

Powieść graficzna w poszukiwaniu metajęzyka

KONRAD NICIŃSKI

(Instytut Badań Literackich PAN, Warszawa)

KAMILA TUSZYŃSKA, *NARRACJA W POWIEŚCI GRAFICZNEJ*, WYDAWNICTWO NAUKOWE PWN, WARSZAWA 2015, SS. 450

Książka Kamili Tuszyńskiej *Narracja w powieści graficznej* stanowi na gruncie polskich badań literaturoznawczych próbę tyleż pionierską, co niebywale wręcz ambitną. Dotychczas w polskim literaturoznawstwie i pracach teoretycznoliterackich badania nad komiksem właściwie nie zaistniały w usystematyzowanej formie. Dysponowaliśmy kilkoma opracowaniami o charakterze głównie popularnym, szeroko kreślącymi dzieje komiksu w Polsce i na świecie, oraz całym szeregiem jednostkowych, najczęściej krótkich studiów opisujących poszczególne teksty z nader rozmaitych punktów widzenia¹. Zamiarem autorki, o czym świadczą treść książki oraz bardzo śmiało deklaracje w niej złożone, jest nie tylko uporządkowanie zasobu pojęciowego i stanu wiedzy o narracji w komiksie. Już to zresztą stanowi prawdziwe wyzwanie. Badaczka jednak wyraźnie deklaruje, że jej zamiar jest poważniejszy – idzie nie tylko o rekapitulację stanu wiedzy i otwarcie dyskusji o komiksie w Polsce, ale także o wejście w główny nurt badań europejskich i amerykańskich, i to nie jako głos wtórujący im, a raczej przewartościowujący istniejące sądy. Do tego autorka – stosownie zresztą chyba do postawionych sobie wyzwań – wybiera na obiekt swoich obserwacji powieść graficzną, czyli gatunek komiksu najbogatszy formalnie, narracyjnie najbardziej złożony – i bodaj najmniej precyzyjnie definiony. Wynika to zresztą po części z dziejów pojęcia, początkowo przyjmowanego intuicyjnie i związanego raczej z popularnym odbiorem (w którym rozumie się

1 Właściwie jedynymi wyjątkami wśród polskich badaczy są Wojciech Birek, którego opracowanie *Główne problemy teorii komiksu*, obronione jako praca doktorska w 2005 r., dotychczas nie doczekało się pełnego wydania (opracowanie *Z teorii i praktyki komiksu* [wyd. Centrala, Poznań 2014] ma w większym stopniu charakter popularno-naukowy) i Jerzy Szyłak, najczęściej postrzegany jednak jako autor opracowań o charakterze ogólnej panoramy gatunku.

pod tą nazwą komiks wielowątkowy, mający widoczne ambicje artystyczne) niż z analizą genologiczną, po części zaś z bardzo szerokiego spektrum dotychczasowych badań gatunku, częściej związanych – z czym słusznie polemizuje Tuszyńska – z perspektywą sztuk wizualnych lub optyką kulturoznawczą, które siłą rzeczy nie mogą precyzyjnie poradzić sobie z mutacją gatunku powieściowego (przynajmniej na poziomie jego definicji). Jednym z postawionych tu zadań badawczych jest zatem dookreślenie definicji przedmiotu badań. A to nie koniec wyzwań, jako że brak innych publikacji poświęconych powieści graficznej w polskich badaniach literaturoznawczych skazuje tę pracę na niechcianą do końca (choć w gruncie rzeczy chyba przyjętą) rolę całościowej prezentacji tego zjawiska gatunkowego. Czy zatem owej iście karkołomnej sumie wyzwań udało się sprostać?

Najważniejsze pytanie, jak się zdaje, brzmi: czy książka Tuszyńskiej może stanowić otwarcie poważnej dyskusji o komiksie w polskich badaniach literaturoznawczych? Odpowiedź brzmi: tak. I nawet jeśli niektóre rozpoznania budzą kontrowersje, to z pewnością zakres i wszechstronność pytań, które stawia się tu tej formie gatunkowej, jaką jest powieść graficzna (a chyba i komiksowi w ogólności), a także dobrze ulokowane w tradycji narratologicznej poszukiwanie odpowiedzi stanowią platformę, na której odtąd można usytuować poważną dyskusję badawczą o równie poważnej formie gatunkowej. I nawet jeśli owa dyskusja przeradzać się będzie niekiedy w spór z zawartymi w książce tezami, to samo stworzenie przestrzeni do dyskusji, zaprezentowanie narzędzi analitycznych, wskazanie głównych problemów jest już znaczącym osiągnięciem. Co równie ważne, jeśli owo wskazanie narzędzi badawczych podczas lektury wydaje się czytającemu ją teoretykowi lub historykowi literatury proste (a tak jest), świadczy to głównie o zdolności autorki, by klarownym uczynić to, co z dotychczasowych badań wcale jasno nie wynika. Punktem wyjścia bowiem jej obserwacji jest stan rzeczy, w którym dominuje rozpoznanie powieści graficznej jako artefaktu kulturowego lub dzieła sztuk wizualnych. Zatem pozorna łatwość, z jaką powieść graficzna w analizie Tuszyńskiej poddaje się operacjom narratologicznym, stanowi przede wszystkim potwierdzenie słuszności przyjętego przez autorkę kierunku badań nad tym gatunkiem jako odmianą powieści, co wbrew nazwie dla wielu badaczy tego zjawiska nie jest oczywiste, a także prowadzi do większego uściślenia granic definicyjnych i semantycznych pojęcia. Niewątpliwie rzetelne scharakteryzowanie powieści graficznej przez opisanie funkcji narracji może pozostać trwałą zdobyczą tej książki.

Czy wszystkie zawarte w niej rozpoznania łatwo bezdyskusyjnie przyjąć, to już inna sprawa. Trudno zresztą, by było inaczej, gdy tak wiele podejmowanych problemów badawczych wymaga przeanalizowania na nowo. I tak na przykład równocześnie godne pochwały i obarczone ryzykiem błędu jest wychodzenie poza najczęściej stosowane kategorie w książce, która przede wszystkim podsumowuje

formy narracji w powieści graficznej. Tak dzieje się przede wszystkim z intertekstualnością, której nie został poświęcony osobny rozdział; rozproszono ją między analizę strategii narracyjnych (gdzie poświęcono jej część podrozdziału), a będącą autorską propozycją fragment dotyczący dekonstrukcji mitów w powieści graficznej. Z jednej strony ten zabieg okazuje się skuteczny – przenosi uwagę z gier międzytekstowych, od których w powieściach graficznych często aż się roi i których wyszukiwanie mogłoby zająć wiele stron, na znacznie istotniejszy w tej sytuacji problem intertekstualności jako formy narracji. Rozproszenie tego wątku dobrze też oddaje jego wielostronną w powieści graficznej obecność. Z drugiej jednak strony np. zastąpienie gry intertekstualnej dekonstrukcją mitów nie do końca przekonuje. Mimo zawartych w tej części brawurowych analiz tekstów podstawowa w tej sytuacji kategoria mitu wydaje się niekiedy (zwłaszcza w wypadku *Dziadka Leona* Chometa i de Crécy'ego) dopasowywana do analizowanych tekstów na siłę i nie dość przekonująco zdefiniowana. Pewnym paradoksem jest to, że odwaga w wyborze kategorii interpretacyjnych (która nawet jeśli budzi wątpliwości, to z pewnością otwiera cenne dyskusje, jak w powyższym wypadku) nie idzie w parze z odwagą wyboru tematów i przykładów. W dużej mierze jest to cena, którą trzeba zapłacić za tak pionierski charakter książki; można zrozumieć, dlaczego autorka chciała uniknąć w prowadzonym od podstaw wykładzie przypadków granicznych, niejasnych lub zbyt skomplikowanych. Mimo wszystko jednak trudno zrozumieć, dlaczego brakuje problemu analizy zaburzenia ciągłości narracji i form celowo całkowicie odrzucających linearność (wielkim nieobecnym jest tu Moebius, z którego dorobku analizowany jest tylko *Arzach*, i to wyłącznie przy okazji problemu tekstów bezdialogowych). Intertekstualność występuje wyłącznie jako dialog z dziełami sztuki wysokiej, całkowicie zignorowany zostaje dialog między komiksami, co niepomierne zadziwia, zważywszy, że najobszerniejsza bodaj analiza poświęcona jest *HP i Giuseppe Bergman* Milo Manary, w całości stanowiącemu grę z komiksami Hugo Pratta, zwłaszcza z *Bajką wenecką*, której bardzo tu brakuje.

Nieobecny jest drugoplanowy, ale pasjonujący problem powieści graficznych stanowiących adaptację dzieła literackiego, z jednym co najmniej niezwykłym przykładem *Wiecznej wojny* Haldemana i Marvano (którego *Berlin* skądinąd jest tematem jednej z najciekawszych analiz zawartych w książce). Brak *Wiecznej wojny* może wynikać także z zauważalnej w tomie tendencji do pomijania powieści graficznych opartych na literaturze i kulturze popularnej (czy jednak poetyka *science fiction* wyklucza uznanie tekstu za powieść graficzną?). Można także zgłaszać uwagi do wyboru przykładów (dlaczego w wypadku Bilala *Julia i Roem*, a nie *Targi nieśmiertelnych?*), ale tu każdy z nas ma swoich bohaterów, a autor – niezaprzeczalne prawo poprowadzenia nas swoją, a nie naszą ścieżką. Mimo wszelkich zastrzeżeń jest to jednak wędrówka niezwykle zajmująca.

Jeśli cokolwiek może odebrać tej publikacji zasłużony szacunek, to nie kontrowersje, które może budzić samo ujęcie tematu, a sposób jej wydania. Bardzo starannemu opracowaniu reprodukowanych plansz graficznych nie towarzyszy, niestety, równie staranne zredagowanie tekstu. Oczywiście, w czasach, w których publikujemy, niezbyt łaskawych dla książki naukowej, wszyscy jesteśmy skazani na tolerancję, jakże często publikując w dysponujących bardzo ograniczonymi możliwościami niewielkich wydawnictwach. Pracę Tuszyńskiej opublikowało jednak PWN, a w tym wypadku szlachectwo powinno zobowiązywać. Mniejsza już o dłużyzny kompozycyjne we wstępnych częściach rozdziałów, wprowadzających narzędzia narratologiczne, dla przeciętnego czytelnika niezbyt ciekawych, dla fachowego zaś – nazbyt dokładnie powtarzających rzeczy dobrze mu znane, którym mogłaby zaradzić uważna praca redaktora prowadzącego. Jednak mnogość literówek, drobnych usterek i niedokładności w pewnym momencie zaczyna budzić irytację, a liczba niewłaściwie zapisanych nazwisk w indeksie osobowym znacznie przekracza nawet to, co skłonni bylibyśmy wybaczyć goniącemu resztką sił małemu wydawnictwu przyuczelnianemu. Szkoda, że wydawca nie pomógł godniej pokazać tak ciekawej i ważnej propozycji badawczej, jaką Kamila Tuszyńska przedsięwzięła.