

Jakub Woynarowski

Habitat

Praca doktorska

(dysertacja teoretyczna)

Promotor:

dr hab. prof. ASP Dariusz Vasina

Recenzenci:

prof. Paweł Jarodzki

dr hab. prof. ASP Grzegorz Hańderek

Wydział Grafiki

Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie

2017

1.

TRADYCJA HIPERTEKSTU

Jak zauważył Marshall McLuhan, nowsze media raczej kontynuują i rozwijają elementy swoich poprzedników, niż zastępują je w pełni¹. Spostrzeżenie to znajduje potwierdzenie między innymi w fakcie, iż wraz z postępem technologicznym obsługa nowoczesnych urządzeń coraz częściej przypomina korzystanie z prostych narzędzi znanych ludzkości od wieków.

Prawidłowość ta dotyczy – wbrew pozorom – również form komunikacji kojarzonych jednoznacznie z XX-wieczną rewolucją technologiczną. Zmianą może być tutaj hipertekst, a więc metoda organizacji danych w postaci niezależnych fragmentów (leksji) połączonych odnośnikami (hiperłączami). Charakterystyczną cechą hipertekstu jest nielinearność i niestrukturalność układu leksji. Oznacza to, że kolejność czytania leksji nie jest z góry zdefiniowana, a nawigacja między nimi zależy wyłącznie od użytkownika. Najbardziej znanym systemem hipertekstowym pozostaje współcześnie ogólnoswiatowa sieć internetowa (WWW). Zastosowanie form hipertekstowych niewątpliwie usprawnia proces przechowywania i udostępniania danych o charakterze informacyjnym (jak w przypadku Wikipedii), choć z pewnością kreatywny potencjał tego typu rozwiązań w większym stopniu może zostać wyzyskany w ramach hipertekstów literackich (hiperfikcji) czyli utworów literackich zorganizowanych w postaci hipertekstu.

„Hipertekst“ to termin ukuty we wczesnych latach sześćdziesiątych XX wieku przez Teda Nelsona, który zdał sobie sprawę z możliwości maszyn w zakresie tworzenia i zarządzania sieciami tekstowymi różnych rodzajów utworów. „Literatura – pisał – jest rozwijającym się systemem powiązanych dokumentów“². W historii nauki zapisał się jego – nigdy nie zrealizowany, choć niezwykle wpływowy – projekt Xanadu, hipertekstowe przedsięwzięcie informatyczne, którego nazwa powstała z inspiracji poematem Samuela Taylora Coleridge’a „Chan Kubłaj“ („Kubła Khan“), przywołującym senną wizję odległej krainy, ostatecznie niemożliwą do utrwalenia językiem literackim.

Jak zauważa Jay David Bolter: „Wedle romantycznego poglądu akt tworzenia mógł wywołać lawinę myśli: jedna wiodła do kolejnej, a ta do następnej, pisarz zaś z wysiłkiem starał się je pochwycić, zanim wymkną się z objęć jego świadomości (z takim właśnie poczuciem przytłoczenia borykał się jakoby Samuel Taylor Coleridge

podczas pisania wiersza o Xanadu). [...] »Chciałabym mieć dziesięć rąk i pisać wszystkimi – notowała święta Teresa – a tak jedno zapomina się przez drugie«³. I dalej: „Hierarchiczna struktura (w formie paragrafów, ustępów czy rozdziałów) jest próbą wymuszenia porządku na zwerbalizowanych myślach, które zawsze mają tendencję do podważania tego porządku. Porządek asocjacyjny określa alternatywną organizację tekstu, skrywającą się pod porządkiem stron i rozdziałów, jaki drukowny tekst prezentuje swemu odbiorcy. Te warianty tworzą subwersywny tekst-ukryty-za-tekstem“⁴. Należy przypomnieć, że bardzo podobną myśl wyraził w latach 40-tych XX wieku również Vannevar Bush – jeden z prekursorów koncepcji hipertekstu – w artykule „As We May Think“ [„Jak sądzimy“], w którym opisuje system *memex* (skrót od *memory extender*), stwierdzał: „Ludzki umysł działa na zasadzie asocjacji. Kiedy uchwyci się jednej myśli, nieustannie przeskakuje do innych, które podsuwają mu skojarzenia, kierowane przez misterną sieć śladów przechowywanych w neuronach mózgu“⁵. Ted Nelson również sugerował, że hipertekst jest dla naszego umysłu „formą naturalną“⁶.

W tym kontekście warto zauważyć, iż nawet badacze zanurzeni w żywiole cyberprzestrzeni, tacy jak Bolter, postrzegają komputerowy hipertekst jako kontynuację sposobu, w jaki prezentowano literaturę za czasów Homera. Kontrastujący ze słowem zamrożonym na kartce książki drukowanej, sekwencyjny i dygresyjny styl homerycki wykazuje zaskakujące podobieństwo do „płynnego” tekstu epoki postgutenbergowskiej. Nie bez przyczyny mówi się w tym przypadku o epokach pierwszej i drugiej oralności, rozdzielonych przez okres ekspansji druku. Z drugiej strony warto zauważyć, że wirtualny hipertekst stanowi w istocie hybrydę dynamicznej mowy i permanentnego zapisu.

Bolter w swojej książce „Przestrzeń pisma. Komputery, hipertekst i remediacja druku“ stwierdza, iż „nowsze medium zajmuje miejsce starszego, jednocześnie zapożyczając i reorganizując pewne cechy pisma właściwe medium starszemu oraz zmieniając jego kulturową przestrzeń“⁷. Procesy związane z tym zjawiskiem określa mianem „remediacji“ i przez pryzmat tego właśnie pojęcia opisuje dzieje ludzkiej cywilizacji: już w starożytności nastąpiło przejście od przekazów ustnych do linearnego papirusowego zwoju, ten z kolei – u progu wieków średnich – zastąpiony został kodeksem rękopiśmiennym, następnie – w epoce nowożytnej – książką drukowaną, aż wreszcie – współcześnie – pismem elektronicznym. Nie jest to jednak proces wyłącznie

jednokierunkowy: „starsze media mogą dokonywać remediacji nowszych mediów w obrębie tej samej medialnej ekonomii”⁸.

Przyjmując (za Ernstem H. Gombrichem, Williamem Johnem Thomasem Mitchellem i Frederic'em Jamesonem) tezę o współczesnej „ofensywie wizualności”, Bolter formułuje definicję „nowego pisma obrazkowego”, zrodzonego z mariażu pierwotnych, wizualnych form zapisu i nowoczesnej technologii. Efektem tego hybrydycznego związku jest „topiczny model pisania” (od greckiego słowa *topos*, oznaczającego zarówno temat, jak i miejsce), najlepiej realizujący się w środowisku cyfrowym – przede wszystkim w sieci WWW, według amerykańskiego badacza stanowiącej *de facto* „formę pisma obrazkowego”⁹.

Co charakterystyczne, definiując przestrzenny charakter pisma elektronicznego Bolter z upodobaniem sięga po efektowne transhistoryczne korespondencje: „Reorganizacja plików oraz uruchamianie programów jest tak samo pisaniem, jak układanie znaków alfabetu w rzędki. Ikony komputerowe, tak jak relikwie ze sfery religijnej, po których dziedziczą nazwę, są jednostkami energii przemieniającymi operacyjną moc komputera w widzialne i operatywne symbole. Ikony te przypominają także kulturową funkcję liter alfabetu hebrajskiego w kabale lub też alchemicznych symboli [...]. Magiczne litery i znaki były często objektem refleksji [...] oraz wiary w to, że mają również pewną siłę operacyjną. Jako funkcjonalne reprezentacje występujące w piśmiennictwie komputerowym ikony cyfrowe uświadamiają to, co magiczne znaki w przeszłości mogły jedynie sugerować”¹⁰.

Komputerowy pulpit, niosący ze sobą „obraz świata jako środowiska przetwarzania informacji”, pozwala na lekturę cyfrowej rzeczywistości jako „ruchomego, zmieniającego się diagramu”. W ten oto sposób, przemodelowując czytelnicze nawyki użytkowników, światowa sieć informacyjna – stanowiąca globalny hipertekst – stopniowo przeradza się w „globalne hipermedia”.

2.

ŚWIAT W MINIATURZE :

OD GABINETU OSOBLIWOŚCI DO ELEKTROBIBLIOTEKI

Warto pamiętać, że również w epoce „wczesnej nowoczesności” (w której świat powiększył się niepomiaralnie za sprawą technicznych wynalazków i odkryć geograficznych) odnajdziemy zjawiska zapowiadające czasy internetu i komputerów osobistych. Epoka manieryzmu i baroku to okres mody na tak zwane wunderkamery – autonomiczne artystyczne twory, uformowane jako kompilacje obiektów znalezionych różnego pochodzenia i potraktowane jako metaforyczne opisy „świata w miniaturze”. [→ **ilustracja nr 1**] W ramach zmiennej i subiektywnie organizowanej struktury gabinetu osobliwości, poszczególne eksponaty stanowiły w istocie „ikonki”, odsyłające do innych elementów i tworzące w związku z tym rodzaj „interfejsu”. Nieraz gabinety tego rodzaju podlegały miniaturyzacji, stając się luksusowym meblem, zawierającym skomplikowany system szufladek i folderów z „ulubionymi” obiektami, ale również zbiór gier, mechanizmów odtwarzających określone melodie oraz „aplikacje” biurowe, umożliwiające spisanie listu lub narysowanie rysunku.

Zdarzało się, iż kolekcja podlegała „wirtualizacji”, a oryginalne obiekty zastępowano ich graficznymi wyobrażeniami, zgromadzonymi w opasłych katalogach – co potraktować można jako zapowiedź XIX-wiecznej idei Mundaneum, biblioteki mającej zgodnie z założeniem twórców (Paula Otleta i Henri'ego La Fontaine'a) gromadzić całą wiedzę świata. Zdaniem wielu badaczy koncepcja Mundaneum, jako uniwersalnej bazy danych, stanowi bezpośrednią zapowiedź powstania wirtualnej sieci internetowej. Jak widać, typowy dla wunderkamer sposób myślenia nie zanikł wraz z końcem epoki nowożytnej – współcześnie coraz częściej przyrównuje się praktyki internetowych bloggerów do ekscesów nowożytnych zbieraczy kuriozów, a powszechne marzenie o „świecie w miniaturze” – jak się zdaje – z biegiem lat wcale nie wygasło.

W 1923 roku – jakby antycypując topiczny model hipertekstu, o którym pisał Bolter – awangardowy artysta El Lissitzky sformułował manifest zatytułowany „Topografia typografii”, opublikowany w czwartym numerze redagowanego przez Kurta Schwittersa magazynu „Merz”. Zwięzły tekst kończy się znamienymi słowami: „Zadrukowany arkusz przewycięża czas i przestrzeń. Zadrukowany arkusz, nieskończoność książek muszą wyjść poza swoje granice. ELEKTROBIBLIOTEKA.”¹¹.

Swoistą „elektrobiblioteką“ miał być – opisany dwie dekady później – *memex* Vannevara Busha; ten sam cel przyświecał również Tedowi Nelsonowi, który użytkownikom hipotetycznego systemu Xanadu oferował „UNIWERSALNĄ STRUKTURĘ DANYCH, WEDŁUG KTÓREJ MOŻNA MAPOWAĆ WSZELKIE INFORMACJE“¹².

Idea informacyjnej „mapy“ nie jest rzeczą nową – jej zapowiedź możemy odnaleźć już w epoce Oświecenia, gdy czołowy francuski encyklopedysta Jean le Rond d'Alembert pisał: „[...] można stworzyć tyle różnych systemów wiedzy, ile jest możliwych systemów odwzorowań kartograficznych. [...] Nie istnieje chyba żaden badacz, który by nie stawiał własnej nauki ponad innymi, podobnie jak pierwsi ludzie stawiali siebie w centrum wszechświata.“¹³. Możliwe zresztą że korzenie tej koncepcji sięgają znacznie głębiej, na co zwracał uwagę Jesse M. Gellrich w publikacji „Idea Księgi” („The Idea of the Book”) – jego zdaniem ambicją zarówno encyklopedystów, jak i teologów było: „[...] zebranie wszystkich wątków wiedzy w jeden przeogromny Tekst, encyklopedię lub sumę, która odzwierciedlałaby historyczny i transcendentalny ład na tej samej zasadzie, co Księga Bożego Słowa (Biblia) jest odzwierciedleniem Księgi jego Dzieła (natury)”¹⁴.

3.

HIPERKOMIKS

Teza d'Alemberta o wielości możliwych „kartograficznych“ systemów wiedzy znalazła nieoczekiwaną egzemplifikację już w czasach Encyklopedystów. Zwiastunem tym była powieść angielskiego pisarza Laurence'a Sterne'a „Życie i myśli JW Pana Tristrama Shandy“, opublikowana w latach 1759 – 1767 i ciesząca się niebywałą wprost popularnością, biorąc pod uwagę jej awangardowy charakter. [→**ilustracja nr 2**] Jak zauważył rosyjski formalista Wiktor Szklowski: „naruszając formę powieści, [Sterne] zmusza nas do zwrócenia na nią uwagi, i dla niego ta świadomość formy poprzez jej naruszenia stanowi treść powieści“¹⁵. Wtórzy mu Jay David Bolter: „Tristram Shandy to nie tylko atak na konwencję powieści jako spójnego opisu wydarzeń, to również zamach na konwencje prezentacji, na technologie pisma i druku“¹⁶. Sterne w swoim liberackim dziele antycypuje topograficzny model pisma, charakterystyczny dla epoki mediów cyfrowych; poprzez serię autotematycznych zabiegów zachęca czytelnika do rezygnacji z „naturalnej“ (do pewnego stopnia biernej) lektury na rzecz odpowiedzialnego i kreatywnego współautorstwa. Ze względu na wymienione właściwości „Tristram Shandy“ jest dla Boltera „siecią konceptualną“, w gruncie rzeczy gotową do odwzorowania w przestrzeni mediów cyfrowych¹⁷.

Utwór Sterne'a nie jest w historii literatury odosobnionym przypadkiem – jako zastanawiającą analogię można tu wskazać późniejsze o sto lat „Dzieje Świętej Rusi“, eksperymentalną powieść wizualną Gustave'a Doré z 1854 roku. Łącząc talent graficzny z literacką inwencją Doré tworzy utwór autotematyczny i sam występuje w nim jako jeden z bohaterów „historii o tworzeniu historii“. Obecność takiej autorskiej sygnatury, podobnie jak konsekwentnie stosowana metoda deziluzji, ujawnia umowność każdego komunikatu (szczególnie wizualnego). Tok wysoce skomplikowanego wywodu regularnie ulega retardacji za sprawą buntu materii, z której autor usiłuje formować opowieść. [→**ilustracja nr 3**] Stężeniu absurdu przeciwstawia się nawet obdarzone „własnym, niebezpiecznym życiem“ pióro, które wymyka się z dłoni twórcy, by znaczyć stronice eposu abstrakcyjnymi plamami i enigmatycznymi czarnymi „monochromami“. [→**ilustracja nr 4**]

Książka Gustava Doré, jako wizualne rozwinięcie topograficzno-liberackich koncepcji Sterne'a, uzmysławia skalę możliwości, jakie od samego początku niosło ze

sobą medium graficznej opowieści – zarówno ze względu na twórcze powiązanie wielu różnorodnych form komunikacji, jak i (paradoksalnie) na wewnętrzne niespójności tej gatunkowej hybrydy. Nie bez powodu jedna z teorii na temat genezy komiksu jako gatunku głosi, że zrodził się on w momencie, gdy obraz towarzyszący tekstowi nie tylko przestał go ilustrować lub dopełniać, ale zaczął jawnie mu przeczyć. Komiks – jako skutek twórczego konfliktu obrazu i słowa – jest medium heterogenicznym. Jego tożsamość ulega ciągłej redefinicji w zależności od zmiennego kontekstu, w którym przyszło mu funkcjonować. Literacka ilustracja ewoluuje na drodze eksperymentu, zmierzając w kierunku autonomicznego „eseju wizualnego” (podobnego aleatorycznej partyturze).

Wewnętrzną dynamikę tej „mikstury” wyznaczają następujące opozycje: narracja liniowa (dramaturgiczna) – narracja nieliniowa (poetycka, eseistyczna, hipertekstowa); model współrzędny (równoważność wszystkich elementów jako samodzielnych całości) – model podrzędno-nadrzędny (nierównoważność elementów zdeterminowana przypisaną każdemu z nich rolą); formuła „tekstu jako obrazu” – formuła „obrazu jako tekstu”; forma „zamknięta” (komunikacja wizualna) – forma otwarta (eksperyment artystyczny); umowność przestrzeni (reprezentacji) dwuwymiarowej – fizyczna „konkretność” przestrzeni trójwymiarowej; znak – ilustracja.

Wydaje się, że formułą, która umożliwiłaby najbardziej efektywne wyzyskanie zarysowanego powyżej „eksplozywnego” potencjału byłby komiksowy hipertekst, zarówno w jego analogowych, jak i cyfrowych inkarnacjach. Nie jest to idea nowa; pojęcie „hiperkomiksu” sformułował już w 1970 roku sam Ted Nelson (w artykule „No More Teacher's Dirty Looks”), doceniając edukacyjny potencjał interaktywnej literatury wizualnej¹⁸. O możliwości hipertekstowej „remediacji komiksu” pisał także Jay David Bolter, odnosząc się w tym przypadku do innowacji w dziedzinie gier toczonych przy użyciu interfejsu tekstowego (MOO) ¹⁹. Również Paul Gravett wskazuje na związki prototypowych hiperkomiksów z tradycją gier RPG i serią książek „Choose Your Own Adventure”, publikowanych jeszcze przed erą internetu, w połowie lat 80-tych XX wieku²⁰.

Od momentu, gdy w latach 90-tych ekspansja mediów cyfrowych umożliwiła swobodną rozbudowę „topicznych” i interaktywnych struktur w oparciu o ideę nielineranej opowieści obrazkowej, nasileniu uległy procesy związane z remediacją komiksu, przebiegającą równocześnie w dwóch kierunkach. Z jednej strony nie

brakowało przykładów takich jak komiks „Meanwhile“ (2001 – 11) Jasona Shiga, który pierwotnie wydrukował swoje dzieło jako mini-komiks, następnie *graphic novel*, a wreszcie – jako zdigitalizowany sieciowy hiperkomiks. Równocześnie emblematycznym przykładem pozostaje tu także Josh Neufeld, którego intermedialny webkomiks „A.D.: New Orleans After the Deluge“ (2007-8) właściwej „nobilitacji“ dostąpił dopiero po publikacji w formie klasycznego albumu (2009).

Nie zmienia to faktu, iż „hipertekstowy“ potencjał komiksu może być w pełni realizowany także poza sferą technologicznych nowinek. Jak podkreśla na swojej stronie e-merl.com jeden z pionierów nieliowego webkomiksu Daniel Merlin Goodbrey: „Hiperkomiks można wyobrazić sobie jako komiks sieciowy o wielokierunkowej strukturze. W hiperkomiksie wybory dokonywane przez czytelnika mogą wpływać na sekwencję zdarzeń, ich rezultat lub punkt widzenia z którego owe wydarzenia są oglądane. Animacja, dźwięk, wraz z krzykliwymi łącznikami, pełnią jedynie funkcję dekoracji – to właśnie wybory dokonywane przez czytelnika i związane z nimi interakcje czynią hiperkomiks hiperkomiksem“²¹.

4.

W KRĘGU MAGAZYNU „RAW“:

ART SPIEGELMAN I AMERYKAŃSKA SCENA ALTERNATYWNA

Lata 80-te XX wieku to nie tylko okres gdy świadomość możliwości oferowanych przez nowe technologie powoli zaczęła przenikać na obszar „literatury wizualnej“, ale także czas przemian kulturowego statusu komiksu i związanych z tym faktem odważnych eksperymentów narracyjnych.

Niemalą rolę w tych procesach odegrał amerykański magazyn „RAW“, którego premiera w 1980 roku uchodzi za znaczącą cezurę w historii komiksu alternatywnego. Redaktorzy czasopisma – Art Spiegelman i Françoise Mouly – programowo traktowali komiks jako zjawisko artystyczne, budując inetelektualny kontrapunkt dla żywiołowego nurtu undergroundowego i skupiając wokół siebie grono znakomitych twórców z całego świata, m.in. Charlesa Burnesa, Richarda McGuire’a, Chrisa Ware’a, Roberta Crumba, Alana Moore’a, Lorenza Mattottiego, José Muñoza i Carlosa Sampayo. Obok prac zdolnych autorów komiksowych (często debiutantów, rekrutowanych spośród studentów Spiegelmana w School of Visual Arts), na łamach „RAW“ zamieszczano również dzieła artystów, takich jak Henry Darger oraz utwory dawnych klasyków, zarówno amerykańskich (Winsor McCay, George Herriman), jak i europejskich, między innymi związanego z ruchem *Arts Incohérents* Carana d’Ache’a i wspomnianego wcześniej Gustave’a Doré. Głęboka świadomość komiksowej tradycji była zresztą jednym z rysów charakterystycznych środowiska „RAW“, co znalazło wyraz w aforyzmie Arta Spiegelmana „Przyszłość komiksu to jego przeszłość“²².

Sam Spiegelman okazał się z czasem niezwykle wpływową figurą – nie tylko w kręgach amerykańskiej alternatywy, ale w także w wymiarze globalnym. To właśnie na łamach „RAW“ zaczął on drukować – w formie broszur załączanych do kolejnych wydań – historię „Maus. A Survivor’s Tale“, w latach 1986 i 1991 wydaną w formie dwutomowej powieści graficznej, a w 1992 roku uhonorowaną Nagrodą Pulitzera. Opowieść Spiegelmana – jak zauważa Paweł Sitkiewicz – „dla całego pokolenia stała się kompozycyjnym wzorcem metra: łączyła autobiografizm z poważną tematyką, oryginalnym językiem i tradycją amerykańskiego komiksu“²³. Przyszłość pokazała, iż Spiegelman wyznaczył swoim dziełem „artystyczny horyzont“ między innymi takim pionierom komiksowego hipertekstu jak Richard McGuire i Chris Ware.

Spiegelman zmierzył się w swoim utworze z problemem Bilderverbot, a więc niemożności stworzenia adekwatnego artystycznego „odbicia” spuścizny Holokaustu²⁴. Na najbardziej elementarnym, wizualnym poziomie „Maus” paradoksalnie respektuje „zakaz obrazowania”. Ma to miejsce dzięki efektowi „mimetycznej aproksymacji” – zastąpieniu ludzkich twarzy wizerunkami zwierząt (myszy, kotów, świń). Ponadto artysta wpisał opowieść w szerszą historię ramową. Główny wątek stanowią powtarzające się spotkania autora z ojcem, podczas których ten ostatni snuje swą narrację. Tym sposobem Spiegelman ujawnia prawdę o wadach bohatera i podważa wiarygodność jego relacji. Sam również podkreśla, że nigdy nie odwiedził Polski, a sceneria wszystkich wydarzeń pozostaje wytworem jego wyobraźni. Jak zauważa Jerzy Szyłak, „przez upośredniczenie narracji i zdanie sprawy z własnego braku wszechwiedzy oraz dzięki subiektywizmowi, Spiegelman tworzy w swoim komiksie przejmujące wrażenie uczciwej rejestracji przekazu o historycznej przeszłości”²⁵.

Co więcej, w „Mausie” znajdziemy załączki strategii narracyjnej, która w pełni rozwinięta została przez Spiegelmana w jego kolejnym, eksperymentalnym albumie „In the Shadow of No Towers” („W cieniu nieistniejących wież”, 2004), w którym autor dokonał udanej próby pogodzenia traumatycznych wątków osobistych z wyrafinowaną grą formalną, odnosząc się do wydarzeń 11 września 2001 roku. W pewnym momencie tej autobiograficznej opowieści Spiegelman przywdziewa zresztą maskę myszy, co wprost odsyła czytelników do lektury jego wcześniejszego utworu.

Spiegelman, podobnie jak wcześniej Laurence Sterne i Gustave Doré, zanurza się tu w metatekstualnym żywiole, opowiadając o niemożliwości adekwatnego opowiadania o rzeczywistości. Ewa Kowal wskazuje nawet na wspólne dla Spiegelmana i Sterne’a „jakości liberackie”: wielopoziomową narrację oraz fakt potraktowania książki jako obiektu. Architektoniczna forma woluminu (imitującego w proporcjach jedną z Twin Towers) w środku dosłownie rozpada się na wielobarwne kawałki, okruchy medialnych przekazów i strzępy chaotycznej tkanki wspomnień²⁶. Istotną cechą „In the Shadow of No Towers” jest to, że komiks zderza pierwiastek tragiczny z komicznym (reprezentowanym przez postaci z klasycznych amerykańskich *cartoons*); „karnawałowość” tego utworu w ścisły sposób wiąże się z jego kataraktycznym wymiarem.

5.

„BOSKA PERSPEKTYWA“:

MYŚLENIE PARADYGMATYCZNE W KOMIKSACH RICHARDA MCGUIRE'A I CHRISA WARE'A

Art Spiegelman – przy całym swoim nowatorstwie – z pewnością nie powiedział jednak ostatniego słowa w dziedzinie komiksowej narracji. Gdyby należało wskazać inne dzieło, powstałe w tym samym czasie i silnie (lub może nawet silniej) poszerzające granice komiksowego medium, wypadałoby wskazać na artystę z kręgu samego Spiegelmana: Richarda McGuire'a – autora skromnej sześciopłanszówki „Here“ („Tutaj“), opublikowanej w 1989 roku na łamach „RAW“. [→ **ilustracja nr 5**] Amerykański badacz komiksu Douglas Wolk wspomina, że „jest to praca, której wpływ był widoczny na obszarze sztuki komiksu przez dekady“²⁷. Po upływie ćwierć wieku od publikacji pierwszej wersji „Here“ McGuire wydał – pod koniec 2014 roku – jego rozbudowaną wersję w formacie powieści graficznej. Rok później historia ta doczekała się polskiej edycji²⁸, która jednak – odmiennie niż oryginał – przybrała postać liberackiego eksperymentu, przypominającego „Nieszczęsnych“ Bryana Stanleya Johnsona: kolejne rozkładówki książki stały się planszami, luźno umieszczonymi w opakowaniu, swoją formą wywołującym architektoniczne skojarzenia. Powierzchnie kartonowego pudełka upodobniły się do ceglanych ścian, a pokrywka ozdobiona została iluzjonistycznym przedstawieniem uchylonego okna, zapraszającego by zajrzeć do zatopionego w półmroku wnętrza. W ten sposób polskie wydanie „Tutaj“ stało się konceptualnym obiektem narracyjnym: symbolicznym wyobrażeniem domu jako materialnej ramy dla efemerycznych zdarzeń, symultanicznie współistniejących oraz „interferujących“ między sobą w obrębie jednej przestrzeni.

Punktem wyjścia dla wielowarstwowej narracji McGuire'a, przypominającej strukturalnie rozbudowany interfejs komputerowych okien (którego początki przypadają właśnie na lata 80-te), jest tytułowe „tutaj“ – narożnik domu, w którym w roku 1957 (to zarazem moment narodzin autora komiksu) przyszedł na świat jeden z bohaterów opowieści. „Tutaj“ nie jest jednak „historią“ w tradycyjnym tego słowa znaczeniu. Jak pisze Jerzy Szyłak, „Narracyjność ulega tu silnej redukcji, a sens oglądanych zdarzeń musimy niejednokrotnie dopowiadać sobie sami. Na plan pierwszy wysuwa się myślenie paradygmatyczne (podkreślenie – JW), polegające na pokazywaniu

tego, co w życiu ludzkim powtarzalne, tworzące łatwo rozpoznawalne wzory i nadmiernie rozpoznawalne schematy“²⁹. Zwracając uwagę na zastanawiający spłot „paradygmatyczności“ (późn. łac. – *paradigma* ~*atis*, z gr. *παράδειγμα* - *para-deigma* ~*deigmatos* „wzorzec, przykład pouczający“) z codziennością w dziele McGuire’a, Szyłak przytacza cytaty z eseju *Krząctwo* Jolanty Brach-Czajny: „Podstawę naszego istnienia stanowi codzienność. A że fakt istnienia przeżywamy jako niezwykle ważny, więc ogarnia nas zdumienie, ilekroć uświadamiamy sobie, że upływa ono na drobniakach. Codzienność stanowiąca tło egzystencjalne zdarzeń niezwykłych, których oczekujemy – często nadmiernie – może więc decydować o wszystkim. Ma wymiar drobny. Częstotliwość duża. Jest niezauważalna“³⁰.

Strategia przyjęta przez McGuire’a uległa silnej intensyfikacji w twórczości Chrisa Ware’a, także związanego ze środowiskiem „RAW“ i wprost przyznającego się do inspiracji (hiper)komiksem „Tutaj“. O ile takie projekty Ware’a jak „Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth“ (2003) pomimo obecności nielinearnego modelu narracji mieściły się jeszcze w konwencjach tradycyjnej powieści graficznej [→ **ilustracja nr 6**], o tyle jedno z jego ostatnich dzieł, wydane w roku 2012 – „Building Stories“ („Historie Budynku“, ale i „Budowanie Historii“) – można uznać za swoistą „aleatoryczną partyturę“, łączącą najlepsze tradycje literackie (od Tołstoja do Pereca) z duchem awangardowego eksperymentu. [→ **ilustracja nr 7**] Najpełniejszą realizację znajduje tu metoda twórcza, którą sam Ware opisał następująco: „Komiks to sztuka czystej kompozycji, konstruowana starannie jak muzyka, ale strukturalizowana w całą architekturę, układ plansza po planszy ożywiany i »wykonywany« przez czytelnika“³¹.

W „Building Stories“, które nie jest klasyczną książką, a raczej kolekcją narracyjnych obiektów, pobrzmiewają echa „liberackich“ praktyk, podejmowanych przez redakcję magazynu „RAW“. Pierwsze numery czasopisma, publikowane w niestandardowym, ogromnym formacie, były ręcznie składane oraz pakowane w wymyślny sposób. Oprócz wszywanych wkładek z książeczkami różnych autorów, kolejne edycje wzbogacano pomysłowymi gadżetami: do jednego z numerów dołączono serię kolekcjonerskich kart „City of Terror“ Marka Beyera wraz z gumą do żucia (nr 2); inny zawierał elastyczną płytę gramofonową z dźwiękowym kolażem przemówień Ronalda Reagana (nr 4); kolejna z „atrakcji“ polegała na tym, że narożnik okładki został wydarty, a we wnętrzu magazynu wklejono fragment okładki, pochodzący z innego egzemplarza (nr 7).

Utrzymany w podobnej konwencji projekt „Building Stories“ przybrał formę dużych rozmiarów pudełka, przypominającego opakowanie gry planszowej i – w istocie – zachęcającego czytelnika do narracyjnych zabaw w oparciu o czternaście artefaktów: od niewielkich pasków, poprzez zeszyty i arkusze wielkości gazety, aż po planszę z wyobrażeniem mapy świata przedstawionego w opowieści; jest to zatem „literatura topograficzna“ *par excellence*. Każdy z elementów – pomimo wzajemnych podobieństw – utrzymany jest w odmiennej stylistyce, nawiązującej zarówno do tradycji prasowych *cartoonów*, obyczajowych *graphic novels*, aż po nowoczesne infografiki; mozaikowa forma całości do złudzenia przypomina zabiegi stosowane wcześniej przez Spiegelmana w „In the Shadow of No Towers“.

Na wewnętrznej stronie wieka, zamykającego pudełko (które samo w sobie stanowi kolejny, piętnasty z narracyjnych obiektów) znalazły się dwa motto, które mogłyby stanowić swoisty klucz do odczytania intencji autora. Pierwsza ze „złotych myśli“, autorstwa Clary Louise Ware, brzmi zarazem zdroworozsądkowo, jak i poetycko: „Don't forget to go out of the house every ince in a while or you'll lose your source of pollination“ – co w wolnym tłumaczeniu mogłoby brzmieć: „Nie zapomnij raz na jakiś czas wyjść z domu, jeśli nie chcesz stracić źródła inspiracji“; pojawiające się w oryginale słowo „pollination“ oznacza dosłownie „zapylenie“, co stanowi zabawną grę słów w kontekście historii jednego z bohaterów „Building Stories“ – Branforda The Bee³². Drugi z przytoczonych przez Ware'a *bon motów* pochodzi wprost od Pabla Picassa: „Everything you can imagine is real“ („Wszystko, co możesz sobie wyobrazić, istnieje naprawdę“) ³³. Na uwagę zwraca sam fakt zestawienia ze sobą dobrej rady, udzielanej przez babcię młodemu Ware'owi z pełną patosu deklaracją ikonicznego artysty awangardowego, który – nawiasem mówiąc – przyznał iż „jedyną rzeczą której żałuje w swoim życiu to fakt, iż nie zajął się twórczością komiksową“³⁴. Demiurgiczny rozmach artysty-narratora jest tu kontrowany (auto)ironicznym dystansem, a nierozzerwalny splot „paradygmatycznego“ z „codziennym“ ujawnia się w z całą mocą.

Amerykański badacz Bart Beaty uznaje wielowątkowe dzieło Ware'a za „apoteozę architektonicznego i performatywnego podejścia“ do planszy komiksowej³⁵, zaś Paweł Sitkiewicz porównuje kompozycję „Building Stories“ do „Borgesowskiego ogrodu o rozwidlających się ścieżkach albo do dzieła otwartego, albo nawet hipertekstu“³⁶. Nielinearna, pełna momentów „bezczasu“ i pozbawiona wyraźnej hierarchii struktura utworu przypomina „strumień codziennego życia“, jednak wydaje się że sedna

opowieści Ware'a nie stanowią jednostkowe historie, lecz raczej sam akt „budowania historii“ i związany z nim „katalog środków wyrazu, jakimi dysponuje współczesny artysta komiksowy“. „Ambicją Ware'a – sugeruje Sitkiewicz – było stworzenie mikrokosmosu, opowiedzenie o życiu postaci z boskiej perspektywy“ (podkreślenie – JW)³⁷. [...] „Przenika przez ściany i sufity budynku, by ukazać życie takim, jakie ono jest, bez cenzury“³⁸.

KOMIKS POTENCJALNY: BRYTYJSKIE EKSPERYMENTY Z HIPERKOMIKSEM

Przedsięwzięcia takie jak „Building Stories“ stanowią dla brytyjskiego teoretyka Paula Gravetta przykład swoistego „zwrotu taktylnego“, realizującego się paralelnie, a być może konkurencyjnie wobec ekspansji mediów cyfrowych. Rosnący poziom edytorskich projektów w połączeniu z technologicznymi możliwościami druku i relatywnym spadkiem kosztów produkcji stworzył warunki dla powrotu książki jako „uchwytnego“ obiektu (*covetable, tactile object*). „Building Stories“ jest w opinii Gravetta „kulminacją“ tego zjawiska, co znajduje potwierdzenie w zgryźliwym komentarzu samego Chrisa Ware’a: „W miarę jak elektroniczna niematerialność wdziera się w naszą egzystencję, czasem dodaje nam otuchy – a może nawet jest niezbędny – kontakt z czymś namacalnym“³⁹.

Próbując wyznaczyć dla komiksu trajektorię rozwoju alternatywną zarówno wobec kultury druku, jak i wirtualnej sieci (choć wynikającą z obu tych tradycji), Gravett w swojej książce „Comics Art“ („Sztuka Komiksu“) proponował, by nową przestrzenią dla hipertekstowych narracji wizualnych stał się galeryjny *white cube*⁴⁰. „Komiks galeryjny“ (*Gallery Comics*) nie jest jednak koncepcją nową; pomimo iż na mocy technologicznych uwarunkowań opowieści graficzne dostosowały się do ściśle zdefiniowanego formatu strony lub książkowego kodeksu, to ich początki – jak podkreśla Gravett – „sięgają wprost do pierwszych galerii sztuki, do jaskiń“⁴¹.

Brytyjski teoretyk wskazuje w tym kontekście także na „przestrzenne“ (lub mówiąc językiem Boltera – „topograficzne“) właściwości komiksu, wynikające z jego naturalnie „otwartej“ struktury, umożliwiającej symultaniczne współistnienie wielu warstw czasowych; w tym ujęciu komiks jest medium bez porównania bardziej interaktywnym niż film, co sytuuje go raczej w „immersyjnej“ tradycji gier niż linearnej narracji literackiej.

Swoistym „poligonem badawczym“ w tym zakresie był dla Gravetta projekt kuratorski „Hypercomics: The Shape of Comics To Come“, zrealizowany w 2010 roku w Pumthouse Gallery w londyńskim Battersea Park. Do udziału w wystawie Gravett zaprosił czterech artystów: Adama Danta, Dave’a McKeana, Warrena Pleece’a i – *las but no least* – Daniela Merlina Goodbrey’a. Każdy z nich miał za zadanie – korzystając

z hipertekstowego potencjału komiksu – odnieść się poprzez działanie *site-specific* wprost do topografii samej galerii; można zatem powiedzieć (nawiązując do architektonicznej metafory Ware'a) iż w ten sposób „historie budynku“ okazały się tworzywem dla „budowania historii“. Eksperymenty narracyjne stały się również okazją do wyzyskania intermedialnego potencjału komiksu, łączonego – w ramach rozbudowanych instalacji czwórki artystów – z interaktywnymi animacjami (Warren Plecce), obiektami rzeźbiarskimi i fotografią (Dave McKean) oraz malarstwem *trompe l'oeil* i kartograficznym diagramem (Adam Dant). Jako szczególny przypadek można potraktować w tym kontekście instalację „The Archivist“ Daniela Merlina Goodbrey'a, której materialna odsłona w przestrzeni galerii uzupełniona została wirtualnym aneksem, umieszczonym na stronie e-merl.com

„The Archivist“ wyrasta wprost z wcześniejszych doświadczeń Goodbrey'a, związanych z digitalizacją kolektywnego hiperkomiksu „PoCom“. Utwór ten powstał w 2003 roku – pierwotnie w formie rysunkowej instalacji – w londyńskim Institute Of Contemporary Art (w ramach inauguracji festiwalu ComICA) z inicjatywy Paula Gravetta, Brada Brooksa i Toma Gaulda. Na 17-metrowej ścianie Concourse Gallery stworzono „komiks potencjalny“, ustrukturyzowany wokół narracyjnej osi autorstwa Gaulda, ujętej w 38 dużych paneli, drukowanych na żółtych planszach przypominających kartki *post-it*; w odniesieniu do zaproponowanej ramy fabularnej 17 innych artystów (jednym z nich był sam Goodbrey) stworzyło własne „odgałęzienia“, używając mniejszych kwadratów żółtego papieru.

„PoCom“ – co podkreśla Gravett – reprezentuje typ narracji, która pomimo swojego hipertekstowego charakteru zawiera wyrazisty, linearny „kręgosłup“ (*spine*)⁴². Struktura ta została bezpośrednio zapożyczona z galeryjnych projektów szwedzkiego artysty Larsa Arrheniusa, który w 2000 roku w Turynie, w ramach pierwszej edycji Biennale Internazionale Arte Giovane, zaprezentował instalację „The Man Without One Way“. Dzieło Arrheniusa składało się ze 170 kwadratowych paneli, tworzących pozbawioną słów opowieść o przechodniu, który swobodnie przemieszcza się zarówno w horyzontalnej przestrzeni „świata przedstawionego“, jak i w realnie istniejącej sali ekspozycyjnej.

Goodbrey, który podkreśla „kluczowy wpływ“ jaki praca Arrheniusa miała na późniejszy o kilka lat „PoCom“, zwraca również uwagę na podobieństwo kolejnego utworu tego artysty „The Man Without Qualities“ (2001) do powstałego w tym samym

czasie webkomiksu Scotta McClouda „Choose Your Own Carl“, rozwijanego przy aktywnej współpracy użytkowników odwiedzających jego autorską stronę⁴³.

Swój następny galeryjny hiperkomiks „A-Z“ (2002) Arrhenius oparł na rozkładanej mapie Londynu, stanowiącej punkt wyjścia dla rozbudowanej, wielokierunkowej narracji. Wydaje się, że idea kartograficznego odwzorowania szczególnie dobrze koresponduje z metodą obraną przez Goodbrea podczas pracy nad internetową wersją projektu „PoCom“; dzięki zastosowaniu nowatorskiego narzędzia, zwanego „The Tarquin Engine“, utwór w swej sieciowej odsłonie przerodził się w interaktywną mapę przestrzenną, umożliwiającą płynne i swobodne skalowanie wybranych segmentów opowieści. [→ **ilustracja nr 8**]

Charakterystycznym rozwiązaniem usprawniającym nawigację jest tutaj wprowadzenie „ścieżek“ (*trails*), a więc linii wiążących panele w narracyjne sekwencje; koncepcja ta pochodzi wprost od Scotta McClouda, który – snując rozważania na temat *infinite canvas* – wskazywał na związki idei nieprzerwanej narracyjnej „ścieżki“ z takimi dziełami jak tkanina z Bayeux, czy kolumna Trajana⁴⁴.

Paul Gravett zarysowuje horyzont dalszego rozwoju „Komiksu Potencjalnego“, w wyniku którego nieliniarna narracja mogłaby symbolicznie naruszyć ściany *white cube’a*, w sposób organiczny rozrastając się „na zewnątrz“ i budując pomost pomiędzy realnie istniejącą, sensualną architekturą a wirtualną strukturą informacyjnej sieci. „Ambicją pomysłodawców – wciąż czekającą na realizację – jest to, by PoCom rozrósł się na trzy pozostałe ściany galerii, a następnie by panele połączone zostały kolejnymi historiami umieszczonymi na podłodze i suficie oraz przecinającymi diagonalnie przestrzeń galerii, by wreszcie wybuchnąć poza sześcian, tworząc rozkwitający organicznie zbiór opowieści, dostępnych wyłącznie w przestrzeni wirtualnej“⁴⁵.

Wizja ta koresponduje w sposób oczywisty z koncepcją sieci wirtualnej jako *infinite canvas* (nieograniczonej przestrzeni), opisanej przez Scotta McClouda w książce „Reinventing Comics“ (2000). Zarówno według McClouda, jak i Gravetta wyzwolenie komiksu z unifikujących ograniczeń związanych z drukiem pozwoliło mutować wizualnym opowieściom w „coraz dziwniejsze, nieprzewidywalne konfiguracje, przypominające sieci, linie metra, schematy blokowe, mapy, struktury atomowe, zagadkowe labirynty, możliwe do przemierzenia wieloma ścieżkami“⁴⁶. Aby zobrazować lepiej możliwości wyemancypowanego hiperkomiksu Gravett odwołuje się do „muzycznych“ metafor (stosowanych – co charakterystyczne – także przez Chrisa

Ware'a): „rytmiczną paginację“ miałyby zastąpić „echa i rezonanse“ wytwarzane pomiędzy rozgałęziającymi się ścieżkami nieliniowej narracji.

7.

OD KREATYWNYCH OGRANICZEŃ DO INFINITIVE CANVAS:

KOMIKS I FRANCUSKA TRADYCJA OU-X-PO

Kluczem do zrozumienia możliwości oferowanych przez nowoczesny hiperkomiks może być pojęcie „potencjalności“, przywołane w skrócie „PoCom“, czyli „Potential Comics“, odsyłającym do „OuBaPo“, a więc „Ouvroir de bande dessinée potentielle“ – „Warsztatu Komiksu Potencjalnego“⁴⁷. Francuski ruch OuBaPo zrodził się z kolei jako komiksowa mutacja historycznego OuLiPo („Ouvroir de littérature potentielle“ – „Warsztatu Literatury Potencjalnej“), grupy założonej w 1960 roku przez pisarza Raymonda Queneau i matematyka François Le Lionnais, do których dołączyło następnie kilku innych autorów, m. in. Italo Calvino i Georges Perec. Członkowie OuLiPo, koncentrując się na badaniu granic literackiej ekspresji, konstruowali swoje dzieła w oparciu o tak zwane *contraintes* („przymusy“) – restrykcyjne ograniczenia formalne, w sposób paradoksalny wymuszające kreatywność i wzmacniające artystyczną ekspresję. OuLiPo stał się inspiracją dla licznych Ou-X-Po – analogicznych inicjatyw dedykowanych poszczególnym dziedzinom twórczości.

Pomysł stworzenia komiksowego odpowiednika OuLiPo powstał już w 1987 roku podczas sesji naukowej „Komiks: opowiadanie i nowoczesność“, zorganizowanej w Cerissy-La-Salle (miejscu, gdzie zrodziła się także idea OuLiPo), z inicjatywy teoretyka Thierry’ego Groensteena. To właśnie Groensteen doprowadził w 1992 roku – w kooperacji z Lewisem Trondheimem i Jean-Christophem Menu – do założycielskiego spotkania ruchu, zorganizowanego pod egidą poszukującego wydawnictwa L’Association (z którym związani byli Trondheim i Menu). Zbiór obowiązujących w OuBaPo komiksowych „przymusów“ przybrał formę liczącej kilkanaście punktów listy „reguł“, sformułowanej przez Groensteena; jako „zbiór otwarty“ była ona z zasady podatna na dalsze uzupełnienia, których dokonali m.in. przedstawiciele amerykańskiego odłamu ruchu pod kierunkiem Matta Maddena. Podobnie jak w przypadku OuLiPo, nie wszystkie „reguły“ miały nowatorski charakter – wiele z nich wywiedziono wprost z komiksowej tradycji. Groensteen podzielił „reguły“ na dwie grupy: jedna z nich – o charakterze „generatywnym“ – służyć miała kreacji nowego dzieła, druga natomiast opisywała procedury „transformacyjne“, będące podstawą działań w odniesieniu do gotowego materiału.

Zasady sformułowane przez Groensteen niewątpliwie sprzyjały „hipertekstowemu” sposobowi myślenia. Szczególne miejsce zajmuje tu wymóg multilekturalności (*la plurilecturabilite*) zgodnie z którym układ kadrów należy skomponować tak, by komiks dało się czytać na kilka sposobów, w różnych kierunkach i wedle różnych porządków. Dobrym przykładem takiego sposobu myślenia może być „Acrostic” (zwany czasem „akrostripem”) autorstwa Patrice’a Killoffera, złożony z szesnastu rysunków uszeregowanych w czterech rzędach i możliwy do odczytywania nie tylko horyzontalnie, ale również wertykalnie, a nawet w sposób zupełnie losowy. Jak zauważa amerykański korespondent OuBaPo Matt Madden: „Ten komiks pozwala odczuć poetycki potencjał pozbawionej ram mieszanki obrazów i wyrażen językowych”⁴⁸. Na łamach wydawanej przez OuBaPo antologii „OuPus” Killoffer publikował także komiksy, wpisujące się w „figury niemożliwe” M. C. Eschera, a wśród nich między innymi, tzw. *tripoutre* („trójbelkowiec”), oferujący trzy odmienne możliwości ułożenia kadrów, co skutkowało powstaniem trzech różnych opowieści.

[→ilustracja nr 9]

Abok aspektu przestrzennego istotną rolę w działaniach OuBaPo odgrywał również element „performatywny”, związany z samym procesem lektury. Multilekturalność mogła być wspierana określonymi działaniami czytelnika dotyczącymi komiksu jako konkretnego obiektu (takimi jak wycinanie dziur, składanie czy zaginanie plansz).

Wyjątkowo duży potencjał dla hipertekstowych praktyk czytelniczych stwarzała reguła aleatoryczności (*consecution aleatorique*), w myśl której kolejne historie mogły być generowane losowo dzięki rzutom kostek, na których ściankach umieszczono komiksowe kadry. W tego typu działaniach celowała związana z OuBaPo scenarzystka Anne Baraou, która pierwszy zestaw narracyjnych kostek (pod tytułem „Apres tout tant pis”) stworzyła – wraz z Corinne Chalmeau – już w 1991 roku; kolejna wersja zestawu, zawierającego 3 kostki, (pod tytułem „Le Coquetèle”, 2002) powstała we współpracy Baraou z Vincantem Sardon. Autorka zrealizowała jeszcze dwa podobne projekty: komiksowe scrabble („le Scroubbable”, 2005, z Étienne’em Lécroart,) oraz domino („Domipo”, 2009, z Patrice Killofferem).

Ten interaktywny aspekt twórczości autorów z kręgu OuBaPo znalazł zapewne najpełniejszy wyraz w działaniach Étienne Lécroarta, autora narracyjnych instalacji opartych o różnorodne kombinacje ruchomych segmentów. Wiele z utworów Lécroarta

(m.in. „Planches en vrac et à la découpe“ i „Valeurs“) powstało zresztą z myślą o prezentacji w przestrzeni galeryjnej.

W działaniach wszystkich wymienionych twórców – w obiektach Lécroarta, grach Barraou, a nawet w figurach niemożliwych Killoffera – ujawnia się zarówno aspekt „topograficzny“, jak i duch „kreatywnego współautorstwa“; w tym względzie bliskie są one doświadczeniom liberatury oraz intermedialnej sztuki współczesnej.

Warsztat Komiksu Potencjalnego wpisuje się w długą tradycję eksperymentu, sięgającą co najmniej czasów awangardy dadaistyczno-surrealistycznej (wraz z jej kolektywnymi wynalazkami w rodzaju *cadavre exquis*), a może nawet XIX-wiecznego ruchu Sztuk Niezbornych, którego założyciel Jules Lévy już w 1882 okru wpadł na pomysł by „urządzić wystawę rysunków wykonanych przez ludzi, którzy nie potrafią rysować“⁴⁹. Członkowie OuBaPo od samego początku wybiegali również w przyszłość, już w latach 90-tych XX wieku antycypując strategie, które w pełni ujawniły swój potencjał dopiero w kolejnej dekadzie wraz z działalnością takich twórców jak Daniel Merlin Goodbrey. W momencie gwałtownego rozwoju hipermediów „kreatywne ograniczenia“ promowane przez Warsztat – budzące skojarzenia z kombinatoryką oraz teorią gier – znalazły zastosowanie jako fundament „nieograniczonej przestrzeni“ (*infinite canvas*) rzeczywistości wirtualnej.

8.

GENEZYJSKI HEKSAMERON: NARRACJA KOSMOLOGICZNA

„Narracja jest przede wszystkim sprawą kosmologiczną. Opowiadając o czymś, zaczynasz niczym demiurg, który stwarza świat – świat, który musi być tak precyzyjny, jak to tylko możliwe, żebyś mógł się po nim zupełnie sprawnie i pewnie poruszać“ – stwierdził Umberto Eco, w „Wyznaniach młodego pisarza“⁵⁰. Warto przypomnieć, iż grecki termin *kósmos* oznaczał nie tylko wszechświat, ale także ład – jako przeciwieństwo chaosu (gr. *Χάος* *Cháos*, łac. *Chaos* ‘pustka’), a więc nieuporządkowanej „próżni pierwotnej“, reprezentowanej (według biblijnej Księgi Rodzaju) przez bezład, pustkę i ciemność. Aby nieokreślona potencja (*in potentia*, łac. w zamiarze) przyniosła koncepcję (*conceptio*, łac. poczęcie), niezbędna jest demiurgiczna moc logosu (*lógos*, łac. słowo, nauka), pozwalająca snuć genezyjską opowieść; „kosmologiczność“ narracji wynika wprost z narracyjnego wymiaru kosmologii.

Wydaje się, iż kosmologiczna opowieść do pewnego stopnia odzwierciedla biologiczne zasady procesów rozwojowych: postępujący podział materii na części łączy się nierozzerwalnie z ustanawianiem hierarchiczno-przestrzennych związków między wydzielonymi fragmentami. W tym kontekście proces genezyjski jawi się jako sekwencja strukturyzujących „cięć“, oddzielających światło od ciemności, niebo od wody, wodę od ładu, dnia od nocy i zwierzęta od człowieka.

Narracyjną reprezentacją tych zjawisk byłaby zapewne hipertekstowa *mappa mundi*, której kreślenie związane jest – niczym w hiperkomiksie – z kadrowaniem i wytyczaniem pomiędzy powstałymi „oknami“ kolejnych fabularnych ścieżek (*trails*), opartych na „nieprzerwanym przepływie, matriksie przestrzennych relacji, które wiodły odbiorcę od pierwszego do ostatniego kadru“⁵¹.

Co charakterystyczne, w kontekście swoich „kosmologicznych“ rozważań Umberto Eco zwraca uwagę właśnie na ów „topograficzny“ aspekt procesu twórczego: „Co robię w latach mojej literackiej ciąży? Gromadzę dokumenty; odwiedzam miejsca i sporządzam mapy [...]“⁵². Odnosząc te słowa do dziedziny hiperkomiksu, za metaforę biblijnego „beżładu i pustkowiecia“ można byłoby uznać opisaną przez McClouda powierzchnię *infinite canvas*. W swojej książce „Reinventing Comics“ autor ten wyraził wielokrotnie cytowaną myśl, iż „Monitor, który tak często odgrywa rolę strony, może także zostać potraktowany jako okno“⁵³. Zaskakująco trafnej wizualizacji tej koncepcji

dostarcza dzieło „Utriusque cosmi maioris scilicet et minoris metaphysica, physica atque technica historia” z 1617 roku, autorstwa Roberta Fludda, który – jak stwierdza Siegfried Zielinski – „nie tylko umiał myśleć retrospektywnie, ale że także jego fantazja potrafiła dotykać konstelacji problemowych, odsyłających w inne czasy”⁵⁴. To właśnie z traktatu Fludda „o strukturze makrokosmosu i początkach jego stworzeń” pochodzi grafika przedstawiająca czarny kwadrat (rytowany przez Matthausa Meriana), opisany wzdłuż każdej z krawędzi za pomocą łacińskiej formuły „Et sic in infinitum” – w wolnym tłumaczeniu: „I tak w nieskończoność”. To oryginalne przedstawienie stanowi próbę wizualizacji nieuformowanej materii – pierwotnego chaosu, poprzedzającego proces genezyjski. Ograniczenie nieskończonej materii do formy kwadratu ma charakter umowny, co podkreśla kilkakrotne powtórzenie cytowanej łacińskiej sentencji; jest jednak niezbędne, by idea „nieskończoności” stała się dostępna naszej wyobraźni. W ten oto sposób rama wpisana w stronicę książki staje się krawędzią „okna”, umożliwiającego spojrzenie na nieograniczoną przestrzeń. Czerń nie jest tu jednak tożsama z pustką, lecz stanowi gęsty splot ogromnej ilości linii; zamiast „nicości” doświadczeniem odbiorcy jest raczej nadmiar widzialnego, a przedgenezyjska ciemność reprezentuje w istocie sumę wszystkich „potencji” .

Czarny kwadrat – będący pierwszą ilustracją w książce – inicjuje sekwencję niemal całkowicie abstrakcyjnych obrazów, stanowiących różnorodne wariacje na temat figury koła; w kosmologicznym projekcie angielskiego uczonego pełnią one rolę diagramów, wizualizujących oddziaływanie elementarnych żywiołów. [→**ilustracja nr 10**] Genezyjska opowieść Fludda nie jest jednak – pomimo swojej radykalnie minimalistycznej formy – dziełem całkowicie oryginalnym. Pod wieloma względami wydaje się ona wpisywać w długą tradycję ikonograficzną wyznaczoną między innymi przez „Liber cronicarum”, inkunabuł wydany w Norymberdze w 1493 roku w oparciu o tekst Hartmanna Schedla, ozdobiony drzeworytniczymi ilustracjami pochodzącymi z pracowni Michaela Wolgemuta. Cykl sześciu cyrkularnych kompozycji opisujących dzieło stworzenia świata, stosunkowo wiernie odzwierciedla chronologię heksameronu (z gr. *hexa hemeron* – sześć dni), opisanego w Księdze Rodzaju (1,1 - 2,4a) i obejmującego oddzielenie światła od ciemności (dzień pierwszy), stworzenie sklepienia niebieskiego oddzielającego wody górne od dolnych (dzień drugi), stworzenie lądu i roślinności (dzień trzeci), stworzenie Słońca, Księżycy i gwiazd (dzień czwarty), stworzenie zwierząt wodnych i latających (dzień piąty) oraz stworzenie zwierząt

lądowych i człowieka (dzień szósty). Symboliczną reprezentacją boskiej obecności jest tutaj dłoń demiurga, umieszczona poza zewnętrzną granicą sferycznego „kosmosu”; dopiero w ostatniej, szóstej fazie procesu genezyjskiego, figura Stwórcy w sposób dosłowny przenika w wnętrza swego dzieła, powtarzając ten sam demiurgiczny gest. W norymberskiej „Kronice Świata“ topograficzna mapa splata się z przedstawieniem chronologicznym: wyobrażenia kolejnych etapów kreacji powiązane są z postępującym rozwartwieniem kolistego diagramu, w którym aspekt figuratywny stopniowo zaczyna dominować na pierwotną kosmiczną abstrakcją. [→**ilustracja nr 11**]

9.

ARCHITEKTONICZNE METAFORY EL LISSITZKY'EGO I FRANÇOISA AYROLES'A

Choć echa norymberskiego heksameronu pobrzmiewają zapewne w wizji Roberta Fludda, nie sposób odmówić jego koncepcji profetycznego aspektu; czerpiąc inspirację z dawnych archetypów, angielski uczone nieoczekiwanie odsyła czytelników również w przyszłość, antycypując powstanie „Czarnego kwadratu na białym tle” Kazimierza Malewicza. Ikoniczny artysta XX-wiecznej awangardy przypisywał zresztą swemu najważniejszemu dziełu znaczenia bliskie Fluddowi: według jego interpretacji czarny kwadrat miał stanowić jednostkę elementarną i „embrion wszystkich możliwości”⁵⁵.

We fragmencie swojej książki „Świat bezprzedmiotowy”, poświęconym teorii suprematyzmu (łac. *supremus* – najwyższy), ilustrowanym reprodukcją „Czarnego kwadratu” rosyjski artysta pisze: „To, do czego byliśmy już przyzwyczajeni, odpływa coraz dalej i dalej... Zarysy rzeczy pogrążają się coraz głębiej i głębiej – z każdym krokiem znika świat materialnych pojęć – »wszystko, co kochaliśmy i czym żyliśmy«. Żadnych »obrazów rzeczywistości« – żadnych wyimaginowanych przedmiotów – nic poza pustynią! Tę pustkę ożywia jednak przenikający wszystko duch [...]”⁵⁶.

Powyższe słowa mogłyby stanowić swoiste *credo* suprematyzmu, postulującego redukcję środków wyrazu na rzecz „supremacji czystego odczucia”. Trajektoria wyznaczona przez Malewicza wydaje się być odwróceniem dynamiki procesu genezyjskiego opisywanego przez Schedla i Fludda; w tym ujęciu odejście od figuracji ku abstrakcji miałyby stanowić okazję do powrotu na pierwotną „pustynię” w poszukiwaniu demiurgicznego „ducha”, zdolnego ją ożywić.

Kolejny krok, jakim było opisanie „nowego Genesis” (tym razem ewokującego wiarę w twórczą moc człowieka), wykonał bliski współpracownik Malewicza i członek grupy UNOVIS, Lazar Markowicz Lisicki, który przyjął imię „El” (על), będące najstarszym hebrajskim określeniem Boga⁵⁷. Choć sam Malewicz postulował odwrót od „sensownej” narracji („literatura” miałaby stanowić ekwiwalent figuracji) ku „sensualnym” doznaniom, wydaje się iż jedną z najbardziej kreatywnych realizacji myśli suprematystycznej pozostaje do dziś dzieło *par excellence* narracyjne – stworzona przez El Lissitzky’ego opowieść graficzna, zatytułowana „O dwóch kwadratach. Suprematystyczna bajka w sześciu kompozycjach”. [→**ilustracja nr 12**] Projektując

w 1920 roku swoje dzieło (jego publikacja nastąpiła dwa lata później w Berlinie), Lissitzky połączył formę literackiego manifestu z językiem abstrakcji geometrycznej, przejmując od Malewicza najbardziej charakterystyczne elementy malarskiego suprematyzmu: czarny i czerwony kwadrat. Podobnie jak we wcześniejszych pracach artysty (m. in. w kompozycji „Czerwonym klinem uderz w białych”) formy nieprzedstawiające stały się tu politycznie znaczącymi składnikami opowieści o rewolucyjnej transformacji rzeczywistości i ustanowieniu „nowego porządku”.

Powstałe dzieło zostało określone przez twórcę mianem suprematystycznego „skazu”, nawiązującego wprost do rosyjskiej tradycji literatury naśladowanej „żywą mowę”, w której konstrukcja fabularna ustępuje miejsca „materialności” słowa (szczegółową teorię „skazu” rozwinął współczesny Lissitzky’emu literaturoznawca Boris Eichenbaum). Nie bez powodu autor książki, przeznaczonej „dla wszystkich dzieci”, rozpoczął swą opowieść od inwokacji „nie czytacie”, uzupełnionej dalszymi wezwaniami, skłaniającymi odbiorców do interakcji: „weźcie”, „składajcie”, „kolorujcie”, „budujcie”. Swój „nowy heksameron”, złożony z „sześciu konstrukcji”, Lissitzky postrzegał w sposób ściśle architektoniczny. Intuicjom tym dał wyraz we wspomnianym wcześniej manifestie „Topografia typografii”, w którym pisał o „nieskończoności książek”, które „muszą wyjść poza swoje granice”; tego rodzaju wizje interaktywnej narracyjnej „architektury”, zastępującej klasyczne formy literackie niewątpliwie rezonują z fantazjami epoki hipermediów. W podobnym duchu pisał o twórczości El Lissitzky’ego Odile Belkeddar w posłowie do brytyjskiego wydania „O dwóch kwadratach”: „Przeobrażona w obiekt wizualny, książka konstruowana jest jak budynek, odzwierciedlając zarówno ruch, jak i dźwięk. Jako projektant wystaw, El Lissitzky użyłby nawet ścian, podłogi i sufitu, jak sześciu powierzchni sześcianu”⁵⁸.

Obok aspektu interaktywnego, „suprematystyczna bajka” Lissitzky’ego niepozbawiona jest także wątków autotematycznych, związanych z aluzyjnym charakterem poszczególnych elementów nieprzedstawiających (odsyłających jednak do konkretnych zjawisk politycznych i artystycznych). Co ciekawe, po blisko 90 latach, utwór Lissitzky’ego – poimo iż pozbawiony jest czytelnych odniesień do tradycji komiksowej – nieoczekiwanie stał się „dziełem założycielskim” nieformalnego międzynarodowego ruchu „Abstract Comics”, który swą nazwę wzięł od tytułu książki wydanej w 2009 roku przez Fantagraphics pod redakcją Andrei Molotiu. Historia „O dwóch kwadratach” jest – co wymowne – utworem otwierającym całą antologię,

będąc też podstawową inspiracją dla szaty graficznej całego albumu. Jak zauważa Wojciech Birek, komentując fenomen „Abstract Comics”: „Komiks abstrakcyjny, przestając realizować swe podstawowe zadanie, jakim jest opowiadanie czegoś, skupia się na opowiadaniu siebie, swojej formy, struktury, składników”⁵⁹. Choć dzieło Lissitzky’ego niewątpliwie spełnia również i tą funkcję, pozostaje zarazem przykładem projektu „konceptualnego”, zmierzającego do ukonstytuowania – wraz z nową rzeczywistością – także nowego, wizualnego języka.

Gdyby wśród współczesnych komiksów poszukiwać analogii dla ambitnego projektu radzieckiego konstruktywisty, należałoby zapewne wskazać na utwór znacznie skromniejszy w formie, choć dostarczający dociekliwemu czytelnikowi równie interesujących tropów interpretacyjnych. Złożona z zaledwie sześciu obrazów „Redukcja »W poszukiwaniu straconego czasu« do jednej planszy, dokonana przez François Ayroles’a według Marcela Prousta”, zamieszczona w pierwszej części antologii „OuPus” (1996) [„Réduction d’À la recherche du temps perdu en une planche, François Ayroles d’après Marcel Proust”] może uchodzić za sztandarowy przykład realizacji ograniczeń ikonicznych (*restriction iconique*) sformułowanych przez Thierry’ego Groensteena. [→**ilustracja nr 13**] Zgodnie ze swoją supereliptyczną logiką, minimalistyczny utwór François’a Ayroles’a celowo pomija istotne dla akcji elementy, spełniając przy okazji wymóg ikonicznej powtarzalności (*iteration iconique*): zrodzona w łonie OuBaPo adaptacja wielotomowego cyklu powieściowego Prousta jest opowieścią pozornie całkowicie statyczną, ograniczoną do jednej lokalizacji i pozbawioną bohatera. W sześciu kolejnych, identycznie zakomponowanych kadrach, zaobserwować można to samo mieszkanie, którego bezładne wnętrza podlega jednak subtelnym transformacjom. Zmiany dotyczą przede wszystkim wyposażenia wnętrza i lokalizacji poszczególnych (często znaczących) obiektów, co można odczytywać jako skutek lub zapowiedź zmian w życiu niewidocznych mieszkańców domu; właściwa „akcja” opowieści, której efekty zaprezentowano w komiksie, rozgrywa się w przestrzeni pozakadrowej. Informacji na temat upływającego czasu dostarcza widoczne przez okno drzewo, którego korona stopniowo przesłania widok na przeciwległy budynek.

Kluczem do zrozumienia zamysłu autora jest zastosowana przez niego architektoniczna metafora, w myśl której ów osobisty heksameron staje się introspekcyjną „studnią”, zwizualizowaną w postaci amfilady pokoi, stopniowo uchylających przed czytelnikiem swoje drzwi. Odsłonięcie okna w ostatnim

z widocznych pomieszczeń daje poczucie transparencji całej struktury, równocześnie stwarzając sugestię, iż – prawem symetrii – sama rama kadru może stanowić część świata przedstawionego reprezentując przeciwległe okno, przez które czytelnik „podgląda“ wnętrze domu. W ostatnim z kadrów ta „autotematyczna“ tendencja ulega wzmocnieniu: drzwi wiodące do kolejnych pomieszczeń zostają zasłonięte sztalugą z płótnem, odtwarzającym – w sposób nie do końca dokładny – wygląd pomieszczenia w kadrze pierwszym (uważny obserwator dostrzeże w tym momencie umieszczony na stole dziecięcy szkicownik, będący zapowiedzią dojrzałego, autorefleksyjnego dzieła zaprezentowanego w finale opowieści).

W ten sposób Ayroles odzwierciedla w swojej adaptacji narracyjną strukturę kołową, obecną w dziele samego Prousta. Jak zauważa Jan Błoński „na końcu ostatniego tomu zgorzkniały bohater postanawia napisać powieść obejmującą wspomnienia całego jego życia i w ten sposób odzyskać utracony czas; tym samym koniec utworu odsyła do jego początku, a historia życia autora staje się historią dojrzewania artysty do świadomej twórczości“⁶⁰. Również „architektoniczny“ koncept Ayrolesa wynika z intencji samego Prousta, który zamierzał upodobnić kompozycję swojego dzieła do konstrukcji katedry gotyckiej, gdzie każdy detal pozostaje w związku znaczeniowym z całą świątynią. Luc Fraisse wskazuje, iż „wszystkie wydarzenia i postaci powieściowe zostały podporządkowane zakończeniu i końcowej przemianie bohatera w pisarza, podobnie jak poszczególne detale architektoniczne katedry mają za zadanie podkreślić wrażenie, jakie wywiera całokształt budowli. [...] Również sposób czytania dzieła przypomina sposób zwiedzania kościoła, w którym od nawy głównej przechodzi się do poszczególnych kaplic pobocznych“⁶¹.

Choć w zestawieniu z tradycyjnymi formami narracji komiksowej utwór Ayrolesa wydaje się być raczej wyjątkiem potwierdzającym regułę i jako niszowy eksperyment nie doczekał się bardziej rozbudowanej analizy, z pewnością można byłoby wpisać go w nurt graficznych „opowieści bez bohatera“, swą genealogią sięgający co najmniej lat 70-tych XX wieku. Jednym z najbardziej żywotnych zjawisk literackich tego okresu była tzw. „nowa powieść“ (*nouveau roman*), zwana również antypowieścią lub powieścią obiektywną; jej charakterystycznymi wyznacznikami był autotematyzm, rezygnacja z logicznego, chronologicznie uporządkowanego ciągu zdarzeń oraz konwencjonalnie skonstruowanych postaci (niejednokrotnie bohaterowie tego typu utworów pozostawali trudni do określenia, często bezimienni). To właśnie powieści tego nurtu (dzieła Alaina

Robbe-Grilleta, Claude'a Simona, Michela Butora) oraz utrzymany w podobnym stylu film „Zeszłego roku w Marienbadzie“ (w reżyserii Alaina Resnais i według scenariusza Alaina Robbe-Grilleta) stały się inspiracją dla „powieści wizualnej“ artysty Martina Vaughn-Jamesa, zatytułowanej „La Cage“ – „Klatka“ (1975). [→ **ilustracja nr 14**] Warto zaznaczyć, iż ze względu na swą niezwykle formę dzieło Vaughn-Jamesa cieszyło się zainteresowaniem w kręgach OuBaPo, czego wyrazem może być poświęcona mu broszura autorstwa czołowego teoretyka ruchu Thierry'ego Groensteena, zatytułowana „La Construction de »La Cage«, Autopsie d'un roman visuel“ (2002).

Utwór Vaughn-Jamesa jest 180-stronicową sekwencją „sterylnie czystych“ rysunków (podobnie jak plansza Ayrolesa utrzymanych w konwencji *ligne claire*), całkowicie pozbawionych postaci i przedstawiających ciągi opustoszałych przestrzeni, wypełnionych formami bliskimi instalacjom artystycznym (na co zwracał uwagę Paul Gravett, który wpisywał „Klatkę“ w tradycję sztuk wizualnych⁶²). Komentarz tekstowy, towarzyszący obrazom, rozpoczyna się małą literą oraz kończy wielokropkiem i – w związku z tym – sprawia wrażenie wyimka z większej całości. Jak zauważa Jerzy Szyłak, Vaughn-James podważa stałość punktów odniesienia „niweczając chronologię, zamieniając obraz obiektu w obraz obrazu obiektu, sprowadzając komentarz słowny do bełkotu lub kontrując go komentarzami dopisanymi do komentarzy [...]“⁶³.

Również wśród współczesnych powieści graficznych można znaleźć przykłady podobnych rozwiązań. Jednym z ciekawszych eksperymentów z „komiksem bez bohatera“, zrealizowanym na styku rynku wydawniczego i *artworldu* jest album „SPUK“ (2004) autorstwa interdyscyplinarnego artysty Niklausa Rüegga. [→ **ilustracja nr 15a**] Metoda zastosowana przez autora bliska jest strategiom *found-footage*: album powstał w wyniku transformacji oryginalnych komiksów Carla Barksa o Kaczorze Donaldzie, precyzyjnie przerysowanych przez Rüegga z pominięciem wszystkich postaci, części rekwizytów oraz dymków i ramek tekstowych. Zderzenie pop-artowej estetyki (przywodzącej na myśl wyrazistą kolorystykę obrazów Roya Lichtensteina) z efektem suspense wywołanym intensywnym doświadczeniem nieobecności bohaterów (a zarazem obecności tytułowego „ducha“), rodzi wrażenie niesamowitości, wyzierającej spod podszewki dobrze znanej ikonografii.

Innego rodzaju grę prowadzi z czytelnikiem Woodrow Phoenix, autor graficznej powieści *non-fiction* „Rumble Strip“ (2008), opatrzonej sardonycznym podtytułem „Jeśli chcesz by morderstwo uszło ci na sucho, kup samochód“ („If you want to get away with

murder... buy a car“). [→**ilustracja nr 15b**] Zgodnie z zapowiedzią obecną w tytule, za punkt wyjścia dla swojego wywodu Phoenix przyjmuje zjawisko powszechnego zubożnienia wobec wypadków drogowych, powodujących śmierć na masową skalę, a zarazem oswojonych jako element codzienności. W długiej sekwencji prezycyjnych, utrzymanych w skali szarości rysunków, autor przedstawia krajobrazy oglądane z okna przemieszczającego się pojazdu – zdehumanizowane przestrzenie, w których figura ludzka pojawia się wyłącznie jako element oznaczeń drogowych. Z punktu widzenia kierowcy, zamkniętego w nierzeczywistej „bańce“ wehikułu, jazda ulicą przypomina tu pozbawioną emocji lekturę gigantycznego diagramu, złożonego z namalowanych na asfalcie znaków. Ostatecznie jednak obcowanie z dziełem Phoenixa rodzi wrażenie immersji: podobnie jak w wielu grach komputerowych, odbiorca staje się tu aktorem, wcielając się w przechodnia lub zasiadając za kierownicą samochodu⁶⁴.

Szczególne napięcie wywołuje w „Rumble Strip“ połączenie języka konceptualnej abstrakcji, (sprowadzającej ludzką egzystencję do ruchu według architektonicznych trajektorii) z subiektywnym, wyalienowanym spojrzeniem, ujmującym rzeczywistość w nawias okiennej ramy; tym sposobem w obrębie jednej wizji dochodzi do spotkania światów El Lissitzky’ego i François’a Ayroles’a.

Jeśli potraktujemy suprematystyczny skaz „O dwóch kwadratach“ i komiksową redukcję „W poszukiwaniu straconego czasu“ jako dwa różne – choć odwołujące się do podobnej, architektonicznej metafory – warianty „kosmologicznej“ opowieści o stworzeniu, możemy zauważyć iż w obu przypadkach mamy do czynienia z formą „otwartą“: na zewnątrz (makroskala) lub do wewnątrz (mikroskala). Pierwsza możliwość wiąże się ze zmierzającą ku abstrakcji „kosmiczną“ syntezą i rezygnacją z antropocentrycznej narracji („O dwóch kwadratach“), w drugiej z wymienionych sytuacji siłą napędową opowieści jest proces introspekcji (co może wiązać się z obecnością wątków autobiograficznych) oraz analiza „znaczących“ detali świata przedstawionego i opisującego go języka („W poszukiwaniu straconego czasu“). Obie drogi omijają najbardziej „oczywiste“ centrum – jakim jest linearna oś czasu – które *de facto* pozostaje nierozpoznane, choć obudowane marginesami znaczeń.

10.

INSTRUKCJA OBSŁUGI JAKO POEMAT WIZUALNY.

„HABITAT“ – STRUKTURA PRACY ARTYSTYCZNEJ

Pojęciem kluczowym dla wizualnych poszukiwań podejmowanych w ramach mojej dysertacji doktorskiej jest szeroko rozumiana abstrakcja. *Abstractus* – zgodnie ze swym łacińskim źródłosłowem – znaczy tyle co „oderwany”. Punktami węzłowymi powstałej nieliniowej narracji stały się konkretne wizerunki, „oderwane” od rzeczywistości i sprowadzone do poziomu abstrakcyjnego znaku, przy czym stopień ich figuratywności jest definiowany poprzez zmienny kontekst.

Efektom tych działań jest powstały załączek wizualnego alfabetu, opartego o cytaty wypreparowane z dobrze znanej nam rzeczywistości. Poszukiwanie stymulujących analogii pomiędzy nimi, staje się pretekstem do „zaokrąglenia” ich form, tak aby z realistycznego, niemal instruktażowego rysunku wydobyć abstrakcyjny potencjał. Quasi-objektywne techniczne ilustracje – poprzez nadmierną syntezę – stają się wieloznaczne i ewoluują w kierunku sztuki bezprzedmiotowej.

By posłużyć się konkretnym przykładem: ta sama grafika przedstawiająca czarne koło może okazać się równocześnie obrazem kuli, cienia, dziury, jak i plamy cieczy. W strukturze rozbudowanego, asocjacyjnego eseju wizualnego te pozbawione konkretności elementy stają się literami, z których można – w różnych konfiguracjach – formować dowolne słowa.

Projekt „Habitat” kontynuuje wątki podejmowane przeze mnie w poprzednich pracach, takich jak eksperymentalny komiks „Hikikomori” (rozwinęty później w formie instalacji, prezentowanych m.in. w 2012 roku w krakowskim MOCAK-u i w 2015 roku podczas Think Tank lab Triennale we Wrocławiu) oraz powieść graficzna „Martwy Sezon” z 2014 roku (inspirowana twórczością Brunona Schulza). Podobnie jak w przypadku wymienionych utworów, punkt wyjścia dla rozbudowanej wizualnej narracji stanowi obserwacja najbliższego otoczenia człowieka, postrzeganego w optyce posthumanistycznej, a więc przesuwającej punkt ciężkości z osoby użytkownika na „użytkowane” przez niego środowisko.

Powracająca w tych utworach wizja przyrody wdzierającej się do ludzkiej siedziby inspirowana jest autentycznym zjawiskiem, jakie można zaobserwować w opuszczonych miastach, a przede wszystkim w ukraińskiej Prypeci obok Czarnobyla –

to stamtąd pochodzi ikoniczny (rozpowszechniony za pośrednictwem licznych fotografii) obraz drzewa wyrastającego we wnętrzu mieszkania i krzesła porośłego bujną roślinnością. Zjawisko to ma wymiar symboliczny: w momencie gdy zbutwiałe drewno na powrót staje się drzewem, następuje „wywrócenie na drugą stronę“ procesu pozornej destrukcji, by ujawnił swoje skrywane „konstruktywne“ oblicze.

Zgodnie z tą logiką rytm zdarzeń następujących w powstałej opowieści wyznacza archetypiczny obraz biblijnego *Genesis*. Wdarcie się zewnętrznego, demiurgicznego żywiołu do zamkniętej, opustoszałej komórki mieszkalnej przypomina symboliczny obraz „zapłodnienia“. W wyniku translacji genezyjskiej narracji na zbiór form „oswojonych“ i dobrze znanych z obszaru codzienności, powstaje nowy heksameron (poprzedzony prologiem i zakończony epilogiem), którego dynamika wynika ze zderzeń poszczególnych „żywiołów“: wnętrza i zewnątrz, światła i ciemności, powietrza i wody, wody i ziemi, dnia i nocy, flory i fauny, tego co animalne ze sferą antropomorficzną, działania i bezruchu. Jako litery wizualnego alfabetu występują tu rekwizyty zwyczajowo pozbawione szczególnych właściwości i stanowiące nieodzowną część „tekstu“ jakim jest typowe mieszkanie: okno, przewody wentylacyjne, instalacja hydrauliczna, aneks kuchenny, lampa, dywan, krzesło, drzwi wyjściowe.

Czerpiąc inspirację z wyżej opisanych zjawisk, w ramach swojej pracy doktorskiej skonstruowałem hipertekstową narrację, stanowiącą wizualną opowieść o domowym wnętrzu, traktowanym jednak nie tyle jako funkcjonalna, Corbusierowska „maszyna do mieszkania“, co raczej „gabinet cudów“ – źródło niesamowitości, która wdziera się w oswojoną przez człowieka przestrzeń. Warto w tym miejscu przywołać etymologię terminu „niesamowitość“, spopularyzowanego przez słynny esej Sigmunda Freuda „Das Unheimliche“ z 1919 roku. Polskie „niesamowite“ nie zawiera w sobie rdzenia, podstawowej figury architektonicznej, jaką jest w niemieckim odpowiedniku „das Heim“ – dom, dom rodzinny, czy też miejsce, w którym czujemy się swojsko, wśród swoich, u siebie. Doznanie niesamowitości związane jest z zaburzeniem poczucia równowagi, jakie daje nam funkcjonowanie w oswojonym, racjonalnie zdefiniowanym środowisku. To właśnie dom lub mieszkanie – posługując się językiem biologii – stanowi nasz naturalny habitat (z łaciny: „habitat“ = „mieszka“), jest siedliskiem stwarzającym najbardziej dogodne warunki dla życia.

Kod wizualny zastosowany w obrębie projektu odsyła do rozwiązań typowych dla instrukcji obsługi, map, wykresów i innych skonwencjonalizowanych form grafiki

informacyjnej. „Użytkowa” estetyka, znana ze świata grafiki projektowej, wbrew obowiązującym konwencjom wykorzystana zostaje jednak do snucia opowieści ocierającej się o abstrakcję i surrealizm. W ten sposób oswojony przez „użytkownika” język wizualny zaczyna ujawniać wewnętrzne pęknięcia, wynikające z nadmiernych uproszczeń lub zbyt daleko idącej komplikacji. Tego rodzaju zabiegi sprawiają, że pozornie „przezroczysty” komunikat na temat funkcjonalnego środowiska, nabiera cech „niesamowitości”, wymykającej się czysto rozumowemu poznaniu.

Fabularna oś projektu – odzwierciedlająca struktury obecne w literackich i filmowych opowieściach grozy (takich jak np. „Ciemność i pleśń” Stanisława Lema) – oscyluje wokół aneksji ludzkiego terytorium przez obcy żywioł: organiczną strukturę (złożoną z drobnych, czarnych cząstek), pochłaniającą sterylnie białe pomieszczenie mieszkalne.

Pojawienie się niebezpieczeństwa w „oswojonej” przestrzeni, wskazuje na umowność wyznaczonego przez człowieka terytorium – stanowiącego zarazem azyl, jak i więzienie. Oto okazuje się, że zgeometryzowana, syntetyczna powłoka ukrywa barokowo rozbuchaną, organiczną strukturę; w ten sposób cywilizacja techniczna – wraz ze swymi solarnymi systemami lamp i roślinnymi instalacjami – staje się nową, sztuczną naturą (toczoną od środka przez pleśń i insekty, wiodące „ciche życie” w betonowej twierdzy). Eksploracja kolejnych warstw funkcjonalnej, minimalistycznej powłoki, maskującej dynamicznie zmienną, organiczną „podściółkę” staje się głównym tematem opowieści.

Symboliczna „podróż” odbiorcy przebiega z zachowaniem jedności czasu, miejsca i akcji, a jej niezmienną ramą scenograficzną pozostaje standardowa, jednosobowa przestrzeń mieszkalna. Podstawowym modułem architektonicznym jest tu minimalistyczna bryła „białego sześcianu”, nawiązującego zarówno do modernistycznej koncepcji wystawienniczej tzw. *white cube'a* (neutralnej przestrzeni ograniczającej bodźce zaburzające percepcję eksponatów), kubicznego modelu funkcjonalnego gabinetu dyrektora Bauhausu – według projektu Waltera Gropiusa i Herberta Bayera, jak i do idei „Sześcianu Przestrzeni” Paula Fostera Case'a – a w związku z tym pośrednio również do Sefer Jecira i Księgi Rodzaju.

Proces symbolicznej eksploracji kompaktowego mieszkania, stanowiącego zminiaturyzowany model kosmologiczny, wpisuje się w ramę ośmioetapowego schematu fabularnego, który stanowi prolog (opisujący konstrukcję samej przestrzeni)

oraz 6 kolejnych etapów, związanych z aktywizacją 6 powierzchni kubicznej przestrzeni (4 ściany, sufit i podłoga) i prowadzących do ostatniego etapu, związanego z kontemplacją przez odbiorcę efektu końcowego.

Pod względem strukturalnym „Habitat“ jest narracyjnym hipertekstem, złożonym z trzech równoległych, nawzajem do siebie odsyłających wariantów tej samej opowieści. Najbardziej rozbudowany komponent utworu stanowi diagram o właściwościach „wizualnego poematu“, zawierający jednak chronologiczny kręgosłup – tworzące go obrazy znajdują analogie w graficznym indeksie artbooka towarzyszącego instalacji.

Książkowa „instrukcja obsługi” – inspirowana m.in. konstruktywistycznymi projektami edukacyjnymi El Lissitzky’ego – w toku jej odczytywania przez odbiorcę może budzić skojarzenia z podręcznikiem do nauki wizualnego języka, wykorzystującego konwencje znane zarówno z bardziej tradycyjnych, figuratywnych opowieści graficznych, jak i nieliniarnych utworów narracyjnych czerpiących inspirację z piktograficznej ikonosfery.

W odróżnieniu od multimedialnych internetowych hiperkomiksów, „Habitat” stanowi utwór w pełni analogowy, w sposób hybrydyczny łączący tradycyjne rozwiązania technologiczne (takie jak mapa i instrukcja obsługi) z nieliniowym, nowoczesnym sposobem opowiadania właściwym sieciowym hipertekstem. Bezpośrednie doświadczenie czytelnicze, niezapośredniczone przez wirtualne interfejsy, stwarza szansę na bardziej bezpośrednie zaangażowanie odbiorcy w narrację, rozgrywającą się na dwóch planach – zarówno w makroskali (jako wielkoformatowy diagram), jak i mikroskali (jako podręcznik – indywidualny przewodnik po „świecie przedstawionym”). „Habitat” – jako kolejny „obraz świata w miniaturze” – przerzuca pomost między zjawiskami znanymi z przeszłości a dynamicznie rozwijającą się współczesną kulturą wizualną, od wunderkamer, aż po komputery osobiste.

PRZYPISY

- ¹ Zob. P. Celiński, „Interfejsy. Cyfrowe technologie w komunikowaniu“, Wrocław 2010, s. 25–26.
- ² J. D. Bolter, „Przestrzeń pisma. Komputery, hipertekst i remediacja druku“, Kraków – Bydgoszcz 2014, s. 51 (tłum. Aleksandra Małecka, Michał Tabaczyński).
- ³ J. D. Bolter, op. cit., s. 49.
- ⁴ J. D. Bolter, op. cit., s. 50.
- ⁵ J. D. Bolter op. cit., s. 61.
- ⁶ Ibidem.
- ⁷ J. D. Bolter, op. cit., s. 39.
- ⁸ J. D. Bolter, op. cit., s. 40.
- ⁹ J. D. Bolter, op. cit., s. 93.
- ¹⁰ J. D. Bolter, op. cit., s. 85.
- ¹¹ El Lissitzky, „Topografia typografii, w: Widzieć/Wiedzieć. Wybór najważniejszych tekstów o dizajnie“, red. Przemek Dębowski, Jacek Mrowczyk, Kraków 2011, s. 23 (tłum. Artur Kózuch).
- ¹² J. D. Bolter, op. cit., s. 123.
- ¹³ J. D. Bolter, op. cit., s. 116.
- ¹⁴ J. D. Bolter, op. cit., s. 127.
- ¹⁵ J. D. Bolter, op. cit., s. 178.
- ¹⁶ J. D. Bolter, op. cit., s. 179.
- ¹⁷ J. D. Bolter, op. cit., s. 180.
- ¹⁸ P. Gravett, „Comics art“, London 2013, s. 128.
- ¹⁹ J. D. Bolter, op. cit., s. 100-101.
- ²⁰ P. Gravett, op. cit., s. 128.
- ²¹ W oryginale: „A hypercomic can be thought of as a webcomic with a multi-cursal narrative structure. In a hypercomic the choices made by the reader may influence the sequence of events, the outcome of events or the point of view through which events are seen. Animation, sound and flashy transitions are really just the frills – it’s that element of reader choice and interaction that makes a hypercomic a hypercomic.“ (tłumaczenie własne autora), cyt. za: D. Merlin Goodbrey, „Hypercomic“, <<http://e-merl.com/hypercomics>> (data dostępu: 30.05.2017).
- ²² P. Sitkiewicz, „Chris Ware. Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth“, w: „Powieści graficzne. Leksykon“, red. S. J. Konefał, Warszawa 2015, s. 396.
- ²³ P. Sitkiewicz op. cit., s. 394.
- ²⁴ Zob. E. Kowal, „The »Image-Event« in the „Post-9/11 Genre«: Literary Representations of Terror After September 11, 2001. A Comparative Study“, praca doktorska, UJ, Kraków 2009, s. 98
- ²⁵ J. Szyłak, „Komiks: świat przerysowany“, Gdańsk 1998, s. 63.
- ²⁶ E. Kowal, op. cit., s. 120.
- ²⁷ J. Szyłak, „Coś więcej, czegoś mniej. Poszukiwania formuły powieści graficznej w komiksie 1832 – 2015“, Poznań 2016, s. 559.

- ²⁸ R. McGuire, „Tutaj“, Warszawa 2016.
- ²⁹ J. Szyłak, op. cit., s. 562.
- ³⁰ J. Brach-Czaina, „Szczeliny istnienia“, Kraków 1999, cyt. za: J. Szyłak, op. cit., s. 562.
- ³¹ Ch. Ware, *Introduction*, „McSweeney’s Quarterly Concern“, nr 13, 2004, s. 11 – 12, cyt. za: B. Beaty, „Komiks kontra sztuka“, Warszawa 2013, s. 243 – 244.
- ³² Ch. Ware, „Building Stories“, London 2012.
- ³³ Ibidem.
- ³⁴ P. Gravett, op. cit., s. 8.
- ³⁵ B. Beaty, op. cit., s. 244.
- ³⁶ P. Sitkiewicz, „Chris Ware Building Stories“, w: „Powieści graficzne. Leksykon“, red. S. J. Konefał, Warszawa 2015, s. 530.
- ³⁷ Ibidem.
- ³⁸ P. Sitkiewicz, op. cit., s. 531.
- ³⁹ W oryginale: „With the increasing electronic incorporeality of existence, sometimes it’s reassuring – perhaps even necessary – to have something to hold on“ (tłumaczenie własne autora), cyt. za: P. Gravett, op. cit., s. 136.
- ⁴⁰ P. Gravett, op. cit., s. 131.
- ⁴¹ P. Gravett, „Hypercomics: The Shape of Comics To Come,“ 05.09.2010, <<http://www.paulgravett.com/articles/article/hypercomics>> (data dostępu: 30.05.2017).
- ⁴² P. Gravett, „Comics art“, s. 131.
- ⁴³ D. M. Goodbrey, „From comic to hypercomic“, s. 6, <http://www.inter-disciplinary.net/at-the-interface/wp-content/uploads/2012/09/danielgoodbrey_finalpaper.pdf> (data dostępu: 30.05.2017).
- ⁴⁴ McCloud, Scott. 'I Can't Stop Thinking! #4'. 2000. Viewed 6 August 2012, <<http://scottmcccloud.com/1-webcomics/icst/icst-4/icst-4.html>> (data dostępu: 30.05.2017).
- ⁴⁵ W oryginale: „The originators’ ambition, still to be realised, is to extend PoCom around another three walls of the gallery and then connect panels with further stories across the floor and ceiling, and cutting diagonally across the gallery space, to burst out beyond this cube to create a blossoming organic nest of stories, achievable only in virtual space.“ (tłumaczenie własne autora), cyt. za: P. Gravett, op. cit., 132.
- ⁴⁶ P. Gravett, op. cit., 130.
- ⁴⁷ Zob. W. Birek, „Komiksy z zasadami“, „Arena Komiks” 2003, nr 10, s. 20, 21.
- ⁴⁸ W oryginale: „This comic gives a sense of the poetic potential of an open-ended intermingling of images and phrases“, cyt. za: P. Gravett, op. cit., s. 130.
- ⁴⁹ L. Abélès, C. Charpin „Sztuki Niezborne czyli akademia szyderstwa“, Gdańsk 2002, s. 35.
- ⁵⁰ U. Eco, „Wyznania młodego pisarza“, Warszawa 2011, s. 18 -19.
- ⁵¹ W oryginale: „Infinite-canvas work, more often, relied on an uninterrupted flow, a matrix of spatial relations that pulled the reader from first frame to last.“ (tłumaczenie własne autora), cyt. za: T Campbell, „A History Of Webcomics.“, San Antonio 2006, s. 115.
- ⁵² U. Eco, op. cit., s. 16.
- ⁵³ W oryginale: „the monitor which so often acts as a page may also act as a window“, cyt. za: S. McCloud, *Reinventing Comics*, New York 2000, s. 222.

- ⁵⁴ S. Zielinski, „Archeologia mediów. O głębokim czasie technicznie zapośredniczonego słuchania i widzenia“, Warszawa 2010, s. 150.
- ⁵⁵ Zob. J. Krupiński, „Malewicz: Czarne światło“, Wiadomości ASP, nr 66/2014, s. 8 – 17.
- ⁵⁶ K. Malewicz, „Świat bezprzedmiotowy“, Gdańsk 2006, s. 66.
- ⁵⁷ O. Belkeddar, „Afterword“, w: El Lissitzky, „A Suprematist Tale of Two Squares in Six Constructions“, London 2014, s. 22.
- ⁵⁸ W oryginale: „Transformed into a visual object, the book is constructed as a building in which volume and movement are represented. As a designer of exhibitions, El Lissitzky would even use walls, floor and ceiling, like six faces of a cube“ (tłumaczenie własne autora), cyt. za: O. Belkeddar, op. cit.
- ⁵⁹ W. Birek, „Komiks między estetyką i narracją — poszukiwania tożsamości medium w XXI wieku“, Zeszyty naukowo-artystyczne Wydziału Malarstwa Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie, nr 10 / 2009 – 2010, s. 76.
- ⁶⁰ J. Błoński, „Widzieć jasno w zachwyceniu: szkic literacki o twórczości Prousta“, Kraków 1985, s. 32.
- ⁶¹ L. Fraisse, „Zasady kompozycji cyklu powieściowego » W poszukiwaniu straconego czasu«“, „Przegląd humanistyczny“, nr 4, 2007, s. 51.
- ⁶² P. Gravett, op. cit., s.12.
- ⁶³ J. Szyłak, op. cit., s. 129.
- ⁶⁴ P. Gravett, op. cit., s. 112.

BIBLIOGRAFIA

- Beaty, Bart, „Komiks kontra sztuka“, Warszawa 2013, przekł. A. Kaczmarek i M. Cieślik
- Bolter, Jay David, „Przestrzeń pisma. Komputery, hipertekst i remediacja druku“, Kraków – Bydgoszcz 2014, przekł. A. Małecka i M. Tabaczyński
- Campbell, T, „A History Of Webcomics.“, San Antonio 2006
- Doré, Gustave, „Dzieje Świętej Rusi. Malownicze, dramatyczne i karykaturalne. Na podstawie tekstów kronikarzy i historyków Nestora, Sylvestre'a, Karamzina, Segura etc. w rysunkach 500 z komentarzami“, Gdańsk 2004, przekł. J. Waczków
- Goodbrey, Daniel Merlin, „From Comic To Hypercomic“, 2012, http://www.interdisciplinary.net/at-the-interface/wp-content/uploads/2012/09/danielgoodbrey_finalpaper.pdf
- Gravett, Paul, „Comics art“, London 2013
- Lissitzky, El, „A Suprematist Tale of Two Squares in Six Constructions“, London 2014
- McCloud, Scott, „Reinventing Comics“, New York 2000
- McGuire, Richard, „Tu“, Halart, nr 4/2014, s. 101 – 107, przekł. J. Zarudzka
- McGuire, Richard, „Tutaj“, Warszawa 2016, przekł. K. Uliszewski
- Molotiu, Andrei (red.), „Abstract Comics: The Anthology“, Washington 2009
- „OuPus 1“, [praca zbiorowa], Paris 1996
- „OuPus 3 - Les Vacances de l'OuBaPo“, [praca zbiorowa], Paris 2000
- „OuPus 2,“, [praca zbiorowa], Paris 2003
- „OuPus 4 - Lizern-Bastia“, [praca zbiorowa], Paris 2005
- „OuPus 5“ - Le Journal directeur“, [praca zbiorowa], Paris 2014
- „OuPus 6“, [praca zbiorowa], Paris 2015
- Phoenix, Woodrow, „Rumble Strip: If You Want to Get Away with Murder, Buy a Car“, Brighton 2008
- Rüegg, Niklaus, „SPUK“, Zürich 2004
- Spiegelman, Art, „In the Shadow of No Towers“, New York 2004
- Szyłak, Jerzy, „Coś więcej, czegoś mniej. Poszukiwania formuły powieści graficznej w komiksie 1832 – 2015“, Poznań 2016
- Ware, Chris, „Building Stories“, London 2012

- Ware, Chris, „Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth“, New York 2000
- Vaughn-James, Martin, „The Cage“, Toronto 2013
- Zielinski, Siegfried, „Archeologia mediów. O głębokim czasie technicznie zapośredniczonego słuchania i widzenia“, Warszawa 2010, przekł. K. Krzemieniowa