

GRANICE POJĘĆ – KSIĄŻKA OBRAZKOWA, KOMIKS, NOWELA GRAFICZNA

Magdalena Toczyłowska-Talarczyk

Politechnika Białostocka, Wydział Architektury, ul. O. Sosnowskiego 11, 15-893 Białystok

E-mail: magda.toczyłowska@gmail.com

DOI: 10.2478/aea-2018-vol10-no4-10

LIMITS OF CONCEPTS – PICTUREBOOK, COMIC BOOK, GRAPHIC NOVEL

Abstract

The article analyzes the mutual relations of a picturebook and a comic book - how these concepts are defined and what means of expression they apply, their common parts and differences. It shows briefly the history of genres formation and the process of creating build iconotexts. There are also selected examples of artists creating on the borderline of genres. The final analysis proves that every comic is a picture book, but not all picturebook is a comic. However it must be taken into consideration that the boundaries between genres are fluid and are constantly shifting thanks to creative experiments and the development of printing.

Streszczenie

Artykuł analizuje wzajemne relacje książki obrazkowej i komiksu – to, w jaki sposób te pojęcia są definiowane i jakimi środkami wyrazu się posługują, ich części wspólne oraz różnice. Ukazuje pokrótce historię kształtowania się gatunków oraz sposoby, za pomocą których twórcy budują ikonoteksty. Przedstawione są tu także wybrane przykłady artystów tworzących na pograniczu obu gatunków. Końcowa analiza zawarta w tekście dowodzi, że każdy komiks jest książką obrazkową, jednak nie każda książka obrazkowa jest komiksem, należy jednak pamiętać, że granice między gatunkami są płynne i ulegają ciągłym przesunięciom dzięki twórczym eksperymentom i rozwojowi druku.

Keywords: picture book; comic book; iconotext; history of book; illustration; artistic book; Shaun Tan

Słowa kluczowe: książka obrazkowa; komiks; ikonotekst; historia książek; ilustracja; książka artystyczna; Shaun Tan

Książka obrazkowa to swoisty fenomen – kojarzona głównie z literaturą dziecięcą, coraz śmielej wkracza do świata dorosłych, ponadto czerpie z różnych środków wyrazu, w tym wiele z komiksu. Płynne przenikanie się tych dwóch gatunków sprawia, że często trudno określić jednoznacznie przynależność gatunkową niektórych dzieł kultury. Przy analizie tego zagadnienia, wypunktowaniu różnic i podobieństw, istotne jest podkreślenie, że sednem zarówno picturebooków, jak i komiksów jest ikonotekst¹. Ikonoteksty mogą występować w różnych odmianach, część z nich spotykamy w komiksach, część w książkach obrazkowych, a część w obu tych gatunkach. Dodatkowo badanie granic pomiędzy nimi utrudnia fakt, że komiks niedawno przestał być uważany za gatunek gorszy, rozrywko-

wy, niemający nic wspólnego z literaturą. W podobnym miejscu jest obecnie książka obrazkowa – badacze i literaturaznawcy zajmujący się tym tematem przekonują, że mimo iż w tym przypadku mamy do czynienia z przewagą znaczeń komunikowanych przez obraz, to służy on, tak samo jak tekst, do opowiadania historii. Należy również zauważyć, że książki obrazkowe (jak też komiksy) to niejednokrotnie dzieła w pełni autorskie, z pogranicza sztuki i literatury. Ich twórcami są uznani artyści; ilustratorzy, malarze, plakacisci, graficy poszukujący nowych form wyrazu. W poniższym tekście chciałabym się przyjrzeć zagadnieniu granic pomiędzy tymi gatunkami i temu, czy ich wytyczenie jest możliwe.

W 2012 roku zorganizowano przez Modern Language Association of America konferencję *Why Comics*

*Are and Are Not Picture Books*². Jednym z prelegentów był Perry Nodelman, który powiedział: „*Krótko mówiąc, jeśli wziąć pod uwagę strukturę, to komiksy są bardziej skomplikowane niż książki obrazkowe. Nie znaczy to, że niektóre książki obrazkowe nie mogą być strukturalnie skomplikowane, a komiksy proste pod tym względem, albo że niektóre książki obrazkowe nie mogą mieć bardziej skomplikowanej konstrukcji niż jakieś komiksy. Ale standardowo (...) każda rozkładówka w książce obrazkowej zawiera jeden lub dwa obrazy i jedną lub dwie partie tekstu. Tymczasem (...) charakterystyczne dla komiksu jest to, że jego strony zawierają zarówno więcej obrazów, jak i więcej partii tekstu i prezentują je razem w postaci oddzielnych, ale łączących się ze sobą paneli. Ponadto, panele te są z natury trudniejsze do interpretacji. [...] i dalej, w komiksach, pojawia się więcej odseparowanych fragmentów historii tak w postaci obrazów, jak i słów – więcej paneli, więcej segmentów tekstu w dymkach lub ramkach*” [P. Nodelman 2012]. Można więc komiks określić sztuką mozaikową (*mosaic art*) – czyli taką, w której wiele mniejszych elementów istniejących razem poprzez wzajemne relacje tworzy całość – choć te elementy łatwiej niż w przypadku książki obrazkowej mogą się wyemancypować. Książki obrazkowe, mimo że również opierają się na relacji fragmentów tekstu z obrazami, tworzą jednak inną dynamikę niż komiks – mniej złożoną, a przy tym bardziej jednorodną.

Kolejną cechą komiksu, wypunktowaną przez Charlesa Hatfielda³, jest to, że odbiorca odbiera go jako *radikalnie pokawałkowany i niestabilny* [C. Hatfield 2012], a jego odbiór polega na korzystaniu z kilku możliwości odczytywania tekstu i obrazu, wynikających po części z różnych rozpoznań połączeń między tekstami i obrazami. W książce obrazkowej za to zakładamy, że na najbardziej podstawowym poziomie sposób oglądania ilustracji polega na poszukiwaniu o nich informacji, które mogą pomóc w odnalezieniu obiektów, które tekst nazywa. Nodelman więc uważa, że książki i komiksy mają inny rytm – w książkach obrazkowych polega on na kontrapunkcie, gdyż obrazki i teksty oferują różne (czasem wykluczające się) rodzaje informacji, a ich przekaz rozwija się równolegle i niezależnie,

choć oczywiście tworzy to większą całość. Natomiast do opisanego rytmu w komiksie można użyć słów Scotta McClouda: „*komiksowe kadry dzielą czas i przestrzeń na kawałki, niepołączone ze sobą, poszarpane chwile*” [S. McCloud 2012].

Nodelman twierdzi ponadto, że istota różnic między gatunkami wynika z dydaktycznej natury książek obrazkowych, wzmocnionej przez zakładanie uczestnictwa dorosłej osoby w procesie czytania *picturebooka* – to twierdzenie oczywiście jest prawdziwe, jeśli traktować książki obrazkowe jako literaturę *stricte* dziecięcą, co oczywiście nie jest zgodne z prawdą. Nazywa „książka obrazkowa” jest niezbyt trafionym określeniem, ma bowiem kilka nieprecyzyjnych konotacji. Samo słowo „obrazkowa” wywodzi się od „obrazka”, jest zdrobnieniem i przywodzi na myśl coś infantylnego, obierającego znaczenie literatury lub też ignorującego kwestie poruszanych tematów. Książka obrazkowa dla dzieci w oczywisty sposób porusza całe spektrum tematów klasycznych, jak; otaczający świat, przyroda, pory roku itp. Ale dzięki swojej nieoczywistej formie może w bardzo delikatny sposób poruszać tematy trudne, jak śmierć (np. Wolf Erlbruch *Śmierć, Gęś i Tulipan*), relacje z bliskimi (Iwona Chmielewska *Obie*), przemijanie (Joanna Concejo *Kiedy dojrzeją poziomki*), wojna, zagłada (Iwona Chmielewska *Pamiętnik Blumki*). Ogromna przestrzeń, jaka pojawia się dzięki stykowi wyważonego tekstu i bardzo metaforycznej ilustracji, może być zapełniona również tymi „dorosłymi” tematami. Zaletą takiej formy jest także jej uniwersalność, która zakłada mówienie prostym, nieinfantylizowanym językiem. Dzięki temu kontakt z takim rodzajem książki może mieć dziecko, osoba młoda oraz zupełnie dojrzała, a każda z nich będzie mogła zinterpretować powstałą opowieść przez pryzmat swoich doświadczeń i percepcji. Tymczasem coraz częściej zdarza się, że bogato ilustrowane dzieła skierowane są do dorosłego odbiorcy. Jeśli chodzi o komiks, to już od dawna większa część rynku na świecie poświęcona jest dorosłemu odbiorcy (jest to oczywiście kategoria obejmująca również tzw. „young adults”) i nikogo to nie dziwi – komiks wyemancypował się na tyle, że nie jest uważany za sztukę „niepoważną”.

¹ Ikonotekst (iconotext) - pojęcie wprowadzone przez szwedzką badaczkę Kirstin Hallberg w 1982 roku w artykule *Litteraturvetenskapen och bilderboksforskninge*, w którym określała niepodzielną jedność obrazu i słowa: *Tekst tworzony jest przez konwencjonalny system, który odczytywany jest linearnie, natomiast obraz nie jest zbudowany z uniwersalnych i dysjunktywnych jednostek. Mikrojednostkami obrazu są punkty, powierzchnie, linie i kolory. Ich kombinacje w celu wyrażenia czegoś są sprawą indywidualną, ale też w pewnym stopniu uwarunkowaną kulturowo. Obraz jest ikoniczny, ale nie zawsze mimetyczny, naśladujący rzeczywistość. [...] Ponadto pojęcie ikonotekstu może być stosowane w analizach relacji obraz / tekst w ilustrowanych książkach obrazkowych. Pojęcie ikonotekstu ma tę zaletę, że nie zakłada jakiegokolwiek prymarnego stosunku obraz / tekst, lecz wskazuje na całość, która powstaje przy odczytaniu obrazu i tekstu.* Pojęcie ikonotekstu zostało spopularyzowane przez Carole Scott i Marię Nikolajewą w książce *How Picturebooks Work*, Routledge 2013.

² *Why Comics Are and Are Not Picture Books, conference, Seattle, Washington 2012.*

³ C. Hatfield, amerykański literaturoznawca zajmujący się komiksami.

Wydaje się, że gatunek bogato ilustrowanej książki dla dorosłych doskonale mógł opisać termin *graphic novel*, czyli powieść graficzna. Jednak jest to nazwa od dawna zarezerwowana dla komiksów – teoretycznie termin ten obejmuje zamknięte historie o dużej objętości (ponad 100 stron), które nigdy wcześniej nie były publikowane w odcinkach. Powieść graficzna jest rodzajem komiksowego dzieła analogicznego do książki literackiej. Na początku XIX wieku w USA komiksy publikowano jedynie w prasie, w odcinkach. W połowie lat trzydziestych wprowadzono na rynek cykliczne magazyny, tzw. zeszyty przedstawiające historie w odcinkach, a próby zebrania wielu odcinków w jednym zbiorczym wydaniu nie cieszyły się uznaniem czytelników. Jako moment przełomowy uznawane jest wydanie w 1978 roku komiksu *A Contract with God* (Umowa z Bogiem) Willa Eisnera⁴, który w stosunku do swego dzieła użył właśnie terminu „powieść graficzna”, co przyniosło dyskusję na temat komiksu jako „prawdziwej” literatury i otworzyło mu drogę do analiz akademickich i bibliotek. Zapoczątkowało to też wiele zmian w samym gatunku komiksowym. Przede wszystkim twórcy, nie będąc już ograniczeni krótką, zeszytową formą, mogli sobie pozwolić na eksperymenty formalne, kompozycyjne, narracyjne. Ponadto dłuższa forma dawała możliwość odejścia od klasycznego budowania komiksowej historii, pozwalała na wplecenie w nią zabiegów znanych z książki obrazkowej. Eisner w *Umowie z Bogiem* stosował obszerną narrację słowną, wspartą pojedynczymi ilustracjami, i zestawiał to z rozwojem fabuły przedstawianej jako sekwencja rysunków. Niektórzy twórcy, jak np. Jacques de Loustal⁵, całkowicie zrezygnowali z komiksowych dymków i opatrywali kadry swoich komiksów komentarzami umieszczanymi w tych samych ramkach co rysunki – komentarze te bywały bardzo poetyckie i nie zawsze odnosiły się wprost do tego, co można było zobaczyć na ilustracji. Z kolei amerykański artysta Kyle Baker⁶ całkowicie oddzielił tekst od ilustracji, m.in. w powieści graficznej *Why i hate Saturn* wszystkie opisy oraz dialogi umieszczał poza obrębem ilustracji, z boku lub na dole strony. Inne eksperymenty stosowane przez twórców powieści graficznych to na przykład: stosowanie kolaży, naśladowanie form narra-



Ryc. 1. Will Eisner, *A Contract with God*, 1978;
źródło: www.archive.org

cji nieliterackiej (jak pamiętnik, dziennik z podróży czy szkicownik), tworzenie opowieści bez słów, wykorzystanie najrozmaitszych stylizacji i przywołanie poetyk różnych kierunków artystycznych [M. Cackowska i in. (red.) 2017, s. 134].

Jest wielu artystów, którzy przekraczają granice gatunków oraz tworzą treści uniwersalne dla czytelników w różnym wieku. Należy tu wspomnieć o Davidzie Wiesnerze⁷, który zasłynął *picturebookami* zupełnie pozbawionymi tekstu - w takich książkach, jak *Flotsam* czy *Tuesday*, przy pomocy wysmakowanego, delikatnego rysunku opowiadał baśniowe historie przepełnione surrealistycznym humorem. Równie ciekawym twórcą jest australijski ilustrator i autor Shaun Tan⁸. Jego książki mają cechy zarówno *picturebooków*, jak i powieści graficznych oraz narracji komiksowej. Wielokrotnie powtarza się w jego twórczości wątek imigracji, wyobcowania, piętna obcości i samotności w wielkim mieście, są też wątki tęsknoty za naturą, poszukiwania swojej tożsamości. To wspaniała literatura, zarówno ta bardziej kojarząca się z klasyczną książką, jak *Opowieści z najdalszych przedmieść*, jak też narracyjne książki beztekstowe - jak *Przybysz*.

Książka obrazkowa obejmuje różne gatunki – poezję, baśnie, literaturę realistyczną, fantasy, książki wielosceniczne (pozbawione tekstu). Nietrudno zauważyć, że na książki obrazkowe znaczny wpływ wywierają: kino, gry komputerowe, komiks, popkultura. Często skutkiem tego jest zanikanie gatunków, płynne przechodzenie jednego w drugi, np. książki artystyczne, książki przekształcone (*altered books*, klasyczna książ-

⁴ W. Eisner (1917–2005) - jeden z najwybitniejszych amerykańskich twórców komiksowych. Komiks *Umowa z Bogiem*, częściowo oparty na wątkach autobiograficznych z dzieciństwa, uznawany jest za przedstawiciela nowego gatunku – powieści graficznej.

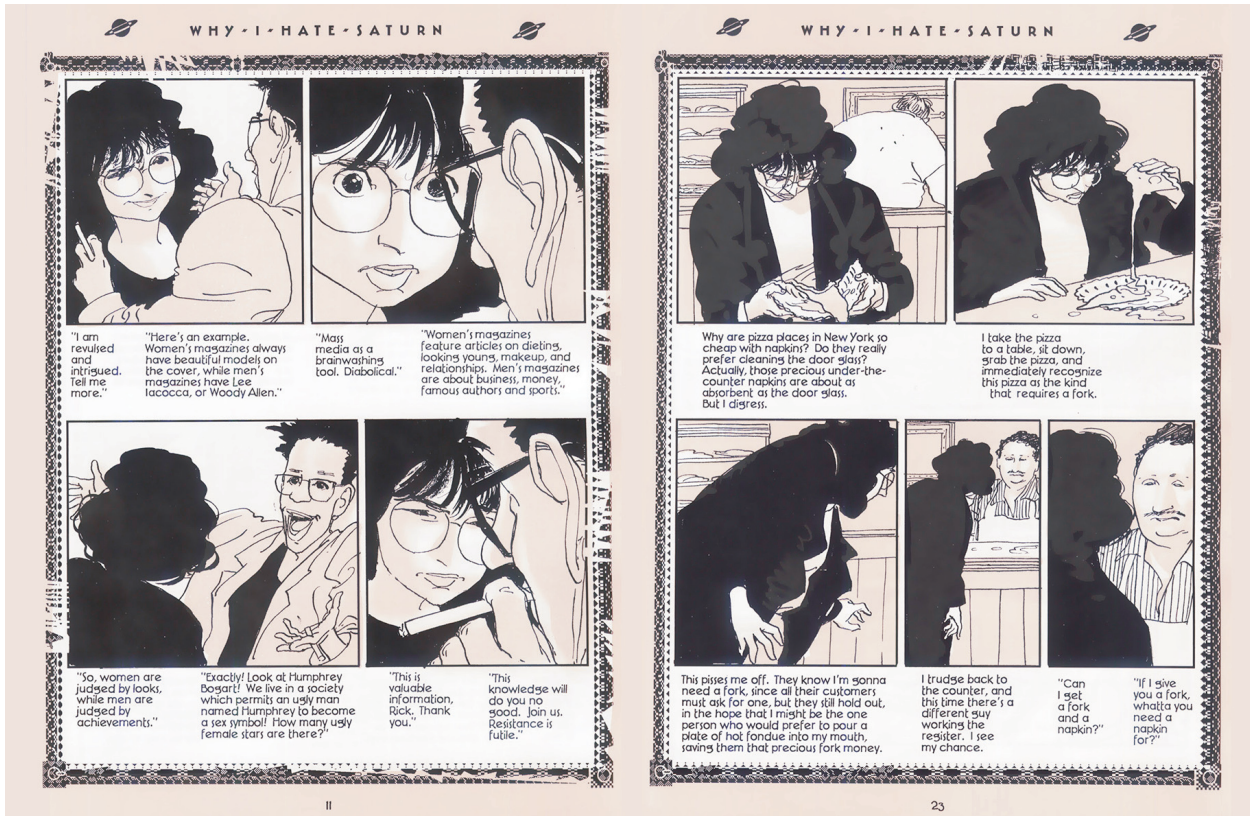
W kolejnych latach Eisner stworzył jeszcze kilka utworów przypisywanych do tego gatunku – *Nowy Jork. Życie w Wielkim Mieście*; *Drop-sie Avenue*; *To the Heart of the Storm*. W 1988 imieniem Eisnera nazwano prestiżową nagrodę świata komiksu (Nagroda Eisnera), która wręczana jest na Comic-Conie w San Diego.

⁵ J. de Loustal (ur. 1956) - francuski autor komiksów.

⁶ K. Byker (ur. 1965) - amerykański pisarz, ilustrator, twórca komiksów. Wielokrotnie nagradzany, m.in. laureat Nagrody Eisnera.

⁷ D. Wiesner (1956) - amerykański ilustrator i pisarz. Laureat Medalu Caldecotta oraz Nagrody im. Hansa Christiana Andersena.

⁸ S. Tan (1974) - australijski ilustrator i autor książek. Lauret Oscara za najlepszy krótkometrażowy film animowany w 2010 (*The Lost Thing*).



Ryc. 2. Kyle Baker, *Why I hate Saturn*, 1990; źródło: www.archive.org

ka, która po ingerencji plastycznej staje się obiektem, np. rzeźbą, *pop up bookiem* – natomiast nie ma już możliwości, by czytać ją w klasyczny sposób) czy powieści graficzne. Z pewnością ta swoista hybrydyzacja form, stylów i treści jest czynnikiem, który sprawił, że książka obrazkowa otworzyła się na dorosłego czytelnika. Dzięki przenikaniu *picturebooków* do kultury masywnej rośnie ich popularność.

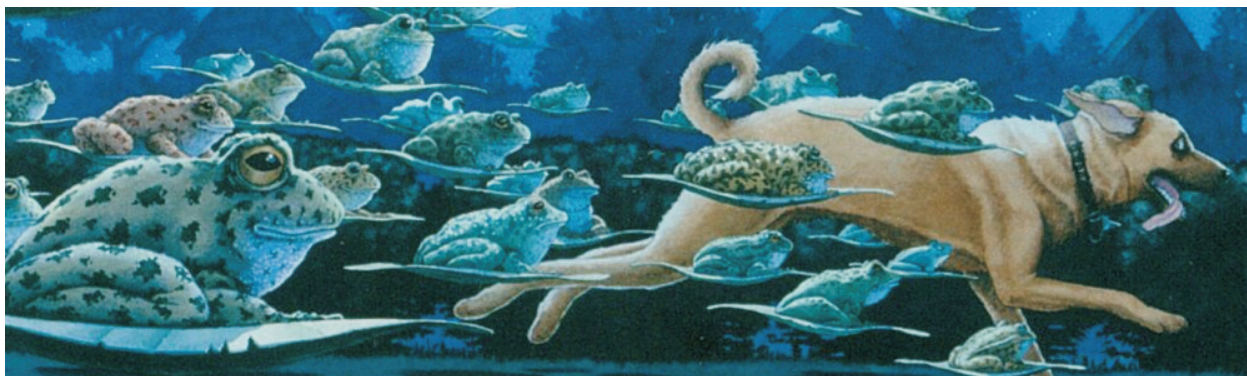
Ciekawym zjawiskiem, jeśli chodzi o przenikanie się gatunków, jest niemijająca fascynacja świata zachodniego mangą, co zachęciło wydawnictwa do przekładania klasyków literatury na wersje mangowe. Henry Jenkins napisał: „dzieło hybrydalne istnieje pomiędzy dwoma tradycjami kultury, proponując zarazem ścieżkę, która może być eksplorowana z obydwu kierunków”⁹. Taką książką jest na przykład autobiograficzna powieść Chena Jianghonga¹⁰, w której łączy on ze sobą charakterystyczną chińską estetykę z zachodnimi formami. W pracach Jianghonga można odnaleźć silne

wpływy manhua¹¹ i tradycyjnych chińskich rysunków połączone z europejskim modernizmem. Ponadto widoczne są zapożyczenia z różnych kultur, łączenie znaków i symboli czy światopoglądów, po to by stworzyć międzykulturowe dzieło sztuki. Jianghong to przykład artysty, który z powodzeniem tworzy w Europie, a jego przesiąknięte duchem Azji prace nie są hermetyczne, lecz bardzo czytelne dla różnych kręgów kulturowych. Tematy, które porusza, to zmaganie się ze strachem, samotnością, poszukiwanie wewnętrznej siły (głęboka, zwierzęca symbolika utożsamiana z kulturą Wschodu). W jego książkach tekstu jest niewiele, czytelnik uważnie analizuje obrazy. Jest to oczywiście przykład literatury, która nie ma jednego adresata. Młodsze dzieci będą skupiały się na przygodowym wydźwięku ilustracji, które dla starszego, dojrzałego czytelnika są symboliczne. Zaanektowanie elementów komiksowych i z mangi przez książkę obrazkową wpłynęło pozytywnie na jej innowacyjność, powstały więc dzie-

⁹ H. Jenkins (ur. 1958) - amerykański medioznawca, pisarz i naukowiec.

¹⁰ C. Jianghong (ur. 1963) urodził się w Tianjin w Chinach, tworzy w Niemczech, pisarz i ilustrator, autor 33 książek obrazkowych.

¹¹ Manhua – chińska odmiana komiksów, zbliżona do japońskiej mangi i koreańskiej manhwy. Gatunek ten rodził się pod koniec XIX i na początku XX wieku, najszybciej w latach 1967-1927. Wprowadzenie metod tworzenia litografii, które przejęto z Zachodu, było przełomowym krokiem dla rozwoju sztuki początków XX wieku. W czasach II wojny światowej manhua prawie nie powstawała, punktem zwrotnym była popularność Bruce’a Lee, która wylansowała manhuę kung-fu. Manhuę czytamy od lewej do prawej, klasycznie, ponadto rysunki są o wiele bardziej realne niż w japońskiej mandze.



Ryc. 3. David Wiesner, *Tuesday*, 1991; źródło: www.hmhbooks.com



Ryc. 4.,5. Shaun Tan, *Przybysz*, 2009; źródło: www.kultura.com.pl



Ryc. 6. Shaun Tan, *Regulamin na lato*, 2014; źródło: www.kultura.com.pl



Ryc. 7. Chian Jianghong, *Der Tigerprinz*, 2005; źródło: Ch. Jianghong, *Der Tigerprinz*, Beltz & Gelberg, Germany, 2005

ła skierowane do doświadczonego kręgu czytelników, który jest w stanie poruszać się płynnie w zawitych relacjach pomiędzy obrazem a tekstem i odczytywać intertekstualne aluzje do innych kierunków. Hybrydalne połączenie kilku kierunków pokazuje szybkie zmiany, które zaszły w projektowaniu książek obrazkowych i otworzyły drogę dla następnych poszukiwań.

Philip Nel napisał, że *komiksy są i nie są książkami obrazkowymi nie tylko dlatego, że dzielą z nimi wiele wspólnych cech, ale dlatego, że gatunek sam w sobie jest zróżnicowany, niestabilny i wciąż ewoluujący* [P. Nel 2012]. Mimo ciągłej ewolucji książek obrazkowych można jednak odnaleźć w ich rozwoju pewną stałą – jest to ciągłe odnawianie aktu komunikacji, ponieważ książki te próbują na nowo opowiadać historie.

Picturebook wprowadzają też pojęcia, uczą alfabetu, pełnią rolę zabawek lub artbooków – to sprawia, że są idealnym polem eksperymentów dla twórców. Komiksy natomiast podlegają większej ilości ograniczeń, a nowe rozwiązania narracyjne czy graficzne bardzo szybko poddawane są weryfikacji i jeśli się sprawdzą, stają się powszechnie używane. Generalizując definicje określające oba gatunki, można powiedzieć, że *każdy komiks jest (przynajmniej potencjalnie) książką obrazkową, ale nie każda książka obrazkowa jest komiksem*¹² [M. Cackowska i in. (red.) 2017, s. 131]. Obserwując historię, rozwój i wzajemny wpływ obu kierunków, można stwierdzić, że niemożliwe jest nieprzekraczalne oddzielenie od siebie tych gatunków, szczególnie dziś, gdy wraz z rozwojem technologii druku i multimedków jest możliwe tak płynne ich przenikanie.

LITERATURA

1. **Cackowska M. i in. (red.) (2017)**, *Książka obrazkowa. Wprowadzenie*, Fundacja Instytut Kultury Popularnej, Poznań.
2. **Hatfield C. (2012)**, *Why Comics Are and Are Not Picture Book*, *Introduction*, „Children’s Literature Association Quarterly” nr 4.
3. **McCloud S. (2012)**, *Zrozumieć komiks*, Kultura Gniewu, Warszawa.
4. **Nel P. (2012)**, *Same Genus, Different Species?: Comics and Picture Books*, „Children’s Literature Association Quarterly” nr 4.
5. **Nikolajeva M. (2013)**, *How Picturebooks Work*, Routledge, Londyn.
6. **Nodelman P. (2012)**, *Picture Book Guy Looks at Comics: Structural Differences in Two Kinds of Visual Narrative*, „Children’s Literature Association Quarterly” nr 4.

Badania zrealizowane w ramach zadań finansowanych ze środków na naukę MNiSW, w ramach pracy S/WA/2/2017.

¹² *Książka obrazkowa. Wprowadzenie*, pod red. M. Cackowska, H. Dymel-Trzebiatowska, J. Szytak, Instytut Kultury Popularnej, Poznań, 2017, s. 131