

TOMASZ ŻAGLEWSKI
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza*

Od edycji limitowanej do galeryjnej. Wstęp do „materialnej” teorii komiksu

From a Limited Edition to a Gallery Edition. An Introduction to a “Material” Theory of Comic Books

Abstract

The article is an attempt to understand the need to develop methodological and theoretical tools for defining and underlining the meaning of a comic book’s material quality. Assuming that the modern tactile and sensual aspects of a physical manifestation of the comic book medium are becoming one of its most important specifics, then the author, is trying to explore the scientific consequences of a turn towards focusing on the “materialistic” inside the comic book industry. With full understanding of that matter then a starting point for a discussion can be made about the more general offensive of printed publications against ongoing virtualization, or de-materialization of written texts.

* Zakład Badań nad Kulturą Filmową i Audiowizualną Instytutu Kulturoznawstwa UAM
ul. Szamarzewskiego 89, 60-568 Poznań
e-mail: zaglewski.tomasz@gmail.com

Komiks jako nie-medium kultury

Starając się dokonać, siłą rzeczy generalizującego, podsumowania dotychczasowego stanu badań nad komiksem jako para-literackim i para-wizualnym środkiem przekazu, trudno nie odnieść wrażenia, iż dominująca perspektywa badawcza towarzysząca opowieściom graficznym traktuje je najczęściej właśnie jako opowieści, koncentrując się na właściwościach narracyjnych, tematycznych lub graficznych, przy jednoczesnym ignorowaniu materialnej strony komiksu. Przyczyn takiego stanu rzeczy dopatrywać się można zarówno w zasadniczo przy-literackim zorientowaniu badań nad komiksem, jak i w milcząco akceptowanym ukierunkowaniu medioznawstwa (jako kierunku w domyśle oddelegowanego do badania m.in. fizycznego aspektu nośników kultury) na sferę tzw. nowych mediów z ich nazbyt fetyszyzowaną przez badaczy specyfikacją techniczną. Komiks w takim kontekście wydaje się zatem pozbawiony większych szans na zasadnicze poszerzenie poświęconych mu badań „materialistycznych”, stanowiąc przykład medium „starego” (pozbawionego owej aury technicznego gadżetu) lub też, co gorsza, nie-medium, tzn. rodzaju narracji, w przypadku której jej „namacalny” pośrednik traktowany jest jako nicistotny pojemnik treści i obrazów.

Warto jednak upomnieć się o wyraźniejsze zaakcentowanie potrzeby ukonstytuowania „materialnej” teorii komiksu właśnie z uwagi na nazbyt często przyjmowane — i zwyczajnie błędne — założenie, iż nośnik fabuły komiksowej (niezależnie od tego, czy jest to zeszyt, ekskluzywny album czy też pasek w codziennej gazecie) zgodnie z klasyczną konstatacją Marshalla McLuhana (McLuhan 2004) ma tutaj znaczenie, zarówno w sferze formalnej organizacji, jak i recepcji danego tytułu. Tego rodzaju postulat nie powinien wydawać się zresztą niczym nadzwyczajnym nawet w kontekście traktowania komiksu jako tekstu para-literackiego, jako że obszar literaturoznawstwa posiada już przecież wypracowane i ustabilizowane narzędzia badawcze służące dekonstrukcji materialnej strony literatury. Czymże innym są bowiem klasyczne już dziś rozstrzygnięcia Gerarda Genette’a poświęcone paratekstualnym składnikom tekstu? (Genette 1997) Poprzez wyraźne podkreślenie wagi najmniejszych nawet elementów składowych — jak rodzaj czcionki, druku, typ okładki czy format książki — Genette uwarzył w znacznym stopniu badaczy literatury na pozafabularne aspekty tekstu, które jednak nie stają się aspektami pozanarracyjnymi, jako że sensualny wymiar publikacji także odgrywa ogromne znaczenie

w jego końcowej interpretacji przez czytelnika. Należałoby zatem, do czego zachęcać będzie niniejsza analiza, zaproponować podobne perspektywy dla teoretyków medium komiksowego, co w o wiele większym niż dotychczas stopniu wymagałoby wglądu w ową „medialność” konkretnego komiksu, nie jako zawieszonej w materialnej próżni opowieści, lecz świadomie projektowanego multisensorycznego obiektu.

Komiks jako wielo-medium kultury(?)

Paradoksalnie jednak postawienie przed badaczami komiksu postulatu bardziej pogłębionego rekonstruowania fizycznej strony medium komiksowego może okazać się niewykonalnym zadaniem z racji tego, iż owo medium komiksowe... być może nie istnieje. Jednym z najbardziej newralgicznych — oraz wciąż w zasadzie nierozstrzygniętych — obszarów teorii komiksu pozostaje bowiem poszukiwanie zakresu aplikowalności terminu „komiks”, tzn. wskazanie spektrum tekstów mogących być jako komiks zdefiniowane. Problem ten nie wynika zresztą z właściwości formalnych, tzn. kwestii respektowania lub nie regul komiksowego „języka”, ale właśnie z aspektu materialnego, który znacznie komplikuje ustalenie uniwersalnej denotacji „komiksu”. Z uwagi na czynniki materialne, w znaczeniowym zakresie hasła „komiks” znajdują się bowiem zarówno krótkie, kilku- lub nawet jednokadrowe gazetowe paski rysunkowe (publikowane na łamach dzienników lub tygodników prasowych), szeroko rozpowszechnione formy zeszytowe (kilkudziesięciostronicowe, o przybliżonych wymiarach 170 × 260 mm), domyślnie bardziej wymagające i „artystyczne” pod kątem treści i stylu powieści graficzne (o szerokim wachlarzu ich objętości i wielkości), najróżniejsze odmiany wydań ekskluzywnych i archiwalnych (typu *oversize*, czyli przeskalowanych wielkości komiksów zeszytowych) oraz najnowocześniejsze warianty cyfrowe (ponownie rozpinające się pomiędzy zróżnicowanym typem publikacji — od skanów podstawowego wariantu zeszytowego aż po komiksy internetowe, rezygnujące częstokroć ze stylu formatowania komiksów drukowanych).

Na podstawie powyższego, pobieżnego jedynie spisu widać wyraźnie, iż wygłoszona swego czasu przez Scotta McClouda teza, jakoby pojęcie komiksu miało rację bytu jedynie jako terminologiczny parasol (skrywający pod sobą szereg nie zawsze komplementarnych względem siebie obiektów), nie jest wcale oddalona od stanu faktycznego (McCloud 2015). Znacząco komplikuje to zatem postulowaną w niniejszym tekście potrzebę wypracowania zwartej, „materialnej” teorii medium z uwagi na zasadniczą „płynność” materialną i medialną tekstu komiksowego, który w zasadzie rozpościera się od mocno zakorzenionych w specyfice druku wydań zeszytowych/albumowych aż po wirtualne i w zasadzie zdemateryalizowane obiekty cyfrowe. Wielomedialna charakterystyka komiksu tym bardziej jednak stanowić powinna potwierdzenie przekonania o konieczności uwrażliwienia refleksji na fizyczny wymiar danego utworu. W zależności bowiem od wariantu opracowywanego tekstu komiksowego — nawet, jeśli mowa o tej samej fabule realizowanej w przekroju kilku wariantów medialnych — badacz dostrzec może zachodzące w obrębie wielomedialności komiksu zmiany o charakterze zarówno formalnym (związanym z organizacją i sensualną właściwością danego materiału), jak i kulturowym (wpływającym na medialnie/fizycznie zapośredniczone praktyki czytelnicze). Zestaw kulturowo-medialnych aspektów, który towarzyszyć będzie podstawowym, gazetowym wydaniom słynnej serii *Fistaszki* Charlesa Schulza, nie jest bowiem tożsamy z wydaniem tego samego tytułu w wariacie zeszytowym, ekskluzywnym (będącym, jak np. wydane w 2014 roku *Charles Schulz's Peanuts*:

Artist's Edition raczej obiektem kolekcjonerskim niż tradycyjną lekturą) lub też cyfrowym (funkcjonującym jako skany twórczości Schulza). Wielomedialność i wielomaterialność komiksu przekładać się powinna zatem automatycznie na wielowariacyjność (w zakresie zróżnicowania aktów lektury i interpretacji) i wieloformatowość (rozumianą jako jednostkowa zależność pomiędzy treścią komiksu a jej fizycznym wydaniem) naukowej refleksji. Tym samym w rezultacie wypracowania reguł „materialnej” teorii komiksu możliwą powinna stać się również bardziej kulturowo uwrażliwiona metodologia tekstu komiksowego, w kompatybilny sposób spinająca materialną wszechstronność jego samego z towarzyszącymi mu zmiennymi warunkami recepcji.

O materialnym i sensualnym zwrocie w badaniach komiksu

Pewną zachętą do ukierunkowania badań nad tekstem komiksowym w kierunku bardziej „materialnej” lub też jeszcze ściślej „sensualnej” refleksji może być fakt, iż tego rodzaju próby „otwarcia” teorii komiksu na kwestię materialności zostały już w ostatnich latach podjęte, choć nadal niesatysfakcjonujące pozostają wpływy owych wysiłków na powszechnie respektowane podejście badawcze. Niemniej jednak wśród znaczących autorów, podkreślających istotną rolę pozatekstowych czynników oddziałujących na recepcję danego komiksu, wymienić należy przede wszystkim Charlesa Hatfielda oraz Iana Hague’a, których książki *Alternative Comics: An Emerging Literature* oraz *Comics and the Senses. A Multisensory Approach to Comics and Graphic Novels* stanowiąc mogą interesujący wstęp do „materialnej” i „zmysłowej” teorii komiksu. W dokonanych przez Hatfielda rozpoznaniach medium komiksowego — interesującego badacza przede wszystkim w zakresie tytułów awangardowych i artystycznie niezależnych — intrygować może generalna uwaga dotycząca specyfiki opowieści obrazkowych. Ich właściwe zrozumienie, jak sugeruje Hatfield, wynikać bowiem powinno nie tyle z umiejętności zrekonstruowania omawianej narracji, ile ze zrozumienia środków organizacji wszystkich elementów, z jakich formalnie składa się dany tekst. Definiując komiks jako „sztukę napięć”, Hatfield mimowolnie sytuuje się dość blisko podejścia Gerarda Genette’a, który *de facto* w podobny sposób starał się wykazać „napięciowy” charakter literatury, jako doświadczenia sytuującego się na przecięciu tekstualnych i paratekstualnych składników. W *Alternative Comics* pojawia się zatem sugestia, aby o specyfice medium komiksowego mówić przede wszystkim z uwagi na rodzące się „napięcia” pomiędzy warstwą językową i wizualną komiksu (1), pojedynczym kadrem a sekwencją ilustracji (2), sekwencjami a kompozycją strony (3) oraz wreszcie pomiędzy danym tekstem/opowieścią a jej materialnym pośrednikiem (4).

Jak pisze zresztą sam Hatfield:

Materialność komiksu nie odnosi się tylko do kwestii kompozycji lub układu strony, lecz także do fizycznego charakteru tekstu, uwzględniającego jego wielkość, kształt, rodzaj oprawy, papieru i druku. Podobnie jak klasyczne książki, choć może w bardziej oczywisty sposób, komiksy odnosić się mogą zarówno do elementów własnego designu, jak i materialności, aby komunikować lub podważać znaczenia przenoszone przez sam tekst. (Hatfield 2005: 58–60)

Stwierdzenie badacza współgra z dostrzeżoną wcześniej „wielomedialnością” komiksu i wynikającym z niej zmiennym układem cech materialno-kulturowych, które dopełniać mają właściwości narracyjne. Ignorowanie roli nośnika w przypadku medium komiksowego — idąc dalej za myślą Hatfielda — może znacząco ograniczać rozeznanie badacza

w końcowym znaczeniu danego utworu, dla którego materialna manifestacja nie musi być jedynie abstrakcyjnym nośnikiem. Spoglądając chociażby na ekskluzywne wydanie albumu graficznego *Nowa granica* autorstwa Darwyna Cooke'a, można wyraźnie zauważyć, iż w wielu towarzyszących mu aspektach nie da się rozgraniczyć generalnego sensu opowieści komiksowej od jej „namacalnego” charakteru. Tym bowiem, co przykuwa uwagę czytelnika sięgającego po komiks Cooke'a, jest chociażby specyficzny rodzaj zastosowanego papieru — zamiast tradycyjnego dla wydań popularnych komiksów amerykańskich wariantu kredowego użyty tu został papier matowy (ku niezadowoleniu części czytelników). Ten rodzaj nośnika posiada jednak w przypadku *Nowej granicy* ściśle określony sens, jako że kredowa, bardziej szorstka w dotyku faktura strony współgrać ma z nostalgicznym wymiarem całej opowieści, ukazującym genezę komiksowych superbohaterów z lat 60. XX wieku i nawiązującym do połowy poprzedniego wieku nie tylko z uwagi na temat, ale także i dominujący wówczas wariant drukarski. Pominięcie tego czynnika, jak sugeruje Hatfield, może znacząco ograniczyć zarówno przyjemność lektury, jak i obserwację badacza, traktującego w tym przypadku „materialność” komiksu jako czynnik pozbawiony zauważalnej funkcji.

Do podobnych wniosków zdaje się dochodzić drugi z przywołanych przeze mnie autorów, Ian Hague, choć jego podejście do „materialnej” teorii komiksu określić się powinno raczej mianem „zmysłowego” („sensualnego”) wariantu teoriopoznawczego, jako że celem książki *Comics and the Senses* jest zdefiniowanie środków (także materialnych), poprzez które tekst komiksowy aktywować może wszelkie dostępne czytelnikowi receptory poznawcze, od zapachu aż po dotyk. W pewnym sensie zatem, projekt Hague'a należałoby uznać nawet za o wiele bardziej radykalną wersję „materializmu” komiksowego, zmierzającą — jak sugeruje sam autor — w kierunku podejścia *stricte* „mechanicznego”, tzn. rozumiejącego komiks jako obiekt techniczny, aktywujący, podobnie jak wszystkie inne tego typu obiekty, określony katalog zmysłów wymaganych do swojego funkcjonowania (Hague 2014). Stawiając tezę, iż teoria komiksu zdominowana została — jak zostało to nakreślone we wstępie — przez perspektywę literacką i socjologiczną (koncentrującą się na komiksie jako obiekcie społecznym), Hague proponuje skupienie się na czynnikach psychofizycznych, odnoszących się do bezpośredniego kontaktu pomiędzy czytelnikiem a trzymanym przez niego konkretnym obiektem materialnym. Nawiązując do słów Rogera Sabina, autor *Comics and the Senses* przyznaje:

Łatwo zapomnieć, że czytamy — czy raczej używamy — komiksów w bardzo fizyczny sposób (przeważnie postrzegamy je jako dwuwymiarowe, podczas gdy w rzeczywistości zajmują one trzy wymiary). Mogą być gięte, zwijane, niedbale kartkowane lub traktowane w jakikolwiek inny sposób. Mogą być również trzymane w odmienny sposób: tulone w dłoniach lub przytrzymywane na brzegach. Potrafimy wyczuć ile lektury nam jeszcze pozostało po grubości czekających na nas stron. Jest także zapach: kurzu, kleju i papieru. (R. Sabin, cyt. za Hague 2014: 24)

W postulowanym przez Iana Hague'a projekcie badanie komiksu znacząco odchodzi zatem od perspektywy przyliterackiej (w zakresie skupienia na elementach fabularnych) w kierunku właściwie pojmowanego medioznawstwa, jako wiedzy o medium w jego wielozmysłowym i wielotechnicznym charakterze. Rekonstrukcja sensu komiksu staje się rekonstrukcją wszystkich form pośrednictwa pomiędzy fabułą a czytelnikiem, a rolą obserwatora staje się tym samym dostrzeżenie roli każdego z formalnych „mediatorów” (jak

dotyk strony, zapach papieru itd.). Tęgo rodzaju podejście — choć z pewnością radykalne — zwraca jednak uwagę na interesujący mnie problem zbyt częstego ignorowania pozornie nieistotnych składników komiksowej lektury, przy dominującym przeświadczeniu o centralnej roli tekstu w zakresie budowania czytelniczego doświadczenia. Tymczasem zarówno uwagi Hague’a, jak i Hatfielda¹ stanowiąc powinny, jak sugerowałem wcześniej, inspirujący punkt wyjścia — nie tyle dla gruntownego odwrócenia perspektywy analitycznej w kierunku „materialocentryzmu”, ile uzupełniania dominujących modeli obserwacji literacko-socjologicznych o komponent techniczny komiksów. Okazuje się to tym cenniejszym zabiegiem, jeśli przedmiotem analizy stają się te przykłady tekstów komiksowych, dla których ich fizyczna manifestacja stanowić ma podstawową atrakcję w oczach czytelnika.

Komiksowa specyfika „masowych obiektów limitowanych”

Postulowany w niniejszym tekście bardziej „materialny” namysł nad medium komiksowym posiada swoje umocowanie nie tylko w niewystarczająco zbilansowanym — pod kątem równowagi między perspektywą estetyczno-kulturową a materialną — układzie współczesnej teorii komiksu. Jego zasadność potwierdza przede wszystkim sama praktyka wydawnicza, towarzysząca głównie tzw. popularnemu wariantowi opowieści obrazkowych, dla których bazowym rynkiem jest rynek amerykański. Co najmniej od kilkudziesięciu już bowiem lat w obrębie medium komiksowego oferowanego na terenie USA dominować zaczęła wieloformatowość oferowanych tytułów, siłą rzeczy dokonująca podstawowych wśród nich przeobrażeń właśnie na polu fizycznego nośnika opowieści obrazkowej. Coraz częstsza jest zatem sytuacja, iż dana historia dystrybuowana przez któregoś z dwóch gigantów amerykańskiego przemysłu komiksowego (DC Comics lub Marvel Comics) trafia do czytelników w kilku co najmniej wersjach medialnych (w najprostszym wariantcie występując początkowo jako zeszyt, później wydanie zbiorcze, aż w końcu potencjalnie jako wersja ekskluzywna/kolekcyjnerska). Celem zrozumienia tej biznesowej logiki niezbędne jest z jednak kolei cofnięcie się do jej początków, czyli niezwykle dwuznacznych dla rynku komiksowego lat 90. XX wieku.

Nigdy wcześniej ani nigdy później komiks popularny nie przeszedł tak drastycznych przeobrażeń w tak stosunkowo krótkim czasie, jak właśnie w ostatniej dekadzie ubiegłego wieku. Do połowy lat 90. mówić bowiem można o swoistym drugim Złotym Wieku² amerykańskiego komiksu, który pod względem generowanych przez siebie dochodów i zainteresowania czytelników osiągnął wówczas swój prawdopodobnie niedościgniony już szczyt. Po owym okresie spektakularnej hossy, amerykańskie wydawnictwa mocno podupadły finansowo, ocierając się nawet o krawędź bankructwa z powodu — jak przyjęło się nazywać ten kryzys — pęknięcia komiksowej bańki mydlanej w ostatnich latach XX wieku. Szczególnie interesujący jest natomiast fakt, iż oba te skrajnie odmienne dla komiksu zza oceanu momenty historyczne związane były bezpośrednio właśnie ze swoistymi narodzinami „nowej materialności” komiksowej, tzn. wynalezieniem przez sprzedawców

¹ Oraz szeregu innych teoretyków komiksu zajmujących się tematyką jego materialności, jak np. Pascala Lefèvre’a, Chrisa Coucha czy Gary’ego Spencera Millidge’a.

² W nawiązaniu do pierwszej Złotej Ery, przypadającej na lata 1938–1945 i związanej zarówno z pojawieniem się pierwszych komiksowych superherosów (począwszy od postaci Supermana), jak i ich niebagatelnym społeczno-politycznym znaczeniem dla USA w okresie II wojny światowej, co bezpośrednio przekładało się wówczas na gigantyczne zyski generowane przez przemysł komiksowy.

sposobu na zwielokrotnienie sprzedaży zeszytów poprzez oferowanie ich w licznych medialnych wariantach. Tytułem symptomatycznym dla wskazanego zjawiska okazała się zresztą słynna historia *Śmierć Supermana*, ukazująca się pierwotnie w 1992 roku na kartach licznych zeszytów komiksowych związanych z Człowiekiem ze Stali (były to m.in. *Superman: Man of Steel*, *Adventures of Superman*, *Action Comics* i *Justice League of America*). Opowieść ta — przedstawiająca, jak sugerował tytuł, śmierć niepodważalnej ikony amerykańskiego komiksu — stała się katalizatorem niespotykanej wcześniej ofensywy wydawniczej, która i tak już duże zainteresowanie wyjściową fabułą starała się dodatkowo wzmocnić poprzez oferowanie wydań zeszytowych w różnorodnych formach limitowanych i ekskluzywnych.

Jak słusznie zauważa Mark Rogers, lata 90. związane są z „wynalezieniem” nowego typu odbiorcy komiksu — poza klasycznymi „czytelnikami” (ceniącymi dany komiks za jego zawartość narracyjną) i „czytelnikami-zbieraczami” (budującymi prywatne kolekcje komiksowe) ujawniła się wówczas grupa „kolekcjonerów”, podchodząca do medium komiksowego przede wszystkim z uwagi na jego aspekt „towarowy” i „inwestycyjny” (Rogers 2012). Owo przeniesienie akcentu z wartości użytkowej na wartość wymienną komiksów spowodowane było niezwykle intensywną kampanią samych wydawców, którzy, starając się wygenerować jak największe zyski ze stosunkowo ograniczonego zestawu fabuł, proponować zaczęli „masowo-limitowane” edycje specjalne swoich komiksów. Los taki spotkał m.in. ostatni, historyczny numer opowieści *Śmierć Supermana* (w zeszycie *Superman* nr 75), który został zaoferowany czytelnikom zarówno w swojej wersji „podstawowej”, jak i tzw. edycji platynowej, wyróżniającej się ekskluzywną czarno-platynową okładką; edycji kolekcjonerskiej (zawierającej dodatkowo żałobną opaskę) oraz tzw. „polybagged edition”, opakowującej tradycyjne wydanie komiksu w specjalną torbę zabezpieczającą (sugerując jednocześnie wysoką wartość samego komiksu). Rosnąca liczba innych komiksowych tytułów budujących swój kolekcjonerski status na masowym oferowaniu „ograniczonej ilości” materiałów kolekcjonerskich doprowadziła niemalże do katastrofy amerykańskiego rynku — zarówno w wymiarze ekonomicznym (poprzez rosnące nakłady i warianty tych samych historii, wobec których stopniowo malało zainteresowanie), jak i symbolicznym (doprowadzając do kryzysu zaufania czytelników w faktyczną wartość fabularną i materialną danego tytułu).

Zasadniczo jednak kryzys lat 90. stał się punktem wyjścia dla ponownego „wynalezienia” komiksu jako materialnego nośnika, sygnalizując tak wydawcom, jak i czytelnikom, iż we właściwym „reżyserowaniu” fizycznej warstwy komiksu kryć się może duży potencjał rozszerzenia modelu lektury komiksu, przekładającego się jednocześnie na wzrost zysków. Kluczem stało się jednak owo świadome „reżyserowanie” materiału komiksowego w bardziej wyszukany, niż miało to miejsce do tej pory, stylu. Opakowywanie komiksu w pseudoekskluzywne koszulki nie miało już szansy wzbudzić ogólnego zainteresowania — tym razem medium komiksowe musiało w znacznie bardziej radykalny sposób podejść do poszukiwania granic swej fizycznej manifestacji, na nowo definiując niemalże własne możliwości w kształtowaniu formy i formatu komiksowych fabuł.

W stronę komiksu jako obiektu „galeryjnego”

Nie będzie przesadą stwierdzenie, iż XXI wiek stał się kontynuacją owego okresu „ponownego odkrywania” przez komiks własnej materialności, przejawiającym się jednak przede wszystkim w bardziej zróżnicowanym, a przede wszystkim bardziej świadomym

podejściu wydawców do formatowego dywersyfikowania oferty rynkowej. Nie jest już zatem niezwykła sytuacja, w której dany komiks przechodzić może swoistą drogę ku materialnej ekskluzywności, funkcjonując pierwotnie w wydaniach zeszytowych, następnie w albumie w twardej oprawie (jako tzw. wersja *hardcover*) i wreszcie poprzez szereg wydań kolekcjonerskich, oferujących np. większy rozmiar tomu, szereg zakulisowych dodatków lub też spojrzenie za kulisy warsztatu scenarzysty czy rysownika (czego domeną są komiksy oferowane jako swoiste odpowiedniki filmowych „Director’s Cut”). W ciągu ostatnich lat wśród najpopularniejszych i najbardziej znaczących eksperymentów w zakresie fizycznych manifestacji utworów komiksowych znalazły się więc przede wszystkim następujące edycje:

- Omnibusy — niezwykle obszerne (o objętości przekraczającej często tysiąc stron) zbiorcze wydania serii komiksów wydawnictwa Marvel, zawierające odrestaurowane plansze oryginalnych komiksów i prezentowane tutaj w większym niż klasyczny zeszyt wymiarze $7.5 \times 2 \times 11.1$ cali;
- Essential — mniej obszerne (około pięciuset stron) wydania zbiorcze, wyróżniające się jednak czarno-białym drukiem i wymiarami $6.8 \times 1.5 \times 10$ cali;
- Archive Edition — sytuujący się pomiędzy wersjami Omnibus i Essential ich odpowiednik oferowany przez konkurencyjne względem Marvela wydawnictwo DC; objętość jest tu najbardziej ograniczona (średnio do około trzystu stron), zaś wymiary wynoszą $7.2 \times 1 \times 10.8$ cali;
- Library Edition — „edycja biblioteczna”, czyli specjalna linia zbiorczych wydań serii *Hellboy*, odznaczająca się przede wszystkim ekskluzywnym opracowaniem materiału komiksowego (np. gruba, przypominająca czarną skórę okładka z tłoczonymi złotymi literami) oraz ponownie ponadprzeciętnymi wymiarami $9.3 \times 1.3 \times 12.3$ cali;
- Absolute Edition — jedna z najbardziej zaawansowanych pod względem „materialnym” fizycznych wersji komiksu dostępna na rynku, oferująca gigantyczny format $9.7 \times 1.8 \times 15.1$ cali wraz z ogromną ilością materiałów bonusowych (np. w kontekście wydania *Batman: Year One. Absolute Edition*, które oprócz wersji „zremasterowanej” komiksu zawiera także przedruk wydania oryginalnego, odtwarzającego charakterystyczną fakturę strony zeszytu komiksowego);
- Artist’s Edition — najbardziej „artystyczny” format dzieła komiksowego, stanowiący w istocie nie tyle przedruk konkretnego tytułu, co rodzaj „wystawy” komiksowych prac konkretnego artysty (jak np. Jack Kirby, Walter Simonson czy Bernie Wrightson), oferowany ponownie w wariantcie *deluxe* (twarda oprawa, dodatki itd.) oraz przeskalowanym formacie ($13.4 \times 1.5 \times 19$ cali). Największą wartością wersji Artist’s Edition jest fakt, iż publikowane na ich łamach przedruki stanowią kopie oryginalnych, często szkicowych jeszcze rysunków konkretnego autora, pozbawionych kolorów, a prezentujących za to bezpośrednio warsztat danego artysty;
- Unwrapped Edition — pomniejszona w skali ($7.4 \times 0.6 \times 11.2$ cali) względem Artist’s Edition czarno-biała prezentacja szkiców do danego tytułu komiksowego, ukazująca jego wersję „surową” (*unwrapped*, czyli rozpakowaną/odsłoniętą przed czytelnikiem).

Zaprezentowana powyżej lista odnosi się zaledwie do kilku najbardziej rozpowszechnionych materialnych remediacji utworu komiksowego, zwracających uwagę przede wszystkim na różnorodne podejście do materialności danego tytułu oraz możliwości jego przeformatowania. Do zarysowanego wcześniej problemu wielomedialności komiksu dochodzić mogłaby tu zatem także kwestia jego wieloformatowości, czyli faktu, iż często w przypadku danego komiksu popularnego jego wielorakie manifestacje skutecznie komplikują możliwość ustalenia wersji „ostatecznej” lub też bazowej. Tego rodzaju strategia wydawnicza — stanowiąca, jak zostało to wspomniane wcześniej, znaczące udoskonalenie modelu marketingowego towarzyszącego w latach 90. chociażby *Śmierci Supermana* — stanowi jednocześnie interesujący punkt wyjścia dla kluczowej w niniejszym artykule kwestii „teorii materialnej”, ponownie mocno umocowując medium komiksowe w warunkach jego sensualnego i taktycznego odbioru.

Opisując swoje doświadczenia z serią *Hellboy*, Scott Bukatman — autor książki *Hellboy's World. Comics and Monsters on the Margins* — niezwykle trafnie zwraca uwagę na fakt, iż to w przypadku przywołanej wcześniej rozszerzonej wersji Library Edition gotycki (tak w formie, jak i w treści) komiks Mike'a Mignoli zyskuje swój ostateczny oraz niereprodukowalny w żadnym innym medium status.

Ogromna część przyjemności wynikającej z obcowania z Library Edition związana jest już z początkowym wyczuciem delikatnej woni tuszu. Już po pierwszym kontakcie z czarną obwołaną czytelnik zdaje się sprawę, że także ciężar trzymanego tomu staje się dla niego kolejnym źródłem taktylnej przyjemności. Podczas gdy Mignola jest świadomy tego, iż jego komiksy są również czytane na iPadach czy laptopach, to jednocześnie jego pierwotny autorski zamysł ewidentnie kieruje się ku przeświadczeniu, że to *wydanie książkowe najbardziej się liczy*, a czytelnik zdaje sobie z tego sprawę, czytając *Hellboy'a*. (Bukatman 2016: 143)

Analizując dalej specyficzne, lecz jednocześnie na wskroś komiksocentryczne ekskluzywne wydanie *Hellboya* Bukatman świadomie posługuje się terminem „manuskryptu”, przywołując niejako skojarzenie wiążące „ostateczne”, pod względem przyjemności oraz szczegółowości, zaprezentowanie komiksowej treści z przekazem nie tyle rękopiśmiennym (choć w przypadku *Hellboya* także i taka interpretacja wysoce autorskiego stylu Mignoli mogłaby się obronić), ile zabytkowym, archiwalnym czy wręcz muzealnym, nakierowującym jednocześnie uwagę odbiorcy na bardziej kontemplacyjny (względem materialnego nośnika) charakter lektury. Włączenie fizyczności medium komiksowego — szczególnie zaś w jego licznych, dostępnych obecnie edycjach „ekskluzywnych” — do dyskursu o charakterze muzealniczo-galeryjnym nie stanowi jednak jedynie nobilitującego opisu dla jakości konkretnych wydań. Może ono natomiast okazać się ważnym punktem wyjścia dla określenia roli, jaką „materialna” teoria komiksu powinna odegrać w przywróceniu badaniom nad tym środkiem przekazu zainteresowania pozornie nieistotnym wymiarem sensualnym.

Perspektywę taką postuluje zresztą w swoim artykule „*Mummified objects*”: *Superhero Comics in the Digital Age* Daniel Stein [Stein 2016], sugerując wręcz, iż „materialistyczny zwrot” w teorii komiksu staje się nagłym wyzwaniem z racji postępującej wirtualizacji zasobów kultury, w tym także i utworów komiksowych. W dokonującej się na przestrzeni ostatnich lat dywersyfikacji edycji komiksowych tytułów Stein dopatruje się zatem swoistej logiki obronnej rynku komiksowego, który — zgodnie zresztą z przedstawionym wcześniej hasłem Mike'a Mignoli — podkreślać ma, iż medium komiksowe jest przede wszystkim

medium fizycznym i jako takie powinno w pierwszej kolejności przykuwać uwagę potencjalnych czytelników. Analiza Steina okazuje się jednak interesująca nie tyle z uwagi na opis kolejnych chwytów formalnych, jakie wydawcy komiksów popularnych podejmują względem zagrażającej im „digitalizacji”, ale poprzez przeniesienie akcentu właśnie na sferę kulturowo-dyskursywną, wytwarzającą nowe rodzaje praktyk oraz wzory myślenia o hipermaterialnie skoncentrowanych wydaniach pokroju Library Edition czy Artist’s Edition. Jedną z takich edycji, które Stein poddaje drobiazgowej analizie, są albumy komiksowe określane mianem „Vault” (skarbców) i towarzyszący im swoiście „muzealny” model wystawienniczo-konsumpcyjny.

Przyglądając się z bliska dwóm albumom komiksowym z linii „Vault” (*The Marvel Vault* oraz *The Batman Vault*), Stein zauważa, iż sens funkcjonowania tego rodzaju publikacji wykracza poza powszechną praktykę czytelnictwa, kierując ją raczej ku relacjom wytwarzającym się pomiędzy obiektem o historycznej randze (zabytkiem/manuskrypcem) a jego obserwatorem (nie czytelnikiem). Zdaniem Steina:

The Marvel Vault oraz *The Batman Vault* świadomie posługują się kilkoma praktykami historio-graficznymi. Uwzględniają one wsteczne sankcjonowanie określonych figur autorskich, sakralizację nieupublicznianych wcześniej materiałów komiksowych oraz fetyszyzację szkiców (...) i stanowią nostalgiczne przypomnienie materiałów promocyjnych towarzyszących złotej erze Marvela i DC. (Stein 2016: 287)

W przypadku formy oraz formatu tzw. „museum-books” do głosu dochodzi całkowicie odmienna logika organizacji zawartego w nich materiału, zarządzana nie tyle przez reguły narracji nakierowanej na fikcyjną fabułę, ile narrację „kuratorowską”, traktującą edycję ekskluzywną (jak Library Edition, Archive Edition itp.) bardziej jako rodzaj wystawy niż opowieści. Nie dziwi w tym kontekście zatem ciekawy wpis jednego z redaktorów tomu *Prince Valiant: Artist’s Edition*, który na swoim profilu w portalu społecznościowym zamieścił następującą notkę: „Lubię mówić o tym tomie, iż bardziej zajmowałem się jego *kuratorowaniem* niż redagowaniem”³. Przejście w sposobie myślenia o wydanym komiksie od perspektywy „lektury” do perspektywy „wystawy” stanowi kolejny dowód na swoiste przywrócenie komiksowi jego konkretnej materialności, będącej w tym przypadku jednym z kluczowych elementów podziwianej „instalacji graficznej”.

Wspomniałem jednak wcześniej, iż nie tylko narzędzia dyskursywne wchodzi w grę, jeśli mowa o re-lokacji materialności komiksu w centrum jego teorii pod kątem poszerzającego się spektrum wieloformatowych edycji. Podążające za zmianami językowymi nowe, sugerowane sposoby konsumpcji także świadczą o dokonującym się ciekawym przeobrażeniu wewnątrz kategorii „lektury” postrzeganej z pozycji praktyk kognitywno-sensualnych. Przywołując ponownie rozstrzygnięcia Steina:

Rozważmy przez chwilę różnicę pomiędzy skarbcem i archiwum. Określanie *książek muzealnych* [museum-books — T.Ż.] mianem *skarbców* jawi się tutaj jako świadoma decyzja (...). Książki te dopominają się o podobną skarbcowi trójwymiarowość doświadczenia, które obiecuje wzniesić się ponad dwuwymiarowość klasycznej fikcyjnej narracji (...). Podczas gdy archiwum

³ Prince Valiant (8 września 2017) [Status w serwisie Facebook]. Pobrane z: <https://www.facebook.com/Prince.Valiant.of.Thule/photos/a.209188375808197.52106.173585419368493/1538979776162377/?type=3&theater>.

składa obietnicę kolekcjonowania, klasyfikowania i zachowywania wspomnień przeszłości dla przyszłych pokoleń, skarbcze wydają się być bardziej obszarami poza kontrolą, bardziej tajemniczymi i przeznaczonymi do bycia indywidualnie eksplorowanymi przestrzeniami rozrywki. (Stein 2016: 289)

W dokonującym się materialnym zróżnicowaniu oferty komiksowej nie chodzi zatem jedynie o rodzaj marketingowego hasła, obiecującego „ekskluzywne”, „archiwalne”, „kolekcjonerskie” czy też „biblioteczne” przeżycia. Wokół każdego z tych wariantów automatycznie wytwarza się równocześnie przestrzeń definiowanych od nowa praktyk okołokomiksowych, mocno zakorzenionych w warunkach materialnych danego tytułu i towarzyszącym mu dyskursie. Do czego innego służy bowiem wersja Library Edition, jeśli nie do traktowania i odkrywania jej jako zasobu biblioteczno-manuskryptowego, pomagającego się z jednej strony ścisłego przestrzegania reguł przechowywania i konserwacji, a jednocześnie wytwarzającego wokół siebie aurę lektury „bibliotecznej” — ponownie bardziej skupionej i kontemplacyjnej.

Jak wynika zatem z zaprezentowanych powyżej ustaleń, apel o wypracowanie bardziej spójnych a przede wszystkim powszechnie respektowanych reguł „materialnej” teorii komiksu wynika z najbardziej oczywistych tendencji wewnątrz współczesnego medium komiksowego, konsekwentnie zmierzającego — poprzez swoją wieloformatowość — w kierunku szeroko rozumianej „galeryjnej” niemalże charakterystyki, zarówno samych materiałów fizycznych, jak i towarzyszącej im recepcji. Traktując poczynione już rozpoznania — chociażby przywołanego Charlesa Hatfielda czy Iana Hague’a — jako stosowny punkt wyjścia dla poszukiwań „materialnej” metodologii komiksoznawczej pamiętać jednocześnie należy, iż — jak starałem się wykazać na podstawie obserwacji Scotta Bukatmana i Daniela Steina — „materialna” teoria komiksu nie powinna być postrzegana jako wąskie pole wyspecjalizowanej refleksji, ale jako potencjalnie szeroki projekt badawczy, obejmujący tak warunki wydawnicze, jak i ich dyskursywno-kulturowe umocowanie. Sądzę wreszcie, iż uwrażliwienie badaczy na fizyczność przekazu komiksowego docelowo może wzbogacić także obszary zajmujące się innymi mediami drukowanym, udowadniając jednocześnie, iż pierwotnie paraliteracki komiks staje się dziś awangardą ofensywy wymierzonej przeciwko powszechnej obecnie wirtualizacji i dematerializacji tekstów kultury.

Bibliografia

- Bukatman Scott (2016), *Hellboy's World. Comics and Monsters on the Margins*, University of California Press, Oakland.
- Genette Gerard (1997), *Paratexts. Thresholds of Interpretation*, Cambridge UP, Cambridge.
- Hague Ian (2014), *Comics and the Senses. A Multisensory Approach to Comics and Graphic Novels*, Routledge, Nowy Jork.
- Hatfield Charles (2005), *Alternative Comics: An Emerging Literature*, University Press of Mississippi, Jackson.
- McCloud Scott (2015), *Zrozumieć komiks*, przeł. M. Błażejczyk, Kultura Gniewu, Warszawa.
- McLuhan Marshall (2004), *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*, przeł. N. Szczucka, Wydawnictwa Naukowo Techniczne, Warszawa.
- Rogers Mark (2012), *Political Economy: Manipulating Demand and "The Death of Superman"* [in:] *Critical Approaches to Comics. Theories and Methods*, eds. M.J. Smith, R. Duncan, Routledge, New York.
- Stein Daniel (2016), „Mummified Objects”: *Superhero Comics in the Digital Age*, „Journal of Graphic Novels and Comics”, no. 7 (3).
-