

**Paula Gamus**

Biblioteka Uniwersytetu Łódzkiego  
e-mail: paula.gamus@lib.uni.lodz.pl

**[ Sebastian Jakub Konefał, Jerzy Szyłak (red.),  
*Powieść graficzna. Wprowadzenie*  
Poznań-Warszawa: Instytut Kultury Popularnej /  
Timof Comics, 2023. 214 ss.**

DOI: <https://doi.org/10.18778/0860-7435.39.05>

Współczesny komiks coraz częściej bywa analizowany w kategoriach powieści graficznej – medium, które wykracza poza ramy popularnej rozrywki i wchodzi w przestrzeń ambitnej literatury, sztuki i refleksji nad kulturą. W polskim środowisku akademickim badania nad komiksem rozwijają się dynamicznie, czego dowód stanowi chociażby książka *Powieść graficzna. Wprowadzenie*, wydana w 2023 roku nakładem wydawnictwa Timof Comics oraz Fundacji Instytutu Kultury Popularnej. Recenzowany zbiór artykułów pod redakcją Sebastiana Jakuba Konefała i Jerzego Szyłaka to ważny wkład w dyskusję o specyfice, historii i teoretycznych aspektach powieści graficznej.

Ze wstępu czytelnik dowiaduje się, że książka ta jest pierwszym tomem z zaplanowanej na trzy części nowej edycji leksykonu powieści graficznej. Całość składa się z dziesięciu rozdziałów, w których autorzy – badacze literatury, medioznawcy i kulturoznawcy – podejmują tematykę powieści graficznej z różnych perspektyw. Wprowadzają w definicje i granice tego pojęcia, analizują relacje między tekstem a obrazem oraz śledzą historyczne i kulturowe konteksty rozwoju tego medium. Autorzy postarali się, by książka była napisana w sposób

przystępny – nie tylko dla badaczy, ale i dla osób zainteresowanych komiksem na gruncie niekoniecznie akademickim.

Pierwszy z zamieszczonych w monografii tekstów to omówienie kluczowego hasła „powieść graficzna”. Wojciech Birek, profesor Uniwersytetu Rzeszowskiego, w sposób klarowny wskazuje wszystkie istotne cechy stanowiące o tym, że komiks można określić mianem powieści graficznej.

Z kolei Paweł Sitkiewicz, profesor Uniwersytetu Gdańskiego, przedstawia praojców graficznych opowieści z końca XVIII do XX wieku. Omawia co ciekawsze problemy, z jakimi borykali się twórcy i wydawcy komiksu w tamtym czasie.

Radosław Bolałek, wydawca oraz tłumacz z języka japońskiego, w swoim tekście wychodzi poza Europę i Amerykę, skupia uwagę na zaprezentowaniu historii japońskich powieści graficznych wraz z omówieniem kilku sztandarych przykładów dla tego gatunku.

Kolejny istotny element recenzowanej publikacji to próba określenia, czym właściwie jest powieść graficzna i czym różni się od innych form komiksu. Jerzy Szyłak, profesor Uniwersytetu Gdańskiego i jeden z czołowych polskich badaczy komiksu, przedstawia w dwóch artykułach ewolucję samego terminu oraz kontrowersje wokół jego stosowania. W tekstach tych nie brakuje również refleksji nad narracją i estetyką pierwszych powieści graficznych.

Przemysław Zawrotny, kolejny gdański badacz, punktuje różne perspektywy naukowców na temat właściwego klasyfikowania komiksów jako powieści graficznych, wskazując reprezentacje, które do tego nurtu zaliczamy i te które nie spełniają wszystkich wymogów stawianych przez część teoretyków.

Damian Kaja z Instytutu Badań Literackich PAN w nawiązaniu do ewolucji komiksu prezentuje run wraz z analizą problematycznego hasła, mającego wypełnić lukę w języku wobec wyodrębnienia pewnej nowości na komiksowym rynku. Omawia procesy wydawnicze i wskazuje konkretne przykłady publikacji runicznych.

Justyna Czaja, profesor Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza, rozważa, jak powieść graficzna może czerpać inspirację z konwencji filmów *noir* tworząc tym samym unikalne dzieła na pograniczu literatury i sztuki wizualnej. Autorka analizuje również, w jaki sposób kadrowanie, układ plansz, kolorystyka i styl rysowania wpływają na odbiór i interpretację tych opowieści.

W tematyce filmowej pozostaje także artykuł Sebastiana Jakuba Konefala z Uniwersytetu Gdańskiego, który skupia się na komiksowym undergroundzie i adaptacjach wpisujących się w kategorie kina niezależnego. Autor bada, w jaki sposób te nietypowe, czasem kontrowersyjne wręcz dzieła zostały przekształcone na potrzeby kina, zwracając uwagę na zachowanie oryginalnego ducha oraz estetyki pierwowzorów.

Ostatni, zamykający tom artykuł dotyczy multiwersów. Tomasz Żaglewski, profesor Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza, na przykładzie publikacji DC Comics omawia historię przenikania się różnych superbohaterskich opowieści, ukazując mnogość interpretacji komiksów spod znaku DC Comics.

Autorzy monografii *Powieść graficzna. Wprowadzenie* wykorzystują narzędzia z zakresu literaturoznawstwa, teorii narracji, kulturoznawstwa i medioznawstwa, co pozwala spojrzeć na powieść graficzną jako na złożone zjawisko kulturowe. Powinna to być publikacja obowiązkowa dla badaczy komiksu, studentów zainteresowanych narracją wizualną, pracowników szkół i bibliotek, gdzie komiks występuje bądź zostanie wprowadzony, a także dla fanów tego medium, którzy chcą po prostu lepiej zrozumieć jego historię.

Książka pod redakcją Sebastiana Jakuba Konefała i Jerzego Szyłaka zasługuje także na zainteresowanie wszystkich nieprzekonanych co do tego, że powieść graficzną warto traktować równie poważnie, jak inne formy literackie.