



fot. Flickr

WIEKOWY SUPERBOHATER

USA \ Choć trudno w to uwierzyć, ale jeden z najbardziej rozpoznawalnych komiksowych bohaterów – Batman, czyli Człowiek-Nietoperz – skończy w tym roku 77 lat. Po raz pierwszy jego postać pojawiła się w 1939 r. w jednym z numerów amerykańskiego komiksu „Detective Comics”.

WYWIAD \ Z dr KAMILĄ TUSZYŃSKĄ, medioznawcą, narratorką i teoretykiem komiksu, rozmawia KONRAD WYSOCKI

Polski komiks dorównuje światowej czołówce

W naszym kraju mamy wielu zdolnych autorów, tworzących różne style komiksów: od rozrywkowych po historyczne. Ich styl doceniany jest za granicą i stanowi doskonały obiekt prac naukowców. W Polsce organizowanych jest również wiele festiwali i spotkań, na których zbierają się przedstawiciele środowiska komiksowego. Nasza scena komiksowa z pewnością nie ma się czego wstydzić i dorównuje najlepszym na świecie – mówi „Codziennicy” dr Kamila Tuszyńska.

Wśród ekspertów i teoretyków trwa wieloletni spór o to, jak jednoznacznie zdefiniować pojęcie komiksu oraz na jaki okres datować powstanie tego formatu. Część naukowców doszukuje się analogii między dzisiejszą formą komiksu a nawet w XV-wieczną sztuką iluminacji rękopisów.

Termin „komiks” jest szeroki i trzeba doprecyzować, o którym rodzaju komiksu mówimy – o komiksie wschodnim, japońskim (mandze), amerykańskim o superbahaterach, humorystycznych paskach komiksowych znanych z gazet czy o powieści graficznej, czyli pojedynczym, większym objętościowo albumie o wysokich wartościach artystycznych. Co do źródeł komiksu można ich szukać we wszystkich narracjach wizualnych, w XVII- i XVIII-wiecznych seriach rycin czy nawet w starożytności. Jednak umownie narodziny komiksu łączy się z końcem XX w. i prasą amerykańską. Podobnie jest z powieścią graficzną. Niektórzy naukowcy szukają jej początków w latach 40. i 50. ub. wieku. Inni z kolei twierdzą, że termin „powieść graficzna” po raz pierwszy pojawił się dopiero w 1978 r. wraz z opublikowaniem albumu „Umowa z Bogiem” autorstwa Willa Eisnera – jednego z twórców amerykańskiego komiksu.

W Pani publikacjach i wystąpieniach często pojawia się termin „poetyka komiksu”. Czy sekwencja kilku animowanych obrazków jest w stanie przekazać jakąś głębszą treść oprócz dostarczenia rozrywki?

Początkowo komiks faktycznie kojarzył się tylko z niezbyt skomplikowanymi historyjkami, jednak od czasów powieści graficznych jasne stało się, że to medium może opowiadać o bardzo trudnych tematach, takich jak wojna czy Holocaust. Zupełnie oddzielną grupę stanowią komiksy reporta-



fot. mat. pras.

że, komiksy okolicznościowe czy użytkowe, tworzone z myślą o przybliżeniu konkretnego wydarzenia historycznego, np. przygotowane przez Muzeum Powstania Warszawskiego albumy z cyklu „44. Antologia”. W Polsce są też bardzo popularne komiksy o tematyce religijnej, np. „Historia cudownego obrazu Matki Bożej Licheńskiej” (2008 r.) lub „Jan Paweł II, papież trzeciego tysiąclecia” (2001 r.).

Stany Zjednoczone, Japonia, a może któryś z innych krajów jest kolebką współczesnej formy komiksu?

Jeżeli za kryterium przyjmujemy komiks w jego najbardziej rozpoznawalnej formie, czyli z zachowanym podziałem na kadry, wypowiedzi w dymkach, kolebką „współczesnego” komiksu będą z pewnością Stany Zjednoczone. Jeżeli mówimy o mandze, to oczywiście za kolebkę należy uznać Japonię.

Starsi czytelnicy zapewne pamiętają kultowe polskie komiksy, takie jak „Tytus, Romek i A'Tomek” czy „Kajko i Kokosz”, których początki sięgają lat 60. i 70. ub. wieku. Jak obecnie wygląda polska scena komiksowa?

Od prawie dwóch dekad mamy bardzo wielu zdolnych autorów, którzy tworzą komiksy dla dorosłych w różnych stylach: humorystycznych, historycznych czy pozostających w konwencji, np. horroru bądź kryminału. Styl artystyczny i rozwiązania narracyjne takich twórców jak Daniel Chmielewski czy Maciej Sieńczyk są doceniane za granicą i stanowią doskonały obiekt analizy naukowej. Jest kilka wydawnictw, które na bieżąco starają się przybliżyć polskim czytelnikom wybitne dzieła zagraniczne. Polska scena komiksowa nie ma się czego wstydzić.

W Łodzi od ponad 20 lat organizowany jest doroczny Międzynarodowy Festiwal Komiksu i Cier. Z kolei w Warszawie w maju br. ruszy VII edycja Festiwalu Komiksowa Warszawa. Sympatycy komiksu w Polsce mają więc kilka okazji, by spotkać się z innymi pasjonatami historyjek obrazkowych.

Od wielu lat w Polsce organizowane są też i inne festiwale, konwenty, a rozwój mediów społecznościowych sprawił, że istnieje fanpage'dze, fora internetowe czy

grupy, dzięki którym można na bieżąco śledzić aktualności ze środowiska komiksowego. Powstają też różne mniej lub bardziej formalne kluby dyskusyjne, w tym i akademickie. Nie należy też zapominać o sklepach komiksowych. Daleko nam jeszcze do krajów „komiksowych”, takich jak np. Dania, Francja, USA czy Japonia, jednak można już i u nas mówić o pewnej kulturze komiksowej.

W środę nakładem PWN ukazała się Pani książka pt. „Narracja w powieści graficznej”. We wstępie do niej pisze Pani, że jest to pierwsza książka opisująca wspomnianą narrację w zupełnie innej formie. Na czym polega ta wyjątkowość?

Moim celem było omówienie i zebranie w jednym miejscu powstałych do jesieni 2015 r. w USA, Europie Zachodniej, Europie Środkowej i Europie Wschodniej badań dotyczących narracji w komiksie i powieści graficznej, a przede wszystkim zaproponowanie własnych narzędzi i koncepcji, pochodzących nie tylko z nauk humanistycznych, ale i ścisłych, np. z fizyki. Jest to pierwsza książka poświęcona w całości (450 str.)

wyłącznie strategiom narracyjnym w jednym konkretnym gatunku komiksu, jakim jest powieść graficzna, czyli m.in. tzw. zwrotowi narratystycznemu, tożsamości narracyjnej, opowiadaniu jako sposobowi rozumienia świata. Jest to o tyle istotne, że dotychczasowe badania, na co wskazują też inni naukowcy, marginalizowały związek powieści graficznej ze zmianami w świadomości humanistycznej. Poprzez pogłębioną interpretację poszczególnych albumów analizuję wpływ powieści graficznej na ponowoczesną kulturę, jak i ponowoczesnej kultury na powieść graficzną. Tym bardziej że opowiadanie w powieści graficznej osadza wśród innych narracji kulturowych i mediów, nie tylko wizualnych.

Czy w dobie internetu i postępującej technologii trójwymiarowej 3D komiksy mają szanse na przetrwanie?

To pytanie zawsze pada, gdy pojawia się jakieś nowe medium bądź technologia. Kiedyś ostrzegano, że wraz z pojawieniem się kina upadnie teatr, a telewizja czy radio zabiją prasę. Tę z kolei miał potem zniszczyć internet i e-booki. Jednak, jak doskonale wiemy, pojawienie się nowego, bardziej zaawansowanego technologicznie medium umożliwia rozwój tych już istniejących. Nowe media dają nowe możliwości, a rozwój technologiczny nie odbywa się kosztem zlikwidowania starszego medium. Komiksy internetowe pojawiły się już w latach 90. Wówczas obawiano się, że swoją atrakcyjnością wyprzedzą komiksy „analogowe”, tworzone w tradycyjnej, papierowej formie. W świecie mediów jest jednak miejsce i dla starych, i dla nowych form przekazu. Zawsze będą istnieć odbiorcy, którzy przede wszystkim cenią sobie obcowanie z papierem i tradycyjną formą czytelnictwa.