Katarzyna Kaczor

Uniwersytet Gdański

Literatura opowiadana obrazem

DOI: 10.19195/0867-7441.22.21

Recenzja: *Powieści graficzne. Leksykon*, red. Sebastian Jakub Konefał, timof i cisi współpracownicy, Warszawa 2015, ss. 544.

Słowa kluczowe: kultura popularna XX i XXI w., historia komiksu, teoria powieści graficznej, manga, filmowe adaptacje komiksów

Keywords: popular culture of the twentieth and twenty-first century, the history of comics, graphic novel theory, manga, film adaptations of comics

Opublikowany w 2015 r. tom *Powieści graficzne. Leksykon* jest niewątpliwie pozycją wyjątkową. Mimo że dorobek polskiej komiksologii od opublikowania w 1985 r. *Sztuki komiksu* Krzysztofa T. Toeplitza¹ nieustannie się powiększa², to powieści graficznej poświęcone jest tylko bardzo dobre hasło definicyjne Wojciecha Birka, opublikowane w 2009 r. w „Zagadnieniach Rodzajów Literackich”³, pominięte, niestety, w najnowszej edycji *Słownika rodzajów i gatunków literackich*⁴. Z tej perspektywy opracowanie badaczy z Instytutu Badań nad Kulturą Uniwersytetu Gdańskiego jest pierwszym tak szerokim polskim omówieniem fenomenu, które ze względu na zaproponowane ujęcie jest również unikatowe w kontekście obcojęzycznej literatury przedmiotu⁵. Recenzowany tom jest efek-

¹ K.T. Toeplitz, *Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego*, Warszawa 1985.

² Wśród najważniejszych prac należałoby wymienić prace: J. Szyłak, *Komiks i okolice pornografii. O seksualnych stereotypach w kulturze masowej*, Gdańsk 1996; *idem*, *Poetyka komiksu. Warstwa ikoniczna i językowa*, Gdańsk 1997; *idem*, *Komiks. Świat przerysowany*, Gdańsk 1998; *idem*, *Komiks w kulturze ikonicznej XX wieku*, Gdańsk 1999; *idem*, *Druga strona komiksu*, Elbląg 2011; *idem*, *Komiks w szponach miernoty. Rozprawy i szkice*, Warszawa 2013; A. Rusek, *Tarzan, Matolek i inni. Cykliczne historyjki obrazkowe w Polsce w latach 1919–1939*, Warszawa 2001; *idem*, *Leksykon polskich bohaterów i serii komiksowych*, Warszawa 2007; *idem*, *Od rozrywki do ideowego zaangażowania. Komiksowa rzeczywistość w Polsce w latach 1939–1955*, Warszawa 2011; W. Birek, *Propozycje i obserwacje*, Poznań 2014. Zob. także artykuły publikowane w recenzowanych numerach „Zeszytów Komiksowych”.

³ W. Birek, *Powieść graficzna*, [hasło w:] „Zagadnienia Rodzajów Literackich” 52, 2009, nr 1–2. Tutaj należałoby też wspomnieć o książce Kamili Tuszyńskiej, *Narracja w powieści graficznej*, w której autorka nie definiuje przedmiotu swojego opracowania, czyli „powieści graficznej”, w zamian podając zsubiektywizowaną definicję „komiksowości” (s. 49–52) i formułując swoje wnioski w oparciu o analizę nader skromnego materiału 37 tytułów — zob. K. Tuszyńska, *Narracja w powieści graficznej*, Warszawa 2016.

⁴ *Słownik rodzajów i gatunków literackich*, red. G. Gajda, Warszawa 2012.

⁵ W. Eisner, *Comics and Sequential Art*, New York 1985; R. Sabin, *Comics, Comix & Graphic Novels. A History of Art*, London-New York 1996; P. Lopes, *Demanding Respect. The Evolution of*

tem współpracy naukowców odpowiadających za poziom opracowania merytorycznego i wydawcy, którym jest oficyna specjalizująca się w wydawaniu komiksów. Dzięki temu refleksja naukowa nad wskazanym przedmiotem została zaprezentowana w przystępnej i zachęcającej do lektury formie prezentujących różne aspekty omawianego zjawiska esejów i poświęconych kanonicznym spośród przywoływanych utworów haseł przedmiotowych. Czyniąc obiektem swojego zainteresowania przedmiot nieobecny w przestrzeni polskich badań kultury popularnej, twórcy publikacji wpisują się swoją pracą nie tylko we współczesną recepcję komiksu jako medium, którego powieść graficzna jest nobilitującą go reprezentacją, ale również powieści jako gatunku literackiego, który odradza się po kryzysie „literatury wyczerpania”.

Leksykon *Powieści graficzne* jest drugim po *Kinie Nowej Przygody*⁶ opracowaniem o charakterze kompendium współtworzonym przez gdańskich badaczy kultury popularnej Jerzego Szyłaka i Sebastian J. Konefała, którzy do współpracy przy tym projekcie zaprosili nie tylko naukowców, ale też redaktorów „Zeszytów Komiksowych”, Michała Błażejczyka i Michała Traczyka, oraz współpracującego z Międzynarodowym Muzeum Komiksu w Kioto, znawcę, tłumacza i promotora mangi w Polsce, Radosława Bolałka, co sprawia, że oddany do rąk czytelników tom jest owocem pracy grona autorów o uznanym autorytecie w zakresie znajomości przedmiotu, jakim jest komiks.

Mimo że w tytułach sześciu z siedmiu rozdziałów teoretycznych przywołano „powieść graficzną”, to, poza tekstem Pawła Sitkiewicza (*Powieści graficzne od XVIII do połowy XX wieku*), jest ona traktowana jako egzemplifikacja, na przykładzie której można przedstawić kwestie: nobilitacji komiksu jako dzieła literackiego (Jerzy Szyłak, *O powieściach graficznych*; Przemysław Zawrotny, *Powieść graficzna jako zjawisko*); stworzenia klasyfikacji utworów komiksowych na wzór genologii literackiej poprzez dodanie do „zapożyczonego” terminu określenia „graficzna”, wskazującego na fakt opowiadania obrazem, a nie słowem, i rozstrzygnięcia wątpliwości poprzez odwołanie się do strukturalistycznych koncepcji: serialu Umberto Eco oraz fabuły Tzvetana Todorova i funkcji końca i początku Jurija Łotmana (Jerzy Szyłak, *Gdzie jest koniec tej opowieści i dlaczego tak daleko*); filmowych inspiracji poetyką komiksu i sposobów ich adaptacji na duży ekran (Sebastian J. Konefał, *Kinowe inspiracje poetyką powieści graficznej*); funkcjonowania, poetyki i recepcji *gekigi* w kulturze Zachodu poza Japonią (Radosław Bolałek, *Manga i powieści graficzne*). Zamieszczone w tomie teksty teoretyczne są efektem kontynuacji wcześniejszych prac ich autorów (Szyłaka⁷

American Comic Book, Philadelphia 2009; J. Baetens, H. Frey, *The Graphic Novel. An Introduction*, New York 2015.

⁶ J. Szyłak et al., *Kino Nowej Przygody*, Gdańsk 2011.

⁷ Zob. przyp. 2.

i Konefała⁸) lub też stanowią rzetelną krytykę znanej polskim czytelnikom literatury przedmiotu (*Manga i powieści graficzne*), demistyfikując powielane w niej błędy merytoryczne⁹. Autorzy odnoszą się do najnowszej literatury przedmiotu, co ze względu na jej niedostępność w naszym rodzimym dyskursie krytycznym stanowi przegląd funkcjonujących metodologii periodyzowania i badania „powieści graficznej”. Syntetycznie rzecz ujmując, celem autorów, jaki wyłania się po lekturze ich esejów, jest podjęcie próby określenia cech definicyjnych powieści graficznej. Polega ona na wyliczeniu i wskazaniu elementów, które powinny się w tej definicji znaleźć, oraz zrekonstruowaniu jej w perspektywie diachronicznej, ze wskazaniem na ewolucję jej kształtu i motywację zmian zachodzących w niej na skutek naruszania definiowanej normy przez poszczególne teksty.

Artykuły tworzące blok *Wokół powieści graficznych*, których celem — jak napisał we *Wstępie* Sebastian J. Konefał — było „teoretyczn[e] i historyczn[e] uporządkowanie najważniejszych zagadnień dotyczących poetyki i ewolucji powieści graficznej”¹⁰, są komplementarne wobec siebie, podejmując kolejno kwestie dotyczące funkcjonowania komiksu jako formy wypowiedzi artystycznej i dążeń twórców do jego nobilitacji, periodyzacji zjawiska i jego recepcji w przestrzeni kultury popularnej. Ze względu na fakt, że powieść graficzna ma charakter reprezentatywny wobec autonomicznego gatunku artystycznego, jakim jest komiks¹¹, oddana do rąk czytelników książka prezentuje całe spektrum jego funkcjonowania w kulturze współczesnej.

Tom *Powieści graficzne* otwiera esej Jerzego Szyłaka *O powieściach graficznych*. Gdański komiksolog skupia w nim uwagę czytelników na samym terminie, który definiuje następująco:

powieść graficzna to utwór komiksowy opublikowany jednak w postaci książki i zawierający rozbudowaną (w stosunku do typowych amerykańskich komiksów) fabułę, będącą dziełem jednego autora lub duetu, składającego się z rysownika i scenarzysty¹²,

⁸ S.J. Konefał, *Przekład z komiksu*, „Kino” 2009, nr 3; *idem*, *Dlaczego Ameryka kocha super-bohaterów?*, „Kino” 2005, nr 7/8; *idem*, *Frank Miller — komiksy, kłopoty i kino*, „Kino” 2007, nr 4; *idem*, *Zmienne losy komiksowych herosów*, „Kino” 2007, nr 7/8.

⁹ Zob. uwagi Bolałka, *Manga i powieści graficzne*, [w:] *Powieści graficzne. Leksykon*, Warszawa 2015, s. 62, do wielokrotnie cytowanej w polskiej literaturze przedmiotu książki Brigitte Koyamy-Richard *Manga. 1000 lat historii*, przeł. M. Domagalska, Warszawa 2008. Jej podstawowym błędem według autora *Mangi i powieści graficznych* jest niewłaściwie datowanie zjawiska, które powstaje 900 lat później — na przełomie XIX i XX w.

¹⁰ Zob. definicja J. Szyłaka i J. Dunina hasła *Komiks* opublikowana w *Słownik literatury popularnej. Zeszyt próbny*, red. T. Żabski, Wrocław 1994 („Literatura i Kultura Popularna”, nr 4), a następnie ze zmianami w: *Słownik literatury popularnej*, red. T. Żabski, Wrocław 1997; *Słownik literatury popularnej*, red. T. Żabski, wyd. 2, Wrocław 2006; J. Szyłak, *Komiks w szponach miernoty...*

¹¹ Wobec różnych sposobów definiowania komiksu, przyjmuję definicję Birka. Zob. B. Birek, *Komiks*, [hasło w:] *Słownik rodzajów i gatunków literackich...*, s. 479.

¹² J. Szyłak, *O powieściach graficznych*, [w:] *Powieści graficzne. Leksykon...*, s. 16.

by w dalszej części swojego tekstu stwierdzić, że takie ujęcie jest problematyczne w odniesieniu do seriali komiksowych, w wypadku których rodzi się pytanie, „czy za powieści graficzne powinniśmy uznawać kolejne części serialu, czy też wszystkie części razem wzięte”¹³. Sformułowaną wątpliwość Szyłak pozostawia bez rozstrzygnięcia.

Autor *Poetyki komiksu* przedstawia funkcjonowanie „powieści graficznej” w literaturze przedmiotu, a przywołane stwierdzenia poddaje pod dyskusję, ukazując zmienność kategorii, według których wskazuje się utwory uznawane za pierwsze, co ma wpływ na periodyzację zjawiska i dookreślenie zbioru reprezentujących go desygnatów. Środkowe partie tekstu prezentują uwarunkowania i przyczyny zaistniałej w drugiej połowie lat 60. XX w. „komiksowej rewolucji”, efektem której były narodziny powieści graficznej jako nowej odmiany komiksu, odróżniającej się od typowych amerykańskich komiksów rozbudowaną fabułą i publikacją w formie książki¹⁴ oraz tym, co było konsekwencją wywodzenia się jej z komiksu undergroundowego, czyli autorskim charakterem publikowanych albumów, autotematyzmem oraz autobiografizmem prezentowanych historii. Lektura tekstu Szyłaka pozwala prześledzić ewolucję powieści graficznej, poczynając od europejskich eksperymentów w stylu popartu, przez dickensowską opowieść Willa Eisnera, amerykańskie seriale o superbohaterach, komiksy, których scenarzystami byli: Frank Miller (*Powrót mrocznego rycerza*, 1986), David Moore (*Strażnicy*, 1986) i Neil Gaiman (*Sandman*, 1989–1996), na opowiadających o zwykłym życiu autorach: *Maus. Opowieści ocalałego* (Art Spiegelman, 1992), *Persepolis* (Marjane Satrapi, 2000–2004) i *Fun Home* (Alison Behdel, 2006) kończąc.

Zamieszczone w podtytule *Opowieści graficznych* określenie „leksykon” odnosi się do bloku chronologicznie ułożonych haseł zatytułowanego *144 utwory. Od Pratta do Ware’a*, w których zaprezentowano poszerzone analizy i interpretacje kolejnych utworów oraz dotyczącą ich literaturę przedmiotu. Znajdziemy tu hasła poświęcone powieściom graficznym, które — jak czytamy we *Wstępie* — „miały największy wpływ na rozwój powieści graficznych i zostały oparte na koncepcjach artystycznych znacząco powiększających możliwości artystycznego oddziaływania tej odmiany komiksu”¹⁵. Leksykon obejmuje hasła dotyczące utworów opublikowanych w latach 1967 (*Opowieść o słonym morzu* Hugona Pratta¹⁶) – 2012 (*Building Stories* Chrisa Ware’a¹⁷). Każde z nich prezentuje poszerzoną analizę i interpretację powieści graficznej, jej recepcję oraz dotyczącą jej bibliografię. W stworzonym przez polskich autorów katalogu, sformułowa-

¹³ *Ibidem*, s. 26

¹⁴ *Ibidem*, s. 16.

¹⁵ *Ibidem*.

¹⁶ J. Szyłak, *Hugo Pratt Corto Maltese. Ballada o słonym morzu*, [w:] *Opowieści graficzne. Leksykon...*, s. 95.

¹⁷ P. Sitkiewicz, *Chris Ware Building Stories*, [w:] *Opowieści graficzne. Leksykon...*, s. 529.

nym w opozycji do znanych publikacji: *101 Best Graphic Novels* i *Faster Than a Spending Bullet: The Rise of Graphic Novel* Stephena Weinera¹⁸ oraz *Graphic Novels: Stories to Change Your Life* Paula Gravetta¹⁹, których autorzy pominęli kryterium prezentowania rozbudowanej fabuły o wyraźnie zaznaczonym początku i końcu, w przeważającej części znalazły się powieści graficzne oraz utwory autorów wymienionych w esejach, dzięki czemu opracowane hasła tworzą z nimi komplementarną całość. Tworząc leksykon, trzynastoosobowy zespół autorów dał wyraz nie tylko swojemu zainteresowaniu powieścią graficzną jako swoistą odmianą komiksu, ale dzięki różnym perspektywom badawczym zaprezentował ją jako zwierciadło kultury współczesnej, odnosząc się do funkcjonujących w niej strategii: opowiadania, komunikacji wizualnej i odbioru.

Korzystanie z leksykonu ułatwia zamieszczony na jego końcu indeks osób, ale jego lektura zarazem uświadamia brak indeksu tytułów komiksów przywoływanych przez autorów opracowania. Ponadto rozczarowuje brak bibliografii literatury podmiotu odnotowującej pierwsze edycje omawianych utworów i, jeśli takich dokonano, ich polskich przekładów, co też ukazałoby poziom dostępności i implikowany poziom potencjalnej znajomości przedmiotu przygotowanego opracowania wśród polskich czytelników. Wydaje się to być istotne w kontekście wyrażonej we *Wstępie* nadziei,

że część z analizowanych tu tekstów kultury zachęci rodzimych wydawców do ich publikacji, a wielbicieli komiksów oraz badaczy akademickich zainspiruje do zarażania innych pasją czytania, pisania i dyskusowania o fenomenie powieści graficznych²⁰.

Tym bardziej że takich informacji nie zamieszczono również w przypisach. Zachęcające do dalszych studiów byłoby też zamieszczenie zbiorczej bibliografii literatury przedmiotu, ale jej również zabrakło. Tym samym, w omawianym opracowaniu ograniczono do niezbędnego minimum wielkość aparatu badawczego, którego obecność mogłaby odstraszyć od lektury czytelników spoza kręgu akademickiego, co wydaje się być konsekwencją wskazywanego również we *Wstępie* adresowania publikacji do dwóch grup odbiorców — miłośników komiksu, zainteresowanych nim jako przedmiotem swojej pasji, oraz powiększającego się grona jego polskich badaczy i uczestników poświęconych jego problematyce kursów akademickich.

Na pozytywną ocenę zasługuje szata edytorska leksykonu. Opublikowany w formacie A4 na ponad pięciuset stronach prezentuje kanoniczne powieści graficzne nie tylko za pomocą danych faktograficznych, ale, co istotniejsze, zreprodukowanych kadrów, ukazujących różnorodność wykorzystywanych przez twórców gatunku konwencji estetycznych. Ponadto należy też zauważyć, że wszystkie

¹⁸ S. Weiner, *The 101 Graphic Novels*, New York 2001; *idem*, *Faster Than a Spending Bullet. The Rise of the Graphic Novel*, New York 2012.

¹⁹ P. Gravett, *Graphic Novels. Stories to Change Your Life*, London 2005.

²⁰ S.J. Konefał, *Wstęp*, [w:] *Powieści graficzne. Leksykon...*, s. 11.

dymki, w wypadku braku polskich przekładów, na potrzeby leksykonu przetłumaczono, co ma niebagatelne znaczenie w sytuacji, kiedy blisko połowa z nich nie ma swoich polskich edycji.

We *Wstępie* Sebastian J. Konefał napisał, że przygotowany tom „jest wyrazem miłości do tej rozwijającej się dziedziny sztuki”²¹, ale również pasji jej autorów i wydawcy ukazywania w inspirujący sposób polskim czytelnikom nowych zjawisk. A z perspektywy badacza współczesnych tekstów narracyjnych i kultury popularnej jest on publikacją, która wkrótce ze względu na swój przedmiot, wartość merytoryczną i poziom opracowania edytorskiego stanie się pozycją kanoniczną dla podejmujących dalsze badania nad ulegającą nobilitacji w kulturze współczesnej powieścią graficzną.

²¹ *Ibidem*.

Jakub Krogulec

Uniwersytet Wrocławski

A Different Outlook on the American Comic Book

DOI: 10.19195/0867-7441.22.22

Review: Anthony R. Mills, *American Theology, Superhero Comics, and Cinema. The Marvel of Stan Lee and the Revolution of a Genre*, Routledge, New York 2014, 216 pp.

Słowa kluczowe: komiks amerykański, superbohater, teologia, monomit, Joseph Campbell

Keywords: American comic book, superhero, theology, monomyth, Joseph Campbell

Comics studies are one of those academic disciplines devoted to popular culture which always enthusiastically welcome new additions to its critical canon. The recently published *American Theology, Superhero Comics, and Cinema. The Marvel of Stan Lee and the Revolution of a Genre* by Anthony R. Mills is a new extension to an already substantial collection of texts focusing on the phenomenon of American comics. This particular publication approaches the problem from a rather different perspective than before. Instead of focusing on the poetics or the history of the medium it offers a theological insight into both comic books and films based on them. As such, it is not only a brief revision of the history of American superhero comics and themes utilized by them, but also a philosophical study. The book is basically an exploration of the so called ‘American monomyth’ from a theological perspective. The author’s main goal is to connect views of various American theologians with themes employed by comic book artists and