

PERSPEKTYWY WIDZENIA – ZNACZENIA PRZESTRZENI MIAST W KOMIKSACH

MATYŁDA SEK-IWANEK

Instytut Nauk o Kulturze UŚ
Institute of Culture Studies, University of Silesia in Katowice
matylda.sek@gmail.com
ORCID: 0000-0003-3576-0838

Wiek XIX rozbudził wyobraźnię miejską, a sama koncepcja miasta zaczęła się rozwijać i rozszerzać o zagadnienia egzystencjalne, filozoficzne i estetyczne. Miasto wzbudzające od wieków zachwyt i fascynację jest również źródłem grozy i niepokoju, sygnałem nieustannej zmiany, jest reprezentacją współczesnej cywilizacji ze wszystkimi jej aspektami. Dzisiaj miasta są bowiem składnikiem tożsamości, zarówno jednostek, jak i całych społeczeństw, wspólnym doświadczeniem nowoczesności, koroną cywilizacji. Życie miejskie przeniknęło do literatury, kinematografii, muzyki, sztuk plastycznych i performatywnych, a także do komiksu. Miasto i miejskość są przedmiotem refleksji wielu dyscyplin współczesnej nauki i sztuki, a problem „doświadczenia miasta” obecny jest w badaniach kulturoznawczych, socjologicznych i innych. Przestrzeń miejska w artykulacjach kulturoznawczych pojmowana jest niejednokrotnie „w terminach przestrzeni przeżywanej, a zatem przestrzeni kulturowego, mentalnie i emocjonalnie zabarwionego doświadczenia”¹.

Nie sposób jest doświadczyć miasta w pełni, mnogości jego wymiarów i twarzy, bowiem obcowanie z przestrzenią jest wybiórcze. Przebywając w mieście, nigdy nie mamy pełnego jego oglądu, a perspektywy widzenia mogą być bardzo różnorodne. Chris Barker pisze, że „człowiek nie może doświadczyć »rzeczywistości« w sposób niezapośredniczony. To, co uznaje się za prawdziwe i rzeczywiste, wynika z konstrukcji dyskursywnych [...]”. Różne rodzaje przedstawiania miasta stanowią pewnego rodzaju streszczenie

¹ Z. Dziuban, *Zanurzenie w mieście. Doświadczenie*, [w:] *Kulturowe studia miejskie. Wprowadzenie*, red. E. Rewers, Warszawa 2014, s. 158.

jego złożoności i dokonują przemieszczenia z poziomu fizycznego na poziom znaków – simulacrow – które udają »rzeczywistość«².

Przeżywanie przestrzeni poprzez komiks może prowadzić czytelnika do odkrywania siebie, odsłaniania własnej wrażliwości. Komiks staje się zatem płaszczyzną wyrażania niewypowiedzianego, miejscem wolnym od ograniczeń, przestrzenią obecną poza polityką i poza konwencją. W komiksie ujawniać się będą prawdziwe oblicza przestrzeni zawłaszczonych przez upolitycznione reżimy widzenia. Zaznaczyć należy, że badania motywu miasta i miejskości w komiksach są stosunkowo rzadkie. Tematyka ta, chociaż cieszy się coraz większym zainteresowaniem badaczy, wciąż jest nikle zarysowana w literaturze przedmiotu: w jednej anglojęzycznej monografii³ oraz w pokonferencyjnej publikacji⁴ i rozproszonych artykułach, w większości będących studiami przypadków. Niniejszy artykuł jest próbą wskazania, w jaki sposób obserwacje i wyobrażenia miejskie realizowane są w komiksie; przedstawiona tutaj refleksja ma charakter ogólny i odnosi się raczej do pewnych tendencji niż do analizy poszczególnych utworów. Omówiony został również sposób, w jaki komiks jako tekst kultury może być świadectwem doświadczania miast w perspektywie reżimów widzenia, oraz relacja czytelnika ze światem przedstawionym w przypadku praktykowania komiksu.

W perspektywie niniejszych rozważań istotną kwestią jest oznaczenie miejsca komiksu pośród różnych sztuk wizualnych (oraz wizualno-werbalnych). Nicholas Mirzoeff kulturę ponowoczesną charakteryzuje jako kulturę wizualną, lecz zwraca uwagę na to, że doświadczenia wizualne będące udziałem współczesnych są absolutnie sztuczne. Widzenie zapośredniczone poprzez różnego rodzaju urządzenia daje nam możliwość wirtualnych podróży, przebywania w światach zidealizowanych czy też oglądania własnych organów na monitorach urządzeń medycznych. Jednak w przypadku dyskursów miejskich wirtualne panoramy wielkich miast

² C. Barker, *Studia kulturowe. Teoria i praktyka*, tłum. A. Sadza, Kraków 2005, s. 430-431.

³ D. Davies, *Urban Comics. Infrastructure and the Global City in Contemporary Graphic Narratives*, New York 2019.

⁴ J. Ahrens, A. Meteling, *Comics and the City: Urban Space in Print, Picture and Sequence*, New York 2010.

są obrazami zmanipulowanymi, sztucznymi kreacjami wytwarzającymi złudne wyobrażenia o rzeczywistości. „Życie w tej alternatywnej rzeczywistości jest czasami znacznie przyjemniejsze niż to prawdziwe, czasami gorsze”⁵ – pisze Nicholas Mirzoeff. Dalej czytamy:

Kultura wizualna zajmuje się wydarzeniami wizualnymi, w których informacja, znaczenie lub przyjemność jest poszukiwana przez konsumentów w interfejsach technologii wizualnych. Technologię wizualną rozumiem jako dowolną formę urządzeń, przeznaczonych zarówno do patrzenia, jak i do wzmocnienia naturalnego widzenia, od malarstwa olejnego do telewizji i Internetu⁶.

Komiks w tej perspektywie jest technologią wizualną – medium, które służy do przekazywania doświadczenia wydarzenia wizualnego. Wpisuje się w ten zbiór jako narzędzie będące wzmocnieniem, przedłużeniem widzenia. Należy zaznaczyć, że komiks nie służy jedynie do patrzenia, ale również do dostrzegania. Jego funkcja eksponująca pewne zdarzenia (również te poza komiksem, będące w sferze niewidzenia) jest bardzo cenną cechą tego medium.

Wyobrażenia miast w komiksach nie odrywają nas od rzeczywistości, ale proponują łączenie się z przestrzeniami na płaszczyźnie wytworów imaginacji: „miasto w naszym codziennym doświadczeniu jest w tym samym czasie aktualnie istniejącym środowiskiem fizycznym, jak i miastem w powieści, filmie, fotografii, na ekranie telewizora czy w komiksie”⁷. Małgorzata Nieszczerzewska wyróżnia dwa rodzaje miejskich wyobrażeń, które wydają się być interesujące w badaniach nad komiksem: konceptualizacje miasta jako całości (*stories about the city*) oraz konceptualizacje miasta fragmentarycznego (*stories from the city*)⁸. Należy zwrócić uwagę, w jakim trybie ukazywane jest miasto w tekstach komiksowych: czy czytelnik otrzymuje wizję totalnego miasta, zmapowanego i kompletnego, czy też fragment ukazujący wyimek świata przedstawionego. Jednocześnie trzeba zaznaczyć,

⁵ Zob. N. Mirzoeff, *The Visual Culture Reader*, London-New York 1998, s. 3-13.

⁶ Ibidem, s. 3.

⁷ M. Nieszczerzewska, *Wyobrażenia*, [w:] *Kulturowe studia miejskie. Wprowadzenie*, red. E. Rewers, Warszawa 2014, s. 192.

⁸ Ibidem, s. 194.

że przedstawienia przestrzeni faktycznie istniejących będą zawsze fragmentaryczne, ponieważ będą odnosiły się do rzeczywistości, której holistyczne ujęcie w dziele jest niemożliwe. Przebywanie w mieście-tekście pozwala odbiorcy na pogłębione poznanie przestrzeni i tożsamości miejsca, na które często w codziennym doświadczeniu miasta nie ma czasu ani okazji. W przestrzeni wyrażonej w tekście dokonuje się rewizji tożsamości miejsca, a tym samym również pozycji człowieka w tkance miejskiej. Semiosfera miasta może w tekstach rozwijać się o nowe obszary, reprezentacje miast mogą być bowiem konstruowane instytucjonalnie, zbiorowo, indywidualnie; mogą mieć charakter artystyczny lub użytkowy, wyznaczać nowe sfery sacrum i profanum. Jednocześnie miasto jako obszar praktyk tekstualnych poszerza pole postrzegania przestrzeni w doświadczeniu codziennym.

Miejskie wyobrażenie to szczególna hybryda tego, co rzeczywiste i tego, co imaginatywne – to pewien stan wynikający zarówno z doświadczania miast w codziennym życiu, jak i z kompilacji metafor i symboli. Może być realizowane w tekstach kultury w sposób absolutny lub migawkowy oraz prezentować koncepcje światów istniejących bądź też wymyślonych. Doświadczenie przestrzeni miejskiej w komiksie przez czytelnika jest dalece zapośredniczone, wybiórcze i sfragmentaryzowane, a jednak mimo to jest doświadczeniem cennym i często wiarygodnym. Już na poziomie „realnego” bycia w mieście zwiedzający jest ograniczony dostępem do miejsc, perspektywą patrzenia, konstrukcją przestrzeni, celowym „zamykaniem” segmentów miasta. Tę cząstkowość doświadczenia pogłębia fakt, że z całego spektrum doznań twórcza komiksu wybiera te, które sam uznaje za istotne. Zapośredniczenie obcowania z miejscem może być zwielokrotnione, jeśli autor opiera się na relacjach innych osób. Oryginalna przestrzeń – nie dość, że uproszczona w rysunku komiksowym – staje się czasami coraz mniej wyraźna, naznaczona doznaniem odbiorczym pośredników⁹. W przestrzeni za-

⁹ Przykładem może być twórczość Joego Sacco, który nierzadko posługuje się szkatułkową konstrukcją powieści graficznej. Spisane przez tego komikсового reportera relacje i wspomnienia innych osób budują kolejne warstwy opowieści, ale też formują nowe przestrzenie. Na ten niezwykły kształt wyłaniających się przestrzeni miejskich, osadzonych ponadto w konkretnych sytuacjach historyczno-społecznych, zwraca uwagę Dominic Davies we wstępie do *Urban Comics. Infrastructure and the Global City in Contemporary Graphic Narratives*. Zob. D. Davies, op. cit.

czynają funkcjonować elementy imaginacji i symbolu, świat przedstawiony nabiera onirycznego charakteru, gdzie odróżnienie tego, co prawdziwe od tego, co nierealne, nie jest możliwe. Deformacja rzeczywistości i rozciąganie widzenia na to, co niemożliwe, przypomina Baudrillardowskie symulakrum.

We współczesnej kulturze wizualnej, zdominowanej przez obrazy, komiks bardzo dobrze sprawdza się jako medium narratywizujące miasto. Nieszczerzewska, która miejskie wyobrażenia czy też miejską wyobraźnię nazywa *urban imaginary*, zwraca uwagę na fakt, że koncepcja wyobraźni miejskiej ściśle związana jest właśnie z praktykami narratywizowania miasta. Autorka pisze: „to, co realne i to, co wyobrażone w przestrzeni miejskiej się przenika. Wyobraźnia z jednej strony kształtuje przestrzeń miasta, z drugiej strony natomiast to rzeczywista przestrzeń miejska inspiruje i nadaje kształt naszym wyobrażeniom o niej”¹⁰. Imaginacja wykracza poza doświadczenie, jednak ma tendencje do nadprodukcji znaczeń i tworzenia konceptów światów nieistniejących. Czym innym jest jednak miasto wyimaginowane – tak naprawdę nieistniejące – a czym innym rzeczywiste miasto wyobrażone, które jednak znacząco może różnić się od tego faktycznego. Koncepcje wyobrażeniowe mogą nakładać się na przestrzeń istniejącą, jak np. w przypadku Paryża. Roger Caillois pisał: „istnieje fantasmagoryczne wyobrażenie Paryża, a ogólniej biorąc, wielkiego miasta tak silnie ujarzmiające wyobraźnię, że nikt nie zastanawia się, czy jest wierne, wyobrażenie zrodzone z książek tak jednak rozpowszechnione, że przeniknęło do ogólnej atmosfery myślowej i zaczęło wywierać pewien przymus. Są to, jak wiemy, cechy myślenia mitycznego”¹¹. Rozczarowanie faktycznie istniejącym miastem doczekało się nawet nazwy – syndrom paryski, który najczęściej występuje u turystów japońskich i jest wynikiem zawodu spowodowanego zderzeniem przestrzeni rzeczywistej z wyobrażeniem miejsca. Miejskość wyobrażona jest zupełnie inna niż codzienne doświadczenie miasta.

Wiele utworów rozwija przed czytelnikiem panoramy miast istniejących, wplecione w fantastyczne historie i światy. Przykładem takiego zabiegu może być seria komisowa *Ekhö. Lustrzany świat*, gdzie w tomie *Cesarstwo*

¹⁰ Ibidem, s. 188.

¹¹ R. Caillois, *Odpowiedzialność i styl. Eseje*, tłum. J. Błoński, K. Dolatowska i in., Warszawa 1967, s. 103-104.

*Paryskie*¹² wyeksponowany jest najbardziej znany symbol Paryża – wieża Eiffla, w której umieszczono pałac cesarski. W alternatywnym, lustrzanym świecie wieża pełna jest tajnych przejść i sal, jest sercem miasta i siedzibą władcy. Zabieg ten pokazuje, jak miejsca znaczące z czasem stają się symbolami przestrzeni i obrastają w mitologie; jak chętnie snute są na ich temat niezwykle opowieści, z których część przenika i utrwała się w zbiorowej wyobraźni. Autorzy *Ekhö* – Christophe Arleston i Alessandro Barbucci – sygnalizują inne ważne punkty na mapie francuskiej stolicy: Łuk Triumfalny, katedrę Notre-Dame, kabaret Moulin Rouge, słynny hotel Ritz czy Caffé de la Butte na Montmartre. Wszystkie te miejsca leżą w obszarze mitologii przestrzeni Paryża. Nawet w komiksie fantastycznym można zatem zwrócić uwagę odbiorcy ku tkance miejskiej. Odnajdowanie śladów architektury istniejącej w światach komisowych jest jednym z możliwych porządków organizujących lekturę komiksów (zwłaszcza komiksów miejskich, gdzie przestrzeń przedstawiona odgrywa znaczącą rolę).

Z podobnych zabiegów korzystają autorzy komiksów superbohaterskich. Artyści tworzący komiksy dla Marvela sytuują wielu protagonistów w realnie istniejących miastach – głównie w Nowym Jorku¹³. Z magnetycznej siły megalopolis korzystają też autorzy komiksów stworzonych przez DC Comics, w których często to, co wymaginowane, przenika się z tym, co rzeczywiste. Gotham City, miasto z uniwersum Batmana, jest najpełniej rozwiniętym, fikcyjnym miastem na świecie, głęboko zakorzenionym w zbiorowej wyobraźni, identyfikowanym przez czytelników i widzów, powielanym i rozwijanym przez odbiorców w procesie prosumenckiej, fandomowej reprodukcji. Gotham – najbardziej rozpoznawalne miasto komiksowe – nieustannie porównywane jest do Nowego Jorku, czasem do Chicago. Współcześni twórcy przyznają w mniejszym lub większym stopniu rację tym interpretacjom¹⁴. W komiksach fantastycznych, ukonkretniona

¹² C. Arleston, A. Barbucci, *Ekhö. Lustrzany świat. Cesarstwo Paryskie*, tłum. J. Syty, Piaseczno 2018.

¹³ W niektórych przypadkach czytelnik zna konkretny adres – tutaj znajduje się siedziba Fantastycznej Czwórki (Madison Avenue), w innych tylko dzielnicę – Hell’s Kitchen Dardevila, Fiks Tower Kingpina na Manhattanie czy Stark Tower przy Union Square.

¹⁴ Zob. M. Sęk, *Podróż do Gotham City*, „Zeszyty Komiksowe” 2013, nr 15.

lokalizacja ma charakter kotwicy uwiarygadniającej świat przedstawiony, charakterystyczna wielkomijska przestrzeń staje się niemalże namacalna, zwłaszcza w przypadku Nowego Jorku, którego wizerunek jest jednym z najczęściej powielanych (lub imitowanych) we współczesnej popkulturze. Wpisując w obszar narracji znajome czytelnikom, często ikoniczne dla danego miasta punkty, przestrzeń nabiera trzeciego wymiaru. Otwiera się na poziomie imaginacji, zyskuje fakturę, zapach, dźwięk i atmosferę (znajome z doświadczenia lub utrwalonych społecznie przekonania). Nowy Jork jest miastem, które najczęściej staje się bohaterem lub tłem współczesnych komiksów. Fascynację tą metropolią ujawniają zarówno twórcy komiksów obyczajowych (np. Will Eisner¹⁵), komiksów fantastycznych (duet Christophe Arleston i Alessandro Barbucci), historii alternatywnej (Brian Wood i Ricardo Burchielli¹⁶) czy superbohaterskich komiksów wspomnianego wcześniej wydawnictwa Marvel Comics. Bardzo popularny jest również Londyn, Paryż, Tokio, a w komiksie polskim – Warszawa.

Franco Bianchini opisuje dwie kategorie rozumienia miasta. Pierwszą jest kategoria miejskiego pejzażu myślowego (*urban mindscape*) rozumianego jako struktura myślenia o mieście, która: „Wskazuje na coś, co istnieje pomiędzy fizycznie istniejącym krajobrazem miasta i jego wizualną, i kulturową percepcją. Krajobraz myślowy (*mindscape*) może również oznaczać krajobraz umysłu (*landscape of the mind*)”¹⁷. Zatem miejski krajobraz myślowy może być pojmowany jako miejski „bank obrazów”. Związany będzie z konceptualizacją, rozpoznawaniem i obrazami miasta połączonymi ze stereotypami, zasięgiem medialnym, reprezentacjami funkcjonującymi w sztuce, mitach i opowieściach, w marketingu i działaniu władz miejskich, przewodnikach turystycznych czy w opinii jednostek. Może być kreowany indywidualnie lub kolektywnie. Tymczasem druga kategoria to miejskość wyimaginowana – wyobrażenie miejskie (*urban imaginary*), gdzie na pierwszy plan Bianchini wysuwa „podświadome pragnienia, fantazje

¹⁵ Autor najsłynniejszej trylogii komiksowej o Nowym Jorku.

¹⁶ Twórcy komiksu *DMZ. W strefie*.

¹⁷ F. Bianchini, *European Urban Mindscapes: Concepts, Cultural Representations and Policy Applications. Introduction*, [w:] *Urban Mindscapes od Europe*, eds. G. Weiss-Sussex, F. Bianchini, Amsterdam-New York 2006, s. 13-14.

i wyobrażenia miasta.”¹⁸. Wyobrażenie miejskie ma wymiar symboliczny i jest zindywidualizowane, ujawniać się w nim będą konstrukty społeczne wpływające na miejską rzeczywistość, ale też może stać się przestrzenią manifestacji poglądów i kontestacji¹⁹.

W kategorię „banku obrazów” zdecydowanie wpisują się miejskie powieści graficzne Willa Eisnera, który w swojej twórczości skupia się przede wszystkim na przedstawianiu życia codziennego nowojorczyków. W krótkich scenkach obyczajowych Eisner malowniczo oddaje życie miejskiej ulicy, zagląda mieszkańcom do domów, podgląda ich przez okna, podpatruje obyczaje różnych grup wiekowych, zawodowych i społecznych. Obrazuje życie gospodyń domowych, biznesmenów, pokazuje uliczne zabawy dziecięce i rytuały miłosne nastolatków. Przygląda się zwyczajnemu funkcjonowaniu mieszczan, pozostawiając jednocześnie ocenę tego złożonego świata czytelnikowi²⁰.

Bianchini *urban imaginary* traktuje jako coś pogłębionego, czemu fantazja nadaje znaczenie. Technienie, które nadaje miastu kształt. To cały słownik pojęć zbudowany z alegorii i analogii, opowieści, poezji, popularnych piosenek i miejskich legend²¹. W tej kategorii można uplasować twórczość Allana Moore’a, twórcy komiksów znanego z zabaw z konwencją, licznych gier inter- i metatekstowych. W *Prosto z piekła*²² sięgnął po jedną z najsłynniejszych w historii kryminalistyki sprawę londyńskiego mordercy Kuby Rozpruwacza. Moore zdecydował się wprowadzić czytelnika w Londyn epoki wiktoriańskiej, doskonale ukazując przegląd społeczeństwa oraz samą naturę miasta. Naznacza miejsca istniejące na realnej mapie Londynu magicznymi formułami, oprowadza odbiorcę po zabytkowych punktach, jak Iglica Kleopatry czy kościół Nicholasa Hawksmoora. Z historii zanurzonej w wolnomularskiej mitologii wyłania się doskonały obraz miasta z końca

¹⁸ Ibidem, s. 15.

¹⁹ Ibidem, s. 15-19.

²⁰ Will Eisner jest jednym z najwybitniejszych przedstawicieli obyczajowej powieści graficznej. Takie jego komiksy, jak *Umowa z Bogiem i inne opowieści z czynszówki czy Nowy Jork. Życie w wielkim mieście* uznawane są za kanon komiksu światowego.

²¹ F. Bianchini, op. cit., s. 36-37.

²² A. Moore, E. Campbell [ilustr.], *Prosto z piekła*, tłum. M. Chaciński, M. Cieślík, Warszawa 2008.

XIX wieku, naszkicowany przez Eddiego Campbella. Scenarzysta korzysta również z niezliczonej ilości nawiązań do starożytnych mitów, filozofii różnych epok, astrologii, psychologii, historii świata²³. Niepokojąca, oniryczna atmosfera komiksu osadzona jest w asynchronicznym świecie, w którym morderca snuje rozważania o naturze boskości. Twórca realizuje tu koncepty związane zarówno ze zindywidualizowanym wyobrażeniem miejskim, jak i z kolektywnymi miejskimi krajobrazami myślowymi. Te pierwsze wyrażone są zwłaszcza w warstwach *concept artu*, opowieści i świata przedstawionego; te drugie realizują się w wykorzystaniu utrwalonych symboli, wskazywaniu *axis mundi*, sfer *sacrum* i *profanum* oraz sięganiu do miejskich mitologii.

Według Mirzoeffa „kultura wizualna nie polega na obrazach, ale na współczesnej skłonności do obrazowania lub wizualizowania istnienia”²⁴. W tym szerokim zbiorze utrwalonych wizualnie fragmentów rzeczywistości znajduje się również komiks, który pozwala rejestrować społeczne wyobrażenia na temat otaczającego świata, przyszłości oraz przeszłości. Przedstawia zbiorowe mity za pomocą technologii, która pozwala na wzmocnienia widzenia i wizualne akcentowanie. Dobrą ilustracją tego może być szeroki zbiór dzieł z zakresu komiksu-reportażu. Patrick Chappatte jest reportażystą komiksowym, który pracował m.in. dla „Le Temps”, „Neue Zürcher Zeitung”, „Sunday Edition” oraz „International New York Time”²⁵. Przedstawiane przez niego w rysunkowej formie relacje dotyczyły wojny w Strefie Gazy (2009), slumsów w Nairobi (2010) i wojen gangów w Ameryce Środkowej (2012). Chappatte twierdzi, że siła komiksowego reportażu tkwi właśnie w jego formie. Nikt nie spodziewa się bowiem, że obrazkowa historia może opowiedzieć o wstrząsających zajściach. Forma rysunku, *cartoonu*, niesie ze sobą bowiem duży ciężar semantyczny. Chappatte i inni reporterzy komiksowi pokazują w swoich obrazach historie ciężkich zbrodni,

²³ Sześciuset stronicowe dzieło Moora jest pełne nawiązań, począwszy od kultu Księżycy bogini Diany, przez nietzscheańskiego Apollina i Dionizosa, po zapowiedzi narodzin Adolfa Hitlera.

²⁴ N. Mirzoeff, *The Visual Culture Reader*, London-New York 1998, s. 6.

²⁵ Zob. M. Sęk, *Nowe dziennikarstwo – comics journalism*, [w:] *Systemy medialne w dobie cyfryzacji: kierunki i skala przemian*, red. Z. Oniszczyk, Katowice 2015, s. 141-152.

ludobójstwo, gwałty, przemoc fizyczną i psychiczną, okrucieństwo wojny. To zderzenie pozornie niewinnego wizualnego medium oraz siły rażenia opowieści reportażu wzmacnia przekaz, czyni go dosadnym i wzruszającym²⁶. Dzięki temu zabiegowi komiksy stają się przedłużeniami ludzkiego widzenia. Odkrywają to, czego fotografia lub film pokazać nie mogą bądź nie potrafią²⁷, aczkolwiek fotografia jest istotnym elementem warsztatu reporterów komiksowych, którzy wykonując rysunki do swoich utworów, często korzystają ze zdjęć²⁸. Fotografowanie zastępuje tutaj pamięć i czas (który byłby niezbędny do wykonania szkicu na poczekaniu). Oczywiście artyści pracują różnymi metodami, bywają i tacy, którzy tworzą szkice na miejscu. Fotografiami posługiwał się m.in. Joe Kubert w *Faxie z Sarajewa*, gdzie przedstawia dzieje swojego przyjaciela, Ervina Rustemagića, który utknął wraz z rodziną w oblężonym Sarajewie; Kubert znał tę historię z relacji Ervina i jego rodziny. W powieści, narysowanej w amerykańskim stylu graficznym, ukazane jest miasto pod okupacją. Pojawiają się mapy, które ułatwiają czytelnikowi orientację w przestrzeni i które zgodne są z prawdziwym planem miasta. W tej zupełnie pochłoniętej konfliktem przestrzeni miejskiej nie ma miejsc bezpiecznych, oswojonych. Bywają tylko takie, które

²⁶ Zob. film *Komiksy idą na wojnę*, reż. M. Daniels, Francja-Włochy, 2009.

²⁷ Jednym z najważniejszych doświadczeń wizualnych rzeczywistości jest współcześnie fotografia cyfrowa, która towarzyszy nam we wszystkich przestrzeniach wirtualnych i faktycznych. Możliwość robienia taniej i szybkiej fotografii, najczęściej za pomocą smartfonów, zaowocowała rozprzestrzenieniem się na masową skalę amatorskich komunikatów wizualnych, świadectw rzeczywistości i codzienności. Fotografia amatorska dawniej najczęściej służyła utrwalaniu chwil wyjątkowych i znaczących. Współcześnie tym dosadniej wybrzmiewa teza Jeana Baudrillarda, przywołana przez Andrzeja Gwoźdźcia, że poprzez aparat fotograficzny zanika spojrzenie: „Biegając z aparatem przez miasto, przestaje się je w istocie widzieć”. Zob. J. Baudrillard, *Świat wideo i podmiot fraktalny*, [w:] *Po kinie? Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*, red. A. Gwoźdź, Kraków 1994, s. 253.

²⁸ W dyskusji na temat reżimów widzenia w komiksie wartym wspomnienia jest fakt, że fotografia nie pełni współcześnie swojej dokumentującej roli. Wiarygodność fotografii, a nawet i filmów (*deepfake*), jest kwestionowana przez odbiorców z uwagi na technologiczne możliwości ingerencji. Rysunek zyskuje tutaj zupełnie inną rolę – często refleksyjnej ilustracji, która skłania czytelnika do pochylecia się nad zobrazowanym problemem.

stają się tymczasowym schronieniem. Ze strefy wojny wyłączono jeden budynek, sarajewski hotel Holiday Inn, który był schronieniem dyplomatów i dziennikarzy przebywających w mieście. Budynek formą architektoniczną obcy dla tkanki miejskiej, będący własnością zachodniej sieci hotelarskiej, staje się jeszcze bardziej obcy jako symbol świata leżącego poza terytorium konfliktu – enklawy dla uprzywilejowanych, miejsca przejścia między światami. Do hotelu zwykli obywatele miasta nie mają wstępu, przebywają tam reporterzy z całego świata, którzy mogą w każdej chwili opuścić Sarajewo. Wnętrze budynku pozostaje niewidoczne dla miasta, niedostępne. Kubert stosuje wiele zabiegów mających jak najmocniej zakotwiczyć opowieść w świecie istniejącym, jednym z nich jest zamieszczenie na końcu woluminu krótkiej kroniki fotograficznej rodziny Rustemagića. Fotografia, podobnie jak komiks, ma tutaj znaczenie dowodu: patrzymy w twarz prawdziwym, a nie tylko narysowanym ludziom.

Szkicami, notatkami i zdjęciami posługuje się w swojej pracy Joe Sacco, którego reportażowe powieści graficzne oparte są na materiałach zebranych podczas jego wypraw i wywiadzie dziennikarskim przeprowadzonym na miejscu zdarzeń²⁹. Sacco opiera się również na relacjach świadków i snuje ich opowieści, ale w znacznej części powieści sam jest ich bohaterem. Porusza się po obszarach związanych z konfliktami zbrojnymi. Jego powieści graficzne stanowią niezwykle ważny punkt w dziejach historii komiksu reporterskiego. Sam pisząc o swoim warsztacie badawczym, przy okazji zwraca uwagę, że:

Zasadniczo to ja jestem scenografem i reżyserem każdej sceny rozgrywającej się w latach 40. i 50. ubiegłego wieku. Odtwarzając wygląd miasteczek i obozów uchodźców ze Strefy Gazy, polegałem w znacznej mierze na zdjęciach archiwów UNRWA, Agencji Narodów Zjednoczonych ds. Pomocy Uchodźcom, dostępnych w mieście Gaza. Opierałem się także na fizycznych opisach przekazanych mi ustnie przez Palestyńczyków. Mimo wszystko jednak każdemu wyobrażeniu – w tym wypadku rysunkowemu – towarzyszy pewne załamanie świata, którego nie da się uniknąć³⁰.

²⁹ Szerzej o reportażowych komikach wojennych J. Kuberta i J. Sacco pisałam w: M. Sęk-Iwanek, *Obrazy wojny w powieści graficznej*, „Studia Politicae Universitatis Silesiensis” 2017, t. 19, s. 265-283.

³⁰ J. Sacco, *Strefa Gazy. Przypisy*, tłum. M. Cieślik, Warszawa 2017, s. 4.

Sacco postanowił utrwalić za pomocą komiksowego medium masę, która wydarzyła się w 1956 roku w Chan Junis. Komiks miał stać się świadectwem i archiwum tych zdarzeń, odmalowanych wiernie dzięki wykorzystaniu archiwalnych fotografii miasta. Obraz komiksowy wymaga uważnego spojrzenia, wyznaczenia i odnajdowania punktów znaczących, odbudowywania przestrzeni poprzez koncept artystyczny. Sacco przywraca głos i twarz ofiarom, niejednokrotnie odsłania to, co w historii zostało przemilczane, zaniechane. Dominic Davies o ukazywaniu tkanki miejskiej w komiksach reportażowych pisze następująco:

Poprzez wizualną interwencję oraz „zakłócenie” społeczno-przestrzennej konstrukcji przestrzeni miejskiej, narracje graficzne takich artystów, jak Sacco, Harb i Lambert [...], pełnią rolę Architektów Śledczych (*Forensic Architecture*)³¹, prowadząc interpretacyjny i upolityczniony proces wykopalski, mediacji i przeniesienia. Komiksy miejskie rozszyfrowują, poprzez swoją formę, infrastrukturalną produkcję dyskryminujących środowisk miejskich, jednocześnie sugerując alternatywne – i jeśli nieformalne, to często zwykłe – modele miejskiej habitacji i publicznej rekonstrukcji [środowiska miejskiego – przyp. M.S-I.]³².

Komiks daje obraz wielokrotnie zapośredniczony. Rysunek, nawet jeśli przedstawia faktycznie istniejący obiekt, przybliży tylko perspektywę autora, zdeformowaną jego sposobem widzenia i postrzegania, umiejętnościami i techniką rysunku. Rysownik może potraktować przedmiot wybiórczo, może go zniekształcić, wpisać w inny kontekst historyczny i przestrzenny. „Przedstawienia te nigdy nie są przezroczystymi oknami na świat – są jego interpretacjami, ukazują go bowiem w bardzo specyficzny sposób. Stąd też wynika czynione czasem rozróżnienie na to, co widziane, i sposób widzenia”³³ – pisze Gillian Rose. Widok zdeterminowany jest możliwościami ludzkiego oka. Wizualność tymczasem wskazuje na czynniki wpływające

³¹ Nazwa własna grupy interdyscyplinarno-badawczej powołanej w 2010 roku w ramach Uniwersytetu Goldsmiths w Londynie. Zob. https://en.wikipedia.org/wiki/Forensic_Architecture [dostęp 14.02.2021].

³² D. Davies, op. cit. s.16.

³³ G. Rose, *Interpretacja materiałów wizualnych*, tłum. E. Klekot, Kraków 2010, s. 20.

na realizację obrazu. Hal Foster obszernie opisuje różnice między *vision* (widokiem) a *visuality* (wizualnością):

Lecz także nie są identyczne: [to – przyp. M.S-I.] różnica między mechanizmem wzroku i jego historycznymi możliwościami, między punktem widzenia a jego dyskursywnymi determinantami – różnica, wiele różnic, pomiędzy tym, w jaki sposób widzimy, jak możemy widzieć, jak nam pozwolono dostrzec lub sprawiono byśmy widzieli, i jak widzimy to widzenie lub niewidzenie. Ze swoją własną retoryką i reprezentacjami, każdy reżim skopiczny stara się wyeliminować te różnice: uczynić z wielu wizualizacji społecznych jedną zasadniczą wizję lub ustawić je w naturalnej hierarchii widzenia³⁴.

Nicholas Mirzoeff pisze w swoim eseju, że „w prawie do patrzenia nie chodzi o widzenie”³⁵. Patrzeniu przeciwstawia wizualizowanie, będące wynikiem wytwarzania nowych wizualności przez dyktaty władz (zwykle państwowych, ale też kulturowych, dominacji płci itp.). Wizualizowanie związane jest ściśle z kontrolą, podporządkowuje i definiuje rzeczywistość, wprowadza klasyfikacje i podziały. Na podstawie wprowadzonych podziałów tworzy organizację społeczną. Wizualizacja ta staje się właściwa i estetyczna³⁶. Stuart Hall zauważa, że każda kultura stara się stworzyć dominujący ład, który będzie zakreślał obszary konotatywne danej społeczności, choć, jak zaznacza, „nie jest on ani niepodważalny, ani bezdyskusyjny”³⁷. O posiadaniu władzy, która realizuje się w skonkretyzowanych postaciach wizualności pisze również Donna Haraway, filozofka feministyczna, wskazując gradacje społeczne – hierarchię klasy, rasy, płci itp.: „Koncepcje technologicznej determinacji stanowią jednakże tylko jeden z wielu ideologicznych obszarów otwartych dzięki pojęciowej przemianie maszyn i organizmów w zakodowane teksty, za pomocą których włączamy

³⁴ H. Foster, *Preface*, [w:] *Vision and visuality*, ed. H. Foster, Seattle 1988, s. IX.

³⁵ N. Mirzoeff, *Prawo do patrzenia*, tłum. M. Szcześniak, Ł. Zaremba, [w:] *Antropologia kultury wizualnej. Zagadnienia i wybór tekstów*, red. I. Kurz, P. Kwiatkowska, Ł. Zaremba, Warszawa 2012, s. 738.

³⁶ Ibidem, s. 738-740.

³⁷ S. Hall, *Kodowanie i dekodowanie*, tłum. W. Lipnik, I. Siwiński, „Przekazy i opinie” 1987, 1-2, s. 66.

się w grę opisywania i interpretowania świata³⁸. Gillian Rose podkreśla, że Haraway, podobnie jak wielu innych badaczy, nie uważa reżimu skopiecznego za jedyny i niekwestionowalny porządek wizualny: „Istnieją różne sposoby widzenia świata, krytyczna analiza ma za zadanie rozróżnić społeczne oddziaływanie tych rozmaitych wizji³⁹”. Wymownym przykładem jest twórczość Guya Delisle’a. W powieści graficznej *Pjongjang*⁴⁰ porusza kwestie dotyczące nakazów i zakazów patrzenia, widzenia i pokazywania. Jest to komiksowy dziennik podróży z wyprawy autora do stolicy Korei Północnej – najbardziej tajemniczego państwa współczesności. Państwa, którego reżyserowane obrazy ukazywane „na zewnątrz” są zupełnie różne od tych starannie ukrywanych, „wewnętrznych”. Delisle pracuje skromnym, ale bardzo wymownym repertuarem rozwiązań graficznych. Jego uproszczenia przestrzeni mają charakter hiperboli eksponującej cechy miejsca. Często operuje tym, co niewidzialne, pustką, nicością. Rysunek wzmacnia w czytelniku uczucie wyizolowania, zarówno fizycznego, jak i społecznego, z jakim spotkał się Guy podczas podróży. O tym, w jaki sposób widoczne staje się niewidzialnym, doskonale mówi fragment, w którym reporter samodzielnie opuszcza hotel i spaceruje po ulicach stolicy Korei Północnej. Przechodnie ignorują go, nie wchodzą w żadną interakcję. Widok samotnego cudzoziemca w tym mieście jest bardzo rzadki, mimo to nikt nie ma odwagi podejść i porozmawiać, bo mogłoby to zostać źle odebrane przez władze. Waldemar Jan Dziak we wstępie do *Pjongjangu* podkreśla, że za fasadą sloganów ukryty jest precyzyjny mechanizm politycznego panowania i zniewolenia⁴¹. Zanurzenie się w przestrzeń zaprojektowaną przez Delisle’a wiąże się z koniecznością poddania się narzuconemu reżimowi skopiecznemu, ale również z wyjściem poza narrację kulturową Zachodu.

³⁸ D. Haraway, *Manifest cyborga*, tłum. E. Franus, „Magazyn Sztuki” 1998, nr 17. Dostępny również na: http://web.archive.org/web/20090413091117/http://dsw.muzeum.koszalin.pl/magazynsztuki/archiwum/post_modern/postmodern_9.htm [dostęp 10.10.2020].

³⁹ G. Rose, op. cit., s. 24.

⁴⁰ G. Delisle, *Pjongjang*, tłum. K. Szajewska, Warszawa 2013.

⁴¹ W.J. Dziak, *Zamiast wstępu*, [w:] G. Delisle, *Pjongjang*, tłum. K. Szajewska, Warszawa 2013, s. 5

* * *

W schematach immersyjnych, realizowanych w procesie lektury komiksu, odnaleźć można różne projekcje podmiotowości wynikające z różnorodnych reprezentacji rzeczywistości. Immersja w przestrzeniach wyobrazonych służyć będzie uwypukleniu tych fragmentów, które są aktualnie żywe w zbiorowej wyobraźni, i istotnie zajmują jednostkę. Powtórzmy raz jeszcze tezę wyjściową niniejszego artykułu: komiks staje się płaszczyzną wyrażania niewypowiedzianego, miejscem wolnym od ograniczeń, przestrzenią obecną poza polityką i poza konwencją; ujawniać się w nim mogą prawdziwe oblicza przestrzeni zawłaszczonych przez upolitycznione reżimy widzenia. Doświadczenie miasta, które w komiksach jest zapośredniczone i sproblematyzowane, które odbiorcy zostaje przedstawione już jako przestrzeń poddana interpretacji i rewizji, sprzężone jest z codziennymi praktykami czytelnika i jego doświadczeniem. Mamy tutaj do czynienia z demaskowaniem rzeczywistości, z poznawaniem prawdziwego oblicza przestrzeni oraz historii, które będzie determinowane również wyborem strategii odbiorczej. Poznanie to będzie wiązało się z koniecznością zajęcia stanowiska i umieszczeniem „ja” w obszarze ustanawianego od nowa świata. Wraz z wchodzeniem w sygnalizowaną w komiksach przestrzeń, wraz z przyjmowaniem narracji o świecie, jesteśmy skłaniani do ponownego opowiedzenia siebie i refleksji nad własną tożsamością. Nawet z pozoru banalna opowieść może stać się początkiem wewnętrznego dialogu i redefiniowania tożsamości. Zadając sobie pytanie, jakie odmienne stosunki społeczne wytwarzają, reprodukują, jak przetwarzają rozmaite wizualności, należy również zastanowić się, czy odzwierciedlenie tych wizji znajdziemy w komiksie i jak ono będzie się przejawiało. Pytanie to jednak pozostawiam otwarte jako przyczynek do dalszych rozważań na temat relacji wizualności, widzenia i patrzenia w komiksach.

Bibliografia

- Jörn Ahrens, Arno Meteling, *Comics and the City: Urban Space in Print, Picture and Sequence*, Bloomsbury Publishing, New York 2010.
- Christophe Arleston [scen.], Alessandro Barbucci [ilustr.], Nolwenn Lebreton [ilustr.], *Ekhö. Lustrzany świat. Cesarstwo Paryskie*, tłum. J. Syty, Taurus Media, Piaseczno 2018.

- Chris Barker, *Studia kulturowe. Teoria i praktyka*, tłum. A. Sadza, Wydawnictwo UJ, 2005.
- Roland Barthes, *Imperium znaków*, tłum. A. Dziadek, Wydawnictwo KR, Warszawa 1999.
- Franco Bianchini, *European Urban Mindscapes: Concepts, Cultural Representations and Policy Applications. Introduction*, [w:] *Urban Mindscapes of Europe*, eds. G. Weiss-Sussex, F. Bianchini, B.V. Rodopi, Amsterdam-New York 2006.
- Jean Baudrillard, *Świat wideo i podmiot fraktalny*, tłum. A. Gwóźdź, [w:] *Po kinie? Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*, red. A. Gwóźdź, Universitas, Kraków 1994.
- Roger Caillois, *Odpowiedzialność i styl. Eseje*, tłum. J. Błoński, K. Dolatowska i in., PIW, Warszawa 1967.
- Dominic Davies, *Urban Comics. Infrastructure and the Global City in Contemporary Graphic Narratives*, Routledge, New York 2019.
- Guy Delisle, *Pjongjang*, tłum. K. Szajewska, Kultura Gniewu, Warszawa 2013.
- Waldemar Jan Dziak, *Zamiast wstępu*, [w:] G. Delisle, *Pjongjang*, Kultura Gniewu, Warszawa 2013.
- Zuzanna Dziuban, *Zanurzenie w mieście. Doświadczenie*, [w:] *Kulturowe studia miejskie. Wprowadzenie*, red. E. Rewers, NCK, Warszawa 2014.
- Will Eisner, *Nowy Jork. Życie w wielkim mieście*, tłum. J. Drewnowski, Egmont, Warszawa 2008.
- Will Eisner, *Umowa z Bogiem i inne opowieści z czynszówki*, tłum. J. Drewnowski, Egmont, Warszawa 2007.
- Hall Foster, *Preface*, [w:] *Vision and Visuality*, ed. H. Foster, Bay Press, Seattle 1988.
- Donna Haraway, *Manifest cyborga*, tłum. E. Franus, „Magazyn Sztuki” 1998, nr 17.
- Nicolas Mirzoeff, *Prawo do patrzenia*, tłum. M. Szcześniak, Ł. Zaremba, [w:] *Antropologia kultury wizualnej. Zagadnienia i wybór tekstów*, red. I. Kurz, P. Kwiatkowska, Ł. Zaremba, Wydawnictwo UW, Warszawa 2012.
- Nicholas Mirzoeff, *The Visual Culture Reader*, Routledge, London-New York 1998.
- Allan Moore, Eddie Campbell [ilustr.], *Prosto z piekła*, tłum. M. Chaciński, Timof i cisi wspólnicy, Warszawa 2008.
- Małgorzata Nieszczerzewska, *Wyobrażenia*, [w:] *Kulturowe studia miejskie. Wprowadzenie*, red. E. Rewers, NCK, Warszawa 2014.
- Gillian Rose, *Interpretacja materiałów wizualnych*, tłum. E. Klekot, PWN, Warszawa 2010.
- Joe Satta, *Strefa Gazy. Przypisy*, tłum. M. Cieślik, Timof i cisi wspólnicy, Warszawa 2017.
- Matylda Sęk, *Nowe dziennikarstwo – comics journalism*, [w:] *Systemy medialne w dobie cyfryzacji: kierunki i skala przemian*, red. Z. Oniszczyk, Wydawnictwo UŚ, Katowice 2015.
- Matylda Sęk-Iwanek, *Obrazy wojny w powieści graficznej*, „Studia Politicae Universitatis Silesiensis” 2017, t. 19.

Matylda Sęk, *Podróż do Gotham City*, „Zeszyty Komiksowe” 2013, nr 15.
Hall Stuart, *Kodowanie i dekodowanie*, tłum. W. Lipni, I. Siwiński, „Przekazy i Opinie”
1987, nr 1-2.

Filmografia

Komiksy idą na wojnę, scen. i reż. M. Daniels, Francja-Włochy, 2009.

Perspectives of Vision – Denotations of Urban Space in Comics

The article strives to present select examples of urban observations and imaginaries present in comics. It draws attention to the way the city is perceived and presented in graphic novels, and how imaginary and existing spaces transcend. Furthermore, it touches on mediated sight and visibility. Lastly, it discusses comic reportage and its role in exploring the invisible.

Keywords: comic book, city, urban imagination, comics reportage, imaginary space, graphic novel

Data otrzymania tekstu: 30.11.2020 r.

Data zakończenia procesu recenzyjnego: 8.03.2021 r.

Data akceptacji tekstu do druku: 15.03.2021 r.

