

Magdalena Giermek

Uniwersytet Wrocławski

Próba teorii komiksu internetowego

Jeszcze dwadzieścia lat temu Scott McCloud musiał przekonywać czytelników i krytyków, że komiks może być sztuką¹. Obecnie niechęć teoretyków kultury do przyjmowania komiksowych wartości artystycznych na równi z wartościami innych sztuk wydaje się zamierać, choć jest to efekt długotrwałych walk ze skostniałym rozumieniem arcyzmu. Nawet na gruncie polskim doczekaliśmy się kilku opracowań. Już w latach 80. XX wieku o komiksie jako o nowym gatunku pisał Krzysztof T. Toeplitz, próbując pozbawić go pejoratywnego znaczenia². Najgłębiej wniknął zaś w komiksowy świat Jerzy Szyłak, którego prace (m.in. *Komiks: świat przerysowany*, *Poetyka komiksu: warstwa ikoniczna i językowa*) są podstawą do rozważań na temat gatunku³.

Pełna nobilitacja sztuki komiksowej nastąpiła stosunkowo niedawno. Nieliczni teoretycy zwracają uwagę, że opór wobec przyjęcia komiksu w poczet tradycyjnych sztuk wynikał z niezrozumienia jego formy, którą rozszczepia się i albo opisuje za pomocą pojęć literaturoznawczych, albo z perspektywy sztuk pięknych. Tak „rozdarty” komiks nie może zostać wliczony ani w zakres dobrej literatury, ani tym bardziej — dobrego rysunku⁴. Niepojmowanie idei komiksu jako osobnego rodzaju sztuki — jedyne w swoim rodzaju połączenia wybranych zjawisk elementów literatury i sztuk wizualnych — spowodowało jego negatywny odbiór, który nie mógł zaowocować wieloma dobrymi opracowaniami teoretycznymi, szczególnie w Polsce. Michał Błażejczyk pisze wręcz o „braku

¹ Zob. S. McCloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*, New York 1993, s. 163 i n.; metakomiks, komiksowy esej z elementami autobiograficznymi na temat komunikacji wizualnej, teorii, artystycznych możliwości oraz istotnych osiągnięć sztuki komiksu.

² K.T. Toeplitz, *Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego*, Warszawa 1985.

³ Zob. J. Szyłak, *Komiks*, [hasło w:] *Słownik literatury popularnej*, red. T. Żabski, Wrocław 2006, s. 262–265.

⁴ Zob. B. Kurc, *Komiks. Opowiadanie obrazem*, Łódź 2003, s. 9.

innowacyjności”, „błędach” i „szalenie kontrowersyjnych tezach”⁵ prezentowanych w artykułach czy pracach naukowych.

Trudno znaleźć jedną, precyzyjną definicję komiksu. Objasnienia ustalone przez znawców różnią się między sobą i często bliższe są raczej rozwlekłej charakterystyce gatunku. Szyłak proponuje określić komiks jako „fabułę opowiedzianą za pomocą sekwencji obrazków, zwykle uzupełnionych tekstami słownymi”⁶. Jedną z sensowniejszych definicji podaje Krzysztof Skrzypczyk. Według niego komiks to „narracyjna jedność ikono-lingwistyczna”⁷. Punktem wyjścia dla wielu teoretyków było objaśnienie⁸ ze *Słownika terminów literackich*, od którego zazwyczaj bardzo się dystansowano; w definicji tej zwrócono przede wszystkim uwagę na fabularność komiksu i „wątpliwość” jego elementów tekstowych, które ograniczono (niesłusznie) tylko do wypowiedzi w dymkach. Natomiast w *Słowniku pojęć kultury postmodernistycznej* brakuje hasła „komiks”, zamiast którego znaleźć można „powieść rysunkową”⁹ — będącą z kolei tylko jedną z form komiksu. Zamieszanie genologiczne wokół komiksowych form porządkuje *Słownik nowych gatunków i zjawisk literackich*, wyróżniając trzy podstawowe: *cartoon*, cykl i powieść graficzną¹⁰. Wikipedia wyznacza cztery: zeszyt, album, powieść graficzną i pasek¹¹.

Najczęściej zřęcznie omija się problem komiksu sieciowego¹². Komiks tradycyjny doczekał się nobilitacji, natomiast webkomiks zdaje się przejmować jego pejoratywne konotacje. Z jednej strony jest to zjawisko na tyle nowe, że np. Toepflitz nie mógł go w ogóle znać; netkomiks zaczął powstawać w drugiej połowie lat 80. ubiegłego wieku¹³. Do 2012 roku bardzo się rozwinął, również w Polsce, ale jeszcze kilka lat temu trudno byłoby doszukiwać się o nim poważniejszych prac czy choćby wzmianek.

⁵ M. Błażejczyk, *Kilka uwag o kondycji badań komiksów w Polsce*, „Zeszyty Komiksowe” 2006, nr 5, s. 78.

⁶ J. Szyłak, *op. cit.*, s. 262.

⁷ K. Skrzypczyk, *Symposium komiksologiczne — eksplikacja*, <http://www.komiks.gildia.pl/imprezy/mfk/2009/symposium-eksplikacja>, 2009, dostęp: 14.10.2012.

⁸ M. Głowiński, *Komiks*, [hasło w:] *Słownik terminów literackich*, red. M. Głowiński *et al.*, Wrocław 2002, s. 251.

⁹ T. Thorne, *Powieść rysunkowa*, [hasło w:] *Słownik pojęć kultury postmodernistycznej*, red. T. Thorne, przeł. Z. Batko, Warszawa 1999, s. 267.

¹⁰ P. Potrykus-Woźniak, *Komiks*, [hasło w:] *Słownik nowych gatunków i zjawisk literackich*, red. P. Potrykus-Woźniak, Warszawa-Bielsko-Biała 2010, s. 90.

¹¹ <http://pl.wikipedia.org/wiki/Komiks>, dostęp: 14.10.2012.

¹² Jeden termin nie został jeszcze ustalony; omawiane zjawisko nazywa się: e-komiksem, webkomiksem, netkomiksem, komiksem sieciowym lub internetowym. W niniejszej pracy będę stosować terminy wymiennie, bo znaczą dokładnie to samo, łącząc „komiks” z elementem „sieciowości”.

¹³ Więcej o historii komiksu internetowego pisali T. Campbell (*A History of Webcomics*, San Antonio 2006) oraz S. Garrity (*The History of Webcomics*, „The Comics Journal” 5.07.2011, <http://www.tcj.com/the-history-of-webcomics>, dostęp: 17.02.2014).

Obecnie istnieje spór między obrońcami webkomiksu i tymi, którzy w ogóle nie przypisują mu aspektu autentycznej komiksowości. Shaenon Garrity uważa, że komiksy internetowe są lepsze niż tradycyjne¹⁴. Tymczasem Szyłak pisze wręcz: „Prawdziwy komiks istnieje poza kinem i poza ekranem komputera [...], należy do kultury druku, ustępującej miejsca mediom elektronicznym”¹⁵. Z czym wiąże się ta niechęć? Czy tylko z innym rodzajem tworzywa, za pomocą którego przedstawiona jest treść — zamianą kartki na ekran, czy też komiks internetowy różni się w swych zasadach od tradycyjnego tak znacząco, że nie można go uznać za prawdziwy? Może to tylko opór przed nowym, nieznanym zjawiskiem, gatunkowo bliskim tradycyjnemu komiksowi, lecz z nim nietożsamym? Aby odpowiedzieć na te pytania, przyjrzę się wyznacznikom komiksowości i sprawdzę, w jakim stopniu różnią się od cech wyróżniających netkomiks.

Zarówno komiks tradycyjny, jak i sieciowy można opisać jako narracyjną jedność ikono-lingwistyczną. Nośnikiem narracji jest seria obrazów pozwalająca odbiorcy zgadnąć, że patrzy on na jedno zdarzenie rozwijające się w czasie. W ten sposób „rysownik komiksu oddala się od założeń sztuk plastycznych i przedstawia koncepcji samodzielnego obrazu — koncepcję sekwencji, znaczącej jako struktura”¹⁶. Obrazy są skonwencjonalizowane, uschematyzowane, stają się znakami, jednak pozostają widokami rzeczy¹⁷. Słowa w komiksie spełniają funkcję fabularną: jako zapis wypowiedzi postaci (dymki) i napisy występujące w obrębie świata przedstawionego (onomatopeje, słowa „podpisujące” przedmiot), a także narracyjną: jako komentarz do obrazów. Przez prowokowanie odbiorcy do czytania słowa odwołują się do tradycji literackiej. Ujawniając więc istnienie narratora i sytuacji narracyjnej, stoją w opozycji do obrazu, który tworzy iluzję bezpośredniego wglądu w świat przedstawiony¹⁸. Słowa i obrazy przeznaczone do jednocześnie odbioru tworzą całość — narracyjną jedność ikono-lingwistyczną.

Tą samą jednością wydaje się komiks internetowy. Na pierwszy rzut oka jedyną różnicą jest materiał, z jakim styka się odbiorca. Komiks tradycyjny jest drukowany: w gazetach, czasopismach i osobnych książkach. Webkomiks pojawia się na ekranie komputera¹⁹.

Należy tutaj rozróżnić komiksy tradycyjne udostępnione w sieci od komiksów *stricto* internetowych. Za prawdziwy uchodzi tylko taki webkomiks, który najpierw pojawia się w Internecie, a później może doczekać się premiery papierowej²⁰. Przykładowo *Understanding Comics* McClouda, wydany w 1993 roku,

¹⁴ S. Garrity, *op. cit.*

¹⁵ J. Szyłak, *Komiks: świat przerysowany*, Gdańsk 2010, s. 130.

¹⁶ J. Szyłak, *Poetyka komiksu. Warstwa ikonizacyjna i językowa*, Gdańsk 2000, s. 13.

¹⁷ Por. *ibidem*, s. 23.

¹⁸ Por. *ibidem*, s. 91.

¹⁹ Choć niewykluczone jest czytanie z np. telefonu komórkowego. Docelowo jednak tworzy się webkomiksy przeznaczone do odbioru na większym ekranie.

²⁰ Podobnie jak inne gatunki związane z nowymi mediami; por. „literatura w sieci” a „literatura sieci”.

a od pewnego czasu możliwy do ściągnięcia z serwerów przez protokoły komunikacyjne typu BitTorrent, nie jest komiksem sieciowym — ponieważ najpierw został wydrukowany. Za webkomiks uznaje się natomiast album *Brak zrozumienia dla realizmu* Jakuba „Dem” Dębskiego, początkowo udostępniany w sieci, a później wydany w formie papierowej. Te, wydawałoby się, tylko formalne różnice mają jednak duże znaczenie dla ostatecznego kształtu komiksu. Jak pisze Patrycja Potrykus-Woźniak: „Próba opublikowania go tradycyjną metodą może się okazać niemożliwa lub pozbawić komiks internetowy niektórych właściwości”²¹. Chodzi przede wszystkim o rozmiar papierowej strony wobec nieograniczonej wielkości strony w Internecie. Przywołany wyżej „Dem” zmienił nieco wygląd pionowo-paskowych komiksów, których kolejne kadry odkrywane są wraz z przesuwaniem strony w górę. W wydaniu drukowanym komiksy pierwotnie paskowe czyta się od lewej do prawej²². Zabieg ten wykonano po to, by komiks zmieścił się w formacie strony. Jednocześnie zmienia to sposób odbioru. Często czytelnik nie widzi wszystkich kadrów rozmieszczonych na stronie internetowej. Wydanie drukowane pozbawia niekiedy elementu zaskoczenia. Nie do oddania na kartce jest internetowe dostosowywanie momentu pojawiania się kadrów na ekranie. Odbiorców przyzwyczajonych do pionowych pasków inny układ kadrów może zdziwić. Jednocześnie jednak sam „Dem” zmienił sposób tworzenia nowych komiksów, także tych ukazujących się tylko w Internecie, na tradycyjny, motywując to możliwością większej ingerencji w strukturę kadrów²³.

Nie tylko kształt kadrów odmiennie kształtuje się w komiksie tradycyjnym i internetowym. Komputerowe tworzenie²⁴ i odbiór dają możliwość wykorzystania dodatkowych efektów audiowizualnych. W *Bongcheon-Dong Ghost*²⁵, krótkiej historyjce obrazkowej o duchach, wykonanej przez studio Horang, kadry zorientowane są pionowo, a sam komiks wygląda początkowo na dość tradycyjny. Jednak w kulminacyjnych momentach (martwa kobieta obraca twarz w kierunku głównej bohaterki lub zbliża się do niej) strona przesuwana niespodziewanie do góry, tworząc poprzez kadry złudzenie ruchu i wywołując w czytelniku strach. To samo dotyczy efektów dźwiękowych, które towarzyszą jedynie animowanym kadrom.

²¹ P. Potrykus-Woźniak, *op. cit.*, s. 89.

²² Por. J. Dębski, *Kolarz*, <http://www.demland.info/dem/komiksy/paski/003.png>, dostęp: 14.10.2012; oraz J. Dębski, *Kolarz*, [w:] *idem, Brak zrozumienia dla realizmu*, Warszawa 2010, s. 11.

²³ „Dzięki temu mogę wcisnąć więcej materiału, nie marnować miejsca, pokolorować wygodnie parę rzeczy i poprzez kadry czasem dodać trochę humoru i dynamizmu”, J. „Dem” Dębski, <http://demland.info/faq/>, dostęp: 14.10.2012.

²⁴ Na przykład dzięki technologii Flash.

²⁵ Studio Horang, *Bongcheon-Dong Ghost*, <http://comic.naver.com/webtoon/detail.nhn?titleId=350217&no=20&weekday=tue> (wersja oryginalna w języku koreańskim) lub <http://comic.naver.com/webtoon/detail.nhn?titleId=350217&no=31&weekday=tue> (wersja z tłumaczeniem angielskim), 2011, dostęp: 14.10.2012.

Komiksy łączone z elementami audiowizualnymi często stają się interaktywne. Niektórych w żaden sposób nie dałoby się przenieść na kartkę papieru. Przykładem takiego webkomiksu jest *Nawlz* Stuarta „Sutu” Campbella²⁶, który łączy tekst, obrazy, muzykę, animację i interaktywność, by „stworzyć nie widzianą nigdy wcześniej panoramiczną formę komiksową”²⁷. Kolejne kadry uruchamiane są przez czytelnika kliknięciem myszki; każdy z obrazów początkowo zajmuje większość ekranu. Możliwe jest przesunięcie widoku i pokazanie następnego kadru lub zmiana obrazu wyjściowego. Kadry mogą także nakładać się na siebie. Nieograniczone możliwości układu obrazów burzą tradycyjne schematy paskowe. Koniec z rozterkami dotyczącymi kierunku układania kadrów; mogą one teraz interferować w tempie odbioru czytelnika. Przejściu z jednej planszy do drugiej towarzyszą często elementy animacji. Gdy głównego bohatera omal nie potrąca samochód, kadry następują po sobie już bez ingerencji odbiorcy, przyspieszając akcję i ożywiając obrazy. Czytelnik ma także wpływ na pojawiające się słowa — interaktywność jest wszechobecna. Może również odkryć dodatkowe animacje, kierując kursor na określone obszary ekranu lub klikając w odpowiednie elementy. Wraz z wizualizacjami zmieniają się efekty dźwiękowe.

Jednocześnie nie sposób nie zauważyć, że taka kumulacja oddziaływań wzrokowych i słuchowych przesłania odbiór obrazu samego w sobie. Jak pisze Piotr Zawojski: „Obraz staje się tylko jednym z elementów naszego kontaktu z dziełem sztuki. Dokonuje się w pewnym sensie jego dewaluacja, bo to kosztem obalenia prymatu obrazu można uruchomić pozostałe zmysły”²⁸. Odchodzi się więc od przyjmowania obrazu i wytwarzania wrażeń w wyobraźni; skoro tak wiele można odczuć naprawdę (choćby dźwięki), to być może, mimo interaktywności, odbiorca staje się bierny. Może jednak trzeba nazwać to inaczej: zmianą jego funkcji. Pierwotnie miał być tylko widzem i czytelnikiem — a podczas odbierania webkomiksu staje się także aktywnym uczestnikiem zdarzeń i słuchaczem. Skraca się dystans między twórcą, tworem a odbiorcą²⁹. Tak jak tradycyjny komiks opierał się na ciągłości narracyjnych kadrów, tak internetowy komiks interaktywny sam staje się procesem. „W przypadku dzieła interaktywnego to rozwijające się w czasie doświadczenie buduje przeżycie dzieła”³⁰. W ten sposób komiks zbliża się do filmu jeszcze bardziej niż zwykle³¹.

²⁶ <http://www.nawlz.com/>, dostęp: 14.10.2012.

²⁷ S. „Sutu” Campbell, *About*, <http://www.nawlz.com/hq/about/>, dostęp: 14.10.2012.

²⁸ P. Zawojski, *Elektroniczne obraz oświaty. Między sztuką a technologią*, Kielce 2000, s. 84.

²⁹ Zob. o interaktywnych instalacjach multimedialnych: „Odbiorca (nie tylko widz) w realnej przestrzeni i realnym czasie jest sprawcą zdarzenia, bo bez jego ingerencji, uruchomienia dzieła — ono samo nie istnieje. Uruchamia zatem nie tylko swoją wyobraźnię, lecz także doświadczenia zmysłowe, cielesne”. *Ibidem*, s. 85.

³⁰ P. Krajewski, *Od reprodukcji mechanicznej do genetycznej*, [w:] *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*, red. K. Wilkoszewska, Kraków 1999, s. 240.

³¹ Zob. J. Szyłak, *Komiks i okolice kina*, Gdańsk 2000.

Odmienność netkomiksu sprowadza się na razie do skutków wykorzystania nowej technologii na linii autor–dzieło–odbiorca: możliwości rozbudowania kompozycji kadrów, dodania elementów dźwiękowych, animacji oraz interaktywności. W tym kontekście warto zająć się zmianami związanymi bezpośrednio z siecią.

Za cechy wyróżniające netkomiks uważa się bowiem to, co charakteryzuje sam Internet jako zjawisko. Wikipedia wskazuje na niekomercyjność przedsięwzięcia, darmowy dostęp dla czytelników, nieograniczoną swobodę wypowiedzi, szybkość w reakcji na bieżące wydarzenia i duży stopień kooperacji między autorami³². Bezpośrednio z tymi właściwościami wiąże się preferowanie konkretnych odmian komiksowych, takich jak *sprite comic*, *fan comic* i blog komiksowy.

Do tworzenia *sprite comics* używa się *sprite'ów* — dwuwymiarowych obrazków przedstawiających przedmioty lub postacie, wyciętych ze zrzutów ekranu komputera (screenshotów). *Sprite'y* wkleja się na tło (*background*) i dodaje — zazwyczaj w prostych programach typu Paint — napisy. Dzięki temu osoby bez zdolności rysunkowych mogą tworzyć komiksy³³ — wystarczy komputer i poczucie humoru. W założeniu bowiem *sprite comic* ma być zabawny³⁴.

Zrzuty z ekranu mogą pochodzić nie tylko z gier komputerowych. Wykorzystuje się także sceny z filmów, reklam, programów telewizyjnych czy nawet innych komiksów³⁵. Często takie obrazki stają się bardzo popularne, szeroko rozpowszechniane i z łatwością rozpoznawane przez użytkowników Internetu, przybierając postać memów. Dla ułatwienia nazywać je będę *mem comics*³⁶, z uwagi na wykorzystywane przez nie popularne elementy kulturowego świata internautów.

Polski serwis komixxy.pl tworzą właśnie takie krótkie komiksy memowe. Kilka kadrów składa się na schemat, który użytkownicy serwisu ściągają na komputer, dodają zabawne teksty i publikują na stronie internetowej. Efektem są tysiące komiksów opierających się na tym samym modelu i różniących się tylko słowami. Komiksy korzystające ze schematów grupuje się w serie, np. *Pulp fiction*, *Opowieści Billa*, *Pudzian*³⁷. W serwisie komixxy.pl za wzory służą nie tylko screenshoty, lecz także graficzne makra³⁸. Często używa się memów z katalogu

³² http://pl.wikipedia.org/wiki/Komiks_internetowy, dostęp: 14.10.2012.

³³ Zob. L. Sjöberg, *You, Too, Can Be a Comic Whiz*, <http://www.wired.com/culture/lifestyle/news/2004/06/63691>, 2004, dostęp: 14.10.2012.

³⁴ Zob. *Sprite Comic Tutorial*, <http://tabmok99.mortalkombatonline.com/spritecomic-tutorial.html>, dostęp: 14.10.2012.

³⁵ W takim przypadku forma zbliża się do *fan comic*.

³⁶ Memy to „idee, pomysły, grafiki i wszelkie internetowe fenomeny rozprzestrzeniane w Sieci”. M. Sieńko, *Demotywatory. Graficzne makra w komunikacji i kulturze*, [w:] *Komunikowanie (się) w mediach elektronicznych. Język, edukacja, semiotyka*, red. M. Filiciak, G. Ptaszek, Warszawa 2009, s. 135.

³⁷ <http://komixxy.pl/serie>, dostęp: 14.10.2012.

³⁸ Połączenie obrazka lub fotografii z tekstem.

bardzo popularnych *rage comics*³⁹ — zestawu twarzy lub postaci obrazujących konkretne emocje. Tego typu obrazki łączy się z innymi elementami — zdjęciami i grafikami dostępnymi w Internecie, dopełniając sylwetkę bohatera komiksu oraz komponując tło. Jednym z najbardziej wyeksploatowanych *rage comics* na stronie komixxy.pl jest *Are you fucking kidding me* — schematyczny obraz twarzy wyrażającej cyniczne niedowierzanie. Mem ten stał się podstawą najpopularniejszej serii komiksów w serwisie. Podobną rolę odgrywają np. *rageman*, *Fuck Yeah*, *JP* czy *Trollface*.

Szablonowość serwisowych komiksów łączy się z masowością i demokratyzacją internetowego życia społecznego. Każdy może zasugerować stworzenie nowego schematu (na komixkach aktualnie dostępnych jest ich 928⁴⁰), każdy ma nieograniczony dostęp do gotowych szablonów i każdy może w serwisie zamieścić swój *mem comic*. Panuje powszechna swoboda wypowiedzi. Nieskrępowana wolność tworzenia kończy się olbrzymią liczbą miernych komiksów i pospolitych (jeśli nie wulgarnych) komentarzy. Wprawdzie administratorzy starają się z tym walczyć, uściślając zasady publikowania w serwisie⁴¹, ale nawet komiksy prezentowane na stronie głównej nie reprezentują wysokiego poziomu. Komiksy memowe, podobnie jak *sprite comics*, z założenia mają być śmieszne, lecz odwołują się wciąż do tych samych wzorów i slapstickowego humoru. W większości tworów trudno doszukać się oryginalności.

Wynika to bezpośrednio z właściwości Internetu jako medium. Autor komiksu jest jednocześnie odbiorcą (internetowy *sendceiving*⁴²); jego dzieło ginie w chaosie tworów podobnych do siebie, krótkotrwałych, efemerycznych. Zamiast jednego wybitnego dzieła powstają tysiące trzeciorzędnych. Własność intelektualna traci na znaczeniu, większej wagi nabiera swoboda twórcza. Komixxy zostały zdefiniowane przez administratorów jako „mixxy komiksowe”⁴³. Nie mogą pretendować do roli samodzielnych dzieł jednego autora. Z tym wiąże się także problem wydawniczy — trudno byłoby opublikować drukiem tego typu komiksy bez narażania się prawu.

Nawet Internet nie gwarantuje jednak stuprocentowej wolności publikowania, czego przykładem jest *Electric Retard* Erica Vaughna. Głównymi bohaterami webkomiksu są Mr. Brown, nazista mordujący w brutalny sposób Murzynów, oraz olbrzymi, nagi Hitler niszczący miasta i rozrywający podczas gwałtów kolejne ofiary. Autor przez długi czas chęłpił się tym, że jego strona została zablokowana

³⁹ *Rage comics* można ściągnąć z np. <http://knowyourmeme.com/memes/rage-comics>, dostęp: 14.10.2012.

⁴⁰ <http://komixxy.pl/szablony>, dostęp: 14.10.2012.

⁴¹ <http://komixxy.pl/zasady>, dostęp: 14.10.2012.

⁴² *Sending and receiving*: „W sieci zacierają się role między nadawcą i odbiorą; każdy może być jednym i drugim”. K. Krzysztofek, *WEBski świat: mądrość tłumów sieciowych czy zbiorowe nieuctwo?*, [wstęp do:] A. Keen, *Kult amatora. Jak internet niszczy kulturę*, Warszawa 2007, s. 20.

⁴³ <http://komixxy.pl/zasady>, dostęp: 14.10.2012.

w Niemczech, wspominał również, że już nigdy nie będzie mógł odwiedzić tego kraju⁴⁴. Ze względu na swoją rasistowską, pedofilską i wyszydzającą chrześcijaństwo treść⁴⁵ komiks *Electric Retard* często jest niedostępny na oficjalnej stronie również poza granicami Niemiec⁴⁶. Vaughn tworzył tylko i wyłącznie w programie MS Paint, nie starając się poprawić swojej stylizowanej na dziecięcą, nieporadnej kreski. Łatwość tworzenia tego typu obrazków, jak również szczególny rodzaj czarnego, absurdałnego humoru pchnęły czytelników Vaughna do rysowania wielu komiksów fanowskich, przekształcania jego obrazków w krótkie animacje czy nagrywania filmików instruktażowych prezentujących styl *Electric Retard*⁴⁷.

Fan comics, tworzone przez wielbicieli konkretnego dzieła kulturowego, prezentują alternatywną wersję przygód bohaterów lub kopiują stylistykę danego autora. W przypadku tego typu komiksów twórcy oryginalnych dzieł często zachęcają autorów *fan comics* do rysowania, organizują nawet konkursy na najlepszy komiks, zazwyczaj jednak ustanawiają zasady regulujące m.in. miejsce internetowej publikacji. Przykładowo „Dem” przeznaczył jeden z działów swojego forum na fanarty, podpisując go: „Jeżeli coś stworzyliście, narysowaliście, skomponowaliście lub ugotowaliście, to pochwalcie się tutaj”⁴⁸. Przez pewien czas organizował także „Cudzesy Konkursy”⁴⁹. Poziom zwycięskich prac często dorównywał oryginalnym dziełom „Dema”. Finał „Cudzesów” odbył się podczas spotkania autorskiego „ALEBĘDZIE Party” w Warszawie 23 lipca 2011 roku. Uczestnicy w tradycyjny sposób rysowali komiksy na zadany przez publiczność temat. „Dem” zastrzegł sobie jednak prawo do dowolnego wykorzystania prac oraz własnego wyboru zwycięzcy (jedynie sugerując się opiniami widzów).

Wydaje się więc, że tylko znawca z masy słabych komiksów potrafi wyłowić dobre. Inaczej jest w przypadku działania „kolektywnej inteligencji”⁵⁰ — jak w serwisie komixxy.pl, gdzie to liczba dodatknych głosów internautów decyduje o przeniesieniu komiksu na stronę główną. Oprócz więc typowej dla sieci wy-

⁴⁴ Jak twierdzi Vaughn, niemieckie prawo za rozpowszechnianie treści nazistowskich przewiduje karę od pięciu lat pozbawienia wolności. Zob. R. Foster, *Electric Retard*, wywiad z E. Vaughnem, <http://readplatform.com/electric-retard/>, dostęp: 14.10.2012.

⁴⁵ Z historią kończącą się gwałtem na nowo narodzonym Jezusie włącznie.

⁴⁶ Obecnie oficjalna strona Vaughna, www.electricretard.com, została zablokowana, a część komiksów dostępnych jest na różnych stronach fanowskich i serwisach, np. http://www.funnyjunk.com/funny_pictures/607422/Electric/ czy <http://www.sadistic.pl/electric-retard-zbiorczy-vt36385.htm>, dostęp: 14.10.2012.

⁴⁷ Zob. Sloeber [użytkownik serwisu [funnyjunk.com](http://www.funnyjunk.com)], *My own version of Electric Retard [fan comic]*, http://www.funnyjunk.com/funny_pictures/2346331/My/. ChechClear [użytkownik serwisu [youtube.com](http://www.youtube.com)], *The Story of Eric — Chapter III — Scene IIV* [animacja], <http://www.youtube.com/watch?v=ji6GS4tBcOk>. KegStandHero [użytkownik serwisu [youtube.com](http://www.youtube.com)], *Electric Retard Style* [film instruktażowy], http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=qSmEbvxSXXk, dostęp: 14.10.2012.

⁴⁸ <http://www.armbell.com/dem/>, dostęp: 14.10.2012.

⁴⁹ Na <http://demland.info/cudzesy/>; obecnie strona nie działa.

⁵⁰ K. Krzysztofek, *op. cit.*, s. 20.

mienności nadawcy z odbiorcą pojawia się także dodatkowa pozycja krytyka. Każdy staje się autorem, czytelnikiem i opiniodawcą.

Stanowisko autora zostaje także zachwiane w inny sposób: w Internecie bowiem współpraca między twórcami rozwija się jak nigdy wcześniej w dziedzinie komiksu. Bardzo często autorów jednego odcinka jest dwóch: jeden zajmuje się stroną wizualną, a drugi — treścią. Jest tak choćby w przypadku „Dema”, który — z braku zdolności plastycznych — początkowo pisał tylko scenariusze, by później rozwinąć się w dziedzinie rysunku⁵¹. Teraz „Dem” rysuje tak oryginalnie, że zaprasza się go do tworzenia m.in. guestów — komiksów gościnnych, zanurzonych w świecie przedstawionym komiksu autora goszczącego i publikowanych na jego stronie⁵². Ale nie tylko z uznanymi twórcami współpracuje „Dem”. Jedną z jego eksperymentalnych akcji komiksowych polegała na rysowaniu komiksu z serii *Duże Ilości Naraz Psów* na żywo z wykorzystywaniem pomysłów zalogowanych użytkowników serwisu livestream. Temat komiksu został wymyślony przez zwycięzcę kalamburów — „Dem” rysował, publiczność zaś zgadywała, co autor miał na myśli. Po chwili zwycięzca podał temat: *Jeż idzie do Doliny Muminów i spotyka Paszczaka*⁵³. Podczas powstawania komiksu publiczność wyrażała na czacie swoje opinie i emocje, od: „JESTEŚMY ŚWIADKAMI HISTORYCZNEGO WYDARZENIA” do: „zamieniłeś kolory! popraw kolor w rogu”⁵⁴. Autor wielokrotnie sugerował się odpowiedziami odbiorców. W ten sposób powstało dzieło zbiorowej świadomości, dowód na ostateczne zatarcie granic między twórcą a czytelnikiem.

Korzystanie z pomysłów publiczności może być dobrym rozwiązaniem podczas tworzenia komiksu absurdałnego, ale o wiele trudniej byłoby zrobić dobry komiks osadzony w innej stylistyce; chyba że autor dokonywałby na bieżąco gruntownej selekcji sugestii, by nie zgubić fabularnego sensu komiksu.

Garrity zwraca uwagę na podobny sposób współdziałania twórcy i odbiorcy, podając przykład webkomiksu *Słow Wave* Jessego Reclawa. Czytelnicy przysyłałi autorowi opisy swoich snów, a ten publikował je na swojej stronie w postaci komiksowych pasków. Reclaw mógł więc bez przeszkód korzystać z kolektywnej świadomości oraz dowolnie łączyć i modyfikować nadesłane treści, zachowując jednak całkowitą kontrolę nad procesem rysowania komiksu. Garrity nazywa to organicznym rodzajem interaktywności, który „nie wymaga zaawansowanego

⁵¹ J. „Gordon” Januszewski, *Wywiad z Jakubem „Dem” Dębskim i Michałem „Vigorem” Dzitkowskim*, <http://www.komiks.gildia.pl/wywiady/gordon-pyta/dem-vigor>, 2008, dostęp: 14.10.2012.

⁵² Na przykład J. „Dem” Dębski, *Odcinek gościnny: Dem*, <http://www.hell-hotel.com/2011/06/17/odcinek-goscinnny-dem/>, dostęp: 14.10.2012.

⁵³ J. „Dem” Dębski, *Live 19-06-2011*, <http://www.livestream.com/demolka> [wideo] lub *Rysowany Na Żywo Nr 1*, <http://www.demland.info/dem/komiksy/paski/330.png> [ostateczna wersja komiksu], dostęp: 14.10.2012.

⁵⁴ Wypowiedzi na czacie, <http://www.livestream.com/demolka>, 19.06.2011, g. 16.00 [pisownia oryginalna].

programowania czy przeładowanych wtyczek”⁵⁵. Szybki, bezpośredni kontakt z odbiorcą jest według Garrity znacznie ważniejszy od klasycznie pojmowanej komiksowej interaktywności bazującej na efektach audiowizualnych.

Sam *Slow Wave* pojawiał się na stronach komiksowego blogu — formy, która często zrywa z ciągiem przyczynowo-skutkowym i nie tworzy spójnej fabuły. Komiksy tego typu zazwyczaj składają się z jednokadrowych obrazków z dodatkowymi refleksjami autora, jak np. na blogu dumb⁵⁶. Rzadko zdarza się publikowanie kolejnych odcinków jednego komiksu tworzącego całość, jak np. cykl *Bobo*⁵⁷. Tego rodzaju formy nie są zresztą odbierane jako typowo blogowe, lecz tylko zamieszczane w odpowiedni sposób. Modelowe dla bloga komiksowego są pojedyncze obrazki prowadzące narrację. Pojawia się jednak pytanie, czy jednopanelowe scenki to jeszcze komiksy?

Szyłak zaliczał podobne produkcje do *cartoons*; termin ten obejmuje „zarówno krótkie komiksy, jak i jednoobrazkowe żarty rysunkowe oraz krótkometrażowe filmy rysunkowe”⁵⁸. Scenki blogowych komiksów wiele wspólnego mają z pierwszymi historyjkami obrazkowymi drukowanymi w gazetach. Ich dowcip często ma wydźwięk slapstickowy, satyryczny. Tym zaś, co odróżnia tradycyjne *cartoons* od obrazków blogowych, jest — po raz kolejny — drukowana forma.

Powraca więc temat nieufności komiksologów do nowego medium. Trudno nie zauważyć, że ta niechęć bardzo przypomina zwalczony niedawno opór wobec tradycyjnych komiksów. Negatywne cechy im przypisywane zostały przejęte przez wytwory internetowe. Powodów tego uprzedzenia jest wiele i próbuję je podsumować.

Przed wszystkim, tradycyjne komiksy regulowane są przez mechanizm rynkowy. Złe komiksy, nawet jeśli zostaną wydane, nie sprzedadzą się. Internetowe przedsięwzięcia komiksowe są natomiast nastawione od początku na niekomercyjność. Autorzy mogą oczywiście zarabiać na swoich komiksach, drukować je, sprzedawać kubki, koszulki i inne gadżety, ale sama idea tworzenia internetowego osadzona jest głęboko w ideologii non profit. Trzeba też przyznać, że udostępnianie darmowych komiksów w Internecie ma wpływ na rynek: skoro coś jest za darmo, dlaczego ktoś miałby za podobną rzecz płacić? Jednocześnie, dzięki swej dostępności, komiks jako zjawisko zakorzenił się w kulturze i być może właśnie Internet miał wpływ na rozwianie zastrzeżeń co do artystycznych walorów tego gatunku.

Z niekomercyjności wynika nieograniczona swoboda twórcza, naginanie praw autorskich i przetwarzanie istniejących dzieł zamiast tworzenia nowych.

⁵⁵ „The kind of interactivity that doesn’t require complex programming or flashy plug-ins” [przeł. M.G.]. S. Garrity, *Make Those Lazy Readers Write It*, „The Comics Journal” 11.01.2012, <http://www.tcj.com/make-those-lazy-readers-write-it>, dostęp: 14.10.2012.

⁵⁶ <http://dumb-komiks.blogspot.com>, dostęp: 14.10.2012.

⁵⁷ <http://bobo-komiks.blog.onet.pl>, dostęp: 14.10.2012.

⁵⁸ J. Szyłak, *Komiks: świat przerysowany...*, s. 23.

Powstaje mnóstwo nic niewartych komiksów, wśród których te naprawdę dobre łatwo się gubią. Autor musiał ustąpić miejsca nieprofesjonalnym krytykom, czytelnikom i współtwórcom.

Komiks rozbudowano o nieosiągalne wcześniej elementy: dźwięk i animację (komiks interaktywny). W rezultacie zmniejszyła się rola samego obrazowania. Komputerowe czcionki wyparły misternie pisane litery i przestały być uważane za wyraz braku doświadczenia autora.

Powstały nowe gatunki wykorzystujące gotowe obrazy (*sprite comics*), wyeksploatowane motywy i schematy (*mem comics*), kopiujące twórczość innych autorów (*fan comics*) i powracające do źródeł komiksu jako satyrycznej ilustracji (komiks blogowy).

Tak jak „nowy, lepszy komiks jest jednocześnie komiksem adresowanym do wybranych”⁵⁹, tak komiks internetowy jest skierowany do mas i wraca do swych humorystycznych korzeni. Jednak i w Internecie znajdują się dzieła wybitne, czekające na swego czytelnika i odkrywcę.

The theory of webcomics

Summary

Webcomic proves to be overtaking the place of comic books. The former is focused upon laughter and wide audience. Independent webcomic is a modern refuge place for artistic anarchy — disregard for copy rights, editing existing work and claiming it as one's own. However, this is not a case with every single one of them. Capabilities provided by the internet allow for expanding the comic frames and enhancing webcomic with audio and animations (interactive webcomic). This caused depicting to be less of a concern. Moreover, interactivity gives everyone an opportunity to become an author, a reader, a critic, and to be more than just one of them at a time (sendceiving). Creators make new genres of webcomics by using certain elements of various existing images (sprite comic) or well-known themes and schemes (mem comic), by recreating others' comic as a tribute to them (fan comic) and by returning to the primal function of a comic — a satire (comic blog).

⁵⁹ *Ibidem*, s. 130.