



RECENZJA LEKSYKONU *POWIEŚCI GRAFICZNE*

Powieści graficzne. Leksykon (2015). S. J. Konefał (red.). Warszawa: Timof i cisi współnicy, ss. 544.

Choć oficjalnie datowany na 2015 rok leksykon powieści graficznej, wydany przez znaną fanom komiksu oficynę Pawła Timofiejuka, ukazał się na księgarskich półkach dopiero przed ponad rokiem, opóźnienie to nie zmienia jednak faktu, że trudno przeoczyć pojawienie się tej książki. I bynajmniej nie chodzi tu o rozmiary i objętość tej pracy, chociaż i one są imponujące (całość opublikowana w formacie A4 liczy bowiem blisko 550 stron). Zapowiadany już wcześniej przez znawców tematu leksykon z pewnością nie zawodzi oczekiwań zarówno wielbicieli gatunku, akademickich badaczy, naukowców, jak i wszystkich, którzy po prostu chcieliby się dowiedzieć czegoś więcej o powieści graficznej. A pogodzenie potrzeb i interesów tych różnych grup czytelników nigdy nie jest sprawą prostą, stąd na tym większe uznanie zasługuje praca zespołu trzynastu autorów odpowiedzialnych za recenzowany tu tom, nad którym naukową redakcją sprawował Sebastian Jakub Konefał.

W grupie tej wraz z redaktorem zdecydowanie najsilniejszą reprezentację stanowią znani i uznani gdańscy badacze z Jerzym Szyłakiem na czele. Ale obok niego czy Pawła Sitkiewicza oraz młodych gdańskich autorów znajdziemy, m.in. także nazwiska Michała Traczyka, Michała Błażejczyka z „Zeszytów Komiksowych” czy Daniela Kai z Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu.

Po tych wstępnych słowach pochwały można by wprawdzie mimo wszystko trochę ponarzekać, że leksykon ukazuje się na naszym rodzimym rynku nie o kilka miesięcy, lecz co najmniej o kilka lat za późno, odkąd pojawił się w dyskursie badawczym przejęty zza oceanu od Willa Eisnera termin *graphic novel*. I jest w tym jakaś racja. Z pewnością podejmując się wyzwania napisania książki o powieści graficznej, autorzy zdawali sobie

sprawę, że nie wchodzą na teren dziewiczy, że nie wprowadzają w obieg problemów zupełnie nieznanych. Przeciwnie – wydaje się, że funkcjonująca w obiegu nazwa „powieść graficzna” była już w pełni przyjęta i oswojona. Inna rzecz, czy rzeczywiście w pełni rozumiana.

I właśnie tę lukę starają się autorzy omawianej tu książki zapłacić, wprowadzając lub usiłując wprowadzić niejaki porządek do nie plewionego genologicznego ogródka, na którym komiks spotyka się z powieścią graficzną, a ta ostatnia sąsiaduje np. z – dajmy na to – powieścią obrazkową. Piśzę tu o usiłowaniach, bo w trakcie prowadzonych przez siebie prac porządkowych twórcy *Powieści graficznej. Leksykonu* mimochodem sami pewien chaos wprowadzają, ponieważ zaproponowana w tytule ich książki gatunkowa nazwa jest po części myląca. Rzecz w tym, że ambicje i korzyści płynące z lektury tej książki dalece wykraczają poza gatunkowe granice, w których zwykle umieszcza się słownikowo-encyklopedyczne wydawnictwa. Wydana przez timofa i cichych współników praca, a właściwie zawarte w niej rozstrzygnięcia, diagnozy i rozpoznania mają tę wartość, że odtąd chcąc pisać poważnie o powieści graficznej jako szczególnej formie gatunkowej, nie będzie można tego zrobić bez odwołania się do tej pozycji. Wydaje się bowiem, że wyznacza ona – po pierwsze – pewien horyzont problemowy związany z obrazkową formą prowadzenia narracji. Po drugie zaś, jest propozycją ustanowienia pewnego kanonu tekstowego będącego czymś więcej niż tylko świadectwem estetycznych preferencji poszczególnych autorów haseł. To zaś oznacza, że tak zdefiniowane cele zdeterminowały wyraźny podział książki na dwie części – teoretyczną, zatytułowaną *Wokół powieści graficznych*, oraz „właściwą”, składającą się z chronologicznie ułożonych 144 haseł zawierających omówienia i analizy utworów komiksowych, które miały – jak pisze we

wstępie Konefał – „największy wpływ na rozwój powieści graficznej”.

Wbrew oryginalnej kompozycji kilka słów krótkiego komentarza chciałbym najpierw poświęcić wyborowi tytułów i zasadom ich opracowania dokonanym przez autorów książki. Bynajmniej nie zamierzam tu spierać się i dyskutować z dokonaną selekcją. Nie tylko dlatego, że moja wiedza i kompetencje są znacznie skromniejsze od twórców leksykonu (pozostajmy mimo wszystko przy tym niezręcznym terminie) wykazujących się nie tylko wprost manifestowaną fascynacją obrazkowymi formami opowiadania, ale równocześnie bardzo dobrą znajomością tej materii, czego najlepszym świadectwem jest obecność w książce wielu tytułów nieznanymi polskim czytelnikom.

Skądinąd bardziej interesuje mnie tu fortunna decyzja, by prezentować wybrane w pracy utwory w porządku diachronicznym, zaczynając od *Corto Maltese. Balladzie o słonym morzu* Hugo Prattą pochodzącej z drugiej połowy lat 60. XX wieku, a na *Building Stories* Chrisa Ware’a z 2012 roku kończąc. Powtórzę, że pomysł ten wydał mi się trafny z tego względu, że pozwala on lepiej rozpoznać metamorfozy komiksowych konwencji, stwarza możliwość poważnej zabawy w tropienie podobieństw, nawiązań, ale też innowacji i różnic. I wartości tego rodzaju czy sposobu lektury leksykonu nie szkodzi niebezpieczeństwo ulegnięcia iluzji, że istnieje w obszarze genologicznych przeobrażeń jakieś wyraziste *continuum*, jasna linia ewolucji gatunkowej. Na szczęście bowiem, kiedy czyta się poszczególne hasła i zawarte w nich komentarze, groźba takiej utopijnej wizji schodzi na plan dalszy. W hasłowo opracowanych charakterystykach poszczególnych utworów rzuca się w oczy coś innego. Wyraźnie eksponowane w leksykonie silne związki omawianych utworów z innymi tekstami kultury – literaturą, kinem, malarstwem.

To mocne przeświadczenie o ważnej roli intersemiotycznych oddziaływań stanowi część wspólną kilku z sześciu teoretycznych opracowań, które otwierają książkę (mam tu na myśli zwłaszcza dwa

szkice Jerzego Szyłaka, tekst Pawła Sitkiewicza i rozważania Sebastiana Jakuba Konefała *expressis verbis* poświęcone związkom komiksu z medium filmowym). Wiąże się ono w sposób oczywisty z chęcią możliwie kompleksowego spojrzenia na *casus* powieści graficznej. Stąd w tej części książki spotkamy się z próbą nakreślenia historii i ewolucji tego gatunku, wskazania na polu poetyki jego konstytutywnych strukturalnych czy formalnych cech. Wyraźna w przywoływanych pracach jest również intencja przybliżenia kulturowych kontekstów (wraz z osobnym omówieniem japońskiej mangi) kluczowych zarówno dla wykształcenia się powieści graficznej, jak i jej zadomowienia się we współczesnej kulturze.

Co ważne, czytając te dociekania nie trudno dostrzec, że autorzy podejmują ze sobą mniej lub bardziej ukryty polemiczny dialog z większą lub mniejszą estymą odnosząc się do opisywanego problemu. Przemysław Zawrotny np. we fragmencie swojej analizy opatrzonym znamienym tytułem *Po co nam powieść graficzna?* stawia pod znakiem zapytania funkcjonalność tego terminu z racji wyrazistej rozbieżności celów i sposobów jego ujęcia przez badaczy i zamiast niego postuluje „wyznaczenie nowego obszaru twórczości komiksowej, który dałby się objąć terminem *graphic novel*”, w którym należałoby umieścić jako wzorcowe, ewidentne przykłady teksty mające fundować coś na kształt „twardego centrum” definicji.

Z kolei mniej radykalny w tym względzie Jerzy Szyłak też dostrzega słabość i nieprecyzyjność popularnych formuł tłumaczących istotę *graphic novel* i domaga się „czegoś więcej”, a ratunku szuka proponując zwrot w stronę tradycyjnej literackiej taksonomii i wprowadzenie większej liczby genologicznych określeń (takich jak: nowela, opowiadanie czy opowieść). Nie wchodząc w szczegóły wszystkie te pomysły i jeszcze inne zawarte w książce propozycje świadczą o wyraźnym semiotyczno-strukturalnym nastawieniu. Lista nazwisk, które pojawiają się w tekście Szyłaka tam, gdzie podejmuje się próby „porządkowania gatunku” dowodzi

tego jasno (pojawiają się na niej m.in. Umberto Eco, Jurij Łotman, Jerzy Ziomek).

Jakkolwiek rozumiem, doceniam i w wielu punktach zgadzam się z autorami *Powieści graficznej. Leksykonu*, to jednak zarazem nie mogę oprzeć się wrażeniu, że twórcza praktyka wymyka się dziś wszelakim próbom paradygmatycznego myślenia o powieści graficznej, literaturze, a przypuszczalnie o całej współczesnej popkulturze. Omawiane przecież w książce poszczególne utwory dowodzą tego najlepiej. Stąd nieśmiało zamiast propozycji stworzenia czegoś na kształt genologicznej komisji nadzoru (swego czasu proponowali to Gerard Genette, a u nas Stefania Skwarczyńska) proponowałbym raczej podążanie w stronę nowej postaci genologii multimedialnej, by posłużyć się tu terminem powołanym do życia jeszcze w latach 90. ubiegłego wieku przez Edwarda Balcerzana. W tej perspektywie genologicznej obok struktury, autora, medium i odbiorcy należałoby uwzględnić również i czynniki perswazyjno-marketingowe, które przecież tak ważną rolę odegrały w przypadku powieści graficznej.

To ostatnie spostrzeżenie wywołane lekturą leksykonu, nie tyle krytyczne w swej naturze co raczej mające charakter dialogicznego skojarzenia czy nawiązania, proponowałbym uznać za jeszcze jeden walor recenzowanej tu książki. Daje ona bowiem gwarancję otwarcia się na dzisiejsze problemy kultury popularnej, w jakimś sensie np. stawiając pośrednio pytanie o sens i/lub możliwość kształtowania czegoś, co można by uznać za kanon(y) kultury popularnej w ogóle.

Nie tylko z tego powodu jestem przekonany, że zbiorowa praca trzynastu badaczy komiksu powinna stać się pozycją obowiązkową na akademickich listach lektur dedykowanych kulturze popularnej, mając wszakże tę przewagę nad innymi tego typu tekstami, że o przyjemności z jej czytania będą mogli mówić nie tylko akademicy czy studenci, ale także czytelnicy, których fascynuje medium określane dziś mianem powieści graficznej.

MARIUSZ KRASKA
Uniwersytet Gdański