



# Powieść graficzna

Studium gatunku  
w perspektywie kognitywistycznej



WYDAWNICTWO  
UNIWERSYTETU  
ŁÓDZKIEGO

Michał Wróblewski

# Powieść graficzna

Studium gatunku  
w perspektywie kognitywistycznej

Michał Wróblewski – Uniwersytet Łódzki, Wydział Filologiczny, Instytut Kultury Współczesnej  
90-236 Łódź, ul. Pomorska 171/173

RECENZENT

*Anna Kędra-Kardela*

REDAKTOR INICJUJĄCY

*Urszula Dzieciatkowska*

KOREKTA

*Anna Zatora*

SKŁAD I ŁAMANIE

*Maryla Błońska*

KOREKTA TECHNICZNA

*Leonora Wojciechowska*

PROJEKT OKŁADKI

*Katarzyna Turkowska*

Zdjęcie wykorzystane na okładce: © Depositphotos.com/mheldvector

Wydrukowano z gotowych materiałów dostarczonych do Wydawnictwa UŁ

© Copyright by Michał Wróblewski, Łódź 2016

© Copyright for this edition by Uniwersytet Łódzki, Łódź 2016

Wydane przez Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego

Wydanie I. W.07481.16.0.M

Ark. druk. 21,125

ISBN 978-83-8088-532-5

e-ISBN 978-83-8088-533-2

Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego

90-131 Łódź, ul. Lindleya 8

www.wydawnictwo.uni.lodz.pl

e-mail: ksiegarnia@uni.lodz.pl

tel. (42) 665 58 63

*Nie ma powodu, aby dobrze opowiedziana historia przypominała rzeczywistość.  
To rzeczywistość ze wszystkich sił stara się przypominać dobrze opowiedzianą historię.*

Izaak Babel

*We imagine realities and construct meanings. The everyday mind performs these feats by means of mental processes that are literary and that have always been judged to be literary.*

Mark Turner



# SPIS TREŚCI

<b>Uwagi wstępne</b> .....	11
<b>Rozdział 1. Kultura popularna</b> .....	<b>23</b>
1.1. Swoistość kultury (po)nowoczesnej: kultura masowa a kultura popularna ...	23
1.2. Kultura masowa.....	25
1.2.1. Kultura masowa: podstawowe aspekty.....	28
1.2.2. Krytyka kultury masowej (przegląd głównych stanowisk) .....	31
1.3. Kultura popularna.....	37
1.3.1. Kultura popularna a gra i zabawa .....	46
1.3.2. Kultura popularna, zwrot wizualny i komiks .....	56
<b>Rozdział 2. Od protokomiksów do powieści graficznej</b> .....	<b>63</b>
2.1. Zarys historii powszechnej komiksu .....	63
2.1.1. Od „prahistorii” do protokomiksów .....	65
2.1.2. Pierwsze komiksy .....	69
2.1.3. Lata 20. i 30. XX wieku .....	72
2.1.4. Narodziny superbohaterów.....	74
2.1.5. Komiks i propaganda: II wojna światowa i pierwsze lata po wojnie....	79
2.1.6. Lata 40. i 50. — poza propagandą.....	84
2.1.7. Komiks i kontrkultura .....	89
2.1.8. Lata 70. i 80. i sytuacja komiksu superbohaterskiego .....	92
2.1.9. Powieść graficzna.....	93
2.2. Komiks polski a komiks w Polsce.....	99

<b>Rozdział 3. W stronę genologii (po)humanistycznej i kognitywistyki .....</b>	<b>109</b>
3.1. Genologia w kontekście teorii polisystemów .....	110
3.2. Rzut oka na kategorię literackości.....	112
3.3. Literackość a powieściowość .....	118
3.4. Rekonfiguracje narratologii .....	119
3.4.1. Poetyka kognitywna i kognitywistyczna teoria narracji .....	123
3.4.2. (Meta)krytyczność, metareprezentacje i metakognicja .....	124
<i>Strażnicy</i> Alana Moore'a i Dave'a Gibbonsa .....	126
3.4.3. Intersubiektywność i focalizacja .....	135
<i>Maus</i> Arta Spiegelmana .....	138
3.5. Zarys sytuacji polskiej genologii literackiej .....	141
3.6. Powieść graficzna: przedmiot kognitywistycznej genologii (po)humanistycznej.....	146
 <b>Rozdział 4. Komiks w systemie znaków .....</b>	 <b>151</b>
4.1. Teoria komiksu: rekonesans .....	151
4.2. O interpretacjach gatunku: wstępne zdefiniowanie pojęć <i>komiks</i> i <i>powieść graficzna</i> .....	153
4.3. W stronę historii komiksu .....	171
4.4. O kilku pojęciach: gatunek, medium, język i tekst .....	173
4.5. Ikonolingwizm: relacja obrazu i słowa w komiksie .....	177
4.6. Tekst komiksowy a amalgamat konceptualny .....	189
 <b>Rozdział 5. Analiza powieści graficznych w perspektywie kognitywistycznej .....</b>	 <b>195</b>
5.1. Perspektywa, kierunki i narzędzia kognitywistyki.....	195
5.2. Metodologia analizy .....	209
5.3. Model poznawczy a powieść graficzna i co z niego wynika dla studiów nad gatunkiem .....	211
5.4. Kategorie narratologiczne Mieke Bal a powieść graficzna .....	216
Narrator i poziomy narracji.....	217
5.5. Metafory i amalgamaty konceptualne jako kognitywne wektory narracji .....	252
Narrator i poziomy narracji.....	252

Zakończenie: zwrot cyfrowy i co dalej? .....	283
Bibliografia .....	291
Indeksy .....	321
• nazwisk .....	321
• powieści graficznych i innych tytułów komiksów .....	329
Spis ilustracji .....	333
O Autorze .....	337



## Uwagi wstępne<sup>1</sup>

Badania nad komiksem, relatywnie nowe i obecne w wielu dyskursach, doskonale ilustrują problemy, z którymi boryka się (po)nowoczesna humanistyka<sup>2</sup>. Z jednej strony kłopotliwy staje się sam przedmiot dociekań, granice rozmywają się w zestawieniu z równoprawnymi, a zarazem niekoniecznymi i niewystarczającymi metodologiami, mierząc się ze swym kulturowym uwarunkowaniem, a jednocześnie słabym profesjonalizmem dyskursu literaturoznawczego<sup>3</sup> i wielotorowością badań kulturoznawczych. Z drugiej strony mimo włączenia w obszar zainteresowań badawczych humanistów — między innymi wskutek tego właśnie kulturowego zwrotu teorii — komiks wraz z innymi reprezentacjami kultury popularnej wciąż spotyka się z akademickim odtrąceniem, które jest wynikiem prób utrzymania dawnych stratyfikacji oraz naukowej kompetencji zapewnionej przez strukturalizm. Komiks ogniskuje te sprzeczne tendencje. Jako polisemiotyczny tekst kultury, otwiera się na wielość dyscyplin badawczych od literaturoznawstwa i semiotyki przez filmoznawstwo, krytykę i teorię sztuki po tekstologię i językoznawstwo we wszystkich jego wariantach. Potęguje to ilość narzędzi

---

<sup>1</sup> Niektóre fragmenty tego wprowadzenia, najczęściej we wstępnych wersjach, były wcześniej publikowane w: *Komiks w perspektywie literaturoznawczej. Projekt komiksologii w dobie kryzysu genealogii esencjalnej* (Wróblewski 2010a); *Potencjał ewolucyjny metakrytyczności na przykładzie powieści graficznej Strażnicy Alana Moore'a i i Dave'a Gibbonsa* (Wróblewski 2013).

<sup>2</sup> W większości pomijam teorie skupiające się wokół definicji modernizmu i postmodernizmu oraz nowoczesności i ponowoczesności, posługując się jedynie wybranymi propozycjami teoretycznymi, które oświetlają istotne, a dotychczas niedostrzegane aspekty *graphic novels*. Charakter tej publikacji nie pozwala bowiem na wystarczające i zadowalające omówienie złożonej problematyki tych zagadnień, sama zaś powieść graficzna nie jest tu rozważana pod kątem przynależności do którychś z powyższych izmów.

<sup>3</sup> Nycz 2006a: 5–38.

wykorzystywanych przy studiach nad nim, przy jednoczesnym braku satysfakcjonującej ilości i jakości „publikacji założycielskich”, które współczesne badania mogłyby dekonstruować czy też poddawać krytycznemu nicowaniu. Trudności nastręcza zatem nie tylko sama kulturowość teorii (jak zauważa Nycz, charakteryzuje się ona silną inkluzywnością, rozciągając się na wszelkie dyskursywne praktyki, przy dojmującym poczuciu ograniczonych i subiektywnych możliwości poznania)<sup>4</sup>, ale metodologicznie zwielokrotniona próba opisu zjawiska, pozbawiona zadowalających wyjściowych rozwiązań teoretycznych, w tym również z zakresu — istotnej dla moich badań — genologii. Należałoby w takim razie pokusić się o możliwie kompletną monografię komiksu, wchodząc w dialog z istniejącymi już próbami jej stworzenia. Trudne to zadanie w obliczu wyrzeczenia się strukturalizmu, a co za tym idzie: kryzysu autonomiczności i kryzysu formuły profesjonalnej. Jak bowiem konstruować arbitralną klasyfikację, wyróżniać cechy esencjalne, odsłaniać siatki dychotomii i elementy niezawisłych struktur, skoro ich faktyczność została zanegowana? W jaki sposób przedstawić historię i charakterystykę dziedziny wraz z jej gatunkami, mając świadomość kulturowej konstrukcji przedmiotu i języka opisu, który od tego przedmiotu jest współzależny? Po zwrotach, które nastąpiły w humanistyce<sup>5</sup>: pragmatycznym, narratywistycznym, etyczno-politycznym, kulturowym i performatywnym<sup>6</sup>, konieczna jest refleksja nad stanem współczesnej genologii oraz jej potencjalnymi strategiami naukowej przydatności w najbliższych latach. Zakładając stroniczość, nieobiektywność i nieuniwersalność obserwacji ponowoczesnego badacza-turysty<sup>7</sup> przyglądającego się przedmiotom zza zasłony języka, posiadanej wiedzy i słowników, które w każdej chwili może zamienić na inne, potrzebne staje się przewartościowanie

<sup>4</sup> O nicowaniu teorii przez samą siebie, jej podziałach, rozprzestrzenieniu i niestabilności Ryszard Nycz pisał już w 1993 roku, a konkluzja ta dotyczyła przecież kondycji teorii poststrukturalnej, która obecnie weszła w kolejną, jeszcze bardziej złożoną fazę przemian (zob. Nycz 1993, 2006: 28–30).

<sup>5</sup> Patrz: Barker 2005; Burzyńska 2006b: 41–91, 2013; Domańska 2007: 48–61; Kowalewski i Piasek 2010.

<sup>6</sup> By wymienić tylko te najważniejsze; metateoretyczna narracja dotycząca zwrotów badawczych w humanistyce jest w ostatniej dekadzie szczególnie nasiloną (oprócz tu wymienionych mowa jest m.in. o „zwrocie wizualnym”, zwanym też ikonycznym, „zwrocie topograficznym”, „zwrocie ku rzeczom”, zwrocie ekologicznym” czy o „zwrocie cyfrowym” — o którym więcej w zakończeniu tej publikacji). Wydaje się jednak, że liczne nowe pojęcia wpisują się w jedną tendencję krytyczną, która tylko manifestuje swą obecność na różne sposoby, a praktyka takiego „mnożenia bytów ponad konieczność” pozbawia termin „zwrot” pierwotnego ciężaru semantycznego i prowadzi do stania się pustym — z punktu widzenia teorii — znakiem.

<sup>7</sup> Bauman 2000; MacCannell 2002; Nycz 2006a, 2006b; Wieczorkiewicz 2012.

genologicznych postulatów. Tym bardziej będąc „liberalną ironistką” — jak widział to Richard Rorty<sup>8</sup> — otwartą na przygodność, wyznającą fallibilizm i rozumiejącą ich nieuchronność.

Wydaje się, że można postulować, aby przedmiotem zainteresowania nowej genologii były przemiany gatunkowe i medialne, łańcuchy polityczne, sieciowość, relacyjność elementów polisystemów (także relacje zewnętrztekstowe), remediacja i tekst w przestrzeni nowych mediów oraz gatunki hybrydalne, które to najczęściej reprezentują doświadczenie ponowoczesne, i postawy krytyczne charakterystyczne dla Nowej Humanistyki<sup>9</sup> — zwanej także post-humanistyką lub post-teorią<sup>10</sup>. Nie znaczy to jednak, że przyszłości genologii upatrywałbym

---

<sup>8</sup> „[Ironistki] stale pamiętają o kruchości i przygodności swych finalnych słowników, a przede i swoich jaźni” (Rorty 1996: 107).

<sup>9</sup> Instytut Badań Literackich PAN z końcem 2012 roku rozpoczął publikowanie serii Nowa Humanistyka w ramach projektu finansowanego przez Narodowy Program Rozwoju Humanistyki. Ryszard Nycz we wstępie redaktorskim do pierwszego tomu stwierdza:

Chcielibyśmy w niej wydawać nie tylko kolejne tomy „poszkolne”, lecz także inne, przede wszystkim innowacyjne i inspirujące prace; prace odnawiające zarówno tradycyjne widzenie problematyki humanistycznej wiedzy, jak i standardowe instrumentarium teoretyczno-metodologiczne jej badania. Mamy nadzieję, że będą to prace wszystkich pokoleń badaczy (w tym — a może zwłaszcza — najmłodszego) z Polski i z zagranicy. Człon drugi „polska pamięć kulturowa” określać natomiast będzie rdzeń problemowy (a czasem ramy odniesienia) kilku kolejnych edycji TSL. Intencją zespołu realizującego nasz program jest, by temat ten stał się i ważną perspektywą, i zachętą do podjęcia inter-, a może też transdyscyplinarnych poszukiwań i spotkań, a także sposobnością do ścisłego powiązania konkretnej empirycznej problematyki z nową teoretyczną jej konceptualizacją — a więc do „praktykowania teorii”. (*Teoria-Literatura-Życie* 2013: 13–14)

Innym przykładem poszukiwań badawczych wpisujących się w nurt reinterpretujący przedmiot i zadania polskiej humanistyki jest pierwszy podwójny numer „Tekstów Drugich” na rok 2013 w pełni poświęcony tematyce antyhumanizmu, post- i trans-humanizmu, reifikacji, humanistyce ekologicznej i in. Wydawnictwo to jest prawdopodobnie najbardziej kompletną próbą przedstawiania najnowszych tendencji (po)humanistycznych, jaka dotychczas ukazała się na polskim rynku czasopism akademickich.

<sup>10</sup> Patrz: Domańska 2011: 220–226.

Posthumanistyka to humanistyka po humanizmie budująca wiedzę, która krytykuje i/lub odrzuca centralną pozycję człowieka w świecie, stąd charakterystyczne są dla niej wszelkie podejścia nie- czy antyantropocentryczne. Można więc zatem określić posthumanistykę jako humanistykę nieantropocentryczną, choć termin ten wzbudza wątpliwość przez swą paradoksalność. Kluczowymi problemami badawczymi są dla niej zagadnienia granic tożsamości gatunkowej, relacji między tym co ludzkie i nieludzkie (związki człowieka z technologią, środowiskiem, zwierzętami, rzeczami oraz zagadnienia biowładzy, biopolityki i biotechnologii). (Domańska 2011: 221)

Rozwinięcie powyższych tez znaleźć można w antologii tekstów pod redakcją Ewy Domańskiej z 2010 roku, w której autorzy mierzą się z wielością koncepcji funkcjonowania studiów historycznych/historiograficznych, a także w jej ostatniej książce dotyczącej pamięci, historiografii, narratywizmu oraz miejsca „humanistyki zaangażowanej”, jak nazywa ją autorka, na współczesnej mapie nauki (Domańska 2013). Ważnym kontekstem są dla tych spostrzeżeń przede wszystkim

w ekokrytyce lub innych szkołach krytycznych o wyraźnym zabarwieniu ideologicznym oraz politycznym<sup>11</sup>. Twierdzę za to — nie reprezentując mniejszości — że niemożliwe jest dzisiaj uprawianie badań nad gatunkami i rodzajami tekstów kultury cechujących się autonomią, obiektywnością i „czystą akademickością” oddzieloną od socjologicznego, rynkowego, politycznego czy medialnego podłoża, w które wplątane zostają i z których wyrastają wszystkie teksty. Nowa genologia, jak będę ją nazywać, winna wpisać się w kulturowe tendencje teorii oraz pytania, które stawia przed humanistyką postteoria, a które przyświecają jej od XIX wieku, jeśli nawet nie od zarania refleksji nad człowiekiem<sup>12</sup>. Jak stwierdza Ewa Domańska:

Wydaje się także, że to nie tyle chodzi o role, które literaturoznawcy czy kulturoznawcy mieliby odgrywać, ale o cele badawcze reprezentowanych przez nich dyscyplin. Żyjemy w czasie, który wymaga redefinicji humanistyki i jej dziedzin oraz znalezienia nowych sposobów legitymizacji jej istnienia. Powinniśmy rozważyć, jaki rodzaj pytań usprawiedliwia naszą wiedzę i podejścia badawcze? Czy są to pytania o demokrację, sprawiedliwość, prawa człowieka, etykę, Boga, przetrwanie gatunków lub/i życia na ziemi. Ponadto ciągle zmienia się rozumienie samego pojęcia kultury, a także tego co społeczne (...)<sup>13</sup>.

Pierwszym krokiem byłoby zatem przyjrzenie się gatunkom i ich ewolucji z szerszej niż tylko — jak określano to dawniej — wewnątrztekstowa perspektywa. Następnie istotna jest próba określenia kontekstu i motywacji kulturowej, w której te gatunki są osadzone. Co więcej, studia w takim znaczeniu powinny skupić się na stawianiu pytań wykraczających poza tradycyjnie rozumiane *genre studies*, m.in.: co w danym gatunku stanowi przejaw (nie)ludzkiego doświadczenia; w jaki sposób narracja reprezentuje ja, relacje ja–świat, ja–inny, ja–ja; przy

---



---

konsekwencje teoretyczne najnowszych studiów z zakresu socjologii wiedzy, postulaty metodologiczne Haydena White’a (2000, 2009) i Dominica LaCapry (2009), teoria aktora-sieci Bruno Latoura (2010), filozoficzne teksty Giorgia Agambena i praktyka teoretyczna kontynuatorów myśli Foucaulta.

<sup>11</sup> Podobne stanowisko zdaje się cechować także głęboko zakorzenione w polskiej tradycji akademickiej pismo „Zagadnienia Rodzajów Literackich” (afiliowane przy Uniwersytecie Łódzkim i wydawane przez Łódzkie Towarzystwo Naukowe). Świadczyć może o tym między innymi monograficzny zeszyt periodyku poświęcony krytycyzmowi, a także anglojęzyczna publikacja: *Critical Theory and Critical Genres: Contemporary Perspectives from Poland* (2014), której to „Zagadnienia” patronują.

<sup>12</sup> Antoine Compagnon przytacza w swoim *Demonie teorii* myśl pisarza angielskiego Matthew Arnolda z artykułu *Funkcja krytyki dzisiaj* (1864), w której ten definiuje studiowanie literatury jako „bezinteresowny wysiłek na rzecz poznania i propagowania tego co na świecie poznano i pomyślano najlepszego” (Compagnon 2010: 207).

<sup>13</sup> Domańska 2011: 223.

pomocy jakich środków umożliwiła poznanie, identyfikację, empatię; co wpływa na przekształcenia gatunkowe i jaki jest tego związek ze zmieniającą się ludzką percepcją i kategoryzacją świata. Jest to zatem projekt genologii skierowanej ku zainteresowaniom kognitywistycznym. Genologii, która nie tyle ma dostarczać kolejnych klasyfikacji — katalogów cech i klasycznych definicji, co w oparciu o propozycje typologiczne przedstawić gatunek jako materializację pewnych figur, postaw i operacji poznawczych, a nawet zrównać gatunek z figurą myśli i języka<sup>14</sup>. Ważny jest także wybór samego gatunku. W moim studium zdecydowałem się zanalizować powieść graficzną — gatunek komiksu, który czerpie z żywiołu powieściowości literackiej i do samej literatury asymptotycznie się zbliża. *Graphic novel*, w świetle zarysowanych w tym miejscu założeń, stanowi podręcznikowy przedmiot badań dla nowej genologii. Charakteryzuje się: wieloznakowością, niejednorodną narracją, hybrydycznością, transgatunkowością, dodatkowo wskazuje na swoją literackość, jednocześnie testując granice tej kategorii. Powieść graficzna, jako gatunek o nieoczywistych ramach klasyfikacyjnych oraz nieoczywistym statusie genologicznym i tekstologicznym, stanowi więc laboratorium literackości i powieściowości, w którym zweryfikować można skuteczność narzędzi nowej genologii sprzężonej z narratologią kognitywistyczną.

Powieści graficzne ze względu na różnorodność tematyczną i poetologiczną stanowią obszar genologicznego sporu między badaczami zajmującymi się tekstami kultury. Jak już próbowałem sygnalizować, nie wyznaczono dotychczas zadowalających granic gatunkowych *graphic novel*, a praktykę posługiwania się tym terminem cechuje daleko idąca dowolność<sup>15</sup>. Zdarzają się mimo to próby

<sup>14</sup> Por. Stockwell 2002.

<sup>15</sup> Na przykład w polskich mediach nadal powszechne jest posługiwanie się tym pojęciem jako znacznikiem każdego komiksu, który według recenzenta lub krytyka przedstawia jakąś wartość — artystyczną, estetyczną, etyczną, kulturotwórczą itp. We Francji powieściami graficznymi często nazywa się dowolne wydania albumowe komiksowych seriali, które w obrębie jednego odcinka (ok. 50 stron) prezentują względnie zamkniętą całość fabularną. W Stanach Zjednoczonych dowolność nazewnictwa posuwa się jeszcze dalej: amerykańskie wydawnictwa nazywają powieściami graficznymi nawet zbiorcze wydania zeszytów komiksowych (włącznie z superbohaterskimi). Każdy taki zbiór, wydany w formie odpowiednio grubej książki, podpisuje się tym terminem. Na polskim rynku komiksu da się zaobserwować podobne procesy. Przykładem może być seria łącząca tradycję mangi i kultury japońskiej z amerykańskim komiksem popularnym *Usagi Yojimbo*, którą publikowała w Polsce Mandragora, a która wciąż jest częścią oferty wydawniczej Egmontu. Większość komiksów z tej serii została wprowadzona do obiegu księgarskiego jako kompilacyjne edycje amerykańskich wydań zeszytowych (w USA, gdzie rynek komiksu jest nieporównywalnie większy i mocniej osadzony kulturowo, praktyka publikacji popularnych tytułów, takich jak *Usagi Yojimbo*, jest bardziej złożona: wydania zbiorcze są poprzedzone regularnym dostarczaniem czytelnikowi nowych odcinków historii w formie zeszytów, by następnie poszerzyć

scharakteryzowania cech dystynktywnych powieści graficznej wskazujące na podobieństwo do powieści literackiej, wyraźne kategorie początku i końca, fabularną ciągłość konstrukcji, posługiwanie się narracją literacką, skierowanie do dorosłego odbiorcy, świadomy zamysł artystyczny tekstu, położenie nacisku na kształt estetyczny, skłonność do szukania nowych środków wyrazu oraz objętość takiego wydawnictwa. Na polskim gruncie badań genologicznych jednym z najnowszych przykładów takich klasyfikacji jest propozycja Wojciecha Birka zamieszczona w czasopiśmie „Zagadnienia Rodzajów Literackich”:

Powieść graficzna (ang. *graphic novel*, fr. *roman graphique*, *bd roman*): jedna z trzech podstawowych form genologicznych komiksu (obok komiksu prasowego i zeszytu [albumu] komiksowego), ukształtowana w latach 60. XX wieku, a od lat 80. traktowana jako równoprawna i istotna artystycznie odmiana komiksu najbliższa literaturze. Jej wyznaczniki genologiczne to: deheroizacja w zestawieniu z bohaterami o nadludzkich możliwościach w tradycyjnym komiksie, realizm w konstrukcji świata przedstawionego, często pierwszoosobowa forma narracyjna obejmująca zamkniętą strukturę fabularną ukształtowaną na wzór literackiej powieści, autobiografizm, pogłębiona motywacja psychologiczna, odniesienia do tradycji gatunkowych literatury, takich jak powieść o dojrzewaniu, powieść środowiskowa, kronika rodzinna, literatura faktu itp. oraz duża — w zestawieniu z innymi postaciami komiksu — objętość (...)<sup>16</sup>.

Dopóki jednak definicje będą opierały się na klasycznych teoriach kategoryzacji, dopóty ich praktyczne możliwości aplikacji i operacyjności dla badań nad komiksem będą znikome. Niemożliwe wydaje się bowiem wyznaczenie koniecznych i wystarczających norm gatunkowych, w obrębie których mieściłyby się tak odmienne od siebie realizacje powieści graficznych. Zróznicowanie tej odmiany komiksu przypomina płynną i ciągle siebie przetwarzającą przestrzeń powieści literackiej (co nie jest równoznaczne z aneksem powieści graficznej do tej przestrzeni). Rozumiany po Bachtinowsku żywioł powieściowy znajduje swoje ujście

---



---

ofertę o wydania kolekcjonerskie w twardej oprawie, na lepszym papierze oraz z szeregiem „autorskich dodatków” charakterystycznych dla tzw. art booków). Gdy tylko Egmont zdecydował się wydać w kolorze (zwykle są to komiksy czarno-białe) osobną historię o Usagim w prestiżowej serii „Mistrzowie komiksu”, na okładce niezwłocznie znalazła się adnotacja — powieść graficzna — choć komiks ten poza walorami edycyjnymi niczym nie różnił się od historii wydawanych w tomach zbierających komiksy z poszczególnych zeszytów. Co ciekawe, ta propozycja, z punktu widzenia objętości — tak istotnej w definicjach powieści graficznej, jest o wiele cieńsza od pozostałych, „zwyczajnych” tomów. Czy rzeczywiście taki wyjątek można nazwać powieścią graficzną, a może to cała seria opowieści o Usagim nią jest? Lub, co jeszcze ciekawsze, żaden z tych komiksów nie może być uznany za powieść graficzną? Mam nadzieję, że przynajmniej częściowo zadowolających odpowiedzi na te, jak i inne pytania, udzielam w rozdziałach czwartym i piątym.

<sup>16</sup> Birek 2009: 248.

w gatunkowym bogactwie *graphic novel*. Zarówno w przypadku powieści literackiej, jak i w jej komiksowym odpowiedniku pokusa skonstruowania normatywnej definicji musi skończyć się fiaskiem. Drogą do stworzenia teoretycznej podstawy dla późniejszych analiz mogą być za to typologie oparte na podobieństwie rodzinnym, kategoryzacji prototypowej oraz wykorzystanie klasycznej już teorii łańcuchów politypicznych Stefana Sawickiego (1981). Każdorazowa kontekstualizacja oraz zestawienie analizowanej powieści z wybranym (stworzonym) prototypem pozwalają na uchwycenie zarówno zmieniających się uwarunkowań wewnętrztekstowych, jak i chociażby sytuacji na rynku wydawniczym, które mogą wpływać na sposób publikowania komiksów (zeszyty, albumy, wydania kolekcjonerskie itd.) — a co za tym idzie, na przypisywanie ich do konkretnych gatunków i subgatunków.

Badania problematyki związanej z tekstami właściwymi kulturze popularnej — w tym wypadku powieści graficznych — kierują ku szerszej refleksji nad przewartościowaniem teorii i krytyki w badaniach kulturowych, mającym miejsce od połowy lat 60. XX wieku. Wzrastające zainteresowanie naukowe tym co masowe, studia nad tzw. nowymi mediami, komunikacją, redefiniowanie pojęcia modernizmu, rodzące się poststrukturalne i postmodernistyczne praktyki czytania świata stopniowo umożliwiły usankcjonowanie się akademickiego dyskursu dotyczącego kultury popularnej i jednocześnie zaczęły przełamywać hegemonię nieinkluzywnych klasyfikacji „wysokie – niskie”<sup>17</sup>. Potępiające masowość głosy krytyków popkultury, choćby patronowała im jako intelektualna inspiracja dialektyka negatywna Adorna zwrócona przeciw przemysłowi kulturowemu i systemowości rozumu instrumentalnego<sup>18</sup>, współcześnie coraz częściej brzmią anachronicznie: „apokaliptycy” (posługując się już blisko 50-letnią terminologią Umberta Eco) powoli są zastępowani przez „dostosowanych”, a termin „kultura masowa” jest używany coraz rzadziej — wypiera go bowiem pojęcie kultury popularnej, które

<sup>17</sup> Od blisko stulecia kultura zachodnia tak naprawdę składa się z dwóch kultur: tradycyjnej (nazwijmy ją *kulturą wysoką*), odnotowywanej w podręcznikach, oraz *kultury masowej*, wytwarzanej w ilościach hurtowych, tak by zaspokoić rynek. (...) *Kultura masowa* rozwinęła również autonomiczne środki przekazu, którymi rzadko posługują się prawdziwi artyści: radio, filmy, komiksy, kryminały, science-fiction, telewizję (...). Jest produktem tworzonym wyłącznie i bezpośrednio na potrzeby masowej konsumpcji — niczym guma do żucia. (MacDonald 1953: 1; przekład własny)

Stanowiska takie jak Dwighta MacDonalda, nieufne i konserwatywne wobec kultury popularnej, w świetle dzisiejszych — w znacznej mierze antropologicznych — badań nad kulturą, stają się nieaktualne, a przynajmniej funkcjonują jedynie w ramach jednego z dziesiątek ujęć kultury, nie zaś jako wersja kanoniczna — obowiązujący i jednobrzmiący głos Akademii.

<sup>18</sup> Zob. m.in. T. Adorno, *Über Jazz* (Adorno 1990).

niesie ze sobą odmienne asocjacje<sup>19</sup>. Kultura (sztuka) przestała być domeną autonomiczną i elitarną, pojawiło się pojęcie produkcji kulturowej oraz postulaty niwelowania sztucznych podziałów, które rozmięły się z rzeczywistością. W 2000 roku Miriam Bratu Hansen stwierdziła:

Modernizm obejmuje (...) pełen zakres praktyk kulturowych i artystycznych, które dokumentują, poddają refleksji oraz odpowiadają na procesy modernizacji i doświadczenie nowoczesności — włączając paradygmatyczne przemiany warunków, w jakich sztuka była produkowana, rozpowszechniana i konsumowana; innymi słowy tak, jak różnorako rozumianych estetyk nowoczesności nie da się sprowadzić do kategorii stylu, tak też zatarcie ulegają tu w ich obrębie granice instytucji sztuki w ich tradycyjnym osiemnastowiecznym i dziewiętnastowiecznym wcieleniu — nastawionym na ideał estetycznej autonomii, zakładający opozycję „wysokiego” i „niskiego”, czyli autonomicznej sztuki i popularnej, masowej kultury<sup>20</sup>.

Teoria zaczęła przeprowadzać rewizję samej siebie. Metateoretyczne, naznaczone wzajemną krytyką dyskusje lat 70. i 80. XX wieku doprowadziły do przewrotu zarówno na poziomie metodologii, języka, jak i samego przedmiotu badań. Trwające do dziś debaty oscylujące między próbami zdefiniowania modernizmu i postmodernizmu zaowocowały analizami tekstów do tej pory pomijanych (m.in. komiksów, filmów, graffiti, literatury popularnej). Mimo że po dziś dzień, szczególnie na niwie polskiej humanistyki, pokutuje pamięć o *wielkim podziale kulturowym*<sup>21</sup> i nadal trzeba przełamywać dawne uprzedzenia, krytyczne podejście do elitarności kultury zaowocowało otwarciem teorii na przestrzenie do tej pory przez nią nieeksplorowane. To otwarcie nie jest jednak właściwe tylko dla dyskursu naukowego. Poszerzanie swoich granic, zacieranie ich, przenikanie, interferencja i konwergencja są charakterystyczne przede wszystkim dla przedmiotu badań — współczesnej kultury. Tym ciekawszym wyzwaniem jest dla teorii kulturowych śledzenie owych nawarstwień i wzajemnych zapożyczeń.



Książka ta składa się z pięciu głównych rozdziałów. W rozdziale pierwszym sytuuje badania nad komiksem na tle studiów z zakresu kultury popularnej oraz charakteryzują tę przestrzeń w opozycji do kultury masowej. Szerzej zostają także omówione

---

<sup>19</sup> O komiksie oraz powieści graficznej w relacji do kultury masowej i popularnej piszę na początku rozdziału pierwszego.

<sup>20</sup> *Rekonfiguracje modernizmu* 2009: 237.

<sup>21</sup> Huyssen 1986.

relacje kultury popularnej i gry oraz tzw. zwrot wizualny/ikoniczny. Następnie w rozdziale drugim przechodzę do zarysowania historycznego tła rozwoju komiksu. Jego zwieńczeniem jest najdojrzalsza forma gatunkowa, czyli powieść graficzna. W tym rozdziale przedstawiona zostaje droga komiksu od jego prahistorii, przez nowożytne narracje posługujące się statycznym obrazem, rozwój prasy i pierwsze protokomiksy — przede wszystkim Rudolphe’a Töpffera (1799–1846), Gustave’a Doré’a (1832–1883) oraz Wilhelma Buscha (1832–1908) — po komiks amerykański przełomu XIX i XX wieku. Następnie pokrótce omawiam lata 20. oraz lata 30. XX wieku w Stanach Zjednoczonych i Europie Zachodniej, a także narodziny komiksu superbohaterskiego i rolę komiksu w czasie II wojny światowej. Kolejne fragmenty poświęcone są latom 50. — *Classics Illustrated*; EC; EA — oraz wprowadzeniu komiksowej cenzury. Ostatnia część tego zarysu powszechnej historii komiksu dotyczy kontrkultury, magazynów „Metal Hurlant” i „Heavy Metal”, narodzin „właściwej” powieści graficznej oraz najważniejszych reprezentacji tego gatunku od przełomu lat 70. i 80. po współczesność. Ostatnie passusy rozdziału drugiego skupiają się na recepcji komiksu w Polsce oraz historii komiksu polskiego od pierwszych protokomiksów i dwudziestolecia międzywojennego przez komiksy czasów PRL-u po sytuację komiksu w Polsce po transformacji systemowej.

Rozdział trzeci ma kształt metateoretycznego wywodu o genologii i powraca do wątków sygnalizowanych we wstępie. Przedstawiam w nim sytuację genologii po zwrotach badawczych w obliczu przewartościowania teorii, polisystemów i pojawienia się nowych metodologii. Kluczowym pytaniem w tym rozdziale jest to, w jaki sposób badać gatunki hybrydyczne i wieloznakowe — w tym komiks, a przede wszystkim powieść graficzną — w obliczu kryzysu genologii esencjalnej. Rozdział trzeci stanowi tym samym przegląd stanowisk badawczych od ujęć klasycznych po teorię podobieństwa rodzinnego i kognitywistyczną kategoryzację prototypową. Szczególny nacisk został położony na omówienie zagadnień genologii nieesencjalnej, teorię łańcuchów politypicznych, genologię multimedialną oraz genologię (po)humanistyczną — związaną z pojęciami literackości i powieściowości (jako swoistymi stanami poznawczymi i krytycznymi umysłu), a także przemianami we współczesnej narratologii.

W rozdziale czwartym, dokonawszy wstępnego wyróżnienia powieści graficznej z dziedziny komiksu, koncentruję się na analizie specyfiki komiksowej narracji opartej na jedności ikonolingwistycznej. Przedstawione zostają przykładowe definicje komiksu i powieści graficznej w oparciu o dotychczasowe ustalenia i publikacje. Po dokonaniu szkicowego rozróżnienia kierowanego propedeutycznym charakterem tej części pracy — mającej przede wszystkim na celu podkreślenie potrzeby rozpatrywania powieści graficznej jako osobnego gatunku komiksowego,

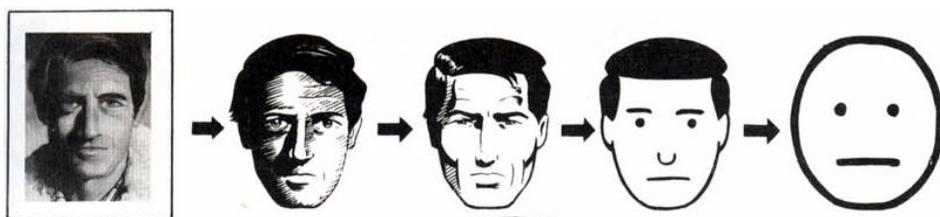
który mimo opowiadania obrazem pod względem struktur narracyjnych i intencjonalności bliski jest powieści literackiej i kategorii powieściowości — omawiam problemy związane z semiotyką (wielość tworzyw) komiksu oraz niejasne kryteria i dystynkcje funkcjonujące zarówno w nomenklaturze naukowej, jak i popularnonaukowej. Krytycznemu oglądowi poddane zostają również cztery pojęcia: gatunek, medium, język i tekst. Rozdział czwarty zakończony jest tezą o amalgamatyczności komiksu (w tym powieści graficznej) i próbą podsumowania komiksowej poetyki oraz semiotyki w perspektywie kognitywistycznej.

Rozdział piąty dzieli się na dwie blisko związane ze sobą części. Pierwsza z nich ma charakter rekonesansu w badaniach kognitywistycznych. Mówiąc o powieści graficznej, wprowadzam między innymi terminy reprezentacji świadomości/doświadczenia, ucieleśnienia, ram mentalnych czy narracji opartej na metaforach i amalgamatach. Powołuję się także na niezwiązaną z kognitywistyką teorię Briana McHale'a o dominancie ontologicznej i epistemologicznej<sup>22</sup>. Następnie omawiam dokładniej autorski model powieści graficznej, który nie posiłkuje się żadną z cech podkreślanych w dotychczasowych definicjach. Opiera się on o pojęcia omówione w rozdziale trzecim: (meta)krytyczność — związaną z metareprezentacjami i metakognicją — oraz intersubiektywność, przejawem której jest m.in. fokalizacja. W drugiej części rozdziału piątego wykorzystuję wymienione tu kategorie, by jeszcze raz wskazać na gatunkową charakterystykę powieści graficznej, odróżniając ją od innych gatunków komiksu, a jednocześnie nieposługując się cechami esencjalnymi przywoływanymi w definicjach klasycznych. (Meta)krytyczność i intersubiektywność zostają każdorazowo zestawione z dwiema — zależnymi od siebie — kategoriami narratologicznymi zaproponowanymi przez Mieke Bal. Są nimi: narrator i poziomy narracji. W następnej kolejności analizuję je pod względem realizacji wprowadzonych przeze mnie kryteriów w odniesieniu do metafor i amalgamatów konceptualnych (częstokroć będących podstawą rozwiązań narracyjnych w powieściach graficznych).

Kognitywistyczna teoria narracji oraz kategoryzacja prototypowa pozwalają na analizę cech gatunkowych powieści graficznej, stworzenie propozycji typologicznej, a przede wszystkim na wskazanie takich kategorii, jak: (meta)krytyczność, metareprezentacja, intersubiektywność czy powieściowość, które wydają się kluczowe dla mówienia o *graphic novel*. Powyższe założenia umożliwiają także ucieczkę od normatywnych klasyfikacji i katalogowania mniej lub bardziej pewnych wyznaczników tekstu skutkujących definiowaniem gatunku jako zbioru rozmaitych, niekoniecznie powiązanych ze sobą elementów, które najczęściej są je-

<sup>22</sup> McHale 1996.

dynie powierzchniowym rezultatem płynnych struktur (całkowicie pomijanych w badaniach nad komiksem) związanych z modelami opowiadania i poznania właściwym ludzkiemu umysłowi. Taki kognitywistyczny schemat reprezentacji i opowiadania zarazem, charakterystyczny dla myślenia metaforycznego i metonimicznego, świetnie ilustruje poniższy kadr z *Understanding Comics* Scotta McClouda. Trzeba przy tym dodać, że dotyczy on tylko (lub aż) uniwersalności ikonicznego języka, która leży u źródła komiksowej narracji. Prosty mechanizm działania ikonicznych reprezentacji, który sprowadza się do stopniowej redukcji elementów przedstawienia aż do osiągnięcia radykalnie uproszczonej formy, wciąż pozwalającej wszak na jej połączenie z desygnatem (lub znakiem wyjściowym), z jednej strony odwołuje się do schematów kategoryzacji w umyśle, z drugiej zaś — do zdolności tworzenia sensów przez dostrzeganie podobieństw i przyległości. A skoro już na tak podstawowym poziomie jak struktura semiotyczna komiksu dostrzec można procesy kognitywne kluczowe dla konstruowania narracji statycznym obrazem, jak wiele innych ich przejawów kryje się w komiksowych formach cechujących się wysoką samoświadomością gatunkową — powieściach graficznych?



Ryc. 1. Scott McCloud, *Understanding Comics* (1993: 29)

To pytanie kieruje mnie tym samym w stronę budowania tekstu teoretycznego z jednej strony skupionego wokół refleksji genologicznych i metodologicznych, z drugiej jednak składającego się na narrację o wielu twarzach, która chce uchwycić to, co wiąże się z ową wielością i różnorodnością determinowaną przedmiotem swojego opisu.

