

Agata Brożyna

Akademia Humanistyczno-Ekonomiczna w Łodzi
filologia polska, licencjat 2023

REALIZACJA GATUNKU POWIEŚCI GRAFICZNEJ NA PRZYKŁADZIE SANDMANA NEILA GAIMANA

Powieść graficzna (ang. *graphic novel*) przez wielu badaczy i znawców komiksu uznawana jest za szczytowe osiągnięcie jego ewolucji, a tworzony w latach 1989–1996 cykl *Sandman* Neila Gaimana – za klasykę i arcydzieło gatunku¹. W obrębie komiksu, rozumianego jako rodzaj sztuki, którego formą wyrazu jest jedność ikonograficzna (*wizualno-werbalna*), występuje jednak więcej gatunków. Czym zatem jest *graphic novel*, co wyróżnia ją na tle innych form komiksowych i czy słynna amerykańska seria wydawnicza o Władcy Snów rzeczywiście spełnia warunki potrzebne do tego, by móc nazwać ją powieścią graficzną?

Komiks – jak zdefiniował go jeden z pierwszych badaczy tego gatunku na gruncie polskim, Krzysztof Teodor Toeplitz – to ukształtowana na przełomie XIX i XX wieku w związku z rozwojem (głównie) amerykańskiej prasy szczególnie forma graficznego powiązania rysunku i tekstu literackiego. Owa jedność ikonograficzna – jak pisze Toeplitz – służy rozwijaniu narracji lub obrazowaniu znaczeń, których czytelność jest możliwa w ramach tego powiązania, bez dodatkowych źródeł informacji. Komiks występuje przeważnie jako seria obrazków, powiązanych z sobą ciągłością czasową i przedstawiających powtarzające się postaci. Komiksy rysowane są ręcznie na papierze, przez jednego bądź kilku autorów, a ich powielanie wiąże się z technikami drukarskimi właściwymi prasie lub wydawnictwom ilustrowanym².

Jest zatem komiks gatunkiem opartym na jedności ikonograficznej, który na przestrzeni stulecia rozwija się w gatunek, który można by określić mianem ikonoliterackiego. To

¹ J. Szyla, 79. *Neil Gaiman, Sam Kieth, Mike Dringenberg i inni, Sandman*, [w:] *Powieści graficzne. Leksykon*, red. S.J. Konefał, Timof i cisi współnicy, Warszawa 2015, s. 336.

² K.T. Toeplitz, *Sztuka komiksu*, Czytelnik, Warszawa 1985, s. 40.

bowiem, co powstało jako ilustrowanie druków masowych – gazet i czasopism, ewoluuje najpierw w tekst o charakterze zwrotu, frazesu, myśli, sygnału, cytatu czy apelu, by z czasem przedzierzgnąć się w samodzielne powieści graficzne.

Rysowanie komiksów, choć przez swój związek z prasą mogło jawić się jako przelotne, zadomowiło się w kulturze popularnej XX wieku. Gatunek ten przeszedł od paska komiksowego (*comic strip*) w gazecie, przez zeszyty komiksowe (*comic book*), aż po samodzielne wydania książkowe czy wielotomowe (*graphic novel*). Początkowo mogła to być seria obrazów bez tła językowego, bez słów, ale zawsze zawierała się w niej jakaś linia fabularna. Wraz z rozwojem sztuki komiksowej więz z fabułą pogłębiała się coraz bardziej, a moda na komiksy autorskie spowodowała, że pojawiło się wiele publikacji o charakterze osobistego wyznania autora. Ewolucja komiksu w historii o charakterze autobiograficznym była początkiem przejścia rysunku autorskiego, wykonanego ręką grafika, do kategorii literackiej, napisanej ręką tego samego autora. Ważną rolę w powstaniu tego typu krótkich historii odegrali graficy amerykańscy (Lynd Ward, 1905–1985) i japońscy (Mine Okubo, 1912–2001), a pierwsze *short story* w komiksach opowiadały o doświadczeniach autorów z czasów pierwszej i drugiej wojny światowej oraz migracji. W okresie powojennym nastąpił aktywny rozwój komiksu, który w latach 60. i 70. XX wieku zaczął ewoluować w kierunku coraz bliższym literaturze, co zaowocowało narodzinami ponowoczesnej powieści graficznej.

Wpływ na powstanie *graphic novel* miał wspomniany grafik i pisarz, Lynd Ward, który stworzył serię powieści bez tekstu, zwanych *powieściami bezsłownymi* lub *niemymi* (*wordless novels*). Twórczość Warda uważana jest za prekursorską wobec powieści graficznej, choć on sam czerpał z europejskich wzorców. Ward badał sztukę w Niemczech, gdzie zapoznał się z twórczością Belga Fransa Masereela (1889–1972) i Niemca Otto Nückela (1888–1955). Ich powieści graficzne *The Sun* (1919) oraz *Destiny* (1926), zawierające motywy mitologiczne, składają się z około pięćdziesięciu klisz graficznych. Prace Europejczyków zainspirowały Warda, który przeniósł *wordless novel* na grunt amerykański. W latach 70. z kolei dzieła Warda wpłynęły na twórczość Willa Eisnera (1917–2005) i Arta Spiegelmana (ur. 1948), którzy kojarzeni są z początkami współczesnej powieści graficznej. Wiąże się z tym faktem również pierwsze użycie terminu *graphic novel*.

Mimo że powieść graficzna zwykle porusza tematy poważne i refleksyjne, co świadczy o ewolucji gatunku, to cechą kluczową komiksu była komiczność (*comic strip* to nic innego jak „komiczny pasek”). Poza tym, że historyjka obrazkowa bawiła, zawierała w sobie szereg innych wyznaczników gatunkowych, które ogólnie nazwać można kategorią *komiksowości*. Na ową komiksowość, jak pisze Kamila Tuszyńska, składa się pewna wypracowana konwencja i ogólnie przyjęte normy: podział na kadry, stosowanie dymków, duże, czytelne litery, wykrzykniki, znaki zapytania, onomatopeje, a także wyznaczniki mentalne, które pozwalają czytelnikowi jednoznacznie stwierdzić, że dane dzieło jest komiksem i odróżnić je od innych narracji wizualnych czy wizualno-werbalnych³.

Istnieją szkoły komiksu amerykańskiego, japońskiego, holenderskiego, włoskiego, francuskiego, niemieckiego czy słoweńskiego. Do pewnego stopnia oznacza to, że dzieła

³ K. Tuszyńska, *Narracja w powieści graficznej*, PWN, Warszawa 2015, s. 49.

pochodzące z poszczególnych kręgów kulturowych będą pod wpływem jego tradycji literackich. Jak zauważa jednak Jerzy Szyłak: „Komiks nie ma [...] narodowości, gdyż snuje opowieści wyrażone w języku tak sztucznym jak esperanto, tyle że znacznie bardziej spopularyzowanym”⁴. Świadczą o tym bardzo częste migracje artystów poza kraje rodzime, czy to w celu rozwoju osobistego, czy wolności twórczej, których dzieła są znane i cenione na całym świecie. Przykładem takiego dzieła jest również *Sandman*, zrealizowany przez Anglików i wydany w USA, w którym zacierają się granice pomiędzy komiksem europejskim i amerykańskim⁵.

Komiks u swych początków miał wielu twórców, co pozwalało zachować ciągłość ukazujących się w gazetach odcinków poszczególnych serii. Bardzo często tytuły przechodziły z rąk do rąk, przejmowali je inni rysownicy i inne czasopisma. Funkcjonował nawet zawód asystenta rysownika, który miał za zadanie naśladować konkretny styl i w ten sposób odciążać głównego twórcę. Zwykle też gazetowe serie były mniej lub bardziej anonimowe dla publiczności. Sytuacja uległa zmianie, gdy wykształcił się komiks autorski i zaczęto zwracać uwagę na wysokie walory artystyczne, konkretny styl oraz idącą za nim jakość. Niemniej jednak obok licznej grupy graficznych powieści, pisanych i rysowanych przez jednego twórcę, istnieją również *graphic novels*, w których praktykuje się podział funkcji na scenarzystę i rysownika (lub rysowników). Powieść graficzna *Sandman* jest przykładem takiej współpracy. Scenarzystą i pomysłodawcą serii jest Neil Gaiman (ur. 1960), rysownikami zaś liczni graficy (Sam Kieth, Mike Dringenberg, Malcolm Jones III, Michael Zulli i inni) z twórcą słynnych, kolażowych okładek Dave'em McKeanem na czele. Gaiman jest zatem pisarzem opowieści, które ilustrują artyści o tradycjach komiksowych.

Badania nad komiksem coraz częściej obecne są w polskim dyskursie naukowym na temat kultury popularnej. Komiks wzbudza zainteresowanie badaczy na rozmaitych polach: jako reprezentacja kulturowa, osobna gałąź sztuki czy przestrzeń korespondencji sztuk, ale również jako język i narracja⁶, ponieważ ma część werbalną, wprowadzającą go w językoznawczą teorię aktów mowy, ekspresywność przekazu, koncepcję bohaterów, a zakres komiksowej tematyki uzupełnia recepcję funkcjonowania literatury we współczesnej kulturze.

Jak zauważa jednak polski komiksolog Michał Wróblewski, na polskim rynku wydawniczym wciąż brakuje tłumaczeń anglojęzycznych i francuskich pozycji „kanonicznych” dla studiów nad komiksem⁷. Do przeprowadzenia badania w niniejszym artykule wykorzystano zatem prace teoretycznoliterackie polskich badaczy komiksu, m.in. Jerzego Szyłaka, Michała Wróblewskiego, Kamili Tuszyńskiej, Wojciecha Birka, Krzysztofa Teodora Toeplitza, jak również książki i artykuły teoretyków literatury.

⁴ J. Szyłak, *Komiks*, Znak, Kraków 2000, s. 155.

⁵ Tamże.

⁶ M. Wróblewski, *Komiks w perspektywie literaturoznawczej. Projekt komiksologii w dobie kryzysu genologii esencjalnej*, [w:] *Komiks a komiksologia. Ku rozpoznaniu i charakterystyce wzajemnych relacji między gatunkiem a jego teorią*, red. K. Skrzypczyk, Stowarzyszenie Twórców „Contur”, Łódź 2010, s. 42–46.

⁷ Tamże.

Jak napisałam wyżej, *Sandman* Neila Gaimana uznawany jest nie tylko za *powieść graficzną*, pomimo seryjnej formy publikacji, ale również za arcydzieło tego gatunku. Jerzy Szyłak twierdzi, iż wpływ na taką recepcję dzieła Gaimana mają dwie rzeczy⁸:

1) kontrola autora scenariusza nad licznym gronem rysowników, co pozwoliło stworzyć opowieść wewnątrznie spójną i zamkniętą, a nade wszystko noszącą znamię dzieła autorskiego;

2) pomyślana jako zamknięta całość fabuła.

Polski badacz ma niewątpliwie słuszość, oba te elementy wpływają na sposób postrzegania serii o Władcy Snów w środowisku komiksowym i wydawniczym. Jednak w świetle przeprowadzonych w niniejszej pracy badań nad dość płynnym definicyjnie gatunkiem *powieści graficznej* podobne ujęcie wydaje się nazbyt lakoniczne, a co więcej, odnosi się jedynie do technicznego aspektu dzieła – jego konstrukcji. Tymczasem tezą wstępną mojego badania była literackość *Sandmana* jako faktora decydującego zarówno o jego przynależności do odmiany komiksu najbliższej literaturze, jak również niezwykłej popularności tej *graphic novel*.

Fenomen popularności *Sandmana*, jak też moja osobista fascynacja tą serią, sprawiły, że zdecydowałam się poddać ją badaniu teoretycznoliterackiemu. Celem jest sprawdzenie, czy powodzenie to może mieć źródło w konotacjach z literaturą i mitologią, którego wstępnie tam właśnie upatruję, a tym samym udzielenie odpowiedzi na to, czy *Sandman* istotnie zalicza się do gatunku *graphic novel*.

Przeprowadziłam analizę oraz interpretację *Sandmana*, skupiając się na ukazaniu jego licznych powiązań z tradycją literacką, stopnia skomplikowania i sposobu prowadzenia fabuły, nawiązujących do powieści szkatułkowej, onirycznej oraz postmodernistycznej, a także zawartych w treści archetypów, motywów i symboli. Starałam się również przedstawić filozoficzny i społeczny wymiar dzieła oraz towarzyszący mu nastrój refleksyjności. Fakt, że wszystkie te czynności były możliwe do przeprowadzenia na tkance utworu, uważam za symptomatyczny, ponieważ świadczy to nie tylko o głębokim zakorzenieniu *Sandmana* w literaturze, ale także o wysokim poziomie zaprezentowanej historii.

Sandman Neila Gaimana to graficzna powieść szkatułkowa, będąca zbiorem rozmaitych opowieści – z pogranicza grozy i horroru, inspirowanych mitologiami świata i folklorem, nawiązujących do wątków biblijnych, historycznych i literackich, dla którego klamrę oraz swoiste tło stanowi postać tytułowego Sandmana – Snu z Nieskończonych, Morfeusza, Oneiromancera, Onejrosa, Kształtującego, Kaćkula, Lorda Łzorila – Władcy Snów.

Lakoniczny tytuł serii nie pozostawia wątpliwości co do tego, kto jest jej głównym bohaterem, a już przy pierwszym zetknięciu się z tą *graphic novel* czytelnik może domyślać się, że motywem przewodnim utworu będzie sen. Zresztą nie tylko sen jako stan biologiczny człowieka czy marzenie senne, lecz również Sen spersonifikowany oraz idea. Tytuł serii jest zatem dosłowny, choć niepozbawiony bogactwa konotacji, o czym czytelnik wielokrotnie przekonuje się w trakcie lektury.

Świat przedstawiony w *Sandmanie* jest w gruncie rzeczy „wieloświatem”, na który składają się czasy i miejsca każdej z dziesiątek opowiedzianych w serii historii. Od mitycznej

⁸ J. Szyłak, dz. cyt., s. 79; N. Gaiman, dz. cyt., s. 336.

Grecji, gdzie odbywa się ślub Orfeusza i Eurydyki, a krótko potem nieszczęsny kochanek schodzi do świata podziemnego rządzonego przez Persefonę i Hadesa; Asgardu, w którym nordyccy bogowie kłócą się i snują intrygi, starożytnego Rzymu, gdzie cesarz Oktawian August przebiera się za żebraka, by snuć plany poza zasięgiem wzroku bogów; przez Anglię za czasów królowej Elżbiety, w której Szekspir otrzymuje dar snucia opowieści od Morfeusza; Francję Robespierre'a, którego na zlecenie Sandmana przechytrza lady Johanna Constantine, unosząc z Paryża głowę Orfeusza; Stany Zjednoczone wieku XIX, kiedy kraj ów ma swojego pierwszego i jedyne go cesarza Nortona I; aż po czasy i krainy zrodzone z wyobraźni, legend i baśni, jak Kraina Wrózek pod rządami elfów królowej Tytanii; zarządzane przez Lucyfera piekło; gospoda na końcu wszystkich światów czy rozmaite zakątki Śnienia, jak również domeny pozostałych Nieskończonych.

Historia ramowa, niejako nadrzędna wobec całego zbioru tych opowieści i będąca osobistą historią Morfeusza, dzieje się na dwóch płaszczyznach – jawy i śnienia.

Ze względu na specyfikę medium komiksowego oraz pograniczność gatunku powieści graficznej narracja w *Sandmanie* odbywa się dwutorowo – za pomocą słów oraz obrazów. Dzięki temu opisy, obecne w literaturze klasycznej, zastępowane są w dużej mierze przez odpowiednio skomponowane i fokalizowane kadry. Występuje również wielu narratorów personalnych, gdyż każda przedstawiona w powieści postać ma głos, zwiualizowany poprzez komiksowe dymki – rozmaicie zróżnicowane graficznie w zależności od tego, kto i w jaki sposób przekazuje swoje myśli. Wypowiedzi zwykłych ludzi ujęte są z reguły w klasyczne, białe ramki o mniej lub bardziej owalnym kształcie, natomiast myśli – w białe i prostokątne. Również font użyty do zapisu słów przywodzi na myśl klasyczny, kojarzony z komiksem, pisany wersalikami. Z kolei wypowiedzi oraz myśli bohaterów mitycznych/magicznych przedstawiono w sposób dopasowany do ich charakteru czy też tego, co sobą reprezentują.

Dla przykładu kwestie Snu umieszczone są w obrysowanych na białoczarnych, jakby rozlanych dymkach, przywodzących na myśl plamę atramentu bądź też mroczną, black-metalową stylistykę, co ma związek z tajemniczą naturą protagonisty, jego skrytością, zasadniczym postępowaniem, brakiem litości, lub też z nocnym niebem, ciemnością, snem, który może być koszmarem etc. Font w negatywie jest natomiast pisany, myśli Morfeusza różnią się zaś jedynie brakiem „ogonka” przy ramce, pełniącego funkcję odnośnika. Innym rzucającym się w oczy sposobem przedstawienia graficznego charakteryzują się wypowiedzi jednej z siostr Snu – Maligny. Jej kwestie widnieją na różnobarwnym, zdeformowanym tle, słowa również są często rozciągnięte lub rozstrzelone, zakręcone, pofalowane czy też nietypowo podzielone. Odzwierciedla to naturę najmłodszej z rodzeństwa Nieskończonych, jej niestabilność, szaleństwo oraz infantylność. Samym tylko krojem pisma wyróżniono natomiast wypowiedzi chrześcijańskich aniołów (fonty ozdobne, klasyczne) czy starożytnych bogów (font kanciasty, ostry).

Poza tymi przejawami funkcji narracyjnej w *Sandmanie* występuje jeszcze narrator auktorialny, bezosobowy i wszechwiedzący, który w postrzępionych ramkach prostokątów w kolorze sepii informuje o czasie i miejscu akcji bądź o przebiegu zdarzeń. Narrator ów jawi się czytelnikowi jako bazarz, który wprowadza go w świat snutych opowieści, a co za tym idzie – kojarzy się z samym autorem dzieła, choć w treści utworu nie ma nic, co sugerowałoby podobny wniosek. Narrator pozostaje anonimowy, ukryty, nie jest częścią świata

przedstawionego i nie bierze udziału w opisywanych w powieści wydarzeniach, a jedynie je komentuje bądź uzupełnia.

Odbiorcą *Sandmana*, podobnie jak opowieści snutych przy ognisku, jest każdy, kto zechce słuchać, a w tym wypadku czytać. Mimo że wątków jest wiele i przeplatają się one nieustannie, to wszystkie mają wspólny mianownik, którym jest postać głównego bohatera. Zgodnie z filozofią postmodernistyczną, która nowej jakości szukała w połączeniu sztuki wysokiej i niskiej, fabułę powieści graficznej Gaimana śledzić będzie w stanie każdy czytelnik, co nie oznacza bynajmniej, że odbiorca bardziej wyrobiony będzie się nudził. Autor *Sandmana* zawarł w swojej serii komiksowej całą plejadę nawiązań, wątków i motywów, które nie wpływają na przebieg akcji, za to czynią lekturę o wiele bardziej interesującą, a zarazem wymagającą. Sytuacja analogiczna ma miejsce choćby w przypadku wspomnianego już w niniejszej pracy *Imienia róży* Umberto Eco.

Przykładem jest już sama postać głównego bohatera, będącego uosobieniem snu – motywu obecnego w literaturze już od czasów starożytności i towarzyszącego człowiekowi do dziś. Pomimo tak długiej kariery, marzenia senne wciąż stanowią zagadkę i tajemnicę, a te dają niezmiernie pole do manewru takim twórcom jak Neil Gaiman. Uczynił on bowiem ze zjawiska, jakim jest sen, półboga, istotę nadprzyrodzoną, która choć ma osobowość, a nawet rodzinę, nie jest niczym więcej niż ideą, punktem widzenia, jak dowiadujemy się na końcu powieści.

Jest zatem Sen zarówno osobą, której metamorfozę śledzi czytelnik przez całą serię, jak również czymś o wiele bardziej złożonym i abstrakcyjnym, swego rodzaju odbiciem światopoglądów wszystkich śniących w danym czasie świata. Co więcej, autor zaczerpnął z mitologii greckiej coś więcej niż tylko alias Sandmana. Jednak, aby docenić ów zabieg, należy orientować się w mitologii greckiej. Jej znajomość, jak już zostało powiedziane, nie jest konieczna do tego, by śledzić przebieg akcji, niemniej jednak sprawia, że lektura jest głębsza, nasycona znaczeniami, skłaniająca do refleksji czy też po prostu bardziej satysfakcjonująca. A jest to tylko jeden z wielu przykładów na pomysłowość i erudycję autora *Sandmana*.

Warstwa językowa powieści jest równie bogata i zróżnicowana, co poczet postaci w niej występujących. Bohaterowie posługują się właściwą sobie mową, różniącą się w zależności od wieku, płci, pozycji społecznej, sytuacji czy charakteru, a przede wszystkim od czasu i miejsca, w jakich dana opowieść się dzieje. Mowa postaci jest bowiem stylizowana zgodnie z duchem czasu, do którego sięga autor w kolejnych historiach. Najbardziej charakterystycznym językiem posługują się jednak Nieskończeni oraz istoty magiczne, wywodzące się z mitologii czy też folkloru.

Sen ma w zwyczaju przemawiać patetycznie i sztywno, często dodając w szyku przedstawianym „siostró ma” bądź „panie mój”, jeśli zwraca się do kogoś ze swej rodziny czy też osoby, którą szanuje – szczerze lub tylko ze względu na protokół i konwenans. Jego siostra Śmierć mówi jak pełna humoru i optymizmu, współcześnie żyjąca młoda kobieta, często używając zwrotów z młodzieżowego slangu. Maligna gubi się w swoich wypowiedziach, mówi bez ładu i składu, zapomina, traci wątek, myli pojęcia. Abel, jeden z podwładnych Morfeusza w królestwie Śnienia, jąka się, chyba że akurat coś opowiada, Mervin Dyniogłowy narzeka i urządza tyrady, kreując się na twardziela z amerykańskich filmów akcji

z lat 70., a kruk Snu, Matthew, zwraca się do niego per „szefie”, zupełnie ignorując oficjalny, stoicki sposób mówienia swego pana. Przykłady można by mnożyć, gdyż zróżnicowanie językowe w powieści graficznej Gaimana obecne jest praktycznie na każdej stronie utworu.

Seria *Sandman* to iście postmodernistyczna gra odniesień, aluzji i cytatów, stawiająca czytelnikowi niemałe wymagania⁹, co przyczyniło się do ogromnego sukcesu serii i ochrzczenia jej mianem jednego z najoryginalniejszych komiksów w historii gatunku¹⁰. Powieść graficzna Gaimana to również pierwszy komiks, który znalazł tak liczne grono odbiorców zarówno wśród mężczyzn, jak i kobiet, a także osób, które na co dzień nie sięgają po historyjki obrazkowe w ogóle. Po dwunastym opublikowanym zeszytu, który miał być teoretycznie ostatnim, *Sandman* sprzedawał się lepiej niż komiksy z przygodami Supermana i Batmana¹¹, a Neil Gaiman zapewnił sobie stałe miejsce w panteonie najwybitniejszych twórców komiksowych.

Peter Straub (1943–2022), amerykański pisarz, autor *Upiornej opowieści* (1979), w 1994 roku napisał we Wstępie, funkcjonującym jako Posłowie na końcu przełomowego siódmego tomu (*Ulotne życia*)¹², że:

Gaiman zajmuje wyjątkową pozycję. Nikt z artystów działających na polu komiksowym nie jest lepszy od niego, nikt nie ma tak wielkiej głębi, wszechstronności, nikt tak doskonale nie włada narracją. Gaiman to mistrz, a jego bogate, wielowątkowe opowieści, przepełnione wszelkimi odcieniami uczuć, są niepodobne do jakichkolwiek innych.

Jeśli to nie jest literatura, to nic nią nie jest.

Gaiman przyznał w jednym z wywiadów, iż nie ma dla niego znaczenia, czy ludzie uznają jego komiksy za literaturę, czy też nie, ponieważ zależy mu jedynie na tym, aby je czytali, by wpływały na ich życie i sposób myślenia¹³. Można zatem podejrzewać, że jeszcze mniej zależałoby mu na umieszczeniu *Sandmana* (czy któregośkolwiek innego z jego komiksów) w szufladce „powieść graficzna”. Jako czytelniczka mogłabym się zgodzić z podobnie niefrasobliwym podejściem, lecz jako badaczka uważam, że dotarcie do istoty rzeczy pozwala ją lepiej poznać, a poprzez poznanie – zrozumieć. Niezależnie od tego, czy chodzi o przyczynę poczytności, przynależność gatunkową dzieła sztuki czy rozmaite sensory, które ze sobą niesie.

Wspomniana przez Gaimana chęć „artystycznego wyszalenia się” podczas tworzenia zaczynu *Sandmana*, kiedy autor jeszcze nie wierzył w jego komercyjny sukces, można utożsamiać z przywoływanym przez Tuszyńską odejściem od kategorii komiksowości. Poprzez częściowe zerwanie z typowym komiksem superbohaterskim Gaiman uczynił swoje dzieło dziwnym, zastanawiającym, zmuszającym czytelnika do refleksji nad zamysłem twórcy i celem, w jakim naruszona została konwencja komiksu. Nie wyzbył się jej jednak całkowicie, co umożliwiło płynne przejście od tego, co oswojone i dobrze znane, do nowej jakości opowieści rysunkowych, osnutych na baśniach i mitach, i docenienie tak powstałej

⁹ J. Szyłak, dz. cyt., s. 154–155.

¹⁰ K. Berger, *Wstęp*, [w:] N. Gaiman, *Sandman: Preludia i nokturny*, Egmont Polska, Warszawa 2006, s. 7–8.

¹¹ K. Adamczewski „SoQ”, *Sandman – narodziny władcy snów*, „PSX Extreme” 2022, nr 10(302), s. 68–70.

¹² N. Gaiman, *Sandman*, T. 7, *Ulotne życia*, dz. cyt., s. 249.

¹³ K. Adamczewski „SoQ”, dz. cyt., s. 73.

powieści graficznej przez szerokie grono odbiorców. Mimo że Gaiman odżegnuje się od etykiety „mistrza postmodernizmu”, wydaje się, że to właśnie owa tendencja w kulturze – wielowarstwowy, wielokulturowy i wielopostaciowy postmodernizm – umożliwiła autorowi *Sandmana* zarówno spełnienie artystyczne, jak i odniesienie sukcesu na skalę światową.

Ilustracja w dziele literackim miała pomagać odbiorcy w wizualizacji czytanego tekstu i stanowiła z nim całość. Już sama osoba ilustratora była przykładem czytelnika, który przedstawiał to, jak widział dany tekst. Rozwój tej całości ikonograficznej doprowadził na początku XXI wieku do powstania powieści graficznej, zadomowionej w komiksie, lecz pretendującej do miana samodzielnego gatunku, powiązanego nie tyle z komiksem, ile z wybitnymi rysownikami i twórcami wyrosłymi z tradycji komiksowej.

Podjęty tu temat przynależności gatunkowej powieści graficznej zaliczyć można do najnowszych pytań o współczesną literaturę, literackość i formy hybrydowe. Literaturoznawstwo wydaje się gotowe na przyjęcie w obręb swoich badań nowych, nietypowych gatunków, takich jak powieść graficzna. Jako zjawisko paraliterackie, quasi-literackie czy nawet ułomnie literackie *graphic novel* to wciąż impuls do dalszego rozwoju tej dziedziny naukowej, którego nie sposób na ten moment przewidzieć.

Niewykluczone, iż włączenie w obręb literatury i jej badań gatunku powieści graficznej mogłoby wydać nowe pojęcia. Powieść graficzna jest bowiem tożsama z tekstem literackim w takiej mierze, w jakiej grafika jest „mówiąca”. Zatem termin „mówiąca grafika”, „opowiadająca grafika” czy też „grafika przemawiająca”. Zwykle oczekujemy, iż obraz do nas „przemówi”, rozwinięciem tej antycypacji jest zaś komiks – pytanie o to, co mówią nam poszczególne jego kadry. Formalną stroną znaczenia jest słowo, bo słowo odkrywa sens, jest jego „ciałem”. Jednak ciałem sensu może stać się także obraz, co oznacza, że zarówno obraz, jak i słowo funkcjonalnie odgrywają taką samą rolę. Dodając do obrazu tekst, używamy albo synonimii wyrazu sensu „słowo + obraz” / „tekst + rysunek komiksowy”, albo tworzymy przekład międzygatunkowy (międzykulturowy).

Im mniej realistycznych konkretów, im bardziej powieść realistyczna ustępuje powieści postmodernistycznej, w której prym wiodą ułamki sensów, tym bardziej zbliża się ona do grafiki. Powstaje wówczas nie tyle „mówiąca grafika”, ile „rozmowa rozhermetyzowana, obrócona w inny stan chemiczny, z tekstu w parę rysunkową” – wtedy jest to „tekst kojarzony”. Niewątpliwie widać tu niepowstrzymaną ewolucję gatunku – od ilustracji tekstu, która rodzi się w XIX wieku, do przemawiania rysunkiem.

Z moich badań wynika także, że zainteresowanie gatunkiem *graphic novel* w Polsce pojawia się z około dziesięcioletnim opóźnieniem. Niewiele jest również polskich pozycji, które mogłyby pretendować do miana arcydzieł w obrębie tego gatunku. Przyczyną takiego stanu rzeczy jest prawdopodobnie okres komunizmu, trwający w Polsce od zakończenia drugiej wojny światowej do przełomu roku 1989. Poza odcięciem od Zachodu i jego kultury komiks w tym czasie używany był w Polsce jako narzędzie propagandy przez okupanta rosyjskiego, a obowiązująca cenzura uniemożliwiała tworzenie ambitniejszych niż komiks dla dzieci albumów. Natomiast po odzyskaniu przez Polskę niepodległości rynek zalała fala twórców kultury zachodniej, niekoniecznie wysokich lotów. Utarło się zatem w świadomości odbiorców, że komiks jest równoznaczny z miernej wartości historyjkami dla dzieci o Supermanie czy Batmanie.

Obecnie trend ten się zmienia, coraz więcej osób docenia i kolekcjonuje komiksy, w tym także powieści graficzne, lecz zmiany te zachodzą powoli, polskim twórcom z reguły brak zaś środków finansowych oraz wiary wydawców w ich sukces komercyjny. Również w środowisku naukowym zaobserwować można niewielkie zainteresowanie, czego dowodem jest skromna, w porównaniu choćby z amerykańską, literatura na temat komiksu.

Artykuły studenckie są tylko fragmentem badań i zawierają tylko część bibliografii, jest możliwość zapoznania się z pełnym tekstem pracy badawczej.

BIBLIOGRAFIA

- Adamczewski K. „SoQ”, *Sandman – narodziny władcy snów*, „PSX Extreme” 2022, nr 10/(302).
- Berger K., *Wstęp*, [w:] N. Gaiman, *Sandman: Preludia i nokturny*, Egmont Polska, Warszawa 2006.
- Gaiman N., McKean D., *Czarna Orchidea*, Story House Egmont, Warszawa 2021.
- Gaiman N., McKean D., *Drastyczne przypadki*, Egmont Polska, Warszawa 2007.
- Gaiman N., McKean D., *Sygnal do szumu*, Egmont Polska, Warszawa 2009.
- Gaiman N., [rysunki:] Dringenberg M., Jones III M., Bachalo C., Zulli M., Parkhouse S., *Sandman. Tom 2. Dom lalki*, Story House Egmont, Warszawa 2006, 2021.
- Gaiman N., [rysunki:] Hempel M., Case R., D’Israeli, Kristiansen T., Dillon G., Vess C., Ormston D., Nowlan K., *Sandman. Tom 9. Panie Łaskawe Część I i II*, Egmont Polska, Warszawa 2006.
- Gaiman N., [rysunki:] Jones K., Jones III M., Vess C., Doran C., *Sandman. Tom 3. Kraina Snów*, Story House Egmont, Warszawa 2009, 2022.
- Gaiman N., [rysunki:] Jones K., Jones III M., Dringerberg M., Wagner M., Giordano D., Pratt G., Russel P.C., *Sandman. Tom 4. Pora mgieł*, Story House Egmont, Warszawa 2010, 2022.
- Gaiman N., [rysunki:] Kieth S., Dringenberg M., Jones III M., *Sandman. Tom 1. Preludia i nokturny*, Egmont Polska, Warszawa 2006, 2014, 2019, 2021.
- Gaiman N., [rysunki:] McManus S., Doran C., Talbot B., Woch S., *Sandman. Tom 5. Zabawa w ciebie*, Story House Egmont, Warszawa 2011, 2022.
- Gaiman N., [rysunki:] Talbot B., Stevens A., Watkiss J., Zulli M., Allred M., Pensa S.A., Amaro G., *Sandman. Tom 8. Koniec Światów*, Story House Egmont, Warszawa 2015, 2023.
- Gaiman N., [rysunki:] Talbot B., Woch S., Russel P.C., McManus S., Watkiss J., Thompson J., Eagleson D., Williams K., *Sandman. Tom 6. Refleksje i przypowieści*, Story House Egmont, Warszawa 2011, 2022.
- Gaiman N., [rysunki:] Thompson J., Locke V., *Sandman. Tom 7. Ulotne życia*, Story House Egmont, Warszawa 2010, 2022.
- Gaiman N., [rysunki:] Zulli M., Muth J., Vess C., *Sandman. Tom 10. Przebudzenie*, Egmont Polska, Warszawa 2007.
- Szyłak J., 79. *Neil Gaiman, Sam Kieth, Mike Dringenberg i inni, Sandman*, [w:] *Powieści graficzne. Leksykon*, red. S.J. Konefał, Timof i cisi współnicy, Warszawa 2015.

Szyłak J., *Komiks*, Znak, Kraków 2000.

Toeplitz K.T., *Sztuka komiksu*, Czytelnik, Warszawa 1985.

Tuszyńska K., *Narracja w powieści graficznej*, PWN, Warszawa 2015.

Wróblewski M., *Komiks w perspektywie literaturoznawczej. Projekt komiksologii w dobie kryzysu genologii esencjalnej*, [w:] *Komiks a komiksologia. Ku rozpoznaniu i charakterystyce wzajemnych relacji między gatunkiem a jego teorią*, red. K. Skrzypczyk, Stowarzyszenie Twórców „Contur”, Łódź, 2010.

Streszczenie

„Pisanie opowieści, które ilustrują artyści o tradycjach komiksowych” – czy ta definicja jest wystarczająca, żeby przedstawić współczesną *graphic novel*, czyli powieść graficzną? Jest ów gatunek produktem sztuki czy literatury? Może jest to odmiana komiksu najbliższa literaturze? Powieść graficzna wyrasta z komiksu, który staje się coraz bardziej zauważalną reprezentacją kulturową, osobną przestrzenią korespondencji sztuk, ale komiks ma również część werbalną, czyli język i narrację, ekspresywność przekazu, wprowadzające go obszar recepcji funkcjonowania literatury we współczesnej kulturze.

Słowa kluczowe: powieść graficzna, wizualno-werbalna strona tekstu, ikonolingwistyka, literackość komiksu, nowoczesne gatunki literackie, filozofia ponowoczesna

Summary

Implementation of the graphic novel genre based on the example of Neil Gaiman's *Sandman*

Would the definition of “Writing stories illustrated by artists with comic traditions” be enough to describe the contemporary graphic novel? Is this genre a product of art or literature? Could it be a variation of comics closest to literature? Graphic novels stem from comics, which are becoming an increasingly noticeable cultural representation, forming a distinct space for the interplay of arts. However, comics also have a verbal component, including language, narration, and expressive communication, which integrates them into the reception of literature in contemporary culture.

Keywords: graphic novel, the visual-verbal aspect of the text, iconolingistics, literariness of comics, modern literary genres, postmodern philosophy