

O rozumieniu komiksów, czyli przygody małego Nemo w krainie (meta)narratologii¹

1.

Gdy David Herman w wydanej w 2013 roku książce *Storytelling and The Science of the Mind* opiera swoje teorie na temat kognitywnych sposobów konstruowania świata przedstawionego oraz światopowieści² na analizie różnych dzieł komiksowych, robi to w sposób znamieny. Herman używa komiksów nie po to, by zastanowić się nad ich potencjałem narracyjnym i specyficznymi sposobami konstruowania narracji w medium komiksowym; pokazywanie plansz z *Hulka* i innych dzieł służy mu raczej do podkreślenia swojej otwartości na nieliterackie sposoby konstruowania historii³. Stawia się tym samym w opozycji do klasycznej narratologii spod znaku Genette'a, która rzadko kiedy wychodziła poza literackocentryczność. Idzie tym samym w ślady takich badaczy, jak Barthes czy Eco, którzy od czasu do czasu zwracali się ku medium komiksowemu, zaznaczając jego nowość i atypowość⁴. Takie podejście pozwala Hermanowi nie przejmować się kwestiami definicyjnymi i pojęciami typowymi dla komiksu – w żadnym miejscu jego analiz nie pojawia się na przykład termin „sekwencyjność”. Dla autora *Storytelling...* istotą komiksów jest ich polisemiotyczność, fakt, że posiadają warstwę tekstową (a nawet ściślej – słowną) i wizualną (czy też obrazową)⁵. Te dwie modalności zdaniem Hermana tworzą narrację słowną i narrację graficzną, które konstituują większą, bardziej skomplikowaną narrację główną⁶. Istotą komiksu stają się więc kadry. Są to najmniejsze elementy tego medium, w których następuje połączenie dwóch kodów tworzących podwaliny narracji.

Takie semiotyczne myślenie o komiksie wychodzi z niepełnych założeń definicyjnych. Herman, podobnie jak hasło „Comics” w *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*⁷, idzie tropem semiotycznym i semiologicznym, definiując komiks jako dzieło synkretyczne, mieszanie kodów. Oczywiście jest to bardzo ważny element większości dzieł komiksowych, ale nie stanowi on ich esencji. Istnieją komiksy bez słów, tak zwane „komiksy nieme” (choćaby *Przybysz* Shauna Tana⁸), których narracja rozwijana jest tylko

¹ Projekt finansowany w ramach programu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego pod nazwą „Narodowy Program Rozwoju Humanistyki” w latach 2014–2016.

² Termin „światoopowieść” jest tłumaczeniem angielskiego pojęcia *storyworld*, zaproponowanym przez Piotra Kubińskiego w artykule znajdującym się w tym numerze „Tekstualii”.

³ D. Herman, *Storytelling and the Sciences of the Mind*, London 2013.

⁴ Zob. R. Barthes, *Image-Music-Text*, London 1984, s. 32–51, 79–124. U. Eco; *Kant i Dziobak*, tłum. B. Baran, Warszawa 2012; U. Eco, *Superman w literaturze masowej: powieść popularna – między retoryką a ideologią*, tłum. J. Ugniewska, Warszawa 1996.

⁵ D. Herman, op. cit., s. 124–132.

⁶ Ibidem, s. 103–121.

⁷ J.C. Ewert, *Comics and Graphic Novel* [w:] *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, pod red. D. Herman, M. Jahn, M.-L. Ryan, Londyn 2008, s. 71–73.

⁸ S. Tan, *Przybysz*, tłum. W. Góralczyk, Warszawa 2013.

za pomocą środków graficznych. Podobnie też pojawiają się komiksy, które w pewnym momencie fabuły rezygnują z rysunku, posługując się tylko wpisanymi w kadry blokami tekstu (tak wygląda na przykład finałowy rozdział *Habibi* Craiga Thomasa)⁹. Już w latach osiemdziesiątych Will Eisner, tworząc fundamenty pod akademicką refleksję na temat komiksów, zauważył, że istotą tego medium jest ciąg kadrów, ustawienie ich w określonej sekwencji¹⁰. To w seryjności obrazów tkwi potencjał narracyjny komiksów, nie zaś w pojedynczym panelu.

Paradoks podejścia proponowanego w *Storytelling...* polega na tym, że autor, koncentrując się na kwestiach kognitywnych konstruktów, takich jak światopowieść, błyskawicznie przeskakuje z poziomu konkretnego medium na poziom opowieści. Termin „narracja graficzna” zostaje przez Hermana wprowadzony powierzchownie i niewiele wnosi do interpretacji, gdyż badacz szybko zaczyna mówić o narracji słownej, redukując komiks do medium paraliterackiego, a tym samym nieświadomie powtarzając gesty znane z narratologii klasycznej.

Takie pęknięcie między postulatami otwartości na wszelkie media i budowania wielkich transmedialnych teorii narracji a praktyką interpretacyjną jest charakterystyczne nie tylko dla Hermana, lecz także dla większości narratologów współczesnych, jak choćby Marie-Laure Ryan. Redagowany przez nią zbiór tekstów *Narrative across Media* jest tego świetnym przykładem¹¹. Teoretyczny wstęp samej Ryan często ma luźny związek z interpretacjami poszczególnych dzieł pojawiającymi się w zamieszczonych w książce artykułach. Dotyczy to również części komiksowej, czyli tekstu Jeanne Ewert na temat *Mausa* Arta Spiegelmana¹². Autorka postanawia zająć się w nim technicznymi chwytami, które zastosował Spiegelman, tworząc swoją powieść graficzną, i interpretuje konkretne strony z pierwszego tomu *Opowieści skazańca*, koncentrując się na sposobie, w jaki autor wykorzystuje medium komiksowe do tworzenia zindywidualizowanej narracji graficznej. Ewert nie zastanawia się jednak, czy podczas lektury tworzona jest całościowa narracja, Ryanowski „koncept kognitywny”¹³. Ponadto, podobnie jak Herman, Ewert nie sięga w ogóle po definicje i narzędzia wypracowane na gruncie badań komiksów jako takich.

Stosowanie metodologii narratologicznych w opisywaniu powieści obrazkowych jest pomysłem stosunkowo nowym. Autorzy tacy jak Herman nie odnoszą się do kwestii poetyki komiksów, rozwijanej w podejściach skoncentrowanych na badaniach specyficznych właściwości tego medium. Ich perspektywa wręcz kłóci się z klasycznymi, strukturalistyczno-semiologicznymi metodologiami tak zwanej „komiksologii”. Konflikt ten pojawia się już na poziomie podejścia do konkretnego dzieła. Narratolodzy traktują komiksy jako sposób opowiadania, szukają w powieściach obrazkowych struktur znanych z innych mediów. Komiksolodzy zaś widzą w powieściach obrazkowych oddzielny, specyficzny

⁹ C. Thompson, *Habibi*, tłum. Ł. Wróbel, Warszawa 2012.

¹⁰ W. Eisner, op. cit.

¹¹ *Narrative across Media*, pod red. M.-L. Ryan, Nebraska 2004.

¹² J. Ewert, *Art. Spiegelman's Maus and the Graphic Narrative* [w:] ibidem, s. 178–194.

¹³ M.-L. Ryan, *Introduction* [w:] ibidem, s. 1–40.

i nieporównywalny z innymi sposobów budowania komunikatów. Celem tego artykułu jest zastanowienie się nad tym, czy można stworzyć model opisywania dzieła komiksowego, który połączyłby te stanowiska. Chodzi o powiązanie pojęć stworzonych na gruncie narratologii transmedialnej spod znaku Hermana, Ryan i Wolfa z typowo komiksologicznym podejściem do analizy i interpretacji dzieł komiksowych.

2.

Badania nad medium komiksowym zaczęły się rozwijać stosunkowo późno. Najwcześniejsze teksty krytyczne pojawiały się w Stanach Zjednoczonych w latach pięćdziesiątych i miały na celu zdyskredytowanie komiksu jako formy sztuki. W roku 1954 Frederick Wertham opublikował pamflet zatytułowany *Seduction of the Innocent*, którego celem było ukazanie komiksu jako medium promującego wtórny analfabetyzm wśród dzieci, nakłaniającego do przestępstw i homoseksualizmu¹⁴. Dzięki tej książce Wertham stał się popularnym specjalistą od komiksów, występował nawet przed amerykańskim senatem. Forsowane przez niego tezy przyczyniły się do rozpowszechnienia opinii, że dzieła komiksowe są czymś szkodliwym, błahym i niewartym refleksji akademickiej, co spowodowało opóźnienie rozwoju dyscypliny na uniwersytetach całego świata. Stąd też wciąż obecna jest aura nowatorstwa towarzysząca wszelkim tekstom podejmującym analizę komiksów. W latach siedemdziesiątych towarzyszyła ona Barthes'owi i Eco¹⁵, nie znikła jednak do dziś, co pokazują liczne artykuły współczesne, chociażby Jenkinsa¹⁶ czy Hermana.

Badania komiksu po części wkroczyły do akademii w latach osiemdziesiątych, głównie za sprawą *Comics and Sequential Art* Willa Eisnera¹⁷. Eisner był jednym z najbardziej uznanych twórców komiksu amerykańskiego, który przyczynił się do rozwoju tego medium, forsując na przykład w latach sześćdziesiątych i siedemdziesiątych pojęcie „powieści graficznej” – komiksów opowiadających zamkniętą historię i wydawanych w jednym tomie, a nie w osobnych zeszytach. Eisner tworzył wybitne powieści graficzne opisujące życie nowojorskich Żydów (*Umowa z Bogiem*¹⁸, *Nowy Jork*¹⁹).

Comics and Sequential Art jest przede wszystkim podręcznikiem tworzenia komiksów napisanym w konwencji poradnika, w którym stary mistrz dzieli się tajemnicami warsztatu i stosowanymi przez siebie chwytami. Niemniej jednak Eisner zachował w nim krytyczny dystans, co pozwoliło mu zająć się też kwestiami definicji komiksu i sposobów tworzenia narracji przez medium komiksowe. Jako pierwszy zwrócił uwagę, że nie istnieje komiks czy też narracja graficzna bez sekwencji obrazów²⁰. Miał świadomość, że pojedynczy kadr ma dużo mniejszy potencjał narracyjny niż kilka kadrów zestawionych ze sobą.

¹⁴ F. Wertham, *Seduction of the Innocent*, Delhi 2004.

¹⁵ U. Eco, op. cit., R. Barthes, op. cit.

¹⁶ H. Jenkins, *Introduction: Should we Discipline the Reading of Comics* [w:] *Critical Approaches to Comics*, pod red. M. J. Smith, R. Duncan, London 2011, s. 1–14.

¹⁷ W. Eisner, op. cit.

¹⁸ W. Eisner, *Umowa z Bogiem*, tłum. J. Drewnowski, Warszawa 2014.

¹⁹ Idem, *Nowy Jork. Życie w wielkim mieście*, tłum. J. Drewnowski, Warszawa 2008.

²⁰ Idem, *Comics...*, op. cit., s. 10–38.

Eisnerowskie podejście do konstruowania fabuły w komiksach polegało głównie na opisywaniu stosowanych przez siebie chwytów. W *Comics and...* artysta zastanawiał się nad tym, jak za pomocą kilku kadrów pokazać upływ czasu oraz w jaki sposób można wykorzystać narrację graficzną do zmieniania rytmu prowadzonej powieści. Spojrzenie Eisnera jest więc techniczne, silniej skoncentrowane na sytuacji narracyjnej niż na sposobach konstruowania narracji przez medium komiksowe. Niemniej jednak to właśnie jego dzieło stworzyło podwaliny pod akademickie myślenie o komiksie, szczególnie w krajach anglojęzycznych. Ponadto techniczna, skoncentrowana na chwytach perspektywa Eisnera dobrze współgrała z podejściem semiotycznym czy semiologicznym, które zaczęło rodzić się we Francji w latach osiemdziesiątych.

To właśnie wtedy na uniwersytetach francuskich naukowe podejście do medium komiksowego włączone zostało w obręb akademickich rozważań. Głównym przedstawicielem tego nurtu stał się Thierry Groensteen, autor książki *The System of Comics* wydanej w 1999 roku, w której podsumował swoje myślenie na temat komiksu i jego metodologii²¹. Autor stosuje w niej podejście desaussurowskie, uaktualnione dzięki szkole semiologicznej z lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych. Jego główny obiekt zainteresowania stanowi sposób, w jaki konstruowane jest znaczenie w dziełach komiksowych²², dlatego też zajmuje się głównie najmniejszymi cząstkami znaczącymi w komiksach. Groensteen opisuje bardzo dokładnie takie elementy, jak dymki dialogowe, onomatopeje, różnego rodzaju ikoniczne znaki obecne w kadrach. Próbuje stworzyć „wizualny język” medium komiksowego²³.

Dla Groensteena na treść komiksu składa się systemowe powiązanie jego najmniejszych elementów. Badaczka nie interesuje treść – medium komiksowe jest dla niej bardziej obiektem artystycznym. Głównym celem jest stworzenie poetyki komiksu, a nie zastanowienie się nad tym, jak poszczególne elementy tworzą system pozwalający na opowiadanie historii. Kategoria narracji pojawia się w *The System of Comics* tylko na marginesie, głównie w kontekście sytuacji narracyjnej i konieczności udzielenia odpowiedzi na pytanie, kto mówi.

Propozycje francuskiego badacza są w istocie strukturalistyczne. Owszem, Groensteen zakłada, że opisywany przez niego system jest dynamiczny, mówi nawet o „produkcji znaczenia”. Jednak, podobnie jak Eisnera, interesuje go wyznaczenie funkcjonalnych cząstek, mało uwagi poświęca zaś sposobom ich powiązania w całość. Gest ten jest zrozumiały, jeśli weźmie się pod uwagę kompleks braku dyscypliny. Francuscy (choć również i polscy) badacze komiksów pozazdrościli filmoznawstwu (oraz *television studies*) statusu oddzielnego nurtu badawczego i postanowili od podstaw stworzyć coś swojego, odcinając się od narratologii, literaturoznawstwa czy kulturoznawstwa. Dlatego też w latach dziewięćdziesiątych tak popularna w Polsce była koncepcja „komiksologii” – skoncentrowanej na medium komiksowym dziedziny badań, która, według postulatów

²¹ T. Groensteen, *The System of Comics*, tłum. B. Beaty, N. Nguyen, Jackson 2007.

²² Ibidem, s. 1–7.

²³ Ibidem, s. 2.

jej przedstawiciele, miała wypracować sobie swoje własne narzędzia i wejść na równych prawach w obręb uniwersyteckiego *curriculum*²⁴. Najważniejsi polscy badacze, czyli Jerzy Szyłak i Wojciech Birek, pisali swoje pionierskie na gruncie polskim prace pod ewidentnym wpływem Groensteena²⁵. Tak jak francuski badacz, Szyłak i Birek uznają komiks za medium narracyjne, jednak nie próbują włączyć w obręb swych wywodów perspektywy narratologicznej²⁶.

Po kilku latach semiologiczne badania na uniwersytetach francuskich okrzyły, co pozwoliło Groensteenowi rozwinąć swoje tezy. W 2011 roku wydał on kolejną część *System... – Comics and Narration*²⁷. Jednak, wbrew tytułowi, autor nie przechodzi od perspektywy semiologicznej do narratologicznej. Teorie narracji, które przywołuje, to klasyczne francuskie tezy spod znaku Genette'a. Groensteen nie twierdzi, że medium komiksowe postuguje się specyficznym rodzajem narracji w postaci narracji graficznej. Zamiast tego uznaje, że narracja w komiksie związana jest tylko z tekstem. Badacz przeciwstawia ją monstracji (*monstration*), czyli opowiadaniu przez pokazywanie²⁸. Jego zdaniem jest to pojęcie ontologicznie odmienne od narracji i typowe dla różnych mediów postgujących się znakami wizualnymi²⁹. W *Comics and Narration* Groensteen ponownie skoncentrował się na technicznych sposobach konstruowania narracji w komiksach, podejmując się opisu takich zagadnień, jak komiks abstrakcyjny³⁰, sposób rozłożenia kadrów na stronie jako odpowiednik chwytów retorycznych³¹, sposoby istnienia postaci narratora³² oraz różnych podmiotów mówiących w komiksie³³.

Karin Kukkonen w *Contemporary Comics Storytelling* krytykuje Groensteena, pokazując, że nawet w *Comics and Narration* medium komiksowe nie interesuje go jako narzędzie do opowiadania historii, a jedynie jako obiekt artystyczny³⁴. Jej zdaniem teorie francuskiego badacza powodują, że pragmatyczny aspekt procesu czytania komiksów staje się niejasny. System zaproponowany przez Groensteena zawiera tylko pewne, traktowane wybiórczo, aspekty narracji i podmiotowości³⁵.

²⁴ Patrz krytyka tego zjawiska dokonana przez Jerzego Szyłaka w książce *Komiks w szponach mierności*. Zob. J. Szyłak, *Komiks w szponach mierności*, Warszawa 2013, s. 21–166.

²⁵ J. Szyłak, *Poetyka komiksu. Warstwa ikoniczna i językowa*, Gdańsk 2000. W. Birek, *Główne problemy teorii komiksu* [niepublikowana rozprawa doktorska].

²⁶ Zob. J. Szyłak, *Poetyka...*, op. cit., s. 172–174.

²⁷ T. Groensteen, *Comics and Narration*, tłum. A. Miller, Jackson 2013.

²⁸ Ibidem, s. 84–86.

²⁹ Mimo zaznaczania przez Groensteena istotowej różnicy między monstracją a narracją wydaje się, że ta dychoomia nie różni się zbytnio od klasycznego narratologicznego podziału na *diegesis* i *mimesis*. Jak zauważa Steven Sourdiacourt w artykule *Tying ends together: surface and storyworld in comics*, pojęcia te dużo bardziej nadają się do opisywania dynamiki, z jaką budowana jest narracja w komiksie. Zob. S. Sourdiacourt, *Image & Narrative #8: Tying ends together: surface and storyworld in comics*, <http://comicsforum.org/2012/12/27/image-narrative-8-tying-ends-together-surface-and-storyworld-in-comics-by-stein-surdiacourt/> [dostęp: 10.09.2015]. Zob. także: S. Chatman, *Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film*, Cornell 1978.

³⁰ T. Groensteen, *Comics...*, op. cit., s. 9.

³¹ Ibidem, s. 43.

³² Ibidem, s. 79.

³³ Ibidem, s. 121.

³⁴ K. Kukkonen, *Contemporary Comics Storytelling*, Nebraska 2013, s. 37.

³⁵ Ibidem.

Jako alternatywne podejście Kukkonen proponuje teorię bardzo zbliżoną do tego, o czym wzmiankowano w pierwszej części tego artykułu. Opisując komiksy, autorka korzysta z najnowszych teorii kognitywnych oraz osiągnięć narratologii postklasycznej, krytykując semiologiczne pojęcie poetyki komiksologicznej³⁶. Fińska badaczka wychodzi od perspektywy pragmatycznej, koncentrującej się na akcie czytania i na sposobie, w jaki różne poziomy znaczące komiksu współdziałają ze sobą, pozwalając czytelnikowi na wytworzenie sobie mentalnego obrazu narracji w procesie integracji i konstruowania rozumienia (*integration and construction of understanding*)³⁷. Zamiast semiotycznego procesu kodowania i dekodowania Kukkonen proponuje traktowanie medium komiksowego jako pełnego „efektów tekstowych” (*textual effects*) – tropów i miejsc niedookreślenia, które służą za interfejsy pozwalające procesom kognitywnym naszych umysłów tworzyć fikcję³⁸. Taka perspektywa oznacza, że choć Kukkonen ma świadomość tego, że w komiksach narracja tworzy się za pomocą wielu odmiennych kodów na różnych poziomach modalności, to nie interesują jej kwestie formalne. W swojej analizie celowo pomija takie elementy komiksu, jak kształty kadrów, różne zastosowania czcionek oraz to, jaki mają one wpływ na prowadzoną narrację. Zamiast tego skupia się na poziomie analizy odnoszącym się bezpośrednio do historii i bohaterów³⁹.

Podejście autorki *Contemporary Comics Storytelling* przypomina to prezentowane przez Hermana, choć fińska badaczka ma dużo większą świadomość medium i – gdy tego potrzebuje – przywołuje swoją wiedzę. Niemniej jednak stworzony przez siebie model czytania uogólnia i rozciąga na wszystkie dzieła komiksowe. W wybranych przez siebie do analizy utworach, takich jak chociażby *Tom Strong* Alana Moore’a⁴⁰, Kukkonen zwraca uwagę na gry odbywające się na poziomie fabularnym oraz rozmaite zabiegi tekstualne, jednocześnie ignorując fakt, iż obecne na poziomie formalnym eksperymenty przekładają się bezpośrednio na narrację. Dlatego też łączące perspektywę narracji transmedialnej ze spojrzeniem zorientowanym na medium komiksowe propozycje zawarte w *Contemporary Comics Storytelling*, choć najnowocześniejsze z tutaj omawianych, mimo swej atrakcyjności należałoby uzupełnić o aspekt formalny. Teoria Kukkonen jest dynamiczna, więc raczej nie nadaje się do tego statyczny projekt sposobów produkowania znaczeń w komiksach zaproponowany przez Groensteena. Ciekawa w tym kontekście wydaje się propozycja Charlesa Hatfielda zawarta w *Alternative Comics. An Emerging Literature*⁴¹. W drugim rozdziale, zatytułowanym „The Art of Tensions. The Otherness of Comics Reading”, Hatfield opisuje narrację w komiksach jako produkt napięć między różnymi kodami i modalnościami, integrowanymi przez czytelnika podczas aktu lektury⁴².

³⁶ Ibidem, s. 5–10.

³⁷ Ibidem, s. 21.

³⁸ Ibidem, s. 21–24.

³⁹ Ibidem, s. 5–10, 25–34.

⁴⁰ A. Moore, P. Hogan, G. Johns, *Tom Strong Collection Edition*, vol. 1–4, La Jolla 2004. Zob. też: K. Kukkonen, op. cit., s. 87–126.

⁴¹ C. Hatfield, *Alternative Comics. An Emerging Literature*, Jackson 2005.

⁴² Ibidem, s. 32–67.

Podobnie jak u Kukkonen, jego podejście jest pragmatyczne i zorientowane na praktykę czytelnicy. Jednak w przeciwieństwie do autorki *Contemporary...* Hatfield stara się nie zapominać o elementach biorących udział w produkcji znaczeń w medium komiksowym. Przez to w *Alternative Comics...* brakuje szerszego spojrzenia na narrację komiksową, pozwalającego na rozpatrywanie jej jako zjawiska transmedialnego.

Wydaje się, że zaproponowanie modelu łączącego projekty zawarte w książkach Hatfielda i Kukkonen pozwoli na zintegrowanie dwóch, do tej pory mocno oddzielonych od siebie w praktyce akademickiej, perspektyw – podejścia wywodzącego się z narratologii postklasycznej, a szczególnie jej transmedialnej odmiany, z próbą zachowania swoistości medium komiksowego z jego specyfiką formalną, typowymi chwytami i poetyką.

3.

Zarówno Kukkonen, jak i Hatfield wychodzą z założenia, że w przeciwieństwie do dzieł filmowych czy obrazów, w których udział odbiorcy jest bardziej pasywny, komiksy się czyta⁴³. Dlatego też akt dekodowania i interpretacji komiksów bardziej zbliża to medium do literatury⁴⁴. Jednak inaczej niż w przypadku tekstu literackiego, który operuje najczęściej na jednym poziomie kodowania, czytanie komiksów wymaga od odbiorcy działania na kilku różnych poziomach⁴⁵. Rola czytającego polega na powiązaniu wszystkich elementów znaczących, zdecydowaniu na podstawie kontekstu, które z nich są dominujące i pozwalają na skonstruowanie spójnego modelu mentalnego zachodzących wydarzeń składających się na opowieść⁴⁶. Autor *Alternative Comics*, identycznie jak fińska badaczka, twierdzi, że procesy te zachodzą na poziomie prekognitywnym i bardzo często są nieuświadomione⁴⁷. Dlatego też aby zrozumieć mechanizm tworzenia się narracji w komiksach, należy go rozbić na poszczególne etapy, co pozwoli uchwycić Hatfieldowską „inność czytania komiksów”.

Propozycje teoretyczne zawarte w *Contemporary Comics Storytelling* wypracowane zostały poprzez lekturę i analizę tworzonego od lat czterdziestych do osiemdziesiątych przez Milтона Caniffa komiksu *Steve Canyon*⁴⁸. Utwór ten jest prostym komiksem przygodowym, w którym trudno jest dopatrzeć się świadomości formalnej autora. Opis pragmatycznego aktu lektury umożliwia Kukkonen włączenie kontekstu różnych teorii kognitywnych, narratologicznych, komiksologicznych i literaturoznawczych, co pozwoliło jej stworzyć ów podstawowych tez na temat narracji komiksowej:

„1. Jak w przypadku innych dzieł narracyjnych, czytelnik wybiera z komiksu tropy, na podstawie których prowadzi wnioskowanie i tworzy modele mentalne zachodzących wydarzeń i relacji między bohaterami.

⁴³ Hatfield przywołuje tu podział zaproponowany przez Scotta McClouda na informację postrzeżaną i otrzymaną (*perceived and received*), podkreślając, że w pierwszej kategorii wymagany jest aktywny udział odbiorcy, a w drugiej informacja jest bezpośrednio dana. Zob. C. Hatfield, op. cit., s. 35–36 i S. McCloud, *Zrozumieć komiks*, tłum. M. Błażejczyk, Warszawa 2015, s. 7–8.

⁴⁴ Zob. C. Hatfield, op. cit., s. 35–36.

⁴⁵ Ibidem, s. 36., K. Kukkonen, op. cit., s. 35.

⁴⁶ K. Kukkonen, op. cit., s. 29.

⁴⁷ C. Hatfield, op. cit., s. 65–67.

⁴⁸ K. Kukkonen, op. cit., s. 13–38.

2. Tropy w komiksie mogą przyjmować formę werbalną, wizualną, albo być oparte na sekwencji kadrów i ich ułożeniu na stronie. Kadry mogą być czytane w porządku oraz poza nim, zapowiadając inferencje i przypominając czytelnikom o podwójnych znaczeniach.

3. Celem czytelników jest stworzenie koherentnego modelu mentalnego. Łączą oni indywidualne kadry za pomocą wnioskowania, ale nie wyobrażają sobie szczegółowo tego, co dzieje się między nimi.

4. Czytelnicy zawieszając wzrok na stronie komiksu po raz pierwszy, mają nieokreślone impresje całej planszy i śledzą możliwe ścieżki odbioru. Dla zachodnich czytelników najbardziej oczywistym porządkiem lektury jest od lewej do prawej i od góry do dołu. W związku z tym skupiają się przede wszystkim na obrazach i słowach, ale sposób aranżacji i kierunek dymków oraz linie kompozycyjne znajdujące się na stronie mogą sugerować alternatywne ścieżki kierowania spojrzenia.

5. Nawet jeśli w powieściach obrazkowych rzadko występuje osobowy narrator – za wyjątkiem pierwszoosobowych komiksów autobiograficznych – sposób, w jaki zaaranżowano tropy, wyznacza kierunek procesu tworzenia znaczeń przez odbiorcę i tym samym konstituuje retorykę komiksów.

6. Czytelnik przypisuje intencje bohaterom i śledzi skonstruowane przez nich poziomy wiedzy, co pozwala mu na wytworzenie fikcyjnych umysłów, doświadczeniowości [experientiality] i dokonywania aktów oceny moralnej. Mechanizm ten komplikuje model mentalny, jest on bowiem konstruowany na podstawie całości światopowieści⁴⁹.

Twierdzenia zawarte w *Alternative Comics* odnoszą się do dynamicznych napięć, które mogą powstać między poszczególnymi tropami, z których zbudowana jest narracja w komiksach. Uzupełniają więc tezy postawione przez Kukkonen w punktach numer dwa, trzy i cztery. Hatfield wyróżnia cztery poziomy występowania tych napięć, z którymi musi się zmierzyć czytelnik podczas lektury medium komiksowego:

„(...) cztery napięcia są fundamentalne dla tej dziedziny sztuki: między kodami budującymi znaczenie; między pojedynczym kadrem a ich serią; między sekwencją narracyjną a powierzchnią strony; między aktem czytania jako doświadczeniem a tekstem jako materialnym obiektem”⁵⁰.

3a)

Pierwszy poziom omawiany przez Hatfielda to zjawiska zachodzące podczas lektury pojedynczego kadru. Sprowadzają się one głównie do napięć pomiędzy tropami werbalnymi i wizualnymi. W przeciwieństwie do szkoły semiotycznej spod znaku Eco i Groensteena Kukkonen zauważa, że medium komiksowe wcale nie posługuje się mocno skodyfikowanym językiem wizualnym. Jako przykład podaje tak zwany „dymek” – miejsce, w którym pojawia się wypowiedziany przez bohaterów tekst. Okazuje się, że jest to prosta, pojmowana nawet przez niekompetentnego odbiorcę, metafora konceptualna⁵¹. Zdaniem autorki *Contemporary Comics Storytelling* najważniejszym narzędziem pozwalającym na czytanie komiksów na tym poziomie jest świadomość kontekstu⁵². Oznacza to,

⁴⁹ Ibidem, s. 35–36. Tłum. własne.

⁵⁰ C. Hatfield, op. cit., s. 36. Tłum. własne.

⁵¹ Zob. C. Froceville, T. Veale, K. Feyaerts, *Ballonics: The Visuals of Ballons in Comics [w:] The Rise and Reason of Comics and Graphic Literature*, pod red. J. Goggin, D. Hassler-Forrest, Jefferson 2010, s. 56–73.

⁵² K. Kukkonen, op. cit., s. 20–21.

że tekst nie istnieje obok obrazu i nie są to dwa równoległe systemy kodów, dekodowane niezależnie. Hatfield zauważa, iż komiksy na każdym kroku destabilizują rozróżnienie między poszczególnymi systemami znaków. Warstwa tekstowa i wizualna współpracują ze sobą po to, by, przykładowo, rozszerzyć zakres znaczeniowy, zilustrować go, skomplikować, zaprzeczyć mu lub wprowadzić ironię⁵³.

To na poziomie pojedynczego kadru czytelnik buduje pierwsze podstawowe obrazy mentalne i hipotezy na temat rozwoju narracji. Odbywa się to poprzez zauważenie napięcia z jednej strony oraz jedności ikono-lingwistycznej z drugiej⁵⁴. Zachodzące tu wnioskowanie jest dość proste i polega głównie na zidentyfikowaniu podmiotu działającego oraz określeniu sytuacji narracyjnej, w której się on znajduje. Czasami w komiksach pojawiają się takie elementy, jak onomatopeje czy specyficzny kształt kadrów, które czytelnik musi zidentyfikować, ustawić w odpowiednim kontekście i wpisać w wytworzony przez siebie model mentalny.

Problemu podczas czytania mogą przysporzyć panele, w których rozdźwięk między obrazem a tekstem jest tak duży, że trudno jest określić wzajemne relacje i wytworzyć spójne hipotezy na temat światoopowieści. Tego typu kadry mają dużo mniejszy potencjał narracyjny i wymagają stworzenia większej liczby hipotez, w związku z czym obraz mentalny, który powstaje, jest mniej spójny i dopiero w zestawieniu z kolejnymi elementami sekwencji stabilizuje się, pozwalając na stworzenie konsystentnej narracji.

Proponuję przyjrzeć się komiksowi *Little Nemo in Slumberland* Winsora McCaya jako przykładowi budowania narracji na tym poziomie. Dzieło to – jedno z pierwszych arcydzieł narracji graficznej – wydawane było co tydzień w „New York Herald” od 1905 do 1911 roku. McCay doprowadził do perfekcji i artystycznego mistrzostwa raczkujące do tej pory medium komiksowe, rozwijając charakterystyczny styl graficzny korzystający wyraźnie z estetyki *Art Nouveau*. Ponadto to właśnie w *Little Nemo...* po raz pierwszy pojawia się wiele zabiegów, które przeszły do kanonu chwytów formalnych stosowanych przez utwory komiksowe do dziś.

Komiks McCaya opowiada o Nemo, młodym chłopcu wybranym przez Morfeusza, króla snów, na towarzysza zabaw córki. Nemo próbuje dotrzeć do księżniczki i przenosi się do świata marzeń sennych, by przeżyć w nim surrealistyczne, często niebezpieczne przygody. Wiele epizodów, w których Nemo uczestniczy, kończy się katastrofą, w wyniku której chłopiec mógłby zginąć, gdyby nie obudził się w ostatnim momencie. Każdy odcinek komiksu kończy się podobnym kadrem – wizerunkiem przebudzonego we własnym łóżku bohatera.

Zazwyczaj na poziomie pojedynczego kadru komiksy Winsora McCaya nie budują interesujących napięć wpływających na narrację. Tekst sprowadza się do wyjaśniania lub opisywania tego, co pokazane jest na obrazie. Najczęściej są to wykrzyknienia głównego bohatera, zaskoczonego tym, co napotyka w fantastycznej krainie Morfeusza. Niemniej jednak ciekawym zabiegiem narracyjnym jest kadr pokazujący przebudzenie Nemo.

⁵³ C. Hatfield, op. cit., s. 37.

⁵⁴ Zob. J. Szyłak, *Poetyka...*, op. cit., s. 11–14.

Bohater sam budzi się przerażony z koszmarów albo też jego sen przerywany jest przez rodziców, przypominających, że czas wstawać. Przykładowo, w odcinku z 22 września 1907 roku⁵⁵ widzimy, jak główny bohater budzi się z krzykiem, wołając, że się zgubił (ilustr. 1). Dymek wycelowany poza kadr pokazuje nam odpowiedź jego matki, która stara się uspokoić chłopca i każe mu wracać do snu. Pierwszym zabiegiem, jakiego musi dokonać czytelnik, jest zidentyfikowanie balonika, którego koniec wskazuje poza kadr, jako jej wypowiedzi. Stworzenie obrazu mentalnego wymaga od czytelnika komiksu wzięcia pod uwagę istnienia podmiotowości obydwójga bohaterów, mimo tego, że jeden z nich nie został pokazany w obrębie rysunku. Drugim zabiegiem jest zorientowanie się, że „przeskoczyliśmy” ze snu do rzeczywistości. Efekt ten budowany jest po pierwsze na poziomie wizualnym. Czytelnik nie ma już do czynienia z fantastycznymi kadrami, przedstawiającymi sny chłopca. Zamiast tego widoczne jest łóżko i bohater w piżamie. Tekst wypowiedzany przez matkę chłopca to kolejny sygnał naprowadzający odbiorcę na to, że wydarzenia odbywające się w tym kadrze dzieją się poza snem. Jednak Nemo nie ma tej samej świadomości. Wydaje mu się, że jest wciąż w królestwie Morfeusza, dlatego krzyczy. Napięcie sytuacji narracyjnej w tym kadrze polega na konflikcie między płaszczyznami świata przedstawionego. Odbiorca musi zaprojektować wiedzę głównego bohatera, aby zrozumieć jego niepewność co do tego, na której płaszczyźnie się znajduje. Ontologia świata zostaje tutaj zachwiana. Napięcia między tekstem wypowiedzianym przez bohatera a odpowiedzią matki oraz między obrazem a warstwą tekstową sprawiają, że zachodzi to, co Kukkonen opisała w szóstym punkcie swego modelu. Czytelnik konstruuje model fikcjonalnego umysłu głównego bohatera, co wprowadza w obręb narracji niepewność ontologiczną. Granica między snem a rzeczywistością zostaje rozmyta.

McCay stosuje ten zabieg bardzo często. Jak zostało powiedziane, każdy odcinek przygód małego Nemo kończy się momentem przebudzenia. Czasami bohater ma świadomość, że właśnie się obudził, ale zdarzają się też historie, w których nie ma tej wiedzy. Pojedynczy kadr, w którym pojawia się łóżko, ma więc funkcję zakotwiczenia bohatera poza światem snów, podminowując wydarzenia przedstawione w poprzedzającej go sekwencji. Z drugiej strony wprowadza też niepewność, zmusza bohatera do zakwestionowania tego, co uważa za prawdziwe.

3b)

Główne procesy tworzące narrację w komiksach zachodzą na kolejnym poziomie napięć – pojedynczego kadru w zestawieniu z ich serią. To tutaj, zdaniem Kukkonen, ma miejsce główny proces inferencji wiążącej poszczególne instancje czasowe przedstawione na panelach w obraz zmian i rozwoju światoopowieści. Autorka *Contemporary Comics Storytelling* zakłada, zupełnie inaczej niż Hatfield, że czytelnicy nie tworzą bardzo szczegółowych obrazów wszystkiego, co zaszło w przestrzeni między jednym kadrem a drugim. W opozycji do koncepcji uzupełniania miejsc niedookreślonych⁵⁶,

⁵⁵ W. McCay, *Little Nemo in Slumberland*, „New York Herald”, 22.09.1907.

⁵⁶ C. Hatfield, op. cit., s. 41.

fińska badaczka proponuje system sprzężeń zwrotnych polegających na weryfikacji kolejnych hipotez na temat światoopowieści i tworzeniu następnych, uwzględniających zdobytą wiedzę⁵⁷.

Sekwencje kadrów odpowiedzialne są też za graficzne przedstawienie upływu czasu. To głównie na tym poziomie decyduje się o tempie i rytmie opowiadanej historii⁵⁸. Amerykański twórca i teoretyk komiksów Scott McCloud w swojej graficznej rozprawie *Zrozumieć komiks*⁵⁹ wyróżnił kilka sposobów, w jakie kadry mogą być ze sobą powiązane. Są to: moment-do-momentu (rozbitcie jednej czynności i pokazanie jej w kilku kadrach); akcja-do-akcji (przedstawienie kilku podejmowanych przez bohatera po sobie działań); podmiot-do-podmiotu (przedstawienie różnych postaci wykonujących różne czynności); scena-do-sceny (przejście sygnalizujące przeskok w czasie lub miejscu); aspekt-do-aspektu (pokazywanie tej samej czynności z różnych perspektyw); *non-sequitur* (brak związków między kadratami)⁶⁰.

W perspektywie Kukkonen, prawie wszystkie zaproponowane przez McClouda typy przejść przyczyniają się do rozbudowania obrazu mentalnego i rozwinięcia przestrzeni dyskursywnej, jaką jest światoopowieść. Jedynie ostatnia klasa może nastrożać problemów, głównie dlatego że jest najstabilniej zdefiniowana przez twórcę *Zrozumieć komiks*. Niemniej jednak czasami pojawiają się w komiksach kadry, które nie mają bezpośredniego powiązania z poprzednimi. Jest to częsty chwyt wśród komiksów eksperymentalnych, wielokrotnie pojawia się też w komiksach japońskich. W przypadku mangi jego rolą jest budowanie nastroju. W takim momencie odbiorca musi odpowiednio zrekonstruować kontekst, nie weryfikując modelu mentalnego o kolejne hipotezy dotyczące zmian.

Granie z sekwencją kadrów jest często wykorzystywane przez McCaya w historiach o przygodach Nemo jako dominanta narracyjna. Konstruując świat snów, amerykański autor bazuje głównie na budowaniu poczucia niesamowitości ukazwanego świata. Uzyskuje to często poprzez wykorzystanie orientalnych elementów albo przedstawianie fantastycznych konstrukcji. Równie częstym chwytem jest pokazywanie metamorfozy rzeczy, które są znane i oswojone. W jednej z przygód nogi łóżka należącego do Nemo zaczynają rosnąć. Często też główny bohater zmienia swój rozmiar, to malejąc, to znów stając się gigantem. Transformacje pokazywane przez McCaya nie dzieją się natychmiastowo, z kadru na kadr. Zamiast tego następuje stopniowe przekształcanie, które zajmuje wiele plansz. I tak w przygodzie z 13 stycznia 1907 roku⁶¹, Nemo odwiedza tajemniczy las [ilustr. 2]. Jego towarzysze zaczynają się ścigać wokół drzewa, które stopniowo zamienia się w nosorożca. Transformacja następuje między kadrem drugim a piątym. W typologii McClouda mamy do czynienia z rozłożeniem jednego procesu na kilka etapów, czyli kadry ułożone są w relacji moment-do-momentu. Panele tego odcinka

⁵⁷ K. Kukkonen, op. cit., s. 25–27.

⁵⁸ Na temat czasu w komiksie zob. D. Wolk, *Reading Comics: How Graphic Novels Work and What They Mean*, New York 2007, s. 118–134.

⁵⁹ S. McCloud, op. cit.

⁶⁰ Ibidem, s. 70–82.

⁶¹ W. McCay, *Little Nemo in Slumberland*, „New York Herald”, 13.01.1907.

Little Nemo wykorzystują przede wszystkim napięcie między pierwszym a drugim planem. Na początku wydaje się, że istotą opowiadanej historii będzie to, że towarzysze bohatera gonią się wokół drzewa. Ta hipoteza czytelnicza zostaje sfalsyfikowana w czwartym kadrze, kiedy to deformacja drzewa staje się widoczna. W tym momencie wzrok odbiorcy kierowany jest na drugi plan, tak by zweryfikować podejrzenia na temat zachodzącej przemiany. Obraz mentalny przedstawiający metamorfozę zostaje potwierdzony w czwartym kadrze, kiedy to również bohaterowie go zauważają.

Na poziomie narracyjnym konstruowany jest obraz świata, w którym forma wszystkich obiektów jest płynna i zdolna do transformacji. Buduje to wizję świata snów jako przestrzeni fantastycznej, a stopniowe ukazywanie procesu przemiany zwiększa poczucie niesamowitości. Przygody przeżywane przez Nemo w świecie Morfeusza tym mocniej skontrastowane są z jawą, która w tym odcinku, jak zawsze, obecna jest w momencie, gdy mały chłopiec budzi się w swoim łóżku w siódmym kadrze.

3c)

W procesie konstrukcji i integracji poszczególnych kadrów oraz decydowania, które z nich są ważniejsze i najmocniej wpływają na historię, pomaga sposób rozłożenia paneli na stronie, czyli relacja między sekwencją a powierzchnią strony. Kukkonen zauważa, że każda lektura komiksów zaczyna się od całościowego spojrzenia na planszę. Jest to swoista cecha tego medium⁶². Zdaniem autorki *Contemporary...* pozwala to na wyłowienie z sekwencji wydarzeń tych o kluczowym znaczeniu, które następnie, podczas bardziej szczegółowej lektury kadr po kadrze, zostają umiejscowione w kontekście i wchodzą w proces tworzenia i weryfikowania hipotez. Jednak fizyczne rozłożenie kadrów na stronie nie musi sprowadzać się tylko do jednego, kluczowego obrazka. Czasami seria paneli rozłożona jest tak, że niektóre są mniejsze, inne zaś większe, w związku z czym bardziej zwracają uwagę czytelnika. Zdarzają się również kadry o nieregularnych kształtach, które od razu rzucają się w oczy. W takim przypadku odbiorca nie tylko tworzy hipotezy na temat możliwego rozwoju narracji, ale również konstruuje ramy narracyjne odpowiedzialne za dynamikę opowiadanej historii⁶³. Spiętrzenie kilku mniejszych kadrów może oznaczać, że tempo fabuły wzrośnie, natomiast duże, panoramiczne kadry na pół strony sprawią, że akcja zwolni, co pozwoli na pełniejsze zarysowanie przestrzeni, w której działają bohaterowie świata przedstawionego. Pierwszy rzut oka pozwala czytelnikowi obrać kierunek weryfikacji wstępnych hipotez na temat ram i dynamiki narracji. Dopiero po chwili, kiedy odbiorca koncentruje się na poszczególnych kadrach, zaczyna również dostrzegać istniejące wewnątrz nich napięcia oraz relacje pomiędzy kadratami układającymi się w sekwencje. Po zapoznaniu się z serią i po weryfikacji zbudowanych wcześniej hipotez czytelnik znów wraca do ogólnego spojrzenia na całość strony, dokonując ostatecznej konfrontacji ze swoimi uprzednimi założeniami.

⁶² K. Kukkonen, op. cit., s. 29.

⁶³ Na temat dynamiki i rytmu w narracji komiksowej patrz: T. Groensteen, *Comics and Narration*, Jackson 2013, s. 139–158.

Ten mechanizm jest trochę bardziej skomplikowany w przypadku zyskujących na popularności wraz z rozwojem Internetu komiksów cyfrowych i webkomiksów. W tym przypadku powierzchnia strony (a dokładniej – pliku graficznego, w którym zapisany jest komiks) ograniczona zostaje dodatkowo przez wielkość ekranu, na którym odbiorca ogląda dane dzieło. Z tego powodu zdecydowana większość autorów komiksów internetowych decyduje się na skompresowanie opowiadanej historii do kilku kadrów, tak by czytelnik miał bezpośredni kontakt z całością. W ten sposób mechanizm budowania hipotez opierających się na całości i weryfikowania ich podczas lektury jest zachowany. Istnieją jednak webkomiksy, których wielkość wykracza poza przestrzeń jednego ekranu, przez co czytelnik, aby poznać całość fabuły, zmuszony jest do przewijania obrazu. W takich przypadkach proces wstępnego budowania hipotez zostaje zawieszony i ograniczony tylko do części planszy, która jest bezpośrednio dana. Weryfikacja i budowanie kolejnych hipotez następują podczas lektury dalszych ekranów. Oznacza to, że między sekwencją kadrów a planszą wchodzi kolejny ważny element znaczący – sekwencja ekranów. W niektórych przypadkach odbiorca może zmniejszyć plik na stronie, dzięki czemu będzie miał dostęp do całości obrazu, ale nie zawsze jest to możliwe i uwarunkowane ramami prezentacyjnymi konkretnej strony internetowej⁶⁴. Proces budowania hipotez i weryfikowania ich staje się więc porwany i cząstkowy⁶⁵.

Hatfield zauważa też, że funkcja rozłożenia kadrów na stronie, czy to w komiksach tradycyjnych, czy internetowych, nie ogranicza się tylko do budowania relacji przyczynowo-skutkowych między poszczególnymi momentami czasowymi przedstawianymi na indywidualnych panelach. Plansza staje się też elementem designu, pozwala na wprowadzenie skomplikowanych relacji metaforycznych w obręb narracji⁶⁶. Najprostszym zabiegiem jest użycie symetrii, która pozwala na wytworzenie paraleli czy zarysowanie skomplikowanych związków między luźno powiązаныmi wydarzeniami. Innym dość częstym chwytem jest nakładanie jednych kadrów na drugie, co może budować wrażenie symultaneczności⁶⁷.

Świadome zaprojektowanie rozłożenia paneli na planszy jest bardzo ważnym elementem stosowanym w *Little Nemo*. W odcinku z drugiego lutego 1908⁶⁸ roku (ilustr. 3) bohaterowie próbują uciec z sali lustrzanej, w której znaleźli się tydzień wcześniej. Jak zauważa Kukkonen, pierwsze spojrzenie na całość strony pomaga w określeniu potencjalnych ścieżek, którymi może podążać czytelnik. W tym przypadku może ono powodować zagubienie i konsternację. Trudno powiedzieć, czy komiks należy czytać w orientacji pionowej, czy poziomej. Jako że są to początki medium i McCay jeszcze nie wierzył w kompetencje czytelnicze swoich odbiorców, dla ułatwienia nawigacji

⁶⁴ R. Drozdowski, *Zdjęcia w sieci. Kierunkująca i na-znacząca rama prezentacyjna Internetu* [w:] *Obrazy w sieci. Socjologia i antropologia ikonosfery Internetu*, pod red. T. Ferency i K. Olechnickiego, Toruń 2008, s. 17–31.

⁶⁵ O tworzeniu komiksów w nowych mediach i ograniczeniach wobec konstrukcji strony zob. S. McCloud, *Re-inventing Comics. How Imagination and Technology are Revolutionizing an Art Form*, Chicago 2000.

⁶⁶ C. Hatfield, op. cit., s. 48.

⁶⁷ Ibidem, s. 64–66.

⁶⁸ W. McCay, *Little Nemo in Slumberland*, „New York Herald”, 02.02.1908.

na stronie każdy kadr został ponumerowany. To pozwala na zorientowanie się, że należy czytać je poziomo. Zostały skonstruowane w ten sposób, by zwiększać się stopniowo w górnym rzędzie i zmniejszać w dolnym. Sugeruje to, że kadry 4 i 5, jako największe, są najważniejsze. Podczas pierwszego odbioru czytelnik może postawić hipotezę, że napięcie w tym odcinku *Little Nemo* będzie stopniowo narastało, a jego kulminacja nastąpi przy środkowych, najdłuższych panelach. Ponadto łatwo zauważyć stały, kończący każdy komiks panel (w tym odcinku – ósmy) świadczący o tym, że jakiegokolwiek przygody przeżywałaby tytułowa postać, wyjdzie z nich cało i jak zawsze się obudzi.

W omawianym odcinku komiksu McCaya okazuje się, że sala lustrzana, w której znajdują się bohaterowie, ma niezwykle właściwości. Ich ciała zaczynają się groteskowo zmieniać, co uwidacznia się zarówno w odbiciach, jak i na planie fizycznym. Nemo, w momencie, w którym uświadamia sobie, jakim procesom jest poddany, zaczyna odczuwać fizyczne dolegliwości wynikające z manipulacji jego fizjonomią. Od tego momentu bohaterowie zaczynają odczuwać strach. Dzieje się to dokładnie w połowie strony, podczas przejścia między kadrem czwartym i piątym. Przyglądając się układowi strony, jaki zastosowano w tym odcinku, orientujemy się, że nie chodziło tylko o zaznaczenie ważnego momentu i położenie nacisku na piąty kadr. Tak jak w przypadku poprzednio omawianego przykładu, prawie wszystkie panele połączone są – używając typologii McClouda – na zasadzie moment-do-momentu, przedstawiając poszczególne etapy groteskowych metamorfoz. Ale fakt, że transformacje dotyczą samych bohaterów, sprawia, że ton historii diametralnie zmienia się w połowie odcinka. Kadry od pierwszego do czwartego wydają się opowiadać historię żartu, pokazywać zaskakujące, ale niegroźne perypetie. Od piątego kadru bohaterowie zaczynają odczuwać strach, co podkreślone jest również przez to, że rozmiar paneli się zmniejsza. Autorowi udaje się za pomocą środków formalnych oddać zwiększające się uczucie klaustrofobii.

McCay w tym odcinku *Little Nemo* wykorzystuje chwyt formalny po to, by tym dobitniej zaznaczyć to, co dzieje się na poziomie fabularnym. Strona ułożona jest symetrycznie, tak by jeszcze mocniej skonstrastować zmianę atmosfery w połowie komiksu. Omawiana w poprzednich przykładach niesamowitość i płynność ontologiczna charakteryzująca świat przedstawiony przenika tu do wizualnego sposobu konstruowania przekazu. Należy to uwzględnić podczas weryfikacji obrazu mentalnego. Dynamiczne zmiany kształtów paneli pozwalają na wywnioskowanie, że bohaterowie pod koniec czują się coraz bardziej zamknięci i przerażeni. Okazuje się, że świat snów może ingerować w cielesność bohaterów. Ponadto czytelnik dowiadyuje się, że w wizji McCaya jest to miejsce niebezpieczne, a nawet przerażające. Często Nemo budzi się w momencie, gdy mogłaby mu się stać jakaś krzywda.

3d)

Ostatnim poziomem, o którym pisze Hatfield, a którego zupełnie w swych propozycjach nie dostrzega Kukkonen, jest materialność komiksów. Chodzi mianowicie o komiks jako obiekt. Dotyczyć to może z jednej strony potraktowania elementów kodu

komikсового (strony, tekstu zawartego w kadrach, ramek paneli itp.), a z drugiej – formy komiksu jako takiego, jako przedmiotu. Napięcia między treścią komiksu a jego aspektem materialnym nie są zbyt często tematyzowane podczas konstrukcji modeli mentalnych. Zazwyczaj ten typ uwagi zarezerwowany jest dla komiksów eksperymentalnych, wydawanych na przykład w formie rolki papieru toaletowego czy talii kart.

Napięcia mogą się jednak pojawić także w bardziej klasycznych powieściach obrazkowych. Najczęściej mają one charakter postmodernistycznej gry, zmuszającej czytelnika nie tylko do mentalnego, lecz także do fizycznego wpisania się w obręb światopowieści, stania się jednym z podmiotów narracji. Najbardziej znanym ze współczesnych twórców wykorzystujących ten aspekt medium komikсового jest Chris Ware. Tworząc komiksowe okładki magazynu „New Yorker” z okazji święta dziękczynienia w 2006 roku, Ware zdecydował się na podzielenie nakładu magazynu i wydrukowanie różnych wersji okładek. Każda z nich była częścią większej narracji, przez co czytelnik, który chciał poznać całą historię, zmuszony był do kupienia kilku egzemplarzy czasopisma. Tego typu zabiegi możemy znaleźć również w 17. numerze komiksu *The Unwritten* wydawanego przez DC, który ma formę gry paragrafowej⁶⁹. Czytelnik otrzymuje możliwość współtworzenia historii poprzez dokonywanie wyboru między różnymi opcjami rozwoju fabuły i przeskakowanie do odpowiednich stron. W tym przypadku odbiorca staje przed koniecznością projektowania potencjalnych rozwiązań i wyboru najlepszego. Autorzy *The Unwritten* zrezygnowali z liniowej, opowiedanej strona po stronie fabuły. W tym przypadku fizyczny akt przekładania kartek staje się elementem narracji i świadectwem decyzji podejmowanych przez odbiorcę – który okazuje się jednym z podmiotów wprowadzających zmianę w obręb narracji.

McCay nigdy nie posunął się aż tak daleko w eksperymentowaniu z formą komiksu, jednak zdarza mu się wykorzystywać chwyt, który Hatfield nazywa „traktowaniem tekstu jako obiektu”⁷⁰. W *Little Nemo* z pierwszego grudnia 1907 roku⁷¹ (ilustr. 4) bohaterowie komiksu spieszą się na bankiet zorganizowany przez Morfeusza. Niestety, okazuje się, że są spóźnieni i jadalnia jest już zamknięta, zatem głodni i zdesperowani postanawiają zjeść litery układające się w tytuł komiksu. Ponadto, aby sięgnąć liter, wylamują jedną z ramek z których zbudowany jest kadr. Okazuje się, że te konwencjonalne znaki, które zazwyczaj nie wchodzą w obręb treści komiksu, tym razem stają się fizycznymi obiektami, które można wykorzystać w samej narracji. Wydaje się, że bohaterowie fikcji zyskują samoświadomość, ponieważ Nemo w pewnym momencie mówi, że autorowi komiksu nie spodoba się to, że niszczy jego dzieło.

Tym samym McCay wpisuje siebie i swoją rolę jako autora w obręb świata przedstawionego, stając się równouprawnionym bohaterem historii. Podobnie dzieje się z samą materialną formą komiksu. Wszystkie jego elementy mogą zostać włączone w obręb świata przedstawionego. Okazuje się więc, że autor *Little Nemo* buduje skomplikowaną

⁶⁹ M. Carrey, P. Gross, *The Unwritten*, nr 17, Burbank 2010.

⁷⁰ C. Hatfield, op. cit., s. 65.

⁷¹ W. McCay, *Little Nemo in Slumberland*, „New York Herald”, 1.12.1907.

metafikcję, w której logika świata snów pozwala na wyjście poza tradycyjne zabiegi narracyjne, tym bardziej podkreślając płynność ontologiczną światów.

Opisując różne rodzaje metafikcji w komiksach, Kukkonen stwierdza, że tego typu chwyt to klasyczna forma zastosowania *metalepsis* w komiksie⁷². W medium tym uwidoczniła została poprzez podkreślenie tego, że bohaterowie są narysowani, a umowna przestrzeń, w której się poruszają, ograniczona jest przez ramki kadrów i tym podobne. McCay był pierwszym twórcą w historii powieści obrazkowych, który dostrzegł możliwości zastosowania tego typu chwytów. Jednak w *Little Nemo* nie są to tylko formalne gry, wpływają one bowiem bezpośrednio na narrację i komplikują sposób konstrukcji światopowieści. Mają one funkcję tego, co Marie-Laure Ryan nazywa „*metalepsis ontologicznym*”⁷³. Narracja w przygodach małego Nemo zorientowana jest wokół budowania niepewności co do statusu poszczególnych bytów. McCay buduje napięcie między fikcyjnym światem snów a codziennym życiem bohaterów oraz między fikcją jako taką a rzeczywistością pozatekstową. W przytoczonych powyżej przykładach, aby uzyskać ten efekt, autor *Little Nemo* wykorzystuje wszystkie poziomy modalności występujące w medium komiksowym. Wprowadzenie niepewności, rozmywanie granic między fikcjami zostają wpisane w każdy poziom lektury. Pojawiają się one w obrębie pojedynczego kadru. Istnieją też w momencie obrazowania metamorfoz za pomocą sekwencji. Narracyjność wpisana jest bezpośrednio w kształty paneli i ich rozmieszczenie na planszach, wreszcie budowana jest poprzez samą materialność dzieła komiksowego.

4.

Analiza komiksu Winsora McCaya pokazuje, że zarysowany w punkcie pierwszym konflikt między narratologicznym a semiologicznym podejściem do komiksów jest pozorny. Granice między dyscyplinami rozmywają się w momencie aktu lektury. Próby stworzenia wizualnego systemu językowego, opisującego specyfikę medium komiksu, których patronem stał się Thierry Groensteen, muszą w pewnym momencie przejść na poziom historii opowiedzianej w danym dziele komiksowym. Podobnie propozycje Hermana są niepełne bez świadomości formy specyficznej dla powieści obrazkowych. Modele czytania komiksów zamieszczone w *Contemporary Comics Storytelling* oraz w *Alternative Comics* wydają się komplementarne. Zarówno Hatfield, jak i Kukkonen zauważają, że odbiór komiksów wymaga bardzo specyficznych kompetencji i jednoczesnego operowania na wielu poziomach znaczenia⁷⁴.

Zaproponowany w tym tekście model pozwala na dostrzeżenie, jak skomplikowanym i dynamicznym procesem jest akt lektury komiksów. W momencie, gdy którykolwiek element znaczący staje się dominantą formalną w dziele, ma to bezpośrednie przełożenie na sposób, w jaki konstruowane są hipotezy na temat światopowieści oraz obrazy mentalne poszczególnych wydarzeń, bohaterów i sytuacji. W tej perspektywie można

⁷² K. Kukkonen, op. cit., s. 108.

⁷³ M.-L. Ryan, *Metaleptic machines*, „*Semiotica*” 2004, nr 150 (1), s. 439–469.

⁷⁴ C. Hatfield, op. cit., s. 67. K. Kukkonen, op. cit., s. 13–14.

opisywać medium komiksowe jako dzieło cechujące się wielomodalnością. Na związku badań nad różnego typu modalnościami, podejściem narratologicznym i transmedialnym, szczególnie w kontekście narracji graficznych zwraca uwagę Herman w artykule *Multimodal Storytelling and Identity Construction in Graphic Narratives*⁷⁵. Podkreśla, że pomimo transmedialnej właściwości światoo obrazu jest on w jakimś stopniu zdeterminowany przez charakterystyczne dla danego sposobu konstruowania przekazu środowisko semiotyczne (*semiotic environment*), czyli modalność. Herman koncentruje się na warstwach wizualnej i werbalnej dzieł komiksowych⁷⁶. Niemniej jednak, jak zauważa Ruth Page, wielomodalność zakłada istnienie innych, mniej oczywistych kanałów semiotycznych, które mimo iż spychane na margines podczas aktu lektury, wpływają bezpośrednio na ostateczny kształt narracji w danym dziele⁷⁷. Ta perspektywa badawcza pozwala na wpisanie kwestii materialności (a także, z drugiej strony, cyfrowości) medium komiksowego w szerszy kontekst tego, w jaki sposób różne kanały komunikacyjne funkcjonują w obrębie ich odbioru społecznego. Pozwala to również na spojrzenie na akt lektury narracji graficznej jako pragmatycznej recepcji społeczno-kulturowej⁷⁸.

Rzeczony aspekt pragmatyczny opisywanego tu modelu pozwala na przejście od statycznego sposobu atomizacji kodu komiksowego typowego dla poetyki ku zastanowieniu się nad tym, które elementy wchodzą w relacje z innymi i jak stają się tropami lub wzorami, które są wykorzystywane przez czytelnika podczas konstruowania narracji. Model ten pozwala też na przeniesienie badań nad lekturą komiksów na grunt testów empirycznych. Językoznawcy kognitywni, tacy jak Neil Cohn, Martin Paczynski i inni, przeprowadzali testy pozwalające na określenie, jakie procesy kognitywne zachodzą w mózgu czytelników komiksów⁷⁹. Wykorzystywali do tego takie narzędzia, jak *eye-tracking* oraz rezonans elektromagnetyczny. Jednak przez to, że rozpatrują komiks z perspektywy językoznawczej, nie zastanawiają się zbytnio nad kwestiami narratologicznymi.

Wydaje się jednak, że refleksję teoretycznoliteracką można wykorzystać przy przeprowadzaniu badań empirycznych, które jeszcze bardziej poszerzyłyby naszą wiedzę na temat sposobów, w jakie czytelnik doświadcza komiksu, mechanizmów, za pomocą których udaje mu się odkodować poszczególne elementy, napięcia i modalności, tworząc koherentny, kognitywny konstrukt.

⁷⁵ D. Herman, *Multimodal Storytelling and Identity Construction in Graphic Narratives* [w:] *Telling Stories: Language, Narrative and Social Life*, red. D. Schiffrin, A. De Fina, A. Nylund, Waszyngton 2010, s. 195–208.

⁷⁶ *Ibidem*, s. 196.

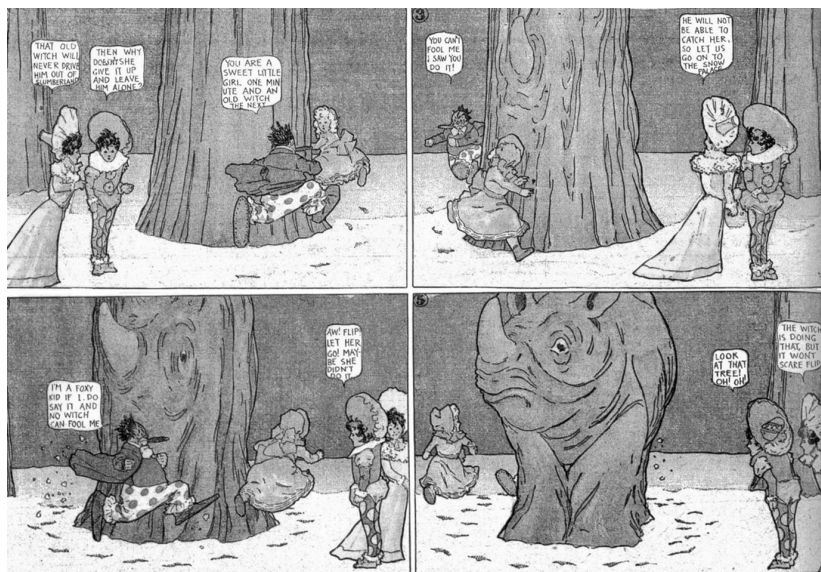
⁷⁷ R. Page, *Introduction* [w:] *New perspectives on Narrative and Multimodality*, pod red. R. Page, Nowy Jork 2010, s. 4–5.

⁷⁸ *Ibidem*, s. 9.

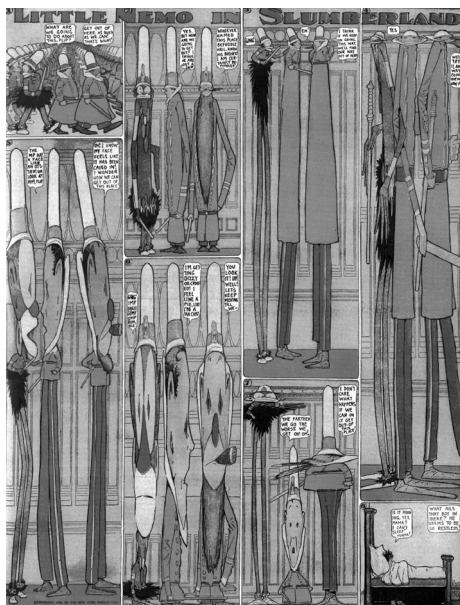
⁷⁹ N. Cohn, M. Paczynski, R. Jackendoff, P.J. Holcomb, G.R. Kuperberg, *(Pea)nuts and bolts of visual narrative: Structure and meaning in sequential image comprehension*, „*Cognitive Psychology*” 2012, nr 65, s. 1–38.



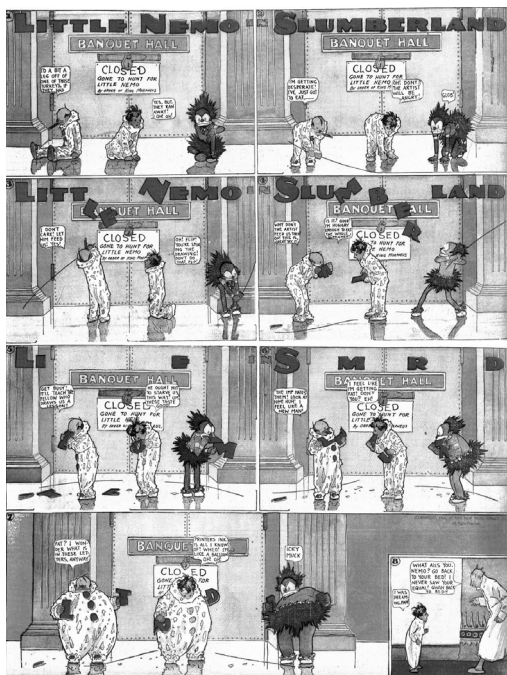
Ilustracja 1, *Little Nemo* – 1907.09.22



Ilustracja 2, *Little Nemo* – 1907.01.13



Ilustracja 3, *Little Nemo* – 1908.02.02



Ilustracja 4, *Little Nemo* – 1907.12.01

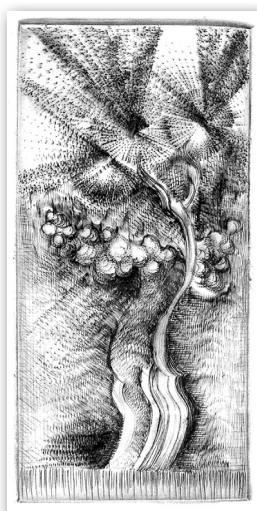
Summary

On Comprehending Comics, or Little Nemo in the Land of (Meta)narratology

The paper proposes a model of reading comics that combines the perspectives of postclassical narratology and comics studies. A few prominent narratology scholars, such as David Herman, have used comics as a basis for revisions of their theories of narration as a cognitive construct. However, they tend to overlook the formal and medium-specific aspect of graphical narration. On the other hand, comics studies scholars tend to focus on the formal elements of comics systems and overlook the influence of those elements on storytelling. The article tries to connect these perspectives through a reference to Kari Kukkonen's and Charles Hatfield's critical approaches to comics. Hatfield's description of the reading of comics as an interplay of tensions on different semantic levels of the medium leads to Kukkonen's observation that constructing narration in comics is based on the cognitive process of inference and the creation of hypotheses that are constantly verified by readers who then construct mental images of the storyworlds. The model proposed in the article describes the act of reading comics as a constant oscillation between medium-specific formal elements, such as juxtapositions of images, construction of panels, tensions between text and image, and narration as such. Illustrations of the thesis come primarily from *Little Nemo in Slumberland* by Windsor McCay.

Słowa kluczowe: komiks, narratologia postklasyczna, narracja graficzna, semiotyka komiksu, kognitywny model budowania narracji;

Keywords: comics, postclassical narratology, graphic narration, semiotics of comics, cognitive model of construction of narration



Jagoda Pajdas-Siwanowicz