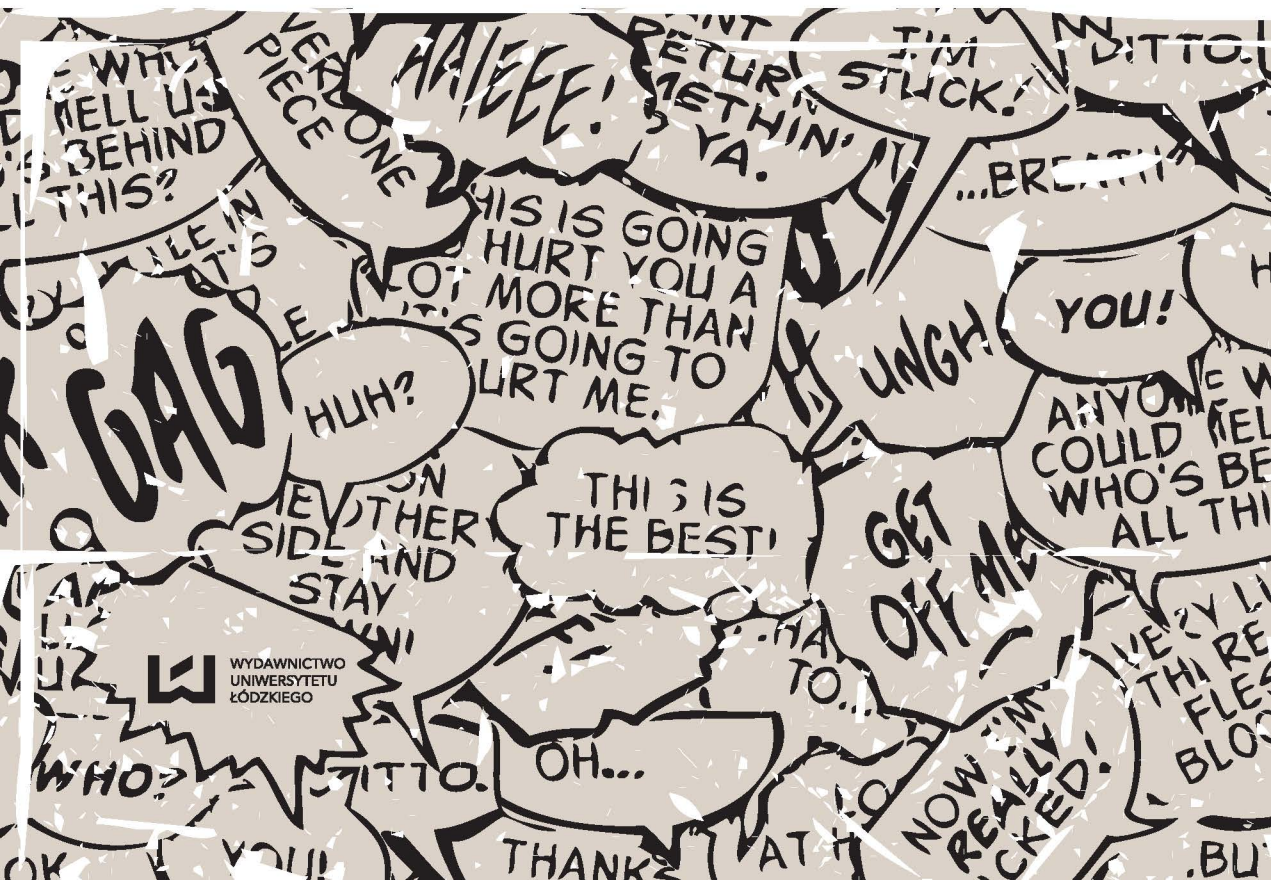


Kognitywistyka

Michał Wróblewski

Powieść graficzna

Studium gatunku w perspektywie kognitywistycznej



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

<https://doi.org/10.18778/8088-532-5>

*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

Uwagi wstępne.....	11
Rozdział 1. Kultura popularna	23
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
Rozdział 2. Od protokomiksów do powieści graficznej.....	63
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

Rozdział 3. W stronę genologii (po)humanistycznej i kognitywistyki	109
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
Rozdział 4. Komiks w systemie znaków	151
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
Rozdział 5. Analiza powieści graficznych w perspektywie kognitywistycznej	195
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 wstępne¹

Badania nad komiksem, relatywnie nowe i obecne w wielu dyskursach, doskonale ilustrują problemy, z którymi boryka się (po)nowoczesna humanistyka². 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 literaturoznawczego³ 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

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

² 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.

³ 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)⁴, 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 humanistyce⁵: pragmatycznym, narratystycznym, etyczno-politycznym, kulturowym i performatywnym⁶, konieczna jest refleksja nad stanem współczesnej genologii oraz jej potencjalnymi strategiami naukowej przydatności w najbliższych latach. Zakładając stronniczość, nieobiektywność i nieuniwersalność obserwacji ponowoczesnego badacza-turysty⁷ przyglądającego się przedmiotom zza zasłony języka, posiadanej wiedzy i słowników, które w każdej chwili może zamienić na inne, potrzebne staje się przewartościowanie

⁴ 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).

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

⁶ 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 ikonizacyjnym, „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.

⁷ Bauman 2000; MacCannell 2002; Nycz 2006a, 2006b; Wieczorkiewicz 2012.

genologicznych postulatów. Tym bardziej będąc „liberalną ironistką” — jak widział to Richard Rorty⁸ — 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 zewnątrztekstowe), remediacja i tekst w przestrzeni nowych mediów oraz gatunki hybrydalne, które to najczęściej reprezentują doświadczenie ponowoczesne, i postawy krytyczne charakterystyczne dla Nowej Humanistyki⁹ — zwanej także post-humanistyką lub post-teorią¹⁰. Nie znaczy to jednak, że przyszłości genologii upatrywałbym

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

⁹ 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, humanistycie ekologicznej i in. Wydawnictwo to jest prawdopodobnie najbardziej kompletną próbą przedstawiania najnowszych tendencji (po)humanistycznych, jaka dotychczas ukazała się na polskim rynku czasopism akademickich.

¹⁰ 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 politycznym¹¹. 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 wpłątane 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 człowiekiem¹². 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 (...) ¹³.

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.

¹¹ 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.

¹² 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).

¹³ Domańska 2011: 223.

pomocy jakich środków umożliwiałoby 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 języka¹⁴. 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 dowolność¹⁵. Zdarzają się mimo to próby

¹⁴ Por. Stockwell 2002.

¹⁵ 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 (...)¹⁶.

Dopóki jednak definicje będą opierały się na klasycznych teoriach kategorii, 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 zadowalających odpowiedzi na te, jak i inne pytania, udzielam w rozdziałach czwartym i piątym.

¹⁶ 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”¹⁷. Potępiające masowość głosy krytyków popkultury, choćby patronowała im jako intelektualna inspiracja dialektyka negatywna Adorna zwrócona przeciw przemysłowi kulturowemu i systemowości rozumu instrumentalnego¹⁸, 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

¹⁷ 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.

¹⁸ Zob. m.in. T. Adorno, *Über Jazz* (Adorno 1990).

niesie ze sobą odmienne asocjacje¹⁹. 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 zatarcu 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 kultury²⁰.

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*²¹ 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 sytuuję badania nad komiksem na tle studiów z zakresu kultury popularnej oraz charakteryzuję tę przestrzeń w opozycji do kultury masowej. Szerzej zostają także omówione

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

²⁰ *Rekonfiguracje modernizmu* 2009: 237.

²¹ 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,

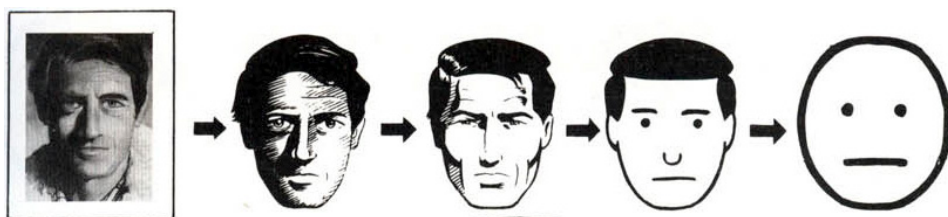
który mimo opowiadania obrazem pod względem struktur narracyjnych i intencjonalności bliski jest powieści literackiej i kategorii powieściowości — omawiam problemy związane z semiotyką (wielość tworzyw) komiksu oraz niejasne kryteria i dystynkcje funkcjonujące zarówno w nomenklaturze naukowej, jak i 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 epistemologicznej²². 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-

²² 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.



ROZDZIAŁ 1

Kultura popularna¹

1.1. Swoistość kultury (po)nowoczesnej: kultura masowa a kultura popularna²

Komiks, a więc również powieść graficzna, jest w sensie badawczym tematem kłopotliwym. Raz: ze względu na podkreślaną już wieloznakowość i narracyjną niejednorodność, po wtóre: wskutek swej proveniencji, a tym samym odgórnego wpisania w spór między apologetami kultury popularnej a jej zagorzałymi krytykami. Oznacza to, że analiza takich tekstów kultury, jakimi są komiksy, potrzebuje odpowiedniego wprowadzenia, które z jednej strony wytłumaczy badacza z jego stosunku do tego, co w kulturze popularnej i masowej, z drugiej wyjaśni zasadność podjętej pracy. Silnie osadzona teoretycznie krytyka kultury masowej, przy jednoczesnym — wciąż nie w pełni aprobowanym — nurcie „równouprawnienia” kultury popularnej jako przedmiotu studiów wymusza specjalne usankcjonowanie podjętego tematu. Najbardziej wymowną ilustracją bieżącego stanu

¹ Niniejszy rozdział odwołuje się we fragmentach do moich wcześniejszych artykułów: *Wstępna charakterystyka powieści graficznej. W stronę genologii humanistycznej* (Wróblewski 2010c); *Komiks a literatura. Narracyjne zabawy literackie na przykładzie „Tristrama Shandy’ego” Martina Rowsona* (Wróblewski 2011a); *Potencjał ewolucyjny metakrytyczności na przykładzie powieści graficznej „Strażnicy” Alana Moore’a i i Dave’a Gibbonsa* (Wróblewski 2013).

² M.in. w oparciu o publikacje: Bourdieu 1984; Carroll 2011; Fiske 2010; Gans 1999; Huzinga 1985; Jameson 1993; Jenkins 2006; Kłoskowska 1964; Krajewski 2003; Lash i Lury 2011; Lachman 2004; Macdonald 1953; Majewski 2011; McLuhan 1975; Strinati 1998.

dyskursu o kulturze popularnej jest niezmiennie funkcjonująca potrzeba usprawiedliwiania się z naukowego zainteresowania popkulturą, mimo że początek badań tego rodzaju można datować na lata 60. XX wieku, a nawet wcześniej, i wiązać z nimi czołowe dla współczesnej krytyki i teorii postacie ze świata nauki. Dotyczy to zarówno publikacji autorstwa czołowych przedstawicieli humanistyki (szczególnie polskiej), podręczników, monografii, jak i artykułów pisanych przez magistrantów i doktorantów. Niniejsza publikacja, w pewnym stopniu wpisuje się w te ramy, nie mogąc uniknąć omówienia obecnego stanu badań i tradycji za nimi stojącej. Jednocześnie podkreślić pragnę absurdalność istniejącego problemu. Wszak mimo panującej powszechnej akceptacji i głośnego artykułowania potrzeby badań nad kulturą popularną ze strony Akademii wciąż pokutuje myślenie bliskie dystynkcjom lepsze – gorsze, wysokie – niskie, które skutkuje niezmiennym „punktem wyjścia”, czyli rozpoczynaniem każdej rozprawy od prewencyjnej odpowiedzi na wszystkie zarzuty ewentualnych przeciwników studiów nad kulturą popularną. Taki stan rzeczy spowalnia ewolucję badań i dodatkowo umacnia przekonanie o badaniach godnych oraz tych dotyczących dziedzin pogardzanych i wątpliwych, od których lepiej bądź to zupełnie się odgrodzić, bądź traktować je protekcyjnie, przyjmując perspektywę wywyższonego obserwatora, rezydenta wieży z kości słoniowej³. Cofa to uniwersytecką dyskusję przynajmniej do czasów „apokaliptycznych”⁴ publikacji Dwigtha Macdonalda z lat 50. i 60., które z racji prezentowanej optyki uniemożliwiają przyjęcie postawy poznawczej względem przedmiotu badania, co najwyżej stanowią doskonały przykład jego dyskursywizacji i przejęcia przez konkretne ideologie. Może właśnie dlatego warto, mimo moich wcześniejszych uwag, jeszcze raz wypunktować podstawowe różnice między kulturą popularną a kulturą masową, nim wprowadzony zostanie temat komiksu — zjawiska kulturowego związanego z obydwoma pojęciami.

³ Postawa taka najwyraźniej uzewnętrznia się w publikacjach i wypowiedziach dotyczących sfery kultury popularnej i praktyk społecznych, które wciąż związane są ze swojego rodzaju tabu. Przykładem służyć mogą badania nad erotyką i pornografią idące śladem książek Lindy Williams (wyd. pol.: Williams 2010, 2013), w tym książka Lecha M. Nijakowskiego *Pornografia. Historia, znaczenie, gatunki* (Nijakowski 2010).

⁴ Odwołuję się w tym miejscu do określeń Umberta Eco — apokaliptycy i dostosowani (Eco 2010).

1.2. Kultura masowa

Kultury popularnej nie należy utożsamiać z kulturą masową, co niestety nadal ma miejsce. Oba określenia odnoszą się do, wydawać by się mogło, tego samego zjawiska społeczno-kulturowego, jednak różnice są znaczące. Dawno minęły już czasy, w których nie funkcjonowało nawet pojęcie kultury, nie mówiąc tym bardziej o jej modelach i trybach, które są kluczowe dla dzisiejszego języka nauki. Tak podsumowuje to Wojciech Burszta:

Patrząc na niebywałą dzisiaj karierę słowa „kultura”, aż nie chce się wierzyć, iż przez wieki ludzie świetnie sobie radzili w świecie materialnym i społecznym, zupełnie nie mając świadomości, że reprezentują/tworzą/określają rzeczywistość, która dzisiaj mieści się w tym pojemnym pojęciu. (...) Dopiero w XIX wieku musieli pojawić się antropolodzy, by stwierdzić, że ludzie żyjący w zbiorowościach mają różne kultury, odrębne style życia, ale doświadczenie pokazuje, że dana grupa może żyć zgodnie z własnym kulturowym modelem, wcale go nie znając. Są tylko dwa momenty, w których kultura niejako się ujawnia, zostaje poddana metajęzykowemu namysłowi. Po pierwsze, kiedy zostaje zderzona z krytyczną analizą, która pokazuje, jak ona funkcjonuje; albo, po drugie, kiedy pojawia się konkurencyjny model mający swe źródło równie dobrze wewnątrz kultury, jak i poza nią. Te kultury, których doświadczenia z innymi, obcymi kulturami nie stały się powodem społecznej traumy, nie postrzegają siebie na poziomie metakulturowym (jako odrębne kultury), ale jako czysty i prosty model człowieczeństwa. Tutaj sprawa jest prosta — poza granicami ich świata wszystko jest barbarzyńskie, ergo jest nie-kulturą. Dawne to czasy jasności i pewności. Rozplenienie się sensów związanych z coraz bardziej różnicującym się pojęciem kultury i jego niezbędnością we współczesnym słowniku wszystkich nieomal dziedzin życia powoduje, że na dobre przyszło nam się pogodzić z nieusuwalną wieloznacznością i mglistością znaczeń, jakie z kulturą wiążemy. (...) Kultura to pojęcie ksenogamiczne w tym rozumieniu, że nieustannie jest „zapyłane” przez różne dziedziny społecznej praktyki. (...) Multikulturalizm, etnonacjonalizm, myśl konserwatywna, liberalna i lewicowa znacznie przemodelowały naukowo-teoretyczny sens kultury po to, by używać jej do osiągnięcia praktycznych celów emancypacyjnych albo wspierać konkurencyjne ideologie ładu społeczno-politycznego⁵.

Wymienione powyżej procesy przyczyniły się również znacznie do rozdzielania pojęć *kultury masowej* i *popularnej*, jednocześnie wprowadzając ową „mglistość znaczeń” — problem przypisania konkretnych kulturowych praktyk i tekstów do większych systemów. Warto więc zacząć od wskazania podstawowych różnic dla tych terminów. Na pewno kulturę masową i popularną łączy szerokie spektrum odbiorców — jednakże mechanizm ich funkcjonowania wpływa na

⁵ Burszta 2011: 9–10.

odrębność obu fenomenów, a ich rozdzielnność przyporządkować można hipotezie o rozłamie kulturowym związanym z dyskusją wokół kategorii końca:

Ostatnie kilka lat minęło pod znakiem odwróconego millenaryzmu, w którym przepowiednie przyszłości — w katastroficznym bądź zbawczym duchu — zastąpiło odnoszące się do rozmaitych rzeczy poczucie końca (końca ideologii, sztuki lub klas społecznych; „kryzys” leninizmu, socjaldemokracji, państwa opiekuńczego itd., itp.); wzięte razem być może utworzą one to, co coraz częściej określa się mianem postmodernizmu. Jego istnienie uzależnione jest od przyjęcia hipotezy o istnieniu pewnego radykalnego rozłamu, pewnej *coupure*, lokowanej zazwyczaj w końcu lat pięćdziesiątych lub wczesnych sześćdziesiątych⁶.

W tym ujęciu określenie *kultura masowa* wiązałaby się z językiem i perspektywą modernizmu, podczas gdy *kultura popularna* przynależałaby do dyskursów postmodernistycznych, ponowoczesnych i poststrukturalnych.

Jeśli próbować wskazać na podstawowe cechy dystynktywne, to w przypadku kultury popularnej można podkreślić bezpośredni sposób jej komunikowania połączony z zachowaniem jednostkowości odbiorcy. Kultura masowa opierać się będzie natomiast na technicznych środkach przekazu i owej „masowości”.

Skoro masy już na mocy samej definicji nie mogą ani nie powinny kierować własną egzystencją, a tym mniej panować nad społeczeństwem, zjawisko to oznacza, że Europa przeżywa obecnie najcięższy kryzys, jaki może spotkać społeczeństwo, naród i kulturę⁷.

Tak prorokował w *Buncie mas* Ortega y Gasset. Słowo „masa”, które zaczęło przylegać do słowa „kultura”, gdy mowa była o jej przejawach niegodnych i brukowych, przeczących osiągnięciom modernizmu, poprzedziło narodziny kultury popularnej i w pewnym sensie do dziś w tych przedłużających się narodzinach przeszkadza. *Kultura masowa* zawiera w sobie semantyczny ładunek pejoratywny i już w momencie użycia tego sformułowania zmusza do negatywnego nacechowania opisywanego przedmiotu. Podobne zależności dają o sobie znać, gdy mówiąc o komiksie, używa się określeń quasi-literatura, para-literatura czy historyjka obrazkowa. Już stosowana nomenklatura z miejsca przekreśla naukowość dalszej dyskusji. Wyrażenie *kultura popularna* w tym kontekście nabiera istotnych funkcji. Mianowicie pozwala na neutralność języka opisu w granicach, na które ten język pozwala. Akademicy, nie tylko ci, którzy odpowiadają za ukonstytuowanie się wyrażenia *kultura masowa*, nie potrafią i zapewne nie chcą uwolnić się od potępiającej — w mniejszym lub większym stopniu — pozycji podobnej *magister elegantiarum*, traktując omawiane teksty kultury jako przejaw niezdrowej standaryzacji, ujednolicenia, powtarzalności,

⁶ Jameson 2011: 1.

⁷ Ortega y Gasset 2005: 533.

homogenizacji i uproszczenia. Zwrot *kultura popularna* przywołuje zgoła inne asocjacje. Są nimi m.in. otwartość, demokratyczność (rozumiana nie jako schlebianie powszechnym gustom i przyklaskiwanie miernocie), dostępność i uniwersalność⁸. Podczas gdy sformułowanie *kultura masowa* przekreśla jej związek ze sztuką, *kultura popularna* zaznacza jedynie jej egalitarność — choć i ten wyróżnik może zostać zniesiony ze względu na rozmycie granic tego co powszechne i elitarne, o czym pisał między innymi Fredric Jameson, zwracając uwagę na zanik kluczowych rozgraniczeń i podziałów, a zwłaszcza opozycji: kultura wysoka i popularna⁹.

Kulturą masową należałoby więc nazywać nie dzisiejszy rynek produkcji kulturowej (a przynajmniej nie większość z jego przejawów), a raczej pewien okres w historii kultury związany z jej umasowieniem i stechniczowaniem będącymi wynikiem postępującej industrializacji oraz urbanizacji. Tyczy się to szczególnie lat 20. i 30. XX wieku. O narodzinach kultury masowej w charakterystycznych dla postawy krytycznej słowach pisze Wojciech Daszkiewicz:

Geneza rozwoju kultury masowej związana jest ze zjawiskiem demokracji politycznej oraz powszechnej oświaty. Czynniki te doprowadziły do załamania monopolu dawnej klasy w dziedzinie kultury. W społeczeństwie przedindustrialnym było miejsce dla kultury elitarniej, ale także dla autentycznej kultury ludowej, która wyrasta z korzeni wiejskich, jest oryginalna i autonomiczna oraz bezpośrednio odzwierciedla życie i doświadczenia ludzi. Taka autentyczna sztuka ludowa nigdy nie aspirowała do miana sztuki, ale jej odrębność była akceptowana i szanowana. Sytuacja uległa zmianie wraz z pojawieniem się industrializacji oraz urbanizacji. Efektem wystąpienia tych procesów było załamanie wspólnoty oraz moralności ludzkiej. Jednostki stały się izolowane, wyalienowane i anomiczne, a jedyna więź zachodząca między nimi nabrała kontraktowo-finansowego charakteru. Aktywne wcześniej osoby zostały włączone w całkowicie anonimową masę, podatną na manipulacje ze strony mass mediów, stanowiących źródło zastępczej wspólnoty i moralności¹⁰.

Również z tej konstatacji wynikałoby, że terminu *kultura masowa* lepiej używać w stosunku do minionego stadium ewolucji kultury z nielicznymi miejscami produkcji zbliżonymi do fabryk, które wytwarzają miernej jakości kulturowe surrogaty dla biernego, nieuświadomionego i masowego odbiorcy, głównie z klasy robotniczej.

Fabrykują ją technicy wynajęci przez ludzi biznesu. Jej odbiorcy są biernymi spożywcami, udział ich ogranicza się do wyboru pomiędzy kupnem albo odmową kupna¹¹.

⁸ Patrz: Fiske 2010; Jameson 1993, 2011.

⁹ Jameson 1993.

¹⁰ Daszkiewicz 2010: 55.

¹¹ Kłoskowska 1991: 42.

Z drugiej strony zauważyć można, że obecnie kanały dystrybucji kultury (już nie tylko radio czy telewizja, ale przede wszystkim Internet wspomagany przez coraz bardziej zaawansowane technologicznie nośniki) umożliwiają zaspokajanie potrzeb wszystkich potencjalnych odbiorców¹², więc teoretycznie potęgować winny proces umasowienia. Dzieje się jednak odwrotnie: dostępność i powszechność danego tekstu kultury spotyka się tu już nie tylko z biernym odbiorcą, ale częściej świadomym użytkownikiem kultury, który ją — kierując się rozmaitymi mechanizmami i zależnościami (rynkowymi, społecznymi, wspólnotowymi, indywidualnymi, ideologicznymi itd.) — „selekcjonuje” i „konsumuje”, a w ostatniej dekadzie tzw. kultury 2.0. także współtworzy. *Kultura popularna* jest więc szerszym i o wiele bardziej funkcjonalnym pojęciem, którego *kultura masowa* może stanowić jedynie fragment.

1.2.1. Kultura masowa: podstawowe aspekty

Antonina Kłoskowska zwraca uwagę na nadrzędną cechę kultury masowej („wszystko co jest przedmiotem przekazywania i udostępniania wielkim liczebnie masom publiczności”¹³), zrównując ją w znacznej mierze z fabryczną produkcją przemysłową. Chodzi o proces ujednolicenia i homogenizacji, na który składają się: ogólne warunki przemysłowego zurbanizowanego społeczeństwa, podobieństwo zasad i funkcjonowanie środków masowej komunikacji oraz dyfuzja¹⁴.

Homogenizację opisuje Dwight Macdonald, porównując ją do procesu homogenizacji spożywczej:

Kultura masowa jest dynamiczną, rewolucyjną siłą, burzącą przegrody klasy, tradycji, smaku i zacierającą kulturalne odrębności. Miesza i rozbełtuje wszystko razem, wytwarzając to, co można nazwać homogenizowaną kulturą, (...) [procesem], który równomiernie rozprowadza drobiny śmietany w mleku, zamiast pozwolić im pływać osobno na wierzchu. W ten sposób niszczy wartości, bo sądy wartościujące zakładają dyskryminację. Kultura masowa jest bardzo, bardzo demokratyczna: odrzuca kategorię dyskryminację przeciwko komukolwiek, pomiędzy kimkolwiek i czymkolwiek. Wszystko wpada w jej młyn i wychodzi z młyna gładko starte¹⁵.

¹² Jean Baudrillard nazywa to wręcz systemem produkcji komunikacji (Baudrillard 2006: 222–226), która przetwarza, powtarza i prowadzi recykling znaków, częstokroć semantycznie pustych (rzadko zaś mamy do czynienia z rzeczywistym wytwarzaniem znaczenia; co natomiast wpi-suje się w Baudrillardowską teorię precesji symulaków).

¹³ Kłoskowska 2011: 318.

¹⁴ Ibidem: 289.

¹⁵ Macdonald 2005 [1957]: 545–546.

Kłoskowska, analizując zjawisko homogenizacji, wyróżnia trzy poziomy odbiorców kultury: „highbrow” — wysoki, „middlebrow” — średni oraz „lowbrow” — niski¹⁶. Odbiorców z grupy „highbrow” cechuje ciągle zainteresowanie problemami kultury, które wiążą z życiem codziennym — jej przedstawiciele są wyczuleni na piękno i estetykę; „middlebrow” to odpowiednik klasy mieszczańskiej, która aspiruje do piękna i przeżywania sztuki, właściwe jest jej jednak umiłowanie kiczu i kabotyńska powierzchowność; odbiorcy „lowbrow” odpowiadają klasie robotniczej, pracującej fizycznie, o najmniejszym kapitale symbolicznym (by posłużyć się terminem Pierre’a Bourdieu).

Proces homogenizacji polega na łączeniu elementów wyższego poziomu z tymi właściwymi poziomom niższymi¹⁷. Autorka *Ilości i jakości w kulturze masowej* dzieli następnie homogenizację ze względu na zawartość przekazów, które są rozpowszechniane przy pomocy technicznych środków umasowienia kultury. Wyróżnia: upraszczającą (wulgaryzującą), immanentną oraz mechaniczną¹⁸. Pierwsza z nich sprowadza się do przekształcenia elementów kultury wyższej w taki sposób, by były aplikowalne dla poziomów niższych („middlebrow” i „lowbrow”), których przedstawiciele są odbiorcami kultury masowej (streszczenia, adaptacje i in.; ten rodzaj homogenizacji wiąże się silnie z problematyką plagiatu i praw autorskich, która wraz z rozwojem Internetu oraz postmodernistycznych gatunków kultury opartych na modelu gry i hipertekstu stała się na nowo głośno dyskutowana). Drugi typ homogenizacji, immanentny, działa na zasadzie dwukierunkowych zapożyczeń. W tym wypadku teksty poziomu wyższego zostają na skutek różnych intencji „wzbogacone” o elementy kultury masowej (np. w celu poszerzenia kręgu odbiorców) lub, co rzadsze, teksty kultury niższej nasycane składowymi poziomami wyższymi¹⁹. Homogenizacja mechaniczna jest zaś (również obecnie, jeśli wykorzystamy tę terminologię, by mówić o pewnych aspektach masowości współczesnej kultury popularnej) najistotniejszą i najbardziej powszechną ze wszystkich trzech. Określa ona proces przeniesienia tekstów wyższego poziomu w niezmienionym stanie do masowych środków komunikowania,

¹⁶ Kłoskowska 1963: 40.

¹⁷ Ibidem: 43.

¹⁸ Kłoskowska 2011: 335.

¹⁹ Powstaje pytanie, czy możliwe jest obecnie rozróżnienie kierunku homogenizacji immanentnej. Przypatrując się procesom umasowienia niektórych elementów dzisiejszej kultury popularnej, która za cechę konstruktywną obrała zabawę i grę (także poważną), niezwykle trudno określić, czy to jeszcze „tekst wysoki” gra z „tekstem niskim”, czy może mamy już do czynienia z sytuacją odwrotną. Stąd wniosek o anachronizmie wielkiego podziału kulturowego.

czego najwyrazistszym przykładem jest wciąż powiększająca się, ogólnodostępna „biblioteka” Sieci.

Zaznaczyć trzeba, że choć kultura masowa, podobnie jak kultura popularna, jest zjawiskiem wielopostaciowym, to zwykle przypisuje się jej te same cechy i używa podobnych definicji. I tak, przykładowo, zdaniem Edgara Morina:

Kultura masowa jest wytwarzana zgodnie z uwzględniającymi masę towarową normami produkcji przemysłowej, rozprzestrzeniana przy pomocy technik przekazu masowego, zwracająca się do mas społecznych, to znaczy do gigantycznego zbiorowiska jednostek ludzkich²⁰.

Antonina Kłoskowska definiuje kulturę masową jeszcze krócej:

Kultura masowa obejmuje zjawiska współczesnego przekazywania wielkim masom odbiorców identycznych lub analogicznych treści płynących z nielicznych źródeł²¹.

Pomijając w tym miejscu kwestię przyjętych przez autorów ram pojęciowych i użytego do celu stworzenia definicji rodzaju kategoryzacji, założyć można, że najistotniejszą rolę w ich tworzeniu odgrywa orientacja społeczno-polityczna badacza, który taką definicję formułuje. Definicje naukowe wpisują się bowiem w ten sam schemat kulturowych uwarunkowań, który nazwać możemy polisystemami²², co każdy inny tekst kultury. W tym przypadku oznacza to, że pole kulturowe, z którym w danym momencie utożsamia się autor definicji, wpływać będzie znacząco na jego postrzeganie przedmiotu opisu. Upraszczając, w odniesieniu do zagadnień kultury masowej i popularnej znaczące wydają się trzy postawy: konserwatywna, lewicowa i umiarkowana, którą nazwałbym krytyczną. Perspektywa konserwatywna będzie owocować ujęciami charakterystycznymi dla definicji kultury masowej, ustanawianej w opozycji do kultury wysokiej, prawdziwej i elitarnej. Podkreślane będą w nich „przemysłowe” cechy kultury pauperyzacji, dominować będzie przy tym retoryka pogardy i punktowanie wyznaczników negatywnych, takich jak: wąski zakres tematyczny, skrajne uproszczenie, „teatr atrakcji”, standaryzacja, kicz, schematyzacja itp. Postawa lewicowa, szczególnie ta zawłaszczona przez teorie marksistowskie i postmarksistowskie, skupi się na politycznym wymiarze kultury masowej — z jednej strony równouprawnieniu, dostępności i demokratyzacji, z drugiej — opresji ideologicznej i ekonomicznej ze strony instrumentów biznesu i władzy wymierzonej przeciw próbom emancypacji. Pomędzy tymi orientacjami znajduje się miejsce dla postawy krytycznej właściwej współ-

²⁰ Morin 2005: 557.

²¹ Kłoskowska 2011: 38.

²² O polisystemach mowa będzie w rozdziale trzecim.

czesnym badaniom kulturowym (podążającym tropem m.in. Eco, Barthesa czy członków Brytyjskiej Szkoły Kulturoznawczej), skupionym wokół obserwacji wyrosłych z tradycji antropologicznych, strukturalistycznych i semiotycznych. W tej perspektywie drugorzędną sprawą staje się waloryzacja zjawiska lub przyporządkowanie go do danej orientacji społeczno-politycznej, prymarna jest za to analiza sposobu funkcjonowania przekazów kultury — ich interpretacje, rola, przemieszczanie, tryb użycia przez różnych odbiorców.

Postawa krytyczna byłaby więc najdojrzalszą formą analityczną służącą definiowaniu świata tekstów kultury i jednocześnie omijałaby terminologiczne problemy, jakie stawia rozróżnienie kultury masowej i popularnej.

1.2.2. Krytyka kultury masowej (przegląd głównych stanowisk)

Dwight Macdonald, kiedy mówi o narodzinach kultury masowej, wskazuje na Stany Zjednoczone²³, jednak zasadniejsze wydają się późniejsze spostrzeżenia Johna Fiskego, Scotta Lusha, Zygmunta Baumana, Wojciecha Burszty, Waldemara Kuligowskiego czy Marka Krajewskiego²⁴, którzy wraz z innymi akademikami wskazują w tym kontekście na Europę i XVIII- oraz XIX-wieczną burżuazję wyrosłą z mieszczaństwa, nie zaś bezpośrednio z kultury ludowej. Nie zmienia to faktu, że dopiero początek procesów umasowienia na przełomie XIX i XX wieku pozwolił na rozwój *mass culture* w rozumieniu właściwym jej późniejszym krytykom.

Pojęcie *kultura masowa* po raz pierwszy zostało użyte przez Maxa Horkheimera w 1941 roku, nazewnictwo to spopularyzował w kolejnych latach Dwight Macdonald, który uważał, że kultura masowa powstała jako pasożytnicza, rakowata narośl na kulturze wysokiej²⁵. Narodziny kultury masowej według przeciwników „masowości” pozbawiły tę kulturę pierwotnej autentyczności, spontaniczności i ekspresji. Efektem rewolucji przemysłowej z końca XVIII oraz z XIX wieku były zmiany społeczne i kulturowe, przekształcające przedindustrialną kulturę ludową (lub jak woli druga hipoteza — późniejszą kulturę mieszczańską) opartą na wspólnotowości, kultywującą hierarchiczność, tradycję, zwyczaje i wierzenia, w rodzaj rzemieślniczej podkultury wchłoniętej w obszar przemysłowego miasta. Powstała „upadła sztuka”

²³ Macdonald 1957.

²⁴ Wymienionych tu autorów cechuje przy tym różne podejście terminologiczne w stosunku do określeń *popularny/popularna* i *masowy/masowa*, niekiedy zaś daje znać o sobie pewna niekonsekwencja w używanym nazewnictwie.

²⁵ Macdonald 2005 [1957]: 543.

skierowana do *samotnego tłumu* — jak nazwał tę przemianę amerykański socjolog David Riesman²⁶. Tłumu złożonego z wyalienowanych członków społeczeństwa masowego, które rozpowszechnia przy pomocy środków masowego przekazu miał kulturowy i spotyka się tym samym z ostrym i stanowczym atakiem inteligencji.

Na rozwój tego rodzaju kultury wpłynął szereg czynników: wzrost demograficzny połączony z nasilającą się urbanizacją, uprzemysłowienie i postęp technologiczny, czynniki ekonomiczne związane z kapitalistycznym paradygmatem rynku, które zaowocowały również zmianą przestrzeni miasta (np. domy towarowe, branża reklamowa). Pojawiły się nowe wzorce spędzania czasu wolnego (dobrostan i przyjemność jako socjologiczne kategorie pojawiające się obok zarobków), coraz silniej zaznaczającego swoje miejsce obok godzin pracy, oraz niezwykle dla tych procesów istotna rola nowoczesnej demokracji. Kluczowy dla powstania *mass culture* był jednak rozwój środków masowego przekazu — od książek, gazet codziennych i magazynów po wynalazek prasy drukarskiej (początek historii komiksu we właściwym znaczeniu tego pojęcia²⁷) przez radio, nagrania muzyczne, fotografię, reklamę, kino i telewizję aż do osiągnięć telefonii, Internetu i nowych mediów — umożliwiający dyfuzję treści kultury na niespotykaną dotychczas skalę. Jednak kultura masowa, mimo przyczynienia się do ewolucji wielu gatunków w obrębie wymienionych tu zjawisk, została postawiona w stan oskarżenia jako:

zestandaryzowana, sformalizowana, powtarzalna, powierzchowna (...), [która] promuje trywialne, sentymentalne, natychmiastowe i fałszywe przyjemności kosztem poważnych, intelektualnych, sprawdzonych w czasie i autentycznych wartości²⁸.

Charakteryzuje się ją jako taką, która:

w równym stopniu popiera komercjalizację i czci konsumeryzm, zysk i rynek oraz tłumi inne opozycyjne głosy, ponieważ jest kulturą udaremniania i bierności, przeczącą intelektualnemu wyzwaniu²⁹.

²⁶ Riesman 1996.

²⁷ Z punktu widzenia tej publikacji kluczowe zjawiska dla kultury masowej, takie jak: radio, kino czy telewizja, oraz późniejsze relacje starych mediów z nowymi nie są jednak tak istotne jak wspomniany rozwój rynku książek i czasopism i od początku z nim związany rynek taniej literatury kramarskiej (brukowej) rozwijający się głównie w Anglii i Francji, a następnie w Stanach Zjednoczonych i reszcie Europy. Sensacyjne i kryminalne powieści w odcinkach, przygodowe opowiadania, późniejsze „paperbacki” — książki w miękkich okładkach, satyra i humorystyczne miniatury oraz broszury czy ilustrowane dodatki skierowane dla najmłodszych czytelników — dały podwalić nie tylko pod szybką ekspansję literatury popularnej, ale i samej formy komiksowej.

²⁸ Daszkiewicz 2010: 59.

²⁹ Strinati 1998: 25.

Podobnie kulturę masową definiuje Dwight Macdonald:

Jest to kultura niska, trywialna, która unieważnia zarówno głębokie rzeczywiste dramaty (seks, śmierć, niepowodzenie), jak proste, spontaniczne przyjemności, ponieważ te rzeczywiste dramaty byłyby zbyt rzeczywiste a przyjemności zbyt żywe, aby zyskać (...) narkotyczną akceptację kultury masowej i stać się towarem, który ona sprzedaje jako substytut nieprawej i nieprzewidywalnej (a stąd niestabilnej) radości, tragedii, dowcipu, zmienności, oryginalności i piękna rzeczywistego życia. Masy deprawowane przez kilka pokoleń tego rodzaju rzeczami, domagają się w rezultacie produktów kulturowych, które są trywialne i wygodne³⁰.

Tego rodzaju stwierdzenia, które zrównują odbiorcę kultury masowej/popularnej z „dorosłym dzieckiem” traktowanym jako bezpodmiotowy element masy, konstruuje John Fiske, twierdząc, że:

Produkt, który ma wejść do kultury popularnej, musi również odpowiadać zainteresowaniom ludzi. Kultura popularna to nie konsumpcja — to przede wszystkim kultura: czynny proces generowania oraz obiegu znaczeń i przyjemności wewnątrz systemu społecznego. Jakkolwiek uprzemysłowiona byłaby kultura, nigdy nie będzie można stosownie opisać jej w kategoriach sprzedaży i kupna towarów. Kultura jest żywym i czynnym procesem. Może się rozwijać tylko sama z siebie; nie da się jej narzucić odgórnie, nie może powstać w wyniku zewnętrznego nakazu. Obawy teoretyków kultury masowej nie potwierdziły się w praktyce, jako że kultura masowa sama w sobie jest taką sprzecznością, iż nie podobna przypisać jej istnienia. Jednorodnej wyprodukowanej oddzielnie kultury nie można sprzedać masowemu odbiorcy w charakterze gotowego produktu: kultura po prostu nie na tym polega³¹.

Krytyki tego co popularne i lubiane można doszukiwać się już w starożytności, jednak dopiero wraz z narodzinami myśli nowoczesnej w oświeceniu i romantyzmie, dyskusji o geniuszu, subiektywności i kanonach piękna można mówić o początkach świadomego rozróżnienia: kultura niska (której najjaskrawszą egzemplifikacją jest powieść, już w XIX wieku najpoczytniejszy gatunek literacki) i wysoka. Skutkiem rewolucji burżuazyjnej było wprowadzenie sporu na temat sztuki i jej miernej kopii na wyższy poziom. Krytyka gustu filistrów, rodzące się hasła *sztuki dla sztuki*, manifestowanie nowej roli artysty ponad społeczeństwem i jednocześnie bezlitosna wżgarda dla tego co popularne i wspólne dla większości były rezultatem ówczesnych poglądów, z których najgłośniejsze to te Johanna Wolfganga Goethego, Johna Ruskina, Alexisa de Tocqueville’a (*Demokracja w Ameryce* z 1835 roku), Williama Morrisa, Matthew Arnolda (*Culture and Anarchy* z 1869 roku), a przede wszystkim Friedricha Nietzschego z jego spojrzeniem na wolę mocy, nadczłowieka, sztukę dionizyjską i świat bez Boga. Konsekwencją tej pierwszej fali

³⁰ Macdonald 1957: 72–73.

³¹ Fiske 2010: 23.

gwałtownej krytyki i potępienia wszelkich przejawów masowości stały się późniejsze, XX-wieczne już, wystąpienia Młodych Europejczyków, modernistów i ich spadkobierców, do których należeli krytycy, tacy jak: Allan Bloom, Gustave Le Bon, Joffre Dumazedier, Ernest van Haag, Jose Ortega y Gasset, Clement Greenberg, Frank Raymond Leavis, Leo Löwenthal, Dwight Macdonald, Edgar Morin, David Riesman, Oswald Spengler, filozofowie z kręgu szkoły frankfurckiej — przede wszystkim Theodor W. Adorno, Max Horkheimer i Walter Benjamin, a także Karol Marks oraz Antonio Gramsci. Wśród Polaków, jako krytyków kultury masowej, wskazać można m.in.: Stanisława Ignacego Witkiewicza, Czesława Miłosza, Jerzego Szaniawskiego, Stanisława Barańczaka czy Teresę Bogucką. W pracach tych autorów dominuje pesymizm (niekiedy wręcz strach przed cywilizacyjną katastrofą: Spengler, Ortega y Gasset, Le Bon) powodowany moralnym nihilizmem, prostactwem, barbarzyństwem, niepohamowaną konsumpcją i skrajnym egalitaryzmem nowej kultury. Badaczy nurtu krytycznego cechuje swoisty intelektualny arystokratyzm stawiający ich poza opisywanym problemem, który dotyczy wszak tylko tłumu, motłochu i masy. Elitaryzm przeciwstawiony pseudosztuce parweniuszy, rozumianej jako kicz i tandeta, szczególnie uzewnętrznia się w pracach Dwighta Macdonalda (*A Theory of Mass Culture*). Zarówno w przypadku tekstów Amerykanina, jak i filozofów szkoły frankfurckiej pobrzmiewa ton moralizatorski. Jednak w przypadku Adorna czy Horkheimera analiza zjawiska jest znacznie pogłębiona i wsparta na do dziś szeroko komentowanej ideowej podbudowie, która ukazuje kulturę popularną jako skomercjalizowaną relację władzy i poddaństwa, czego najwyrazistszym przykładem jest przemysł kulturowy. Zdaniem autorów *Dialektyki oświecenia* (1994) służy on sprawowaniu władzy nad masami przez klasę dominującą i jest skrajną reprezentacją rozumu instrumentalnego w systemie ciągłej produkcji i bezmyślnej konsumpcji. Ujęcie to pozbawia kulturę masową/popularną potencjału krytycznego, walorów poznawczych oraz jakichkolwiek innych wartości. Jedynym wymiernym czynnikiem jest tutaj, identycznie jak w przypadku produkcji innych dóbr, zysk. Scott Lush i Celia Lury podsumowują:

Według Horkheimera i Adorna oświecenie osunęło się ponownie w mroki mitu, gdzie jakość zastąpiona została przez ilość, wolność przez konieczność, autonomia przez determinizm, a obietnica wyzwolenia zmieniła się w nowe kajdany (...). Głównym obszarem, w którym dialektyka oświecenia działała szczególnie złowieszczo, był (...) *przemysł kulturowy*. Według klasyków teorii krytycznej kultura — do tej pory względnie autonomiczny obszar — teraz sama zaczęła być organizowana według logiki przemysłowej. Oznaczało to, że kultura — wcześniej obszar wolności — została podporządkowana zasadom racjonalności instrumentalnej, zmieniając się w narzędzie w rękach Hollywood, stając się przy tym częścią

procesu monopolistycznej koncentracji kapitału budującego potęgę wydawnictw, firm płytowych i agencji reklamowych. (...) Nad kulturą zapanowała ta sama zasada akumulacji, która rządziła całą gospodarką. (...) Od tego momentu kultura, przez wieki kojarzona z rozwojem ludzkiej subiektywności, stała się obiektywna jak każdy inny towar. Według Adorna i Horkheimera w rezultacie tego kultura, uprzednio miejsce krytyki i różnicy, została podporządkowana kapitalistycznej zasadzie reprodukcji podobieństwa. W ramach tej logiki różnorodność — źródło dzieła sztuki — uległo redukcji do zbioru identycznych utensyliów; jakościowe wewnętrzne wartości rzeczy zostały zredukowane do identycznych jednostek wartości wymiennej i do jakości pieniądza. Według Adorna i Horkheimera kultura uprzedmiotowiona to kultura zhomogenizowana. W takiej kulturze każdy przedmiot i jednostka są dokładnie takie same jak wszystkie inne³².

Adorno i Horkheimer wywarli silny wpływ na współczesne myślenie o kulturze popularnej i choć słusznie uważa Tomasz Majewski, że

frontalna krytyka teorii Adorna i Horkheimera nie wydaje się dzisiaj rzeczą konieczną, być może nie jest ona nawet możliwa, skoro nie ma szanów, których chcieli bronić przed „advokatami przemysłu kulturowego”³³,

to jednak dostrzegalna jest nadal omawiana wcześniej pozostałość tej postawy krytycznej, która, jak stwierdza autor *Dialektycznych ferii. Szkoły frankfurckiej i kultury popularnej*, nie ma już odniesienia do zjawisk kulturowych w rzeczywistości. Szkoła frankfurcka to jednak nie tylko nazwiska Adorna i Horkheimera. Majewski zwraca uwagę, że tym,

co warto obecnie robić, jest natomiast poszerzenie spektrum odczytywanych tekstów filozofów frankfurckich, których lektura we wzajemnym odniesieniu, z uwzględnieniem historycznego i kulturowego kontekstu teorii oraz zjawisk, do których miały się one odnosić, potrafi nadal dostarczyć wielu inspiracji³⁴.

Redaktor *Rekonfiguracji modernizmu* ma w tym miejscu na myśli szczególnie te teksty Siegfreda Kracauera i Waltera Benjamina, które nie spotkały się do tej pory z większym zainteresowaniem w polskich studiach humanistycznych³⁵,

³² Lash i Lury 2011: 13.

³³ Majewski 2011: 11.

³⁴ Ibidem.

³⁵ Niewątpliwie ich osiągnięcia były znane, szczególnie wśród badaczy marksistowskich, dziś jednak dominuje praktyka sięgania po teksty nieoczywiste i w swoim czasie pomijane. Próbuje się przy tym na nowo odkryć myśl takich właśnie filozofów i krytyków jak Benjamin, którzy pozostawali w pewnym stopniu w cieniu innych nazwisk (np. Adorno, Horkheimer, Marks). Innym ciekawym przykładem ponownego odczytania spuścizny Benjamina jest głośna i nagradzana książka Adama Lipszycza *Sprawiedliwość na końcu języka. Czytanie Waltera Benjamina* (2012).

jedynie przy okazji marksizmu. Drugi z myślicieli w swym eseju, *Dzieło sztuki w dobie reprodukcji technicznej*, z 1936 roku skupia się na kwestii autentyczności dzieła sztuki w obliczu możliwości technologicznego powielenia. Benjamin podkreśla emancypacyjny charakter maszynowej reprodukcji, która pozwala względnie każdemu stać się partycypującym w kulturze. I choć utowarowienie sztuki również niepokoi autora *Pasaży*, widzącego w nim zmierzch kreatywności i wolności twórczej, nie prowadzi go jednak w stronę tak pesymistycznych konstatacji, jakie prezentuje Adorno. Dodatkowo Walter Benjamin celnie rozpoznaje kulturowe przemieszczenia, które dokonują się na jego oczach³⁶. Wnioski frankfurczyka dotyczące nowej przestrzeni miasta: atrakcji³⁷, przestrzeni konsumpcji i ich związku z rolą polityki, religii i sztuki, do dziś uważa się za aktualne. Powrót do myśli krytycznej Benjamina wydaje się o tyle istotny, że nadal pokutuje tradycja badawcza negująca wartość tego co popularne, posiłkująca się jedynie argumentami walki z masowością.

Podsumowując: mimo rosnącego naukowego zainteresowania kulturą masową i coraz częstszego dostrzegania jej wieloaspektowości postawa krytyczna właściwa tyradom Macdonalda i Greenberga, wsparta o dialektyczne ujęcie Adorna i Horkheimera, przez dekady znajdowała i nadal znajduje swoich propagatorów. Trzeba było „zmierzchu galaktyki Gutenberga”, „literatury wyczerpania”, „post-modernizmu — literatury odnowy”, upadku metanarracji, ogłoszenia relatywizmu, braku kryteriów, kanonu i centrum, by kultura masowa przekształciła się w dyskursie w kulturę popularną i doczekała się pierwszych pełnoprawnych studiów. Jednak wszystko ma swoją cenę. Badania kultury popularnej płacą ją — przytaczanymi przeze mnie na początku tego rozdziału — płynnymi i niestabilnymi ramami metodologicznymi i zmieniającym się statusem analizowanego przedmiotu. Skutkiem pozbycia się autorytatywnych kryteriów i zniesienia granic w świecie tekstów kultury, jest brak wystarczających argumentów, by w pełni ukonstytuować profesjonalizm podjętych badań. Stąd niecichnące tłumaczenia i ciągła obrona przed atakami „nowych dialektyków”, którzy uzbrojeni są możliwie, że i w zardzewiały oręż za to wykuty z trwalszych pojęć.

³⁶ Za: *Rekonfiguracje modernizmu* 2009.

³⁷ *Miasto atrakcji. Narodziny kultury masowej na przełomie XIX i XX wieku* to tytuł książki Łukasza Biskupskiego (2013), w której ukazane zostało kino w systemie rozrywkowym Łodzi w kontekście początków kultury popularnej.

1.3. Kultura popularna³⁸

Jednymi z pierwszych argumentów stawiających kulturę popularną w pozytywnym świetle³⁹ były te powołujące się na praktykę społeczną, która w procesie historycznym wywyższa powszechnie znane i niegdyś proste, „wulgarne” lub pogardzane teksty kultury. Przykładem mogą być pierwsze powieści, dzieła malarstwa — dziś kanoniczne, uprzednio wytwory sztuki dekoracyjnej lub prace zarobkowe (na zamówienie); dramaty Szekspira (ale też teatr jako zjawisko kulturowe) czy muzyka bluesowa i jazzowa. Od czasu pop-artu i postmodernistycznego zwrotu w kulturze oraz nauce tworzenie hierarchii wytworów kultury opartych na ich immanentnych własnościach przestało spełniać dawną funkcję. Ujęcie tego typu zostało zastąpione przez perspektywę badania interpretacji, relacji między tekstem a odbiorcą, a także sposobów jego percepcji oraz recepcji. Co więcej, „odczarowano” również nomenklaturę, wskazując na mitotwórczy charakter dyskusji o kulturze masowej. Tak jak wcześniej w mit przemienił się projekt oświeceniowy, co skrupulatnie przeanalizowali Adorno i Horkheimer, tak również stosowanie argumentów ich autorstwa w (po)nowoczesnym dyskursie kulturowym okazało się sztuczne i instrumentalne.

Kultura masowa obrosła w szereg definicji w większości zbliżonych do siebie i niejednokrotnie obarczonych brakiem rozróżnienia terminologicznego z kulturą popularną. Jak więc definiuje się drugie z tych pojęć, gdy do głosu dochodzi dystynkcja na to, co masowe i na to, co popularne? Warto zacząć od szerszego ujęcia zjawiska kultury, które określa ramy dla definiowania jej składowych. Maryla Hopfinger stwierdza:

Kategoria kultury była i jest dla mnie przede wszystkim pojęciem scalającym, konstytuuje całościowy kompleks obszarów, zjawisk, praktyk i zachowań, aspektów i wymiarów, wzorów i symboli. Spaja to wszystko, co nazywamy kulturą materialną oraz kulturą duchową, jednostkową i zbiorową, masową i elitarną, wysoką i niską, humanistyczną i techniczną, kulturą symboliczną czy popularną, kulturą tradycyjną, nowoczesną czy ponowoczesną. Wszystkie te odróżnienia współtworzą naszą współczesność. Takie scalające założenie pozwala celowo uniknąć wstępnej oceny wszelkich składników/tekstów kultury i ich selekcji. Pozwala ono włączyć do kultury to, co ma dla danej zbiorowości znaczenie, co uważane jest za wartość

³⁸ Fragmenty tej części publikacji opierają się o recenzję książki Nöela Carrola, *Filozofia sztuki masowej*, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2011, dla czasopisma „Zagadnienia Rodzajów Literackich” (Wróblewski 2012a).

³⁹ Nie znosząc dystynkcji „wysokie i „niskie”.

i co dopiero w tak skonstruowanej całości może stać się i stać przedmiotem oceny. Oceny i związane z nimi wybory tworzą hierarchie wartości, decydują o stylach kultury, a nie co jest za kulturę uznane⁴⁰.

Liberalna i pluralistyczna perspektywa badaczki przypomina przywoływaną już konstatację na temat pojęcia kultury Wojciecha Burszty. Oba rozpoznania właściwe są studiom kulturowym, które w ostatnich dwóch dekadach znalazły się pod wyraźnym wpływem socjologii, antropologii kulturowej, historii idei oraz badań z zakresu psychologii społecznej, ewolucyjnej i behawioralnej.

Powyższa zgoda na otwarcie granic pojęciowych oraz stosowanie struktur o płynnych ramach właściwa jest również dyskursowi o kulturze popularnej. Używanie tego terminu w szerszym, nie tak restrykcyjnym i ideologicznie nacechowanym, kontekście jak *kultura masowa* pozwala uniknąć apriorycznej ekskluzywności analizowanego obszaru kulturowego. To, o czym Hopfinger pisze, charakteryzując kulturę w ogólności, można bowiem przypisać także kulturze popularnej. Istotna jest przy tym jedna cezura, na którą uwagę zwracają tacy badacze, jak Marian Golka⁴¹ czy John Fiske⁴² — rozgraniczenie semantyczne obu stosowanych terminów: *popular culture* i *mass culture*. Pierwszy z nich określany jest przede wszystkim za pomocą możliwie najbardziej neutralnych wyznaczników, dopiero następnie przeprowadza się szczegółową analizę konkretnych zjawisk usytuowanych w danym kontekście oraz przy użyciu wybranych narzędzi krytycznych. Mówi zatem w tym wypadku głównie o powszechności takich praktyk kulturowych, ich dostępności, urynkowaniu i globalności. Jednak jedną z podstawowych różnic między dyskusją wokół kultury masowej a tą świadomie posługującą się sformułowaniem *kultura popularna* jest dostrzeżenie — w drugim z tych przypadków — sprzeczności między mechanizmami uprzemysłowienia (kluczowym tematem prac o umasowieniu) a czynnikiem ludzkim i poznawczym, który nie ogranicza się do biernej, narzuconej mu konsumpcji. Jak stwierdza kontynuator myśli brytyjskiej szkoły kulturoznawczej z Birmingham, John Fiske:

W uprzemysłowionych społeczeństwach kultura popularna jest przepelniona sprzecznościami. Z jednej strony odznacza się uprzemysłowieniem: produkcją i dystrybucją towarów przez nią wytwarzanych rządzi przemysł, który jest nastawiony na czerpanie zysków i dba tylko o swoją opłacalność. Z drugiej zaś strony kultura ta należy do ludzi, a to, co leży w interesie człowieka, nie pokrywa się z tym, na czym zależy przemysłowi. Świadczą o tym rozliczne produkcje filmowe i muzyczne oraz inne produkty stworzone przez człowieka, które okazały się kompletnym fiaskiem⁴³.

⁴⁰ Hopfinger 2010: 17.

⁴¹ *Od kontrkultury do popkultury* 2002.

⁴² Fiske 2010.

⁴³ *Ibidem*: 23.

Kolejnym ważnym krokiem jest zmiana optyki we współczesnej krytyce sztuki. Podczas gdy kulturze masowej odmawiano prawa do bycia sztuką i do oryginalności, wraz z postmodernistyczną teorią oraz nowymi kierunkami i gatunkami kultury popularnej zaczęto mówić o sztuce popularnej, nazywanej również sztuką masową. Jedną z kluczowych publikacji na temat postrzegania, uznakowania i wartościowania sztuki, obok sztandarowych tekstów Rolanda Barthes'a, były eseje Rosalind E. Krauss z lat 70. i 80. XX wieku⁴⁴ (wydane w Polsce w 2011 roku pod tytułem *Oryginalność awangardy i inne mity modernistyczne*), w których autorka konduje zakorzenione w historycyzmie poglądy Clementa Greenberga:

Ten system lub metoda, często nieprecyzyjnie nazywana formalistyczną, wywierała o wiele większy wpływ niż gust autora. (...) Metoda Greenberga (...) postrzega pole sztuki jako jednocześnie niezmiennie i ciągle ulegające zmianom. Oznacza to, że niektóre rzeczy, takie jak sztuka, malarstwo, rzeźba czy dzieło sztuki, to uniwersalne, transhistoryczne formy. Zrazem jednak oznacza to, że życie tych form jest zależne od ciągłej odnowy, podobnie jak życie żywego organizmu. (...) Owa deklaracja ontycznego statusu sztuki, nienaruszalnej, gładkiej ciągłości, doprowadziła Greenberga do zaprzeczenia twierdzeniu, że istota krytyki nie tkwi w treści oceny, ale w metodzie. (...) Praktycznie wszystko w *Oryginalności awangardy i innych mitach modernistycznych* pozostaje w sprzeczności z tym stanowiskiem (...). Aby odrzucić historycystyczny model sposobu, w jaki dzieło sztuki zaczyna znaczyć, należy zaproponować kilka rzeczy naraz. Przede wszystkim trzeba zastąpić ideę dzieła sztuki jako organizmu (rozwijającego się z dawnych tradycji, zakorzenionego w tradycji danego medium) jego obrazem jako struktury. (...) Akceptując odrzucenie historii przez strukturalizm, które jest metodą dotarcia do sposobu, w jaki rzeczy (stwierdzenia, dzieł sztuki, wszelka twórczość w obrębie kultury) znaczą, poststrukturalizm wykonuje obrót i poddaje narzędzia tej twórczości testowi ich historii (...). Kontynuując podważanie tradycyjnego poglądu na autorstwo, poststrukturaliści pytają: czyja twórczość została określona imieniem Freuda? Wyłącznie Freuda? Albo imionami Abrahama, Stekla, Fliessa? Zbliżając się do pola sztuki wizualnej, można rozszerzyć to pytanie: co oznacza Picasso dla jego sztuki — historyczną osobowość, która staje się „powodem”, zapewniając znaczenia dla tej czy innej figury (klown, satyr, minotaur) w jego malarstwie? Czyż jego sztuka nie jest długą medytacją na temat pastiszu, ponieważ sam kolaż stanowi zainspirowaną metaforę strukturalną?⁴⁵

Krauss wskazuje na ułudę oryginalności i wywyższania awangardy oraz osiągnięć „wysokiego” modernizmu kosztem innych osiągnięć kultury. Otwiera to tym samym krytykę sztuki na teksty kultury popularnej, w tym na komiks — w szczególności zaś na większość powieści graficznych, które łączą w sobie tradycję kultury wizualnej ze świadomą, zwróconą ku sobie narracją oraz pastiszem

⁴⁴ Rosalind E. Krauss korzysta zresztą z propozycji Barthes'a dotyczących opisu struktury: substytucji i nazywania, które są wynikiem jego narratywistycznej interpretacji definicji języka autorstwa de Saussure'a opartej na różnicy.

⁴⁵ Krauss 2011: 9–12.

(niekiedy parodią) wpisanym w jej rysunkowy charakter. Komiks konstruuje się wszak z szeregu substytucji i ponownego nazywania, będąc w nieprzerwanej styczności z przedmiotami, które denotuje, oraz z porządkiem implikowanych asocjacji. Sztuka komiksu stanowi zatem doskonały przykład zarówno dla dyskusowania problematyki oryginalności i powtórzenia/przetworzenia, jak i funkcjonowania znaku w sztuce z powodu specyficznej kolażowej czy wręcz amalgamacyjnej przestrzeni semiotycznej komiksu.

Mówiąc o kulturze popularnej w kontekście sztuki, nie można pominąć również książki amerykańskiego filozofa Noëla Carrolla⁴⁶. Jego *Filozofia sztuki masowej* pierwszy raz opublikowana została w 1998 roku przez Oxford University Press, spotykając się z szerokim zainteresowaniem środowisk naukowych. Traktuje ona o ważkich problemach dotyczących fenomenu kultury masowej, jej roli i sposobu interakcji z wielomilionowym odbiorcą, który, nierzadko po raz pierwszy dzięki takiej formie sztuki, styka się z doświadczeniem estetycznym. Jak pisze we wstępie autor:

Książka ta poświęcona jest sztuce masowej — telewizji, filmom, bestsellerom oraz innym rodzajom literatury brukowej [*pulp fiction*], muzyce popularnej (nagrywanej i transmitowanej), komiksom, fotografii i tym podobnym. Przeciętna amerykańska rodzina spędza przed telewizorem astronomiczną ilość czasu. Korporacje specjalizujące się w produkcji i dystrybucji sztuki masowej to znaczący gracze ekonomiczni, a nazwiska artystów tworzących w tym obszarze są powszechnie znane. Dotyczy to nie tylko aktorów czy piosenkarzy, lecz również pisarzy, reżyserów i producentów. Stephen King i Steven Spielberg są lepiej znani niż wielu przywódców państwowych⁴⁷.

Carroll nie neguje co prawda podziału na kulturę (sztukę) „wysoką” i „niską”, ale nie podejmuje też próby wyznaczenia granic tych przestrzeni (miejscami bliższy jest stwierdzenia ich płynności). Jednocześnie nie zgadza się on na zrównanie kategorii „przystępności” sztuki z „biernością”, otwierając badania tekstów typowych dla kultury masowej na postawę analityczną pozbawioną intencji sceptycznej czy wręcz defetystycznej.

Wątpliwości budzić może posługiwanie się pojęciem „sztuka masowa”, która wydaje się konstruktem sztucznym, anachronicznym — zbyt silnie związanym z perspektywą badań marksistowskich. Bardziej uniwersalną kategorią w tym

⁴⁶ Autor ponad stu artykułów i kilkunastu książek naukowych z zakresu kultury popularnej, m.in. *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart* — wyd. polskie: *Filozofia horroru*, 2004; *Theorizing The Moving Image*; *Philosophy of Art: A Contemporary Introduction*; *The Philosophy of Motion Pictures*; *On Criticism*.

⁴⁷ Carroll 2011: 11.

miejsu jest sztuka popularna, która sprowadza pole kultury popularnej do aspektów właściwych definicjom sztuki. Przyznać trzeba jednak, że autor *Beyond Aesthetics* zdecydował się wyjść poza aksjologiczne hierarchizacje, w zamian konstruując zarys teorii pozwalającej opisać i scharakteryzować zjawisko sztuki masowej (popularnej), która w wieku XX i XXI — bez względu na swoją jakość czy wartość — urosła do rangi niezaprzecznego, jeśli nawet nie kluczowego, elementu współczesnego świata. Noël Carroll wraz z takimi uczonymi, jak m.in.: Umberto Eco, Marshall McLuhan, Ihab Hassan, Miriam Hansen, Leslie Fiedler, przyczynił się w dużym stopniu do przełamywania akademickiej nieufności wobec kultury popularnej i uznania jej za istotny przedmiot badań.

Carroll w *Filozofii sztuki masowej* polemizuje z krytyczną postawą Dwighta Macdonalda, pochodzącą z jego eseju *Teoria kultury masowej* (pierwodruk z 1953 roku), argumentami Clementa Greenberga (*Awangarda i kicz*, 1939), wywodem Robina George’a Collingwooda (*The Principles of Art*, 1938). Badacz skupia się na rekonstrukcji myślenia o sztuce masowej wyrosłej z postawy deprecjacji, ignorancji oraz z przeświadczenia o estetycznej wyższości „sztuki wysokiej”, następnie wchodzi w dyskusję na płaszczyźnie socjologicznej — rozważając problemy społeczno-polityczne związane z takim rodzajem sztuki podniesione przez Adorna i Horkheimera. Według Carrola:

niechęć do rozumu instrumentalnego silnie oddziałuje na podejmowaną przez obu badaczy krytykę przemysłu kulturowego (...). W ich ujęciu przemysł kulturowy jest jeszcze jednym przejawem pozytywistycznej skłonności do fetyszyzowania rozumu instrumentalnego i stanowi kolejną arenę, na której zadaniem myśli jest wywołanie pewnych efektów, tym razem u publiczności. Przemysł kulturowy jest więc sam w sobie formą rozumu instrumentalnego, ponieważ traktuje publiczność jako grupę docelową — przedmiot kalkulacji, którym można manipulować⁴⁸.

Podobnie, jak w przypadku Macdonalda, Greenberga i Collingwooda, mowa jest tutaj o sztuce prawdziwej, autonomicznej i jedynie wartościowej. Tylko tak rozumiana sztuka, według frankfurtczyków, daje rozumowi krytycznemu możliwość zaistnienia.

Prawdziwa sztuka jest monadą społeczną, mikrokosmosem przedstawiającym prawdę na temat życia społecznego poprzez ukazanie możliwości przeciwstawienia się imperializmowi wartości wymiennej i rozumu instrumentalnego⁴⁹.

⁴⁸ Ibidem: 77–78.

⁴⁹ Ibidem: 78.

Noël Carroll wskazuje na nieścisłości tego poglądu i idącą za nimi relatywność odczytań. Wykorzystując zaproponowaną optykę, udowadnia, że w ujęciu Adorna i Horkheimera różnice między sztuką masową (przemysłem kulturowym) a sztuką prawdziwą wcale nie są przejrzysto wyznaczone. Natomiast strach Adorna przed ograniczeniem wolności (czy wręcz jej pozbawieniem) przez masowość, która doprowadzać ma do zaniku refleksyjności i wyobraźni oraz szerzyć fałszywe idee, wydaje się w oczach Carrolla przesadzony. Tym bardziej gdy zestawić go z rzeczywistymi produktami owej sztuki masowej, tak zaciekle atakowanej, świadczącymi o ich refleksyjnym charakterze — aktywizacją odbiorców, wyobraźni i wymuszeniem krytycznego oglądu. Podstawowy błąd, według Carrolla, leży jednak już w niezrozumieniu myśli Kanta, czego skutkiem stało się swoiste wypaczenie pojęć.

Kantowską teorię reakcji estetycznej często zmieniano w teorię sztuki — zwaną niekiedy estetyczną teorią sztuki — na mocy funkcjonalistycznego założenia, że dzieła sztuki to przedmioty zaprojektowane z myślą o wzbudzaniu reakcji estetycznej tego samego typu, co reakcja opisana przez Kanta w teorii (wolnego) piękna. Zwolennik tego sposobu myślenia mógłby więc na przykład domniemywać, że dzieło sztuki z definicji odwołuje nas od praktycznego życia⁵⁰.

Jak uważa Carroll, to sąd, nie zaś samo dzieło, ma być niepowtarzalny lub bezinteresowny. Sztuka nie potrafi uniknąć relacji z rynkiem lub ideologią. Nie można więc zrównywać własności podmiotu z tymi, które charakteryzować mają przedmiot. Również aktywne (twórcze) zainteresowanie odbiorcy nie musi wiązać się z poziomem przystępności danego dzieła — *ergo*, sztuka, by być sztuką, nie musi być trudna.

Podążając tropem Kantowskiej teorii geniuszu jako wzorcowej oryginalności, teoretyk sztuki odczuwa pokusę twierdzenia, że właściwa sztuka musi być unikatowa i oryginalna, nieskrępowana żadnymi pojęciami, celami czy regułami i musi rządzić się własnymi prawami. Nie trzeba chyba mówić, że żadna tego typu teoria — tak bardzo nastawiona na oryginalność — nie będzie przychylna opartym na formułach strategiom sztuki masowej⁵¹.

W tym właśnie aspekcie, zdaniem Carrolla, widać genezę filozoficznego sprzeciwu wobec tego, co popularne, a co za tym idzie: późniejszych poglądów Adorna czy Macdonalda i Greenberga.

⁵⁰ Ibidem: 96.

⁵¹ Ibidem: 100; Carroll nie poddaje w tym miejscu refleksji samej oryginalności, czyni to natomiast, podważając zasadność tradycyjnego rozumienia tego pojęcia autorstwa Rosalind E. Krauss.

Postęp w pracy nad teorią sztuki masowej będzie zależał od wypracowania ramy pojęciowej odpowiedniej do tego zjawiska, nie zaś mu zaprzeczającej. Pojęcia obce i /lub przestarzałe, jak te zaczerpnięte z teorii estetycznej Kanta (lub też jej wariantu stopionego z modernizmem), trzeba zastąpić⁵².

Autor *The Philosophy of Motion Pictures* zwraca jednak uwagę również na „tradycję mniejszości” — filozoficzną zgodę na istnienie sztuki masowej i potrzebę jej analizy, przywołując nazwiska Waltera Benjamina i Marshalla McLuhana. Carroll stwierdza, że:

w przeciwieństwie do takich rzeczników sztuki masowej, którzy bronią jej, opierając się na tym, że bywa tworzona przez artystów najwyższej rangi, Benjamin i McLuhan wykazują, iż podstawowe struktury mediów sztuki masowej dają możliwość wytwarzania efektów tego rzędu, że nikt nie jest w stanie zakwestionować ich artystycznego statusu⁵³.

Głos Benjamina, w kontekście obrony sztuki masowej, koncepcji technicznej reprodukcji, postępu oraz nowej sztuki (niekiedy bliski materializmowi historycznemu) i wynikający z tej postawy moralny i emancypacyjny wymiar technologii, nie współbrzmi jednak z poglądami Carrolla. Autor *Philosophy of Art* zaznacza dobitnie, że etyczna, a tym bardziej metafizyczna, teleologia sztuki technicznej reprodukcji jest mu daleka. „Co nie przeszkadza, że taka właśnie tendencja — do projektowania własnych pragnień moralnych i politycznych na technologię — jest filarem najsłynniejszych filozoficznych form obrony sztuki masowej — nie tylko tej pochodzącej od Benjamina, lecz również od Marshalla McLuhana”⁵⁴. Carroll okazuje się zresztą bardzo krytyczny, wytykając błędne jego zdaniem tezy słynnych apologetów „masowości”.

Ani argument postępu, ani argument świadomości nie odrywają się od ziemi. Jednakże to, że owe argumenty zawiodły, nie oznacza, że sztuki masowej nie można obronić (...). Czerpiąc inspiracje z Hegla, zarówno Benjamin, jak i McLuhan formułują narracje historyczne lub może „metanarracje” kulminujące w optymistycznych obrazach rozkwitającej sztuki masowej. Te utopie stoją w jaskrawej sprzeczności z dystopijnymi wizjami Greenberga i Adorna, którzy wieszczą upadek cywilizacji⁵⁵.

Carroll nie oddaje jednak pola Greenbergowi czy Adornowi. Wskazując na błędy obrońców sztuki masowej, nie przyznaje racji jej przeciwnikom. Szuka za to

⁵² Ibidem: 115.

⁵³ Ibidem: 117.

⁵⁴ Ibidem: 148.

⁵⁵ Ibidem: 171–172.

innych argumentów przystających do współczesnej kultury: aktualizacji w miejsce polemiki diachronicznej. Poszukiwania amerykańskiego filozofa skupiają się wokół ułożonej przez niego definicji sztuki masowej. Carroll, wychodząc od wniosków ogólnych i ilustrując je licznymi przykładami, dochodzi do kwestii ontologii sztuki masowej. Polemizując z teoriami Davida Novitza i cytowanego już wcześniej Johna Fiskego, formułuje własną definicję i dokonuje próby jej obrony:

X jest dziełem sztuki masowej wtedy i tylko wtedy, gdy (1) jest dziełem sztuki o wielu egzemplarzach lub formie typu; (2) zostało wytworzone i jest rozpowszechniane za pomocą masowych technologii; (3) celowo korzysta z takich struktur (jak formy narracyjne, typ symboliki, zamierzony efekt emocjonalny, a nawet treść), które dają największe szanse na dostępność bez specjalnego wysiłku, w zasadzie od pierwszego zetknięcia, dla możliwie największej liczby niewyrobionych (czy względnie niewyrobionych) odbiorców⁵⁶.

Po raz kolejny autor zwraca uwagę na istotność kategorii „przystępności”, która nie dyskwalifikuje dzieła w obrębie tekstów sztuki, pozwala za to, według Carrolla, na odróżnienie tego, co awangardowe, od tego, co masowe. Przy takim rozróżnieniu komiks w ogólności — jako zjawisko — byłby sztuką masową, podczas gdy powieść graficzna w znacznej liczbie swych reprezentacji nie spełniałaby trzeciego kryterium, stając się formą pośrednią między sztuką masową a awangardą. To kłopotliwe przyporządkowanie znosi hipoteza Krauss, która podważa ontyczny status awangardy. Przystępność nie musi być zatem relewantnym elementem sztuki popularnej, może być za to kluczowym wyróżnikiem tego rodzaju sztuki w zestawieniu ze sztuką masową (o ile istniałaby potrzeba rozdzielenia definicyjnego na sztukę popularną i masową, tak jak ma to miejsce w przypadku pojęcia kultury).

Rozważania Noëla Carrolla nad konstytucją sztuki masowej prowadzą natomiast do innego, pierwszorzędного spostrzeżenia o naturze relacji tej sztuki z emocjami, moralnością i ideologią. Mianowicie w każdym z tych związków Carroll zwraca uwagę na kolosalną rolę, jaką odgrywa interakcja oparta na aktywności odbiorcy. Jest to rozwinięcie „wywodu przeciw argumentowi bierności” — konkluduje autor, po czym dodaje:

Próbuję opisać niektóre z najważniejszych struktur zaangażowania występujących w sztuce masowej, służących pobudzeniu aktywnej emocjonalnej, moralnej i politycznej współpracy odbiorców. Aby mogły one skutecznie działać, muszą być wykorzystywane w sposób przystępny dla dużej liczby ludzi. Jednak powtórzmy raz jeszcze: przystępność nie równa się bierności, nie wyklucza też możliwości aktywnego współuczestnictwa publiczności⁵⁷.

⁵⁶ Ibidem: 196–197.

⁵⁷ Ibidem: 400.

Kulturę popularną analizował szereg badaczy reprezentujących różne dyscypliny naukowe, odmienne metodologie, a w pewnym sensie — głównie w pierwszych dekadach zainteresowania tym zjawiskiem — własne gusta i predylekcje. Stąd tak częste wycofywanie się z odpowiedzialności za obrany przedmiot badań i okopywanie się w szanach kultury wysokiej, skąd prowadzone były ostrożne akcje rozpoznawcze tej gorszej kulturowo ziemi, prymitywnej *terra incognita*⁵⁸. Dopiero liczne prace z zakresu socjologii kultury zaczęły rekonfigurować sposób myślenia o kulturze masowej, dając pole najnowszym wieloaspektowym krytycznym studiom nad pop-kulturą. Alan Swingewood, angielski socjolog, w *Micie kultury masowej* (*The Myth of Mass Culture* z 1977 roku), jako jeden z pierwszych zaprezentował skalającą charakterystykę wszystkich dotychczasowych postaw badawczych: krytykę szkoły frankfurckiej, postawę konserwatywną oraz pluralizm kulturowy. Wszystkim trzem krytykom zarzucił wkładanie się w mit polityczny, który sztucznie podtrzymuje kulturowe rozwarstwienie w oparciu o klasowość społeczeństwa⁵⁹. Natomiast już w dwa lata później ukazała się kluczowa dla współczesnych nauk społecznych i kulturowych książka Pierre’a Bourdieu, *Dystynkcja. Społeczna krytyka władzy sądzona*⁶⁰, wprowadzająca na kształt kapitału ekonomicznego pojęcie *kapitału kulturowego*, zwanego też symbolicznym, oraz redefiniująca dyskurs o klasach i dystynkcjach społecznych. Rozpoznanie Bourdieu pozwalają także na nowo przypatrywać się rozmaitym przejawom kultury popularnej. Zmieniające się i nachodzące na siebie pola kulturowe oraz płynne obecnie relacje klas wyższych i niższych prowadzą do pewnego zachwiania przemocy symbolicznej i dystynkcji władzy – wiedzy, co dobitnie przejawia się w przestrzeni kultury popularnej. Zastanowić się można, kto bowiem w czasach pięciominutowego celebryctwa i tzw. kultury karaoke⁶¹ — kultury powtórzenia — jest ową klasą dominującą i kto kopiuje dziś kogo? Czy służba z *Operetki* Gombrowicza nadal nosiłaby „pańskie” buty i próbowała naśladować arystokratów (po przewrocie śmiesznych, żalonych i zreifikowanych) w imię wpasowania się „ja” w wyższą

⁵⁸ Czynił tak na przykład amerykański socjolog Herbert Julius Gans (*Popular Culture and High Culture* z 1974 roku), który mimo opowiadania się za pluralizmem kulturowym rozróżniał przeciętną kulturę popularną i kulturę wyższą, do której tworzenia przyczyniały się jednostki wybitne. Trzeba przy tym oddać, że jako jeden z pierwszych socjologów otwarcie podważał sens krytyki kultury masowej. Podkreślał jej omyłność i stronniczość wynikającą z ideologicznej postawy badacza. Nie podzielał przekonania o negatywnych skutkach tego zjawiska, co więcej, mimo zachowanego podziału kulturowego twierdził, że wszelkie przejawy praktyk kulturowych są pozytywne i wzajem się uzupełniające.

⁵⁹ Swingewood 1997.

⁶⁰ Zob. Bourdieu 2006. Dodać trzeba w tym miejscu, że socjologia kultury, szczególnie ta ukształtowana we Francji, nie miałaby dzisiejszego kształtu, gdyby nie dorobek Michela Foucaulta.

⁶¹ Patrz: Ugrešić 2013.

formę? Bliższa jest nam obecnie raczej forma płynna, niezakorzeniona — przez co problematyczna — która podważa hierarchie i podziały, składając się na Baumanowską „płynną nowoczesność” niepozwalającą na przyjęcie określonej, jasnej roli społecznej i kulturowej właśnie. Nie musi to jednak implikować pesymistycznych konstatacji. Obserwacje socjologiczne nie są wszak jedynymi, które interesują się dzisiejszą kulturą. Jednym z nośnych współcześnie ujęć jest wywodząca się z filozofii i estetyki pragmatystycznej, spod znaku Johna Dewey’a, perspektywa meliorystyczna⁶², która widzi kulturę popularną jako szerokie spektrum zjawisk cechujących naszą codzienność, nieodbiegające swą rolą i mechanizmami od uprzednio wyróżnianej i uprzywilejowanej kultury wysokiej. Część aspektów tych zjawisk może być według powyższej teorii szkodliwa, ale pozostałe przyczynić się mogą do polepszenia relacji społecznych oraz być estetycznie wartościowymi. Co istotne, tego typu postawa, która charakteryzuje między innymi prace amerykańskiego filozofa Richarda Shustermana, kładzie nacisk na funkcję potencjału tkwiącego w ciągłej przemianie kultury popularnej, akcentując jej pozytywność⁶³.

Kwestia tak rozumianego potencjału ewolucyjnego, napędzanego nietrwałością i plastycznością pop-kultury, jest z punktu widzenia tej rozprawy niezwykle istotna. Przyjmuję bowiem, że genologiczne przemiany tekstów popularnych są możliwe dzięki wzrastającej samoświadomości gatunkowej będącej rezultatem wyczulenia na owe ciągle transpozycje. Nieustająca zmienność stymuluje metakrytyczną postawę niezbędną do zdefiniowania siebie w relacji z „poprzednim sobą” oraz z innymi. W świecie tekstów skutkuje to rozwojem artystycznym i modyfikacjami gatunkowymi, czym charakteryzują się zazwyczaj najbardziej rozwinięte formy tekstowe danej dziedziny *popular culture* — w przypadku komiksu są nimi powieści graficzne.

1.3.1. Kultura popularna a gra i zabawa⁶⁴

Dyskurs o kulturze popularnej, wpłątany w terminy, które zaszczepił spór o postmodernizm, posługuje się po wielekroć takimi pojęciami, jak: przyjemność, zabawa czy gra, następnie aplikując je do konkretnych, wybranych zagadnień. I tak,

⁶² Meliorizm — od łac. *melior* — lepszy.

⁶³ Shusterman 2002.

⁶⁴ Rozdział ten wykorzystuje częściowo ustalenia z mojej pracy magisterskiej, pt. *Komiks a literatura. Narracyjne zabawy literackie na przykładzie „Tristrama Shandy’ego” Martina Rowsona*, oraz fragmenty artykułu pod tym samym tytułem, które opublikowane zostały w trakcie pracy nad rozprawą doktorską (Wróblewski 2011a). Ze względu na temat tej publikacji nie zagłębiał się dodatkowo w teorie gier literackich.

terminy te pojawiają się w kontekście studiów z zakresu ontologii tekstu i relacji, jakie między tekstami zachodzą (intertekstualizm, hipertekstualizm), antropologii codzienności, antropologii konsumpcji, socjologii kulturowej i wielu innych nowych współcześnie prądów badawczych humanistyki.

Przyjemność zabawy i związanej z nią gry jest jednym z podstawowych zagadnień kulturowych. Tezy klasycznego tekstu *Homo ludens*, autorstwa Johana Huizingi, wskazują nawet na założycielski charakter zabawy jako fundamentu kultury. W tak szerokim ujęciu zabawą lub tworem z zabawy wyrosłym można nazywać wszelkie przejawy kulturalnej działalności człowieka. Byłyby nią zatem zarówno obrzędy, ceremonie i rytuały, a także polityczne dysputy, sztuka w ogólności — od malarstwa, przez muzykę i taniec po literaturę i film, jak i nawet historia oraz nauki teoretyczne, które się tymi dziedzinami zajmują. Absolutny brak granic może jednak budzić kontrowersje i należy precyzyjnie zdefiniować to zjawisko. Potrzeba zabawy cechowała już ludy pierwotne. Tańce przy paleniskach, malunki naskalne, odgrywanie scen polowań czy późniejsza tradycja ustnego przekazywania opowieści o charakterze mitycznym i legendarnym mają „zabawową” genezę. Nie wynikają one bezpośrednio z behawioralnych instynktów człowieka. Nie służą prokreacji ani zdobywaniu pożywienia — nie są więc czynnikami odpowiadającymi za przetrwanie gatunku. Składają się na nową jakość: kulturę.

W świetle poprzedniego rozdziału warto zaznaczyć, że już pierwsze praktyki kulturowe mają w sobie element egalitarności i swoistej popularności (przy jednoczesnej, szybko kształtującej się hierarchii aktorów, zwłaszcza w sferze obrzędów). Działa zasada, którą za memetyką nazwać można mimikrą kulturową. Ludzie chcą się upodabniać do innych ludzi — robić to, co zaobserwowali, a co wydaje się im atrakcyjne, przyjemne, ciekawe. Etologowie udowadniają, że w świecie zwierząt funkcjonowanie zabawy jest równie istotne jak w przypadku ludzi. Młode bawiąc się, zdobywają potrzebną wiedzę i umiejętności niezbędne w dorosłym życiu. Ale bawią się również osobniki dojrzałe. Naukowcy podkreślają, że potrzeba zabawy jest potrzebą organizmu. Zabawa pozwala na odprężenie, rozwija pamięć i inteligencję. Człowiek, podobnie jak inne ssaki, świadomie angażuje energię w wykonywanie czynności nieprzynoszących wymiernych skutków służących przetrwaniu. Bawi się, by zachować „wewnętrzną równowagę” niezbędną do prawidłowego funkcjonowania. Obecność zabawy w sferze kultury ma więc swoje źródła w naturze. Do ewolucji nowych form zabaw, na zbiegu tych dziedzin, przyczyniła się zaś skłonność człowieka do bycia w grupie, tworzenia społeczności i relacji społecznych. *Homo est homini sociale* — jak twierdził Arystoteles. Idące za tym zależności i sposoby kontaktu wpłynęły na dynamikę rozwoju zjawiska, jego wielowarstwowość i różnorodność, a tym samym odpowiadają za kalejdoskopowość kultury współczesnej w jej popularnym wydaniu.

Mimo że zabawa towarzyszy historii ludzkości od jej zarania, przedmiotem badawczym stała się stosunkowo późno. Dostrzeżenie jej powszechności sprawiło jednak, że refleksje i analizy rozszerzyły się na szereg dyskursów. W obszar swoich zainteresowań wprowadziły ją: psychologia, pedagogika, socjologia, wspomniane już — antropologia i etnologia, oraz szeroko rozumiane badania kulturowe. Ekonomia zaczęła posługiwać się własnym systemem nazwanym teorią gier, który znajduje zastosowanie w rozstrzyganiu konfliktu interesów, a sfera reklamy i marketingu wprowadziła zasady tak zwanej grywalizacji⁶⁵.

Najbardziej interesuje mnie problematyka zabawy w kontekście literaturoznawstwa i badań kulturowych nad popularnymi tekstami wizualnymi. Nie zagłębiając się na razie w różnice między zabawami i grami, chciałbym w dalszym ciągu skupić uwagę na poważnym traktowaniu tego zjawiska. Wciąż kluczowa jest tutaj refleksja Ludwiga Wittgensteina, który w swoich *Dociekaniach filozoficznych* buduje pojęcie *gry językowej*, definiując ją jako „całość złożoną z języka i czynności, w które jest on wpleciony”⁶⁶. Podważa on tym samym tezę o jednolitości systemu języka, który można zamknąć w matematycznych regułach. Gra, a raczej rodzina gier, stanowi według tego filozofa doskonałą analogię dla języka. Pełna powagi jest także postawa Hansa-Georga Gadamera. Twierdzi on, że gra jako sposób poznawania świata winna być traktowana tylko i wyłącznie serio.

Wszelkie granie polega na byciu granym. Urok gry, fascynacja, jaką ona wywołuje, polega właśnie na tym, że gra staje się panem grających (...). W samej grze tkwi swoista, wręcz uroczyista powaga. W trakcie gry odniesienia celowe określające czynne i zabiegane jestestwo nie znikają po prostu, lecz w swoisty sposób ulegają rozchwianiu. Grający wie, że gra jest tylko grą i toczy się w świecie określonym przez powagę celów. Nie wie on tego jednak w tym sensie, iżby jako grający sam miał na myśli to odniesienie do powagi. Udział w grze tylko wtedy przecież wypełnia swój cel, gdy grający całkowicie oddaje się grze. Fakt, że gra jest w pełni grą, nie wynika z zewnętrznego odniesienia gry do powagi, lecz tylko z powagi podczas gry. Kto nie traktuje gry poważnie, ten ją psuje. Sposób istnienia gry nie pozwala graczowi odnosić się do niej jak do przedmiotu. Grający wie dobrze, czym jest gra, i że to, co on czyni, „jest tylko grą”, ale nie wie, co sam tutaj „wie”⁶⁷.

Gra to obiektywny, poważny sposób bycia-w-świecie. Jej uczestnik nie zdaje sobie sprawy z istoty zjawiska, w którym uczestniczy, „gra bowiem ma własną istotę, niezależną od świadomości grających”⁶⁸.

⁶⁵ Zob. np. Tkaczyk 2012.

⁶⁶ Wittgenstein 1972: 12.

⁶⁷ Gadamer 2005: 178.

⁶⁸ Ibidem.

Skoro gracze uczestniczący w zabawie podchodzą do niej w pełni poważnie, w jaki sposób funkcjonuje w jej obrębie kategoria przyjemności? Już Arystoteles stwierdził, że grę prowadzi się właśnie dla niej⁶⁹. Sfera zabawy/gry jest specyficzna i nie można jej analizować przez pryzmat opozycyjnych par: mądrość – głupota, dobro – zło. Istnieje ona poza tymi dystynkcjami. Można ją za to opisywać ze względu na jej cel — odczuwanie przyjemności. W ramach przepisów danej gry pojawia się napięcie, które następnie pozwala uzyskać odprężenie. Zatem odprężenie oraz wynikająca z niego przyjemność wyznaczają teleologię zabawy, sens jej zaistnienia. Jeśli zestawić zabawę z literaturą, łącząc je mianownikiem przyjemności, można zauważyć, że nie musi się pojawić gra literacka *sensu stricto*, by traktować płaszczyznę literatury jako teren „wielkiej zabawy”, parafrazując tytuł książki Jerzego Cieślikowskiego (1985). Takie ujęcie metodologiczne pojawia się zresztą w poststrukturalnych teoriach literatury. W *Przyjemności tekstu* Roland Barthes nie tylko stwierdza: „autor zmarł jako instytucja”⁷⁰, ale też: „rozkosz lektury ręczy za swoją prawdę”⁷¹. Nie prawda dzieła literackiego — czy szerzej: tekstu kultury — ale zmysłowa, a nawet erotyczna przyjemność⁷² lektury tekstu, zbliżenie do recepcji zwykłego czytelnika, miałyby stanowić nową drogę dla teoretyka i krytyka literackiego. Dodam jeszcze: drogę swobody i twórczego myślenia wyrażonych w jednym wspólnym języku przyjemności. Francuski badacz skupia się bowiem przede wszystkim na warstwie językowej. Namawia do zatrzymywania się nad szczegółami, pojedynczymi zdaniami i metaforami: „pora przestać połykać i pożerać, a zacząć skubać i drobniawo przeżuwać, powrócić przy czytaniu dzisiejszych autorów do niepróżnującego próżnowania dawniejszych lektur”⁷³. Przyjemność nie musi odnosić się przy tym jedynie do wrażeń językowych i estetycznych. Mariusz Kraska w *Prostej sztuce zabijania*, zajmując się doświadczeniem czytania dla przyjemności, stwierdza:

Poetykę ludyczną interesuje nade wszystko metonimia jako trop, poprzez który w opisie rzeczywistości uwypuklone zostają różnej natury przyległości i przejścia, czasami relacje i sąsiedztwa wcale nieoczywiste. W odniesieniu do problematycznego związku między tekstem i sposobami jego lektury oznacza to pytanie o relację między przyjemnością lub jej niedostatkiem i znaczeniem czytanego dzieła⁷⁴.

⁶⁹ Arystoteles 1983: VIII 3.

⁷⁰ Barthes 1997: 32.

⁷¹ Ibidem: 7.

⁷² Takie postrzeganie tekstu literackiego jeszcze silniej akcentowane jest w esejach Susan Sontag (zob. Sontag 2012).

⁷³ Barthes 1997: 21.

⁷⁴ Kraska 2013: 34.

Odczuwanie przyjemności wiąże się już z samym faktem przystąpienia do zabawy w lekturę — kontakt ze światem przedstawionym, z bohaterem i fikcją literacką powoduje (częściową) identyfikację⁷⁵. Proces ten wywołuje empatię, pozwala współprzeżywać i współodczuwać, a co za tym idzie, otwiera czytelnika na odczuwanie przyjemności⁷⁶. Jednocześnie przyjemność empatii w procesie lektury jest możliwa dzięki równoczesnemu zdystansowaniu, powiązanemu ze świadomością uczestniczenia w zabawie — w obcowaniu z fikcją⁷⁷. Czytelnik przeżywając perypetie bohatera, ma niezmienną pewność, że w każdej chwili może przerwać lekturę, że mimo identyfikacji nie grożą mu niebezpieczeństwa świata przedstawionego, że jego los nie jest tożsamy z losem fikcyjnej postaci⁷⁸. Uzyskanie takiego bezpiecznego dystansu zapewniają reguły zabawy, w ich konsekwencji możliwe staje się odczuwanie przyjemności, która jest jednym z elementarnych powodów rozpoczęcia gry — w tym wypadku sięgnięcia po książkę lub komiks. Jak nadmieniał wcześniej, w tekście nie musi pojawić się gra literacka, komizm ani nawet zręczny aforyzm, by czytelnik uczestniczył w zabawie. Literaturę — jak również kulturę — w najszerszym rozumieniu można nazwać zabawą samą w sobie.

Konieczne jest jednak rozróżnienie określeń *zabawa* i *gra*, by uniknąć ewentualnych nieścisłości. Na potrzeby tego rozdziału stosuję oba pojęcia zamiennie lub równocześnie, jednak nie traktuję ich jednoznacznie. Aby wytłumaczyć się ze stosowanej nomenklatury, przeanalizuję kilka podstawowych koncepcji dotyczących ludycznych aspektów kultury. Zabawa i gra nie są bowiem zjawiskami — ze względu na swe różnorodne cechy — uchwyconymi w spójną i zadowalającą teorię.

Johan Huizinga w *Homo ludens* (1985) używa jednego rzeczownika *spel* na określenie zarówno zabawy, jak i gry. Tłumacze przekładający *Homo ludens* na język polski zdecydowali się używać obu tych słów w zależności od kontekstu. Huizinga nie ułatwił także zadania odbiorcy, układając definicję cech formalnych zabawy. Jest ona na tyle szeroka, że mieści w sobie zakres semantyczny nie tylko pojęcia zabawy, ale i gry:

⁷⁵ (...) o estetycznej identyfikacji z pewnością można powiedzieć, że jest częściowa, „tak jakby”, „do pewnego stopnia”. W owej częściowej identyfikacji świat bohatera staje się światem czytelnika, a czytelnik, wnikając w sytuację postaci, rozumie także swoją sytuację w świecie „gry udawania”, w rytuale „gry w literaturę”. (Płuciennik 2004: 35)

⁷⁶ Odczuwanie przyjemności łączy się z wieloma rejestrami emocji: radością, szczęściem, strachem, grozą, zdziwieniem, złością itd.

⁷⁷ Emocjonalne obcowanie z fikcją nie wiąże się jednak tylko z kategorią przyjemności, jest także drogą do zrozumienia Innego, podjęciem dialogu i umożliwieniem przyjęcia obcej perspektywy — procesów tak ważnych z punktu widzenia przede wszystkim krytyki etycznej reprezentowanej m.in. przez Wayne’a C. Booth’a i Marthę Nussbaum.

⁷⁸ Podobnie wygląda schemat zależności między *mimesis* a *katharsis*. Szerzej pisze o tym Henryk Podbielski we wstępie do *Poetyki* Arystotelesa (Arystoteles 1983: LXXXIV).

Z uwagi na formę można (...) nazwać zabawę czynnością swobodną, którą odczuwa się jako „nie tak pomyślaną” i pozostającą poza zwykłym życiem, a która mimo to może całkowicie zaabsorbować grającego; czynnością, z którą nie łączy się żaden interes materialny, przez którą żadnej nie można osiągnąć korzyści, która dokonuje się w obrębie własnego, określonego czasu i własnej, określonej przestrzeni; czynnością przebiegającą w pewnym porządku według określonych reguł i powołującą do życia związki społeczne, które ze swojej strony chętnie otaczają się tajemnicą lub za pomocą przebrania uwydatniają swoją inność wobec zewnętrznego świata⁷⁹.

Powtórzę raz jeszcze najważniejsze z tych cech: czynność swobodna, wyodrębnienie ze zwykłego życia, określone miejsce, czas oraz reguły. Z wymienionych tu elementów *czas zabawy* ma dodatkowo podwójne znaczenie — immanentne, dotyczące trwania samej zabawy, i zewnętrzne, które jest opozycją do czasu pracy. Tym tropem podąża w swojej książce *Homo faber i homo ludens* Anna Zadrożyńska (1983). Autorka podkreśla, iż czas wolny — czas zabaw i gier — w przeciwieństwie do czasu pracy charakteryzuje się bezproduktywnością (nie tworzy żadnych nowych elementów, w tym bogactw). Huizinga dodatkowo dzieli ten czas ze względu na sposób jego spędzania — na wyższe i niższe formy ludyczne. Wyższe formy ludyczne są w tym wypadku odpowiednikami gier — zorganizowanym kształtem czasu wolnego, takim jak: turnieje; gry zręczności, siły, sprytu; widowiska i przedstawienia. Nieskrępowana zabawa natomiast, właściwa dzieciom i zwierzętom, jest egzemplifikacją niższych form ludycznych. Jest to pierwsza wskazówka dotycząca możliwości podziału zabaw i gier na osobne grupy. Podążając chronologicznie wskazanym tropem, następne pomocne informacje można znaleźć w typologii gier stworzonej przez Rogera Cailloisa. Choć podaje on bardzo zbliżone wyznaczniki do tych, które wymienił Huizinga, wprowadza jednak kilka zmian i w konsekwencji odmienną klasyfikację⁸⁰. Używane przez autora *Gier i ludzi* francuskie *jeu* oznacza, podobnie jak holenderskie *spel*,

⁷⁹ Huizinga 1985: 31.

⁸⁰ Francuski socjolog zaproponował następujący podział:

Agon — czyli zawody. Gry, które wykorzystują umiejętności, siłę i wytrzymałość uczestników.

Cechuje je współzawodnictwo, walka, rywalizacja. Np. szachy, zapasy.

Alea — czyli traf. Gry, w których zwyciężcę wskazuje los, szczęście. Np. ruletka.

Mimicry — czyli symulacja. Gra w świecie wyobrażonym, którego podstawą jest przebranie i naśladowanie. Np. teatr.

Ilinx — czyli oszołomienie. Gry polegające na dążeniu do osiągnięcia odmiennego stanu umysłu. Np. ruch wirujący, taniec.

Podział ten do dziś można stosować w badaniach, czy to literatury, czy innych dziedzin kultury. Trzeba jednak pamiętać, że rzeczywiste gry najczęściej łączą w sobie cechy dwu lub większej liczby tych grup.

zarówno grę, jak i zabawę — nie ma więc wyraźnej cezury w stosowanym nazewnictwie, co przywołuje na myśl omawiane uprzednio pojęcia kultury masowej i popularnej. Pojawia się za to pewna odmienność w traktowaniu zagadnienia, która pozwala na próbę rozdzielnia obu pojęć.

Można je [gry i zabawy] uporządkować jednocześnie między dwoma biegunami. Na jednym krańcu panuje prawie niepodzielnie wspólna zasada rozrywki, rozpasania, swobodnej improwizacji i bez troski; przejawia się przez nie swoista, nieskrępowana, bujna wyobraźnia, którą można określić słowem „paidia”. Na drugim biegunie ta pogodna żywiołowość zanika prawie całkowicie (albo przynajmniej podlega dyscyplinie) na rzecz tendencji, która ją dopełnia i przeciwstawia się pod pewnymi, acz nie pod wszystkimi względami (...). Jest to rosnąca potrzeba podporządkowania spontaniczności pewnym konwencjom arbitralnym, nieznośnym sprzeciwu i z założenia niedogodnym (...). Tę drugą tendencję określamy słowem „ludus”⁸¹.

Wolna zabawa — *paidia* — została podporządkowana zachowaniu według reguł, ludus. Caillois użył greckiego słowa „paidia” (związanego ze słowem „dziecko”), aby oznaczyć spontaniczny wybuch zabawy, burzliwy i niepohamowany. Z drugiej strony, łacińskie słowo „ludus” oznacza grę według reguł⁸².

Idąc za asocjacjami leksykalnymi, najtrafniej byłoby w języku polskim utożsamiać zabawę (współdziałanie) z greckim *paidia*, natomiast grę — z łacińskim *ludus*. Każdorazowo używając słowa *zabawa*, mam na celu podkreślenie erupcyjnego charakteru i spontaniczności tego zjawiska. Zabawa jest podstawą, intencją każdej gry. Natomiast fundament wszelkiej zabawy jest czerpanie przyjemności. Kategoria zabawy oraz dominanta przyjemności stanowią istotne ogniwo literatury i kultury. Jednak mówiąc o literackiej i szerszej: kulturowej zabawie, mam świadomość formalizacji jej procesu. Ponieważ teksty kultury opierają się na zasadach, gatunkach, konwencjach, stylach i wielu innych regułach, zaistnienie zabawy w jej obrębie zależne jest od podporządkowania się tym prawidłom. Tak więc, na mocy konwencji, początkowy żywioł zabawy przeradza się w grę literacką/kulturową (na kilku poziomach), która toczy się albo w płaszczyźnie apriorycznych zasad, albo też przełamuje je, dekonstruuje i wypacza. W konsekwencji, wskazawszy na zabawowe źródło i charakter *paidiaiczny*, ciężar analizy przenieść należy *de facto* na obszar gier⁸³.

⁸¹ Caillois 1997: 22.

⁸² Schechner 2006: 126.

⁸³ Jako tego typu samokonsumującą się grę widział twórczość postmodernistyczną Ihab Hassan (1983). W jego ujęciu to gra skierowana ku zasadom gry, autorefleksyjna, anarchistyczna i wywrotowa meta-gra. Autotematyzm, zwrócenie uwagi materii powieściowej na samą siebie,

Nazwa *gra* stosowana jest zazwyczaj⁸⁴ przez badaczy kultury ze względu na jeszcze jeden aspekt. Pojęcie to, zawierające w sobie sprecyzowane cechy dystrynktywne, pozwala przeprowadzić czytelną analizę konkretnego tekstu. Zyskuje atrybuty narzędzia metodologicznego, którym można posługiwać się w wyznaczonych granicach. Używanie terminu *gra* pozwala na formalne określenie relacji między badanymi przedmiotami. Zabawa w swej amorficzności i nieokreśloności nie dostarcza takich narzędzi, a opisując ją, trzeba by posunąć się do zamknięcia *zabawy* w pewnych ramach, co w konsekwencji zmieniałoby ją w grę. Grę traktować można również jako postawę naukową. W takim ujęciu krytyka oraz teoria literatury i kultury byłyby grami ze zbiorem tekstów. Grami, które określone są przez szereg zasad, miejsce i czas, oderwanie od zwykłego życia oraz swobodę czynności.

Przyglądając się kulturze popularnej, można łatwo zauważyć, że w takich jej przejawach, jak literatura, film czy komiks, kluczową jest nierozzerwalność zabawy i gry. Odbiorca wkracza w tekst, by ten dostarczył mu przyjemności. Jednocześnie podpisuje on pakt, zgadza się na pewne reguły. Na ich mocy mogą dopiero zaistnieć: identyfikacja i empatia. Bez przyjęcia zasad żadna gra, w tym ta literacka, nie może zaistnieć. Podstawą jest porozumienie między autorem i odbiorcą, że oto spotykamy się na płaszczyźnie tekstu, w którym nadawca precyzuje reguły gry, a odbiorca na nie przystaje. Co prawda Umberto Eco zauważa,

powołując się na Jorge Luisa Borgesa (...), [że] las jest ogrodem o rozgałęziających się ścieżkach. Nawet kiedy w lesie nie ma wydeptanych ścieżek, każdy może wytyczyć własną drogę, decydując się skręcić w lewo lub w prawo przy drzewie i dokonując kolejnego wyboru przy każdym następnym napotkany drzewie⁸⁵.

„Wędrowanie” to jednak nie wyłamywanie się z zasad, które musiały zostać zaakceptowane przed jego rozpoczęciem. W przeciwnym razie „las” znikłby, albo — co gorsza — przestałby być dla czytelnika przestrzenią wartą przemierzania. Według autora *Lector in fabula* niepodważalne jest, że wchodząc do lasu fikcji,

powoduje, że zabawa przeradza się ze zdwojoną siłą w grę — wzmocnioną przez zwrot ku swoim regułom, odsłonięcie zasad, którymi się rządzi. Za świadomość użycia tych mechanizmów w ewolucji gatunkowej odpowiedzialny jest, wspomniany już, potencjał metakrytyczny.

⁸⁴ Przykładowo w literaturoznawstwie: *Gra z czytelnikiem* pod redakcją M. Jakitowicz i R. Moczodana; *Gra w Gombrowicza* J. Jarzębskiego; *Gra z „tandetą” w prozie polskiej po 1989 roku* M. Lachman; *Gry powieściowe* M. Głowińskiego; *Radosne gry* A. Martuszelewskiej; *Gry w języku literaturze i kulturze* pod redakcją E. Jędrzejko i U. Żydek-Bednarczuk. *Zabawa* pojawia się natomiast w tytułach: *Zabawy literackie dawne i nowe* H. Markiewicza; *Literatura a zabawa* H. Dziechcińskiej.

⁸⁵ Eco 1995:10.

przyjmujemy zasady gry twórcy⁸⁶. Zgoda na fikcyjność jest zawsze początkiem wędrówki po tekście. Pozwala ona „zawiesić niewiarę”⁸⁷ — tylko respektowanie tej reguły gry pozwala na przeżywanie napięcia, emocji i czerpanie przyjemności z lektury. Jeśli odbiorca nie uwzględni, że rozpoczynając czytanie, wkracza w świat przedstawiony, który może znacznie różnić się od świata rzeczywistego, łamie podstawowe założenie przyzwolenia na fikcyjność, co w konsekwencji nieweczy zabawę. W komiksie kwestia ta jest widoczna nawet bardziej niż w literaturze. Silnie skonwencjonalizowany komiks, opierający się często na schematycznych ujęciach świata przedstawionego, wymaga pełnej akceptacji czytelnika, by gra mogła w ogóle zaistnieć.

Kendall Walton w swojej książce *Mimesis as Make Believe* (1990) porusza problem fikcyjności literatury od strony zagadnienia *mimesis*. Buduje on analogię między zabawą (nie tylko dziecięcą) a odbiorem tekstu. Wyobraźnia dziecięca ożywia przedmioty, zmienia ich statusy ontologiczne (np. babki z piasku stają się tortami). Podobna gra wyobraźni zachodzi według Waltona podczas lektury tekstu. Słowa – rekwizyty są ożywiane mocą wyobraźni i emocji, zamieniają się w elementy świata fikcji, do którego realnie nie możemy dotrzeć.

Współcześnie zabawa i gra są analizowane, bądź też stają się narzędziami analizy w wielu wyspecjalizowanych gałęziach nauki o kulturze. Są przedmiotem badań performatyki — to jak zabawa się staje, jak wygląda proces bawienia się, grania — jej *in statu nascendi* — jest świetnym przykładem na performatywność nie tylko w teatrze, ale w całym obszarze współczesnej kultury. Termin *gra* doczekał się zawrotnej kariery ze względu na swoją interdyscyplinarność i wszechobecność. Jacques Derrida konkluduje:

Centrum nie ma (...), jest zatem ta chwila, gdy, wobec nieobecności centrum lub źródła, wszystko staje się dyskursem — pod warunkiem że zgodzimy się na to słowo — czyli systemem, w którym stojące w centrum, źródłowe lub transcendentalne *signifie*, nie jest nigdy absolutnie obecne poza pewnym systemem różnic. Ta nieobecność transcendentalnego *signifie* rozciąga w nieskończoność pole i grę znaczenia⁸⁸.

Można wywnioskować, iż tam, gdzie nie ma centrum, wszystko jest grą. Grę totalną obwieszcza w swoich tekstach także Jean Baudrillard. Stwierdza on, że

⁸⁶ Nie wnikając w niuanse, czy będzie to autor empiryczny czy modelowy i czy proponuje on grę czytelnikowi implikowanemu — za Waynem Boothem i Wolfgangiem Iserem — czy też wirtualnemu, modelowemu albo po prostu czytelnikowi.

⁸⁷ Eco 1995: 86–87.

⁸⁸ Derrida 2004: 284–286.

współczesny człowiek żyje w resztkach rzeczywistości, którą zastąpiły symulacja i symulakry — puste znaki, nieodwołujące się już do żadnego desygnatu, a jedynie do siebie samych. Symulacja zaś to nic innego jak gra — gra w znaczenie, które dawno umarło, zostało zużyte lub zgubione.

Myśl poststrukturalna i postmodernistyczna znacząco wpłynęły na częstotliwość użycia pojęcia *zabawy/gry*. W literaturoznawstwie doby (po)nowoczesności terminy te znalazły tym bardziej podatny grunt.

Zainteresowanie twórców teorią gier i zabaw narzuca także krytykom uznanie czynnika gry, co z kolei może spowodować wzrost zastosowania gry w literaturze, a nawet rozwinąć się w nurt krytyczny, wywodzący się ze studiów nad zabawą

— prorokował w 1976 roku Robert Detweiler⁸⁹. Szczególnie zwrócenie uwagi na zjawiska intertekstualności i hipertekstualności sprawiło, że powszechne stało się użycie pojęcia *gra* w kontekście relacji hipotekstów z innymi hipotekstami oraz z hipertekstem.

Na grę jako na postawę pisarską oraz sposób myślenia o literaturze w 1967 roku zwrócił uwagę John Barth w słynnym eseju *Literatura wyczerpania*, w którym przekonywał, że „literatura powiedziała już wszystko, co było do powiedzenia i obecnie możemy się jedynie powtarzać”⁹⁰. Rozpatrując krańcowość literatury, Barth zastanawiał się, jaką drogą mogą podążać pisarze — w konsekwencji przedstawił dojmującą wizję repetycji znanych już motywów i wątków, które jedynie można przetwarzać, modyfikować, łączyć i rozdzielać, próbując znaleźć dla nich nowe konteksty. Jeszcze dobitniej „nową metodę pisania” przedstawił on w dwanaście lat później — publikując *Literaturę odnowy* — tekst nawiązujący do tezy wyprowadzonej w swoim wcześniejszym artykule. Podkreśla tym razem kreacyjny, pozytywny obraz takiego rodzaju twórczości — gra w przetwarzanie nie obwieszcza bowiem końca literatury, ale jej nową jakość, nowy początek.

Zabawa i gra w postmodernizmie wydają się podstawowymi zabiegami także na tle rozważań Briana McHale’a. Teza o zmianie dominanty modernistycznej (epistemologicznej) na postmodernistyczną (ontologiczną) otwiera grze szereg możliwości. Zamiast uwikłania w pytania: „jak mam interpretować świat, którego jestem częścią; co pozostaje do poznania; kto poznaje?” odbiorca, ale także autor⁹¹, zastanawia się: „który to świat; co jest w nim do zrobienia; która z moich

⁸⁹ Detweiler 1983: 399.

⁹⁰ Barth 1983: 37.

⁹¹ Również autor w rozumieniu odbiorcy–autora, który staje się nim w trakcie odczytywania tekstu — jak widzą to przedstawiciele teorii recepcji dzieła. O intencji autorskiej zob. Szajnert 2011.

jażni to uczyni?”⁹² „Układanie się z możliwymi światami”, tworzenie nowych światów w czasach, w których wszystko może być fikcją, to niekończąca się gra w konstruowanie. Jednak dla komiksu i powieści graficznej propozycja McHale’a oznacza coś więcej. O użyteczności tego rozpoznania piszę dokładniej w ostatnich rozdziałach.

1.3.2. Kultura popularna, zwrot wizualny i komiks

Mając za sobą wstępne rozpoznanie zjawiska kultury masowej, zdefiniowanie kultury popularnej oraz określenie roli zabawy i gry zarówno w procesie kulturotwórczym, jak i samym tekście, pokrótce omówię pojęcie zwrotu wizualnego/ikonicznego, który spośród szeregu innych zwrotów kulturowych ma dla badań nad komiksem znaczenie szczególne ze względu na swoje zainteresowanie obrazem. Podrozdział *Kultura popularna, zwrot wizualny i komiks* ogranicza się przy tym jedynie do zarysowania wybranych problemów badań kulturowych po zwrocie wizualnym. Charakter niniejszej publikacji jest bowiem odległy od potrzeby monograficznego ujęcia problematyki *visual culture studies*.

„Zwroty” (...) rekonfigurują pola badawcze, implikują nieoczekiwane zerwania i nowe sojusze, skłaniają do reinterpretacji tradycji myślowych. Dzieje się tak przynajmniej od czasu zwrotu lingwistycznego. Dwa ostatnie zwroty, krytyczne wobec dominacji perspektywy lingwistycznej w różnych dziedzinach badań nad kulturą (czy to w wersji strukturalno-semiotycznej, czy dekonstrukcyjnej), odwołują się zarazem do diagnoz kultury współczesnej, która z jednej strony eksponuje rysy performatywne (stąd zwrot performatywny), z drugiej natomiast — od dawna, tj. od czasów wynalezienia fotografii i technik masowej reprodukcji — nasycy się coraz bardziej różnego pochodzenia obrazami (stąd zwrot wizualny czy ikoniczny). Mówi się nawet o „coraz wyraźniej zarysowujących się konturach nowej cywilizacji wizualnej”, co wydaje się jednak diagnozą o tyle nietrafną, że współczesne obrazy wplecione są na ogół w złożone konteksty intermedialne⁹³.

Przywołane przez Annę Zeidler-Janiszewską konteksty intermedialne dotyczą również komiksu, który najczęściej posługuje się spójną narracją ikonolingwistyczną, będąc dodatkowo otwarty na środki używane w innych dziedzinach kultury (nie tylko wizualnej przekazywanych za pomocą różnych nośników. Badaczka przywołuje nazwiska Wittgensteina i Merleau-Ponty’ego — „który starał się uchwycić pierwotne, cielesne widzenie, niebędące jeszcze przedmiotem myślenia,

⁹² McHale 1996: 347–349.

⁹³ Zeidler-Janiszewska 2006a: 151.

konstytuujące «sens postrzeżeniowy» przed sensem językowym⁹⁴, Fellmanna oraz Boehma i Cassirera jako filozoficzny trop dla późniejszego zwrotu ikonologicznego. Do tych nazwisk warto dodać jeszcze niemieckiego psychologa, estetyka i teoretyka sztuki Rudolfa Arnheima, którego koncepcje — w tym przede wszystkim teoria myślenia wzrokowego — znajdują kontynuację w kręgach przedstawicieli zwrotu wizualnego.

Arnheim, próbując wytyczyć drogę do „czytania sztuki”⁹⁵, proponuje, by przekroczyć dotychczasowe praktyki poznawcze i zacząć „myśleć wzrokowo”, czyli innymi słowy: przy pomocy zmysłu (/ów). Sprzeciwia się on dominującym przez długi czas teoriom wywodzonym jeszcze z myśli Platona i Arystotelesa (odgórna i oddolna droga poznania) nieufnym wobec zmysłów i ich funkcji poznawczych — słowem teoriom, które odrywają percepcję od sfery myśli.

Mówiąc o czynnościach „poznawczych”, mam na myśli wszystkie czynności związane z otrzymywaniem, przechowywaniem i przetwarzaniem informacji: percepcję zmysłową, pamięć, myślenie, uczenie się. (...) Rozumienie to jest konsekwencją rozróżnienia, które staram się zanegować. (...) Wydaje się, że nie ma żadnych procesów myślowych, których nie można by odnaleźć — przynajmniej w zasadzie — w postrzeganiu. Percepcja wzrokowa to wizualne myślenie⁹⁶.

Na wyższym poziomie rozwoju biologicznego zarówno wybór bodźców, jak i reakcji na nie w coraz większym stopniu jest kontrolowany przez jednostkę. Ruchy oczu pomagające wybrać oglądane obiekty są czymś pomiędzy automatyzmem a dobrowolną reakcją. Muszą one kierować oczami w taki sposób, by w wąskim obszarze najostrejszego widzenia znalazł się ten obszar pola widzenia, który należy zbadać. Ostrość widzenia spada tak gwałtownie, że odchylenie od osi fiksacji wzroku o dziesięć stopni powoduje obniżenie maksymalnej ostrości do jednej piątej. Ponieważ wrażliwość siatkówki jest tak ograniczona, oko może i musi wyróżniać ściśle określone miejsca, które po wyróżnieniu stają się wyizolowane, dominujące, zajmując centralną pozycję. Oznacza to zwracanie uwagi tylko na jedną rzecz na raz i wyróżnianie z otoczenia najważniejszych obiektów⁹⁷.

Arnheim, pisząc o selektywności widzenia, kształtach jako pojęciach, zniekształceniach, które determinują myślenie abstrakcyjne, nie tylko daje prymat temu, co wizualne, dostarczając narzędzi analizy badaniom nad ikonicznymi tekstami kultury, ale włącza się poniekąd w interdyscyplinarny nurt kognitywistycznych

⁹⁴ Ibidem.

⁹⁵ O kwestii języka i czytania obrazów oraz ich sekwencji konstruujących narrację piszę w rozdziale czwartym.

⁹⁶ Arnheim 2011: 23.

⁹⁷ Ibidem: 34–35.

studiów ludzkiego myślenia i poznania. Autor *Filmu jako sztuki* stawia sobie pytania niezwykle ważne także z punktu widzenia kognitywistyki: czym są obrazy mentalne, czy możemy myśleć bez obrazów, jakie funkcje one pełnią i w jaki sposób wiążą się z abstrakcją rozumowania. Myślenie wzrokowe jako postawa poznawcza, która implikuje takie właśnie rozważania, jest dla dyskursu o wizualnej narracji w komiksie (czy w samej tylko powieści graficznej) czynnikiem istotnym. Dotyczy to zarówno semiotyki takiego zjawiska kultury oraz związanej z nią specyfiki percypowania, jak i kognitywistycznej refleksji nad naturą doświadczenia tekstu, intersubiektywnością, zachodzącymi podczas lektury procesami kognitywnymi i kategoryzacją. Niniejsze propozycje teoretyczne Arnheima czy badania kognitywistów wiążą się natomiast z filozoficzną myślą Cassirera i jego sympmatycznym rozpoznaniem człowieczej kondycji:

Człowiek nie potrafi się już bezpośrednio ustosunkować do rzeczywistości. Nie może jak gdyby stanąć z nią twarzą w twarz. W miarę jak symboliczna działalność człowieka robi postępy, rzeczywistość fizyczna zdaje się cofać. Zamiast zajmować się rzeczami samymi w sobie, człowiek w pewnym sensie ustawicznie sam z sobą rozmawia⁹⁸.

Rozmowa z samym sobą jest trafną metaforą relacji myślenia i postrzegania u Arnheima. Autor atakuje wszak stereotypy i bariery społeczno-kulturowe związane z odbiorem zarówno sztuki, jak i treści przekazów medialnych, konstruując psychologiczną teorię widzenia, będącą pomostem między myśleniem a postrzeganiem. Kognitywiści także zdają się eksplorować przestrzeń tego, co pomiędzy, sferę nieustannego wewnętrznego dialogu. Analizują więc oni relację umysłu z jego metareprezentacjami, metafory, metonimie i amalgamaty konceptualne, samoaktualizujące się kategorie, intersubiektywność i fokalizację, empatię, mapowanie własnej świadomości na Innego czy procesy metakognicji pomagające nam niczym instrukcje „poznania własnego poznania”⁹⁹. Wreszcie tryb solilokwialny właściwy jest wytwarzaniu się samoświadomości gatunkowej w obrębie świata tekstów. Potencjał ewolucyjny metakrytyczności, który przedstawiam dokładnie w rozdziale piątym, odpowiada bowiem powyższej metaforze rozmowy z samym sobą — w tym wypadku twórczemu dialogowaniu danego tekstu z własnymi ograniczeniami tematycznymi i formalnymi oraz z wpisaną w niego tradycją genologiczną¹⁰⁰.

⁹⁸ Cassirer 1998: 69.

⁹⁹ O przedmiocie i narzędziach badawczych kognitywistyki w kontekście studiów nad powieścią graficzną piszę w rozdziale piątym.

¹⁰⁰ Co nie ogranicza się jedynie do różnych wariantów intertekstualności.

Gdy mowa jest o zwrocie ikonycznym w teorii kulturoznawczej, na pierwszym planie nie wysuwają się jednak ani kognitywiści, ani Rudlof Arnheim. Najczęściej wymienia się tytuły dwóch innych tekstów, uchodzących za założycielskie. Oba zostały wydane w tym samym roku (1995), jednak między innymi ze względu na kraj pochodzenia reprezentują one odmienne ujęcia i podejście do tradycji badawczej. Autorem pierwszego z nich jest Gottfried Boehm, który w książce *Was ist ein Bild?*¹⁰¹, wpisującej się w tzw. nurt *Bildwissenschaft* (nauki o obrazie jako przedmiocie i jednocześnie metodzie poznania), zastosował pojęcie *iconic turn*. Drugą z publikacji jest propozycja Williama Johna Thomasa Mitchella *Picture Theory*, w której dla odmiany pojawia się sformułowanie *pictorial turn*. Oba te terminy stanowią translatorską bazę dla ich polskich odpowiedników, a więc zwrotu ikonicznego w pierwszym przypadku oraz zwrotu wizualnego (obrazowego) w przypadku drugim. Obie książki są kontynuacją myśli z dziedziny wiedzy o obrazach i ich funkcjonowaniu w kulturze (zainicjowanych w latach sześćdziesiątych). Dały one jednak początek temu, co dziś określa się mianem *visual culture studies* (tłumaczone na język polski jako *kultura obrazu*, *studia nad kulturą obrazu* lub za Beltingiem — *antropologia obrazu*¹⁰²), które wyrosły na fali wzmożonego zainteresowania funkcją obrazu na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych XX wieku.

Jeśli archeologia i historia sztuki reaktywowały swoje tradycje jako właśnie historyczne *Bildwissenschaften*, jeśli wiedza o filmie po narracyjności stawia na pierwszym planie jego obrazowość, jeśli filozofia eksponuje obrazowy wymiar refleksji, a literaturoznawstwo analizuje wzajemny stosunek pisma i obrazu, jeśli historia wymazała ze źródeł obrazowych odium ilustracyjności, jeśli historia wiedzy podkreśla jej niezbywalnie wizualny wymiar, a prawoznawstwo pracuje nad ikonologią prawa, jeśli w matematyce Bourbakiści wysuwają przeciwko ikonoklazmowi formułę *Seeing ist believing*, jeśli biologia, poczynawszy od Darwina, w pięknie widzi kryterium selekcji naturalnej i jeśli na wszystkich polach nauk przyrodniczych analizuje się wizualizacje komputerowe, są to znaki, że także w obszarze badań zachodzi głęboka (...) zmiana, urzeczywistniana w całej kulturze¹⁰³.

¹⁰¹ Przechodzimy tym samym od filozofii do badań nad kulturą, wśród których prymat dotychczas wiodła historia sztuki. Ta jej rola wydaje się obecnie zagrożona, co ukazuje choćby zestaw pytań, jakie pod adresem badaczy obrazów stawia wspomniany tu Boehm w tekście wprowadzającym do książki „Was ist ein Bild?” (ze znakomitej serii „Bild und Text”, którą Boehm współredaguje z Karlheinzem Stierle). Wychodząc od stwierdzenia, że pytanie o obraz jest zarazem pytaniem o wielość obrazów, mówi o obrazach namalowanych, pomyślanych, wyśnionych (w jednej perspektywie), o malowidłach, metaforach, gestach (w perspektywie innej) i o lustrze, echu, mimikrze (w jeszcze innej). (Zeidler-Janiszewska 2006b: 152)

¹⁰² Belting 2012, Zeidler-Janiszewska 2006a; 2006b.

¹⁰³ Bredekamp 2004: 16–17, cyt. za: Zeidler-Janiszewska 2006a: 16.

Zwrot ikoniczny obnażył jednocześnie podstawowy problem, z którym boryka się humanistyka w kontekście któregośkolwiek ze zwrotów badawczych: zdefiniowanie swojego przedmiotu. Dla studiów humanistycznych nad kulturą obrazu tym kłopotliwym przedmiotem jest oczywiście sam obraz, którego ramy pojęciowe raz są poszerzane, raz zaś — szczegółowo ograniczane. Mitchell stwierdził zresztą, że nie da się stworzyć zadowalającej definicji *visual culture* poprzez zsumowanie dostępnych definicji „visual” i „culture”¹⁰⁴. W świetle omówionych w poprzedniej części rozwarstwień terminologicznych i wieloaspektowości terminu kultura, trudno dziwić się sceptycznemu wydźwiękowi tej konstatacji. Próby stworzenia typologii tej dyscypliny podjął się jednak Nicholas Mirzoeff¹⁰⁵. Wyróżnił on: zdarzenia wizualne (*visual events*), w których analizowany jest odbiorca — widz poszukujący informacji lub przyjemności w kontakcie z obrazem i jego nośnikiem (akt performatywny) od obrazu olejnego na blejtramie po multimedia i Internet; historię obrazów (ang. *the history of images*) — zajmującą się semiotyką reprezentacji; oraz społeczną teorię wizualności (ang. *social theory of visibility*), która odchodziłaby od jednostkowych, psychologicznych ujęć związanych z doświadczeniem na rzecz ujęć właściwych badaniom kulturowym, takim jak feminizm lub *gender*. Co ważne, wszystkie te podejścia wraz z ich trans- lub interdyscyplinarną¹⁰⁶ metodologią są aplikowane do badań nad komiksem. Jednocześnie wciąż niestabilny status *visual culture studies* (szczególnie w polskich badaniach humanistycznych) powoduje wzmożoną dyskusję metateoretyczną w miejsce zadowalających prób analizy konkretnych tekstów kultury.

Visual Culture Studies (czy *Visual Studies*) nie wypracowały dotąd, jak się zdaje, takiej teorii, jaką zarysował Boehm i jaką stara się konstruować Belting, tj. takiej, która obejmowałaby wszelkie pojawiające się w dziejach formy ucieleśniania obrazów, związane z różnymi praktykami kulturowymi (od najdawniejszych do współczesnych). Niewątpliwą przeszkodą w tym względzie jest skupienie uwagi „wizualistów” na współczesnych formach obrazowania, ich analizie i krytyce. Sporo też miejsca zajmują w ich rozważaniach kwestie współpracy praktyk obrazowych z dźwiękowymi, a ogólniej — problemy, które podciągamy na ogół pod formułę intermedialności¹⁰⁷.

¹⁰⁴ Mitchell 1995: 208.

¹⁰⁵ Mirzoeff 1999: 1–33; o propozycji teoretycznego podziału badań według Mirzoeffa piszą także: K. Chmielecki (2008) i A. Zeidler-Janiszewska (2006a: 9–29).

¹⁰⁶ O ile więc badania interdyscyplinarne cechował okazjonalny raczej charakter, transdyscyplinarność staje się koniecznością drugiej fazy nowoczesności — nowoczesności postindustrialnej i „bez granic” (...). Nie wchodzi tu w grę żadna postać eliminacji dyscyplinarności jako takiej — przeciwnie: to właśnie jej wysoki poziom i rozwinięte specjalizacje stanowią podstawowy warunek transdyscyplinarności. (Zeidler-Janiszewska 2006a: 10)

¹⁰⁷ Zeidler-Janiszewska 2006a: 152–153.

Jak zauważa Konrad Chmielecki, powołując się na wypowiedź Irit Rogoff:

Być może najtrafniejszą diagnozą rozwijających się obecnie tendencji, które mają decydujący wpływ na charakter *visual culture studies*, jest stwierdzenie Irit Rogoff, że kultura wizualna „otwiera cały świat intertekstualności, w którym obrazy, dźwięki i przestrzenne współrzędne odczytywane są jedne przez drugie, zapożyczając nagromadzone warstwy znaczenia i subiektywne reakcje na każde nasze spotkanie z filmem, telewizją, przedmiotem sztuki, budynkiem czy środowiskiem miejskim”. Zaprezentowany kontekst teoretyczny jest efektem ponowoczesnej pluralizacji kultury, starającej się rozstrzygać o tych samych problemach w kilku kwestiach, widzieć je w wielu perspektywach i analizować je na różnych przykładach. Czy ten kontekst sprzyja jednak rozwojowi *visual culture studies* jako nowego paradygmatu refleksji kulturoznawczej? Odpowiedź na to pytanie pozostaje w obecnym stanie kwestią otwartą, ponieważ nie sposób stawiać prognoz i hipotez, jeżeli istnieją dwa alternatywne rozwiązania, uprawnomożnione w takim samym zakresie. Z jednej bowiem strony *visual culture studies* dążą bardzo silnie do swoistej niezależności, czyli tym samym odcięcia się również od refleksji kulturoznawczej¹⁰⁸. (...) Z drugiej strony, przy założeniu, że współczesna kultura jest w coraz większym stopniu determinowana przez wszelkie aspekty „wizualności”, można dojść do wniosku, że *visual culture studies*, wzorem anglosaskich *cultural studies*, będą przykładem refleksji kulturoznawczej, która w najbardziej globalnym wymiarze (wyznaczonym przez samo pojęcie „wizualności”) będzie podejmowała problematykę najbardziej istotnych przemian współczesnej kultury. Nie da się bowiem ukryć faktu, że „wizualność” zyskuje obecnie ogromną liczbę znaczeń i jest rozpatrywana w licznych kontekstach teoretycznych, które poszerzają jej użyteczność¹⁰⁹.

Chwiejność tego naukowego paradygmatu oraz opisana tu dwukierunkowość celów zdają się świadczyć na niekorzyść *visual culture studies*. „Liczne konteksty teoretyczne, które poszerzają użyteczność” pojęcia wizualności, komplikują przy tym dodatkowo nadmiernie techniczną i szczegółową dyskusję, a tym samym powodują wytrącenie się wspomnianej tu użyteczności. Z tego powodu przydatność „nowych badań” nad obrazowością ma nikłe zastosowanie dla mojego tematu¹¹⁰. W sukurs studiom nad narracją, komiksem i powieścią graficzną przychodzi za to refleksja kognitywistyczna, którą wykorzystuję w ostatniej części mojej publikacji.

Celem pierwszego rozdziału było umieszczenie komiksu i powieści graficznej w szerszym kontekście kulturowym. Wprowadziłem pojęcia *kultury masowej*

¹⁰⁸ Co, biorąc pod uwagę liczne odwołania do przedmiotów kultury wpisanych w tradycję pewnych odczytań, wydaje się nie do końca możliwe.

¹⁰⁹ Rogoff 1997: 31; cyt. za Chmielecki 2008:11.

¹¹⁰ Ponadto *stricte* antropologiczna perspektywa badająca obraz (rozumiany w szerokim znaczeniu) pod względem jego funkcji i kulturowej symboliki, jakkolwiek istotna dla *comics studies*, nie znajduje zastosowania w studium zorientowanym genologicznie.

i *popularnej* wraz z narosłą wokół nich tradycją krytyczną, jednocześnie próbując wskazać na cechy dystynktywne tych zjawisk i tym samym zaznaczyć potrzebę ich rozróżnienia. Podkreśliłem również obecność zabawy oraz gry jako nieodłącznych składowych kultury popularnej i tekstów w jej obrębie wytwarzanych. W podrozdziale kończącym tę część książki, dzieląc się swoimi zastrzeżeniami, wskazałem dodatkowo na możliwą rolę zwrotu wizualnego w rozwoju badań nad komiksem. Rozdział drugi, korzystając ze wstępnych rozpoznań przestrzeni kulturowej i charakteru tekstów popularnych, skupia się na historii komiksowych gatunków.



Od protokomiksów do powieści graficznej¹

2.1. Zarys historii powszechnej komiksu²

W tej części przedstawię szkicową historię powszechną komiksu³, a także jej specyfikę w polskiej przestrzeni kultury. Historyczne przybliżenie zjawiska jest konieczne do wykazania jego powiązań z literaturą i literackością. Usystematyzowanie informacji z tego zakresu pozwoli również na lepsze zrozumienie problematyki związanej z komiksem, co następnie umożliwi szerszą refleksję nad samym już gatunkiem powieści graficznej.

W przywoływanych już tutaj definicjach pojawia się rodowód nazwy *komiks*, wrócę jednakże raz jeszcze do tego tematu, jako że jest on kluczowy dla recepcji

¹ Niniejszy rozdział wykorzystuje fragmenty moich artykułów, które opublikowane zostały w trakcie badań: Wróblewski 2010a, 2010c, 2011a, 2011b, 2012d, 2013, 2014.

² Elementy tego podrozdziału opierają się o moje ustalenia z pracy magisterskiej *Komiks a literatura. Narracyjne zabawy literackie na przykładzie „Tristrama Shandy’ego” Martina Rowsona* oraz o następujące kompendia: Kunzle 1973, 1990; Toeplitz 1985; Estren 1993; McCloud 1993, 2000; Eisner 1985; Sabin 1996; Szyłak 1998, 1999, 2000a, 2000b; Hatfield 2005; Groensteen 2007; Meteling 2010; Kovacs, Marshall 2011.

³ Pokrótce omawiam komiks europejski, w tym polski — z wyłączeniem licznych belgijskich i francuskich serii dziecięcych i młodzieżowych — od Tintina przez Asterixa po Titeufa (ze względu na ograniczenia tematyczne i objętościowe pracy), a także komiks amerykański, celowo fragmentarycznie opisując zagadnienia związane z komiksem japońskim, który wywodzi się z innej, bogatej i złożonej tradycji narracyjnej (która jednakowoż odzwierciedla stany i procesy umysłu, o których tutaj mowa). Dla informacji o historii komiksu japońskiego i ewolucji gatunkowej mangi zob. m.in.: Gravett 2004; Jüngst 2008; Ingelsrud i Allen 2011.

historii obrazkowych. Termin pochodzi od ang. *comic strip*. Pierwsze słowo wskazuje na humorystyczny aspekt gatunku, drugie podkreśla sposób konstrukcji opowieści. Nazwa powieła stereotyp myślenia o komiksie — nie nakierowuje na charakter medium⁴, które określa. Obecnie pojęcie *comic strip* pasuje jedynie do wąskiej grupy historii obrazkowych.

Kwestie definicyjne są jak zawsze złożone. Podział komiksu zależy od kontekstu kulturowego. Bezsprzecznie można wymienić przynajmniej trzy modele tego medium: amerykański, europejski (BD — *bande dessinée* — dosł. [na]rysowany pasek) oraz japoński (manga). Oprócz tych trzech modeli zjawiska wymienia się również podziały na style (np. amerykański, europejski i rosyjski) czy typy (superbohaterski, przygodowy, humorystyczny). W obrębie tych modeli, stylów i typów powieść graficzna będzie każdorazowo przyporządkowywana inaczej, co tylko potęguję liczbę kategoryzacyjnych problemów.

W tym miejscu warto przedstawić jednakże trzy główne rodzaje komiksów (podział ten nie oddaje, rzecz jasna, różnorodności komiksu, która bliska jest gatunkowemu bogactwu literatury) — w sposób arbitralny próbujący zawiesić sporne kwestie. Poniższe kategorie są wynikiem podziału wywodzącego się z zasad edytorskich i nawiązują do tych aspektów przedstawionych we wcześniejszych definicjach, które związane są z rynkiem wydawniczym. Jednocześnie podział ten umożliwia wyznaczenie podstawowych narracyjnych kategorii komiksu⁵. Jego słuszność, szczególnie w wypadku serialu i powieści graficznej, jest już myląca, co staram się wykazać w rozdziale piątym.

1. Krótka forma komiksowa (ang. *cartoon*) — jest to kilku-, kilkunastokadrowy jednowątkowy epizod z puentą o charakterze żartu sytuacyjnego (najczęściej). *Cartoon* jest przeznaczony do druku w prasie. Najpopularniejszą odmianą tej formy jest pasek komiksowy (*comic strip*), zwykle trójkadrowy (np. *Peanuts*, *Garfield*, *Dilbert*). *Cartoon* było najpowszechniejszą formą komiksową w pierwszych dwóch dekadach od narodzin zjawiska.
2. Serial (cykl) — pierwotnie historia awanturniczo-sensacyjna (z możliwymi odmianami humorystycznymi), zbudowana na wyrazistej i dominującej nad pozostałymi kategoriami konstrukcji bohatera. Obecnie tematyka serialu jest dowolna. Cykle publikowane są w postaci zeszytów połączonych ze sobą

⁴ O zasadności i fortunności użycia terminów „medium”, „język”, „tekst”, „gatunek” oraz „opowieść obrazkowa” piszę dokładnie w rozdziale czwartym.

⁵ Za: *Comics & Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics* 2000; Szyłak 2000a, 2000b; McCloud 1993, 2000; Groensteen 2007.

w jedną całość fabularną lub powiązanych postacią protagonisty. Poszczególne części mogą stanowić bezpośrednią kontynuację odcinków poprzednich lub łączyć się z nimi na zasadzie luźnego odniesienia. Charakterystyczne dla seriali są: ekspozycja i określenie charakterologiczne głównego bohatera oraz brak ostatecznego zakończenia.

3. Powieść graficzna (ang. *graphic novel*) — w odróżnieniu od serialu posiada wyraźnie zaznaczone kategorie początku i końca oraz uporządkowaną kompozycyjnie i logicznie całość fabularną. Powieść graficzna imituje powieść literacką. Przejmuje jej cechy wyróżniające oraz szczególnie uwypatnia wszelkie literackie zabiegi narracyjne.

2.1.1. Od „prahistorii” do protokomiksów

Nazwa komiksu wiąże się bezpośrednio z jego narodzinami w XIX wieku oraz ówczesnym, humorystycznym charakterem takich krótkich narracji. I choć badacze tego kulturowego zjawiska są zgodni co do tak wyznaczonej granicy, to polemizują ze sobą, próbując wskazać na (pra)początki dziedziny w rozmaitych momentach historycznych. Źródeł komiksu — podobnie jak i sztuki w ogóle — dopatrywano się więc już w naskalnych malowidłach, sztuce sakralnej i wielu innych przejawach artystycznej działalności człowieka daleko przed wiekiem XIX⁶.

Myślimy o komiksach jako o bardzo nowoczesnych tekstach, ale możliwe jest dostrzeżenie powiązań między nimi a systemami komunikacji wczesnych cywilizacji. Dla przykładu: starożytni Egipcjanie używali kombinacji obrazów i hieroglifów, a sekwencje narracyjne złożone z obrazów były powszechne także w innych dawnych kulturach⁷.

Tak pisze Mario Sarceni w *The Language of Comics*⁸. Próby przedstawienia następstwa zdarzeń, dynamiki, upływu czasu rzeczywiście były podejmowane w sztukach plastycznych na szereg rozmaitych sposobów i przy użyciu rozmaitych technik (co nie jest bez znaczenia, biorąc pod uwagę spektrum wykorzystywanych metod w komiksie współczesnym), jednak nie można wywodzić z nich

⁶ Takiego rodowodu dopatrywali się głównie XX-wieczni niemieccy badacze komiksu. W Polsce podobną genezę przedstawił Andrzej Banach w *Małej historii komiksów* (Banach 1966).

⁷ Sarceni 2003: 1; tłum. własne.

⁸ Sarceni w swym krótkim przeglądzie historycznym komiksu zupełnie pomija fakt, że same hieroglify będące pismem piktograficznym tworzyły przynajmniej w części narrację opartą na ikonizacji (graficznym obrazie) znaczonego. Jest to o tyle zastanawiające, że ta — skądinąd bardzo istotna — publikacja dotyczy języka komiksu i koncepcji znakowości w tego rodzaju tekstach kultury.

bezpośrednio historycznych początków zjawiska. Rekonstrukcję tego powolnego procesu poznawania przez człowieka możliwości tworzenia narracji sekwencją statycznych obrazów przeprowadza w przewrotny sposób Scott McCloud⁹ (np.: ryc. 2), jedna z najważniejszych postaci w światowych studiach nad komiksem.



Ryc. 2. Scott McCloud, *Understanding Comics* (1993: 10)

⁹ Popularnonaukowa publikacja McClouda, podobnie jak jego kolejne propozycje badawcze, przedstawia historię, semiotykę i specyfikę narracji komiksu przy pomocy formy komiksowej właśnie. Jest to jeden z ciekawszych przykładów uniknięcia „tzw. herezji parafrazy” [*the heresy of paraphrase*], przed którą tak ostrzegali Nowi Krytycy, przy jednoczesnym uruchomieniu lektury w trybie *close reading*.

Oprócz staroegipskiej sztuki, w której — w przeciwieństwie do Saracenięgo — dostrzega on komiksowy potencjał samych hieroglifów, wskazuje na prekolumbijskie obrazkowe manuskrypty odkryte przez Cortésa, rzymską Kolumnę Trajana, Tkaninę z Bayeux przedstawiającą Normanów pod wodzą Wilhelma Zdobywcy i bitwę pod Hastings z 1066 roku, podkreśla rolę narodzin druku oraz twórczość XVIII-wiecznych artystów, takich jak William Hogarth.

Malarstwo pozwoliło na ukazanie sekwencji zdarzeń, na przedstawienie ich przebiegu, zaanektowało tekst słowny i włączyło go w swoje ramy, jednakże te elementy nigdy nie występowały wspólnie — podkreślają to wyraźnie w swoim wstępie do *The Language of Comics* Robin Varnum i Christina T. Gibbons¹⁰. Potrzeba było dopiero właściwego uwarunkowania historycznego: rozwoju prasy, by obie warstwy — ikoniczna i językowa¹¹ — zaczęły łączyć się w całość, która zaowocowała narodzinami nowej formy artystycznej i zarazem narracyjnej, jaką jest komiks. Wyodrębnił się on z rycin i ilustracji, często towarzyszących powieściom drukowanym w odcinkach na łamach gazet i czasopism z drugiej połowy XIX wieku. Przykładem służą w tym kontekście najczęściej ilustracje do *Klubu Pickwicka* Karola Dickensa oraz rysunki satyryczne publikowane w angielskiej prasie.

Także ówczesne felietony oraz utwory satyryczne były wzbogacane o graficzne rozwinięcia¹². Mimo że komiks już w swych pierwszych realizacjach miał reprezentacje realistyczne, to największą popularnością cieszyły się jego groteskowe karykaturalne formy. Weryzm nie był najsilniejszą determinantą komiksowych narracji: umowność, przerysowanie, antyrealistyczne ujęcia szybko wyparły próby wiernego odzwierciedlania rzeczywistości. Humor i postawa niepoważna są obecne w części komiksów do dziś. Do dziś również, pomimo niekwestionowanej ewolucji gatunków związanych z opowiadaniem obrazem, gazetowa proveniencja komiksu bywa przyczyną krytyki i sceptycyzmu poznawczego. Recepcja komiksu zależna jest również od bagażu przesądów silnie zakorzenionych kulturowo, a niemających związku z historią zjawiska. Ich najlepszą wykładnią są definicje słownikowe wyrazu *komiks*, wciąż znajdujące swoje potwierdzenie w językowym uzusie. Upraszczając — co zresztą czynić muszą — i w słownikowych, i encyklopedycznych hasłach *komiksowe* znaczy: infantylne, proste, krzykliwe i głupie.

¹⁰ *The Language of Comics* 2001. Tytuł identyczny z tytułem książki Saracenięgo.

¹¹ Pojęcie stosowane przez Jerzego Szyłaka, który umieścił je także w podtytule swojej książki o poetyce komiksu (Szyłak 2000a).

¹² Druga połowa XIX wieku to również czas rozwoju karykatury i rysunkowej satyry politycznej/obyczajowej.

Nie patrząc jednak choć przez chwilę na współczesne konsekwencje wyborów pierwszych twórców komiksów, posługiwanie się poetyką karykatury dawało tym prekursorom znakomitą okazję do celnego pointowania rzeczywistości. Aktualny, dowcipny komentarz, skrajnie konwencjonalna forma, typizacja świata wpłynęły na popularność „obrazków”, a to z kolei pozwoliło na dynamiczny rozwój komiksowej dziedziny. Wypracowanie takich cech rodzajowych dało możliwość zogniskowania się na tym, co dla komiksu najważniejsze — na opowiadaniu historii, przedstawianiu biegu zdarzeń i wypracowaniu własnych reprezentacji czasu i przestrzeni. Dzięki umowności i uproszczeniom charakterystycznym dla wczesnego komiksu czytelnik łatwiej mógł skupić się na proponowanej narracji i oswoić się z nową formą opowiadania.

Za prekursorów komiksu uważa się przede wszystkim Rudolphe’a Töpffera¹³, jego ucznia Gustave’a Doré’a¹⁴ oraz Wilhelma Buscha¹⁵. Zerwali oni z zasadą podporządkowania ilustracji tekstowi i stworzyli nowatorskie sposoby ekwiwalentyzacji słowa przy pomocy obrazu. Z tej trójki Töpffer i Busch przyczynili się szczególnie do ukonstytuowania komiksu jako medium osobnego. Pierwszy z nich stworzył podstawowy model obrazkowej narracji, której towarzyszy tekst, drugi zaś dalece go rozwinął i spopularyzował. Dobrze podsumowuje to fragment argumentacji autorstwa Davida Kunzle’a:

Wydaje się oczywiste, że impet dla rozwoju graficznej i narracyjnej przystępności i skrótowności przyszedł, po porzuceniu przez Francuzów modelu Töpffera, z terenu Niemiec. Wilhelm

¹³ Rudolphe Töpffer (1799–1846) — urodzony w Genewie pisarz i rysownik. Autor m.in. *Monsieur Vieux-Bois*, *Monsieur Jabot*, *Monsieur Pencil* — albumów o charakterze komiksowym, w których daje się zauważyć silną dominację narracji — podporządkowanie wartości estetycznych procesowi relacjonowania przebiegu zdarzeń.

¹⁴ Gustave Doré (1832–1883) — światowej sławy ilustrator francuskiego pochodzenia. Zdobył rozgłos swoimi pracami m.in. do *Gargantuy i Pantagruela* Rabelais’ego, *Boskiej komedii* Dantego, *Bajek* LaFontaine’a, *Przygód Barona Münchhausena* Bürgera, *Don Kichota* Cervantesa i *Biblii*. Doré jest także autorem autonomicznego tekstu *Historia Świętej Rusi* — prototypu komiksu, w którym ciąg, często bardzo eksperymentalnej graficznie narracji, uzupełniany jest przez komentarz umieszczony poza kadrem. Komentarz ten najczęściej kontrastuje ze znaczeniem kadru, powodując efekt komizmu. *Historia Świętej Rusi* jest quasi-historiograficzną rozbudowaną karykaturą, ale kładzie też podwaliny pod przyszłe zasady konstrukcji komiksowej opowieści.

¹⁵ Wilhelm Busch (1832–1908) — niemiecki malarz i ilustrator, tworzył historyjki obrazkowe dla pisma *Fliegende Blätter*. Były one sekwencjami rysunków, w których doskonale da się zaobserwować kolejne etapy zdarzeń, próbę utrwalenia przebiegu akcji w nadanym narracyjnie porządku. Jako pierwszy wykorzystywał nowe środki dla przedstawienia ruchu i emocji. Busch stworzył charakterystyczne postacie, takie jak *Max i Moryc* (bohaterów m.in. *Max und Moritz. Eine Bubengeschichte in sieben Streichen*) czy *Pobożna Helena*.

Busch i inni artyści związani z magazynem *Fliegende Blätter* byli naśladowani i plagiatowani w całej Europie i w Stanach Zjednoczonych¹⁶.

W latach 1894–1897 komiks umocnił swoje miejsce na rynku jako oddzielny rodzaj publikacji prasowej. Podstawą tego wyodrębnienia stały się: całkowite oparcie ciężaru narracji na obrazie, rezygnacja (przynajmniej częściowa) z narracji przy użyciu tekstu słownego oraz wprowadzenie wypowiedzi postaci w obręb komiksowego kadru¹⁷.

2.1.2. Pierwsze komiksy

Część historyków komiksu twierdzi, że we właściwej formie gatunek ten narodził się w Stanach Zjednoczonych, a głównym motorem kulturotwórczym dla tego procesu był napływ emigrantów ze Starego Kontynentu. Jest to jednak teoria, którą łatwo podważyć: w większości przybywający do Stanów uciekali od biedy ówczesnej Europy, stawali się tym samym idealnym elektoratem dla rodzącego się ruchu robotniczego. Drogą od potencjalności do rzeczywistości miałby być odpowiedni program polityczny. Jednak jakakolwiek agitacja napotyka na utrudnienia, jeśli słuchacze nie znają języka mówcy. I tu w sukurs miał przyjść komunikat obrazowy, a następnie komiks¹⁸. Trudno nie zgodzić się z taką, udokumentowaną historycznie, interpretacją, jednak marginalizowałbym jej wpływ na rozwój komiksowego medium. Najważniejsze punkty zwrotne dla ewolucji gatunku pojawiły się wszak w zupełnie innego rodzaju twórczości rysunkowo-słownej. Pomiędzy 1894 a 1896 rokiem amerykański rysownik, Richard Felton Outcault, pracował w gazecie „New York World” nad historyjkami rysunkowymi pod wspólnym tytułem *Hogan’s Alley*. Jednym z bohaterów, stworzonych wtedy przez Outcaulta, był mały chłopiec ubrany w nocną koszulę. W 1896 roku, gdy Outcault zaczął publikować w „New York Journal”, chłopiec ten stał się tytułową postacią cyklu *Yellow Kid*. W ten sposób narodził się pierwszy komiksowy serial. Rolę twórczości Outcaulta podkreśla John Petty:

Mimo że wielu historyków wskaże na europejskie źródła dawnego komiksu w XVI wieku (drukowane arkusze łączące tekst z obrazem) lub satyryczne magazyny z lat osiemdziesiątych

¹⁶ Kunzle 1990: 6; tłum. własne.

¹⁷ Hasło: ‘komiks’ (*Słownik literatury popularnej* 2006).

¹⁸ Estren 1993.

wieku XVIII, gdzie można było zobaczyć pierwsze przykłady dialogowych dymków, większość z nich zgodzi się, że właściwe komiksy narodziły się 5 maja 1895 roku na stronicach „New York World” wraz z pierwszym pojawieniem się *Hogan’s Alley* R. F. Outcaulta¹⁹.

W tym samym okresie historie obrazkowe zyskiwały coraz większą popularność wśród czytelników. Rozpoczęła się komiksowa produkcja na szeroką skalę. Niestety jej jakość znacznie odbiegała poziomem artystycznym od dokonań prekursorskich. Obniżenie poziomu, wtórność i ciągle repetycje motywów w „nowych” propozycjach przyczyniły się co prawda do rozpowszechnienia formy komiksowej, ale kosztem strącenia tego zjawiska z panteonu sztuk²⁰. Na dezawuowanie wartości komiksu miał również wpływ dynamiczny rozwój modernizmu i artystowskie aspiracje świata kultury, które wyraźnie oddzielały to, co w kulturze „niskie” i to, co „wysokie”. Komiks jako wytwór brukowców i komentator codzienności nie mógł liczyć na uznanie nowoczesności²¹.

W ślad za *Yellow Kid* w prasie amerykańskiej pojawiły się kolejne serie: *Katzenjammer Kids* Rudolpha Dirksa, *Little Sammy Sneeze* Winsora McCaya oraz *Little Nemo in Slumberland* tego samego autora. Ostatni z tytułów stanowi swojego rodzaju cezurę. *Little Nemo in Slumberland* zaczął ukazywać się w 1905 roku. Były to całostronicowe plansze w niedzielnych dodatkach do „New York Herald”²². Nowatorstwo serialu polegało na tym, że akcja pojedynczego odcinka znajdowała kontynuację w odcinku następnym. Wcześniejsze serie stanowiły jedynie zbiór krótkich historyjek, a spajającym je elementem byli ci sami bohaterowie. *Little Sammy Sneeze* jest ponadto jednym z pierwszych przykładów rosnącej samoświadomości gatunku i dystansu w stosunku do prawideł sztuki. Przykładem niech będzie chociażby poniższy kadr (ryc. 3) po wielokroć omawiany w wielu opracowaniach komiksu.

¹⁹ Petty 2006: 1; tłum. własne.

²⁰ Okres „odwilży” dla komiksu rozpoczął się w latach 60. XX wieku. W 1966 roku w Luwrze obok powszechnie szanowanych dzieł sztuki pojawiły się rysunki komiksowe. Jednak oficjalnie (w zgodzie z literą prawa) komiks uznano za sztukę dopiero wraz z pewnym kuriozalnym wydarzeniem. W 1968 roku amerykański rysownik Mark Walker, chcąc uzyskać ulgę podatkową, ofiarował oryginały swoich komiksowych prac jednej z bibliotek. Darowizna ta mogła być uznana przez urząd podatkowy tylko wtedy, gdyby wykazano, że rysunki są dziełami artystycznymi. Stało się to 2 maja 1968 roku, kiedy Sąd Federalny w Bridgeport przyznał głosami ławników, że komiks jest sztuką.

²¹ Szczególnie w zbliżającym się okresie tzw. „wysokiego modernizmu”.

²² *Little Nemo in Slumberland* był tam publikowany z przerwami i pod różnymi tytułami aż do 1926 roku.



Ryc. 3. *Little Sammy Sneeze* Winsora McCaya (1904)

Źródło: <http://www.criticalcommons.org/Members/sammondn/clips/little-sammy-sneeze/view>

W zalewie dziesiątków tytułów będących kontynuacją cech gatunkowych wypracowanych przez takich twórców jak McCay bądź też posługujących się bardziej anachronicznymi formami komiks nie odstępował od nurtu humorystycznego. Wydawcy gazet chętnie przystawali na sprawdzone już pomysły i formy, uniemożliwiając artystyczne eksperymenty. Wyjątkiem jest tutaj kolejny amerykański cykl: *Krazy Kat* autorstwa George'a Herrimana, ukazujący się od 1916 roku. Wychodząc od formuły filmowego *slapsticku*²³, Herriman wprowadził do komiksu surrealistyczny, zabarwiony absurdem ogląd świata. Nie wahał się eksperymentować z formą, technikami i sposobem prowadzenia narracji. Herriman jako pierwszy przełamał chyba wszystkie podstawowe ograniczenia narracyjne i edycyjne komiksu: obracał kadry, wyrzucał bohaterów poza ich obręb lub za nimi chował, wykorzystywał narracyjne możliwości tkwiące w relacjach między całymi planszami aż po drobne dymki dialogowe. Skłonność autorów do eksperymentu już w pierwszej dekadzie XX wieku świadczy o znaczącym potencjale ewolucyjnym komiksu, który — dopiero przecież raczkując — pozwalał sobie na ironię i krytyczny ogląd własnych możliwości gatunkowych.

2.1.3. Lata 20. i 30. XX wieku

Humorystyczny charakter komiksów dominował aż do schyłku lat 20. XX wieku. Ich złączenie z kulturą popularną (nienazwaną jeszcze wtedy tym terminem) było niepodważalne. Rozwinęły się różne odmiany tematyczne; dziedzina komiksu zaczęła się rozrastać, anektując nowe elementy fabularne wykorzystywane do tej pory głównie przez literaturę. Nastąpił przełom polegający na sięgnięciu po pomijane dotychczas wątki epickie. I choć komiks na tle literatury wciąż malował się nad wyraz skromnie, to małymi krokami zdobywał dla siebie kolejne obszary właściwe tekstom narracyjnym, do niedawna zupełnie mu obce. Przede wszystkim wykształcił się komiks awanturniczo-przygodowy. Istotne jest, że komiksy wchodzące w skład tego gatunku tworzone były w tonacji serio. Zerwana została więc z nieodłącznym, wydawałoby się, komizmem medium komiksowego. W 1929 roku Hall Foster podjął się adaptacji powieści E. R. Burroughsa *Tarzan*. Serię tę w 1936 roku przejął Burne Hogarth, a Foster rozpoczął pracę nad nowym projektem. W 1937 roku wykreował *Prince'a Valianta*, który swoją fabułą nawiązywał do legend arturiańskich i był pierwszym komiksem „ubranym”

²³ Forma komediowa, bohater przeżywa groteskowe przygody — komizm opiera się na licznych nieporozumieniach oraz niezręczności (przede wszystkim fizycznej) protagonisty.

w (umowny) historyczny kostium — kontekst legendy oraz tło historyczne były w tej serii traktowane pretekstowo.

Kolejnym autorem wartym przywołania jest Alex Raymond, twórca *Flasha Gordona* (1934) — cyklem tym zapoczątkował on komiks science-fiction²⁴. Nurt awanturniczy odświeżył komiks i nadał jego rozwojowi rozpędu. Po latach absencji słów w komiksie, które zostały w znacznej mierze wyparte przez narrację czyisto graficzną, ułatwiającą — na mocy konwencjonalnych rozwiązań plastycznych — osiągnięcie efektu humorystycznego, tekst odzyskał utraconą pozycję. Wielowątkowe historie na tym etapie rozwoju komiksowych gatunków nie udźwignęłyby ciężaru narracji samym obrazem. Mimo to znacząca jest odpowiedź Jacka Kirby'ego, czołowego twórcy komiksów amerykańskich, udzielona w wywiadzie z 1999 roku, którą można ekstrapolować na specyfikę relacji pisanie/opowiadania i obrazu w każdym komiksie, zwłaszcza zaś w powieści graficznej. Kirby stwierdził: „Piszę bez przerwy i od zawsze robię to przy pomocy obrazów”²⁵.

Powrót werbalnego komentarza narracyjnego do komiksu stał się faktem. Nie był to jednak powrót do rudymentów komiksowych z drugiej połowy XIX wieku. Zabieg, który został przeprowadzony, miał kolosalne znaczenie dla ewolucji gatunku. Tekst słowny włączono w obręb kadru oraz zaczęto zapisywać go odręcznie²⁶. Stał się on — możliwą — integralną częścią obrazu, tak w formie dymka dialogowego, ikonicznych onomatopei, jak i narracji auktorialnej wyodrębnionej w obszarze kadru dodatkową linią. Zawiązała się jedna z podstawowych cech dystynktywnych, a komiks z punktu widzenia genologii wykształcił relewantny element, który zdecydował o jego ostatecznej supremacji i wyłączeniu z kręgu historii ilustrowanych rozumianych jako jedna z gałęzi literatury.

Ważną rolę w tym procesie odegrał rozwijający się szybko rynek czasopism komiksowych, który był odpowiedzią na wzrastające zapotrzebowanie czytelników. Komiksowe magazyny określiły przy tym wyraźnie charakter tworzenia takich historii, który do dziś jest właściwy najbardziej popularnym komiksowym gatunkom, a który najprościej można podsumować słowem „produkcja”.

Wczesne magazyny komiksowe składały się z historii właściwych określonym gatunkom, takim jak: opowieści z dreszczykiem, opowieści przygodowe i romanse. By zapewnić wydawcom

²⁴ Co prawda pierwszym komiksem uważanym za fantastycznonaukowy był *Buck Rogers* autorstwa Phila Nowlana (scenariusz) oraz Dicka Calkinsa (rysunki), ale pod względem istotności dla gatunku oddaje się palmę pierwszeństwa *Flashowi Gordonowi*.

²⁵ Kirby 1999: 19–23; tłum. własne.

²⁶ Do dziś w środowisku komiksowym przyznawane są nagrody dla najlepszych literników wśród twórców komiksów — między innymi jest to jedna z kategorii corocznej edycji Nagród Eisnera.

tego gwałtownie rozwijającego się medium świeże opowiadania pracodawcy łączyli siły i zatrudniali całe zespoły artystów i pisarzy, żeby ci przygotowywali nowe historie tak prędko i tanio, jak to tylko możliwe. Skończone komiksy były sprzedawane wydawcom, takim jak DC czy Timely (potem Marvel)²⁷.

Od lat 30. XX wieku rozwój komiksu w Stanach i we frankofońskiej części Europy opierał się na tworzeniu i rozwijaniu jego odmian w ramach tych samych zakresów tematycznych. Do komiksu, szczególnie amerykańskiego, przeniknęły wzorce i techniki ze sztuki filmowej. Zaczęto posługiwać się terminem 'montaż' w stosunku do segmentacji komiksu na kadry. Nie zmienił się jednak charakter narracji. Przygoda determinowała większość serialowych fabuł. Łatwość odbioru powodowała wzrost zainteresowania ze strony odbiorców, a tym samym potencjalną przydatność dla prób ideologicznych, politycznych i socjologicznych manipulacji. Oczywiście mógł komiks stać się nowym społecznym forum dyskusji nad ważkimi tematami²⁸, jednakże jego konwencjonalność pozwoliła mu w tym czasie jedynie na bycie tubą do przekazywania treści propagandowych²⁹. Taką funkcję komiks pełnił przede wszystkim podczas II wojny światowej oraz w pierwszej dekadzie po jej zakończeniu (o czym dokładniej w następnych dwóch podrozdziałach).

2.1.4. Narodziny superbohaterów

Charakter polityczny miawały szczególnie komiksy nowego typu: historie o superbohaterach, które całkowicie zdominowały amerykańskie opowieści obrazkowe.

Nim nadszedł czas komiksów artystycznych [*art-comics*], komiksy głównego nurtu były prawie zawsze określone gatunkowo. Na komiksowych stoiskach można było znaleźć rozmaite tego reprezentacje: komiksy westernowe, wojenne, horrory, komiksy sportowe, romanse, komiksy ze śmiesznymi zwierzątkami [*funny-animal comics*], kryminały, humorystyczne komiksy młodzieżowe (...). Wraz z narodzinami kultury zbieraczy [*collector culture*] — czytelników, którzy lubią kolekcjonować pojedyncze zeszyty, by łączyć je potem w obszerniejsze historie w jednym woluminie — superbohaterowie powoli zaczęli przejmować rynek, wypierając inne gatunki z obiegu³⁰.

²⁷ Weiner 2003: 17; tłum. własne

²⁸ Nastąpiło to dopiero wraz z rewolucją kontrkulturową i otwarciem komiksu na nowe formy i tematykę.

²⁹ Niekiedy również dydaktycznych, co zresztą ma miejsce także we współczesnym komiksie.

³⁰ Wolk 2007: 89–90; tłum. własne. Kultura zbieraczy [ang. *collector culture*] wiąże się pośrednio z narodzinami fandomu i kultury fanowskiej, tak istotnych z perspektywy współczesnych praktyk kulturotwórczych.

Postacie te obdarzone nadludzkimi cechami zaczęły dominować w komiksie amerykańskim pod koniec lat 30. XX wieku. Najbardziej znane są serie, które ukazały się jako pierwsze: *Superman* (1938)³¹ i *Batman* (1939)³². Pojawienie się Supermana dało asumpt do tworzenia historii wokół kolejnych superbohaterów, niekiedy będących najwykleszszym plagiatem pierwowzoru (np. Capitan Marvel z konkurencyjnego magazynu „Whiz Comics”). W świecie komiksu zaroilo się od nowych wydawnictw i czasopism (okres ten historycy nazywają „złotą epoką/erą komiksu” i datują od 1938 do 1949 roku); każde z nich miało swoich bohaterów, konkurencyjne uniwersa, w których rozgrywały się nieprzerwanie potyczki Dobra ze Złem. Do dziś utrzymały się przede wszystkim dwa z nich — wciąż rozrastające się uniwersa superbohaterskie sygnowane przez najprężniej działające wydawnictwa: DC oraz Marvel. W rzeczywistości superbohaterów zaszły jednak znaczne zmiany. Ich profile psychologiczne są pogłębiane z każdym rokiem i z każdą kolejną serią. Scenarzyści w większości wystrzegają się tworzenia czarno-białych światów (co jest skutkiem osiągnięć powieści graficznych). Pokazywane są

³¹ *Superman* — postać stworzona przez Jerry’ego Siegela i Joego Shustera. Po raz pierwszy pojawił się w magazynie „Action Comics” w 1938 roku. Serial ukazuje się do dziś, wytworzył własne podserie oraz dziesiątki bohaterów drugoplanowych, z których część doczekała się autonomicznych cykli. Nad kolejnymi przygodami tej postaci pracowało wielu czołowych scenarzystów i rysowników. Superman łączy w sobie cechy komiksu awanturniczego i science-fiction. Główny bohater posiada nadludzkie zdolności, jest przybyszem z planety Krypton, w większości historii stawia czoła szeroko pojętemu Złu: szalonym naukowcom, arcyzłoczyńcom, przybyszom z kosmosu, przed którymi ratuje „świat” (Amerykę) — temat super-przeciwników jest zresztą tak rozległy, że można mu poświęcić przynajmniej osobny rozdział (o arcywrogach pokrótce wspomnę jedynie w kontekście zaangażowania politycznego komiksu w czasie II wojny światowej — podrozdział 2.1.5.).

³² *Batman* — (*The Batman* a. *The Bat-man*, człowiek-nietoperz) — bohater wielu serii wydawanych przez DC Comics. Po raz pierwszy postać Batmana pojawiła się w „Detective Comics” (nr 27) w 1939 roku. Obecnie, podobnie jak Superman i inni komiksowi superbohaterowie, jest on także bohaterem filmów oraz seriali telewizyjnych. Batman stał się nowym archetypem superbohatera — nie został bowiem obdarzony żadnymi nadludzkimi cechami. Swoje umiejętności zawdzięcza uporowi, ciężkiej pracy, treningowi fizycznemu oraz rozlicznym gadżetom (np. *batmobile* — auto naszpikowane najnowszymi technologiami).

Superman strzeże miasta Metropolis, Batman czuwa nad porządkiem Gotham City. Obaj superbohaterowie mają podwójną tożsamość. Pierwszy z nich skrywa się pod postacią dziennikarza Clarka Kenta, drugi za dnia jest miliarderem i biznesmanem Bruce’em Wayne’em. Choć obaj od początku wyróżniali się z tłumu specjalnymi strojami — nieodłączny element tego rodzaju komiksów — to wyznaczyli oni dwa bieguny superbohaterstwa w świecie popkultury. Superman i jego następcy — to nadludzie posiadający moce, które mogą pomóc uratować świat. Batman i jemu podobni bohaterowie są natomiast ludźmi z krwi i kości. Ich sposób działania oraz przeciwnicy dobitnie wskazują na detektywistyczne korzenie i czerpanie garściami z literatury typu *noir*. Opozycja Superman – Batman jest widoczna w komiksie również współcześnie — pozwala ona na wieloraki rodzaj modyfikacji i eksperymenty fabularne w ramach funkcjonowania gatunku.

aktualne społeczne i polityczne problemy, starość, choroby oraz wojny, postacie są zaś uwikłane w konflikty moralne, często o tragicznej konstrukcji. Wydawnictwa postanowiły także konfrontować ze sobą superbohaterów z różnych światów, by uatrakcyjnić swoje komiksy i zdobyć nowych odbiorców. Między innymi te fabularne fuzje doprowadziły do bardzo istotnego prądu w obrębie gatunku: odbrązawiania i ucłowieczania świata superbohaterów (najgłośniejszymi przykładami są tu *Powrót Mrocznego Rycerza* oraz *Mroczny Rycerz kontratakuje* Franka Millera, a także *Strażnicy* Alana Moore'a, o których dokładniej piszę w rozdziale piątym). Próby dekonstruowania i relatywizacji konwencjonalnych historii o rodowodzie z lat 40. i 50. zbliżyły ten komiksowy gatunek do ambitnej powieści graficznej, a poszukiwanie poważnych tematów zaowocowało wieloma eksperymentami z formą graficzną i narracyjną. Co prawda schematyczność i uproszczenia nadal istnieją w komiksowym mainstreamie superbohaterskim, który jest wielkonakładowym przemysłem (głównie w USA, ale także w Japonii i Zachodniej Europie), ale z nadmiaru zeszytów komiksowych wybijają się jednak coraz częściej pozycje wartościowe, a wydawnictwa uruchamiają autonomiczne serie w ramach konstruowanych do tego celu nowych „dorosłych” marek (np. DC Vertigo), których adresatem jest wyrobiony i wymagający czytelnik. Jest to zresztą kolejna przesłanka świadcząca o spójności praw rynku komiksu z prawami rynku literackiego czy wręcz rynku kultury w ogólności, które nieodłącznie stymulują sytuację współczesnych gatunków każdej ze sztuk³³.

Na przestrzeni następnych lat pojawiały się kolejne superpostacie (m.in. Spider-Man, Green Lantern, Green Arrow, Silver Surfer, Aqua Man) oraz supergrupy (np. Fantastic Four — Mr. Fantastic, The Thing, Invisible Woman, Human Torch; X-Men — pomijając podział na generacje, m.in. Professor X, Cyclops, Phoenix, Beast, Wolverine, Storm, Colossus, Iceman, Havok; Avengers — pierwotnie: Ant-Man, The Wasp, Thor, The Hulk, Iron Man, od zeszytu czwartego także Captain America), a nowi bohaterowie są wciąż powoływani do życia lub też tworzone są liczne historie alternatywne skupione wokół najbardziej popularnych postaci. Douglas Wolk wyróżnia pięć kategorii (dość zresztą ironicznie, na co wskazuje tendencyjny i z dystansem traktowany dobór cech z historii gatunku), w które wpisać można komiksy o superbohaterach:

³³ Szczególnie zwraca na to uwagę teoria polisystemów, o której piszę w rozdziale trzecim.

Dodatkowym wnioskiem płynącym z powyższych zależności jest zmienność kulturowego statusu komiksu. Komiks podobnie jak literatura potrafi w swych zróżnicowanych reprezentacjach gatunkowych być zarówno masowy, popularny czy wysoko nakładowy, jak i elitarny, niszowy oraz charakteryzować się niskim nakładem i/lub odmiennymi standardami wydawniczymi.

Wszystko to w konsekwencji prowadzi do niezniszczalnej dwuwładzy [*unbreakable duopoly*] wydawnictw DC i Marvel w kwestii bohaterów w przebraniach (wydawnictwa te dzielą również między siebie prawa do posługiwania się znakiem firmowym „superbohater”, co pieczętuje ich rynkową dominację). Właściwie wszystkie superbohaterskie komiksy z mniej więcej ostatnich dwudziestu lat:

1. dzieją się w głównych uniwersach Marvela lub DC;
2. skupiają się na pewnych wariacjach fabularnych wokół bohaterów z komiksów opublikowanych przez te wydawnictwa (jak np. seria *Ultimate* Marvela, wyrzucająca do kosza czterdzieści lat budowanej ciągłości w scenariuszu, by od początku stworzyć tego samego bohatera w zupełnie nowy sposób i w innym otoczeniu);
3. komentują starsze komiksy jednego czy też drugiego wydawnictwa, a nawet obu (jak dzieje się w przypadku *Savage Dragon* Erika Larsena będącego hołdem dla tradycji opowiadania charakterystycznej dla komiksów Marvela z połowy lat 70.; albo komiksu *Powers* duetu Brian Michael Bendis i Michael Avon Oeming, który jest satyrą na konwencje opowieści superbohaterskich w formie fabuły policyjno-proceduralnej);
4. są niczym innym jak witryną pokazową dla znanych rysowników, w której mogą oni zaprezentować swoją autorską historię, nie bacząc na ewentualne warunki stawiane przez Wielką Dwójkę (np. *Spawn* Todda McFarlane’a, *WildC.A.T.S.* Jima Lee czy *Top 10* Alana Moore’a); lub
5. są porażkami, zarówno komercyjnymi, jak i artystycznymi³⁴.

Do zaproponowanej w tym miejscu nie do końca poważnej typologii śmiało dopisać można jeszcze kilka punktów, w tym przede wszystkim: historie superbohaterskie, które są oddawane w ręce docenionych mistrzów komiksu, by ci tchnęli nowe życie w skostniałe i po wielokroć powtórzone fabuły (np. *Silver Surfer* Moebiusa, *Czarna Orchidea*, *Batman R.I.P.* Neila Gaimana, *Azyl Arkham* Granta Morrisona i Dave’a McKeana) oraz te komiksy o superbohaterach, które noszą znamiona powieściowości (np. *Strażnicy* czy *Liga Niezwykłych Dżentelmenów* Alana Moore’a), a przez to rozpatrywać można w ich przypadku genologiczną przynależność do wskazanych prototypów.

Bez względu na rozmaite próby kategoryzacji i definiowania, przyznać trzeba, że komiks superbohaterski jest obecnie nieodłączną częścią kultury popularnej, a jego zasięg, za sprawą nośności wypracowanych schematów narracyjnych i figury superbohatera, poszerzył się o hollywoodzkie megaprodukcje filmowe, ekspansywny rynek gier komputerowych (video) oraz związane z nimi gadzety, stając się jednym z najważniejszych produktów współczesnego świata konsumpcji.

Superbohaterów można interpretować jako świeckich półbogów i herosów, co świadczy o zapotrzebowaniu na nową XX-, XXI-wieczną laicką mitologię³⁵.

³⁴ Wolk 2007: 91–92; tłum. własne.

³⁵ Także w rozumieniu kulturowego konstruowania znaczeń codziennych mitologii (Barthes 2008; Napiórkowski 2013) oraz struktur mitotwórczych stojących za praktykami społeczeństwa konsumpcyjnego (Baudrillard 2006).

Wytworzył się specyficzny ponowoczesny Olimp bogów masowej wyobraźni³⁶. Już *Capitan Marvel* z 1940 roku nie ukrywa nawiązania do starożytnych mitologii, co ciekawe, dzieje się to od razu w sposób nacechowany grywalnością — eklektyczny i nonszalancki — typowy dla twórczości postmodernistycznej³⁷. Tytułowy bohater zyskuje nadprzyrodzone moce na skutek wypowiedzenia formuły SHAZAM. To komiksowe *fiat* złożone jest z pierwszych liter imion: Salomon, Herkules, Atlas, Zeus, Achilles i Merkury³⁸. Powierzchnowość ich użycia nasuwa na myśl Baudrillardowskie pojęcie symulakrum. Komiks superbahaterski zresztą często z symulaków korzysta. Te puste znaki najczęściej przyczyniają się do wytworzenia efektownego, widowiskowego spektaklu, w którym czytelnik ma się odnaleźć jako wierny fan ukochanego superbahatera — i dać się tym samym wciągnąć w podstawową strategię każdej takiej historii³⁹. Gąszcz znaków i utrudniona denotacja stałyby na przeszkodzie zawieszeniu niewiary — jak za Coleridgem nazywa ten proces Umberto Eco — a komiks superbahaterski, przynajmniej w swoim najbardziej popularnym wydaniu, ma być tą przechadzką po lesie fikcji, która nie nastrocza żadnych kłopotów i prowadzi najkrótszą ścieżką do czytelniczej przyjemności⁴⁰. Tekst tego rodzaju musi wykazać się skrajną transparentnością

³⁶ O mitologicznej konstrukcji superbahaterów wspomina m.in. Jerzy Szylak, przywołując pojęcie Ideogramu Zasad, o którym pisze Krzysztof Teodor Toeplitz w *Sztuce komiksu* (Toeplitz 1985: 80; Szylak 1998: 28).

³⁷ O relacji komiksu z modernizmem i postmodernizmem piszę w dalszej części.

³⁸ Toeplitz 1985: 80; Szylak 1998: 28.

³⁹ Uwiesić odbiorcę — to główny cel superbahatera komiksu masowego (Por. Baudrillard 2005a, 2005b).

⁴⁰ Nazwisko Umberta Eco jest dla tego kontekstu tym bardziej istotne ze względu na jego publikację *Superman w literaturze masowej* (Eco 1996) [1976]. Eco rekonstruuje w niej historię superbahatera, rozpoczynając od narodzin powieści grozy i narracji konstruowanych wokół problemu nikczemności, zła oraz wymierzaniu sprawiedliwości na własną rękę, przez XIX-wieczne powieści w odcinkach (Rudolf Gelorstein z *Tajemnic Paryża* Egeniusza Sue i Hrabia Monte Christo stworzony przez Dumasa), Nietzscheańską koncepcję nadczłowieka oraz jej „zmieszczanie” (Eco 1996: 144), a także postaci Arsène’a Lupina, Fantomasa i Tarzana. Analiza, jakiej dokonuje autor *Dzieła otwartego*, jest o tyle ciekawsza, że pokazuje efektywność tworzenia łańcuchów politycznych — jak je nazwał Sawicki — w celu opisu zmian i ewolucji gatunkowych, które polegają najczęściej jedynie na wykorzystaniu pewnych elementów poprzednich paradygmatów (Sawicki 1981).

Oprócz naukowej pracy Umberta Eco warto wspomnieć o jego prywatnej komiksowej pasji (np. włoskie *fumetti* o Dylanie Dogu), która daje o sobie znać nie tylko w poważnych semiotycznych rozprawach, ale i w jego twórczości literackiej. Powieść *Tajemniczy płomień królowej Loany* z 2004 (pol. wyd. Eco 2005) nie tylko wykorzystuje całe stronicowe komiksów jako ilustracje, ale też pozwala im stać się jednym z głównych tematów tekstu traktującym o próbie powrotu do dzieciństwa i odzyskaniu utraconej pamięci. Powieść ta stanowić może m.in. swoistego rodzaju fabularne opracowanie historii włoskiego komiksu okresu faszystowskiego.

narracji. Komiksy superbohaterskie, wpisując się w taką formę opowiadania, wprowadziły jednocześnie do gatunku nowy standard skrajnie uproszczonej historii opartej o narrację statycznymi obrazami i minimalną ilość komunikatów werbalnych.

2.1.5. Komiks i propaganda: II wojna światowa i pierwsze lata po wojnie⁴¹

Retoryka obrazu potrafi być nie tylko sugestywna, ale wręcz perswazyjna⁴². O sile oddziaływania przekazów niewerbalnych opartych na ikoniczności świadczy historia ich użycia. Maciej Wycinek we wstępie do artykułu *Komiks na usługach władzy — zarys historii gatunku i analiza zjawiska na początku lat 80-tych XX w.* stwierdza:

Rysunek od zawsze był narzędziem w rękach władzy. Nasi przaprzodkowie wykorzystywali go do zapisu swoich heroicznych polowań czy walk z innymi plemionami, utrwalając je na skalnej ścianie. Ważne wydarzenia polityczne i religijne cywilizacji egipskiej wymalowywano za pomocą obrazkowego pisma — hieroglifów. Średniowieczne ikony nie stroniły od ilustrowania Biblii i żywotów świętych w sposób zahaczający niekiedy o obrazkową narrację, a XIX-wieczne gazety nie mogły się obyć bez satyrycznych rysunków komentujących rzeczywistość polityczną czy społeczną. Z czasem jeden rysunek zaczął rozstawać się do dwóch, trzech następujących po sobie „kadrów”, a uzyskane w ten sposób „paski” tworzyły kanwę przyszłych seriali komiksowych publikowanych zazwyczaj na ostatniej stronie dzienników i periodyków. (...) Fenomen komiksów jako narzędzia propagandy polega na uniwersalności i prostocie języka obrazu. Wykorzystując stereotypy i estetykę kiczu łatwo trafiały do zbiorowego odbiorcy i kształtowały opinię publiczną⁴³.

Nie jedynie o kicz, uproszczenia i stereotypy może jednak w tym przypadku chodzić. Wydaje się, że fenomen ten ma głębsze podłoże i wiąże się ze skomplikowaną problematyką obrazowania, które za sprawą kognitywistów, George’a Lakoffa i Marka Johnsona, przestało być wiązane jedynie z porządkiem słów, jak podkreślają autorzy *Metafor w naszym życiu*:

⁴¹ Zob. m.in. Grunewald, Mantlo i in. 1982; Szyłak 1998; Rusek 2001, 2010; Siromski 2002; Weiner 2003: 3–7; Byrd i Hoskin 2004; Wycinek 2008; DiPaolo 2011.

⁴² Relacje obrazu i retoryki z szerszej perspektywy omawiają przede wszystkim publikacje: Arnheim 1986; Rusinek 2012.

⁴³ Wycinek 2008.

Dla większości ludzi metafora jest (...) ozdobą retoryczną, a więc czymś niezwykłym, co w języku codziennym się nie pojawia. Co więcej, powszechnie uważa się metaforę za właściwość języka jedynie, a więc rzecz związaną ze słowami, nie zaś z myślami i działaniami⁴⁴.

Zwrócenie uwagi na fakt, że metafora, metonimia, synekdocha czy ironia są figurami myślenia związanymi z doświadczeniem i ludzkim działaniem, jest kluczowe dla zrozumienia retoryki obrazu, która stanowi nośnik tychże figur i wiąże się z myśleniem wzrokowym oraz schematami wyobrażeniowymi⁴⁵. Tropy myśli pośredniczone obrazem są przy tym wielokrotnie łatwiej i szybciej percypowane niż ich językowe realizacje, a odbiorca uczestniczący w takim procesie komunikacji łatwiej mapuje cechy domeny źródłowej na domenę docelową. Podobne zależności charakteryzowałyby narrację w komiksie propagandowym. Natomiast stereotypizacja⁴⁶ i posługiwanie się estetyką kiczu jedynie uwypuklałyby dodatkowo retoryczność przekazu. Kierując się szkicowością historycznej części tej pracy, pozwolę sobie pominąć szczególną rolę, jaką odegrał komiks w służbie politycznej w latach 30. XX wieku⁴⁷ we Francji, Holandii, Włoszech i Niemczech⁴⁸, a także europejskie losy komiksu podczas I wojny światowej. Rolę propagandy w historii komiksu przedstawiam w osobnej części tego rozdziału.

Koniec lat 30. jest okresem w dwójnasób szczególnym. Z jednej strony Europa pod nazistowską okupacją zostaje odcięta od amerykańskiej produkcji kulturowej, z drugiej strony — pozwala jej to na wypracowanie własnych wzorców gatunkowych w komiksie, nie ulegając, co było powszechne, taniej imitacji historii obrazkowych ze Stanów Zjednoczonych, przedrukowywanych w ogromnych ilościach od Paryża po Warszawę. Tymczasem w Ameryce do głosu dochodzi

⁴⁴ Lakoff i Johnson 1988: 25; [1980].

⁴⁵ Dokładniej temat ten omówiony zostaje w rozdziale trzecim.

⁴⁶ Przypadki stereotypowego obrazowania są jednocześnie na tyle wyróżniające dla komiksu tego okresu, że ciężko pominąć próbę ich opisu. Pewnego rodzaju podsumowanie praktyk stereotypizacji w komiksie propagandowym można znaleźć w trzytomowym komiksie-holdzie *Contest of Champions* z 1982 roku. Autorzy nie tylko dokonali odpowiedniej selekcji superbohaterów, by móc stworzyć opowieść będącą alegorią sytuacji politycznej z początku lat 80., ale i powołali do życia szereg nowych postaci wpisujących się w narracyjną konwencję komiksu polityczno-propagandowego (np. Arabian Nights wyposażony w pokaźny bułat, turban i latający dywan, Sabra z sześciorgamienną gwiazdą zdobiącą czoło i dekolt, zielona Shamrock jako personifikacja Irlandii, a obok niej Captain Britain).

⁴⁷ Istotna jest przede wszystkim zmiana dominującej ideologii na scenie politycznej Europy Zachodniej, której komiks służy: z socjaldemokratycznej na faszystowską i nazistowską.

⁴⁸ Zob. Davidson 1982.

wyraźna dominacja jednego paradygmatu narracyjnego w komiksie: jest to wzorzec superbohaterski, który, jak piszą Toeplitz i Szyłak, uosabia tendencje systemu wartości — superbohater jako Ideogram Zasad⁴⁹ — które można najkrócej streścić jako sprawiedliwość mieszczańską⁵⁰. Pierwszym z takich herosów ówczesnej kultury masowej jest Superman: „rozpięty pomiędzy bytem powieściowym i mitologicznym, co owocuje wytworzeniem specyficznej — onirycznej i zakorzenionej w archetypach — fabuły”⁵¹.

Wraz z 1938 rokiem i pojawieniem się komiksowego „nadczłowieka” Ameryka uzbrojona w fikcję ruszała powoli na wojnę ideologiczną z nazistowskim wrogiem. Jej czołowym obrońcą miał się stać Captain America:

Na kartach amerykańskiego komiksu II wojna światowa rozgorzała, zanim jeszcze armia tego kraju przystąpiła do działań militarnych. Wobec zbliżającego się zagrożenia i konieczności ogólnonarodowej mobilizacji, społeczeństwo potrzebowało do konsumpcji bohatera nowego typu — patriotę, obrońcę narodu, najbardziej amerykańskiego z Amerykanów. Kimś takim właśnie okazał się Captain America. Zarówno jego imię, jak i wygląd (kostium w barwach flagi amerykańskiej) nie pozostawiał żadnych wątpliwości co do propagandowego charakteru. Niezwykle wymowna była również okładka pierwszego numeru, na której Captain America uderzał w twarz samego Adolfa Hitlera⁵².

Kolejnym etapem było przystąpieniu Stanów Zjednoczonych do wojny po 7 grudnia 1941 roku, kiedy to wojska japońskie zaatakowały Pearl Harbor. Obok audycji radiowych, kronik i agitek filmowych to komiks stał się czołowym nośnikiem treści propagandowych.

Dotychczasowi bohaterowie-detektywi zostają zastąpieni przez niezwykle popularnych super-żołnierzy, takich jak Captain Marvel, Patriot, Miss America, czy najpopularniejszego z nich: Captain America (seria z jego przygodami istniała już wcześniej, bo od marca tego roku). Stali się oni personifikacją państwa, któremu służyli (...). Akcja z terenu jednej miejskiej aglomeracji przenosi się na fronty Europy i Dalekiego Wschodu, ukazując istotę przełamania izolacjonizmu. Tam też można było spotkać postacie, które personifikowały państwa będące w stanie wojny z USA: Captain Marvel zwalczał Dr. Nazi, a Captain America wraz z Buckym — japońskiego Draculę (żywiącego się krwią amerykańskich żołnierzy)⁵³.

⁴⁹ Toeplitz 1985: 80; Szyłak 1998: 38.

⁵⁰ Wycinek 2008.

⁵¹ Eco: cyt. za Szyłak 1998: 38; por. Toeplitz; 1985: 79; Eco 2010a: 324–326.

⁵² Siromski 2002: 23.

⁵³ Wycinek 2008.

Sukces tych komiksów był natychmiastowy, szczególnie dużo emocji dostarczały liczne potyczki Kapitana Ameryki z jego największym wrogiem Red Skullem⁵⁴. Dziesiątki tytułów komiksowych, w których superbohaterowie mierzyli się ze swoimi przeciwnikami, nie miały jednak wyłącznie charakteru politycznego i umoralniającego. Przemysł wydawniczy korzystał, jak tylko mógł, z okoliczności jakie przyniosła wojna, by zwiększyć swoje dochody. Wydawnictwa co i rusz powoływały do życia nowych herosów. I tak obok Kapitana Ameryki, pojawił się Kapitan Marvel depreczający po piętach Monster Society of Evil, w którego skład wchodził: Adolf Hitler, Benito Mussolini, Hideki Tojo, czyli najważniejsze postacie państw Osi, ale również fikcyjni: Herr Phoul i Captain Nazi. Inną politykę obrali wydawcy komiksów brytyjskich, którzy starali się ośmieszyć wroga, portretując go jako głupka i niezdare; w komiksach tych dominował styl *cartoon*, który zresztą do dziś ma bardzo silną pozycję na Wyspach Brytyjskich, głównie za sprawą tradycji magazynu „Beano”. Bohaterami tych historyjek obrazkowych byli przede wszystkim Desperate Dan i Lord Snooty. Warto wspomnieć też o późniejszych amerykańskich inicjatywach — lata 90. XX wieku i obecnie — takich serii wydawniczych jak Big Bang Comics, Amalgam Comics czy Super Soldier, które w stylu retro powracały do tematyki, bohaterów i stylu komiksów czasu II wojny światowej. W komiksach tych, podobnie jak historiach z lat 40., dominuje ta sama optyka. Tak opisuje to Michał Siromski:

Twórcy manipulując obrazkowym stereotypem przeciwnika, dążyli do jego dehumanizacji. Wykorzystywali tu pewien mechanizm psychologiczny, zwany „deprecjonowaniem ofiary”, a polegający na utrwaleniu w świadomości społecznej negatywnych, wręcz nieludzkich (zwierzęcych) cech wroga. W ten sposób nie tylko przełamywano naturalny opór wobec zadawania śmierci, ale uzasadniano konieczność podjęcia takich drastycznych działań. Dehumanizacja wroga odbywała się na trzech płaszczyznach. Pierwszą z nich była płaszczyzna fabularna, w której Japończycy i Niemcy zawsze odgrywali rolę czarnych charakterów. (...) charakterystycznym był fakt, iż zawsze ci źli byli motorem wszelkich wydarzeń; zawsze też przedstawiciele Osi działali w sposób godny potępienia, podobnie jak obywatele amerykańscy — zawsze w sposób godny naśladowania (...). Drugim poziomem procesu dehumanizacji był poziom werbalny. Scenarzyści tworzyli szereg neologizmów określających przeciwnika, takich jak „ratzi” czy „Japanazi” (...). Najciekawsze wydaje się jednak przedstawienie Niemców i Japończyków w warstwie ikonicznej. Przygotowywane przez rysowników portrety konsekwentnie utrwały odpychający wizerunek wroga. Japończykom nadawano cechy „szczurze” (...). Niemieckich żołnierzy portretowano jako *opasłe, szyderczo uśmiechnięte*, zarośnięte indywidua, obowiązkowo zakute w pełen mundur i hełm⁵⁵.

⁵⁴ Szczegółowe studium historyczne tych zagadnień proponuje William W. Savage w swojej książce z 1990 roku: *Comic Books and America 1945–54*.

⁵⁵ Siromski 2002: 24.

Tego typu „komiksowe procedery” były najbardziej powszechnym, najprostszym, a przez to niezwykle skutecznym narzędziem w rękach propagandy.

Po zakończeniu właściwych działań wojennych przyszedł czas na zgola inną wojnę — tym razem wrogiem miał być sam komiks, który po latach zasług na fikcyjnych frontach całego świata sam stał się wrogiem: antykomunistów, „prawicowców” czy rzeczników pruderyjnej moralności lat 50. Walka z przemocą, seksem i makabrą rozpoczęła się już pod koniec lat 40.: „od ataku prawicowych polityków na tę dziedzinę sztuki [komiks], a dokładniej na skutkujący wzrostem przemocy w społeczeństwie brak kontroli nad jej treściami”⁵⁶. Mimo odparcia początkowych zarzutów przez magazyny „Action Comics” i pisma grozy pokroju „Crypt of Terror” ataki na historie obrazkowe się nie zakończyły. Wkrótce, na początku lat 50., pojawiły się oskarżenia:

(...) o ukryte seksualne znaczenia najpopularniejszych amerykańskich komiksów zamieszczone w książce Fredericka Werthama *Seduction of the Innocent* dotyczące między innymi „niezdrowej” przyjaźni między Batmanem i Robinem, sadystycznych zachowań Wonder Woman, która na dodatek posiada tendencje do homoseksualizmu, etc. Skutkiem tego była naganka na komiks, która odbiła się szerokim echem tak w Stanach Zjednoczonych, jak i w Europie Zachodniej. [Komiks] utożsamiany z zaprzeczeniem amerykańskich ideałów został zniewolony pętami praw składających się na uchwalony w 1954 roku Comics Code Authority (to od tego momentu na okładkach komiksów zaczęto umieszczać charakterystyczny mały znaczek z logo kodeksu) oznaczającym w praktyce cenzurę tej dziedziny sztuki⁵⁷.

Co ciekawe, już pod koniec lat 40. z kryzysem czytelnictwem zaczęły stykać się kolejne serie superbohaterskie (w tym flagowa seria Captain America). Przy najmniej na pewien czas wyczerpało się zapotrzebowanie na zamaskowanych herosów. Z jednej strony dało znać o sobie przesycenie powtarzanimi setkami razy schematami fabularnymi, po drugie — oddalające się z każdym rokiem widmo realnego zagrożenia osłabiło potrzebę identyfikacji z prawym superbohaterem oraz magnetyczny czar lektury przygód dzielnych mścicieli i nieugiętych patriotów. Captain America nie odszedł jednak w zapomnienie.

Skończyło się bowiem zapotrzebowanie na komiksy spod szyldu: „Superheroes win the war”. Fakt wygranej był powszechnie znany, a o nazistach powoli zapominano (w końcu ich okrucieństwa namacalne były głównie w Europie). Twórcy po chwilowym kryzysie postanowili pójść z duchem czasu i dali serii drugą szansę. Był to początek lat 50-tych, a Świat wszedł właśnie w I fazę zimnej wojny. Reaktywowana seria Captain America nosiła teraz podtytuł *Commie Smasher* — *Niszczyciel komuchów*, a główny przeciwnik bohatera, Red Skull (...)

⁵⁶ Wycinek 2008.

⁵⁷ Ibidem.

został zagorzałym komunistą [sic!]. Wydawcom nie przeszkadzał najwyraźniej silny antagonizm dzielący obie ideologie. Jednakże szybko okazało się, że Amerykanie nie mają ochoty na tego typu bohatera: oblepionego gwiazdami strażnika wolności. Seria upadła czekając na lepsze czasy tak zwanego Marvel Age⁵⁸.

Komiksy superbohaterskie, w tym serie z Kapitanem Ameryką, odradzały się po wielokroć. Powracająca falami popularność tego bohatera znajduje — za sprawą fuzji firmy Marvel z hollywoodzkimi wytwórniami filmowymi — swoje potwierdzenie również w ostatnich latach (filmy *Captain America*, *Avengers*, *Thor* oraz ich zapowiadane kolejne części)⁵⁹. Dziś superbohaterowie stanowią nieodłączną część kapitału symbolicznego każdego uczestnika kultury popularnej. W zasadzie zdanie to powinno podsumować i zakończyć niniejszy wątek. Nie jest to jednak wszystko, co należy powiedzieć o tym gatunku mimo tak powierzchownej formy, jaką jest szkic historyczny. Do wciąż zmieniających się komiksowych opowieści o superbohaterach będę jeszcze wracał w kolejnych podrozdziałach dotyczących kontrkultury, lat 70. i 80. XX wieku oraz powieści graficznej, która najsilniej wpłynęła na uniwersa ponowoczesnych herosów.

2.1.6. Lata 40. i 50. — poza propagandą

W latach 40. i 50. XX wieku daje się zaobserwować kolejny etap ewolucji komiksu, związany z próbami dotarcia do dorosłego wyrobionego czytelnika. Oprócz dalszych poszukiwań nowych rozwiązań plastycznych, które miały na celu podniesienie walorów artystycznych i estetycznych, poszukiwano nowych paradygmatów tematycznych. Zaczynają ukazywać się magazyny publikujące krótkie historie, w których prymat nie należy do prezentacji przygód głównego bohatera, ale do przedstawienia fabuły od początku do końca w ramach jednego odcinka. Są to głównie komiksy o tematyce wojennej, kryminalnej oraz opowieści grozy i horrory, przeznaczone dla dorosłego czytelnika. Jednocześnie dochodzi do pierwszych rozłamów i przewartościowań w dotychczasowych propagandowo nieskazitelnych opowieściach obrazkowych o superbohaterach (którzy wciąż niepodzielnie władają komiksowymi fabułami).

⁵⁸ Ibidem.

⁵⁹ Alians przemysłu filmowego z historiami superbohaterskimi trwa w zasadzie od narodzin telewizji, a czołowe postacie, takie jak m.in.: Batman, Superman, Spider-Man, Iron-Man, Hulk, X-Meni, doczekały się przynajmniej kilku wcieleń wielkoekranowych, najczęściej bijąc przy tym rekordy przychodów i frekwencji w kinach.

W latach 50. nadeszła nowa era dla komiksowego rynku wydawniczego. Zaczęto skupiać się na nowych gatunkach, tematach i kierować swoje publikacje do innej publiczności. Im więcej czasu upływało od zakończenia II wojny światowej, tym bardziej zmniejszało się zainteresowanie superbohaterami. Ich zmaganiom z siłami Osi towarzyszyło entuzjastyczne przyjęcie, jednak postawa czytelników względem wojny w Korei była o wiele bliższa ambiwalencji. Skutkiem tego, superbohaterowie w większości byli wyłączeni z koreańskiego konfliktu. Pojawiła się natomiast zupełnie przeciwna reakcja na wojnę, którą najlepiej oddają *Two-Fisted Tales* Harvey Kurtzmana, drobniagowo udokumentowane komiksy raczej ukazujące bez dystansu okropieństwo wojny, niż ją gloryfikujące⁶⁰.

Lata 40. i 50. otworzyły jednak komiks przede wszystkim na narracje fantasy i science-fiction. Jak pisze Jerzy Szyłak:

Po zakończeniu wojny trudno było zaproponować czytelnikom taki rodzaj komiksu, który przyjęliby z entuzjazmem. Gdy opadł patriotyczny zapal, stracili oni zainteresowanie przygodami odzianych w trykoty superbohaterów, tym bardziej że ci ostatni zostali zaangażowani w walkę polityczną z komunistami infiltrującymi Amerykę i swymi poczynaniami zaczęli wspierać działania senatora McCarthy'ego. Żyjący w atmosferze „zimnej wojny” czytelnicy poszukiwali lektur, które współbrzmiałyby z ich niepokojami. Literatura fantastyczna dostarczyła im w tym czasie szeregu katastroficznych wizji atomowej zagłady, upadku cywilizacji i inwazji z obcych planet, w kinach królował „czarny kryminał”, w komiksach pojawiły się horrory ukształtowane według nowych reguł⁶¹.

Ważną rolę na tym polu odegrało wydawnictwo EC Educational Comics (następnie An Entertaining Comics), specjalizujące się w komiksach typu: horror-fiction, crime-fiction, war-fiction i science-fiction. Rozpoczęło ono działalność w latach 40. XX wieku i trwało w niezmienionej formie aż do 1954 roku⁶², kiedy to wprowadzono Kodeks Komiksowy (*Comics Code Authority*). EC publikowało także satyryczny „Mad Magazine”⁶³, który stał się główną instytucją ośmieszania

⁶⁰ Weiner 2003: 5; tłum. własne.

⁶¹ Szyłak 1998: 45.

⁶² Raz jeszcze nadmienię, że Kodeks Komiksowy został stworzony przez stowarzyszenie wydawców *Comics Magazine Association of America* i miał na celu ocenianie treści komiksów. Była to konsekwencja fali ataków (artykuły dra Fredrica Werthama) na komiks, głównie spod egidy EC. Restrykcje dotyczyły zarówno tematyki, sposobu obrazowania, jak i słownictwa. W 1954 roku amerykański psychiatra, Fredric Wertham, opublikował książkę *Seduction of the Innocent* (*Uwiedzenie niewinnych*), w której przedstawił komiksy jako źródło deprawacji umysłów młodych czytelników. W swojej pracy wyróżnił wszelkie, jego zdaniem, niepokojące aspekty komiksowych fikcji (od okrucieństwa i epatowania makabrą po wątki gejowskie i erotyzm), przyczyniając się do wprowadzenia cenzury w wydawnictwach komiksowych. *Seduction of the Innocent* stała się podstawą dla stworzenia Comic Code (Kodeksu Komiksowego), który na wiele lat ograniczył wolność twórczą wypowiedzi w komiksie, a tym samym zahamował ewolucję komiksowych gatunków (Wertham 1954).

⁶³ Ukazujący się do dziś.

i parodiowania kultury popularnej. „Mad Magazine” częstokroć oskarżany był o brak poprawności, szerzenie demoralizacji i anarchistyczne, wywrotowe treści, co przyczyniało się jedynie do żywiołowej recepcji pisma. Komiksy EC były przepełnione makabrą, epatowały okrucieństwem i erotyką. Proponowały przy tym dobre scenariusze poparte profesjonalnym rysunkiem⁶⁴ i ciekawe, nieschematyczne konstrukcje fabuły oraz bohaterów.

Twórcy skupieni przy wydawnictwie EC Comics doskonale zdawali sobie sprawę z tego, że droga ku nobilitacji gatunku popularnego może polegać na nasyceniu opowieści wiedzą o świecie, obserwacjami obyczajowymi i na zastępowaniu stereotypów relacjami bardziej skomplikowanymi i bliższymi prawdy o naturze rzeczywistości (tak na przykład wyglądała przemiana kryminału w „czarny kryminał” i westernu w „antywestern” lub na parodiowaniu schematów i obnażaniu w ten sposób nieprawdy kryjącej się w komiksowych konwencjach⁶⁵.

Propozycja, jaką opisuje Szyłak, kontrastowała z prostymi fabułami superbohaterскими. Czas zimnej wojny, a przede wszystkim postawa senatora McCarthy’ego przyczyniły się do zaostrzenia tendencyjności najpopularniejszych komiksowych tytułów⁶⁶. Superbohaterowie zostali zwerbowani do walki politycznej z komunistami i szpiegami. Na łamach amerykańskiego komiksu coraz częściej pojawiali się bohaterowie zza żelaznej kurtyny. Nie brakowało przykładów personifikowania władzy sowieckiej. Przykładem może być grupa Soviet Super-Soldiers, która uosabiała motywy zaczerpnięte z symboliki ustroju (sierp i młot oraz czerwony kolor), ale także z mitologii słowiańskiej (np. Perun). Władzy Chińskiej Republiki Ludowej bronił natomiast Collective Man, odziany we flagę ChRL („[...] heros był manifestacją kolektywnej mocy piątki braci, pracowników rządu”⁶⁷). Tego typu przypadków można w historii komiksu lat 50. znaleźć o wiele więcej⁶⁸.

⁶⁴ Jego redaktorzy — Al Feldstein oraz Harvey Kurtzman, zatrudniali takich twórców, jak: Frank Frazetta, Graham Ingels, Jack Kamen, Bernard Krigstein, Johnny Craig, Reed Crandall, Jack Davis, Will Elder, George Evans, Joe Orlando, Bazyli Wolverton, John Severin, Al Williamson czy Wally Wood.

⁶⁵ Szyłak 1998: 48. Konstatacja Szyłaka z punktu widzenia ewolucji komiksów wydaje się jak najbardziej słuszna, jednak waga wypracowywanej świadomości gatunkowej ciąży wyraźnie w stronę krytycznej analizy konwencji, subwersywności podejmowanych tematów oraz problemu mimesis w historiach charakteryzujących się ikonolingwizmem. Pojęcia „prawdy”, „nieprawdy” i „natury” budzą w tym kontekście zbyt wiele wątpliwości, dodatkowo uruchamiając szereg nawzajem wykluczających się definicji, co prowadzić może do niewskazanej w tym miejscu dyskusji z zakresu ontologii i epistemologii.

⁶⁶ Warto jeszcze raz przypomnieć, jak wcześniej komiksowi herosi walczyli „w imię sprawy”, np. Capitan Marvel stawiał czoła Doktorowi Nazi.

⁶⁷ Wycinek 2008.

⁶⁸ Zob. DiPaolo 2011.

Wydawnictwo EC opierało się jednak naciskom politycznym organów rządowych USA. Horrorzy były publikowane m.in. w ramach cyklu *Opowieści z Krypty* oraz *The Vault of Horror*. Komiks wojenny przedstawiano we „Frontline Walk” i we wspomnianym już „Two-Fisted Tales”, „Shock SuspenStories” prezentowały mroczne historie kryminalne rozgrywane na tle amerykańskiego codziennego życia⁶⁹, podejmując przy tym kontrowersyjne jak na owe czasy problemy rasizmu, płci czy zażywania narkotyków. Tytuły science-fiction, takie jak „Weird Science” i „Weird Fantasy”, dostarczały natomiast komiksom magazynowym historii fantastycznych, na które znacząco wzrósł popyt wśród czytelników w każdym wieku.

Rok 1954 i wydanie *The Seduction of the Innocent* Werthama zakończyły najlepszy okres publikacji EC oraz złotą epokę (Golden Age) komiksu amerykańskiego⁷⁰. Rozwój gatunków komiksowych został spowolniony: zaczęła się tak zwana srebrna era (lata 1956–1970). Było to równoznaczne z okresowym spadkiem popularności nurtu superbohaterskiego. Zakończono większości serii publikowanych przez Timely oraz Atlas Comics (wcześniejsze nazwy wydawnictwa Marvel) i Detective Comics. Rozpoczęła się dekada przemian, zarówno systemu publikacji w wydawnictwach, jak i konstrukcji samych historii obrazkowych. W tym czasie powstała m.in. niezwykle popularna Justice League of America, która grupowała w swoich szeregach najważniejszych herosów wydawnictwa DC. Dla Marvela przełomowe było zatrudnienie Stana Lee, Jacka Kirbyego i Steve’a Ditko (*The Amazing Spider Man*, *Fantastic Four* czy *Avengers*), którzy wprowadzili na łamy komiksu nową generację superbohaterów oraz atrakcyjną formę dynamicznych krótkich fabuł. W tym samym okresie narodził się także nowy schemat. Normą „stało się bowiem ukazywanie kosmicznych początków herosów zasiedlających fikcyjne światy”⁷¹.

Na drugim biegunie w stosunku do komiksów wydawanych przez EC sytuowała się seria *Classics Illustrated*⁷². Wydawca, Kanter Lewis Albert (1897–1973), utworzył ją w 1941 roku dla Elliot Publishing Company. Klasyka ilustrowana była próbą komiksowej adaptacji klasycznych dzieł literatury.

⁶⁹ Badacze amerykańskiego komiksu wykazują w przypadku tych historii rozliczne parantele z ówczesnym kinem *noir*.

⁷⁰ Choć jak zauważył K. T. Toepitz:

wprowadzenie Kodeksu było, w paradoksalny i typowo amerykański sposób, rodzajem „nobilizacji” gatunku jako wielkiego i ważnego zjawiska społecznego, oddziałującego na społeczeństwo podobnie jak film, telewizja czy baseball (...). (Toepitz 1985: 124)

⁷¹ Wycinek 2008.

⁷² Te pierwsze próby dialogu komiksu z literackim pierwowzorem warto porównać do trzatomowej publikacji *The Graphic Canon* (2012–2013) pod redakcją Russa Kicka, która to w zupełnie odmienny, charakterystyczny dla powieści graficznej sposób przetwarza opowieść wziętą z literatury.

Seria *Classics Illustrated* nie zasługiwała na zbyt wiele pochwał, ale bezpardonowe jej potępienie, najmocniejsze tam, gdzie seria się nie ukazywała, wynikało raczej z niechętnego stosunku do ilustracji i z oburzenia na podsuwanie młodym odbiorcom bryków z literatury, niż z poddania owych komiksów rzetelnej ocenie. Estetyka tych komiksów była „staroświecka”, quasi-akademicka i odwoływała się do standardów obowiązujących u schyłku ubiegłego stulecia, już w latach trzydziestych uznawanych przez pedagogów za niewłaściwe, barbarzyńskie i godne pożałowania. Jurji Tynianow w 1923 roku napisał: „Książka ilustrowana to kiepski środek wychowawczy, im bardziej «wspaniała», im bardziej pretensjonalna, tym gorzej”⁷³.

Pojawiły się w niej dziesiątki komiksowych wersji literatury, w tym m.in.: *Moby Dicka*, *Hamleta*, *Iliady*, *Trzech muszkieterów*, *Romea i Julii*, *Ivanhoe*, *Hrabiego Monte Christo*, *Zbrodni i kary*. W 1953 roku *Królewną Śnieżką* i *Siedmioma Krasnoludkami* debiutowała nowa linia *Classics Illustrated Junior*. Mimo wysokich aspiracji *Classics Illustrated* stała się jedynie próbą przybliżenia szerszej publiczności osiągnięć „sztuki wysokiej”. Artystyczny projekt nie przyniósł zamierzonych efektów głównie poprzez zatrudnienie komiksowych rzemieślników, którzy tworzyli scenariusze, ograniczając się do przełożenia pobieżnie fabuły pierwowzoru, a warstwa graficzna w żaden sposób nie próbowała przełożyć stylistyki, nastroju czy niuansów narracji⁷⁴. Jednocześnie *Classics Illustrated* udowodniła, że historia rysunkowa nie musi być dzielona na odcinki i broni się w postaci tak zwanego *one shot*⁷⁵.

⁷³ Szyłak 1999: 26.

⁷⁴ Dla *Classics Illustrated* tworzyli m.in.: Jack Abel, Stephen Addeo, Matt Baker, Dik Browne, Lou Cameron, Leonard B. Cole, Reed Crandall, George Evans, Graham Ingels, Henry C. Kiefer, Alex Blum, Everett Raymond Kinstler, Jack Kirby, Roy Krenkel, Gray Morrow, Joe Orlando, Norman Nodel, Rudolph Palais, Norman Saunders, John Severin, Joe Sinnott, Angelo Torres, Al Williamson i George Woodbridge. Obecnie tylko nieliczne nazwiska znaczą cokolwiek dla komiksowej krytyki.

⁷⁵ Na razie w postaci pojedynczego zeszytu, nie zaś albumu. Albumy komiksowe szybko pojawiły się na rynku frankofońskim, który znacznie różni się amerykańskiego. W USA komiks ma po dziś dzień charakter serialowy i ukazuje się najczęściej w zeszytach, które dopiero później łączone są w większe całości i wydawane najpierw w miękkiej, następnie w twardej kolekcjonerskiej oprawie (hardcover). Powieść graficzna i albumowe wydania serii komiksowych, z punktu widzenia edycji, będące tożsame z książkowym wydaniem powieści czy opowiadań, są na rynku amerykańskim jak najbardziej obecne, ale w przeciwieństwie do Francji czy Belgii nie stanowią elementarnej podstawy funkcjonowania rynku, gdzie świat książki i komiksu cechuje się synergia, a niekiedy jest wręcz tożsame. O różnicach edycyjnych i specyfice komiksu frankofońskiego piszę dokładniej we wcześniejszych podrozdziałach.

2.1.7. Komiks i kontrkultura

Po wprowadzeniu *Comics Code Authority* komiks wkroczył najpierw w tzw. srebrną, a następnie zaś w brązową erę swojej historii. Istotna zmiana w traktowaniu i pojmowaniu komiksu zaszła po roku 1960. W pierwszych latach tej dekady swoją pozycję w świecie sztuki umocnił nurt *pop-artu*. Jak zwykło się go określać: był on żywą reakcją na konsumpcyjny charakter zachodniej cywilizacji. Jego tematem było wszystko co powszechne, codzienne, użytkowe. Twórcy z tego kręgu zwrócili uwagę na powtarzalność w obrębie kultury masowej. By zobrazować charakter tej kultury, zaczęli wprowadzać w obszar sztuki język reklamy i mediów komercyjnych — w tym komiksu. Twórczość Andy’ego Warhola, a przede wszystkim obrazy Roya Lichtensteina otworzyły dla komiksu nową przestrzeń wyrazu. Niewiele później atrakcyjność historii obrazkowych dostrzegł ruch kontrkulturowy i hippisowski. Komiks, jako sztuka alternatywna, stał się forum dyskusji politycznej i społecznej przy jednoczesnej „rysunkowej erupcji seksualnej”. W tygłu młodzieżowej rewolucji erotyka, fizjologia, kpiarski rehot, świadome epatowanie estetyką brzydoty i kiczu łączyły się z poważną tematyką. Tak powstał komiks *undergroundowy*. Jego dynamiczny rozwój od połowy lat 60. XX wieku wiązał się z potrzebą komentowania na szeroką skalę aktualnych problemów Ameryki i Europy. Kontrkultura młodych potrzebowała swojego medium, które w wymowny i dobitny sposób potrafiłoby wyrazić ich nastroje. Forma komiksu świetnie nadawała się do opowiadania wywrotowych historii, pełnych cielesności i dosadności. Kipiące od sarkazmu, lewicujące, pacyfistyczne teksty komiksowe przepełnione były kontestacyjną negacją oficjalnego systemu, wojny i pruderyjnego zakłamania społeczeństwa⁷⁶.

To, co odróżniało *underground* od *mainstreamu*, to zarówno warstwa ideologiczna, jak i artystyczna. Liczyła się idea, ale musiała być ona wyrażona odpowiednią komiksową formą, która albo przeciwstawiała się obowiązującym kanonom, albo też wykorzystywała je w celu ośmieszenia. Młodzi twórcy mieli świadomość zdevaluowania się dotychczasowych (głównie amerykańskich) historii obrazkowych, konstruowanych ze stereotypów i schematów, coraz częściej będących rozrywką na usługach propagandy. Komiks potrzebował wolności, która została mu zaoferowana przez pokolenie kontestatorów. Dopiero to umożliwiło prawdziwy rozwój gatunku.

Pierwszą ważną datę dla komiksowego *undergroundu* stanowi rok 1966. Został wtedy wydany *The Great Society* D. J. Arnesona i Teddy’ego Tallarico. Komiks miał wyraźnie charakter satyryczny i uderzał w rząd USA. Występują w nim znane z polityki postacie, ale akcja rozgrywa się w świecie kształtem upodabniającym

⁷⁶ Zob. Kunzle 1990.

się do nurtu superbohaterskiego. Po ukazaniu się wielu efemerycznych broszur i zeszytów zakończył się okres chałupniczych, pokątnych działań o małym zasięgu. W San Francisco zostało powołane „East Village Other”, pierwsze *undergroundowe* pismo nastawione na publikacje z zakresu komiksu i satyry⁷⁷.

Twórcy związani z „East Village Other” z każdym rokiem działalności przesuwali się od czystej prowokacji, której podstawą były seks i narkotyki, w stronę coraz bardziej zaangażowanych ideologicznie tekstów. Adresatem tych prac był odbiorca dorosły. Inne niż te znane z komiksów EC z lat 50. były jednak: tematyka i podejście do komiksowej formy. Wspólną przestrzeń stanowiła jedynie erotyka i skłonność do obrazowania przemocy fizycznej. Bezkompromisowość tematyczna i estetyczna *undergroundu* wpłynęła znacząco na poczytność tekstów tego nurtu. Niskonakładowe czasopisma zebrały odpowiednie fundusze i w 1968 roku mógł dzięki temu powstać magazyn publikujący wyłącznie komiksy. Był to „Gothic Blimp Works”, a na jego łamach swoje prace zamieszczali: Simon Deitch, Manuel „Spain” Rodriguez, Roger Brand, Art Spiegelman, Vaughn Bode i Robert Crumb. Rozpoczął się prawdziwy *boom* na komiks alternatywny — wymierzony w konwencje komiksu głównego nurtu. W przeciągu dwóch lat większość z tych artystów założyła własne pisma komiksowe lub zaczęła wydawać osobne serie. Jeszcze w tym samym roku, w którym ukazał się „Gothic Blimp Works”, Robert Crumb — obok Arta Spiegelmana najbardziej rozpoznawalny twórca komiksowej kontrkultury — wydał pierwszy numer magazynu „Zap”⁷⁸, który szybko stał się legendą ruchu. Zamieszczane tam historie komiksowe bez pardonu wyśmiewały i obnażały hipokryzję amerykańskiej mieszczańskiej odgrywanej przed sobą teatr poprawności politycznej, religijnej, moralnej oraz rasowej.

Efektom kultury *undergroundu* i rozwoju komiksu zaangażowanego były nierzeczywiste komiksów feministycznych⁷⁹, a także nurtu gejowskiego⁸⁰. Na łamach komiksów zaczęła się debata związana z brakiem równouprawnienia, szowinizmem,

⁷⁷ Zaprezentowane tam między innymi cykle: *Sunshine Girl* Kima Deitcha; *Adventures of Captain High* Billego Beckmana — fuzja superbohaterskich światów Marvela z narkotycznym postrzeganiem rzeczywistości; pełny prowokacji seksualnej *Zodiac Mindwarp* Manuela „Spain” Rodrigueza; czy wreszcie subwersywna *Suzie Slumgoddess* Triny Robbins.

⁷⁸ Pierwszy numer magazynu „Zap” ukazał się w San Francisco w 1968 roku i szybko rozszedł nazwisko Crumba (autora m.in. serii krótkich komiksów o Panu Naturalnym — *Mr. Natural*).

⁷⁹ Współbrzmiejące z rozwijającą się feministyczną krytyką kultury.

⁸⁰ Częstokroć swoje reprezentacje ten rodzaj komiksów znajdował i znajduje w formule powieści graficznej.

rasizmem i ksenofobią⁸¹. Jedną z najgłośniejszych autorek jest Trina Robbins, która w latach 1970–1992 tworzyła serię *Wimmen's Comix* oraz wydawała komiksowe antologie⁸². Teksty Robbins ukazywały kobiety potrzebujące wyzwolenia z opresji patriarchy i maskulinizmu kultury. Fabuły tych komiksów wskazywały wyraźnie na niesprawiedliwość fallogocentrycznego porządku świata⁸³.

Niefeministyczne komiksy kobiecego autorstwa istniały w zasadzie już od rodzin gatunku⁸⁴. Nie można nazwać ich jednak komiksami kobiecymi, gdyż nie różniły się one niczym od tych tworzonych przez mężczyzn. Dopiero lata 20. XX wieku i ruch sufrażystek sprawiły, że historie obrazkowe rysowane przez kobiety zaczęły oddalać się od „komiksów męskich”. Pojawił się nowy rodzaj bohaterki — wyzwolone panny, można by rzec za Gombrowiczem: „nowoczesne pensjonarki”, ekstrawaganckie, nonszalancko palące papierosy i skłonne do flirtów⁸⁵. W latach 40. kobiety wkroczyły w świat awanturniczo-przygodowy. Z powodu II wojny światowej i masowej rekrutacji mężczyzn do wojska wydawnictwa zatrudniły w ich miejsce damski personel. W tym czasie zaistniały też pierwsze superbohaterki: Miss Fury (1941) oraz Wonder Woman (1941). Komiksy te wciąż trudno jednak nazwać feministycznymi, ponieważ powielają one wypracowane schematy opowiadania. Co prawda przyciągnęły do lektury również żeńską część odbiorców, ale sztafaż komiksowy nie pozwalał jeszcze wówczas na prawdziwie subwersywny charakter kobiecych kreacji. Dla przykładu Wonder Woman była niezależną kobietą posiadającą nadludzkie moce i wychowaną w fantastycznym matriarchacie na Paradise Island. Na tym kończy się nowatorstwo, a zaczyna doskonale już znana receptura walki Dobra ze Złem. Wonder Woman wkracza w świat mężczyzn i rozpoczyna walkę z czymś, co z perspektywy dzisiejszych studiów nad kulturą można

⁸¹ Do tej pory w komiksach przygodowych pojawiały się stereotypowo ujęte postacie Indian, Afroamerykanów i innych ras. Najczęściej silni, ale prymitywni, ubrani tak, by przywoływać odpowiednie asocjacje przeciętnego Amerykanina. Dopiero komiksy wywodzące się z *undergroundu* zaczęły przełamywać stereotypy i uprzedzenia, zrywając ze schematycznie budowanymi postaciami. Mniejszości rasowe, kulturowe i religijne od zawsze stanowiły problem w dyskursie społecznym w USA. Temat eksterminacji Indian i niewolnictwa kosztem rdzennych mieszkańców Afryki czy pracy emigrantów z Europy, Meksyku i Dalekiego Wschodu był przez lata nieobecny w debacie publicznej, a tym bardziej w komiksie. Dopiero okres dyskusji wokół dekolonizacji, a następnie postkolonializmu, wraz z ruchami emancypacyjnymi w latach 60. i 70. XX wieku skupionymi na obronie praw człowieka przyniósł obecność tego tematu w popkulturze (zob. *Multicultural Comics* 2010).

⁸² M.in. *Twisted Sister*.

⁸³ Zob. *Multicultural Comics* 2010, Meteling 2010.

⁸⁴ Komiksy Rose O'Neill ukazały się w niecały rok po debiucie *Yellow Kid* R. F. Outcault'a (1895/96).

⁸⁵ Historyjki obrazkowe tego typu tworzyła np. Ethel Hays (*Flapper Fanny, Marianne*).

byłoby nazwać fallocentryzmem (i, po części, porządkiem heteronormatywnym), przy czym jest on tutaj utożsamiany wyłącznie z nazizmem i polityką Hitlera. Nie zmienia to faktu, że seria *Wonder Woman* odniosła sukces wydawniczy, a co za tym idzie, zapoczątkowała karierę nowych heroin, m.in. *Super Girl* i *Bat Girl*, które niestety wciąż pozostawały jedynie ozdobami, atrakcyjnym ornamentem nieposiadającym tej rangi co męskie pierwowzory⁸⁶. Potrzeba była dopiero subwersywności kultury *undergroundu*, by kobiety — poza nielicznymi przypadkami silnych żeńskich kreacji — odnalazły swój głos w komiksie.

W ślad za Triną Robbins swoje prace zaczęły publikować inne artystki. Dziś jedną z najważniejszych feministek komiksu jest Alison Bechdel, autorka głośnej serii *Dykes to watch out for*. W 2009 roku ukazała się w Polsce jej powieść graficzna *Fun Home*, jedna z najszerzej, obok *Mausa* i *Persepolis*, dyskutowanych *graphic novels* w Polsce. We wstępie do *Fun Home* o twórczości Bechdel publicystycznie pisze Izabela Filipiak:

Komiks jej prezentuje alternatywną egzystencję, związki i romanse, a także (co ważne) polityczne poglądy i lektury bohaterek. Pozostając niewidoczne dla mainstreamu, nie tylko tworzą one kobiece grupy wsparcia, ale wyrażają też dystans do Ameryki, której polityka realizuje się w imię ojca i syna Bushów⁸⁷.

Narodziny powieści graficznej na przełomie lat 70. i 80. XX wieku nie oznaczają oczywiście, że inne gatunki komiksowe przestały istnieć (jak może mogłoby się stać w obliczu pojawienia się zjawiska kulturowego na kształt nad-gatunku). Rozpoczął się trwający do dziś okres koegzystencji dawnych gatunków z nowymi, w którym zachodzi proces ciągłej ewolucji, w większości powodowanej wzrastającą świadomością możliwości medium komiksowego charakterystyczną dla powieści graficznych.

2.1.8. Lata 70./80. XX wieku i sytuacja komiksu superbohaterskiego

Lata 70. i 80. XX wieku to najbardziej upolityczniony czas w amerykańskim komiksie popularnym (epoka brązu). Komiksy superbohaterskie realizowały w tym okresie tematy polityczne i społeczne, a produkcje undergroundowe znacznie się zradykalizowały (obyczajowo i politycznie). Coraz częściej spotyka się również

⁸⁶ W kolejnych dekadach superbohaterki były także częścią grup, takich jak X-Men czy Fantastic Four.

⁸⁷ Filipiak w: Bechdel 2009: 4.

w tych latach przypadki naginania Kodeksu Komikсового, w imię nośnych tematów gwarantujących poczytność wydawanych zeszytów. Za koniec tej epoki traktuje się umownie wydanie *Contest of Champions*, pierwszego tzw. komiksu superbohaterskiego typu *crossver*, który jednocześnie podsumowywał wszystkie społeczno-polityczne bolączki dekady napięcia i niepokoju związanej z widmem nuklearnej wojny. Wystąpili w nim zarówno Avengers, Fantastic Four, X-Men, jak i Spider-Man, ale także dziesięcioro herosów z Azji, Europy i Ameryki Południowej: Darkstar i Vanguard (ZSRR), Captain Britain (Wielka Brytania), Shamrock (Irlandia), Sabra (Izrael) i Arabian Nights (Arabia Saudyjska), Collective Man (Chiny), Defensor (Argentyna), Blitzkrieg (RFN) i Peregrine (Francja).

Lata 70. to również zmierzch uprzedzeń rasowych w komiksie mainstreamowym. Do tej pory historie o superbohaterach zdominowane były przez białą rasę. Sytuacja ta zmieniła się wraz z erą X-menów. Oprócz Afroamerykanów (wyrażony wpływ filmów nurtu Blaxploitation⁸⁸) pojawiali się m.in. Indianie (Thunderbird, Warpath, Puma). Nie oznaczało to jednak subwersywności tych komiksów. Umowność superbohaterskiego komiksu pozwalała jedynie na stereotypowe ukazanie innych etniczności (efekt przerysowania), gdzie każdemu bohaterowi towarzyszył odpowiedni sztafaż i rekwizytorium: pióra, naszyjniki, bransolety, skórzane elementy ubioru, opaski, fryzura — u Thunderbirda.

2.1.9. Powieść graficzna

Fun Home jest jedną z tysięcy powstałych do tej pory powieści graficznych. O tym gatunku pisałem już kilkakrotnie. Chciałbym teraz usystematyzować i podsumować informacje z nim związane.

Od czasów pisma „Zap” blisko było do kolejnych komiksowych wyzwań; miejscem nowej rewolucji (tym razem tylko w komiksie) była, odmieniona po doświadczeniach 1968 roku, Francja. Tam też zaistniał magazyn „Metal Hurlant”⁸⁹. Komiks, w pracowniach artystów współpracujących z tym periodykiem,

⁸⁸ Nurt kina afroamerykańskiego wczesnych lat 70. XX wieku skierowany do czarnoskórej widowni. W filmach tego typu częstokroć wykorzystywano muzykę funk oraz soul, aktorami byli jedynie Afroamerykanie, a tematyka łączyła w sobie motywy kina klasy B, opowieści o wyzysku oraz życiu w wielkim mieście z tzw. *urban legends* i gangsterskimi historiami (np. *Shaft*, *Black Ceaser*).

⁸⁹ „Metal Hurlant” — to francuski magazyn komiksów z gatunku *science-fiction* i *horror-fiction*. Został utworzony w grudniu 1974 roku przez artystów komiksu: Jeana Girauda (publikującego pod pseudonimami Gir oraz Moebius) i Philippe’a Druilleta oraz dziennikarzy Jeana-Pierre’a Dionneta i Bernarda Farkasa. Wspólnie założyli oni także wydawnictwo *Les Humanoïdes Associés*,

urósł do rangi sztuki docenianej przez wymagających czytelników, szczególnie tych związanych z francuską i włoską lewicującą inteligencją. Sztuka komiksu, jak zaczęto nazywać twórczość komiksową tej „nowej fali”, przede wszystkim nie bała się poszukiwać niestosowanych dotąd środków twórczego wyrazu (zarówno w warstwie plastycznej, jak i narracyjnej). Czołowym nazwiskiem dla tej formacji byli Moebius — na ilustracji (ryc. 4) widać stworzoną przez niego po-



Ryc. 4. Feralny Major,
bohater *Garażu
hermetycznego*
(Moebius 2005)

stać Feralnego Majora — i Druillet, którzy przywrócili komiksowi konwencję science-fiction, robiąc to w niezwykle oryginalnym, często surrealistycznym wydaniu. Klasyczne historie fantastycznonaukowe spotkały się tu z niepokohamowaną wyobraźnią twórców, którzy — wykorzystując szereg nowatorskich rozwiązań plastycznych — zaprezentowali graficzne opowieści z pogranicza tego, co realne i nierealne, właściwe jawie i sferze snu jednocześnie. Fantazyjne wizje, w których czytelnik wielokrotnie śledzi zmagania bohatera z własną świadomością i nieświadomością stały się w szczególności znakiem firmowym Moebiusa.

Gwałtowna ewolucja gatunku za sprawą ruchu *undergroundowego* i propozycji z „Metal Hurlant” sprawiła, że raczkująca dotychczas powieść graficzna weszła w fazę spektakularnego rozwoju, prezentując swoje różnorakie oblicza.

Na złożoność zagadnienia powieści graficznej zwrócili uwagę tłumacze *Fun Home*:

Fun Home Alison Bechdel jest gatunkowo komiksem, a ściślej — by przywołać termin anglosaski — powieścią graficzną, choć nie można zasufladkować go jedynie do tych genologicznych kategorii.

które oprócz publikowania „Metal Hurlant” (do 1987 roku), wydaje po dziś dzień albumy komiksowe. „Metal Hurlant” jest tytułem znanym również w USA, gdzie ukazywał się jako *Heavy Metal*. W latach 2002–2006 *Les Humanoïdes Associés* ponownie wydawało ten magazyn już pod wspólną nazwą francuskiej edycji pisma. Na łamach „Metal Hurlant”, oprócz Moebiusa i Druilleta, pojawiały się tak znane nazwiska jak: Richard Corben, Alejandro Jodorowsky, Enki Bilal, Caza, Serge Clerc, Alain Voss, Milo Manara i wiele innych. „Metal Hurlant” (oraz jego amerykański odpowiednik) zrewolucjonizowały gatunek komiksu, który stworzył się na rozliczne eksperymenty artystyczne z zakresu sztuk plastycznych i narracji literackiej. Skomplikowana grafika, powinowactwa z surrealizmem i ekspresjonizmem sprawiły, że tak pod względem fabularnym, jak i rysunkowym gatunek komiksu dojrzał do kontaktu z dorosłym i wymagającym czytelnikiem.

Mamy tu bowiem do czynienia również z autobiografią, pamiętnikiem, sagą rodzinną. Wielogłosowość tego dzieła, jak i jego swoista graficzno-tekstualna wielokodowość, nastroczają wielu problemów translatorskich związanych z potrzebą interpretacji, uwzględnienia determinantów gatunkowych, odszukiwania ukrytych sensów i konotacji⁹⁰.

Powieść graficzna przez swoją różnorodność i bogactwo stylów nastrocza wielu problemów badaczom i krytykom. Nie ustalono dotąd, jak podkreślałem, zadowalających granic gatunkowych, a używanie tego terminu nosi znamiona terminologicznej samowoli. Mimo teoretycznego założenia, że nazwa *graphic novel* zarezerwowana jest jedynie dla jednolitej długiej historii, która — najczęściej — nigdy wcześniej nie była publikowana w odcinkach (w zeszytach lub prasie), praktyka wydawnicza wygląda odmiennie. We Francji powieściami graficznymi często nazywa się dowolne wydania albumowe seriali, które w obrębie jednego odcinka (ok. pięćdziesięciu stron) prezentują względnie zamkniętą całość fabularną. W Stanach Zjednoczonych dowolność nazewnictwa posuwa się jeszcze dalej. Amerykańskie wydawnictwa powieściami graficznymi nazywają nawet zbiorcze wydania zeszytów komiksowych (włącznie z superbohaterskimi i popularną mangą⁹¹). Każdy zbiór wydany w formie odpowiednio grubej książki podpisuje się tym terminem, by zwiększyć prawdopodobieństwo przychylności krytyki i lepszej sprzedaży⁹². Chaotyczne nazewnictwo można jednak opanować. Próbuja dokonać tego teoretycy i krytycy komiksu przyglądający się temu zjawisku i punktujący pewne niezmiennie — według nich — cechy esencjalnie wyróżniające powieść graficzną spośród innych reprezentantów komiksowej dziedziny. Zdążyłem już przedstawić kilka z tych cech. Są nimi: podobieństwo do powieści literackiej, wyraźne kategorie początku i końca, fabularna ciągłość konstrukcji, posługiwanie się narracją zbliżoną do literackiej, choć opartą na jedności ikonolingwistycznej, skierowanie do dorosłego odbiorcy. Pozostałe, wymieniane w opracowaniach przedmiotu, relewantne wyróżniki powieści graficznej to: świadomy zamysł artystyczny tekstu, położenie nacisku na kształt estetyczny, skłonność do szukania nowych środków wyrazu oraz

⁹⁰ Becheld 2009: 244.

⁹¹ Mandze nie poświęcam w tej rozprawie dodatkowego miejsca, jej specyfika zasługuje bowiem na osobne studium (gros których już zresztą powstało). Ciekawym kontekstem jest *gekiga* (dramatyczne obrazy), czyli powojenny typ mangi odpowiadający zachodniej *graphic novel*, skupiający się na obyczajowych lub społecznie i politycznie zaangażowanych tematach. Głównym przedstawicielem tego gatunku jest Yoshiro Tatsumi (bohater filmu animowanego *Tatsumi* z 2011).

⁹² Niezmienny powód zarzutów wobec powieści graficznej, jako terminu znaczeniowo pustego, pełniącego jedynie formę marketingowej etykiety.

objętość⁹³. Pozostanę na razie przy tych, skądinąd użytecznych, właściwościach, ich drugorzędność wykazując dopiero w analitycznym rozdziale piątym, w którym prezentuję autorską koncepcję definicji powieści graficznej opartej na kategoriach metakrytyczności, intersubiektywności i powieściowości oraz związanych z nimi wybranymi tezami kognitywistyki.

Był moment, kiedy ludzie nie chcieli już czytać poezji i sięgnęli po powieści, które wcześniej uważano za rozrywkę odpowiednią jedynie dla pań o nienajlepszej reputacji. Kiedyś to samo stanie się z prozą. Zastanawiam się, co ją zastąpi. Może będzie to powieść graficzna? To gatunek idealnie pasujący do naszych czasów, w których dominuje kultura obrazowa, a ludzie nie są w stanie skupić uwagi dłużej niż przez kilka minut⁹⁴.

Nad losami prozy zastanawiał się na łamach „New York Timesa” Charles McGrath. Minęło prawie dziesięć lat, rynek powieści literackich i prozy w ogólności w zasadzie się nie zmienił (nie mówię w tym miejscu o symptomatycznej dla kultury zdigitalizowanej roli e-booków, czytników i tabletów), wzrosły za to znacznie nakłady powieści graficznych. Nie oznacza to jednak, że powieść graficzna wyprze powieść literacką, tak jak książki elektroniczne nie muszą doprowadzić do śmierci książki tradycyjnej⁹⁵. Zresztą do tej pory także era telewizji, a potem Internetu, nie doprowadziła do ostatecznego końca galaktyki Gutenberga.

Pierwszych powieści graficznych doszukiwano się w różnych momentach historii gatunku. Nie spełniały one jednak wszystkich wymienionych tutaj kryteriów. Bezdyskusyjne narodziny powieści graficznej oraz tego pojęcia wiążą się z twórczością klasyka komiksu Willa Eisnera, a konkretnie z tekstem *Umowa z Bogiem*. Wśród sporów nad *graphic novel* w tym punkcie widoczna jest zgodność badaczy. *Umowa z Bogiem* (2007) ukazała się w 1978 roku, gdy nazwa *graphic novel* pojawiała się z rzadka i nie miała jeszcze dzisiejszego znaczenia.

Akcja dzieła Eisnera rozgrywa się w latach 20. i 30. XX wieku w nowojorskim Brooklynie. *Umowę z Bogiem*, podobnie jak i inne powieści graficzne tego autora, cechuje wielowątkowość i wielowymiarowość: sytuacje związane z rytuałami codzienności, realia życia w „miejskiej dżungli”, obrazki rodzajowe i tragicomiczny humor przeplatają się z egzystencjalnymi pytaniami o sens i cel oraz

⁹³ Teksty spełniające wszystkie powyższe założenia, ale odznaczające się wątlą fabułą — zamkniętą na przestrzeni 40–50 stron — trudno według badaczy nazywać powieściami. Najczęściej powieści graficzne mieszczą się w przedziale od 100 do 500 stron.

⁹⁴ McGrath 2004.

⁹⁵ Zob. Eco 2010b.

o relacje człowieka z Bogiem. Historia ta to również hołd dla Brooklynu, autobiograficzna kreacja i ukłon w stronę powieściowej narracji auktorialnej. W warstwie graficznej Eisner posługuje się prostą kreską, stara się, aby rysunek był transparentny — prowadził fabułę, nie przeszkadzając i nie wstrzymując narracji. Autor *Umowy z Bogiem* zasłynął także mistrzowskim portretowaniem bohaterów, w swoim stylu zręcznie balansując pomiędzy realizmem a karykaturą. Dbłość o szczegóły i odpowiednie zaznaczenie tła historycznego dopełniały całości jego powieści graficznych.

Innym znamienitym przykładem *graphic novel* jest nagrodzony w 1992 roku Pulitzerem *Maus* autorstwa — wywodzącego się z nurtu *undergroundu* — Arta Spiegelmana. Komiks ten do dziś budzi kontrowersje ze względu na tematykę i sposób jej przedstawienia. *Maus* jest bowiem powieścią graficzną o Holocauście (obecnie już jedną z wielu, ale wciąż najbardziej rozpoznawalną), w której wszyscy bohaterowie zostali poddani zabiegowi animalizacji⁹⁶. Podobnie jak w przypadku *Umowy z Bogiem* silny jest u Spiegelmana wątek autobiograficzny. To wręcz całkowicie opowieść autora o sobie samym poszerzona o biografię ojca. Głównymi bohaterami są Art Spiegelman oraz jego ojciec Wladek, Polak żydowskiego pochodzenia, który ocalał z hitlerowskiej Zagłady w Europie w czasie II wojny światowej. Historia ma dwa plany fabularne. Pierwszy skupia się na trudnych relacjach syna neurastenika z nieufnym i zgnębionym przeszłością ojcem. Zamieszczony jest w nim również autoteliczny wątek pracy nad komiksem *Maus*. Drugi jest opowieścią Władka: historią rodziny Spiegelmanów w okresie II wojny światowej. Rysunek w *Mausie* przywołuje na myśl komiks *undergroundowy* — na pozór niechlujny, czarno-biały, szkicowy. Spiegelman przy jego pomocy wytworzył charakterystyczny, przemawiający do wyobraźni świat, w którym przeszłość zlewa się z teraźniejszością, a piętno gehenny czasów wojny przechodzi z pokolenia na pokolenie.

Konstrukcja bohatera-mężczyzny w powieściach graficznych najczęściej znajduje się na antypodach przerysowanego stereotypu superbohatera. Podobnie dzieje się zresztą w przypadku postaci kobiecych, którym daleko do heroin lub wampów, bliżej zaś do nastolatek z problemami związanymi z dojrzewaniem, płcią, rasą etc., matek, kobiet pracujących, feministek, kochanek, sław i wielu innych. Męskimi protagonistami są rozbitkowie życiowi (np. w komiksach Willa Eisnera, Jasona, Jeffa Lemire’a, Christophe’a Chabouté’a), artyści, postacie historyczne,

⁹⁶ Dodatkowo postacie zwierzęce zostały przyporządkowane konkretnym nacjom, tak by powstały alegoryczne reprezentacje poszczególnych narodów. Przykładowo: Żydzi są przedstawieni jako myszy, Niemcy jako koty, Polacy jako świnie, Francuzi jako żaby, a Amerykanie jako psy.

twórcy komiksów (*Trzy paradoksy* Paula Hornschemeiera, komiksy Arta Spiegelmana, Roberta Crumba, Harvey'a Pekara, Craiga Thompsona, Mœbiusa, Guy'a Delisle'a, Charlesa Burnsa), mordercy (*Henri Landru* Christophe'a Chabouté'a), szaleńcy, biznesmeni, wrażliwi, zagubieni nastolatkwie, ich rodzice (*Blankets* Craiga Thompsona; *Black Hole* Charlesa Burnsa) — „zwykli” ludzie z ich codziennymi problemami. Komiksowi mężczyźni diametralnie różnicowali się pod względem wyglądu i charakteru. Znikli rośli blondyni i bruneci o ciałach odlanych ze stali. Również superbohaterów dotknął „uwiad urealnienia”. Pojawiły się takie propozycje, jak *Strażnicy* Alana Moore'a i Dave'a Gibbonsa czy komiksy Neila Gaimana, Gartha Ennisa i Franka Millera. Relatywizm poznawczy oraz niejednoznaczność moralna przeniknęły z komiksów *undergroundu* i powieści graficznych na zasadzie sprzężenia zwrotnego również do świata superbohaterckiego. Komiks przestał też sumiennie kreować bohaterów bez skazy, nie tylko etycznej, ale i estetycznej. Pojawili się bohaterowie różnorodni i rozmaici: fizycznie przeciętni i nijacy, niscy, chudzi, grubi i ci brzydki i ładni, i mądrzy i głupi, niedorozwinięci, zdrowi, chorzy, ubrani w garnitury spod igły, ale i tacy w łachmanach, zarówno ci zniewieściali, jak i macho, niczym niewyróżniające się postacie oraz geje, transwestyci i transseksualiści. Głos otrzymały mniejszości: powieści graficzne stały się jednym ze współczesnych forów dyskusji, w których nie ma miejsca na tematy tabu. Powieść graficzna proponowała, w swoich bardzo zróżnicowanych formalnie realizacjach, bohaterów (w tym mężczyzn) będących odwróceniem prezentowanego wcześniej stereotypu. Spektrum postaci komiksowych poszerzyło się o całe zaplecze tradycji literackiej. Komiks stał się w dużej mierze swoim obrazem *à rebours*, a wymienione tu przykłady to tylko nieliczne reprezentacje, które nawet w małym stopniu nie wyczerpują tematycznego potencjału powieści graficznych⁹⁷. *Graphic novel* jako gatunek stanowi najpełniejszy zbiór tendencji kulturowych, ważkich z perspektywy badań nowej genologii — otwartej na pytania (post)humanistyczne związane z teoriami podmiotu, pamięci i Innego.

⁹⁷ W bibliografii znajduje się lista najważniejszych powieści graficznych ostatniego 30-lecia. Więcej przykładów i omówień powieści graficznych umieszczonych jest w rozdziale piątym.

2.2. Komiks polski a komiks w Polsce⁹⁸

Komiks prasowy pojawił się w Polsce stosunkowo późno⁹⁹. Pierwsze pięćdziesięciolecie istnienia tego medium na krajowym rynku nie obfitowało w nowatorskie rozwiązania i powstawanie prawdziwych autorskich seriali. Do II wojny światowej komiks w Polsce rozwijał się w oparciu o wzorce zachodnie i amerykańskie. Na porządku dziennym były przedruki, kalki i plagiaty zagranicznych tytułów. Formuła komiksowa znalazła podatny grunt i zadomowiła się w rodzimym środowisku gazetowym i księgarskim. Przyczyniła się do tego zapewne tradycja i popularność wcześniejszej twórczości satyrycznej.

Adam Rusek w książce *Tarzan, Matolek i inni. Cykliczne historyjki obrazkowe w Polsce w latach 1919–1939*¹⁰⁰ wskazuje na pierwszy odnaleziony serial komiksowy: *Ogniem i mieczem, czyli przygody szalonego Grzesia* autorstwa duetu Mackiewicz (rysunki) i Wasylewski (tekst). Cykl ten miał swoją premierę 9 lutego 1919 roku na ostatniej stronie lwowskiego dwutygodnika satyrycznego „Szczutek”. Były to historyjki o charakterze humorystyczno-propagandowym. Główny bohater był żołnierzem walczącym z bolszewikami, Niemcami oraz z innymi (pomniejszymi) „wrogami zdrowego narodu”. Komiksy tego typu cieszyły się popularnością wśród czytelników. Rusek wspomina jeszcze między innymi o *Przygodach Wicka Buły w (raju)*, w których kpioło z sowieckiej Rosji oraz o *Przygodach bezrobotnego Froncka*.

Komiks był także miejscem żywej reakcji społecznej na zaistniałą sytuację polityczną. Nastroje społeczeństwa odmalowują historyjki o zabarwieniu antyniemieckim (koniec lat 30. XX wieku) oraz antysemitycznym (zamieszczane w prasie sympatyzującej z Narodową Demokracją), np. *Ucieszne przygody obieżyświatów* publikowane w „Orędowniku” (patrz ryc. 5).

⁹⁸ Podrozdział ten wykorzystuje fragmenty mojego artykułu opublikowanego w czasie pracy nad rozprawą doktorską: *Miedzy piórkiem a kałasznikowem — historyczne i kulturowe miejsce komiksu w dyskursie politycznym* (Wróblewski 2012).

⁹⁹ Według Adama Ruska, w dwudziestoleciu międzywojennym nie występowały w Polsce publikacje *stricto* komiksowe. Autor *Tarzana, Matolka i innych* używa w stosunku do tego etapu rozwoju komiksu w Polsce nazwy *cykliczne historyjki obrazkowe*. Takie nazewnictwo jest zasadne z powodu archaicznej formy ówczesnych komiksów (były to najczęściej szeregi obrazków, podpisane u dołu, poza obrębem kadrów, tekstem prozatorskim lub opatrzone wierszykiem). Nazwa *komiks* dotyczy zaś rozwiniętej formy plastyczno-literackiej. Na potrzeby tej pracy używam jednak umyślnie tego słowa w kontekście historii gatunku na przestrzeni dwudziestolecia międzywojennego, by podkreślić ciągłość procesu genologicznego.

¹⁰⁰ Jest to pierwsze tak obszerne i wyczerpujące opracowanie historii komiksu w przedwojennej Polsce. Na informacjach w nim zamieszczonych opieram głównie powyższy wywód o historii komiksu do 1939 roku (Rusek 2001).

Ucieszne przygody obieżyświatów



1)
Itzecz Prot: Coś mi się zdaje
Ze ci dwaj to są gudłaje,
I brudne sumienia mają.
Bo tak chytkiem umykają.



2)
Mojsze! — jęknął Jojne zlicha
Sprawa nasza będzie licha
Ju ich znam, to są zbójniki
Co piszą w Orędowniki.



3)
Żydzi zaraz w las skrócili
Worki z pleców swych zrzucili
I tak szybko wyrywali
Ze wkrótce zginęli w dali.



4)
Patrz Gerwasiu! Prot wykrzyknie
Obłowiliśmy się piknie
To dopiero fajne cygarki
A wszystkie niemieckiej marki.



5)
Dobry gust Żydziaki mają
Świetny towar przemycają
Tak rzekł Prot, tudzież Gerwazy
Zaciągając się sto razy.



6)
Gdy się dobrze napalili,
To zgodnie postanowili
Pocziwy uczynek zrobić
I przytem trochę zarobić.



7)
Pan komisarz bardzo chwali
Ze tak dzielnie się spisali
Uhawili się z dwóch urwiszów
I dał po kilku zlociszów.



8)
Tu widzię że obwiesie
Znajdują się w jakimś lesie
Ze na trawce sobie siedzą,
I bułki z kielbasą jedzą.



9)
Tu znów idą borem, lasem,
Dymki wypuszczają czasem
Dobre słonko ich ogrzewa,
A do tego ptaszek śpiewa. **Grus.**

Ryc. 5. Ucieszne przygody obieżyświatów, „Orędownik”, 1936 nr 28 – 1937 nr 43,
scen. i rys. Kazimierz Grus

Biorąc pod uwagę datę ukazania się pierwszego polskiego serialu komiksowego, zauważyć można, że zwyczaj publikowania komiksowych seriali humorystycznych na łamach prasy dotarł do Polski z niemalym opóźnieniem. Pierwsze cykle przypominały dokonania twórców europejskich (Töpffer, Busch), dopiero w kolejnych latach zaczęły ukazywać się komiksy w formie gatunkowej, która ukonstytuowała się w USA pod koniec XIX wieku. W przedwojennej Polsce komiksy zamieszczane były najczęściej w czasopismach o charakterze popularno-informacyjnym i sensacyjnym. Dość szybko mocną pozycję w komiksowych publikacjach wyrobił sobie łódzki „Express Ilustrowany”, który powstał w 1923 roku. Od tego momentu rozpoczęła się ekspansja historii rysunkowych, a swoje apogeum osiągnęła w latach 30. Również na przełomie lat 20. i 30. pojawiają się pierwsze dłuższe cykle komiksowe¹⁰¹. W „Ilustrowanym Kurjerze Codziennym” od października 1929 roku ukazywał się *Adamson*, niemy komiks szwedzkiego rysownika Oscara Jacobssona¹⁰². Od 1935 roku wydawnictwo Republika zaczęło wydawać pismo „Świat Przygód”, w którym prezentowano polskiemu czytelnikowi komiks amerykański (m.in. rysunkowe opowieści o Charliem Chaplinie, Flipie i Flapie¹⁰³, Kajtku, Tarzanie, Alexie — królu magików). W Łodzi obok „Expressu Ilustrowanego” wyrosła satyryczna „Karuzela”. Do życia w początkach 1936 roku powołało ją również wydawnictwo Republika. Każdy numer składał się z ośmiu stron wypełnionych w znacznej mierze historiami obrazkowymi (m.in. przygodami Plumpka, Ferdka i Merdka¹⁰⁴, Osiółka Wesółka, Buffalo Billa, Jasia w dzikich puszczach Brazylii). W 1937 roku istniało w Polsce aż pięć czasopism komiksowych. Poza tym nie unikały tej formy pisma o charakterze politycznym, sensacyjnym i satyrycznym oraz te skierowane do dzieci i młodzieży. Pod koniec 1938 roku w Warszawie powstał tygodnik „Gazetka Miki”¹⁰⁵, który ukazywał się aż do wybuchu wojny. Publikowano w nim komiksy licencjonowane

¹⁰¹ Serie komiksowe standardowo zamykały się w przedziale od kilku do kilkudziesięciu odcinków. Wyjątkami są w tym przypadku: *Przygody bezrobotnego Froncka* — opublikowano ich w latach 1932–1939 aż 2000; *Kubuś detektyw i jego pies Meteor* (290 odcinków); *Przygody Dodka* (160 odcinków); *Przygody Wicka Buły w (raju)* (130 odcinków) oraz *Pączek i Strączek* (123 odcinki).

¹⁰² Seria ta była wówczas niezwykle popularna na całym świecie. W polskim wydaniu, w zależności od miejsca publikacji, nadawano jej tytuły: *Pan Agapit Krupka*, *Napoleon Kluska*, *Ildefons Kopytko* oraz *Profesor Piwko*. Cykl był publikowany aż do września 1939 roku.

¹⁰³ W Polsce powstały także dwie serie wykorzystujące popularność rodzimych filmowych komików. Pierwsza to *Przygody Łopka*, opierająca się na postaci aktora Kazimierza Krukowskiego; druga — *Wesołe przygody Dodka*, ukazująca przygody Adolfa Dymisy.

¹⁰⁴ Jest to spolszczony tytuł komiksu *Popeye*.

¹⁰⁵ Co ciekawe, jedną z redaktorek była Wanda Wasilewska.

przez Walt Disney Production. Okładki oraz dwie wewnętrzne strony drukowane były w kolorze. „Gazetka” oprócz komiksów (np. Kaczor Donald, Królewna Śnieżka, Myszka Miki) zamieszczała opowiadania młodzieżowe.

Mimo popularności komiksu gazetowego nie wykształcił się w tym czasie osobny rynek wydawniczy publikujący samodzielne książki i zeszyty z historyjkami obrazkowymi. Najbardziej znaną książeczką tego typu było *120 przygód Koziołka Matołka* autorstwa Kornela Makuszyńskiego i Mariana Walentynowicza¹⁰⁶.

Osobnym tematem jest kwestia transponowania historyjek obrazkowych z zagranicy na rynek krajowy. Adam Rusek w swoich badaniach poświęca temu zagadnieniu obszerne fragmenty¹⁰⁷. Powszechne bowiem było naruszanie praw autorskich i licencyjnych¹⁰⁸; panowała istna anarchia wydawnicza. Komiksowe plansze nie stanowiły podstawy dla polskiego wydania, rzadko też tłumaczono zamieszczone w nich teksty słowne. Historie były cięte, szatkowane, zamieniane, często dopisywano lub usuwano z nich całe wypowiedzi. Codzienną praktyką było przerysowywanie i kalkowanie oryginałów z dbałością o opatrzenie rysunków polskimi realiami. Dowolność dotyczyła również tytułów i imion bohaterów. Disneyowska postać Donalda Duka zwana była Kaczorkiem Zadziorkiem, a Superman pojawił się jako Nadczłowiek Jutra. Nie zmienia to faktu, że w latach 30. komiksowe nowości ze świata trafiały do polskich czasopism bardzo szybko. Jeden z pierwszych komiksów amerykańskich *Katzenjammer Kids* ukazywał się w Polsce od 1933 roku, wspomniany już szwedzki *Adamson* od 1929 roku, a duński *Pat i Pataszon* od 1931 roku. Popularność ostatniej z tych serii sprawiła, że historyjki pojawiły się również w „Expressie Ilustrowanym”¹⁰⁹ oraz doczekały się późniejszych wydań zwartych. *Superman*, który pojawił się w „Action Comics” w 1938 roku, do Polski zawitał już w roku następnym. *Tarzana* polscy czytelnicy zobaczyli w 1934 roku, a *Flasha Gordona* w 1937, czyli cztery lata po premierze amerykańskiej.

¹⁰⁶ Miały one swój debiut w 1932 roku, choć pierwszy zeszyt ukazał się z datą 1933 roku, wydany przez znamienity Gebethner i Wolff w Warszawie.

¹⁰⁷ Rusek 2001.

¹⁰⁸ Wyjątek stanowiła omawiana już „Gazetka Miki”.

¹⁰⁹ Najpierw ukazywały się one cyklicznie w „Karuzeli” i stanowiły przedruki duńskich oryginałów. Z czasem jednak rysowanie i wymyślanie przygód przejął Wacław Drozdowski. Jako *Wicek i Wacek*, *Pat i Pataszon* powrócili po wojnie w 1948 roku. O *Pacie i Pataszonie* pisał Janusz Dunin:

Do sukcesów „Patachonów” przyczyniał się niewątpliwie zmysł obserwacyjny autora, który najchętniej jako tło dla ich najbardziej niewiarygodnych przygód dawał znane łódzkie ulice, podwórka z groźnymi wąsatymi dozorcami, najprawdziwszymi policjantami i oprychami z krwi i kości. „Patachony” w wersji Drozdowskiego to para miłych obiboków, którzy podejmują niezliczone wysiłki, aby osiągnąć odwieczne marzenie (...) — najeść się i napić do syta. (Dunin 1972: 238)

Po II wojnie światowej komiks „zadomowił się” w polskiej rzeczywistości prasowej i wydawniczej na dobre. Co prawda komiksy zaczęto atakować jako przejaw zdegradowanej sztuki imperializmu Ameryki, ale szybko zorientowano się, że medium to może być przydatne w kształtowaniu socrealistycznej wizji świata.

Nie zakazy i nie milczenie na temat komiksu przyczyniły się do nieznamośności tego gatunku w Polsce, ale właśnie wprężenie go w służbę komunistycznej ideologii. Już w 1954 roku pisma młodzieżowe zaczęły publikować historyjki obrazkowe, były one jednak poświęcone przodownikom pracy, komunistycznym partyzantom i niedolom imperialistycznych szpiegów, próbujących działać w Polsce. Na ogół rysowane marnie i tylko imitujące komiks opowieści przekazywały pożądane treści niezwykle nachalnie. Sprawiało to, że komiksy mogły być akceptowane jedynie pomimo ich wad i cenione wyłącznie przez odbiorców młodych i bezkrytycznych¹¹⁰.

Jednym z pierwszych przykładów takiego traktowania komiksu są *Przygody mistrza wielu fachów Grzegorza Idziego Wazonika*¹¹¹ z 1950 roku wydane przez Rolnika Polskiego i Łącznika Pocztowego. Akcja komiksu rozpięta jest pomiędzy Polską okresu międzywojnia a 1949 rokiem i ukazuje negatywnie sanacyjne realia w perspektywie świetlanej rzeczywistości socjalistycznej.

Komiksy i opowieści obrazkowe najpierw pojawiały się w prasie młodzieżowej, następnie w specjalnych magazynach, a także osobnych zeszytach i albumach komiksowych.

Od 1948 roku na ostatniej stronie „Przekroju” publikowane były krótkie, nie-mie komiksy Zbigniewa Lengrena *Profesor Filutek*. Był to pierwszy polski *comic strip*. Krótka historyjka humorystyczna, właściwa temu gatunkowi, składała się zawsze z trzech czarno-białych kadrów i przedstawiała zabawne perypetie głównego bohatera¹¹². Tygodnik „Przekrój” przybliżył też polskiemu odbiorcy kilka komiksów amerykańskich, w tym *Dicka Tracy’ego* (już w roku 1946)¹¹³.

Jeśli chodzi o polskie (powojenne) młodzieżowe serie komiksowe, trzeba zwrócić uwagę na dwa nazwiska: Henryka J. Chmielewskiego (Papcio Chmiel)¹¹⁴ i Janusza Chrystę. Pierwszy z nich jest autorem *Tytusa, Romka i A'Tomka*,

¹¹⁰ Szyłak 1998: 133–134.

¹¹¹ Autorami wierszowanych tekstów byli Józef Kolka i Marcin Nowak, za ilustracje odpowiadał Jerzy Karcz.

¹¹² *Profesor Filutek* jest najdłużej ukazującym się polskim stripem komiksowym.

¹¹³ *Dick Tracy* został spolszczony przez współpracującego z „Przekrojem” Konstantego Ildefonsa Gałczyńskiego, który skrył się pod pseudonimem *Karakuliambro*.

¹¹⁴ Godne uwagi są liczne zabiegi metatekstowe w tej komiksowej serii. Jednym z nich jest wprowadzenie do świata przedstawionego *alter ego* autora jako równorzędnego bohatera historii. Podobne sygnały metafikcyjności stosowane są obecnie w komiksach o *Jeżu Jerzym* autorstwa Tomasza Leśniaka i Rafała Skarżyskiego.

humorystycznej opowieści o harcerzach i uczyłowieczonym szympanisie. Seria ta publikowana była najpierw (od 1957 roku) w „Świecie Młodych”, by następnie od 1966 ukazywać się w osobnych książeczkach. *Tytus* wydawany jest do dzisiaj. Ma za sobą liczne reedycje, wznowienia zbiorcze, wydania poprawione i od kilkudziesięciu lat szereg wielbicieli w wielu generacjach. Drugim z nestorów polskiego komiksu dla dzieci i młodzieży jest, zmarły w 2008 roku, Janusz Christa. Autor stworzył niezwykle popularne postacie *Kajtka i Koka*, dwóch marynarzy, wikłających się w coraz to nowe sensacyjne i kryminalne przygody.

Obok *Tytusa*, *Romka i A'Tomka* przygody *Kajtka i Koka* są bezapelacyjnie najdłuższym polskim serialem komiksowym. Przez czternaście lat (1958–1972) ukazywały się codziennie w pomorskim dzienniku „Wieczór Wybrzeża”. Początkowo był tylko jeden bohater: *Kajtek-Majtek*, z czasem dołączyli do niego *profesor Kosmosik* oraz *Koko*¹¹⁵. Janusz Christa stworzył także inne komiksowe postacie i pojedyncze albumy. Wykreował również alternatywną historię *Kajtka i Koka* złożoną z wielu perypetii rozgrywających się w bliżej nieokreślonej słowiańskiej prehistorii. Serial został zatytułowany *Kajko i Kokosz*¹¹⁶ i choć powstał znacznie później niż zabawne przygody marynarzy, to traktuje o ich praprzodkach, którzy jednocześnie odziedziczyli wszystkie cechy swoich „późnych wnuków”. Cechą charakterystyczną twórczości Christy jest rozpoznawalna *vis comica*, szczególnie zaś dowcip sytuacyjny.

Komiks z czasów PRL-u znalazł swoje reprezentacje nie tylko w historiach dla młodzieży, ale i w komiksie skierowanym do najmłodszych. Twórcą takich historyjek był znany ilustrator Bohdan Butenko. Spod jego ręki wyszły opowieści obrazkowe o *Guciu i Cezarze*, *Gapiszonie* oraz *Kwapiszonie*. Trzecia z wymienionych tu serii składa się z ośmiu zeszytów, wydanych w latach 1975–1982 przez Naszą Księgarnię. Jest ważnym punktem w historii polskiego komiksu z powodu swojego kształtu formalnego. Butenko połączył w *Przygodach Kwapiszona* rysunek z tłem fotograficznym, tworząc pierwszy w Polsce tekst, który nazwać można by mianem komiksu-fotoplastykonu (obecnie bardzo popularna forma komiksowa obecna m.in. w pismach młodzieżowych takich jak „Bravo”).

Autonomiczną pozycję wypracował stylem swoich prac i niepodrabialnym dowcipem Tadeusz Baranowski, malarz, ilustrator i twórca komiksów, absolwent wydziału malarskiego Akademii Sztuk Pięknych. Od 1973 roku tworzył dla „Świata Młodych”. W 1976 roku współpracował z innym komiksowym magazynem — „Relaksem”. Tam pojawił się po raz pierwszy jeden z bardziej charakterystycz-

¹¹⁵ Początkowo Christa przedstawiał go jako *Franka*.

¹¹⁶ Ów cykl często porównywany był do francuskiego *Asteriksa*.

nych bohaterów galerii postaci Baranowskiego: *Orient-Men*. Artysta wydał kilka naście albumów komiksowych pełnych nieszablonowego humoru, wyobraźni i zwariowanych opowieści¹¹⁷.

Komiks okresu Polski Ludowej miał jednak kilka obliczy, kierowany był do różnych odbiorców i wprowadzał różnorakie tematyki. Mimo tendencyjności i nasycenia propagandą wielką popularność zyskały komiksy sensacyjne o *Kapitanie Żbiku*¹¹⁸ oraz dziejące się podczas II wojny światowej przygody *Kapitana Klossa*¹¹⁹ czy *Czterech Pancernych*. Podobnego rodzaju przedsięwzięciem był cykl *Podziemny front*, choć nie cieszył się on już takim zainteresowaniem. Pierwowzorem tego komiksu również był serial telewizyjny z 1965 roku zrealizowany pod tym samym tytułem. W przypadku *Klossa* historia dotyczyła Polaka wyszkolonego na szpiega przez „sowieckich przyjaciół”. W *Podziemnym froncie* bohaterami byli członkowie batalionu Armii Ludowej im. Czwartaków. Komiks tendencyjny, mający na celu propagandę sukcesu, cechował najsilniej wydawnictwo Sport i Turystyka¹²⁰. Wśród różnych propozycji tematycznych znalazły się i takie, które utożsamiać można było z nazwą wydawnictwa. Sportową walkę i „słuszne zwycięstwa” ukazano najpierw w zeszytzie zatytułowanym *Od Walii do Brazylii*, który narysował mało wówczas jeszcze znany Grzegorz Rosiński. Komiks opowiadał o udziale polskiej reprezentacji w Piłkarskich Mistrzostwach Świata w RFN z 1974 roku. Drugim przykładem propagandowego komiksu ze świata sportu była książeczka *Polacy na olimpijskich arenach* opublikowana z okazji XXII Olimpiady, która odbyła się w 1980 roku w Moskwie. Za stronę graficzną odpowiadał znany komiksowy rysownik Jerzy Wróblewski.

Komiks w Polsce oddziaływał nie tylko dośrodkowo. Szybko dostrzeżono możliwości komiksu jako sztuki; zaczął on wpływać na inne sfery działalności paraartystycznej i artystycznej¹²¹. Plakaty o komiksowej genezie tworzył Waldemar

¹¹⁷ Najbardziej znane z nich to: *Skąd się bierze woda sodowa i nie tylko*, *Na co dybie w wielorybie czubek nosa eskimosa*, *Trzy przygody Sherlocka Bombla*, *Antresolka profesorka Nerwosolka*, *Podróż smokiem Diplodokiem*.

¹¹⁸ *Kapitan Żbik* był serią opowiadającą o przygodach kapitana milicji — Jana Żbika. W latach 1967–1982 ukazały się 53 odcinki rysowane przez sześciu różnych artystów.

¹¹⁹ Postać Hansa Klossa została wykreowana najpierw w serialu telewizyjnym (w roli głównej występował Stanisław Mikulski), by następnie na fali popularności trafić na łamy komiksów. Podobną ekspansywność miała miejsce w przypadku *Czterech Pancernych*. Popularność *Hansa Klossa* wraz z *Czterema Pancernymi* można śmiało określić fenomenem, a fikcyjnych bohaterów nazywać ikonami PRL-owskiej popkultury.

¹²⁰ Trzeba jednak nadmienić, że jest to wydawnictwo zasłużone dla rozwoju polskiego rynku komiksowego.

¹²¹ M.in. plakat, sztuka ilustracji, animacja.

Świerzy. Bronisław Kurdziel był autorem komiksowych okładek do kryminałów Joe Alexa¹²². Jerzy Skarżyński, profesor krakowskiej ASP, autor komiksu o przygodach *Janosika*, zilustrował książkę Julio Cortáзара siedemnastoma kolorowymi planszami komiksowymi. Tak wzbogacony *Fantomas przeciw wielonarodowym wampirom* ukazał się w Krakowie w 1979 roku w przekładzie Zofii Chączyńskiej. Wpływ komiksu na technikę ilustracji widać również obecnie. Podobny charakter graficzny ma na przykład nie tak dawne książkowe wydanie tekstu Doroty Maślowskiej *Paw królowej* z ilustracjami Macieja Sieńczyka¹²³.

Po 1989 roku znaczenie komiksu i zainteresowanie tym medium znacznie spadły. Choć wzrosła liczba młodych twórców uprawiających ten gatunek, zapotrzebowanie na komiks zamarło na prawie dekadę, by od kilkunastu lat odbudowywać swoją pozycję w nowych realiach, ucząc się na błędach polskiego rynku księgarskiego. Lata 90. XX wieku komiks w Polsce przetrwał dzięki staraniom niewielkiej grupy pasjonatów i wiernych czytelników, którzy zaczęli organizować konwenty i zjazdy, a także wydawać na własny koszt fanzyny komiksowe (pisma redagowane przez fanów i publikowane dzięki ich nakładowi finansowemu).

Dzisiejsze realia czytelnicze i, co za tym idzie: wydawnicze, są w pewnym stopniu korzystniejsze. Na rynku istnieje kilka znaczących wydawnictw publikujących regularnie albumy zagraniczne i polskie¹²⁴. Rozwija się komiks dziecięcy i młodzieżowy. Wydawnictwa starają się proponować tytuły z różnych pól tematycznych. Polscy twórcy od lat są zauważani na Zachodzie¹²⁵. Trwają usilne starania, by wykrystalizował się polski mainstream, obok którego wydawane byłyby komiksy autorskie, alternatywne i te o wysokim poziomie artystycznym (szczególnie wydawnictwa: Kultura Gniewu, Centrala, Timof i cisi współnicy). Na razie przyszłość wydawnictw zajmujących się komiksem jest niepewna. Zainteresowanie tym gatunkiem w Polsce co prawda znacznie się zwiększyło, nadal jednak komiks znajduje się na marginesie kultury oficjalnej, nie tyle z perspektywy krytyki i recepcji, co nakładów i funkcjonowania na wolnym rynku wyda-

¹²² Pod tym pseudonimem ukrywał się znany tłumacz Maciej Słomczyński.

¹²³ Maślowska 2005. Sieńczyk trafił w 2013 roku do finału literackiej nagrody Nike nominowany za komiks *Przygody na bezludnej wyspie* (Sieńczyk 2012) złożony z krótkich fantasmagorycznych i groteskowych historii.

¹²⁴ Do najprężniej działających wydawnictw należą m.in.: Egmont Polska, Mucha Comics, Kultura Gniewu, Timof i cisi współnicy, Ladida books oraz Post.

¹²⁵ Prekursorami byli: Grzegorz Rosiński, dziś jeden z najbardziej utytułowanych rysowników komiksowych Europy, współtwórca m.in. *Thorgala*, *Yansa*, *Skargi Utraconych Ziem* i *Szninkiela*; KAS (Zbigniew Kasprzak) rysownik *Halloween blues*, *Yansa*, *Podróżników*. Ich śladem podążają zaś tacy artyści, jak: Dennis Wojda, Grzegorz Janusz, Krzysztof Gawronkiewicz i Jacek Frąs.

wniczym. Szczególnie dojmujące jest porównanie sytuacji komiksu w Polsce z rzeczywistością francuską, belgijską czy amerykańską. Duża liczba czytelników historii obrazkowych w naszym kraju to kolekcjonerzy i miłośnicy; wciąż brakuje „odbiorcy umiarkowanego”, który sięga po komiks, tak jak sięga się po książkę. Nie ma już przy tym sytuacji, o której jeszcze dekadę temu pisał Szyłak:

Gdy pojawiły się na polskim rynku przedruki zachodnich seriali komiksowych (*Asterix*, *Superman*, *Batman*, *Spiderman*, *Punisher* itd.), krytyka powitała je milczeniem. Prasa literacka potrafiła rozwodzić się obszernie nad kolejną powieścią sensacyjną, napisaną przez jednego z szeregowych wyrobników pisarskiego rzemiosła, której tłumaczenie ukazało się na rynku, nie dostrzegając natomiast prób przybliżenia Polakom komiksów, uważanych za wybitne osiągnięcia gatunku¹²⁶.

Obecnie polskie wydawnictwa komiksowe regularnie wydają zarówno japońską mangę, jak i amerykańskie oraz europejskie komiksy popularne i powieści graficzne (łącznie do 2013 roku ukazało się już kilkadziesiąt istotnych dla historii gatunku *graphic novels*), które mają również swoje rodzime reprezentacje autorstwa m.in.: Denisa Wojdy, Krzysztofa Gawronkiewicza, Marcina Podolca, Jacka Frąsia, Macieja Sieńczyka, Pawła Garwola, Romana Lipczyńskiego, Daniela Gutowskiego, Joanny Karpowicz, Doroty Matuszak, Mateusza Skutnika, Bartosza Sztybora, Mikołaja Tkacza, Jakuba Rebelki i innych.



¹²⁶ Szyłak 1998: 143.

ROZDZIAŁ 3

W stronę genologii (po)humanistycznej i kognitywistyki¹

Prace zebrane w tomie *Polska genologia literacka* (2007) dobrze oddają pewne zamieszanie w genologii, która poszukuje nowych kategorii dla materiałów powstających w kulturze typu multimedialnego. Stanisław Balbus pisze o „zagładzie gatunków”, pojmowanej właśnie jako kryzys teorii, której taksonomie okazują się niewystarczające dla nowych form wypowiedzi². Szczególnie problematyczna wydaje się natura tekstów, wykorzystujących różne systemy medialne i semiotyczne, co znajduje wyraz w tej uwadze Seweryny Wysłouch, iż sfera multimedialna przełamując monopol kultury werbalnej, sprawia, że: „niemożliwa do utrzymania wydaje się językoznawcza definicja tekstu”³. Kazimierz Bartoszyński zauważa:

Określenie różnorodności czynności genologicznych pod względem ich postaw wyjściowych i celów wydaje się zadaniem bardziej podstawowym niż nazwanie tego, czego czynności te mają dotyczyć. (...) Zachodzi jednak pytanie, chyba zasadnicze, jakie są punkty wyjścia warunkujące podejmowanie takich czynności, innymi słowy, jaka jest funkcjonalna, a nie przedmiotowo-teleologiczna, kwalifikacja genologii⁴.

¹ Niniejszy rozdział korzysta we fragmentach z mojego artykułu *Wstępna charakterystyka powieści graficznej. W stronę genologii humanistycznej* (Wróblewski 2010c).

² Balbus 2000; *Polska genologia literacka* 2007.

³ *Polska genologia...* 2007: 300.

⁴ Bartoszyński 2000: 7.

W poniższym rozdziale chciałbym wstępnie opisać problematykę genologiczną związaną z powieścią graficzną. W szczególności interesuje mnie umieszczenie tego zagadnienia na tle metodologicznego impasu genologii esencjalnej. Rozdział ten w całości poświęcam omówieniu sytuacji badań genologicznych we współczesnym literaturoznawstwie polskim oraz próbie wyboru odpowiedniej perspektywy i narzędzi dla dalszego badania gatunków hybrydycznych, do których zaliczam powieść graficzną.

3.1. Genologia w kontekście teorii polisystemów

Nim przejdę do omówienia zagadnień *stricte* genologicznych, chciałbym poświęcić kilka passusów koncepcji polisystemów: teorii, w której ramach nowa genologia powinna odnaleźć swoje znaczące miejsce. Even-Zohar w swoim artykule jasno definiuje, czym owe polisystemy są:

Założenie, że zjawiska semiotyczne, czyli wzory komunikacji międzyludzkiej rządzone przez znaki (takie jak: kultura, język, literatura, społeczeństwo) można zrozumieć i zbadać w sposób bardziej adekwatny, postrzegając je jako systemy, nie zaś konglomerat całkowicie różnych elementów, stało się jednym z wiodących poglądów w większości współczesnych nauk humanistycznych. W miejsce pozytywistycznego gromadzenia danych, zbieranych *bona fide* na gruncie empirii i analizowanych na podstawie ich materialnej *substancji*, pojawiło się podejście funkcjonalistyczne, oparte na badaniu *relacji*. Założenie, że stanowią one systemy, otworzyło drogę hipotezom o tym, w jaki sposób działają różne układy semiotyczne, a w konsekwencji umożliwiło osiągnięcie celu, który w miarę rozwoju nowoczesnej nauki uznano za nadrzędny. Polegał on na wykryciu praw rządzących różnorodnością i złożonością zjawisk, nie zaś na samej ich rejestracji i klasyfikacji. (...) Pojęcie systemu umożliwiło zatem nie tylko adekwatne wyjaśnienie faktów „znanych”, lecz także odkrycie tych całkowicie „nowych”⁵.

Wymienia się zasadniczo dwa podejścia do polisystemów — statyczne i dynamiczne:

Podejście statyczne, synchronistyczne wywodzi się ze szkoły genewskiej, natomiast ujęcie dynamiczne ma swoje korzenie w pracach rosyjskich formalistów oraz czeskich strukturalistów. Ponieważ operowanie kategorią systemu otwartego jest trudniejsze niż zajmowanie się systemem zamkniętym, wypada przyznać, iż możliwości wyczerpującej analizy mogą się

⁵ Even-Zohar 2007: 347.

przy tym okazać bardziej ograniczone. (...) w dziedzinie literatury heterogeniczność objawia się w sytuacji, gdy dana wspólnota posiada dwa systemy literackie (lub więcej) — niejako dwie literatury. Dla literaturoznawców ograniczenie się tylko do jednej z nich i zignorowanie drugiej jest oczywiście znacznie bardziej dogodne niż badanie obydwu. W studiach nad literaturą jest to powszechna praktyka, mimo iż jej rezultaty są wyjątkowo nieadekwatne⁶.

Hipotezę polisystemów umożliwia uwzględnienie w badaniach semiotycznych takich obiektów i zjawisk, które uprzednio zostały przeoczone lub odrzucone.

Oznacza to, że języka standardowego nie sposób rozpatrywać w oderwaniu od szerszego kontekstu, jakim są jego warianty niestandardowe; literatury dziecięcej nie da się analizować jako zjawiska *sui generis*, ale związanego z literaturą dla dorosłych; przekładów literackich na dany język nie można oddzielić od literatury oryginalnej pisanej w tym języku; literatury masowej (thrillerów, romansów itp.) nie powinno się wykluczać jako nie-literatury⁷.

Teoria polisystemów odrzuca zatem podział na kanon — poza-kanon, nie wartościuje i neguje uprawianie krytyki z poziomu pewnych gustów i mód. Nie oznacza to jednak, że w przestrzeni heterogenicznej kultury nie dostrzega się podziałów i rozwarstwień:

Systemy te nie są sobie równe, lecz tworzą pewną hierarchię w obrębie polisystemu. Jak sugerował Tynianow, permanentna walka między różnymi warstwami decyduje o tym, że system znajduje się w stanie synchronicznym (dynamicznym). Zmiana na osi diachronii spowodowana jest zwycięstwem jednej warstwy nad drugą. Wskutek tego ruchu odśrodkowego względnie dośrodkowego pewne zjawiska przesuwają się z centrum na peryferie, podczas gdy inne mogą przenikać do centrum, dążąc do tego, by całkowicie je opanować. Tym niemniej w odniesieniu do polisystemu nie można mówić o *jednym* centrum i *jednym* obszarze peryferyjnym, ponieważ hipoteza zakłada istnienie kilku takich pozycji⁸.

Przy założeniu dynamizmu i hierarchiczności polisystemów literatura nie może być rozumiana jako zbiór tekstów czy też ich skończony repertuar. Te cechy są tylko częściowymi przejawami literatury i nie da się ich wytłumaczyć przy pomocy analizy immanentnej struktury. Z drugiej strony, jak pisze Hanna Konicka w artykule *Wyznaczniki literackości w perspektywie pragmatycznej*:

Wśród charakterystyk literackiego aktu słownego na pierwszy plan wysuwa się jego paratopizność i wynikająca z niej konieczność swoistej inscenizacji. Obie te właściwości są konsekwencją statusu literatury jako dyskursu konstytuującego. Chociaż materialne, prawne, ekonomiczne i kulturowe aspekty produkcji i obiegu tekstów podlegają regułom opisywalnym

6 Ibidem: 352.

7 Ibidem: 353.

8 Ibidem: 355.

i opisanym już przez socjologię literatury, instytucjonalny charakter literatury jako dyskursu konstytuującego z definicji nie może całkowicie zależeć od przestrzeni społecznej, albowiem sytuuje się na granicy oddzielającej odrębne porządki zjawisk rzeczywistości. Dyskurs konstytuujący jest zapisem funkcjonującym w przestrzeni społecznej, ale jest też aktem zależnym od sił, które z natury nie podlegają gestii człowieka. Wyraża się to między innymi w ten sposób, że procesy twórcze żywią się niemożliwą przynależnością ich podmiotu do miejsc, grup i zachowań. (...) Literatura jako dyskurs konstytuujący wchodzi w relacje z całą siecią miejsc społecznych, ale nie może zmieścić się w żadnym z jej sektorów⁹.

Wszelkie zmiany, przemieszczenia i ewolucje w obrębie poszczególnych tekstów oraz gatunków rozpatrywane są w tej optyce jako składowe procesów zachodzących w polisystemie/polisystemach. Z jednej strony w perspektywie tej hipotezy literatura pozostaje zjawiskiem otwartym kulturowo na teksty z innych systemów/języków, z drugiej — zmusza do śledzenia uwarunkowań zewnętrznych: ekonomicznych, społecznych i politycznych. Co więcej, wszystkie te relacje rozpatrywane są nie tylko na poziomie danego systemu lub jego elementu, ale dodatkowo zawsze w relacji do całego systemu, który natomiast zestawiany jest z systemami sąsiadującymi lub nadrzędnymi (zarówno na osi synchronii, jak i diachronii).

Teoria polisystemów posługująca się takimi pojęciami, jak: model, peryferia czy łańcuch, stanowi więc kulturoznawcze podłoże dla badań genologicznych i kognitywistycznych. Natomiast w przypadku poniższych studiów nad powieścią graficzną jest fundamentem dla ich połączenia.

3.2. Rzut oka na kategorię literackości

Komiks, a co za tym idzie, także powieść graficzna, jest sztuką osobną, która wykształciła własny język oparty na jedności ikonolingwistycznej. Nie można postawić znaku równości między literaturą a komiksem. Jednakże ze względu na literacki rodowód komiksu i posługiwanie się narracją wyrosłą z literackich pierwowzorów taka optyka wydaje się zasadna. Literackość sztuki komiksowej najsilniej przejawia się — co podkreślam w każdej części tej publikacji — w jed-

⁹ Konicka 2009: 195. Zob. też Markowski 2013; za szerszy kontekst tego problemu służy najnowsza polska publikacja stawiająca pytania o przyszłość i rolę humanistyki w dobie urynkwienia i polityki — postulowana w tytule „polityka wrażliwości”.

nej z jej odmian gatunkowych: *graphic novel*, czyli powieści graficznej (sam termin presuponuje już literackość).

Czy jednak rzeczywiście możliwe jest genologiczne uporządkowanie wiedzy na temat powieści graficznej jedynie w oparciu o arbitralne wskazywanie literackich i powieściowych typologii? Już samo nawiązanie do powieściowego paradygmatu tej formy komiksu nastrocza metodologicznych trudności. Ile bowiem jest wariantów w obrębie tego paradygmatu, czy w ogóle można mówić o jednym paradygmacie? Jak przecież zauważył Bachtin: „powieść jest jedynym rozwijającym się i dotąd niegotowym gatunkiem”¹⁰, który w swej otwartości, płynności, aktualności i amorficzności rozbija normy gatunkowe i wymyka się zdefiniowaniu. Jeśli dodatkowo poszerzyć tę wątpliwość o najnowsze założenia badań genologicznych, okazuje się, że żaden gatunek, który wzbogacany jest o swe nowe reprezentacje, nie został zamknięty w granicach normatywnych wyznaczników — następuje nieprzerwana aktualizacja i weryfikacja modelu/modeli. Zajmując się powieścią graficzną, staje się w końcu przed jeszcze jednym problemem. Nie tylko jest ona nieokreślona w swej „powieściowości”, ale łączy ów synkretyzm gatunku mieszanego z niejednorodnością języka. O ile powieść literacka zamyka się w obrębie słowa, o tyle powieść graficzna (jak i komiks w ogólności) łączy słowo (tekst werbalny) z obrazem (ikonolingwizm). Czy można zatem mówić o literackości tego zjawiska?

Kategoria literackości rozpoczęła swoją „karierę” w świecie naukowym za sprawą prac rosyjskich formalistów i późniejszych strukturalistów. Roman Jakobson zwrócił uwagę na potrzebę zajmowania się nie tyle literaturą *sensu stricto*, co właśnie literackością¹¹.

Jeszcze w 1969 roku Michał Głowiński podkreślał w swojej rozprawie *Powieść młodopolska. Studium z poetyki historycznej* „niewątpliwą” literackość gatunków:

Gatunek jest (...) znakiem literackości, sygnałem, że przedmiot, o jakim się mówi, należy do sfery zjawisk literackich. Sygnałem wyrazistym, skoro istnienia gatunków nie przypisuje się w zasadzie innym typom wypowiedzi (a jeśli się nawet przypisuje to w sposób nie obowiązujący i przez analogię do literatury)¹².

¹⁰ Bachtin 1970a: 203.

¹¹ Jakobson 1960: 439.

¹² Głowiński 1969: 38. Obecnie podejście do teorii gatunków zmieniło się diametralnie pod wpływem poglądów Michaiła Bachtina, który zwracał uwagę na tzw. gatunki mowy, a tym samym rozszerzał spektrum badań genologicznych na, zdawałoby się, niesystemowe i amorficzne *parole* (Bachtin 1986). Por. Wierzbicka 1983. Jest to próba pragmalingwistycznej typologii gatunków mowy, które można by uważać za prototypy form literackich (por. Holmqvist i Pluciennik 2008b: 91–112).

Kierując się strukturalnymi koncepcjami mającymi na celu jasne określenie przedmiotu poznania, próbowano dokładnie wykazać, czym się owa literackość charakteryzuje. W *Głównych problemach wiedzy o literaturze* Henryk Markiewicz podkreśla, wspominane już przeze mnie w rozdziale drugim, trzy podstawowe wyznaczniki literackości danego tekstu — fikcyjność świata przedstawionego, uporządkowanie naddane w stosunku do potrzeb zwyczajnej komunikacji językowej i obrazowość¹³. Wszystkie te cechy są jednak właściwe zarówno literaturze, jak i komiksowi. Fikcja i obrazowość komiksowych światów, co już podkreślałem, są nawet wyraźniejsze od literackich, ponieważ operują umowną „piktografią”, która zwraca uwagę na samą siebie, stając się każdorazowo metakomentarzem. Nie chodzi przy tym o upraszczające zrównanie pojęcia „obraz” z „obrazowością”, a o zaznaczenie odrębności i szczególności „obrazowości obrazu”. Autoteliczność języka komiksu jest wpisana w jego konstrukcję — akcentuje fikcjonalność i obrazowość świata przedstawionego przy jednoczesnym zawieszeniu dominanty referencjalnej¹⁴. Ostatnia część triady Markiewicza: uporządkowanie naddane, dotyczy co prawda tylko tekstu słownego, w komiksie zaś (zwłaszcza w powieści graficznej) ikonolingwistycznej jedności konstruowania wypowiedzi, jednak zasadnicza koncepcja jest w obu przypadkach tożsama.

Graphic novel jest dziełem autorskim, jednorodnym, posiadającym zamkniętą strukturę fabularną, pozwalającą na badanie jej wedle wzorów analizowania i interpretowania tekstów literackich. Ujawniając w komiksie obecność struktur analogicznych do tych, które kształtują literaturę, *graphic novel* spełnia wobec całej twórczości komiksowej funkcję metatekstową, wskazuje bowiem na kategorie teoretycznoliterackie, jako właściwe narzędzia analizy komiksów¹⁵.

Granice literackości poszerza jednak (o ile nie stwierdzić, że neguje) zasadność takich poszukiwań) dopiero krytyka poststrukturalna i postmodernistyczna. Wraz ze wzrostem zainteresowania badaczy rolą odbiorcy, pragmatyką interpretacji, intertekstualnością i heterogenicznością wypowiedzi, a także wprowadzeniem kategorii przyjemności oraz rozluźnieniem rygorów dyskursu naukowego (stylistyczna integracja wypowiedzi naukowej i opisywanego tekstu) zatarły

¹³ Markiewicz 1980: 64–65.

¹⁴ Komiksowy rysunek przypominał o nierealności świata, który przedstawiał, ale jednocześnie opowiadał historie atrakcyjne pomimo owej nierealności. Poprzez swe ciążenie ku karykaturze nadawał procesowi lektury pozór (a niekiedy nie tylko pozór) zabawy i dostarczał czytelnikowi alibi. Przypominał mu swą wyszukaną formą, że ma do czynienia z fikcją, której nie sposób pomylić z życiem i ułatwiał zaakceptowanie i uznanie za wartą uwagi fikcję jako fikcję (jako atrakcyjną nieprawdę). (...) W ten sposób komiks, jako naśladownictwo form literackich, stał się rodzajem wypowiedzi o wypowiedzi, ironicznym komentarzem i krzywym zwierciadłem tej literatury, której struktury naśladował, a fabuły adaptował. (Szyłak 1999: 94)

¹⁵ Szyłak 1999: 89.

się wyraźne do tej pory różnice między tekstem „literackim” a „nieliterackim”¹⁶. Uwagę literaturoznawców zwróciły utwory z pogranicza, „tekstowe hybrydy”, jak je nazywa Grzegorz Grochowski¹⁷.

Jeśli (...) zwrócimy uwagę na dynamikę koniunktur badawczych, to zauważymy, że od pewnego czasu problematyka swoistości dyskursu literackiego wyraźnie traci na atrakcyjności. (...) Przynajmniej od lat siedemdziesiątych — coraz wyraźniej zaznaczało się zainteresowanie tym, co pozasystemowe i niejednorodne. Jonathan Culler na przykład, w swoim syntetycznym obrazie stanu współczesnej teorii literatury, pisze o odkryciu przez uczonych „literackości” zjawisk nieliterackich oraz wskazuje na stopniowe wchłanianie „tradycyjnie pojmowanych badań literackich” przez antropologicznie zorientowane studia nad kulturą¹⁸.

Jeżeli do tego dodać filozoficzne postulaty Jacquesa Derridy, który neguje podziały w obrębie komunikacji społecznej, podkreślając migotliwość ciągłego dialogu w obliczu braku centrum, okazuje się, że „literackość” literatury, jak i „nieliterackość” innych tekstów kultury (i odwrotnie) mają marginalne znaczenie¹⁹. Płynność, niedookreślenie i relatywność postmodernizmu obrodziły w generalizację tego, co definiuje się jako literackie — przekonwertowały świat w nieskończone tekstualne uniwersum²⁰. Richard Rorty postulował rozpatrywanie wszelkich tekstów w sposób równorzędny, bez prób sztucznego wyznaczania ich swoistości. Kognitywiści Lakoff i Johnson zwrócili uwagę, że człowiek „myśli metaforami”, a co za tym idzie nie tylko język, ale i umysł jest w istocie literacki²¹. Zresztą wprowadzone przez Marka Turnera pojęcia ‘umysłu literackiego’ (1996), a następnie ‘artystycznego’ (*The Artful Mind* 2006), mówiące o narracji jako „pierwotnym urządzeniu mentalnym”, otwierają kategorię literackości najszerzej jak to możliwe. Ludzka zdolność ciągłej kreatywności, potrzeba fikcji, konstruowania opowieści, myślenia opartego na łączeniu podobieństw w celu tworzenia nowych pojęć/znaczeń, a w konsekwencji „nowych światów”, sprawia, że na pewnym podstawowym poziomie rozumienia wszyscy jesteśmy literatami czy wręcz artystami.

¹⁶ W Polsce jeszcze na wiele lat przed przełomem poststrukturalnym Stefania Skwarczyńska za dzieło literackie uważała każde wypowiedzenie posiadające sens i zwracała uwagę na swoistą „wielostrukturalność rodzajową” (zob. Skwarczyńska 1965a: 178). Por. Dąbrowski 1977.

¹⁷ Grochowski 2000.

¹⁸ Ibidem: 8.

¹⁹ Już w 1976 roku zwracał na to uwagę Janusz Sławiński, *notabene* czołowy przedstawiciel strukturalizmu w polskich badaniach literackich (Sławiński 1976).

²⁰ Tomasiak 1990.

²¹ Zob. Lakoff i Johnson 1988. Ich koncepcję rozwinął następnie Mark Turner w książce *The Literary Mind* (Turner 1996).

Im nowsze wypowiedzi na temat problemu „literackości”, tym bardziej nieostre stają się jej wyznaczniki. W 2007 roku Derek Attridge tak pisał o tym, czym jest literatura:

Literatura wydaje się w ostatecznej analizie zawsze czymś więcej niż kategoria lub byt, za który się ją uznaje (...) i wydaje się czymś wartościowym z powodu czegoś innego niż różne osobiste lub społeczne zalety, które się jej przypisuje. To „coś więcej” i „coś innego” pozostaje jednak niejasne, mimo że podejmowano wiele prób, aby to określić. Jest tak, jak gdyby językowe i intelektualne zasoby naszej kultury, uznając właściwości, procesu lub zasady, którym termin „literatura” i jemu pokrewne dają świadectwo, nie potrafiły umożliwić bezpośredniego dostępu do nich (...). Termin „literatura” nie nazywa w prosty sposób czegoś w świecie, ale i nie nadaje w prosty sposób czemuś istnienia. Raczej komplikuje samą tę opozycję, wciągając do gry owe procesy nazywania i ustanawiania lub odgrywając je w znaczeniu, które zostaje rozwinięte później²².

Równie inspirująco brzmią słowa Ryszarda Nycza:

Literatura — zwłaszcza literatura nowoczesna — staje się tym specjalnym miejscem, gdzie świat wkracza dopiero w przestrzeń doświadczenia i zarysowuje się na horyzoncie ludzkiego poznania; i tym szczególnym momentem ludzkiego doświadczenia, w którym procesowi nstawiania „beziemiennej” rzeczywistości zachodzą drogę znaki, akty kategoryzacji i nadawania sensu²³.

W powyższych fragmentach wyraźnie widać wpływ antropologii na sposób postrzegania literatury. Nieistotne stały się strukturalne wyznaczniki dzielące obszar wypowiedzi na poszczególne dyskursy/rodzaje/gatunki. Kluczową rolę zaczęły za to odgrywać: kwestia doświadczenia, „stawania się”, upodmiotowienie, samoświadomość twórczego współistnienia w multimedialnym imperium tekstów. Doskonale widać to na przykładzie zmian w historiografii, która w poszukiwaniu odpowiedniej strategii dla mówienia o przeszłości zwróciła się w stronę tzw. mikrohistorii, w której technika „gęstego opisu”, a także skrócenie dystansu pozwoliły na nawiązanie nowego dialogu faktów z ich interpretacjami. Narratologiczne eksperymenty spowodowały zacieranie się różnic między literaturą a historiografią oraz otwarciem „wielkiej historii” na „pomniejsze świadectwa” i inne teksty kultury. Przykładem może być tu Hayden White, w którego *Poetyce pisarstwa historycznego*, będącej zbiorem tłumaczeń najważniejszych artykułów autora, uwaga zwrócona jest między innymi na powieść graficzną Arta Spiegelmana *Maus*. White traktuje ten komiks jako równorzędny z innymi historycznymi narracjami dotyczącymi Holocaustu.

²² Attridge 2007: 18–19.

²³ Nycz 2001: 12.

Wydaje się, że jest to kwestia rozróżnienia pomiędzy danym korpusem faktograficznej „zawartości” a daną „formą” narracji oraz zastosowania określonej reguły, która zakłada, że poważne tematy — takie jak masowe mordy czy ludobójstwo — aby mogły być odpowiednio przedstawione, wymagają gatunków szlachetnych, takich jak epos czy tragedia. To problem postawiony przez Arta Spiegelmana w *Maus: A Survivor's Tale*, która jest gorzką satyrą na Holocaust. Wydarzenia przedstawione zostały tam w formie czarno-białego komiksu, a ludzie pod postacią zwierząt (...). Treść komicznej książki Spiegelmana wypełnia opowieść o podejmowanych przez autora próbach wymuszenia na własnym ojcu relacji o tym, jak jego rodzice przeżyli Holocaust. A zatem historia Holocaustu opowiedziana w tej książce obramowana została opowiadaniem o tym, jak owa opowieść powstała. Jednak treść zarówno opowieści ramowej, jak i opowieści obramowanej uległa deprecjacji poprzez ich alegoryzację (...). *Maus* jest wyjątkowo ironiczną i szokującą wizją Holocaustu, ale z drugiej strony — jest to jedna z najbardziej poruszających relacji na ten temat, jaką znam, i nie najmniej istotna, gdyż kłopot z odkryciem i opowiedzeniem całej prawdy nawet o drobnej części Holocaustu stanowi zarówno część opowieści, jak też zdarzeń, których znaczenie stara się ona odkryć, ponieważ zdobywa się na trud odkrycia i opowiedzenia całej prawdy nie tylko o malej części opowieści ojca Spiegelmana czy też części jego historii, ale i o wydarzeniach, których sens stara się odkryć sam Spiegelman²⁴.

Można mieć wrażenie, że w mówieniu/pisaniu o literaturze kluczowe stały się: z jednej strony koncepcja przygodności i ironii Rorty'ego, z drugiej zaś — Derridańskie pojęcie pośredniości, które on sam wyjaśnia w następujący sposób:

(...) to, co się da oznaczyć przez *différance*, nie jest ani po prostu czynne, ani po prostu bierne, a raczej zwiastuje lub przywołuje coś takiego, jak strona pośrednia, wyraża czynność, która nie jest ani czynnością, która nie daje się ująć ani jako doznanie, ani jako działanie podmiotu na przedmiot, ani od strony sprawcy, ani od strony odbiorcy, czy to wychodząc od któregośkolwiek z tych członów, czy też do niego dochodząc. Otóż strona pośrednia, pewna nieprzechodniość jest być może tym, co filozofia — ustanawiając się nad tym naciskiem — zaczęła dzielić na stronę czynną i bierną²⁵.

W miejsce czynnego i biernego, białego i czarnego, pewnego i określonego pojawiła się relatywna niepewność i zawieszenie, które skutkują zmianą podejścia do omawianego w tym miejscu zagadnienia literackości. Odejście od dogmatycznego klasyfikowania zaowocowało również ewolucją w innych obszarach badań genologicznych, które skierowały się od esencjalizmu do antyesencjalizmu. Taka perspektywa badawcza otwiera drogę literaturoznawcom do włączenia w obszar swoich zainteresowań naukowych zjawisk z pogranicza sztuk — „gatunków mieszanych” — między innymi powieści graficznej.

²⁴ White 2000: 217–218. O komiksach Spiegelmana (*In the Shadow of No Towers*) — w kontekście teorii pamięci i doświadczenia historycznego, formułując autorską koncepcję realizmu traumatycznego — pisze w swojej ostatniej książce Katarzyna Bojarska (2012).

²⁵ Derrida 1978: 383.

3.3. Literackość a powieściowość

Kilkakrotnie przywoływane już w tej książce koncepcje Michaiła Bachtina stanowią podbudowę dla jednej z moich podstawowych tez: gatunek literacki *powieść* jest zbiorem ciągle zmieniających się reprezentacji cech wpisanych w prymarną ramę kulturowo-poznawczą *powieściowości*. Ta natomiast jest wyrazistszym przykładem ramowania wewnątrz ramy *literackości*²⁶. Powieściowość jest tym samym kategorią pozagatunkową²⁷ (w rozumieniu klasycznych studiów genologicznych), nie można więc przypisać jej do jednego tylko rodzaju tekstów kultury, w tym wypadku powieści literackiej. Rama w umyśle swym kształtem zbliżona jest do postawy poznawczej — tak jak postawą może być ironia²⁸ — charakteryzującej się krytycznością (w tym krytycznością zwróconą ku samej sobie, swoim wytworom i ich efektem, którą nazywać tu będę *metakrytycznością*), badawczością, tolerancją dla odmienności oraz intersubiektywizmem: wzmocnionymi procesami empatycznymi i identyfikacyjnymi. Teksty reprezentujące powieściowość będą tym samym poruszać problemy kluczowe dla współczesnych im kontekstów społeczno-kulturowych, nie ograniczając się jednak do określonej poetyki czy tradycji narracyjnej. Wyczulenie na zmiany, subwersja i będące ich rezultatem krytyczne przewartościowanie przedmiotów rzeczywistości są tym samym programową postawą interesującą Nowych Humanistów. Teksty wpisujące się w ramę powieściowości pozwalają jednocześnie na badanie przemieszczania się tematów i ich rekonfiguracji w obrębie wewnątrzkulturowych rozwarstwień, cechuje je bowiem aklastyfikowalność przejawiająca się przynależnością zarówno do popkulturowej ludyczności, jak i sfery uznanej przez krytykę za wysoce artystyczną i eksperymentalną. Powieściowość byłaby ponadto bliska rozpoznaniu cech powieści literackiej, które proponują Milan Kundera oraz Mario Vargas Llosa:

(...) był to bowiem powieściopisarz prawdziwy: nie przepisywał prawd wyszytych na *zasłonie preinterpretacji*; miał cervantesowską odwagę rozdarcia zasłony²⁹.

Istotnie, powieści kłamią — nie może być inaczej — ale jest to stwierdzenie jednostronne, kłamiąc, wyrażają bowiem pewną osobliwą prawdę, którą można przedstawić jedynie w sposób

²⁶ O ramowaniu piszę szerzej w rozdziale piątym.

²⁷ W podobnym rozumieniu Roma Sendyka stosuje pojęcie eseistyczności (Sendyka 2006).

²⁸ Zob. m.in. *Ironia* 2002; Mitosek 2013.

²⁹ Kundera 2005: 114.

podstępny i zawołowany, przystrojoną w cudze piórka. (...) W zarodku każdej powieści tli się jakiś bunt, tętni jakieś pragnienie³⁰.

Rama powieściowości jest w tym rozumieniu czymś na kształt poznawczych okularów przedstawiających różnorako rozumiane — podążając za Vargasem Llosą — kłamstwa–konstrukty (fikcja, iluzja, pozorne akty mowy, quasi-sądy etc.), których celem, paradoksalnie, jest dotarcie do prawdy, choćby miała to być jedynie prawda pragmatyczna, chwilowa i zmienna. „Prawda kłamstw” i „zrywanie zasłony” jako tropy stylistyczne oparte o figury myślenia (paradoks, metafora) odnoszą się w równym stopniu do powieści literackiej oraz jej graficznego odpowiednika. Powieściowość umożliwia poddanie wspólnemu oglądowi obu tych gatunków bez sztucznego rozdzielania niniejszych przedmiotów analizy w odniesieniu do wtórnych cech genologicznych.

3.4. Rekonfiguracje narratologii

Pojęcie narracji jest jednym z najczęściej dyskutowanych zagadnień w humanistyce XX i XXI wieku. Kiedy w latach 90. XX wieku Martin Kreiswirth użył sformułowania „zwrot narratystyczny”, by nazwać obserwowane przemiany badań kulturowych, narracja i narratologia wysunęły się na pierwszy plan humanistycznych dyskursów. Jak stwierdza narratystka Katarzyna Rosner:

Myślę, że nie jest to przejaw mody terminologicznej. Już analiza teoretyczno-literacka (...) ujrzała w płocie strukturę czasową, której podstawową funkcją jest nadawanie całościowego sensu i koherencji złożonym splotom wydarzeń, zamierzeń i czynów bohaterów, nieprzewidywanych okoliczności, które składają się na opowieść³¹.

Zainteresowanie tym zagadnieniem skutkuje co najmniej kilkoma istotnymi dla literaturoznawstwa i badań nad kulturą teoriami, jednocześnie wpływając na wieloznaczność tego terminu. Kategoria narracji pierwotnie odnosiła się tylko do dyskursu literaturoznawczego, jednak obecnie jest ona jedną z podstawowych form opisu wszelkich praktyk społecznych i kulturowych.

³⁰ Llosa 1999: 6.

³¹ Rosner 1999: 8.

W nieskończonej niemal ilości form opowiadanie obecne jest we wszystkich czasach, wszystkich miejscach, wszystkich społeczeństwach. (...) Narodziło się wraz z samą historią ludzkości; nie ma, ani nigdzie nie było społeczeństwa nieznającego opowiadania. (...) Opowiadanie jest międzynarodowe, ponadczasowe, ogólnokulturalne, jest zawsze obecne, jak życie³².

Mówiąc o narratologii, należy uwzględnić zmiany, jakie ta przechodziła pod względem metodologicznym. Szczegółowa archeologia narratologii doprowadziłaby zapewne do wymienienia kilkunastu etapów historycznych związanych z kolejnymi postawami badawczymi, narzędziami i słownikami analizy. W tym miejscu pokrótce omówię tylko najważniejsze z tych faz ewolucji. Za załączki narratologii uważa się refleksje nad literaturą, opowiadaniem i sztuką zawarte w *Poetyce* przez Arystotelesa, szczególnie zaś jego teorię *mimesis*. Koncepcja ta związana bezpośrednio z problematyką narracji i opowiadania do dziś jest niezwłocznie przywoływana, gdy tylko próbuje się definiować fikcję, fabulację czy samą narrację właśnie. Daje też asumpt do konstruowania typologii literatur mimetycznych i niemimetycznych wraz z obszernym sztafażem cech obu tych kategorii. Arystotelesem mówili humaniści przynajmniej do końca XVIII wieku. Skomplikowanie myślenia i pisanie o tekstach wiąże się jednak dopiero z przełomem antypozytywistycznym, który miał miejsce na przecięciu XIX i XX wieku. Narodziny Humanistyki w nowej odsłonie wraz z szeregiem następujących po sobie *izmów*, a także nieustający rozwój powieści literackiej otwartej na ciągle eksperymenty, dały podstawy do powstania narratologii (choć jeszcze bez ochrzczenia jej tym imieniem). Narratologia zaistniała jako nauka dzięki osiągnięciom formalizmu rosyjskiego z kluczowymi dla niej pojęciami, takimi jak fabuła, chwyt czy sjużet. Momentem przełomowym była zaś publikacja *Morfologii bajki* (1928) autorstwa Władimira Proppa, który jako pierwszy opisał schematy narracyjne. Po przetarciu szlaku przez formalizm studia nad opowiadaniem ugruntował europejski strukturalizm (w 1958 roku Claude Lévi-Strauss wydał swoją *Antropologię strukturalną*), a ożywcze spojrzenie na dzieło literackie przyniosła amerykańska Nowa Krytyka. Pierwsza fala narratologii przypada na lata 60. XX wieku. To czas tzw. narratologii strukturalnej wyrosłej głównie na niwie badań humanistów francuskich/francuskojęzycznych. Niezwykle istotny jest w tym kontekście założycielski (w pewnym sensie) dla tego nurtu numer „Communications” z 1966 roku (z artykułami m.in. Tzvetana Todorova, Umberta Eco, Algirdasa J. Greimasa i Rolanda Barthes’a — głośny *Wstęp do analizy strukturalnej opowiadań* o charakterze manifestu). To w tym okresie zaczęto zwracać uwagę na dwoistość „opowiadania” (czynność i jej produkt — fabuła, narracja). Strukturalistyczne podejście wraz ze swoimi siatkami, złożonymi schematami, dychotomiami

³² Barthes 1968: 327–328.

i eleganckimi matematycznymi modelami szybko spotkało się jednak z kontr ofensywą w postaci rodzącego się w latach 70. i 80. XX wieku postmodernizmu, który przyniósł narratologię poststrukturalną — owoc kolejnych zwrotów w humanistyce (w tym narratystycznego właśnie). To w tych latach miały miejsce: „śmierć autora”, zmierzch Wielkich Narracji, „zanik fabuły”, upadek logocentryzmu, prawdy, uniwersalnych rozwiązań i normatywnych klasyfikacji. Zastąpiły je rozbudowane badania dekonstrukcjonistyczne, pragmatyczne, krytyczne, semiotyczne oraz kognitywistyczne. Pierwszoplanową rolę zaczął odgrywać odbiorca w procesie komunikacji. Liczne teorie recepcji, opowiadalności i komunikacji ścierają się do dziś. Można spierać się o to, czy strukturalizm jest już rzeczywiście martwy, nie zmienia to jednak faktu, że przestawienie akcentów w badaniach narratologicznych wydaje się na tyle dalekie, że trudno o wiarę w obiektywizm i niezawisłe struktury istniejące poza intencją, atencją, afektem, kontekstem, przesądzeniem, nośnikiem, doświadczeniem, „wplątaniem w język” i „zakotwiczeniem w ciele”.

Również w perspektywie innych naukowych dziedzin problem narracji jest kwestią złożoną. Psycholog Jerzy Trzebiński wyróżnia cztery zasadnicze rozumienia narracji: formę postrzegania rzeczywistości, opowiadanie komuś o czymś, tekst o strukturze narracyjnej, narracyjne metody badań, np. w psychologii³³.

Najważniejszym z pierwszych narratologicznych narzędzi było formalistyczne pojęcie plotu (konfiguracja zdarzeń fabularnych), służące do badania fikcji literackiej³⁴. W okresie formalizmów konstytuują się poza tym dwa podstawowe nurty dyskursu o narracji, rozwijane następnie przez kolejne pokolenia badaczy. Nurt pierwszy: traktujący narrację jako realne doświadczenie związane z czasowością, oraz nurt drugi: badający jej wymiar etyczny³⁵.

Od końca lat 60. XX wieku narracja powoli stawała się na gruncie wiedzy o literaturze jedną z najważniejszych i najczęściej badanych kategorii i to właśnie literaturoznawcy zwrócili uwagę na jej istotne właściwości, z powodzeniem wykorzystywane następnie w innych dyscyplinach: na konstruktywną funkcję narracji wobec fabuły, na jej czasowość i dynamiczność, na zdolności kreacyjne i aspekty pragmatyczne. Posługując się kategorią narracji, można było przesunąć punkt ciężkości z prawdy, to znaczy z prawdziwości, tego, co przedstawia opowieść, na siłę samego opowiadania, na jego dramatyczne bądź performatywne efekty³⁶.

³³ Por. Trzebiński 2008: 12–13.

³⁴ Zob. Propp 1976.

³⁵ W tym miejscu warto jeszcze wymienić Paula Ricoeura, który z perspektywy hermeneutycznej rozpatrywał narrację w kontekście jedności i wielości, oraz Northropa Frye’a wpisującego ją w krytykę mitograficzną i zrównującego w pewnym sensie z samym pojęciem mitu jako opowieści o tym, co stwarza człowiek.

³⁶ Burzyńska 2004: 24.

Tak pisze Anna Burzyńska. To właśnie osiągnięcia strukturalizmu (Barthes, Greimas, Todorov, ale i na przykład teksty Mieke Bal, do strukturalizmu nawiązującej, które ukazały się w przeciągu ostatniej dekady) pozwoliły na rozwój narratologii i jej szerokie zastosowanie w dzisiejszej humanistyce, choćby tej spod znaku kognitywistyki.

Rola zorientowanej strukturalistycznie narratologii jest wielka. To w dużej mierze za jej sprawą badania konstrukcji opowiadań stały się doniosłe dla wielu gałęzi humanistyki; to ona stała się jedną z podstawowych dziedzin współczesnej refleksji humanistycznej, łączącą różne inne dziedziny. Kategoria narracji okazała się istotna w metodologii historii (pojęcie narracji historycznej weszło już w powszechny obieg), w etnologii, w różnych gałęziach wiedzy o sztuce, a także — w filozofii, stając się jedną z jej istotnych kategorii³⁷.

Teoria narracji wygenerowana z literaturoznawstwa i wprowadzona w obszar studiów interdyscyplinarnych, powróciła do punktu wyjścia, dając efekt w postaci nowych studiów literaturoznawczych z zakresu narratologii (pod wpływem historiografii i antropologii)³⁸. Jak stwierdza Magdalena Rembowska-Pluciennik:

Zarówno kwestia poziomów narracji, jak i jej jednostek składowych, stała się przyczyną licznych kontrowersji między teoretykami narracji, czego efektem było funkcjonowanie odrębnych modeli opisowych oraz nadmierne rozmnożenie terminów i pojęć. Stawiało to pod znakiem zapytania nie tylko przydatność operacyjną poszczególnych modeli opisowych, ale także obiektywność istnienia tekstowych części elementarnych narracji w ogóle. Rzeczywistym wyzwaniem okazała się gramatyka narracji o wiele bardziej skomplikowanych niż stabilna i powtarzalna struktura mitu i bajki. Dlatego postklasyczne ujęcia narracji zrezygnowały z prymatu jej formalnego opisu na rzecz pragmatyki narracji, jej funkcji jako komunikatu operującego w ramach grupy użytkowników, którzy z wytworzeniem i odbiorem narracji (także narracji literackiej) wiążą pewne oczekiwania i potrzeby. Zagadnieniem istotnym dla narratologii uczyniono także pozatekstową rzeczywistość tworzenia i odbioru narracji. Położono nacisk na fakt, że narracja jest swoistym konstruktem poznawczym, a nie jedynie ustalonym związkiem formalnym pomiędzy rozmaicie wyodrębnianymi jednostkami składowymi³⁹.

Pragmatyczne zwrócenie się w stronę relacji nadawcy-odbiorcy oraz wytwarzania komunikatów otworzyło narratologię na nowe postawy badawcze. Traktowanie opowiadania jako konstruktu poznawczego szybko stało się ośrodkiem kognitywistycznej teorii narracji, nakierowanej na badanie sposobów funkcjonowania i rozumienia ludzkiego doświadczenia.

³⁷ *Narratologia* 2004: 12.

³⁸ O przemianach narratologii klasycznych w postklasyczne pisze dokładnie Slomith Rimmon-Kenan (2002: 134–150).

³⁹ Rembowska-Pluciennik 2012: 74.

3.4.1. Poetyka kognitywna i kognitywistyczna teoria narracji

Narratologia kognitywistyczna, zwana także kognitywistyczną teorią narracji, jest kolejnym etapem naukowego zorientowania na narrację i opowiadanie. Wynika bezpośrednio z przyjęcia koncepcji ucieleśnionego umysłu, o którym Rembowska-Pluciennik pisze:

Ucieleśniony umysł stanowi centralną kategorię tych nurtów w studiach nad poznaniem, które porzuciły komputacyjną, mechanistyczną teorię umysłu, przewyciężyły dualizm relacji umysł – ciało i zwróciły się w kierunku badań nad cielesnym podłożem ludzkich praktyk poznawczych, znaczeniowych, kulturowych oraz relacji społecznych⁴⁰.

Jeszcze mocniej brzmi deklaracja jednych z najważniejszych kognitywistów, Lakoffa i Johnsona. Obaj autorzy w artykule *Co kognitywizm wnosi do filozofii* podkreślają:

Nie istnieje ktoś taki jak człowiek obliczeniowy (...), którego umysł jakimś sposobem wytwarza znaczenie, otrzymując pozbawione znaczenia symbole „na wejściu”, przetwarzając je zgodnie z regułami i ponownie generując „na wyjściu”. Prawdziwi ludzie mają umysły ucieleśnione, a ich systemy pojęciowe powstają dzięki żywemu ciału, są przez nie ukształtowane i dzięki niemu posiadają znaczenie. Sieci neuronowe w naszych mózgach wytwarzają systemy pojęciowe i struktury językowe, których nie da się adekwatnie wyjaśnić jedynie za pomocą przetwarzających symbole systemów formalnych⁴¹.

To przeświadczenie o strukturach umysłu zakorzenionych w ciele (*embodied-embedded mind*⁴²) skutkuje zmianą optyki w studiach nad narracją. Człowiek jest tu postrzegany jako „opowiadające zwierzę”⁴³, które w procesie ewolucji zyskało umiejętność budowania narracji i tworzenia fikcji. Opowieści, z których się składa, są natomiast konstrukcją opartą o doświadczenie — jej wizualizacją i interpretacją zarazem⁴⁴. Tak zorientowana narratologia stawia pytania o podmiot, tożsamość, procesy identyfikacyjne oraz empatyczne związane z figurą Innego, samym sobą, postawą intersubiektywną oraz konstruowaniem mentalnego

⁴⁰ Rembowska-Pluciennik 2012: 13.

⁴¹ Lakoff i Johnson 1999: 245–263.

⁴² Zob. Hohol 2013; Hogan 2003a; Stockwell 2002; *Kognitywistyka* 2006; *Cognitive Literary Studies* 2012; Dancygier 2012.

⁴³ Por. Gottschall 2012; Boyd 2009.

⁴⁴ Por. *Narracja i tożsamość* 2004; *Literackie reprezentacje doświadczenia* 2007; *Kulturowe wizualizacje doświadczenia* 2010.

obrazu elementów świata fikcyjnego⁴⁵. Zajmują ją relacje języka, umysłu i kultury, która jest ich wytworem. Kognitywistyczna teoria narracji próbuje dotrzeć do prototypów opowieści, stworzyć kognitywną poetykę (np. w oparciu o emocje⁴⁶) i opracować modele ludzkiego poznania. Bada przestrzenie mentalne, schematy poznawcze, metafory, metonimie i amalgamaty konceptualne. Próbuje dociec, w jaki sposób tworzymy znaczenia, również te w obrębie fikcji, jak współodczuwamy, jakie zależności cechują narratora, przestrzeń narracyjną i punkty widzenia (fokalizacja), na jakich zasadach powstają obrazy mentalne, reprezentacje świata i siebie samego — jak świadomość problematyzuje i interpretuje samą siebie. Wszystkie powyższe zagadnienia dotyczą bezpośrednio powieściowości, opisywanej przeze mnie we wcześniejszym podrozdziale. Narratologia w takim ujęciu „odkrywa w tekstach człowieka” wraz z kluczowymi dla jego funkcjonowania w świecie społecznym procesami. Podczas gdy strukturalizm skupiony jest na wewnątrztekstowych relacjach poszczególnych elementów względem ich systemu, tworząc (prawie) matematyczne modele i klasyfikacje, kognitywistyka nie tyle próbuje „obliczyć tekst”, co zrozumieć mechanizmy za nim stojące.

3.4.2. (Meta)krytyczność, metareprezentacje i metakognicja

Powieściowość jako ramę poznawczo-kulturową cechują według mnie dwie podstawowe kategorie: (meta)krytyczność oraz intersubiektywność. Pierwsza z nich dotyczy postawy krytycznej i autokrytycznej⁴⁷, która pozwala na ewolucję poszczególnych gatunków tekstów kultury. Łączy się ona z takimi pojęciami, jak: metareprezentacja, metakognicja, a także metafikcja, fabulacja i parodia (w rozumieniu Lindy Hutcheon⁴⁸). Metareprezentacje, parodia i metafikcja pozwalają na uruchomienie potencjału (meta)krytycznego gatunku. Tekst wchodzi w grę z tradycją opowiadania, z której wyrasta — przetwarza sam siebie i twórczo analizuje, próbując znaleźć nowe rozwiązania, częstokroć wręcz zaprzeczyc samemu sobie — w paradoksie realizując swój powieściowy żywioł. Metakognicja wiązałaby się natomiast z zabiegami autotelicznymi, w których tekst sam sobie opowiada, czym jest, jaki jest i jak powstaje (mieszczą się w tym zakresie zarówno

⁴⁵ Geary 2012; *Narrative Theory and the Cognitive Science* 2003; Herman 2009.

⁴⁶ Hogan 2003a.

⁴⁷ Por. Mizerkiewicz 2013; Kozicka 2012.

⁴⁸ Zob. Hutcheon 1985.

eksperymentalne realizacje warsztatowe spod znaku nowej powieści, jak i postmodernistyczne powieści graficzne).

Z wprowadzonymi tu pojęciami wiąże się również tzw. metafikcja, często nazywana metanarracją. Jeden z najważniejszych przedstawicieli polskiego strukturalizmu w badaniach literackich, Janusz Sławiński, tak definiuje to zjawisko narracyjne:

(...) narracja drugiego stopnia, odwołująca się całą swą strukturą lub za pomocą jej elementów do innych opowiadań, bądź traktowanych jako zjawisko charakterystyczne dla pewnego typu przekazów narracyjnych (np. schemat XVIII-wiecznej powieści przygodowej), bądź do dzieł indywidualnych. Metanarracja towarzyszy nowożytnej powieści niemal od początku, o czym świadczy parodystyczne przejęcie wątków i ujęć, charakterystycznych dla romansu rycerskiego w *Don Kichocie* Cervantesa, jest jednakże szczególnie ważna dla prozy 2. połowy XX wieku. Metanarracja wyraża się w parafrazowaniu kompozycji i przebiegu fabularnych utworów powszechnie znanych (np. *Robinsona Crusoe* D. Defoe w *Piętaszku* M. Tournier), w kształtowaniu fabuły poprzez przejęcie elementów twórczości i biografii innego pisarza (np. *Papuga Flauberta* J. Barnes), we wprowadzaniu do nowego utworu bohaterów z innych powieści (np. Zagłoba w powieści T. Parnickiego *I u możliwych dziwy*). Metanarracja często wiąże się z autotematyzmem i kształtowaniem światów możliwych⁴⁹.

Metafikcja występuje w literaturze w zasadzie od jej początków, a wyraźnie towarzyszy nowoczesnej powieści od jej narodzin w XVIII wieku (np. *Tristram Shandy* Sterne'a). Sam termin wprowadził w eseju *Philosophy and the Form of Fiction* William H. Gass dopiero w 1970 roku. Cechą charakterystyczną tekstów metafikcjonalnych jest ich autotematyzm, autorefleksyjność, intertekstualność oraz autoreferencyjność, przy jednoczesnym stawianiu pytania o relacje zachodzące między fikcją a rzeczywistością.

Również u Roberta Scholesa znaleźć można definicję fabulacji: „nowoczesna fabulacja podobnie jak starożytne bajki Ezopa odchodzi od przedstawiania rzeczywistości i zajmuje się konkretnym życiem ludzkim dzięki ukierunkowanej etycznie fantazji”⁵⁰. Dokładniej definiuje ją jednak Krzysztof Uniłowski:

Fabulację pojmuję jako konwencję komunikacyjną albo jeszcze lepiej — odrębny tryb (*modus*) opowiadania literackiego, zrywający z iluzją niezależności przedmiotu opowieści od samego aktu narracji. Jako fabulator opowiadacz (lub autor) w sposób najzupełniej jawny dla założonego odbiorcy podkreśla, że jego opowieść jest fikcją tworzoną *ad hoc*, w akcie opowiadania (lub pisania). Ekspozując własną fikcyjność w planie samej opowieści, fabulacja niejako wprowadza metatekstowe wskaźniki fikcjonalności do „właściwego” opowiadania, ujawniając

⁴⁹ Sławiński 1976: 345. Zob. też: Szajnert 2011; Cieślukowska 1995.

⁵⁰ Scholes 1979.

i problematyzując rozmaite konwencje gatunkowe, podejmując bezpośredni dialog z fikcyjnymi odbiorcami czy też mnożąc fikcyjne, „upośledzone” instancje nadawcze, które — świadome swojej roli — mogą prowadzić, na przykład, komiczny spór o zakres swoich kompetencji⁵¹.

Metafikcyjne gry, opowiadanie w opowiadaniu i intertekstualność — wszystkie te elementy charakterystyczne dla (meta)krytyczności, która wykorzystuje gatunkowy potencjał ewolucyjny tkwiący w metanarracji i fabulacji (rama powieściowości), odnaleźć możemy w powieści graficznej *Strażnicy* Alana Moore’a i Dave’a Gibbonsa.

***Strażnicy* Alana Moore’a i Dave’a Gibbonsa**

Badania problematyki związanej z krytycyzmem wśród zjawisk właściwych 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. Chciałbym zwrócić uwagę na jeden z symptomatycznych wyznaczników owych zmian kulturowych, na który, mogłoby się wydawać, nie ma w dobie dzisiejszej cywilizacji (szybkiej i konsumpcyjnej) miejsca. Tym znaczącym elementem jest krytycyzm/krytyczność⁵². Co prawda, traktując ten termin powierzchownie — jako „krytykanctwo” — łatwo doszukać się go wszędzie i zaklasyfikować jako paradygmatyczny element (po)nowoczesności. Krytyczne jest obecnie, czy raczej może być, wszystko. Jak za uważa Ewa Kraskowska, podążając za wnioskami Michała Pawła Markowskiego:

Krytycyzm, krytyczność, myślenie krytyczne, krytyczna analiza, krytyka dyskursu to pojęcia i formuły, których frekwencja we współczesnej polszczyźnie (podobnie jak w innych językach) jest bardzo wysoka. Występują w różnych obszarach życia zbiorowego — w polityce, w edukacji, w nauce, w sztuce. Pomału przestają znaczyć cokolwiek, bo znaczyć mogą wszystko. (...) Przeważnie są nacechowane ideologicznie; w dzisiejszych praktykach dyskursywnych licencję na krytyczne myślenie przyznają sobie głównie reprezentanci i rzecznicy grup mniejszościowych, radykalna nowa lewica, artystyczna awangarda i ponowoczesna teoria. Sprawę komplikuje fakt, iż leksem ‘krytyka’ i jego pochodne posiadają silne konotacje agonistyczne, konfrontacyjne i negujące, choć przecież nie w każdym użyciu muszą być one aktualizowane — gdy po polsku mówimy ‘krytyka literacka’, ‘krytyka filmowa’ itp., mamy wskazać na myśli pisarstwo o charakterze recenzenckim w ogóle, a nie tylko wypowiedzi krytykujące

⁵¹ Uniłowski 2013: 187–188.

⁵² Warto również zwrócić uwagę na kategorię dystansu — nierozzerwalnie związaną z postawami krytycznymi, a przy tym bardziej neutralną i pozbawioną pretensji ‘krytykanctwa’. Por. Phillips 2011: 126–146; Winiecka 2011: 35–61.

dane dzieło. *Literary criticism* to po angielsku, z grubsza biorąc, studia nad literaturą, a nie wyszukiwanie słabych punktów twórczości literackiej. Jednak dzisiejsze ‘myślenie krytyczne’ kojarzy się głównie z polemiką, sporem, konfrontacją, gestem demaskatorskim, czyli — jak proponuje to nazywać Deborah Tannen — cywilizacją kłótni⁵³.

Pamiętając tym samym o niebezpieczeństwach związanych z „cywilizacją kłótni”, przede wszystkim o pozbawieniu krytyczności jej krytycznego potencjału, rozważę to pojęcie w kontekście badań genologicznych, szczególną uwagę zwracając na aspekt krytycyzmu związany z samoświadomością gatunkową, którą na potrzeby tego szkicu będę nazywał metakrytycznością⁵⁴. Posłużę się przykładem powieści graficznej, by wykazać potencjał ewolucyjny tak rozumianej samoświadomości gatunku oraz jej wpływ na zasadnicze zmiany w obrębie określonego łańcucha politypicznego. Powieści graficzne są dodatkowo charakterystycznym przedmiotem analizy, gdyż można w nich zaobserwować istotne przemieszczenie cech właściwych tradycyjnie rozumianym tekstom „wysokim” ku tekstom „niskim” — popularnym.

Analizując teksty, które są reprezentacjami gatunków hybrydycznych, mieszanych, agenetycznych, nieesencjanych, zmaconych, bądź też będących — posługując się konstatacją Stephena Greenblatta — czymś na kształt specyficznych światopoglądów⁵⁵, trzeba szczególnie pamiętać o ich rozmytym, migotliwym genologicznym statusie. Próba uchwycenia wiodących permutacji oraz wprowadzonych nowych elementów ma charakter typologii prototypowej, nie zaś jednoznacznej klasyfikacji, która w przypadku gatunków hybrydycznych zdaje się niemożliwa do utworzenia. Komiks, do którego należy gatunek *powieść graficzna*, niesie ze sobą dodatkowe utrudnienia związane z jego złożonością językową. „Język” komiksu, charakteryzujący się narracyjną jednością ikonolingwistyczną, sytuuje go między literaturą, filmem a sztukami plastycznymi. Jednocześnie jest on medium osobnym, które wypracowało własną tożsamość artystyczną.

Istnieją przy tym ścieżki, którymi teksty „wędrują”, przeobrażając się, zyskując na znaczeniu, bądź też wymierając wraz z gatunkiem, który reprezentują. Jednym z takich szlaków zdaje się wypracowanie samoświadomości gatunkowej (metakrytyczności), która od wspomnianych już lat 60. stała się dla komiksu podstawą

⁵³ Kraskowska 2011: 5.

⁵⁴ Odchodząc tym samym od tradycyjnego rozumienia tego terminu, które odnosi się do sfery metateoretycznej i określa wzajemne relacje między tekstami krytycznymi. Interesują mnie jedynie samokrytyczne procesy w danym tekście kultury, które znacząco wpływają na ewolucję gatunku, którego reprezentacją jest ów tekst.

⁵⁵ Greenblatt 1992.

ewolucji genologicznej. Mówiąc o rozwoju komiksu przy udziale „krytycznej rozmowy gatunku z samym sobą”, nie sposób jednak przejść bezpośrednio do zagadnienia samoświadomości powieści graficznych. Pierwszym etapem, który otworzył komiks na krytyczne spojrzenie zwrócone ku samemu sobie, był okres przełomu kontrkulturowego w USA i Francji. Swoją pozycję w świecie sztuki buduje wtedy *pop-art*. Jest on żywą reakcją na konsumpcyjny charakter zachodniej cywilizacji. Za temat wybiera dla siebie wszystko co powszechne, codzienne, użytkowe. Zwraca uwagę na powtarzalność w obrębie kultury masowej. Wprowadza w obszar sztuki język reklamy i mediów komercyjnych — w tym komiksu. Nie wiele później atrakcyjność historii obrazkowych dostrzega ruch kontrkulturowy. Komiks, jako sztuka alternatywna, staje się forum dyskusji. Dziedzicząc po *undergroundzie* skłonność do krytycznej autoanalizy, zbliżyła się wyraźnie do narracyjnych i tematycznych wzorców znanych z literatury, stając się najbliższą literackiej powieści komiksową formą. To w niej znajdują genezę podstawowe przemiany komiksu od końca lat 70. XX wieku po czasy obecne.

Twórcy powieści graficznej (na czele z uważanym za jej prekursora Willem Eisnerem) zaczęli zadawać w komiksie pytania, których do tej pory nie stawiano. I o ile przewartościowanie (po)nowoczesnej literatury jest widziane jako przejście od dominanty modernistycznej (epistemologicznej) do postmodernistycznej (ontologicznej)⁵⁶, to komiks w pewnym sensie przeszedł odwrotny proces. Pękła czarno-biała konstrukcja. Podczas gdy literatura zwróciła się ku możliwościom filmu i komiksu, ten ostatni dostrzegł problemy, jakimi literatura żyła o wiele wcześniej. Ten zwrot w myśleniu, czym jest komiks i jakie są jego możliwości (ale i granice), zaowocował ukonstytuowaniem się powieści graficznej jako istotnego gatunku w obrębie komiksowego medium — gatunku, którego *modus vivendi* jest ciągle przekraczanie swoich formalnych i tematycznych ograniczeń. Stawianie pytań na poziomie bohatera, fabuły, narracji, relacji autora i świata przedstawionego czy technik plastycznych sprawia, że powieść graficzna nieprzerwanie modyfikuje metareprezentacje gatunkowe. Podważa komiksowe kategorie, ustawiając przed nimi coraz to inne lustra, sama krytycznie i z ciekawością przyglądając się własnemu odbiciom.

Jedną z kluczowych powieści graficznych dla rozwoju gatunku (w powyższym rozumieniu) są *Strażnicy* (*The Watchmen*) Alana Moore’a i Dave’a Gibbonsa. Komiks ten obrazuje, w jaki sposób potencjał ewolucyjny zawarty w metakrytyczności ma wpływ na zmiany w obrębie danego łańcucha politycznego. W tym wypadku trwałe modyfikacje zachodzą w szczególnej odmianie komiksu

⁵⁶ Myśl tę rozwijam w rozdziale piątym.

— amerykańskim komiksie superbohaterskim, jednym z najbardziej stereotypowych i przez pryzmat stereotypów odbieranym typie komiksu.

Strażnicy Alana Moore’a i Dave’a Gibbonsa wraz z *Powrotem Mrocznego Rycerza* Franka Millera uznawani są za osiągnięcie przełomowe zarówno w środowisku fanów komiksu, jak i jego teoretyków. Seria, na którą złożyło się dwanaście wydań zeszytowych (1986–1987), tworzy niepokojącą powieść graficzną rozliczającą się z mitotwórczą epoką superbohaterów. Od lat 30. do 80. XX wieku amerykański rynek komiksowy stopniowo wypełniały rozrastające się coraz bardziej uniwersa nowoczesnych herosów⁵⁷. Jak już podkreślałem w rozdziale drugim, dominował wzorzec moralnie nieskalanego bohatera, który — w ramach kilku wariantów jednego paradygmatu — zestawiany był ze swoim antywzorcem. Model przygody rozgrywanej przy pomocy serii pojedynków wydawał się przy tym nie nużyć czytelnika. Kontrkulturowa rewolucja lat 60. przez ośmieszenie infantylnych historii obrazkowych oraz wytknięcie im propagandowych i politycznych treści⁵⁸ częściowo naruszyła ten silnie zakorzeniony w kulturze popularnej schemat komiksów superbohaterskich. Lata 60. i 70. nadały sztuce komiksowej rozpędu. Za sprawą Spider-Mana i X-Menów — historii wprowadzających nowe wątki, problematykę moralną i figurę Innego — doszło do zmiany optyki, odnalezienia sposobu dotarcia do odbiorcy dorosłego, co pociągnęło za sobą poszukiwania nowych rozwiązań i tematów. Punktem kulminacyjnym w spojrzeniu na niezmienny (zdawać by się mogło) świat komiksowych herosów był ładunek metakrytyczności zawarty w powieści graficznej *Strażnicy*.

(...) kto się nie boi, znajdzie w *Strażnikach* rzecz zupełnie wyjątkową, rzadką hybrydę krytycznie komentującą własny gatunek, rozwijającą go, a mimo to zrozumiałą dla czytelników niemających o nim pojęcia. To zresztą chyba stała cecha najlepszych dokonań popkulturowych — prowadząc dialog ze znawcami tematu, pokonując ograniczenia i trafiając do odbiorcy-ignoranta⁵⁹.

Tak pisze w swojej recenzji Michał Chaciński⁶⁰. Moore zdecydował się definitywnie odbrać wizerunek superbohatera. Rewolucją jest już pierwsza strona komiksu, na której — jak się później okazuje — czytelnik obserwuje scenę morderstwa, ofiarą którego pada jeden z tytułowych Strażników (Komediante).

⁵⁷ Przede wszystkim dotyczy to uniwersum Marvela oraz DC.

⁵⁸ M.in. w komiksach Roberta Crumba i Manuela „Spainy” Rodrigueza.

⁵⁹ Chaciński 2003.

⁶⁰ Ibidem.

Takie rozwiązanie fabularne wywołało lawinę kolejnych eksperymentów z *horyzontem oczekiwań* odbiorcy: scenarzyści zaczęli uśmiercać lub okaleczać ikony komiksu superbohaterskiego — Batmana, Bat-Girl, Supermana, Kapitana Amerykę. *Strażnicy* jednakże, zrywając z czarno-białym podziałem na „dobrych” i „złych”, stali się przede wszystkim zabójcami nieskazitelnego wizerunku „supermanów”. Relatywizm tej powieści graficznej wprowadził do mainstreamu odcienie szarości: moralność przestała być kategorią jednoznaczną, a motywacjami bohaterów zaczęła kierować logika rozmyta (wielowartościowa, wprowadzająca stany pośrednie między prawdę i fałsz), która dotychczas była w takim rodzaju komiksu nieznana, a która od tamtej pory zaczęła dominować w konstrukcjach superbohaterskich fabuł. Herosi zyskali ludzką twarz i to nie w dobrym tego słowa znaczeniu.

Wspomniany Komediant nadużywa alkoholu, na sumieniu ma gwałt, nieuzasadnione akty przemocy, pacyfikowanie demonstrantów, najemną służbę w Wietnamie (gdzie nie ma oporów, by zastrzelić dziewczynę noszącą jego dziecko). Doktor Manhattan jest nadczłowiekiem, którego męczą duchy przeszłości i który jednocześnie coraz bardziej wyzbywa się swego człowieczeństwa. Główny bohater, Rorschach, jest groteskową realizacją figury detektywa z kryminałów *hard-boiled* spod znaku Raymonda Chandlera. To „inny wśród innych” — naznaczony piętnem patologicznego dzieciństwa, kompulsywnie nienawidzący występku i zła — zbliża się w swojej samotnej krucjacie w stronę choroby psychicznej⁶¹. Jedwabną Zjawę natomiast Moore przedstawia jako starzejącą się piękność, która żyje przeszłością i dawną sławą, topiąc zgryzotę w kolejnych kieliszkach alkoholu. Nocny Puchacz II zostaje ukazany jako impotent, który wraz z nakazem wycofania się Strażników z życia publicznego wydanym przez władze traci sens egzystencji. Ozymandiasz, najmądrzejszy człowiek świata, biznesmen i filantrop, okazuje się autorem demonicznego planu, którego ofiarą staną się setki tysięcy ludzi („mniejsze zło”, wybrane w imię światowego pokoju w przededniu wojny nuklearnej, do której czas odmierza *Doomsday Clock*).

Przykładów niekonwencjonalnych rozwiązań w konstruowaniu bohaterów jest znacznie więcej. Wszystkie one tłumaczą się wizją alternatywnej rzeczywistości lat 80. XX wieku, którą wykreował Alan Moore. Po raz pierwszy polityka i problematyka społeczna pojawiają się w komiksie na taką skalę, odgrywając

⁶¹ Imię Rorschach jest tu zresztą czytelną aluzją kulturową. Hermann Rorschach był szwajcarskim psychiatrą i twórcą słynnego testu plam atramentowych, mającego na celu, poprzez dotarcie do nieświadomości, zdiagnozowanie zaburzeń psychicznych.

kluczową rolę w procesie konstruowania fabuły⁶². Moore wprowadził do swojej historii także szeroko pojęte media. Do czasu *The Watchmen* jedynym sygnałem świata mediów w komiksie superbohaterskim była druga tożsamość Supermana czy Spider-Mana (dziennikarz Clark Kent i fotoreporter Peter Parker). W powieści graficznej tandemu Moore i Gibbons istotną rolę odgrywają programy informacyjne, talk-showy, wywiady typu *live*, artykuły w gazetach itp. Ukazane zostają mechanizmy działania propagandy, retoryki kłamstwa politycznego i perswazji. Pogoń za sensacją, determinującą rzeczywistość, i jej główny nośnik — telewizja stają się narzędziami w budowaniu ogólnonarodowej psychozy. Tak ostrego obrazu polityki i społecznych relacji przygodowy, przeznaczony dla młodzieży komiks superbohaterski nie myślał do tej pory wprowadzać nawet w części.

Moore i Gibbons, krytycznie analizując dotychczasowe historie superbohaterskie, przedstawili „prawdziwie dorosłą” fikcję. Ich komiks, obok propozycji z magazynu „Metal Hurlant” i „Heavy Metal” oraz niezaprzeczalnego wpływu na rozwoju sztuki komiksowej osiągnięć Willa Eisnera, zapoczątkował czas zaangażowanych komiksów mainstreamowych. W *Strażnikach* pojawiły się: katastrofizm, śmierć, choroby, bieda, starość i niemoc. We wcześniejszych serialach z historiami obrazkowymi o superbohaterach dominowało to, co pozytywne: młodość, piękno, nieśmiertelność, siła, wiara w szczęśliwe jutro. *Strażnicy* to negatyw tego komiksowego schematu.

Obecnie powieści graficzne są nasycone trudną i poważną tematyką: od Holocaustu i gulagów po terroryzm. Jednowymiarowość komiksu od czasu takich publikacji, jak *Strażnicy*, została ostatecznie zachwiana. Stali się oni ogniwem w łańcuchu politycznym wprowadzającym na poziomie fabuły rozwiązania, bez których nie byłoby *Marthy Washington*, *Sin City* i *Dark Knight Returns* Franka Millera, *Kaznodziei* Gartha Ennisa, *Azylu Arkham* Granta Morrisona czy *Kingdom Come* Alexa Rossa, jakie znamy. Samoświadomość, którą osiągnął komiks na tym etapie, umożliwiła mu głęboką i krytyczną rewizję własnych reprezentacji. Jej efektem było m.in. omawiane w tym miejscu przewartościowanie historii superbohaterskich — jednej z kluczowych odmian komiksowego medium. Jednak *Strażnicy* odegrali istotną rolę w procesie przemian i innych elementów komiksowych fikcji. Głównym z nich była struktura narracji.

⁶² Czytelnikowi zostaje przedstawiona „nowa” historia Stanów Zjednoczonych, w której na trzecią kadencję prezydencką zostaje wybrany Richard Nixon, a superbohaterowie, powszechnie uznani za renegatów, funkcjonują na obrzeżach życia społecznego, odrąbani i napiętnowani przez zwykłych obywateli (powracające oskarżenie: *who watches the watchmen*). Ameryka i Związek Radziecki są w stanie zimnej wojny — przed nuklearną zagładą broni świata jedynie obecność Dra Manhattana (który jest — dosłownie — chodzącą bronią atomową).

Początek trzeciego zeszytu *Strażników* przedstawia scenę przed stoiskiem z gazetami. Jej właściciel jest wyraźnie podenerwowany. Komentuje sytuację polityczną na arenie międzynarodowej. Podkreśla swoją wiarę w atomową potęgę USA. Obok niego, na ziemi siedzi czarnoskóry chłopak, który czyta komiks. Motyw obu bohaterów drugoplanowych, których historia rozgrywa się poza główną akcją komiksu, sukcesywnie powraca w powieści graficznej Alana Moore’a. Był to jeden z kilku chwytów narracyjnych, innowacyjnych dla tego gatunku. Autorzy *The Watchmen* zdają się wypowiadać otwartą wojnę utartym rozwiązaniom także na poziomie struktury narracyjnej. Metakrytyczność jest wyraźnie widoczna w kontestacyjnym zerwaniu z linearnością, jednorodnością i homogenicznością płaszczyzny narracji — typowymi cechami komiksów superbohaterskich od lat 30. do 70. XX wieku włącznie.

Przykład powracających bohaterów drugoplanowych z jednej strony wskazuje na spiętrzenie ilości wykreowanych postaci (komiks superbohaterski charakteryzował się prostotą i transparentnością: para protagonista – antagonist, pomocnicy obu stron oraz uprzedmiotowione „osoby z tła”), z drugiej zaś wprowadza chwyt tekstu w tekście (komiksu w komiksie). Moore nie poprzestał tylko na zwiększeniu ilości „aktorów”. Zdecydował się na rozbudowanie struktur relacji między bohaterami. Skomplikowanie modelu aktancyjnego miało swoją genezę w krytycznej analizie wyeksploatowanego wzorca przygodowego. Decyzja, by protagonista mógł od pewnego momentu pełnić rolę pomocnika, a wreszcie antagonisty (Rorschach), oraz podobne fortele narracyjne wpłynęły znacząco na walor literacki opowiadanej historii. Co do kwestii zabiegu umieszczenia komiksu w komiksie wiąże się on bezpośrednio z wątkiem metakrytycznym. Historia czarnego frachtowca i rozbitka początkowo wydaje się paraliterackim rozwiązaniem z pogranicza architekstualności⁶³. Opowiadając złożoną i nowatorską historię komiksową, odwołuje się do awanturniczych komiksów wydawanych od lat 20. XX wieku (ryc. 6), składając im tym samym hołd, a zarazem tworząc ich pastisz. To jednak tylko pierwsze wrażenie. Komiks czytany przez chłopca w komiksie, który czytamy „my”, przyjmuje funkcję alegorii losu Rorschacha, by w końcu stać się niejasnym symbolem losów wszystkich ludzi żyjących w stworzonym przez Moore’a (autora modelowego) alternatywnym świecie możliwym. Ta finałowa konstatacja łączy się zresztą z refleksyjną wymową *The Watchmen*, która zostawia odbiorcę tekstu z odwiecznym pytaniem — towarzyszącym problemowi teodycei — *unde malum?*

Kolejnymi chwytami — posługując się terminologią Wiktora Szklowskiego — udziwnienia i utrudnienia, które ingerują w jednopłaszczyznową i linearną

⁶³ Genette 1992.



Ryc. 6. Moore i Gibbons, *Strażnicy*, Tom 1 (2003: 74)

narrację, są powracające retrospekcje prowadzone przez kilku bohaterów, niekiedy równocześnie. Sposób ich wprowadzania przypomina techniki strumienia świadomości⁶⁴. Co prawda myśli w poszczególnych strumieniach są uporządkowane, jednak narracyjne metody przechodzenia z jednego z nich do następnego oraz akcentowanie katalizatorów owych myśli (bodźce empiryczne, pamięć, wyobrażenia) ludzko przypominają metody wypracowane w pierwszej połowie XX wieku przez Jamesa Joyce’a czy Virginie Woolf⁶⁵, dostosowane w tym miejscu do formy komiksowego przekazu wizualnego.

Innym z przykładów krytycznej samoświadomości gatunku jest pozorna rezygnacja z auktorialnej narracji — do czasu *Strażników* dystynktywna cecha narracji w komiksach o superbohaterach. Moore zastąpił ją pierwszoosobowym narratorem w postaci Rorschacha, a dokładniej, posługując się figurą metonimii, zrównał jego głos/perspektywę z urywkami dziennika, który ten po sobie pozostawił. Tu można zastanowić się nad jeszcze jednym aspektem ingerencji w szablonową strukturę narracyjną. Ponieważ dziennik ów po śmierci głównego bohatera trafia do redakcji jednej z wielonakładowych gazet, zasadne jest przypuszczenie, że cała powieść graficzna jest mistyfikacją — palimpsestem dziennika, który pojawia się w niej *par excellence*. Znaczyliby to, że narrator pierwszoosobowy jest jedynie konstruktem stworzonym *post factum* (w oparciu o dziennik) przez redaktorów na potrzeby opowieści obrazkowej, która ma napędzić spadający popyt na gazetę. Wtedy też zmienia się dystans narracyjny: z małego na duży, i horyzont: z wąskiego na szeroki, przesuwając nas z bieżącej obserwacji w stronę całościowego spojrzenia w przeszłość (w zamkniętą, odległą historię)⁶⁶. W *Strażnikach* zamieszczone są dodatkowo wycinki z fikcyjnych kronik, artykuły, wywiady, zdjęcia, fragmenty tekstów piosenek, liczne cytaty z literatury, aluzje i asocjacje związane z innymi tekstami popkultury, okładki magazynów itd. Nie są to, co trzeba podkreślić, jedynie ornamenty i dodatki mające urozmaicić lekturę. Z jednej strony ułatwiają one zawieszenie niewiary⁶⁷, tworząc „fikcyjne dokumenty rzeczywistości” skonstruowanego świata, z drugiej — stanowią ważny komentarz dla tej jednej z pierwszych komiksowych prób zmierzenia się ze skomplikowanymi problemami natury moralnej i ideologicznej.

⁶⁴ Zob. Humphrey 1970.

⁶⁵ Przytaczam te nazwiska, celowo pomijając np. Édouarda Dujardina czy Henry’ego Jamesa, jako że dopiero twórczość Virginii Woolf i Jamesa Joyce’a stanowi przykład dojrzałych prób rewolucjonizowania technik narracyjnych.

⁶⁶ Poruszam się przy tym jedynie na poziomie fabuły i narracji, nie wnikając w kwestię autora implikowanego/modelowego, a tym bardziej rzeczywistego/empirycznego.

⁶⁷ Eco 1995.

Wszystkie te elementy składają się na niespotykaną do tamtej pory w komiksie próbę przekroczenia barier gatunkowych historii superbohaterskich. Tym samym włączają tę powieść graficzną w krytyczny dialog z tradycją nie tylko gatunku, ale i całego medium, które przez dekady wypracowywało „przerysowaną” prostotę i schematyczność rozwiązań. Osiągnięcie samoświadomości gatunkowej pozwoliło powieściom graficznym przez następne dwudziestolecie przebudować dawne przestrzenie opowiadania w nowy, fascynujący świat o niewątpliwym potencjale ewolucyjnym — świat równie złożony i zaskakujący co jego literacki odpowiednik.

3.4.3. Intersubiektywność i focalizacja

Poza (meta)krytycznością dla przedstawionej w tej publikacji kategorii powieściowości równie istotne są dwa terminy właściwe kognitywistycznej teorii narracji: ‘intersubiektywność’ i ‘focalizacja’. Intersubiektywność jest pojęciem, które we współczesnym dyskursie filozoficznym i społeczno-kulturowym zrobiło swoją karierę. Co za tym idzie, często też bywa używane bezrefleksyjnie: jako słowo klucz otwierające furtki z gotową, wyabstrahowaną „z niczego” odpowiedzią, *de facto* więc zamykając drogę jakiegokolwiek konstruktywnej dyskusji. Jak zauważa Paweł Dybel:

Nie zwraca się więc uwagi na to, że choćby ze względu na swą postać słowotwórczą każe myśleć o relacjach międzyludzkich w już z góry określony sposób ze względu na zakładaną w nim milczącą wykładnię tego, co jednostkowo ludzkie. Nie jest to więc termin bezzakończony, sytuujący się ponad wszelkimi perspektywicznymi interpretacjami relacji Ja – Inny, lecz implikuje sobą już bardzo określony sposób rozumienia tych relacji, zakorzeniony w nowożytnej tradycji metafizyki Zachodu⁶⁸.

Pojęcie intersubiektywności ma bardzo szeroki zakres, który jednocześnie u swego punktu wyjścia ograniczony jest wyraźnym kulturowym kontekstem interpretacyjnym. Jednak już tylko z perspektywy zachodniej filozofii intersubiektywność pojawia się na gruncie epistemologii (interesującej się istnieniem lub też nie-istnieniem innych umysłów oraz tzw. solipsyzmem poznawczym), dyskusji o wolności człowieka (filozofia polityczna, filozofia dialogu, filozofia prawa i moralności), jego ontologii i, oczywiście, wielorako rozumianej problematyce komunikacji. Przynajmniej zaś od czasów fenomenologii Husserla i Merleau-Ponty’ego intersubiektywność zaczęła zdobywać nowe tereny w XX-wiecznej humanistyce, wkraczając między innymi w obszar badań kognitywistycznych, które zaczęły

⁶⁸ Dybel 2012: 17.

stosować to pojęcie, by mówić o ucieleśnionej świadomości, która usytuowana jest dodatkowo w kulturze i społeczeństwie i jako cecha wrodzona służy funkcjonowaniu człowieka wśród innych ludzi. Dziś intersubiektywność rozpatrywana jest więc przede wszystkim jako przedmiot studiów psychologii ewolucyjnej i społecznej oraz towarzyszących im, ukierunkowanych kulturowo, analiz kognitywnych.

Jednym z przejawów intersubiektywności jest tzw. teoria umysłu (ang. *mindreading*, „czytanie umysłu”), czyli ludzka zdolność do przypisywania postrzeganym osobom aktów i stanów mentalnych, przede wszystkim odnoszących się do ich wiedzy o otoczeniu, przyczynowości działań — obrazowo można by tę funkcję poznawczą określić jako tryb operacyjny „widzę, że ty wiesz, że ...”. Jest to więc pojęcie węższe niż intersubiektywność, w obręb której wchodzi też umiejętność rozpoznawania ukierunkowania czyjejś uwagi i aktów percepcyjnych, pragnień i intencji, emocji i i uczuć (tę ostatnią zdolność najczęściej nazywa się empatią). To więc także zdolność do myślenia o cudzym myśleniu i mentalnego reprezentowania cudzej sytuacji poznawczej aktualnej, przypominanej i fikcyjnej⁶⁹.

Intersubiektywność wraz ze swym trybem operacyjnym *mindreading* jest zatem, w przyjętej na potrzeby tej książki optyce, kluczową właściwością ramy poznawczo-kulturowej *powieściowości*, pozwalającą na „wejście w cudzą skórę”, a także na kognitywną mnogość (pluralizm głosów, polifonia). Będąc kategorią podmiotową (personalną oraz modalną), po wprowadzeniu do teorii literatury czy też szerzej: teorii tekstu, presuponuje ona, że wszelcy uczestnicy takiej komunikacji są pełnoprawnymi podmiotami lokującymi się w zhierarchizowanym układzie perspektyw poznawczych: autor — narrator/narratorzy — bohater/bohaterowie — czytelnik. Z tym założeniem wiąże się natomiast kwestia intersubiektywnej focalizacji⁷⁰.

Pojęcie focalizacji⁷¹ w narratologii opierające się na korelacji między tym, co postrzegane a podmiotem, jest nierozzerwalnie związane z konstrukcją danej fabuły oraz obustronnie nią warunkowane. Fokalizacja dotyczy obrazu konkretnego bohatera lub sytuacji bezpośrednio z nim zespolonej oraz dotychczasowego sposobu budowania opowieści. Jej charakter jest więc sumą danych na temat focalizatora, którego charakteryzuje szereg markerów perspektywy⁷², w jakich posiadanie weszliśmy w czasie kontaktu z fabułą a obrazem świata przedstawionego jego wzrokiem/słuchem/węchem/dotykiem. Fokalizacja jest zatem istotna także ze względu na wskazanie sposobów myślenia o procesach percepcyjnych właściwych danej opowieści. Samo pojęcie focalizacji (szczególnie focalizacji zmysłowej):

⁶⁹ Rembowska-Pluciennik 2012: 107.

⁷⁰ Zob. Bolecki 2001; Rembowska-Pluciennik 2012.

⁷¹ Wprowadzone w 1972 roku w *Figures III* przez Gérarda Genette'a (1992: 185–210).

⁷² Rembowska-Pluciennik 2012, 2013.

(...) nie doczekało się szerszej recepcji na gruncie polskich badań nad narracją (...) fokalizacja pełni ważną funkcję artystycznego środka dostępu do cudzych stanów wewnętrznych, reprezentuje bowiem symulowanie doznań zmysłowych innego podmiotu przez narratora, jak i przez inne postaci. Ponieważ ta operacja wymaga przyjęcia cudzej perspektywy, jest więc figurą w swej istocie intersubiektywną. (...) Wprowadzenie (...) pojęcia fokalizacji pozwalało zaznaczyć, że ujawniana przez narratora wiedza o treściach świadomości bohatera, o zróżnicowanych stanach wewnętrznych i zdarzeniach mentalnych obejmuje także wgląd w doświadczenie percepcyjne postaci, w doświadczenie nie tylko psychiczne — programowo zgłębiane przez różne formy narracji zsubiektywizowanej — ale i psychosomatyczne⁷³.

Kluczowe w tej perspektywie jest przyjęcie założenia o nierozzerwalnej jedności psychiczno-cieleśnej podmiotu, która filtruje bodźce ze świata (przedstawionego):

To doświadczenie orientuje bohatera wobec całego przedstawionego świata, wyznacza zasady jego kontaktu z tym światem i określa zasób zgromadzonych na tej podstawie informacji. Jeśli istnieje punkt widzenia, to analogicznie można wyznaczyć punkt słyszenia, wąchania, dotykania. W ramach narracyjnego modelu intersubiektywności, jakim jest symulacja, fokalizacja zmysłowa odgrywa ważną rolę przede wszystkim jako wyznacznik relacji postać – narrator, podczas gdy w projekcji zdaje się dominować jej funkcja wyznacznika percepcyjnej sytuacji, w jakiej znajduje się opowiadacz⁷⁴.

Rembowska-Pluciennik odwołuje się tutaj do ustaleń Marka Turnera. Na te aspekty fokalizacji zwraca uwagę także Mieke Bal⁷⁵, pisząc o roli, jaką odgrywa pozycja, w której znajduje się ciało percypującego podmiotu. Badaczka podkreśla również zasadniczą potrzebę stosowania tego terminu na gruncie badań narratologicznych, wykazując ograniczenia pojęć takich, jak perspektywa czy punkt widzenia.

Początkowo Genette wyróżnił trzy typy fokalizacji: zerową (narrację niefokalizowaną; inaczej trzecioosobową narrację wszechwiedzącą), wewnętrzną oraz zewnętrzną. Bal — na zasadzie polemiki — zdecydowała się zbudować nową koncepcję fokalizacji opartej o rozróżnienie jedynie na „obserwację” wewnętrzną i zewnętrzną. Badaczka ponadto wprowadziła w obszar swojej typologii fokalizowany przedmiot oraz fokalizujący podmiot (lub fokalizator), co z punktu widzenia narratologii ukonstytuowało nową warstwę tekstu między językiem a fabułą. Fokalizator — to punkt, z którego widziane są elementy (np. punkt widzenia postaci lub perspektywa zewnętrzna), a sama fokalizacja w ujęciu Bal stała się niezbywalną częścią narracji.

⁷³ Rembowska-Pluciennik 2012: 189–191.

⁷⁴ Ibidem: 189–191.

⁷⁵ Bal 2012.

Zarówno propozycje Genette’a, jak i Bal spotkały się z szeregiem zarzutów i kontrpropozycji. Moim zadaniem nie jest rozstrzyganie tych sporów. Zwłaszcza w perspektywie wciąż zmieniających się studiów narratologicznych, które próbują ukonstytuować wspólną podstawę metod badania tekstu, a przede wszystkim celów jego analizy. Jednakże sama focalizacja — szczególnie focalizacja zmysłowa, ważna w badaniach kognitywistycznej teorii narracji — wpisana w problematykę intersubiektywności i poznania Innego jest przy analizie powieści graficznych kwestią kluczową. Tekst komiksowy opierający narrację na obrazie jest bowiem o wiele jaskrawszym przykładem tego, w jaki sposób „wchodzimy w cudzą skórę”. Komiks podobnie jak film może być jednocześnie mimetyczny i diegetyczny — pokazuje i opowiada. A bezpośredni dostęp do mowy niezależnej i reprezentacji myśli w połączeniu z uzupełnianiem „miejsc niedookreślenia” tworzy przestrzeń dla interesujących focalizacji i focalizatorów.

***Maus* Arta Spiegelmana**

Intersubiektywność jako kategoria kognitywna posługująca się w procesie tworzenia narracji i jej percypowania focalizacją jest nieodłączną cechą powieści graficznych, podobnie jak omawiane już wyznaczniki związane z (meta)krytycznością. By przyjrzeć się jej funkcjonowaniu, powołam się raz jeszcze na przykład *Mausa* Arta Spiegelmana. To opowieść graficzna o Holocauście, w której bohaterowie zostali poddani zabiegowi animalizacji. Historia ta, jak już wspominałem, ma dwa plany fabularne. Pierwszy opowiada o skomplikowanych relacjach syna i ojca. Porusza również metakognicyjny i autotematyczny wątek pracy nad komiksem *Maus*. Drugi jest historią Władka z okresu II wojny światowej. Tak skonstruowana fabuła wprowadza wielopiętrową intersubiektywną strukturę bytów fikcjonalnych. Posługuje się przy tym focalizacją bogatą w markery perspektyw. Pomijając grę w intencje na poziomie autor – czytelnik, odbiorca ma przede wszystkim do czynienia ze światem, w którym reprezentacja ludzkiej historii i doświadczenia zostaje przefiltrowana przez alegoryczne obrazowanie. Przewartościowanie podmiotów dokonane za pomocą zastosowania alegorii zwierzęcej (emblematy) prowadzi do pewnego rodzaju dysonansu poznawczego, w którym to nasze doświadczenie i empatia skierowane ku Innemu (ludzkiemu) „ja” zostają poddane wtórnej weryfikacji i dostosowaniu do figury bohatera: człowieka-zwierzęcia. Czytelnik obcuje z opowieścią o ludziach w ramach narracji prowadzonej przez ludzkich narratorów, jednak postrzega ich przez pryzmat informacji, jakie posiada o myszach, świniach, psach lub kotach — na które nakierowuje go warstwa ikoniczna komiksowego tekstu (ryc. 7).



Ryc. 7. Spiegelman, *Maus* (2001: 8)

Maus jest opowieścią rozumianą jako kategoria społeczna i opowiadaniem zarazem. Z jednej strony to historia o przeszłości, traumie, doświadczeniu granicznym i pamięci, z drugiej — Spiegelman kieruje uwagę odbiorcy na sam proces opowiadania, rodzenia się tej powieści graficznej oraz własnych wątpliwościach i problemach temu towarzyszących. Procesy empatyczne i identyfikacyjne uruchamiane podczas lektury tekstu autora magazynu „Raw” są nad wyraz złożone. Odbiorca nie spotyka się bezpośrednio z „historią ocalałego”. *Maus* jest (auto) biograficznym eksperymentem, w którym fokalizacja występuje na kilku poziomach. Pierwszą relacją jest stosunek autora modelowego do stworzonego narratora Arta-myszy, który cechuje pewien ironiczny dystans podszyty melancholią i smutkiem, charakterystyczny dla dykcji żydowskich dowcipów wyrastających z tradycji talmudycznej. Kolejną perspektywą jest ta, z której — „oczami” narratora Arta — patrzymy na jego ojca Władka. Władek jest przy tym fokalizatorem, w którym przegląda się sam narrator Art. Następnym planem fokalizacyjnym jest świat historii Władka z II wojny światowej, której on sam jest narratorem, a który do odbiorcy dociera za pośrednictwem rysunkowej opowieści narratora Arta, poddanej zawczasu selektywnej obróbce przez autora modelowego. Dodatkowo markery perspektyw nakładają się na siebie i przenikają poszczególne warstwy opowiadania za sprawą urywanego charakteru powracających rozmów ojca z synem, ciągłych komentarzy, pytań i odtwarzania opowieści z dyktafonu w czasie pracy nad komiksem — co zostaje ukazane na kartach powieści graficznej. Tryb (w rozumieniu konkretnego procesu lub działania jego ustalonego elementu) *mindreading* uruchamiany jest zatem zarówno w stosunku do narratora Arta, Arta-dziecka — bohatera retrospekcji, jak i jego ojca Władka, Władka z czasów młodości oraz bohaterów opowieści Władka. W każdym z tych przypadków niezmiennie działa tylko fokalizator zwierzęcy (niekiedy o charakterze fokalizacji zmysłowej), każdy inny znacznik relacji narratora-bohatera i świata przedstawionego ulega zmianie, momentami zaś celowemu zachwianiu mającemu skierować uwagę na autotematyczny przełącznik (ang. *switch*) opowieści.

Proces upodmiotowienia uczestników komunikacji w powieściach graficznych, w tym również w *Mausie*, przebiega przy tym odmiennie niż w przypadku powieści literackiej. Dzieje się tak w konsekwencji osadzenia głównej osi narracji na poziomie obrazu. Ciąg ikon jako podstawowy nośnik opowiadania komiksowego sprawia, że percepcja takiego rodzaju tekstu napotyka na inne przeszkody, a zarazem na cały szereg ułatwień w dotarciu do reprezentowanych w komiksie „innych umysłów”. Narracja oparta na obrazie nie zmienia przy tym trybu „czytania umysłu”, a jedynie mechanizmy przyswajania tekstu. Problemem badawczym jest tu zatem sam status takiego ikonolingwistycznego przekazu narracyjnego

i teoretyczne możliwości jego rozpoznania i przyporządkowania — a więc genologiczne umiejscowienie go na mapie gatunków tekstów kultury. Tym właśnie problemem zajmuję się w ostatniej części tego rozdziału, uprzednio omówiwszy obecną sytuację polskiej genologii literackiej, która stanowi dla mnie najważniejszy punkt odniesienia przy tworzeniu modelu badania narracyjnych gatunków wizualnych, takich jak powieść graficzna.

3.5. Zarys sytuacji polskiej genologii literackiej

Rozważając problemy związane ze współczesną genologią, należy najpierw postawić pytanie, czym w zasadzie jest dziś genologia, jaką drogę przeszła i ile tak naprawdę pozostało z jej pierwotnych założeń. Do niedawna bowiem można było jeszcze mówić o swoistej wyłączności tego terminu dla literaturoznawstwa. Genologia zdawała się jasno określonym działem nauki o literaturze, który zamyka się w obrębie poetologicznych rozważań o rodzajach i gatunkach. Obecnie badania genologiczne prowadzone są również w lingwistyce (np. gatunki mowy) czy filmoznawstwie, natomiast dawna genologia literacka staje w obliczu nowych wyzwań i dylematów.

Literaturę otacza z jednej strony sfera dyskursów, z drugiej znajduje się pod ciśnieniem multimedialności. Obserwujemy na co dzień niezwykle ruch w genologii. Fascynacja dźwiękiem i obrazem powoduje tryumfalny powrót gatunków znanych w przeszłości i zdawałoby się dawno zapomnianych, jak ekfrazy czy *carmen figuratum*. Pod wpływem filmu, radia i telewizji rodzą się gatunki nowe: słuchowiska, komiksy, scenariusze. Dla literaturoznawcy to sytuacja wyjątkowo kłopotliwa, bo w przeciwieństwie do dyskursów sfera multimedialna nie poddaje się narzędziom lingwistycznym. Słowo nie jest tam jedynym, ale tylko jednym i to nie zawsze najważniejszym tworzywem⁷⁶.

Tak pisze w *Nowej genologii* Seweryna Wyślouch. Jednak trzeba zauważyć, że nie jest to pierwszy „kryzys genologiczny”. Zanim pozytywizm wykrystalizował w sobie to, co dzisiaj nazywamy nauką o literaturze i zaczął z deterministycznym zacięciem badać prawa rozwojowe gatunków literackich, romantyczny indywidualizm zachwiał klasyfikacyjnymi osiągnięciami oświecenia (zwracając się ku ujęciom typologicznym).

⁷⁶ Wyślouch 2005: 105.

W okresie romantyzmu następuje ostateczny rozkład dotychczasowego systemu; zarówno praktyka twórcza, jak i manifesty programowe obalają istniejące reguły, burzą hierarchię gatunków, zrywają z ich czystością, kształtują utwory będące wielogatunkowymi syntezami, zacierają granice między rodzajami literackimi (epizacja dramatu, dramatyzacja epopei), a nawet między literaturą a innymi sferami twórczości duchowej. (...) Pojawiają się nowe nazwy gatunków i odmian gatunkowych, często o zasięgu tylko narodowym (np. Bildungsroman czy polska „gawęda”). (...) Coraz częściej przy tym pojawiają się utwory określenia gatunkowego pozbawione albo poprzestające na określeniu rodzajowym (np. poezje)⁷⁷.

Zarówno w przypadku romantyzmu, jak i pozytywistycznego kierunku w literaturoznawstwie⁷⁸ nie można jeszcze mówić o autonomizacji badań z zakresu genologii⁷⁹. Dopiero działalność naukowa Stefanii Skwarczyńskiej (od lat 30. XX wieku) dała podwaliny polskiej genologii literackiej. Na pierwszy plan wysuwa się postulowana przez nią ontologia gatunku i związana z nim teoria. Skwarczyńską interesuje badanie faktów genologicznych (nazwy genologiczne, pojęcia genologiczne oraz przedmioty genologiczne, czyli rodzaje, gatunki i odmiany gatunkowe).

Przy ambicji strukturalnego ujęcia rodzaju pierwszorzędną wagą staje się dobór elementów strukturalnych, a więc przede wszystkim właściwe wytypowanie pozycji konstytuowanych rodzaju. Wytypowanie pozycji konstytuowanych rodzaju pozostaje w ścisłym związku z podstawową koncepcją dzieła literackiego. A zatem i rodzaj literacki różnie się zarysuje w zależności od tego, jakie dzieło literackiemu przypiszemy istotne właściwości⁸⁰.

Ustalenie cech istotnych, wyrażających jądro istoty rodzaju w jej prostocie prymitywnej, każe poszukiwać czystszej, jeśli nie zupełnie czystej realizacji tejże elementarnej istoty⁸¹.

Rozpatrzenie jakości typowych związków pomiędzy elementami typowymi, współlistniejącymi w poszczególnych jednostkach, pozwoli nam odróżnić takie, które zachodzą w sposób konieczny, warunkując bezwzględnie współlistnienie tych elementów, od takich, które spowodowane określonymi warunkami historycznymi warunkują współlistnienie danych elementów tak długo, jak długo trwają te warunki historyczne⁸².

Genologia proponowana przez Skwarczyńską stawiała sobie za cel również klasyfikację i systematyzację materiału literackiego. W polskiej myśli literaturoznawczej głęboko zakorzenił się podział: rodzaj — gatunek — dzieło literackie. Skwarczyńska zauważa jednak, że:

⁷⁷ Markiewicz 1996: 164–165.

⁷⁸ Pozytywistyczna metodologia badań dominowała w nauce polskiej jeszcze w XX-leciu międzywojennym.

⁷⁹ Wyjątkiem jest książka Janusza Klejnera z 1922 roku *Treść i forma w poezji*.

⁸⁰ Skwarczyńska 1983: 20.

⁸¹ Ibidem: 75.

⁸² Ibidem.

(...) historycy literatury w dalszym ciągu posługują się „pomocniczo” terminami rodzajowymi wykonstruowanymi na starym materiale literackim i nieostrożnie odnoszą je do nowego, z tym że braki terminologii genologicznej latają od czasu do czasu „impresjonistycznymi” określeniami, nie ustalonymi w treści, płynnymi, beztrudno wymienianymi z jakimiś innymi określeniami⁸³.

Badaczka miała pełną świadomość rozbieżności terminologicznej i metodologicznej piętrzących się także w genologiach literackich innych krajów⁸⁴. Stąd inicjatywa międzynarodowych sympozjów genologicznych oraz tworzenie *Słownika gatunków i rodzajów literackich*, który miałby charakter ponadnarodowy i ujednoliciący.

Jednak już w pierwszych artykułach Skwarczyńskiej, w których dominuje metodologiczny esencjalizm tworzący podwaliny dla strukturalnego rozwoju polskiej genologii, dostrzec można akcent na heterogeniczność i płynność w obrębie gatunków. Pozwala to, z dzisiejszej perspektywy, stwierdzić, że badaczka niejako antycypowała współczesne hipotezy badawcze.

W ten sposób wraz z nowymi sytuacjami rodzą się dla twórczego wypowiedzenia nowe możliwości rodzajowe i obok kształtów w pełnym rozwoju są kształty półrozinięte i skryte jako wewnętrzne przez samą treść tematu, częściowo jako formy podawcze treści; olbrzymia fala rodzajów jest więc w wieczystym status nascendi⁸⁵.

⁸³ Ibidem: 24.

⁸⁴ Ten sam problem dostrzega Michał Głowiński:

Tymczasem teoria gatunków jest określona w sposób wieloraki, a więc nie tylko — mówiąc najogólniej — przez europejską praktykę literacką. Jest określona chociażby przez język, w jakim została sformułowana. (...) W polskiej genologii utrwalilo się ściśle rozróżnienie pomiędzy rodzajem i gatunkiem (czasem jeszcze i odmianą gatunkową), co pozwala tworzyć konstrukcję hierarchiczną typu: epika — powieść — powieść fantastyczna. Konstrukcja taka jest dla nas czymś oczywistym, zrozumiałym samym przez się. Nie będzie ona tak oczywista dla kogoś, kto się posługuje językiem, w którym wprawdzie rozróżnia się rodzaj i gatunek, ale rozróżnienie to nie jest tak silnie utrwalone w świadomości (np. we francuskim, w którym wszystko w zasadzie załatwia się terminem *genre*, mimo że istnieje także *espèce*). (Głowiński 1997: 42)

⁸⁵ Skwarczyńska 1983: 62. Widać w tym miejscu silny wpływ koncepcji Bachtina, który twierdził:

Gatunek literacki z samej swej istoty prezentuje najbardziej trwałe, „odwieczne” tendencje rozwoju literatury. W gatunku zawsze zachowują się wciąż żywotne elementy archaiki. Prawda, że archaika ta może przetrwać tylko dzięki stałemu jej odnawianiu, rzec by można — jej uwspółcześnianiu. Gatunek zawsze pozostaje tenże, a nie taki sam, zawsze jest stary i nowy jednocześnie. Odradza się i odnawia na każdym nowym etapie rozwoju literatury, w każdym nowym indywidualnym utworze na swoim terenie. Na tym polega żywotność gatunków (...). Gatunek to reprezentant twórczej pamięci w procesie rozwoju literatury. Właśnie dlatego może on zapewnić jedność i ciągłość tego rozwoju. (Bachtin 1970b: 164)

W latach 60. XX wieku tryumfy święcił strukturalizm, który umocnił pozycję genologii jako istotnej gałęzi nauk literaturoznawczych⁸⁶. Badając struktury poszczególnych gatunków, starając się określić ich dystynktywne cechy i sklasyfikować poszczególne teksty, naukowcy wtórowali jednak Skwarczyńskiej:

Nie ma gatunku literackiego — w sensie czegoś stałego, niezmiennego, co by się dało raz na zawsze określić. (...) Nie może być zatem mowy o jakimś „idealnym” wzorze ballady, sielanki czy ody, niezależnie od czasu. Można mówić jedynie o balladzie romantycznej, o sielance osiemnastowiecznej, o odzie klasycznej itp.⁸⁷

Podobne konkluzje można znaleźć w *Sytuacji gatunków* Edwarda Balcerzana czy *Krzyżowaniu się postaci gatunkowych jako wyznaczniku ewolucji poezji* Ireneusza Opackiego. W związku z takimi wnioskami Balcerzan, którego interesowały aspekty komunikacyjne, postulował kategoryzowanie gatunku na podstawie najbardziej reprezentatywnego jego przedstawiciela, w przeciwieństwie do Skwarczyńskiej, która wskazywała na potrzebę poszukiwania chronologicznie pierwszej reprezentacji, co dopiero, według badaczki, pozwalałoby na przyjęcie właściwej perspektywy przy gatunkowych analizach. Michał Głowiński⁸⁸, traktujący gatunkowość na sposób gramatyczny, zwracał natomiast uwagę na sam proces historycznoliteracki, w którym nieustannie kształtuje się każdy gatunek:

Jeśli uzna się gatunek literacki za strukturę (a nie działa żadne przeciwwskazanie, by tego nie robić), to koniunkturą dla niej będą każdorazowo kształtujące się tendencje literackie jako wyraz określonej sytuacji historyczno-literackiej, dążności najróżniejszego typu: przypisywanie literaturze określonych funkcji, formowanie smaku literackiego, ustalanie hierarchii wartości, dążności obejmujące sobą wszystko, co się wiąże z tzw. „formą literacką”⁸⁹.

Gatunek literacki, zjawisko jednocześnie systemowe i historyczne, jednocześnie fakt świadomości literackiej i zespół reguł, element rzeczywistości historycznoliterackiej i narzędzie opisu — to dla poetyki historycznej jedna ze spraw zasadniczych⁹⁰.

⁸⁶ Prace C. Zgorzelskiego, I. Opackiego, T. Michałowskiej, J. Sławińskiego, J. Trzynadłowskiego, K. Bartoszyńskiego, E. Balcerzana czy M. Głowińskiego.

⁸⁷ Zgorzelski 1949: 103.

⁸⁸ W *Słowniku terminów literackich* z 1998 roku definiował gatunek jako: „zespół intersubiektywnie istniejących reguł, określający budowę poszczególnych dzieł literackich i różnorako przez nie aktualizowanych” M. Głowiński, hasło: *Gatunek literacki* (*Słownik terminów literackich* 1998).

⁸⁹ Głowiński 1997: 34.

⁹⁰ Ibidem: 35.

Zasadniczą zmianą w postrzeganiu gatunków jest propozycja Stefana Sawickiego *Gatunek literacki: pojęcie klasyfikacyjne, typologiczne, politypiczne?*, którą uznać można za antecedencję popularnych obecnie teorii kognitywnych (model, prototyp):

Wydaje się, że dla celów teoretycznych w genologii najbardziej przydatne byłyby umiejętnie konstruowane pojęcia typologiczne, posługujące się zarówno podobieństwem jakościowym, jak i ilościowym do wzorca. Podobieństwo to powinno być w odniesieniu do poszczególnych utworów uwarunkowane odpowiednio dużą ilością cech, tak aby było ono nie tylko podobieństwem do wzorca, lecz i do innych utworów należących do zbioru⁹¹.

Potrzebę zmiany optyki badawczej i wprowadzenie nowego rodzaju studiów porównawczych dostrzega także Agnieszka Wnuk:

Do opisu wspomnianych przeze mnie gatunków nie wystarcza już teoria ewolucji form rozwijana w książkach Ireneusza Opackiego i jego szkoły. Pokazuje ona jedynie aspekt diachroniczny (i do tego celu jest efektywna), nie daje się jej natomiast zastosować do badań synchronicznych mających ukazywać wzajemne interakcje i mechanizmy równoległego nachodzenia na siebie kilku wzorców genologicznych. (...) Projekt tak rozumianych badań [komparatystycznych] można zastosować też, jak sądzę, do literatury współczesnej, w której obecność takich form jak sylwa czy gatunków związanych z ekspansją nowych mediów (między innymi powieść hipertekstowa) zachęca do stawiania pytań o tożsamość genologiczną utworu i jej wykładniki. Ten ostatni przykład pozwala zresztą wyjść z kręgu „staroświeckiego” literaturocentryzmu i rozszerzyć postulowane tu badania porównawcze na obszar całej kultury, na którym można odnaleźć liczne konteksty semiotyczne wchodzące w sieć interakcji z powieścią hipertekstową i innymi gatunkami internetowymi⁹².

Zmiana sposobu myślenia o badaniach genologicznych i ich przedmiocie w ujęciu literaturoznawczym jest oczywistą konsekwencją przemian we współczesnej humanistyce oraz jej obecnego „słabego” statusu. Widać to między innymi w postulatach autorów antologii: *Sporne i bezsporne problemy współczesnej wiedzy o literaturze* (2002), *Polska genologia. Gatunek w literaturze współczesnej* (2009), *Ruchome granice literatury* (2009) oraz *Ostrożnie z literaturą!* (2000). Poszukiwanie odpowiednich narzędzi analizy i (możliwie) obiektywnie funkcjonalnej perspektywy badawczej jest głównym tematem namysłu (po)nowoczesnych studiów nad gatunkami.

⁹¹ Sawicki 1981: 121–122.

⁹² Wnuk 2012: 83.

3.6. Powieść graficzna: przedmiot kognitywistycznej genologii (po)humanistycznej

Kolejnym krokiem w stronę weryfikacji i re-interpretowania strategii genologicznej analizy był w ostatnich dekadach XX wieku zwrot poststrukturalistyczny. Dostrzeżono nieokreśloność i otwartość tak literatury, jak i refleksji teoretycznej. Zaczęto mówić o zaniku gatunków, a tym samym tradycyjnego systemu gatunkowego⁹³. Literatura zaczęła być rozumiana jako przestrzeń gatunkowo nieokreślonej gry, której wynikami są teksty sylwiczne⁹⁴ i hybrydyczne.

Ogłoszona w latach siedemdziesiątych przez Rolanda Barthes'a śmierć Autora stanowiła, być może, jeden z początków śmierci literatury, która, pogrążywszy się w intertekstualności, zatrićciła wszelkie cechy gatunkowe, łącząc się z wyznaczającym ją kiedyś przedponowoczesnym kontekstem. O ile, w dużym uproszczeniu, w myśleniu bardziej tradycyjnym o możliwości zaistnienia gatunku stanowi jego dekontekstualizacja, w sensie wyodrębnienia z kontekstu na zasadzie jego marginalizacji, dyskurs poststrukturalistyczny stanowi próbę uwypuklenia roli kontekstu jako „konstituowanego zewnątrz”, które przenika czy też „wpisane jest” w samą możliwość powstania gatunku. Postmodernizm także dokonuje dekontekstualizacji, lecz niejako na odwrót, poprzez marginalizację wnętrza i zatarcie granic pomiędzy wnętrzem i zewnątrz, stwarzając w ten sposób pewną czarną dziurę, o której charakterze raczej trudno coś konkretnego powiedzieć. Stąd też niechęć postmodernizmu do określenia swej gatunkowości, do wszelkich pytań „czym jest?” nie tylko on sam, lecz także cokolwiek innego⁹⁵.

Wynikiem takiej postawy jest zakwestionowanie genologii esencjalnej — definiowalności niezmiennych kategorii (przy jednoczesnej czystości i trwałości tych kategoryzacji), ostrości granic, binarności cech oraz konieczności ich występowania w każdej reprezentacji danego gatunku. W polskiej genologii rekonfiguracja myślenia o gatunkach zaowocowała trzema znaczącymi propozycjami refleksji metodologicznej. Z jednej strony pojawiła się „genologia hermeneutyczna” Stanisława Balbusa, w której podtrzymywane jest twierdzenie o nieprzerwanym istnieniu gatunków w literaturze, których co prawda współczesne teksty już nie realizują, ale istniejąc w przestrzeni hermeneutycznej, wciąż odwołują się do historycznych paradygmatów.

⁹³ Być może wyraźne rozgraniczenie i przedstawienie w hierarchicznym uporządkowaniu wyznaczników genologicznych, stylistycznych i strukturalnych tekstu w ogóle nie jest możliwe. Na poziomie idealizacyjnym — model gatunku stanowi zarazem model tekstu. (Witosz 2002: 284)

⁹⁴ Zob. Nycz 1996b.

⁹⁵ Balbus 2000: 25.

(...) im bardziej gatunki literackie się rozpadają, tzn. im bardziej dekonstruują się ich paradygmaty, lub mówiąc ściślej — im bardziej konkretne teksty literackie z paradygmatów tych nie chcą korzystać, albo co więcej — korzystają z nich, aby im zaprzeczyć — tym częściej pojawiają się w tychże tekstach różnego rodzaju i rzędu sygnały tradycyjnej przynależności gatunkowej. Można by to uznać za proste akty artystycznej przewrotności i przejść nad tym małym kosztem interpretacyjnym do porządku. Gdyby nie fakt, że zjawisko to występuje w literaturze najwyższych lotów i nie należy do wyjątków (...) ⁹⁶.

„Zagłada gatunków” literackich — jako zasadniczych, fundamentalnych kategorii myślenia o literaturze i jej interpretacji, jest więc po prostu niemożliwa, i to w znacznym stopniu niezależnie od tego, jakie kształty konstrukcyjne — czy dekonstrukcyjne — przebiegają aktualnie powstające utwory literackie, w jakiej mierze poddają się „z osobna” paradygmatycznym kwalifikacjom i taksonomiom. Każda bowiem taka konstrukcja zjawia się zawsze i nieodwołnie wśród gatunków, które już zaistniały i w najlepsze istnieją, nadal stanowiąc zespoły realnych przedmiotów hermeneutyki historycznej (czyli w ogóle każdej rzeczywistej hermeneutyki) ⁹⁷.

Drugą koncepcją było odstępianie od traktowania literatury jako dziedziny swoistej i autonomicznej na rzecz stworzenia nowej genologii, łączącej różne języki i nośniki przekazu ⁹⁸. Trzecie rozwiązanie to wprowadzenie pojęcia prototypu, zaczerpnięte z badań kognitywnych.

Przyjęta perspektywa rozważania relacji tekst – gatunek zawiera wyraźną opcję na rzecz antyesencjalnego pojmowania genologicznego przedmiotu. Gatunki traktowane są tu jako normatywne (zinstytucjonalizowane) inwarianty rozmaitych wersji aktualizacji danego zespołu reguł tekstowych. Genealogiczne nacechowanie realizowane jest w tekście, a rozpoznawane w lekturze, dzięki odniesieniu do zespołu intertekstów o pokrewnych właściwościach, zorganizowanego w formie archetektu, który — jako „już (wcześniej) znany” — stanowi układ odniesienia dla określonej, gatunkowej kwalifikacji utworu. Przez gatunkowy archetekt należałoby rozumieć tutaj swego rodzaju prototyp, reprezentujący egzemplarz idealny (niekoniecznie realnie istniejący), który najlepiej spełnia gatunkowe normy bądź to jako reprezentacja rzeczywistego egzemplarza wzorcowego, bądź jako układ cech najbardziej typowych (średnia statystyczna), bądź wreszcie jako system cech o najwyższej mocy rozdzielczej (w stosunku do egzemplarzy innych gatunków) ⁹⁹.

W takim ujęciu gatunek ma formę radialną (prototyp oraz rozszerzenia peryferyjne). I tak utwory niehierarchiczne, hybrydalne i synkretyczne stanowiłyby przykłady krańcowych reprezentacji gatunku — mających w sobie najmniej cech „ilościowych” prototypu. Taka perspektywa pozwalałaby wówczas badać

⁹⁶ Ibidem.

⁹⁷ Ibidem: 32.

⁹⁸ Zob. Balcerzan 1999a, 1999b.

⁹⁹ Nycz 1995: 69. Zob. też: W. Stempel, *Everyday Narrative as a Prototype* (1986).

na przykład powieść graficzną. Na korzyści płynące z nieesencjalnej/prototypowej genologii zwraca uwagę Roma Sendyka¹⁰⁰, zajmując się problematyką teorii eseju:

(...) kategoryzacja prototypowa spełniając powyższe wymagania, zdaje się być narzędziem przydatnym dla opisu zjawisk o niejasnych granicach, zmieniającym się centrum, zależnym od kształtu doświadczenia społecznego i indywidualnego¹⁰¹.

Autorka *Nowoczesnego eseju* podkreśla przy tym, że:

(...) używając współcześnie terminu 'gatunek', należałoby jednocześnie modyfikować konwencjonalne rozumienie tego terminu, wyciągając konsekwencję z faktu, iż „tradycyjne nazwy genologiczne” stały się narzędziem komunikacyjno-identyfikacyjnym, służą jedynie tymczasowemu porozumieniu pomiędzy nadawcą i odbiorcą, ewentualnie są rodzajem intertekstualnego, wewnątrz-genologicznego kodu i swego rodzaju dyskusją z historycznym kontekstem, nie funkcjonują zaś jako instrument klasyfikacyjny ani definiujący¹⁰².

Podsumowując zaprezentowany zarys koncepcji genologicznych w polskich badaniach literaturoznawczych, wydaje się, że najważniejszą metodologią badań gatunków mieszanych, szczególnie takich jak powieść graficzna, która nie jest jednorodna językowo, byłaby koncepcja łącząca w sobie politypiczne stanowisko Sawickiego (1981), użycie kategorii prototypu¹⁰³ oraz wykorzystanie propozycji genologii multimedialnej Edwarda Balcerzana, która otwiera dodatkowe konteksty interdyscyplinarne. Zajmując się powieścią graficzną, trzeba dodatkowo rozważyć kwestię przekładu intersemiotycznego. Najważniejsza jest jednak świadomość relatywizmu i heterogeniczności tekstu literackiego — rozumianego (po)nowocześnie. Ryszard Nycz konkluduje:

¹⁰⁰ Sendyka przedstawia w tym kontekście także założenia Wittgensteina dotyczące języka i gry, stwierdzając zasadność mówienia o podobieństwie rodzinnym w genologii. Jednocześnie autorka pokrótce opisuje możliwe niedogodności analityczne związane z teorią prototypów i podobieństwem rodzinnym.

¹⁰¹ Sendyka 2006: 116. Autorka wymienia cztery zasadnicze cechy prototypu: stopniowość reprezentatywności, rozmytość granic, nakładanie się znaczeń — w sensie „podobieństwa rodzinnego” bądź „radialnych wiązek znaczenia” Lakoffa, analityczna polisemia, czyli brak definicji klasycznej (Sendyka 2006: 115).

¹⁰² Sendyka 2006: 93.

¹⁰³ Biorąc pod uwagę subiektywizację takiej typologii — jak pisze Seweryna Wysłouch — „metoda kognitywistyczna może być w literaturoznawstwie przydatna jedynie w ograniczonym zakresie: w badaniach świadomości gatunkowej” (Wysłouch 2005: 100).

3.6. Powieść graficzna: przedmiot kognitywistycznej genologii...

Zwrócenie uwagi na archetekstową (prototypową) budowę genologicznych pojęć wiąże się nadto ściśle z dostrzeżeniem faktu, iż są to pojęcia nieostre, a także o rozmytych zakresach. Tak, jak nie ma tekstów pozagatunkowych, tak też nie ma utworów podpadających całkowicie pod normy wyłącznie jednego gatunku. Tekst przyporządkowany być może różnym genologicznym klasom ze względu na jego różne, brane pod uwagę, własności; gatunek zaś — dzielić część swych normatywnych cech i z innymi gatunkami¹⁰⁴.

Ta migotliwa „nieprzypisaność” powinna wyznaczyć kierunek współczesnej genologii, którą na potrzeby tej książki nazywam nową genologią, a której przedmiotem stać się może opisywana przez Sendykę eseistyczność, wprowadzona przeze mnie powieściowość i inne ramy poznawczo-kulturowe. Pamiętając o porządku klasyfikacji i wychodząc od niego, trzeba uważać, by nie popaść w autorytatywne wskazywanie „co jest czym w świecie tekstów”. Pokora widoczna w teorii prototypów wydaje się słuszną metodą, tym bardziej w przypadku badania tak złożonych i niezanalizowanych do tej pory gatunków, jak powieść / powieść graficzna. Taki rodzaj genologii można nazwać, kierując się potrzebą wątpienia i sceptycyzmem poznawczym, genologią (po)humanistyczną: z jednej strony proponującą nowe narzędzia, z drugiej — uwrażliwioną na tematy i problemy tzw. Nowej Humanistyki¹⁰⁵.



¹⁰⁴ Nycz 1995: 71.

¹⁰⁵ Roma Sendyka w *Nowoczesnym eseju* nie bez powodu podąża tropami *Prób* Montaigne’a, którego postawa krytyczna zdaje się być ponadczasowa i doskonale wpisuje się w to, co określałam w powyższej konkluzji jako refleksję (po)humanistyczną. Nowa Humanistyka nie oznacza wszak zaprzeczenia dorobku swej poprzedniczki.

Komiks w systemie znaków¹

4.1. Teoria komiksu: rekonesans

W rozdziale drugim, omawiając historię komiksu, związane z nim pojęcia oraz koncepcje, powołuję się na ustalenia wielu amerykańskich i europejskich badaczy, w tym humanistów z Polski. W tym miejscu dodatkowo pokrótce przedstawie rozwój powszechnej teorii komiksu.

Dzieje tej gałęzi badań kulturowych są krótkie i sięgają raptem 1978 roku. Wtedy to ukazała się książka *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film* Seymoura Chatmana. Była to pierwsza próba strukturalistycznej analizy komiksowego (i — co widać po tytule — nie tylko) opowiadania. Publikacje z lat wcześniejszych, które w pewnym stopniu o komiksie mówiły, ciężko zaliczyć do kamieni milowych teorii. Większość tekstów traktowała komiks albo jako ciekawostkę i dodatkową ilustrację opisywanego akurat zagadnienia, albo też analizowała zjawisko pod kątem historycznym, próbując odnaleźć jego korzenie w prehistorycznych malunkach naskalnych, starożytnych wazach czy piśmie piktograficznym.

Studia teoretyczne nad komiksem są przy tym ciekawą egzemplifikacją zmian dokonujących się od kilku dekad na niwie humanistyki i nauk społecznych (choć nie tylko). Naukowo będąc gałęzią młodą, która w najlepszym razie może szukać

¹ W pierwszej części tego rozdziału odwołuję się do fragmentów swojego artykułu: *Komiks jaki jest, każdy widzi? Krótka analiza kognitywna zjawiska* (Wróblewski 2014).

swojego początku w przywoływanej tu strukturalistycznej narratologii oraz semiotyce lat 70. i 80., teoria komiksu od swego zarania opiera się na publikacjach w czasopiśmie branżowych i zbiorczych monografiach złożonych *de facto* także w pewnym sensie z artykułów. Nieliczne przykłady to pełnowymiarowe książki i obszerne studia planowane jako autonomiczna propozycja badawcza. Po części akademicy zajmujący się komiksem, podobnie jak ci analizujący na przykład nowe media czy gry video, od początku funkcjonują w trybie, który obecnie staje się wiodący i przesuwają akcent z roli książki na rzecz roli artykułu w pismach o wysokim IF.

Jeśli już pojawiają się publikacje zwarte, są to najczęściej — poza pracami zbiorowymi — propozycje opisujące zjawisko komiksu z perspektywy innych mediów — szczególnie filmu, malarstwa i literatury. Takie podejście badawcze nie jest obce także niniejszej rozprawie. Interdyscyplinarność czy transdyscyplinarność mogą przynieść komiksowej teorii wiele dobrego, gdyż ona sama — wyrastając z tradycji semiotycznych i narratologicznych — nacechowana jest heterogenicznie. Kłopot zaczyna się, gdy dochodzi do aneksji jednego zjawiska przez zjawisko drugie — przekroczenia granicy między gatunkami, które nie ma jednakże charakteru otwarcia, tylko zawłaszczenia. Dzieje się tak przy próbach zdominowania danej dziedziny definicjami i terminami właściwymi metodologii z innego obszaru studiów. W taki sposób komiks staje się pseudo- lub paraliteraturą, quasi-filmem, uproszczonym malarstwem itd. Tendencja ta jest silnie widoczna w polskiej humanistyce. Szczególnie teksty publikowane w latach 90. i pierwszej dekadzie XXI wieku wyraźnie „kolonizują” teorię komiksu. Włączanie opowiadania obrazowego w poczet narracji literackiej lub filmowej odznacza się częstokroć protekcyjnym ignorowaniem kardynalnych problemów teoretycznych. Z jednej strony chwali się, że nauka sięga po nowe fenomeny kultury popularnej, z drugiej — uprawomocnienie takiego wyboru przez włączenie tekstu do „lepszej” kategorii przeczy naukowości całego procesu. Między innymi z powodu owej proveniencji zainteresowanie komiksem przez lata obradzało w specyficzne realizacje, które najliczniej reprezentowane są pozycjami z zakresu historii medium w perspektywie ewolucji literatury czy filmu właśnie.

Optymistyczniej wygląda postmodernistyczna tradycja angloamerykańska (Mario Saraceni, M. Thomas Ing, Martin Barker, Scott McCloud) i (post)strukturalistyczna myśl franko-belgijska (zwłaszcza teksty Phillipe Mariona, Thierry’ego Groensteena). Francuska semiotyka, estetyka, a także narratologia w duchu Barthesa szybko dostrzegły komiks i do dziś zdają się kształtować intelektualną refleksję nad historiami obrazkowymi. Perspektywy studiów francuskich oraz amerykańskich wniosły do teorii komiksu podstawową wartość — autonomię

tekstu komiksowego wobec innych form tekstowego świata. Wyjątkowość ta nie skutkowała jednak zaprzeczeniem licznych narracyjnych i semiotycznych powinowactw. Autonomia komiksu jako kulturowego zjawiska pozwoliła na rozwój studiów komparatystycznych i transmedialnych, w których komiks zaczął spotykać się z literaturą i filmem na równych prawach. W latach 80. dołączyły do tego badania kognitywistyczne związane z rolą odbiorcy w procesie tworzenia i odczytywania znaczeń (np. *Comics: Semiotic and Pragmalinguistic Approaches to a Mixed Medium* Michela Bodmera — 1985 r.). Jednakże w obrębie komiksowej teorii do dziś dominują artykuły rozproszone — to w nich można znaleźć najciekawsze ustalenia i analizy. Publikacje zwarte najczęściej zwodzą swoim tytułem, bardzo niewiele lub pobieżnie mówiąc o komiksie. Zdarzają się szczęśliwe wyjątki, jak na przykład *Storyworlds Across Media: Towards a Media-Conscious Narratology* pod redakcją Marie-Laure Ryan i Jana-Noëla Thona z 2014 roku.

Przeważnie niestety komiks ramowany od strony krytycznej, komunikacyjnej czy kognicyjnej wciśnięty zostaje pomiędzy analizy reklam, infografik czy libelatury. Najgłośniejsze zaś pozycje wydawnicze nie dotyczą kwestii narracji jako takiej. Istnieją więc dziesiątki książek i artykułów o komiksie i ideologii — undergroundzie, feminizmie, polityce kulturowej i kolonializmie, które nie wnoszą nic nowego do dyskursu o narracji i studiach nad gatunkami.

4.2. O interpretacjach gatunku: wstępne zdefiniowanie pojęć *komiks* i *powieść graficzna*

Studia, których przedmiotem jest komiks, stawiają przed badaczem szereg przeszkód i pytań w miejsce solidnych fundamentów pod przyszłe odpowiedzi. We wstępie oraz rozdziale pierwszym przedstawiłem kilka podstawowych problemów związanych z badaniem komiksu oraz przynależnością tegoż do kultury popularnej, jego statusu opartego na grze oraz obrazowości, która piętrzy trudności definicyjne, będąc jednocześnie warsztatem prób i błędów *visual culture studies* (których jest nie tylko przedmiotem, ale i eksperymentalnym narzędziem). Główną kwestią pozostaje jednakże genologiczne rozpoznanie zjawiska kulturowego, jakim jest komiks, oraz wyróżnienie w jego obrębie gatunku *powieść graficzna*. Realizując ten cel, przedstawię na początek wybrane definicje komiksu. Wprowadzę też pojęcie ‘gatunku’ i ‘dziedziny’, jednocześnie wskazując na niemożność

stworzenia zadowalającej klasyfikacji, a tym samym definicji komiksu i powieści graficznej opartej na skończonej liczbie elementów konstytutywnych, które byłyby jej esencją.

Komiks nie jest sztuką popularną, nie ma już naiwnego komiksu (...). Komiks wyrósł ze sztuki popularnej (...), ale nieprzerwanie podnosi swą jakość, stawiając coraz wyżej poprzeczkę, nie tylko autorom, ale i publiczności. Ta ostatnia sama przyczyniła się — poprzez rozwój swoich gustów — do rozwoju gatunku².

Stwierdzenie Chacińskiego o rozwoju medium komiksowego — do którego przyczyniło się wzrastające wyrobienie czytelnicze, ale także poszerzenie pola kulturowego komiksu, tym samym dotarcie do odbiorców o różnym kapitale symbolicznym³ — jest niewątpliwie trafne. Jednak już rozpoznanie o ucieczce z popularności i naiwności w stronę wyższych form sztuki wydaje się znacznym uproszczeniem, które wypacza rozumienie kultury współczesnej omówione w poprzedniej części pracy. Chaciński zdaje się mimowolnie reprezentować opresyjny podział na kulturę wysoką i masową, która niegodna jest miana sztuki. Tym samym wpisuje się on w tendencje eskapistyczne dyskusji o komiksie, które to były pierwszą z przyczyn (w latach 80. XX wieku, gdy Will Eisner zaproponował ten termin, wyróżniając rodzaj twórczości komiksowej, który sam uprawiał) zanegowania istnienia powieści graficznej jako osobnego gatunku. Dychotomia egalitarne – elitarne, spowodowała, że autorzy oraz krytycy komiksów eksperymentalnych, „poszukujących”, ambitnych, odmiennych od zastałych wzorców próbowali na różne sposoby awansować publikowane prace komiksowe. Te dość rozpaczliwe próby zdobycia uznania i szacunku dla formy komiksowej oraz przyznania jej rangi sztuki zaowocowały jednak pogłębieniem panującego podziału, w którym to tekst-parweniusz usilnie stara się wkupić w łaski elity kultury. Komiks, w tym powieść graficzna, przynależą do kultury i sztuki popularnej. Nie oznacza to jednak, że brak im oryginalności, różnorodności tematycznej i gatunkowej, walorów estetycznych itd. Istnieje przy tym, podobnie jak w filmie czy literaturze, reprezentacja tekstów miażdżących i naiwnych, niekiedy po prostu złych, ale i ta część, którą możemy nazwać arcydziełami, komiksami świadomymi gatunkowo, ewoluującymi i dlatego ważnymi z punktu widzenia rozwoju kultury. Jak podkreśla Scott McCloud, świat komiksu jest światem ogromnym i różnorodnym (ryc. 8).

² Chaciński 1995.

³ Terminy Pierre’a Bourdieu.



Ryc. 8. Scott McCloud, *Understanding Comics* (1993: 4)

Dywersyfikacja komiksowego świata zmusza do postawienia pytania o relację dziedziny i jej gatunków. I tak: dziedziną byłby komiks we wszystkich swych przejawach (jak jest nią literatura), którego ramy definicyjne winny skupiać się na semiotycznej i narracyjnej wyjątkowości tego rodzaju tekstów kultury (tak postępuje na przykład jeden z najważniejszych badaczy i twórców komiksu Scott McCloud), pozostawiając drugorzędne cechy, takie jak: tematyka, odbiorca, kształt edycyjny, kategoryzacji prototypowej i zasadom podobieństwa rodzinnego. Pierwszym rozróżnieniem musi być jednak to, które usytuuje komiks jako dziedzinę ponad swoimi gatunkami. Zbyt często bowiem kłopotem staje się terminologiczna nieścisłość, opierająca się na metonimicznym czy ściślej — synekdochicznym myśleniu: *totum pro parte* i *pars pro toto*. Za jego sprawą, albo to nazywa się każdy typ komiksu po prostu słowem *komiks* — nazwą dziedziny, zjawiska — albo też stosuje określenie gatunkowe *powieść graficzna*, odnosząc je do wszystkich rodzajów komiksu dłuższych niż kilka stron lub komiksu w ogólności, traktując część jako całość. Odpowiadałaby temu ujednoliconą nazwa *literatura*, używana, z pominięciem nazw gatunkowych, w stosunku do powieści, opowiadania, ody, sonetu, humoreski — lub na zasadzie porządku odwróconego — powieścią lub opowiadaniem nazywano by wszystkie możliwe gatunki i literaturę jako dziedzinę.

Zjawisko komiksu z każdą dekadą swojego istnienia staje się coraz bardziej złożone. Komiks jest jednym z najdynamiczniej rozwijających się tworów kulturowych, podatnym na wpływy zewnętrzne od tematycznych po formalne. W tym miejscu można byłoby po raz kolejny zastanawiać nad kwestią: czy komiks jest tekstem artystycznym, odrębną dziedziną sztuki? Sygnalizowałem ten problem już kilkakrotnie. Niestety w polskich studiach humanistycznych takie rozważania nadal budzą pewien sprzeciw, mimo że w zachodniej myśli krytycznej i teoretycznej taki problem już od dawna nie istnieje. W polskim spojrzeniu na zagadnienie komiksu wciąż wygrywają stereotypowe osądy, które mimo swojego anachronizmu dominują bez większych zmian przynajmniej od lat 70. XX wieku, kiedy to komiks został zaliczony w poczet literatury brukowej⁴. Czesław Hernas pyta:

Wprowadzając do rozszerzonego pojęcia literatury polskiej trzecią literaturę, brukową, trzeba podjąć pytanie zasadnicze: czy jest ona jakąś gorszą twórczością, Nieliteracką(?), czy też wytworem odrębnej kultury literackiej, nie uznanej. Wyłączmy od razu domniemanie, że jest

⁴ Dunin 1972. Zdarzają się jednak wyjątki. Chronologicznie pierwszym istotnym z nich jest książka Krzysztofa Teodora Toeplitza *Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego* z 1985 roku. Autor systematyzuje w niej dotychczasową wiedzę z zakresu historii i teorii komiksu, podejmuje próbę zdefiniowania cech gatunku oraz stara się wyznaczyć ramy jego artyzmu.

to literatura nieudolna, grafomańska, a więc nie spełniająca wymogów określonych poetyk. Taki zarzut stawiała brukowcom opinia literacka warstw wykształconych, odwołując się jednak do własnych norm i gustów, nie aprobując w całości poetyki immanentnej, rządzącej tamtą literaturą⁵.

Przyznając prawo do istnienia „immanentnej” osobnej poetyki literatury kramarskiej, nie dało się jednak ominąć protekcyjnego traktowania tejże z racji jej wątpliwego artystycznego statusu względem „wymogów określonych poetyk”. Nie bez znaczenia pozostaje tu kwestia momentu historycznego, który z jednej strony skutkował ideologicznie nacechowaną postawą, zmuszającą do potępienia wytworów tego, co było przyjęte za wytwór zepsutego imperializmu amerykańskiego, z drugiej zaś wykorzystywał perswazyjne możliwości komiksowego komunikatu dla celów propagandowych. Komiks w takiej podwójnej optyce jawił się jako niska, pozbawiona artystycznych cech rozrywka dla mas (w domyśle: dzieci i infantylnych dorosłych). Standardowo podkreślano jego humorystyczny bądź sensacyjny charakter i zaliczano w poczet literatury jarmarcznej/kramarskiej. Mimo że polski rynek komiksowy rozwija się nieprzerwanie, a w mediach wielokrotnie padało sformułowanie *boom komiksowy*, organizuje się przeglądy, festiwale⁶, a o komiksach regularnie pisze się już nie tylko w specjalistycznych periodykach, ale w renomowanych tygodnikach i prasie codziennej, to i tak zjawisko to w akademickich kręgach traktowane jest marginalnie⁷. Oddać trzeba równocześnie sprawiedliwość badaczom–pionierom w polskich studiach nad komiksem: Krzysztofowi Teodorowi Toeplitzowi, Andrzejowi Banachowi, Jerzemu Szyłakowi, Wojciechowi Birkowi, Ryszardowi K. Przybylskiemu, Adamowi Ruskowi czy Januszowi Duninowi (który proponował w artykule *Prolegomena do „komiksologii”*⁸ nazwę tego rodzaju badań, co znajduje swą kontynuację

⁵ Hernas 1973: 19. Odpowiedź przyznająca należne miejsce literaturze popularnej przyszła dopiero w 1997 wraz z książką Anny Martuszeńskiej *„Ta trzecia”*. *Problemy literatury popularnej*.

⁶ Największy z nich, MFKiG — Międzynarodowy Festiwal Komiksu i Gier odbywa się co roku w Łodzi (Dyrektor Festiwalu odebrał za niego w 2014 roku nagrodę w Belgii). W październiku 2013 roku miała miejsce 24. edycja festiwalu (wcześniej funkcjonował on jako MFK — Międzynarodowy Festiwal Komiksu [do 2009], swą działalność rozpoczynał natomiast pod nazwą OKTK — Ogólnopolski Konwent Twórców Komiksów). Inne ważne konwenty to WSK — Warszawskie Spotkania Komiksowe, poznańska Ligatura, Bałtycki Festiwal Komiksu w Gdańsku oraz Krakowski Festiwal Komiksu — towarzyszący Targom Książki.

⁷ Tendencję tę przełamują powoli coraz częstsze konferencje i publikacje poświęcone tematyce komiksu (głównie studenckie i doktoranckie), a także łódzkie sympozjum komiksologiczne oraz fakultatywne zająć kulturalno-naukowe na uniwersytetach.

⁸ Dunin 1972.

m.in. w tekstach–manifestach Krzysztofa Skrzypczyka, organizatora corocznego sympozjum komiksologicznego). Komiks analizowany jest dziś od strony m.in. literaturoznawczej, kulturoznawczej, socjologicznej i lingwistycznej. Czy da się jednak mówić o komiksologii rozumianej *per se*? Już sam termin może przecież budzić kontrowersje, wskazując na monolityczny, homogeniczny i w pełni osobny charakter takich badań naukowych. Komiksologia wszak, jeśli pozostawać przy tej nazwie, jest metodologią w procesie, kształtowaną przez różne dyskursy i podejścia analityczne. Dotyczy to tym bardziej polskiej rzeczywistości akademickiej, która dopiero stopniowo otwiera się na kulturę popularną — w tym na komiks. Uczestniczymy w czymś, co ogólnie nazwać można projektem studiów nad komiksem. Posługując się terminem kognitywistycznym, stwierdzić należy, że obecnie ma miejsce ramowanie tej przestrzeni, w której dochodzi do wielorakiego rodzaju mapowań jednych treści na drugie. Ma to charakter wszechstronny i złożony, ponieważ angażuje narzędzia wypracowane przez rozmaite dziedziny naukowe. Projekt komiksologii, który należałoby raczej nazwać studiami nad komiksem (*comics studies*) — kierując się asocjacjami z *women' studies* oraz *gender studies* — jest ciekawy szczególnie w kontekście przewartościowań, które dokonują się na przestrzeni ostatnich lat w literaturoznawstwie. W szczególności interesuje mnie umieszczenie tego zagadnienia na tle metodologicznego impasu genologii esencjalnej oraz wspomnianego już rozmycia kategorii literackości, co otwiera możliwości badań genologicznych komiksu z perspektywy literaturoznawstwa skierowanego ku gatunkom hybrydycznym i agenetycznym, do których zaliczam przede wszystkim powieść graficzną.

Rodowód komiksu sprzyja podważaniu jego znaczenia. Niemożliwe jest jednak dalsze zamykanie pojęcia *komiks* w dawnych słownikowych hasłach typu: „fabuła opowiedziana za pomocą serii obrazków rysunkowych, wspomaganych wątlm tekstem słownym; rysunek przedstawia bohaterów w wyraźnie zarysowanej sytuacji; tekst zaś ogranicza się tylko do ich wypowiedzi wmontowanych w rysunek w formie dymka”⁹; ewentualnie: „historyjka obrazkowa opatrzona krótkim tekstem, zwykle o charakterze sensacyjnym lub humorystycznym, zamieszczana w czasopismach, wydawana w osobnych broszurach lub wyświetlana w telewizji”¹⁰; typ publikacji rozrywkowej o niskim poziomie artystycznym”¹¹.

⁹ Słownik terminów literackich 1998.

¹⁰ Pomijam w tym miejscu merytoryczny błąd utożsamiania animacji z komiksem.

¹¹ Słownik języka polskiego 1981.

Zjawisko nazywane (...) „opowieścią rysunkową” przyjęło się w Polsce określać nazwą „komiks”. Słowo to jest spolszczoną transkrypcją angielskiego „comics” — liczby mnogiej od słowa „comic” („comic strip”, „comic book” — dosłownie komiczny [śmieszny] pasek, książka). Nazwę tę nadano specyficznej, narracyjno-graficznej formie wypowiedzi, która pojawiła się na łamach kilku czasopism w Stanach Zjednoczonych na przełomie XIX i XX wieku. W miarę rozpowszechniania się formy na inne kraje rozszerzał się też zasięg używania na jej określenie nazwy amerykańskiej. W Polsce używano jej początkowo w pierwotnej, angielskiej pisowni, z braku polskich odpowiedników określając nowe, obce zjawisko nazwą oryginalną. Z czasem, na skutek długotrwałej praktyki językowej nazwa ta — w zmienionej pisowni — niejako przyjęła się w polskim słownictwie, co usankcjonowało jej funkcję jako polskiego określenia zjawiska. Wraz z wymową polska nazwa przejęła też od oryginału bezpośrednie etymologiczne odniesienie do kategorii komizmu, które nazwa ta zawdzięcza charakterystycznej dla pierwszych komiksów zabawnej, *komicznej* treści. Odniesienie to, adekwatne w pierwszym okresie ewolucji nowej formy wypowiedzi, w latach późniejszych na skutek rozszerzenia jej zakresu tematycznego także i na pozostałe kategorie emocjonalne, zdezaktualizowało się, ustępując miejsca związkowi konwencjonalnemu. (...) Tu jednak, na skutek powszechnej u nas nieznamości współczesnego oblicza komiksu, zachodzi możliwość wtórnego nacechowania nazwy jej pierwotnym znaczeniem, a w konsekwencji ścisłego przyporządkowania komiksu jako formy wypowiedzi — kategorii komizmu i jej pokrewnym (np. karykatura); (...) prowadzi ona ponadto do istotnego błędu w określaniu kryteriów definicyjnych zjawiska, a mianowicie do supozycji, jakoby o przynależności utworu do dziedziny zwanej komiksem decydowała dominacja w nim określonej kategorii emocjonalnej. Kryterium to, owszem, pozwala na klasyfikację gatunkową poszczególnych utworów (np. wyodrębnia komiksy humorystyczne, komiksy grozy itp.) — wszystko to jednak dopiero po uznaniu danego utworu za komiks, co wymaga spełnienia innych kryteriów¹².

Współczesny komiks ma dziesiątki odmian, posługuje się różnorodnymi środkami wyrazu. Jest adresowany, podobnie jak literatura, do dzieci, młodzieży i dorosłych. Również tak jak literatura komiks ma swoje gatunki, subgatunki i odmiany rodzajowe. Spotykamy się z komiksami przygodowymi, kryminalnymi, psychologicznymi, satyrycznymi, politycznymi etc. Komiks, od czasu swojego powstania, wykształcił imponującą liczbę możliwości realizacji. Jako medium kulturowe rozwinął się na tyle, że przyrównywanie go jedynie do obrazków dla dzieci z Kaczorem Donaldem, najprostszych książeczek z superherosami w trykotach i przygód Kapitana Klossa jest wyrazem poznawczej ignorancji. Istnieje przy tym wspólny mianownik dla wszystkich reprezentantów dziedziny, nazywany narracyjną jednością ikonolingwistyczną, który jednocześnie, w przypadku powieści graficznej, odsyła do paradygmatów literackich. Na potrzeby tej publikacji spróbuję wyznaczyć wstępne granice dziedziny komiksu, pamiętając o jego narracyjnej dominancie.

¹² Birek 1988: 8–9.

Początkowo należy zastanowić się nad samą istotą *literackości*¹³: czy komiks i powieść graficzna spełniają jej wyznaczniki? Odpowiedź paradoksalnie brzmi dwojako: i tak, i nie. Henryk Markiewicz w swoich studiach nad literaturą wymienia trzy podstawowe kryteria wskazujące na literackość danego tekstu: fikcyjność świata przedstawionego, uporządkowanie naddane w stosunku do potrzeb zwyczajnej komunikacji językowej i obrazowość¹⁴. Wszystkie te cechy wydają się fundamentalne tak dla literatury, jak i komiksu, ale też dla szeregu innych tekstów kultury. Znaczniki fikcyjności i obrazowości (dosłownie) komiksowych światów są przy tym znacznie wyraźniejsze od literackich ze względu na silnie zaznaczającą się umowność tekstu komiksowego. Nakłada się na to złożona problematyka teorii fikcji, która zarówno przychyliła się do wyróżnienia wykładników fikcji — głównie na poziomie technik narracyjnych¹⁵ — jak i postuluje (zwłaszcza po zwrocie narratystycznym i performatywnym) panfikcjonalizm uniwersum tekstów¹⁶. Podobnie wygląda sprawa naddania uporządkowanego, które w komiksie dotyczy nie tylko tekstu słownego, ale przede wszystkim płaszczyzny obrazowej będącej prymarnym ośrodkiem narracji. I ten warunek zostaje spełniony. Rozplanowanie kadrów na poszczególnych planszach, organizacja świata przedstawionego wewnątrz każdego z nich, wybór techniki plastycznej, konwencji graficznej oraz wiele innych zabiegów porządkujących składają się na ostateczną konstrukcję komiksowej wypowiedzi — spełniony zostaje więc i trzeci wyznacznik Markiewicza. Komiks i powieść graficzna są zatem w pewnym sensie zjawiskami literackimi, literaturą *sensu stricto* nie będąc. Dzieje się tak z jednej strony ze względu na literacki rodowód komiksu i jego nieustające dialogowanie z literackimi toposami i paradygmatami opowiadania, z drugiej — skutek rozmycia granic literackości związanego z redefiniowaniem pojęcia tekstu czy fikcji właśnie. Z tego powodu literackość oraz powieściowość traktuję w kontekście

¹³ Problematykę literackości i powieści omawiam szczegółowo w rozdziale trzecim.

¹⁴ (...) Widzimy, że nawet po wyeliminowaniu określeń wyraźnie fałszywych czy tylko normatywnych, żaden z dyskutowanych wyznaczników literatury nie posiada ważności powszechnej, ze względu na jej heterogeniczność. Utworom słownym przypisujemy współcześnie przynależność do literatury tak ze względu na fikcyjność (choćby częściową) świata przedstawionego, jak ze względu na „uporządkowanie naddane” w stosunku do potrzeb zwyczajnej komunikacji językowej, jak wreszcie ze względu na obrazowość (przy czym obrazowość pośrednia posiada równocześnie cechy fikcyjności). (Markiewicz 1980: 64–65)

Pamiętać trzeba przy tym, że możemy mieć do czynienia z obrazowością pośrednią i bezpośrednią. Sam Markiewicz niejako komplikuje ten problem, zwracając następnie uwagę na szereg niuansów terminologicznych i interpretacyjnych.

¹⁵ Jeziorska-Haladyj 2013.

¹⁶ Zob. m.in. Lodge 2002; Hamburger 1980; Hutcheon 1988; Genette 1992; Jeziorska-Haladyj 2013.

rozważań nad komiksem i powieścią graficzną jako swojego rodzaju figury myślenia, które przekładają się na formy narracyjne i językowe bez względu na medium i nośnik. Powieściowość i literackość w perspektywie kognitywnych postaw autora i odbiorcy wpisać można równocześnie w szerszą metodologię kognitywistyczną. Realizację tego czytelnik znajdzie w rozdziale piątym.

Komiks bywa również nazywany opowieścią rysunkową, co nakierowuje na jego fabularny i szerzej: narracyjny charakter.

Termin ten pojawił się po raz pierwszy jako propozycja zastąpienia nazwy „komiks” naszym rodzimym określeniem w roku 1978 na łamach czasopisma „Relax” (które następnie przyjęło nawet nazwę „magazynu opowieści rysunkowych”). (...) Jeśli chodzi o bezpośredni zakres semantyczny nazwy, odnosi się on do dwóch podstawowych cech określanego przez nią zjawiska: do narracyjności („opowieść”) oraz jego graficznego charakteru („rysunkowa”). (...) Ów bezpośredni zakres semantyczny kieruje nazwę ku bardzo ciekawym konotacjom, a mianowicie zbliża ją do francuskiej nazwy komiksu: *la bande dessinée* (dosłownie: „rysowana taśma, pasek”). (...) Pojawienie się zagadnienia powiązań pomiędzy proponowaną tu nazwą a jej francuskim odpowiednikiem pozwala spojrzeć na problem terminologii (...) w innej nieco perspektywie. Otóż nazwa „komiks” nie jest jedyną, w pełni uniwersalną nazwą (...) co więcej, niemal powszechną praktyką poszczególnych krajów, w których pojawiało się nowe zjawisko, stało się zastępowanie nazwy amerykańskiej rodzimą. I tak obok francuskiej *bande dessinée* mamy włoskie *fumetti* (*dymki*), hiszpańskie *historietas* (*historyjki*), portugalskie *banda disgnada*. Podobną etymologię mają nazwy: holenderska, fińska, węgierska. Nieliczne tylko kraje (np. Niemcy) zachowały, tak jak Polska, brzmienie nazwy oryginalnej. A i w Polsce podejmowano wcześniej próby nadania komiksowi własnej nazwy, np. „kolorowe zeszyty”, jak nazywał swoje komiksy polski potentat w tej dziedzinie okresu PRL — wydawnictwo „Sport i Turystyka”¹⁷.

Pomijając formy deminutywne oraz terminy kojarzące się z tym, co dziecięce i dziecinne („kolorowe zeszyty”, „rysunkowe”), opowieść i opowiadanie zdają się kluczowymi określeniami dla komiksu, a tym bardziej dla powieści graficznej. Opowiadanie odsyła bowiem nie tylko do konkretnego gatunku epiki, ale także, jeśli nie przede wszystkim, do charakterystycznego trybu poznawania i myślenia człowieka, który konstruuje kategorie conceptualne i relacje między nimi na kształt małych i większych narracji. W kategoriach opowieści i sekwencji obrazów układających się w narrację definiuje się także pamięć, świadomość oraz sny i marzenia/fantazje. Opowiadanie historii, a więc narracja, jest zaś podstawowym celem każdego komiksu. Podkreślam przy tym raz jeszcze, że pojęcie

¹⁷ Birek 1988: 11–12.

„Relax” — magazyn komiksowy wydawany w Polsce w latach 1976–1981; Sport i Turystyka — wydawnictwo powstałe w 1953 roku (funkcjonowało do lat 90.) specjalizujące się w publikacjach sportowych, turystycznych i krajoznawczych. Wydawało również komiksy.

narracji postrzegam szerzej niż jedynie jako zbiór wszystkich elementów tekstu składających się na konstruowanie fabuły oraz zasady, dzięki którym elementy te są łączone. Synonimem tego pojęcia jest dla mnie — nie w sensie gatunkowym — opowiadanie i powieściowość rozumiana jako Bachtinowski żywioł opowieści wymykający się formom i regułom¹⁸.

Literaturoznawczy program wpisany w notatki i projekty Bachtina jest odmienny od hipokryzji prób teoretycznej liberalizacji (...), ponieważ odżegnuje się on od wyjścia z ciasnego terenu wielotomowej powieści, czyli sztuki słowa, aby go coraz bardziej poszerzać i przesuwając jego granice, poszukując poza literaturą artystyczną zjawisk, którym można by przypisać tak zwaną literackość. (...) Proces literacki nie stanowi tu punktu wyjścia, lecz punkt dojścia¹⁹.

Nie próbuję zatem dotrzeć, wzorem Władimira Proppa²⁰, do głębokiej struktury formalnej, która według narratologów strukturalistów generuje każdorazowo konkretną fabułę. Nie neguję jednocześnie istnienia takich struktur — czy to w pełni literackich, czy też (jak zapewne wolałby Bachtin) opartych na języku, gatunkach mowy i zdialogizowanym cudzym słowie. W analizie powieści graficznej — zarówno z punktu widzenia genologii, jak i kognitywistyki — ciekawym problemem jest za to znaczenie figur myślenia–poznania stojących za obrazowo-słowną narracją, które prowadzą do rozwoju gatunku, równocześnie utrudniając jego jednoznaczne zdefiniowanie. Same definicje stanowią przy tym osobny problem. Niemożliwe jest bowiem obecnie, w dobie kryzysu genologii esencjalnej i w obliczu rozrastającej się przestrzeni tekstów, wielokrotnie o konstrukcji hybrydycznej, agenetycznej i polimedialnej, stworzenie zadowalającej ramy pojęciowej w oparciu o klasyczną arystotelesowską klasyfikację cech wystarczających i koniecznych. Ponadto *definicja, kategoria czy pojęcie* są wplątane w szereg zależności, które nie stanowiły problemu za czasów Kanta i kategorii rozumowych. W swych późnych fenomenologicznych pismach zwraca na to uwagę Husserl, zajmując się genealogią logiki (a dokładnie wyprowadzeniem zaawansowanej logicznie myśli pojęciowej z niższego poziomu sądów predykatywnych, a tych natomiast ze sfery doświadczenia przedpredykatywnego). Twierdził on, że u podłoża każdej struktury logicznej (a więc zbioru, kategorii, sądu i pojęcia) leży konstytutywna działalność „ja”²¹. Ruch świadomości sprawia zatem, że logiczne struktury są takie a nie inne (przykładowo sąd predykatywny ma zawsze strukturę dwuczłonową).

¹⁸ Więcej w tym temacie w części poświęconej narratologii kognitywistycznej.

¹⁹ Karpowicz 2010: 147.

²⁰ Propp 1976.

²¹ Husserl 2006.

Pogląd na tę swoistą precesję świadomości podkreśla kwestię subiektywizacji definicji, w którą wpisuje się także problem języka i retoryki, zawłaszczania przez ideologie, dominującą narrację, wspólnotę interpretacyjną czy pole kulturowe. Problem struktur logicznych, definicji i fenomenologii jest jednak nazbyt złożony, by poświęcić mu wystarczające miejsce w tej książce. O możliwościach i przeszkodach w (po)nowoczesnej genologii piszę za to szczegółowo w rozdziale trzecim. Teraz jednak chciałbym przedstawić kilka „tradycyjnych” definicji komiksu, które reprezentują cały korpus haseł o niemal identycznym brzmieniu, by następnie zestawić je wstępnie z propozycją kategoryzacji opartej na prototypach i podobieństwie rodzinnym.

Komiks jest to ukształtowana na przełomie XIX i XX wieku, głównie w związku z rozwojem prasy, zwłaszcza amerykańskiej, szczególna forma graficznego powiązania rysunku i tekstu literackiego (jedności ikonolingwistycznej), służąca rozwijaniu narracji lub obrazowaniu znaczeń, których czytelność jest możliwa w ramach tego powiązania, bez dodatkowych źródeł informacji; komiks występuje przeważnie pod postacią serii obrazów powiązanych ciągłością czasową, przedstawiających działania powtarzających się postaci; komiksy rysowane są ręcznie, przez jednego lub kilku autorów, na papierze, a ich powielanie związane jest z technikami drukarskimi właściwymi prasie i wydawnictwom ilustrowanym²².

Komiks to gatunek współczesnej kultury masowej, typ publikacji rozrywkowej zamieszczanej w gazetach lub stanowiącej osobną broszurę. Pierwsze komiksy w prasie amerykańskiej końca XIX w. Historyjka obrazkowa opatrzona tekstem (ograniczonym do wypowiedzi bohaterów) o charakterze sensacyjnym, czasem humorystycznym (niekiedy przeróbka dzieła literackiego). Najbardziej znani bohaterowie komiksu: Superman, Batman, Asterix, James Bond, w Polsce: Funky Koval, Tytus, Romek i A'Tomek²³.

Opowieść rysunkowa (*la bande dessinée*) byłaby opowiadaniem (choć niekoniecznie opowiadaniem) tworzonym przez obrazy pochodzące spod ręki jednego lub kilku artystów (co pozwala wyeliminować kino i „fotopowieść”), obrazy nieruchome (w odróżnieniu od filmu animowanego), zwielokrotnione (w przeciwieństwie do karykatury) i zestawione obok siebie (w odróżnieniu od ilustracji i opowieści w rycinach) ...²⁴

Wszyscy zgadzają się ze stwierdzeniem, że opowieść rysunkowa (*la bande dessinée*) opiera się na sposobie narracji wymagającym następstwa winiet obrazowych, zawierających (lub nie), tekst, który w całości lub w części pochodzi od postaci za pośrednictwem dymków (baloników, chmurek). Co oznaczałoby, że gdy tekst znajduje się pod obrazem, mielibyśmy historyjki obrazkowe (*les histoires en images*) a nie opowieści rysunkowe (*les bandes dessinées*)²⁵.

²² Toeplitz 1985: 40.

²³ Hasło w sześciotomowej encyklopedii PWN z 1996 roku, za: Błajczyk 2001.

²⁴ Couperie 1973, za: Birek 1988: 28.

²⁵ Pierre 1976: 11, tłum. W. Birek.

Komiks — fabuła opowiedziana za pomocą serii obrazków rysunkowych wspomaganych wątlm tekstem słownym; rysunek przedstawia bohaterów w wyrażnie zarysowanej sytuacji, tekst zaś ogranicza się tylko do ich wypowiedzi wmontowanych w rysunek w formie tzw. „dymka”. K. przedstawiają na ogół historie sensacyjne, bywają także przeróbkami dzieł klasycznych. Zrodzone w XIX w., stanowią szczególnie charakterystyczną formę współczesnej kultury masowej²⁶.

[Komiks to] seria statycznych obrazków ułożonych obok siebie, stanowiących spójną całość narracyjną i znaczeniową, której głównym składnikiem są elementy graficzne nie będące słowami, aczkolwiek tekst może w niej odgrywać istotną rolę²⁷.

Wybrane propozycje definicji w różny, mniej lub bardziej adekwatny, sposób, próbują sprecyzować, czym komiks jest i jakie cechy go określają. Wszystkie z nich charakteryzują się zawieszeniem między normatywnością a opisowością, przy czym każda bez wyjątku wskazuje na wybrane cechy esencjalne, niezbędne dla mówienia o komiksie.

Omówiwszy wcześniej pokrótce kwestie terminologiczne, chciałbym raz jeszcze podkreślić potrzebę rozważnego korzystania z dostępnej nomenklatury teoretycznej, której nadużycia lub zbytne uogólnienia mogą prowadzić do nieporozumień między poszczególnymi postawami badawczymi w studiach nad komiksem. Z tego właśnie powodu przywołuję powyższe próby zdefiniowania formy komiksowej, związane z problemem kategoryzacji samego zjawiska i jej wpływem na odmiennosć rozumienia tego, co percypujemy.

Amerykański psycholog Roger Brown zauważył w latach 50., że możemy odnosić się do rzeczy na różnych poziomach uogólnienia (1958). Dla przykładu, ktoś kto ma w kieszeni monetę dziesięciocentową, może opisywać ją, używając przy tym wielu odmiennych wyrazów i zwrotów. Można o niej mówić (jako o monecie, pieniądzu, o dziesięciu centach, porysowanych dziesięciu centach z 1952 r., metalowym przedmiocie czy po prostu jako o rzeczy). Możemy przy tym ułożyć wszystkie te określenia w pewien hierarchiczny ciąg, poczynając od stwierdzeń najogólniejszych, po te najbardziej szczegółowe:

rzecz; metalowy przedmiot, pieniądze, **dziesięć centów**, dziesięciocentówka z 1952, porysowana dziesięciocentówka z 1952 r.

Brown zauważył również, że w sytuacji o zabarwieniu neutralnym, najbardziej naturalnym sposobem mówienia o znajdujące się w kieszeni monecie, jest określanie jej mianem dziesięciocentówki (dlatego powyżej pojawia się pogrubiona czcionka). Chociaż jest to przykład hierarchicznej kategoryzacji występujący w kulturze amerykańskiej, reprezentowane przezeń zjawisko ma charakter uniwersalny. Obserwacje, jakie poczynili Brown oraz inni

²⁶ Słownik terminów literackich 2000, za: Błażejczyk 2001.

²⁷ Błażejczyk 2001.

badacze, w kwestii istnienia intuicyjnie wyczuwalnego naturalnego poziomu kategoryzacji, doprowadziły w rozważaniach nad naturą ludzkiego kategoryzowania do powstania całego paradygmatu naukowego²⁸.

Analiza wielu hierarchii taksonomicznych zaowocowała wnioskiem, że większość kategorii, którymi dysponujemy, może być rozmieszczona na różnych poziomach kategoryzacji konceptualnej w tychże hierarchiach. Tak jak w przypadku prototypów możemy zapytać, co sprawia, że hierarchie taksonomiczne tworzą zwartą całość. Jeśli odwołać się do klasycznego ujęcia²⁹, łącznikiem jest integracja poszczególnych grup, polegająca na zawarciu jednego poziomu w poziomie kolejnym. Kategorie poziomu 1. zawierają w sobie kategorie poziomu 2., a te zamykają w sobie kategorie poziomu 3. Kategorie te są definiowane przez konkretne cechy. Właściwości, charakterystyczne dla poziomów z informacjami ogólnymi, zawierają się w kategoriach poziomów bardziej szczegółowych. Ten zgrabny, przejrzysty schemat zawodzi jednak w przypadku istotnego i, z punktu widzenia klasycznej teorii kategoryzacji, osobliwego aspektu hierarchii wertykalnych, mianowicie tego, który zakłada istnienie poziomu w obrębie owych hierarchii, zdającego się mieć „lepszy od innych status”³⁰. Mowa tu o wspomnianym już poziomie naturalnego wyboru, na którym kojarzymy nasze kategorie z rzeczywistością. W pewien sposób środkowy poziom (poziom 2.) jest uprzywilejowany — psychologicznie ważniejszy od innych³¹. Na tym poziomie większość ludzi najchętniej i z łatwością nazywa napotykanne obiekty. Ogólne określenie, którego zaczęto używać dla nazwania tego poziomu, to poziom podstawowy (*basic-level*)³².

W sytuacji neutralnej, kiedy ktoś poprosi mnie o zidentyfikowanie czterokołowego pojazdu, który kierowca prowadzi po autostradzie, najprawdopodobniej powiem, że chodzi o samochód osobowy, a nie o pojazd jako taki lub o limuzynę. Trzy poziomy, które wyróżniliśmy powyżej, to odpowiednio:

Poziom 1: poziom nadrzędny: pojazd

Poziom 2: poziom podstawowy: samochód

Poziom 3: poziom podrzędny: limuzyna³³.

²⁸ Kövecses 2011: 70.

²⁹ Ibidem: 69–71.

³⁰ Ibidem: 72.

³¹ Por. Rosch i Mervis, i in. 1976: 382–439.

³² Kövecses 2011: 71–86.

³³ Ibidem: 72.

Do każdego z tych poziomów można dopasować pewne rozumienie tego, czym jest komiks:

poziom nadrzędny: obrazek, obrazki, historyjki, historyjka obrazkowa, kolorowe zeszyty etc.;

poziom podstawowy: komiks;

poziom podrzędny: powieść graficzna; komiksowy strip; komiks przygodowy etc.

Kategorie poziomu podstawowego są tymi, które jako pierwsze przychodzą na myśl, gdy mamy do czynienia z daną rzeczą lub zjawiskiem. Do kategorii poziomu podstawowego odwołują się także definicje, które z założenia starają się podać wszystkie istotne informacje na temat tego, co opisują. Można by więc założyć, że wszystkie definicje komiksu są ulokowane na poziomie podstawowym konceptualizacji. Nie jest to jednak do końca słuszne założenie. Również definicje mogą być stopniowalne ze względu na swoją „ogólność” lub „wyspecjalizowanie”. A w związku z tym i one mogą być przyporządkowane do każdego z powyższych poziomów. Dodatkowo kategorie każdego z tych poziomów również przybierają charakter prototypowy lub posługują się zasadą prawdopodobieństwa rodzinnego. Nie tylko więc kategoria poziomu drugiego będzie prototypem / najlepszym reprezentantem całej kategorii, ale także każdy z tych poziomów będzie skonstruowany na identycznej zasadzie. I tak, posługując się definicjami zawartymi w artykule Michała Błażejczyka³⁴:

Poziom nadrzędny:

obrazek, historyjka obrazkowa — wiązałby się z definicją z sześciotomowej encyklopedii PWN. To najprostsza definicja, która pozwala włączyć w obszar komiksu również rysunek satyryczny, ilustrację z komentarzem werbalnym czy filmowy *storyboard*. Dysponując tego rodzaju wiedzą, odbiorca z dużym prawdopodobieństwem wskaże na teksty kultury, które komiksem nie są, a jedynie w jakimś stopniu go przypominają. Jednocześnie na poziomie swojego uogólnienia definicja ta dostarcza szeregu przesądów: o dziecięcym adresacie, prostocie, naiwności i niskiej proveniencji. W tym wypadku, przedwiedza składająca się na kategorię *komiks* może również doprowadzić do problemów z percypowaniem komiksowych tekstów, nawet jeśli będą one jedynie nieznacznie bardziej skomplikowane narracyjne. Komiks taki pozostanie niezaliczony w poczet reprezentacji tej kategorii lub — w najlepszym razie — proces jego lektury stanie się dla czytelnika niemożliwy.

³⁴ Błażejczyk 2001.

Poziom podstawowy:

komiks — definicja Toeplitza; hasło ze *Słownika terminów literackich* — tym razem mamy do czynienia z ujęciem bardziej szczegółowym, które wyłącza obrazek satyryczny i jemu podobne formy graficzne z kategorii *komiks*. Kategoryzacja na poziomie podstawowym zapewnia także definicję, umożliwiającą wyraźne rozpoznanie komiksu bez względu na użyte techniki i rozwiązania narracyjno-formalne. Nadal jednak nie unika stereotypizacji (m.in. „przeróbka”, „sensacyjne”, „obrazki”) i w konsekwencji dewaluacji zjawiska kulturowego, jakim jest komiks.

Poziom podrzędny:

wiąże się z wiedzą specjalistyczną/ekspercką, która pozwala dostrzec różnice wewnątrzgatunkowe, relacje intertekstualne, zabiegi na poziomie narracji oraz techniki graficzne wykonania komiksu. Na przykład umożliwia scharakteryzowanie odmienności między powieścią graficzną, amerykańską komiksową serią bohaterką a gazetowym stripem. Kategoria *komiks*, rozbudowana na tym poziomie o szereg nowych właściwości i wariantów, zapewnia nową perspektywę odbioru, a także chroni przed niepotrzebnym wartościowaniem i, w konsekwencji, deprecjacją. Ten poziom kategoryzacji reprezentowałby³⁵ pozostałe umieszczone tu definicje. Na ich przykładzie widać jednak prototypową stopniowalność wewnątrz kategorii, która skutkuje odmiennymi sposobami recepcji zależącej od jednej z tych optyk — od trzech różnych poziomów kategoryzacji konceptualnej³⁶.

Co do ich akuratności — każdy z terminów domaga się uściślenia: tekst, elementy graficzne; należy wprowadzić wyrażenie „narracyjna jedność ikonolingwistyczna” lub jego odpowiednik, modyfikacji poddać wyraz „obrazki”, który w kontekście „komiksu poważnego” ma wydźwięk pejoratywny, oraz zastanowić się nad stwierdzeniem: „ułożone obok siebie”. To oczywiście nie wszystkie wątpliwości. Im większa nasza przedwiedza, tym bardziej złożona kategoria, a tym samym bardziej skomplikowany ogląd świata i niejednoznaczność postrzeganych przedmiotów. W zależności od tego, na jakich poziomach funkcjonują w naszym umyśle dane kategorie, zmieniać się będzie obraz przedmiotów rzeczywistości, w tym tekstów kultury, takich jak powieść graficzna. Jakie cechy przypisuje się jednak temu gatunkowi komiksowemu i w jaki sposób wyróżniało się go do tej pory z dziedziny komiksu oraz dlaczego budziło, a nawet do dziś budzi to pewne kontrowersje?

³⁵ W pewnej mierze — wszak są to wciąż definicje esencjalne, dalekie od stworzenia modelu lub prototypu wyjściowego, a co z tego wynika, każda z nich podkreśla inne cechy lub czyni to w dowolnej kolejności.

³⁶ Więcej o relacjach kategoryzacji językowej i konceptualnej m.in. w: Johnson 1987; Krzeszowski 1999; Libura 2000; Taylor J. R. 2001; Rosch, 1976: 193–233.

Konrad Grzegorzewicz w „Zeszytach Komiksowych” z 2005 roku pisze:

Od 20–30 lat komiksy nie odgrywają poważniejszej roli w kulturze popularnej USA. Marvel i DC, stanowiące od wielu lat trzon rynku, praktycznie nie sprzedają komiksów poprzez kioski z prasą — niemal ich cała dystrybucja odbywa się za pośrednictwem specjalistycznych księgarni, obsługujących przede wszystkim wąską publiczność fanowską³⁷.

Ta marketingowa zmiana polityki wielkich wydawnictw skutkująca spadkiem sprzedaży amerykańskiego komiksu popularnego nałożyła się w latach 80. XX wieku na narodziny magazynu „Raw”, jednego z najgłośniejszych pism prezentujących dojrzały, „dorosły” komiks i nowe rozwiązania graficzne. Pojawił się problem natury rynkowej: gdzie sprzedać towar, który nie współgra ani z asortymentem specjalistycznych punktów przeznaczonych dla fanów popularnych komiksów superbohaterskich, ani z ofertą tradycyjnych księgarni. W takich okolicznościach wykrystalizowała się nazwa *graphic novels*, początkowo określająca zwarte, pojedyncze publikacje komiksowe, różniące się od zeszytowych serii. Od razu też spotkała się z atakiem krytyki, który widział w tej nowej praktyce próbę sztucznej nobilitacji komiksu i przedostanie się tegoż do rynku książki. Krytycy nie dostrzegali jednak, że w komiksie od czasu lat 60. i *undergroundu* zachodzą zasadnicze zmiany, komiks ewoluuje i, wykształcając nowe gatunki, modyfikuje te istniejące dotychczas. *Graphic novel* jako próba nazwania efektu jednego z tych procesów spotkała się także z wewnętrznym sprzeciwem branży komiksowej. Także inni twórcy związani z największymi wydawnictwami zdawali się nie dostrzegać nowej jakości w komiksowych narracjach ich kolegów po fachu. Upatrywali w autorach, takich jak Will Eisner czy później Art Spiegelman, kabotynów, którzy gloryfikują własną pracę, chcąc osiągnąć elit kultury.

Ten problematyczny termin został spopularyzowany w późnych latach 70. przez weterana komiksu, rysownika Willa Eisnera, który chciał zwrócić uwagę na swoją *Umowę z Bogiem* (1978) i przyciągnąć do siebie nową publiczność. Określenie to miało początkowo utorować drogę dla promocji poważnego komiksu na rynku księgarskim i wśród czytelników książek. Celem Eisnera było „włamanie się” do księgarni, nie zaś do komiksowych sklepów. (...) Stało się to jednak dopiero w późnych latach 80., po pionierskich próbach Eisnera, wraz z nadejściem kilku prawdziwie nowatorskich komiksów, mogących pochwalić się jednotomową powieściową objętością, po wcześniejszej publikacji w serialowych zeszytach — były to: pierwsza część *Mausa* Arta Spiegelmana (1986), złowieszco satyryczny *The Dark Knight Returns* Franka Millera (także 1986) z zawsze czujnym bohaterem Batmanem oraz sąd nad superbohaterem

³⁷ Grzegorzewicz 2005. Biorąc pod uwagę alians Marvela i DC z wytwórniami hollywoodzkimi w ostatnich latach i ich wielkie sukcesy finansowe (mimo przedłużającego się kryzysu ekonomicznego na amerykańskich i europejskich rynkach), wypowiedź ta brzmi obecnie jak pesymistyczna hiperbola.

i w konsekwencji jego dekonstrukcja w *Watchmen* Alana Moore'a i Dave'a Gibbonsa (1987). (...) Odkąd „powieść graficzna” stała się użytecznym terminem nie tylko wśród środowiska fanów komiksu, ale również wygodną etykietą coraz bardziej popularną wśród sprzedawców książek, stosujących ją po to, aby brać w jeden nawias rozmaite komiksy: od kompilacji popularnych historii superbohaterskich, przez przetłumaczone tomy japońskiej mangi, po rzadkie i oryginalne powieści graficzne stworzone dla niefanowskiej publiczności. (...) Modyfikacje umożliwione przez rynek doprowadziły w końcu do zmiany postrzegania komiksów, czego skutkiem było komercyjne zwycięstwo i uwaga krytyki względem „wschodzącej literatury”³⁸. Komiksy alternatywne i powieści graficzne są zaś rdzeniem tego rozwoju³⁹.

Choć pojęcie *powieść graficzna* w pewnym sensie poprzedziło swoje właściwe narodziny, z początku będąc zasadniczo jedynie „finansowym” słowem wytrychem, w konsekwencji zaczęło się wypełniać nowymi bliskim literaturze komiksami, tworząc oryginalny gatunek powieściowy. Niektórzy krytycy zaczęli wręcz określać *graphic novel* jako osobny, autonomiczny względem komiksu gatunek sztuki, co jest daleko idącym uproszczeniem w świetle relacji dziedziny i jej gatunku.

Termin *powieść graficzna* powstał już w 1964 roku. Zaproponował go (jako *graphic novel* lub *graphic story*) Richard Kyle'a, wskazujący w artykule *The Future of „Comics”* potrzebę wymyślenia odpowiedniego określenia na komiksy przeznaczone dla dorosłego odbiorcy (inne propozycje to m.in. *picto-fiction* i *illustrories*). Przez kolejne lata obie nazwy zaczęły funkcjonować jednocześnie i niezależnie od siebie. Trzeba przy tym pamiętać, że widmo podobnej terminologii krążyło także po Europie mniej więcej w tym samym czasie, jeśli nawet nie od końca lat 50. XX wieku.

Dodać należy, że pierwsze realizacje komiksów zbliżonych do powieści graficznych powstały już w latach 30. XX wieku, także późniejsze publikacje wydawnictwa EA będące adaptacjami klasycznych dzieł literackich można by nazywać tym terminem (choć w żadnym z tych przypadków nie byłyby to powieści graficzne w rozumieniu narzuconym przez współczesne reprezentacje gatunkowe). Samo pojęcie po raz pierwszy zostało użyte w 1964 roku przez Richarda Kyle'a, jednak powszechnie za ojca *graphic novel* uznaje się właśnie Willa Eisnera, autora *A Contract with God* (opowieść o codzienności żydowskich mieszkańców dzielnicy Brooklyn w Nowym Yorku). Tak Eisner wspomina okoliczności prób wydania tego tekstu (jakoż znamienne dla dalszych losów rynku komiksowego):

³⁸ *Emerging literature* — takim sformułowaniem Charles Hatfield określił komiksy alternatywne i powieści graficzne.

³⁹ Hatfield 2005: 29–30 (tłum. własne).

Zadzwoiłem do prezesa Bantam Books w Nowym Jorku. Widziałem, że zna moje dokonania z *The Spirit*⁴⁰. Wtedy to był bardzo zajęty gość, który nie miał za wiele czasu, żeby z tobą rozmawiać. Zadzwoiłem więc do niego i powiedziałem: „Mam coś, co chciałbym Ci pokazać. Coś, co jak sądzę, jest bardzo interesujące”. On powiedział: „Dobra, w porządku, ale co to jest?” Wtedy mały człowieczek wyskoczył mi z głowy i krzyknął: „Na Boga, głupcze, nie mów mu, że to jest komiks, bo odłoży słuchawkę”. Więc powiedziałem: „To jest powieść graficzna”. Wtedy on odparł: „Wspaniale! To brzmi interesująco. Wpadnij do mnie”. Przyniosłem mu swoją historię, popatrzył na nią, a potem popatrzył na mnie przez swoje okulary do czytania i stwierdził: „To jest komiks, pokaż to mniejszemu wydawcy”⁴¹.

Upředzenie do komiksu wymusiło na jego twórcach poszukiwanie drogi przebicia się do wydawców i odbiorców traktujących komiks *a priori* jako infantylny tekst kultury.

Pierwszym krokiem, jaki musimy podjąć dla zrozumienia [komiksu], winno być całkowite oczyszczenie naszych umysłów ze z góry przyjętych poglądów na jego temat. Dopiero kiedy zaczniemy od zera, będziemy mogli odkryć całe bogactwo możliwości, które oferowane są nam przez komiks⁴².

Pomijając wątpliwy w realizacji postulat, który przypomina poniekąd fenomenologiczną postawę *epoché* — redukcji eidetycznej, wypada zgodzić się z McCloudem, że podstawowym problemem jest czytelniczy przesąd, w znacznym stopniu zamykający poznawczo odbiorcę na kontakt z różnorodnością form komiksowych. Co znaczące, identyczny proces dotyczy propagatorów i badaczy powieści graficznych, którzy, szukając „namacalnych” wyznaczników gatunkowych *graphic novel*, ograniczają jej powieściową różnorodność do kilku punktów, nie dostrzegając licznych odstępstw tematycznych, formalnych abberacji i edycyjnych wyjątków, co każe się zastanawiać nad tym, czy odstępstwem mogą być w ogóle nazywane. Zwrócenie uwagi na — co sugerowałem już we wstępie, przywołując definicję autorstwa Wojciecha Birka — objętość komiksowego tomu, jego biografizm/autobiografizm, eksperymenty formalne, występujące motywy literackie, skierowanie do wyrobionego, dojrzałego odbiorcy, poważną „niekomiksową” tematykę, to zdecydowanie za mało, by określić specyfikę powieści graficznych. Definityjne rozpoznanie tego typu ma charakter powierzchowny

⁴⁰ *The Spirit* był długoletnią humorystyczną i pastiszową serią komiksową Eisnera. W 2008 roku na ekrany kin przeniósł tę postać Frank Miller.

⁴¹ Eisner 2002 — Wystąpienie Willa Eisnera na University of Florida z 2002 roku; zapis wystąpienia opublikowany w magazynie „Image&Text” (online:) <http://www.english.ufl.edu/image-text/archives/volume1/issue1/eisner> (dostęp 04.2004), tłum. S. Frąckiewicz.

⁴² McCloud 1993: 199 (tłum. własne).

i zwraca uwagę jedynie na konsekwencje innych, nieomawianych zupełnie procesów, których znaczenie pragnę podkreślić. Już bowiem samo wyznaczenie takich ram, sugerowanych wyżej, zamyka szereg uznanych *graphic novels* na możliwość przyporządkowania ich do gatunku. Tak jak urozmaicona jest przestrzeń powieści literackiej, która posiada dziesiątki swoich odmian i niestandardowych realizacji, tak różnorodna jest powieść graficzna.

4.3. W stronę historii komiksu

Zdefiniowanie komiksu wraz z jego licznymi gatunkami (w tym powieścią graficzną) gubi się w gąszczu propozycji klasyfikacyjnych. Jak pokazują przykłady, możliwe jest oczywiście stworzenie rozmaitych — mniej lub bardziej precyzyjnych i merytorycznie zasadnych — esencjalnych propozycji definicyjnych, które da się następnie sprowadzić do wspólnego mianownika (lub chociaż wskazać między nimi pewne podobieństwa), jednak zawsze znajdą się takie reprezentacje gatunkowe, które będą wymykać się stworzonym ramom pojęciowym i uparcie wykazywać brak którejs z uznanych za fundamentalne cech ujętych w słownikowym hasle. Daleki jednak jestem — co pokazują korzyści płynące z tworzenia narratologicznych i semiotycznych paradygmatów oraz z oparcia analizy na kategoryzacji prototypowej i kognitywistycznym modelu — od radykalnie pragmatycznej postawy, w której każdy tekst mógłby być przyporządkowywany do gatunku względem subiektywnej przedwiedzy czy wręcz intuicji i interpretacyjnej anarchii odbiorcy⁴³. O ile takie założenia wydają się neutralne, a może wręcz kulturowo stymulujące dla funkcjonowania tekstów w świecie, który wszak w postmodernistycznej perspektywie „cały tekstem jest”, o tyle dla badań naukowych ich przyjęcie równałoby się z podważeniem jakiejkolwiek zasadności i naukowości takiego projektu, rozumianego jako teoria falsyfikowalna w ujęciu

⁴³ Pomijam w tym miejscu m.in. kwestię roli wspólnot interpretacyjnych (S. Fish) oraz kapitału symbolicznego i pól kulturowych (P. Bourdieu), a także bogatą tradycję teoretyczną recepcji dzieła literackiego czy też zagadnienia związane z tzw. (za W. Iserem) apelatywną strukturą tekstu. Nie chodzi mi bowiem ani o zagłębianie się w złożoną relację intencji i odbioru (zob. Szajnert 2011), ani w funkcję kodów kulturowych czy w społeczną konstytucję uczestników aktu komunikacji, które są tematem na osobną i skomplikowaną rozprawę.

Karla Poppera. Dowolność i fragmentaryczność współczesnej refleksji humanistycznej, która w większości przypadków opiera się na hipotezach i propozycjach zbliżonych raczej do nieśmiałej sugestii niż próby skutecznej rewolucji naukowej w duchu Kuhna lub choć przyjęcia scalającej metodologii⁴⁴, stanowi wystarczający problem teoretyczny, by jeszcze go pogłębiać. Dodatkowym kłopotem, bezpośrednio związanym z powyższymi dylematami, jest zresztą sam status teorii. Spór wokół interpretacji w latach 90. XX wieku⁴⁵ doprowadził do rozłamu zasad pozwalających na odczytania prawidłowe i te nieuprawnione⁴⁶. Teoria „osłabła” (umarła?), wkraczając w okres interpretacjonizmu, utraciła swoją pozycję jednej, naukowo słusznej „nadinterpretacji”⁴⁷. Jednak niezależnie od tego, czy teoria przyjmuje kształt monolitu-opoki, czy też — jak ma to miejsce obecnie — jest zespołem równoważnych, a przez to nieefektywnych a-systemów, zawsze stanowi pewien akt wiary, lub przynajmniej jest świadomym wyborem optyki i przedmiotu. Następstwem tego każdorazowo jest selektywność poznawcza wpisana w ramy danej metodologii oraz niezbywalna postawa interpretatora (bądź to kanonicznego wyznawcy dawnych „wielkich teorii”, bądź niepokornego i notorycznego heretyka zanurzonego w świecie tekstów bez jednej religii), który interpretacji poddaje nie tylko sam przedmiot badania, ale i wykorzystywaną przez siebie teorię⁴⁸.

Mimo wszelkich wątpliwości związanych z dzisiejszymi rozmytymi granicami teorii i wolnością interpretacyjną, którą umożliwił zwrot pragmatyczny, nie będę kierował swojego wywodu w stronę grożącą konstatacją, bliską tej Arthura

⁴⁴ Takim krokiem jest co prawda namysł metateoretyczny nad kształtem nowej humanistyki oraz kulturowej teorii literatury, czy szerzej: kulturowej teorii sztuki — wciąż jednak daleko jest do powszechnej realizacji postulatów i znalezienia „nowej drogi” — piszą o tym między innymi Włodzimierz Bolecki i Michał Paweł Markowski w „Tekstach Drugich” (Bolecki 2011: 6–12; Markowski 2011: 13–28), a także Ryszard Nycz (2013) i Anna Burzyńska (2006, 2013).

⁴⁵ *Interpretacja i nadinterpretacja* 1996.

⁴⁶ Jak wskazuje jeden z najaktywniejszych uczestników debaty w tym temacie, autor koncepcji otwartości dzieła literackiego, Umberto Eco (*Interpretacja i nadinterpretacja* 1996: 72):

W klasycznym sporze o interpretację stawiano pytanie, czy celem jest znalezienie w tekście tego, co autor zamierzał powiedzieć, czy też tego, co tekst mówi niezależnie od intencji autora. Dopiero uznawszy za słuszny drugi człon tej alternatywy, można zapytać, czy znajdujemy w tekście to, co tekst mówi mocą swej spójności i systemu oznaczania, który go podbudowuje, czy też znajdujemy to, co znajdujemy, mocą swych własnych systemów oczekiwań.

⁴⁷ Nadinterpretacji w rozumieniu pewnej apriorycznie określonej szkoły czytania, która, jak pisze Culler, w „rzeczywistości może oznaczać praktykę zadawania właśnie tych pytań, które nie są konieczne do normalnego porozumiewania się, lecz umożliwiają nam refleksję nad jego mechanizmami” (*Interpretacja i nadinterpretacja* 1996: 126).

⁴⁸ Zob. *Teoria nad-interpretacją?* 2012.

C. Clarke’a, który we wstępie do swoich dzieł zebranych, odpowiadając na pytanie: czym właściwie jest fantastyka naukowa?, posłużył się definicją ostensywną i stwierdził, że science fiction jest tym: „na co wskazując, mówię: «to jest fantastyka naukowa»”⁴⁹. Uwaga ta z punktu widzenia refleksji nad ludzkim poznaniem i kategoryzowaniem pojęć jest niezmiernie ciekawa, wskazuje bowiem wyraźnie na kluczową rolę poznawczą kategorii znajdujących się w strukturze umysłu, które gromadzą prototypowe elementy niezbędne do rozpoznawania rzeczy i zjawisk, w tym również tych, które są ściśle związane z produkcją kulturową człowieka. Jednocześnie, biorąc pod uwagę naukowy charakter analizy tekstów komiksowych, w badaniach niemożliwe jest zdanie się na własną kategoryzację, która uzależniona jest od jednostkowego doświadczenia. Niezbędna jest rola referencji i ekspertów⁵⁰. Jak zaznaczyłem w pierwszej części tego rozdziału, skutecznym narzędziem staje się dopiero wyabstrahowana prototypowa kategoria, która — na każdym ze swych poziomów — zestawia składowe istniejących definicji, tworząc laboratoryjny, wyjściowy, abstrakcyjny model służący analizie konkretnych tekstów. Obiektywność lub, jak raczej należałoby powiedzieć: intersubiektywność takiego modelu wpływa na jego funkcjonalność i swoistą plastyczność pozwalającą na aplikację do różnych celów badawczych. Tak więc, by ten wstępnie przedstawiony model zaczął funkcjonować w zestawieniu z wybranymi reprezentacjami gatunku oraz by był w stanie odsłonić owe płynne struktury narracyjne nadmienione we wstępie, należy wpisać go w odpowiednie tło historyczne, co też starałem się uczynić w rozdziale drugim. Nie rozwiązuje to jednak do końca problemów definicyjnych i terminologicznych.

4.4. O kilku pojęciach: gatunek, medium, język i tekst

Każdy artykuł, a tym bardziej większa publikacja traktująca o narracji obrazem, musi zmierzyć się z problemem stosowanej terminologii, która w wypadku studiów nad komiksem nosi znamiona nonszalancji i braku precyzji. Najczęstszymi terminami używanymi w kontekście komiksu są: medium, język, gatunek i tekst.

⁴⁹ Clarke 2002: IX.

⁵⁰ Putnam 1975.

Zacznę od ostatniego z wymienionych tu pojęć. Biorąc pod uwagę współczesną nomenklaturę, która pod wpływem poststrukturalizmu i postmodernizmu „tekstem” zaczęła nazywać wszystko, z pewnością można potwierdzić zasadność stosowania tego terminu do komiksu. Tekstem są bowiem nie tylko wszelkie konstrukty kulturowe, takie jak: literatura, film, komiks, malarstwo czy teatr, ale też sam człowiek, jego doświadczenie, rzeczywistość. Świat jest tekstem, a tekst światem. Już w latach 70. XX wieku Tzvetan Todorov stwierdził:

Pojęcie tekstu nie sytuje się na tym samym poziomie, co pojęcie zdania (...); w tym sensie należy odróżniać tekst od akapitu jako jednostki typograficznej złożonej z kilku zdań. Tekst może być tożsamy ze zdaniem, jak i całą książką (...); tworzy system, którego nie należy utożsamiać z systemem lingwistycznym. Ale ujmować w relacji do niego, relacji zarazem przyległości i podobieństwa⁵¹.

W dominującej obecnie optyce i przy silnej pozycji tekstologii wygrywa jeszcze szersze, metaforyczne rozumienie tego pojęcia, które możemy usankcjonować w opozycji do interpretacji wąskiej — językoznawczej, będącej podwaliną tekstologii strukturalistycznej. Jednak jeśli nawet przyjrzeć się bardziej szczegółowo kryteriom tekstowości, również wtedy refleksja na temat komiksu zdaje się być podobna.

Posłużę się w tym miejscu typologią tekstu autorstwa Roberta de Beaugrande’a i Wolfganga U. Dresslera⁵², wykorzystaną zresztą w tym samym celu przez Huberta Kowalewskiego w jego szkicu *Komiks jako tekst*⁵³. Autorzy *Wstępu do lingwistyki tekstu* wyróżnili siedem kryteriów tekstowości, które będąc wynikiem analizy semiotycznej, otworzyły „wszelaką znakowość” (w tym przekaz ustny) na rozpatrywanie jej jako tekstu. W tym kontekście można poniższe cechy tekstowości dostrzec w komiksie⁵⁴:

1. Kohezja — istnieje swoista komiksowa gramatyka, między elementami której zachodzą mniej lub bardziej stałe relacje.
2. Koherencja — spójność narracji komiksowej jako jej relewantny wyróżnik.
3. Intencjonalność — komiks tak jak tekst literacki jest tworem intencjonalnym.

⁵¹ Todorov 1972, za: Barthes 1973.

⁵² Dressler i Beaugrande 1990.

⁵³ Kowalewski 2011b.

⁵⁴ Szerzej o intencji i intertekstowości m.in. w: Cieślukowska 1987, 1995; Pluciennik 2004; Szajnert 2011.

4. Akceptowalność (akceptabilność) — istnieją pewne normy (ramy konceptualne), które charakteryzują komiks i które mogą być przekraczane tylko do pewnego stopnia.
5. Informatywność — komiks bezsprzecznie zbudowany jest z informacji.
6. Sytuacyjność — każda czynność ludzka, nie tylko kulturotwórcza, i jej efekt są osadzone w sytuacji (politycznej, społecznej, historycznej, kulturowej i obyczajowej).
7. Intertekstowość — intertekstualizm komiksu jest wielopoziomowy: nie tylko porusza się w obrębie wyznaczników intertekstowości na płaszczyźnie relacji komiks – komiks, ale włącza w to również literaturę, film, malarstwo, architekturę (także na płaszczyźnie architektonicznej⁵⁵). Pomijam w tym miejscu najszersze rozumienie intertekstualności jako interakcji ze światem znajdującym swoją konstrukcję w tekście.

Na określonych warunkach komiks może być zatem nazywany tekstem. Nomenklatura ta jest jednak funkcjonalna jedynie w przypadku rozważań na poziomie teorii i stwarza oczywiste problemy przy działaniach analitycznych, które wiążą się z kwestią polikodowości i wieloznakowości. Podobnie zarysowuje się sytuacja komiksu jako osobnego medium. Wypracował on bowiem odrębny sposób komunikacji oparty na własnym systemie typów znaków. Gdy jednak pojawia się termin „znak”, do głosu dochodzą pewne wątpliwości, które burzą powierzchowny porządek ewentualnego języka analizy. Zagadnienie to prowadzi prosto do próby odpowiedzi na pytanie o językowość komiksu jako tekstu. Z jednej strony używać można wyrażenia „język komiksu”, tak jak mówi się o języku malarstwa, teatru czy literatury (a co, identycznie jak w przypadku „tekstu”, odnosi się bezpośrednio do przenośnego rozumienia tego terminu). Z drugiej — trudno byłoby dopasować „żelazne” językoznawcze definicje znaku, z klasyczną koncepcją Ferdinanda de Saussure’a na czele, do wizualno-ikonicznej materii komiksu⁵⁶.

Jak bowiem określić najmniejszą jednostkę znaczącą w komiksie i gdzie powinny przebiegać granice morfologicznej analizy komiksowego tekstu? Wydaje się niemożliwe wydzielenie takiego elementu. Czy będzie to kreska, kropka lub barwna plama, jej znaczenie zaistnieje tylko w sieci relacji z innymi kreskami, kropkami i plamami — o ile w ogóle użyta technika pozwoli na wyodrębnienie jakichkolwiek komponentów. Jeśli więc mówić o komiksie jako tekście w rozumieniu

⁵⁵ Genette 1992; Nycz 2000b.

⁵⁶ Próbą, często udaną, jest wykorzystanie triadycznej koncepcji znaku C. S. Peirce’a; zob. Magnussen 2000: 193–208.

języka *sensu stricto*, komiks staje się zjawiskiem niemożliwym do zanalizowania. Jednak gdy pozostanie się na poziomie założeń de Beaugrande’a i Dresslera, a także przyjmie się perspektywę narratologiczną — w tym kognitywistyczną — skupiającą się wokół większych całości (kadr, panel komiksowy itp.), możliwe jest analityczne badanie komiksowych historii jako praktyk opowiadania opartych o narracyjną jedność obrazu i języka — korespondującą z narracją literacką, a także, w przypadku powieści graficznej, wpisującą się w poznawczo-kulturową ramę powieściowości. W sukurs przychodzą w ograniczonym stopniu również semiotyczne teorie szkoły moskiewsko-tartuskiej, w szczególności zaś propozycja Jurijego Łotmana (będąca jednak tylko tłem dla tej refleksji, nie mogąc zapewnić odpowiednich narzędzi badawczych do analizy wyprowadzonej z metodologii kognitywistycznej), który wyróżnił języki naturalne, sztuczne oraz wtórne systemy modelujące, pozwalające na odniesienie pojęcia „język” do komiksu⁵⁷. Tak jak literatura czy film jest on modelem utworzonym na kształt języków naturalnych i na zasadach tychże języków funkcjonuje. Jednocześnie trzeba mieć na uwadze przypisaną tej teorii systemowość, która koliduje z agenetycznością (hybrydowością) powieści graficznych, a także teoretyczność konstruktów proponowanych modeli pozwalających jedynie w konkretnych przypadkach na użycie ich jako metody badawczej. Ponadto, jeśli wziąć pod uwagę poststrukturalne i dekonstrukcjonistyczne postulaty badawcze spod znaku późnego Barthes’a, Derridy czy Baudrillarda, sam znak staje się metodologicznym wyzwaniem⁵⁸. Oprócz jego nieustającego wpisania w konteksty i retorykę kłopotem staje się sama znakowość, bądź to pusta — pozbawiona znaczonego, bądź zmienna — naznaczona jedynie potencjalnością:

Tekst, zanim jeszcze zacznę go czytać, jest bardziej mnogi i mniej napisany. Nie każe mu się poddać właściwej dla jego istnienia operacji predykatywnej, zwanej lekturą, zaś ja nie jest uprzednim wobec tekstu, niewinnym podmiotem, który używałby wtórnie tekstu jako pewnego przedmiotu gotowego do rozbiórki albo jako pewnego miejsca gotowego do zajęcia. Owo „ja”, które się zbliża do tekstu, samo jest już wielością innych tekstów, nieskończonych, czy ściślej: utraconych kodów, których początek ulega zatraceniu⁵⁹.

Potencjalność znaku, jak i będąca jego konsekwencją potencjalność tekstu, przywodzi na myśl słynny eksperyment logiczny zastosowany w mechanice kwantowej zwany kotem Schrödingera. W przypadku zainteresowań literaturoznawczych kotem jest znak/tekst, który choć na pewno znajduje się w określonym

⁵⁷ Zob. Żyłko 2009.

⁵⁸ Zob. Derrida 2011; Barthes 1990.

⁵⁹ Barthes 1990: 365.

stanie — znaczeniu, nie zostanie rozpoznany bez procesu lektury, a więc natychmiastowej interpretacji. Z punktu widzenia naukowego obiektywizmu niemożliwe jest więc „niezakłócone” dotarcie do tekstu, a jego charakter przybiera kształt czystej potencjalności⁶⁰.

Podsumowując: choć traktowanie komiksu (powieści graficznej) jako tekstu, języka lub medium może budzić zastrzeżenia, a nawet sprzeciw wynikający z jego znakowej złożoności, dopuszczam stosowanie takiej terminologii ze względu na jej użyteczność dla dyskursu teoretycznego. Mój sprzeciw powoduje natomiast nazywanie komiksu gatunkiem. Z tego powodu korzystam z pojęcia *zjawiska kulturowego*, które jest konstrukcją pojemną, o zmaconych granicach i mieszczącą w sobie potencjał różnorodności reprezentacji gatunkowych. Komiks — jak już nadmieniałem — podobnie jak literatura, jest szeroką dziedziną kultury, w której rodzaje oraz gatunki splatają się i rozchodzą, a ich elementy tworzą wielorakie łańcuchy politypiczne. Dlatego zrównywanie terminu *komiks* z pojęciem *gatunek* uważam za zbyt drastyczne zawężenie, odpowiednie temu, jakie towarzyszyłoby nazywaniu literatury powieścią czy nawet epiką.

4.5. Ikonolingwizm: relacja obrazu i słowa w komiksie

Krótką refleksję na temat opowiadania ikonicznego (ikoniczno-lingwistycznego) pozwolę sobie rozpocząć od cytatu ze *Światła obrazu* Rolanda Barthesa:

Szczegół pochłania mnie przy oglądaniu, wywołuje żywą przemianę mojego zainteresowania, elektryzuje. Przez naznaczenie *jakaś rzecz* zdjęcie nie jest już *byle jakie*. Ta *jakaś rzecz* uruchomiła *brzęczyk*, wywołała we mnie małe poruszenie, *satori*, przejście pustki (...). Dziwna rzecz: cnotliwy odruch, który włada „ułożonymi” zdjęciami (wypełnionymi przez puste *studium*), jest odruchem leniwym (przeglądać, szybko i miękko przebiegać wzrokiem, zwalniać i przyspieszać). Tymczasem lektura *punctum* (zdjęcia, można powiedzieć „naznaczonego”) jest krótka i aktywna zarazem, zwarta w sobie jak drapieżne zwierzę. Zasadzka słownika: mówi się o wywoływaniu zdjęcia, ale to, co działanie chemiczne wywołuje, jest już dane, jest niewywołwalne, stanowi samą istotę (zranienia), coś, co już nie może się przekształcić, ale jedynie powtarzać pod naciskiem (naciskiem spojrzenia). To przybliży Fotografię (pewne fotografie) do Haiku. Gdyż zapis Haiku jest także niezmienny; wszystko jest dane od razu, nie wywołując chęci rozwoju, a nawet bez możliwości retorycznego przekształcenia. W obu

⁶⁰ Por. Lem 1968.

przypadkach można by, a nawet powinno się mówić o *żywym znieruchomieniu*: w powiązaniu ze szczegółem (detonatorem) następuje wybuch widoczny jak gwiazdka na witrynie tekstu lub zdjęcia; ani Haiku, ani Zdjęcie nie pozwalają „marzyć”⁶¹.

Konstatację tę dotyczącą trybów lektury fotografii można odnieść również do tekstu komiksowego, który w swej różnorodności i balansowaniu między silnym pierwszym wrażeniem czytelnictwem opartym na ikoniczności i przerysowaniu a szczegółowością uruchamia zarówno percepcję właściwą *punctum*, jak i *studium*. Komiksy jednak, a zatem i powieść graficzna, wprowadzają dodatkowe utrudnienie — obrazowi częstokroć bowiem towarzyszy słowo, aktywizując w procesie odbioru kolejny porządek znaków, który — mimo swoistego podwojenia narracji — ma z perspektywy opowieści jednorodny charakter. Jak stwierdza Rudolf Arnheim:

Żeby stworzyć lub świadomie odebrać strukturę filmu czy symfonii, trzeba niewątpliwie uchwycić ją jako całość — zupełnie tak samo jak kompozycję malarską. Trzeba uzmysłowić sobie, że jest to sekwencja; lecz ta sekwencja nie może być czasowa w tym sensie, że gdy umysł przechodzi do kolejnej fazy, poprzednia znika. Jeśli mamy zrozumieć rozwój, logikę i współzależność części, całe dzieło musi być w nas obecne jednocześnie⁶².

Owej jednoczesności sprzyja ikoniczność komiksu, która w swój obręb włącza także tekst słowny — na przykład pod postacią metaznaków (czyli znaków innych znaków). Funkcje ikony wyraziście ilustruje przykład stworzony przez McClouda (ryc. 9).

McCloud nawiązuje również do serii obrazów Magritte’a oraz do rozważań nad nią, które zapisał w tekście *To nie jest fajka* Michel Foucault (1973), zastanawiając się nad procesem tworzenia znaczeń i ich relacji z denotowanym przedmiotem. Wskazując na charakter tego, co ikoniczne, autor *Understanding Comics* odwołuje się zresztą bezpośrednio do obu poprzedników (ryc. 10).

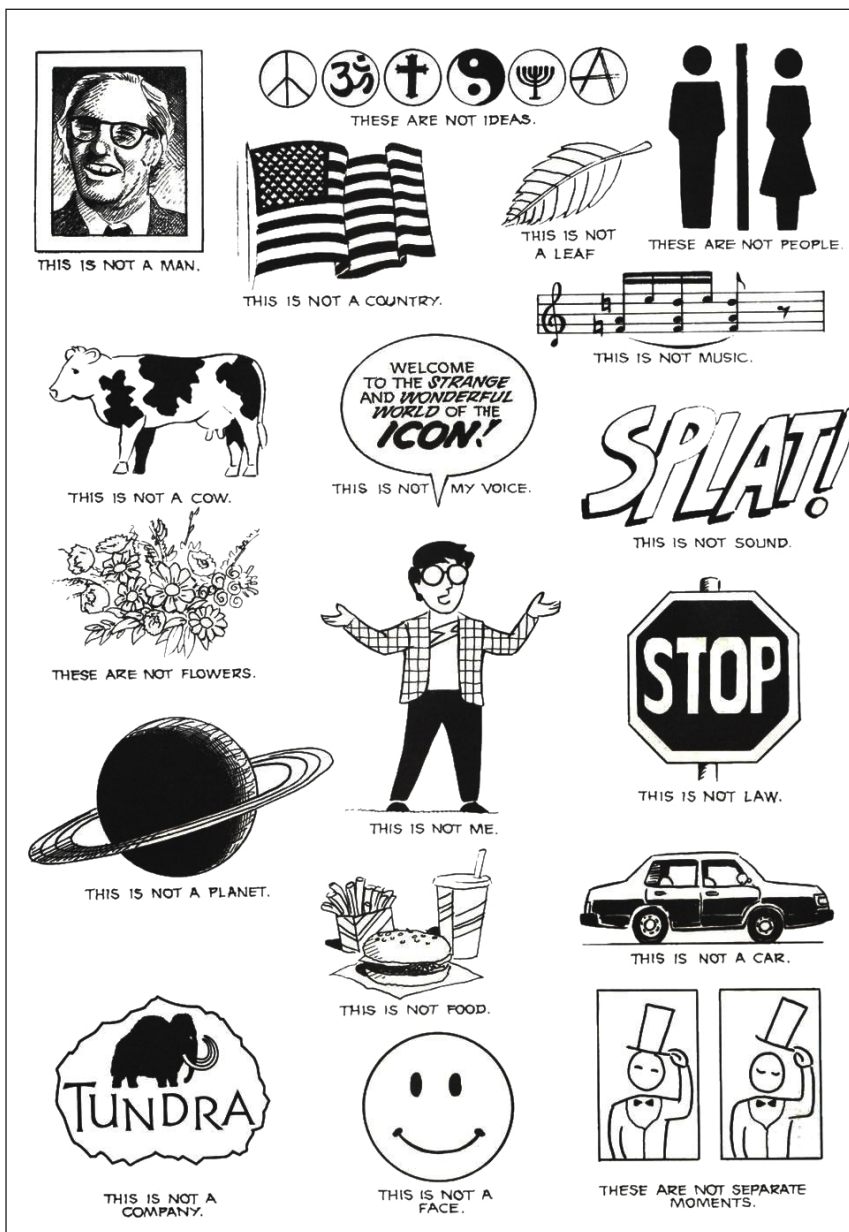
Z takim rozumieniem ikony i reprezentacji współgra ogólna definicja obrazu autorstwa Jeana-Jacquesa Wunenburgera:

Można przyjąć, że obrazem nazywamy przedstawienie konkretne, zmysłowe (na zasadzie reprodukcji lub kopii) danego przedmiotu (modelu odniesienia), materialnego (krzesło) lub pojęciowego (abstrakcyjna liczba), obecnego lub nieobecnego z punktu widzenia percepcyjnego, które pozostaje ze swym odniesieniem w takiej relacji, że może być uważane za jego reprezentanta, a zatem pozwala je rozpoznać, poznać lub pomyśleć⁶³.

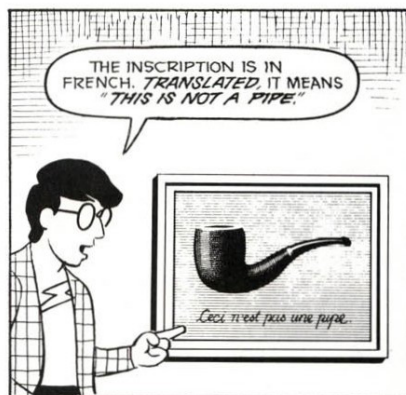
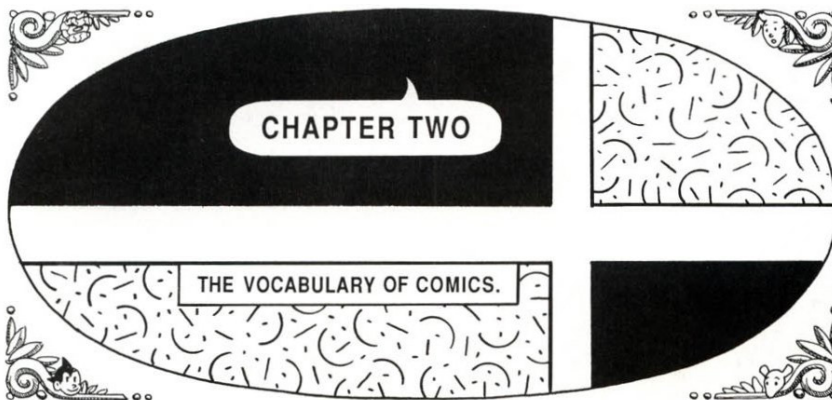
⁶¹ Barthes 2008: 91–92.

⁶² Cyt. za: Szyłak 1999: 19.

⁶³ Wunenburger 2011: 9.



Ryc. 9. Scott McCloud, *Understanding Comics* (1993: 26)



Ryc. 10. Scott McCloud, *Understanding Comics* (1993: 24)

McCloud w swoim komiksie o komiksie, korzystając z triadycznego modelu tworzenia owej *reprodukcji*, jak nazywa przedstawienie Wunenburger, pokazuje przy tym w bardzo przystępny sposób, jakie relacje zachodzą między pojęciem a jego „przerysowaniem”. Przestrzeń ikonizacji rozpina on mianowicie między trzema wierzchołkami oznaczającymi rzeczywistość, figuratywność oraz język. Model ten bliski jest dobrze zakorzenionej w semiotyce trójdzielnej koncepcji znaku (graficzność odpowiadałaby tu reprezentamenowi, język/znaczenie — interpretantowi, desygnat zaś niezmiennie byłby desygnatem) autorstwa Charlesa Sandersa Peirce’a⁶⁴. Na dalszych dwóch rysunkach (ryc. 11 i 12, s. 182–183) prezentują powyższy schemat oraz jego rozwinięcie w postaci rozbudowanej egemplifikacji sięgającej do wielu komiksów jednocześnie.

Mówiąc o obrazie/ikonie, należy jednocześnie pamiętać o wspomnianym w rozdziale pierwszym pluralizmie metodologicznym w kształtującej się dopiero teorii przestrzeni wizualnej. Andrzej Leśniak konstatuje:

Antropologia obrazu i filozofia obrazu uzupełniają historię sztuki, konstruują dla niej alternatywne perspektywy, niekiedy ją zastępują. Historia sztuki powoli zanika: wiedza wytwarzana na jej terytorium ma coraz mniejsze pole oddziaływania, ograniczające się w zasadzie do kurczących się enklaw w instytucjach muzealnych i akademickich (...). Kiedy analizujemy praktyki badawcze występujące w tak kształtującym się polu, z wielką siłą narzuca się wrażenie postępującej dominacji kategorii obrazu. Studia nad obrazami, które przekraczają granice historii sztuki, są bardziej efektywne poznawczo niż tradycyjne ujęcie fenomenów wizualnych dzięki metodologicznej swobodzie i jednoczesnemu zakorzenieniu w materialnym konkrecie⁶⁵.

Za każdym razem założyć jednak można, że obraz będzie mieścił się w którejś z trzech podstawowych definicji słownikowych. A zatem będzie on traktowany jako widok, coś „co przedstawia się oczom”. Znajduje to swoje odzwierciedlenie w Langackerowskiej kognitywnej teorii języka: punkty widzenia, zakres, wyrazistość, układ figura/tło, stopień uszczegółowienia czy subiektyfikacja (kierowanie obserwacji na samego siebie). W drugim ujęciu obraz rozumiany będzie jako wizja, a więc obraz mentalny i kognitywna konceptualizacja, w trzecim zaś jako opis, czyli realizacja obrazu poprzez słowo⁶⁶.

Wszystkie z wymienionych tu rodzajów mówienia o obrazie są w pełni adekwatne w stosunku do komiksu, co zresztą ponownie ilustruje „trójkąt McClouda”.

⁶⁴ Zob. Peirce 1997.

⁶⁵ Leśniak 2013: 11.

⁶⁶ *Słowo i obraz* 2010.

1. MARY FLEENER at her most abstract. 2. MARISCAL's Piker. 3. DAVE MCKEAN employing one of the many styles found in his series CAGES. 4. MARC HEMPEL's GREGORY. 5. MARK BEYER. 6. LARRY MARDER's Beanie from TALES OF THE BEANWORLD. "Resembling" nothing ever seen (hence all the way to the right). Marder's beans walk the line from design to meaning. 7. SAUL STIENBERG. 8. PENNY MORAN VAN-HORN from THE LIBRARIAN. 9. LORENZO MATTOTI in FIRES (© Editions Albin Michel S.A.) combines deeply impressionistic lighting with iconic forms and strong, design-oriented compositions. In other words, he's a hard one to place. 10. ALINE KOMINSKY-CRUMB. 11. PETER BAGGE's Chuckie-Boy from NEAT STUFF. Compare to 39. 12. KRISTINE KRYTTRE. 13. REA IRVIN. THE SMYTHES © Field Newspaper Syndicate. 14. STEVE WILLIS's Morty. 15. PHIL YEH's FRANK THE UNICORN. 16. JERRY MORIARTY's "Jack Survives". Based closely on real world light and shadow, but decomposed into rough shapes. Similar effects are found in no.s 8,18,19,20 and 34. 17. JEFF WONG's art for Scott Russo's JIZZ. 18. ROLF STARK's expressionistic RAIN. 19. SPAIN's TRASHMAN. 20. FRANK MILLER's THE DARK KNIGHT RETURNS. Batman © D.C. Comics. Batman created by Bob Kane. 21. WILLIAM MESSNER-LOEB's Wolverine MacAllistair from JOURNEY. 22. DON SIMPSON's MEGATON MAN. Beginning from a

realistic anatomical base, Simpson distorts and exaggerates M.M.'s features to the brink of abstraction. 23. MICHAEL CHERKAS from SILENT INVASION, © Cherkas and Hancock. 24. RICK GEARY. 25. PETER KUPER. 26. GARRY TRUDEAU's DOONESBURY. 27. LYNDA BARRY. 28. SAMPEI SHIRATO. 29. CHARLES BURNS's BIG BABY. 29 1/2. (Whoops) CLIFF STERRETT. The character pictured here (from POLLY AND HER PALS) might belong a bit lower, but Sterrett's art, like Fleener's often heads upward toward the wildly abstract. P.A.H.P. is © Newspaper Features Syndicate, Inc. 30. SERGIO ARAGONES's GROO THE WANDERER. Simple, straightforward, but with a strong gestural quality that always reminds us of the hand that holds the pen (also true of 14,28,31,41). 31. ROBERTA GREGORY's Bitchy Bitch from NAUGHTY BITS. 32. DAVID MAZZUCHELLI from BATMAN: YEAR ONE. Commissioner Gordon © D.C. Comics. 33. JOSE MUNOZ from "Mister Conrad, Mister Wilcox". © Munoz and Sampayo. 34. CAROL

The Picture Plane

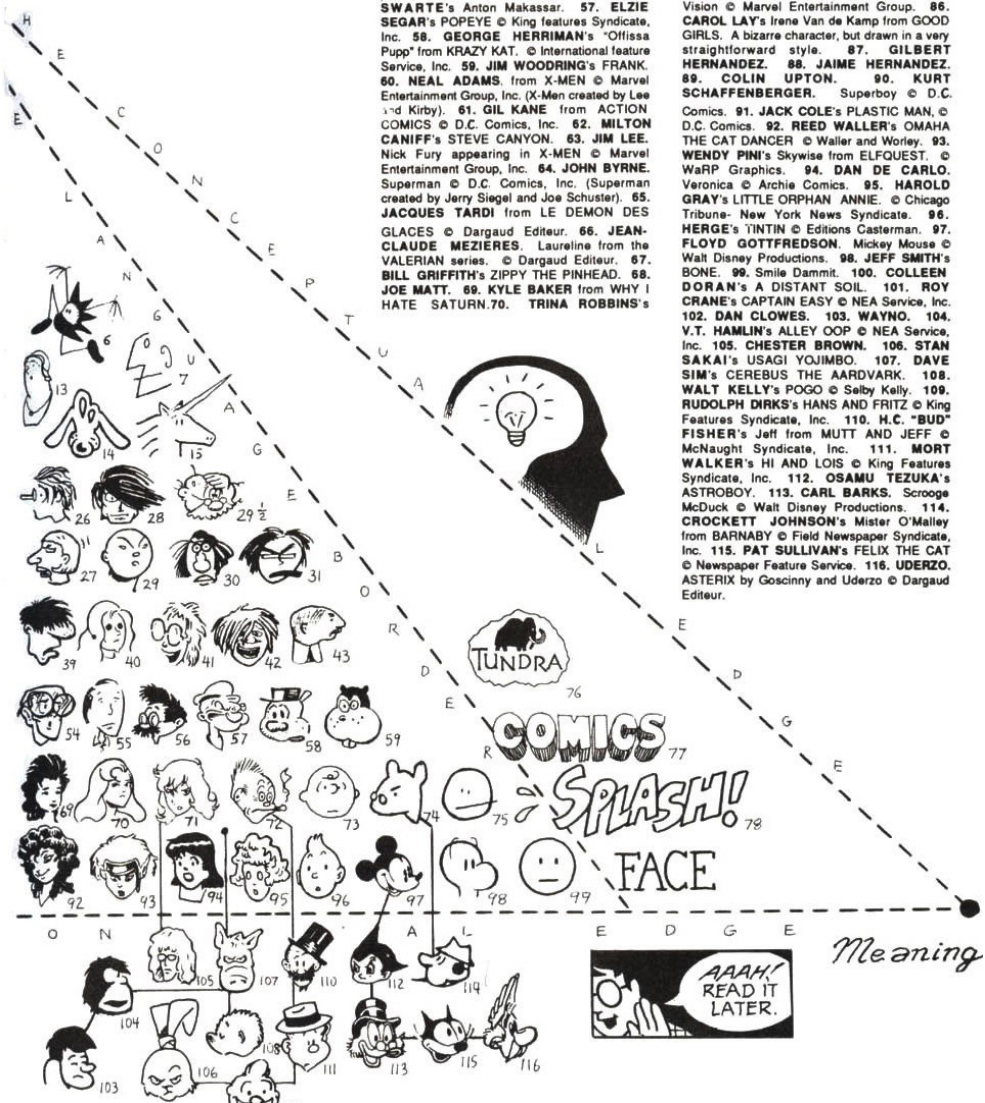


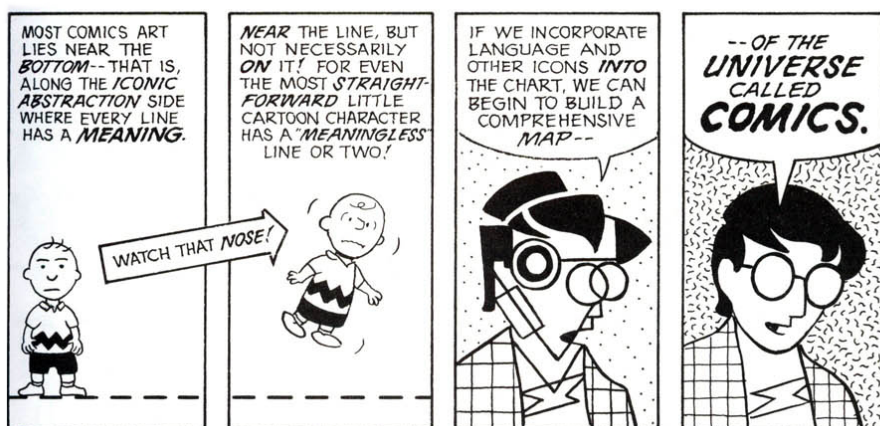
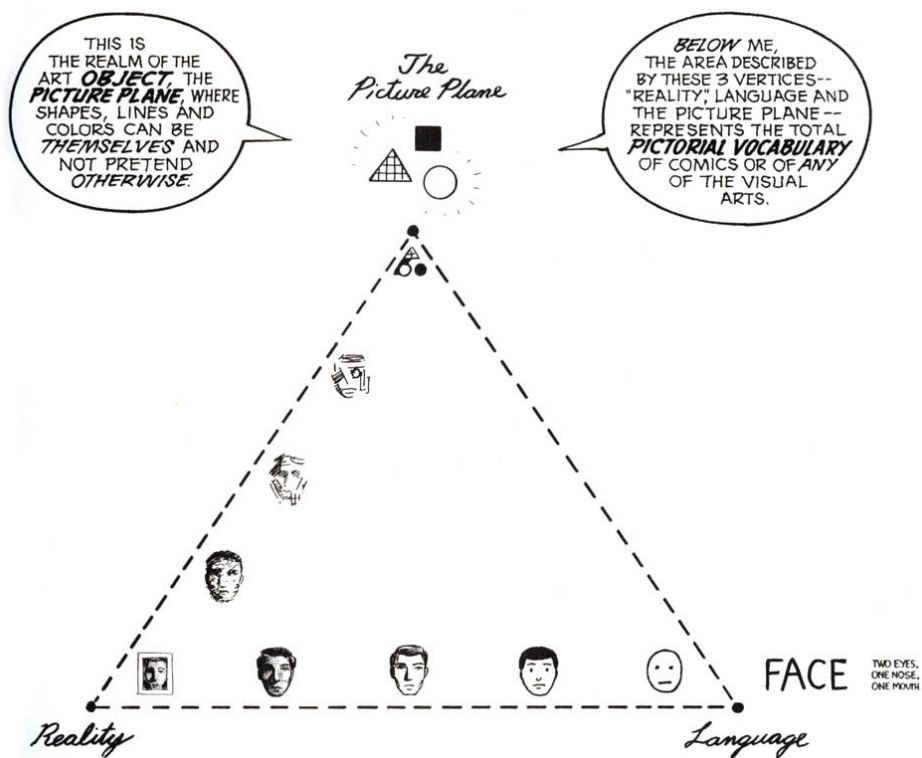
Ryc. 11. Scott McCloud, *Understanding Comics* (1993: 52–53)

SWAIN. 35. CHESTER GOULD's DICK TRACY © Chicago Tribune-New York Syndicate, Inc. 36. JACK KIRBY's DARKSEID, © D.C. Comics. 37. BOB BURDEN. 38. DANIEL TORRES's Rocco Vargas from TRITON. 39. PETER BAGGE's Buddy Bradley from HATE. Compare to 11. 40. SETH. 41. MARK MARTIN. 42. JULIE DOUCET. 43. EDWARD GOREY. 44. CRAIG RUSSELL's Mowgli from Kipling's THE JUNGLE BOOKS. Russell's characters are as finely observed and realistically based as Hal Foster's or Dave Stevens' but with an unparalleled sense of design that draws them toward the upper vertex. Lately, Russell has been moving a bit higher and toward the right in some cases. 45. GOSEKI KOJIMA from KOZURE OKAMI

("Wolf and Cub") © Koike and Kojima. 46. EDDIE CAMPBELL's ALEC. Realistic in tone, but also gestural and spontaneous. The process of drawing isn't hidden from view. 47. ALEX TOTTH. Zorro © ZorroProductions, Inc. Art © Walt Disney Productions. (Zorro created by Johnston McCulley). 48. HUGO PRATT's CORTO MALTESE © Casterman, Paris-Tourmai. 49. WILL EISNER from TO THE HEART OF THE STORM. 50. DORI SEDA. 51. R. CRUMB swings between realistic and cartoony characters, usually staying about this high but occasionally venturing upward. 52. STEVE DITKO. 53. NORMAN DOG. 54. VALENTINO's NORMANMAN sits a bit to the right and up from his current SHADOWHAWK (whose iconic mask made him a bit harder to place). 55. ROZ CHAST. 56. JOOST SWARTE's POPEYE © King Features Syndicate, Inc. 58. GEORGE HERRIMAN's "Offissa Pupp" from KRAZY KAT. © International Feature Service, Inc. 59. JIM WOODRING's FRANK. 60. NEAL ADAMS from X-MEN © Marvel Entertainment Group, Inc. (X-Men created by Lee and Kirby). 61. GIL KANE from ACTION COMICS © D.C. Comics, Inc. 62. MILTON CANIFF's STEVE CANYON. 63. JIM LEE. Nick Fury appearing in X-MEN © Marvel Entertainment Group, Inc. 64. JOHN BYRNE. Superman © D.C. Comics, Inc. (Superman created by Jerry Siegel and Joe Schuster). 65. JACQUES TARDI from LE DEMON DES GLACES © Dargaud Editeur. 66. JEAN-CLAUDE MEZIERES. Laureline from the VALERIAN series. © Dargaud Editeur. 67. BILL GRIFFITH's ZIPPY THE PINHEAD. 68. JOE MATT. 69. KYLE BAKER from WHY I HATE SATURN. 70. TRINA ROBBINS's

MISTY. © Marvel Entertainment Group, Inc. 71. RYOKO IKEDA's Oscar from THE ROSE OF VERSAILLES. 72. GEORGE McMANUS. BRINGING UP FATHER © International Feature Service, Inc. 73. CHARLES SCHULZ's Charlie Brown from PEANUTS © United Features Syndicate, Inc. 74. ART SPIEGELMAN from MAUS. 75. MATT FEAZELL's CYNICALMAN. 76. The company Logo. The picture as symbol. 77. Title Logo. The word as object. 78. Sound Effect. The word as sound. 79. TOM KING's SNOOKUMS, THAT LOVABLE TRANSVESTITE, a photo-comic. 80. DREW FRIEDMAN. 81. DAVE STEVENS. 82. HAL FOSTER. TARZAN created by Edgar Rice Burroughs. 83. ALEX RAYMOND. Flash Gordon © King Features Syndicate, Inc. 84. MILO MANARA. 85. JOHN BUSCEMA. The Vision © Marvel Entertainment Group. 86. CAROL LAY's Irene Van de Kamp from GOOD GIRLS. A bizarre character, but drawn in a very straightforward style. 87. GILBERT HERNANDEZ. 88. JAIME HERNANDEZ. 89. COLIN UPTON. 90. KURT SCHAFFENBERGER. Superboy © D.C. Comics. 91. JACK COLE's PLASTIC MAN, © D.C. Comics. 92. REED WALLER's OMAHA THE CAT DANCER © Waller and Worley. 93. WENDY PINI's Skywise from ELFQUEST. © WaRP Graphics. 94. DAN DE CARLO. Veronica © Archie Comics. 95. HAROLD GRAY's LITTLE ORPHAN ANNIE. © Chicago Tribune-New York News Syndicate. 96. HERGE's TINTIN © Editions Casterman. 97. FLOYD GOTTFREDSON. Mickey Mouse © Walt Disney Productions. 98. JEFF SMITH's BONE. 99. Smile Dammit. 100. COLLEEN DORAN's A DISTANT SOIL. 101. ROY CRANE's CAPTAIN EASY © NEA Service, Inc. 102. DAN CLOWES. 103. WAYNO. 104. Y.T. HAMLIN's ALLEY OOP © NEA Service, Inc. 105. CHESTER BROWN. 106. STAN SAKAI's USAGI YOJIMBO. 107. DAVE SIM's CEREBUS THE AARDVARK. 108. WALT KELLY's POGO © Selby Kelly. 109. RUDOLPH DIRKS's HANS AND FRITZ © King Features Syndicate, Inc. 110. H.C. "BUD" FISHER's Jeff from MUTT AND JEFF © McNaught Syndicate, Inc. 111. MORT WALKER's HI AND LOIS © King Features Syndicate, Inc. 112. OSAMU TEZUKA's ASTROBOY. 113. CARL BARKS. Scrooge McDuck © Walt Disney Productions. 114. CROCKETT JOHNSON's Mister O'Malley from BARNABY © Field Newspaper Syndicate, Inc. 115. PAT SULLIVAN's FELIX THE CAT © Newspaper Feature Service. 116. UDERZO. ASTERIX by Goscinny and Uderzo © Dargaud Editeur.





Ryc. 12. Scott McCloud, *Understanding Comics* (1993: 51)

W przypadku analizy narracji posługujących się obrazem zwrócić należy także uwagę na rolę metafory — szczególnie zaś metafory obrazowej, o czym piszę dokładniej w rozdziale piątym. Problem znaczeń przenośnych i języka metaforycznego zajmuje myślicieli i ludzi nauki przynajmniej od czasów Arystotelesa⁶⁷, a obecnie, za sprawą językoznawstwa kognitywnego, zainteresowanie metaforą sukcesywnie wzrasta, odsłaniając złożoność i wagę tego zjawiska, którego nie ogranicza się współcześnie jedynie do sfery języka (metafory pojęciowe, metafory zakorzenione w doświadczeniu, materializacja metafor). Charakterystyczne między innymi dla gramatyki generatywno-transformacyjnej Chomsky'ego traktowanie metafory jako aberracji, na którą nie ma miejsca w systemie, zostało zastąpione perspektywą kognitywistyczną zaproponowaną przez Lakoffa i Johnsona, a następnie rozwiniętą przez językoznawców i antropologów reprezentujących teorię umysłu ucieleśnionego (*embodied – embedded mind*). Tym samym metafora przestała być postrzegana jako dewiacja, odstępstwo od kluczowego dla ludzkiego poznania myślenia dosłownego czy jako figura języka ograniczona do stylistyki bądź retoryki. Holenderski badacz historii nauki, Douve Draaisma, w swojej głośnej książce *Machina metafor* przedstawia szereg prób zrozumienia natury pamięci, które były podejmowane na przestrzeni dziejów, a które sprowadzają się do listy metafor: PAMIĘĆ TO CUDOWNA TABLICZKA, NIEZMIERZONY LABIRYNT, ZWIERCIADŁO, KOMPUTER, ZACZAROWANE KROSNO, HOMUNKULUS⁶⁸. Dalej idące wnioski wyciąga Magdalena Zawisławska, która w swojej książce *Metafory w języku nauki*⁶⁹ wykazuje, że nauka, jako domena literalności i konkretności, w rzeczywistości opiera się na metaforach, przy czym dotyczyć to może w równym stopniu językoznawstwa, psychologii czy biologii, jak i informatyki. Z perspektywy socjologii nauki metafory odpowiadają dodatkowo za nośność danej teorii, a tym samym za jej potencję w „strukturze rewolucji naukowych” czy, według koncepcji Latoura, w relacjach aktora–sieci. Co więcej, to wokół przenośni i relacji podobieństw konstruuje się nasze procesy poznawcze, a metafora jest ośrodkiem nie tylko codziennego języka i postrzegania rzeczywistości, ale również wielu tekstów kultury — a więc nie jedynie poezji czy szerzej literatury, ale i rzeźby, architektury, filmu, malarstwa oraz komiksu właśnie.

⁶⁷ Teorie metafory wiążą się z takimi nazwiskami, jak m.in.: Giambattista Vico, Cesar du Marsais, Georg W. F. Hegel, Herman Paul, Max Black, Ivor A. Richards, John Searle, Jurij Lewin, Michael Reddy, Tzvetan Todorov, Noam Chomsky, George Lakoff, Mark Johnson.

⁶⁸ Draaisma 2009.

⁶⁹ Zawisławska 2011.

W tekstach komiksowych podstawową metaforą będzie, z racji nośnika narracji, metafora obrazowa (*pictorial metaphor*) — ikoniczne przedstawienie metafory pojęciowej, która niezależnie od rodzaju przekazu (wiersz, plakat, przedstawienie teatralne) spaja wszystkie metaforyczne porządki. Charles Forceville⁷⁰ wyróżnił cztery rodzaje metafor obrazowych: kontekstową (*contextual metaphor*), hybrydową (*hybrid metaphor*), porównawczą (*simile metaphor*) oraz werbo-wizualną (*verbo-pictorial metaphor*) nazywaną również multimodalną. Wszystkie one, w szczególności zaś ostatnia kategoria, występują powszechnie w komiksach. Typ kontekstowy dotyczy metafor odnoszących się do zjawisk jednolitych z wyraźnym pojedynczym kontekstem. Forceville podaje przykład paczki papierosów Lucky Strike, przypominającej mydelniczkę i reklamowanej jako kostka mydła w łazience — a więc produkt niezbędny, zawsze pod ręką, a nawet kluczowy podczas kąpieli i relaksu (jednocześnie czysty, zdrowy). Metafora obrazowa typu hybrydowego dotyczy obiektów składających się z dwóch części, które zazwyczaj są uważane za przynależne do różnych dziedzin. Interpretacja takich metafor zmienia się wraz z kontekstem, każdorazowo wyznaczającym, która część jest domeną źródłową, a która docelową. Metafory porównawcze cechują się zestawieniem dwóch obrazów, gdzie zawsze jeden jest interpretatorem drugiego. Najbardziej złożoną reprezentacją metafory obrazowej jest metafora multimodalna łącząca przekaz słowny z treścią wizualną. Taka figura może mieć charakter zintegrowany, wtedy słowo i obraz składają się na ten sam sens przenośny. W pozostałych przypadkach ten rodzaj metafory funkcjonuje tak jak ma to miejsce w trzech pierwszych typach: słowo/obraz kontekstualizuje lub interpretuje drugi z komponentów.

Mówiąc o relacji słowa (tekstu werbalnego) i obrazu oraz funkcji przenośni w komiksie, istotne jest zwrócenie — choć pobieżnie — uwagi na obraz jako opis i związany z nim dyskurs literaturoznawczy, którego przedmiotem jest tzw. korespondencja sztuk, w tym relacje malarstwa i innych tekstów wizualnych z literaturą. Przytaczane już tutaj tezy Henryka Markiewicza jeszcze raz przychodzą z pomocą. Markiewicz w *Obrazowości a ikoniczności literatury*⁷¹, tekście będącym teoretycznym rekonesansem po dziesiątkach teorii narosłych przez wieki, wyprowadza wszelkie zależności obrazu i literatury z założycielskiego „poematu jako obrazu” — „ut pictura poesis” z *Listu do Pizonów* Horacego, a kończy wyraźnym rozgraniczeniem literatury fikcjonalnej od reporterskiej:

⁷⁰ Forceville 1996, 2002.

⁷¹ Markiewicz 1996a: 7–42.

Pojęcia, którymi operujemy w teorii literatury, mają charakter zazwyczaj typologiczny, i tu więc trzeba założyć różną wyrazistość ikoniczności, a także istnienie zjawisk granicznych (...). Zaznaczmy jednak, że wszystkie te określenia mają zastosowanie tylko do literatury fikcjonalnej, nie do literatury faktu. Reportaż jako całość nie udaje pełnowartościowego komunikatu o rzeczywistości, po prostu — jest nim⁷².

O ile stopniowalność granic tego, co jest obrazem, i typologiczny charakter ikoniczności są w równym stopniu charakterystyczne dla komiksu, o tyle już powieść graficzna — zbliżająca się wszak do powieści literackiej — konstruowana jest najczęściej wokół wątków biograficznych, a także reporterskich (np. *Fotograf* duetu Lefèvre, Guibert), co rzecz jasna nie wpływa na zanik jej prymarnej ikoniczności. Przy takim rozróżnieniu powieść literacka i *graphic novel* zdają się rozdzielnymi bytami kulturowymi. Jednak już w perspektywie studiów estetycznych nad dziełem Romana Ingardena⁷³, w szczególności zaś mając na uwadze teorię *miejsc niedookreślenia*, komiks po raz kolejny przybliża się do literatury. Sekwencyjność obrazowej narracji i przerwy między kadrami jeszcze silniej niż w przypadku literatury oddziałują na czytelnika. Proces dotwarzania historii, uzupełniania jej w sposób logiczny, przyczynowo-skutkowy znajduje w komiksach swój bezpośredni wyraz. Pojedyncze słowa bądź ich ciągi będące strukturą o wiele bardziej abstrakcyjną niż ikona sprawiają, że ów proces dotwarzania sensów w tekście literackim przebiega na innym, mniej dosłownym poziomie percepcji i poznania. W komiksie zaś odbiorca, w pewnym sensie, „domalowuje” brakujące kadry — przestrzenie pomiędzy istniejącymi obrazami — tworząc pełną iluzję ruchu i upływu czasu. Widać to na innym przykładzie stworzonym przez McClouda w *Understanding Comics*, w którym pokazuje on sekwencję „momentu-po-momencie” oraz „akcji-po-akcji”, czyli dwóch najbardziej charakterystycznych „iluzji” ruchu w komiksie (ryc. 13).

Seweryna Wysłouch w książce *Literatura a sztuki wizualne*, wychodząc od pytań postawionych wcześniej przez Mieczysława Porębskiego⁷⁴ i powołując się na metasemiotykę Greimasa oraz semiotykę konotatywną Barthesa dochodzi natomiast do wniosku z jednej strony dalekiego od ujęć kognitywistycznych, z drugiej jednak — paradoksalnie bliskiego przyjętej przeze mnie perspektywie. Postawa ta umożliwia wstępne „umieszczenie” powieści graficznej wśród tekstów literackich, a tym samym wykorzystanie na kolejnym etapie analizy narzędzi kognitywistycznych:

⁷² Markiewicz 1996:42.

⁷³ Ingarden 1958: 88–96; Ingardenowi chodziło o każdy typ dzieła — nie tylko literaturę.

⁷⁴ Porębski 1984.



Konfrontacja słowa i obrazu otwiera całą serię problemów. Znak jest elementem jakiegoś systemu i nawet wyizolowany „pamięta” o nim. Dlatego analiza pojedynczych znaków prowadzi nieuchronnie do pytań o systemy, z których znaki zostały wzięte. Jeśli literaturę potraktujemy jako system wtórny, który pasożytuje na języku i ponad nim tworzy porządek konotacji, to jaki jest status sztuk plastycznych, które nie korzystają z materii językowej? Czy są to języki prymarne (...), czy może też języki wtórne, nadbudowane na jakimś „języku pierwotnym”, wrodzonym w kodzie genetycznym⁷⁵.

Jeśli więc przyjąć równorzędność i nadbudowanie wszelkich systemów (za Łotmanem i Wysłouch), które następnie wymieniają się swoimi elementami, tworząc konkretne reprezentacje nacechowane asystemowo, można pokusić się o przyjęcie jeszcze dalej idącego modelu, w którym to za poszczególnymi wtórnymi systemami koegzystującymi lub ścierającymi się ze sobą stoją prymarne ramy umysłu: gatunki myślenia i poznania, posługujące się charakterystycznymi figurami kognitywno-kulturowymi (istniejącymi poza konkretnymi typami znaków, które je następnie reprezentują).

4.6. Tekst komiksowy a amalgamat konceptualny

Celem niniejszego rozdziału nie było możliwie pełne przedstawienie „języka” komiksu. Nie omawiam tutaj dokładnie funkcji paneli, kadrów i kadrowania, rodzajów dymków i innych szczegółów komiksowej poetyki. Tematy te są na tyle rozległe, że wymagałyby osobnego opracowania narratologicznego. Jednocześnie ich charakter nie jest bezpośrednio związany z kierunkiem badawczym prezentowanej pracy. Podstawowe ustalenia z zakresu wiedzy o relacji słowa i obrazu są jednak niezbędne do wstępnego rozpoznania specyfiki tekstu komiksowego, a tym samym znalezienia odpowiedzi na pytanie o skuteczny sposób analizy zjawiska kulturowego, jakim jest powieść graficzna. Rozwiązań takich z jednej strony szukam w przekładzie intersemiotycznym (w przypadku analiz strukturalnych dotyczących znaków w komiksie), z drugiej — w narratologii kognitywistycznej (w przypadku analizy narracji bez próby wyizolowania najmniejszych części znaczących tekstu). To właśnie druga z tych propozycji teoretycznych jest dla mnie głównym tematem, a zarazem narzędziem.

⁷⁵ Wysłouch 1994, cyt za: *Literatura a malarstwo — malarstwo a literatura* 2009: 206.

Jeśli chodzi o najważniejsze kwestie związane z przekładem intersemiotycznym, należy zwrócić uwagę na wciąż aktualne rozpoznanie Romana Jakobsona, który pisał o trzech rodzajach tłumaczenia⁷⁶: tłumaczenie intralingwalne (wewnątrzjęzykowe), interlingwalne (międzyjęzykowe) oraz intersemiotyczne (translacja z jednego kodu semiotycznego na inny — przy założeniu, że jeden z tych kodów musi być werbalny, a więc sformułowany w języku naturalnym). Inaczej zatem należy rozpatrywać tekst werbalny odwołujący się do obrazu czy melodii, a inaczej tekst skonstruowany z kilku warstw semiotycznych, czyli tekst wielokodowy (zwany też intersemiotycznym⁷⁷, taki jak: film, plakat, komiks czy reklama). Za Katarzyną Krasoń przyjmuję na potrzeby tej publikacji zasadność takiego przekładu.

Kluczowym rozpoznaniami jest natomiast amalgamatyczny⁷⁸ charakter znakowości komiksu (zob. ryc. 11), który realizuje się we wszystkich jego gatunkach — także w powieści graficznej. Wielokodowość oparta przede wszystkim na słowie i obrazie przybiera kształt „języka komiksowego”, który cechuje się własną gramatyką i stylistyką. Integracja konceptualna słowa i obrazu zachodząca w tekście komiksowym nie tylko tłumaczy narracyjną jedność ikonizacji-językowej, ale przede wszystkim zapewnia odpowiednie podstawy do wyboru narzędzia analizy. Korzystając z pojęcia integracji, można prześledzić poszczególne zespoły połączeń materii werbalnej z ikonizacją w istotnych z punktu widzenia hybrydycznego języka wybranych elementach komiksu — od całych stron, po drobne elementy wewnątrz danego kadru. Amalgamatyczność jest dodatkowo jednym z podstawowych efektów procesów zachodzących w konstruowaniu narracji w powieściach graficznych, co dokładniej prezentuje rozdział ostatni.

Amalgamatyczność komiksowego języka pozostaje w ścisłej korespondencji z „trójkątem McClouda”. Na przykładzie podstawowych, a tym samym powszechnie w komiksach występujących, ikonizacji stanów emocjonalnych: gniewu, smutku czy radości, można zaobserwować, jak płynnie funkcjonalizowane są kolejne elementy domen wyjściowych, zbliżając powstały *blend* do każdej z trzech kategorii wyróżnionych przez autora *Understanding Comics*: rzeczywistości, figurywności i znaczenia (języka).

Poniżej (ryc. 14–17) zamieszczam po jednym przykładzie amalgamatu *gniew* właściwego dla języka komiksu (poziom figurywności i znaczenia na przykładzie kilku plansz z 15. tomu przygód Asteriksa *Niezgoda* autorstwa René

⁷⁶ Jakobson 1960: 232–239.

⁷⁷ Zob. Krasoń 1997.

⁷⁸ Zob. szczegółowo w rozdziale 5.

Goscinnego i Alberta Uderzo, natomiast poziom rzeczywistości w oparciu o kadr z *Dwóch podróży z Fellinim* Milo Manary i Federico Felliniego) w odniesieniu do powyższej propozycji McClouda:

— w stronę języka i „czystego znaczenia” (np. wytłuszczone, powiększone litery, odmienny dymek, kolor czerwony, poszarpane, nierówne i „rozedrgane” litery uzupełniające sens użytych słów);

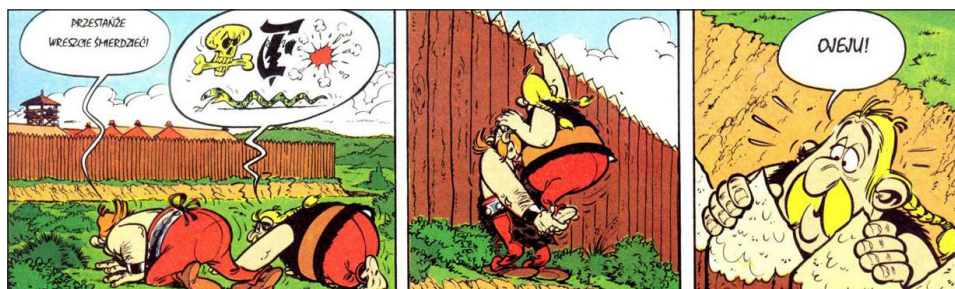


Ryc. 14. Goscinnny i Uderzo, *Niezgoda* (1999 [1970]: 28)

— w stronę figuratywności (wykorzystanie dymków i słów, uproszczony obraz świata — np. czerwona twarz, kreski wokół głowy, para lecąca z uszu, krople potu, przerysowana mimika, stereotypowe wykorzystanie rysunkowej gestyki);



Ryc. 15. Goscinny i Uderzo, *Niezgoda* (1999 [1970]: 34)



Ryc. 16. Goscinny i Uderzo, *Niezgoda* (1999 [1970]: 35)

— w stronę rzeczywistości (realistyczna kreska, próba fotograficznego oddania stanu gniewu; zawieszenie przekazu werbalnego i znaczników tekstowości w postaci dymków, obrazów dzięki itp.).



Ryc. 17. Manara i Fellini, *Dwie podróże z Fellinim* (2003 [1991, 1993]: 27)

Komiks, wykorzystując swój amalgamatyczny potencjał chętnie realizuje także inne rodzaje mapowań, w tym przede wszystkim metafory i metonimie konceptualne. Istotną różnicą jest to, w jaki sposób te procesy poznawcze konstruują opowiadanie. Na tym poziomie powieść graficzna zaczyna zyskiwać swoją gatunkową wyjątkowość, co postaram się dokładnie przedstawić w rozdziale następnym.



Analiza powieści graficznych w perspektywie kognitywistycznej¹

5.1. Perspektywa, kierunki i narzędzia kognitywistyki²

W rozdziale czwartym omawiałem pojęcia powieściowości i literackości, które wraz z przesuwaniem granic swoich przedmiotów oraz poszerzaniem pól semantycznych, zdają się otwierać na interdyscyplinarne ujęcia badawcze. Traktując je jako kategorie umysłu i zarazem postawy poznawcze człowieka, które poprzedzają struktury językowe, tekstowe czy *stricte* literackie, przyjmuję, że są one siłą napędową dla tych konstruktów, tak jak i jest nią dla nich sam gatunek — w tym wypadku powieść/powieść graficzna. Gatunkowość rozumiem zatem nie jako zbiór cech koniecznych i wystarczających, przynależnych danemu rodzajowi tekstów, ale jako kognitywne repozytorium możliwości dla późniejszych konkretyzacji językowych, komunikacyjnych i narracyjnych. Powieść literacka (oparta na narracji słownej)

¹ Prezentowany rozdział odwołuje się we fragmentach do moich wcześniejszych artykułów: Wróblewski 2011a, 2012b, 2013, 2014.

² M.in. w oparciu o publikacje: Barcelona 2000; Barsalou 1983, 1992; Berlin, Kay 1969; Booth 1961; Boyd 2009; Damasio 1999, 2000, 2005; Dancygier 2012; Fauconnier 1985, 1997; Fauconnier, Turner 1998, 2002; Gärdenfors 2010; Gottschall 2012; Herman 2000, 2009; Hogan 2003a, 2003b; Hohol 2013; *Kognitywistyka* 2005, 2006; Kövecses 2011; Lakoff 1987; Langacker 2009; *Amalgamaty kognitywne w sztuce* 2007; Rembowska-Płuciennik 2007, 2012; Rosch 1973, 1978; Steen 2011a, 2011b; Stockwell 2002; Talmy 1988, 2000; Taylor Ch. 2002; Turner 1996, 2010; Zunshine 2006.

i powieść graficzna (oparta na narracji wizualnej/wizualno-słownej) byłyby tym samym materializacją jednego gatunku kognitywnego — rozumianego jako rama bądź zespół ram umysłu — których podłożem są powieściowość oraz literackość implikujące określone postawy poznawcze i modele kulturowe. Prototypowość kategoryzacji tak definiowanego gatunku nie wiąże się więc tylko ze wskazaniem odpowiednich prototypów³ na poziomie języka, tekstu i analizy genologicznej, ale na dostrzeżeniu specyficznych struktur opowiadania znajdujących się w umyśle, które determinują kształt poszczególnych gatunków tekstów kultury. W przypadku *graphic novel* takimi „postawami założycielskimi” byłyby, kluczowe dla żywiołu powieściowości (meta)krytyczność oraz intersubiektywność, a także kategorie, które się w nich zawierają (np. metakognicja czy fokalizacja, o których piszę w części rozdziału trzeciego poświęconej rekonfiguracjom badań narratologicznych).

Przyjęcie powyższej perspektywy, co pragnę w tym rozdziale pokazać, znajduje istotne zastosowanie w kulturoznawczym dyskursie o gatunkach popularnych, zwłaszcza zaś w przypadku narracji wizualnej i sporów wokół powieści graficznych. Wszystkie wyróżniane dotychczas własności tego gatunku — co do których zgłaszane są regularnie zastrzeżenia — a także budowane w ich oparciu wątpliwe definicje (czy to klasyczne, czy też nieesencjalne) wraz z dopisywanymi w nieskończoność erratami stają się wtórnymi próbami opisu „pierwszorzędnych cech drugorzędnych”. Ich pojawianie się i frustrująca z punktu obserwacji naukowej modalność mają w nowej optyce jedynie wartość egzemplifikacyjną. Ta zaś służy wskazaniu prymarnych cech opowiadania na poziomie struktur umysłu i schematów poznawczych, co jednocześnie kieruje wprost od zainteresowań narratologicznych i kognitywistycznych do kulturowo i (post)antropologicznie zorientowanej teorii nowej humanistyki, w ślad której winny iść studia genologiczne scharakteryzowane przeze mnie w rozdziale trzecim.

Podobnie o gatunku jako o fundamencie języka, poznania i komunikacji pisał ostatnio na przykład Gerard Steen (co naprowadza również na — metodologicznie odmienne — postulaty teoretyczne Michaiła Bachtina, na które powoływałem się tutaj już kilkakrotnie, znajdując w nich uzasadnienie dla własnej refleksji badawczej)⁴. Steen stwierdza, że gatunek orientuje komunikację w sposób społeczno-kulturowy, psychologiczny i językowy na każdym z możliwych poziomów

³ Czy to na zasadzie Wittgensteinowskiego pojęcia podobieństwa rodzinnego, czy na przynależności do kategorii uwzględniającej podział na centrum i peryferie oraz kategorie radialne (E. Rosch).

⁴ Wszak, jak sam stwierdził autor *Problemów literatury i estetyki*: „Nie można określić swojej pozycji bez porównania jej z innymi” (Bachtin 1979: 271).

od codziennego życia po dyskurs akademicki⁵. Według holenderskiego badacza, gatunek jest rodzajem poglądu, który może być rozumiany na różne sposoby, zarówno w naukach humanistycznych, jak i kognitywistyce i naukach społecznych. Konstruktor ten postrzegać można jako potencjalną wyjściową dla odrębnych gatunków kultury i praktyk społecznych: gier wideo, filmów, programów typu talk-show, wiadomości telewizyjnych i radiowych, artykułów z pierwszych stron gazet, artykułów od redakcji, reklam, instrukcji obsługi, politycznych i inauguracyjnych przemówień, wykładów, podręczników i tekstów naukowych czy wierszy.

Wszystkie te gatunki manifestują się poprzez konkretne zdarzenia dyskursywne, albo to zawierając się bezpośrednio w wytworach dyskursu lub ich recepcji, albo też w interakcji obu tych elementów. Zdarzenia takie organizowane są w trzech wymiarach. Zazwyczaj obejmują celowe *procesy komunikacji* między ludźmi związane z *mechanizmami poznania* indywidualnego za pomocą poszczególnych aktów użycia języka. (...) Do bardziej szczegółowych aspektów związanych z oczekiwaniami opartymi na gatunku dotyczącymi języka, poznania i komunikacji należą m.in. odpowiednie normy i konwencje *komunikacyjne* (...), presuponowane struktury *poznawcze*, opinie i wartości (...) oraz dobór odpowiedniego rejestru i stylu języka (...). Niezależnie czy mowa jest o samym dyskursie, jego recepcji czy interakcji, ludzie mają milczące założenia dotyczące całego szeregu komunikacyjnych, językowych i poznawczych właściwości gatunku i opierają się na nich, aby ich udział w dyskursie był jak najbardziej odpowiedni, skuteczny i dogodny⁶.

Badacz, opierając się na spostrzeżeniach m.in.: Johna Batemana, Douglasa Bibera, Patrici Dunmire, Susan Eggins i Jamesa Martina, Davida Fishelova, Alice Hall, Davida Rose'a i Teuna Van Dijka⁷, proponuje stworzenie modelu, który ujednoliciłaby spojrzenie na gatunek, uniezależniając go od perspektyw i narzędzi konkretnych dyscyplin, takich jak: językoznawstwo, literaturoznawstwo czy socjologia. Jednocześnie autor *Genre Between the Humanities and the Sciences* wydaje się na przekór sobie komplikować stworzony schemat, zachowując jego trójdzielność — model kontekstu (*context model*), model tekstu (*text model*) oraz model kodu (*code model*) — i przyporządkowując do każdego z nich szereg zmiennych. Skupia się tym samym na wariabilnym charakterze skutków istnienia gatunku, nie zaś na próbie modelowego uchwycenia prymarności któregoś z nich. Koncentrując się na komunikacji, tekście i języku, by wykazać możliwości tkwiące w zastosowaniu wspólnego narzędzia analizy opartego na pojęciu gatunku, Steen

⁵ Steen 2011a: 3–4.

⁶ Ibidem: 4 (tłum. własne).

⁷ Bateman 2008; Biber 1988, 1994; Dunmire 2000; Eggins i Martin 1997; Fishelov 1993; Hall 2003; Van Dijk 2008.

na dalszy plan odsuwa podstawową, moim zdaniem, rolę poznania i umysłu jako owych sił napędowych (*driving forces*) za gatunkiem stojących. W nich też upatruję głównych determinant cech gatunkowych, które następnie przy pomocy modelu Steena można analizować na poziomie komunikatu, kodu, tekstu czy, na przykład, łączącej te trzy aspekty narracji. Wybrana perspektywa badań powieści graficznej i gatunków w ogólności nie byłaby przy tym możliwa, gdyby nie ustalenia kognitywistów oraz narzędzia i systemy pojęciowe przez nich wypracowane, które postaram się tu pokrótce przybliżyć.

Kognitywistyka to nie tylko atrakcyjne metafory, pomagające nam zrozumieć, czym jest umysł, pamięć czy ciało. Kognitywistyka to przede wszystkim nauka bazująca na modelach i weryfikowalnym modelowaniu. Jest interdyscyplinarnym zespołem narzędzi wybieranych z rozmaitych dziedzin, np. neuronauki, antropologii poznawczej, modelowania komputerowego, psychologii ewolucyjnej, psycholingwistyki, językoznawstwa, narratologii czy badań kulturowych. Nie oznacza to, że każdorazowo wszystkie te dziedziny współpracują przy danym projekcie. Pluralizm kognitywistyki opiera się na umiejętności ciągłej selekcji metod z szerokiego spektrum możliwości. Badania mają charakter modalny i otwarty. Trudno tu szukać podziału na osobne, w pełni samodzielne poddziedziny. Kognitywistyka przypomina sieć połączonych naczyn. Nie twierdzę jednak, że nie da się wyróżnić pewnych ram teoretycznych, paradygmatów czy modeli właśnie, choć bywa, że granice między nimi są w znacznym stopniu rozmyte⁸. W 2011 roku ukazała się na polskim rynku wydawniczym książka Zoltána Kövecsesa *Język, umysł, kultura. Praktyczne wprowadzenie*, która jest próbą uporządkowania stanu wiedzy z zakresu językoznawczych i kulturowych *cognitive studies*, a zarazem autorską propozycją dostarczenia nowego sposobu badania znaczeń płynących z naszego doświadczenia. Kövecses wędruje w swych rozważaniach — tak dotyczących najnowszych badań i ustaleń, jak i w naukowych retrospektywach — od językoznawstwa kognitywnego⁹, przez psychologię poznawczą, antropologię, etnografię,

⁸ Tych „paradygmatów” jest co najmniej kilka:

- komputacjonizm klasyczny (kognitywizm) — obliczeniowa teoria umysłu, myślenie jako rodzaj komputerowego przetwarzania informacji (model podważony w latach 80.);
- podejście cybernetyczne — np. badania nad sztuczną inteligencją;
- bayesizm — podejście probabilistyczne; wnioskowanie probabilistyczne;
- koneksjonizm — teoria sieci; architektura sieci;
- dynamicyzm — przebieg procesów poznawczych w czasie; dynamika sieci;
- enaktywizm — radykalne ucieleśnienie; poznanie nierozzerwalnie związane z działaniem;
- podejście ucieleśnione (*body-mind*) — umysł ucieleśniony.

⁹ Wciąż najsilniej reprezentowana gałąź kognitywistyki w naukach humanistycznych. Współczesne językoznawstwo kognitywne jest zarazem kontynuacją poprzedzających ją teorii

po filozofię umysłu, narratologię czy teorie literatury i sztuk. Publikacja ta jest świetnym przykładem wieloaspektowości kognitywistyki, która łączy w sobie szereg zainteresowań skupionych wokół procesów poznania, tworzenia znaczeń i ich odczytywania, komunikowania się oraz relacji tytułowych: języka, umysłu i kultury. Jednym z najważniejszych zagadnień jest w tym wypadku problem kategoryzacji:

Gdy napotykamy nowe obiekty i zdarzenia, przypisujemy je do już istniejących kategorii lub tworzymy nowe kategorie, pozwalające na ich przyswojenie. Tworzenie znaczeń w przebiegu mierze dotyczy procesu kategoryzacji i jego produktu — kategorii pojęciowych¹⁰.

Takie pojęcia konfigurujemy nieświadomie i równie automatycznie ich używamy. Kövecses powołuje się w tym miejscu na Lawrence'a Barsalou¹¹, który wyróżnia pięć etapów procesu kategoryzacji: (1) tworzenie strukturalnego opisu danej jednostki, (2) poszukiwanie reprezentacji kategorii podobnych do stworzonego opisu strukturalnego, (3) wybór reprezentacji kategorii najbardziej zbliżonej do opisu, (4) wyciągnięcie wniosków na temat danej jednostki, (5) przechowywanie informacji na temat kategoryzacji. Istnieją trzy główne modele teoretyczne tego procesu: klasyczny, prototypowy oraz wzorcowy.

Model klasyczny opiera się na definicjach, które posługują się tym, co określamy mianem cech semantycznych: jest to tak zwana analiza składnikowa, ponieważ w obrębie tego modelu, uznaje się, że znaczenie składa się z komponentów semantycznych, takich jak CZŁOWIEK, DOROSŁY, SAMIEC. Ten sposób myślenia o kategoriach i ich mentalnych reprezentacjach sięga czasów Arystotelesa, który wprowadził rozróżnienie pomiędzy cechami esencjalnymi i peryferyjnymi¹².

z zakresu lingwistyki związanych z koncepcjami antropocentryzmu i psychologizmu (np. amerykańska szkoła antropologiczna pierwszej połowy XX w. — F. Boas, E. Sapir, B. Whorf, oraz in.; a także niemiecki neohumboldtyzm datujący się na ten sam okres — L. Weisgerber, G. Ipsen i in.). Polskie językoznawstwo kognitywne ma przy tym swój wyraźny udział w zachodnich tendencjach badawczych tego typu (m.in. E. Tabakowska, H. Kardela, Z. Muszyński, B. Lewandowska-Tomaszczyk, R. Kalisz, T. Krzeszowski). Jednym z najważniejszych ośrodków naukowych dla tej dziedziny w Polsce jest Uniwersytet Łódzki, przy którym afiliowane było Polskie Towarzystwo Językoznawstwa Kognitywnego — działające i organizujące cykliczne konferencje od 2000 roku; jego członkiem honorowym jest Profesor Ronald W. Langacker.

¹⁰ Kövecses 2011: 64.

¹¹ Barsalou 1992.

¹² Kövecses 2011: 65.

Model kategoryzacji prototypowej zakłada, że w miejsce warunków koniecznych i wystarczających, pojawiają się kategorie w formie prototypu (ewentualnie najlepszego przykładu). Reprezentacje takich kategorii łączy to, co Wittgenstein nazwał „podobieństwem rodzinnym”¹³ — w tym wypadku do prototypu. John R. Taylor w *Linguistic Categorization* (1989)¹⁴ omawia szczegółowo koncepcję autora *Traktatu logiczno-filozoficznego*, zestawiając ją z teorią prototypu. Wittgenstein przede wszystkim zastanawiał się, czy istnieją jakiekolwiek właściwości kategorii konceptualnej (pojęcia) GRA, które są wspólne dla jej wszystkich członków. GRA liczy sobie bowiem znaczną liczbę reprezentacji: od wyliczanek, zabawy w chowanego, przez gry karciane, po piłkę nożną i koszykówkę. Potencjalnymi kandydatami cech esencjalnych tej rozległej kategorii byłby m.in.: współzawodnictwo, strategia, siła fizyczna czy rozrywka. Wittgenstein stwierdził na tej podstawie, że nie ma ani jednej cechy, która łączyłaby wszystkie reprezentacje tej kategorii. Zamiast klasycznej kategoryzacji zaproponował więc, że tym, co tworzy konkretną kategorię, są relacje oparte na „podobieństwie rodzinnym”¹⁵. Metoda prototypowa szybko zaczęła być stosowana przez językoznawców dla określania kategorii lingwistycznych¹⁶. Przy tym teoria organizacji kategorii opartych na prototypach może być stosowana aż do trzech poziomów języka: kategorii pojęć codziennych, kategorii znaczeń wyrazów oraz kategorii pojęć językowych. Również kategorie pozajęzykowe, w tym te dotyczące gatunku takiego jak powieść graficzna, mogą mieć swoje poziomy, o czym pisałem w pierwszej części książki, powołując się na badania empiryczne Eleanor Rosch z lat 70. XX wieku związane z doświadczeniową bazą kategoryzacji prototypowej¹⁷.

Kategoryzacja oparta na prototypie najczęściej ma charakter modelowy/wzorcowy. W tym wypadku prototypem jest zespół cech, które nie muszą i najczęściej nie występują w ramach jednego przedmiotu, są bowiem kompilacją najważniejszych reprezentacji kategorii, które potrafią różnić się od siebie. Tę właśnie kategoryzację stosuję na potrzeby niniejszej publikacji. Jak pisał Barsalou¹⁸:

¹³ Wittgenstein 1972.

¹⁴ Polskie wydanie z 2001 — *Kategoryzacja w języku. Prototypy w teorii językoznawczej*.

¹⁵ Na przykładzie rodziny, której poszczególni członkowie mogą mieć blond włosy, zielone oczy, duże uszy, małe stopy itp., wskazał na różnorodność cech przy jednoczesnej niemożliwości posiadania wszystkich tych własności przez każdego z członków rodziny.

¹⁶ Zob. Lakoff 1987.

¹⁷ Rosch i jej współpracownicy, jako psycholodzy kognitywni, przeprowadzili szereg eksperymentów, by dowiedzieć się, jak wygląda „wewnętrzna” struktura kategorii. Chcieli sprawdzić, czy sugestie filozofów i antropologów znajdują potwierdzenie w warunkach psychologicznych doświadczeń.

¹⁸ Barsalou 1992: 28.

„prototyp jest pojedynczą, scentralizowaną reprezentacją kategorii”. Innymi słowy: wyodrębniamy reprezentatywne własności konkretnych, napotykanych członków kategorii i integrujemy je w postaci prototypu dla tejże kategorii. Dla przykładu, zakładając, że reprezentacją kategorii *ptak* byłby orzeł lub gołąb, ptakami — jako nietoty — nie byłyby już dla nas pingwiny, strusie czy pospolite kury. Integrując cechy różnych osobników w obrębie jednego prototypu, zyskujemy zatem model pełniejszy, do którego dopiero odnosimy jednostkowe reprezentacje. Przy czym badania Barsalou pokazują, że modele takie zawierają zarówno wyabstrahowaną i zgeneralizowaną wiedzę, jak i konkretne „zapamiętanie” wzorców danej kategorii. Po propozycji Barsalou zaczęto także postrzegać prototypy nie jako istniejące zawczasu odrębne (abstrakcyjne) reprezentacje mentalne, ale jako niestałą strukturę, która częstokroć tworzona jest w czasie rzeczywistym w zależności od celu każdorazowo tę strukturę kontekstualizującego. Gibbs¹⁹ stwierdza na przykład, że herbata uważana jest za typowy napój wtedy, gdy kontekstem sytuacji komunikacyjnej są sekretarki udające się na przerwę, natomiast już dla kierowców ciężarówek takim napojem, według badacza, jest mleko. Dodatkowo pamiętać trzeba o interkulturowym zróżnicowaniu kategorii oraz indywidualnych procesach poznawczych wyrosłych z doświadczenia ciała i zmysłów, które mają niebagatelny wpływ na magazynowanie i porządkowanie naszej wiedzy. Informacje te natomiast zarządzane są przy pomocy ram w umyśle, będących „ustrukturyzowanymi mentalnymi reprezentacjami ludzkiego doświadczenia, które tworzą znaczną część naszej wiedzy o świecie”²⁰. Wiedza ta przejawia się w wysoce schematycznych wyidealizowanych formach ujętych w ramy. Innymi słowy: ramy zawierają nasze prototypy kategorii pojęciowych wzbogaconych o dodatkowe własności. Ramy mogą być przy tym profilowane i zmieniać się w stosunku od tego, jakie konkretne słowa je przywołują. Co najważniejsze jednak, odpowiadają one za narzucenie sensu nadrzędnego w tworzeniu aktualnego znaczenia danej sytuacji czy zjawiska, przykładem najbardziej wyrazistych ram są schematy wyobrazeniowe/ICM — idealizacyjne modele poznawcze (np. POJEMNIK, CENTRUM–PERYFERIE, CZĘŚĆ–CAŁOŚĆ, POŁĄCZENIE, ŹRÓDŁO–ŚCIEŻKA–CEL, GÓRA–DÓŁ)²¹. Ramę/ICM zestawiam tym samym z pojęciem gatunku (rozumianym jako struktura w umyśle), szczególnie

¹⁹ Gibbs 2003b, podaję za: Kövecses 2011.

²⁰ Kövecses 2011: 125.

²¹ Schematy wyobrazeniowe strukturyzują nasz ucieleśniony system konceptualny. Pomagają też zrozumieć fabułę dłuższych tekstów (Por. analizę Conradowskiego *Jądra ciemności*; Kimmel 2005). Według Kövecsesa schematy są niezwykle istotnym pośrednikiem między nami a światem wokół nas (Kövecses 2011).

gdy mowa jest o relacjach człowieka z tekstami kultury: ich wytwarzaniem i recepcją. Również tutaj trzeba jednak pamiętać o zróżnicowaniu między ramami właściwymi danym kulturom. Oznacza to, że poszczególne kultury różnią się od siebie odmiennymi kulturowymi/poznawczymi modelami, którymi się posługują. Według kognitywistów ramowanie (a więc aplikowanie konkretnych przedmiotów poznania do wybranych gatunków istniejących w umyśle) pełni jedną z najważniejszych funkcji w wyjaśnianiu działań człowieka — również tych najbardziej złożonych tj. kwestii społecznych, literatury i sztuki czy polityki. Szczególnie interesujący wydaje się przypadek literatury — lub raczej tego, co literackie i powieściowe. Przykładowo: opierając się na pojęciu SZCZĘŚCIE, odkryć można, że ten sam rodzaj romantycznych i bohaterskich tragikomedii jest wspólny dla niepowiązanych ze sobą tradycji (połączenie kochanków jest końcowym celem dominującej i uniwersalnej struktury narracyjnej: komedii). Dzieje się tak dlatego, że połączenie kochanków jest prototypowym warunkiem osobistego szczęścia. Jak pokazują badania Hogana²², większa część struktury tekstów literackich znajduje swoje oparcie w ramach powiązanych ze szczęściem (podobnie dzieje się w przypadku powieści graficznej). Analiza *Bardzo krótkiej historii* Hemingway’a²³ pokazuje, że opowiadanie to opiera się na wyidealizowanej i uschematyzowanej ramie tej emocji. Kövecses zwraca przy tym uwagę na to, że rama leżąca u podstaw opowieści różni się od rzeczywistej fabuły opowiadania, czyli realizacji tej ramy, która staje się jej zaprzeczeniem (odwróceniem). Różnice te zaś mogą wpływać na estetyczną i emocjonalną recepcję tekstu u czytelników. Takie rozumienie procesu ramowania jest więc równoznaczne z relacją gatunku oraz tekstu i szerzej gatunku jako struktury w umyśle i reprezentacji konkretnego tekstu kultury.

Ramowanie nie jest przy tym autonomicznym procesem — ramy łączą się i nachodzą na siebie, a dodatkowo zarówno w ich obrębie, jak i między nimi zachodzą procesy zwane mapowaniem (*mapping*). Dzieli się je na mapowanie wewnątrz ram — metonimie konceptualne, oraz pomiędzy ramami — metafory. W przypadku metonimii używa się elementu ramy (gatunku), by zapewnić sobie dostęp do innego elementu tej samej ramy (gatunku). Relacja ta nazywa się mapowaniem wewnątrz domeny. Fakt, że używamy metonimicznych wyrażen językowych, gdy mówimy lub piszemy, wynika bezpośrednio z pierwotnie konceptualnej natury metonimii (np. TWARZ ZA OSOBE, TWÓRCA ZA DZIEŁO, INSTRUMENT ZA DZIAŁANIE). Różnorodność metonimii pojęciowych wyraza z dwóch typów zależności między częściami ramy a jej całością: konfiguracja

²² Hogan 2003b.

²³ Kövecses 2011: 140–141.

CAŁOŚĆ i CZĘŚĆ oraz CZĘŚĆ i CZĘŚĆ. Wewnątrz pierwszej z tych konfiguracji, możemy wyróżnić dwa typy relacji: CAŁOŚĆ ZA CZĘŚĆ oraz CZĘŚĆ ZA CAŁOŚĆ. Druga z nich określa relacje CZĘŚĆ ZA CZĘŚĆ. Metonimie i metafory konceptualne są z natury poznawcze i kulturowe jednocześnie. Ta symultaniczność rzutuje na płynną strukturę ram-gatunków w umyśle, które łączą w sobie właściwości wiedzy i jej potencjalnego użycia oraz postawy poznawczej wobec świata. Takim zespoleniem według mojej tezy jest właśnie literackość, w skład której wchodzi przede wszystkim rama (gatunek) powieściowości odznaczająca się potencjałem (meta)krytycznym i/lub intersubiektywnym podatnym zwłaszcza na przekształcenia zewnętrzne — metafory oraz amalgamaty konceptualne. Te zaś znajdują swój wyraz w konstruowaniu narracji powieściowych, czego dowodem są struktury opowiadania w powieściach graficznych (a co odróżnia je od innych komiksowych gatunków).

W ujęciu językoznawstwa kognitywnego metafory są mapowaniem zachodzącym między domenami, jednak nie ograniczają się jedynie do sfery językowej:

Metafora jest zjawiskiem językowym, a zarazem pojęciowym, społeczno-kulturowym, neutralnym i cielesnym. Angażuje dwie dziedziny doświadczenia, między którymi zachodzi systematyczny związek, a które znajdują się w odległych od siebie częściach układu poznawczego (i mózgu). Połączenia między domenami pojawiają się, ponieważ wykazują ogólne podobieństwo strukturalne lub korelują w naszym doświadczeniu²⁴.

Jakkolwiek w semantyce generatywnej oraz w semantyce intensjonalnej, zgodnie z doktryną filozofii analitycznej, metafora rozpatrywana była w obrębie złożonej, wieloaspektowej i wielopoziomowej struktury semantycznej (przy uwzględnieniu szeregu opozycji semantycznych, takich jak: referencja – deskrypcja, predykaty – argumenty, asercja – presupozycja – implikacja, predykacja – interpretacja, propozycja – nastawienie propozycyjne, cechy nominatywne – cechy dystrybucyjne (selekcyjne) i in.), to teoria kognitywna odrzuciła tę doktrynę oceniając ją jako mechanistyczną (jako „semantykę śrub i nakrętek” według określenia Lakoffa)²⁵.

Kognitywiści, podążając za swoimi postulatami, zaproponowali inny — interpretacyjny model języka. Metafora jest w nim czymś na kształt semantycznego bytu, który nie tylko odpowiada za językowe konstrukcje, ale również za szeroko pojętą poznawczą aktywność człowieka.

Przy tym kognitywiści zwykle powołują się na współczesną psychologię poznania, która traktuje metaforę i metonimię jako zasadnicze formy zachowania informacji w postaci frejmów. Jakkolwiek S. Dönninghaus pisze, że granica między metaforą językową a metaforą

²⁴ Kövecses 2011: 197.

²⁵ Kiklewicz 2006: 220–221.

konceptualną jest umowna, to jednak zgodnie z doktryną kognitywizmu metafora znajduje się faktycznie poza materiałem językowym i poza dyskursem: jako właściwość intelektualnego systemu człowieka stanowi ona zjawisko psychiczne²⁶.

Metafory konceptualne klasyfikuje się w odniesieniu do stopnia ich konwencjonalności, funkcji poznawczej, charakteru i poziomu uogólnienia. W zależności od poziomu swojej umowności mówi się o metaforach konwencjonalnych i niekonwencjonalnych. Podczas gdy metafory konwencjonalne²⁷ spotkać można w prawie każdym komiksie, te drugie występują już tylko w najbardziej dojrzałej formie tego medium, czyli powieści graficznej, i tylko tam stanowią relewantną składową struktury narracyjnej.

Jednym z głównych powodów, dla których metafora ma kluczowe znaczenie w kulturze, jest to, że może ona stać się częścią rzeczywistości społeczno-kulturowej²⁸.

Metafory nie tylko więc, jak dowodzą Lakoff i Johnson²⁹, są nieodłączną cechą naszego myślenia i języka (np. UMYSŁ TO MASZYNA, TEORIE TO BUDYNKI, CZAS TO PRZEDMIOT RUCHOMY, CZAS TO PIENIĄDZ, SPÓR TO PODRÓŻ, CNOTA TO GÓRA, ZŁO TO DÓŁ, WYOBRAŻENIA TO ROŚLINY), ale na zasadzie logicznego przedłużenia w znaczny sposób determinują całość naszych praktyk społecznych i kulturowych — w tym wszelkie formy opowiadania i tworzenia fikcji. Jednocześnie, o ile ramy (gatunki) są kulturowo uwarunkowane, o tyle zewnętrzne mapowanie między domenami ma często charakter uniwersalny, bowiem zakorzenione jest w doświadczeniu ciała³⁰ — wspólnemu na podstawowym poziomie każdemu człowiekowi³¹. Uniwersalność konceptualizacji metaforycznej jest jednak tylko iluzoryczna. Realizacje metafor mogą ulegać i ulegają zróżnicowaniu w obrębie odmiennych kultur na skutek mapowania innych cech (lub tylko niektórych z nich) z domeny źródłowej do domeny docelowej, bądź też posługiwania się w tym procesie zupełnie inną domeną

²⁶ Kiklewicz 2006: 221.

²⁷ Dotyczy to również amalgamatów konceptualnych.

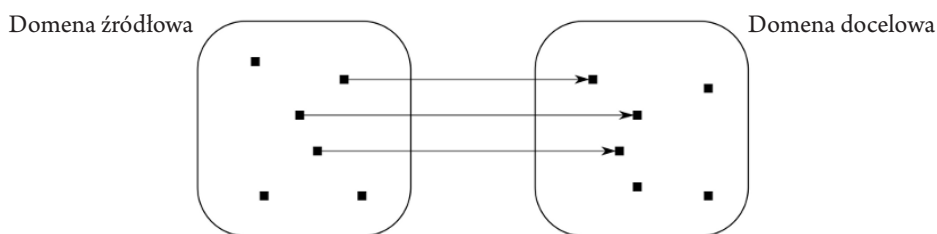
²⁸ Kiklewicz 2006: 228.

²⁹ Lakoff i Johnson 1988.

³⁰ Głównym założeniem tej refleksji kognitywistycznej jest stwierdzenie, że część metafor konceptualnych może być uniwersalna, ponieważ takie też są doświadczenia cielesne tworzące ich podstawę — natomiast wyznaczniki zróżnicowania składają się na kulturowo-poznawczą teorię metafory. Dopelnia ona inne poglądy, w których metafora traktowana jest jako to, co zakorzenione w doświadczeniu cielesnym.

³¹ Pomijam w tym miejscu kwestię schorzeń i niepełnosprawności, które w oczywisty sposób rzutują na interakcję jednostki z własnym ciałem, otoczeniem i drugim człowiekiem.

źródłową — za co odpowiedzialna jest aplikowana w zależności od kontekstu rama danej kultury. Wybór elementów, które zostają mapowane, jest przy tym zawsze ograniczony, gdyż człowiek odwołuje się do podstawowych skojarzeń przywoływanych przez ramę, na zasadzie „implikacji skojarzeniowych” (ryc. 18)³².



Ryc. 18. Konceptualizacja metaforyczna:

Mapowanie wybranych elementów domeny źródłowej na domenę docelową

Schematy wyobrazeniowe i związane z nimi metafory są jednak tylko częścią wielu dostępnych człowiekowi sposobów konstruowania świata. Głównym zadaniem ucieleśnionego umysłu jest rozumienie świata — zdolność do alternatywnego (zmiennego) konstruowania znaczeń jest tego istotnym elementem — składają się na nie m.in. operacje poznawcze opierające się na uwadze, osądzie i porównywaniu, perspektywie oraz strukturze ogólnej. Przekładają się one przy tym na konstruowanie znaczeń w dyskursie, dla którego koniecznym elementem jest przestrzeń mentalna.

Przestrzeń mentalna jest wycinkową strukturą pojęciową, którą tworzymy w czasie rzeczywistym w trakcie komunikacji. Przestrzenie mentalne ustanawiamy za pomocą kreatorów przestrzeni. Do kreatorów przestrzeni należą okoliczniki czasu, rozmaite przysłówki, czasowniki modalne i in. Przestrzenie mentalne są poznawczo rzeczywistymi zjawiskami, możemy o nich myśleć jak o niewielkich obszarach aktywowanych w mózgu/umyśle³³.

Podobnie jak ramy są one ustrukturyzowanymi obszarami doświadczenia, ale różnią się od ram/domen specyfiką i rozmiarami — są znacznie mniejsze. Skutkiem tego za ich kształt mogą odpowiadać także ramy (często do kilku jednocześnie). Teoria przestrzeni mentalnych zapewnia przekonujące wytłumaczenie dla

³² Zob. Black 1971.

³³ Kövecses 2011: 384.

wielu trudnych językoznawczych zagadnień (anomalii semantycznych, dwuznaczności, zmiany predykatów czy sposobu używania czasów i trybów gramatycznych). Jednocześnie przestrzenie mentalne, tak istotne w procesie komunikacji, mają również kluczowy wpływ w relacji z tekstami kultury — choć prym wiodą tu ramy (gatunki), schematy wyobrażeniowe i mapowania z nimi związane. Z mojego punktu widzenia ważkim zagadnieniem zdają się być szczególnie amalgameaty konceptualne³⁴. Nie są one bowiem prostymi mapowaniami między dwiema domenami. Sam termin — odpowiednik angielskiego *blend* — został zaproponowany przez Romana Kalisza³⁵ jako tłumaczenie angielskich *conceptual integration* oraz *conceptual blending* z teorii Fauconniera i Turnera³⁶. Amalgamat konceptualny jest niezwykle dynamicznym procesem kognitywnym zachodzącym między przestrzeniami mentalnymi, w rezultacie którego na bazie dwóch przestrzeni wyjściowych powstaje przestrzeń trzecia, zwana amalgamatem. Dochodzi do częściowej projekcji cech z przestrzeni wyjściowych (w ramach odpowiadających sobie struktur) i wyłonienia się nowej, doraźnej struktury amalgamatu, będącej w ścisłym związku z ustrukturyzowaniem znaczeń tychże przestrzeni wyjściowych. Seanna Coulson i Todd Oakley³⁷ wskazali etapy integracji konceptualnej i przedstawili sposób jej analizy, której najważniejsze punkty to:

1. Prezentacja struktur konceptualnych w obu wyjściowych przestrzeniach mentalnych i zachodzących relacji między ich elementami;
2. Analiza struktury amalgamatu — przypisanie składowych *blendu* strukturom przestrzeni wyjściowych.

Struktura samego amalgamatu jest wynikiem trzech procesów:

1. Kompozycji (*composition*) — przeniesienia relacji elementów z jednej przestrzeni na drugą (rola kontekstu i ramy przestrzeni generycznej);

³⁴ Teoria amalgameatów (*blending*), za którą odpowiadają przede wszystkim Fauconnier i Turner (zob. Fauconnier i Turner 1998, 2002; Fauconnier 1997; Coulson i Oakley 2000), zakłada, że konceptualna operacja stapiania pojęć jest procesem dynamicznym, rutynowym, praktycznie natychmiastowym i nieświadomym. Fauconnier i Turner (2002) dowodzą, że ten proces odpowiedzialny jest za narodziny i rozwój języka, sztuki, religii, nauki oraz wszelkich innych przejawów ludzkiej kreatywności (zob. *The Artful Mind* 2006).

³⁵ Kalisz 2001: 20.

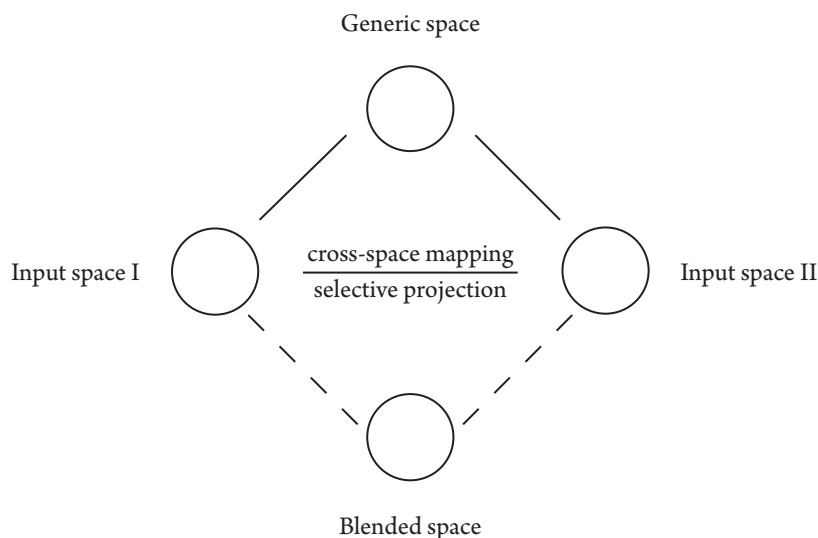
³⁶ Por. Coulson i Oakley 2000: 175.

³⁷ Ibidem: 179–180.

2. Uzupełniania (*completion*) — wykorzystania brakujących elementów z innych modeli kulturowych i kognitywnych;
3. Rozwoju (*elaboration*) — związany ściśle z uzupełnieniem — dalszy rozwój amalgamatu według logiki nowopowstałej przestrzeni.

Podstawowe pojęcia w teorii amalgamatów to: przestrzenie mentalne (*mental spaces*), w tym przestrzenie wyjściowe (*input spaces*), przestrzeń generyczna (*generic space*), amalgamat pojęciowy (*blend*) oraz struktura emergentna (*emergent structure*). Jak podkreśla Agnieszka Libura:

Interakcje odwzorowanych elementów prowadzą niekiedy do wytworzenia nowych relacji, nieobecnych w żadnej z przestrzeni wyjściowych. (...) Kompozycja elementów w amalgamacie bywa uzupełniana dzięki przywoływaniu różnych ram oraz modeli kulturowych i kognitywnych, tak samo jak zasady percepcji pozwalają uzupełnić „brakujące” fragmenty znanych wzorów (...). Amalgamat wzbogacić się może w wyniku swoistego, kognitywnego rozwoju, zgodnie z logiką właściwą nowo utworzonej przestrzeni. Fauconnier i Turner twierdzą, że można dokonywać wielu symulacji rozwoju według zasad, które dla danego amalgamatu zostały ustanowione w wyniku procesów kompozycji i uzupełniania, i rozwój ten może teoretycznie być nieskończony³⁸.



Ryc. 19. Schemat amalgamatu pojęciowego (Fauconnier, Turner 2002: 59)

³⁸ Amalgamaty kognitywne w sztuce 2007: 23–25.

Tworzenie amalgamatu to zjawisko, w którym przestrzenie wyjściowe zawierające konceptualny materiał projektują go do przestrzeni amalgamatu na zasadach regulowanych przez przestrzeń ogólną (rodzajową) — integracja konceptualna składa się więc zazwyczaj z czterech przestrzeni. Ten system interakcji nazywa się Modelem Sieciowym.

Obok metafor pojęciowych, również przy jego pomocy zilustruję kognitywne aspekty struktur narracyjnych powieści graficznych reprezentujące (meta)krytyczność i intersubiektywność — moim zdaniem kluczowe aspekty powieściowości jako ramy umysłu.

Fauconnier i Turner jako przykład amalgamatu konceptualnego podają między innymi tzw. koszykówkę śmietnikową. W tym przypadku stapiają się dwa pojęcia: koszykówki — dyscypliny sportu i kosza na śmieci. Przestrzenie wyjściowe to zatem: KOSZYKÓWKA i KOSZ NA ŚMIECI. W procesie stapiania obie przestrzenie mentalne są integrowane w nową całość. Rezultatem takiej operacji jest amalgamat pojęciowy/konceptualny, czyli blend „koszykówka śmietnikowa”. W powstałym w wyniku integracji konceptualnej amalgamacie pojęciowym dochodzi do połączenia wybranych elementów obu przestrzeni wyjściowych: zarówno w przestrzeni pierwszej, jak i drugiej istnieje kosz, do którego ktoś wrzuca określony przedmiot w danym celu. Analogia ta pozwala na możliwie precyzyjne, choć jedynie częściowe, odwzorowanie (projekcję) istniejących odrębnych struktur względem siebie. W tym celu wybierane są jakościowo najistotniejsze dla danego kontekstu — warunkowanego utworzoną przestrzenią mentalną — relacje. Zasady projekcji między przestrzeniami wyjściowymi są wyznaczane za pomocą osobnej przestrzeni zwanej generyczną. Zawiera ona odpowiedniki elementów i relacji właściwych przestrzeniom wyjściowym, jest jednak od nich dalece bardziej ogólna i abstrakcyjna. Warunkują ją bowiem zarówno ramy poznawcze, jak i modele kulturowe uruchomione w ramach powstałej przestrzeni mentalnej. Ostatnią, czwartą przestrzenią „koszykówki śmietnikowej” jest sam amalgamat pojęciowy, w którym znajdują się elementy struktur obu przestrzeni wyjściowych, które zostały do niego przeniesione wskutek dwukierunkowej projekcji poszczególnych relacji między własnościami obu domen. Co ważne, przetransportowane do amalgamatu cechy mogą zostać stopione w jedno pojęcie lub też funkcjonować w jego ramach niezależnie od siebie.

Na podstawie dotychczasowych ustaleń badaczy można wyróżnić cztery główne typy integracji konceptualnej (tworzenia blendu): siatki simplex (*simplex networks*), siatki lustrzane (*mirror networks*), siatki jednozakresowe (*single-scope networks*) oraz siatki podwójnego (*double-scope networks*) i wielokrotnego

zakresu³⁹. Wiele amalgamatów konceptualnych funkcjonuje przy tym w kulturze w postaci obiektów fizycznych (tzw. materialne zakotwiczenie — *material anchors*). W tym wypadku kulturowe artefakty konstytuują kulturowo-fizyczny aspekt blendu (zegary, koszykówka śmietnikowa⁴⁰). Materialne zakotwiczenia i procesy poznawcze presuponują siebie jednocześnie, wzajemnie wpływając na swój kształt. Integracja konceptualna pełni również znaczącą funkcję w praktyce społeczno-kulturowej od rytuałów religijnych po codzienne aktywności. Materialne zakotwiczenia wraz z tymi praktykami w dużym stopniu składają się na to, co nazywamy kulturą. Jak podsumowuje Agnieszka Libura:

Na początku lat osiemdziesiątych Lakoff i Johnson przekonująco ukazali wszechobecność metafor w naszym życiu. Dwadzieścia lat później Fauconnier i Turner podobną rolę przypisują amalgamatom, uważając, że najbardziej zaawansowana kognitywnie operacja stapiania pojęć w siatkach dwuzakresowych jest kluczowym elementem procesów myślenia i działań, które czynią nas, ludzi, tym, kim jesteśmy⁴¹.

Podział na cztery główne typy integracji konceptualnej, choć istotny z punktu widzenia samej teorii, nie jest przeze mnie dalej wykorzystywany. Celem tej pracy nie jest wszak przyporządkowanie danych reprezentacji amalgamatów w powieściach graficznych do odpowiednich kategorii teoretycznych, a wykazanie ich występowania (pod względem jakościowym) i pełnionych funkcji — podobnie jak w przypadku metafor konceptualnych — w konstruowaniu narracji *graphic novels*, będącej wyrazem „gatunku w umyśle” (powieściowości jako modelu kulturowego i zarazem ramy poznawczej).

5.2. Metodologia analizy

W pierwszej części tego rozdziału naszkicowałem główne, istotne względem charakteru książki, pojęcia i założenia właściwe studiom kognitywistycznym poświęconym językowi, poznaniu i kulturze. Druga — analityczna — część ma na celu przedstawienie przykładów reprezentacji prototypowego modelu powieści gra-

³⁹ Zob. Fauconnier i Turner 2002; *Amalgamaty kognitywne w sztuce* 2007; Kövecses 2011.

⁴⁰ Za: Fauconnier i Turner 2002.

⁴¹ *Amalgamaty kognitywne w sztuce* 2007: 65; zob też. Turner 2010.

ficznej opartego na kognitywnej kategorii powieściowości oraz jej składowych: (meta)krytyczności, metareprezentacji i metakognicji oraz intersubiektywności i fokalizacji — opisanych w rozdziale trzecim⁴². Omówione uprzednio na przykładzie *Strażników* Alana Moore’a i Dave’a Gibbonsa oraz *Mausa* Arta Spiegelmana pojęcia (meta)krytyczności i intersubiektywności (ogniskujące w sobie najważniejsze cechy poznawczo-kulturowej ramy *powieściowości*) zostają tym razem zestawione z dwiema stycznymi względem siebie kategoriami narratologicznymi scharakteryzowanymi na nowo przez holenderską krytyczkę feministyczną, narratolożkę i badaczkę tzw. wędrujących pojęć w humanistyce Mieke Bal⁴³. Są nimi: narrator i poziomy narracji. Przyporządkowuję do nich po pięć przykładów związanych z optyką (meta)krytyczną oraz pięć kolejnych egzemplifikacji narracyjnej intersubiektywności — jednocześnie zwracam uwagę, że w większości przypadków podane przykłady nawzajem się ilustrują i uzupełniają. Powieści graficzne wyznaczone do analizy w tej części rozprawy pochodzą z różnych faz ewolucji gatunku i reprezentują odmienne style, tematyki oraz narracje. Dobór reprezentacji gatunkowych opiera się o trójdzielny klucz recepcji:

- recepcję czytelniczną (profesjonalną) — m.in. opinie recenzentów, krytyków i badaczy kultury popularnej;
- recepcję czytelniczną (amatorską) — projektowani przez autora i/lub wydawcę odbiorcy literatury i komiksów;
- recepcję rynkową — m.in. sposób wydania, charakterystyka wydawnictwa, zasięg, nakład, wznowienia.

Przy pomocy takiego klucza można wyróżnić te teksty komiksowe, które uznano powszechnie za powieści graficzne. Stworzona rama analityczna ma na celu wykazanie prawdziwości tezy o prymarnej funkcji gatunku kognitywnego (ramy powieściowości), który znajduje swoje realizacje w rozmaitych, częstokroć — wydawać się może — nieprzystających do siebie komiksach. W dalszej kolejności wybrane powieści graficzne są ponownie analizowane, tym razem pod kątem roli metafor i amalgamatów konceptualnych — obrazujących postawy: (meta)krytyczną i intersubiektywną — w strukturach narracyjnych powieści graficznych.

⁴² Podrozdział *Rekonfiguracje narratologii: poetyka kognitywna i kognitywistyczna teoria narracji*.

⁴³ Bal 2009.

5.3. Model poznawczy a powieść graficzna i co z niego wynika dla studiów nad gatunkiem

Prototypowy model powieści graficznej oparty na kategoriach kognitywno-kulturowych, który nie posługuje się żadną z cech podkreślanych w dotychczasowych definicjach, pozwala na dostrzeżenie struktur pozatekstowych warunkujących kształt gatunku i tym samym skutkujących szeregiem własności najczęściej w definicjach wymienianych. W tym miejscu ponownie pozwolę sobie przytoczyć słownikową propozycję definicyjną autorstwa Wojciecha Birka⁴⁴:

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 (...) ⁴⁵.

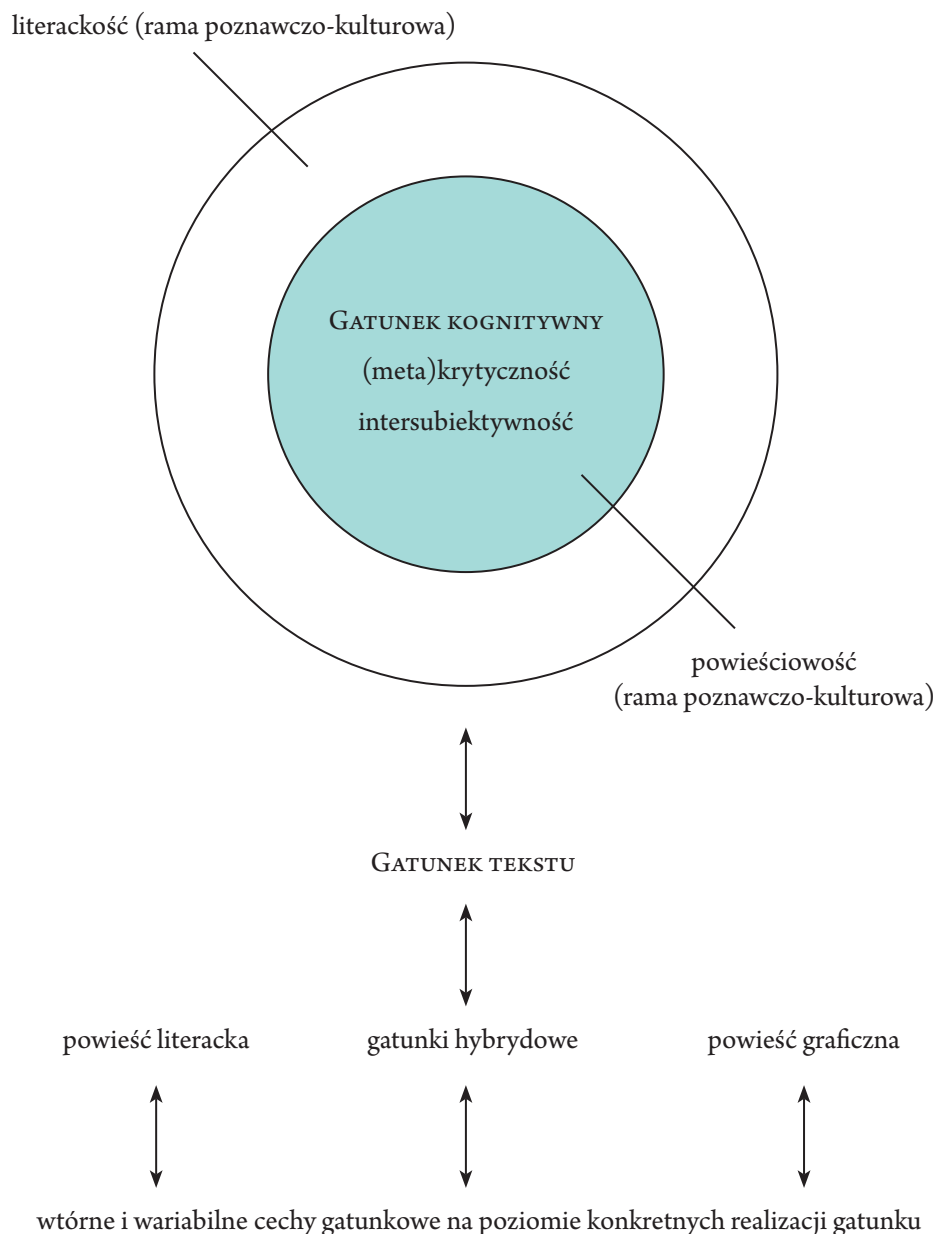
Wymienione w tej definicji cechy dystynktywne są, w moim mniemaniu, jedynie możliwą, choć z zasady niekonieczną reprezentacją właściwości prototypu na poziomie tekstu. Twierdzę, że czynnikiem sprawczym odpowiedzialnym za pojawianie się tych elementów jest gatunek kognitywny *powieściowość* (ryc. 20), który jest jednocześnie ramą poznawczo-kulturową, a więc określoną postawą/zespołem postaw umysłu wobec świata.

⁴⁴ Przywołuję ją po raz pierwszy we wstępie, jako wyjściową koncepcję tego, czym powieść graficzna jest.

⁴⁵ Birek 2009: 248. Podobnie powieść graficzną definiuje także Jerzy Szyłak, jeszcze wyraźniej podkreślając jej literacki charakter:

graphic novel jest dziełem autorskim, jednorodnym, posiadającym zamkniętą strukturę fabularną, pozwalającą na badanie jej wedle wzorów analizowania i interpretowania tekstów literackich. Ujawniając w komiksie obecność struktur analogicznych do tych, które kształtują literaturę, *graphic novel* spełnia wobec całej twórczości komiksowej funkcję metatekstową, wskazuje bowiem na kategorie teoretycznoliterackie, jako właściwe narzędzia analizy komiksów (Szyłak 1999: 89).

Argumentacja Szyłaka ma jednak w konsekwencji charakter wyraźnie zawłaszczający — o takiej postawie badawczej pisałem w rozdziale 4.



Ryc. 20. Model powieściowości

Ramą zewnętrzną dla tego modelu jest scharakteryzowana w poprzednim rozdziale literackość, rozumiana jako połączenie optyki kognitywnej i krytycznej z postawą intersubiektywną, identyfikacyjną oraz empatyczną — wychyloną ku perspektywie innych podmiotów, a więc nacechowaną poznawczym pluralizmem. Za najsilniejszą reprezentację ram wewnątrz ramy literackości można uznać natomiast powieściowość, która intensyfikuje cechy literackości, stając się prymarnym gatunkiem poznawczo-kulturowym (opartym zarówno na strukturach poznania i kategoryzacji umysłu, jak i nieustannie nabywanej wiedzy kulturowej). Jej prototypowymi własnościami są wedle prezentowanego modelu opisywane już wcześniej (meta)krytyczność oraz intersubiektywność, związane z metareprezentacjami, metakognicją i fokalizacją („wchodzeniem w cudzą skórę”). Wszystkie te elementy miałyby przy tym charakter płynny i ruchomy, dowolnie łącząc się ze sobą i rozdzielając na zasadzie wzajemnych mapowań metonimicznych i metaforycznych oraz projekcji skutkujących konceptualną integracją (blendami). Tak rozumiana kognitywna struktura modalna determinowałaby kształt gatunków kultury związanych z powieściowością, a więc tych, w których realizuje się powieściowy żywioł literackości. Proces ten ma, w świetle tej publikacji, cechy dialogu i tym samym jest kolejnym poziomem Bachtinowskiej dialogowości (po słowie, gatunku mowy i powieści właśnie). Działa on na zasadzie ciągu sprzężeń zwrotnych, w którym dominanta poznawcza umysłu, kształtując gatunek kultury, jednocześnie nieustannie pobiera informacje o zmieniającym się modelu — podatnym na plastyczność poszczególnych tekstów go reprezentujących. Podsumowując: całość tego wertykalnego porządku ma charakter dwukierunkowy i otwarty.

Jak można jednak zdefiniować samą powieść graficzną? Otóż podobnie jak w przypadku polisemiotycznego języka komiksu rozumianego w ogólności *graphic novel* jest rezultatem integracji konceptualnej — amalgamatem pojęciowym. Takie ujęcie z perspektywy teorii zrównuje powieść graficzną z tekstową hybrydą, jednak zapewnia przy tym nowe narzędzia do analizy gatunkowej. Przestrzenią generyczną jest dla tej sieci *narracja komiksowa* — traktowana schematycznie, jako zbiór najważniejszych własności zjawiska na poziomie modelowym. Pierwszą przestrzeń wyjściową stanowiłaby *powieściowość* (wraz ze swymi poznawczymi właściwościami), drugą — *graficzność*, zaś rezultatem najistotniejszych, zmaksymalizowanych i zintensyfikowanych relacji byłaby właśnie powieść graficzna, a raczej wielość powieści graficznych — różniących się w zależności od integrowanych składowych, które brałyby udział w danym procesie konceptualizacji.

Przykładowo dla powieści graficznej *Habibi* Craiga Thompsona⁴⁶, w pełnej wielorakich elementów istotnych (potencjalność ich aktywizacji jest równomierna) przestrzeni generycznej⁴⁷ (*narracja komiksowa*), można wyróżnić dwie składowe: *gatunek literacki* oraz *bohaterkę*, które sankcjonują reguły tworzenia postaci komiksowych. W przestrzeni wyjściowej 1 (*powieściowość*) — znajduje się literacka konstrukcja oparta na schemacie powieści o miłości, baśni oraz intersubiektywnej próbie dialogu międzykulturowego. Jej odpowiednikiem w przestrzeni wyjściowej 2 (*graficzność*) jest potencjał obrazowej reprezentacji bohaterki oraz komiksowego panelu, inspirowany sztuką arabską.



Ryc. 21. Thompson, *Habibi* (2012: 16–17)

⁴⁶ Thompson 2012.

⁴⁷ Panele i kadry, dymki, przerysowanie, fabularna konstrukcja czasu i przestrzeni etc.

Efektom integracji konceptualnej byłaby główna bohaterka *Habibi* — Dodola, wpisana jednocześnie w ramy baśni i powieści o dojrzewaniu. Konstrukcja tej postaci jest więc stopieniem komikсового wizerunku dziewczyny inspirowanego sztuką Bliskiego Wschodu z Zachodnim modelem opowiadania o romantycznej miłości wzbogaconym elementami baśni właściwymi obu porządkom kulturowym. Już na tym przykładzie — jeden aktor opowiadania — widać symultaniczność i złożoność tworzenia amalgamatów powieści graficznych. Ilość możliwych, symultanicznych, a przy tym intensywnych i relewantnych relacji w tej sieci wymagałaby schematycznego ujęcia w obrębie kilku przynajmniej wykresów. Poruszamy się tutaj bowiem na wielu płaszczyznach: od języka powieści graficznej jako integracji konceptualnej przez konstrukcję fabuły i bohaterów po elementy świata przedstawionego; w pełni możliwa jest przecież analiza pojedynczego kadru jako amalgamatu właśnie. Do tego dochodzą utrudnienia związane z poszczególnymi elementami fabuły wchodzącymi ze sobą w interakcję (np. bohater/bohaterka), ponieważ i one częstokroć mają charakter amalgamatyczny. W prototypowym modelu opartym na amalgamacie konceptualnym nie idzie jednak o generalizujący i możliwie skończony obraz gatunku, który — ze względu na modalny i otwarty charakter powieściowości z jednej strony, a potencjał graficznej i graficzno-słownej narracji z drugiej — wydaje się projektem utopijnym. Funkcjonalność zaproponowanego modelu sprowadza się do jego aplikowalności względem konkretnych elementów lub grupy elementów w sieci relacji danej powieści graficznej. Pozwala to na analizę wzajemnego wpływu i przenikania się poszczególnych składowych procesu integracji z uwzględnieniem poznawczo-kulturowej determinacji powstałego *blendu*, będącego wynikiem udziału w tym procesie jednej z aktywnych przestrzeni wyjściowych — powieściowości.

Drugim ciekawym aspektem dotyczącym powieściowości powieści graficznych jest kwestia niezwiązana bezpośrednio z badaniami kognitywistycznymi, a jednak pozostająca z nimi w ścisłej relacji. Chodzi mianowicie o problematykę zmiany dominanty, o której pisał literaturoznawca Brian McHale⁴⁸. Powieść graficzna na skutek swej literackości i postawy krytyczno-poznawczej tym bowiem zaczęła różnić się od innych gatunków komikсовых, że dokonało się w niej specyficzne przemieszczenie. Podczas gdy powieść literacka po okresie narracji modernistycznych nacechowanych epistemologicznie zwróciła się wraz z postmodernizmem ku ontologii, powieść graficzna przeszła odwrotną drogę. Twórcy powieści graficznej (na czele z uważanym za jej prekursora Willem Eisnerem) zaczęli zadawać w komiksie pytania, których do tej pory nie stawiano. Komiks za

⁴⁸ Zob. McHale 1996: 335–377.

tekst postmodernistyczny można by uznać jeszcze w momencie, gdy w literaturze niepodzielnie królował tzw. wysoki modernizm. Tworząc światy alternatywne, równoległe uniwersa, odrębną topikę bohaterów i atrybutów i wywodząc się z ludycznej, „niskiej” kultury jarmarku, otwierał się jednocześnie na inne techniki i media (karykatura, malarstwo, film), co według m.in. Davida Lodge’a⁴⁹ charakteryzuje teksty postmodernistyczne i wpływa na odmienność literackiej reprezentacji świadomości. Natomiast, gdy rzeczywistość literacka zaczęła się gwałtownie zmieniać, komiks — a przede wszystkim powieść graficzna — za sprawą wzrastającej samoświadomości gatunkowej⁵⁰ odkryły dla siebie przestrzeń epistemologii, która dotychczas była im zupełnie obca. W dziesiątkach naprędce stworzonych światów, języków i postaci zaczęły kiełkować wątpliwości — „jak”, „dlaczego”, „skąd”, „po co”, „w jakim celu”? Podczas gdy literatura zwracała się ku możliwościom filmu i komiksu właśnie, powieść graficzna dostrzegła problemy, jakimi ta żyła o wiele wcześniej. Nie oznacza to, że powieść graficzna nie posiada cech tekstu postmodernistycznego. Paradoksalnie stanowi ona nową jakość powstałą na styku obu — określanych zazwyczaj jako nieprzystające — dominant.

5.4. Kategorie narratologiczne Mieke Bal a powieść graficzna

By dokładniej przeanalizować zagadnienie powieściowości — realizujące się w powieściach graficznych poprzez postawy: (meta)krytyczną i intersubiektywną, których skutkiem są pozostałe, wtórne cechy gatunku — proponuję posłużyć się dwiema wybranymi kategoriami typologicznymi zaproponowanymi przez Mieke Bal⁵¹, która w swej teoretycznej koncepcji godzi tradycję narratologii strukturalnej czasów Proppa z teorią powieści i elementami narratologii kognitywistycznej. Jak tytułem wstępu zaznacza sama autorka:

⁴⁹ Lodge 2002.

⁵⁰ Linda Hutcheon wyróżnia samoświadomość tekstu, jako jedną z podstawowych cech postmodernizmu, która pozwala na gesty parodystyczne i zwrot w stronę metafikcji. Zob. m.in. Hutcheon 1984; 1988.

⁵¹ Bal 2009; wyd. pol. 2012.

Aby stosować pojęcia i poglądy przedstawione w tej książce, nie trzeba być wyznawcą strukturalizmu jako filozofii. Nie należy również sądzić, że przywiązanie na przykład do dekonstrukcjonistycznych, marksistowskich lub feministycznych metod badawczych ograniczy jej przydatność⁵².

Spośród wielu elementów narracyjnych podzielonych na trzy grupy: tekst, opowieść i fabuła, skupiłem się na — w mojej opinii — kluczowych dla komiksu elementach struktury narracji, traktując pozostałe z nich jako niezbędne (z punktu widzenia strukturalizmu) narzędzia–kategorie, które albo to zawierają się w wybranych na potrzeby tej analizy modułach — narrator i poziomy narracji — albo też z nimi korelują. Dla każdego z powyższych podaję po pięć przykładów realizacji postawy (meta)krytycznej i intersubiektywności w powieściach graficznych wskazujących na figurę powieściowości jako prymarną cechę stojącą za komiksową narracją w tym gatunku.

Narrator i poziomy narracji

O narratorze i narracji w powieści graficznej pisałem już na przykładzie *Strażników* i *Mausa* w rozdziale trzecim. Tutaj przywołać chcę jednak inne przykłady narratora jako instancji sprawczej opowieści prowadzącego ją w sposób (meta)krytyczny i intersubiektywny (co niejednokrotnie jest ze sobą nierozdzielnie połączone).

Tożsamość narratora, sposób i stopień jej ujawniania się w tekście, a także implikowane nią wybory decydują o specyfice danego tekstu. Zagadnienie to pozostaje w ścisłym związku z pojęciem focalizacji, z którym zresztą jest zwyczajowo utożsamiane. Narrator i focalizacja wspólnie determinują sytuację narracyjną. Fokalizator (...) jest jednym z aspektów opowieści narratora. To „zabarwienie” fabuły przez konkretnego agensa percepcji, do którego przynależy określony „punkt widzenia”. Jeśli postrzegamy focalizację wyłącznie jako element narracji, jak to się zazwyczaj dzieje, nie jesteśmy w stanie odróżnić agensów — językowych, wizualnych lub audialnych, a zatem tekstualnych — od celu, „zabarwienia” czy też przedmiotu ich działań. Fakt, że zwykle to narracja implikuje focalizację, wynika z przekonania, iż język kształtuje postrzeganie i światopogląd, nie zaś odwrotnie. Przy założeniu, że język można na czas trwania analizy sztucznie odizolować od jego przedmiotu, ta idea ma sens. Wyodrębnienie kilku poziomów ma wtedy charakter jedynie przejściowy i służy dokładniejszemu zbadaniu maksymalnie złożonych mechanizmów wytwarzania znaczenia w tekście narracyjnym. Rozwarstwienie takie służy wyłącznie analizie i prowadzi do konkluzji, że szeroko rozumiane „widzenie” konstituuje przedmiot narracji⁵³.

⁵² Bal 2012: X.

⁵³ Ibidem: 18–19.

W proponowanym przez Bal rozróżnieniu można pójść o krok dalej, przyjmując założenie, że skoro generalizująca hipoteza Sapira-Whorfa o prymacie języka nad poznaniem, została wielokrotnie podważona⁵⁴, taki podział nie musi być wcale „sztuczny” i „przejściowy”. Model, w którym kognicja zostaje postawiona na pierwszym miejscu lub funkcjonuje jako równoczesny i symbiotyczny z językiem uczestnik bycia–w–świecie, pozwala wyraźniej usankcjonować sugerowany przez autorkę *The Mottled Screen: Reading Proust Visually* podział na narratora, fokalizatora i aktora — ważny zwłaszcza, jak się okazuje, w perspektywie badań narratologicznych nad komiksem. Zresztą jak podkreśla sama Bal:

Nie chodzi o to (...), że narratora nie można analizować w odniesieniu do agensa fokalizacji. Wręcz przeciwnie — właśnie wtedy, kiedy związek między tymi dwoma agensami nie jest oczywisty, łatwiej uchwycić złożoność powiązań między trzema agensami funkcjonującymi na trzech różnych poziomach: narratorem, fokalizatorem i aktorem, w tym także w sytuacjach, gdy nakładają się oni na siebie lub nie w obrębie tej samej „osoby”⁵⁵.

Powieść graficzna, jak wspominałem, „skomplikowała” i wzbogaciła postać narratora, wpływając tym samym na kształt narracji. Nastąpiło symptomatyczne przesunięcie od auktorialnej narracji trzecioosobowej, charakteryzującej się dużym dystansem⁵⁶, w stronę narracji pierwszoosobowej, a nawet personalnej. Jest to o tyle ciekawe, że komiks mimo „wypośażenia” w taką narrację nadal prezentuje na swoich kartach bohatera-narratora. Inaczej dzieje się na przykład w wypadku wielu współczesnych gier komputerowych, które umożliwiają korzystanie z opcji POV (*point of view*) i oglądanie wykreowanego świata oczami protagonisty. Czytelnik powieści graficznej ma do czynienia z bardziej złożonym stanem percepcyjnym — jednocześnie ma świadomość, że opowieść prowadzona jest z perspektywy tej właśnie postaci, jednak prawie w każdym kadrze pojawia się też ona jako „osoba trzecia”. Narrator w powieści graficznej jest więc najczęściej bohaterem (aktorem), którego obserwujemy z różnych punktów widzenia, w tym jego własnym (fokalizacja i ramy poznawcze), opowiadającym świat i nakładającym na niego ramy narracyjne (narracja).

⁵⁴ Współczesne teorie relatywizmu językowego od czasu publikacji Georga Lakoffa (1987) i Dana Slobina (1996) stawiają na ograniczone modele, skupiające się wokół jedynie pewnych elementów języka, które mogą mieć wpływ tylko na określone procesy myślowe. Dominować zaczynają także ujęcia, w których poznanie i procesy konceptualne poprzedzają język (np. w przypadku omawianych tu metafor pojęciowych i amalgamatów) lub z nim współwystępują, wzajemnie się uzupełniając.

⁵⁵ Bal 2012: 19.

⁵⁶ Zob. Stanzel 1980.

Z jednej strony powieści graficzne, uruchamiając możliwości tkwiące w focalizacji oraz niestosowane dotychczas techniki narracji, pozwoliły na intersubiektywny wgląd w inne podmioty, z drugiej, krytycznie przypatrując się reprezentacjom bohatera w tradycji komiksu, odkryły nowy, złożony świat psychiki „opowiadającego”, tak jak ma to miejsce na przykład z omawianą już postacią Rorschacha ze *Strażników* Moore’a i Gibbonsa.

Samoświadomość gatunkowa skutkująca (meta)krytyczną postawą względem narratora objawia się szczególnie w przypadku konstruowania bohaterów o złożonym statusie ontycznym, w którym relacje tego, co istniejące i intencjonalne, realne i fikcyjne, aktualne i potencjalne, konieczne i przygodne, fizyczne i niefizyczne, konkretne i abstrakcyjne, nie są wcale oczywiste. Takim bohaterem/narratorem jest na przykład Batman odmieniony przez Granta Morrisona w *Azylu Arkham*⁵⁷.

Mówiąc o komiksie, użyłem już terminu *przerysowanie* odnoszącego się do poetyki uproszczonej czytelności i schematyczności. Tym właśnie charakteryzowała się typowa historia superbohatera wyrosła z tradycji komiksu przygodowo-awanturniczego i gwałtownie rozwijająca się jako gatunek od lat 40. XX wieku (głównie w Stanach Zjednoczonych). Skoro konstrukcja takiego świata fikcji opiera się na skrajnym schemacie, również — a może przede wszystkim — konstrukcja bohatera i/lub narratora należącego do tej fikcji będzie szablonowa, tzn. zbudowana na fundamencie stereotypu⁵⁸. Stereotyp w komiksie superbohaterskim ze względu na owe przerysowanie konwencji ulega przy tym spotęgowaniu (wyklucza to powieściowość jako postawę poznawczą znajdującą się na antypodach tego, co szablonowe).

Jeśli spojrzeć na postacie, takie jak: Superman, Batman, Captain Marvel czy Captain America, czyli na pierwszych komiksowych superbohaterów, od początku można zauważyć silnie zarysowany zespół cech, m.in.: siła fizyczna, odwaga, męstwo, odpowiedzialność, troska, rozum, chłód emocjonalny, które w połączeniu z supermocami (nadludźkością) zyskują nowy *przerysowany* wymiar. Poczynając od wyglądu — muskularna sylwetka podkreślona obcisłym kostiumem, kanciaste rysy twarzy z silnie uwydatnioną szczęką — poprzez sposób i cel działania — nieustanna walka o dobro i spokój ludzkości — aż po izolującą od społeczeństwa nadludźkość, która objawia się swoistą wyższością i niezmiennym opanowaniem.

⁵⁷ Morrison, McKean 2005. Na myśl przychodzą też od razu omawiani już *Strażnicy* Moore’a czy *Mroczny Rycerz kontratakuje* i *Powrót Mrocznego Rycerza* Franka Millera (Miller 2002a, 2002b).

⁵⁸ Jak podkreśla Zofia Mitosek:

Stereotyp nie jest kategorią literacką. Posługiwanie się tym pojęciem w badaniach literackich ma sens tylko i wyłącznie pod warunkiem akceptacji tezy, że produkcja artystyczna stanowi bogato zróżnicowaną w stosunku do innych form wersję praktyki społecznej. (1974: 6)

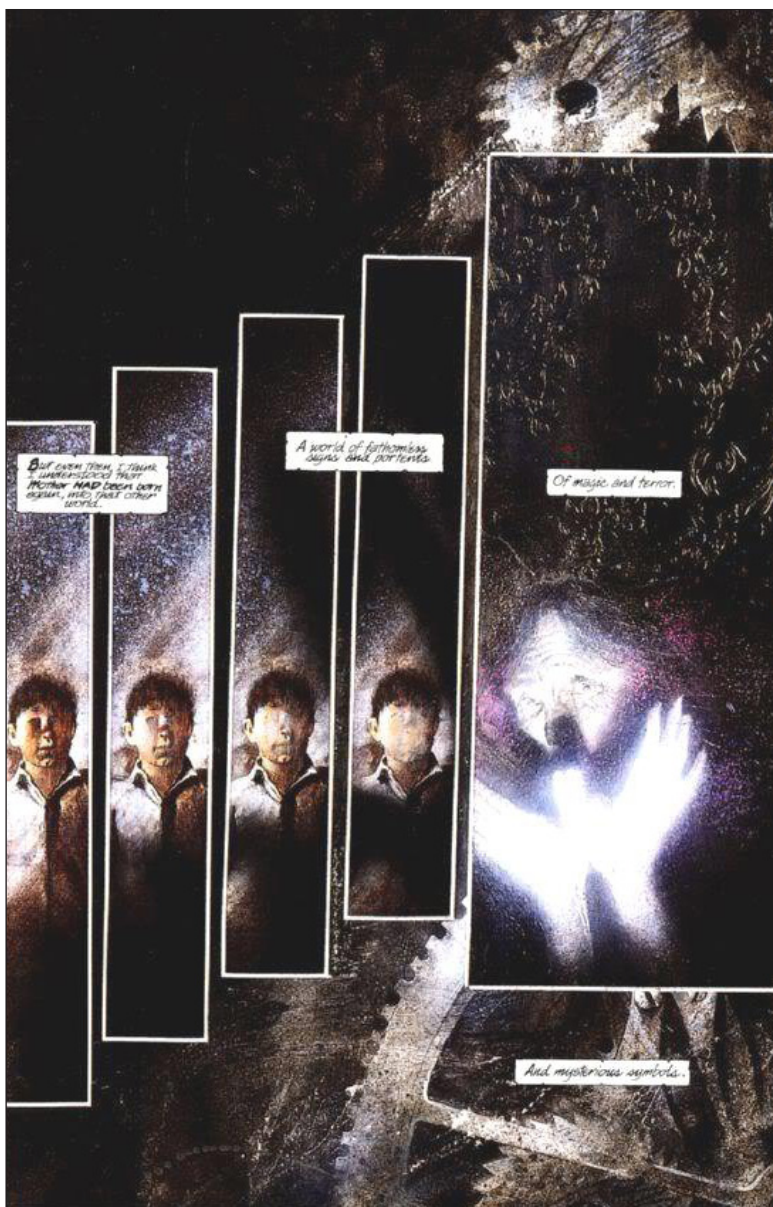
W miarę jednak jak komiks ewoluuje, świat superbohaterów zaczyna się komplikować. Początkowo nadal realizuje się narracyjny schemat *przerysowań*. Pojawia się antagonist — superzłoczyńca, częstokroć także władający nadludzkimi mocami (stereotyp konkurencji i wyzwania). Jednakże powoli w czarno-biały świat komiksowych herosów wkradają się „szarości” i wieloznaczność. Jednym z przykładów może być właśnie — stopniowo pogłębiana w kolejnych zeszytach — wiwisekcja losów Batmana (m.in. geneza bohatera) oraz ewolucja potencjału narracyjnego tej postaci od prostych historyjek o policjantach i złodziejach przez wizerunek detektywa rodem z Chandlerowskiego kryminału⁵⁹ po złożony portret psychologiczny z *Azylu Arkham*. Dochodzi więc do samodekonstrukcji stworzonych mitów na poziomie fabuły oraz do zerwania z paradygmatem jednowymiarowej komiksowej narracji. Stereotyp supermężczyzny rozwarstwia się. Do komiksowych historii przenikają tematy związane z lękami, fobiami, dylematami moralnymi, pojawiają się filozoficzno-literackie pytania egzystencjalne związane z tożsamością itd. Supermężczyzna zaczyna słabnąć, popełniać błędy, a nawet starzeć się (np. w *Powrocie Mrocznego Rycerza* Franka Millera). Taki jest właśnie Batman na kartach powieści graficznej Morrisona i McKeana. Akcja komiksu umieszczona zostaje w tytułowym zamkniętym zakładzie psychiatrycznym, który został przejęty przez jego „pensjonariuszy”. Scenarzysta, odwołując się do figur znanych z psychologii głębi C. G. Junga oraz ezoteryki i kart tarota, tworzy wielopłaszczyznową narrację, jej ośrodkiem czyniąc Człowieka Nietoperza oraz Amadeusza Arkhama. Czytelnik w procesie lektury bowiem nie tyle otwiera drzwi do mrocznego, spowitego grozą szpitala, co wchodzi w świat pamięci, fantasmagorii, świadomości i podświadomości bohaterów/narratorów, nie wiedząc, gdzie kończy się fikcyjny transgresyjny świat Arkham, a gdzie zaczyna się narracja ku wnętrzu własnego ja.

Solilokwialny charakter zastosowanego strumienia świadomości⁶⁰, na który składają się ciągi chaotycznych obrazów i słownych „dialogizowanych monologów”, jest rezultatem zarówno (meta)krytycznej analizy niedoskonałości gatunku, jak i eksperymentem fokalizacyjnym, przy pomocy którego odbiorca ma wejść w świat emocji i rozchwianej tożsamości agensów narracji (ryc. 22).

Narratorem o zachwianej konstytucji psychicznej jest również Benjamin Tartouche — z powieści graficznej autorstwa Chabouté — który trafia do tytułowego czyścica (ryc. 23), *de facto* stając się bytem zawieszonym między światem

⁵⁹ Nie bez znaczenia jest fakt, że Batman jest pierwszym superbohaterem bez supermocy — swoją siłę i sprawność zawdzięcza własnej determinacji i treningom.

⁶⁰ Por. Humphrey 1970.



Ryc. 22. Morrison i McKean, *Azyl Arkham* (2005: 12)



Ryc. 23. Chabouté, *Czysta krew* (2010: 104; wyd. franc. 2003, 2004, 2005)

rzeczywistym a zaświatami. Prowadzi on narrację, która również czytelnika umieszcza między „niebem a ziemią”. Elementy realnego świata przedstawionego zlewają się tu z metafizycznym światem duchów, snów i wyobrażeń, zaś topos wędrówki głównego bohatera po odkupieniu wpisuje się w szereg tekstów tradycji powieściowej (od *Boskiej Komedii*, *Wędrówki Pielgrzyma* przez *Opowieść wigilijną* po niedawny bestsellerowy *Atlas chmur*).

Innym przykładem jest *Czarna Orchidea* duetu Neil Gaiman, Dave McKean, nominowana do nagród Eisnera i Harveya (ryc. 24). Autorzy wprowadzają w niej nową gatunkową jakość do historii o superbohaterach — w tym wypadku jest nią tytułowa bohaterka, Orchidea. To narracja w niczym nieprzypominająca opowieści o herosach. Przede wszystkim zaczyna się ona od śmierci głównej bohaterki, która swoją narrację prowadzi niejako zza grobu, obserwując i narratywizując własną przemianę. Po raz kolejny narracja otwiera się na próbę przełożenia ludzkich doświadczeń i stanów umysłu na język komiksu. Odbiorca styka się z głosem dochodzącym wprost z głowy Orchidei, wciągany jest w nieokreśloną czasoprzestrzeń mrocznych snów, mających nakładających się na jawę. Narracja zbliżona do strumienia świadomości uruchamia kilka pokładów treści, odwołując się — jak to często zdarza się w komiksach Gaimana — do wielu tradycji mitologicznych i archetypów zamieniających rytuał w opowieść⁶¹.

Bohater–narrator przynależny do sfery „pomiędzy” jest zresztą charakterystycznym znacznikiem opowieści Gaimana — czy będzie to bohaterka *Koraliny*, *Nigdziebądź* (swoją drogą zaadaptowanych do komiksowej formy) czy też sztandarowego *Sandmana*. Cechami wyróżniającymi autora serii o Morfeuszu jako scenarzystę są również wielopoziomowe narracje konstruowane na zasadzie opowieści szkatułkowej, a także parodia lub pastisz. Gaiman upodobał sobie „grę w asocjacje” z czytelnikiem, pisząc historię głęboko zakorzenioną w tradycji opowiadania, literaturze oralnej, wspomnianych już mitologiach, ale także w kanonie beletrystyki i najnowszych tekstach popkultury (z piosenkami włącznie). Choć jest to przez niektórych krytyków wysuwane jako zarzut o prześlizgiwanie się „po powierzchni kultury”, świadczy niezbitie o powieściowym, „łakomym sposobie” widzenia świata, w którym nie ma miejsca na rejestry, dystynkcje i podziały, pojawia się za to wielo- i różnogłosowość — by jeszcze raz powołać się na Bachtinowską terminologię.

Głównym bohaterem wspomnianego *Sandmana* jest Sen/Morfeusz — władca krainy marzeń sennych. Wraz ze swym rodzeństwem (Los, Śmierć, Zniszczenie, Rozpacz, Pożądanie i Maligna) należy do rasy Nieskończonych. Niezwykle rozbudowana, wielowątkowa fabuła inkrustowana szeregiem postaci

⁶¹ Por. Frye 1969, 1976.



Ryc. 24. Gaiman i McKean, *Czarna Orchidea*
(2006: 74; wyd. amerykańskie 1989–1991)

drugo- i trzecioplanowych będących popkulturową wariacją wokół ważnych figur i postaci przynależnych do tradycji Zachodu (od Orfeusza — zob. ryc. 25 — przez Kaina i Abła po Szekspira) rozpoczyna się, gdy Morfeusz zostaje oswobodzony po długim okresie niewoli z rąk angielskiego spirytysty i maga. Powraca on do Krainy Snów znajdującej się w opłakanym stanie z nadzieją, że odbuduje swoje królestwo.

Sandman oraz związane z nim — lub pośrednio nim inspirowane — serie spin-offowe⁶² (*Lucyfer*, *Baśnie*) stanowią przykład formy naznaczonej powieściowością i do powieści graficznych przynależącą. Jednocześnie oryginalnie wydawane były one jako serie składające się z pojedynczych zeszytów. Przywołuje to na myśl początki rozwoju powieści i gazetową powieść w odcinkach. Nie oznacza to jednak — co wyjaśniałem już uprzednio — że komiks wydawany w ramach serii nie może być reprezentacją gatunkową *graphic novel* (wyłącznie z powodu, iż nie został z miejsca opublikowany jako „integralna pojedynczość”). Powieściowość jako postawa wobec świata realizowana w ramach różnych gatunków, w tym powieści graficznej, charakteryzuje się wszak nie liczbą stronic⁶³, a stawianymi pytaniami, samoświadomym i krytycznym podejściem do swych tematycznych i formalnych możliwości oraz intersubiektywną otwartością na doświadczenie Innego — choćby był nim Nieskończony.

Ponadto przykładami mogą być w tym miejscu również powieści graficzne, w których narrator oraz kształt narracji bezpośrednio nawiązują do wzorców powieści literackiej, wykorzystując motywy i toposy charakterystyczne dla dziedziny powieści, m.in. 3-tomowa seria *The Graphic Canon* (2012–2013), *Mały Książę* Sfara (2009a), *Opowieści Szeherezady* Toppiego (2009), *Ibikus* Rabaté’a (2009), *Pinokio* Winshlusa (2010), *Zagubione dziewczęta* Moore’a i Gebbie (2012), *Wielki atlas ciot polskich* (2012) czy *Dublińczyk* Zapico (2012a).

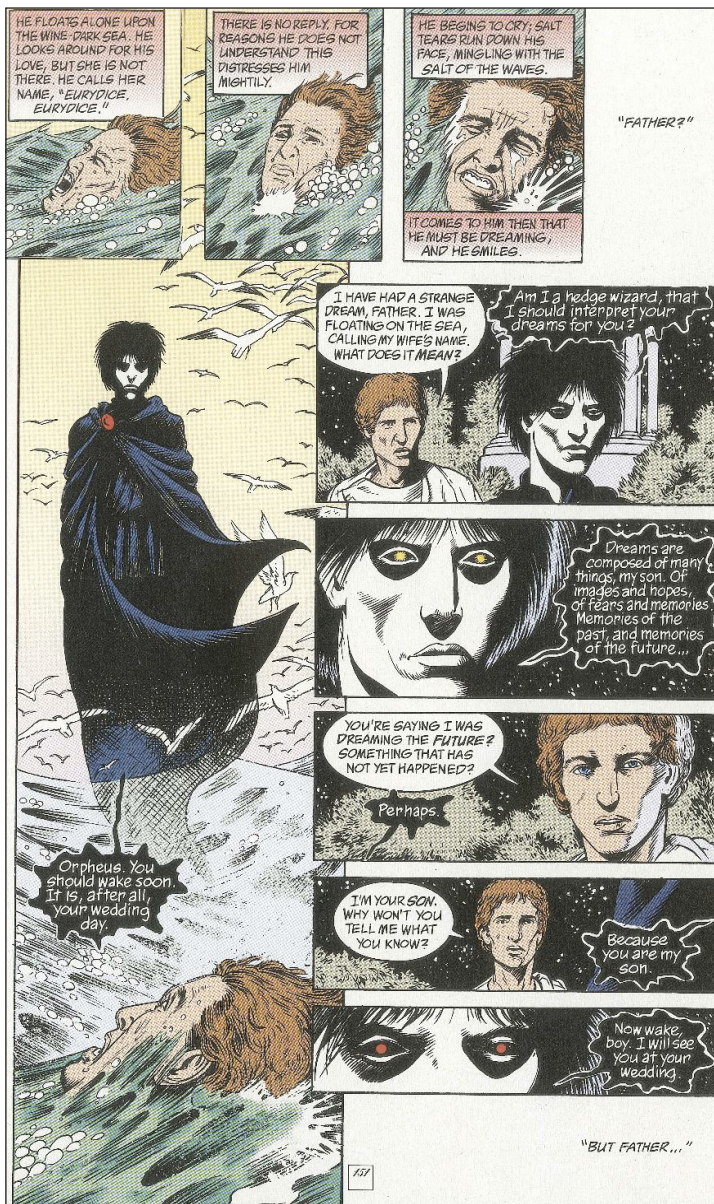
Charakterystyczną realizacją twórczej adaptacji powieści literackiej — która zawiera w sobie zarówno silnie nacechowaną (meta)krytyczność względem tradycji gatunku i jego metareprezentacji, a także koncepcji fikcji i fabulacji⁶⁴ oraz gry z intersubiektywnością procesu odbioru tekstu — są komiksy Martina Rowsona, w szczególności zaś jego *Tristram Shandy*⁶⁵.

⁶² Spin-offami nazywa się takie teksty popkultury (filmy, gry, komiksy itp.), które wykorzystują wybranego bohatera/wybranych bohaterów „tekstu założycielskiego” do opowiadania odrębnych historii.

⁶³ Innym argumentem przemawiającym za taką optyką jest konkurs na twitterową powieść ogłoszony przez „The Guardian”.

⁶⁴ O fabulacjach i metafikcjach piszę w części narratologicznej rozdziału trzeciego.

⁶⁵ Rowson 1997.



Ryc. 25. Gaiman, *Sandman Special* #1 (1991: 151)

Powieść *Życie i myśli JW Tristrama Shandy* (tytuł najczęściej podawany jest w skróconej formie *Tristram Shandy*) jest tekstem-legendą⁶⁶, *opus magnum* angielskiego pisarza Laurence'a Sterne'a (1713–1768). Utwór ten uważa się za jedno z najwybitniejszych dzieł gatunku — prekursorski, wywrotowy i eksperymentujący z formą narracji oraz konstrukcją bohatera. Nazywany jest protoplastą literatury postmodernistycznej. Do dziś zresztą stanowi przedmiot badań krytycznych i teoretycznych⁶⁷. *Tristram Shandy* został opublikowany w dziewięciu tomach. Dwa pierwsze ukazały się w 1759 roku, siedem kolejnych w ciągu następnych dziesięciu lat. Popularność zapewnił mu jego humor, skłonność do seksualnych aluzji, swoisty brak tematów tabu. Od początku zwracał też uwagę swą ludyczną konstrukcją, nastawieniem na dowcip i anegdotę. Formalnie łączył w sobie szereg zabiegów autotematycznych. Wskazywał na sam proces *opowiadania*. Tytuł sugeruje, że książka jest autobiografią i zbiorem przemyśleń Tristrama — protagonisty i zarazem narratora. Historia życia nie może się jednak zacząć, gdyż autor wciąż lawiruje pomiędzy niekończącymi się skojarzeniami, potrzebą dodawania nowych kontekstów, przemyśleń i usprawiedliwień, które kieruje wprost do czytelnika. W konsekwencji, mimo owych dziewięciu tomów, *chanson de gest* Tristrama nie może nawet w pełni wybrzmieć krzykiem narodzin bohatera. Sterne wykorzystuje każdy możliwy moment w narracji, by poszerzyć go o dygresję, która prowadzi do następnej, ta do kolejnej itd. Po części takim sposobem pisan

⁶⁶ Legendą niekoniecznie w Polsce, gdyż recepcja literatury angielskiej z XVIII i XIX wieku miała zdecydowanie ograniczony wymiar w porównaniu z szerokim odbiorem francuskich i niemieckich tekstów z „kontynentu”, które szybko trafiały w ręce rodzimych tłumaczy i krytyków. Choć, co ciekawe, pojęcie „sternizm” związane z jego *Podróżą sentymentalną* zadomowiło się u nas jeszcze w XIX wieku.

⁶⁷ W polskich badaniach nad literaturą przykładem może być książka *Śladami Tristrama Shandy* (Kaniewska 2000). Autorka opisuje w niej polską prozę narracyjną ostatnich lat w kontekście *Tristrama Shandy* Sterne'a oraz *Toma Jonesa* Fieldinga. Wyróżnia przy tym dwa nurty: *powieść meta*, której patronem czyni *Tristrama*, oraz *powieść story* pod „zwierzchnictwem” *Toma Jonesa*. Można w tym miejscu spierać się, czy rzeczywiście istnieje konflikt między Sternem a Fieldingiem. *Tom Jones* nie jest może tak autoteliczny jak *Jospeh Andrews* tego samego autora, jednak zawiera w sobie programowy autotematyzm, co czyni jego narrację podobnie *meta* jak w przypadku *Tristrama Shandy*. Celem pracy Bogumiły Kaniewskiej jest wykazanie, że rozwój powieści zatoczył koło. Powieść powraca do swoich nowożytnych i nowoczesnych korzeni, bowiem niejednorodność jej formy u swego zarania otworzyła możliwości dla powieści ponowoczesnej. Autorka stwierdza także, że wszelkie kryzysy powieści miały charakter pozorny i wynikały z przesilen, jakie wystąpiły w paradygmacie XIX-wiecznej realistycznej prozy. Powieść postmodernistyczna nawiązuje swoim bogactwem formy i różnorodnością do wzorca wcześniejszego, czyli do XVIII-wiecznych realizacji gatunku.

zasłynął w dwieście lat później Bohumil Hrabal⁶⁸, a skłonnością do przetwarzania jednego motywu (tematu) charakteryzuje się twórczość postmodernistycznej *OuLiPo* — *warsztatu literatury potencjalnej*⁶⁹. Oprócz głównego bohatera na kartach *Tristrama Shandy* pojawiają się postacie jego ojca i matki, wujka Toby'ego wraz ze służącym Trimem, doktora Slopa i proboszcza Yoricka, którego imię celowo nawiązuje do Yoricka znanego z *Hamleta* Szekspira. Humor powieści budowany jest w dużej mierze poprzez kreację tych postaci. Sterne opiera komizm fabuły na dowcipach sytuacyjnych, wynikających z licznych nieporozumień. Nieporozumienia te biorą się zaś z kumulacji różnic charakterologicznych bohaterów. Autor *Tristrama Shandy'ego* daje się poznać jako świetny obserwator, który z pobłażliwą ironią odmalowuje wszelkiego rodzaju przykrości i *faux-pas*, jakie ludzie wyrządzają sobie nawzajem, często nieświadomie, wskutek różnic charakterów i temperamentów.

Sterne w swojej powieści porusza się po wielu obszarach tematycznych, często łączonych ze sobą w zaskakujący sposób. Sąsiadują tu obok siebie historie romansowe, refleksje filozoficzne, dysputy o obyczajach, sztuce i ówczesnych realiach, rozmyślenia nad istotą i sensem tworzenia, egzystencjalne pytania oraz krotkowile i opowiadki z gruntu nieobyczajne. Na kartach *Tristrama* toczy się także nieustająca debata z myślicielami tamtych czasów — przede wszystkim z Lockiem i Swiftem. Bez trudu można doszukać się również aluzji, nawiązań oraz wzorowania się na tradycji Cervantesa, Rabelais'ego i Montaigne'a⁷⁰. Najważniejsze są jednak prekursorskie próby wykorzystania techniki strumienia świadomości i wspomniana autotematyczność. Ten drugi zabieg⁷¹ sprawia, że czytelnik jest ciągle nakierowywany na narracyjną konstrukcję i fikcyjność tekstu.

Akcentowanie fikcyjności tekstu jest ważną cechą również w komiksowej adaptacji, czy też raczej wariacji na temat powieści Laurence'a Sterne'a, autorstwa

⁶⁸ Dygresyjność stylu Hrabala uwidacznia się bodaj najsilniej w *Lekcjach tańca dla starszych i zaawansowanych*.

⁶⁹ *OuLiPo* czyli *warsztat literatury potencjalnej* został założony w 1960 roku przez Raymonda Queneau oraz François'a Le Lionnaisa. Ta eksperymentalna grupa literacka wprowadziła w obręb prozy i poezji zasady matematycznych działań, kombinatorykę i teorię gier. Teksty powstawały na zasadach ściśle wyznaczonych instrukcji, często miały charakter parodystyczny, a ich głównym celem była quasi-naukowa zabawa. Do *OuLiPo* należeli między innymi: Harry Mathews, Georges Perec oraz Italo Calvino. Z *OuLiPo* wiąże się także coraz popularniejsze dziś zjawisko *liberatury*. Zob. Przybyszewska 2007, 2010.

⁷⁰ Zob. eseistyczność — Sendyka 2006.

⁷¹ Uzyskiwany m.in. dzięki licznym strategiom zabaw graficznych.

Martina Rowsona⁷². Rowsonowski *Tristram Shandy* powstał w roku 1996, a został wydany rok później. O tej powieści graficznej można by powiedzieć najkrócej, że jest parodią zwielokrotnioną. Gra ona z tekstem, który jest jednym z najbardziej wyrazistych reprezentantów literackiej zabawy. Poszerza ją jednocześnie o nowe, współczesne konteksty. Dodatkowo, wykorzystując warstwę graficzną, nawiązuje do innych tekstów kultury (malarstwo, film). Wszystkie te elementy są ze sobą połączone w postmodernistyczną grę z utworem, który w swej wielowarunkowości, różnorodności i otwartym charakterze sam zaprasza do rozpoczęcia powieściowej zabawy. W komiksie Rowsona Sterne'owska narracja zyskuje na swojej sile. Jej autotematyzm i strategia asocjacji zostają jeszcze bardziej uwypuklone, podkreślając literacki charakter swojego pierwowzoru i zarazem literackość poznawczego paradygmatu opowiadania. Dzieje się tak przede wszystkim dzięki narracyjnym grom z tekstowością, fabularnością i żywiołem mowy. Rowson wykorzystał budowę *Tristrama Shandy'ego* — dygresyjność i celowa konstrukcja tej niekończącej się opowieści sprawiają, że struktura dzieła pozostaje wiecznie otwarta, tak jak i otwarta jest sprawcza dla gatunku *powieściowość* — rama poznawczo-kulturowa.

Gra realizuje się przede wszystkim w konstrukcji utworu. Składają się na nią wszystkie strategie narracyjne, których używa autor, budując tekst. Założenia ogólne, które zostają przyjęte, determinują kształt gier na poszczególnych poziomach opowiadania. Zabawa konstrukcyjna dotyczy przede wszystkim obrania zasad, którymi będzie się sama rządzić. Najczęściej sygnałami owych reguł są już tytuł, podtytuł oraz ewentualna dedykacja lub motto, czyli szeroko rozumiane parateksty⁷³. Gra może już w tym miejscu przybierać dwie odmienne postaci. Albo będzie się toczyć w obrębie praw danego gatunku, albo też przybierze kształt pastiszu, przełamując, modyfikując i żonglując obowiązującymi zasadami. W pierwszym przypadku czytelnik ma przeważnie do czynienia z grą poważną⁷⁴. W drugim z grą parodystyczną, tekstem, który celowo nagina lub podkreśla cechy formalne oraz realizacje typowych schematów fabularnych, by uzyskać efekt komiczny. Przykładowo, gdy odbiorca zetknie się z tytułami *Zabójstwo na prowincji*

⁷² Martin Rowson jest brytyjskim satyrykiem, twórcą komiksów i ilustratorem. Urodził w 1959 roku. Współpracuje z szeregiem gazet i czasopism („The Guardian”, „The Daily Mirror”, „The Independent”). Oprócz *Tristrama Shandy'ego* stworzył również dwie inne powieści graficzne *Waste Land* — która nawiązuje do słynnego poematu T. S. Eliota, łącząc go z czarnym kryminałem typu Chandlerowskiego (Rowson 1990) — oraz niedawne *Guliver's travels* (Rowson 2012).

⁷³ Zob. Szajnert 2011.

⁷⁴ Nie wyklucza to akcentów humorystycznych — jednak w pełni uzasadnionych poetyką gatunku literackiego, którego tekst jest realizacją. O grze poważnej piszę w Rozdziale 1.

i *W oparach miłości*⁷⁵, zakłada, że ma przed sobą kryminał bądź romans. Gdy przecucie okazuje się słuszne, dalsza zabawa rozgrywa się na zasadzie umowy opartej o powszechnie znane prawa gatunku. Zdarzyć się może jednak, że czytelnik po rozpoczęciu lektury zauważy już na pierwszych stronach, że cechy gatunkowe są łamane bądź wyolbrzymione, np.: narrator zwraca się bezpośrednio do niego, naprowadzając na charakter tekstu, z którym będzie obcował; nazwisko bohatera wskazuje na inne teksty tego samego gatunku⁷⁶; fabuła od początku zdominowana jest przez zabiegi formalne⁷⁷. W takich okolicznościach rozpoczyna się nowy rodzaj gry, w którym odbiorca musi na bieżąco aktualizować reguły i upewniać się, czy nadawca nie próbuje go zwodzić, wprowadzając nowe elementy w obszar tekstu.

Zabawa w konstrukcję narracyjną najpełniej objawia się w „otwarciu” tekstu oraz w finale (bądź też jego braku). *Tristram Shandy* Laurence’a Sterne zaczyna się od słów:

Żałuję, że mój ojciec albo moja matka, albo raczej oboje, ponieważ oboje jednako byli do tego obowiązani, nie pomyśleli, co robią, kiedy mnie poczynali... Gdyby bowiem zastanowili się we właściwy sposób, jak wiele zależy od tej ich czynności: że tyczy ona nie tylko wytworzenia istoty obdarzonej rozumem, lecz przypuszczalnie również szczęśliwego ukształtowania i konstytucji jej ciała, a być może talentów i typu umysłowości, oraz — chociażby o tym nie wiedzieli — że skłonności i humory, jakie w nich podówczas górowały, mogą wpłynąć na przyszłość całego rodu tej istoty... Gdyby to należycie zważyli i przemyśleli, i postąpili zgodnie z wynikiem swych rozumowań, najgłębiej jestem przekonany, że ukazałbym się światu w postaci zgoła innej niż ta, w jakiej ujrzał mnie zapewne czytelnicy. Wierście mi, zacni moi, że sprawa ta nie jest tak błaha, jak wielu z was zdaje się sądzić; mniemam, że wszyscy słyszeliście o lotnych substancjach (...)⁷⁸.

Ten niedługi fragment stanowi w zasadzie kwintesencję narracyjnej zabawy w konstrukcję całej powieści. Narrator wypowiadający się pierwszej osobie liczby pojedynczej zwraca się bezpośrednio do czytelników. Snuje swoje peryfrastyczne dygresje, tłumacząc się przed odbiorcą, co w konsekwencji prowadzi do atrofii właściwej akcji. Tytuł utworu sugeruje odbiorcy, że książka zawiera *vita et mores* niejakiego Tristrama Shandy’ego. Pierwszy akapit weryfikuje jednak tę presupozycję,

⁷⁵ Tytuły wymyślone na potrzeby książki, choć nie wykluczam, że może istnieć kryminał lub romans o podobnym lub nawet identycznym tytule.

⁷⁶ W powieści José Carlosa Somozy *Jaskinia filozofów*, która jest grą z konwencją kryminału, bohater nosi imię Heraklesa Pontora, co jest czytelną aluzją do Herulesa Poirota, postaci wykreowanej przez Agathę Christie (Somoza 2003).

⁷⁷ Lub tak, jak dzieje się to w przypadku obu *Tristramów*, praktycznie nie może się rozpocząć.

⁷⁸ Sterne 2001: 7.

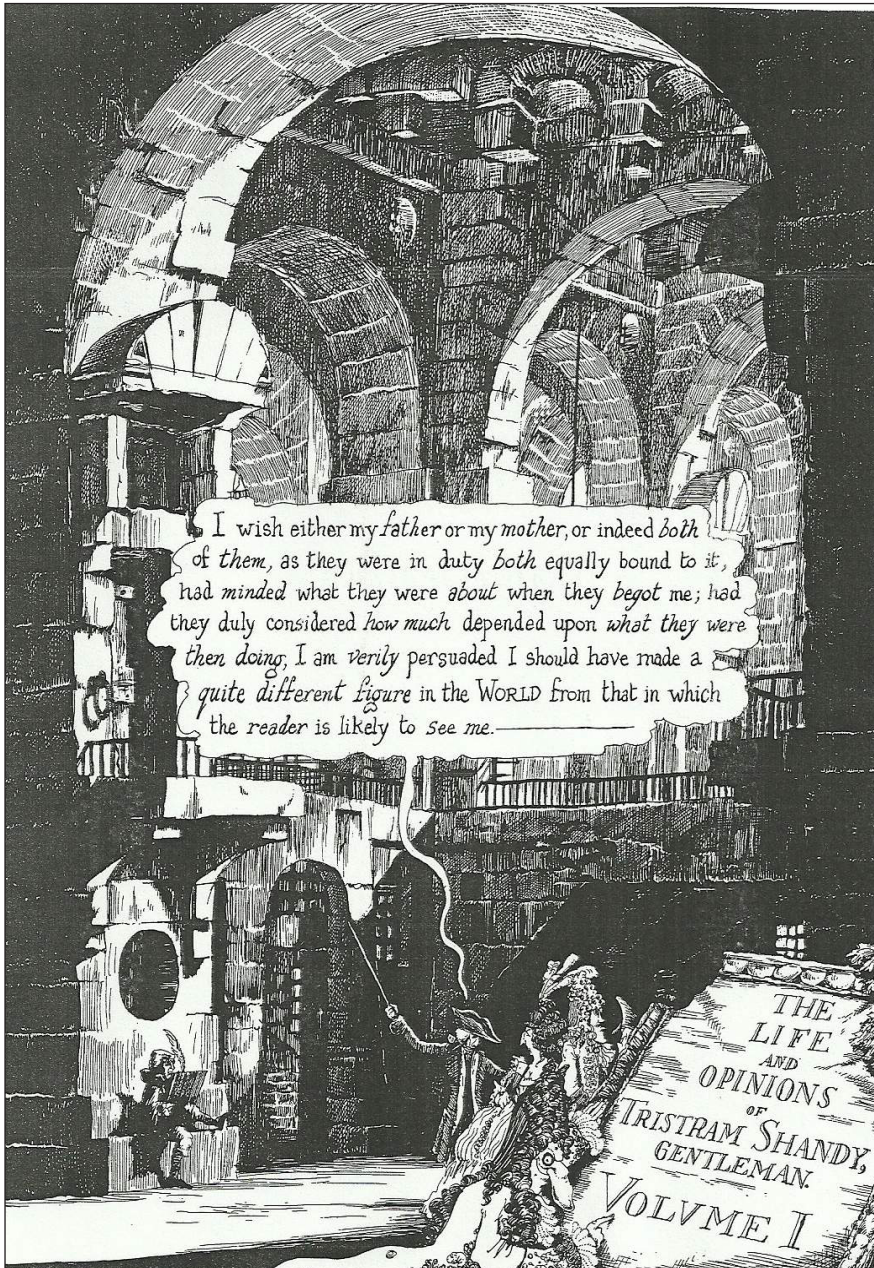
wskazując na prawdziwy charakter tekstu. Identycznie dzieje się w przypadku początku powieści graficznej Martina Rowsona. Na ilustracji (ryc. 26) będącej odpowiednikiem przytoczonego wcześniej fragmentu z *Tristrama Sterne’a* widać, że strategia narracyjna obrana przez Rowsona jest tożsama z pierwowzorem. Następuje dodatkowo poszerzenie o tytuł utworu włączony w prawy dolny kadr oraz graficzne rozwiązanie, które stanowić będzie kanwę dla narracji tej powieści graficznej. Mianowicie Rowson wprowadza w obszar świata przedstawionego postaci (aktorów) konkretnych trojga słuchaczy/czytelników, którzy komentują główną oś narracji⁷⁹. Postacie te prowadzone są od dygresji do dygresji — przez anegdoty, skojarzenia i opowiadki wzięte wprost z tekstu Sterne’a (choć nie tylko). Ich przewodnikiem, a zarazem narratorem jest HOMUNCULUS, o którym mowa jest w rozdziale drugim *Tristrama Sterne’a*. Ten „jeszcze nieczłowiek” jest materializacją głosu Shandy’ego — jego świadomości pozbawioną fizycznego kształtu — którego nadanie zostało wstrzymane przez słynne: „Wybacz, mój drogi — ale czyś nie zapomniał nakręcić zegara?” skierowane przez matkę (*in spe*) Tristrama do jego ojca w trakcie trwania stosunku.

Ta narracyjna wędrówka prowadzi przez umowny, graficzny świat, pełen odniesień formalnych, drogowskazów, napisów i zmieniających się pod względem plastycznym rysunków. Konstrukcja powieści-drogi, która nie ma swego końca, w poszukiwaniu sensu, celu i właściwej fabuły, jest tutaj ukazana dosłownie w warstwie obrazowej. Peregrynującym towarzyszą liczne postacie drugo- i trzecioplanowe, te znane z kart powieści Sterne’a, jak i zupełnie nowe, np. fantasmagoryczne obdarzone zdolnością mowy zwierzęta o prawach równorzędnych z bohaterami antropomorficznymi ustanowionymi na mocy fikcji literackiej.

Płynność narracji zapewniają połączone ze sobą kadry, które są zwizualizowaną świadomością Tristrama⁸⁰. Obraz często pełni także funkcję ekwiwalentu słowa. Tekst Sterne’a, ze względu na „pojemność” kadru komiksowego, zostaje niekiedy skrócony, a ciężar części treści fabularnej przejmuje warstwa graficzna (ryc. 27).

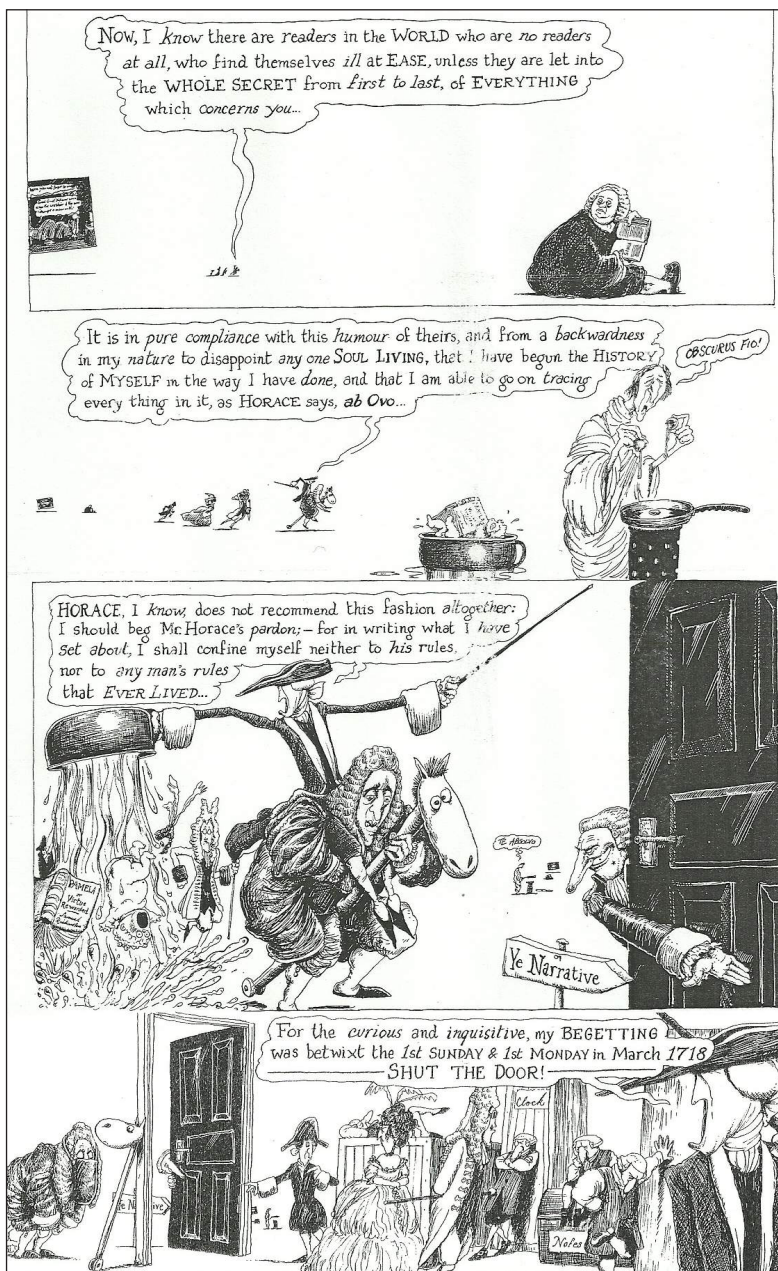
⁷⁹ Tego typu zabiegi pojawiają się również w *Tristramie Shandym* Sterne’a, sugerując obecność czytelnika w tekście i jego pozorny wpływ na dalszy tok opowieści, którą może niejako — kierowany swoją ciekawością — modulować.

⁸⁰ Preczyzniej wypadłoby powiedzieć, że jest to świadomość Tristrama przefiltrowana przez świadomość instancji sprawczej wpisanej w tekst na wyższym poziomie (autora implikowanego, modelowego), która wzbogaca ją o nowe komponenty. O ile bowiem tekst słowny umieszczony w dymkach (bądź innych wydzielonych przestrzeniach w obrębie kadru) jest w większości zaczerpnięty z powieści Sterne’a, to warstwa graficzna nie tylko przedstawia za pomocą obrazu Sterne’owski świat przedstawiony, ale poszerza go przy tym o szereg elementów obcych: cytaty z malarstwa, rysunki samolotów, balonów, bohaterów z innych prac Rowsona, przestrzenie architektoniczne — będące wyobrażeniem jaźni Tristrama itd.



I wish either my father or my mother, or indeed both of them, as they were in duty both equally bound to it, had minded what they were about when they begot me; had they duly considered how much depended upon what they were then doing, I am verily persuaded I should have made a quite different figure in the WORLD from that in which the reader is likely to see me.

Ryc. 26. Rowson, *The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman* (1997: 13)



Ryc. 27. Rowson, *The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman* (1997: 19)

Wiem, że jest na świecie pewien gatunek czytelników, jak również wiele innych zacnych ludzi nie będących w ogóle czytelnikami, którzy czują się markotni, jeśli autor nie wtajemniczy ich od początku do końca we wszystkie szczegóły dotyczące jego osoby. Tedy z czystej jeno powolności temu ich upodobaniu, a także z przyrodzonej mi niechęci do czynienia komukolwiek zawodu, wdawałem się odtąd w tak drobiazgowo opisy. (...) Z tej przyczyny szczególnie rad jestem, że rozpocząłem historię mojego żywota w taki sposób, w jaki ją rozpocząłem; oraz że mogę snuć ją dalej, wymieniając rzecz każdą, jak to Horacy powiada — *ab ovo*. Wiem, że Horacy nie zaleca we wszystkim tego sposobu, że jegomość ów mówi jedynie o poemacie epickim czy tragedii (zapomniałem, o którym z dwojga). Zresztą jeśli nawet tak nie było, prosić muszę Imci Horacego o wybaczenie: pisząc bowiem to, com pisać postanowił, nie będę wiązał się jego prawidłami ani też prawidłami żadnego innego człowieka na świecie. Ale dla tych, którzy nie życzą sobie cofać się tak daleko, nie znajdę rady światlejszej, niż aby opuścili pozostałą część niniejszego rozdziału; oznajmiam bowiem z góry, że napisałem go jedynie dla ciekawskich i wścibskich.

81

Zamknijcie drzwi

Przedstawione tutaj fragmenty stanowią przykład tego, w jaki sposób oba teksty korespondują ze sobą na poziomie powieściowości i literackości. Modalność owych relacji, przy jednoczesnej świadomości zetknięcia w tym ironicznym dialogu nowoczesnego z ponowoczesnym, przywołuje na myśl debatę o definicjach modernizmu⁸². W komiksie Rowsona początek rozdziału IV *Tristrama Shandy* przytoczony zostaje prawie w całości w wypowiedziach umieszczonych w dymkach. Ironiczny charakter wypowiedzi oraz główne cechy konstrukcji narracji spoczywają jednak w warstwie graficznej. Oto przewodnik HOMUNCULUS prowadzi swoich słuchaczy przez kolejne kadry. Każdy z nich podkreśla przebytą narracyjną drogę poprzez zawieranie w sobie kadrów poprzednich, malejących coraz bardziej, zgodnie z prawami perspektywy. Rysunek pełni przy tym jednocześnie rolę ilustracji (markotny czytelnik), komentarza (Horacy, przyrządzając jajko sadzone, stwierdza: *obscurus fio; te absolvo*)⁸³, ekwiwalentyzacji i interpretacji (dziecko wylewane z kąpielą wraz z *Pamelą* autorstwa Samuela Richardsona, jako narracja o „niewiązaniu się z prawidłami żadnego innego człowieka na świecie”;

⁸¹ Sterne 2001: 10–11.

⁸² Por. Bolecki 2013.

⁸³ *Brevis esse laboro, obscurus fio* (łac.) – staram się być zwięzły, a staję się niezrozumiały (znana sentencja Horacego). *Ego te absolvo* (łac.) – I ja odpuszczam. W tym kontekście również: wyzwalam, uwalniam.

konik-zabawka, będący zobrazowaniem powracającego motywu KONIKÓW⁸⁴; drogowskaz z napisem *narracja*, połączony z rysunkiem sarkastycznie uśmiechniętego sługi, zapraszającego do kolejnej dygresji znajdującej się za drzwiami⁸⁵).

Innym przejawem (meta)krytycznego żywiołu powieściowości są gry graficzne, czyli takie zabiegi narracyjne, które ograniczają się do gry obrazem, podkreślając fikcyjność tekstu. Mogą dotyczyć grafii tekstu słownego (na przykład wyróżnienie kursywą listu bohatera włączonego w główny nurt narracji), jak i zabiegów graficznych/ilustracyjnych o charakterze narracyjnym. Oba warianty są właściwe dla gier występujących w *Tristramie Shandym* Sterne'a. Autor *Podróży sentymentalnej* używa rozstrzelenia druku, kursywy i wersalików, by wyróżnić poszczególne elementy tekstu. Sterne gustował szczególnie w przenośniach, niedomówieniach i aluzjach. By uniknąć mówienia wprost, chociażby o erotyce, Sterne przemilcza co dosadniejsze wypowiedzi, używając wykropkowania. Niecenzuralne wyrazy, niektóre nazwiska lub obszerniejsze fragmenty zastępuje gwiazdkami, tak by czytelnik jedynie mógł domyślać się, co się pod nimi kryje.

Nie zapowiedziana żadnymi znakami na ziemi czy niebie zawiązała się wielka konfederacja, na której czele stanęli Imci Panowie *** i ***⁸⁶.

Otóż umarł on podczas *****. — Jeśli czynił to z własną żoną — rzekł stryjaszek Tobie — nie było w tym żadnej zdrożności. — Co do tego brak mi informacji — odparł ojciec⁸⁷.

Narracyjne zabawy graficzne przypominają komiksowy sposób opowiadania, w którym słowo może być całkowicie lub częściowo wyparte przez obraz, który nie traci jednak narracyjnych właściwości. Dotychczas rozpatrywałem (meta)krytyczność gatunkową powieści graficznej w perspektywie powieści literackiej.

⁸⁴ Z ang. *Hobbyhorses*. Chodzi w tym miejscu o swoistego rodzaju hobby, które dla materii *Tristrama* jest zresztą niczym innym jak narracyjną zabawą. „(...) czyż nie mieli swoich KONIKÓW, galopujących KONIKÓW — swoich monet i muszli, bębnow i trąbek, skrzypek, palet, robaków i motyli? Ale dopóki człowiek spokojnie i nie wadząc nikomu jedzie na swoim KONIKU po królewskim gościńcu i nie zmusza ani ciebie, panie, ani mnie, byśmy siedli za nim na siodło – wybacz, panie, lecz cóż nas to może obchodzić?” (Sterne 2001: 17)

⁸⁵ W nowym „pomieszczeniu” narracji znów daje znać o sobie autotematyzm narracji graficznej. Kadr przedstawia wnętrze rekwizytorni: magazynu pełnego pudeł i atrap. Rekwizytem są także sztuczne drzwi, otwierające czytelników na przestrzeń, której i tak nie odgradzają żadne ściany. „Magiczne” wyróżnione w obu tekstach *zamknijcie drzwi* jest zaklinaniem fikcji, której zakłócić się nie da.

⁸⁶ Sterne 2001: 36.

⁸⁷ Ibidem: 381.

Zabawy autotematyczne zachęcają do zmiany tej optyki i przesłedzenia, jak *Tristram* Sterne’a wykorzystuje narracyjną zabawę graficzną, która zbliża ten utwór do komiksowej poetyki, pokazując tym samym deklarowaną tu płynność rodzajową powieściowości będącej jedynie ramą w umyśle, nie zaś danym typem tekstów.

Gdy stryjaszek Toby mruczy pod nosem treść listu, narrator ucieka się do zilustrowania tej czynności ciągiem kresek, podkreślając niezrozumiałość mamrotania bohatera:

 -----⁸⁸

W *Tristramie Shandym* pojawia się również pięciolinia z zapisem nut melodii Lillibullero, którą gwizdże w rozdziale XXI Księgi I stryjaszek. Ten sam chwyt wykorzystuje Rowson, umieszczając ową pięciolinię w komiksowym dymku przyporządkowanym do wujka Toby’ego, którego obserwują z poziomu stołu narrator wraz z czytelnikami.

Inny przykład związany jest z postacią proboszcza Yoricka⁸⁹. Chwilę jego śmierci⁹⁰ obrazuje zamalowany na czarno prostokąt wielkości dwóch trzecich stronicy (ryc. 28). Natomiast epitafium *Ach biedny Yoricku!* objęte jest ramką, przywołując skojarzenie z płytą nagrobną. Wszystkie te zabawy powtarza w swoim komiksie Martin Rowson. Nie musi on bowiem wprowadzać plastycznych rozwiązań do narracji, gdyż Sterne dokonał tego uprzednio sam.

Graficzna narracja *Tristrama Shandy’ego* Laurence’a Sterne’a najbardziej jednak zbliża się do formuły komiksowej dopiero w rozdziale XXXVIII Księgi VI. Narrator w taki oto sposób zachęca czytelnika do współuczestnictwa w narracyjnej zabawie⁹¹:

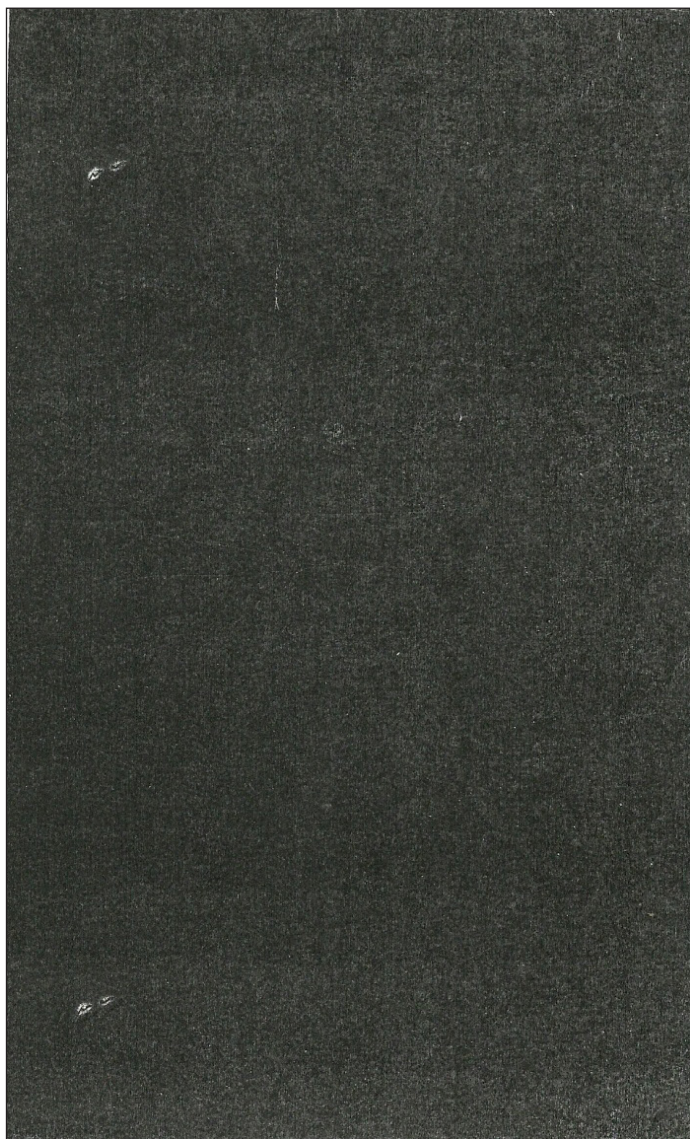
⁸⁸ Ibidem: 374.

⁸⁹ Autoportret literacki Laurence’a Sterne’a.

⁹⁰ Yorick odprowadził go wzrokiem aż do drzwi, a potem zamknął oczy, aby już nigdy ich nie otworzyć. (Sterne 2001: 39)

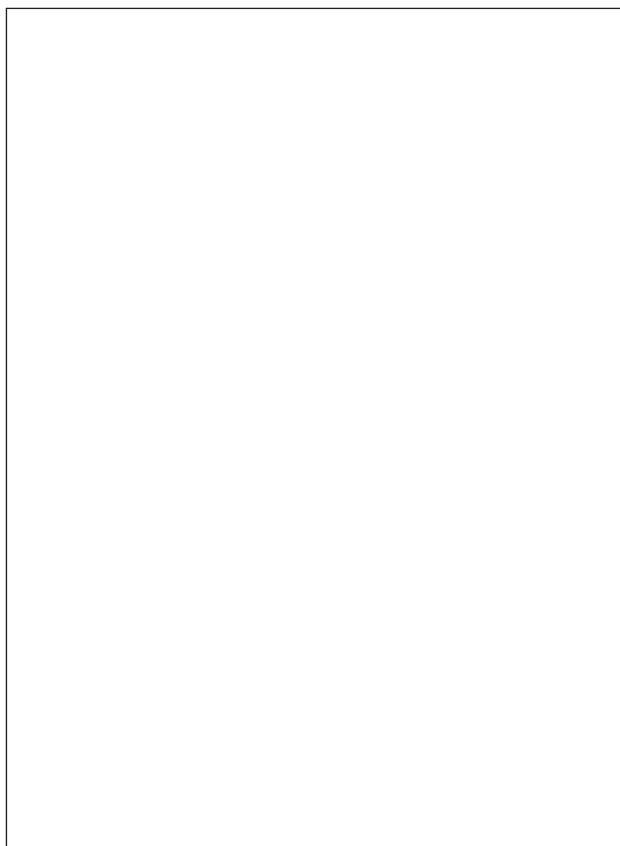
⁹¹ Pisarstwo umiejętne (bądźcie pewni, że moje za takie uważam) jest czymś w rodzaju towarzyskiej konwersacji. Podobnie jak ktoś, kto umie się zachować w grzecznej kompanii, nie ośmieli się mówić wszystkiego, tak żaden autor, świadomy słusznych rygorów etykiety i dobrego wychowania, nie pozwoli sobie na myślenie wszystkiego. Wyrazem najprawdziwszego hołdu dla pojętności czytelnika będzie przyjacielskie podzielenie tej materii na pół i pozostawienie pewnego pola również dla jego wyobraźni. (Sterne 2001:118)

Aktywna rola czytelnika jest niezwykle ważna w rozważaniach kognitywistycznych (ostatnio o takiej perspektywie pisali Henryk Kardela i Anna Kędra-Kardela w tekście *Re-enter the Author: A Cognitive Analysis of Literary Communication* (2014).



Ryc. 28. Rowson, *The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman*
(1997: 33)

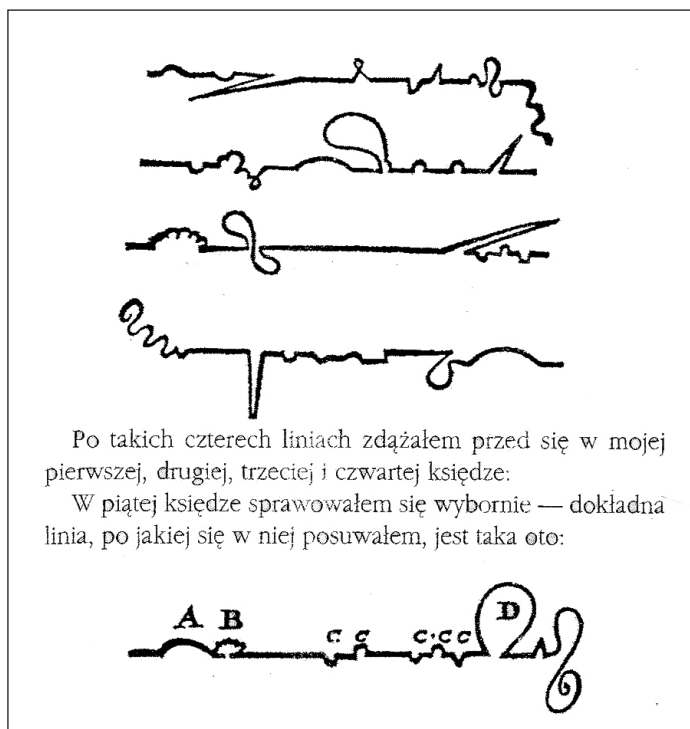
Aby stworzyć sobie właściwe o niej [wdowie Wadman] pojęcie. Zażądaj atramentu i pióra; a oto papier. Teraz siądź, panie, i narysuj ją wedle własnego upodobania — tak podobną do twej kochanki, jak tylko zdołasz, tak niepodobną do twej żony, jak pozwoli ci na to sumienie. Mnie tam wszystko jedno — bylebyś własną zadowolił fantazję⁹².



Ryc. 29. Sterne, *Życie i myśli JW Pana Tristrama Shandy* (2001: 510)

Graficzne rozwiązania pozwalają także na zwrot narracji ku samej sobie. W *Tristramie* dzieje się to na skutek użycia kuriozalnych diagramów, które zwracają uwagę swoją metatekstowością. Mianowicie poprzez rysunkowe wykresy Sterne ukazuje rzekomy przebieg akcji powieści:

⁹² Sterne 2001: 510.



Ryc. 30. Sterne, *Życie i myśli JW Pana Tristrama Shandy* (2001: : 513)

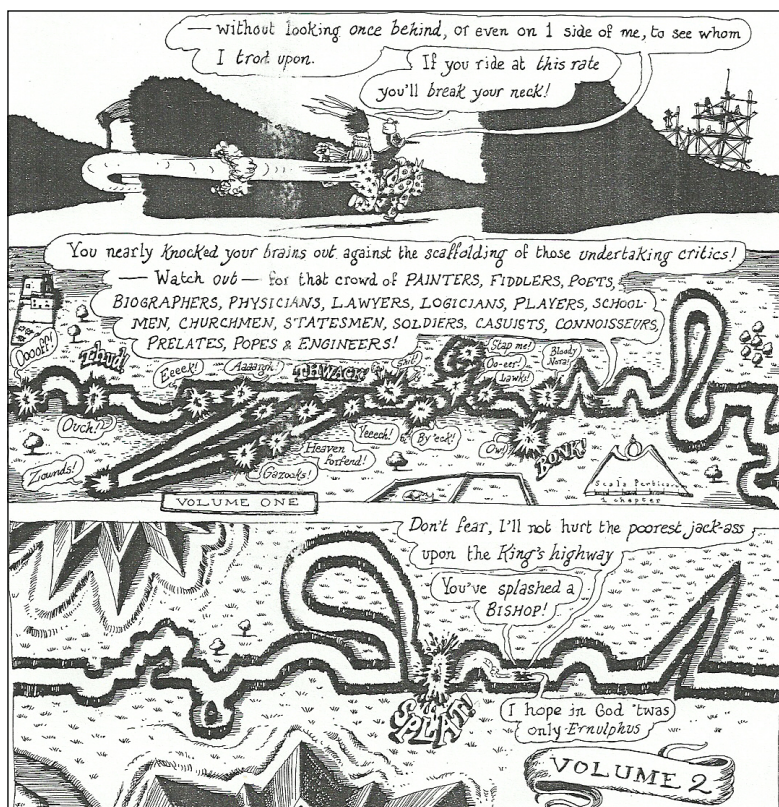
Również w tym wypadku Martin Rowson nie musi wykazywać się inicjatywą w budowaniu narracji przy pomocy rysunku. Cytuje jedynie powyższy motyw ze Sterne'a i umieszcza go w innym kontekście w rozdziale XX Księgi IV⁹³. Nie omieszcza przy tym równocześnie literalnie przełożyć sensu wypowiedzi narratora z tegoż fragmentu.

Z jaką szybkością gnałem przed się przez całe cztery tomy, w żwawych i zwinnych skokach — dwa naprzód, dwa do tyłu — ani razu nie spozierając za siebie lub choćby w bok, aby przekonać się, kogo strato wałem! (...) Spójrzcie! Przecież pogalopował prosto na drewnianą trybunę obradujących krytyków! Rozwalił łeb o któryś ze słupów — zeskoczył! Teraz jak obłąkaniec pędzi pełnym cwałem przez sam środek gęstej cizby malarzy, skrzypków, poetów, biografów, lekarzy, prawników, logików, aktorów, scholastyków, duchownych, mężów stanu, żołnierzy, kazuistów, koneserów, prałatów, papieży i inżynierów. Nie lękajcie się, powiedziałem, nie skrzywdzę najmizerniejszego głupca na królewskim gościńcu. Lecz koń twój rozpryskuje błoto! Spójrz, jakieś ochlapał biskupa. Mam w Bogu nadzieję, że był to tylko Ernulf,

⁹³ Rowson kończy swoją wersję *Tristrama Shandy* na Księdze V.

rzekłem. Prysnałeś także blockiem prosto w twarz Imci panów Le Moyne, De Romigny i De Marcilly, doktorów Sorbony. Przecież to działo się w ubiegłym roku, odparłem. Za to w tym właśnie momencie nadepnąłeś na króla. Widać z królami źle, skoro depczą po nich ludzie mojego pokroju. Uczyniłeś to, powiedział mój oskarżyciel. Przeczę, odparłem, po czym zsiadałem z konia i stoję oto z wodzami w jednej i czapką w drugiej ręce, aby podjąć opowieść. Jaką? Dowiedzie się w następnym rozdziale⁹⁴.

Autor komiksu pokazuje w warstwie graficznej szalony rajd przez labirynt żywopłotów. Na KONIKU narracji⁹⁵ (za którego przebrani zostają Joyce i Rowson) pędzi narrator wraz z Virginią Woolf w stroju z epoki, która *notabene* jest interlokutorem w przytoczonym dialogu. Kształt trasy galopady stanowią zaś Sterne'owskie wykresy:



Ryc. 31. Rowson, *The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman* (1997: 143)

⁹⁴ Sterne 2001: 328–329.

⁹⁵ Który na końcu wyścigu pada z wycieńczenia.

Narracyjne zabawy graficzne są szczególnym przykładem koherencji powieści literackiej i powieści graficznej na poziomie samego tekstu, nie zaś w wymiarze wyabstrahowanej przestrzeni ram mentalnych literackości oraz powieściowości. Dlatego też ich omówienie umieściłem jako ostatnią egzemplifikację reprezentacji powieściowej (meta)krytyczności.

(Meta)krytyczność powieściowości łączy się jednocześnie z zagadnieniem intersubiektywności. Gdy na plan pierwszy wysuwa się (meta)krytyczność, jak ma to miejsce w *Tristramach*, intersubiektywizacja często — choć nie jest to żadna reguła⁹⁶ — zostaje sprowadzona do roli warsztatowej. Zwrot gatunku ku samemu sobie, może skutkować bowiem odsłonięciem narzędzi konstruujących fikcję. Nie tyle więc uruchamiana jest czytelnicza empatia czy identyfikacja⁹⁷, co krytyczna możliwość przyjrzenia się ich mechanizmom, dominuje nie „przeżywanie” fikcji, a przyjemność czerpana z gry metafikcjonalnej. Taka gra dotyczy również każdego aktora z kart *Tristrama Shandy’ego*. Mówiąc o powieściach Sterne’a i Rowsona, skupię się jednak tylko na głównym bohaterze, który jest nośnikiem narracji.

(...) Mogłoby się wydawać, że skoro miejscem akcji jest świadomość bohatera, Sterne powinien być uznany za skrajanego przedstawiciela nurtu, który charakteryzował się ujęciem postaci od strony wewnętrznej, subiektywnej, ujęciem, które zazwyczaj idzie w parze z ogromną szczegółowością jeśli idzie o metodę narracji. W istocie jednak, mimo iż zachowanie każdej postaci dramatu zostaje często przekazane z pieczołowitą uwagą dla najdrobniejszych modulacji jej myśli i działania, same postacie stanowią raczej ogólne typy społeczne i psychologiczne, znacznie bliższe metodzie narracyjnej Fieldinga. *Tristram Shandy* dowodzi zatem, że podobnie jak swoboda autora w zakresie oceny obrazu życia przedstawionego we własnej powieści nie musi osłabiać wrażeń jej ogólnego autentyzmu, tak samo pomiędzy ujęciem postaci od strony zewnętrznej i wewnętrznej nie ma absolutnej sprzeczności⁹⁸.

Tristram jest przy tym aktorem/narratorem, którego konstrukcja opiera się na ciągłej próbie wydobywania z własnej amorficzności i zbudowaniu autonomicznej narracji. To sprzęgnięcie wiecznie formującego się bohatera z niemogącą wykrytalizować się narracją jest podstawową zasadą „gry w bohatera” zarówno u Sterne’a, jak i Rowsona. Nie liczy się on sam i jego dzieje, ale to, jak jego ja „nie staje się” w procesie opowiadania, to jak wymyka się czytelnikowi, zamykając nieokreślonego siebie w ciągłym opowiadaniu o czymś innym. Sam fakt, że akcja toczy się w świadomości bohatera, nie pozwala nam na jakiekolwiek transcendentne odczucie go

⁹⁶ Widać to wyraźnie we wcześniejszych przykładach z tego podrozdziału.

⁹⁷ Zob. Pluciennik 2004.

⁹⁸ Watt 1973: 359.

dotyczące. Fabulacje (konfabulacje) Tristrama, jego wikłanie się w fikcję, której powinien być protagonistą i której jest domniemanym sprawcą, powoduje, że gra w bohatera staje się powieściową grą w jego poszukiwanie⁹⁹.

Rowson dodatkowo komplikuje sytuację narracyjną, osiągając ciekawy efekt dualności w obrębie jednej kategorii gry narracyjnej. Bohaterem–narratorem czyni on wspomnianego już wcześniej HOMUNCULSA — Tristrama z chwili tuż przed poczęciem, który prowadzi ze sobą trójkę „zwiedzających” przez własną jaźń — swoiste fabularne panoptikum świadomości.

Dawni autorzy musieli być na zewnątrz relacjonowanych zdarzeń, aby móc je opowiedzieć (od początku do końca). Nowocześni nie mogli opowiadać w tym znaczeniu (tzn. spójnie i w sposób uporządkowany), gdyż odkryli, że znajdują się wewnątrz opowiadanej historii. Dzisiejsi opowiadacze „muszą być w środku tego, o czym opowiadają” — aby móc opowiadać. Wskazuje to na ważne zmiany w relacjach między autorem, światem i tekstem. Autor przedstawia coś, jednocześnie przedstawiając siebie i swoje przedstawienie; jest częścią świata, który opisuje i, w pewnym sensie, tekstu, w którym się wypowiada¹⁰⁰.

Tak konkluduje w jednym z rozdziałów *Literatury jako tropu rzeczywistości* Ryszard Nycz.

Rzeczywiście, status autora tekstu jest złożony i od lat przechodzi liczne modyfikacje. Gra narracyjna w autora i czytelnika jest tego wyraźną reprezentacją. Zawarcie umowy, pozwalającej rozegrać wszystkie z potencjalnie możliwych „potyczek”, odbywa się właśnie na tym poziomie. To tutaj krystalizują się reguły, którymi będzie rządzić się gra. Upraszczając, relacja autora z czytelnikiem na płaszczyźnie fikcji może być realizowana trojako: z dominującą rolą autora, na zasadzie równowagi i partnerstwa oraz przy swobodzie działania po stronie czytelnika¹⁰¹. Gdy autor jako konstruktor tekstu jest silnie eksponowany, zaznacza swoją obecność, wprowadza elementy metafikcji (m.in. parateksty i hipoteksty), to on przejmie rolę „mistrza gry” (co ma miejsce w przypadku obu *Tristramów*)¹⁰².

⁹⁹ Ten rodzaj gry doskonale reprezentuje powieść Itala Calvino *Jeśli zimową nocą podróżny*.

¹⁰⁰ Nycz 2001: 69.

¹⁰¹ Anna Martuszevska zauważa, że współczesna powieść wiąże się z następującymi zabiegami: eksponowaniem kreacyjnej roli autora; prezentowaniem świata przedstawionego jako dokumentu czy zbioru autentycznych dokumentów; podkreślaniem fikcyjności za pomocą zabiegów graficznych; oraz eksponowaniem osoby czytelnika (Martuszevska 2007: 116).

¹⁰² Równowaga jest sytuacją klasycznej relacji, w której zabawy rozgrywane są w obrębie ściśle określonych reguł danego gatunku. Trzeci typ interakcji otwiera możliwości czytelnikowi — to on może przewodzić w grze. Przez taką relację rozumiem na przykład „czytanie” *Stu tysięcy miliardów wierszy* Raymonda Queneau (2006).

Nie będę w tym miejscu poświęcał więcej uwagi teoretycznoliterackim rozważaniom o roli nadawcy i odbiorcy oraz ich wpływie na interpretowanie tekstów kultury. Chciałbym za to przyrzeć się pokrótce jednej tylko propozycji — teorii autora i czytelnika modelowego Umberta Eco. Przy jej pomocy chciałbym wskazać jak nadbudowywane są piętra narracji w *Tristramie Sterne’a* i *Tristramie Rowsona* składające się na grę z agensami i fokalizacją.

Eco używa pojęć autora i czytelnika modelowego¹⁰³ oraz autora i czytelnika empirycznego. Mówiąc o autorze modelowym, ma on na myśli konstrukcję autora w tekście, która nie jest tożsama z autorem empirycznym — rzeczywistym. Podobnie czytelnik modelowy, który jest projekcją odbiorcy¹⁰⁴ nie oznacza czytelnika empirycznego — rzeczywistego. W *Tristramie Shandym* Sterne’a autorem empirycznym jest oczywiście Laurence Sterne, autorem modelowym zaś — Tristram Shandy, który zarazem jest bohaterem tekstu. Czytelnikiem modelowym jest odbiorca, który dostrzeże tę różnicę i zrozumie, że obcuje z fikcją literacką, która ma charakter gry. Czytelnika modelowego można jednak w tym wypadku podzielić na zewnętrznego i wewnętrznego. Tym drugim jest czytelnik wpisany bezpośrednio w tekst, „naoczny świadek” narracji, do którego zwraca się autor modelowy. W *Tristramie Shandym* Rowsona sytuacja jest bardziej skomplikowana. Autorem empirycznym jest co prawda Martin Rowson, ale nie czyni on już Tristrama autorem modelowym. Zostaje nim jego HOMUNCULUS, podróżujący przez świat przedstawiony, będący fuzją świadomości Tristrama (autora modelowego u Sterne’a) i samego Rowsona (autora empirycznego). Do tego pojawia się konkretyzacja w obrębie czytelnika modelowego — jest nim wspomniana trójka towarzyszy wędrowki HOMUNCULUSA. Zmiany te są ściśle związane z tym, o czym pisze David Richter:

Tristram Shandy Rowsona nie jest tylko rekapitulacją XVIII-wiecznego tekstu Sterne’a. Choć czasami Rowson powtarza strategię Sterne’a, jego książka jest w rzeczywistości odmienna. Można ująć to w taki sposób: *Tristram Shandy* Sterne’a jest opowieścią o zmaganiach z jej opowiedzeniem. Jest to antypowieść o pisaniu autobiografii, w której quasi-naïwny narrator przypomina głupca, będącego ciągle tak rozkojarzonym kolejnymi sprawami, że udaje mu się dotrzeć do własnych narodzin dopiero w połowie Księgi IV. *Tristram Shandy* Rowsona jest natomiast antypowieścią nie o PISANIU, ale o CZYTANIU *Tristrama Shandy* Sterne’a.

¹⁰³ Eco 1995: 24–30.

¹⁰⁴ Odbiorca/Czytelnik może być umieszczony w tekście bezpośrednio, jak to ma miejsce w *Tristramie Shandym*, bądź też zawierać się w nim jedynie jako zakładany przez autora czytelnik idealny — taki, który doskonale odczyta zasady wszelkich gier. Przy czym Eco twierdzi, że czytelnik ma jedynie tyle swobody, ile może dać mu tekst, w który został wpisany (Eco 1995: 23). Wiąże się to z przytoczoną już przeze mnie koncepcją trzech intencji.

Tak więc, u Rowsona Tristram jest sportretowany nie jako beznadziejny głupek, ale jako cyniczny, przebiegły narrator, który wodzi swoich czytelników (dosłownie!) za nos (...). Tymi trzema czytelnikami, w strojach z XVIII wieku, są: James Joyce, Virginia Woolf i sam Martin Rowson¹⁰⁵.

Obecności trzeciego z podróżników nie trzeba tłumaczyć, natomiast znamienite sylwetki modernizmu literatury anglosaskiej mogą na pierwszy rzut oka dziwić. Ich pojawienie się w komiksie Rowsona tłumaczy niniejszy ustęp z cytowanych już *Narodzin powieści* Watta:

elastyczność potraktowania problemu czasu w powieści Sterne'a zapowiada zerwanie z tyranią chronologicznego porządku narracji — zerwanie, które dokonało się ostatecznie za sprawą Prousta, Joyce'a i Virginii Woolf¹⁰⁶.

Stąd, traktowani są oni jako uważni czytelnicy, podążający za tropami pozostawionymi przez swojego literackiego antenata. Tyle tylko, że autor modelowy powieści graficznej Rowsona kpi sobie z tych szacownych czytelników, prowadząc ich oglupiałych i zagubionych przez meandry tristramowych dygresji. Jak nadmieniał Richter — „wodzi ich za nos”¹⁰⁷. Rzeczony nos staje się przy tym, obok fallusa, jednym z bohaterów powieści.

Ojciec [Tristrama] uczenie ubrdął sobie, że od kształtu i zalet nosa w ogóle w dużym stopniu zależy przyszłość człowieka¹⁰⁸ i stał się maniakiem tej idei. Autor zaś tylokrotnie z przesadnym naciskiem ostrzega, że „nos” oznaczać ma tylko nos i nic innego, i tak rozmaite wyprawia z tym motywem brewerie, rozdymając go w pewnym punkcie do rozmiarów osobnej noweli¹⁰⁹, że zmusza nawet najbardziej opornych do interpretacji alegorycznej¹¹⁰.

¹⁰⁵ Richter 2010 (tłum. własne).

¹⁰⁶ Watt 1973: 357.

¹⁰⁷ Dodać trzeba, że w dalszej części powieści Rowsona nie ogranicza się do biernego „wodzenia za nos”. Przechodzi metamorfozę z czytelnika w autora, który nie stara się już tylko przenieść kreatywnie Sterne'owską narrację na płaszczyznę komiksu, ale wprowadza własne skojarzenia, postaci związane z jego twórczością, życiem i czasami. Zmiana utrzymana zostaje przy tym w ramach modelu narracji ustalonej przez Sterne'a.

¹⁰⁸ „Nieszczęście nosa” było drugim, po „nieszczęściu poczęcia”. Kolejne dwie życiowe katastrofy bohatera (wg jego mniemania) wiążą się z nadaniem mu omyłkowo imienia Tristram (*Smutas/Malkontent*) w miejsce planowanego Trismegistos (*Trzykrotnie potężny*) oraz z wypadkiem (na pięcioletniego Tristrama spadła rama okienna), skutkiem którego został mimowolnie obrzezany.

¹⁰⁹ Martin Rowson prezentuje ją na stronach 112–120.

¹¹⁰ Chwalewik, *Posłowie* w: Sterne 2001: 703.

Nos, jeśli chodzi o czytelnika modelowego u Rowsona, ma za zadanie zawodzić go permanentnie — ze spokojem spełnionego obowiązku.

Zatem, drogi mój przyjacielu i towarzyszu, jeśli uznasz nawet, że w początkach tej opowieści jestem nazbyt powściągliwym narratorem — okaz pobrażanie i pozwól mi snuć dalej historię mojego żywota na mój własny sposób (...) — nie umykaj (...) albo śmiej się wraz ze mną, albo ze mnie, albo rób, co dusza zapagnie — tylko nie wybuchaj^{III}.

Tymi słowami zwraca się autor modelowy do swojego czytelnika u Sterne'a. Ich pobłażliwość, lekka ironia i niedopowiedzenie zyskują jednak zupełnie nowy, sarkastyczny wydźwięk w komikсовym *Tristramie*. Ubezważnieniu, wręcz skretyniali czytelnicy modelowi: Joyce, Woolf i Rowson, zostają połączeni linami przytwierdzonymi na obręczkach do ich nosów i dalej ciągnięci przez narratora, który w pewnym momencie brutalnie popycha ich przed siebie — a wszystko to ozdobione jest cynicznym w brzmieniu „róbcie, co chcecie”. Przesunięcie akcentu, uzyskane dzięki kontrapunktowi narracji graficznej, zwraca uwagę na dualność kryjącą się w tekście. Podczas gdy *Tristram* Sterne'a jawi się jako „opowieść o zmaganiach z jej opowiedzeniem”, Rowson, transponując ten sam tekst w obszar komiksu, pokazuje, że może być on równie dobrze opowieścią o zmaganiach z jej odczytaniem. Gry z intersubiektywnością są jednak specyficznym przykładem realizacji powieściowej postawy poznawczej.

Intersubiektywność — rozumiana jako możliwość spotkania z innym podmiotem oraz współodczuwanie i współrozumienie — swoje ciekawe realizacje znajduje w wielu powieściach graficznych o charakterze biograficznym, autobiograficznym lub społeczno-obyczajowym. Powieści graficzne wykorzystują sugestywność narracji obrazem, połączoną z figuratywnością i umownością właściwą tej formie komunikacji, by umożliwić szybką interakcję odbiorcy z komikсовym tekstem. Procesy identyfikacyjne są wspomagane specyfiką rysunku/malunku autorskich powieści graficznych, w których obok „miejsc do uzupełnienia” czytelnik styka się ze swobodą twórczą często pozwalającą na szkicowy, uproszczony, niekiedy „brudny” rysunek, niewywierający tak silnego wrażenia jak dopracowany, powracający refrenicznie w niezmienionej formie wizerunek bohatera. Rozmyta rama aktora pozwala na łatwiejsze wpisanie siebie w jej obręb.

Taki zabieg można spotkać we wszystkich pięciu kolejnych powieściach graficznych (wybranych na zasadach przedstawionych wcześniej w tym rozdziale), które wykorzystam dla omówienia specyfiki narracji powieściowej opartej na

^{III} Sterne 2001: 15.

metaforach i amalgamatach konceptualnych. Są nimi: *Niebieskie pigułki* Frederika Peetersa (2003), *Deszcz* Villego Ranty (2005), *Rany wylotowe* Rutu Modan (2010), *Parenteza* Élodie Durand (2012) oraz *Przygody Nikogo* Mikołaja Tkacza (2013). Każda z nich, korzystając z owej umowności, na różne sposoby stara się wprowadzić odbiorcę w świat doświadczeń swoich nietuzinkowych bohaterów.

Rany wylotowe opowiadają historię Kobiego Franco mieszkającego we współczesnym Tel Awiwie, który dowiaduje się, że jego ojciec, który pewnego dnia po prostu zniknął z życia Franco, mógł stać się ofiarą samobójczego zamachu bombowego. Tę wiadomość przekazuje mu młoda żołnierka, druga pierwszoplanowa bohaterka *Ran wylotowych*. Razem rozpoczynają podróż przez Izrael, by odkryć, jaka jest prawda, choć jak okazuje się w toku opowieści, szukają nie rodzica Kobiego, a samych siebie, zrozumienia i miłości, do której niekoniecznie są zdolni.

Modan wykorzystuje tzw. technikę czystej linii Herge'a, znaną między innymi z jego *Tintina*, która polega na dokładnym obrysie postaci i przedmiotów świata przedstawionego czarną kreską i następnym wypełnieniu ich czystymi kolorami — bez cieniowania (ryc. 32).

Metoda ta jest jednym ze sposobów schematyzacji wyglądnów w komiksie. Jej użycie w powieściach graficznych pozwala na łatwiejszą interakcję treści ze schematami wyobrażeniowymi umysłu czytelnika, a tym samym na intersubiektywny dialog z aktorami fabuły.

Deszcz to natomiast melancholijna opowieść skonstruowana w całości jako przenośnia. Jest to komiks o dojrzewaniu do dorosłości i odpowiedzialności w obliczu tytułowego deszczu, który nie przestaje padać, powoli zalewając świat. W tym wypadku omówiony w *Ranach wylotowych* efekt zostaje osiągnięty dzięki zastosowaniu skrajnie uproszczonego pod kątem wizualnym szablonu świata przedstawionego. Brak kolorów i szkicowa kreska uzupełniania plamami czerni skutkują uruchomieniem podstawowych schematów wyobrażeniowych i przestrzeni mentalnych, na które nakładają się ramy poznawcze związane z percypowaną historią:

Pewnego dnia nad miastem zebrały się gęste, czarne chmury. Nie trzeba było długo czekać aż zacznę z nich padać deszcz. A jak już zaczął, to pada i pada, jakby nigdy nie miał przestać. Miasto powoli zaczyna tonąć w wodzie. Jeszcze jeździ po nim tramwaj, jeszcze można się dostać do pracy, ale to już ostatnie takie chwile. Niedługo wszyscy zostaną uwięzieni w betonowych wieżowcach. I chcąc, nie chcąc trzeba będzie stanąć z sąsiadami i bliskimi oko w oko, wyjaśnić sprawy, na które zawsze brakowało czasu. Albo od których się uciekało, bo nie były zbyt przyjemne¹¹².

¹¹² Ranta 2003, *Od wydawcy*.



Ryc. 32. Modan, Rany wylotowe (2010: 49)



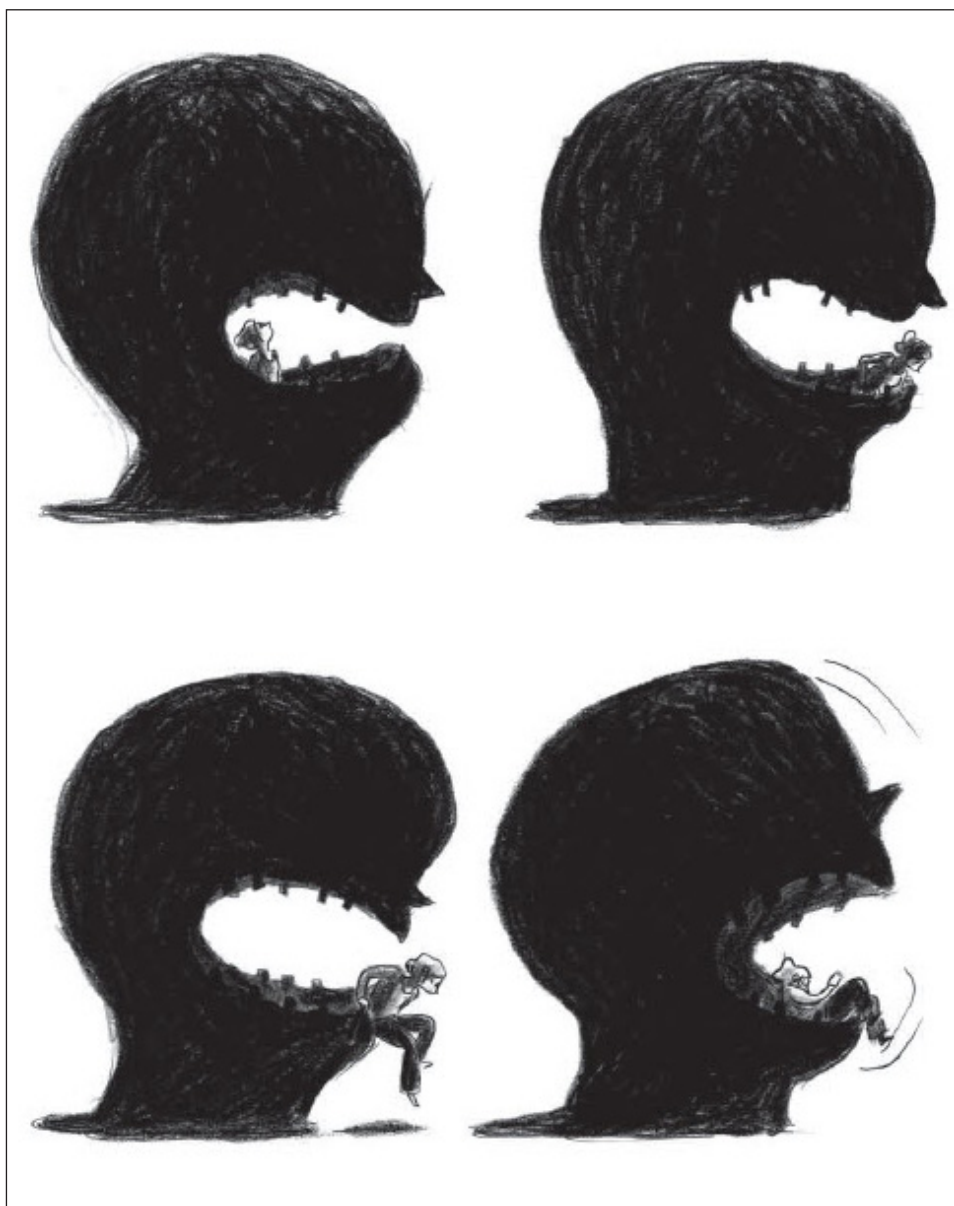
Ryc. 33. Ranta, *Deszcz* (2005: 164)

Także poetyka obrazu tego komiksu współbrzmi z jego melancholijnym i tragicomicznym charakterem, co skutkuje u odbiorcy potencjalnością współodczuwania skonstruowanego nastroju (ryc. 33).

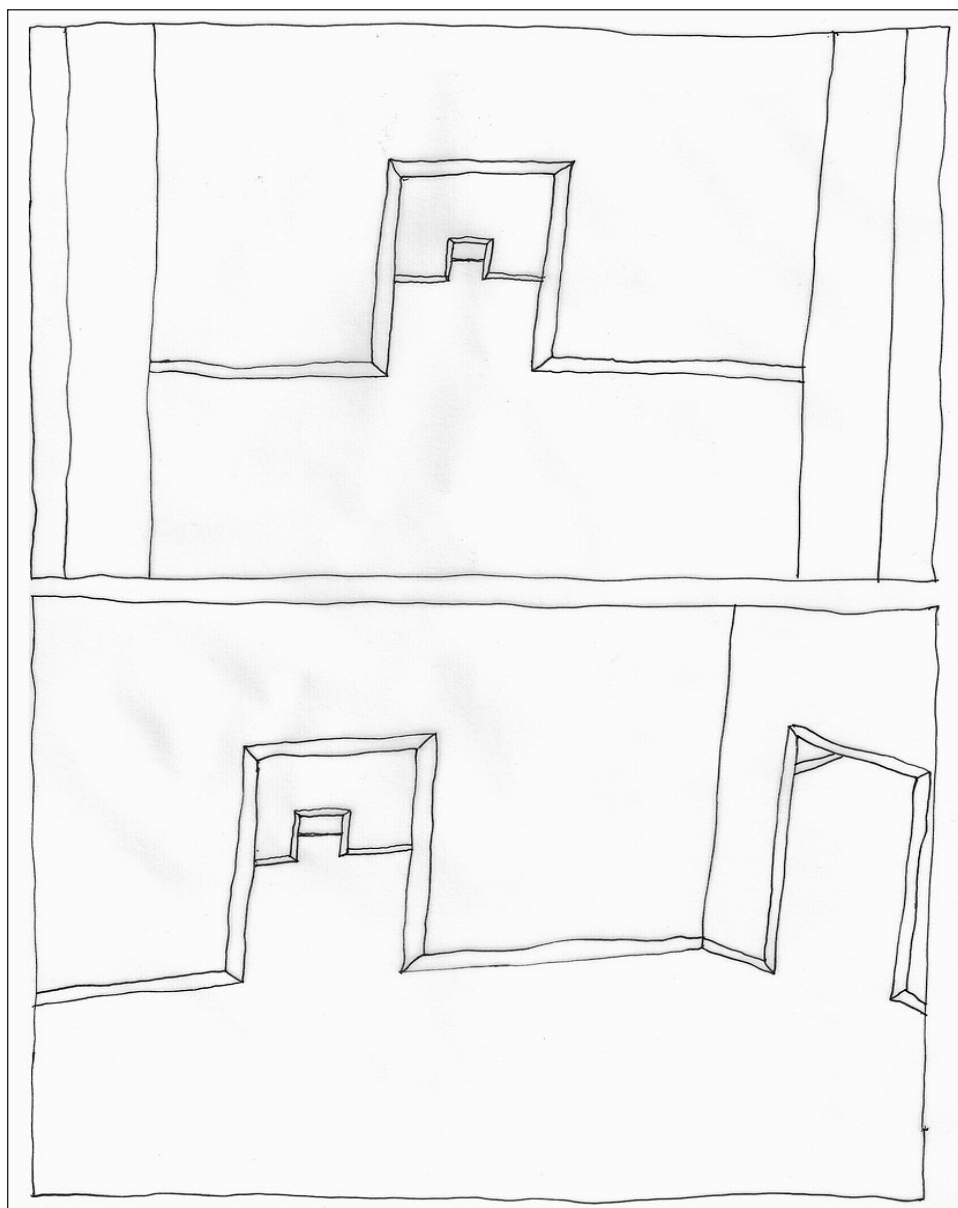
Niebieskie pigułki Peetersa są dla odmiany autobiograficzną historią trudnego związku młodego mężczyzny z kobietą zarażoną wirusem HIV, której synek również jest nosicielem tego wirusa. Poetyka tej powieści graficznej jest zbliżona do *Deszczu* i posługuje się podobnymi zabiegami narracyjnymi. Peeters stosuje jednak narrację pierwszoosobową zbliżoną do formy dziennika, a miejscami nawet do monologu wypowiedzianego, co poprzez bezpośredni charakter zwierzenia się „drugiemu” (czytaj: odbiorcy) aktywizuje emocjonalnie czytelnika i zbliża go do przedstawianych w komiksie doświadczeń głównego bohatera próbującego sprostać roli ojca.

Równie trudny temat podejmuje ostatnia z powieści graficznych *Parenteza* — to wnikliwe studium walki z chorobą umysłu i zmagania się z własną, niepewną — niknącą wraz z pamięcią — tożsamością. Charakter tej narracji jest wręcz konfesyjny, a przy tym silnie zakorzeniony w doświadczeniu ciała. Konstruowanie tekstu, który jest zarazem próbą odzyskania pełnych władz umysłowych (na myśl przychodzi porównanie z *Baltazarem* Mrożka), zapisem choroby i jej przezwyciężenia, prowadzona jest w formie intymnego listu do siebie, rodziny i jednocześnie czytelnika. Głównym motorem intersubiektywności tej narracji nie jest jednak wykorzystanie solilokwium, a aktywizacja fokalizatora tkwiącego w metaforycznych rysunkach próbujących zobrazować bezradność wobec niszczącej psychikę przypadłości medycznej (ryc. 34), a także wykorzystanie autentycznych prac z czasów choroby, ilustrujących rozpad pamięci i tożsamości jednostki.

Przygody Nikogo Mikołaja Tkacza są kolejną, jak podaje autor, wersją projektu, który pierwotnie powstał w Pracowni Rysunku Zbigniewa Taszyckiego i Artura Malewskiego na Akademii Sztuki w Szczecinie (wtedy był to jeszcze film). Komiks ten jest drugim polskim tekstem komiksowym po finaliście nagrody Nike 2013 — *Przygodach na bezludnej wyspie* Macieja Sieńczyka, który został szerzej zauważony przez krytykę. Światem przedstawionym jest tutaj szereg gołych ścian, a narratorem tytułowym Nikt (czyli traktowany w przewrotny sposób czytelnik), którego nie poznajemy i którego nie widać, przemierzający się przez puste sale ukazywane pod najróżniejszymi kątami. Czy odbiorcy prowadzą go przez narzuconą mu przestrzeń, czyniąc go jednocześnie aktorem świata przedstawionego (pustki, którą wypełnia sobą), fokalizatorem zmieniającym punkty widzenia i wreszcie narratorem, który w procesie lektury nadaje sens „niczemu” (ryc. 35).



Ryc. 34. Durand, *Parenteza* (2012: 142)



Ryc. 35. Tkacz, *Przygody Nikogo* (2013)

5.5. Metafory i amalgamaty konceptualne jako kognitywne wektory narracji

W ostatniej części publikacji raz jeszcze chcę się przyjrzyć wymienionej w tym rozdziale dziesiątce przykładów. Tym razem jednak zwrócę uwagę na inny aspekt gatunku rozumianego jako figura umysłu — rolę metafor i amalgamatów konceptualnych w kształtowaniu struktur narracyjnych właściwych postawie powieściowej, które znajdują swoje realizacje w *graphic novels*.

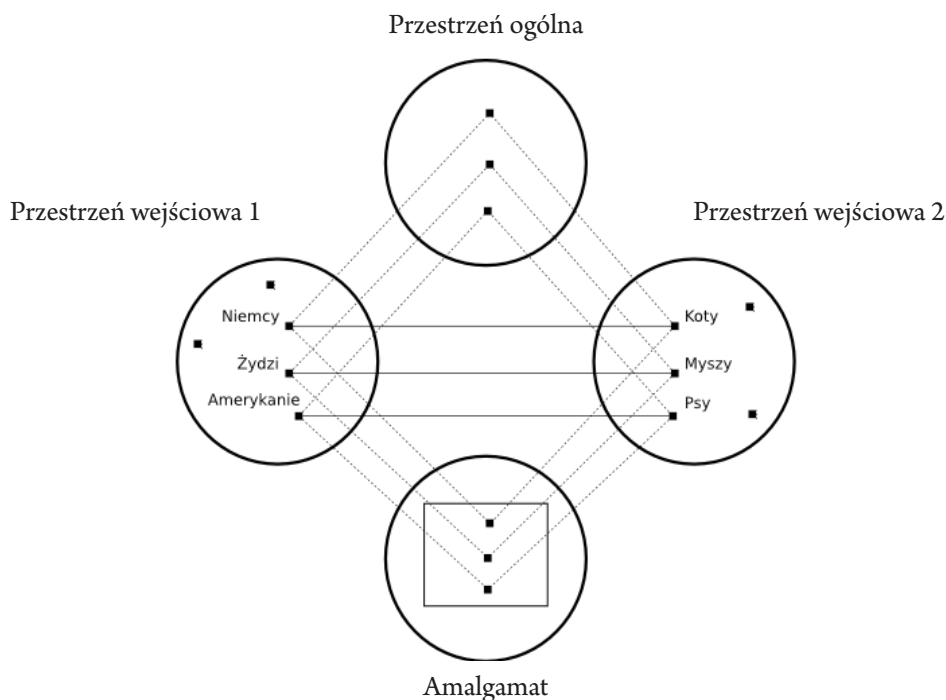
Narrator i poziomy narracji

Pierwszą bodaj próbą wykorzystania na gruncie polskich studiów nad komiksem teorii amalgamatów konceptualnych była propozycja Huberta Kowalewskiego¹¹³, który opierając się na teorii integracji pojęciowej, zanalizował — omawianą przeze mnie w rozdziale trzecim pod kątem intersubiektywności — powieść graficzną *Maus* Arta Spiegelmana. Kowalewski stwierdza:

Sposób przedstawienia postaci w *Mausie* można opisać przy pomocy teorii amalgamatów konceptualnych. W tym przypadku jedna przestrzeń wejściowa obejmuje realia II Wojny Światowej wraz z wszystkimi jej uczestnikami i relacjami pomiędzy nimi (Niemcy prowadzący eksterminację Żydów, Amerykanie i Brytyjczycy walczący z Niemcami, Polacy zamieszkujący okupowane przez Niemców obszary itd.). Druga przestrzeń wejściowa obejmuje elementy świata zwierząt wraz z wybranymi zwierzętami, ich atrybutami i relacjami je łączącymi (koty polujące na myszy, psy gnębiące koty, świnie jako zwierzęta hodowlane itd.). Niektóre elementy obu przestrzeni połączone są odpowiedniościami, tj. można je ze sobą w jakiś sposób skojarzyć. I tak na przykład drapieżne koty polujące na bezbronne myszy odpowiadają uzbrojonym Niemcom „polującym” na bezbronnych Żydów, a psy prześladowujące koty odpowiadają Amerykanom walczącym z Niemcami. (...) W przestrzeni amalgamatu mamy świat przedstawiony *Mausa* — Żydów–myszy tępionych przez Niemców–koty, którzy z kolei pokonani zostają przez Amerykanów–psy. Odzworowania w kierunku amalgamatu są wybiórcze, co znaczy, że nie wszystkie elementy przestrzeni wejściowych biorą czynny udział w amalgamacji (na rys. 1 [ryc. 36] niektóre punkty z przestrzeni wejściowych nie są połączone żadnymi liniami)¹¹⁴.

¹¹³ Kowalewski 2011a.

¹¹⁴ Ibidem.

Ryc. 36. Proces amalgamacji¹¹⁵

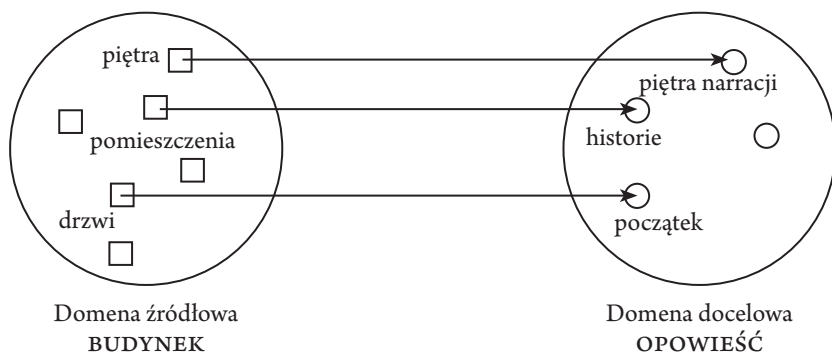
Spostrzeżenia Kowalewskiego, jak i dobór przykładu wydają się słusznym tropem, otwierającym analizę komiksową na zupełnie nowe narzędzia. Jednocześnie uwagi autora blogu *Semiomiks* są jedyną mi znaną próbą wprowadzenia narzędzi kognitywistyki do polskich badań tego popkulturowego medium¹¹⁶. Powróć zatem do powieści graficznych, które opisałem w poprzedniej części tego rozdziału.

W *Azylu Arkham* Morrison i McKean posługują się szeregiem metafor konceptualnych, na których oparta jest konstrukcja narracyjna komiksu. Podstawowe z nich można by sprowadzić do schematu **OPOWIEŚĆ TO BUDYNEK** oraz

¹¹⁵ Kowalewski 2011a; Kowalewski stosuje uproszczone nazewnictwo: przestrzeń ogólna odpowiada generycznej, natomiast amalgamat to oczywiście amalgamat pojęciowy (konceptualny).

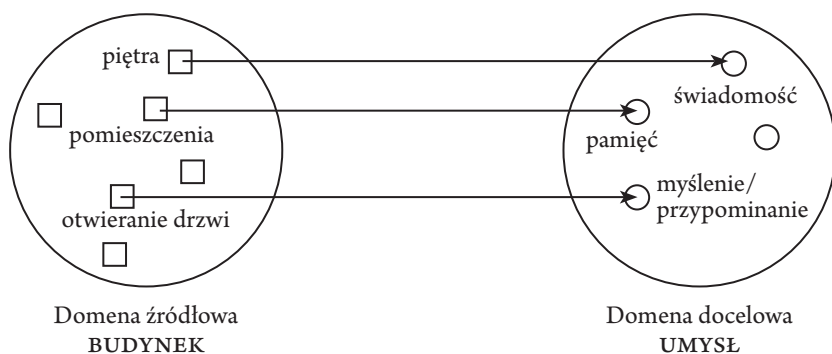
¹¹⁶ W studiach amerykańskich i zachodnioeuropejskich pojawiało się zaś jedynie kilka pojedynczych publikacji oraz jedna znacząca pozycja książkowa *Linguistics and the Study of Comics* (2012), w której to, pośród innych tekstów, znalazły się trzy artykuły sondujące możliwości metodologiczne schematów wyobrażeniowych i metafor konceptualnych w analizie komiksu.

UMYSŁ TO BUDYNEK. Obie metafory tworzone są poprzez mapowanie wybranych elementów domeny źródłowej na odpowiadające im w strukturze elementy domeny docelowej. Pierwsza z metafor determinuje główną zasadę tworzenia narracji w *Azylu Arkham*: piętrowość struktury opowiadania, wielość pomieszczeń (historii), schowki i zakamarki — odwołania fabularne do innych historii o Batmanie (ryc 37).



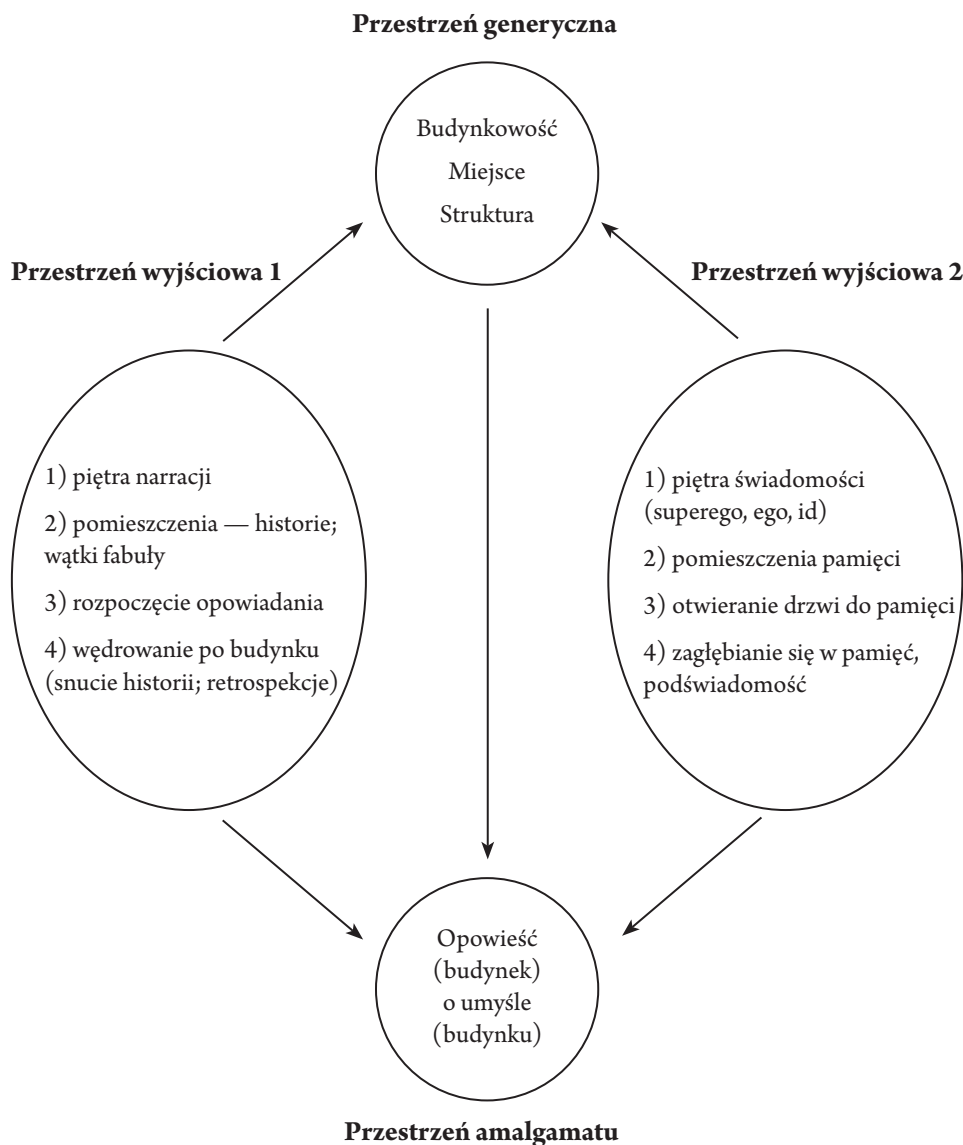
Ryc. 37. Schemat mapowania z domeny BUDYNEK na domenę OPOWIEŚĆ

Druga z nich na tej samej zasadzie określa domenę umysłu (ryc. 38):



Ryc. 38. Schemat mapowania z domeny BUDYNEK na domenę UMYŚŁ

Następnie dochodzi do integracji konceptualnej, w której to przestrzenią generyczną jest 'BUDYNKOWOŚĆ', pierwszą przestrzenią wyjściową OPOWIEŚĆ BUDYNEK, drugą UMYŚŁ BUDYNEK, amalgamatem zaś staje się przestrzeń OPOWIEŚĆ BUDYNEK O UMYŚLE BUDYNKU.



Ryc. 39. Amalgamat konstrukcji narracji w Azylu Arkham

W przestrzeni blendu stopione zostają te elementy opowieści charakterystyczne dla metafory **OPOWIEŚĆ TO BUDYNEK**, które pozostają w ścisłej relacji z elementami domeny **UMYSŁ TO BUDYNEK**. W konsekwencji powstaje model narracji jednocześnie mający piętrową konstrukcję i opowiadający kilka historii (pomieszczeń), które są zarazem reprezentacjami umysłu/umysłów składających się na ciąg fabularny tej powieści. Złożoność amalgamatu potęguje połączenie piętrowej konstrukcji opowiadania z piętrową strukturą umysłu znaną z popularnej koncepcji Sigmunda Freuda. Zagłębianie się w kolejne wątki opowieści jest tu równoznaczne z wędrówką bohatera przez gotyką przestrzeń grozy zakładu psychiatrycznego, która przeradza się w stopniowe zstępowanie „ja” przez mroczną podświadomość agensa. Dodatkowo pojawia się w tej narracji również metafora **ROZUM TO PORZĄDEK** oraz odpowiadająca jej **SZALEŃSTWO TO CHAOS**, które wpływają na graficzny układ kadrów. Te — to łącząc się, to rozpadając — nachodzą na siebie, ustawiają się w sensowną kolejność, by zaraz zatracić swą linearność. Rozmazują się lub blakną w zależności od dominacji danego stanu emocji i poczytalności, które są reprezentowane przez powyższe metafory. Na załączonej ilustracji (ryc. 40) widać, jak w ramach jednej planszy (mapy umysłu) kolejne obrazy przysłaniają sobie nawzajem, tracą na ostrości lub wylaniają się z tła w towarzystwie cyfr, liter i bliżej niesprecyzowanych znaków graficznych. Większość wizualnego przekazu tej stronicy z *Azylu Arkham* jest dla czytelnika niejasna, znaczenie poszczególnych elementów obrazu nie znajduje także wytłumaczenia w dalszej części historii. Rekwizyty użyte przez McKeaną mają z jednej strony odwoływać się do złożoności ludzkiego doświadczenia i pamięci, z drugiej zaś wywołać u odbiorcy poczucie tajemnicy i odrealnienia. Służy temu także użycie licznych emblematów i „obrazowych wskazówek” otwierających drogę do rozmaitych interpretacji symbolicznych: karta tarota, oko, półksiężyc, piktogram słońca, szachownica etc. (ryc. 40).

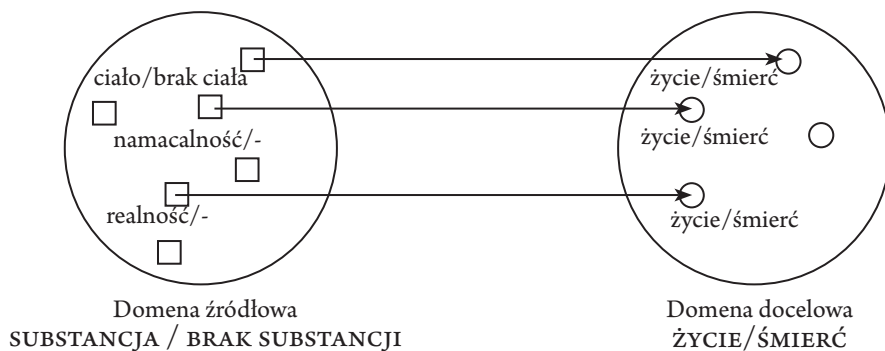
W *Czyśćcu* autor również wykorzystuje metafory konceptualne do konstrukcji opowiadania. Jest to między innymi **ŻYCIE TO SUBSTANCJA** oraz **ŚMIERĆ TO BRAK SUBSTANCJI** (metafora ontologiczna). Na jej podłożu Chabouté tworzy bohatera, który „jest”, „myśli” i „żyje”, choć nie ma ciała: obrazuje to czarno-biały kontur postaci w przestrzeni wypełnionej normalnymi kolorami (ryc. 41). Benjamin, znajdując się w czymś, co nazwać możemy stanem zawieszenia, przestrzenią „pomiędzy” — tytułowym czyśćcu, łączy w sobie sferę niebytu: śmierci, z bytem — a więc życiem.



Ryc. 40. Morrison i McKean, Azyl Arkham (2005: 46)



Ryc. 41. Chabouté, *Czyściec* (2010: 165)



Ryc. 42. Schemat mapowania z domeny SUBSTANCJA / BRAK SUBSTANCJI
na domenę ŻYCIE / ŚMIERĆ

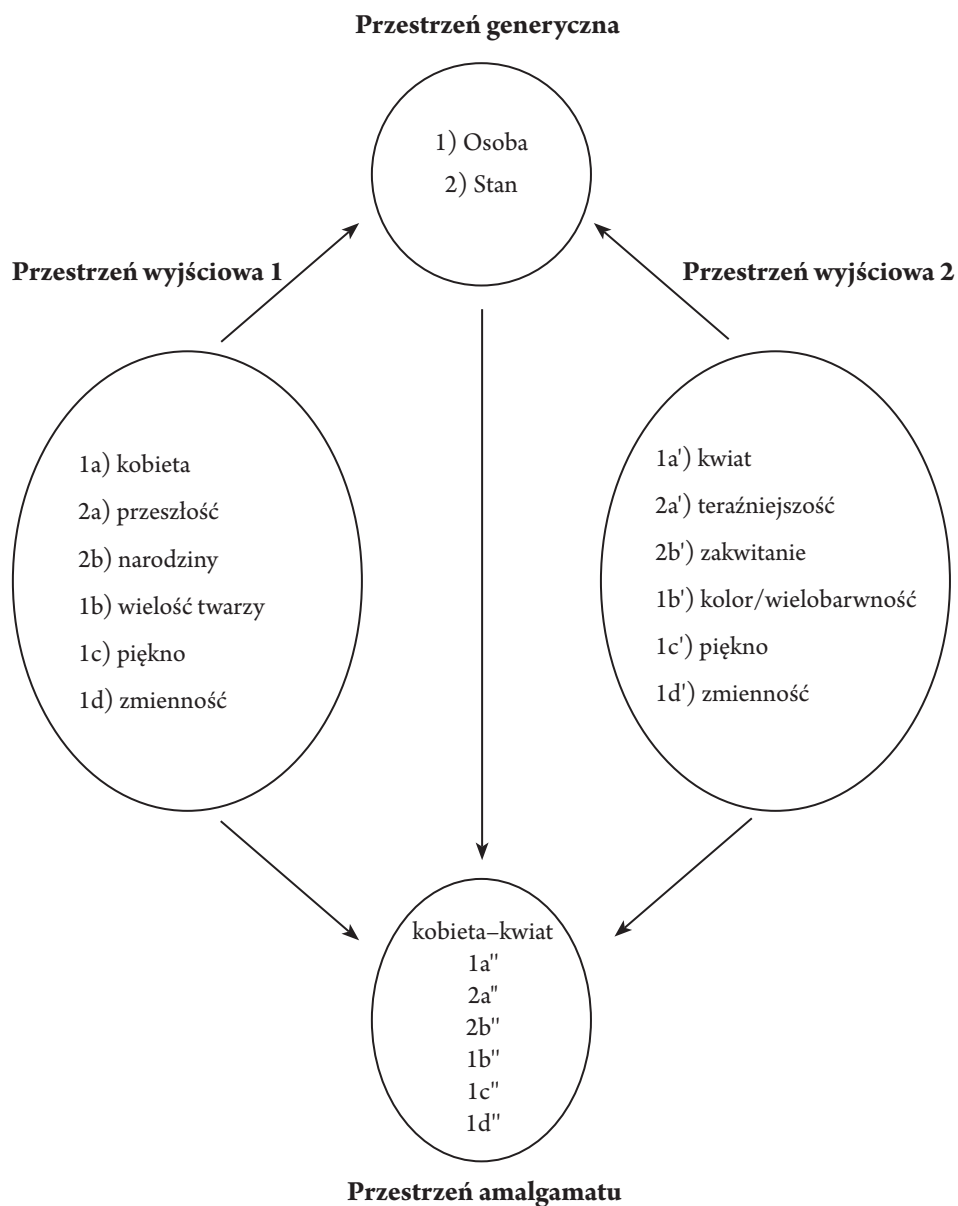
W procesie metaforycznej konceptualizacji skonstruowany zostaje bohater, którego cechują: działanie, wyrażanie emocji, powiązanie z miejscem i czasem oraz jednocześnie „wstrzymanie” tych własności — ich zanegowanie przez resztę świata przedstawionego. Narracja *Czyśćca* w całości opiera się na tak rozpisanej binarności zależnej od myślenia metaforycznego. Substancyjność/życie oraz brak substancji/śmierć porządkują oś fabularną na czele z graficznym jej nośnikiem — kreską i kolorem.

Czarna orchidea Gaimana i McKean korzysta z wielu metafor orientacyjnych i ontologicznych, jednak najważniejszy z punktu widzenia powieściowej konstrukcji narracji wydaje się amalgamat pojęciowy, który daje możliwość zaistnienia głównej bohaterce. Blend powstały w wyniku stopienia elementów przestrzeni wyjściowych — kobiety i egzotycznego kwiatu — skutkuje wykreowaniem skomplikowanej psychicznie postaci, która odkrywając „nową” siebie, pozwala obserwować proces tego samorozpoznania czytelnikowi. Przestrzeń generyczna ramuje ten proces pod kątem tworzenia się kategorii postaci oraz samego procesu stawania się — kobiecości zintegrowanej z kwiatowością. Pierwsza przestrzeń wyjściowa zawiera elementy kulturowo przypisywane kobiecie. Jednak w strukturze warunkowanej kontekstem uczestniczą tylko te składowe, które mogą być potencjalne aktywne w procesie amalgamatyzacji, a więc poddające się zasadzie kompozycji. Przestrzeń pierwsza dotyczy także tego, co przeszłe oraz „powstające”. Poszczególne znaczenia wchodzą w relacje z elementami przestrzeni drugiej: kwiatu i teraźniejszości. W konsekwencji powstaje amalgamat

pojęciowy kobiety–kwiatu, który zostaje bezpośrednio włączony do narracji, a swoją strukturą emergentną daje podstawy do tworzenia nowej siatki integracji pojęciowej skupionej wokół opowieści o genezie śmierci i ponownych narodzin bohaterki. Na tym amalgamacie zasadza się ciągłość narracji powieści graficznej Gaimana podkreślana onirycznymi pastelowymi grafikami McKeana, korzystającego z rozmaitych technik celem rozmycia kolorów i tym samym konstrukcji elementu znaczącego, za którym kryje się znaczona baśniowa przestrzeń „pomiędzy” (ryc. 43), historia przejścia z jednego świata do drugiego, przemiany i powtórnych narodzin.

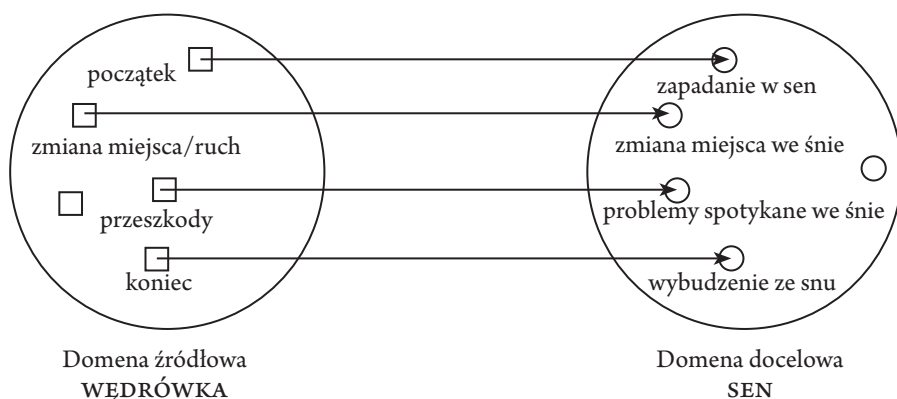


Ryc. 43. Gaiman i McKean, *Czarna Orchidea* (2006; wyd. amerykańskie 1989–1991)



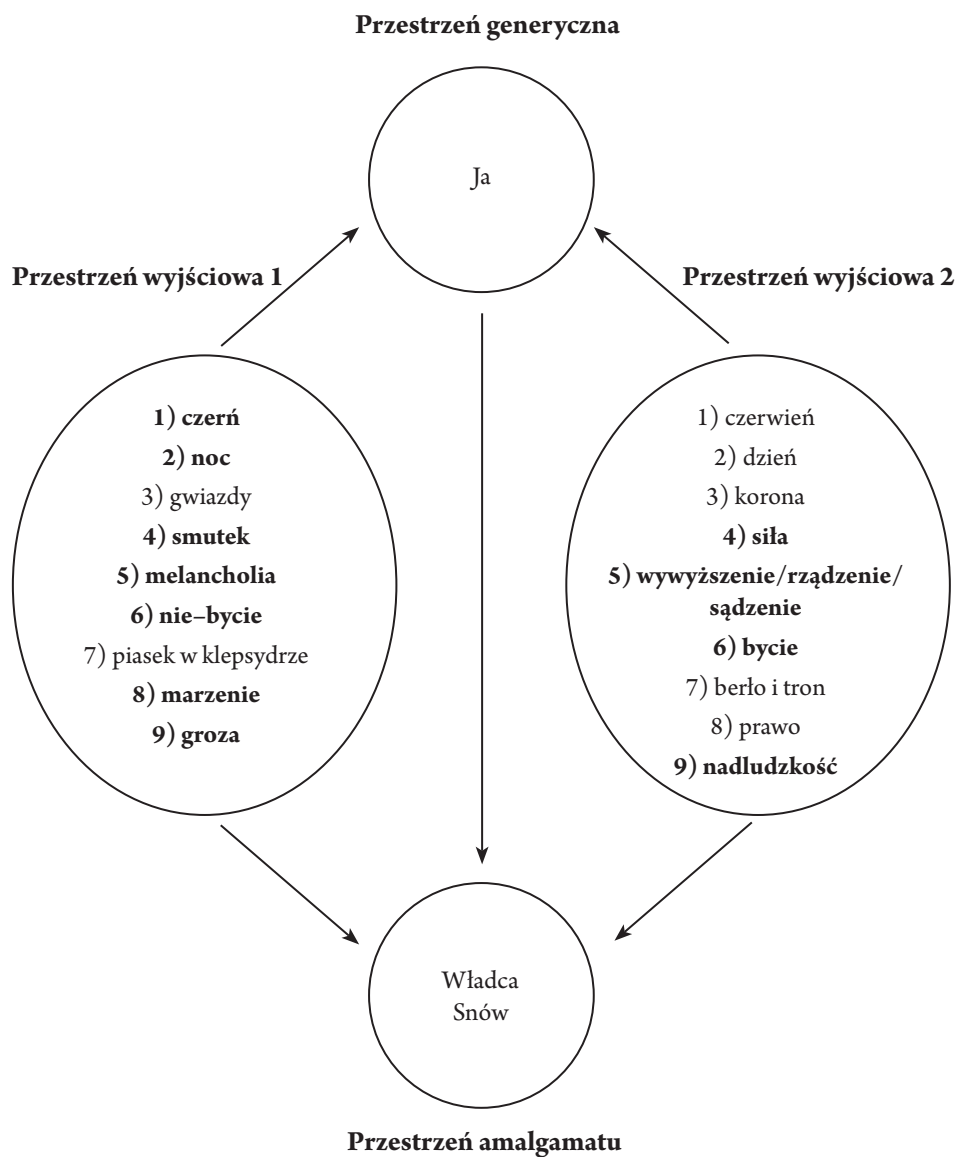
Ryc. 44. Amalgamat pojęciowy kobiety-kwiatu

Również narracja w *Sandmanie*, za którą i tu odpowiedzialny jest Gaiman, opiera się na pewnych stałych konstrukcjach konceptualnych. Z jednej strony bardzo wyraźnie funkcjonuje w nich metafora SEN TO WĘDRÓWKA (ŚNIENIE TO WĘDROWANIE — ryc. 45), z drugiej nie byłoby tych rysunkowych opowieści bez amalgamatu, jakim jest postać SANDMANA–MORFEUSZA. Elementami przynależnymi do metafory SEN TO WĘDRÓWKA byłby ruch, zmiana miejsca, początek, cel, przeszkody etc. To dzięki tym elementom struktury narracji kolejne historie mogą się przekształcać, dowolnie zmieniać i łączyć ze sobą. Sfera snu jako wędrówki, będąc ramą dla narracji, pozwala też na zespolenie (również to amalgamatyczne) odmiennych porządków kulturowych w ramach przepisywanych w tym komiksie mitów, archetypów, symboli i alegorii, tworząc fikcyjny, patchworkowy wymiar fantasmagorycznych opowieści.



Ryc. 45. Schemat mapowania elementów domeny WĘDRÓWKA na elementy domeny SEN

Amalgamat *Władca Snów/Morfeusz/Sandman* integruje natomiast wybrane elementy dwóch przestrzeni wyjściowych: atrybutów snu i atrybutów władzy, gdzie przestrzenią generyczną są własności/atomytrybuty JA, traktowane jako abstrakcyjna kategoria zewnętrzna.



Ryc. 46. Amalgamat pojęciowy *Władcy Snów* dla ryc. 47

Atrybutami snu byłyby — w zależności od utworzonej dla danego momentu fabularnego przestrzeni mentalnej — czerń, noc, gwiazdy, smutek, melancholia, nie-bycie, piasek w klepsydrze, marzenie, groza, z drugiej strony elementami władzy są: korona, berło, tron, nadludzkość, wywyższenie, siła, prawo, bycie, sądzenie, rządzenie. Z połączeń tych własności wyłania się zintegrowana personifikacja snu: władca snienia, który kieruje naszym losem, gdy opuszczamy świat jawy (ryc. 47).



Ryc. 47. Gaiman, *Sandman* (2005: 74)

Gdy spojrzeć na *Tristrama Shandy'ego* — zarówno u Sterne'a, jak i Rowsona (ale również na *Zagubione Dziewczęta* Moore'a czy mroczne komiksy Thomasa Otta) na plan pierwszy wysuwają się metafory, z których wyrasta żywiołowa, powieściowa narracja tych tekstów: OPOWIADANIE TO PODRÓŻ, CZAS TO SUBSTANCJA,

która zyskuje tu wymiar metafory CZAS TO SUBSTANCJA ROZCIĄGŁA, PAMIĘĆ TO POJEMNIK (PAMIĘĆ TO POJEMNIK BEZ DNA). Jednak i w tym wypadku najbardziej funkcjonalne okazują się efekty integracji konceptualnej.

Amalgamatem pojęciowym istotnym z punktu widzenia całości konstrukcji tej powieści graficznej jest KONIK NARRACJI (choć jest nim również omawiany wcześniej Tristram–HOMUNCULUS/świadomość Tristrama). Blend — konik narracji jest konsekwencją stopienia się metafor OPOWIADANIE TO PODRÓŻ oraz CZAS TO SUBSTANCJA ROZCIĄGŁA z elementami szalonego wyścigu, który nie ma końca. W wyniku procesu integracji powstaje amalgamat GALOPUJĄCEGO OPOWIADANIA (NARRACJI), którego nie można zatrzymać, a który jednocześnie sprawia przyjemność i jest rozrywką — a więc nie już tylko metaforycznym koniem wyścigowym, na którym pędzi opowieść, ale i pewnego rodzaju hobby: opowiadaniem dla samego opowiadania. Widać to doskonale w przypadku obu powieści, choć każda zaznacza obecność tego blendu w inny sposób. Jak pisze w *Narodzinach powieści* Ian Watt:

Następstwo czasu w *Tristramie Shandym* oparte jest (...) na strumieniu skojarzeń przepływających przez świadomość narratora. — Ponieważ wszystko, co dzieje się w naszym umyśle, toczy się w czasie teraźniejszym, metoda przyjęta przez Sterne'a pozwala mu na odmalowanie niektórych scen z niemniejszą werwą niż ta, na którą „żywy sposób przedstawiania wypadków w czasie teraźniejszym” pozwalał Richardsonowi. Jednocześnie, skoro Tristram Shandy opowiada historię swego własnego „życia oraz myśli”, Sterne mógł posłużyć się również dłuższą perspektywą czasową zastosowaną przez Defoe w jego autobiograficznych pamiętnikach. Na dodatek przejął nowatorski pomysł Fieldinga, dotyczący potraktowania czasu, kojarząc akcję powieściowej z czasem realistycznym — chronologia dziejów domu Shandych zgadza się z datami takich wypadków historycznych, jak na przykład udział wuja Tobiasza w bitwach we Flandrii¹¹⁷.

Charakterystyczny jest również ciągły niedomiar czasu. Przenika on z poziomu narracji w obręb świata przedstawionego. Narrator, który bezustannie próbuje opowiedzieć historię swojego życia, cierpi na jego nieustanny brak. Chcąc przytoczyć wszystkie anegdoty dokładnie, nie pomijając żadnego szczegółu, przedmiotu czy gestu, który niesie ze sobą potok nowych skojarzeń, ztraca się w jego upływie. Najlepiej ujmuje to sam Sterne:

Zajrawszy do intercyzy mojej matki, aby zaspokoić ciekawość własną i czytelnika w pewnym punkcie, który musiał być wyjaśniony, zanim mógłbym dalej snuć tę opowieść, po niespełna dwóch dniach czytania jednym tchem miałem szczęście natknąć się na to, czego szukałem — a przecie rzecz ta mogła mi zająć cały miesiąc; co wskazuje wyraźnie, że kiedy człowiek

¹¹⁷ Watt 1973: 356.

zabiera się do spisywania historii czyjegoś życia, choćby to była tylko historia życia Tomcia Palucha, wie mniej więcej tyle, ile jego pięta o tym, jakie przeszkody i przekłete zawady spotka na swej drodze lub ile się będzie musiał nakręcić i nabiegać, zanim dobiegnie do końca. Gdyby historiograf miał możliwość popędzać historię tak jak poganiasz muła — prosto przed siebie — na przykład z Rzymu do Loreto, nie obracając głowy ani w lewą, ani w prawą stronę, mógłby bez nadmiernego ryzyka przepowiedzieć co do godziny kres swej podróży. Ale rzecz ta życiowo nie wydaje się możliwa: jeśli bowiem jest on człowiekiem obdarzonym krztyną fantazji, będzie musiał w czasie drogi pięćdziesiąt razy zboczyć z prostej linii, aby przyłączyć się do tych czy innych wędrowców, przed czym w żaden sposób nie zdoła się ustrzec¹¹⁸.

Niewspółmierność czasu do planowanych zadań cechuje także protagonistów świata przedstawionego. Walter Shandy, pogodziwszy się już z faktem, że nie może pomóc synowi w związku z uszkodzonym nosem i znienawidzonym imieniem, które będą determinowały jego żywot, postanawia dać mu możliwie najlepsze wychowanie. Píše traktat pedagogiczny, ale czyni to tak sumiennie, jak narrator opowiadający o swoim „życiu i myślach”. W konsekwencji, gdy bohater ma cztery lata, jego ojciec kończy dopiero opracowywać system wychowawczy dla dzieci do lat dwóch.

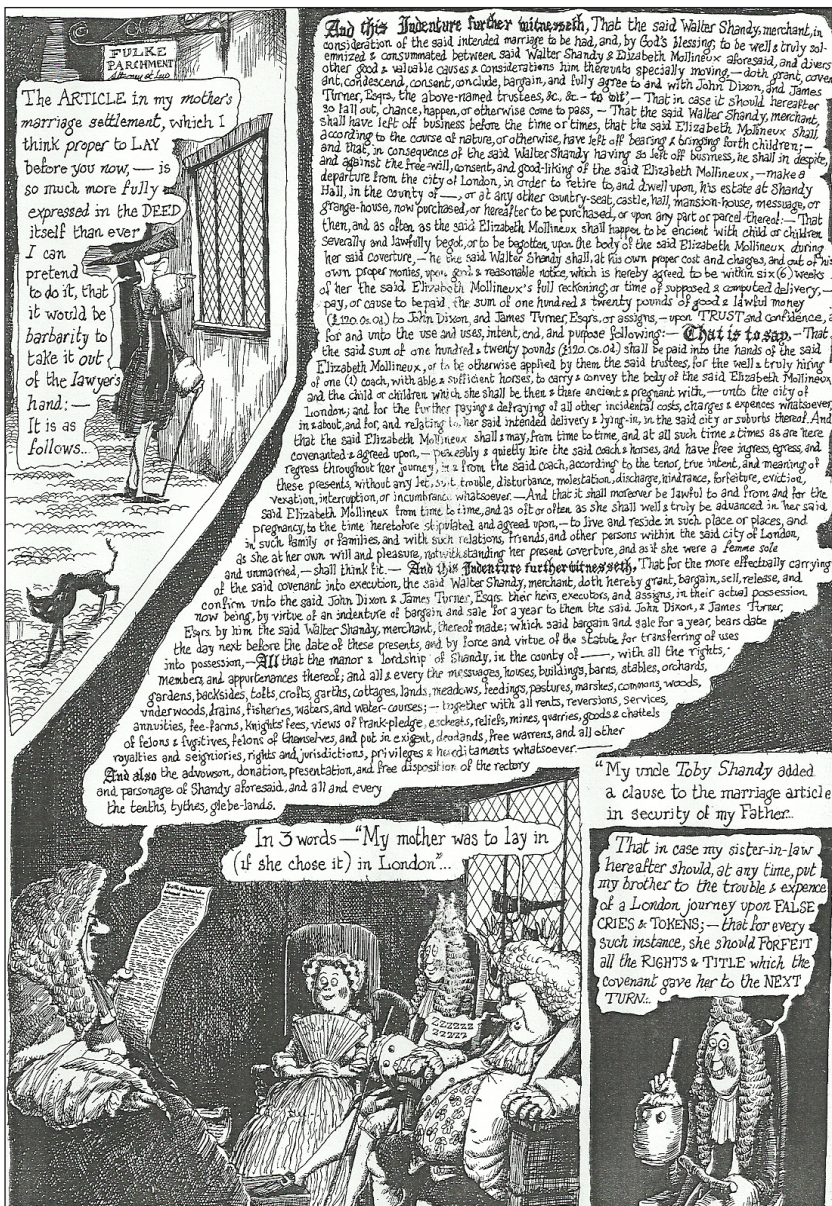
Niemożliwość zatrzymania czasu ani też dostosowania się do jego prawideł sprawiają, że projektowana fabuła wymyka się narratorowi w każdym rozdziale, a świat przedstawiony pełen jest komicznych rozminięć — bycia–nie–w–porę. Tłumaczy to po części strategia narracyjna Sterne’a.

Propozycja jego polega na stworzeniu absolutnej równowagi czasowej między powieścią a jej odbiorem przez czytelnika poprzez dostarczenie jednogodzinnej lektury odpowiadającej jednej godzinie życia bohatera. Oczywiście tego rodzaju program był z góry skazany na niepowodzenie, ponieważ spisanie jednej godziny doświadczeń musiałoby zająć więcej czasu niż jedną godzinę, w związku z czym im więcej Tristram pisze, a my czytamy, tym dalsi jesteśmy od osiągnięcia naszego wspólnego celu¹¹⁹.

Ten rodzaj gry czasem Rowson przejmuje z oryginału najchętniej. Wykorzystuje graficzne możliwości komiksu pozwalające wydłużać lub skracać czas percepcji tekstu dzięki plastycznym rozwiązaniom bądź, jak w przypadku ilustracji na sąsiedniej stronie (ryc. 48), przeładowaniu kadru słowem. Na przykładzie tej jednej strony z powieści graficznej brytyjskiego rysownika widać ponadto symultanimizm narracji komiksowej. W tym samym czasie odczytywana jest małżeńska intercyza matki Tristrama, HOMUNCULUS–narrator przysłuchuje się jej zza szyby, a jeden ze świadków wewnątrz pokoju śpi. Zbyteczny jest jakikolwiek komentarz narratora, jednoczesność postrzegania tych czynności następuje u czytelnika naturalnie.

¹¹⁸ Sterne 2001: 41.

¹¹⁹ Watt 1973: 356–357.



Ryc. 48. Rowson, *The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman* (1997: 36)

Innym rodzajem narracyjnej konstrukcji czasu jest dozowanie informacji i zwodzenie czytelnika. Ten typ gry konstituuje obydwie teksty poświęcone Tristramowi i dotyczy całości omawianych utworów. Dozowanie informacji przebiega w obu przypadkach podobnie. Opiera się na ciekawym paradoksie — ułożeniem braku wiadomości w ich nadmiarze, co wiąże się z metaforami konceptualnymi SŁOWO TO POJEMNIK, PAMIĘĆ TO POJEMNIK, PAMIĘĆ TO POJEMNIK (BEZ DNA).

Relevantne informacje o Tristramie, których oczekuje czytelnik, są zastępowane szeregiem innych — redundantnych. Z tą grą wiąże się zaś bezpośrednio zwodzenie odbiorcy. Polega ono na ciągłym zapewnianiu narratora, że oto zaraz opowie o jakimś zdarzeniu lub podzieli się taką lub inną refleksją, co jednak się nie dzieje. Zamiast zapowiadanej historii, pojawia się jej ekwiwalent, wyciągnięty wprost z PAMIĘCI BEZ DNA, który równie dobrze może zostać zarzucony na rzecz kolejnego skojarzenia narratora. Obiecywana informacja pojawia się niekiedy nagle, by, udobruchawszy spragnionego jej czytelnika, przejść w następną dygresję:

Tyle już czasu upłynęło, odkąd czytelnik tego rapsodycznego dzieła rozstał się z kobietą pożądaną, iż najwyższa pora napomknąć o niej znowu, po to jedynie, aby przypomnieć, że osoba ta nie istnieje jeszcze na świecie i że — jeśli się nie mylę w tej chwili co do moich planów — Niebawem poznam ją z czytelnika na dobre. Ponieważ jednak poruszone mogą być wkrótce nowe materie, a między czytelnikiem i mną może wyrosnąć wiele nieoczekiwanych spraw, które wymagać będą jak najspieszniejszego uregulowania, słusznie postąpiłem troszcząc się o to, aby biedna kobiecina nie zawieruszyła się tymczasem, bo kiedy będzie nam potrzebna, w żaden sposób nie zdołamy się bez niej obejść¹²⁰.

Powyższy fragment rozdziału XIII z Księgi I *Tristrama Shandy'ego* Rowson realizuje odmiennie¹²¹, pozostając jednak wierny Sterne'owskiej propozycji gry w zwodzenie czytelnika. Postać narratora wymienia mianowicie wszystkie przeszkody, które stanęły na drodze opowiedzenia dalszego ciągu historii — „relacje do pogodzenia, anegdoty do wykorzystania, inskrypcje do odczytania, powiastki do wplecenia w główny nurt opowieści, tradycje do przeniesienia, osobistości do odwiedzenia, panegiriki do przylepienia na tych drzwiach, paszkwile na tamtych”¹²². Każdy kadr jest przy tym oddzielnym komentarzem, do wypowiedzianych słów — komiksowym emblematem (ryc. 49).

¹²⁰ Sterne 2001: 39–40.

¹²¹ Rowson skraca narrację z powieści Sterne'a, łącząc w tym miejscu rozdział XIII i XIV.

¹²² Przeszkody wymienione w powieści graficznej Rowsona są transpozycją obowiązków podanych przez narratora w rozdziale XIV *Tristrama* Laurence'a Sterne'a.



Ryc. 49. Rowson, *The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman* (1997: 35)

Rany wylotowe Rutu Modan od strony konstrukcji narracji i intersubiektywności modelu korzystają przede wszystkim z metafor konceptualnych stanów emocjonalnych. Przykładowo MIŁOŚĆ TO SZALEŃSTWO, MIŁOŚĆ TO WOJNA, MIŁOŚĆ TO MAGIA, OCZY TO POJEMNIKI NA UCZUCIA, SAMOTNOŚĆ TO PUSTY POJEMNIK, ODDZIAŁYWANIE EMOCJI TO KONTAKT FIZYCZNY, STANY FIZYCZNE TO BYTY WEWNĄTRZ CZŁOWIEKA. Jednakże najważniejszą z metafor dotyczącą uczuć stanowi dla powieści graficznej Modan metafora pojęciowa MIŁOŚĆ TO PODRÓŻ. Jak stwierdzają Lakoff i Johnson:

Podstawową metaforą jest tu metafora PODRÓŻY, a podróżować można rozmaicie: samochodem, pociągiem czy statkiem. I znów nie istnieje jeden, konsekwentny obraz, do którego pasowałyby wszystkie metafory PODRÓŻY. Jednak ponieważ wszystkie dotyczą PODRÓŻY, są koherentne. Z tym samym mamy do czynienia w przypadku CZAS TO PRZEDMIOT RUCHOMY, związanej z rozmaitymi sposobami, w jakie coś może się poruszać. Tak więc, *czas płynie, czas leci, czas wlecze się, czas pędzi*. Pojęcia metaforyczne definiuje się zazwyczaj nie w terminach konkretnych obrazów (pływanie, latanie, pędzenie itd.), lecz w terminach bardziej ogólnych kategorii, takich jak przemijanie¹²³.

W przypadku *Ran wylotowych* kategorie przemijania, przemieszczania się i miłości łączą się w jedną „podróż” tworząc spójną ramę narracyjną i zarazem poznawczą — nacechowaną powieściowym intersubiektywizmem. Powieść graficzna autorki *Zaduszek* dostarcza jeszcze jednej ciekawej figury konceptualnej w postaci blendu składającego się na tożsamość Kobiego. Nie jest ona bowiem jednoznaczna z nim samym i swoją metareprezentacją przez niego postrzeganą. Kobi „nie widzi” siebie, żyjąc pozornie — choć wcale nie mam tu na myśli złej wiary i ucieczki od prawdziwego bytu—dla—siebie (jak widział to Sartre). Raczej jest to codzienne nieuświadomione trwanie w oczekiwaniu na coś, o czym jeszcze my, czytelnicy, nie wiemy. W toku rozwoju fabuły dostrzec można, że stan zagubienia/zaginięcia i nieobecności (*casus* Kunderowskiego „życia gdzie indziej”) jest tu ważniejszy niż figura nieobecnego ojca, która traktowana jest raczej pretekstowo jako narracyjny punkt zapalny, który da asumpt do poszukiwania i określenia własnego „ja” wobec Innego. W przestrzeni amalgamatu stapiają się elementy przestrzeni związanej z ojcem chłopaka oraz przestrzeni reprezentacji siebie oczami drugiego człowieka.

Amalgamatem konceptualnym jest także kluczowy element kolejnej wybranej przeze mnie powieści graficznej — *Deszczu*. Nienaturalnie długa ulewa zamieniająca się w biblijną powódź nie staje się w tym komiksie tylko tłem lub zwykłym składnikiem świata przedstawionego. I tym razem to na niej zakłada się całość konceptu narracyjnego. Obfity nieustający deszcz sprawia, że bohaterowie są

¹²³ Lakoff i Johnson 1988: 80.

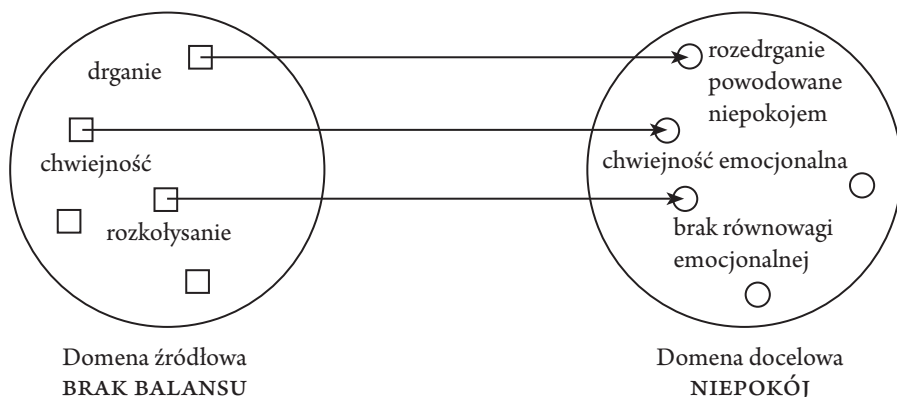
skazani na swoje towarzystwo, czy tego chcą, czy też nie. Odpychane „na później” problemy piętrzą się coraz bardziej, aż w końcu zaczynają zbliżać się do punktu kulminacyjnego, by wreszcie przeminąć — rzecz by można, spłynąć. Dudniący o szyby deszcz układa się w rytmiczną narracyjną całość o bezsilności i marazmie. Zawiązana sytuacja narracyjna prowadzi do ewolucji aktorów, którzy powoli zaczynają mieć wpływ na kształt narracji, stając się jej agensami na poziomie tekstu. Tak jak oczyszczająco działa na ziemię deszcz, tak jego konsekwencją jest również przemiana bohaterów i ich ponowne narodziny (również dosłownie — pod koniec ulewy przychodzi na świat dziecko). Transgresja spowodowana tytułowym deszczem ma więc tutaj przynajmniej dwie aktywne przestrzenie, z których następnie wyłania się amalgamat pojęciowy — który kolokwialnie nazwać można zmywaniem problemów lub nieco bardziej wzniosle obmywaniem z problemów.

Również jako wyznacznik powieściowej transgresywności — stanu przejściowego — traktuję zabieg formalny w *Niebieskich Pigułkach* polegający na konsekwentnym stosowaniu rozedrganej ramy kadrów (ryc. 50).



Ryc. 50. Peeters, *Niebieskie pigułki* (2003: 6)

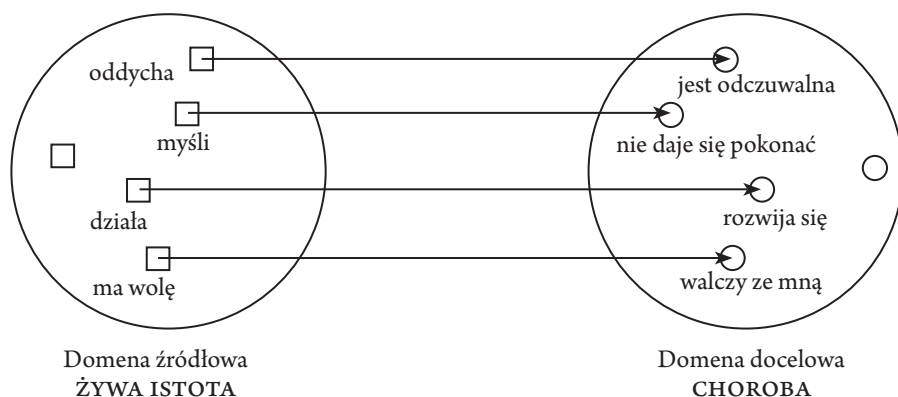
Choć można ten element graficzny komiksowego tekstu traktować jako zero-wy nośnik znaczenia — jedynie jako obramowanie przestrzeni, której to wnętrze napełniane jest dopiero znakowością, jestem przeciwny takim praktykom teoretycznym. Kadry i panele na stronicach powieści graficznych widziałbym bardziej jako przedłużenie ram poznawczo-kulturowych umysłu (takich właśnie jak powieściowość czy literackość) lub reprezentacje schematów wyobrażeniowych. W tym wypadku konsekwentne kadrowanie historii przy pomocy nierównej, chwiejnej linii interpretuję jako paratekstowy, intencjonalny sygnał (o charakterze fokalizacyjnym) płynący od autora modelowego/narratora i będący realizacją metafory konceptualnej NIEPOKÓJ TO BRAK RÓWNOWAGI/ BALANSU, czyli odwrótności metafory SPOKÓJ TO RÓWNOWAGA/BALANS (językową konsekwencją jest tu na przykład zwrot *tracić równowagę/ nie tracić równowagi; wytrącić z równowagi*).



Ryc. 51. Schemat mapowania elementów domeny BRAK BALANSU na elementy domeny NIEPOKÓJ

Narrator i zarazem główny bohater tej autobiograficznej powieści graficznej znajduje się w stanie ciągłego podenerwowania i niepewności w związku z nową dla niego i przy tym niełatwą rolą przybranego ojca dla dziecka swojej partnerki. Niepokój towarzyszy mu właściwie na każdym kroku, aż do ostatnich fragmentów powieści, czyli do sceny snu na jawie podczas zabawy z dzieckiem, która prowadzi do zmiany optyki i dostrzeżenia własnego szczęścia. Wtedy to — na ostatniej stronicy, gdy narrator projektuje przed sobą i czytelnikiem najbliższą przyszłość — rozedrgane kadry rozmywają się, by ostatecznie zniknąć.

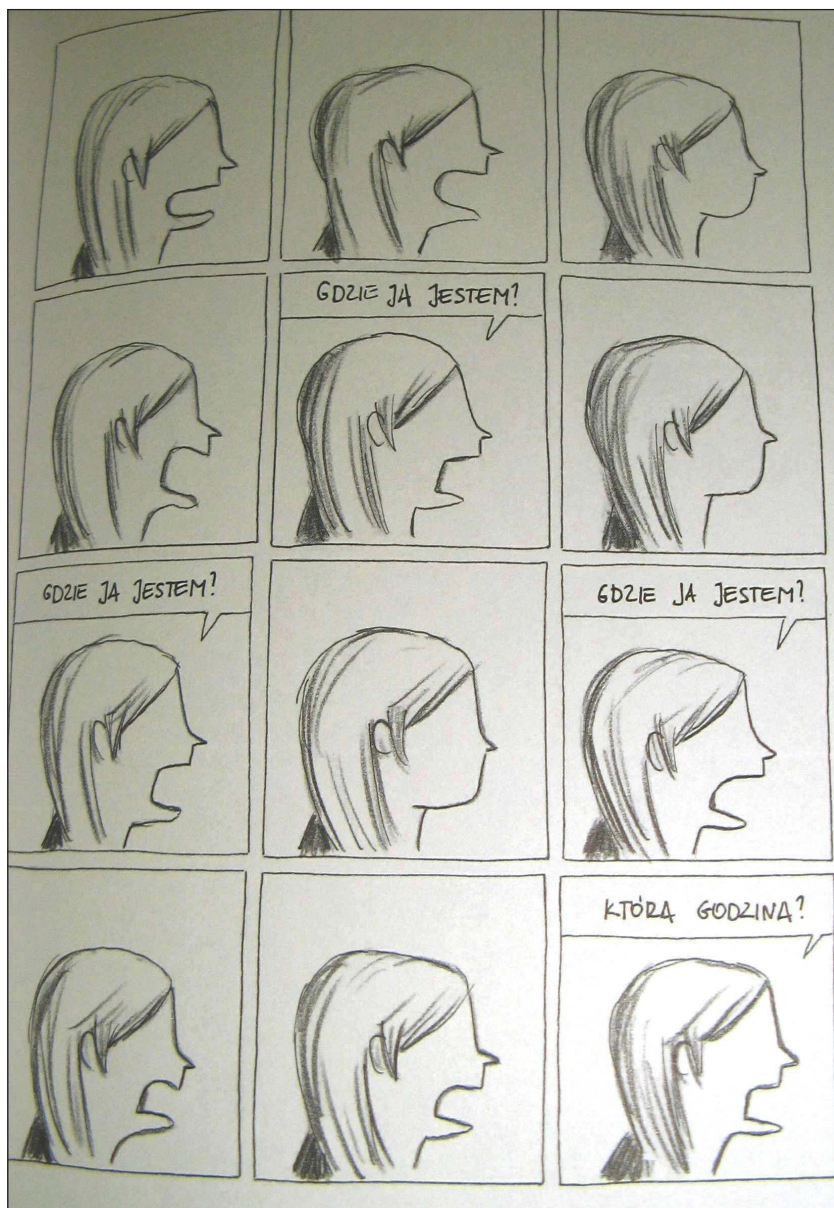
Metafory konceptualnej jako podstawowego elementu konstruowania komiksowego świata używa także autorka *Parentezy* Élodie Durand. W swojej powieści graficznej wykorzystuje ona przede wszystkim metaforę CHOROBA TO ŻYWA ISTOTA (ew. CHOROBA TO POTWÓR; BÓL TO ŻYWA ISTOTA):



Ryc. 52. Schemat mapowania elementów domeny ŻYWA ISTOTA na elementy domeny CHOROBA

Długa i nierówna walka z epilepsją skutkująca efektami ubocznymi, takimi jak: utrata pamięci, zdolności poznawczych, poczucia czasu itp., przynosi przed oczy czytelnika kilkadziesiąt zobrazowań tego doświadczenia w postaci metaforycznej wizualizacji choroby jako „obcego ja”, które powoli przejmuje miejsce w ciele i umyśle narratorki — zob. ryc. 53, ryc. 54 (CIAŁO TO POJEMNIK, UMYŚŁ TO POJEMNIK).

Schematyczny rysunek twarzy pozbawionej oczu — „okna duszy” (kolejna metafora) — jest jednym z licznych przykładów intersubiektywnej focalizacji opartej na metaforach pojęciowych w powieści graficznej Durand. Metafora obrazowa, która jest efektem wcześniejszej konceptualizacji, będąca równoprawną z metaforą językową lub wręcz ją poprzedzającą (odwołuje się tutaj raz jeszcze do teorii myślenia wzrokowego Rudolfa Arnheima oraz do koncepcji *pictorial metaphor*) jako focalizator jest niezwykle sprawnym i sugestywnym środkiem, a zarazem narzędziem poznawczym. Odwołuje się ona bezpośrednio do naszych wrażeń wzrokowych, a więc poznania w części zmysłowego, wprost przekładając się na doświadczenie ciała i niejako materializując się w nim.

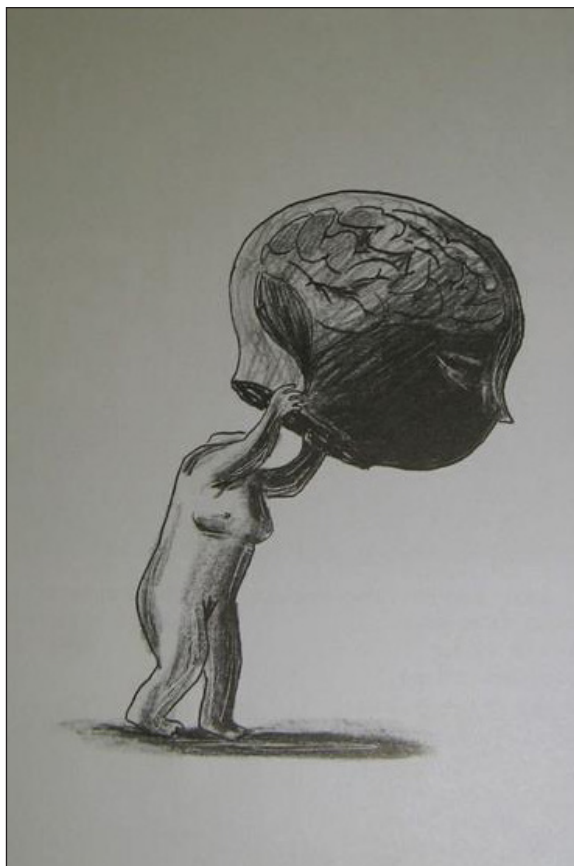


Ryc. 53. Durand, *Parenteza* (2012: 73)



Ryc. 53. Durand, *Parenteza* (2012: 89)

Raz jeszcze odwołam się do metafory konceptualnej CIAŁO TO CAŁOŚĆ, która związana jest z metaforą pojęciową PAMIĘĆ TO CAŁOŚĆ oraz łączyć się może z wymienionymi już metaforami CIAŁO TO POJEMNIK, UMYŚŁ TO POJEMNIK. Wszystkie one stapiają się w pierwszą przestrzeń wyjściową i wchodzą swoimi elementami w ustrukturyzowaną relację z przestrzenią drugą, także opartą na metaforze konceptualnej CHOROBA TO ŻYWA ISTOTA / CHOROBA TO POTWÓR / CHOROBA TO OBCY, tworząc tym samym amalgamat konceptualny JA TO POJEMNIK NA OBCE. Ekspansję choroby jako żywej istoty, a następnie rozpad pierwotnej tożsamości ilustrują trzy rysunki wypełniające po całej stronie komiksu Durand (retardacja narracji celem skonstruowania intersubiektywnej poznawczej przestrzeni właściwej dla ramy powieściowości).



Ryc. 55. Durand, *Parenteza* (2012: 4)

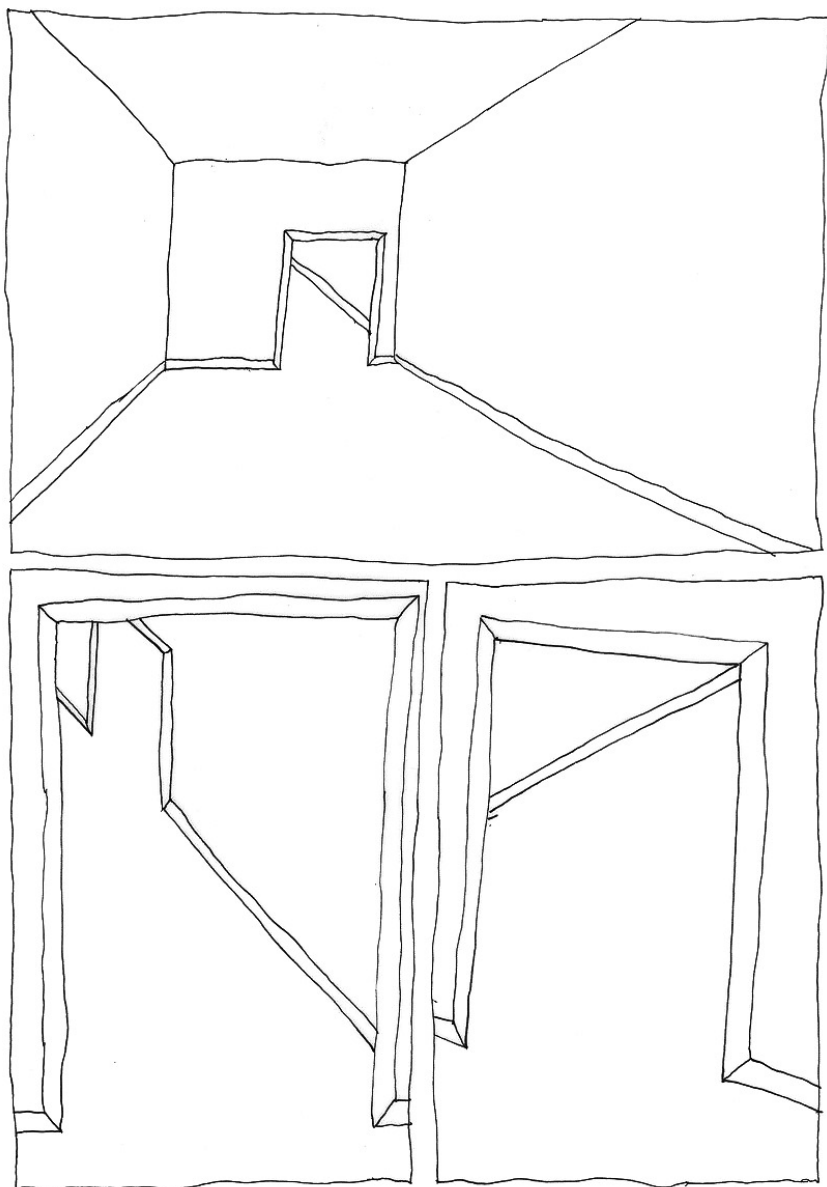
Ryc. 56. Durand, *Parenteza* (2012: 101)

Pierwszy rysunek z powieści graficznej Durand jest metaforą obrazową pierwszej fazy choroby (gargantuiczna głowa niebędąca integralną częścią ciała, pochylona sylwetka małej szarej postaci jako przenieśnia nieobecności, brak kontroli nad psychiką, fizyczne wyczerpanie). Dalszy rysunek (101 strona komiksu) przedstawia już inną postać — w większości zamalowaną na czarno. „Ja” obwinięte przez czerni (czarne kłacza) jest czytelną metaforą choroby, która z jednej strony zabiera świadomość, z drugiej pozbawia całkowicie chęci życia. Trzecia ilustracja pochodząca ze 141 strony *Parentezy* stanowi ostateczny etap dezintegracji osobowości: ciało rozpada się na drobne kawałki.



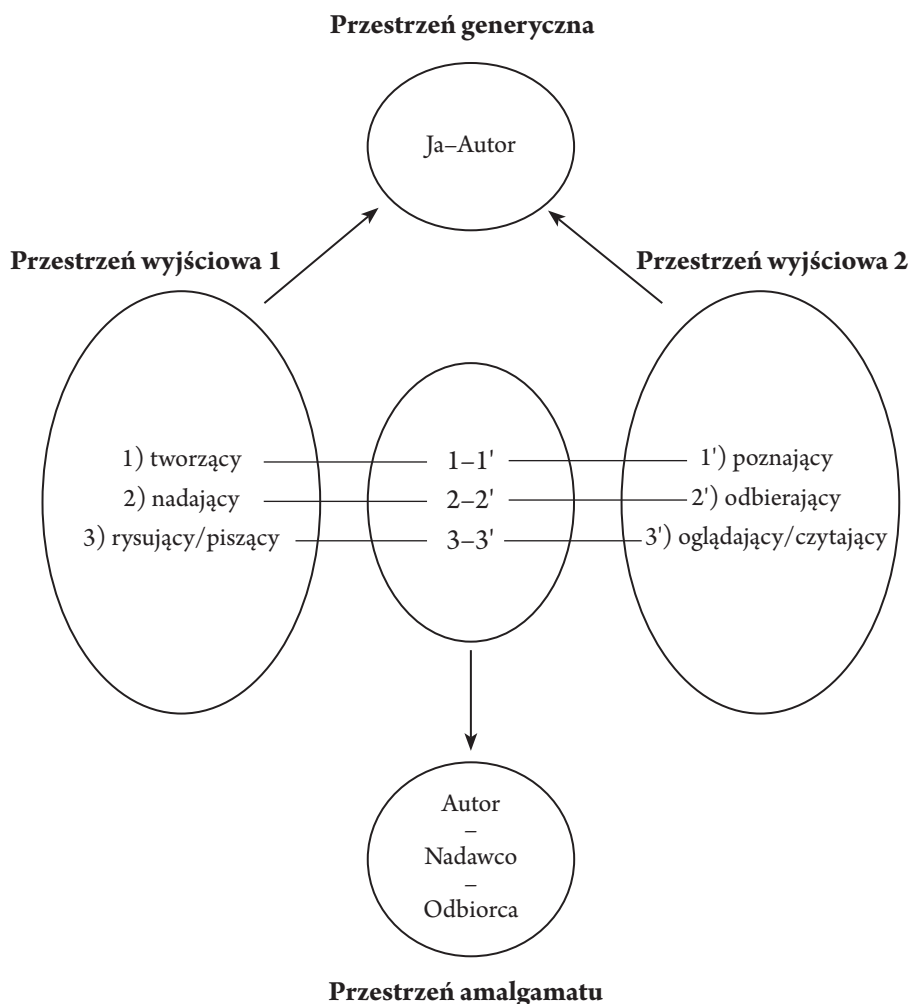
Ryc. 57. Durand, *Parenteza* (2012: 141)

Ostatnim wybranym do analizy komiksem jest propozycja wydawnicza Miłkołaja Tkacza *Przygody Nikogo*. Tekst ten jest w zasadzie pomostem między *graphic novel*, *picture bookiem* a sztuką konceptualną. Z tego powodu wybrałem go na przykład wieńczący tę część książki. Tkacz, czyniąc odbiorcę zarazem aktorem, jak i fokalizatorem/narratorem tej książkowej przestrzeni, korzysta z konstrukcji opartej na mapowaniu wewnątrz ramy, czyli konceptualnej metonimii. Stosując metonimię CZĘŚĆ ZA CAŁOŚĆ — w tym wypadku są to oczy za całego człowieka — zdaje się mówić: jesteś patrzeniem. Namaszcza tym sposobem czytelnika na jednoczesnego wytwórcę treści i zabiera go na przechadzkę po pustych wnętrzach niczego (ryc. 58).



Ryc. 58. Tkacz, *Przygody Nikogo* (2013: 9)

W procesie tej przechadzki-lektury dochodzi do wykrystalizowania się bardziej złożonej struktury niż początkowa metonimiczna CZĘŚĆ ZA CAŁOŚĆ. Powstaje amalgamat konceptualny, który integruje postać nadawcy i odbiorcy sensów tekstu. Przestrzenią generyczną jest dla tego przypadku rama ja–autor, przestrzeniami wyjściowymi nadawca i odbiorca, zaś w wyniku zachodzącej integracji konceptualnej powstaje nowa przestrzeń: AUTOR–NADAWCO–ODBIORCA.



Ryc. 59. Amalgamat konceptualny: autor–nadawco–odbiorca

Model narracyjny powstały w oparciu o taki amalgamat konceptualny mimo daleko posuniętej (meta)krytyczności względem cech gatunkowych, walorów samo-poznawczych oraz fokalizacyjnej wolty wydaje się jednak wymykać kognitywno-kulturowej ramie powieściowości. Ten graficzny eksperyment wyraźnie oddala się od intersubiektywnej przestrzeni powieściowego dialogu w stronę monologicznej deliberacji. Nadawco–Odbiorca w obliczu otwartej przestrzeni graficznej tego tekstu nie może bowiem napotkać niczego poza własną projekcją.

(Nie)komiks Tkacza wybrałem umyślnie na zakończenie. Istotne jest bowiem pytanie: gdzie mimo przyjęcia założenia o prototypowym charakterze powieści graficznej sięgają jej granice? Zagadnienie pozostawiam otwarte na dyskusję. Kwestia ta dotyczy również powieści literackiej, a i w pewnym sensie powieściowości jako ramy poznawczo-kulturowej i gatunku kognitywnego.

Podsumowując, raz jeszcze podkreślę, że wszystkie zaprezentowane schematy udziału metafor i amalgamatów konceptualnych w złożonych procesach konstruowania narratora i poziomów narracji są modelami wyjściowymi, w obrębie których analizować można konkretne realizacje figur metaforycznych i integracji pojęciowych także na przestrzeni wybranych kadrów lub komiksowych paneli.



Przedstawione w tym rozdziale przykłady powieści graficznych miały na celu zilustrowanie cech ramy poznawczo-kulturowej *powieściowości*, która nie ograniczałaby się do analizy konkretnych tekstów i gatunków kultury, z literaturą włącznie. Tak rozumiana powieściowość wpisuje się w projekt Nowej Genologii korzystającej z narzędzi narratologii i poetyki kognitywistycznej, które pozwalają na studia trans- i ponadgatunkowe, nie pomijając przy tym kontekstu społeczno-kulturowego. Skupiając się na tematyce (po)humanistycznej: czy to (meta)krytycznej, czy związanej z intersubiektywnym dialogiem odmiennych, ale równorzędnych podmiotów, genologia, która opiera się na typologiach prototypowych, polisystemach i modelach kognitywnych jest w stanie docierać do trybów, funkcji i mechanizmów ludzkich sposobów poznawania świata, które wpisane są w każdy tekst kultury — w tym interesujące mnie powieści graficzne i literackie.

Zakończenie: zwrot cyfrowy i co dalej?

Osobnym zagadnieniem jest komiks internetowy (ang. *webcomic*), zwany również komiksem sieciowym. To zjawisko stosunkowo nowe, które jest odmianą tradycyjnego komiksu. Podstawową cechą wyróżniającą *webcomic* jest sposób docierania do odbiorców. Komiks sieciowy jest dostępny wyłącznie w Internecie — w ostatnim pięcioleciu zaktywizował się wyraźnie w sferze mediów społecznościowych, co nie znaczy, że jest to jego jedyna cecha dystynktywna. Pierwsze tego typu komiksy pojawiły się już w 1992 roku (np. *Doctor Fun*, *Roam*). Były to jednak pozycje publikowane wcześniej metodą tradycyjną. Dopiero w 1995 roku ukazały się pierwsze komiksy dostępne wyłącznie w Sieci (*Argon Zark!*, *Kevin and Kell*). Głównymi cechami tego gatunku są: debiut w obszarze Internetu, wspomniana już dostępność jedynie w przestrzeni Sieci, (przeważnie) działanie niekomercyjne, w tym bezpłatność owego dostępu (choć *webcomics* to także domena profesjonalistów, którzy czerpią dochody z reklam umieszczanych na swoich stronach lub blogach), kooperatywność, interaktywność, nieograniczona swoboda wypowiedzi i pozostawanie w dialogu z bieżącą rzeczywistością. Komiks sieciowy wykształcił swoje własne podgatunki tematyczne, których wspólnym mianownikiem jest na ogół krótka forma, przystosowana do szybkiej, pobieżnej i asocjacyjnej lektury — właściwej trybowi percepcji w przypadku tekstów sieciowych¹. Najbardziej charakterystycznymi z nich są *fan-comics* oraz *gaming comics*. W pierwszej kategorii opowiada się alternatywną historię w oparciu o film, grę komputerową, inny komiks lub serial telewizyjny. Są to teksty

¹ Zob. Carr 2011.

tworzone przez wielbicieli jakiegoś dzieła kultury popularnej. Komiks sieciowy w takiej wersji wykorzystuje pocięte kadry — modyfikuje dialogi itp. Jest najbardziej intertekstualną odmianą komiksu internetowego. Druga propozycja to komiksy o graczach i grach komputerowych. Podobnie jak *fan comics* ogranicza grono swoich odbiorców do grupy wtajemniczonych. Gdy mowa o *fan comics* są to osoby znające tekst kultury użyty przez komiksowego twórcę. Jeśli chodzi o *gaming comics*, taką barierą jest znajomość języka pasjonatów gier komputerowych (jednym z bardziej znanych komiksów tego typu jest *Ctrl+Alt+Del* autorstwa Tima Buckley'a).

Polski *webcomic* pojawił się stosunkowo późno: w pierwszych latach XXI wieku. Początkowo było to zjawisko niszowe i amatorskie. Komiks sieciowy zaczął rozwijać się gwałtownie przede wszystkim dzięki popularności internetowych blogów, które dały możliwość natychmiastowej interakcji autora z odbiorcami. *Webcomic* wszedł w fazę integracji: zaczęły powstawać wspólne projekty różnych twórców, rozpoczęto tworzenie bazy komiksu sieciowego. W Polsce zaowocowało to powstaniem Polskiego Centrum WebKomiksu. Wykształciła się także internetowa wersja pojedynków rysunkowych — od lat stałego elementu festiwali i konwentów komiksowych, w której mierzą się ze sobą różni rysownicy. Zjawisko to jest bliskie slamowi poetyckiemu i bitwom hip-hopowym. Uczestnik „bitwy” w określonym czasie prezentuje rysunkową realizację tematu zaproponowanego na forum przez (e-)publiczność lub oponenta.

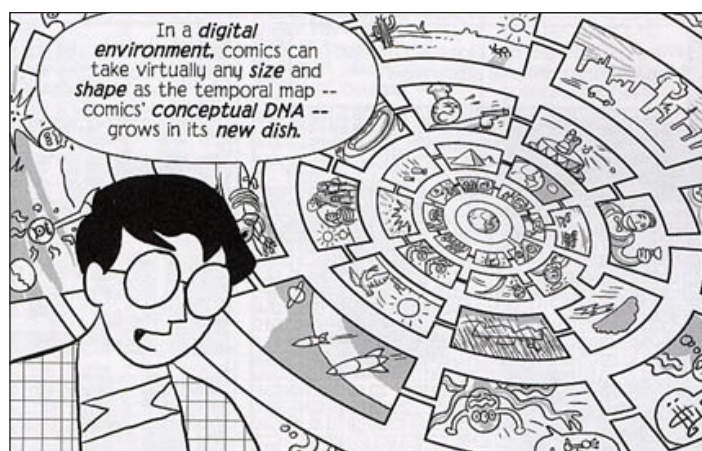
Większość publikacji sieciowych ma charakter okolicznościowy i częstokroć funkcjonuje na zasadzie memów o krótkiej żywotności uruchamiających konteksty czytelne jedynie dla konkretnej grupy odbiorców (np. czytelników danego portalu). Komiksy pojawiają się i znikają tak jak poszczególne strony, domeny i blogi. Część komiksowych prac ma jednak o wiele większy zasięg i potrafi przetrwać próbę czasu. Niekiedy dochodzi do publikacji papierowej, która, choć nie posiada takiego zasięgu i odzewu jak funkcjonowanie na forum Internetu, wciąż nobilituje autora. Jak w tym kontekście rysuje się miejsce powieści graficznej?

W ostatnich słowach chciałbym przede wszystkim postawić kilka pytań związanych z badaniem powieści graficznych w relacji z nowymi mediami, tzw. remediacją gatunków, hipertekstowością, ale także ideą otwartej nauki i interaktywnych narzędzi edukacyjnych. Powieściowość rozumiana jako postawa poznawcza pozwala myśleć o gatunkach ją reprezentujących w sposób szeroki i niekonwencjonalny. O ile artystyczny eksperyment (w typie tego autorstwa Mikołaja Tkacza), oddalając się coraz bardziej od powieściowego prototypu i przerywając polityczny łańcuch gatunkowych powiązań, zdaje się zamykać na kluczowe dla powieści wykładniki omówione w tej pracy, o tyle cyfrowa przestrzeń serwisów

społecznościowych, tekstów interaktywnych i multimedialnych oraz związana z nimi domena e-kształcenia wiążą się coraz silniej z powieściowym potencjałem intersubiektywności i (meta)krytyczności.

Powieść graficzna, podobnie jak inne gatunki tekstów właściwe Galaktyce Gutenberga, prędzej czy później musi zmierzyć się z rzeczywistością XXI wieku: kulturą 2.0., cyfryzacją, uwirtualnieniem — przestrzenią praktyk kulturowych nacechowanych wszechogarniającą konwergencją².

Pierwszych odpowiedzi szukał McCloud. Zarazem sugerował on, jak komiks może funkcjonować w dobie ekranów i Internetu (ryc. 60).



Ryc. 60. McCloud, *Reinventing Comics* (2000)

McCloud podkreśla, że: „w cyfrowym środowisku komiksy mogą przyjąć wirtualnie każdy rozmiar i kształt”. Autor *Understanding Comics* twierdzi optymistycznie, że przyszłość komiksu/powieści graficznej maluje się nader kolorowo. Ekran daje możliwości obce formatowi książkowemu czy zeszytowemu i otwiera opowieści oparte na obrazie na eksperymenty liberackie i hipertekstowe. Konkluzje McClouda współbrzmiały z wnioskami Maryli Hopfinger dotyczącymi literatury:

Hipertekst umożliwia zarówno autorom, jak i czytelnikom zupełnie nowe doświadczenie. Utwór literacki publikowany w książce drukowanej jest przedmiotem materialnie wyodrębnionym, za to w planie znaczeniowym powiązany jest relacjami intertekstualnymi z innymi utworami drukowanymi, z Biblioteką. Autor powierza utwór czytelnikowi, który w miarę

² Zob. Jenkins 2007, *Sztuki w przestrzeni transmedialnej* 2010.

swoich kompetencji, uwikłany w rozmaite konteksty, odczytuje i interpretuje tekst. Utwór literacki zapisany cyfrowo, umieszczony w środowisku interaktywnym wpisany jest w rozmaite potencjalne relacje wirtualne. Rola autora w hiperfikcji zmienia się, ale nie utożsamia z rolą czytelnika (...). A rola odbiorcy też jest skomplikowana. Wprawdzie pełni on rolę eksploratywną, swobodnie wędrując przez leksje, ale musi sam podjąć decyzję, którądy zmierzać w sytuacji mocno niepewnej, w jakiej stawia go mapa i mechanizm nawigacyjny. Może jeszcze w pewnych przypadkach komentować dany fragment i mieć przyjemność przekształcenia propozycji autorskich. Wtedy wkracza już w kompetencje autora–demiurga³.

McCloud opisuje monitor/ekran jako niczym nieograniczony blejtram, na którym wyświetlają się kolejne obrazy mogące być elementami zawilego labiryntu narracji — mapy, która nie musi dostosowywać swojego kształtu do żadnego edycyjnego wymogu. Czy w takim razie e-komiks wyprze swojego papierowego antenata? Póki co to pytanie jest dalece bardziej teoretyczne od podobnych stawianych w stosunku do książki literackiej (ale i w tym wypadku przeważają głosy, które negują zagrożenie, widząc co najwyżej sąsiedzkie relacje obu rynków i niezawisłość instytucji książki⁴). Komiks, mimo że doczekał się swoich hipertekstowych reprezentacji, wciąż dominuje w obszarze tradycyjnego obiegu książek i czasopism. Wynika to głównie z faktu technologicznych niedoskonałości dzisiejszych tabletów i e-czytników, które choć radzą sobie świetnie w przypadku tekstów literackich, nie dysponują jeszcze odpowiednimi parametrami, by sprostać wymogom czytelników komiksów. Nie oznacza to jednak, że na przestrzeni najbliższej dekady ta sytuacja nie zmieni się diametralnie — jest raczej więcej niż prawdopodobne, że w przeciągu najbliższych kilku lat do naszych rąk trafią urządzenia w pełni kompatybilne z każdym rodzajem tekstu, do tego najpewniej zapisanym w jednym tylko zunifikowanym formacie. Dlatego warto się zastanowić, w jaki sposób ten tryb lektury może wpłynąć na percepcję komiksu czy, w szczególności, powieści graficznej.

Zmienić się zatem może sposób czytania tekstów podporządkowany idei ciągłego wyszukiwania konkretnego fragmentu, czytania powierzchniowego — horyzontalnego, w miejsce dogłębnej — wertykalnej lektury⁵. Proces taki polegałby na nieustannym przemieszczaniu się po całym tekście w poszukiwaniu danego słowa, passusu czy rozdziału, klikaniu linków, sprawdzaniu kontekstów w internetowych wyszukiwarkach, na Wikipedii oraz fanowskich forach — wprowadzając coś na kształt lektury kolektywnej, w której razem z wybraną wspólnotą interpretacyjną odczytujemy tekst i konstruujemy jego interpretację.

³ Hopfinger 2010: 33–34.

⁴ Zob. Eco i Carrière 2010 — *Nie myśl, że książki znikną*.

⁵ Zob. Carr 2011.

Korzystanie z tej „ogólnoswiatowej pamięci” wprowadzałoby pewnego rodzaju nieskończoną otwartość lektury poszerzoną o możliwość współtworzenia dzieła (literatura fanowska — *fan fiction*⁶, komentarze, interakcja na blogach). W pewnym sensie spełniają się więc postulaty Rolanda Barthes’a z *S/Z* (1970) o mianowaniu odbiorcy twórcą. Jednak w tej przemianie medialnej kryje się także pewne niebezpieczeństwo związane z prosumenckim charakterem nowego rynku kultury, który to konsument po części współtworzy, ale w tym samym czasie spotyka się przekazem informacji i reklamą towarów dostosowanymi do „swoich” wybranych i określonych z góry przez algorytmy wyszukiwarek zapotrzebowań (m.in. w wyniku tzw. *filter bubble*). W tym wypadku personalizowany może być zarówno tekst werbalny, jak i obraz. Rzutować to zaś może na kształt przyszłych powieści literackich i graficznych, które będą adaptowane dla konkretnego odbiorcy lub przynajmniej będą dawać mu odpowiednie narzędzia (np. w formie aplikacji) pozwalające ingerować w tekst wyjściowy. Mechanizmy lektury tego typu są już zresztą dobrze zakorzenione we współczesnej kulturze. Istnieją dziesiątki internetowych hipertekstów o charakterze immersyjnym czy liberackie eksperymenty mające zintensyfikować udział odbiorcy w procesie wytwarzania znaczeń lub ich interpretacji⁷. Tendencję tę można uznać za niebezpieczną, bądź dostrzec w niej jedynie *signum temporis*, do którego próbuje dostosować się współczesna humanistyka:

Nowe kierunki myślenia o kulturze, a w tym przypadku zwłaszcza zwrot ku odbiorcy na gruncie medioznawstwa i etnografii publiczności, pozwalają nieco inaczej skonceptualizować tę problematykę. Przede wszystkim pozwalają dostrzec w odbiorcy czytelnika, czyli nie tyle maszynę dekodującą utwory, ile zdeterminowaną biograficznie jednostkę, czytającą teksty zgodnie z własnym zainteresowaniem praktycznym. Wśród innych impulsów teoretycznych należy wspomnieć także kognitywistykę i empiryczne badania lektury, sytuujące się w ramach psychologii odbioru, obecnej u nas w zasadzie wyłącznie w wersji psychoanalitycznej, oraz prace takich badaczy jak Bourdieu czy Latour. Nie wolno też zapominać o nurtach w samym literaturoznawstwie, jak badania nad etyką interpretacji czy antropologia literatury. Inspiracje dla wiedzy o kulturze literackiej płyną dziś z wielu stron, czyniąc z niej przedsięwzięcie multidyscyplinarne⁸.

⁶ Np. *Pięćdziesiąt twarzy Greya* E. L. James powstało jako *fan fiction* sagi *Zmierzch*, co w następstwie spowodowało wysyp innych powieści erotycznych o podłożu fanowskim. Zob. m.in. Dotyk Crossa S. Day, *Piećdziesiąt twarzy Greya* S. Reynard, *Uwolnij mnie* J. Kenner.

⁷ Zob. *Od liberatury do e-literatury* 2011.

⁸ Maryl 2012c: 9–10.

Nowa Humanistyka rzeczywiście zdaje się zmierzać w stronę nie tylko trans-, ale i właśnie multidyscyplinowości. Biorąc pod uwagę pragmatyczny wymiar odbioru kultury — przez jej, już nie konsumentów, a raczej czynnych użytkowników — oraz płynne granice gatunkowe tekstów uwikłanych w nowe media, inna perspektywa badawcza wydaje się niemożliwa.

Studia nad powieścią graficzną, między innymi dzięki kognitywistycznej teorii narracji, już na obecnym etapie rozwoju mogą wpisywać się w tak rozumiane multidyscyplinarne przedsięwzięcie badawcze. Sprawą otwartą pozostaje jednak efekt procesu hipotetycznej remediacji tego gatunku i związane z nimi nowe tryby lektury oraz (od)twarzania tekstu. Ciekawą inicjatywą w tym kontekście jest projekt przywoływanego w tej pracy Alana Moore’a. *Electricomics* ma być specjalną komiksową aplikacją (gotową w 2015), która da każdej osobie z dostępem do Internetu możliwość otwartego korzystania z platformy wyposażonej w narzędzia do tworzenia komiksów. Aplikacji ma towarzyszyć 32-stronicowy e-book przygotowany m.in. przez samego Moore’a, Petera Hogana czy Gartha Ennisa, pokazujący możliwości udostępnionych narzędzi.



Ryc. 61. Logo *Electricomics* autorstwa Todda Kleina
(źródło: <http://www.theguardian.com/books/2014/jun/06/alan-moore-digital-comics-open-source-electricomics-app>)

Drugim z otwartych tematów, nad którym warto pochylić się w najbliższej przyszłości, jest rola medium komiksowego i powieści graficznych w ewolucji *e-learningu* i *blended learningu*. Jeśli przyjąć, że kierunek digitalizacji kultury będzie w najbliższych latach niezmienny, trzeba zastanowić się nad możliwościami elektronicznej (i dodatkowo interaktywnej) powieści graficznej w nauczaniu, a w szczególności w kształceniu na odległość. Powieść graficzna będąca tekstem o dużym ładunku krytycznym jest zarazem konstrukcją intersubiektywną. Nadaje się więc doskonale do przekazywania istotnych treści w niekonwencjonalny sposób. Ponadto posługując się narracją opartą na obrazie, pozwala na uruchomienie szeregu procesów metakognicyjnych, czyli takich, które wskazują na poznanie samo w sobie. Już teraz inicjatywy, takie jak Khan Academy czy Open University, posiłkują się elementami narracji obrazowej w swoich prezentacjach. W obrębie poszczególnych polskich uczelni powstaje też coraz więcej platform do e-nauki (Uniwersytet Łódzki posiada studencki e-campus) oraz uniwersyteckich e-repozytoriów będących odpowiedzią na wzrastającą rolę Otwartych Zasobów Edukacyjnych (ang. *Open Educational Resources*).

Z każdym rokiem rozwija się także rynek e-podręczników stawiających na interaktywne modele nauczania. Kolejnym krokiem jest opracowanie e-narzędzi pozwalających na włączenie i twórcze wykorzystanie tekstów kultury popularnej w materiałach edukacyjnych. Komiks, a przede wszystkim jego dojrzała forma — powieść graficzna — wydaje się właściwym wyborem. Reprezentująca najważniejsze cechy powieściowości: postawę dialogową, krytyczność i kreatywność, może stać się pomostem łączącym kulturę słowa i obrazu w dzisiejszym świecie zasadzającym się na paradoksie kultury piktograficznej, w której każdy pisze i czyta (SMS-y, e-maile, Twitter, Facebook).



BIBLIOGRAFIA

Wybrane komiksy i powieści graficzne

- 45–89 *Comics Behind the Iron Curtain* (2009), praca zbiorowa, Poznań.
- Andreas (1989–2013), *Rork*, t. 0–7, Warszawa.
- Andreas (2007–2014), *Koziorożec*, t. 1–19, Warszawa.
- Antonisz J. (2013), *Opowieści graficzne*, Kraków.
- Appollo, Trondheim L. (2009), *Wyspa Burbonów. Rok 1730*, tłum. M. Mosiewicz, Warszawa.
- Bara A. (2012), *Ogród*, Warszawa.
- Bechdel A. (2009), *Fun Home*, tłum. W. Szot, S. Buła, Warszawa.
- Bechdel A. (2014), *Jesteś moją matką?*, tłum. P. Piotrowska, Warszawa.
- Bellstorf A. (2009), *Baby's in Black*, tłum. K. Legendź-Janusz, Warszawa.
- Bilal E. (2002–2003), *Trylogia Nikopola*, tłum. W. Birek, Warszawa.
- Bilal E. (2004–2008), *Tetralogia Potwora*, tłum. W. Birek, Warszawa.
- Bilal E. (2011), *Julia i Roem*, tłum. W. Birek, Warszawa.
- Bilal E., Christin P. (2002), *Polowanie*, tłum. M. Puszczewicz, Warszawa.
- Bilal E., Christin P. (2003), *Falangi czarnego porządku*, tłum. B. Chaciński, Warszawa.
- Blain Ch. (2008), *Pirat Izzak*, tłum. M. Mosiewicz, Warszawa.
- Blutch (2008), *Rozkosz*, tłum. J. Sikora-Wnęk, Kraków.
- Boucq F., Jodorowsky A. (2007), *Księżycowa Gęba*, tłum. M. Mosiewicz, Warszawa.
- Brown Ch. (2014), *Louis Riel. Biografia komiksowa*, tłum. B. Szytybor, Warszawa.
- Brun I. (2009), *Bez komentarza*, Warszawa.
- Burns Ch. (2000), *El Borbah*, tłum. J. Malczewski, Kraków.
- Burns Ch. (2005), *Black Hole*, New York.
- Canales D. J., Guarnido J. (2001–2014), *Blacksad*, tłum. W. Góralczyk, t. 1–5, Warszawa.
- Chabouté Ch. (2009), *Henri Désiré Landru*, tłum. M. Mosiewicz, Warszawa.
- Chabouté Ch. (2010a), *Czyścić*, tłum. M. Mosiewicz, Warszawa.
- Chabouté Ch. (2010b), *Samotnik*, tłum. M. Mosiewicz, Warszawa.
- Cosec (2009), *W poszukiwaniu Piotrusia Pana*, tłum. M. Mosiewicz, Warszawa.
- Catel, Bocquet J.-L. (2012), *Kiki z Montparnasse'u*, tłum. K. Koła, Warszawa.
- Cloves D. (2006), *Ghost World*, tłum. W. Góralczyk, Warszawa.
- Clowes D. (2008), *Niczym aksamitna rękawiczka odlana z żelaza*, tłum. W. Góralczyk, Warszawa.
- Crepax G. (2007), *Justyna. Historia O.*, tłum. M. Fabijanowski, Warszawa.
- Crepax G. (2009), *Emmanuelle. Bianca*, tłum. M. Fabijanowski, Warszawa.

- Crumb R. (2007), *Kot Fritz*, tłum. A. Warso, Warszawa.
- Crumb R. (2009), *Pan Naturalny*, tłum. A. Warso, Warszawa.
- Crumb R. (2010), *Księga Genesis*, oparte na tłum. I. Cylkowa, Warszawa.
- David B. (2009), *Uzbrojony ogród i inne historie*, tłum. K. Koła, Warszawa.
- David B. (2012), *Rycerze Świętego Wita*, tłum. K. Koła, Warszawa.
- David B. (2013), *Najlepsi wrogowie*, tłum. I. Cisek, Warszawa.
- Dąbrowski R. (2001), *Likwidator. Trylogia*, Warszawa.
- Delisle G. (2006), *Phenian [Pjongjang]*, tłum. K. Szajewska, Warszawa.
- Delisle G. (2008), *Kroniki Birmańskie*, tłum. K. Koła, Warszawa.
- Delisle G. (2014a), *Albert i Alina*, Warszawa.
- Delisle G. (2014b), *Kroniki Jerozolimskie*, tłum. K. Koła, Warszawa.
- Dieck tom M. (2008), *Niewinny pasażer. Nowela graficzna*, Warszawa.
- Doré G. (2003), *Dzieje Świętej Rusi*, tłum. J. Waczków, Gdańsk.
- Durand E. (2012), *Parenteza*, tłum. W. Prażuch, Kraków.
- Eisner W. (2007), *Umowa z Bogiem. Trylogia*, tłum. J. Drewnowski, Warszawa.
- Eisner W. (2008), *Nowy Jork. Życie w wielkim mieście*, tłum. J. Drewnowski, Warszawa.
- Eisner W. (2009a), *Spirit. Najlepsze opowieści*, tłum. J. Grzędowicz, Warszawa.
- Eisner W. (2009b), *Życie w obrazkach. Opowieści autobiograficzne*, tłum. J. Drewnowski, Warszawa.
- Epizody powstania warszawskiego* (antologia) (2005), red. S. Bielicki, Warszawa.
- Fane, Jane (2012), *Małe zaćmienia*, tłum. A. Wapniarska, Warszawa.
- Fernandes J. C. (2008–2009), *Najgorsza kapela świata*, tłum. J. Jankowski i in., t. 1–2, Warszawa.
- Frąś J. (2004), *Glinno*, Warszawa.
- Frąś J. (2003), Kaczka, w: *Wrzesień. Wojna narysowana. Antologia komiksu polskiego*, red. T. Kołodziejczak, Warszawa.
- Igort (2012), *Dziennik ukraiński*, tłum. M. Sowa, Warszawa.
- Jasiński M., Wyrzykowski K. (2005), *Książd Jerzy Popiełuszko. Cena Wolności*, Poznań.
- Jasiński M., Przybylski J., Michalski J., Wyrzykowski K., Wyrzykowski J., Ordon J. (2005), *Solidarność. Nadzieja zwykłych ludzi*, Poznań.
- Gaiman N. (2002–2007), *Sandman*, t. 1–17, tłum. P. Braiter, Warszawa.
- Gaiman N., McKean D. (2006), *Czarna Orchidea*, tłum. P. Braiter, Warszawa.
- Gaiman N., McKean D. (2007), *Drastyczne przypadki*, tłum. P. Braiter, Warszawa.
- Gaiman N., McKean D. (2009), *Sygnal do szumu*, tłum. M. Cetnarowski, Warszawa.
- Gauld T. (2012), *Goliat*, tłum. H. Brychczyński, Poznań.
- Garwol P., Lipczyński R. (2011), *Bez końca*, Warszawa.
- Garwol P., Lipczyński R. (2013), *Chwila jak płomień*, Warszawa.
- Gawronkiewicz K., Wojda D. (2001), *Mikropolis. Przewodnik turystyczny*, Wrocław.
- Gawronkiewicz K., Wojda D. (2002), *Mikropolis. Moherowe sny*, Wrocław.
- Gawronkiewicz K., Parowski M. (2003), *Burza*, w: *Wrzesień. Wojna narysowana. Antologia komiksu polskiego*, red. T. Kołodziejczak, Warszawa.
- Gawronkiewicz K., K. Rosiński (2004), *Achtung: Zelig! Druga Wojna*, Poznań–Warszawa.
- Gawronkiewicz K., Janusz G. (2005), *Esencja*, Warszawa.
- Gawronkiewicz K., Janusz G. (2007), *Romantyzm*, Warszawa.
- Gipi (2008), *Sala prób*, tłum. P. Gorzkowska, Warszawa.
- The Graphic Canon* (2012–2013), ed. R. Kick, vol. 1–3, New York.
- Grunewald T., Mantlo B., Grant S., Romita Jr J. (1982), *Contest of Champions*, New York.

- Gosciny R., Uderzo A. (1999), *Asteriks: Niezgoda*, t. 15, tłum. J. Sztuczyńska, Warszawa.
- Gutowski D., Rzecznik M. (2013), *Maczużnik*, Poznań.
- Hornschemeier P. (2008), *Trzy paradoksy*, tłum. A. Murawska, Warszawa.
- Hoven L. (2012), *Podejdź bliżej*, tłum. A. Biskupska, Poznań.
- Jason (2009a), *Gang Hemingway'a*, tłum. J. Mazurek, Warszawa.
- Jason (2009b), *Skasowałem Adolfa Hitlera*, tłum. J. Mazurek, Warszawa.
- Jason (2009c), *Stój...*, tłum. J. Mazurek, Warszawa.
- Karpowicz J., Szyłak J. (2003), *Szminka*, Warszawa.
- Klimowski A., Schejbel D., Lem S. (2011), *Robot... powieść graficzna*, Warszawa.
- Komiks. *Antologia komiksu polskiego* (2000), red. T. Kołodziejczak, Warszawa.
- Koza J. (2012), *Polaków uczestnictwo w kulturze. Raport z badań 1996–2012*, Poznań.
- Kubert J. (2005), *Josel*, tłum. M. Drewnowski, Warszawa.
- Kulik G. (2013), *V*, Poznań.
- Lai J. (2012), *Citizens of No Place. An Architectural Graphic Novel*, New York.
- Larson H., L'Engle M. (2012), *A Wrinkle in Time. The Graphic Novel*, New York.
- Lemire J. (2009), *Opowieści z hrabstwa Essex*, tłum. B. Sztybor, Warszawa.
- Leśniak T., Skarżycki R. (2003), *Jeź Jerzy. Ścigany*, Warszawa.
- Lutes J. (2011–2012), *Berlin*, tłum. W. Góralczyk, t. 1–2., Warszawa.
- Łoziński M., Ignerska M. (2013), *Prawdziwa bajka*, Warszawa.
- Lubiewo. Komiksowa adaptacja bestsellera* (2012), praca zbiorowa, Kraków.
- Mahler N. (2007), *Pragnienie. Nowela graficzna*, Warszawa.
- Manara M. (2002), *Klik*, tłum. E. Kosakowska, Kraków.
- Manara M. (2005), *Klik 2*, tłum. E. Zielińska, Kraków.
- Manara M. (2006), *Indiańskie Lato*, tłum. M. Mosiewicz, Warszawa.
- Manara M. (2007), *El Gaucho*, tłum. M. Mosiewicz, Warszawa.
- Manara M. (2008), *HP i Giuseppe Bergman*, tłum. M. Mosiewicz, Warszawa.
- Manara M. (2009), *Dzień Gniewu*, tłum. M. Mosiewicz, Warszawa.
- Manara M., Fellini F. (2003), *Dwie podróże z Fellinim*, tłum. J. Grządka, E. Kosakowska, Kraków.
- Maśłowska D. (2005), *Paw królowej*, Warszawa.
- Matuszak D. (2005), *Jutro będzie futro*, Kraków.
- Mawil (2006), *Bend*, tłum. M. Chuta, Warszawa.
- McKean D. (2013), *Pictures That Tick. Krótkie formy komiksowe*, Warszawa.
- Miller F. (2002a), *Mroczny rycerz kontratakuje*, tłum. T. Kreczmar, t. 1–3, Warszawa.
- Miller F. (2002b), *Powrót Mrocznego Rycerza*, tłum. T. Kreczmar, Warszawa.
- Miller F. (2002–2005), *Miasto Grzechu*, tłum. T. Kreczmar, t. 1–7, Warszawa.
- Miller F., Darrow G. (2008), *Hard Boiled*, tłum. M. Cetnarowski, Warszawa.
- Miller F., Varley L. (2008), *300*, tłum. M. Drewnowski, Warszawa.
- Miller F., Gibbons D. (2009), *Martha Washington. Jej życie i czasy, XXI wiek*, tłum. J. Grzędowicz, Warszawa.
- Moebius, A. Jodorowsky (2005), *Incal*, tłum. W. Birek, Warszawa.
- Moebius, A. Jodorowsky (2008), *Szalona z Sacre-Coeur*, tłum. B. Tokarz, Warszawa.
- Moebius (2005), *Feralny Major*, tłum. M. Mosiewicz, Warszawa.
- Moebius (2007), *Świat Edeny*, tłum. M. Mosiewicz, t. 1–2, Warszawa.
- Moebius (2008a), *Arzah. Czy człowiek jest dobry?*, tłum. M. Mosiewicz, Warszawa.
- Moebius (2008b), *Biały Koszmar*, tłum. M. Mosiewicz, Warszawa.
- Modan R. (2010), *Rany Wylotowe*, tłum. A. Murawska, Warszawa.

- Modan R. (2013), *Zaduszki*, tłum. Z. Solakiewicz, Warszawa.
- Moore A., Lloyd D. (2003), *V jak Vendetta*, tłum. J. Malczewski, t. 1–2, Kraków.
- Moore A., Gibbons D. (2003–2004), *Strażnicy*, tłum. J. Drewnowski, t. 1–3, Warszawa.
- Moore A., O’Neal K. (2003–2004), *Liga niezwykłych dżentelmenów*, tłum. P. Braiter, t. 1–2, Warszawa.
- Moore A., Cambell E. (2008), *Prosto z piekła*, tłum. M. Chaciński, M. Cieślik, Warszawa.
- Moore A., M. Gebbie (2012), *Zagubione dziewczęta*, tłum. M. Cieślik, Warszawa.
- Morrison G., McKean D. (2005), *Azyl Arkham*, tłum. J. Grzędowicz, Warszawa.
- Munoz J., Sampayo C. (2011), *Carlos Gardel. Głos Argentyny*, tłum. M. Mosiewicz, Warszawa.
- Nowacki P., Szybybor B. (2013), *It’s not about that*, Poznań.
- Ott T. (2006a), *Exit*, tłum. W. Góralczyk, Warszawa.
- Ott T. (2006b), *Panopticum*, Warszawa.
- Ott T. (2008), *Numer 73304-23-4153-6-96-8*, Warszawa.
- Ott T. (2013), *Nowożeńcy*, Warszawa.
- Owedyk K. (1998), *Prosiacek 1+2+3 i 4!*, Dębica.
- Palinowski D (2003), *Niezwykłe przygody braci Kowalskich*, Warszawa.
- Pedrosa C. (2009), *Trzy cienie*, tłum. K. Koła, Warszawa.
- Pedrosa C. (2013), *Portugalia*, tłum. W. Birek, Warszawa.
- Peeters F. (2003), *Niebieskie pigułki*, tłum. W. Nowicki, Kraków.
- Peeters F. (2005–2009), *Lupus*, tom 1–4, tłum. W. Nowicki, M. Dvorak, Kraków.
- Podolec M., Janusz G. (2011), *Czasem*, Warszawa.
- Podolec M. (2012), *Wszystko zajęte*, Warszawa.
- Podolec M. (2013), *Fugazi Music Club*, Warszawa.
- Polish Female Comics. Double Portrait* (2012), praca zbiorowa, Poznań.
- Powrót barbarzyńców i nie* (2013), praca zbiorowa, Wrocław.
- Powstanie ’44* (2012), praca zbiorowa, Warszawa.
- Pratt H. (2004–2012), *Corto Maltese*, t. 1–12, Kraków & Paris.
- Presl N. (2013a), *Boska kolonia*, Kraków.
- Presl N. (2013b), *Fabryka*, Kraków.
- Ranta V. (2005), *Deszcz*, tłum. A. Rygielska, Warszawa–Kraków.
- Rebelka J. (2005), *Doktor Bryan*, Warszawa.
- Ricard A. (2013), *Kukułki Bouzoua*, tłum. W. Prażuch, Kraków.
- Robel N. (2008), *Józek. Nowela graficzna*, tłum. K. Uliszewski, Warszawa.
- Roca Paco (2010), *Latarnia*, tłum. J. Jankowski, Warszawa.
- Rodionoff H., Breccia E., Griffen K. (2006), *Lovecraft*, tłum. P. Braiter, Warszawa.
- Rosiński G., Hamm van J. (1988), *Szninkiel*, tłum. T. Markowski, Warszawa.
- Rowson M. (1990), *The Waste Land*, New York.
- Rowson M. (1997), *The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman*, New York.
- Rowson M. (2012), *Gulliver’s Travels*, London.
- Sacco J. (2011), *Strefa bezpieczeństwa Goražde*, tłum. M. Cieślik, M. Chaciński, Warszawa.
- Sacco J. (2012), *Journalism*, New York.
- Sailamaa A. (2013), *Pasterz*, tłum. J. Elantkowska, Poznań.
- Sandoval T. (2009), *Trup i sofa*, tłum. M. Kurzyna, Warszawa.
- Satrapi M. (2006a), *Kurczak ze śliwkami*, tłum. W. Nowicki, Kraków.
- Satrapi M. (2006b), *Persepolis. Historia dzieciństwa*, tłum. W. Nowicki, Kraków.
- Satrapi M. (2007), *Persepolis. Historia powrotu*, tłum. W. Nowicki, Kraków.
- Satrapi M. (2008), *Wyszywanki*, tłum. W. Nowicki, Kraków.

- Sfar J. (2004), *Kot Rabina*, Tom 1: *Bar Micwa*, tłum. W. Nowicki, Kraków.
- Sfar J. (2009a), *Mały Książę. Na podstawie książki Antoine'a de Saint Exupéry'ego*, tłum. J. Szwykowski, Kraków.
- Sfar J. (2009b), *Mały świat Golema*, tłum. M. Kurzyna, Warszawa.
- Sfar J. (2010–2013), *Profesor Bell*, tłum. M. Kurzyna, t. 1–3, Warszawa.
- Sieńczyk M. (2012), *Przygody na bezludnej wyspie*, Warszawa.
- Spiegelman A. (2001a), *Maus. Opowieść ocalałego. Tom 1: Mój ojciec krwawi historię*, Kraków; wyd. ameryk. 1986, *Maus I: A Survivor's Tale. My Father Bleeds History*, New York.
- Spiegelman A. (2001b), *Maus. Opowieść ocalałego. Tom 2: I tu się zaczęły moje kłopoty*, Kraków; wyd. ameryk. 1991, *Maus II: A Survivor's Tale. And Here my Troubles Began*, New York.
- Sturm J. (2004), *Golem & Gwiazdy Dawida*, tłum. J. Malczewski, Kraków.
- Tan S. (2009), *Przybysz*, tłum. W. Góralczyk, Warszawa.
- Tan S. (2012), *Opowieści z najdalszych przedmieść*, tłum. M. Koziej, Warszawa.
- Tardi J., Vautrin J. (2010), *Krzyk ludu*, tłum. M. Mosiewicz Warszawa.
- Tatsumi Y. (2012), *Fallen Words*, Montreal.
- Thompson C. (2003), *Blankets*, New York. [I wyd. pol. 2006]
- Thompson C. (2010), *Dziennik podróży*, tłum. A. Idzikowska, Warszawa.
- Thompson C. (2012), *Habibi*, tłum. Ł. Wróbel, Warszawa.
- Tkacz M., Piksa A. (2013), *Nieznany geniusz*, Poznań.
- Tkacz M. (2013), *Przygody Nikogo*, Poznań.
- Toppi S. (2009), *Opowieści Szeherazydy*, tłum. M. Mosiewicz, Warszawa.
- Trondheim L. (2009a), *Dworzec Centralny*, tłum. M. Kurzyna, Warszawa.
- Trondheim L. (2009b), *Lapinot i marchewki z Patagonii*, tłum. M. Kurzyna, Warszawa.
- Truściński P. (2003), *Trust. Historia choroby*, Warszawa.
- Truściński P. (2013), *Trust. Album*, Warszawa.
- Vanistendael J. (2011), *Dziewczyna i Murzyn*, tłum. Ł. Wróbel, Warszawa.
- Ware Ch. (2001), *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*, New York.
- Ware Ch. (2012a), *Building Stories*, New York.
- Winchluss (2010), *Pinokio*, tłum. K. Koła, Warszawa.
- Wawryniuk A. (2012), *Rozmówki polsko-angielskie*, Warszawa.
- Wojda D. (2013), *566 kadrów*, Warszawa.
- Wróbel O. (2012), *Ciemna strona księżyca*, Poznań.
- Wrzesień. *Wojna narysowana* (2003), red. T. Kołodziejczak, Warszawa.
- Zapico A. (2012a), *Dublińczyk*, tłum. J. Jankowski, Warszawa.
- Zapico A. (2012b), *Śladami Joyce'a*, tłum. J. Jankowski, Warszawa.
- Zograf A. (2011), *Pozdrowienia z Serbii*, tłum. M. Świerkosz, Poznań.

Teoria kultury, literaturoznawstwo i okolice filozofii

Podstawowe antologie, opracowania i zbiory studiów

- Antropologia słowa* (2003), red. G. Godlewski, A. Mencwel, R. Sulima, Warszawa.
- Antropologia kultury* (2005), red. G. Godlewski, L. Kolankiewicz, A. Mencwel, P. Rodak, Warszawa.
- Culler J. (1998), *Teoria literatury. Bardzo krótkie wprowadzenie*, tłum. M. Bassaj, Warszawa.
- Gazda G. (2000), *Słownik europejskich kierunków i grup literackich XX wieku*, Warszawa.
- Dekonstrukcja* (2000), red. R. Nycz, Gdańsk.

- Ironia* (2002), red. M. Głowiński, Gdańsk.
- Praska szkoła strukturalna w 1. 1926–1948. Wybór materiałów* (1966), red. M. R. Mayenowa, Warszawa.
- Routledge Encyclopedia of Narrative Theory* (2010), eds. D. Herman, M. Jahn, M.-L. Ryan, London.
- Słownik języka polskiego* (1981), red. M. Szymczak, Warszawa.
- Słownik literatury popularnej* (2006), red. T. Żabski, Wrocław.
- Słownik rodzajów i gatunków literackich* (2006), red. G. Gazda i S. Tynecka-Makowska, Kraków.
- Słownik terminów literackich* (1998), red. J. Sławiński, Warszawa.
- Studia z teorii literatury. Archiwum przekładów „Pamiętnika Literackiego”* (1977–1988), red. M. Głowiński i H. Markiewicz, Seria I–II, Wrocław.
- Sztuka interpretacji* (1971), wybór i oprac. H. Markiewicz, t. I–II, Wrocław.
- Teoria badań literackich w Polsce. Wypisy* (1960), oprac. H. Markiewicz, t. I–III, Kraków.
- Teoria badań literackich za granicą. Antologia* (1965–1986), wybór, wstęp, komentarze S. Skwarczyńskiej, t. I: cz. 1–2, t. II: cz. 1–4, Kraków.
- Wellek R., Warren A. (1970), *Teoria literatury*, tłum. M. Żurowski, Warszawa.
- Współczesna teoria badań literackich za granicą. Antologia* (1976, 1992), oprac. H. Markiewicz, t. I–III, t. IV, Kraków.
- Znak, styl, konwencja* (1977), wybór i wstęp M. Głowiński, Warszawa.

Książki i artykuły

- Arbyszewski K. (2012), *Poznanie, zbiorowość, polityka. Analiza teorii Aktora-Sieci Bruno Latoura*, Kraków.
- Arystoteles (1983), *Poetyka*, tłum. i oprac. H. Podbielski, BN II 209, Wrocław.
- Attridge D. (2007), *Jednostkowość literatury*, tłum. P. Mościcki, Kraków.
- Bachtin M. (1970a), *Epos a powieść*, tłum. J. Baluch, „Pamiętnik Literacki”, z. 3.
- Bachtin M. (1970b), *Problemy poetyki Dostojewskiego*, tłum. N. Modzelewska, Warszawa.
- Bachtin M. (1982), *Problemy literatury i estetyki*, tłum. W. Grajewski, Warszawa.
- Bachtin M. (1983), *Dialog*, tłum. J. Faryno, A. i A. Goreniewie, N. Modzelewska, D. Danek, w: *Bachtin. Dialog. Język. Literatura*, red. E. Czaplejewicz i E. Kasperski, Warszawa.
- Bachtin M. (1986), *Estetyka twórczości słownej*, tłum. E. Czaplejewicz, Warszawa.
- Bal M. (2006), *A Mieke Bal Reader*, Chicago.
- Bal M. (2012), *Narratologia. Wprowadzenie do teorii narracji*, red. naukowa i tłum. E. Kraskowska, E. Rajewska, Kraków.
- Balbus S. (1983), *Stylizacja i zjawiska pokrewne w procesie historyczno-literackim*, „Pamiętnik Literacki”, z. 2.
- Balbus S. (1995), *Granice poetyki i kompetencje teorii literatury*, w: *Poetyka bez granic*, red. W. Bolecki i W. Tomasik, Warszawa.
- Balbus S. (2000), „Zagłada gatunków”, w: *Genologia dzisiaj*, red. W. Bolecki i I. Opacki, Warszawa.
- Balcerzan E. (1999a), *Nowe formy w pisarstwie i wynikające stąd porozumienia*, w: *Humanistyka przełomu wieków*, red. J. Koziński, Warszawa.
- Balcerzan E. (1999b), *W stronę genologii multimedialnej*, „Teksty Drugie”, nr 6.
- Balcerzan E. (2009), *Jedno- i wielojęzyczność literackich światów*, „Teksty Drugie”, z. 6.
- Baran B. (1992), *Postmodernizm*, Kraków.

- Baran B. (2003), *Postmodernizm i końce wieku*, Kraków.
- Barcz A. (2013), *Posthumanizm i jego zwierzęce odgłosy w literaturze*, „Teksty Drugie”, z. 1/2.
- Barth J. (1982), *Postmodernizm: literatura odnowy*, tłum. J. Wiśniewski, „Literatura na Świecie”, nr 5–6.
- Barth J. (1983), *Literatura wyczerpania*, tłum. J. Wiśniewski, w: *Nowa proza amerykańska*, red. Z. Lewicki, Warszawa.
- Barthes R. (1968), *Wstęp do analizy strukturalnej opowiadań*, tłum. W. Błońska, „Pamiętnik Literacki”, z. 4.
- Barthes R. (1992), *Teoria tekstu*, tłum. A. Milecki, w: *Współczesna teoria badań literackich za granicą. Antologia*, oprac. H. Markiewicz, t. IV, cz. 2, Kraków.
- Barthes R. (1997), *Przyjemność tekstu*, tłum. A. Lewańska, Warszawa.
- Barthes R. (1999a), *S/Z*, tłum. M. P. Markowski, Warszawa.
- Barthes R. (1999b), *Śmierć autora*, tłum. M. P. Markowski, „Teksty Drugie”, z. 1–2.
- Barthes R. (2000), *Mitologie*, tłum. A. Dziadek, Warszawa.
- Barthes R. (2005), *System mody*, tłum. M. Falski, Kraków.
- Barthes R. (2008), *Światło obrazu*, tłum. J. Trznadel, Warszawa.
- Barthes R. (2012), *Imperium znaków*, tłum. A. Dziadek, Warszawa.
- Bartmiński J., Bartmińska-Niebrzegowska S. (2011), *Tekstologia*, Warszawa.
- Bartoszyński K. (1975), *Teoria miejsc niedookreślenia na tle Ingardenowskiego systemu filozoficznego*, w: *Teoria i interpretacja*, Warszawa.
- Bartoszyński K. (1993), *Czasu konstrukcje w literaturze polskiej XX wieku*, w: *Słownik literatury polskiej XX wieku*, red. A. Brodzka i in., Wrocław.
- Bartoszyński K. (2000), *Wobec genologii*, w: *Genologia dzisiaj*, red. W. Bolecki i I. Opacki, Warszawa.
- Bartoszyński K. (2004), *Kryzys czy trwanie powieści. Studia literaturoznawcze*, Kraków.
- Baudrillard J. (2005), *Symulakry i symulacja*, tłum. S. Królak, Warszawa.
- Baudrillard J. (2006), *Społeczeństwo konsumpcyjne. Jego mity i struktury*, tłum. S. Królak, Warszawa.
- Bauman Z. (2000), *Ponowoczesność jako źródło cierpień*, Warszawa.
- Bauman Z. (2006), *Płynna nowoczesność*, Kraków.
- Benjamin W. (1997), *Ulica jednokierunkowa*, tłum. A. Kopacki, Warszawa.
- Bobrowska E. (2013), *Parateoria. Kalifornijska Szkoła z Irvine*, Warszawa.
- Bod R. (2013), *Historia humanistyki*, tłum. R. Pucek, Warszawa.
- Bojarska K. (2012), *Dwie wieże, dwa wydarzenia: Art Spiegelman i trauma odzyskana*, „Teksty Drugie”, z. 4.
- Bolecki W. (2011), *O humanistyce inaczej*, „Teksty Drugie”, z. 6.
- Bolecki W. (2013), *Modalności modernizmu. Studia — Analizy — Interpretacje*, Warszawa.
- Bourdieu P. (2001), *Reguły sztuki. Geneza i struktura pola literackiego*, tłum. A. Zawadzki, Kraków.
- Bourdieu P. (2006), *Dystynkcja. Wstęp*, tłum. P. Biłos, w: *Teorie literatury XX wieku. Antologia*, red. A. Burzyńska, M. P. Markowski, Kraków.
- Boyd B. (2011), *O pochodzeniu opowieści*, tłum. T. Markiewka, „Teksty Drugie”, z. 3.
- Burzyńska A. (1995), *Poetyka po strukturalizmie*, w: *Poetyka bez granic*, red. W. Bolecki i W. Tomasiak, Warszawa.
- Burzyńska A. (2001), *Pomiędzy strukturalizmem a poststrukturalizmem: przypadek Rolanda Barthes’a*, „Ruch Literacki”, z. 4.
- Burzyńska A. (2002), *Po czym rozpoznać poststrukturalizm*, „Ruch Literacki”, z. 1.

- Burzyńska A. (2003), *Poststrukturalizm zdefiniowany*, „Ruch Literacki”, z. 2.
- Burzyńska A. (2004), *Kariera narracji. O zwrocie narratywistycznym w humanistyce*, „Teksty Drugie”, z. 1–2.
- Burzyńska A. (2006a), *Czy teoria literatury jeszcze istnieje?*, „Teksty Drugie”, z. 1/2.
- Burzyńska A. (2006b), *Kulturowy zwrot teorii*, w: *Kulturowa teoria literatury. Główne pojęcia i problemy*, red. M. P. Markowski, R. Nycz, Kraków.
- Burzyńska A. (2013), *Dekonstrukcja, polityka i performatyka*, Kraków.
- Cambell J. (2013), *Potęga mitu*, tłum. I. Kania, Kraków.
- Caillois R. (1967), *Odpowiedzialność i styl*, tłum. J. Błoński i in., Warszawa.
- Chawrińska I. (2012), *Jak istnieje dzieło hybrydyczne?*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich”, nr 55/110, z. 2.
- Cieślakowska T. (1987), *Tekst intertekstualny: tekst — kontekst — intertekst (sytuacje graniczne)*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” nr 30, z. 1/2.
- Cieślakowska T. (1995), *W kręgu genologii, intertekstualności, teorii sugestii*, Warszawa.
- Clarke A. C. (2002), *The Collected Stories*, London.
- Compagnon A. (2010), *Demon Teorii*, tłum. T. Stróżyński, Gdańsk.
- Critical Theory and Critical Genres: Contemporary Perspectives from Poland* (2014), eds. Ch. Russell, A. Melberg, J. Płuciennik, M. Wróblewski, New York–Warszawa.
- Culler J. (1980), *Presupozycje i intertekstualność*, przeł. K. Rosner, „Pamiętnik Literacki”, z. 3.
- Culler J. (1998), *Narracja*, w: *Teoria literatury*, tłum. M. Bassaj, Warszawa.
- Culler J. (2013), *Literatura w teorii*, tłum. M. Maryl, Kraków.
- Czerwińska M. (2000), *Autobiograficzny trójkąt: świadectwo, wyznanie i wyzwanie*, Kraków.
- Czerwińska M. (2003), *Punkt widzenia jako kategoria antropologiczna i narracyjna*, „Teksty Drugie”, nr 2/3.
- Dąbrowski S. (1977), *Literatura i literackość*, Kraków.
- Derrida J. (1978), *Różnia (différance)*, tłum. J. Skoczylas, w: *Drogi współczesnej filozofii*, Warszawa.
- Derrida J. (1980), *The Law of Genre*, „Critical Inquiry”, nr 1.
- Derrida J. (2000), *Ta dziwna instytucja zwana literaturą. Z Jacquesem Derridą rozmawia Derek Attridge*, tłum. M. P. Markowski, w: *Dekonstrukcja w badaniach literackich*, red. R. Nycz, Gdańsk.
- Derrida J. (2004), *Pismo i różnica*, tłum. K. Kłosiński, Warszawa.
- Derrida J. (2011), *O gramatologii*, tłum. B. Banasiak, Łódź.
- Dobrzyńska T. (2006), *Genologia zintegrowana*, „Teksty Drugie”, z. 6.
- Domańska E. (2007), *„Zwrot performatywny” we współczesnej humanistyce*, „Teksty Drugie”, nr 5.
- Domańska E. (2008), *Humanistyka nie-antropocentryczna a studia nad rzeczami*, „Kultura Współczesna”, nr 3.
- Domańska E. (2011), *O nowej humanistyce z Ewą Domańską rozmawia Katarzyna Więckowska*, „Litteraria Copernicana”, nr 2.
- Domańska E. (2013), *Humanistyka ekologiczna*, „Teksty Drugie”, z. 1/2.
- Dressler W. U., Beaugrande R.-A. de (1990), *Wstęp do lingwistyki tekstu*, tłum. A. Szwedek, Warszawa.
- Dybel P. (2012), *Zagadka „drugiej płci”*, Kraków.
- Eco U. (1973), *Dzieło otwarte*, tłum. J. Gąluska, L. Eustachiewicz, A. Kreisberg, M. Oleksiuk, Warszawa.
- Eco U. (1994), *Lector in fabula*, tłum. P. Salwa, Warszawa.

- Eco U. (1995), *Sześć przechadzek po lesie fikcji*, tłum. J. Jarniewicz, Warszawa.
- Eco U. (1996), *Superman w kulturze popularnej*, tłum. J. Ugniewska, Warszawa.
- Eco U. (2007), *Podziemni bogowie*, tłum. J. Ugniewska i P. Salwa, Warszawa.
- Eco U. (2009), *Teoria semiotyki*, tłum. M. Czerwiński, Kraków.
- Eco U. (2010), *Apokaliptycy i dostosowani. Komunikacja masowa a teorie komunikacji masowej*, tłum. P. Salwa, Warszawa.
- Eco U. (2012), *Po drugiej stronie lustra*, tłum. J. Wajs, Warszawa.
- Eco U., Carrière J.-C. (2010), *Nie myśl, że książki znikną*, tłum. J. Kotas, Warszawa.
- Even-Zohar I. (2007), *Teoria polisystemów*, tłum. K. Lukas, „Przestrzenie Teorii” nr 7.
- Fish S. (1983), *Literatura w czytelniku: stylistyka afektywna*, tłum. M. Fedewicz „Pamiętnik Literacki”, z. 1.
- Fish S. (2012a), *Interpretacja, retoryka, polityka*, red. A. Szahaj, Kraków.
- Fish S. (2012b), *Profesjonalna poprawność. Badania literackie a polityczna zmiana*, tłum. S. Wójtowicz, Poznań.
- Frydryczak B. (1993), *Optymizm estetyki postmodernistycznej, czyli kicz albo sztuka radosna*, Warszawa–Poznań.
- Frye N. (1969), *Mit, fikcja, przemieszczenie*, tłum. E. Muskat-Tabakowska, „Pamiętnik Literacki”, z. 2.
- Frye N. (1976), *Archetypy literatury*, tłum. A. Bejska, w: *Współczesna teoria badań literackich za granicą. Antologia*, oprac. H. Markiewicz, t. II, Kraków.
- Gajewska G. (2013), *O przedmiotach nacechowanych erotycznie z perspektywy studiów nad rzeczami*, „Teksty Drugie”, z. 1/2.
- Gasparow B. (1991), *Szkoła tartuska lat 60-tych jako zjawisko semiotyczne*, przeł. B. Żyłko, „Pamiętnik Literacki”, z. 2.
- Geertz C. (1997), *O gatunkach zmańonych*, w: *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. R. Nycz, Kraków.
- Genette G. (1992), *Palimpsesty. Literatura drugiego stopnia*, tłum. A. Milecki, w: *Współczesna teoria badań literackich za granicą. Antologia*, red. H. Markiewicz, t. 4, cz. 2, Kraków.
- Genologia dzisiaj* (2000), red. W. Bolecki i I. Opacki, Warszawa.
- Genologia polska* (1983), red. E. Miodońska-Brookes, A. Kulawik, Warszawa.
- Giddens A. (2008), *Konsekwencje nowoczesności*, tłum. E. Klekot, Kraków.
- Guiraud P. (1974), *Semiologia*, tłum. S. Cichowicz, Warszawa.
- Głowiński M. (1968), *Porządek, chaos, znaczenie. Szkice o powieści współczesnej*, Warszawa.
- Głowiński M. (1969), *Powieść młodopolska. Studium z poetyki historycznej*, Wrocław.
- Głowiński M. (1980), *Mimesis językowa w wypowiedzi literackiej*, „Pamiętnik Literacki”, z. 4.
- Głowiński M. (1986), *O intertekstualności*, „Pamiętnik Literacki”, z. 4.
- Głowiński M. (1997), *Narracje literackie i nieliterackie*, Kraków.
- Głowiński M. (1998), *Dzieło wobec odbiorcy*, Kraków.
- Głowiński M. (2000), *Intertekstualność, groteska, parabola*, Kraków.
- Głowiński M. (2005), *Wiedza o literaturze wobec nauk o kulturze*, w: *Polonistyka w przebudowie. Literaturoznawstwo — wiedza o języku — wiedza o kulturze — edukacja. Zjazd polonistów Kraków, 22–25 września 2004*, pod red. M. Czermińska i in., t. II, Kraków.
- Grajewski W. (1980), *Jak czytać utwory fabularne*, Warszawa.
- Grajewski W. (2003), *Maszyny dialogowe. Szkice teoretycznoliterackie*, Kraków.

- Greenblatt S. (1992), *Marvelous Possessions: The Wonder of the New World*, Chicago.
- Greenblatt S. (2006a), *Poetyka kulturowa, Pisma wybrane*, red. i wstęp K. Kujawińska Courtney, Kraków.
- Greenblatt S. (2006b), *Rezonans i zachwyt*, tłum. J. Margański, w: *Teorie literatury XX wieku. Antologia*, red. A. Burzyńska, M. P. Markowski, Kraków.
- Greimas A. J. (1984), *Elementy gramatyki narracyjnej*, tłum. Z. Kruszyński, „Pamiętnik Literacki”, z. 4.
- Greimas A. J. (1989), *Ku teorii interpretacji opowiadania mitycznego*, tłum. A. Grzegorzczak i E. Umińska-Plisenko, w: *Rytuał i narracja*, Leach E., Greimas A. J., Warszawa.
- Grochowski G. (2000), *Tekstowe hybrydy*, Wrocław.
- Grochowski G. (2006), *O literackich użyciach znaków ikonicznych*, „Teksty Drugie”, z. 4.
- Habermas J. (2007), *Filozoficzny dyskurs nowoczesności*, tłum. M. Łukasiewicz, Kraków.
- Hassan I. (1983), (), czyli *Finnegans Wake a wyobrażenia postmodernistyczna*, tłum. A. Kołyszko, w: *Nowa proza amerykańska*, red. Z. Lewicki, Warszawa.
- Hawkes T. (1988), *Strukturalizm i semiotyka*, tłum. J. Sieradzki, Warszawa.
- Hernas Cz. (1978), *Miejsce badań nad folklorem literackim*, w: *Teoria kultury. Folklor a kultura*, red. M. Waliński, Katowice.
- Humanistyka XXI wieku* (2012), red. Ł. Bukowiecki, M. Cabaj, B. Ramza i in., Warszawa.
- Humanistyka polska w latach 1945–1990* (2006), red. U. Jakubowska i J. Myśliński, Warszawa.
- Humphrey R. (1970), *Strumień świadomości — techniki*, tłum. S. Amsterdamski, „Pamiętnik Literacki”, z. 4.
- Hutcheon L. (1984), *Narcissistic Narrative: The Metafictional Paradox*, London–New York.
- Hutcheon L. (1985), *A Theory of Parody: The Teachings of Twentieth-Century Art Forms*, London–New York.
- Hutcheon L. (1988), *A Poetics of Postmodernism: History, Theory, Fiction*, London–New York.
- Hutcheon L. (1994), *Irony's Edge: The Theory and Politics of Irony*, London–New York.
- Huyssen L. (1986), *After the Great Divide: Modernism, Mass Culture, Postmodernism*, Bloomington.
- Ingarden R. (1958), *Studia z estetyki*, t.2, tłum. M. Turowicz, Warszawa.
- Ingarden R. (1960), *O dziele literackim. Badania z pogranicza ontologii, teorii języka i filozofii literatury*, tłum. M. Turowicz, Warszawa.
- Ingarden R. (1966a), *O poznawaniu dzieła literackiego; O różnych rozumieniach „prawdziwości” w dziele sztuki (4: Podstawowe twierdzenia o budowie dzieła literackiego)*, w: *Studia z estetyki*, t. 1, Warszawa.
- Ingarden R. (1966b), *O tzw. prawdzie w literaturze*, w: *Studia z estetyki*, t. 1, Warszawa.
- Interpretacja i nadinterpretacja* (1996), Eco U., Rorty R., Culler J., Brooke-Rose Ch., tłum. T. Bieroń, Kraków.
- Iser W. (1980), *Apelatywna struktura tekstów: nieokreśloność jako warunek oddziaływania prozy literackiej*, tłum. M. Kłańska, „Pamiętnik Literacki”, z. 1.
- Iser W. (2006), *Czym jest antropologia literatury*, tłum. A. Kowalcze-Pawlik, „Teksty Drugie”, z. 5.
- Ja–Inny. Wokół Bachtina. Antologia* (2009), red. D. Ulicka, t. 1–2, Kraków.
- Jameson F. (2011), *Postmodernizm, czyli logika kulturowa późnego kapitalizmu*, tłum. M. Płaza, Kraków.
- Jameson F. (2012), *Nowa historia literatury po końcu nowego*, tłum. O. Mastela, „Teksty Drugie”, z. 3.

- Jakobson R. (1960), *Poetyka w świetle językoznawstwa*, tłum. K. Pomorska, Wrocław.
- James W. (2004), *Pragmatyzm*, tłum. M. Filipczuk, Kraków.
- Jastrzębski J. (1982), *Czas relaksu. O literaturze masowej i jej okolicach*, Wrocław.
- Jauss H. R. (1986), *Wzorce interakcji w procesie identyfikacji z bohaterem*, tłum. W. Bialik, w: *Współczesna myśl literaturoznawcza w RFN*, wyb. H. Orłowski, Warszawa.
- Jeziorska-Haładyj J. (2013), *Tekstowe wykładniki fikcji*, Warszawa.
- Kaniewska B. (2000), *Śladami Tristrama Shandy*, Poznań.
- Kłosiński K. (2011), *Literaturoznawczy darwinizm*, „Teksty Drugie”, z. 3.
- Kołąkowski L. (1978), *Husserl — filozofia doświadczenia rozumiejącego*, w: *Drogi nowoczesnej filozofii*, oprac. M. Siemek, Warszawa.
- Komparatystyka dla humanistów* (2011), red. M. Dąbrowski, Warszawa.
- Kompozycja i genologia* (2009), red. A. Gajewska, Poznań.
- Konicka H. (2009), *Wyznaczniki literackości w perspektywie pragmatycznej*, „Teksty Drugie”, z. 3.
- Kowalewski J., Piasek W. [red.] (2010), *„Zwroty” badawcze w humanistyce*, Olsztyn.
- Kozicka D. (2012), *Krytyczne (nie)porządki. Studia o współczesnej krytyce literackiej w Polsce*, Kraków.
- Koziołek R. (2011), *Kompleks Darwina*, „Teksty Drugie”, z. 3.
- Kraska M. (2013), *Prosta sztuka zabijania*, Gdańsk.
- Kraskowska E. (2011), *Krytyka krytyczności*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich”, nr 54/108, z. 2.
- Krasoń K. (1997), *Układ przestrzenno-ruchowy jako element intersemiotycznego tekstu literackiego*, w: *Problemy kształcenia literackiego w edukacji wczesnoszkolnej*, red. J. Kida, Rzeszów.
- Krauss R. E. (2011), *Oryginalność awangardy i inne mity modernistyczne*, tłum. M. Szuba, Gdańsk.
- Kuhn T. S. (2009), *Struktura rewolucji naukowych*, tłum. H. Ostromęcka, Warszawa.
- Kulturowa teoria literatury. Główne pojęcia i problemy* (2006), red. M. P. Markowski i R. Nycz, Kraków.
- Kulturowa teoria literatury 2* (2012) red. T. Walas, R. Nycz, Kraków.
- Kulturowe wizualizacje doświadczenia* (2010), red. W. Bolecki i A. Dziadek, Warszawa.
- Kundera M. (2004), *Sztuka powieści*, tłum. M. Bieńczyk, Warszawa.
- Kundera M. (2005), *Zasłona*, tłum. M. Bieńczyk, Warszawa.
- Kurek M. (2003), *Powieść totalna. Wokół narracyjnych teorii Ernesta Sabato i Mario Vargasa Llosy*, Wrocław.
- LaCapra D. (2009), *Historia w okresie przejściowym*, tłum. K. Bojarska, Kraków.
- Latour B. (2010), *Splatając na nowo to, co społeczne. Wprowadzenie do teorii aktora-sieci*, tłum. A. Derra, K. Arbiszewski, Kraków.
- Lem S. (1968), *Filozofia przypadku. Literatura w świetle empirii*, Warszawa.
- Leśniakowska M. (2009), *Doświadczenie kulturowych wizualizacji*, „Teksty Drugie”, z. 1/2.
- Levinson S. C. (2010), *Pragmatyka*, tłum. T. Ciecierski, K. Stachowicz, Warszawa.
- Liberatura* (2003), red. Z. Fajfer, Kraków.
- Lipszyc A. (2012), *Sprawiedliwość na końcu języka. Czytanie Waltera Benjamina*, Kraków.
- Literackie reprezentacje doświadczenia* (2007), red. W. Bolecki i E. Nawrocka, Warszawa.
- Literatura i jej interpretacje* (1987), red. L. Nyirő, Warszawa.
- Literatura i wiedza* (2006), red. W. Bolecki i E. Dąbrowska, Warszawa.
- Łebkowska A. (1991), *Fikcja jako możliwość. Z przemian prozy XX wieku*, Kraków.

- Łebkowska A. (2006), *Narracja*, w: *Kulturowa teoria literatury. Główne pojęcia i problemy*, red. M. P. Markowski i R. Nycz, Kraków.
- Łebkowska A. (2010), *Między antropologią literatury i antropologią literacką*, w: *Jaka antropologia literatury jest dzisiaj możliwa?*, red. P. Czapliński, A. Legeżyńska, M. Telicki, Poznań.
- Łotman J. (1969), *O znaczeniach we wtórnych systemach modelujących*, tłum. J. Faryno, „Pamiętnik Literacki”, z. 1.
- Łotman J. (1984), *Wstęp; Sztuka jako język; Sztuka wśród innych systemów znaków*, w: *Struktura tekstu artystycznego*, tłum. A. Tanalska, Warszawa.
- MacCannell D. (2002), *Turysta. Nowa teoria klasy próżniaczej*, tłum. E. Klekot, A. Wieczorkiewicz, Warszawa.
- Markiewicz H. (1961), *R. Ingarden o dziele literackim*, „Estetyka”, t. II.
- Markiewicz H. (1980), *Wyznaczniki literatury*, w: *Główne problemy wiedzy o literaturze*, Kraków.
- Markiewicz H. (1985), *Polska nauka o literaturze. Zarys rozwoju*, Warszawa.
- Markiewicz H. (1988), *Odmiany intertekstualności*, „Ruch Literacki”, z. 4/5.
- Markiewicz H. (1989), *Rzut oka na najnowszą teorię badań literackich za granicą*, w: *Literaturoznawstwo i jego sąsiedztwa*, Warszawa.
- Markiewicz H. (1995), *Fikcja powieściowa*, w: *Teorie powieści za granicą*, Warszawa.
- Markiewicz H. (1996a), *Obrazowość a ikoniczność literatury*, w: *Idem, Wymiary dzieła literackiego*, Kraków.
- Markiewicz H. (1996b), *Rodzaje i gatunki literackie*, w: *Główne problemy wiedzy o literaturze*, Kraków.
- Markowski M. P. (1999), *Ciało, które czyta, ciało, które pisze*, w: *S/Z*, Barthes R., Warszawa.
- Markowski M. P. (2000), *Zwrot etyczny w badaniach literackich*, „Pamiętnik Literacki”, z. 1.
- Markowski M. P. (2006), *Antropologia, humanizm, interpretacja*, w: *Kulturowa teoria literatury*, red. M. P. Markowski i R. Nycz, Kraków.
- Markowski M. P. (2011), *Humanistyka: niedokończony projekt*, „Teksty Drugie”, z. 6.
- Markowski M. P. (2013), *Polityka wrażliwości. Wprowadzenie do humanistyki*, Kraków.
- Martuszevska A. (1997), *„Ta trzecia”. Problemy literatury popularnej*, Gdańsk.
- Martuszevska A. (2010), *Prawda w powieści*, Gdańsk.
- McHale B. (1996), *Od powieści modernistycznej do postmodernistycznej: zmiana dominanty*, tłum. M. P. Markowski, w: *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. R. Nycz, Kraków.
- Melberg A. (2002), *Teorie mimesis*, tłum. J. Balbierz, Kraków.
- Mitosek Z. (1974), *Literatura i stereotyp*, Wrocław.
- Mitosek Z. (2005), *Teorie badań literackich*, Warszawa.
- Mitosek Z. (2013), *Co z tą ironią?*, Gdańsk.
- Mizerkiewicz T. (2013), *Literatura obecna*, Kraków.
- Narracja i tożsamość* (2004), t. 1–2, red. W. Bolecki i R. Nycz, Warszawa.
- Narracja jako forma poznania świata* (2002), red. J. Trzebiński, Gdańsk.
- Narratologia* (2004), red. M. Głowiński, Gdańsk.
- Nijakowski L. M. (2010), *Pornografia. Historia, znaczenie, gatunki*, Warszawa.
- Nowoczesność jako doświadczenie* (2006), red. R. Nycz i A. Zeidler-Janiszewska, Kraków.
- Nussbaum M. (2001), *Upheavals of Thought*, Cambridge.
- Nussbaum M. (2002), *Czytać, aby żyć*, tłum. A. Bielik-Robson, „Teksty Drugie”, z. 1–2.

- Nycz R. (1993), *Nicowanie teorii. Uwagi o poststrukturalizmie*, w: *Tekstowy świat. Poststrukturalizm a wiedza o literaturze*, Warszawa.
- Nycz R. (1995), *Intertekstualność i jej zakresy: teksty, gatunki, światy*, w: *Tekstowy świat. Poststrukturalizm a wiedza o literaturze*, Warszawa.
- Nycz R. (1996a), *Obszary zainteresowań współczesnej teorii literatury*, „Ruch Literacki”, nr 1.
- Nycz R. (1996b), *Sylwy współczesne*, Kraków.
- Nycz R. (2000a), *Osoba w nowoczesnej literaturze: ślady obecności*, w: *Osoba w literaturze i komunikacji literackiej*, red. E. Balcerzan i W. Bolecki, Warszawa.
- Nycz R. (2000b), *Tekstowy świat. Poststrukturalizm a wiedza o literaturze*, Kraków.
- Nycz R. (2001), *Literatura jako trop rzeczywistości*, Kraków.
- Nycz R. (2006a), *Kulturowa natura, słaby profesjonalizm. Kilka uwag o przedmiocie poznania literackiego i statusie dyskursu literaturoznawczego*, w: *Kulturowa teoria literatury. Główne pojęcia i problemy*, red. M. P. Markowski, R. Nycz, Kraków.
- Nycz R. (2006b), *Literatura nowoczesna wobec doświadczenia*, „Teksty Drugie”, z. 6.
- Nycz R. (2013), *W stronę humanistyki innowacyjnej: tekst jako laboratorium*, „Teksty Drugie”, z. 1/2.
- Odkrywanie modernizmu* (2004), red. R. Nycz, Kraków.
- Ostrożnie z literaturą! przykłady, wykłady oraz inne rady* (2000), red. S. Balbus i W. Bolecki, Warszawa.
- Peirce Ch. S. (1997), *Wybór pism semiotycznych*, wyb. H. Buczyńska-Garewicz, tłum. R. Mirek, A. J. Nowak, Warszawa.
- Pfister M. (1991), *Koncepcje intertekstualności*, tłum. M. Łukasiewicz, „Pamiętnik Literacki”, z. 4.
- Phillips M. (2011), *Mikroskopowe i literackie historie: problemy gatunkowości i dystansu*, tłum. J. Płuciennik, M. Wróblewski, „Teksty Drugie” nr 4.
- Płuciennik J. (2004), *Literackie identyfikacje i oddźwięki. Poetyka a empatia*, Łódź.
- Płuciennik J. (2006), *Empiryzm i nowożytna literatura: przypadek „Tristrama Shandy” Laurence’a Sterne’a*, w: *Literatura i wiedza*, red. W. Bolecki i E. Dąbrowska, Warszawa.
- Polska genologia literacka* (2007), red. R. Cudak, Warszawa.
- Polska genologia lingwistyczna* (2008), red. D. Ostaszewska i R. Cudak, Warszawa.
- Polska genologia. Gatunek w literaturze współczesnej* (2009), red. R. Cudak, Warszawa.
- Postmodernizm. Antologia przekładów* (1996), red. R. Nycz, Kraków.
- Porebski M. (1984), *Krytycy i metoda*, w: *Badania nad krytyką literacką*, red. M. Głowiński i K. Dybczak, Seria: *Z dziejów form artystycznych w literaturze polskiej*, t. LXV, Warszawa.
- Prajzner K. (2009), *Tekst jako świat i gra*, Łódź.
- Praktyki opowiadania* (2001), red. B. Owczarek, Z. Mitosek, W. Grajewski, Kraków.
- Praz M. (1981), *Mnemosyne. Rzecz o powinowactwie literatury i sztuk plastycznych*, tłum. W. Jekiel, Warszawa.
- Propp W. (1976), *Morfologia bajki*, tłum. W. Wojtyga-Zagórska, Warszawa.
- Rachwał T. (2000), *Genologiczne konteksty, czyli narodziny nie-gatunku*, w: *Genologia i konteksty*, red. C. Dudka i M. Mikołajczyk, Zielona Góra.
- Ricoeur P. (2006), *O interpretacji*, w: *Teorie literatury XX wieku. Antologia*, Kraków.
- Rosner K. (1981), *Prace literaturoznawcze J. Łotmana*, w: *Semiotyka strukturalna w badaniach nad literaturą*, Kraków.
- Rosner K. (1999), *Narracja jako struktura rozumienia*, „Teksty Drugie” nr 3(56).

- Rosner K. (2006), *Narracja, tożsamość i czas*, Kraków.
- Rorty R. (1996), *Przygodność, ironia i solidarność*, tłum. W. J. Popowski, Warszawa.
- Rorty R. (2009a), *Filozofia jako polityka kulturalna*, tłum. B. Baran, Warszawa.
- Rorty R. (2009b), *Przygodność, ironia i solidarność*, przeł. W. Popowski, Warszawa.
- Różanowski R. (2008), *Zrozumieć Adorna*, „Dyskurs”, nr 9.
- Ruchome granice literatury* (2009), red. S. Wysłouch i B. Przymuszały, Warszawa.
- Saussure F. de (1991), *Kurs językoznawstwa ogólnego*, tłum. K. Polański, Warszawa.
- Sawicki S. (1981), *Gatunek literacki: pojęcie klasyfikacyjne, typologiczne, polityczne?*, w: *Poetyka. Interpretacja, Sacrum*, Warszawa.
- Scholes R. (1979), *Fabulation and Metafiction*, Urbana–Chicago–London.
- Searle J. (1980), *Status logiczny wypowiedzi fikcyjnej*, tłum. H. Buczyńska-Garewicz, „Pamiętnik Literacki”, z. 2.
- Sendyka R. (2006), *Nowoczesny esej*, Kraków.
- Shusterman R. (1992), *Pragmatist Aesthetics: Living beauty, Rethinking Art*, Oxford.
- Skwarczyńska S. (1948), *Systematyka głównych kierunków w badaniach literackich*, Łódź.
- Skwarczyńska S. (1965a), *Rzut oka na rozwój teorii badań literackich od kierunków romantycznych do postpozytywistycznych*, w: *Teoria badań literackich za granicą. Antologia*, wybór, wstęp, komentarze S. Skwarczyńskiej, t. I, cz. I, Kraków.
- Skwarczyńska S. (1965b), *Wstęp do nauki o literaturze*, t. 3, Warszawa.
- Skwarczyńska S. (1971), *Stylizacja i jej miejsce w nauce o literaturze*, w: *Wokół teatru i literatury*, Warszawa.
- Skwarczyńska S. (1983), *Genologia literacka w świetle zadań nauki o literaturze [1952]*, w: *Genologia dzisiaj*, Warszawa.
- Sławiński J. (1976), *Analiza, interpretacja i wartościowanie dzieła literackiego*, w: *Problemy metodologiczne współczesnego literaturoznawstwa*, red. H. Markiewicz i J. Sławiński, Kraków.
- Sławiński J. (2006), *Miejsce interpretacji*, Gdańsk.
- Somoza J. (2003), *Jaskina filozofów*, tłum. A. Rurarz, Warszawa.
- Sontag S. (2012), *Przeciw interpretacji i inne eseje*, Kraków.
- Sporne i bezsporne problemy współczesnej wiedzy o literaturze* (2002), red. W. Bolecki i R. Nycz, Warszawa.
- Stanzel F. (1980), *Typowe formy powieści*, w: *Teorie form narracyjnych w niemieckim kręgu językowym. Antologia*, wybór, oprac. i tłum. R. Handke, Kraków.
- Sterne L. (1999), *Tristram Shandy*, London.
- Sterne L. (2001), *Życie i myśli JW Pana Tristrama Shandy*, tłum. K. Tarnowska, Warszawa.
- Szajnert D. (2011), *Intencja autora i interpretacja — między inwencją a atencją. Teksty i parateksty*, Łódź.
- Teoria–Literatura–Życie. Praktykowanie teorii w humanistyce współczesnej* (2012), red. R. Nycz i A. Legeżyńska, Warszawa.
- Teoria nad-interpretacją?* (2012), red. J. Olejniczak, M. Baron, P. Tomoczek, Katowice.
- Teorie wywrotowe* (2012), red. A. Gajewskiej, Poznań.
- Tomasik T. (1990), *O ludyczności tekstu literaturoznawczego*, „Teksty Drugie”, nr 5/6.
- Ugrešić D. (2013), *Kultura karaoke*, tłum. D. J. Ćirlić, Kraków.
- Ulicka D. (2005), „Zwrot” etyczny w badaniach literackich, w: *Polonistyka w przebudowie. Literaturoznawstwo — wiedza o języku — wiedza o kulturze — edukacja. Zjazd polonistów Kraków, 22–25 września 2004*, pod red. M. Czermińska, t. 1, Kraków.
- Uniłowski K. (2011), *Czy gatunki i konwencje ewoluują (dzisiaj)?*, „Teksty Drugie”, z. 3.

- Uniłowski K. (2013), *Prawo krytyki. O nowoczesnym i ponowoczesnym pojmowaniu literatury*, Katowice.
- Walton K. (1990), *Mimesis as Make Believe*, Cambridge.
- Watt I. (1973), *Narodziny powieści*, tłum. A. Kreczmar, Warszawa.
- White H. (2000), *Poetyka pisarstwa historycznego*, tłum. E. Domańska, Kraków.
- White H. (2009), *Proza historyczna*, tłum. R. Boryśławski i in., red. E. Domańska, Kraków.
- Wieczorkiewicz A. (2012), *Apetyt turysty*, Kraków.
- Wierzbicka A. (1983), *Genry mowy*, w: *Tekst i zdanie*, red. T. Dobrzyńska i E. Janus, Wrocław.
- Williams L. (2010), *Hard-core. Władza, przyjemność i „szaleństwo widzialności”*, tłum. J. Burzyńska, I. Hansz, M. Wojtyna, Gdańsk.
- Williams L. (2013), *Seks na ekranie*, tłum. M. Wojtyna, Gdańsk.
- Winięcka E. (2011), *Dystans — figura nowoczesności*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” nr 54, z. 2 (108).
- Witosz B. (2002), *Gatunek — sporny problem współczesnej refleksji tekstologicznej*, w: *Sporne i bezsporne problemy współczesnej wiedzy o literaturze*, red. W. Bolecki i R. Nycz, Warszawa.
- Wnuk A. (2012), *O potrzebie porównawczego badania gatunków literackich*, „Tekstualia” 4. *W sprawie Agambena. Konteksty krytyki* (2010), red. Ł. Musiał, M. Ratajczak, Poznań.
- Wysłouch S. (1994), *Literatura a sztuki wizualne*, Warszawa.
- Wysłouch S. (2001), *Literatura i semiotyka*, Warszawa.
- Wysłouch S. (2005), *Nowa genologia — rewizje i reinterpretacje*, w: *Polonistyka w przebudowie. Literaturoznawstwo — wiedza o języku — wiedza o kulturze — edukacja*, pod red. M. Czermińska, t. 1, Kraków.
- Zeidler-Janiszewska A. (2006a), *Kierunki zwrotu ikonizacyjnego w naukach o kulturze*, „Teksty Drugie”, z. 4.
- Zeidler-Janiszewska A. (2006b), *O tzw. zwrocie ikonizacyjnym we współczesnej humanistyce*. *Kilka uwag wstępnych*, „Dyskurs”, nr 4.
- Zgorzelski Cz. (1949), *Duma, poprzedniczka ballady*, Toruń.
- Ziomek J. (1980), *Powinowactwa literatury. Studia i szkice*, Warszawa.
- Żytko B. (2009), *Semiotyka kultury. Szkoła tartusko-moskiewska*, Gdańsk.

Teoria komiksu i sztuk wizualnych

- Abbott L. L. (1986), *Comic Art: Characteristics and Potentialities of a Narrative Medium*, „Journal of Popular Culture”, vol. 19.4.
- Abell C. (2012), *Comics and Genre*, in: *The Art of Comics: A Philosophical Approach*, eds. A. Meskin, R. T. Cook, Oxford.
- Antropologia kultury wizualnej* (2012), red. I. Kurz, P. Kwiatkowska, Ł. Zaremba, Warszawa.
- Arnheim R. (1986), *The Images of Pictures and Words*, „Word and Image” 2.4.
- Arnheim R. (2011), *Myślenie wzrokowe*, tłum. M. Chojnacki, Gdańsk.
- Badman D. (2010), *Talking, Thinking, and Seeing in Pictures: Narration, Focalization, and Ocularization in Comics Narratives*, „International Journal of Comic Art”, vol. 2.
- Baetens J. (2001), *Revealing Traces. A New Theory of Graphic Enunciation*, in: *The Language of Comics, Word and Image*, eds. R. Varnum, Ch. T. Gibbons, Jackson.
- Baetens J. (2008), *Graphic Novels: Literature Without Text?*, „English Language Notes” 46/2.
- Baetens J., Frey H. (2014), *The Graphic Novel: An Introduction*, New York.
- Banach A. (1966), *Mała historia komiksów*, w: *Pismo i obraz*, Kraków.

- Banks M. (2009), *Materiały wizualne w badaniach jakościowych*, Warszawa.
- Barańczak S. (1990), *Książki najgorsze i parę innych ekscesów krytycznoliterackich*, Poznań.
- Barchas J. (2003), *Graphic Design, Print Culture, and the Eighteenth-Century Novel*, New York.
- Beaty B. (2007), *Unpopular Culture: Transforming the European Comic Book in The 1990s*, Toronto.
- Beaty B. (2013), *Komiks kontra sztuka*, tłum. A. Kaczmarek, M. Cieślík, Warszawa.
- Becker S. (1959), *Comic Art in America*, New York.
- Belting H. (2012), *Antropologia obrazu. Szkice do nauki o obrazie*, tłum. M. Bryl, Kraków.
- Beronā D. A. (2008), *Wordless Books: The Original Graphic Novels*, New York.
- Bednarczyk A. (2002), *Wizualizacja tekstu w oryginale i przekładzie*, w: *Dwudziestowieczna ikonosfera w literaturach europejskich. Wizualizacja w literaturze*, red. B. Tokarz, Katowice.
- Bednarczyk A. (2008), *Obraz i tekst przekładzie (wiersz — plakat — karykatura)*, w: *Awan-gardowa encyklopedia czyli słownik rozumowany nauk, sztuk i rzemiosł wszelkich. Prace ofiarowane profesorowi Grzegorzowi Gaǳdzie*, red. I. Hübner, A. Izdebska, J. Pluciennik, D. Szajnert, Łódź.
- Berger J. (1972), *Ways of Seeing*, London.
- Berger J. (2008), *Sposoby widzenia*, tłum. M. Bryl, Warszawa.
- Birek W. (1988), *Poetyka opowieści rysunkowej. Zagadnienie potencjalności tworzyw*, praca magisterska (maszynopis), Łódź.
- Birek W. (1995), *Wielcy obiecujący kryzys. Komiks w Polsce lat 90.*, „NaGłos”, nr 20.
- Birek W. (2000), *Komiks końca tysiąclecia*, w: *Komiks. Antologia komiksu polskiego*, Warszawa.
- Birek W. (2004), *Główne problemy teorii komiksu*, Rzeszów [maszynopis doktoratu obro-nionego na Uniwersytecie Rzeszowskim].
- Birek W. (2009), *Powieść graficzna*, hasło w: „Zagadnienia Rodzajów Literackich”, nr 52, z. 1–2 (103–104).
- Błażejczyk M. (2001), *Koń jaki jest, każdy widzi, czyli o definicji komiksu* [online:] http://www.zeszytykomiksowe.org/definicja_kom.
- Bodmer M. (1985), *Comics: Semiotic and Pragmalinguistic Approaches to a Mixed Medium*, Zurich.
- Bongco M. (2000), *Reading Comics: Language, Culture, and the Concept of the Super-hero in Comic Books*, New York.
- Bowler B. (1970), *The Word as Image*, London.
- Brenner R. E. (2007), *Understanding Manga and Anime*, New York.
- Bussert L. (2005), *Comic Books and Graphic Novels: Digital Resources for an Evolving Form of Art and Literature*, „C&RL News”, vol. 66, no. 2.
- Byrd R., Hoskin M. (2004), *The Official Handbook of the Marvel Universe. Golden Age Marvel*, New York.
- Carrier D. (2002), *The Aesthetics of Comics*, New York.
- Carroll N. (1996), *Theorizing the Moving Image*, Cambridge.
- Chaciński B. (1995), *Profesorskie fascynacje*, „EX LIBRIS” nr 75.
- Chaciński M. (2003), *Szara strefa moralności*, „Esensja” [online:] <http://esensja.pl/komiks/recenzje/tekst.html?id=767>.
- Chatman S. (1980), *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, New York.

- Chmielecki K. (2008), *Od »cultural studies« do »visual culture studies«. Tendencje rozwoju refleksji kulturoznawczej w odpowiedzi na zwrot obrazowy*, w: *Tożsamość kulturoznawstwa*, red. A. Pankowicz, J. Rokicki i P. Plichta, Kraków.
- Chute H. (2008), *Comics as Literature? Reading Graphic Narrative*, „PMLA”, vol. 123/2.
- Chute H. (2010), *Graphic Women: Life Narrative and Contemporary Comics*, New York.
- Clute J., Nicholls P. (2011), *Graphic Novel*, in: *Encyclopedia of Science Fiction*, eds. J. Clute, P. Nicholls, London.
- Cohn N. (2003), *Early Writings on Visual Language*, Berkeley.
- Cohn N. (2014), *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*, New York.
- Comics & Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics* (2000), ed. A. Magnussen, Copenhagen.
- Comics & Ideology* (2001), eds. M. P. McAllister, E. H. Sewell, I. Gordon, P. Lang, New York.
- A Comics Studies Reader* (2012), eds. J. Heer, K. Worcester, Jackson.
- Czekalski S. (2006), *Intertekstualność i malarstwo. Problemy badań nad związkami obrazowymi*, Poznań.
- Davidson S. (1982), *The Penguin Book of Political Comics*, London.
- Derrida J. (2003), *Prawda w malarstwie*, tłum. M. Kwietniewska, Gdańsk.
- Didi-Huberman G. (2011), *Przed obrazem*, tłum. B. Brzezicka, Gdańsk.
- DiPaolo M. (2011), *War, Politics and Superheroes. Ethics and Propaganda in Comics and Film*, Jefferson.
- Dunin J. (1972), *Prolegomena do „komiksologii”*, „Literatura Ludowa”, nr 6.
- Eisner W. (1993), *Comics & Sequential Art*, Tamarac.
- Eisner W. (1995), *Graphic Storytelling*, New York.
- Eisner W. (2002) zapis wystąpienia Willa Eisnera na University of Florida z 2002 roku opublikowany w magazynie Image&Text (dostęp 04.2004), tłum. S. Frąckiewicz.
- Estren M. J. (1993), *A History of Underground Comics*, Berkeley.
- Foucault M. (1973), *This Is Not a Pipe*, trans. J. Harkness, Berkeley.
- Frąckiewicz S. (2012), *Wyjście z getta. Rozmowy o kulturze komiksowej w Polsce*, Warszawa.
- García S. (2015), *On the Graphic Novel*, Jackson.
- Gerard W. B. (2006), *Laurence Sterne and the Visual Imagination*, Hampshire.
- The Graphic Novel* (2001), ed. J. Baetens, Leuven.
- Gravett P. (2004), *Manga: 60 Years of Japanese Comics*, New York.
- Gravett P. (2005a), *Graphic Novels: Everything You Need to Know*, New York.
- Gravett P. (2005b), *Graphic Novels: Stories to Change Your Life*, New York.
- Groensteen T. (2007), *The System of Comics*, trans. B. Beaty, N. Nguyen, Jackson.
- Groensteen T. (2013), *Comics and Narration*, trans. A. Miller, Jackson.
- Grove L. (2010), *Comics in French: The European Bande Dessinée in Context*, New York.
- Grzegorzewicz K. (2005), *Opinie o komiksie*, „Zeszyty komiksowe” nr 3.
- Grzegorzewicz K. (2006), *Anglojęzyczne badania komiksu*, „Zeszyty Komiksowe”, nr 5.
- Hatfield Ch. (2005), *Alternative Comics. An Emerging Literature*, Jackson.
- History and Politics in French-Language Comics and Graphic Novels* (2011), ed. M. McKinney, Jackson.
- Ingelsrud J. E., Allen K. (2011), *Reading Japan Cool: Patterns of Manga Literacy and Discourse*, „Keio Communication Review”, 33.

- Janos L. (1966), *W obronie komiksów*, „Ameryka”, nr 92.
- Jarzębski J. (2001), *Myszy i inne zwierzęta*, „Tygodnik Powszechny” 20 maja 2001.
- Jeziorski W. (1996), *Dlaczego w Polsce nie ma komiksów?*, „Czas komiksu. Antologia 2”, Łódź.
- Jeziorski W. (1997), *Polskie magazyny komiksowe. Rok 1998–1995*, »Komiks«, „Czas Komiksu. Antologia 5”, Łódź.
- Jüngst H. (2008), *Translating Manga*, in: *Comics in Translation*, ed. F. Zanettin, Manchester.
- Kaplan A. (2004), *From Krakow to Krypton: Jews and Comic Books*, New York.
- Kasiński P. (2001), *Maus w Polsce*, „Arena-Komiks”, nr 4/5.
- Kasiński P. (2002), *Bum, bóm czy boom?*, „Arena Komiks”, nr 8.
- Kociuba M. (2001), *Antropologia poznania obrazowego. Rola obrazu i dyskursu w poznawczym ujmowaniu świata*, Lublin.
- Komiks w Polsce a komiks polski* (2002), red. K. Skrzypczyk, Łódź.
- Komiks jako element kultury współczesnej* (2003), red. K. Skrzypczyk, Łódź.
- Komiks w tyglu uwarunkowa* (2004), red. K. Skrzypczyk, Łódź.
- Komiks w dobie postmodernizmu* (2005), red. K. Skrzypczyk, Łódź.
- Komiks i jego bohaterowie* (2006), red. K. Skrzypczyk, Łódź.
- Komiks polski — mistrzowie i ich dzieła* (2007), red. K. Skrzypczyk, Łódź.
- Komiks a problem kiczu* (2009), red. K. Skrzypczyk, Łódź.
- KOntekstowyMIKS. Przez opowieści graficzne do analiz kultury współczesnej* (2011), red. G. Gajewska i R. Wójcik, Poznań.
- Kovacs G., Marshall C. W. (2011), *Classics and Comics*, Oxford.
- Kowalewski H. (2008), *Conceptual Blending and Sign Formation*, „The Public Journal of Semiotics”, 2 (2).
- Kowalewski H. (2011a), *Amalgamaty konceptualne*, blog Semiomiks [online:] <http://semiomiks.blogspot.com/2011/01/amalgamaty-konceptualne.html>.
- Kowalewski H. (2011b), *Komiks jako tekst (?)*, [online:] blog Semiomiks [online:] <http://semiomiks.blogspot.com/2011/03/komiks-jako-tekst.html>; serwis Polter.pl [online:] <http://polter.pl/komiks/Komiks-jako-tekst-c22733>.
- Kukkonen K. (2011), *Comics as a Test Case for Transmedial Narratology*, „SubStance 40.1”, 12.
- Kukkonen K. (2013a), *Contemporary Comics Storytelling*, Lincoln.
- Kukkonen K. (2013b), *Studying Comics and Graphic Novels*, New Jersey.
- Kuliczowska K. (1974), *W obrazkowym mikroświecie*, „Literatura na Świecie” nr 8.
- Kunzle D. (1973), *The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1825*, California.
- Kunzle D. (1990), *History of the Comic Strip: The Nineteenth Century*, California.
- Kurc B. (2003), *Komiks. Opowiadanie obrazem*, Łódź.
- The Language of Comics* (2001), eds. R. Varnum, T. Gibbons, Jackson.
- Leong T. (2013), *Super Graphic. A Visual Guide to the Comic Book Universe*, San Francisco.
- Leśniak A. (2013), *Ikono filia. Francuska semiologia pikturalna i obrazy*, Warszawa.
- Linguistics and the Study of Comics* (2012), ed. F. Bramlett, New York.
- Literatura a malarstwo — malarstwo a literatura. Panorama myśli polskiej XX wieku* (2009), red. G. Królikiewicz, O. Płaszczewska, I. Puchalska, M. Siwiec, Kraków.
- Łukasiewicz M. (1967), *Batman, Asterix i inni*, „Wiedza i Życie”, nr 10.
- Magnussen A. (2000), *The Semiotics of C.S. Peirce as a Theoretical Framework for the Understanding of Comics in Comics and Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics*, eds. A. Magnussen, Copenhagen.
- Masłoń K. (2001), *Myszy i ludzie*, „Rzeczpospolita”, 5 maja 2001.

- McCloud S. (1993), *Understanding Comics*, New York.
- McCloud S. (2000), *Reinventing Comics*, New York.
- McGrath Ch. (2004), *Not Funnies*, „New York Times”, OCT. 31.
- Meskin A. (2007), *Defining Comics?*, „Journal of Aesthetics and Art Criticism”, nr 65 (1).
- Meskin A. (2012), *The Ontology of Comics*, in: *The Art of Comics: A Philosophical Approach*, eds. A. Meskin, R. T. Cook, Wiley-Blackwell, Oxford.
- Meteling A., Ahrens J. (2010), *Comics and the City: Urban Space in Print, Picture, and Sequence*, New York.
- Mikkonen K. (2008), *Presenting Minds in Graphic Narratives*, „Partial Answers: Journal of Literature and the History of Ideas” 6.2.
- Mikkonen K. (2009), *Presenting Minds in Graphic Narratives*, „Partial Answers: Journal of Literature and the History of Ideas”, vol. 6, no. 2.
- Mikkonen K. (2011), *Graphic Narratives as a Challenge to Transmedial Narratology: The Question of Focalization*, „Amerikastudien/ American Studies”, vol. 56 / „American Comic Books and Graphic Novels” 4.
- Mikkonen K. (2012), *Focalization in Comics – From the Specificities of the Medium to Conceptual Reformulation*, „Scandinavian Journal of Comic Art”, vol. 1.
- Miller A. (2011), *Marjane Satrapi's Persepolis: Eluding the Frames*, „L'Esprit créateur” 51.1.
- Misiora M. (2010), *Bibliografia komiksów wydanych w Polsce w latach 1905(1858)–1999*, Poznań.
- Mirzoeff N. (1999), *An Introduction to Visual Culture*, London.
- Mitchell W. J. T. (1986), *Iconology: Image, Text, Ideology*, Chicago.
- Mitchell W. J. T. (1995), *Picture Theory*, Chicago and London.
- Moore A. (2012), *Conversations*, Jackson.
- Multicultural Comics. From Zap to Blue Beetle* (2010), ed. F. L. Aldama, Austin.
- Murray Ch. (1997), *Reading Comics: Narrative and Visual Discourse*, in: *Comic Art. Papers Presented at the Scottish Word and Image Group Conference* [online:] „Retrieved November” 30, 2003, from [Http://www.dundee.ac.uk/english/swig/papers.htm](http://www.dundee.ac.uk/english/swig/papers.htm).
- Nasiłowska A. (2009), *Słowo i obraz*, „Teksty Drugie”, z. 5.
- Od fantastyki do komiksu. W kręgu gatunków filmowych* (1993) red. K. Sobotka, Łódź.
- Parowski M. (1978), *Komiks — chłopiec do bicia*, w: *Bez dubbingu*, Warszawa.
- Parowski M. (1984), *Komiks i my*, „Fantastyka”, nr 1.
- Parowski M., Rodek J. (1987), *Dlaczego komiks?*, „Komiks-Fantastyka” z. 1.
- Petersen R. (2011), *Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives*, New York.
- Petty J. (2006), *A Brief History of Comic Books*, Dallas.
- Pierre M. (1976), *La bande dessinée*, Paris.
- Poprzeczka M. (2008), *Inne obrazy*, Gdańsk.
- Postema B. (2013), *Narrative Structure in Comics: Making Sense of Fragments*, New York.
- Power N. O. (2009), *God of Comics: Osamu Tezuka and the Creation of Post-World War II Manga*, Jackson.
- Przybylski R. K. (1978), *Świat komiksu*, „Sztuka”, nr 2.
- Przybylski R. K. (1990), *Słowo i obraz w komiksie*, w: *Pogranicza i korespondencje sztuk*, pod red. T. Cieślakowskiej i J. Sławińskiego, Wrocław.
- Pustz M. (1999), *Comic Book Culture: Fanboys and True Believers*, Jackson.
- Rafaie E. El (2012), *Autobiographical Comics: Life Writing in Pictures*, Jackson.
- Rhoades S. (2008), *A Complete History of American Comic Books*, New York.

- Richter D. (2010), *Narrativity and Stasis in Martin Rowson's Tristram Shandy* [online:] <http://people.qc.cuny.edu/Faculty/david.Richter/Documents/rowson.pdf>.
- Rimmon-Kenan S. (2002), *Narrative fiction: Contemporary poetics*, London.
- Ripa C. (2004), *Ikonologia*, tłum. I. Kania, Kraków.
- Rusek A. (2001), *Tarzan, Matolek i inni. Cykliczne historyjki obrazkowe w Polsce w latach 1919–1939*, Warszawa.
- Rusek A. (2010), *Leksykon polskich bohaterów i serii komiksowych*, Poznań.
- Rusinek M. (2012), *Retoryka obrazu*, Gdańsk.
- Sabin R. (1993), *Adult Comics: An Introduction*, London.
- Sabin R. (1996), *Comics, Comix and Graphic Novels: A History of Comic Art*, New York.
- Saraceni M. (2003), *The Language of Comics*, New York.
- Screech M. (2005), *Masters of the Ninth Art: Bandes Dessinées and Franco-Belgian Identity*, Liverpool.
- Seal of Approval: The History of the Comics Code* (1998), Mississippi.
- Siromski M. (2002), *Kapitan Żbik vs. Kapitan Ameryka. Komiks w trybach propagandy*, w: *Komiks w Polsce a komiks polski. Antologia referatów sympozjum komiksologicznego*, red. K. Skrzypczyk, Łódź.
- Skarżyński J. (1985), *Komiks*, „Projekt”, nr 6.
- Słowo i obraz* (2010), red. E. Tabakowska i R. Rogowski, Kraków.
- Stainbrook E. J. (2003), *Reading Comics: A Theoretical Analysis of Textuality and Discourse in the Comics Medium*, Doctoral dissertation, Indiana University of Pennsylvania.
- Storyworlds Across Media: Towards a Media-Conscious Narratology* (2014), eds. M-L. Ryan, J. N. Thon, Lincoln.
- Szyłak J. (1996), *Komiks i okolice pornografii*, Gdańsk.
- Szyłak J. (1998), *Komiks: świat przerysowany*, Gdańsk.
- Szyłak J. (1999), *Komiks w kulturze ikonicznej XX wieku*, Gdańsk.
- Szyłak J. (2000a), *Komiks*, Kraków.
- Szyłak J. (2000b), *Poetyka komiksu. Warstwa ikoniczna i językowa*, Gdańsk.
- Szyłak J. (2001), *Zgwałcone oczy. Komiksowe obrazy przemocy seksualnej*, Gdańsk.
- Szyłak J. (2013), *Komiks w szponach miernoty*, Warszawa.
- Sztuka komiksu w perspektywie polskiej komiksologii* (2001), red. K. Skrzypczyk, Łódź.
- Śliwa A. (2013), *Sztuka – percepcja – język*, Kraków.
- Switek G. (2011), *Darwin, darwinizm i kultura wizualna XIX wieku*, „Teksty Drugie”, z. 3.
- Taine H. (2010), *Filozofia sztuki*, tłum. A. Sygietyński, Gdańsk.
- Toeplitz K. T. (1985), *Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego*, Warszawa.
- Varnedoe K., Gopnik A. (1990), *Modern Art and Popular Culture: Readings in High & Low*, New York.
- Versaci R. (2008), *Comics as Literature*, New York–London.
- Waugh C. (1947), *The Comics*, Jackson.
- Weber H. J. (1984), *Elements of Text-Based and Image-Based Connectedness in Comic Stories, and Some Analogies to Cinema and Written Text*, in: *Text and Connectedness: Proceedings of the Conference on Connexity and Coherence*, eds. M. Conte, J. Petofi, E. Sozer, Urbino.
- Weiner S. (2003), *The Rise of the Graphic Novel*, New York.
- Wertham F. (1954), *Seduction of the Innocent*, New York.
- Wolk D. (2007), *Reading Comics*, Cambridge.

- The World Encyclopedia of Comics* (1997), ed. M. Horn, New York.
- Writing and the Image Today* (2009), eds. J. Baetens, A. J. Blatt, New Haven.
- Wright B. W. (2003), *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*, New York.
- Wróblewski M. (2010a), *Komiks w perspektywie literaturoznawczej. Projekt komiksologii w dobie kryzysu genologii esencjalnej*, w: *Komiks a komiksologia. Ku rozpoznaniu i charakterystyce wzajemnych relacji między gatunkiem a jego teorią*, red. K. Skrzypczyk, Łódź.
- Wróblewski M. (2010b), *Projekt komiksologii w dobie kryzysu genologii esencjalnej*, w: *Komiks a komiksologia. Ku rozpoznaniu i charakterystyce wzajemnych relacji między gatunkiem a jego teorią*, red. K. Skrzypczyk, Łódź.
- Wróblewski M. (2010c), *Wstępna charakterystyka powieści graficznej. W stronę genologii humanistycznej*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” nr 53, z. 1–2.
- Wróblewski M. (2011a), *Komiks a literatura. Narracyjne zabawy literackie na przykładzie „Tristrama Shandy’ego” Martina Rowsona*, w: *KOntekstowyMIKS. Przez opowieści graficzne do analiz kultury współczesnej*, red. G. Gajewska, R. Wójcik, Poznań.
- Wróblewski M. (2011b), *Mężczyzna w przestrzeni komiksu*, w: *Męski, super męski, nijaki. Kulturowy obraz mężczyzny/ na stole i pod stołem*, red. J. Jagla, Łódź.
- Wróblewski M. (2012a), *Filozofia sztuki masowej*, [recenzja książki Nöela Carrola], „Zagadnienia Rodzajów Literackich”, nr 55/109, z. 1.
- Wróblewski M. (2012b), *Język, umysł, kultura. Praktyczne wprowadzenie*, [recenzja książki Zoltána Kövecsesa], „Zagadnienia Rodzajów Literackich” nr 55 (109), z. 1.
- Wróblewski M. (2012c), *Literatura, język i media*, „Teksty Drugie”, nr 6.
- Wróblewski M. (2012d), *Między piórkim a kałasznikowem — historyczne i kulturowe miejsce komiksu w dyskursie politycznym*, in: *BUDÚCNOŠŤ MÉDIÍ*, ed. B. Baluchová, J. Matúšová, B. Slobodová, Piešťany.
- Wróblewski M. (2013), *Potencjał ewolucyjny metakrytyczności na przykładzie powieści graficznej „Strażnicy” Alana Moore’a i i Dave’a Gibbonsa*, „Przestrzenie Teorii”, nr 19.
- Wróblewski M. (2014), *Komiks jaki jest, każdy widzi? Krótka analiza kognitywna zjawiska*, w: *Prze(d)sądy. O czytaniu kultury*, red. J. Czurko, M. Wróblewski, Łódź.
- Wunenburger J.-J. (2011), *Filozofia obrazów*, tłum. T. Stróżyński, Gdańsk.
- Wycinek M. (2008), *Komiks na usługach władzy — zarys historii gatunku i analiza zjawiska na początku lat 80-tych XX wieku*, [online:] <http://historiaimedia.org/2008/05/11/komiks-na-uslugach-wladzy-%E2%80%93-zarys-historii-gatunku-i-analiza-zjawiska-na-poczatku-lat-80-tych-xx-w/> [dostęp: 11.05.2008 r.].
- Zunshine L. (2011), *What to Expect When You Pick up a Graphic Novel*, „SubStance” 40.1.

Kognitywistyka i wątki poboczne

- Amalgamaty kognitywne w sztuce* (2007), red. A. Libura, Kraków.
- Aitchison J. (1987), *Words in Mind. An Introduction to the Mental Lexicon*, London.
- Alverson H. (1994), *Semantics and Experience*, Baltimore.
- The Artful Mind* (2006), ed. M. Turner, New York.
- Barcelona A. (1992), *Cognitive Psychology: An Overview for Cognitive Scientists*, New York.
- Barcelona A. (2000), *Metaphor and Metonymy at the Crossroads*, Berlin.
- Barsalou L. (1983), *Ad hoc categories, Memory and Cognition*, 11.
- Barsalou L. (1992), *Cognitive psychology: An Overview for Cognitive Scientists*, New York.
- Bateman J. (2008), *Multimodality and Genre: A Foundation for the Systematic Analysis of Multimodal Documents*, London.

- Berlin B., Kay P. (1969), *Basic Color Terms: Their Universality and Evolution*, Berkley.
- Biber D. (1988), *Variation Across Speech and Writing*, Cambridge.
- Biber D. (1994), *An Analytical Framework for Register Studies*, in: *Sociolinguistic Perspectives on Register Variation*, eds. D. Biber, E. Finegan, Oxford.
- Black M. (1971), *Metafora*, „Pamiętnik Literacki”, z. 3.
- Blackmore S. (2005), *Consciousness: a Very Short Introduction*, Oxford.
- Bolecki W. (2001), *Modalność — literaturoznawstwo i kognitywizm*, „Teksty Drugie” nr 5.
- Booth W. C. (1961), *The Rhetoric of Fiction*, Chicago.
- Boyd B. (2009), *On Origin of Stories. Evolution, Cognition and Fiction*, Cambridge–London.
- Brandt L., Brandt P. A. (2004), *Making Sense of a Blend — A Cognitive-Semiotic Approach to Metaphor*, [online:] http://www.hum.au.dk/semiotics/docs2/pdf/brandt&brandt/making_sense.pdf.
- Brandt L., Brandt P. A. (2005), *Cognitive Poetics and Imagery*, [online:] www.hum.au.dk/semiotics/docs2/pdf/brandt&brandt/cog_poetics.pdf.
- Byatt A. S. (2006), *Observe the Neurones*, September 22, [online:] http://entertainment.timesonline.co.uk/tol/arts_and_entertainment/the_tls/article3712522.ece.
- Camporesi P. (2005), *Laboratoria zmysłów*, tłum. J. Ugniewska, Gdańsk.
- Carroll J. (1995), *Evolution and Literary Theory*, Missouri.
- Cassirer E. (1998), *Esej o człowieku. Wstęp do filozofii i kultury*, tłum. Anna Staniewska, Warszawa.
- Cognitive Literary Studies* (2012), eds. I. Jaen, J. J. Simon, Austin.
- Cohn D. (1999), *The Distinction of Fiction*, Baltimore.
- Cook G. (1994), *Discourse and Literature: The Interplay of Form and Mind*, Oxford.
- Coulson S., Oakley T. (2000), *Blending Basics*, „Cognitive Linguistics” 11–3/4.
- Damasio A. (1999), *Błąd Kartezjusza. Emocje, rozum i ludzki mózg*, tłum. M. Karpiński, Poznań.
- Damasio A. (2000), *Tajemnica świadomości*, tłum. M. Karpiński, Poznań.
- Damasio A. (2005), *W poszukiwaniu Spinozy. Radość, smutek i czujący mózg*, tłum. J. Szczepański, Poznań.
- Dancygier B. (2012), *The Language of Stories. A Cognitive Approach*, Cambridge–New York.
- Darwin K. (1988), *O wyrazie uczuć u człowieka i zwierząt*, tłum. Z. Majlert, K. Zaćwili-chowska, Warszawa.
- Draaisma D. (2009), *Machina metafor. Historia pamięci*, tłum. R. Pucek, Warszawa.
- Dunmire P. L. (2000), *Genre as Temporally Situated Social Action: A Study of Temporality and Genre Activity*, „Written Communication” 17 (1).
- Eggs S., Martin J. (1997), *Genres and Registers of Discourse*, in: *Discourse Studies: A Multidisciplinary Introduction*, vol. 1: *Discourse as Structure and Process*, ed. A. T. Van Dijk, London.
- Evans V. (2009), *Leksykon językoznawstwa kognitywnego*, tłum. M. Buchta, M. Cierpiesz i in., Kraków.
- Fauconnier G. (1985), *Mental Spaces*, Cambridge.
- Fauconnier G. (1997), *Mappings in Language and Thought*, Cambridge.
- Fauconnier G., Turner M. (1998), *Conceptual Integration Networks*, „Cognitive Science” 22(2).
- Fauconnier G., Turner M. (2002), *The Way We Think*, New York.
- Fishelov D. (1993), *Metaphors of Genre: the Role of Analogies in Genre Theory*, Pennsylvania.
- Forceville Ch. (1996), *Pictorial Metaphor in Advertising*, London.
- Forceville Ch. (2002), *The Identification of Target and Source in Pictorial Metaphors*, „Journal of Pragmatics” 34.

- Gärdenfors P. (2010), *Jak Homo stał się sapiens*, tłum. T. Pańkowski, Warszawa.
- Geary J. (2012), *I is an Other. The Secret Life of Metaphor and How It Shapes the Way We See the World*, New York.
- Gibbs R. W. (1999), *Intentions in the Experience of Meaning*, Cambridge.
- Gibbs R. W. (2005), *Embodiment and Cognitive Science*, New York.
- Gottschall J. (2012), *The Storytelling Animal. How Stories Makes us Humans*, New York.
- Hall A. (2003), *Reading Realism: Audiences' Evaluations of the Reality of Media Texts*, „Journal of Communication” 53.
- Herman D. (2000), *Narratology as a Cognitive Science*, „Image (&) Narrative” 1.
- Herman D. (2008), *Elements of Narrative*, Oxford.
- Herman D. (2009), *Beyond Voice and Vision: Cognitive Grammar and Focalization Theory*, w: *Point of View, Perspective, Focalization: Modeling Mediacy*, eds. P. Hühn, W. Schmid, J. Schönert, Berlin.
- Herman D. (2013), *Cognitive Narratology*, in: *The Living Handbook of Narratology*, eds. P. Hühn, W. Schmid, J. Schönert, Hamburg.
- Hogan P. C. (2003a), *Cognitive Science, Literature, and the Arts: A Guide for Humanists*, London.
- Hogan P. C. (2003b), *The Mind and Its Stories: Narrative Universals and Thought*, Cambridge.
- Hohol M. (2013), *Wyjaśnić umysł*, Kraków.
- Holmqvist K., Pluciennik J. (2008a), *Infinity in Language: Conceptualization of the Experience of the Sublime*, Cambridge.
- Holmqvist K., Pluciennik J. (2008b), *Solilokwium i tolerancja: metaprezentacje jako presupozycje gatunku literackiego*, w: *Literatura, kultura, tolerancja*, red. G. Gazda, I. Hübner, J. Pluciennik, Kraków.
- Husserl E. (2006), *Badania logiczne*, tłum. A. Półtawski, Warszawa.
- Językowy obraz świata (1999) red. J. Bartmiński, Lublin.
- Językowa kategoryzacja świata (1996) red. R. Grzegorzczakowa, A. Pajdzińska, Lublin.
- Johnson M. (1987), *The Body in the Mind. The Bodily Basis of Meaning, Imagination and Reason*, Chicago.
- Kalisz R. (2001), *Pojęcia pragmatyki językowej w świetle językoznawstwa kognitywnego*, w: *Językoznawstwo kognitywne II. Zjawiska pragmatyczne*, red. W. Kubiński, D. Stanulewicz, Gdańsk.
- Kardela H., Kędra-Kardela A. (2014), *Re-enter the Author: A Cognitive Analysis of Literary Communication*, in: *Face to Face, Page to Page. PASE Papers in Literature and Culture*, ed. D. Babilas, A. Piskorska, P. Rutkowski, Warszawa.
- Kiklewicz A. (2006), *Teoria metafor pojęciowych: zagadnienia dyskusyjne*, w: *Język. Komunikacja. Wiedza*, Mińsk.
- Koepsell K., Carlos S. (2008), *Neuroscience and the Study of Literature: Some Thoughts on the Possibility of Transferring Knowledge*, „Journal of Literary Theory” 2.2.
- Kimmel M. (2005), *From metaphor to the „mental sketchpad”: Literary macrostructure and compound image schemas*, „Heart of Darkness. Metaphor and Symbol” 20(3).
- Kognitywistyka* (2005), red. H. Kardela, Z. Muszyński, M. Rajewski, t. 1, Lublin.
- Kognitywistyka* (2006), red. H. Kardela, Z. Muszyński, M. Rajewski, t. 2, Lublin.
- Kövecses Z. (1990), *Emotion Concepts*, New York.
- Kövecses Z. (2000), *Metaphor and Emotion. Language, Culture and Body in Human Feeling*, Cambridge.
- Kövecses Z. (2011), *Język, umysł i kultura*, tłum. A. Kowalcze-Pawlik i M. Buchta, Kraków.

- Krzeszowski T. (1994), *Parametr aksjologiczny w przedpojęciowych schematach wyobrażeńiowych*, „Etnolingwistyka”, red. Bartmiński, nr 6.
- Krzeszowski T. (1999), *Aksjologiczne aspekty semantyki językowej*, Toruń.
- Lakoff G. (1987), *Women, Fire and Dangerous Things*, Chicago [wyd. pol.: *Kobiety, ogień i rzeczy niebezpieczne*, tłum. M. Buchta, A. Kotarba, A. Skucińska, Kraków 2011].
- Lakoff G. (1996), *Moral Politics: What Conservatives Know That Liberals Don't*, Chicago.
- Lakoff G., Johnson M. (1988), *Metafory w naszym życiu*, tłum. T. Krzeszowski, Warszawa.
- Lakoff G., Turner M. (1989), *More Than Cool Reason. A Field Guide to Poetic Metaphor*, Chicago.
- Lakoff G., Johnson M. (1999), *Co kognitywizm wnosi do filozofii*, tłum. A. Pawelec, Kraków.
- Langacker R. (1991), *Concept, Image and Symbol*, Berlin.
- Language and Literature Reader* (2008), eds. R. Carter and P. Stockwell, Abingdon (UK).
- Libura A. (2000), *Wyobrażenia w języku. Leksykalne korelaty schematów wyobrażeńiowych*, Wrocław.
- Lodge D. (2002), *Consciousness and the Novel*, London.
- Łebkowska A. (2008), *Empatia. O literackich narracjach przełomu XX i XXI wieku*, Kraków.
- Narrative Theory and the Cognitive Science* (2003), ed. D. Herman, Stanford.
- Narratologies* (1999), ed. D. Herman, Columbus.
- Oatley K. (2011), „*Theory of Mind and Theory of Minds in Literature*”, in: *Theory of Mind and Literature*, ed. Paula Leverage, Purdue.
- Palmar G. (1996), *Toward a Theory of Cultural Linguistics*, Austin.
- Paltridge B. (1995), *Working with Genre: A Pragmatic Perspective*, „*Journal of Pragmatics*” 24.
- Płuciennik J. (2006), *Kognitywizm w badaniach literackich*, w: *Literatura, teoria, metodologia*, red. D. Ulicka, Warszawa.
- Płuciennik J. (2009), *Literatura, głupcze! Laboratoria nowoczesnej kultury literackiej*, Kraków.
- Putnam H. (1975), *Mind, Language and Reality*, „*Philosophical Papers*”, vol. 2, Cambridge.
- Rembowska-Płuciennik M. (2007), *W cudzej skórze. Fokalizacja zmysłowa a literackie reprezentacje doświadczeń sensualnych*, w: *Literackie reprezentacje doświadczenia*, red. W. Bolecki, E. Nawrocka, Warszawa.
- Rembowska-Płuciennik M. (2010), *Dlaczego warto wrócić do zmysłów? Wokół literaturoznawczych inspiracji antropologią zmysłów*, w: *Jaka antropologia literatury jest dzisiaj możliwa?*, red. P. Czapliński, A. Legeżyńska, M. Telicki, Poznań.
- Rembowska-Płuciennik M. (2012), *Poetyka intersubiektywności. Kognitywistyczna teoria narracji a proza XX wieku*, Toruń.
- Rembowska-Płuciennik M. (2013), *Narracja jako subiektywna przestrzeń mentalna*, w: *Narracyjność języka i kultury*, red. D. Filar, D. Piekarczyk, Lublin.
- Rosch E. (1973), *Natural Categories*, „*Cognitive Psychology*” 4.
- Rosch E., Mervis C. B., Gray W. D., Hohnson D. M. (1976), *Basic Objects in Natural Categories*, „*Cognitive Psychology*” 8.
- Rosch E. (1978), *Principles of Categorization*, in: *Cognition and Categorization*, eds. E. Rosch, B. B. Lloyd, New York.
- Semino E. (2002), *A Cognitive Stylistic Approach to Mind Style in Narrative Fiction*, in: *Cognitive Stylistics: language and cognition in text analysis*, ed. E. Semino, J. Culpeper, Amsterdam.
- Slobin D. I. (1996), *From „Thought and Language” to „Thinking for Speaking”*, in: *Rethinking Linguistics*, eds. J. Gumperz, S. C. Levinson, Cambridge.
- Sperber D., Wilson D. (1992), *Relevance: Communication and Cognition*, Oxford.

- Stempel W-D. (1986), *Everyday Narrative as a Prototype*, „Poetics” 15.
- Stenn G. (2011a), *Genre Between the Humanities and the Sciences*, Amsterdam.
- Steen G. (2011b), *Understanding Metaphor in Literature: an Empirical Approach*, in: *Researching and Applying Metaphor*, eds. G. Low, L. Cameron, Amsterdam.
- Stockwell P. (2002), *Cognitive Poetics: An Introduction*, London.
- Stockwell P. (2006), *Poetyka kognitywna: wprowadzenie*, tłum. A. Skucińska, Kraków.
- Suvin D. (2010), *Defined by a Hollow: Essays on Utopia, Science Fiction and Political Epistemology*, Bern.
- Šorm E., Steen G. (2013), *Processing Visual Metaphor. A Study in Thinking Out Loud*, in: *Metaphor and the Social World*, eds. A. Deignan, G. Low, Amsterdam.
- Tabakowska E. (1995), *Gramatyka i obrazowanie. Wprowadzenie do językoznawstwa kognitywnego*, Kraków.
- Tabakowska E. (2004a), *Językoznawstwo kognitywne a poetyka przekładu*, Kraków.
- Tabakowska E. (2004b), *Kognitywizm po polsku – wczoraj i dziś*, Kraków.
- Talmy L. (1988), *Force Dynamics in Language and Cognition*, „Cognitive Science” 12.
- Talmy L. (2000), *Toward a Cognitive Semantics*, vol 1 & 2, Cambridge.
- Taylor J. R. (2001), *Kategoryzacja w języku. Prototypy w teorii językoznawczej*, Kraków.
- Taylor Ch. (2001a), *Samointerpretujące się zwierzęta*, w: *Filozofia podmiotu*, wyb. J. Górnicka-Kalinowska, Warszawa.
- Taylor Ch. (2001b), *Źródła podmiotowości. Narodziny tożsamości nowoczesnej*, opr. T. Gadacz, Warszawa.
- Taylor Ch. (2002), *Gramatyka kognitywna*, tłum. M. Buchta, Ł. Wiraszka, Kraków.
- Toward a Cognitive Theory of Narrative Acts* (2010), ed. F. L. Aldama, Austin.
- Trzebiński J. (2008), *Problematyka narracji we współczesnej psychologii*, w: *Narracja. Teoria i praktyka*, red. B. Janusz, K. Gdowska, B. de Barbaro, Kraków.
- Turner M. (1990), *Poetry: Metaphor and the Conceptual Context of Invention*, „Poetics Today” 11.3.
- Turner M. (1991), *Reading Minds: The Study of English in the Age of Cognitive Science*, New York.
- Turner M. (1996), *The Literary Mind*, New York.
- Turner M. (2001), *Cognitive Dimensions of Social Science: The Way We Think About Politics, Economics, Law, and Society*, New York.
- Turner M. (2010), *Double-scope stories jako Opowieści amalgamatyczne*, tłum. J. Płuciennik, „Teksty Drugie”, z. 4.
- Ulatowska K. H. (2011), *Narracja w doświadczeniu ludzkim*, „Teksty Drugie”, z. 1/2.
- Van Dijk T. A. (2008), *Discourse and Context: A Sociocognitive Approach*, Cambridge.
- Wierzbicka A. (1999), *Język – umysł – kultura*, Warszawa.
- Wierzbicka A. (2011), *Uniwersalia ugruntowane empirycznie*, „Teksty Drugie”, z. 1/2.
- Wittgenstein L. (1972), *Dociekania filozoficzne*, tłum. B. Wolniewicz, Warszawa.
- Zawisławska M. (2011), *Metafora w języku nauki. Na przykładzie nauk przyrodniczych*, Warszawa.
- Zunshine L. (2006), *Why We Read Fiction: Theory of Mind and the Novel*, Columbus.

Kultura masowa i popularna

- Adorno Th. (1990), *Über Jazz: Sztuka i sztuki, wybór esejów*, tłum. K. Krzemień-Ojak, Warszawa.
- Adorno Th. (1991), *The Cultural Industry: Selected Essays on Mass Culture*, London.

- Adorno Th. (1994), *Teoria estetyczna*, tłum. K. Krzemieniowa, Warszawa.
- Adorno Th., Horkheimer M. (1994), *Dialektyka oświecenia*, tłum. M. Łukasiewicz, Warszawa.
- Ashby L. (2006), *With Amusement for All: A History of American Popular Culture since 1830*, Kentucky.
- Barker Ch. (2005), *Studia kulturowe. Teoria i praktyka*, tłum. A. Sadza, Kraków.
- Benjamin W. (2008), *The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility and Other Writings on Media*, trans. E. Jephcott, Cambridge.
- Biskupski Ł. (2013), *Miasto atrakcji. Narodziny kultury masowej na przełomie XIX i XX wieku*, Warszawa.
- Bolter J. D. (1990), *Człowiek Turinga. Kultura Zachodu w wieku komputera*, Warszawa.
- Bourdieu P. (1984), *Distinctions: A Social Critique of the Judgement of Taste*, trans. R. Nice, Cambridge.
- Bourdieu P. (1986), *The Forms of Capital. Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education*, ed. J. G. Richardson, New York.
- Burszta W. (1998), *Antropologia kultury. Tematy, teorie, interpretacje*, Poznań.
- Burszta W. (2011), *Przed wszystkim praxis*, w: *Kierunek kultura. W stronę żywego uczestnictwa w kulturze*, red. W. Kłosowski, Warszawa.
- Carroll N. (2011), *Filozofia sztuki masowej*, tłum. M. Przyłipiak, Gdańsk.
- Czekaj R. (2013), *Krytyczna teoria sztuki Theodora W. Adorna*, Kraków.
- Czubaj M. (2010), *Etnolog w Mieście Grzechu. Powieść kryminalna jako świadectwo antropologiczne*, Warszawa.
- Daszkiewicz W. (2010), *Charakterystyka kultury masowej*, „Cywilizacja” nr 33.
- Eagleton T. (2012), *Po co nam kultura?*, tłum. A. Górny, Warszawa.
- Edensor T. (2005), *Tożsamość narodowa, kultura popularna i życie codzienne*, Kraków.
- Estetyka wśród kultur* (2012), red. K. Wilkoszewska, Kraków.
- Ess Ch., Sudweeks F. (2001), *Culture, Technology, Communication. Towards an Intercultural Global Village*, New York.
- Ewen S., Ewen E. (1982), *Channels of Desire: Mass Images and the Shaping of American Consciousness*, New York.
- Fiske J. (2010), *Zrozumieć kulturę popularną*, tłum. K. Sawicka, Kraków.
- Forging a New Medium: The Comic Strip in the Nineteenth Century* (1999), ed. P. Lefèvre, Ch. Dierick, Brussel.
- Gans H. J. (1999), *Popular Culture and High Culture: An Analysis and Evaluation of Taste*, New York.
- Jameson F. (1993), *On Cultural Studies*, „Social Text” 34.
- Jenkins H. (2006), *The Wow Climax: Tracing the Emotional Impact of Popular Culture*, New York.
- Kłosowska A. (1963), *Homogenizacja kultury masowej a poziomy kultury*, „Kultura i Społeczeństwo” nr 2.
- Kłosowska A. (1964), *Kultura masowa. Krytyka i obrona*, Warszawa.
- Kłosowska A. (1991), *Kultura*, w: *Pojęcia i problemy wiedzy o kulturze*, red. A. Kłosowska, Wrocław.
- Kłosowska A. (2011), *Kultura masowa. Krytyka i obrona*, Warszawa.
- Krajewski M. (2003), *Kultury kultury popularnej*, Poznań.
- Kultura masowa* (2002), red. Cz. Miłosz, Kraków [I wyd. Paryż 1959].
- Lash S., Lury C. (2011), *Globalny przemysł kulturowy. Medializacja rzeczy*, tłum. J. Majmurek, R. Mitioraj, Kraków.

- Lemann N. (2012), *Literatura, historia, kultura popularna – przestrzeń konwergencji. Wprowadzenie*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich”, nr 55/110, z. 2.
- Levine L. (1988), *Highbrow/Lowbrow: The Emergence of Cultural Hierarchy in America*, Cambridge.
- Levinson P. (2000), *Miękkie ostrze*, tłum. H. Jankowska, Warszawa.
- MacDonald D. (1953), *A Theory of Mass Culture*, „Diogenes”, vol. 1(3).
- MacDonald D. (1957), *A Theory of Mass Culture*, in: *Mass Culture*, eds. B. Rosenberg, D. White, Glencoe.
- MacDonald D. (2005), *Teoria kultury masowej*, w: *Antropologia kultury. Zagadnienia i wybór tekstów*, red. A. Mencwel, Warszawa.
- Majewski T. (2011), *Dialektyczne feerie. Szkoła frankfurcka i kultura popularna*, Łódź.
- Mitologie popularne: szkice z antropologii współczesności* (1994) red. D. Czaja, Kraków.
- McLuhan M. (1975), *Wybór pism*, wybór J. Fuksiewicz, tłum. K. Jakubowicz, Warszawa.
- Od kontrkultury do popkultury* (2002) red. M. Golka, Poznań.
- Ohmann R. (1996), *Selling Culture: Magazines, Markets, and Class at the Turn of the Century*, London–New York.
- Ortega y Gasset J. (2005), *Bunt mas*, w: *Antropologia kultury. Zagadnienia i wybór tekstów*, red. A. Mencwel, Warszawa.
- Perspektywy badań nad kulturą* (2008), red. R. W. Kluszczyński i A. Zeidler-Janiszewska, Łódź.
- Rekonfiguracje modernizmu. Nowoczesność i kultura popularna* (2009), red. T. Majewski, Warszawa.
- Riesman D. (1996), *Samotny tłum*, tłum. i wstęp J. Strzelecki, Warszawa.
- Storey J. (2003), *Studia kulturowe i badania kultury popularnej*, tłum. J. Barański, Kraków.
- Strinati D. (1998), *Wprowadzenie do kultury popularnej*, tłum. W. Burszta, Poznań.
- Sulima R. (2000), *Antropologia codzienności*, Kraków.
- Swingewood A. (1977), *The Myth of Mass Culture*, London.
- Sznajderman M. (1998), *Współczesna Biblia Pauperum. Szkice o wideo i kulturze popularnej*, Kraków.
- Turner V. (2005), *Gry społeczne pola i metafory*, tłum. W. Usakiewicz, Kraków.

Gra i zabawa

- Bachtin M. (1975), *Twórczość Franciszka Rabelais'go a kultura ludowa Średniowiecza i Renesansu*, tłum. A. i A. Goreniewie, Kraków.
- Bolecki W. (1999), *Język. Polifonia. Karnawał*, w: *Polowanie na postmodernistów (w Polsce)*, Kraków.
- Braun K. (2005), *Karnawał? Karnawalizacja!*, w: *Antropologia widowisk. Zagadnienia i wybór tekstów*, red. L. Kolankiewicz, Warszawa.
- Caillois R. (1997), *Gry i ludzie*, tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Warszawa.
- Cieślowski J. (1985), *Wielka zabawa. Folklor dziecięcy. Wyobrażenia dziecięca. Wiersze dla dzieci*, Wrocław.
- Detweiler R. (1983), *Gry i zabawy we współczesnej literaturze amerykańskiej*, tłum. J. Wiśniewski, w: *Nowa proza amerykańska. Szkice krytyczne*, red. Z. Lewicki, Warszawa.
- Dziechcińska H. (1981), *Literatura a zabawa*, Warszawa.
- Gadamer H. G. (2005), *Pojęcie gry*, w: *Antropologia widowisk. Zagadnienia i wybór tekstów*, red. L. Kolankiewicz, Warszawa.
- Głowiński M. (1973), *Gry powieściowe. Szkice z teorii i historii form narracyjnych*, Warszawa.

- Grad J. (1997), *Zabawa – analiza pojęć i koncepcji*, „Zabawy i Zabawki. Kwartalnik poświęcony zagadnieniom ludyzmu i ludyczności”, nr 1–2.
- Gra z czytelnikiem. Między konwencją a strategią (2001), red. M. Jakitowicz i R. Moczko-dan, Toruń.
- Gry w języku, literaturze i kulturze (1997), red. E. Jędrzejko i U. Żydek-Bednarczuk, Warszawa.
- Hemerliński-Dzierżoński A. (1976), *O kartach, karciarzach, grach pocziwych i grach szuler-skich. Szkice obyczajowe z wieków XV–XIX*, Kraków.
- Huizinga J. (1985), *Homo Ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa.
- Jarzębski J. (1977), *O zastosowaniu pojęcia „gra” w badaniach literackich*, w: *Problemy odbioru i odbiorcy*, red. T. Bujnicki i J. Sławiński, Wrocław.
- Jarzębski J. (1982), *Gra w Gombrowicza*, Warszawa.
- Lachman M. (2004), *Gry z „tandetą” w prozie polskiej po 1989 roku*, Kraków.
- Markiewicz H. (2006), *Zabawy literackie dawne i nowe*, Kraków.
- Martuszevska A. (2007), *Radosne gry. O grach/zabawach literackich*, Gdańsk.
- Mezger W. (2005), *Obyczaje karnawałowe i filozofia błazeństwa*, w: *Antropologia widowisk. Zagadnienia i wybór tekstów*, red. L. Kolankiewicz, Warszawa.
- Morin E. (2005), *Kultura czasu wolnego*, w: *Antropologia kultury. Zagadnienia i wybór tekstów*, red. A. Mencwel, Warszawa.
- Palczyński T. (1997), *Spółeczne podłoże zabawy*, „Zabawy i Zabawki. Kwartalnik poświęcony zagadnieniom ludyzmu i ludyczności”, nr 1–2.
- Schechner R. (2005), *Zabawa*, w: *Antropologia widowisk. Zagadnienia i wybór tekstów*, red. L. Kolankiewicz, Warszawa.
- Schechner R. (2006), *Performatyka*, tłum. T. Kubikowski, Wrocław.
- Świat w zabawie – „zabawa światem”. Ludyczne koneksje literatury (2001), red. D. Ossowska, A. Rzymska, Olsztyn.
- Tkaczyk P. (2012), *Grywalizacja*, Gliwice.
- Zadrozńska A. (1983), *Homo faber i homo ludens*, Warszawa.

Kultura cyfrowa i inne

- Carr N. (2011), *The Shallows, What Internet Is Doing to Our Brains*, New York.
- Bruner J. (2006), *Kultura edukacji*, tłum. T. Brzostowska-Tereszkiewicz, Kraków.
- Filiciak M. (2012), *Tekst jako plik. Techno-społeczne wymiary czytania na przykładzie przemian procesów dystrybucji akademickich*, „Teksty Drugie”, z. 6.
- Genres in the Internet. Issues in the Theory of Genre (2009), eds. J. Giltrow, D. Stein, Amsterdam.
- Goban-Klas T. (1999), *Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia, telewizji i internetu*, Warszawa.
- Goban-Klas T. (2011), *Wartki nurt mediów. Ku nowym formom społecznego życia informacji*, Kraków.
- Herring S., Shedit L. A., Writh E., Bonus S. (2005), „Weblogs as a bridging genre” *Information, „Technology & People”*, nr 2 (18).
- Hiperteksty literackie. Literatura i Nowe Media (2011), red. P. Marecki, M. Pisarski, Kraków.
- Janusiewicz M. (2013), *Literatura doby internetu*, Kraków.
- Jenkins H. (2007), *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa.

- Hopfinger M. (2010), *Literatura i media po 1989 roku*, Warszawa.
- Kamińska M. (2011), *Nieczne memy. Dwanaście wykładów o kulturze internetu*, Poznań.
- Karpowicz A. (2010), *Cztery portrety z papierosem i kotem w tle. O lustrzanych odbiciach Michaiła Bachtina*, „Kultura Współczesna” nr 2.
- Kluszczyński R. W. (2001), *Spółeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimedialna*, Kraków.
- Kody McLuhana. *Topografia nowych mediów* (2009), red. A. Maj i M. Derda-Nowakowski, Katowice.
- Kultura medialnie zapośredniczona. Badania nad mediami w optyce kulturoznawczej* (2010), red. W. Chyła, M. Kamińska, M. Kosińska, P. Kędziora, Poznań.
- Liernet. Literatura i internet* (2002) red. P. Marecki, Kraków.
- Loska K. (2001), *Dziedzictwo McLuhana między nowoczesnością a ponowoczesnością*, Kraków.
- Maryl M. (2009), *Reprint i hipermedialność – dwa kierunki rozwoju literatury ucyfrowionej*, w: *Tekst (w) Sieci*, red. A. Gumkowska, t. 2: *Literatura. Społeczeństwo. Komunikacja*, Warszawa.
- Maryl M. (2012a), *Kim jest pisarz (w internecie)?*, „Teksty Drugie”, z. 6.
- Maryl M. (2012b), *Konwergencja i komunikacja: gatunki wypowiedzi na stronach internetowych pisarzy*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich”, nr 55/110, z. 2.
- Maryl M. (2012c), *Literatura i e-społeczeństwo*, „Teksty Drugie”, z. 6.
- McLuhan M. (2004), *Zrozumieć media: Przedłużenia człowieka*, Warszawa.
- Mersch D. (2010), *Teoria mediów*, tłum. E. Krauss, Warszawa.
- Musiał K. (2013), *Uniwersytet na miarę swego czasu*, Gdańsk.
- Napiórkowski M. (2013), *Mitologia współczesna. Relacje o poczynaniach i przygodach krajowców zamieszkałych w globalnej wiosce*, Warszawa.
- Od fotografii do rzeczywistości wirtualnej* (1997), red. M. Hopfinger, Warszawa.
- Od liberatury do e-literatury* (2011), red. M. Górka-Olesińska, E. Wilk, Opole.
- Płuciennik J. (2012), *Sylwiczność nasza powszechna i metakognicja*, „Teksty Drugie”, z. 6.
- Powers W. (2014), *Wyloguj się do życia*, tłum. E. Kleszcz, Warszawa.
- Przybyszewska A. (2007), *Liberatura*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich”, nr 50.
- Przybyszewska A. (2009), *Nowa? Wizualna? Architektoniczna? Przestrzenna? Kilka słów o tym, co może literatura w dobie Internetu*, „E-polonistyka”, red. A. Dziak, S. J. Żurek, Lublin.
- Przybyszewska A. (2010), *Dziesięć lat liberatury (historia w dużym skrócie)*, w: *Liberatura czyli literatura totalna. Teksty zebrane z lat 1999–2009*, Z. Fajfer, Kraków.
- Queneau R. (2006), *Sto tysięcy miliardów wierszy*, Kraków.
- Rhetoric, Community, and the Culture of Weblogs* (2009), eds. L. Gurak, S. Antonijevic, L. Johnson, Minneapolis.
- Społeczna przestrzeń Internetu* (2006), red. D. Batorski, M. Maroda i A. Nowak, Warszawa.
- Szczęsna E. (2007), *Poetyka mediów. Polisemiotyczność, digitalizacja, reklama*, Warszawa.
- Szczęsna E. (2012), *Poetyka w dobie konwergencji*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich”, nr 55/110, z. 2.
- Sztuki w przestrzeni transmedialnej* (2010), red. T. Załuski, Łódź.
- Tekst (w) Sieci* (2009), t. 1: *Tekst. Język. Gatunki*, red. D. Ulicka; t. 2: *Literatura. Społeczeństwo. Komunikacja*, red. A. Gumkowska, Warszawa.
- Więckiewicz M. (2012), *Blog w perspektywie genealogii multimedialnej*, Toruń.
- Wilkowski M. (2013), *Wprowadzenie do historii cyfrowej*, Gdańsk.
- Zwrot cyfrowy w humanistyce* (2013), red. A. Radomski, R. Bomba, Lublin.

Indeks nazwisk

Indeks obejmuje wszystkie osoby wymienione w publikacji zarówno w tekście, jak i w przypisach. Stronice, na których nazwisko pojawia się w przypisach, wyróżnione są kursywą.

A

Abel Jack 88
Addeo Stephen 88
Adorno Theodor 17, 34–37, 41–43
Arneson Don Jon (D.J.) 89
Arnheim Rudolf 57–59, 178, 273
Arnold Matthew 14, 33
Arystoteles 47–50, 57, 120, 185, 199
Attridge Derek 116

B

Bachtin Michaił 16, 113, 118, 143, 162, 196, 213, 223
Baker Matt 88
Balbus Stanisław 109, 146
Balcerzan Edward 144, 148
Bal Mieke 20, 122, 137, 138, 210, 216, 218
Banach Andrzej 65, 157
Baranowski Tadeusz 104, 105
Barańczak Stanisław 34
Barker Martin 152
Barnes Julian 125
Barsalou Lawrence 199–201
Barth John 55

Barthes Roland 31, 39, 49, 120, 122, 146, 152, 176, 177, 187, 287
Bartoszyński Kazimierz 109
Bateman John 197
Baudrillard Jean 28, 54, 78, 176
Bauman Zygmunt 31, 46
Beaugrande Robert de 174, 176
Bechdel Alison 92, 94
Beckman Billy 90
Belting 59, 60
Bendis Brian Michael 77
Benjamin Walter 34–36, 43
Biber Douglas 197
Bilal Enki 94
Birek Wojciech 16, 157, 170, 211
Biskupski Łukasz 36
Black Max 185
Bloom Allan 34
Blum Alex 88
Błażejczyk Michała 166
Boas Franz Uri 199
Bode Vaughn 90
Bodmer Michel 153

Boehm Gottfried 57, 59, 60
 Bogucka Teresa 34
 Bojarska Katarzyna 117
 Bolecki Włodzimierz 172
 Bon Le Gustave 34
 Booth Wayne C. 50, 54
 Borges Jorge Luis 53
 Bourdieu Pierre 29, 45, 154, 171, 287
 Brand Roger 90
 Browne Dik 88
 Brown Roger 164
 Buckley Tim 284
 Burns Charles 98
 Burszta Wojciech 25, 31, 38
 Burzyńska Anna 122, 172
 Busch Wilhelm 19, 68, 69, 101
 Butenko Bohdan 104

C

Caillouis Roger 51, 52
 Calvino Italo 228, 242
 Cameron Lou 88
 Carroll Noël 37, 40–44
 Cassirer Ernst 57, 58
 Caza (właśc. Philippe Cazaumayou) 94
 Cervantes Miguel de 68, 125, 228
 Chabouté Christophe 97, 98, 220, 256
 Chaciński Michał 129, 154
 Chandler Raymond 130, 220, 229
 Chatman Seymour 151
 Chądzyńska Zofia 106
 Chmielecki Konrad 60, 61
 Chmielewski Henryk J. (pseud. *Papcio Chmiel*) 103
 Chomsky Noam 185
 Christa Janusz 103, 104
 Cieślowski Jerzy 49
 Clarke Arthur C. 173

Clerc Serge 94
 Cole Leonard Brandt 88
 Collingwood Robin George 41
 Compagnon Antoine 14
 Corben Richard 94
 Coulson Seanna 206
 Craig Johnny 86
 Crandall Reed 86, 88
 Crumb Robert 90, 98, 129
 Culler Jonathan 115, 172

D

Darwin 59
 Daszkiewicz Wojciech 27
 Davis Jack 86
 Defoe Daniel 125, 265
 Deitch Kim 90
 Deitch Simon 90
 Delisle Guy 98
 Derrida Jacques 54, 115–7, 176
 Detweiler Robert 55
 Dewey John 46
 Dijk Teun Adrianus van 197
 Dionnet Jean-Pierre 93
 Dirks Rudolph 70
 Ditko Steve 87
 Domańska Ewa 13, 14
 Dönninghaus Sabine 203
 Doré Gustave 19, 68
 Draaisma Douve 185
 Dressler Wolfgang U. 174, 176
 Drozdowski Wacław 102
 Druillet Philippe 93, 94
 Dumazedier Joffre 34
 Dunin Janusz 102, 157
 Dunmire Patricia 197
 Durand Élodie 246, 273, 276, 277
 Dybel Paweł 135

E

Eco Umberto 17, 24, 31, 41, 53, 78, 120, 172, 243
 Eggins Susan 197
 Eisner Will 96, 97, 128, 131, 154, 168, 169, 170, 215, 223
 Elder Will 86
 Ennis Garth 98, 131, 288
 Evans George 86, 88
 Even-Zohar Itamar 110
 Ezop 125

F

Farkas Bernard 93
 Fauconnier Gilles 206–8
 Feldstein Al 86
 Fellini Federico 191
 Fellmann Ferdinand 57
 Fiedler Leslie 41
 Fielding Henry 227, 241, 265
 Filipiak Izabela 92
 Fishelov David 197
 Fish Stanley 171
 Fiske John 31, 33, 38, 44
 Forceville Charles 186
 Foster Hall 72
 Foucault Michel 14, 45, 178
 Frazzetta Frank 86
 Fraś Jacek 106, 107
 Freud Sigmund 39, 256
 Frye Northrop 121

G

Gadamer Hans-Georg 48
 Gaiman Neil 77, 98, 223, 259, 260, 262
 Gałczyński Konstanty Ildefons 103
 Gans Herbert Julius 45
 Garwol Paweł 107

Gass William H. 125
 Gawronkiewicz Krzysztof 106, 107
 Gebbie Melinda 225
 Genette Gérard 136–8
 Gibbons Christina T. 67
 Gibbons Dave 98, 126–31, 169, 210, 219
 Gibbs Raymond W. 201
 Giraud Jean (pseud. Gir, Moëbius) 93, 94, 98
 Gir zob. Jean Giraud
 Głowiński Michał 113, 143, 144
 Goethe Johann Wolfgang 33
 Golka Marian 38
 Goscinny René 190
 Gramsci Antonio 34
 Greenberg Clement 34, 36, 39–43
 Greenblatt Stephen 127
 Greimas Algirdas J. 120, 122, 187
 Grochowski Grzegorz 115
 Groensteen Thierry 152
 Grzegorzewicz Konrad 168
 Guibert Emmanuel 187
 Gutowski Daniel 107

H

Haag Ernest van den 34
 Hall Alice 197
 Hansen Miriam Bratu 18, 41
 Harvey Kurtzman 85, 86, 223
 Hassan Ihab 41, 52
 Hays Ethel 91
 Hegel Georg Wilhelm Friedrich 43, 185
 Hemingway Ernest 202
 Herge (właśc. Remi Georges Prosper) 246
 Herman Paul 185
 Hernas Czesław 156
 Herriman George 72
 Hogan Peter 202, 288

Hogarth Burne 72
Hopfinger Maryla 37, 38, 285
Horacy 186, 234
Horkheimer Max 31, 34–37, 41, 42
Hornschemeier Paul 98
Hrabal Bohumil 228
Huizinga Johan 47, 50, 51
Husserl Edmund 135, 162
Hutcheon Linda 124, 216

I

Ingarden Roman 187
Ingels Graham 86, 88
Ing M. Thomas 152
Ipsen Guido 199
Iser Wolfgang 54, 171

J

Jacobsson Oscar 101
Jakobson Roman 113, 190
Jameson Fredric 27
Janiszewska Anna zob. Zeidler-Janiszewska
Anna
Janusz Grzegorz 106
Jason (właśc. John Arne Sæterøy) 97
Jodorowsky Alejandro 94
Johnson Mark 79, 115, 123, 185, 204, 270
Joyce James 134, 240, 244, 245
Jung Carl Gustav 220

K

Kalisz Roman 199, 206
Kamen Jack 86
Kaniewska Bogumiła 227
Kant Emanuel 42, 162
Kanter Lewis Albert 87
Karcz Jerzy 103
Kardela Henryk 199, 236

Karpowicz Joanna 107
KAS zob. Kasprzak Zbigniew
Kasprzak Zbigniew (pseud. KAS) 106
Kędra-Kardela Anna 236
Kick Russ 87
Kiefer Henry C. 88
Kinstler Everett Raymond 88
Kirby Jack 73, 87, 88
Klejner Janusz 142
Kłosowska Antonina 28–30
Kolka Józef 103
Konicka Hanna 111
Kövecses Zoltán 198–202
Kowalewski Hubert 174, 252, 253
Kracauer Siegfried 35
Krajewski Marek 31
Kraska Mariusz 49
Kraskowska Ewa 126
Krasoń Katarzyna 190
Krauss Rosalind E. 39, 42, 44
Kreiwirth Martin 119
Krenkel Roy 88
Krigstein Bernard 86
Krzeszowski Tomasz Paweł 199
Kuhn Thomas 172
Kuligowski Waldemar 31
Kundera Milan 118, 270
Kurdziel Bronisław 106
Kyle Richard 169

L

Lakoff George 79, 115, 123, 148, 185,
203, 204, 209, 218, 270
Langacker Ronald W. 181, 199
Larsen Erik 77
Latour Bruno 14, 185, 287
Leavis Frank Raymond 34
Lee Jim 77

Lee Stan 87
 Lefèvre Didier 187
 Lemire Jeff 97
 Lengren Zbigniew 103
 Leśniak Andrzej 181
 Leśniak Tomasz 103
 Lévi-Strauss Claude 120
 Lewandowska-Tomaszczyk Barbara 199
 Lewin Jurij 185
 Libura Agnieszka 207, 209
 Lionnais François Le 228
 Lipczyński Roman 107
 Lipszyc Adam 35
 Lodge David 216
 Löwenthal Leo 34
 Lury Celia 34
 Lush Scott 31, 34

Ł

Łotman Jurij 176, 189

M

McCay Winsora 70, 72
 McCloud Scott 21, 66, 152–6, 170,
 178–81, 187, 190, 191, 285, 286
 Macdonald Dwight 17, 24, 28, 31–36,
 41, 42
 McFarlane Todd 77
 McGrath Charles 96
 McHale Briana 20, 55, 56, 215
 McKean Dave 77, 220, 223, 253, 256,
 259, 260
 McLuhan Marshall 41, 43
 Majewski Tomasz 35
 Makuszyński Kornel 102
 Manara Milo 94, 191
 Marion Phillipe 152
 Markiewicz Henryk 114, 160, 186

Markowski Michał Paweł 126, 172
 Marks Karol 34, 35
 Marsais Cesar du 185
 Martin James 197
 Martuszevska Anna 157, 242
 Masłowska Dorota 106
 Mathews Harry 228
 Matuszak Dorota 107
 Merleau-Ponty Maurice 56, 135
 Miller Frank 76, 98, 129, 131, 168, 170,
 219, 220
 Miłosz Czesław 34
 Mirzoeff Nicholas 60
 Mitchell William John Thomas 59, 60
 Mitosek Zofia 219
 Modan Rutu 246, 270
 Möbius zob. Jean Giraud
 Montaigne Michel de 149, 228
 Moore Alan 76, 77, 98, 126, 128–34,
 169, 210, 219, 225, 264, 288
 Morin Edgar (właśc. Edgar Nahoum) 30, 34
 Moriss William 33
 Morrison Grant 77, 131, 219, 220, 253
 Morrow Gray 88
 Muszyński Zbysław 199

N

Nietzsche Friedrich 33
 Nodel Norman 88
 Novitz David 44
 Nowak Marcin 103
 Nussbaum Martha 50
 Nycz Ryszard 12, 13, 116, 148, 172, 242

O

Oakley Todd 206
 Oeming Michael Avon 77
 O'Neill Rose 91

Opacki Ireneusz 144, 145
 Orlando Joe 86, 88
 Ortega y Gasset Jose 26, 34
 Ott Thomas 264
 Outcault Richard Felton 69, 70, 91

P

Palais Rudolph 88
 Papcio Chmiel zob. Chmielewski Henryk J.
 Parnicki Teodor 125
 Paronnaud Vincent (pseud. Winshluss) 225
 Peeters Frederik 246, 249
 Peirce Charles Sanders 175, 181
 Pekar Harvey 98
 Perec Georges 228
 Platon 57
 Pluciennik Magdalena zob. Rembowska-
 -Pluciennik Magdalena
 Podbielski Henryk 50
 Podolec Marcin 107
 Popper Karl 172
 Porębski Mieczysław 187
 Propp Władimir 120, 162, 216
 Proust Marcel 244
 Przybylski Ryszard K. 157

Q

Queneau Raymond 228, 242

R

Rabaté Pascal 225
 Rabelais François 228
 Ranta Ville Matias 246
 Raymond Alex 73
 Rebelka Jakub 107
 Reddy Michael 185
 Rembowska-Pluciennik Magdalena 122,
 123, 137

Richards Ivor Armstrong 185
 Richardson Samuel 234, 265
 Richter David 243, 244
 Ricoeur Paul 121
 Riesman David 32, 34
 Rimmon-Kenan Slomith 122
 Robbins Trina 90–2
 Rodriguez Manuel „Spain” 90, 129
 Rogoff Irit 61
 Rorschach Hermann 130
 Rorty Richard 13, 115, 117
 Rosch Eleanor 196, 200
 Rose David 197
 Rosiński Grzegorz 105, 106
 Rosner Katarzyna 119
 Ross Alex 131
 Rowson Martin 225, 229–45, 264, 266, 268
 Rusek Adam 99, 102, 157
 Ruskin John 33
 Ryan Marie-Laure 153

S

Sapir Edward 199, 218
 Saraceni Mario 65, 67, 152
 Saunders Norman 88
 Saussure Ferdinanda de 39, 175
 Savage W. William 82
 Sawicki Stefan 17, 78, 145, 148
 Scholes Robert 125
 Searle John 185
 Sendyka Roma 118, 148, 149
 Severin John 86, 88
 Sfar Joann 225
 Shusterman Richard 46
 Sieńczyk Maciej 106, 107, 249
 Sinnott Joe 88
 Siromski Michał 82
 Skarżycki Rafał 103

- Skarżyński Jerzy 106
 Skrzypczyk Krzysztof 158
 Skutnik Mateusz 107
 Skwarczyńska Stefania 115, 142–4
 Slobin Dan 218
 Sławiński Janusz 115, 125
 Somoza José Carlos 230
 Sontag Susan 49
 Spengle Oswald 34
 Spiegelman Art 90, 97, 98, 116, 117, 138,
 140, 168, 210, 252
 Steen Gerard 196–8
 Sterne Laurence 125, 227–45, 264–8
 Stierle Karlheinz 59
 Swingewood Alan 45
 Szaniawski Jerzy 34
 Szklowski Wiktor 132
 Szybor Bartosz 107
 Szylak Jerzy 67, 78, 81, 85, 86, 107, 157,
 211
- Ś**
 Świerzy Waldemar 105/6
- T**
 Tabakowska Elżbieta 199
 Tallarico Teddy 89
 Tannen Deborah 127
 Taylor John R. 200
 Thompson Craig 98, 214
 Thon Jana-Noëla 153
 Tkacz Mikołaj 107, 246, 249, 278–81, 284
 Tocqueville Alexisa de 33
 Todorov Tzvetan 120, 122, 174, 185
 Toeplitz Krzysztof Teodor 78, 81, 87, 156,
 157, 167
 Tomaszczyk Barbara zob. Lewandowska-
 -Tomaszczyk Barbara
- Töpffer Rudolphe 19, 68, 101
 Toppi Sergio 225
 Torres Angelo 88
 Tournier Michel 125
 Trzebiński Jerzy 121
 Turner Mark 115, 137, 206–8
 Tynianow Jurji 88, 111
- U**
 Uderzo Albert 191
 Uniłowski Krzysztof 125
- V**
 Vargas Llosa Mario 118, 119
 Varnum Robin 67
 Vico Giambattista 185
 Voss Alain 94
- W**
 Walentynowicz Marian 102
 Walker Mark 70
 Walton Kendall 54
 Wasilewska Wanda 101
 Watt Ian 244, 265
 Weisgerber Leo 199
 Wertham Frederick 83, 85, 87
 White Hayden 14, 116
 Whorf Benjamin Lee 199, 218
 Williamson Al 86, 88
 Witkiewicz Stanisław Ignacy 34
 Wittgenstein Ludwig 48, 56, 148, 196, 200
 Wnuk Agnieszka 145
 Wojda Dennis 106, 107
 Wolverton Bazyli 86
 Woodbridge George 88
 Wood Wally 86
 Woolf Virginia 134, 240, 244, 245

Indeks nazwisk

Wróblewski Jerzy 105

Wunenburger Jean-Jacques 178, 181

Wycinek Maciej 79

Wysłouch Seweryna 109, 141, 148, 187–9

Z

Zadrożyńska Anna 51

Zapico Alfonso 225

Zawisławska Magdalena 185

Zeidler-Janiszewska Anna 56, 60

Indeks powieści graficznych i innych tytułów komiksów

- 120 przygód Koziołka Matołka 102
Adamson 101, 102
 Ildefons Kopytko 101
 Napoleon Kluska 101
 Pan Agapit Krupka 101
 Profesor Piwko 101
Advenures of Captain High 90
Amazing Spider Man, The zob.
 Spiderman
Antresolka profesorka Nerwosolka 105
Argon Zark! 283
Asterix 63, 104, 107
 Nieżgoda 190
Avengers 87
Azyl Arkham 77, 131, 219, 220, 253,
 254, 255, 256
Bat Girl 92
Batman 75, 107
Batman R.I.P. 77
Black Hole 98
Blankets 98
Buck Rogers 73
Capitan Marvel 78
Captain America zob. Kapitan Ameryka
„Classics Illustrated” 87, 88
 „Classics Illustrated Junior” 88
Contest of Champions 80, 93
Contract with God, A zob. Umowa
 z Bogiem
Ctrl+Alt+Del 284
Czarna Orchidea 77, 223, 259
Czterej Pancerni 105
Czyścić 256, 259
Dark Knight Returns zob. Powrót
 Mrocznego Rycerza
Deszcz 246, 270
Dick Tracy 103
Dilbert 64
Doctor Fun 283
Dublińczyk 225
Dwie podróże z Fellinim 191
Dykes to watch out for 92
Fantastyczna czwórka (Fantastic Four) 87
Fantomas przeciw wielonarodowym
 wampirom 106
Feralny Major zob. Garaż hermetyczny
Flapper Fanny 91
Flash Gordon 73, 102
Fotograf 187
Fun Home 92, 93, 94

- Gapiszon* 104
Garaż hermetyczny 94
Garfield 64
„The Graphic Canon” 225
Great Society, The 89
Gucio i Cezar 104
Guliver’s travels 229
Habibi 214, 215
Halloween blues 106
Henri Landru 98
Historia Świętej Rusi (aut. Dore Gustave) 68
Hogan’s Alley 69, 70
Ibikus 225
Ildelfons Kopytko zob. Adamson
Janosik 106
Jeź Jerzy 103
Kajko i Kokosz 104
Kajtek i Koko 104
Kajtek-Majtek 104
Kapitan Ameryka (Captain America) 83
Kapitan Kloss 105
Kapitan Żbik 105
Katzenjammer Kids 70, 102
Kaznodzieja 131
Kevin and Kell 283
Kingdom Come 131
Klub Pickwicka (aut. K. Dickens) 67
Koralina 223
Krazy Kat 72
Kubuś detektyw i jego pies Meteor 101
Liga Niezwykłych Dżentelmenów 77
Little Nemo in Slumberland 70
Little Sammy Sneeze 70, 71
Mały Książę (aut. J. Sfar) 225
Marianne 91
Martha Washington 131
Maus 92, 97, 116, 117, 138, 140, 168, 210, 217, 252
Max i Moryc (Max und Moritz) 68
Mr. Natural zob. *Pan Naturalny*
Mroczny Rycerz kontratakuje 76, 219
Na co dybie w wielorybie czubek nosa eskimosa 105
Napoleon Kluska zob. Adamson
Niebieskie pigułki 246, 249, 271
Niezłomny wiking (Prince Valiant) 72
Nigdziebądź 223
Od Walii do Brazylii 105
Opowieści Szeherazydy 225
Opowieści z Krypty 87
Orient-Men 105
Pan Agapić Krupka zob. Adamson
Pan Naturalny (Mr. Natural) 90
Parenteza 246, 249, 273, 277
Pat i Pataszon 102
Paw królowej 106
Pączek i Strączek 101
Peanuts 64
Persepolis 92
Pinokio (aut. Winchluss) 225
Podróżnicy 106
Podróż smokiem Diplodokiem 105
Podziemny front 105
Polacy na olimpijskich arenach 105
Popeye 101
Powers 77
Powrót Mrocznego Rycerza (Dark Knight Returns) 76, 129, 131, 168, 219, 220
Prince Valiant zob. *Niezłomny wiking*
Profesor Filutek 103
Profesor Piwko zob. Adamson
Przygody bezrobotnego Froncka 99, 101
Przygody Dodka 101
Przygody Kwapiszona 104
Przygody Lopka 101

Przygody mistrza wielu fachów

Grzegorza Idziego Wazonika 103

Przygody na bezludnej wyspie 106, 249

Przygody Nikogo 246, 249, 278

Przygody Wicka Buły w (raju) 99, 101

Punisher 107

Rany wylotowe 246, 270

Roam 283

Sandman 223, 225, 262

Savage Dragon 77

Silver Surfer 77

Sin City 131

Skarga Utraconych Ziem 106

Skąd się bierze woda sodowa i nie tylko
105

Spawn 77

Spiderman (The Amazing Spider Man)
87, 107

Spirit, The 170

Strażnicy (The Watchmen) 76, 77, 98,
126–34, 169, 210, 217, 219

Sunshine Girl 90

Super Girl 92

Superman 75, 102, 107

Suzie Slumgoddess 90

Sznikiel 106

Tarzan 102

Thorgal 106

Tintin 63, 246

Titeuf 63

Top 10 77

Tristram Shandy (aut. M. Rowson) 225,
229–34, 239–43, 245, 264, 268

Tristram Shandy (aut. L. Sterne) 227–38,
241–3, 245, 264, 265, 268

Trzy paradoksy 98

Trzy przygody Sherlocka Bombla 105

Tytus, Romek i A'Tomek 103, 104

Ucieszne przygody obieżyświatów 99,
100

Ultimate 77

Umowa z Bogiem (A Contract with God)
96, 97, 168, 169

Understanding Comics 21, 178, 187,
190, 285

Usagi Yojimbo 15

Vault of Horror, The 87

Waste Land 229

Watchmen, The zob. *Strażnicy*

Wesołe przygody Dodka 101

Wicek i Wacek 102

Wielki atlas ciot polskich 225

WildC.A.T.S. 77

Wonder Woman 92

Yans 106

Yellow Kid 69, 70, 91

Zaduszki 270

Zagubione dziewczęta 225, 264

Zodiac Mindwarp 90

Spis ilustracji

Ryc. 1. Scott McCloud, <i>Understanding Comics</i> (1993: 29).....	21
Ryc. 2. Scott McCloud, <i>Understanding Comics</i> (1993: 10).....	66
Ryc. 3. <i>Little Sammy Sneeze</i> Winsora McCaya (1904).....	71
Ryc. 4. Feralny Major, bohater <i>Garażu hermetycznego</i> (Moebius 2005).....	94
Ryc. 5. <i>Ucieszne przygody obieżyświatów</i> , „Orędownik”.....	100
Ryc. 6. Moore i Gibbons, <i>Strażnicy</i> Tom 1 (2003: 74).....	133
Ryc. 7. Spiegelman, <i>Maus</i> (2001: 8).....	139
Ryc. 8. Scott McCloud, <i>Understanding Comics</i> (1993: 4).....	155
Ryc. 9. Scott McCloud, <i>Understanding Comics</i> (1993: 26).....	179
Ryc. 10. Scott McCloud, <i>Understanding Comics</i> (1993: 24).....	180
Ryc. 11. Scott McCloud, <i>Understanding Comics</i> (1993: 52–53).....	182–183
Ryc. 12. Scott McCloud, <i>Understanding Comics</i> (1993: 51).....	184
Ryc. 13. Scott McCloud, <i>Understanding Comics</i> (1993: 70).....	188
Ryc. 14. Goscinnny i Uderzo, <i>Niezgoda</i> (1999 [1970]: 28).....	191
Ryc. 15. Goscinnny i Uderzo, <i>Niezgoda</i> (1999 [1970]: 34).....	192
Ryc. 16. Goscinnny i Uderzo, <i>Niezgoda</i> (1999 [1970]: 35).....	192
Ryc. 17. Manara i Fellini, <i>Dwie podróże z Fellinim</i> , (2003: 27).....	193
Ryc. 18. Konceptualizacja metaforyczna: Mapowanie wybranych elementów domeny źródłowej na domenę docelową.....	205

Ryc. 19. Schemat amalgamatu pojęciowego (Fauconnier, Turner 2002: 59)	207
Ryc. 20. Model powieściowości	212
Ryc. 21. Thompson, <i>Habibi</i> (2012: 16–17)	214
Ryc. 22. Morrison i McKean, <i>Azyl Arkham</i> (2005: 12)	221
Ryc. 23. Chabouté, <i>Czyściec</i> (2010: 104)	222
Ryc. 24. Gaiman i McKean, <i>Czarna Orchidea</i> (2006: 74)	224
Ryc. 25. Gaiman, <i>Sandman Special #1</i> (1991: 151)	226
Ryc. 26. Rowson, <i>The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman</i> (1997: 13)	232
Ryc. 27. Rowson, <i>The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman</i> (1997: 19)	233
Ryc. 28. Rowson, <i>The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman</i> (1997: 33)	237
Ryc. 29. Sterne, <i>Życie i myśli JW Pana Tristrama Shandy</i> (2001: 510)	238
Ryc. 30. Sterne, <i>Życie i myśli JW Pana Tristrama Shandy</i> (2001: 513)	239
Ryc. 31. Rowson, <i>The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman</i> (1997: 143) ...	240
Ryc. 32. Modan, <i>Rany wylotowe</i> (2010: 49)	247
Ryc. 33. Ranta, <i>Deszcz</i> (2005: 164)	248
Ryc. 34. Durand, <i>Parenteza</i> (2012: 142)	250
Ryc. 35. Tkacz, <i>Przypadki Nikogo</i> (2013)	251
Ryc. 36. Proces amalgamacji	253
Ryc. 37. Schemat mapowania z domeny BUDYNEK na domenę OPOWIEŚĆ	254
Ryc. 38. Schemat mapowania z domeny BUDYNEK na domenę UMYŚL	254
Ryc. 39. Amalgamat konstrukcji narracji w <i>Azylu Arkham</i>	255
Ryc. 40. Morrison i McKean, <i>Azyl Arkham</i> (2005: 46)	257
Ryc. 41. Chabouté, <i>Czyściec</i> (2010: 165)	258
Ryc. 42. Schemat mapowania z domeny SUBSTANCJA / BRAK SUBSTANCJI na domenę ŻYCIE/ŚMIERĆ	259
Ryc. 43. Gaiman i McKean, <i>Czarna Orchidea</i> (2006)	260
Ryc. 44. Amalgamat pojęciowy kobiety–kwiatu	261
Ryc. 45. Schemat mapowania elementów domeny WĘDRÓWKA na elementy domeny SEN	262
Ryc. 46. Amalgamat pojęciowy <i>Władcy Snów</i> dla ryc. 47	263

Ryc. 47. Gaiman, <i>Sandman</i> (2005: 74)	264
Ryc. 48. Rowson, <i>The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman</i> (1997: 36)	267
Ryc. 49. Rowson, <i>The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman</i> (1997: 35)	269
Ryc. 50. Peeters, <i>Niebieskie pigułki</i> (2003: 6)	271
Ryc. 51. Schemat mapowania elementów domeny BRAK BALANSU na elementy domeny NIEPOKÓJ	272
Ryc. 52. Schemat mapowania elementów domeny ŻYWA ISTOTA na elementy domeny CHOROBA	273
Ryc. 53. Durand, <i>Parenteza</i> (2012: 73)	274
Ryc. 53. Durand, <i>Parenteza</i> (2012: 89)	275
Ryc. 55. Durand, <i>Parenteza</i> (2012: 4)	276
Ryc. 56. Durand, <i>Parenteza</i> (2012: 101)	277
Ryc. 57. Durand, <i>Parenteza</i> (2012: 141)	278
Ryc. 58. Tkacz, <i>Przygody Nikogo</i> (2013: 9)	279
Ryc. 59. Amalgamat konceptualny: autor–nadawco–odbiorca	280
Ryc. 60. McCloud, <i>Reinventing Comics</i> (2000)	285
Ryc. 61. Logo Electricomics autorstwa Todda Kleina	288

O Autorze

Doktor Michał Wróblewski, absolwent filologii polskiej Uniwersytetu Łódzkiego (praca *Komiks a literatura. Narracyjne zabawy literackie na przykładzie Tristrama Shandy'ego Martina Rowsona*). Afiliowany przy Katedrze Teorii Literatury Wydziału Filologicznego UŁ. Zajmuje się problematyką związaną z genologią, komunikacją, nowymi mediami, kulturą popularną i kognitywistyką.

Jest autorem blisko 30 artykułów i recenzji naukowych, współautorem i redaktorem trzech monografii naukowych. Publikował między innymi w „Przestrzeniach Teorii”, „Tekstach Drugich” oraz „Zagadnieniach Rodzajów Literackich”, w którym to piśmie od 2013 roku pełni również funkcję redaktora — wcześniej sekretarza.

Obecnie pracuje przy projektach edukacyjno-badawczych The iProfessional (iPro) w ramach Wielostronnych Projektów Erasmusa, Supporting Boys Reading oraz Digitally Competent Youth (Erasmus+). Jest także głównym wykonawcą i asystentem kierownika projektu w interdyscyplinarnym zespole iPro UŁ 2014 ds. Otwartych Zasobów Edukacyjnych i kompetencji ICT na Uniwersytecie Łódzkim.

Poeta i tłumacz między innymi w czasopismach „Red.”, „Tygiel Kultury”, „Arterie”, „Akant”. Autor tomów literackich *Skurcze* (Stowarzyszenie K. K. Baczyńskiego w Łodzi 2008) oraz *Pragnienie tropików* (Kwadratura 2013). Prowadzi dwa blogi niepoważne: www.dziobem.blogspot.com (<https://www.facebook.com/dziobem>), www.startewkadrze.blogspot.com oraz jeden poważny: www.wroblewskimichal.wordpress.com.