

SPIS TREŚCI

Uwagi wstępne.....	11
Rozdział 1. Kultura popularna	23
1.1. Swoistość kultury (po)nowoczesnej: kultura masowa a kultura popularna...	23
1.2. Kultura masowa.....	25
1.2.1. Kultura masowa: podstawowe aspekty.....	28
1.2.2. Krytyka kultury masowej (przegląd głównych stanowisk)	31
1.3. Kultura popularna.....	37
1.3.1. Kultura popularna a gra i zabawa	46
1.3.2. Kultura popularna, zwrot wizualny i komiks	56
Rozdział 2. Od protokomiksów do powieści graficznej.....	63
2.1. Zarys historii powszechnej komiksu	63
2.1.1. Od „prahistorii” do protokomiksów.....	65
2.1.2. Pierwsze komiksy	69
2.1.3. Lata 20. i 30. XX wieku	72
2.1.4. Narodziny superbohaterów.....	74
2.1.5. Komiks i propaganda: II wojna światowa i pierwsze lata po wojnie....	79
2.1.6. Lata 40. i 50. — poza propagandą.....	84
2.1.7. Komiks i kontrkultura.....	89
2.1.8. Lata 70. i 80. i sytuacja komiksu superbohaterskiego	92
2.1.9. Powieść graficzna.....	93
2.2. Komiks polski a komiks w Polsce.....	99

Rozdział 3. W stronę genologii (po)humanistycznej i kognitywistyki	109
3.1. Genologia w kontekście teorii polisystemów	110
3.2. Rzut oka na kategorię literackości.....	112
3.3. Literackość a powieściowość	118
3.4. Rekonfiguracje narratologii	119
3.4.1. Poetyka kognitywna i kognitywistyczna teoria narracji	123
3.4.2. (Meta)krytyczność, metareprezentacje i metakognicja	124
<i>Strażnicy</i> Alana Moore'a i Dave'a Gibbonsa	126
3.4.3. Intersubiektywność i fokalizacja	135
<i>Maus</i> Arta Spiegelmana	138
3.5. Zarys sytuacji polskiej genologii literackiej	141
3.6. Powieść graficzna: przedmiot kognitywistycznej genologii (po)humanistycznej	146
Rozdział 4. Komiks w systemie znaków	151
4.1. Teoria komiksu: rekonesans	151
4.2. O interpretacjach gatunku: wstępne zdefiniowanie pojęć <i>komiks</i> i <i>powieść graficzna</i>	153
4.3. W stronę historii komiksu	171
4.4. O kilku pojęciach: gatunek, medium, język i tekst	173
4.5. Ikonolingwizm: relacja obrazu i słowa w komiksie	177
4.6. Tekst komiksowy a amalgamat konceptualny	189
Rozdział 5. Analiza powieści graficznych w perspektywie kognitywistycznej	195
5.1. Perspektywa, kierunki i narzędzia kognitywistyki	195
5.2. Metodologia analizy	209
5.3. Model poznawczy a powieść graficzna i co z niego wynika dla studiów nad gatunkiem	211
5.4. Kategorie narratologiczne Mieke Bal a powieść graficzna	216
Narrator i poziomy narracji	217
5.5. Metafory i amalgamaty konceptualne jako kognitywne wektory narracji	252
Narrator i poziomy narracji	252

Zakończenie: zwrot cyfrowy i co dalej?	283
Bibliografia	291
Indeksy	321
• nazwisk	321
• powieści graficznych i innych tytułów komiksów	329
Spis ilustracji	333
O Autorze	337