

Anna Wołosz-Sosnowska

Od strony do panelu – komiksowe adaptacje sztuk Williama Shakespeare’a

Streszczenie

Niniejsza rozprawa analizuje wybrane komiksowe adaptacje sztuk Shakespeare’a wydane po roku 2000 w amerykańsko-europejskim obszarze kulturowym, które są pracami autorskimi, niebędącymi częścią serii. Praca obejmuje i łączy trzy duże dziedziny: badania nad Shakespeare’em, badania nad adaptacją, oraz badania komiksowe. Celem pracy było odpowiedzenie na pytania badawcze, w jaki sposób adaptacje komiksowe sztuk Shakespeare’a tworzą narrację i znaczenie; czy adaptacje komiksowe sztuk Shakespeare’a wykorzystują wachlarz narzędzi komiksowych już dostępnych, czy może autorzy próbowali stworzyć nowe elementy narracyjne, by snuć narrację; w jaki sposób czytelnik odkodowuje i interpretuje elementy komiksowe w adaptacjach i zawłaszczaniach sztuk Shakespeare’a; czy dobór tych elementów wpływa na interpretację dzieła; czy i w jaki sposób wcześniejsza znajomość treści sztuki przyczynia się do zrozumienia komiksu; w jaki sposób czytać komiks. Próba odpowiedzi na pytania badawcze wymagała odpowiedzi także na pytania dodatkowe dotyczące ogólnego zagadnienia definicji komiksu.

Analiza skupia się na 15 komiksach będących adaptacjami sztuk Shakespeare’a; są to *The Merchant of Venice* (2008), *King Lear* (2009), *Romeo and Juliet* (2013), *Macbeth* (2015) (Gareth Hinds); *The Tempest Illustrated* (2009; John Allison); *Hamlet* (2010; Nicky Greenberg); *Romeo and Juliet: The War* (2011; Stan Lee, Terry Dougas, Mark Work i Skan Srisuwan); *The Tragedie of Macbeth* (2016; Kenneth Steward Moore); *Macbeth* (2019; Petri Hänninen i Petri Hiltunen); *Prince of Cats* (2016; Ron Wimberly); *Shakespeare Ohne Worte* (2016; Frank Flöthmann; komiks zawiera pięć krótkich historyjek: *Macbeth*, *Hamlet*, *Romeo and Juliet*, *The Tempest* oraz *Othello*); *Findlay Macbeth* (2020), *The Prince of Denmark Street* (2022), *The Midsummer Night’s Dream Team* (2023a), *Richard the Third* (2023b) (Kev F. Sutherland). W analizie wykorzystano teorię semiotyki komiksu (podstawa zaczerpnięta od makro-semiotyki i mikro-semiotyki Groensteena), teorię adaptacji (głównie Hutcheon i Sanders), teorię reader-response criticism. Schemat teorii wizualnej narracji, który zostały stworzony, by analizować komiksy adaptacyjne, może być także wykorzystany przy analizowaniu innych publikacji.

Początkiem rozważań jest sformułowanie definicji komiksu, która będzie wykorzystana jako narzędzie badawcze umożliwiający dobór materiału badawczego do analizy. Próba definicji zjawiska komiksu jest skomplikowanym procesem z powodu zawichości historycznych oraz zróżnicowania definicji i zjawisk, czego przykładem jest pasek komiksowy (*comic strip*), rysunek humorystyczny (*cartoon*), komiks alternatywny (*comix*), czy też powieść graficzna (*graphic novel*). Chociaż to ostatnie zjawisko jest niezwykle rozpowszechnionym terminem, wydaje się ono także nieadekwatne i nieprecyzyjne, dlatego też przyjęto bardziej ogólny termin narracji graficznej (*graphic narrative*) zaproponowany przez Hillary Chute.

Rozważania te stanowią podstawę do wyciągnięcia wniosków i sformułowania definicji komiksu jako medium, które wyraża swój potencjał narracyjny poprzez połączenie werbalno-wizualne, chociaż element werbalny w postaci słów umieszczonych w panelach komiksowych jest elementem konstytutywnym, lecz pomocniczym. Komiks jest przykładem sztuki sekwencyjnej, dlatego sekwencja, zarówno w obrębie jednego obrazu lub pomiędzy dwoma i więcej panelami jest kluczem do tworzenia spójnej narracji. Jest to medium masowe, drukowane, wydawane w formie zeszytów lub kodeksu (choć nie wyklucza się istnienia komiksu elektronicznego lub komputerowego, które jednak mogą wymagać innych narzędzi interpretacyjnych). Komiks dzieli się na dwie podstawowe kategorie: komiks anglo-amerykański oraz franko-belgijski (europejski), wyklucza się z tej domeny podobne zjawiska pochodzące z Azji takie jak japońska manga czy też koreańska manhwa. Zjawisko komiksu odnosi się do przykładów sztuki sekwencyjnej zapoczątkowanej pod koniec XIX w.; na wytworzenie się form, które współcześnie identyfikowane są jako komiks, mieli wpływ tzw. ojcowie komiksu William Hogarth, Rodolphe Töpffer, Gustave Doré, Wilhelm Busch i chociaż nie można skategoryzować ich twórczości jako komiksu, stworzyli oni podwaliny dla tej formy sztuki. Oznacza to także, że przykłady sztuki sekwencyjnej stworzonej wcześniej nie można sklasyfikować jako komiks (lub proto-komiks), gdyż termin ten nie działa retroaktywnie.

Komiks jest ogólnym terminem zjawiska opowiadania za pomocą sekwencji obrazów i połączenie werbalno-wizualnego, najbardziej rozpowszechnionym gatunkiem komiksowym jest komiks superbohaterski, jednakże błędne jest identyfikowanie komiksu tylko z tym gatunkiem. Niszowym gatunkiem komiksowym są adaptacje literatury, które zaczęły pojawiać się na początku XX wieku i ustabilizowały swoją pozycję na rynku wydawniczym w latach 40tych XX w., głównie poprzez serię *Classics Illustrated* Alberta Kantera. Badacze

komiksu adaptującego literaturę (np. William B. Jones Jr.; Boschenhoff) nie skupiają się na cechach charakterystycznych publikacji ani na ich zróżnicowaniu, natomiast badacze adaptacji nie poświęcają komiksowi wystarczającej uwagi i rzadziej traktują go jako poważny i obszerny materiał badawczy. Dlatego też zaproponowano definicję komiksu adaptacyjnego, aby zwrócić uwagę na ten typ komiksu, definicja obejmuje nie tylko przełożenie literatury na komiks, ale także wykorzystanie tego medium, by adaptować filmy czy też seriale najczęściej w celach komercyjnych.

Definicja komiksu adaptacyjnego jest bardzo szeroka, przegląd samych komiksów adaptujących Shakespeare'a ujawnia ich zróżnicowanie pod względem tematyki i źródeł. Aby lepiej zidentyfikować i sklasyfikować publikacje wykorzystujące Shakespeare'a zaproponowano termin komiksy szekspirowskie (na podobieństwo filmu szekspirowskiego), który obejmuje zarówno pełne adaptacje sztuk, jak i tylko fragmenty, transpozycje sonetów, obrazki humorystyczne pojawiające się w gazetach i czasopismach, komiksowe biografie, a także wykorzystanie postaci Shakespeare'a i jego sztuk jako inspiracji do kolejnych adaptacji (np. *The Sandman* Neila Gaimana, czy też seria *Kill Shakespeare*). Ten pojemny termin, mimo że przydatny, okazuje się jednak zbyt szeroki i niewystarczający dla celów analitycznych, dlatego też zaproponowano dwa kolejne terminy: komiksowe adaptacje Shakespeare'a (*Shakespeare comics adaptations*) oraz komiksowe zawłaszczenia Shakespeare'a (*Shakespeare comics appropriations*). Terminy te skupiają się na przełożeniu tekstu sztuki Shakespeare'a na język komiksu, a podział na adaptacje i zawłaszczenia (*adaptation* i *appropriation* zapożyczone od Sanders) odnoszą się do podejścia autora względem tekstu oraz całego procesu adaptacyjnego.

Zjawisko komiksu często definiuje się jako hybrydę, gdyż łączy w sobie elementy werbalno-wizualne, wcześniej interpretowane także jako połączenie literatury i sztuk plastycznych (obrazu). Dysertacja nadal postrzega komiks jako hybrydę, ale jako hybrydę inspirującą się różnymi mediami i mającą potencjał, by wpływać na inne media. Praca postrzega komiks jako hybrydę czerpiącą z literatury, filmu, teatru i sztuk wizualnych. Co więcej, komiks może oddziaływać także na te media. Pojęcie hybrydy jest tutaj dodatkowo ważne, gdyż komiksy szekspirowskie, jak i komiksowe adaptacje i zawłaszczenia Shakespeare'a są inspirowane nie tylko przez sam tekst, ale także wcześniejsze adaptacje filmowe, przedstawienia teatralne czy też obrazy, a tym samym mogą wpływać na adaptację.

Pojęcia komiksowe adaptacje Shakespeare'a oraz komiksowe zawłaszczenia Shakespeare'a łączą w sobie trzy zasadnicze elementy: wiedzę o Szekspirze i jego sztukach, wiedzę komiksową i wiedzę z teorii adaptacji. Dogłębne rozumienie tych terminów wymaga sięgnięcia po teorie adaptacji, by rozróżnić między adaptacją a zawłaszczeniem, a także jakie procesy wpływają na ich kształt. Dyskusja o teorii adaptacji obejmuje takie zagadnienia jak adaptacja jako proces i produkt, tryby zaangażowania (*modes of engagement*), kwestie wierności tekstu oraz płynność tekstu.

Komiks nie pojawił się nagle w XX wieku, a jego powstanie poprzedzone jest wieloma przykładami sztuki sekwencyjnej; komiks szekspirowski także nie pojawił się nagle, a jego powstanie wiąże się z historią wizualnej prezentacji sztuk Shakespeare'a w malarstwie czy też ilustracjach książkowych. Współczesne adaptacje można podzielić na dwie obszerne grupy: serie wydawnicze mające jednego edytora, które tworzone są dla celów edukacyjnych oraz komiks autorski (*auteur*), którego powstanie wiąże się głównie z artystyczną potrzebą ekspresji. W obu grupach można znaleźć przykłady adaptacji, jak i zawłaszczenia, jednakże zawłaszczenie nie jest popularną formą wśród twórców komiksów szekspirowskich. Wydaje się, że szanują oni na tyle tekst i pozycję Shakespeare'a w kulturze, że nie ingerują w fabułę i przedstawienie bohaterów. Ta tendencja zaczyna się jednak zmieniać, niemniej liczba zawłaszczeń jest zdecydowanie mniejsza niż adaptacji.

Medium komiksowe wykorzystuje język wizualny i język werbalny do prowadzenia narracji. Język wizualny komiksu składa się z elementów makro-semiotycznych takich jak kompozycja paneli na stronie (*mise-en-page*) oraz mikro-semiotycznych takich jak: panel i rama narracyjna, chmurki komiksowe, przepaść (*gutter*), tranzycja czy domknięcie (*closure*). Inne elementy które, można by sklasyfikować jako mikro-semiotyczne, jednak niepodlegające tak sztywnym regułom semantycznym, to użycie koloru, oraz przestawienie dźwięku, muzyki i ciszy w komiksie. Analiza języka werbalnego skupia się na indywidualnym podejściu każdego autora do pierwotnego tekstu i sposobu, w jaki jest on przekładany na język komiksu. Razem wszystkie te elementy tworzą język komiksu, a czytelnik w procesie czytania interpretuje każdy z tych elementów osobno, następnie tworzy całość w swoim umyśle poprzez połączenie poszczególnych elementów. Przy lekturze adaptacji wpływ potencjalnie może mieć także wcześniejsza znajomość tekstu adaptowanego.

Wstępnie zakładano, że wyjątkowy status tekstu szekspirowskiego oraz artystyczna wolność i kreatywność podczas tworzenia zawłaszczeń będzie wymagać nowych środków makro- i mikro-semiotycznych, by wyrazić innowacyjne podejście do interpretacji tekstu, to

jest w przełożeniu języka tekstu na język komiksu. Jednakże okazuje się, że twórcy komiksów szekspirowskich wykorzystują semantyczne elementy w dość ograniczonym stopniu, co jednak nie rzutuje na innowacyjność artystyczną każdego autora. Autorzy komiksów nie eksperymentują z elementami semiotycznymi komiksu, lecz raczej ze środkami estetyczno-artystycznymi.

Niniejsza dysertacja łączy w sobie trzy dziedziny: badania komiksowe, badania nad adaptacją i badania szekspirowskie. Analiza, dyskusje i wnioski mogą być korzystne dla każdej z nich. Studia komiksowe otrzymują zebraną podstawową teorię i terminologię dotyczącą komiksu, które dotychczas były rozproszone między monografiami i artykułami naukowymi. Badania nad adaptacją otrzymują pozycję, która skupia się na medium adaptacyjnym — komiksie, który wcześniej nie był analizowany pod tym względem, zwłaszcza że studia adaptacyjne skupiają się głównie na relacji film-literatura. Komiks jako medium adaptacyjne zwraca uwagę na potencjał, który ze sobą niesie. Dotychczas komiks był sprowadzany do anegdoty lub przypisu, że takie adaptacje istnieją, większą uwagę poświęcano adaptacją komiksu w filmie, praca ta zaś zwraca uwagę na nową perspektywę. Ostatnim obszarem są studia szekspirowskie, które będzie można poszerzyć o zagadnienia dotyczące komiksu szekspirowskiego.

Analiza wybranych komiksów wykazała zróżnicowanie w stylach adaptacji sztuk Shakespeare'a, jednakże co zaskakuje to ortodoksyjny sposób prowadzenia narracji. Twórcy adaptacji i zawłasczeń szekspirowskich nie eksperymentują z formą, kompozycją paneli, ramą narracyjną i chmurką. Wyrazistość tych adaptacji leży w warstwie estetyczno-artystycznej, a nie semiotycznej. Zaskakuje podtrzymywanie związku adaptacji i zawłasczeń komiksowych z tekstem Shakespeare'a, nawet jeśli jest to jedna linijka tekstu czy też tytuł (jest to akurat bardzo ważny element dla komiksu niemego); naturalnie nazwisko słynnego dramaturga może nobilitować komiks oraz przyciągać czytelników. Mimo, że komiksy najczęściej przekładają tekst sztuki na obraz komiksowy, to wiele z nich podtrzymuje związek z teatrem, osadzają narrację na scenie teatralnej bądź używają znaków sugerujących taki związek.

Dysertacja pokazuje zróżnicowanie komiksów szekspirowskich, a które dotychczas wzbudzały zainteresowanie szekpirologów w dość ograniczonym stopniu. Mając na uwadze tradycję i historię komiksów szekspirowskich istnieje niebezpieczeństwo, że te publikacje popadną w zapomnienie, zwłaszcza te z początku XX wieku, dlatego też praca ta przybliży

badaczom to zjawisko kultury, co może przyczynić się do większego zainteresowania komiksem szekspirowskim.

Praca ta ma także stanowić inspirację i przyczynek do dalszej dyskusji nad zagadnieniami związanymi z komiksem, adaptacją i Shakespeare'em.