

**Michał Wróblewski, *Powieść graficzna. Studium gatunku w perspektywie kognitywistycznej*, Wydawnictwo UŁ, Łódź 2016, ss. 338**

Studia nad komiksem, wielotworzywowym zjawiskiem kultury popularnej, wciąż bywają traktowane pobłażliwie i/lub sceptycznie w (zwłaszcza polskich) środowiskach akademickich. Z takiego anachronicznego podejścia wynika akcentowany przez Michała Wróblewskiego w jego rozprawie niedobór wartościowych „publikacji założycielskich” (s. 12), które można poddać krytycznej rewizji, a także związane z usytuowaniem medium pomiędzy słowem a obrazem charakteryzowanie komiksu — a więc i powieści graficznej — przy pomocy narzędzi tylko jednej, zawłaszczającej dyscypliny (najczęściej to instrumentarium teoretycznoliterackie, filmoznawcze lub stosowane do opisu malarstwa).

Za nadrzędny cel pracy Wróblewskiego można zatem uznać próbę stworzenia takiej definicji i charakterystyki gatunku *graphic novel*, która spełniałaby kryteria „nowej genologii” (m.in. E. Balcerzan, R. Nycz) wpisującej się w formułę nowej humanistyki (m.in. tezy E. Domańskiej). Nowoczesna genologia — przypomina autor rozprawy — ma kierować się ku rozważaniom nad „przemian[ami] gatunkow[y]mi i medialn[y]mi, łańcuch[ami] politypiczn[y]mi, sieciowości[a], relacyjności[a] elementów polisystemów (także relacj[ami] zewnątrztekstow[y]mi), remediacji[a] i tekst[em] w przestrzeni nowych mediów oraz gatunk[ami] hybrydaln[y]mi [...]” (s. 13), a także — przede wszystkim — „w oparciu o propozycje typologiczne przedstawić gatunek jako materializację pewnych figur, postaw i operacji poznawczych, a nawet zrównać gatunek z figurą myśli i języka” (s. 15). W związku z tym — zgodnie z przekonującym uzasadnieniem Wróblewskiego — narratologia kognitywistyczna to metodologia najodpowiedniejsza do przeprowadzenia neogenologicznych badań, powieść graficzna zaś — to wdzięczny, bo transgatunkowy, hybrydyczny, otwarty na tematy (post)humanistyczne oraz „wskazuj[ący] na swoją literackość” i „jednocześnie testuj[ący] granice tej kategorii” (s. 15) obiekt badawczy. Należy jeszcze oczywiście odnotować, że autor posługuje się rozróżnieniem między komiksem a powieścią graficzną, traktując komiks jako zjawisko kulturowe, powieść graficzną zaś — jako gatunek, który się w owo zjawisko wpisuje.

Rozprawa została podzielona na pięć rozdziałów. Pierwszy z nich autor poświęca głównie omówieniu kultury masowej oraz kultury popularnej. W kolejnych ustępach przede wszystkim streszcza wielokrotnie już opisywane tezy (m.in. A. Kłoskowskiej, D. Macdonalda, J. Fiskego czy M. Hopfingera), rzadko odnosząc je do właściwego przedmiotu swoich badań. Podobny charakter ma podrozdział dotyczący powiązań kultury popularnej i kategorii gry oraz zabawy tudzież gry i zabawy w kontekście ponowoczesnej literatury. Oczywiście, takie działanie można tłumaczyć koniecznością „usprawiedliwiania się z naukowego zainteresowania popkulturą” (s. 24), którą Wróblewski na wstępie rozdziału poddaje krytyce, ale — jak sądzę — przywoływane koncepcje mogły zostać lepiej sfunkcjonalizowane. Pojawia się tu także interesujący podrozdział dotyczący zarysu powiązań komiksu i studiów nad kulturą obrazu, których perspektyw autor nie włącza do swych dalszych analiz.

W drugim rozdziale Wróblewski przedstawia historię komiksu w zarysie. Wspomina o twórcach protokomiksów (R. Töpffer, G. Doré, W. Busch), podkreśla (za R. Varnum i Ch.T. Gibbons) rolę rozwoju prasy w kształtowaniu się wczesnych — mających przede wszystkim charakter humorystyczny — form komiksowych i krótko omawia pierwsze cykle (m.in. *Yellow Kid* R.F. Outcaulta). Zwraca uwagę na narodziny i rozwój komiksu awanturniczno-przygodowego w latach 20. i 30. XX w. oraz pierwsze próby komiksowych adaptacji literatury pięknej. Następnie skupia się na komiksach superbohaterskich obecnych w kulturze od schyłku lat 30., charakteryzuje też ich propagandową rolę w trakcie i tuż po II wojnie światowej. Opisując lata 40. i 50., Wróblewski kładzie nacisk na rolę wydawnictwa EC Comics w rozwoju medium, a także wspomina o serii *Classics Illustrated*, w ramach której opublikowano szereg komiksowych wersji tekstów literackich. Począwszy od lat 60. komiks wiąże się z kontrkulturą, nabiera też wyraźnie krytycznego charakteru. Za najbardziej rozwiniętą formę medium<sup>1</sup> autor rozprawy uznaje powieść graficzną. W podrozdziale jej poświęconym odnotowuje wyróżniki gatunku (krytycznie odnosząc się do dezynwoltury, z jaką przedstawiciele świata — przede wszystkim — krytycznoliterackiego i wydawniczego posługują się terminem *graphic novel*), krótko charakteryzuje pierwszą powieść graficzną (*Umowę z Bogiem* W. Eisnera), wspomina też o innych, ważnych jej realizacjach. Ostatni podrozdział Wróblewski poświęca historii komiksu w Polsce. Swoisty suplement do rozdziału drugiego stanowi „Zakończenie” książki. Autor zastanawia się w nim nad najnowszymi i przyszłymi dziejami medium komiksowego, koncentrując się na komiksie internetowym.

W trzeciej części badacz zajmuje się kluczowymi dla jego pracy zagadnieniami. To właśnie w tym rozdziale przechodzi on bowiem od teoretycznych rozważań (neo)genologicznych ku „kognitywistycznej genologii (po)humanistycznej” (s. 146). Opierając swój wywód na wspomnianych już (i dokładnie omawianych właśnie w tym rozdziale) postulatach nowoczesnych studiów nad gatunkami, Wróblewski wyjaśnia teorię polisystemów (I. Even-Zohar), traktując ją jako „fundament dla [...] połączenia” (s. 112) kognitywistyki i genologii w badaniach powieści graficznej. Rozważania ogniskują się tu także wokół niezwykle istotnej dla całej rozprawy kategorii powieściowości — gatunku kognitywnego, „repozytorium możliwości dla późniejszych konkretyzacji językowych, komunikacyjnych

<sup>1</sup> Ewolucji komiksu w powieść graficzną są również poświęcone m.in. fragmenty właśnie wydanego *The Cambridge Companion to the Graphic Novel*, ed. S.E. Tabachnick, Cambridge University Press, Cambridge 2017.

i narracyjnych”<sup>2</sup> (s. 195), „prymarnej ramy kulturowo-poznawczej” (s. 118), która charakteryzuje się (meta)krytycznością oraz intersubiektywnością (rozumianą za m.in. M. Rembowskią-Pluciennik jako empatyczne „wejście w cudzą skórę”). Te dwie kategorie zostają tu odniesione do powieści graficznych. (Meta)krytyczność omawia Wróblewski na podstawie *Strażników* A. Moore’a i D. Gibbona, intersubiektywność (i jej narzędzie, focalizację zaś na podstawie *Mausa* A. Spiegelmana.

Rozdział czwarty dotyczy przede wszystkim swoistości gatunku *graphic novel*. Rozpoczyna go krótki zarys teorii komiksu oraz (wspominanych już) problemów towarzyszących badaniom nad tym medium. Następnie w oparciu o metodę prototypową autor porządkuje rozmaite komponenty „tradycyjnych” definicji komiksu i powieści graficznej, uzyskując „laboratoryjny, wyjściowy, abstrakcyjny model służący analizie konkretnych tekstów” (s. 173). Pojawiają się tu również rozważania dotyczące zasadności używania w odniesieniu do komiksu takich hiperonimów, jak: medium, język, tekst, gatunek (zdecydowany sprzeciw Wróblewskiego budzi tylko stosowanie ostatniego z nich, ze względu na wspomniane traktowanie komiksu szeroko — jako zjawiska kulturowego, w obrębie którego można dopiero wyróżnić poszczególne gatunki i subgatunki). W tej części rozprawy Wróblewski omawiając ikonolingwistyczny model opowiadania, sygnalizuje też konieczność zwrócenia uwagi na przenośnie obrazowe i wpisuje je w kognitywistyczne zainteresowanie metaforą. Czwarty rozdział książki kończy rozpoznanie dotyczące integracji konceptualnej języka oraz obrazu w komiksie i w związku z tym — „amalgamatyczn[ego] charakter[u] znakości” tego medium (s. 190).

Analityczny rozdział piąty Wróblewski podzielił na dwie części. W pierwszej, po powtórzeniu rozpoznań dotyczących rozumienia pojęcia gatunkowości oraz „powieściowości”, przywołuje podstawowe tezy kognitywistyki i charakteryzuje właściwe jej metody oraz narzędzia, po które sięga w swych badaniach. Są to m.in.: kategoryzacja prototypowa (L.W. Barsalou), ramowanie i mapowanie, schematy wyobrazeniowe, a także amalgamaty, metonimie i metafory konceptualne. W drugiej części tego rozdziału autor przedstawia własną definicję i schemat powieści graficznej. Podobnie jak komiks uznaje ją za amalgamat konceptualny (dla którego przestrzeniami wyjściowymi są „powieściowość” oraz „graficzność”). Ciekawie wpisuje tu także *graphic novel* w rozpoznanie B. McHale’a dotyczące zmiany dominanty epistemologicznej (w powieści modernistycznej) na ontologiczną (w powieści postmodernistycznej). W tej części znajduje się też zestawienie składowych elementów „kognitywnej kategorii powieściowości” (s. 203), czyli (meta)krytyczności oraz intersubiektywności (wyprowadzonych w rozdziale trzecim) z kategoriami narratologicznymi — narratorem i poziomami narracji (ujęcie M. Bał). Rozdział piąty kończy analiza wybranych *graphic novels* w oparciu o opisane narzędzia i kategorie kognitywistyczne i narratologiczne. Na uwagę zasługują tu świetne, rozwinięte fragmenty poświęcone studiom nad nietłumaczoną na język polski powieścią graficzną *Tristram Shandy* M. Rowsona z odniesieniami do Sterne’owskiego pierwowzoru: trudno o trafniejszy wybór materiału do omówienia komiksowej narracji, „powieściowości” i „graficzności” czy metafor konceptualnych czasu. Na tym tle niektóre analizy (zwłaszcza te odnoszące się do metafor i amalgamatów konceptualnych) pozostałych *graphic novels* wydają się nieco bezbarwne

<sup>2</sup> W którym mieści się i (tradycyjna) powieść (literacka), i powieść graficzna (s. 195–196).

i schematyczne<sup>3</sup>, co oczywiście można usprawiedliwić zarówno ich propedeutycznym charakterem, jak i samą specyfiką kognitywistyki jako metody badań. Myślę jednak, że w takim razie warto byłoby może, choćby w przypisie, ustosunkować się do owej metody — lub niektórych jej mechanizmów — nieco (samo)krytycznie. Bo czy do wyjaśnienia np. metafory (konceptualnej) SEN TO WĘDRÓWKA w *Sandmanie* N. Gaimana, w której „początek” odpowiada „zapadaniu w sen”, „przeszkody” — „problemom spotykanym we śnie” itd., oprócz opisu naprawdę konieczny jest wykres (s. 262)?

Może zastanawiać również część rozwiązań kompozycyjnych, które sprawiają, że tok rozważań bywa niekiedy chaotyczny. Nie do końca rozumiem np. decyzję autora o oddzieleniu tez dotyczących gatunku w perspektywie kognitywistycznej i rozważań o nowej genealogii — w których przecież również znajdują się refleksje o kognitywistyce, a także — to już kwestia marginalna — o pominięciu w rozdziale drugim (historycznym) kwestii narodzin terminu, o k o l i c z n o ś c i wydania pierwszej *graphic novel* oraz uwag o pojawieniu się „komiksów zbliżonych do powieści graficznych [...] już w latach 30. XX wieku” (s. 169). Takie informacje — istotne przecież dla historii komiksu — można odnaleźć dopiero pod koniec jednego z ustępów części czwartej.

Mimo tych drobnych zastrzeżeń (głównie natury redakcyjnej), chcę podkreślić, że w rozprawie Michała Wróblewskiego pojawiają się przede wszystkim uwagi niezwykle trafne, zmieniające perspektywę oglądu komiksu i *graphic novel*, np. wspomniane wpisanie powieści graficznej w teorię McHale’a dotyczącą zmiany dominant. Wróblewski stawia tezę o odwróconym w *graphic novel* porządku tychże dominant: początki zjawiska łączy on z dominantą ontologiczną, dojrzałe formy zaś przede wszystkim z dominantą epistemologiczną powiązaną z ontologiczną. Nawiasem mówiąc, wydaje mi się, że to rozpoznanie jest na tyle cenne, że warto byłoby poświęcić mu więcej miejsca. I chociaż autor rozprawy zaznacza, że te uwagi nie są związane (bezpośrednio) z kognitywistyką, można by prawdopodobnie odnieść je do filiacji nauk o poznaniu i teorii poznania (m.in. A.I. Goldman). Należy również docenić rozbudowaną i uporządkowaną bibliografię oraz wspomniany już propedeutyczny i niemal pionierski walor rozprawy (do tej pory na gruncie polskim kognitywistykę do analiz komiksu stosowali H. Kowalewski i P. Gąsowski<sup>4</sup>, za granicą zaś głównie E. Potsch i R.F. Williams, J. Hallett i R.W. Hallett oraz N. Cohn — wszyscy w trzech artykułach w *Linguistics and the Study of Comics*; ostatni badacz jest również autorem kilku innych publikacji, w których stosuje się nauki o poznaniu do studiów nad komiksem). Przede wszystkim zaś swobodę, z jaką Wróblewski porusza się zarówno po obszarze teorii literatury i kognitywistyki — również tych najnowszych, nie tylko w polskim wydaniu, jak i komiksu (z niezliczonymi i zróżnicowanymi przykładami, na które się powołuje: od Asteriksa po *Czarna Orchidea*), przyczyniając się do (nie tylko konceptualnej) integracji „akademickości” i kultury popularnej.

JULIA DYNKOWSKA

<sup>3</sup> Na tę kwestię zwracała również uwagę Natalia Lemann współprowadząca spotkanie z autorem w Łodzi, 20 czerwca 2017 roku.

<sup>4</sup> P. Gąsowski, *Wprowadzenie do kognitywnej poetyki komiksu*, Fundacja Instytutu Kultury Popularnej, Poznań 2016. Książka ukazała się w drugiej połowie 2016 roku, więc siłą rzeczy nie została uwzględniona w bibliografii rozprawy Michała Wróblewskiego.