

Prof. dr hab. Jerzy Szyłak

Instytut Badań nad Kulturą

Uniwersytet Gdański w Gdańsku

Recenzja rozprawy doktorskiej *Estetyka pamięci. Mikrohistorie w powieściach graficznych*, napisanej przez Przemysława Pieniążka

Przemysław Pieniążek podzielił swoją rozprawę na dwie części, w pierwszej umieszczając omówienie teoretycznych podstaw dla swoich rozważań, w drugiej zaś analizy i interpretacje wybranych powieści graficznych. W rzeczywistości jednak dysertacja *Estetyka pamięci. Mikrohistorie w powieściach graficznych* dzieli się na trzy części: W pierwszej znalazło się omówienie kategorii mikrohistorii, wywiedzionej z rozważań Michela Foucaulta, opartej na pismach Haydena White'a i dokładnie opisanej przez Ewę Domańską oraz kategorii pamięci i postpamięci, oparte na pismach Jana i Aleidy Assmannów. W drugiej części Pieniążek zajął się definiowaniem pojęcia powieść graficzna, przedstawiając przy okazji skrótową historię komiksu i rozpoznania teoretyczne, które stały się fundamentami jego warsztatu badawczego. W części trzeciej autor rozprawy zaprezentował interpretacje czterech autobiograficznych komiksów, które wybrał jako przykłady mikrohistorii. Analizowanymi przez Pieniążka komiksami są *Maus* Arta Spiegelmana, *Persepolis* Marjane Satrapi, *Pjongjang* Guya Delisle'a oraz *Fotograf* Emmanuela Guiberta, Didiera Lefèvre'a i Frédérica Lemerciera. Chciałbym zaproponować przyjrzenie się każdej z tych części osobno.

W części pierwszej, przedstawionej przez samego autora jako oparta na koncepcjach Foucaulta i White'a, Pieniążek cytuje pierwszego z wymienionych badaczy osiem razy. Wszystkie cytaty i odwołania możemy znaleźć na pierwszych trzech stronach owej części dysertacji. Potem francuski myśliciel jest wspomniany jeszcze tylko jeden raz (na 48 stronie

rozprawy). Odsyłacze bezpośrednio do pism Haydena White'a pojawiają się w tej części siedem razy. Natomiast przypisów odsyłających do tego, co napisała Ewa Domańska, jest sześćdziesiąt pięć. Z samego wyliczenia jasno wynika, że w gruncie rzeczy Pieniążek nie tyle analizuje prace zachodnich badaczy, by na ich podstawie skonstruować własny warsztat, ile korzysta z konstrukcji zaproponowanej przez Domańską i to za jej pośrednictwem przyswaja sobie tezy owych autorów. Najwyraźniej widać to w *Streszczeniu* rozprawy, gdzie pisze on, iż w swojej pracy „[...] analizuje kategorię doświadczenia historycznego, będącego naczelną koncepcją w pracach Franka Ankersmita [...]” (s. 189), choć w całej dysertacji Ankersmit nie jest ani razu bezpośrednio cytowany, a wszystkie jego ustalenia są referowane za pośrednictwem Domańskiej.

Z owej nierównowagi nie chciałbym robić autorowi rozprawy wielkiego zarzutu. Pieniążek nie jest historykiem, a Ewa Domańska jest wybitną badaczką. Jej rozpoznania i ustalenia są celne i nie ma powodu ich podważać. Jego celem zaś jest wykorzystanie badań historyków do analizy utworów artystycznych, a nie badanie samej historii. Doskonale rozumiem, czemu Pieniążek po nie sięga i za trafny oraz oryginalny uważam pomysł, by kategorię mikrohistorii wykorzystać do badań nad komiksem. Uważam jednak, że zgodnie z zasadą, iż należy oddać cesarzowi, co cesarskie, zaś co boskiego Bogu, powinien on być, znacznie wyraźniej niż to zrobił, podkreślić rolę autorki *Mikrohistorii* w procesie tworzenia jego warsztatu badawczego.

Podobna nierównowaga występuje także w części drugiej (tworzy ją rozdział trzeci rozprawy, zatytułowany *W stronę powieści graficznej*), w której autor cytuje książkę Kamili Tuszyńskiej trzydzieści dwa razy. Tę samą autorkę we *Wstępie* do swojej rozprawy cytuje dwadzieścia jeden razy. Czasem referuje jej własne wnioski, czasem zaś przytacza za jej pośrednictwem cytaty z prac badaczy zachodnich. Owszem, cytuje także innych badaczy, ale bezpośrednio korzysta głównie z prac Polaków (Krzysztof Teodor Toeplitz, Wojciech Birek), wykorzystuje jednak ich ustalenia w znacznie mniejszym stopniu niż to, co napisała Tuszyńska, a wszystkie prace, z których korzysta, traktuje w sposób bezkrytyczny. W części tej Pieniążek pisze, czym jest powieść graficzna, jej definicję i historię przedstawiając w taki sam sposób, w jaki Kamila Tuszyńska zrobiła w książce *Narracja w powieści graficznej* (2015). Całkowitym milczeniem pomija natomiast definicję powieści graficznej autorstwa Wojciecha Birka, opublikowaną w „Zagadnieniach Rodzajów Literackich” w 2009 roku oraz opublikowany w tym samym czasopiśmie artykuł Michała Wróblewskiego *Wstępna charakterystyka powieści graficznej*. Brak znajomości literatury przedmiotu skutkuje tym, że Pieniążek nie ma

świadomości, iż po części podaje informacje zdezaktualizowane, po części zaś podpisuje się pod koncepcjami nader dyskusyjnymi i odosobnionymi na tle tego, co piszą inni.

Podstawowy kłopot z tą częścią pracy polega na tym, że jej autor chętnie używa zwrotów w rodzaju „niektórzy badacze wskazują...”, „inni akademicy są zdania...” lub „wedle niektórych opinii...”, a w przypisach wskazujących źródła, z których korzysta, niezmiennie pojawia się książka Kamili Tuszyńskiej *Narracja w powieści graficznej*, którą Pieniążek cytuje, nie dostrzegając poważnych niedociągnięć tej pracy.

Na wstępie Pieniążek zapowiada, że przedstawi stan badań nad komiksami w aspekcie narratologicznym oraz scharakteryzuje ewolucję powieści graficznych. Zaczyna od wspomnienia, że historie obrazkowe były tworzone od zawsze, ale stwierdza, że protoplastów nowoczesnego komiksu należy szukać w pracach Williama Hogartha, Rodolphe Töpffera, Gustave'a Dorého i Wilhelma Buscha i konstatuje, iż pierwsze komiksy pojawiły się w USA na przełomie XIX i XX wieku. Dokładnie zaś stwierdza, że pierwszym prawdziwym komiksem był *The Yellow Kid* Richarda Feltona Outcaulta, ponieważ jego cechą charakterystyczną (niezbędną do uznania go za prawdziwy komiks) był seryjny charakter publikacji.

W dalszym ciągu swojego omówienia autor rozprawy skupia się na amerykańskim komiksie prasowym, wskazując przełomowe zdarzenia w jego historii: wprowadzenie rysunku realistycznego, silną kodyfikację języka komiksu, pojawienie się opowieści o superbohaterach, zwrot w stronę bardziej dojrzałego czytelnika, mający miejsce po 1945 roku. Komiksy, które wówczas się pojawiły, Pieniążek określa jako utwory bezpośrednio poprzedzające współczesną powieść graficzną, chociaż żadnego z nich nie wymienia. W kolejnym akapicie przechodzi natomiast do mówienia o komiksie undergroundowym, do przypisu spychając informację o tym, że był on reakcją na wprowadzenie autocenzorskiego Kodeksu Komikсового. Wymienia on Roberta Crumba, Gilberta Sheltona, Manuela „Spainia” Rodrigueza oraz S. Claya Wilsona jako głównych przedstawicieli komiksu podziemnego i pisze, iż wcześniej współpracowali oni z magazynem „Mad”, aby, „[...] wraz z ogłoszeniem treści Kodeksu Komikсового zejść do podziemia, wydając periodyk »Zap Comics«, kołportowany wśród hipisowskiej społeczności San Francisco A. D. 1968”.

Pieniążek odnotowuje, że w obrębie twórczości undergroundowej pojawiały się m.in. komiksy odwołujące się do wątków autobiograficznych, czyli takich, który stały się

przedmiotem analizy w jego pracy. Ponownie jednak nie wymienia żadnych tytułów, jedynie w uwadze wtrąconej w nawiasie przywołuje nazwisko Arta Spiegelmana. Według autora rozprawy w obrębie undergroundu pojawiły się propozycje estetyczne przejęte następnie przez twórców z głównego nurtu. Przykładem takiego mariażu poetyk jest w pracy magazyn „Métal Hurlant” (publikowany od 1975 roku).

W kolejnym akapicie pojawia się informacja, że w latach osiemdziesiątych nastąpiło przesunięcie „[...] czytelniczko-wydawniczej uwagi z seryjnych opowieści na konkretne utwory komiksowe – czyli powieści graficzne (*graphic novels*)”. W następnych zdaniach Pieniążek definiuje owe powieści graficzne, pisząc: „Powieści rysunkowe ukształtowane zostały na podobieństwo utworów literackich: stanowią one zamknięte całości, najczęściej przybierając formę jednorazowych publikacji (choć czasem ich elementy składowe mogły ukazywać się wcześniej w trybie odcinkowym). Zwykło się przyjmować, że powieść graficzna jest historią opowiedzianą przez konkretnego twórcę (twórców), którego (których) intencją było stworzenie spójnego komunikatu artystycznego, przemawiającego do czytelnika za pomocą wysokiej jakości warstwy wizualnej oraz wymowy fabuły – poruszającej trudne, niewygodne, czasem kontrowersyjne bądź po prostu osobiste zagadnienia”. W przypisie autor rozprawy dodaje, iż prawdziwą zmianę przyniósł rok 1986, kiedy to ukazały się dwie przełomowe powieści graficzne – *Powrót Mrocznego Rycerza* i *Strażnicy*, które wywracały na nice skostniałe konwencje gatunkowe. Utwory te – jak dopowiada Pieniążek – „[...] w asyście ukazującego się od 1989 roku *Sandmana* Neila Gaimana) oferowały czytelnikom gruntowną analizę psychologiczną komiksowych *dramatis personae* oraz intertekstualne gry ze skojarzeniami prowadzone na prawdziwie erudycyjnym poziomie”.

W tym momencie Pieniążek dokonuje w swoim wywodzie dość zaskakującego zwrotu. Stwierdza bowiem, że przez wiele lat autorstwo terminu „powieść graficzna” niesłusznie przypisywano Willowi Eisnerowi (w tym momencie nazwisko to pada w pracy po raz pierwszy), gdyż było ono używane już wcześniej. Z przypisu dowiadujemy się, iż Eisner użył go w 1978 roku, a z tekstu podstawowego rozprawy, iż już w 1964 roku posłużył się nim Richard Kyle, pisząc o potrzebie wymyślenia nowego terminu na komiksy skierowane do dorosłego odbiorcy. W dalszym ciągu swojego wyvodu Pieniążek pisze zupełnie inną historię komiksu i pisze ją kierując się coraz bardziej w przeszłość. Najpierw stwierdza, że w 1976 roku terminu powieść graficzna użyli Richard Corben i John Jakes, autorzy utworu *Bloodstar*, Georg Metzger, twórca serii (określenie Pieniążka) *Beyond Time and Again* oraz Jim Steranko dla nazwania swojej publikacji *Chandler. Red Tide*. Potem dodaje, iż już w 1971 roku ukazał się

Blackhawk Kane'a i Goodwina. W następnym akapicie zaś informuje, że badacze wskazują na istnienie jeszcze wcześniejszych powieści graficznych i wymienia *It Rhymes with Lust* (1950). Wspomina też (w tym miejscu po raz pierwszy) o komiksach europejskich, wymieniając jako powieści graficzne *Barbarellę* (1962) Jeana-Claude'a Foresta, *Balladę o słonym morzu* (1967) Hugo Pratta, oraz *La rivolta dei racchi* (1966) Buzzellięgo.

Po odnotowaniu, że Will Eisner wpłynął na rozwój powieści graficznych w mniejszym stopniu niż amerykańskie komiksy undergroundowe, Pieniążek ponownie cofa się w czasie i stwierdza (robi to za Tuszyńską, ale używa formuły „Jak słusznie zauważa Kamila Tuszyńska...”), że „[...] współczesna powieść graficzna powstała z połączenia niemych powieści drzeworytowych (jak również ołwiorytów) z okresu międzywojnia oraz komiksów dla dojrzałych czytelników (datowanych na czwartą i piątą dekadę XX wieku)”. Jako pionierskie dla powieści graficznych Pieniążek wymienia tutaj *25 images de la passion d'un homme* (1918) oraz *Le Soleil* – oba utwory autorstwa Fransa Masereela, *Schicksal* Ottona Nückela, trzy książki Lynda Warda *God's Man* (1929), *Madman's Drum* (1930), *Vertigo* (1937) oraz kolażowe powieści Maxa Ernsta: *La femme 100 têtes* (1929), *Rêve d'une petite fille qui voulut entrer au carmel* (1930) oraz *Un semaine de bonté* (1935).

Do zreferowanego tu fragmentu wywodu mam kilka zarzutów:

Po pierwsze: nie rozumiem, po co Pieniążek przedstawił historię komiksu prasowego zaczynając od początku, skoro na końcu stwierdził, że nie jest to historia powieści graficznej. Czemu nie napisał historii tej ostatniej tak, jak – po przyjęciu założeń, jakie autor rozprawy poczynił – należałoby to zrobić: zaczynając od początku i pokazując jej rozwój, wskazując które utwory miały wpływ na inne utwory i pokazując, jaką ewolucję przeszła ta forma sztuki od Masereela do *Mausa*.

Po drugie, muszę uznać za błąd, iż autor rozprawy tak bezkrytycznie zawierzył źródłom, na których oparł swój wywód. Książka Toeplitza, która stała się tutaj podstawą do opisu historii komiksu przedstawionej na początku, ukazała się w 1985 roku, ale zaprezentowany w niej stan badań nad komiksem jest o jakąś dekadę wcześniejszy. Historia tego gatunku artystycznego kończy się w *Sztuce komiksu* na amerykańskim undergroundzie, którego głównym przedstawicielem jest w ujęciu Toeplitza Robert Crumb. Nie ma tam wzmianki ani o Willu Eisnerze, ani o Arcie Spiegelmanie. Nie pisze też Toeplitz o powieści graficznej, a zaproponowana przez niego definicja komiksu powoduje, iż poza obszarem jego zainteresowania znalazło się sporo utworów tym mianem określanych. To właśnie autor *Sztuki*

komiksu ściśle wiąże pojawienie się tej formy sztuki z prasą amerykańską i za cechę konstytutywną uznaje cykliczny charakter publikowanych tam historyjek rysunkowych. Definicje tego typu bardzo celnie skrytykował Thierry Groensteen w swojej książce *The System of Comics* (wyd. oryg. 1999, wydanie amerykańskie 2007) wskazując na to, że mają one charakter wykluczający z pola widzenia badaczy szereg dzieł nieseryjnych, choć te miały niewątpliwie wpływ na twórczość komiksową. Wykluczający charakter ma również definicja komiksu jako narysowanej opowieści, w której komentarz narracyjny, o ile się pojawia, umieszczony jest wewnątrz obrazka i wpisany ręcznie. Z tego powodu Toeplitz nie uznaje za komiksy ani prac Rodolphe'a Töpffera (tekst wpisany ręcznie, ale umieszczony pod obrazkiem), ani Wilhelma Buscha (tekst drukowany), ani naszych rodzimych *Przygód Koziołka Matołka* (tekst drukowany, umieszczony pod obrazkiem). Ponadto Toeplitz podaje szereg błędnych informacji. Na przykład, za książką Reitbergera i Fuchsa *Comics: Anatomy of a Mass Medium* (1972) uznaje za pierwszy komiks sześciobrazkową historyjkę *Origin of the Species, or the Evolution of the Crocodile Explained* (1894). Tymczasem David Kunzle w swojej *The History of Comics Strip. The Nineteenth Century* (1990) pokazał, że historyjek tego typu publikowano wiele po obu Stronach Atlantyku¹. Jednym z bardziej rażących błędów Toeplitza, jest napisanie, iż Crumb, Shelton, Rodriguez i Wilson współpracowali z magazynem „Mad” i przeszli do podziemia po wprowadzeniu Kodeksu Komiksowego. Twórcy ci, urodzeni między 1940 a 1943 rokiem, mieli bowiem w 1954 roku od jedenastu do czternastu lat.

Muszę również zarzucić Pieniążkowi to, iż pominął w swoim wywodzie postać Willa Eisnera i jego wkład w rozwój powieści graficznej. Rozumiem, że można się nie zgadzać ze zdaniem licznych badaczy, którzy przypisują twórcy *Umowy z Bogiem* kluczową rolę w rozwoju powieści graficznych. Skoro jednak liczni badacze twierdzą, że Eisner taką rolę odgrywa, wypadałoby napisać, co właściwie ów twórca zrobił i jakie właściwie zasługi liczni badacze mu przypisują, a dopiero potem dowodzić (podkreślam: dowodzić), że owi badacze nie mają racji.

Wyjaśnienia, na czym właściwie polega problem, najłatwiej dokonać na przykładzie. Na stronie 57 swojej rozprawy Pieniążek stwierdził, iż Will Eisner (któremu przypisywane jest stworzenie nazwy powieść graficzna) „nie wpłynął na kolejne powieści graficzne w takim

¹ Kunzle jest także autorem książki *The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c.1450 to 1825 (History of the Comic Strip, Volume 1)* (1973), w której opisuje historyjki obrazkowe powstałe jeszcze wcześniej. Sam przyznaje jednak, że uznanie ich za komiksy byłoby nadużyciem.

stopniu, w jakim odcisnął na nich swoje piętno amerykański underground szóstej i siódmej dekady XX wieku”. Twierdzenie to można uznać za prawdziwe, jeśli będziemy patrzeć na Eisnera jako twórcę *Umowy z Bogiem* (1978), z powstaniem której związane jest wylansowanie nazwy powieść graficzna. Jeśli jednak zauważymy, że twórca ten był niezwykle aktywny w latach czterdziestych, że robił wówczas komiksy (seria *Spirit*, która była publikowana w latach 1940-1952) adresowane raczej do dorosłych niż dzieci i z tego powodu przez wielu twórców undergroundowych uważało go za swojego nauczyciela i mistrza². Za namową jednego z nich – Dennisa Kitchena, wydawcę działającego na scenie undergroundowej – Eisner po latach przerwy powrócił do robienia komiksów na początku lat siedemdziesiątych, co doprowadziło go do stworzenia *Umowy z Bogiem* pod koniec tej dekady i szeregu następnych powieści graficznych w późniejszych latach. W rzeczywistości zatem underground naprawdę wpłynął na Eisnera, ale Eisner nie tylko miał znaczący wpływ na underground, ale też próbował działać w tym nurcie i dzięki owym doświadczeniom stworzył swoje powieści graficzne.

Po czwarte, za istotny brak uważam nieobecność wyjaśnienia, dlaczego Pieniążek licznie wymieniane przez siebie tytuły uważa za powieści graficzne (teraz wymienię tylko te, które budzą moje największe wątpliwości i powiem czemu je budzą): *25 images de la passion d'un homme* Masereela, podczas prezentacji jej na wystawie w Krakowie w 2005 roku zostały nazwane *Moje godzinki* i opisane w katalogu jako zbiór rycin. Ryciny owe łączą się ze sobą na tej samej zasadzie, co stacje Drogi Krzyżowej: Maseerel pokazuje na nich sceny z życia robotnika – od dzieciństwa, poprzez pracę i bunt, po postawienie przed sądem i rozstrzelanie. Związki pomiędzy grafikami są luźne – łączy je postać, w której rozpoznajemy tego samego człowieka, nie ma typowej dla komiksów (i opisywanych przez Pieniążka powieści graficznych) sekwencyjności. Z kolei opowieść *Le Soleil*, która liczy sobie 63 obrazki (drzeworyty) jest prostą, jednowątkową historyjką, mówiącą o człowieku, który pędzi przez świat, przeżywając różne doświadczenia, kierowany pragnieniem osiągnięcia słońca i w końcu zostaje spalony przez jego promienie. Nawet przy najlepszej woli trudno ją nazwać powieścią. Z kolei kolażowe utwory Maxa Ernsta nie mają fabuły: są dadaistycznymi zabawami, opartymi na naruszaniu oczekiwań odbiorczych. Ich twórca bez skrupowania wykorzystał do ich stworzenia ilustracje z popularnych opowieści, w które wklejał elementy odrealniające owe

² Pisze o tym Mark James Estren w *History of Underground Comics*, Ronin Publishing 1993 (pierwsze wydanie 1974)

przedstawienia, całość zaś komponował kierując się zasadą skojarzeń motywów, nie zaś następstwa zdarzeń.

It Rhymes with Lust to niewielka objętościowo opowiadka o nadużywającym alkoholu dziennikarzu, który musi wybierać między dwiema kobietami: bogatą i zepsutą do szpiku kości oraz niebogatą, ale uczciwą. Mówiąc oględnie, fabuła tej historii jest bardzo prosta, a jej morał wyjątkowo nachalny. *Barbarella* to także nieskomplikowany utwór, który ma linearny charakter i składa się z ośmiostronicowych epizodów. W każdym z nich dzielna astronautka przeżywa inną przygodę. Taka konstrukcja wynika z faktu, iż pierwotnie komiks był drukowany w odcinkach. *Beyond Time and Again* to także seria komiksowa, która po druku w odcinkach została zebrana w całość i opublikowana w jednym woluminie. *Chandler. Red Tide* to z kolei ilustrowana powieść. Steranko umieścił w niej po dwie ilustracje na stronie, ale fabułę relacjonuje tekst literacki, któremu rysunki towarzyszą na zasadzie ozdobników. *Bloodstar* to z kolei adaptacja opowiadania Roberta E. Howarda *Dolina grozy* z dodaną opowieścią ramową, dzięki której opowieść z odległej przeszłości została przeniesiona w odległą przyszłość, niespecjalnie jednak skomplikowana. Powiedziałbym, że w odcinkach *Asteriksa*, których nikt za powieści graficzne nie uważa, występuje większa ilość wątków i znaczniejsze skomplikowanie intrygi.

Zdaję sobie, rzecz jasna, sprawę, że moje zarzuty powinny być kierowane pod innym adresem, ponieważ Pieniązek jedynie przepisał pewne informacje z książek Toeplitza i Tuszyńskiej, nadmiernie ufając owym autorom. Mam mu jednak za złe, że to zrobił, ponieważ naukowiec powinien charakteryzować zdolność do krytycznej lektury, sprawdzanie źródeł i dążenie do prawdy. Jakimś (choć marnym) usprawiedliwieniem dla takiego wykorzystania literatury przedmiotu byłaby trudność z dotarciem do niej lub bariera językowa, ale w tym wypadku nie możemy mówić ani o jednym, ani o drugim. Tak się bowiem złożyło, że niemal w tym samym czasie, co książka Tuszyńskiej, ukazały się w Polsce także inne prace na bardzo zbliżony temat. W pierwszym rzędzie należy tu wymienić rozprawę Michała Wróblewskiego *Powieść graficzna. Studium gatunku w perspektywie kognitywistycznej* (2016), w której znaleźć można omówienie tych samych lektur, co w książce Tuszyńskiej, podobne rozważania, a nawet te same anegdoty, przedstawione jednak rzetelniej, pełniej i bez zniekształceń. Jest tam również przedstawiona historia i charakterystyka powieści graficznej jako gatunkowej odmiany komiksu. Jest ona różna od tej, którą zaprezentował Pieniązek. W 2016 roku ukazały się ponadto leksykon *Powieści graficzne* pod redakcją Sebastiana Jakuba Konefała, praca Pawła

Gąsowskiego *Wprowadzenie do kognitywnej poetyki komiksu* (2016) oraz moja książka *Coś więcej, czegoś mniej. Poszukiwania formuły powieści graficznej w komiksie 1832-2015*.

Leksykon *Powieści graficzne* jest rodzajem historii rozwoju powieści graficznych, opowiedzianej poprzez prezentację dzieł kanonicznych dla tej odmiany komiksu. Ów przegląd zaczyna się od *Ballady o słonym morzu* Hugo Pratta i kończy *Building Stories* Chrisa Ware'a, czyli dziełem, które składa się z szeregu różnych prac umieszczonych w pudełku i umożliwiających wykorzystanie ich na różne sposoby. Oprócz 144 haseł napisanych przez trzynastu autorów znalazły się tam również eseje, prezentujące spojrzenie na powieści graficzne z różnych perspektyw. Na przykład, Radosław Bolałek pisze o powieściach graficznych w komiksie japońskim, a Paweł Sitkiewicz w eseju *Powieść graficzna od XVIII do połowy XX wieku* omawia prace Hogartha, Töpffera, Buscha, Masereela, Warda i innych artystów tworzących opowieści w obrazach, nie należące do kultury masowej. Do pracy tej Pieniązek powinien był zajrzeć chociażby dlatego, że znajduje się tam omówienie trzech spośród czterech powieści graficznych, które uczynił przedmiotem swoich rozważań. Artykuł o *Mausie* umieścił tam Michał Traczyk, *Persepolis* omówił Sebastian Jakub Konefał, a analizą *Pjongjangu* zajął się Paweł Sitkiewicz.

W leksykonie *Powieści graficzne* znalazło się omówienie utworów zaliczanych do kanonu tego gatunku. Moja książka z kolei przedstawia – w podobnym układzie – 144 utwory z różnych przyczyn zgłaszane do uznania za powieści graficzne, ale przez twórców leksykonu za kanoniczne nie uznanych. Tu znaleźć można omówienie prac Masereela, Nückela, Ernsta, Warda, a także opisy komiksów *It Rhymes With Lust* i *Barbarella*, a nawet *Fotografka*, który jest czwartym utworem analizowanym przez Pieniązka. Książka Gąsowskiego, podobnie jak praca Wróblewskiego zawiera opis mechanizmów lektury komiksu oraz mechanizmów budowania słowno-obrazowej narracji. Choć obaj autorzy nazywają swoje badania kognitywnymi, to jednak zajmują się niemal tym samym, co Tuszyńska (i Pieniązek) nazywają badaniami narratologicznymi.

Choć podrozdział 3.2 pracy Pieniązka nosi tytuł „Stan badań”, to jednak nie znajdziemy w nim nawet wzmianki o wymienionych przeze mnie książkach. Podrozdział ów liczy sobie zaledwie dwie strony, jest streszczeniem liczącego siedem stron podrozdziału „Stan badań nad narracją w komiksie” z książki Kamili Tuszyńskiej i nie spełnia zadań, jakie powinno spełniać omówienie stanu badań. Pieniązek pisze w nim bowiem wyłącznie o książkach, z których w swojej pracy nie korzysta, milczeniem pomija natomiast te, które obficie cytuje. Na szczęście,

w kolejnym podrozdziale Autor rozprawy odchodzi od syntetycznego przedstawiania zarówno historii komiksu (czy też powieści graficznej) jak i teoretycznych ustaleń na jego (jej) temat i przedstawia metody prowadzenia słowno-obrazowej narracji w komiksach, przybliżając się w ten sposób do analiz i interpretacji, które przedstawia w kolejnej części swojej pracy, przez niego samego określonej jako część druga.

Na część analityczną pracy składają się obszernie i wieloaspektowe interpretacje czterech powieści graficznych opowiadających o wydarzeniach historycznych: *Maus* to opowieść o Holocauście, *Persepolis* mówi o rewolucji i porewolucyjnym życiu w Iranie, *Fotograf* jest opowieścią człowieka, który znalazł się w ogarniętym wojną ze Związkiem Radzieckim Afganistanie, a *Pjongjang* jest trawelogiem, dokumentującym dwumiesięczny pobyt autora komiksu w Korei Północnej. Wszystkie one zostały wybrane ze względu na to, że można do nich zastosować kategorię mikrohistorii, ale wszystkie są także opowieściami autobiograficznymi. Trzy z nich zostały narysowane przez samych autorów, czwarty jest oparty na opowieści bohatera (występującego także jako współautor) oraz w znacznej mierze wypełniony jego fotografiami. We wszystkich czterech mamy do czynienia z narratorem pierwszoosobowym.

Niezwykle cenne w przedstawionych interpretacjach jest dekonstruowanie znaczeń wpisanych w przekaz stworzony ze słów i obrazów, wchodzących ze sobą w najrozmaitsze relacje. W *Mausie* jest to zwrócenie uwagi na to, jak w warstwie wizualnej przenikają się dwie płaszczyzny czasowe, a także na zabiegi podkreślające, że narrację prowadzi bezpośredni, ale nie zawsze wiarygodny świadek wydarzeń, a rysunki wykonuje osoba, która urodziła się po wojnie i wielu rysowanych miejsc nie widziała na własne oczy. Stosunkowo mało miejsca poświęca Pieniążek na omówienie zabiegu polegającego na zastąpieniu w komiksie ludzkich postaci figurami antropomorficznych zwierząt (kotów, myszy, świń), niejako (jak najbardziej słusznie) zakładając, że problem ten został już przedyskutowany i trudno tu dodać coś więcej. Sięga natomiast do opublikowanego przez Arta Spiegelmana tomu *MetaMaus*, zawierającego bogate materiały odsłaniające kulisy pracy nad omawianą powieścią graficzną i konfrontuje przekaz zawarty w dziele z odautorskimi dopowiedzeniami i wyjaśnieniami.

W wypadku omówienia *Persepolis* na plan pierwszy wysunięta została kwestia przyjętej w komiksie perspektywy dziecka i przełamywania jej przez dorosłą narratorkę, która w obrazy wplata obrazy o znaczeniu symbolicznym. Pisząc o *Pjongjang Pieniążek* zwraca uwagę na obrazy służące podkreśleniu wyobcowania bohatera (i narratora) oraz zabiegi związane z przytaczaniem wypowiedzi niezrozumiałych (wypowiadanych w obcym języku) lub ujawnianiem wypowiedzi niewypowiedzianych przez bohatera. Podkreśla też obecność w powieści graficznej Delisle'a ironii, ujawniającej się zarówno w słownych wypowiedziach i komentarzach oraz na poszczególnych rysunkach. Z kolei w wypadku *Fotografa* skupia się na analizie relacji, jakie zachodzą między wplecionymi w narrację zdjęciami i uzupełniającymi je rysunkami. Wszystkie interpretacje opatrzone są znakomicie dobranym materiałem ilustracyjnym, pokazującym omawiane zabiegi, zdradzającym źródła autorskich inspiracji i intertekstualnych nawiązań.

W analitycznej części swojej pracy Przemysław Pieniążek pokazuje oblicze badacza świadomego natury tworzywa, którym się zajmuje, wrażliwego na niuanse, potrafiącego dotrzeć do wielości sensów wykładanych i implikowanych przez twórców interpretowanych dzieł, umiającego opisać specyfikę tak charakterystycznego środka przekazu, jakim jest komiks, pokazać jego specyfikę i odrębność od innych form sztuki. W swoich interpretacjach we właściwy sposób korzysta Autor rozprawy z opracowań obcojęzycznych, do których – tym razem – sięga już bez pośrednictwa streszczających je polskich badaczy. Są to teksty dobrze dobrane i we właściwy sposób wykorzystane. Obecność wśród jego lektur książki Elisabeth El Refaie *Autobiographical Comics* prowokuje do pytania, czemu właściwie nie skorzystał Pieniążek z obecnych na polskim rynku prac Małgorzaty Czermińskiej i Philippe'a Lejeune'a poświęconych literackim autobiografiom, jest to jednak pytanie o charakterze uwagi na marginesie.

Interpretowane w pracy utwory zostały dobrane bardzo starannie. Z jednej strony są to dzieła należące do kanonu powieści graficznych, z drugiej zaś dostarczają one przykładów różnych w swoim charakterze zabiegów artystycznych, co sprawia, że każda z przedstawionych analiz na czym innym się skupia. Niewątpliwie możliwe byłoby zwiększenie liczby interpretowanych utworów lub dobranie do analizy innych powieści graficznych. Wśród wartych, by zwrócić na nie uwagę, należałoby tutaj wymienić komiksowe reportaże Joego Sacco i *Dzienniki ukraińskie* oraz *Dzienniki rosyjskie* Igorta (wspominane przez Pieniążka) czy też (nieznana w Polsce) japońską powieść graficzną autorstwa Shigeru Mizukiego „Naprzód na spotkanie honorowej śmierci”, wydaną oryginalnie w 1973 roku. Z

całą pewnością pracę Pieniążka wzbogaciłoby umieszczenie w niej komiksu polskiego, dającego się wpisać w kategorię mikrohistorii. Komiks taki powstał w 2015 roku. Nosi tytuł *Szczęściarz z rocznika 1917* i jest zapisem wspomnień Ryszarda Łady, byłego więźnia obozu koncentracyjnego Stutthof. Komiks zrealizowały dwie młode autorki – Agnieszka Kosko-Hołowczyc i Wanda Swajda, które podczas pracy nad swoją powieścią graficzną ściśle współpracowały z Ładą, wykorzystując w komiksie dostarczone przez niego zdjęcia i dokumenty. Jest to bardzo udane, także pod względem artystycznym, dzieło, niewątpliwie godne uwagi i opisanie, wolne przy tym od balastu innych interpretacji.

Istotne jest, że w części analitycznej swojej rozprawy doktorskiej Przemysław Pieniążek w umiejętny sposób wykorzystał i rozwinął koncepcje mikrohistorii i postpamięci, czyniąc z dostarczonych przez historyków kategorii narzędzia użyteczne do analizy utworów komiksowych i (szerzej) innych dzieł artystycznych. W efekcie powstała praca, która spełnia warunki określone w art. 13. ustawy z dnia 14 marca 2003 roku o stopniach naukowych i tytule naukowym, stanowi bowiem oryginalne rozwiązanie problemu naukowego i jest jednocześnie dobrym świadectwem tego, że jej Autor dysponuje wiedzą teoretyczną i umiejętnościami, które pozwalają mu na prowadzenie samodzielnej pracy naukowej. W związku z tym wnioskuję o dopuszczenie magistra Przemysława Pieniążka do dalszych etapów przewodu doktorskiego.

Elbląg 18.07.2020 r.



Jerzy Szyłak

