

Kamil Wrzeszcz

Imię i nazwisko osoby ubiegającej się o nadanie stopnia

Tytuł rozprawy doktorskiej:

Architek(s)tura współczesnych komiksów i powieści graficznych dla dzieci

STRESZCZENIE

Rozprawa doktorska poświęcona jest analizie współczesnych komiksów i powieści graficznych dla dzieci z perspektywy ich architek(s)tonicznej organizacji, traktowanej nie tylko jako układ formalny, ale także jako fundamentalny wymiar konstrukcji narracyjnej i komunikacyjnej. Celem dysertacji jest zbadanie, w jaki sposób forma materialna dzieła – jego format, struktura, układ graficzny i zastosowane materiały – współtworzy jego warstwę znaczeniową, stając się równorzędnym składnikiem sensu na równi z przedstawianą treścią fabularną. Rozprawa wpisuje się w nurt badań interdyscyplinarnych, czerpiąc z kulturoznawstwa, literaturoznawstwa oraz studiów nad mediami wizualnymi i sztukami plastycznymi.

Punktem wyjścia dla podjętych w pracy analiz jest refleksja nad stanem badań ze szczególnym uwzględnieniem dwóch ważnych monografii: Michała Wróblewskiego, który proponuje analizę komiksu jako zjawiska o płynnych granicach formalnych i gatunkowych, oraz Matyldy Sęk-Iwanek, postulującej konieczność wypracowania narzędzi badawczych odpowiadających specyfice medium łączącego obraz i tekst. Choć obie publikacje znacząco wzbogacają współczesną refleksję nad komiksem, pozostawiają istotną lukę w obszarze rozpatrywania materialności dzieła, a w szczególności jego architek(s)tonicznych wymiarów. Niniejsza rozprawa podejmuje próbę uzupełnienia tego braku, adaptując komiks dziecięcy jako przedmiot badań nad dziełami wielotworzywowymi. Te z kolei można rozumieć jako utwory, w których obraz, tekst, typografia, a także fizyczna budowa (okładka, format, papier) współtworzą doświadczenie odbiorcze.

Podstawą refleksji w tej pracy jest rozwinięcie koncepcji architek(s)tury jako narzędzia analitycznego pozwalającego opisywać dzieła kultury materialnej nie tylko w kategoriach symbolicznych, ale także przestrzennych i sensorycznych. Inspiracją są tu rozważania Bogusławy Bodzioch-Bryły, pierwotnie odnoszące się do literatury cyfrowej, które w rozprawie zostają przeniesione na grunt komiksu dziecięcego (medium łączącego tradycję narracyjną z eksperymentami wizualnymi). Szczególną uwagę poświęcono teksturze jako elementowi kształtującemu odbiór dzieła – zarówno w sensie materialnym, jak i wizualnym – który wzmacnia emocjonalne i estetyczne doświadczenie czytelnika. Rozprawa posługuje się szerokim wachlarzem podejść metodologicznych: od teorii literatury (m.in. koncepcja Stanisława Dąbrowskiego) po refleksje nad książką artystyczną, literaturą i literaturoznawstwem architektonicznym, pokazując, że komiks dziecięcy to nie tylko medium fabularne, ale również przestrzeń eksperymentu, w której słowo, obraz i materialność współtworzą złożoną architek(s)toniczną całość.

Część analityczna pracy obejmuje szczegółowe studium architek(s)tonicznych aspektów współczesnych komiksów dziecięcych, podzielone ze względu na ich kluczowe cechy formalne. Badanie rozpoczyna się od analizy fizycznego wymiaru dzieła: formatów, materiałów, faktury okładek i stron, a także ogólnego projektu graficznego, wpływających na pierwsze wrażenie młodego odbiorcy i kształtujących jego relację z książką jako obiektem. W tej części pracy szczególną uwagę poświęcono twórczości, między innymi, Williama Grilla, Aleksandry oraz Daniela Mizielińskich, Nikoli Kucharskiej i Alojzego Rzepy. Ukazano, w jaki sposób materialność komiksu współgra z jego warstwą treściową.

Kolejny obszar analizy dotyczy ilustracji i kolorystyki, które organizują rytm narracji wizualnej, budują napięcia emocjonalne w utworze i wzbogacają jego strukturę. Zebrane przykłady – m.in. dzieła Marcina Podolca, Tomasza Samojlika i Agaty Mianowskiej czy mangaki posługującego się pseudonimem Kaziya – pozwalają pokazać, jak decyzje stylistyczne i graficzne wpływają na sposób, w jaki młodzi czytelnicy percypują opowiadaną historię. Kolor staje się tu nie tylko ozdobą, ale środkiem narracyjnym, a ilustracja przejmuje funkcje typowe dla tekstu.

Osobna część badania skupia się na warstwie tekstowej komiksów, obejmującej rozmieszczenie dymków, pól narracyjnych i onomatopei. W pracy podjęto namysł nad ich rolą w budowaniu architek(s)tonicznej struktury opowieści. Analizowane są zarówno publikacje, które opierają się na bogatej warstwie słownej (autorstwa Tomasza Samojlika i Adama Wajraka, Alessandra Ferrariego oraz Giulii Adragny), jak i te niemal całkowicie jej pozbawione (Shauna Tana, Piotra Nowackiego), co pozwala uchwycić różnorodność strategii narracyjnych w komiksach dziecięcych. Szczególne miejsce w rozprawie zajmuje refleksja nad funkcją ciszy, traktowanej nie jako brak wypowiedzi w utworze, ale jako aktywny element narracyjny uruchamiający wyobraźnię odbiorcy.

Rozdział siódmy poświęcony jest eksperymentalnym formom komiksu, które wymagają od czytelnika fizycznej interakcji lub udziału w budowaniu narracji. Analizowane są tu m.in. komiksy paragrafowe, interaktywne oraz zabawkowe, takie jak prace Manuro, Gorobei czy Matthiasa Picarda, pokazujące, jak architek(s)tura dzieła może funkcjonować jak mechanizm interaktywny. Ta część pracy dowodzi, że takie formy lektury są dla odbiorcy nie tylko aktem interpretacji, ale także eksploracji i współtworzenia opowieści.

Rozprawa jest również głosem praktyka – autora komiksów, który nie tylko analizuje cudze projekty, ale także konfrontuje teorie z własnymi doświadczeniami twórczymi. Zastosowanie perspektywy twórcy w rozprawie pozwala na głębsze zrozumienie procesów decyzyjnych, stojących za budową komiksu: od koncepcji wizualnej, przez rozplanowanie układu stron, aż po dobór materiałów. Autor zwraca uwagę, że architek(s)tura dzieła nie jest wyłącznie abstrakcyjną kategorią badawczą, lecz rzeczywistym wyzwaniem twórczym, wymagającym integracji myślenia koncepcyjnego i manualnej precyzji.

Dysertacja stanowi wkład w rozwój badań nad komiksem dziecięcym, proponując nową, przestrzenną i materialną perspektywę interpretacyjną. Ukazuje, że dzieła te są nie tylko nośnikami treści, ale także skomplikowanymi obiektami kultury wizualnej, które aktywnie współkształtują doświadczenie odbiorcze. Zaproponowana koncepcja architek(s)tury komiksu pozwala spojrzeć na to medium jako na dynamiczne pole eksperymentu, w którym treść i forma stapiają się w spójną, wielowymiarową całość.

Słowa kluczowe: komiks dziecięcy ; architek(s)tura komiksu ; architek(s)tura ; materialność dzieła ; tekstura ; kultura wizualna ; literatura dziecięca