

GRAŻYNA GAJEWSKA

## Słowo – obraz – pamięć w labiryntach komiksu

### Zmiana dominanty

W Polsce pokutuje stereotyp komiksu jako rozrywki młodzieżowej, porzucanej w dojrzałym wieku. Koziółek Matołek, Tytus, Romek i Atomek, kapitan Żbik to bohaterowie, których wielu dzisiejszych trzydziesto- i czterdziestolatków wspomina z nostalgią. Niewielkie polskie tradycje tworzenia komiksów dla dorosłych czytelników nie pozwalały na wykreowanie innych bohaterów, a tym samym utwierdzano wyobrażenia o komiksie jako kreacji przeznaczonej dla dzieci i młodzieży.

Jednak w ostatnich latach XX wieku wyobrażenia te zaczęły zmieniać się zasadniczo. Z jednej bowiem strony, kultura popularna coraz bardziej ekspansywnie obejmowała różne obszary kreacji, podejmowała także tematy, które do tej pory były zarezerwowane dla kultury wysokiej (np. problematyka wojenna); z drugiej strony, do rąk polskiego czytelnika zaczęło docierać coraz więcej pozycji z zachodu i innych kręgów kulturowych prezentujących wysoki poziom artystyczny oraz oferujących niebanalne historie. To z kolei spowodowało, że po komiksy zaczęli sięgać dorośli czytelnicy. Stały się one również przedmiotem zainteresowania środowiska akademickiego i to nie tylko tego, które zajmuje się kulturą popularną, lecz także metodologów historii<sup>1</sup>,

<sup>1</sup> Komiksy, takie jak: *Maus. Opowieść ocalałego* Arta Spiegelmana, *Hiroszima 1945. Bosonogi* Gen Nakazawy Keiji, *Westerplatte: załoga śmierci* Mariusza Wójtowicza-Podhorskigo i Krzysztofa Wyrzykowskiego, *Achtung Zelig! Druga wojna* Krzysztofa Gawronkiewicza i Krystiana Rosenberga stały się obiektem zainteresowań współczesnych metodologów historii rozważających problemy pamięci indywidualnej oraz zbiorowej, a także kwestie etyki

antropologów kultury współczesnej<sup>2</sup>, feministek<sup>3</sup>. Dzisiejsza pozycja komiksów na mapie kultury jest więc zdecydowanie wyższa niż kilkadziesiąt lat temu. Zmienił się bowiem zarówno poziom artystyczny, jak i zakres tematyczny komiksów, zmienił się także kontekst ich funkcjonowania w przestrzeni współczesnych dyskursów<sup>4</sup>.

### Od banalnych historyjek do ikon kultury popularnej

Komiks jest wytworem ery obrazkowej lub – jak powiadają inni – kultury wizualnej. Prekursorów tej grafiki narracyjnej można jednak odnaleźć w poprzednich epokach. Przede wszystkim należałoby wymienić: Szwajcara Rudolfa Töpffera (1799-1846) – autora *Historii w rycinach*, Niemca Wilhelma Buscha (1832-1908), który stworzył obrazkową historyjkę *Max und Moritz* (1865) oraz Francuza Georges'a Colomba (1856-1945), który pod pseudonimem Christophe przedstawił przygody *Rodziny Fenouillard* (1889). Niektórzy Polacy z nostalgią wspominają *120 przygód Koziołka Matołka*. W pierwszej wersji wychodziły jeszcze bez tzw. dymków, a później zostały zaprezentowane z rymowaną narracją Kornela Makuszyńskiego i rysunkami Mariana Walentynowicza (1933).

w dyskursie historycznym. Na ten temat zob.: H. Kellner, *Etyczny moment w historii: przedstawiając doświadczenie poznania*, przeł. E. Domańska, w: *Historia: o jeden świat za daleko?*, red. E. Domańska, Poznań 1997; L. Saltzman, *Awangarda i kicz raz jeszcze. O etyce reprezentacji*, przeł. K. Bojarska, „Literatura na Świecie” 1-2, 2004; G. Gajewska, „Opowiedz mi o Auschwitz”. *Świadectwo i pamięć w komiksie „Maus. Opowieść ocalałego”* Arta Spiegelmana, w: *Holocaust w sieci dyskursów*, red. A. Boroń, G. Gajewska, Gniezno 2005; eadem, *Trauma przeżyć wojennych w obrazkach, czyli komiks jako nowa forma przekazywania wiedzy o przeszłości*, w: *Oblicza komunikacji: perspektywy badań nad tekstem, dyskursem i komunikacją*, red. I. Kamińska-Szmaj, T. Piekota, M. Zaśko-Zielińska, Kraków 2006.

<sup>2</sup> Specyficzną formę prezentacji kultury judaistycznej ukazał Joann Sfar w komiksie *Kot Rabina*. Z kolei Marjane Satrapi w *Persepolis* sportretowała rewolucję islamską. Tę komiksową historię przetłumaczono na język włoski, hiszpański, portugalski, niemiecki, szwedzki, a angielski przekład jest na liście lektur obowiązkowych kilkunastu uniwersytetów w Stanach Zjednoczonych Ameryki. Zob.: A. Kozik, „*Spiegelman w spódnicy*”, „Gazeta Wyborcza”, 18 lipca 2006.

<sup>3</sup> W *Wyszywanach* Satrapi opowiada o doświadczeniach i historiach, które przekazują sobie irańskie kobiety podczas niedzielnych spotkań. „Babski świat” widziany oczami kilkulatniej dziewczynki wprowadza interesującą perspektywę ukazania życia, problemów, rytuałów kobiet w kulturze patriarchalnej.

<sup>4</sup> Dość sugestywnym symptomem tych zmian może być fakt, który z uznaniem warto odnotować. Oto w Bibliotece Uniwersyteckiej w Poznaniu powstaje wydzielony księgozbiór komiksów ukazujących się w Polsce. Może on stanowić podstawę do stworzenia doskonałego warsztatu badawczego dla wszystkich zainteresowanych tą problematyką.

Najczęściej przedstawia się dwie linie rozwoju komiksu – amerykańską i europejską. Dla pierwszej linii ważną pozycją był *Illico Family* Geo Mac-Manusa – najgłośniejszy amerykański komiks drugiej dekady XX wieku. Wkrótce przyćmiły go jednak inne realizacje, a bohaterowie kilku z nich: Buck Rogers, Mickey Mouse, Superman, Batman i Spiderman stały się ikonami kultury popularnej. Z europejskiej linii rozwoju grafiki narracyjnej warto wymienić wczesne, aczkolwiek dla większości pasjonatów komiksów zapomniane już realizacje: *Zig i Pchła* (1925), *Tintin* (1929), cykl *Jerry Spring* czy *Lucky Luke*. Jednak zarówno fani komiksów, jak i ci, którzy rzadko (lub wcale) po nie sięgają, znają postać Asteriksa – bohatera „przez przypadek” z komiksu autorstwa Alberta Uderzo i René Gosciniego.

Eksplozja narracji graficznej nastąpiła jednak nie w pierwszych dekadach XX wieku, lecz w drugiej połowie stulecia. To wtedy komiks krystalizował własne formy wyrazu i zaczął pretendować do miana sztuki. W tym względzie znalazł silnego sprzymierzeńca – film. To właśnie dzięki filmowi wielu komiksowych bohaterów stało się idolami młodych ludzi (Batman, Spiderman, kobieta-kot). Jednocześnie w aurze postmodernistycznego żartu na dużym ekranie mogliśmy śledzić splatające się losy ludzkich i animowanych bohaterów komiksowych (choćby w filmie *Kto urobił królika Rogera* w reżyserii Roberta Zemeckisa). Na początku XXI wieku konwencja komiksu stała się integralną częścią filmowych obrazów (np. w *Kill Bill* i *Kill Bill 2* w reżyserii Quentina Tarantino). Niektóre filmowe adaptacje komiksów, takie jak *Sin City* w reżyserii Roberta Rodriguez i Franka Millera czy *Persepolis* Vincenza Paronnauda i Marjany Satrapi tworzą nową stylistykę z charakterystycznym sposobem kadrowania obrazów oraz przedstawiania bohaterów: wyraźny kontur, duże, kontrastowe plamy czerni i bieli.

W kulturze wizualnej, bazującej przede wszystkim na emocjach, nie ma już tematów tabu, które znajdowałyby się poza obszarem jej zainteresowań i obrazowych realizacji. Tabu narodzin i śmierci, miłość i nienawiść, *sex* i *gender*, akceptacja i wykluczanie, religia, cyborgizacja, technologia, polityka, wojna – wszystkie te zagadnienia zostały już podjęte w gatunku komiksu.

## Obrazy przeszłości

Komiksy stały się także formą wyrażenia indywidualnych wspomnień, a później także oficjalnej narracji historycznej. Tak na przykład Nakazawa Keiji w serii *Hiroszima 1945* przedstawił losy swej rodziny sprzed i po wybuchu bomby nad rodzinnym miastem; Art Spiegelman ukazał zmagania z dziedzictwem Holocaustu w swej rodzinie; Marjane Satrapi sportretowała rewolucję islamską w Iranie widzianą własnymi oczami z okresu dzieciństwa;

w albumie *Durchbruch* z 1990 roku komentowany jest upadek muru berlińskiego.

Także w Polsce w ostatnich latach zaczęła panować swoista moda na komiksy historyczne. Z jednej strony, na polskim rynku wydawniczym pojawia się coraz więcej albumów zachodnich tłumaczonych na język polski, z drugiej strony, do rąk czytelników trafia coraz więcej komiksów ukazujących rozmaite fakty historyczne (od Polski Piastów po czasy współczesne). Tak np. wydawnictwo Milton Media zaprezentowało komiks wojenny *Westplatte: załoga śmierci*, a wydawnictwo Zin Zin Press wydało serię komiksów przedstawiającą wydarzenia z najnowszej historii Polski: *Solidarność – nadzieja zwykłych ludzi*, *Ksiądz Jerzy Popiełuszko – cena wolności*, *Poznański czerwiec 1956*, *1981: Kopalnia Wujek*. Uczestnicy przedstawionych w albumach wydarzeń odnieśli się przychylnie do nowej formy przekazywania wiedzy historycznej, głównie dlatego że popularyzuje ona wiedzę o przeszłości wśród młodzieży. We wstępie do komiksu *1981: Kopalnia Wujek* czytamy m.in. tekst Lecha Wałęsy:

Niezwykle to cenny pomysł tak plastycznego i sugestywnego przypomnienia prawdy historycznej [...]. To dobrze, że Autorzy publikacji postanowili użyć obrazów i takiego środka przekazu, jakim jest komiks, aby jeszcze dobitniej trafić do wyobraźni i pamięci. Cieszę się zwłaszcza, że tą drogą możemy z przesłaniem tamtej tragedii dotrzeć do ludzi młodych, bo takie środki wyrazu są dla nich zrozumiałe i przekonujące<sup>5</sup>.

Komiks stał się więc – przynajmniej w pewnym zakresie – narzędziem edukacji i nie tylko sposobem przekazywania wiedzy, lecz także formą propagowania wartości patriotycznych. Takie idee przyświecały także Narodowemu Centrum Kultury, które z okazji osiemdziesiątej dziewiątej rocznicy odzyskania niepodległości wydało antologię komiksu *11/11 = Niepodległość*. Komiksy różnych autorów i w rozmaitej stylistyce przedstawiają obrazy istotne z punktu widzenia walki o niepodległość państwa i narodu. Jest to właściwie dość przewrotna sytuacja. Komiks, który w Polsce jest traktowany jako niezbyt wyrafinowana rozrywka dla młodzieży, niewielkie są też tutaj tradycje tworzenia i oglądania/czytania komiksów historycznych<sup>6</sup>, stał się w ostatnich latach przedmiotem wyjątkowego zainteresowania zarówno wydawców, jak i badaczy.

<sup>5</sup> L. Wałęsa, Wstęp do: M. Jasiński, J. Michalski, A. Janicki, *1981: Kopalnia Wujek*. Poznań 2006, s. 4.

<sup>6</sup> Wyjątek stanowi wydawana w latach sześćdziesiątych seria *Podziemny front*. Komiksy te były przede wszystkim narzędziem propagandy ówczesnego systemu politycznego. W 1971 roku ukazał się *Kapitan Kloss*, komiks, który powstał na podstawie popularnego wówczas serialu o tym samym tytule.



Ten nagły zapal i nadzieje pokładane w komiksie jako popularyzatorskiej formie przekazu o przeszłości są związane z sukcesem na skalę światową dwóch prac, o których wspomniano już wyżej: *Maus. Opowieść ocalałego* i *Persepolis*<sup>7</sup>. Albumy te różnią się jednak pod wieloma względami od komiksów historycznych, które prezentują fakty z dziejów Polski. Przede wszystkim nie są to rysunkowe prezentacje faktów historycznych, lecz raczej praca pamięci, indywidualna prezentacja doświadczeń ludzi uwikłanych w tryby dziejów. Właśnie ta subiektywność podkreślona formą narracji i artystyczną ekspresją czyni te komiksy wyjątkowymi, wręcz unikatowymi.

Chociaż komiksów o tematyce historycznej powstało w ostatnich latach wiele, to prezentują one bardzo różnorodny poziom artystyczny i merytoryczny. Zauważalny jest także pewien rozłam czy niewspółmierność między komiksami odtwarzającymi indywidualną pamięć i własne doświadczenia a komiksami historycznymi, które zabiegają o przedstawienie minionych wydarzeń z naukową precyzją oraz archiwalną skrupulatnością. Te pierwsze o wiele bardziej ujawniają indywidualność autorską, drugie są bardziej konwencjonalne; komiksy odtwarzające obrazy pamięci koncentrują się bardziej na emocjach i relacjach z innymi ludźmi, natomiast komiksy historyczne ukazują przede wszystkim określone działania oraz kolejne wydarzenia zmierzające do wyjaśnienia, „jak to właściwie było”. Ponieważ sukces komiksów poświęconych minionym wydarzeniom rozpoczął się od autorskich albumów odtwarzających indywidualne, prywatne doświadczenia (głównie dotyczące traumy wojennej), to w dalszej części artykułu przyjrzymy się właśnie tym realizacjom.

### Korytarze labiryntów

Szczególnym typem komiksu są prace zmagające się z brzemieniem przeszłości i traumą doświadczeń wojennych. Komiksy te można interpretować (czytać i oglądać) rozmaicie: można skoncentrować się na kwestiach faktograficznych, rozważać strategię działań wojennych lub śledzić losy indywidualnych postaci, można również oceniać walory artystyczne rysunków czy poszukiwać surrealistycznych zestawień na granicy fantastyka – rzeczywistość. Można... jednak żadne z tych ujęć nie wyjaśnia specyfiki przedstawiania traumy przeżyć wojennych w komiksie. Przełamanie tego impasu

<sup>7</sup> W wersji polskojęzycznej komiksy te ukazały się nakładem wydawnictwa Post: A. Spiegelman, *Maus. Opowieść ocalałego*, przeł. P. Bikont, t. 1, 2, Kraków 2001; M. Satrapi, *Persepolis – historia dzieciństwa*, przeł. W. Nowicki, Kraków 2006; eadem, *Persepolis 2 – historia powrotu*, przeł. W. Nowicki, Kraków 2007.

staje się możliwe dzięki idei labiryntu, a to z tej przyczyny, że labirynt od dawna był ściśle związany z przepracowywaniem, oswajaniem i przeboleaniem śmierci. Dlatego komiksy, które podejmują temat traumy doświadczeń wojennych, można interpretować jako kroczenie po mrocznych korytarzach labiryntów.

Jak podaje Paolo Santarcangeli, istnieją różne formy i typy labiryntów: naturalne, sztuczne, przypadkowe, celowe, o jednej lub wielu drogach, geometryczne i nieregularne, prostokątne, kolisty, symetryczne, mieszane, acentryczne, mono- i policentryczne<sup>8</sup>. Szczególnie istotne jest jednak to, że już od starożytności koncepcję labiryntu traktowano „jako przenośnię w mowie, lecz także jako obraz, który z tego tytułu możemy nazwać «archetypem»”<sup>9</sup>. Istnieje ścisły związek labiryntu ze śmiercią. Zawile i zwodnicze korytarze odtwarzają przejście do niebezpiecznego świata ciemności. To także proces wtajemniczenia: w labiryntach odśrodkowych pokonujemy ciemność i optymistycznie opuszczamy korytarze, a w dośrodkowych docieramy do poszukiwanego centrum, by doznać olśnienia. W tym rytuale uwalniamy się od niepokoju i oczyszczamy. „W sumie – stwierdza Santarcangeli – labiryntowa droga śmierci jest zawsze drogą życia, odrodzenia i towarzyszenia. Człowiek zawsze odczuwał potrzebę przyrzeczenia samemu sobie nieśmiertelności. Właśnie to mówią pieśni żałobne wszystkich czasów”<sup>10</sup>.

Chociaż w kulturze nowożytnej drogę przez labirynt odarto z funkcji misterium i traktowano ją raczej jako grę oraz zabawę, to jednak jej pierwotny sens nie został zapomniany. W XX wieku labirynt jako obraz kondycji ludzkiej pojawił się ponownie przede wszystkim w realizacjach artystycznych (Salvatore Dali, Pablo Picasso), literackich (Jorge Luis Borges), a także dociekaniach psychologicznych. Także w XXI wieku labirynt jako symbol odtwarzania i przepracowywania ludzkiej kondycji powrócił do literatury pięknej (np. w powieści *Hełm grozy* Wiktora Pielewina).

Można przypuszczać, że także komiksy (tworzące nową formę przekazu przez połączenie słowa i obrazu) dotyczące traumatycznych doświadczeń wojennych skonstruowane są według modeli labiryntowych. Dotyczą przecież kondycji ludzkiej, wydarzeń ekstremalnych, w których życie i śmierć nieustannie ocierają się o siebie w ciemnych i zawitych korytarzach labiryntu. Komiksy te, odtwarzając przebytą przez bohaterów drogę i ich zmagania z demonem wojny, realizują ważną, archetypową funkcję labiryntu: śmierć, świadomość, odrodzenie. Odtwarzanie tej drogi chroni ofiary wojny przed zapomnieniem.

<sup>8</sup> P. Santarcangeli, *Księga labiryntu*, przeł. I. Bukowski, Warszawa 1982, s. 42-50.

<sup>9</sup> Ibidem, s. 40.

<sup>10</sup> Ibidem, s. 194.

## Pamięć w kadrach komiksu

Czytelnicy komiksów, w których są przedstawiane ekstremalne przeżycia bohaterów, dobrze wiedzą, że w realizacjach tych fikcja miesza się z rzeczywistością. Medium, jakim jest komiks, tworzy w halucynogennym wirze obrazy pamięci, zacierając jednocześnie granice między jawą, snem, wspomnieniem a kreacją. Dzieje się tak dlatego, że wiele z tych komiksów to autobiografie lub oparte na strzępach wspomnień obrazy przeszłości. Dla wielu historyków i obrońców „nagich faktów” sytuacje te dyskwalifikują komiksy jako wiarygodne narracje o minionych wydarzeniach. Przyznać jednak trzeba, że sam problem utożsamiania aktu odpominania z aktem wyobrażania, który jest konsekwencją tego, że wspomnienie przechodzi w obraz, jest znany od starożytności.

W wersji Platońskiej jest to temat *eikōn* – terażniejsze przedstawienie rzeczy nieobecnej implikuje osadzenie pamięci w problematyce wyobraźni. Z kolei w wersji Arystotelesowskiej jest to włączenie problemu obrazu do problematyki wspomnienia – zagadnienia pojawiającego się wtedy, gdy przedstawiamy rzeczy, które wcześniej zostały postrzeżone lub przyswojone. Paul Ricoeur powiada, że „tej aporii wyobraźni i pamięci – w dwóch wersjach – nigdy nie udało nam się do końca wywikłać”<sup>11</sup>. Do myśli greckich filozofów wracali nie tylko uczeni Rzymianie, lecz także myśliciele doby nowożytnej. W XVII wieku Giambattista Vico podkreślał, że:

Pamięcią (memoria) nazywali Rzymianie tę władzę duszy, która spostrzeżenia zmysłów gromadzi w swej składnicy, a kiedy wydobywa je stamtąd, nazywa się wtedy zdolnością przypominania (reminiscentia). Ale oznacza ona też władzę, za pomocą której tworzymy obrazy, i w tym znaczeniu miała u Greków nazwę „fantazji”, u Rzymian „imaginacji”, i kiedy my zwyczajnie mówimy: „wyobrażać coś sobie”, Rzymianie wyrażali to samo przez „wspominać” (memorare), a to niewątpliwie dlatego, że wyobrażać sobie możemy to tylko, co spostrzegamy zmysłami. [...] poeci nie wymyślili nigdy postaci cnoty, której by nie było w dziejach ludzkich, ale najzwyczajniej – biorą jej model z życia, wyolbrzymiają i według tego modelu kształtują swoich bohaterów. Dlatego Grecy podają w swych legendach, że Muzy, inspiраторki fantazji, były córami Pamięci<sup>12</sup>.

Istnieją więc dwie przesłanki, by komiksy dotyczące traumatycznych przeżyć wojennych czytać jak drogę przez labirynt. Pierwszą przesłanką jest archetypowa funkcja labiryntów, które są tyleż drogą śmierci, co jednocześnie drogą odtwarzania życia, a więc pamięci o konkretnych ludziach.

<sup>11</sup> P. Ricoeur, *Pamięć, historia, zapomnienie*, przeł. J. Margański, Kraków 2006, s. 17.

<sup>12</sup> G. Vico, *Nauka Nowa*, Warszawa 1966.

Drugą przesłankę stanowią bliskie związki pamięci, wyobraźni i obrazu. Patrząc na komiksy z tej perspektywy, widzimy nie tyle produkt kultury popularnej, co raczej prace, które są powrotem do sztuki pamięci znanej przed wiekami.

Formy pamięci przedstawione w gatunku komiksu mogą być różne, tak jak różne są typy labiryntów. Poniżej zanalizowane zostaną trzy prace, którym kolejno odpowiadają:

- labirynt kreteński,
- labirynt zagadka,
- labirynt kłące.

### **Labirynt kreteński, czyli *Hiroszima 1945*. *Bosonogi Gen Nakazawy Keiji***

Literatura grecka i rzymska często opiewała dzieje ateńskiego króla Tezeusza, a z jego zawitych losów najbardziej znana jest ucieczka z kreteńskiego labiryntu. Szlachetny Tezeusz pokonał skomplikowaną sieć korytarzy i ślepych zaułków dzięki kłębkowi wełny ofiarowanej przez Ariadnę. Smująca się nić wskazywała jedyną, prawdziwą drogę wyjścia i pozwoliła herosowi pokonać ciemność, ominąć fałszywe przejścia oraz korytarze prowadzące do nikąd.

Figura szlachetnego Tezeusza, który dzięki miłości Ariadny pokonał Minotaura i wydostał się z labiryntu, została odtworzona w historii Gena, zaprezentowanej w komiksie przez Keiji. Odtwarzanie figur było już analizowane w twórczości literackiej (Erich Auerbach) i plastycznej (Ernst Gombrich, Jan Białostocki)<sup>13</sup>. Z kolei Hayden White z powodzeniem wykorzystał je do analiz prac historycznych i literatury świadectwa<sup>14</sup>. Także w komiksach mamy do czynienia z reprodukowaniem i reinterpretowaniem określonych figur.

Główny bohater komiksu *Hiroszima 1945* to chłopiec, który pograżając się w morzu tragicznych wydarzeń, przechodzi przedwczesną inicjację i – mimo młodego wieku – przyjmuje rolę mężczyzny. Niczym Tezeuszowi przy-

<sup>13</sup> Erich Auerbach związek między formą literacką a rzeczywistością tłumaczył pojęciem figury. Nie jest ona naśladowaniem, bowiem podobieństwo opiera się na analogii i na ogół stanowi efekt interpretacji, którą narzuca ten, kto figurę odkrywa i uzasadnia. Kwestia dotyczy jednak nie tylko twórczości literackiej. Ernst Gombrich podkreślał niegdyś, że malujemy tylko to, co już wcześniej widzieliśmy, co jest nam znane. Jan Białostocki pisał o „nieśmiertelnych” obrazach, formach ich reaktywowania i zdolności do „samoodtworzenia”.

<sup>14</sup> Zob. np. artykuł: H. White, *Realizm figuralny w literaturze świadectwa*, przeł. E. Domańska, „Literatura na Świecie” 2004, nr 1-2.



dzie mu podejmować próby dorosłości i na każdym kroku udowodniać swą szlachetność. *Hiroszima 1945. Bosonogi Gen* jest oparta na wątkach autobiograficznych i może dlatego postać chłopca potraktowano szczególnie życzliwie, wyeksponowano jego mądrość, roztropność, opiekuńczość, wrażliwość i uczciwość. Komiks ten więcej nam mówi o autorze niż o samych wydarzeniach w Hiroszynie. Jest wytworem zranionej świadomości – to rachunek mężczyzny z traumatycznymi przeżyciami dzieciństwa.

Wielu badaczy podkreśla, że pamięć (zbiorowa i indywidualna) nie jest kumulatywna, nie zachowuje całości nagromadzonego materiału, lecz dostosowuje się do wymogów aktualności. Jest płynna i nieustannie przetwarzana w procesie przypominania przeszłości. Dlatego archeolodzy pamięci z tak wielką ostrożnością podchodzą ostatnio do takich kategorii organizujących dyskurs o traumatycznych przeżyciach, jak: „fakt”, „fikcja”, „dokument”, „wyobraźnia”.

W przypadkach realizacji autobiograficznych szczególnie mocno akcentowane są próby określenia siebie samego wobec utraty stabilizacji, bezpieczeństwa, domu i przekroczenia progu piekła. *Hiroszima 1945* stworzona przez świadka tragicznych wydarzeń wyraźnie akcentuje zbliżanie się momentu zrzucenia bomby i podzielenie życia chłopca na dwa etapy: przed tym wydarzeniem i po nim. Jednak Nakazawa Keiji, realizując komiks, znał już rezultaty wybuchu bomby, więc odtworzone w pamięci dziecięce lata zdają się od początku zapowiadać to wydarzenie i ogrom nieszczęść, który spadł na jego rodzinę. Granica między faktem a fikcją rozplywa się, a odbiorcy komiksu zostają podane wyraziście nakreślone postaci w przeważającej mierze zbudowane na zasadzie kontrastu: niektóre dobre, mądre, szlachetne, natomiast inne zdecydowanie negatywne. To proste przeciwieństwo podkreślają rysunki: Gen i jego rodzeństwo mają miłe, uśmiechnięte buzie, mama głównego bohatera delikatne rysy twarzy i smutne, zatroskane oczy, natomiast zwoleńcy wojny przedstawieni zostali w groźnych pozach z gniewem i nienawiścią obrysowaną w mimicznych grymasach. Fanatyczny nauczyciel w wyglądzie i zachowaniu do złudzenia przypomina Hitlera na wiecu, a mężczyźni z Oddziałów Samoobrony wyglądają jak rzezimieszki.

Bosonogi Gen niczym młody Tezeusz musi im wszystkim stawić czoła, pomóc skrzywdzonym i stanąć w obronie słabszych (np. w obronie siostry poniżanej przez nauczyciela). Przedstawianym scenom komiksu nieustannie towarzyszą silne, wartościujące emocje. Nawet gdy Gen dopuszcza się niezbyt chwalebnych czynów, to jego winy zostają zmyte, gdyż czyni to w dobrej wierze, w obronie rodziny i w ekstremalnych warunkach przetrwania. Choć młodego herosa próbują ugiąć ludzie owładnięci szalem ideologii i wojny, to ten wytrwale realizuje ideał życia nakreślony przez ojca. W komiksie *Hiroszima 1945* ostatecznie okazuje się on jedyną, słuszną drogą.

W tradycji antycznej niektóre czyny Tezeusza zapowiadają pokonanie Minotaura i przejście z wieku dziecięcego w dorosłość. Wydostanie się młodzińca z kreteńskiego labiryntu jest wydarzeniem przełomowym. Transgresję tę odnajdziemy także w historii Gena. Nakazawa Keiji wiele uwagi poświęcił wątkowi poszukiwania jedzenia dla matki w zgliszczach Hiroszimy. Chłopiec przemierzając labirynt zniszczonych domów i ulic, widzi zwłoki, ludzi w stanie wycieńczenia, rozkładu i agonii. Współczuje im, czasami pomaga. Jednak w tym sprawdzianie dojrzałości musi sprostać zadaniu, czyli pokonać przerażenie, strach, fizyczną niemoc, nieprzychylność otoczenia, zdobyć jedzenie i wrócić do matki. Manya tu do czynienia z labiryntem odśrodkowym, chodzi bowiem o to, by po wykonaniu zadania szczęśliwie opuścić nieprzyjazne zaułki. Nakazawa Keiji prowadzi przez nie swego bohatera i pozwala mu wypełnić zadanie, chociaż już wkrótce chłopca i jego rodzinę spotykają kolejne nieszczęścia.

Manga została stworzona w 1972 roku (w polskim tłumaczeniu dwie części ukazały się w 2004 roku). W założeniach autora praca ta miała nieść przesłanie sprzeciwu wobec wojny i broni nuklearnej, a jej czytelnikami mieli być zarówno dorośli, jak i najmłodszy. Jednak dla wielu czytelników *Hiroszima 1945* właściwie nie jest lekturą ani dla dorosłych, ani dla dzieci. Drastyczne sceny, obficie prezentowane w tym komiksie, bazują przede wszystkim na emocjach odbiorcy. Niespełnione marzenia oszpeconej dziewczynki i próba samobójstwa wzbudzają współczucie, wiele scen akcentuje niesprawiedliwość, jaka dotyka rodzinę Gena. Wątki polityczne i dywagacje światopoglądowe również nie są skierowane do młodych czytelników, natomiast dorosłych odbiorców razi ich moralizatorski ton, skrajne oceny bohaterów i nużące tempo.

Jednak to, co przeszkadza odbiorcom zakorzenionym w kulturze europejskiej, ma inny wymiar w tradycji Dalekiego Wschodu. W Japonii mangę czyta znacznie więcej ludzi niż w Europie czy w Ameryce, sięgają po nią nie tylko dzieci, lecz także kobiety i mężczyźni w różnym wieku i z rozmaitych grup społecznych. Zupełnie inny jest styl czytania mangi w Japonii i komiksu na Zachodzie, z czego wynikają różnice w tempie narracji, układzie stron i grafice. Japończycy czytają mangę niezmiernie szybko (najczęściej w drodze do szkoły lub pracy), a następnie wyrzucają (wyjątek stanowią tokabany). By zawiązać akcję i przekazać emocje bohaterów, które byłyby czytelne dla pospiesznych odbiorców, rysownicy potrzebują kilkunastu stron. W kulturze europejskiej traktowane jest to często jako zbyt duża rozległość, a więc wada. Ten zarzut pojawił się także w recenzjach polskiego wydania *Hiroszimy 1945*. Dla odbiorcy zakorzenionego w tradycji europejskiej często niezrozumiała jest także symbolika emocji japońskiej mangi. Rzęsisty deszcz, duże oczy, krople łez na policzku czy krzyż na czole

nie są przejawem wymyślnego stylu rysownika, lecz graficzną reprezentacją emocji, która od dawna jest obecna w kulturze japońskiej. Podobnie wizualizacje aktów przemocy mają inne uzasadnienie na Dalekim Wschodzie niż w Europie. Z tych właśnie powodów odbiór komiksu o losach Gena i jego najbliższych znalazł więcej czytelników w Japonii (cała historia przedstawiona jest w dziesięciu tomach) niż w naszym kręgu kulturowym (w Polsce wydrukowano tylko dwie pierwsze części).

### **Labirynt zagadka liternicza, czyli *Maus*. Opowieść ocalałego Arta Spiegelmana**

Innym rodzajem labiryntu jest komiks *Maus*. Ze względu na drogę, którą przemierza Art Spiegelman w poszukiwaniu odpowiedzi na dręczące go pytania i układaniu rozwiązania z fragmentów wspomnień ojca, komiks ten bliski jest labiryntowi, który pokonywali wierni, szukając właściwej drogi do Boga. Pokonanie labiryntu możliwe było tylko wtedy, gdy odnalazło się i odczytało rozproszone w labiryncie litery układające się w napis *Santa Ecclesia*. Spiegelman również szuka rozwiązania i oczyszczenia. Dla niego jest to próba zmierzenia się z bolesnym dziedzictwem Holocaustu, a prowadzą go ku temu rozproszone, fragmentaryczne rozmowy z ojcem, Władkiem Spiegelmanem.

Komiks ten pod wieloma względami różni się od *Hiroszimy 1945*. Jest to nie tylko kwestia innego obszaru kulturowego i różnych wydarzeń przedstawianych w komiksie, lecz także odmiennego ujęcia problemu pamięci. Autor nie był bezpośrednim świadkiem okrucieństw wojennych, lecz jest dzieckiem takich świadków – ludzi, którzy przeżyli Oświęcim. Jest też synem samobójczyni i pacjentem psychiatry. Jest również człowiekiem, dla którego tożsamość pokolenia wojennego to odmienny świat. Zrozumienie tej inności to jeden z problemów postawionych w komiksie *Maus*. Jest on bowiem nie tylko zapisem przeżyć Władka Spiegelmana, który doświadczył okropności wojny, lecz także relacją z zawyłych stosunków między ojcem a synem; relacją ze spotkania pamięci i historii. Amerykański artysta stara się uporać ze swym dziedzictwem, którego część stanowi bagaż doświadczeń wojennych dźwigany przez jego rodziców. Rozpoznanie owych doświadczeń jest znamienne dla określenia tożsamości Arta, żyjącego jednak już w innym kraju, w innej kulturze i w innych czasach.

Opowieść prowadzona jest na kilku płaszczyznach, które uwidaczniają trudności komunikacyjne między ludźmi różnych generacji, spowodowane odmiennymi doświadczeniami. Stosunek Władka do przyjaźni, rodziny, a także do pracy i pieniędzy – wszystkie te sprawy spowija piętno doświadczeń wojennych, które jego syn poddaje rozpoznaniu.



Oto bowiem Art wspomina, jak po niefortunnym wypadku przybiegł do ojca i uskarżał się na reakcję przyjaciół, którzy go wyśniali. W odpowiedzi usłyszał: „Przyjaciele? Twoje przyjaciele?... ty ich zamknij razem na tydzień do jednego pokoju, bez żadnego jedzenia... to ty wtedy dopiero będziesz widzieć, jakie oni są przyjaciele”<sup>15</sup>. Innym razem Art – już jako dorosły mężczyzna – wspomina, jak w dzieciństwie ojciec kazał mu zjadać wszystkie resztki: „Nawet specjalnie te resztki przechowywał, i dawał mi je codziennie, aż je zjem, albo zdechnę z głodu”<sup>16</sup>. Jednocześnie na wielu stronach komiksu przedstawiony jest lęk prześladowanych przed głodem i walka o jedzenie w okupowanej Polsce oraz w obozie koncentracyjnym.

W tych wielobiegumowych przedstawieniach proces rozpoznawania przeszłości przez Arta staje się ważnym czynnikiem wyjaśnienia trudnych stosunków między ojcem a synem. Z tej perspektywy Holocaust dotyczy zarówno prześladowanych, jak i ich dzieci. Doświadczenia ojca-Władka i syna-Arta są różne, ale dziedzictwo prześladowań i zbrodni ciąży na obydwu. Hans Kellner kwestię tę rozpatruje z perspektywy etycznej: „*Maus*, w której młody amerykański karykaturzysta szkicuje skrajnie trudne doświadczenie Holocaustu, będące udziałem jego ojca, i w której z ogromną szczerością oraz poczuciem samoświadomości przedstawia bolesny proces rozpoznawania swojej własnej postawy wobec przeszłości, pokazuje, w jaki sposób, jeśli tylko chcemy, możliwe jest zneutralizowanie psychicznych środków obrony”<sup>17</sup>.

*Maus* jest więc etycznym zapisem historycznym. Art Spiegelman poszukuje przede wszystkim siebie i własnego stosunku do przeszłości. Dlatego opowieści Władka o II wojnie światowej są równie ważne, jak relacje z życia rodzinnego Spiegelmanów. Tradycyjna, linearua forma relacjonowania minionych wydarzeń została zastąpiona fragmentarycznymi migawkami z życia w przedwojennej i okupowanej Polsce, w Stanach Zjednoczonych Ameryki i w Oświęcimiu. W procesie rozpoznawania przeszłości to właśnie współlistnienie tych różnych scen jest najważniejsze. Nie ma tu hierarchii ważności wydarzeń, ani przyczynowo-skutkowej metody wyjaśniania. Arta nie satysfakcjonuje także dyskurs naukowy, który tkwi pośród przekładni dyskursu władzy (Michel Foucault), ani zapis zawodowych historyków patrzących na przeszłość przez pryzmat dokumentów, statystyk czy sprawozdań. Indywidualna pamięć ojca, która zostaje ukazana oczami syna, staje się przeciwwagą dla oficjalnego dyskursu, a oferowana tu prawda wychodzi poza analizy prowadzone przez zawodowych historyków oraz poza oswojone już kulturowo formy prezentacji dziejów.

<sup>15</sup> A. Spiegelman, op. cit., t. 1, s. 8.

<sup>16</sup> Ibidem, s. 45.

<sup>17</sup> H. Kellner, op. cit., s. 83.



Inaczej niż komiks *Hiroszima 1945*, praca amerykańskiego rysownika skonstruowana jest według modelu labiryntu dośrodkowego. Niczym w labiryncie-zagadce kolejne rozmowy z ojcem odsłaniają fragmenty życia jego rodziny i konstruują jego własny stosunek do przeszłości. Artysta rozpoznaje przede wszystkim siebie, a kolejne karty komiksu odsłaniają etapy tych poszukiwań.

### Labirynt kłacze, czyli *Achtung Zelig! Druga wojna* Krzysztofa Gawronkiewicza i Krystiana Rosenberga

Figura kłacza odegrała szczególną rolę w myśli dekonstrukcjonistycznej. Gilles Deleuze i Felix Guattari zastosowali ją do rozważań dotyczących różnicy<sup>18</sup>. Scharakteryzowali oni kłacze jako system korzeni i pędów, których nie można odróżnić. Jednocześnie przenikają i wtapiają się w inne systemy, podlegają więc nieustannej wymianie z innymi liniami rozwoju. W ten sposób kłacze ciągle wytwarza różnice. Przejścia są niesystematyczne i nieoczekiwane. Autorzy tej koncepcji stwierdzają, że mają one charakter nomadyczny. Chociaż punkty/węzły są stałe, to istnieją tylko tymczasowo. Zasadnicze jest to, co dzieje się „pomiędzy”, ciągle różnicowanie i syntetyzowanie. Kłacze nie ma centrum.

W latach osiemdziesiątych kłacze zaczęło być stosowane jako model w niektórych teoriach literatury, sztuki i polityki. Sądzę, że jest także modelem, na którym skonstruowany został komiks *Achtung Zelig! Druga wojna*. Przedstawione w tej pracy sceny z życia Żydów – ojca i syna są punktami, które wiążą się z innymi scenami na zasadzie łączności i heterogeniczności. W ten sposób tworzone są nowe konteksty, które – już w kolejnych ujęciach – zostają zerwane, rozproszone lub odradzają się w nowej formie.

Bohaterowie schwytni przez niemieckich żołnierzy to postaci nieokreślonego gatunku: ani ludzie, ani zwierzęta, jakieś – trudne do identyfikacji – monstra. Nie sposób pominąć tu odniesień do ideologii faszystowskiej, która nację żydowską określała jako podludzi, jednocześnie nie definiując tego pojęcia. Nie można go przecież wyprowadzić z pojęcia „ludzie”, tak jak z pojęcia „aryjczyk” nie można wyprowadzić pojęcia „niearyjczyk”. Zastosowano przeciwstawną parę pojęć asymetrycznych: „człowiek” i „miecłowiek”, z których nie wynika wszakże żadna charakterystyka „miecłowieka”, lecz jest pustym hasłem stosowanym dla utrwalenia pozycji tych, którzy sprawowali władzę<sup>19</sup>.

<sup>18</sup> G. Deleuze, F. Guattari, *Kłacze*, przeł. B. Banasiak, „Colloquia Communia” 1988.

<sup>19</sup> Na ten temat zob. R. Koselleck, *O historyczno-politycznej semantyce przeciwstawnych pojęć asymetrycznych*, w: idem, *Semantyka historyczna*, wybór, oprac. H. Orłowski, przeł. W. Kunicki, Poznań 2001, s. 283-283.

Owa pustka pozycji językowej została ujęta przez autorów komiksu w formie graficznej. Oto bowiem mamy narysowane postacie, trudne do zidentyfikowania. Narzędzie miernicze (widoczne na dwóch rysunkach), które ma pomóc oficerowi wyjaśnić tę kwestię, odsyła czytelników do eugeniki – ulubionej dyscypliny nazistów.

To tylko dwa przykłady z wielu kodów, które musi rozszyfrować czytelnik. W tym labiryncie/klątczu różnorakie kody nakładają się na siebie, płaczą i tworzą niezwykłą architekturę, która nie tylko wynika się jednoznaczności, lecz także funkcjonuje w oderwaniu od rzeczywistości jako alternatywny świat. W komiksie Gawronkiewicza i Rosenberga jest to świat wyleczony z okropności wojny, prześladowań i choroby Holocaustu, chociaż o tych sprawach właśnie rozprawia. Tragiczność wydarzeń została zneutralizowana do tego stopnia, że właściwie odbiorcy już nie towarzyszy. Pozostała gra konwencjami i aluzjami. Ich odszyfrowanie staje się głównym zadaniem czytelnika, odsyłając na dalszy plan samo zdarzenie.

Jeśli komiks *Hiroszima 1945*, ukazując dosadnie i jednoznacznie okrucieństwo, rozkład ciał oraz śmierć, bazuje na emocjach czytelnika, to komiks *Achtung Zelig!* nie wywołuje ich właściwie wcale, lecz proponuje zabawę kulturowymi formami i kodami, neutralizując tragiczność wojny. Przypisać trzeba, że od tej strony komiks wykonany jest znakomicie. Nie zmienia to jednak zasadniczej kwestii, czyli granic reprezentacji wydarzeń tragicznych, ekstremalnych. Dla Lisy Saltzman rozważającej zagadnienie kiczu i awangardy w plastycznych reprezentacjach Holocaustu jest to przede wszystkim problem etyczny, a nie estetyczny<sup>20</sup>. Patrząc na komiks *Achtung Zelig!* z tej perspektywy, jawi się on jako realizacja nieetyczna, kiczowata. Chociaż autorzy dopracowali każdy szczegół (łącznie z graficzną erratą), to praca ta wydaje mi się niebezpieczna, neutralizuje bowiem tragiczność wydarzeń, które nigdy nie powinny być zapomniane ani osławiane.

### Podsumowanie

Omówione tu komiksy zmuszają do zastanowienia się nad strategiami przedstawiania tragicznych wydarzeń. Forma kulturowa, jaką jest komiks, staje się coraz powszechniejszym medium przekazywania treści historycznych. Skoro od dawna nie mamy wątpliwości, że narzędzia, które wykorzystujemy do przekazywania wiedzy, nie są neutralne, lecz w istotny sposób kształtują komunikat, to trzeba bliżej przyjrzeć się tym wytworom kultury popularnej, które modelują obraz traumatycznych doświadczeń.

<sup>20</sup> L. Saltzman, op. cit., s. 204.

Komiksy przez ekspresję wyrazu ukazują nie tylko fakty, lecz także promują określone idee, inne zaś krytykują, wartościowane są tu poglądy i postawy. Z tych względów komiksy powinny stać się przedmiotem zainteresowania nie tylko metodologów historii, lecz także kulturoznawców, psychologów i socjologów.