

Rafał Syska

Komiks w mu- zeach i galeriach. Paradoksy obec- ności i nieobecno- ści komiksów w muzealnych praktykach wysta- wienniczych

Przedmiotem artykułu jest status komiksu jako dzieła poddanego praktykom prezentacyjnym na wystawach muzealnych i galeryjnych, a zatem kondycja obiektu wyjętego ze swej pierwotnej użyteczności i przekształconego w artefakt ekspozycyjny. Analizę zawężam przede wszystkim do komiksu książkowego, w mniejszym stopniu posiłkuję się komiksem prasowym. Nie zamierzam też hierarchizować miejsc prezentacji komiksów, choć zaznaczam, że każda z kategorii przestrzennych determinuje nie tylko charakter wystawy, ale też status samego medium komiksowego. Owszem, dla potrzeb tego artykułu jestem bardziej zainteresowany aspektem oryginalności artefaktu (pierwotnym rysunkiem stworzonym przez artystę lub wzorcową matrycą przygotowywaną do druku), ale wiedząc, że komiks uobecnia się przede wszystkim w praktyce reprodukcji, nie ukrywam, że medium to w o wiele łatwiejszy sposób podlega na wystawach rozmaitym transpozycjom i manifestuje się pod postacią wydruku, projekcji, nadruku na ścianie, faksymili w antyramie, animacji lub kartonie na stelażu. Nie chcę zatem fetyszyzować kategorii oryginalności, ale aspekt ten wyróżniam arbitralnie najmocniej.

Na egzemplifikację analizy wybrałem tylko wystawy zrealizowane w Polsce, zwłaszcza dlatego, że takich – w mniejszej lub większej skali – od 2000 roku zorganizowano kilkanaście. Najrzadsze są te, które krążą między najważniejszymi miastami świata jako multimedialne, kosztowne wystawy narracyjne, inne pojawiają się jako atrakcje comic conów lub goszczą w specjalistycznych muzeach komiksu, literatury, sztuki współczesnej lub designu. Są takie, które stają się tworzywem galeryjnych wystaw krytycznych, łączących media pod parasolem kuratorskiej koncepcji. Niektóre z nich powstają zamiast wciąż oczekiwanego przez branżę hierarchicznego, monograficznego muzeum komiksu¹, jako jego zwiastun w postaci skromnego przeglądu osiągnięć. Bywa i tak, że *story art* staje się formą wypowiedzi dydaktycznej – jako medium uatrakcyjnijające centra kultury, będące czytelnym dla masowego odbiorcy transmitterem treści edukacyjnych. W każdej z tych sytuacji komiks jest różny – różnie prezentowany, służący odmiennym celom, nabierający rozmaitego statusu. Jedna cecha jest wspólna: prezentowany na wystawie zawsze traci przynależne sobie pierwotne atrybuty, a zyskując inne, kształtuje nowy kapitał symboliczny, produkuje odmienny zestaw znaczeń i nieesencjonalny dla siebie mechanizm interakcji z odbiorcą. Znika i uobecnia się na nowo. Przystaje być dostępny, ale wytwarza nową formę bytu.

Przygotowana przeze mnie analiza korzysta z metodologii opracowanej i rozwijanej dla badań nad nowoczesnym muzealnictwem narracyjnym, wkomponowując się w szerszą refleksję nad audiowizualnymi formami ekspozycji przestrzennej i technikami (bardziej rozpoznanymi w muzealnictwie filmowym) multimedialnej interaktywności galerii sztuki współczesnej. Egzemplifikacją badań są nie tylko rozsiane po świecie wystawy poświęcone komiksowi, w specjalnie dla nich przeznaczonych miejscach, ale także ekspozycje polskie, przede wszystkim wystawa *Black and White* (2011, Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie), *Pomysł na komiks* (BWA Jelenia Góra, 2005), *Czas na komiks* (BWA Jelenia Góra, 2010), a przede wszystkim *Teraz Komiks!* w Muzeum Narodowym w Krakowie. To ostatnie, jako pierwsze spośród tradycyjnych muzeów, w 2018 roku zdecydowało się na wprowadzenie w przestrzeń ekspozycyjną komiksowego medium. Wydarzeniem bez precedensu była też wystawa przygotowana przez Art Ludique Le Musée

Rafał Syska – profesor Uniwersytetu Jagiellońskiego. Opublikował m.in.: *Film i przemoc. Sposoby obrazowania przemocy w kinie* (2003), *Zachować dystans. Filmowy świat Roberta Altmana* (2008), *Poezja obrazu. Filmy Theo Angelopouloza* (2008), *Filmowy neomodernizm* (2014), *Historia filmu. Od Edisona do Nolana* (2015). Redaktor i współredaktor kilkunastu książek filmoznawczych, w tym czterotomowej *Historii kina* (2010–2018). Długoletni redaktor naczelny czasopisma „EKRAŃy”, kurator wystaw w Muzeum Narodowym w Krakowie *Stanley Kubrick* (2014), *Andrzej Wajda* (2019). Stypendysta Fundacji Tygodnika „Polityka”, Fundacji na Rzecz Nauki Polskiej i Fundacji Kościuszkowskiej, Scholar visiting na Columbia University w Nowym Jorku. Od 2016 roku dyrektor Narodowego Centrum Kultury Filmowej w Łodzi.

1 Takie wkrótce powstanie w łódzkim kompleksie EC1, w Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej.

w Paryżu *Świt superb bohaterów. Sztuka DC Comics (The Art of DC. The Dawn of Superheroes)* stworzona we współpracy z Warner Bros. i DC Comics, która od września 2019 roku jest pokazywana we własnej aranżacji w ECI w Łodzi (2019–2020, po wcześniejszych pobytach w Paryżu, Londynie i Abu Dhabi).

Czym są wystawy komiksu?

Zasadniczą część eseju poświęcę teorii wystaw narracyjnych, wykorzystując charakterystyczne dla niej narzędzia. Główne pytanie – co wnosi do refleksji o komiksie wystawa muzealna? – można oprzeć na pięciu najłatwiejszych do wskazania aspektach.

Odmierna przestrzeń doświadczeń

Pierwsza obserwacja wystaw komiksowych jest tyleż oczywista, co konstytutywna dla obcowania z galeryjną ekspozycją. Bez względu na przestrzeń i jej wielkość, wystawa w pierwszej kolejności to przestrzeń i ruch; to perspektywy, zmienny dystans, światło, dźwięk i wielozmysłowa aktywność odbiorcza, a także kinetyka rozpięta na (najczęściej) zniерuchomieniu artefaktu i (najczęściej) przemieszczaniu się odbiorcy. Punkt wyjścia dla wszelkiej refleksji o komiksie jako przedmiocie wystawy musi się zatem wiązać z banalnie brzmiącą prawdą, stanowiącą wyjściowe założenie wszelkich działań kuratorsko-aranżacyjnych, że na ekspozycji kontaktujemy się z komiksem w nieesencjonalny dla niego sposób. Nie siedzimy w fotelu (lub leżymy w łóżku), nie trzymamy w rękach gazety podczas podróży metrem, nie wertujemy stron, nie ważymy ciężaru książki, nie dotykamy papieru, nie wąchamy drukarskiej farby... Komiks nie jest lekkim, podległym naszej aktywności fizycznej obiektem (książkowym lub prasowym), możliwym do przeniesienia z jednego miejsca w drugie, podniesienia, zwinięcia w rulon, wykorzystania w formie drapaczki, schowania do torby. Jest unieruchomiony. Na ekspozycji, jeśli jest pokazywany jako oryginał, wisi w gablocie, leży w ekspozytorze, znajduje się w jednym, docelowym, niezależnym od naszej decyzyjności miejscu. Jest rodzajem niedostępnej relikwii, do której trzeba podejść, nad którą należy się schylić, którą można obejrzeć z jednej tylko, wytypowanej przez aranżera pozycji. Jest oświetlony w konkretny sposób, oddzielony od zwiedzającego płaszczem szkła lub pleksi. Przede wszystkim jest statyczny i zakonserwowany tak, by nie była możliwa tak naturalna dla komiksu czynność jak przekładanie stron.

Owszem, nie jest to na wystawach praktyka najczęstsza. Częściej bowiem bywa, że komiks staje się nadrukiem na ścianie, rozrzuconymi kartkami interaktywnej instalacji, możliwym do dotyku papierowym obiektem. A zatem nie zawsze (a może wręcz rzadko) kuratorzy fetyszyzują oryginalność artefaktu, częściej – o czym wspomniałem już wcześniej – wpisują się w proces transpozycji rysunku w rozmaite media i sposoby jego odbioru. Ale jeśli kryterium autentyczności i obcowania z dziełem jako wyselekcjonowanym i uwznioślonym reprezentantem reprodukowalnej później treści jest kluczowe dla kuratorskiego zamysłu, to wprowadzenie komiksu w zestaw muzealnych praktyk dystansujących zwiedzającego do dzieła podnosi jego status i buduje automatyczne odczucie obcowania z obiektem unikatowym i cennym.

Tego rodzaju ekspozycja całkowicie więc rewolucjonizuje doświadczenie cielesności komiksowego tworzywa, ustawia w nowej konfiguracji sensomotoryczne bodźce i sposoby przeżywania dzieła. Uruchamia niemal te same

zmysły, jakie wykorzystywane są w powszedniej recepcji komiksu, ale wymaga innej mechaniki działań. Najważniejszy pozostaje wzrok, choć w wypadku wystawy oczy i głowa muszą się dostosować przestrzennie do obiektu, nie zaś odwrotnie. Wyeliminowany zostaje kluczowy dla odbioru komiksu zmysł dotyku, bo choć multimedialne i interaktywne ekspozycje coraz częściej testują granice taktylności obcowania z artefaktem, to ręce zwiedzającego trzymane są zwykle z dala od obiektu, podkreślając tym samym przedmiotowy status osoby zwiedzającej.

W miejsce jednej materialności dzieła wchodzi za to inna, bo wystawa zawsze angażuje ciało odbiorcy, każe mu kluczyć, rozglądać się, łączyć pojedyncze artefakty w jedną narrację definiowaną przez przestrzeń i ścieżkę zwiedzania. Galeryjne czynności zaprzeczają standardowym formom lektury komiksu. Znika luz siedzenia w fotelu, samodzielnego sterowania dziełem i przynależną mu narracją. Ekspozycja – mimo narzuconych przez kuratora ram opowiadania – zakłada indywidualizację przeżycia i za każdym razem własną selekcję układającą się w aktualizowaną przez widza metaopowieść. Linearność narracji komiksu (rozumiana tu jako konsekwentność materiału tekstowego i graficznego zawartego na kolejnych stronach książki lub rysunkach) ustępuje miejsca trójwymiarowej przestrzeni, z której zwiedzający wybiera poszczególne elementy ekspozycji – niektóre pomija, inne wyróżnia, część ogląda z dystansu.

Analiza tekstualna zwykle lekceważyła takie mechanizmy budowania znaczeń. Tekst – jakim był komiks lub film – wydawał się wyizolowany z pejzażu komunikacyjnego. Dziś, w dobie *sensuous theory* i nowej antropologii dzieła artystycznego, kluczowe dla analizy i interpretacji stają się takie aspekty medium jak: kształt i wielkość sali kinowej, wygoda fotela, miękkość pluszu na ścianie, rama ekranu, zapach użytych materiałów i dziesiątki innych warunków recepcji. Podobnie jest w komiksie: ciężar książki, ułożenie na kolanach, odległość od oczu, kąt ustawienia, charakter interakcji, oświetlenie, badany przez neurokognitywistów ruch gałki ocznej... a zatem te atrybuty aktu odbiorczego, które nie pozostają bez wpływu nie tylko na status percypowanego obiektu, ale też na mechanikę jego rozumienia i interpretacji.

Przestrzeń muzealna właśnie na te warunki odbiorcze wpływa najsilniej. Ogranicza dostęp, selekcjonuje materiał, zastępuje cały obiekt jego częścią (okładką, wybraną planszą, fragmentem rysunku), uniemożliwia prowadzenie dialogu z całością dzieła, ale zarazem wbudowuje je w nowy kontekst i nową, kuratorską opowieść. Bywa i tak, że w chwili obcowania z oryginałem uruchamia typowy dla muzeum proces sakralizacji artefaktu; nadaje komiksowi (jako książce, projektowi graficznemu, pierwszemu szkicowi) podniosły status, nobilituje go i wyłącza z procesu sprofanowanej konsumpcji. Wątek ten rozwinę później, ale już teraz należy zwrócić uwagę, że w tej obserwacji unaocznia się fundamentalna różnica między komiksem a niereprodukowalnym dziełem malarskim. Obrazy, rzeźby, instalacje z zasady są dziś oglądane w przestrzeni muzealnej. Nie dziwi ich umieszczenie na ścianach i w gablotach. Zmuszają odbiorcę do uruchomienia standardowej dla galerii kinetyki ciała. Zawarte w albumie (w formie reprodukcji lub dokumentacji) postrzegane są jako wtórne i pozostają substytutem doznań pierwotnych bądź docelowych – dostępnych wyłącznie w galerii lub w pełniących tę funkcję innych instytucjach, na przykład kościołach.

W komiksie jest inaczej. Praktyka odbiorcza polegająca na trzymaniu książki w rękach lub na stole i przekładaniu kartek to doświadczenie wiódące, a sytuacja galeryjnego dystansu względem dzieła jest niecodzienna.

Wymaga wykorzystania procedur recepcyjnych typowych dla innych, bardziej tradycyjnych mediów. W muzeum aktywność fizyczna widza wobec komiksu jest zatem inna niż na co dzień: mniejsza na płaszczyźnie komunikacji z konkretnym dziełem, ale też większa w tych aspektach odbiorczych, jakie wiążą się z selekcjonowaniem i łączeniem w jedną narrację rozłożonych po całej przestrzeni artefaktów wyjętych z ich pierwotnych, powszednich znaczeń i funkcji.

Inny obiekt

Poczyniona na końcu poprzedniego akapitu obserwacja należy do najbardziej istotnych. Na wystawie poświęconej komiksom zwiedzający traci dostęp nie tyle do książki lub gazety, ile do jej witryny, swego rodzaju synekdochy, jednopłanszowej esencji dzieła. Nawet jeśli w gablotach pojawiają się całe broszury, to oczom zwiedzającego jawią się one w postaci okładek, wybranych plansz lub nawet kolażowych fragmentów. Bywają przeskalowane, powiększone, zmontowane, wyodrębnione, zawieszane pod sufitem, ułożone w szklanej podłodze, zwrócone do widza grzbietem. Są uchwycone w bezruchu, w jednej tylko pozycji, w jednym tylko fragmencie.

Wybrane przez kuratora plansze, (powiększone lub nie) stroniczki komiksów, a także rozkładówki, okładki, mood boardy, szkice lub concept artysty stają się osobnym i samowystarczającym mikrokosmosem, a ściślej: składnikiem nowego kosmosu wystawy. Jeśli narracja każdego zeszytu opiera się na następstwie zdarzeń zawartych na kolejnych stronach książki, to wystawa jedynie wyróżnia fragment historii, w istocie eliminując jej obecność. Fabuła przestaje być ważna, bo nie jest dostępna. Owszem, komiks to także kilkuplanszowe lub wręcz jednopłanszowe rysunki prasowe, ale nawet one bywają wyjęte z szerszego kontekstu (gazety, pobliskiego artykułu, innych *comic strips*, sytuacji politycznej determinującej nastrój odbioru), przeskalowane, umieszczone w nowym następstwie znaczeń warunkowanych przestrzenią wystawy, przeniesione na inne tworzywo: wydruk, dibond, nadruk na ścianie.

Na pierwszy plan wysuwają się uprzednio podporządkowane opowieści atrybuty dzieła: dynamika rysunku, kolor, kompozycja kadru, ekspresja wyrazu, materiałowość papieru i druku. Emancypacji ulegają te własności komiksu, które dotychczas były pomijane, bo stanowiły najwyżej surowiec treści i narracji. Zaprezentowana w ramce lub ekspozytorze plansza komiksowa wchodzi w relacje nie z innymi planszami tej samej książki, ale z elementami ekspozycji znajdującymi po sąsiedzku. Spójność narracyjna komiksu ustępuje miejsca opowieści snutej przez kuratora wystawy – artefakt, jakim jest wyeksponowany obiekt, ulega uwzniośleniu, ale zarazem staje się ledwie częścią innego opowiadania, nieintencjonalnego i niezależnego od swojego autora.

Mieke Bal w odniesieniu do przestrzeni galerijnej pisała: „Narracja [jest] pojmowana jako produkująca znaczenie sekwencyjność wyłaniająca w trakcie zwiedzania wystawy. Zabieg umieszczania obiektów jeden obok drugiego tworzył między nimi związek określony stosunkiem czasu, gdzie jeden obiekt prowadził do drugiego” (Bal, 2012: 105). To ważny temat: komiks bywa najczęściej sztuką sekwencyjną – pomiędzy poszczególnymi elementami rysunku, planami perspektywicznymi, rysunkami, planszami, stronami komiksu. Na tej zasadzie oparł swoją ważną dla analizy medium książkę Will Eisner, przyjmujący rozmaicie definiowaną sekwencyjność jako główny mechanizm tworzenia fabuły, narracji, czasu, emocji i znaczeń w komiksie (patrz: Eisner, 2000: 26). Bo choć bywają jednopłanszowe komiksy, a w *comic strips* narracyjność jest uboższa niż w komiksach książkowych, to z tymi

ostatnimi opisywane przez Eisnera medium się kojarzy. Podsumowując, na wystawie ten pierwotny wymiar sekwencyjności jest zanegowany najbardziej, co uruchamia w to miejsce sekwencyjność przestrzeni wystawienniczej.

Zatem kurator wystawy upodmiotawia obiekt, ale zarazem traktuje go jako przedmiot własnej historii. Jakiej? To już decyzja jej/jego. Ekspozycja może być zatem opowieścią o ewolucji stylu lub sieci autorskich inspiracji, historią gatunku lub transpozycją bohatera, czasem też analizą dyskursywną i wkomponowaną w krytyczny wobec dziedzictwa komiksu kontekst. Więcej taktyk scenariuszowych wymienię we fragmencie tekstu dotyczącym rodzinnych wystaw w przestrzeniach galeryjnych, tu pozwolę sobie podać jeden tylko przykład. Na wystawie *Świt superb bohaterów. Sztuka DC Comics* można zobaczyć przeskalowany wydruk pochodzący z okładki czasopisma „Superman” nr 16 z 1942 roku, przedstawiający imponujący pomnik bohatera, jaki mieszkańcy Metropolis wystawili mu za liczne zasługi. Owszem, wymowa tej planszy jest czytelna dla czytelnika całego komiksu, ale tu – wyróżniona, przeskalowana, zindywidualizowana i osadzona w kontekście ideologicznej perswazji amerykańskiego komiksu – staje się częścią innych komunikatów: opowieści o patriotycznym uniesieniu czasu drugiej wojny światowej, atrakcyjności komiksu jako narzędzia ideologii, związku emancypującego się wówczas medium z plakatem i sztukami wizualnymi oraz zwrotnej popularyzacji komiksu wśród masowego odbiorcy. Znaczenia te nie wchodzą w konflikt z intencjami twórców komiksu, a jedynie wyróżniają pewne sensy, podkreślają kontekst, budzą znaczenia symptomatyczne dzieła.

Na wystawie zanegowana jest nie tylko fabularna ciągłość danej opowieści. W szczególnej sytuacji znajduje się również tak ważny dla komiksu ruch. Teoretycy tego medium (jak Will Eisner) rozpisywali się na ten temat często, wskazując, że siła wyrazu poszczególnych plansz zawarta jest w dynamice rysunku: grymasu twarzy, kreski tła, pozornego rozmycia sugerującego gwałtowność sytuacji i tak dalej. Owszem, ten aspekt ruchu wystawa może nawet podkreślić, wyróżniając jedną planszę i dając zwiedzającemu więcej czasu na jej zindywidualizowaną obserwację. Ale dynamika komiksu punktowana jest przecież zestawieniem poszczególnych kadrów/plansz w serie. Siła wyrazu nierzadko wynikała z zawartej na następnej stronie książki puenty, kolejnej fazy ruchu lub czynności bohatera, a także odmiennej perspektywy obranej dla zobrazowania sytuacji. Tego wystawa już zwykle nie pokaże, koncentrując się na jednym wycinku książki, jednej odseparowanej planszy – często dobranej tak, by określony kuratorsko atrybut rysunku wybrzmiał najpełniej. Z drugiej strony, posiadając odmienną przestrzeń ekspozycji, korzystając ze ścian, podłóg, sufitów, ekranów multiplikujących przekaz lub animacji – ruch sugerowany w statyce kartki papieru może ulec dodatkowej dynamizacji właśnie w przestrzeni wystawy, dzięki atrybutom trójwymiarowego miejsca i motoryce będącego w ciągłym, powolnym ruchu odbiorcy.

Making of

Mogłaby się w tej sytuacji pojawić zasadnicza wątpliwość, w czym w ogóle tkwi atrakcyjność wystawy o komiksie, skoro tak wiele elementów fundamentalnych dla odbioru dzieł tego medium jest z zasady niedostępnych? Najpewniej w tym, że w zamian pojawiają się produkty zastępcze, stanowiące alternatywą wobec tradycyjnego komiksu atrakcję. Takim jest na przykład dokumentacja procesu twórczego, która może być zaprezentowana zarówno za pośrednictwem filmów lub wideoeseistycznych prezentacji na dostępnym dla zwiedzającego monitorze, jak i przez oryginalne dzieła zakonserwowane

w fazie przedfinalnej: pełnej szwów, niedociągnięć i niekompletności, ale właśnie z tego powodu szczególnie ciekawych. Działania te podkreślają procesualność aktu tworzenia, który w powszechnej konsumpcji dzieła jest zastąpiony produktem końcowym – wyczyszczonym, ostatecznie zaakceptowanym, poddanym retuszom, udoskonaleniom i zabiegom reprodukcyjnym.

Na wystawie możemy się tymczasem zapoznać z dziełami pośrednimi, dostrzec klej wydobywający się spod karteczki z dymkiem, niedociągniętą kreskę, spad przygotowany do usunięcia przez drukarza, oryginalny papier, tak często różny od materiału, jaki służy wydawcy do komercyjnej sprzedaży komiksu. Na wspomnianej już wystawie *Świt superbahaterów. Sztuka DC Comics* zwiedzający może na przykład obejrzeć przygotowywany dla maszyn drukarskich zeszyt „Detective Comics” nr 69 z 1942 roku, będący matrycą docelowego dzieła, składającą się z kartonu, na który naklejone są poszczególne elementy rysunku (np. dymki i teksty), a na marginesie widać zasugerowany kod kolorystyczny. Tego rodzaju artefakt (tu legendarny projekt Jerry’ego Robinsona) otwiera nas zarówno na możliwość obcowania z dziełem oryginalnym (bo pojawia się na wystawie), jak i na działania edukacyjne przybliżające tajniki procesu powstawania dzieła.

Na niejednej wystawie odtwarzana może być zatem pracownia artysty: biurko, przyrządy malarskie, papier, samodzielnie skonstruowane instrumenty wspierające akt twórczy (jak warsztat Papcia Chmiela na wystawie *Teraz Komiks!*). Można też łatwiej oddać proces ewolucji samego medium, od fazy analogowej po cyfrową. Tak jest choćby w ewolucji postaci Batmana w *Świcie superbahaterów*, tworzonej w różnych czasach różnymi technikami i w różnych conceptach estetycznych (na wystawie sąsiadują ze sobą prace: Freda Raya, Jerry’ego Robinsona, Marty’ego Kline’a, Jima Starlina, Jima Lee, Franka Millera czy Neala Adamsa). Ekspozycja stanowi zatem opowieść o prezentowanym obiekcie. Nie jest tylko umieszczeniem go w atrakcyjnej aranżacji, ale też narracją edukacyjną, zajrzeniem za kulisy, przyjrzeniem się podtrzymującemu dzieło stelażowi, towarzyszeniem działaniom instytucji wydawniczej – od fazy tworzenia, przez druk i dystrybucję, często po recepcję i sieć inspiracji. Jest odsłanianiem, zrywaniem zasłony, ale też przejawem kultury transparentności dającym wgląd w kulisy. We wspomnianej wyżej wystawie można więc podkreślić kontekst kulturowy komiksowych postaci (jak np. metaforę Ellis Island i przybywających z Europy Wschodniej Żydów w twórczości Jerry’ego Siegela i Joe Shustera) lub już na większym luzie ukazać inwolucję rozmiaru mieszka w spodniach Supermana (od bardzo pokąźnego w filmach z Christopherem Reeve’em po ledwie widoczny w dziele z Brandonem Routhem). Komiks musi mówić sam za siebie, wystawa może mówić o samym komiksie i stanowić dokumentację jego tworzenia.

Powiązanie z innymi mediami

Nieprzypadkowo więc to wystawa jest najlepszym miejscem do poczynienia twórczych zestawień komiksu z innymi, ulokowanymi po sąsiedzku mediami. Ekspozycja komiksowa nie musi być prezentacją samych komiksów, mogą znaleźć się na niej również materiały paratekstowe: wizerunkowe, promocyjne, wstępne, wypełniające proces wydawniczy. Mood boards, concept arty, plakaty, niewydrukowane ostatecznie wersje okładek – to standardowe artefakty wystaw komiksowych. Dzięki nim najlepiej widać powiązania komiksu z ilustracją książkową, plakatem, reklamą, filmowym story boardem. Tak było w skali średniej – jak na wspomnianej wystawie *Pomysł na komiks* – tak było też w skali makro na ekspozycji *Świt superbahaterów*. Przyjrzyjmy

się temu drugiemu przypadkowi: z racji, że wiele komiksów staje się kanwą blockbusterowych filmów, a powiązania kapitałowe wydawnictw z wytwórniami filmowymi w obrębie wielkich koncernów medialnych to standard, nie jest kłopotem zestawić ze sobą wybraną stronę komiksu z towarzyszącym jej komiksowym mood boardem, przygotowywanym dla potrzeb produkcji filmowej concept artem, nieodległym projektem plakatu i szkicem kostiumu. Komiksowe projekty postaci Supermana sporządzone przez Warrena Mansera połączono nie tylko z projektami kostiumograficznymi Michaela Wilkinsona zamówionymi na potrzeby filmu *Człowiek ze stali* (*Man of Steel*, 2013) Zacka Snydera z Henrym Cavillem, ale też wiszącym w ekspozytorze uszytym już kostiumem. Podobnie było w wypadku *Batmana* (1989) Tima Burtona, któremu towarzyszyły concept artu Antona Fursta i operacjonalizujące je projekty kostiumów Boba Ringwooda (oczywiście zestawione z kultowymi strojami noszonymi przez Michaela Keatona i Jacka Nicholsona). Odległości między komiksem a filmowym story boardem, okładką powieści graficznej a plakatem filmu, planszą komiksową a projektem scenografii okazywały się niewielkie.

Wystawa to także świat alternatywnych dzieł – tych, które nie weszły do realizacji i nie trafiły do widzów, bo zostały odrzucone na etapie projektowania i rozwijania pomysłu. Film *Superman Lives* Tima Burtona ostatecznie nie powstał, choć był szykowany na wielką blockbusterową produkcję 1998 roku. Z komiksów o Clarku Kencie dobrano na potrzeby filmu detale i inspiracje, by stworzyć pierwsze mood boardy i projekty kostiumów Jose Fernandez. Film nie powstał, ale dokumentacja przygotowawcza pozostała jego atrakcyjnym substytutem. Towarzyszą jej figurki postaci Supermana (w tym Nicolasa Cage'a) w strojach i pozach szykowanych na film – zmaterializowany surogat filmu, część dziedzictwa kinematograficznego i komiksowego.

Kopia woryginalie

Refleksja nad komiksem jest ściśle sprzęgnięta z analizą procesu reprodukcji dzieła sztuki. To oczywiste, że każdy miłośnik komiksu komunikuje się z dziełem nieoryginalnym, jedną z setek, tysięcy lub nawet milionów kopii, powtarzalną, zduplikowaną, mechanicznie reprodukowaną i wprzęgniętą w procesy handlowe. Albo inaczej: komunikuje się z oryginałem, z którym komunikować mogą się tysiące lub miliony innych odbiorców posiadających dokładnie ten sam obiekt. Wartość zyskują więc białe kruki, wydania ekskluzywne, limitowane serie, a najlepiej opatrzone indywidualizującym autografem artysty dzieła niepowtarzalne. Oryginał zdaje się nie istnieć, tak jak półproduktem jest negatyw filmowy albo zrobiona na potrzeby archiwistyki kopia wzorcowa filmu. Gdy rewolucja cyfrowa stała się instrumentem powszechnie stosowanym przez medium filmowe i komiksowe, to możliwość incydentalnego obcowania z pradziełem, oryginalnym źródłem planszy lub rysunku doszczętnie znikła.

W powszechnym przekonaniu wystawa, muzeum, galeria to miejsca obcowania ze sztuką zamkniętą w oryginalnych, pierwotnych formach wypowiedzi artystycznej. Wspominałem już wcześniej o tym, że odczucie widza, jego mechanika odbioru dzieła z zasady nastawione są na kontemplację oryginału. W wypadku wystaw fotograficznych, filmowych i komiksowych sytuacja jest inna. Mamy wówczas do czynienia z selekcją i układem dzieł reprodukowalnych (liczy się kontekst, jeszcze bardziej niż zwykle wewnętrzna narracja wystawy, dyskursywne zestawienia lub znalezione w archiwach artefakty produkcyjne). To standard tego rodzaju wystaw, ale niezamykający kuratorów na inne możliwości komunikacyjne. Właśnie na ekspozycjach komiksowych

niezadko pojawiają się przecież dzieła naznaczone aurą oryginalności, na przykład pierwszy szkic Boba Kane'a wykorzystany do realizacji broszur z Batmanem. Dzieła te, oprawione jak drogie ryciny, powieszono na ścianie, stają się muzealną relikwią. Oglądane są jak dzieła inicjalne, pozwalają wnikać w samą fakturę materiałową dzieła, w jej jeszcze niezretuszowanej fazie, w oryginalnej barwie, nieprzekłamanym drukiem. Wartością staje się niedoskonałość: żółknięcie papieru, blaknięcie koloru tuszu, zagięcie, skaza wynikła z upływu lat. Reprodukowalna sztuka kopiuje doskonałość i proponuje jej powtarzalną, inwariantną reprezentację. Tym większą siłą wyrazu osiąga dzieło pierwsze, jeszcze rysowane przez Boba Kane'a, w tych właśnie chwilach, gdy rodziła się postać Batmana – potem oddana popkulturze, innym rysownikom, wydawcom i drukarzom.

Można w tym wypadku przywołać klasyczną definicję dzieła sztuki sformułowaną przez Eugene'a Kleinbauera, który uznawał za nie „dzieło ludzkich rąk o estetycznym znaczeniu, które posiada żywotność i realność. Bez względu na środek wyrazu dzieło sztuki jest unikatową, złożoną, tajemniczą, indywidualną całością” (Kleinbauer, 1989: 1). Nikogo z miłośników komiksu nie dziwi możliwość wpisania poszczególnych plansz, rysunków i całych powieści graficznych w tę definicję. Wystawa ostatecznie ów proces zatwierdza instytucją muzeum.

Wystawy galeryjne i czytelnice w antyramach

Przede wszystkim muzeum, bo w mniejszym stopniu galerii. Tymczasem w Polsce, jeśli wystawy komiksowe gdzieś się pojawiały, to najczęściej były organizowane w przestrzeniach galeryjnych. Tak było w wypadku gorąco komentowanego projektu *Black and White* (2011) Łukasza Rondudy i izraelskiej kuratorki Galit Eilat w „galeryjnym” wciąż Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie. Autorzy zdecydowali się na komiks zaangażowany politycznie – krytyczny, anarchiczny i prześmiewczy. Sięgnęli nie tylko po komiks książkowy (Robert Crumb), lecz także prasowy, widząc w pracach Dana Perjovschiego i Marka Raczkowskiego najszybszą reakcję na wydarzenia polityczne. Mniej interesowała ich warstwa narracyjna powieści graficznej, bardziej rysunek, bezpośredni komunikat i gwałtowna reakcja, niepoddana żadnym rygorom i politycznym obwarowaniom. Ściany galerii pokryli rysunkami – na kształt graffiti. Przestrzeń ekspozycyjną zamienili w podziemne przejścia, bramy kamienic, podwórka blokowisk upstrzone aktywnością artystyczną lokalnych wandalii. Jak wyjaśniał Ronduda:

Sztuka współczesna staje się zimna i dystansowana. A tutaj mamy do czynienia z czymś bardzo bezpośrednim. Łatwo też zauważyć, że rysunek nadal jest podstawowym medium protestu mimo dominacji nowych mediów [...]. Liczy się nie tyle warsztat, [ile] umiejętność szybkiego stworzenia ikonicznego, mocnego przekazu. Staraliśmy się też pokazać, że myślenie komiksowe jest obecne także w sztuce konceptualnej, która bardzo zredukowała formę dzieła. (Frąckiewicz, 2012: 21–22)

Ronduda sygnalizował potrzebę wpisania komiksu w aktywność wystawieniczą typową dla sztuk wizualnych. Przy okazji zaznaczał potrzebę rozbudowy kolekcji MSN o plansze komiksowe. Wspominał o artystach, którzy włączali komiks w przestrzeń swoich artystycznych projektów (w Polsce

Wilhelm Sasnal) i podkreślał potrzebę powstania tradycyjnego, hierarchicznego muzeum komiksu – do zwiastuna którego *Black and White* przecież nie aspirował. Sam zaś postrzegał komiks (a ściślej rysunek, komiksową planszę) jako obiekt możliwy do poddania działaniom separującym go od pierwotnego kontekstu i praktyki odbioru, a w zamian wiążącym go z formami ekspozycji sztuk wizualnych (jak wyjęty z prac Roberta Crumba rysunek ukrzyżowanego mężczyzny, który po przeskalowaniu i umieszczeniu na ścianie zbudował oś perspektywiczną całej sali). Ronduda niwelował więc pierwotny narratywizm komiksowego medium (nie negując jego obecności w dziele), ale narrację własnej historii budował w sposób bliższy sztukom wizualnym, a zatem: „na poziomie dyskursu interpretującego dzieło” (Frąckiewicz, 2012: 25). Dodajmy: także na poziomie przestrzeni, w której widz oglądał nietypowo uformowane dzieła, wyrwane z pierwotnego kontekstu (i wpisane w nowy), przeskalowane, związane z architekturą galerii i motoryką widza.

Taka kreacja to rzadkość. Częściej wystawy poświęcone komiksowi akcentują jego literacki rodowód, znajdując dla siebie dom w czytelnich i mediatekach. Przykładem wystaw spychanych do bibliotek była choćby ekspozycja *LOOK! POLISH PICTUREBOOK!*² (kuratoriki: Małgorzata Cackowska z Zakładu Filozofii Wychowania i Studiów Kulturowych Uniwersytetu Gdańskiego i Grażka Lange – graficzka, projektantka książek, wykładowczyni na warszawskiej Akademii Sztuk Pięknych). Wystawa stanowiła prezentację książek i ich ilustracji w przekroju historycznym od lat 50. XX wieku po współczesność. Przygotowana przez Nadbałtyckie Centrum Kultury, pokazywana była w kilku krajach: w Łotewskiej Bibliotece Narodowej w Rydze (22.04–22.05.2016), Ratuszu Wileńskim w Wilnie (8.09–15.10.2016), w Centrum Literatury dla Dzieci w Tallinie (31.10–26.11.2016), Blågårdens Bibliotek w Kopenhadze (marzec–maj 2018) i Instytucie Polskim w Sztokholmie (21.09–15.10. 2018), a zatem w przestrzeniach ekspozycyjnych bibliotek i czytelni, co łączyło treść ekspozycji z kontekstem miejsca. Zapewne dzięki temu na wystawie, oprócz wielkoformatowych wydruków, można było znaleźć rozłożone na stole książki, brać je do ręki i kartkować, a zatem zachowywać się w sposób bardziej adekwatny do aktywności rezerwowanej dla bibliotek, a nie muzeów. Galerie nie tylko wymagają innej motoryki zwiedzającego, ale też nadają dziełu – zwłaszcza takiemu, które do przestrzeni wystawienniczej nie trafia często – nowy zestaw znaczeń i funkcji oderwanych od praktyki codziennego użytku. W wypadku *LOOK! POLISH PICTUREBOOK!* książka pozostawała częścią czytelni, czyli miejsca będącego transmitterem zasobu archiwalnego biblioteki, a zatem przestrzenią pozyskiwania wiedzy, a nie uniesień estetycznych.

Krytycznie do podobnych projektów odnosił się Jakub Woynarowski, od dawna postulujący potrzebę związania komiksu³ z przestrzenią galerii,

2 W tekście zawartym na wizerunkowej stronie internetowej możemy przeczytać manifest autorki: „*LOOK! POLISH PICTUREBOOK!* – projekt Nadbałtyckiego Centrum Kultury pokaże międzynarodowej publiczności polskie książki jako ciekawie zaprojektowane piękne przedmioty, mocno osadzone w tradycji dobrego projektowania, w których słowo i obraz, zestawione razem, stanowią spójny przekaz – komunikat. Osobom zaś, które zawodowo zajmują się tą dziedziną sztuki, chcemy wskazać ciągłość i rozwój tej książki obrazkowej – długą tradycję i współczesne dokonania polskich projektów” (patrz: <http://www.nck.org.pl/pl/wydarzenie/2682/look-polish-picturebook> [dostęp: 10.01.2019]).

3 A ściślej – definiowanego przez siebie storry artu, będącego szerszym, bo sięgającym po poza- i przedkomiksowe formy wypowiedzi, i węższym, bo akcentującym opór storry artu wobec komercyjnej użyteczności komiksu.

działaniem performatywnym i technologiami multimedialnymi. Gorzko oceniał wiele dotychczasowych wystaw:

Nawet jeśli robimy wystawy tylko komiksowe, to taka wystawa powinna mieć jakiś concept, bawić się [...] skojarzeniami, układami odniesień. Dla mnie [...] plansza z albumu w galerii to jest problematyczna rzecz: żeby zafunkcjonowała, musi być w odpowiedniej skali, dobrze wyeksponowana. A nie jakieś małe formaty na sznurkach, upchnięte w ciasnym pomieszczeniu. No i jest jeszcze coś gorszego od złej ekspozycji – nuda. Dwadzieścia antyram z kserówkami albumu powieszonych na korytarzu domu kultury raczej nie zachęci potencjalnego widza. Bo musimy pamiętać, że nawet przy całej tolerancji dla literatury we współczesnej sztuce, wystawa jest przede wszystkim zjawiskiem wizualnym. (Frąckiewicz, 2012: 394–395)

W związku z tym większe wrażenie wywoływały dotychczas wystawy przygotowywane pod przestrzeń galerijne. Wydarzeniem był na przykład projekt we wrocławskim Biurze Wystaw Artystycznych „Awangarda” (kuratorzy: Wojciech Birek i Francis Rivolta, realizacja: przełom 2004 i 2005), prezentujący kilkaset oryginalnych plansz komiksowych Hansa Ruedi Giger’a, François Ayroles’a (autora słynnej adaptacji *W poszukiwaniu straconego czasu* Marcela Prousta zawartej w sześciu obrazkach), Pascala Rabate’a (adaptującego powieści Lwa Tołstoja), Marca-Antoine’a Mathieu (eksperymentującego z perspektywą) i Anny Sommer (tworzącej kolorowe komiksowe wycinanki). Na wystawie nie zabrakło też rewelacyjnych prac Krzysztofa Gawronkiewicza i Michała „Śledziu” Śledzińskiego, a całość ekspozycji została ujęta poprzez kategorię przestrzeni: fizycznej, geograficznej, fantastycznej, społecznej, politycznej i psychoemocjonalnej. W tekście kuratorsko-promocyjnym autorzy wystawy pisali:

Zestawienie w ramach jednej ekspozycji prac wielu artystów z kilku krajów, reprezentujących różne pokolenia i szkoły ma na celu pokazanie bogactwa i rozległych możliwości ekspresji kryjących się w często jeszcze lekceważonej formie komunikacji artystycznej, jaką jest komiks. Celowo nie rozgraniczono prac artystów z poszczególnych krajów, starając się oprzeć układ wystawy raczej na korespondencji, wzajemnych relacjach, podobieństwach i kontrastach między nimi, niż na przynależności narodowej. (Komiks na horyzoncie)

Najpewniej taka perspektywa pozwoliła wystawie wyjechać z Polski i ekspozycja już pod innym, międzynarodowym tytułem *Komiks na horyzoncie. Francja, Polska, Szwajcaria* prezentowana była choćby w Instytutach Polskich (np. już w 2005 roku w Budapeszcie).

Początek XXI wieku przyniósł zresztą niespotykany wcześniej wzrost zainteresowania komiksem w przestrzeni muzealnej. Szerokim echem odbiła się wówczas wystawa *Pomysł na komiks* (BWA Jelenia Góra, 2005), będąca przeglądem najważniejszych dokonań w komiksie – zwłaszcza w trudnych dla branży latach 90. Kuratorka wystawy Beata Beżak wybrała kilkadziesiąt

najważniejszych jej zdaniem komiksów, powieści graficznych czy art zinów i za pomocą multimediiów, oryginalnych plansz komiksowych i wydruków, jak również takich mediów i technik jak: graffiti, animacja, projekcja telewizyjna, instalacja przestrzenna i iluminacja kolorystyczna, zaprezentowała dzieła: Krzysztofa Gawronkiewicza (*Achtung! Zelig*), Marka Lachowicza (*Człowiek Parooovka*), Jakuba Rebelki (*Dr Bryan*), Przemysława Truścińskiego (*Historia Choroby*), Michała „Śledziu” Śledzińskiego (*Osiedle Swoboda*) i wielu innych⁴. Jelenia Góra, obok Łodzi, gdzie w ramach Międzynarodowego Festiwalu Komiksu odbywają się nadal wydarzenia wystawiennicze, stała się potem najważniejszym miejscem na mapie wystaw komiksowych, bo właśnie w tamtejszym Biurze Wystaw Artystycznych Piotr Machłajewski zorganizował wystawę *Czas na komiks* (2010), a potem także indywidualne prezentacje dorobku Przemysława Truścińskiego (2013, prezentowaną potem w Japonii) i Krzysztofa Gawronkiewicza (2015).

Na marginesie warto dodać, że wystawy komiksowe okazały się atrakcyjnym przekazem dla zagranicznego odbiorcy (stąd tak chętnie wypożyczane są przez Instytuty Polskie). Tanie, oparte zwykle na wydrukach, faksymilach, kopiach, multimediami, łatwe w montażu, tanie w ubezpieczeniu, czytelne w treści, są samograjem ekspozycyjnym, a często osiągają wielkie sukcesy w branży – jak *Comics nach polnische Art* (2006) w Bremie czy *Polsky komiks dness* (2004) przygotowany przez Instytut Polski w Pradze i prezentowany w Galerii Novomestske Radnice, a który podczas czeskiego festiwalu Comiczone zdobył główną nagrodę w kategorii „wydarzenie komiksowe roku”.

Co dają nam wystawy komiksu?

Tym samym można przejść do finalnych tez tekstu i rozważyć rolę bardziej tradycyjnego i „hierarchicznego” (jak pisał Ronduda) muzeum komiksu lub wystaw mu poświęconych. W tym miejscu przypomina mi się obserwacja Donalda Preziosiego, łączącego proces powstania instytucji muzealnej z narodzinami nowoczesności – w jej wymiarze społecznym, technologicznym, kulturowym i ideologicznym.

Dzieło sztuki, które umieszczano w nowych, historycznie zorganizowanych muzeach wczesnego XIX wieku, było tak naprawdę inscenizowane jako model nowego, burżuazyjnego, społecznego podmiotu. Innymi słowy, dzieło sztuki było rozumiane/konstruowane jako symulakrum, model, makieta, idealna wizja, emblemat, metafora czy znak (lub...) nowoczesnego podmiotu i jego działania. Jednocześnie zmuzeologizowane dzieło sztuki było paradygmatem (i wzorem) przedmiotowości jako takiej – idealnego obiektu, modelu mistrzostwa, umiejętności, kreatywności, tworzenia i samego geniuszu. (Preziosi, 2012a: 28)

Muzeum zatem nobilituje komiks, wprowadza go w paradygmaty dotychczas zarezerwowane dla innych twórców sztuki. Robi to najpewniej w spóźniony i niesprawiedliwie niepewny sposób, ale już ostatecznie determinujący praktyki jego odbioru i pozycję w mechanice recepcji. W tym procesie fundamentalne jest zdekonstruowanie pierwotnej funkcji i oryginalnego znaczenia, nadanie komiksowi nowego porządku, struktury i definicji. Wyjęcie z kontekstu

4 <http://galeria-bwa.karkonosze.com/pomysl-na-komiks/>.

rozpoznawalnego, środowiska bezpiecznego, narracji esencjonalnie przypisanej temu konkretnemu medium. Podobnie było przecież z malarstwem. Słowo galeria, jak wiemy, pierwotnie oznaczało długie korytarze, gdzie na ścianach zawieszane były w chronologicznej kolejności portrety przedstawicieli nobliwego rodu. Były zapisem czasów, wyrazem ciągłości, bazą terażniejszości zbudowaną z dziedzictwa. Trafiając do muzeów, portrety te traciły pierwotną użyteczność. Zyskiwały inny kontekst, uruchamiały nowe atrybuty (techniczne, materiałowe, artystyczne lub historyczne – już w makroskali). Z komiksem jest podobnie, bo jak pisał Preziosi:

[...] obiekt jest zarówno [...] częścią swojego miejsca w historiograficznym teatrze muzeum – to znaczy jest fizycznie obecny – i jest nienaturalnie przeniesiony tam z oryginalnego miejsca czy środowiska. [...] Znaczenie obiektu jest zarówno obecne – forma obiektu jest figurą jego prawdy [...], podczas gdy jego znacznie jest niebezpieczne [...] odroczone do jakichś nieobecnych warunków przyczynowości. (Preziosi, 2012a: 33)

Czym jest owa przyczynowość? To już decyzją kuratora i instytucji muzealnej. Ale jest nią generalnie ta sama, która definiuje muzeum w ogólności. Muzeum inscenizuje terażniejszość, jest teatrem, w którym grają wytypowani na arcydzieła aktorzy przeszłości. Zakonserwowani w idealnych proporcjach, wzorach, modelach, symptomach.

Muzea inscenizują synekdochiczne krajobrazy, gromadząc we współczesnej przestrzeni fragmenty przeszłych, odległych lub nieobecnych całości. Ich zadaniem jest rozsądne gromadzenie obiektów i obrazów, które uznane zostały za szczególnie trafnie reprezentujące dany czas, miejsce, osobowość czy mentalność – rzemiosło czy geniusz pewnych społeczeństw, grup, płci, klas, ras czy jednostek. (Preziosi, 2012b: 68)

Komiks, żeby stał się artefaktem muzealnym, musi przestać być komiksem, podobnie jak czytelnik tego rodzaju treści traci rolę czytelnika.

Wróćmy zatem do obserwacji poczynionej we wcześniejszej części tekstu. Pisałem wówczas, że komiks nie jawi się na ekspozycji w swojej komfortowej do recepcji sytuacji. Jest pokazany poprzez okładkę, wybrany arbitralnie fragment, zestawiony z mood boardem lub dziełem całkowicie odrębnym od pierwotnego medium – na przykład kostiumem. Nie służy do czytania, lecz podziwiania, komunikuje treści arbitralnie sformułowane przez kuratora. Otwiera wartości pomijane i niezauważalne w powszedniej recepcji, ukryte w symptomach, kontekstach, nieuświadomionych przez artystę przekazach. Traci jako sekwencyjna narracyjność plansz, fabuła i dramaturgia wydarzeń. Ale też zyskuje, stając się częścią nowej narracji, dramaturgii i fabuły. Traci jako zindywidualizowany, kompletny, docelowy dla odbiorcy byt, zyskuje jako odseparowane dzieło wyjęte z kontekstu, zatrzymane w czasie, przygotowane do zindywidualizowanej kontemplacji. Przez frustrującą niedostępność (zamknięty w gablocie, zawieszony na ścianie) sam staje się podmiotem w relacji z widzem uprzedmiotowionym swym zrealizowanym w muzeum fantazmatem. Preziosi, po lacanowsku, pisał:

Konstituowane przez brak, wystawione i opowiedziane [storie], poddane działaniu historiografii dzieło sztuki staje się emblematem i katalizatorem własnego pożądanego podmiotu. A podmiot zaczyna rozumieć czy postrzegać siebie jako ukonstituowany przez brak, który można wypełnić, jedynie przystając na własną inność przedmiotu. (Preziosi, 2012a: 33)

A puentując, aforystycznie dodawał: „Obiekt może stykać się z podmiotem jedynie w miejscu, w którym nie ma podmiotu” (Preziosi, 2012b: 68).

To największa wartość muzeów komiksu i poświęconych im wystaw. Zanim w nich nasza podmiotowość wynikła z władania przedmiotem czytania. Dzieło wybija się na niezależność, jest artefaktem jedynym w swoim rodzaju, wzorcem. Konsekwentnym przez instytucję arcydziełem, relikwią. Jak w ikonę – należy się w nie wpatrywać i czytać. Odzyskalibyśmy podmiotową rolę, gdybyśmy owo dzieło zdjęli i przekartkowali. Ale szczęśliwie instytucje muzeum i galerii mają swoich strażników, którzy najpewniej musieliby użyć siły fizycznej, przekształcając nasz performans w niekomfortowy dla nas gag. Znany z niejednego komiksu.

Bibliografia:

- Bal M. (2012). Wystawa jako film, [w:] Hussakowska M., Tatar E.M. (red.). *Display. Strategie wystawiania*. Kraków.
- Eisner W. (2000). *Comics & Sequential Art*. Tamarac.
- Frąckiewicz S. (2012). *Wyjście z getta. Rozmowy o kulturze komiksowej w Polsce*. Warszawa.
- Kleinbauer E.W. (1989). *Modern Perspectives in Western Art History: An Anthology of 20th-century Writings on the Visual Arts*. Toronto.
- Komiks na horyzoncie, <https://polinst.hu/pl/node/3901> (dostęp: 10.09.2019).
- Preziosi D. (2012a). Mózg ciała ziemi. Muzea i ramowanie modernizmu, [w:] Hussakowska M., Tatar E.M. (red.). *Display. Strategie wystawiania*. Kraków.
- Preziosi D. (2012b). Nowoczesność ponownie: muzeum jako trompe l'oeil, [w:] Hussakowska M., Tatar E.M. (red.). *Display. Strategie wystawiania*. Kraków.