

Spis treści

Wstęp	9
1. Stan badań nad narracją w komiksie	11
2. Kontekst kulturowy narracji	18
3. Narratologia transmedialna	22
4. Antropologiczna i kognitywistyczna narratologia powieści graficznej	22
5. Struktura książki	24
Część 1: Powieść graficzna jako dwumedium	26
1.1. Powieść graficzna i narracja	26
1.1.1. Historia terminu a historia powieści graficznej	27
1.1.2. Co to jest komiksowość: próby redefinicji komiksu	38
1.1.3. Myślenie narracyjne i opowiadanie jednym obrazem	43
1.2. Kategoria komiksowości. Dwumedialność	49
1.2.1. Medium hybrydowe	52
1.2.2. Język wizualny	58
1.2.3. Dwumedium	64
Część 2: Historia narratologii i teorii narracji komiksu	71
2.1. Cztery etapy narratologii	71
2.2. Pojęcia i terminy: różne słowniki	82
2.3. Początek teorii narracji w komiksie	87
Część 3: Narracja w powieści graficznej	91
3.1. Narracja i focalizacja w powieści graficznej	91
3.1.1. Kto mówi i kto widzi w opowiadaniu	92
3.1.2. Instancje enuncjacji w powieści graficznej	98
3.1.3. Narracja, narratorzy i poziomy narracji	109
3.2. Kto opowiada?	117
3.2.1. Subiektywizacja przedstawienia w powieści graficznej	118
3.2.2. Narracje beznarratorskie: problem źródła narracji i „autora”	134
3.2.3. Podsumowanie stanu badań nad narracją i focalizacją	146
3.3. Triada wizualna	149
3.3.1. Rekonceptualizacja sytuacji narracyjnych	151
3.3.2. Koncepcja triady wizualnej	153
3.3.3. Narracja afektywno-ekspresywna	157

Część 4: Strategie narracyjne w powieści graficznej	165
4.1. Strategie narracyjne w powieści graficznej	165
4.1.1. Opowiadanie o opowiadaniu	166
4.1.2. Gry z fikcją: metafikcja, autotematyzm, metalepsja	174
4.1.3. Narracja w narracji i intertekstualność	178
4.2. Jak opowiada (się) opowiadanie	188
4.2.1. Kształtowanie świata przedstawionego	191
4.2.2. Narracja i graficja	199
4.2.3. Jak opowiada powieść graficzna	205
4.3. Opowiadanie w powieści graficznej	211
4.3.1. Naruszenie kategorii komiksowości i opowiadalność	212
4.3.2. Typy wypowiedzi w powieści graficznej	222
4.3.3. Narracja wizualna: nieme powieści graficzne	231
Część 5: Spójność w powieści graficznej	240
5.1. Spójność: stan badań	240
5.1.1. Spójność w teorii tekstu i w narracji	241
5.1.2. Spójność w komiksie: problem szpalty	247
5.1.3. Różne koncepcje spójności	253
5.2. Spójność i brak spójności w powieści graficznej	264
5.2.1. Sygnał i szum w semiotyce oraz w teorii komunikacji	264
5.2.2. Sygnał i szum w powieści graficznej	268
5.2.3. Spójność w narracji homodiegetycznej i heterodiegetycznej	273
Część 6: Antropologia opowiadania w powieści graficznej	288
6.1. Narracja i antropologia	288
6.1.1. „Prawda” i fikcja w narracji	291
6.1.2. Dekonstrukcja metanarracji	295
6.1.3. Antropologia w powieści graficznej	303
6.2. Powieść graficzna i dekonstrukcja mitów	315
6.2.1. Ponowoczesne społeczeństwo i mity	317
6.2.2. Narracja ustna – mikronarracja – metanarracja	330
6.2.3. Dekonstrukcja mitów ponowoczesności	342

Część 7: Zwrot narratystyczny w powieści graficznej	354
7.1. Zwrot narratystyczny w historii. Opowiadanie historyczne	354
7.1.1. Niewiarygodność narratora	363
7.1.2. Historia niekonwencjonalna	368
7.1.3. Intermedialność, remediacja i transmedialność	377
7.2. Zwrot narratystyczny w psychologii. Autonarracja jako sposób rozumienia świata	389
7.2.1. Tożsamość narracyjna i opowiadanie niefabularne	399
7.2.2. Autobiografizm w powieści graficznej	407
7.2.3. Pakt autobiograficzny w powieści graficznej	410
Zakończenie	422
Bibliografia	425
Powieści graficzne	425
Literatura przedmiotu	426
Indeks	444