

Autotematyzm w komiksach Scotta McClouda

Artykuł recenzowany / Peer-reviewed article

Celem artykułu jest omówienie zabiegów autotematycznych w komiksach Scotta McClouda. Chciałbym zaznaczyć, że twórczość ta, mimo że nie ma charakteru wypowiedzi naukowej, może być traktowana przez komiksoznawców jako źródło niezwykle ciekawych spostrzeżeń wymagających rozwinięcia. W związku z tym przywołam stanowiska badaczy, którzy od lat zgłębiają fenomen autotematyzmu, i omówię sposoby jego użycia w komiksach. W głównej części artykułu pragnę na wybranych przykładach scharakteryzować dzieła Scotta McClouda jako autorski metakomiks¹.

Ewa Szary-Matywiecka – badaczka zajmująca się zagadnieniem autotematyzmu – zauważa, że początki tego zjawiska sięgają ironii romantycznej. Do powstania i rozwoju tego fenomenu przyczyniło się kilka zjawisk, między innymi: głębokie uczucie pustki i bezsensowności, niechęć do wyboru tematu, ale też podejście do własnej twórczości jak do źródła aktu twórczego. W efekcie w romantyzmie samo pisanie literatury stało się literackie [54-55]. Artur Sandauer propagował tę ideę w poświęconych metarefleksji artykułach, które opublikowano w zbiorze *Liryka i logika. Wybór pism krytycznych: Konstruktywny nihilizm, O ewolucji sztuki narracyjnej XX wieku oraz Samobójstwo Mitrydatesa*. Badacz zaznacza, że omawiany fenomen polega głównie na ukazaniu przez autora samego siebie oraz czynności twórczych w utworze – to łączenie fikcji z rzeczywistością [348]. W ciągu wielu lat funkcjonowania zarówno

1 Obszerny komentarz wobec komiksów McClouda poczynił Paweł Gąsowski w swej książce pt. *Wprowadzenie do kognitywnej poetyki komiksu* (2016). Autor opisuje w publikacji to, w jaki sposób nasza wyobraźnia scala wszelkie elementy historii obrazkowych w całość – szczegółowo analizuje zdolności poznawcze czytelników. Gąsowski prowadzi rozważania wokół percepcji – dlaczego w statycznych obrazach widzowie dostrzegają ruch, zmieniające się emocje bohaterów, a nawet słyszą dźwięki. Badacz powołuje się na twórczość McClouda ze względu na to, że artysta w swoim komiksie wielokrotnie przywołuje ten temat, tyle że często od strony technicznej, czyli jak sprawić, by czytelnik to właśnie dostrzegł.

termin, jak i zjawisko autotematyzmu znacząco ewoluowały. Dziś wyróżnić można dwa główne jego typy. Pierwszy z nich „wyraża się obecnością w utworze literackim wypowiedzi o pisaniu tegoż utworu, a zatem wypełnieniem zawartości przedmiotowej utworu literackiego problematyką pisarstwa” [Szary-Matywiecka 54]. Drugi określa „wszelkie dążenia w obrębie literatury i sztuk plastycznych zmierzające do przedstawienia życia codziennego człowieka w jego historycznym środowisku, respektowania tego wszystkiego, co uznaje się za prawa rządzące rzeczywistością” [“Realizm” 462]. Oczywiście można zauważyć pewne relacje między tymi dwoma stanowiskami. Jak twierdzi Agnieszka Waligóra, „wynikają one zarówno z procesu przemian literackich – Sandauer widzi bowiem autotematyzm jako swoistą konsekwencję kryzysu realizmu – jak i wspólnego pola zainteresowań, którym jest relacja twórczości artystycznej ze światem zewnętrznym” [80-81].

Należy podkreślić, że omawiany termin jest stosowany w badaniach literackich wyłącznie w naszym kraju. Przykładowo: na gruncie frankofońskim używa się dwóch określeń: *le roman réflexi* oraz *mise en abyme*; w anglojęzycznym literaturoznawstwie natomiast funkcjonują terminy: *self-reference*, *metafiction* czy *surfiction*. Każde z tych określeń różni się od pozostałych.

Kolejna istotna relacja zachodzi między autobiografizmem i autotematyzmem. Te dwa zagadnienia nierzadko są ze sobą mylone. Autobiografizm to działanie, postawa powiązana z autobiografią, to „własny, pełny lub czasowy życiorys; wypowiedź o sobie, czyli taka, której przedmiotem są losy, doświadczenia przemyślenia i przeżycia jednostki przez nią samą przedstawione, w większym lub mniejszym powiązaniu z rzeczywistością zewnętrzną” [Szajnert 65]. Autor może też użyczyć swojego życiorysu na potrzeby wykreowania bohaterów. Autotematyczność z kolei oznacza, że twórca czyni z siebie ośrodek literackich rozważań, opisując proces powstawania utworu, lub osądza to, co stworzył. Nie oznacza to jednak, że terminy te są od siebie odległe. Wręcz przeciwnie, niekiedy mocno się przenikają, na co dowodem może być zbiór esejów *O czytaniu i pisaniu* Mario Vargasa Llosy. W tekstach tych autor skupia się na temacie literatury – powołując się również na swoją twórczość – często jednak wykracza poza tę ramę, opisując swoje dzieciństwo, okres dorastania czy przywołując historie rodzinne. W tym kontekście warto także wspomnieć o pojęciu paktu autobiograficznego Philippe’a Lejeune’a. Jest on swego rodzaju niepisaną umową zawieraną pomiędzy czytelnikiem a autorem. Zakłada, że pisarz/twórca mówi prawdę i można mu wierzyć, gdy mamy do czynienia z autobiografią [Lejeune].

Autotematyzm w komiksie²

Komiks nie unika stosowania narracji autotematycznych. Marta Stusek w skrócie charakteryzuje ten wątek, pisząc: „Narzucającym się wymiarem komikсового autotematyzmu jest tworzenie komiksów o komiksach, o ich tworzeniu, o pracy rysownika i scenarzysty” [121]. Badaczka zaznacza jednak, że jako autotematyczne można rozpatrywać i te prace, w których omawiany jest proces twórczy zachodzący na gruncie innej sztuki – na przykład gdy zamiast komiksów bohater danej powieści graficznej pisze prozę. Takim

2 Zob. [“Polski komiks autobiograficzny w kontekście rozwoju”; “Polski komiks autobiograficzny”].

przykładem może być *Ostatni pisarz* Jana Mazura (scenariusz) i Roberta Sienickiego (ilustracje). Protagonista tego utworu jest ostatnim prozaikiem na świecie – innych zastąpiły maszyny mogące skopiować styl dowolnego autora. Pisarz jest wręcz legendą, ponieważ jego maniery nie jest w stanie podrobić żaden algorytm. Komiks przedstawia historię bohatera, który został wysłany z misją na Saturna w celu stworzenia najwybitniejszego dzieła literackiego swojej ery. Opowieść można odczytać jako walkę prawdziwych twórców o stworzenie czegoś wyjątkowego i niepowtarzalnego – walkę rozumianą zarówno jako konflikt ze środowiskiem, jak i wewnętrzna potyczka.

Stusek zauważa również: „Metarefleksja często ukazywana jest poprzez opowieść autobiograficzną [...]” [121]. Dobrym przykładem tej strategii jest wybitne dzieło Arta Spiegelmana *Maus*. Ta powieść graficzna jest nie tylko świadectwem ocalonego – autor opowiedział historię życia swojego ojca, więźnia Auschwitz, Władka Szpigelmana – ale też zawiera wątki autobiograficzne – Spiegelman sportretował trudy życia z ojcem oraz swą traumę związaną z samobójstwem matki – i autotematyczne – opowiadające o pracy nad komiksem. Strategii i zabiegów narracyjnych w *Mausie* jest wiele. Charakter refleksji autotematycznych mają na przykład fragmenty, w których postać reprezentująca Arta rozmawia z ojcem o tworzeniu komiksu, który odbiorca trzyma właśnie w rękach. Dodatkowym wątkiem jest sytuacja z początku drugiej części opowieści. W kadrze widać postać siedzącą przy stole kreślarskim, która zwraca się bezpośrednio do nas: „We wrześniu 1986, po 8 latach pracy, ukazała się pierwsza część MAUS. Zdobyła uznanie krytyki i sukces rynkowy. W przygotowaniu jest co najmniej 15 tłumaczeń. Otrzymałem cztery poważne propozycje, żeby przerobić moją książkę na film albo TV (odmówiłem)” [Spiegelman 207]. Następnie podjęty zostaje temat niemocy, twórczej blokady oraz pojawiają się natrętni dziennikarze – wszystko to wzmacnia poczucie przytłoczenia, w którego wyniku bohater dosłownie się kurczy i przybiera postać bezradnego dziecka [208-209]. Autotematyzm w tym przypadku polega na wprowadzeniu recepcji tego właśnie utworu w świecie rzeczywistym.

Inne zabiegi mogą być mniej oczywiste. Jak twierdzi Stusek, mają one wymiar „subtelnego autotematyzmu” [121]. Badaczka przywołuje trzy autorki: Joannę Karpowicz, Katarzynę Witerscheim i Unkę Odyę. Na przykładzie ich prac Stusek pokazuje, że autotematyzm może się przejawiać w wykorzystaniu intertekstualnego charakteru komiksów oraz własnej twórczości do publikowania fanfików. W pracach Karpowicz, ukazujących egipskiego boga Anubisa, badaczka dostrzega figurę flâneura i łączy ją z postawą autorki wobec świata (bezruch, marazm). W przypadku Witerscheim analizuje autofanarty umieszczane przez artystkę na portalach społecznościowych. Rysunki przedstawiają bohaterów jej własnych komiksów w odmienionej formie – tytułowa postać z *Heleny Wiktorii* zostaje zaprezentowana w tradycyjnym śląskim stroju ludowym i w stylizyce mangowej, a zalotnicy Heleny, Artur i Konstanty, ukazani są podczas namiętnego pocałunku (w fabule tomu nawet się nie znają). W mojej opinii jest to strategia sygnalizująca osobiste poglądy, inspiracje i przemyślenia autorki. Ostatnia z wymienionych artystek „w swoich autofanartach (obecnie głównie Broma) ukazuje etapy powstawania rysunków do kolejnych epizodów komiksu, gdzie w ramach odautorskiego komentarza opisuje trudności w rysowaniu postaci, zdradzając jednocześnie nowe elementy opowieści oraz przemiany bohaterów” [128].

Najistotniejsze jednak przy omawianiu zagadnienia autotematyzmu w komiksach i powieściach graficznych jest to, że w przypadku takich dzieł: „Metarefleksja wyrażana jest zarówno za pomocą słowa, jak i obrazu” [Stusek 121]. W tym miejscu wylania się fundamentalny aspekt wszelkich badań komiksoznawczych – świadomość wzajemnego powiązania wszystkich elementów składających się na komiks. Oznacza to, że nie powinno się badać na przykład wyłącznie warstwy językowej bez powiązania jej z obrazem, ponieważ w medium graficznym oba te aspekty wzajemnie się uzupełniają. Korelacja słowo–obraz jest oczywiście tylko przykładową figurą przywołaną na potrzeby zobrazowania wielotorzowości komiksów. W medium tym istotną rolę odgrywają też format, kolorystyka, umiejscowienie tekstu na stronie, przestrzeń pomiędzy kadrami oraz ich rozmieszczenie. Próba opisanie jednego tylko fragmentu może skończyć się błędną interpretacją, o ile będzie ona w ogóle możliwa.

W świecie McClouda

Scott McCloud stał się rozpoznawalny dzięki serii „Zot!”, publikowanej od 1983 roku w niezależnym wydawnictwie Eclipse Comics. Autor otrzymał za nią dwie nagrody: Jack Kirby Award dla najlepszej serii oraz Russ Maning Award dla najbardziej obiecującego debiutanta. O dziele, na które się powołam, Jerzy Szyłak pisał we wstępie:

przycmiło [...] jego wcześniejsze dokonania, a także wiele spośród jego dokonań późniejszych. Na przykład, nikt nie pamięta o tym, że rysował on – w ramach serii *Superman Adventures*, ukazującej się od 1996 do 2002 roku – opowieści o Supermanie. Wszyscy (oprócz absolutnych laików i kompletnych ignorantów) wiedzą jednak, że stworzył *Zrozumieć komiks*, teorię komiksu przedstawioną w postaci publikacji komiksowej [*Zrozumieć*].

Istotne jest to, że McCloud nie aspirował nigdy do tego, by być akademikiem, dlatego też forma tego utworu jest tak specyficzna – niedążąca do zachowania naukowej precyzji. Mimo to „po tej publikacji został uznany za czołowego teoretyka komiksu” [*Zrozumieć*].

Pragnąc przybliżyć kilka istotnych punktów twórczości McClouda w kontekście autotematyzmu, wezmę pod uwagę wyłącznie te dzieła, które charakteryzują się quasi-naukowym stylem, to jest wydane w Polsce: *Zrozumieć komiks* (2015) oraz *Stworzyć komiks* (2022)³. Jednym z kluczowych elementów składających się na te utwory z pewnością jest kreacja

3 W artykule analizuję wyłącznie *Zrozumieć komiks* (2015) i *Stworzyć komiks* (2022). W 2000 r. ukazała się druga w kolejności pozycja *Reinventing Comics: How Imagination And Technology Are Revolutionizing An Art Form*, w Polsce niewydana. Ta publikacja – chociaż niezwykle ciekawa – jest materiałem na osobne badania, ponieważ to trzecia część (czyli *Stworzyć komiks*) kontynuuje wątki pierwszej. W *Reinventing Comics* McCloud szczegółowo opisuje dwanaście rewolucyjnych dla komiksów wydarzeń – to, jak są tworzone, czytane i postrzegane. *Reinventing Comics* to swego rodzaju podsumowanie osiągnięć twórców, odbiorców oraz badaczy historii obrazkowych wydane z okazji wejścia w nowe tysiąclecie.

samego narratora, utożsamionego z komiksowym bohaterem. Już na początku czytelnik poznaje postać, która będzie oprowadzała go po całej ukazanej rzeczywistości – przedstawia się: „Cześć. Jestem Scott McCloud” [Zrozumieć 2]. Czy zatem możemy uznać, że mamy do czynienia z samym autorem? Nic bardziej mylnego.

We wstępie monografii poświęconej wątkom autotematycznym redaktorzy zaznaczają:

Malowanie siebie, pisanie czy mówienie o sobie wymaga nieustannego balansowania pomiędzy dwiema sprzecznościami: byciem twórcą, a co za tym idzie prowadzącą obserwowanej rzeczywistości, oraz byciem obiektem, który jest na nowo konstytuowany w procesie artystycznym [Kuchowicz and Tadel 5].

Niezależnie zatem od podobieństwa twórcy do rysowanego autoportretu – a nawet przedstawienia się postaci imieniem i nazwiskiem autora – nie można tak po prostu uznać, że mamy do czynienia z „prawdziwym” McCloudem. Nie można zapomnieć o tym, że „mówienie o sobie stwarza innego” [5]. Twórca posługujący się formą narracji autotematycznej kreuje postać. Kluczowe jest jej zaprojektowanie – podobnie jak przy kształtowaniu bohaterów fikcyjnych, lecz z tą różnicą, że podstawą są pragnienia, przemyślenia czy cechy osobowości realnie istniejącego pisarza. Autor omawianych dzieł pomysłowo przedstawia ten zabieg już w pierwszej książce, przywołując przykład *Zdradliwości obrazów* René Magritte’a. Belgijski malarz umieścił na obrazie fajkę, a pod spodem podpis: „Ceci n’est pas une pipe” (To nie jest fajka). Magritte chciał w ten sposób udowodnić, że odbiorca skrótoowo traktuje dzieło, które ogląda – ponieważ de facto patrzy na obraz przedstawiający fajkę, a nie na fajkę. Podobnie rozumuje McCloud, powielając zabieg malarza: „Nie jest to obraz przedstawiający fajkę. To jest rysunek, który przedstawia obraz przedstawiający fajkę”. Następnie po krótkiej konsternacji kontynuuje: „Nie, znowu źle. To jest wydrukowana kopia rysunku obrazu fajki” [Zrozumieć 25] i tak dalej. Zabieg ten posłużył McCloudowi do zaprezentowania roli słowa w komiksie. Ja interpretuję ten fragment jako analogię do rysunkowego bohatera – to nie jest prawdziwa fajka; to nie jest prawdziwy Scott. Rzeczywisty rysownik mieszka w Stanach Zjednoczonych, a nie jest wydrukowany na papierze. To tylko złudzenie, że obcujemy bezpośrednio z nim.

Ważnym elementem w kreowaniu narratora, w którego rolę wcielona zostaje postać komiksowa, jest jego wygląd zewnętrzny. W *Zrozumieć komiks* narysowana postać jest podobna do prawdziwego Scotta McClouda – nosi okulary, ma na sobie koszulę, a jej włosy pozostają w nieładzie. Bez wątplenia artysta ukształtował bohatera na swe podobieństwo – dokonując oczywiście pewnych uproszczeń. Jednak w pewnym momencie, tłumacząc uniwersalność cartoonowych obrazów, narysował swą postać z fotograficznym podobieństwem. Zapytał wtedy: „Czy słuchalibyście mnie, gdybym wyglądał tak?” [Zrozumieć 36]. Czytelnik ma do czynienia ze zbieżnością postaci komiksowej z wizerunkiem autora. Te dwa kadry poruszają zagadnienie podobieństwa i niepodobieństwa zarazem. Przechodząc do drugiej książki McClouda, można zwrócić uwagę na to, jak bohater zmienił się w czasie dzielącym jedną publikację od drugiej. Inny jest styl kreski, którą postać została narysowana – na co wpływ miała zmiana narzędzi używanych w procesie tworzenia komiksu – ale również dodane zostały we włosach

białe przestrzenie sugerujące siwienie. Omawiając wątek projektowania postaci i tego, czy mogą się one zmieniać na przestrzeni kolejnych tomów, protagonista zwraca się do czytelnika: „Ja i mój bohater trochę się przez te lata... zaokrągliliśmy” [Stworzyć 79]. Co istotne, w tym fragmencie McCloud daje czytelnikowi znak dotyczący granicy pomiędzy nim – twórcą – a obrazem, który widzi czytelnik – bohaterem komiksu.

W równym stopniu znacząca jest konstrukcja wyводу – jego spójność, logiczność oraz układ. Nie-akademik McCloud sytuuje czytelnika wobec swego dzieła już na pierwszych stronach *Zrozumieć komiks* – mamy wysłuchać monologu rysunkowego Scotta. Ten sposób prowadzenia wyводу kontynuuje oczywiście w drugiej książce, obie publikacje są bowiem silnie ze sobą związane. Przed opracowaniem swojej definicji komiksu bohater zaznacza, że powodem podjęcia jego rozważań są wspomnienia z dzieciństwa, które doprowadziły go do konkluzji: „Jasne, zdawałem sobie sprawę, że komiksy były najczęściej prostacką, marnie narysowaną i napisaną, tanią rozrywką dla dzieciaków, wyrzucaną po przeczytaniu... [...] Ludzie nie rozumieli komiksu dlatego, że rozumieli go w sposób zbyt zawężony! Właściwa definicja, o ile udałoby się ją znaleźć, mogłaby zadać kłam stereotypom i pokazać, że komiks ma ekscytujące i nieograniczone możliwości!” [Zrozumieć 3]. Autor pragnie przypomnieć czytelnikom, że ten problem wciąż jest aktualny. W nietuzinkowy sposób zaczyna swe rozważania – szkicuje scenę budzącą skojarzenia z kameralnymi wystąpieniami stand-upowych artystów lub wieczorkiem poetyckim w niewielkiej kawiarni. Na drewnianej platformie stoi bohater; reszta scenarii jest zaciéniona, widać jednak zarys sylwetek słuchaczy. Rysunkowy bohater powołuje się na określenie Willa Eisnera definiującego komiks jako sztukę sekwencyjną. Ktoś z widowni woła wtedy: „Jest wiele rodzajów sztuki. Może coś bardziej jednoznacznego?” [Zrozumieć 7]. Następnie ilustrowany Scott wyjmuje tablicę z napisem „sekwencyjna wizualna”, korygując w ten sposób skrót myślowy Eisnera. Wtedy odzywa się kolejny głos: „Czy film animowany to nie jest po prostu sztuka wizualna w sekwencji?” [7].

Kolejne poprawki dotyczą wartościowania i przypadkowości zebranych sformułowań czy słów. Analizując przytoczony opis, można dojść do wniosku, że sam czytelnik został ulokowany na tej widowni, wśród innych postaci, słuchając wykładu rysunkowego McClouda. Jest to o tyle istotne spostrzeżenie, o ile ten rodzaj konstruowania wyводу nosi znamiona wykładu, prelekcji adresowanej do szerokiej publiczności.

W *Stworzyć komiks* scena powraca – co prawda tylko na chwilę, w obrębie jednego kadru. Jest to subtelny sygnał dla czytelnika, który zapoznał się już z wcześniejszym tomem i rozumie, dlaczego i w jaki sposób McCloud umieszcza rysowanego Scotta w kadrach. Najczęściej jest on zwrócony przodem do widza, co wzmacnia wrażenie, że mówi bezpośrednio do nas. Bohater używa też takich zwrotów, jak: „zaczniemy więc” [Stworzyć 9], „przyjrzyjmy się” [129], „załóżmy” [132], czy też bardziej *ad personam*: „musisz poznać” [9], „możesz popchnąć” [24], „znasz pewnie” [107]. Pierwsze słowa mogą oznaczać, że postać zwraca się do grupy osób lub „my” określane zostaje w kontekście relacji czytelnik–postać mówiąca. Biorąc pod uwagę wszystkie te zabiegi, z dużą dozą pewności można uznać, że autor miał na celu nie tylko zainteresowanie odbiorcy, ale

też zbudowanie poczucia, że wiedza posiadana przez McClouda przekazywana jest nam bezpośrednio.

Ostatnim punktem, na który chciałbym zwrócić uwagę w kontekście autotematyzmu w komiksach McClouda, są zarówno odwołania do życia autora, jak i do innych utworów. W drugim tomie, podczas omawiania akcesoriów twórcy komiksów, bohater zaprasza do szybkiego naszkicowania cienkopisem postaci mającej reprezentować Paula Smitha – twórcę serii „Leave it to Chance” oraz „X-Men”. Rysunkowy Scott przedstawia go jako swojego znajomego i sąsiada [Stworzyć 186]. Ten trop rodzi pytanie, czy ci wybitni artyści znają się w rzeczywistości. Prawdopodobnie tak, współpracowali bowiem przy tworzeniu antologii zatytułowanej *24 Hour Comics All-Stars* i można założyć, że kontaktowali się w trakcie tworzenia książki. Osoba z bezpośredniego otoczenia autora pojawia się tu zatem również jako bohater jego opowieści. Spostrzegawczy czytelnik zwróci też uwagę na scenę z pierwszego tomu, w której widzimy kobietę – żonę rysunkowego Scotta – z dzieckiem na rękach. Swoją obecność zaznacza ona ironicznym zwrotem do czytelnika: „Wy przynajmniej za niego nie wysłicie. Ja słucham tego non stop” [Zrozumieć 215]. Obie postaci zostały przytoczone w konkretnym celu: Smith miał narysować portret będący częścią opisywanego wątku, a żona dać pretekst do zakończenia opowieści.

W *Stworzyć komiks* niezwykle często przywoływane są wcześniejsze dzieła McClouda. Na ogół stanowią one źródła argumentów na rzecz tez podnoszonych przez bohatera. Przykładowo przytoczona wcześniej seria „Zot” staje się podstawą do podjęcia wątku budowania postaci w komiksach. Rysunkowy Scott szczegółowo omawia konstrukcję zachowań bohaterów, by dowieść, że powinny one za każdym razem zachowywać się „po swojemu” [Stworzyć 68]. Nieco później tłumaczy, w jaki sposób wygląd oczu nadaje bohaterom cyklu wyjątkowości [72]. Dostrzec można też szersze nawiązania, takie jak bezpośrednie odwołania do kilkakrotnie użytego eksperymentalnego stylu McClouda [243] – ta refleksja pojawia się w występującej po każdym rozdziale sekcji, którą autor nazwał „uwagi”. W tomie znajdziemy także wypowiedzi dotyczące książki, którą czytelnik właśnie trzyma w rękach: gdy rysunkowy Scott omawia powinowactwo pomiędzy słowem a obrazem [133] czy wyjaśnia użycie charakterystycznego kroju pisma [145].

Twórca komiksu, chcąc wytłumaczyć podejmowane zagadnienia, przywołuje wiele przykładów. Można je podzielić na dwie grupy. W skład pierwszej z nich wchodzi dzieła, które czytelnik może znać – zostały one bowiem wydane przez innych twórców i są szeroko dostępne. Podczas omawiania tematu konstruowania świata oraz podejścia do perspektywy McCloud odnosi się do twórczości między innymi Johna Porcellina, Debbie Drechsler czy Richarda McGuire’a [Stworzyć 171]. Najbardziej charakterystycznym przykładem powołania się na prace innych rysowników jest schemat stylów konstruowania postaci w kształcie piramidy [Zrozumieć 52-53]. Na przestrzeni dwóch stron czytelnik może doliczyć się aż 116 odwołań – wokół rysunku znajdują się oczywiście odpowiednie przypisy. Jednak za każdym razem, gdy McCloud postanawia wprowadzić taki zabieg, zaznacza: „są to wykonane przeze mnie kopie oryginalnych rysunków” [53] – ilustracje przystosowane są więc do potrzeb konkretnej publikacji – to swego rodzaju parafrazy rysunkowe. Wyraźny jest tutaj wpływ świata zewnętrznego na strukturę komiksu.

Decyzja o tym, na jakie modele należy się powołać, należy do autora. Zdradza ona jego prywatne preferencje, nawet jeśli stara się on pokazać cały wachlarz możliwości i rodzajów historii obrazowych.

Kolejną grupę przykładów stanowią komiksy, które McCloud tworzy specjalnie na potrzeby czytanej przez odbiorcę książki. Komiks w komiksie pojawia się, gdy mowa o współdziałaniu mimiki bohaterów oraz ich mowy ciała. Najpierw zostaje stworzony niedługi scenariusz złożony wyłącznie z dialogów. Po zaprojektowaniu postaci autor wpisuje je w miejsce akcji, jakim prawdopodobnie jest szkolna świetlica. Następnie twórca rozrysowuje poszczególne elementy kompozycji – czego efektem jest minikomiks sytuacyjny [Stworzyć 116-119]. Innym przykładem jest krótka opowieść o nadpobudliwym mężczyźnie przeżywającym rozczarowanie na bliżej nieokreślonym balu [143]. Lekcja polega na tym, „by nie epatować zbyt wieloma emocjami w jednym obrazku” [143]. Obie wspomniane próbki powstały na potrzeby zobrazowania konkretnego zagadnienia i przyczyniły się do tego, że czytelnik miał okazję prześledzić proces twórczy rysunkowego Scotta. Gdyby posłużono się przykładem z jakiegokolwiek konkretnego komiksu, mógłby pojawić się problem w zakresie interpretacji intencji autora. By nie komplikować sytuacji, McCloud postanowił opracować własny szkic.

Konkluzje

Wszystkie przytoczone wcześniej przykłady są dowodami na obecność autotematyzmu w komiksach McClouda na wielu ich poziomach – od kreacji bohatera aż po wybór dzieł, na które twórca postanowił się powołać. Można wysnuć wniosek, że artysta skupił się na zbudowaniu komiksowej postaci Scotta, przekazując mu część swojej osobowości. Amerykański twórca zaprojektował bohatera na swe podobieństwo. Dzięki temu był w stanie podzielić się ze swymi czytelnikami wiedzą, doświadczeniem oraz spostrzeżeniami dotyczącymi sztuki komiksu. W ten sposób stworzył także innego. Historyk sztuki M. Thomas Inge na podstawie analizy *Yellow Kida* zauważa:

Jeśli więc sztuka odzwierciedlająca samą siebie jest znakiem artystycznej kontroli i wyrafinowania, świadczącym o świadomości ograniczeń gatunku i autonomii artysty, to warto zauważyć, że niemal od samego zarania komiksu rysownicy praktykowali autoreferencyjność i dawali nam do zrozumienia, że to, co nam przedstawiają, jest sztucznością i nie powinno być traktowane jako konstrukt reprezentujący rzeczywistość [1-2].

Oczywiste jest, że nie powinno się odbierać twórczości komiksowej w kontekście codzienności pozamedialnej. Niemniej artyści często pozostawiają w dziełach pewne ślady swego życia. Niekiedy są to wyłącznie urywki, fragmenty komentarzy dotyczących palących społecznych tematów. Czasem autorzy dzielą się z czytelnikami znacznie większą częścią swojej osobowości – do takich twórców w moim mniemaniu należy McCloud. Zarówno *Zrozumieć komiks*, jak i *Stworzyć komiks* są zbudowane na osobowości autora, jego doświadczeń i spostrzeżeń. Podkreślić należy, że omawiane pozycje są traktowane jako utwory niefikcyjne.

Warto po raz kolejny przypomnieć, że w omawianych tu komiksach *non-fiction* autor nie aspiruje do bycia akademikiem. Mimo to w przedstawionych koncepcjach używa naukowych narzędzi – powołuje się na źródła, na bazie których tworzy swoje teorie. Obie publikacje są też zbudowane w taki sposób, że mogą przywołać na myśl wywód uniwersytecki: zawierają podział na rozdziały, szczegółowy opis podnoszonych tematów oraz opierają się na skutecznym argumentowaniu prezentowanego w nich stanowiska. Nie-akademik zajął się omówieniem zagadnień z zakresu teorii komiksu – i zrobił to wyjątkowo konsekwentnie i trafnie. Jego koncepcje wymagają poszerzenia i głębszej analizy, ale to niezwykle ciekawe tropy. Co więcej, poza pracami Willa Eisnera są to jedne z pierwszych rozważań na gruncie amerykańskich badań komiksoznawczych. Wiedza, którą posiadał McCloud po ponad dwudziestu latach bycia rysownikiem, okazała się tak rozległa, że autor poczuł chęć podzielenia się nią z czytelnikami. W ten sposób zwrócił uwagę świata nauki, co sprawiło, że przez większość specjalistów jego komiksowe dzieła o komiksach zostały potraktowane jako źródła wiedzy badawczej. Niezwykle cenne jest to, że akademicy otrzymali wgląd w perspektywę praktyka – kogoś, kto zna proces powstawania komiksów od podszewki.

Lista prac cytowanych

- Gąsowski, Paweł. *Wprowadzenie do kognitywnej poetyki komiksu*. Instytut Kultury Popularnej, 2016.
- Inge, M. Thomas. "Metacomics: Self-Reflexivity in the Comic Strip". *Studies in Popular Culture*, vol. 13, no. 2, 1991, pp. 1-10.
- Kuchowicz, Katarzyna, and Maria Tadel. "Wstęp". *Autoportret, autobiografia, autotematyzm. Monografia naukowa*, edited by Katarzyna Kleczkowska, et al., AT Wydawnictwo, 2016, pp. 5-6.
- Lejeune, Philippe. *Wariacje na temat pewnego paktu: o autobiografii*. Translated by Wincenty Grajewski, et al., Universitas, 2006.
- Mazur, Jan, and Robert Sienicki. *Ostatni pisarz*. Kultura Gniewu, 2021.
- McCloud, Scott. *Stworzyć komiks*. Translated by Hubert Brychczyński, Kultura Gniewu, 2022.
- . *Zrozumieć komiks*. Translated by Michał Błażejczyk, forwarded by Jerzy Szyłak, Kultura Gniewu, 2015.
- Pstrągowski, Tomasz. "Polski komiks autobiograficzny w kontekście rozwoju gatunku na świecie". *Teksty Drugie*, no. 6, 2018, pp. 110-124.
- . "Polski komiks autobiograficzny". *Autobiografia. Literatura. Kultura. Media*, vol. 5, no. 2, 2015, pp. 33-47.
- "Realizm". *Słownik terminów literackich*, edited by Michał Głowiński, et al., Ossolineum, 2008, p. 462.
- Sandauer, Artur. *Liryka i logika. Wybór pism krytycznych*. PIW, 1969.
- Spiegelman, Art. *Maus. Opowieść ocalałego*. Translated by Piotr Bikot, Wydawnictwo Komiksowe, 2010.
- Stusek, Marta. "Nowe oblicza autotematyzmu w twórczości polskich autorek komiksów". *Nowy autotematyzm? Metarefleksja we współczesnej humanistyce*, edited by Agnieszka Waligóra, Wydawnictwo Naukowe UAM w Poznaniu, 2021, pp. 121-131.
- Szajnert, Danuta. "Autobiografia". *Słownik rodzajów i gatunków literackich*, edited by Grzegorz Gazda, PWN, 2012, pp. 65-69.
- Szary-Matywiecka, Ewa. "Autotematyzm". *Słownik literatury polskiej XX wieku*, edited by Ali-Anna Brodzka, Ossolineum, 1992, pp. 54-55.
- Tuszyńska, Kamila. *Narracja w powieści graficznej*. PWN, 2015.
- Vargas Llosa, Mario. *O czytaniu i pisaniu. Wybór eseistyki*. Translated by Tomasz Pindel, Wydawnictwo w Podwórkę, 2017.
- Waligóra, Agnieszka. "Autotematyzm – antyrealizm? Na przykładzie jednego wiersza Tomasza Pułki". *Forum Poetyki*, no. 15-16, 2019, pp. 80-93.

Abstrakt / Abstract

Kamil Wrzeszcz

Autotematyzm w komiksach Scotta McClouda

Artykuł przybliży zabiegi autotematyczne w komiksach nie-akademika Scotta McClouda. Autor artykułu tłumaczy terminologię, stan badań nad autotematyzmem oraz wskazuje, że ta nazwa funkcjonuje jedynie na polskim gruncie badań naukowych. Następnie podjęte zostają wątki autotematyzmu w komiksie. W kluczowej części artykułu badacz przechodzi do przedstawienia zabiegów autotematycznych w metakomiksach Scotta McClouda (*Zrozumieć komiks* oraz *Stworzyć komiks*).

słowa kluczowe: komiks, autotematyzm, narracja

Self-Referentiality in Scott McCloud's Comics

This article takes a closer look at self-referential devices found in the comics of non-academic Scott McCloud. The author of the article discusses the terminology and the state of research on self-referentiality, pointing out that the name [*autotematyzm*] functions only in Polish scholarly research. Next, the themes of self-referentiality in the comics are addressed. In the key part of the article, the scholar presents how self-referentiality manifests in Scott McCloud's metacomics (*Understanding Comics* and *Making Comics*).

keywords: comics, self-referentiality, narrative