

# Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis

Studia de Arte et Educatione 16 (2021)

ISSN 2081-3325

DOI 10.24917/20813325.16.7

*Weronika Plińska*

*Dominika Tomczewska-Iskrzycka*

Uniwersytet Pedagogiczny w Krakowie

## Wywiad narracyjny zorientowany biograficznie jako metoda badawcza: przykład badań nad biografiami polskich twórczyń komiksu

### Wprowadzenie

Celem artykułu jest ukazanie tego, jak narzędzia badawcze stosowane tradycyjnie w naukach społecznych mogą znaleźć swoje zastosowanie także w badaniach nad sztuką. Artykuł prezentuje badania Dominiki Tomczewskiej-Iskrzyckiej przeprowadzone w ramach jej pracy magisterskiej pt. *Biografie polskich twórczyń komiksu*, napisanej pod kierunkiem Weroniki Plińskiej i obronionej z wyróżnieniem na kierunku Sztuka i Edukacja w Instytucie Malarstwa i Edukacji Artystycznej UP w 2022 roku. Główną metodą wykorzystaną w badaniach, będących przedmiotem tego artykułu, jest wywiad narracyjny zorientowany biograficznie. W artykule opisujemy to narzędzie metodologiczne oraz jego modyfikację dokonaną przez badaczkę. Prezentujemy także wnioski płynące z badań nad biografiami współczesnych, polskich twórczyń komiksu.

### Czym jest komiks?

Komiks to „celowa sekwencja sąsiadujących ze sobą obrazów plastycznych i innych, służąca przekazywaniu informacji i/lub wywołaniu reakcji estetycznej u odbiorcy” – tak brzmi definicja sformułowana przez Scotta McClouda (2015: 9), którą zawarł w opracowaniu zatytułowanym *Zrozumieć komiks*, będącym jednym z najbardziej znanych opracowań przybliżających komiks jako gatunek na poły literacki, a na poły posługujący się przedstawieniem graficznym, oparty jednak na jedności ikonolin-gwistycznej (Wróblewski, 2010: 153). Choć korzenie komiksu są niewątpliwie literackie, sam gatunkiem *stricte* literackim nie jest.

Komiks stał się popularny w okresie narodzin kultury masowej, czemu towarzyszył dynamiczny rozwój prasy. Z powodu tego związku, rysownikom i scenarzystom komiksów długo odmawiano statusu artystów, a samo medium utożsamiano jedynie z humorystycznymi historyjkami. Tymczasem, współczesne komiksy głównego nurtu w Polsce to zwykle komiksy autorskie, gdyż zawód „komiksiarza”, czyli etatowego „rysownika komiksów” właściwie u nas nie istnieje. W Polsce niewiele

osób utrzymuje się z rysowania komiksów, toteż często są one tworzone „po godzinach”. Co ważne, rynek polskiego komiksu jest zdominowany raczej przez twórców męskich, zwykle tworzących dla dorosłego odbiorcy. W polskim środowisku komiksowym pojawia się jednak coraz więcej kobiet, a zainteresowanie ich twórczością rośnie.

### **Wywiad narracyjny zorientowany biograficznie jako metoda badawcza**

Wywiad jako metodę badawczą stosuje się w jakościowych badaniach społecznych, m.in. w socjologii czy w antropologii kulturowej, ponieważ dostarcza on informacji nie tylko na temat określonych wydarzeń, ale przede wszystkim na temat motywów i poglądów osób biorących w nich udział (Hammerslay, Atkinson, 2000: 132–134). Rozmówca, uczestnicząc w wywiadzie, dokonuje własnego, subiektywnego opisu zjawisk, których badania dotyczą. Choć część zdobytej w ten sposób wiedzy nie zawsze musi odpowiadać rzeczywistości, stanowi ona cenne i ważne źródło informacji o danej grupie i tworzących ją jednostkach.

Wywiad narracyjny zorientowany biograficznie jest stosowany szczególnie w obszarze socjologii. Metoda biograficzna, początkowo stosowana w socjologii miasta przez jej znakomitego przedstawiciela w osobie Floriana Znanieckiego, a z czasem także w badaniach nad historią społeczną, jest, jak można wywnioskować z pracy Kai Kaźmierskiej (1997), precyzyjnie skonstruowaną metodą badania ludzkich życiorysów, mającą przynieść efekt w postaci zbioru ciągłych narracji, których opracowanie prowadzi do kolejnego kroku, jakim jest stworzenie ich typologii.

Celem tej metody badawczej jest zatem pozyskanie narracji czyli opowieści o życiu jednostki, którą następnie badaczka analizuje w oparciu o przyjęte założenia (Kaźmierska, 1997: 35). W odróżnieniu od klasycznego wywiadu kwestionariuszowego, stosowanego zarówno w socjologii, jak i w badaniach antropologicznych, wywiad narracyjny nie zakłada prostego schematu pytanie–odpowiedź, ale otrzymanie swobodnej opowieści, której snucie jest jedynie „wspomagane” przez osobę badacza. Jak pisze Kaja Kaźmierska, „respondenta” zastępuje tutaj narrator, który udziela informacji o swoim życiu, zwracając uwagę słuchacza na jego konkretne momenty.

Klasyczny wywiad narracyjny zakłada, że narrator opowie swoją biografię w porządku chronologicznym. Pozwala to na spojrzenie całościowe, a także na śledzenie rozwoju wydarzeń jako splecionego ze sobą ciągu, nie zaś pojedynczych punktów na osi czasu, co ułatwia zauważenie powiązań pomiędzy nimi (Kaźmierska, 1997: 38). Klasyczny wywiad narracyjny składa się z kilku faz:

1. Początek wywiadu – nie jest zwykle utrwalany, ale jest niezwykle ważnym etapem. Zadaniem badacza jest tutaj stworzenie przyjaznej, swobodnej atmosfery, w której narrator będzie mógł poprowadzić swoją opowieść, a także oswoić się z urządzeniem, za pomocą którego wywiad jest nagrywany.
2. Faza „stymulacji” – etap ten polega na wyjaśnieniu narratorowi, czego badacz od niego oczekuje, a także uczuleniu go na fakt, że w przypadku wywiadu narracyjnego bardzo ważne dla badacza jest usłyszenie osobistej opowieści narratora dotyczącej jego osobistych przeżyć, przekonań, poglądów, nie zaś np. grupy, do której dana osoba należy.

3. Faza „narracji” – powinna być swobodna, nieprzerywana przez badacza i spontaniczna. Etap ten może być trudny dla narratora, gdy np. nie wie on, jak płynnie poprowadzić swoją opowieść lub dotyka trudnych dla siebie spraw, traumatycznych przeżyć, itp. Ta faza bywa trudna także i dla badacza, gdyż wymaga od niego długiego i cierpliwego wysłuchania narracji bez jej przerywania.
4. W kolejnej fazie badacz zadaje narratorowi pytania, należy jednak zaznaczyć, że etap ten następuje nie wcześniej niż w momencie, gdy narrator skończy swoją opowieść. Pytania te należą do dwóch grup. Pierwsze mają za zadanie doprecyzować szczegóły dotyczące opowieści narratora. Jeśli badacz, przykładowo, uzna, że narracja jest w jakimś momencie niekompletna, pewne jej fragmenty zostały pominięte, a ciąg przyczynowo-skutkowy uległ zakłóceniu, jego zadaniem jest dowiedzieć się, dlaczego tak się stało i jakie elementy opowieści zostały z niej usunięte.
5. Zakończenie wywiadu jest jego ostatnią fazą. Polega ona na wyłączeniu urządzenia rejestrującego dźwięk oraz przeprowadzeniu swobodnej rozmowy, która pomoże narratorowi „wrócić do współczesności”. Jest to bardzo ważny etap, gdyż badacz powinien okazać narratorowi wdzięczność za usłyszaną opowieść. Celem tego etapu jest niedopuszczenie do tego, by narrator poczuł, że w zamian za okazane badaczowi zaufanie i opowieść został potraktowany przedmiotowo (Kaźmierska, 1997: 36).

Po zakończeniu wywiadu następuje znany z badań etnograficznych etap *desk*, kiedy badacz przystępuje już do analizy otrzymanego materiału. Celem tego działania jest „uporządkowanie” narracji poprzez ustalenie kolejności zdarzeń oraz sieci powiązań pomiędzy nimi. Tak opracowaną narrację powinien zwieńczyć komentarz argumentacyjny narratora, czyli jego rozważania, uwagi, opinie, itp. Ważnym etapem jest też tzw. *koda*, w której narrator wiąże przeszłość z teraźniejszością i ocenia to, jak opisywane wydarzenia wpłynęły na jego życie, a także podsumowuje swoją narrację. Ostatnim etapem analizy materiału pochodzącego z wywiadu narracyjnego jest tzw. analityczna abstrakcja, w ramach której badacz wyszukuje cechy wspólne pomiędzy narracjami różnych autorów oraz te cechy, które są właściwe tylko dla wybranej opowieści.

Obecnie metody zaczerpnięte z nauk społecznych coraz częściej stosowane są jako metoda badawcza również w badaniach prowadzonych przez historyków sztuki. Jeden z nich, Jakub Banasiak (2020: 23), we wstępie do swojej monografii pt. *Proteuszowe czasy. Rozpad państwowego systemu sztuki 1982–1993* zauważa, że sztuka danego czasu jest nierozzerwalnie związana ze specyficznymi dla tego czasu uwarunkowaniami społecznymi. Badacz przywołuje artykuł *Polska 1956–1976: w poszukiwaniu paradygmatu* autorstwa historyków Błażeja Brzostka i Marcina Zaremby, którzy postulowali, aby badania nad polityką i historią PRL-u uzupełniać właśnie o badania z zakresu historii społecznej. Banasiak zauważa, że o ile inne dyscypliny naukowe zaczynają dostrzegać korzyści płynące z włączania w swoje metodologie elementów badań społecznych, to w przypadku historii sztuki ten aspekt wciąż jest zbyt często pomijany. Autor zaleca więc, aby historyk sztuki, podobnie jak badacz społeczny, starał się spojrzeć na opisywane na zjawiska tak, jak były one rozumiane przez samych aktorów społecznych. Banasiak postuluje tym samym, aby

historyk sztuki starał się odejść od oceny działań jednostki z dzisiejszej perspektywy, na rzecz próby zbadania i lepszego zrozumienia kierujących nią motywów (Banasiak, 2020: 57).

### **Zastosowanie wywiadu biograficznego w badaniach nad polskim komiksem**

Badania, na których opiera się niniejsze opracowanie, składały się z dwóch etapów. W pierwszym autorka pracy przesłała swoim rozmówczyńom kwestionariusz składający się z ośmiu pytań:

1. Co skłoniło Cię do stworzenia pierwszych form komiksowych?
2. Dlaczego wybrałaś charakterystyczną dla Ciebie tematykę komiksów?
3. Jak wygląda Twoja praca nad warsztatem rysowniczką? Czy posiadasz wykształcenie kierunkowe (jeśli tak, to jakie)? A może wybrałaś inny sposób nauki rzemiosła (samokształcenie, edukacja prywatna, etc.)?
4. Skąd czerpiesz inspiracje? Czy masz swoich mistrzów? Jeśli tak, to kim są ci twórcy/twórczynie i w jaki sposób zetknęłaś się z ich twórczością?
5. W jaki sposób podjęłaś decyzję o publikacji swoich prac w Internecie? Czy przed publikacją internetową publikowałaś/próbowałaś publikować swoje prace gdzieś indziej (czasopisma, magazyny, samodzielne publikacje papierowe, etc.)?
6. Jaka jest Twoja opinia na temat twórczości komiksowej głównego nurtu?
7. Czy Twój komiks sięga po wątki edukacyjne? Co skłoniło Cię do wplecenia do niego takich treści?
8. Jaka rolę pełni humor w Twojej twórczości?

Inaczej niż teoretycy wywiadu narracyjnego, autorka pracy magisterskiej, na której wynikach opiera się prezentowany artykuł, użyła szczegółowego kwestionariusza, bardziej charakterystycznego dla wywiadu etnograficznego stosowanego w antropologii kulturowej. Stało się tak dlatego, że – inaczej niż badaczy społecznych – interesowały ją wyłącznie biografie artystyczne twórczyń komiksu. Dla potrzeb badań własnych wraz z promotorką zmodyfikowała więc metodę wywiadu narracyjnego zorientowanego biograficznie po to, aby zbadać biografie artystek, ale w ścisłym powiązaniu z ich twórczością. Na dokonanej modyfikację wpływ miała także pandemia Covid-19. Ze względu na sytuację epidemiologiczną w Polsce, w okresie od listopada do stycznia 2021 roku badaczka początkowo nie miała w ogóle możliwości spotkania się z artystkami, a one same potrzebowały bardziej szczegółowego wprowadzenia w interesujące ją zagadnienia. Oczywiście, klasyczny wywiad biograficzny powinien odbyć się w formie rozmowy bezpośredniej. Za sprawą Fritza Schütze'ego, posługującego się metodą wywiadu narracyjnego w badaniach nad traumą osób ocalałych z Zagłady, zwraca się bowiem szczególną uwagę także na momenty, w których w biograficznych narracjach pojawiają się nieciągłości i zerwania. Ważna jest więc bezpośrednia obserwacja emocjonalnych reakcji narratora.

W przypadku prezentowanych badań zaproponowany został bardziej szczegółowy kwestionariusz, który rozesłano drogą mailową. Odpowiedzi na pytania początkowo trafiały do badaczki w formie pisemnej – o taką formę zresztą była przez niemal wszystkie uczestniczki proszona.

Drugi etap badań miał już postać rozmów na żywo lub wideo-rozmów za pomocą komunikatorów internetowych i tu w znacznie większym stopniu została wykorzystana opisana wcześniej metoda wywiadu narracyjnego. Mimo to, nie wszystkie artystki wyraziły zgodę na rozmowę na żywo lub poprzez komunikator internetowy z kamerą. W takich wypadkach badaczka pisała do konkretnej osoby i starała się wyjaśnić jej, o jaki rodzaj narracji jest proszona i na co warto zwrócić uwagę w trakcie jej tworzenia (np. by opisała swoje odczucia towarzyszące wyszczególnionym wydarzeniom etc.). W ten sposób magistrantka próbowała uzyskać choćby namiastkę informacji, które mogłaby zdobyć stosując wywiad narracyjny w formie rozmowy na żywo.

### Biografie polskich twórczyń komiksu

Pierwsza uczestniczka badań, **Joanna Karpowicz**, to jedna z najbardziej znanych artystek komiksowych w Polsce. Jej komiksy wydawane są w wersjach albumowych w kraju i za granicą, a plansze do jej *Anastazji* zakupiło Muzeum Sztuki Współczesnej w Krakowie.

Jak wynika z badań, pierwszy kontakt Joanny Karpowicz z komiksem nastąpił już w czasach jej dzieciństwa i początkowo była ona zafascynowana pracami takich twórców, jak Baranowski, Christa czy Chmielewski. Artystka przez cały czas skupiała się jednak przede wszystkim na poszukiwaniu komiksów malarskich, a nie rysunkowych. Jej własne prace powstawały już od 1997 roku, co zbiega się z czasem rozpoczęcia studiów. Karpowicz posiada wykształcenie kierunkowe: ukończyła Państwowe Liceum Sztuk Plastycznych w Krakowie, a następnie studia na Wydziale Malarstwa w krakowskiej Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki. Mimo to, jej zdaniem, aby tworzyć komiksy nie jest konieczne wykształcenie w zakresie sztuk pięknych. Potrzebne umiejętności to: „zdolność obserwacji, krytycznego patrzenia na własną twórczość, odporność na komplementy, chęć i determinacja, oraz odrobina talentu. Resztę się wypracuje”<sup>1</sup>.

Komiksowym debiutem Joanny Karpowicz była *Szminka*, choć to komiks *Jutro będzie futro* powstał jako pierwszy. Jednak artystka, w chwili pokazywania komuś swoich komiksów, została zaczepiona przez znanego scenarzystę komiksowego, Jerzego Szyłaka, który zapytał ją: „A ty nie chciałybyś coś namalować do mojego scenariusza?”. Artystka w wywiadzie wspomniała tamtą chwilę jako coś niezwykle dla niej ważnego: „Poczułam się bardzo wyróżniona”. Mimo iż w tamtym czasie komiks według scenariusza i rysunków autorstwa artystki pt. *Jutro będzie futro* był już prawie ukończony, został on jednak odłożony na bok, gdyż dla Karpowicz ważniejsza była właśnie współpraca z „prawdziwym scenarzystą”.

Późniejszy dobór tematyki komiksów stał się więc zarówno jej świadomym wyborem, jak i dziełem przypadku: „Ludzie często mówią, że to jest dla

---

1 Wszystkie poniższe cytaty, to wypowiedzi respondentek, które pochodzą z wywiadów Dominiki Tomczewskiej-Iskrzyckiej, przeprowadzonych w ramach badań do jej pracy magisterskiej pt. *Biografie polskich twórczyń komiksu*, napisanej pod kierunkiem Weroniki Plińskiej i obronionej z wyróżnieniem na kierunku Sztuka i Edukacja w Instytucie Malarstwa i Edukacji Artystycznej UP w 2022 roku.





Il. 1. Joanna Karpowicz, „Anastazja” plansza, 2017, Gildia.pl, <https://assets.gildia.pl/system/thumbs/000/313/949/313949/1483187891/800.jpg>, dostęp: 20.04.2022.



Il. 2. Joanna Karpowicz, „Kwaśne jabłko” plansza, 2017, Gildia.pl, <https://assets.gildia.pl/system/thumbs/000/344/860/344860/1504212578/800.jpg>, dostęp: 19.04.2022.

mnie charakterystyczna tematyka. To jest trochę, częściowo, kwestia przypadku. Oczywiście, nie wzięłabym scenariusza, gdybym go nie chciała namalować”. Pracą, którą Karpowicz wspomina jako wyzwanie, była ta nad komiksem *Anastazja* do scenariusza Magdaleny Lankosz, który porusza takie tematy, jak toksyczne relacje czy wykorzystanie seksualne nieletnich: „To komiks, który ciąży po przeczytaniu”. Najtrudniejsze do stworzenia było natomiast *Kwaśne jabłko* dotyczące tematu przemocy domowej.

Artystka uważa, że trudnością w pracy twórców komiksu jest to, że w czasie, gdy tworzy się komiks, artysta nie zarabia pieniędzy, a jest to praca bardzo czasochłonna. Joanna Karpowicz tworzy więc komiksy w przerwach między malowaniem obrazów na wystawie.

Kolejną uczestniczką badań, **Magdalena Gałęzia**, jest autorką popularnej postaci Kota Jaśniepana, a jej komiksy, notesy i kalendarze można dziś znaleźć niemal w każdej księgarni. Humorystyczna seria o kocie wyrosła z historyjek i memów przeznaczonych do publikacji w Internecie, które początkowo autorka tworzyła wyłącznie dla „własnej przyjemności”. Artystka jest absolwentką Papieskiej Akademii

Teologicznej (obecnie Uniwersytet Papieski Jana Pawła II w Krakowie) na kierunku sztuka liturgiczna, gdzie zetknęła się z malarstwem i rysunkiem. Oprócz rysunku, jej pasją było pisanie własnych tekstów: „Później rysunki i teksty zlały się w jedno – w komiks”. Zapytana o to, co skłoniło ją do rysowania komiksów, Gałęzia odparła, że był to przypadek. W początkach swojej komiksowej kariery artystka prowadziła sklep zoologiczny, w którym spędzała dużo czasu. Z nudów zaczęła wtedy rysować zwierzęta. W tym samym czasie (ok. 2010 r.) zaadoptowała też dwa kociątka i to one stały się głównymi bohaterami jej rysunków.

O tym, że popularne komiksy z serii *Kot Jaśniepan* ukazują się właśnie w Internecie znów zdecydował przypadek. Wedle słów artystki, pierwsze rysunki z kotami zostały przez nią opublikowane w sieci dla rozrywki. Stanowiły one coś w rodzaju internetowego pamiętnika, który z czasem stał się coraz bardziej popularny i zaczął „żyć własnym życiem”. Mimo to, zapytana o stosunek do treści edukacyjnych zawartych w komiksie, Gałęzia przyznała, że chciała pomóc ludziom w lepszym zrozumieniu kotów, a także w ogóle innych istot. Zdaniem artystki, w ten sposób ludzie rozwijają w sobie tolerancję dla inności, poszerzają horyzonty i mogą dostrzec, że inność może być czymś wartościowym.



Il. 3. Magdalena Gałęzia, „Kiedy podaję kotu codzienny przysmaczek”, 2022, Miłozwierz, [www.facebook.com/milozwierz](http://www.facebook.com/milozwierz), <https://www.facebook.com/photo?fbid=531054875048343&set=a.261514372002396>, dostęp: 19.04.2022.

**Maria Apoleika** to z kolei autorka serii *Psie Sucharki*, które są zarówno humorystycznymi, *quasi* biograficznymi historyjkami o życiu psa i jego opiekunki, jak i, konsultowanymi z lekarzami weterynarii, profesjonalnymi poradnikami dotyczącymi opieki nad psem. W rozmowie przeprowadzonej przez Dominikę Tomczewską-Iskrzycką Apoleika stwierdziła, że zamiłowanie do sztuki wyniosła jeszcze z domu, gdzie czytano, oglądano albumy i chadzano na wystawy. Początkowo artystka zamierzała zająć się filmem, a jej pierwsze *Sucharki* powstały dla znajomych i dla niej samej. Bardzo szybko jednak zyskały one popularność, a wkrótce potem ich autorka zajęła się publikacją własnych albumów i książek.

Zanim zadebiutowała w Internecie, Apoleika ilustrowała książki i czasopisma papierowe. Przyznaje jednak, że sieć jako miejsce publikacji szczególnie przypadła jej do gustu i dlatego dziś chętnie udostępnia swoje prace za pośrednictwem właśnie tego medium: „Lubię Internet, mam łatwość generowania popularnych treści, podoba mi się, że w Internecie jest się stosunkowo niezależnym od innych podmiotów, stąd decyzja”. Zapytana o twórczość głównego nurtu, artystka odpowiedziała krótko: „Lubię klasyczny, dobry technicznie komiks”, jednocześnie jednak wtrąciła, że nie przepada za polską sceną komiksową, gdyż uważa ją za przepełnioną współzawodnictwem, a przy tym snobistyczną. Do wplecenia w komiksy wątków edukacyjnych, a należy zaznaczyć, że rysunkowe historie Apoleiki to swoista mieszanka uroczego humoru i rzetelnego poradnika, artystkę skłoniło to, że poprzez swoją twórczość, której głównymi bohaterami są psy, chce ona poszerzać u czytelników wiedzę o ich hodowli. Mimo poważnych i szczytnych celów, Apoleika przyznała jednak, że w jej komiksie funkcję podstawową pełni humor.



Il. 4. Maria Apoleika, „Zostaw to natychmiast”, 2022, psiesucharki.pl, <https://www.facebook.com/psiesucharki/photos/a.808522252533944/5191687127550746>, dostęp: 19.04.2022.



Kolejną uczestniczką badań Dominiki Tomczewskiej-Iskrzyckiej, **Katarzyna Dziergaczow** znana jako Falauke, początkowo publikowała wyłącznie w Internecie, a dopiero potem zaczęła tworzyć publikacje papierowe. Jej komiksy reprezentują bardzo szeroki zakres tematów: od zabawnych historii autobiograficznych, po te zawierające wątki dotyczące przemocy domowej czy aborcji.

W wywiadzie artystka stwierdziła, że jako osoba przeżywająca swoje dzieciństwo w latach 90. XX w., od początku była zanurzona w świecie komiksu. Wspominała popularne wówczas serie, takie jak *Czarodziejka z księżycą* czy komiksy TM-Semic, które kupowało się w kioskach z prasą. Falauke w dzieciństwie pisała listy, do których często dołączała komiksy jako ilustracje opisywanych w nich wydarzeń. Matka artystki jest malarką z zawodu i wykształcenia, toteż Falauke zawsze chciała iść w jej ślady – „Nigdy nie wyobrażałam sobie robienia niczego innego”. W wieku szesnastu lat artystka rozpoczęła edukację w liceum plastycznym, jednak po roku zmuszona była do jej przerwania i emigracji. Po powrocie do Polski nigdy nie podjęła już edukacji kierunkowej.

Falauke zadebiutowała w 2011 roku w Internecie na portalu soup.io. Publikowała tam krótkie, humorystyczne historyjki, będące dla niej samej formą rozrywki i relaksu po pracy. Swoje pierwsze prace nazywała „protokomisami”, a nawet memami. Jej prace szybko zyskały jednak popularność, co zmotywowało artystkę do dalszej twórczości. Niestety, odkryła również, że największą popularnością cieszą się humorystyczne prace – to, co tworzyła „na poważnie” nie spotykało się z podobnym zainteresowaniem. Falauke nie chciała zajmować się w swojej twórczości wyłącznie satyrą, w 2017 r. podjęła więc decyzję o publikacji prac w formie papierowej. Od tego czasu zaczęła rozsyłać swoje prace do różnych antologii komiksowych. Były to głównie opowieści autobiograficzne. Na podstawie doświadczenia w Internecie powstał np. jej komiks pt. *Długi i nieśmieszny komiks o tym dlaczego zaczęłam i przestałam rysować komiksy*.

Falauke przyznaje, że swojej twórczości nie zamyka się w konkretnej tematyce. Jest autorką komiksu aborcyjnego wydanego w antologii *Własnym głosem. Herstorie aborcyjne*, jednak nie wie, czy będzie kontynuować podobną tematykę. Zaznacza, że zwykle, o ile nie korzysta z gotowego scenariusza, w swoich komiksach bazuje na wątkach autobiograficznych, a osobistego doświadczenia aborcyjnego nie posiada. Jej komiks do *Herstorii* powstał jednak z potrzeby chwili. Jak mówiła w wywiadzie: „Wreszcie mogłam gdzieś przekierować cały mój gniew. Mogłam ulepić z niego coś, co może jakoś wpłynąć na tę sytuację”. W przypadku komiksu do *Herstorii* Falauke korzystała z gotowego scenariusza, który powstał na bazie prawdziwej historii zebranej przez Fundację Aborcja bez Granic. Wszystkie zaangażowane w projekt artystki otrzymały zbiór historii, z których powstać miały scenariusze komiksów. Przeglądając je, Falauke natrafiła na jedną, która szczególnie ją poruszyła: „Przy niej zaczęłam płakać...”. Żadne słowa w dymkach nie zostały przez nią wymyślone, a wiele z nich bardzo zapadło jej w pamięć.

Artystka stworzyła też komiks z serii zatytułowanej *Przewodniki po śmierci. Kremacja krok po kroku*. Zapytana o tak oryginalny dobór tematu, Falauke wyjaśniła, że wszystko zaczęło się od jej zainteresowania Death Positivity Movement. Jest to ruch rozwinięty w USA, który ma na celu przywrócenie „prawidłowego”

postrzegania procesu umierania, śmierci, pogrzebu i przeżywania żałoby jako czegoś będącego elementem życia. Artystka zwróciła uwagę na fakt, że prawo związane z pogrzebami jest w Polsce przestarzałe, a ludzie niewiele wiedzą o pochówkach i związanych z nimi przepisach prawnych. Celem Dziergaczow było więc stworzenie serii komiksów opowiadających w przystępny sposób o tym, co zrobić, gdy ktoś z naszych bliskich odejdzie, jak wyglądają wszystkie procedury związane z pogrzebem, co wolno według polskiego prawa, a co jest zakazane.

Rozmawiając z artystką, badaczka zwróciła uwagę na to, że zawsze w swoich pracach stara się ona empatyzować z odbiorcą, a tematy trudne podejmuje w przystępny sposób. „Bardzo ważna też jest dla mnie normalizacja tematu” – stwierdziła Falauke. – „Może to wynika z tego, że całe życie czułam się odrzutkiem?”. Obecnie, zdaniem artystki, społeczeństwo otwiera się na takie tematy, które jeszcze do niedawna były wyrzucane poza nawias debaty publicznej i dlatego pragnie ona „pochnąć do przodu” postępujące zmiany: „Moim zadaniem jest wykorzystać swój głos, który mam jako komiksiara i dać się usłyszeć”.



Il. 5. Katarzyna Dziergaczow, komiks do antologii „Własnym głosem – Historie aborcyjne” (fragment), 2022, archiwum artystki.

DLUGI I NIEŚMIESZNY KOMIKS O TYM, DLACZEGO ZACZĘŁAM I PRZESTAŁAM RYSOWAĆ KOMIKSY

ZAWSZE BYŁAM SMUTNA I DLATEGO W 2011 ZACZĘŁAM RYSOWAĆ ŚWIETE KOMIKSY I WEDZIAĆ NA GÓRNO



RYSOWANIE PIERWOCIE PĄDNIŁO I ROZKŁADOWYWAŁO ŚPIES.



NIC MI NIE WSTĘPIŁO NIE CIESZYŁO, NIE MIAŁAM BRANNOŚCI CELU W ŻYCIU, ŻADNYCH MARZEŃ, NIE NIE SPRAWIAŁO MI PRZYEMNOŚĆ. NAWET WYOBRAŻAŁEM SOBIE, ŻE JESTEM OBRÓTLIWA, BOGATA I POGADAM HAREM ŚMIESZYCH GRUBYCH MĘŻCZYN.



CZUKAŁAM SIĘ TOTALNIE PUSTA.



Il. 6. Katarzyna Dziergaczow, „Długi i nieśmieszny komiks o tym, dlaczego zaczęłam i przestałam rysować komiksy” (fragment), 2016, archiwum artystki.

**Beata Sosnowska**, kolejna uczestniczka badań Dominiki Tomczewskiej-Iskrzyckiej, to artystka multimedialna, autorka filmów dokumentalnych i eksperymentalnych, poetka i rysownicza komiksowa. Jej ulubioną formą kontaktu z odbiorcą jest *self-publishing*, a tematyka prac oscyluje wokół wątków feministycznych i zagadnień dotyczących problemu wykluczenia społecznego.

Artystka, jak sama wspomina, rysowała już od najmłodszych lat. Często jej aktywność rysunkowa przeplatała się z wymyślaniem przez nią postaci i historii, co pozwalało jej uciec od domowych konfliktów. Mieszkając w latach 1968–1974 na wsi, Sosnowska miała utrudniony dostęp do instytucji kultury. Były to czasy, gdy w telewizji emitowano filmy z serii *W starym kinie*. Stylistyka tych filmów i czarno-białych, klasycznych komiksów, wpłynęła potem na monochromatyczną tonację jej własnych prac.

Sosnowska jest absolwentką liceum plastycznego i filologii polskiej na Uniwersytecie Gdańskim. Rysuje zarówno analogowo, jak i cyfrowo, a jej ulubiona obecnie technika to papier i tusz. Po swoim pierwszym kontakcie z komiksem, artystka przez wiele lat nie sięgała już do tego gatunku, zajmując się zamiast tego malarstwem, pisarstwem czy fotografią. Wspomina, że mając około trzydzieści lat, na jakiś czas w ogóle przestała zajmować się sztuką. Powrót do komiksu miał jednak związek z przemianą w niej samej: „Do komiksu wróciłam po wielu latach, już nie chcąc uciec od rzeczywistości, ale żeby ją komentować”. Dziś o tematyce prac artystki decyduje to, że sztukę traktuje ona przede wszystkim jako drogę do zdefiniowania samej siebie i określenia swego miejsca w świecie. Beata Sosnowska w przeszłości miała poczucie, że brakuje komiksów opowiadających o osobach społecznie wykluczonych. Artystka wspomina, że sama czuła się wykluczona jako kobieta w męskim gronie twórców komiksów oraz w polskim społeczeństwie – jako kobieta nieheteronormatywna. Szukała w tym czasie opowieści, które pomogłyby jej oswoić swoje własne, wewnętrzne poczucie tabu związanego z queerową tożsamością.

Artystka opowiada, że kiedy działała w kolektywie artystycznym Dream Team, w latach 2012–2015, razem z koleżankami często spotykały się i rozmawiały. „Jak pracowałyśmy nad *Pracami i robótkami*, to myśmy najpierw zaczęły opowiadać sobie różne historie związane z pracą, z doświadczeniem pracy, szukaniem pracy, jej braku, a ja sobie siedziałam i zapisywałam te wypowiedzi”.

Jeszcze przed *Pracami i robótkami* Dream Team prowadził różnego rodzaju warsztaty. „Zaczął interesować mnie kontakt z osobami, które nie potrafią rysować, a jednak mogą coś opowiedzieć o sobie za pomocą jakiś metod plastycznych, tekstu, albo opowiadając” – wspomina artystka.

Zbiór komiksów pt. *Krew* był autorskim projektem Sosnowskiej, w którym wzięły udział niektóre artystki z Dream Teamu, a także zaproszone twórczynie spoza kolektywu. Powstawanie albumu było bardzo ciekawym procesem: tworzył się on niejako w czasie spotkań i rozmów i, poza motywem krwi, nie miał jednego, narzuconego odgórnie przez Sosnowską tematu, był cały czas modyfikowany przez zespół. Artystki spotykały się regularnie, rozmawiały o projekcie, pokazywały sobie szkice i scenariusze. Sosnowska w wywiadzie podkreślała, że ważne było dla niej to, by między uczestniczkami wytworzyła się więź. Komiks miał początkowo opowiadać o motywie krwi w historii, ale uczestniczki chciały bardziej osobistych



Il. 7. Beata Sosnowska, „Lesbijska Inspira – Super procenta”, 2017, Feminoteka.pl, <https://feminoteka.pl/wp-content/uploads/2017/10/beata-sosnowska-procenta-3.png>, dostęp: 04.05.2022.



Il. 8. Beata Sosnowska, „Stworzenie”, komiks do albumu „Krew”, strona internetowa artystki, [http://www.beatasosnowska.pl/wp-content/uploads/2017/04/1-2\\_bez-spadu.jpg](http://www.beatasosnowska.pl/wp-content/uploads/2017/04/1-2_bez-spadu.jpg), dostęp: 04.05.2022.





BIĄŁE DALIE, TO UKOCHANE KWIATY NASZEJ LEKARKI INTERNISTKI. TO PRACOWNIA KOBIECI I DOBRA LEKARKA. JEST WŁAŚCICIELKA PRYWATNEJ PRZYCHODNI I MAMYŚCIĄ CE HEKTARÓW SWOJEJ ZIEMI. WOKÓŁ DOMU SAMĄ, WŁASNORĘCZNIE OBSADZIŁA DALIAMI SETKI METRÓW. DOŚŁOWNIE. RAZ POMYLIŁA UKŁAD KOLORYSTYCZNY I KILKADZIESIĄT DALII POPRZESADZAŁA, TAK, BY BYŁY NA WŁAŚLIWYM MIEJSCU.

Il. 9. Beata Sosnowska, „Zeszyciki prowincjonalne”, strona własna artystki, <http://www.beatasosnowska.pl/zeszyciki-provincjonalne-fragment-cyklu-opublikowany-w-magazynie-pismo/>, dostęp: 04.05.2022.

opowieści, dotyczących raczej więzów krwi w kontekście historycznym i religijnym: „Stwierdziłam, że skoro one tak chcą, no to dobrze, ja muszę zrezygnować z tego swojego pomysłu na album, bo po to się spotykamy, żeby faktycznie miała miejsce wymiana”. Komiks artystki zawarty w tym albumie nosi tytuł *Istota* i jest jej wersją opowieści o stworzeniu świata i powstaniu pierwszych ludzi.

Sosnowska w wywiadzie podkreślała to, jak cennym doświadczeniem jest dla niej słuchanie opowieści snutych przez nieznaną osobę. W ten sposób powstały jej *Zeszyciki prowincjonalne* i *Pytam dlaczego?*: „Pytam dlaczego?” to był projekt, który robiłam na Generatorze Malta, w ramach Malta Festiwal w Poznaniu. Tematem Festiwalu była sztuka jako narzędzie pokoju. Miałam swoje stoisko i ludzie losowali pytania. Odpowiadali na nie, a ja zapisywałam odpowiedzi i do nich potem robiłam rysunki i portrety tych osób, i te osoby w zamian zadawały swoje pytanie, które się musiało zaczynać od słowa *dlaczego*. Stworzyłam taki rodzaj łańcucha



dialogujących osób, które być może nigdy by się nie spotkały, bo to byli przechodnie, a finalnie spotkali się w tej mojej książeczce. Chciałam pokazać, że dopóki pytamy się i staramy odpowiadać na pytania, to jest dialog i wzajemne słuchanie się, dzięki czemu możemy uniknąć konfliktów, w tym wojennych”. Artystka podkreśliła, że to właśnie warsztaty utrwaliły w niej przekonanie o ogromnym szacunku do osoby opowiadającej.

Sosnowska zapytana o to, jak to się stało, że wybiera tematy postrzegane jako trudne czy kontrowersyjne, wskazuje na fakt, że choć czuje się już zmęczona sztuką zaangażowaną, to wciąż tkwi w konkretnej rzeczywistości, którą próbuje komentować: „Cały czas próbuję tą rzeczywistość w jakiś sposób opisać i to, jak ja się w niej czuję. Nie lubię za bardzo ludzi, a jednocześnie obserwuję tych ludzi i mam nadzieję, że z wrażliwością ich słucham, i wydaje mi się, że gdy ja opowiadam te osoby w swoich komiksach, to bronię tych osób. Jest w tym jakaś sprzeczność, ale może to jest mój jakiś sposób na trwanie w świecie”.

Superprocenta: homoseksualna, sympatyczna i bezpośrednia bohaterka wykreowana przez Beatę Sosnowską, została stworzona z inspiracji żywą osobą, Moniką Rak. Siostrzaną postacią Superprocenty miała być Magda Mścicielka, która nigdy jednak nie powstała. Artystka odkryła bowiem, że Magda przypomina jej postać już stworzoną przez innego artystę i zarzuciła projekt. Magda Mścicielka miała być: „taką osobą (...), która sobie jeździ środkami komunikacji, chodzi po mieście i wprowadza w czyn, to, co my sobie myślimy czasami, albo reaguje na sytuacje, w których chciałoby się zareagować, ale człowiek z różnych powodów tego nie robi”.

Artystka w ogóle nie publikuje w Internecie, ponieważ jak sama stwierdziła: „Po pierwsze nie mam czasu i serca do Internetu. Dlatego dość nieregularnie zamieszczam posty na Instagramie czy Facebooku, nie mówiąc o aktualizowaniu swojej strony www”. Jej ulubioną formą udostępniania prac jest *self-publishing*, zarówno, gdy chodzi o wydawanie albumu komiksowego za własne pieniądze, jak i wtedy, gdy chodzi o samodzielne drukowanie kilkunastu egzemplarzy na własnej drukarce i rozdawanie ich wybranym osobom. Artystka bardzo lubi spotkania z odbiorcami i sprzedawanie swoich prac w czasie różnego rodzaju targów. Jak sama mówi: „Internet daje zasięgi, ale nie daje fizycznego kontaktu z drugim człowiekiem”.

## Podsumowanie

Powody wyboru właśnie komiksu jako preferowanej formy wypowiedzi artystycznej są w przypadku omawianych artystek różne. Można jednak zaryzykować stwierdzenie, że w przypadku większości twórczyń potrzeba zajmowania się komiksem pojawiała się od dzieciństwa, a inspiracje czerpały one głównie z otaczającej je ikonosfery: czy to z innych, dostępnym wówczas komiksów, czy też ze świata prasy, kina i telewizji.

Elementem wspólnym dla biografii wszystkich omawianych artystek jest wątek wykształcenia kierunkowego. We wszystkich przypadkach dotyczy ono dziedzin artystycznych: czy to malarstwa na Akademii Sztuk Pięknych, czy filmu animowanego, czy nawet sztuki liturgicznej, liceum plastycznego i studiów humanistycznych. Wspólny dla zdecydowanej większości artystek jest także wyższy stopień

wykształcenia. Niemal wszystkie artystki podkreślały także wagę ciągłego samokształcenia i pracy nad warszatem, różniły się jednak w wyborze preferowanych technik.

W przypadku preferowanej przez artystki tematyki też pojawiają się różnice. Często wynikają one z tego, że niektóre artystki piszą własne scenariusze, a inne współpracują ze scenarzystami. W przypadku Joanny Karpowicz widać różnicę pomiędzy *Jutro będzie futro*, do którego artystka sama stworzyła scenariusz, a komiksami stworzonymi przez nią do gotowych scenariuszów Jerzego Szyłaka, gdzie przeważa bardziej mroczna tematyka. Karpowicz zaznacza jednak, że realizuje tylko te scenariusze, które jej się podobają. Falauke, czyli Katarzyna Dziergaczow, realizuje głównie cudze scenariusze, jednak ich zróżnicowanie tematyczne jest znaczne. Od tematyki humorystycznej czy tej skierowanej do najmłodszego odbiorcy jak *Bardzo ważne* aż po komiksy erotyczne, dotyczące przemocy domowej czy aborcji. Artystka twierdzi, że jest otwarta na niemal każdy temat i nie chce się ograniczać. Prace Beaty Sosnowskiej zwykle oscylują wokół wątków dotyczących szeroko pojętej kobiecości i problemu wykluczenia społecznego. Artystka sama tworzy scenariusze do komiksów, lubi jednak bazować na prawdziwych historiach opowiedzianych jej przez inne osoby. Tematyka prac Marii Apoleiki i Magdaleny Gałęzi jest raczej zamknięta w pewnym konkretnym kręgu problemów. Ważnym zagadnieniem dla tych artystek jest uwrażliwienie odbiorcy na potrzeby zwierząt, a stosowanym przez nie środkiem wyrazu artystycznego pozostaje humor, który pomaga w nawiązaniu porozumienia pomiędzy światem ludzi i zwierząt.

Wszystkie artystki mówiły o tym, że inspiruje je otaczająca rzeczywistość. W przypadku Marii Apoleiki i Magdaleny Gałęzi jest to obserwacja żywych stworzeń z ich otoczenia. Falauke podkreśla wagę wątków autobiograficznych w swojej twórczości, a Beata Sosnowska wartość opowieści zasłyszanych. Joanna Karpowicz wskazuje na obserwację natury: koloru, formy, światła, etc. Artystyczni mistrzowie artystek są bardzo różni. W przypadku Joanny Karpowicz to głównie komiksowi twórcy polscy, Katarzyna Dziergaczow ceni sobie japońskiego rysownika i reżysera Hayao Miyazakiego, Maria Apoleika ilustratorów europejskich, w tym także polskich, Beata Sosnowska twórców europejskich, amerykańskich i azjatyckich, jak Melinda Gebbie, Alison Bedhel czy Rutu Modan, zaś Magdalena Gałęzia malarzy, takich jak Zdzisław Beksiński czy Salvador Dali.

Kolejnym wątkiem wspólnym dla biografii wszystkich artystek jest papierowa forma publikacji ich komiksów. Zachodzą tu, co prawda, różnice. W przypadku Falauke to będą głównie ziny, u Joanny Karpowicz albumy komiksowe, u Beaty Sosnowskiej publikacje typu *self-publishing*, a u Marii Apoleiki i Magdaleny Gałęzi – książki. Natomiast, jeśli chodzi o publikacje w Internecie, to Joanna Karpowicz nie publikuje tam sama swoich prac, choć niektóre jej komiksy są dostępne *online*, tak samo jak Beata Sosnowska, za wyjątkiem fragmentów lub prac dla innych podmiotów, np. Feminoteki. Falauke publikowała w sieci, ale zrezygnowała z tej formy na rzecz publikacji papierowych, zaś dla Marii Apoleiki i Magdaleny Gałęzi Internet, a zwłaszcza portale typu Facebook, są nadal głównym miejscem publikacji. Należy także podkreślić, że to właśnie w Internecie debiutowała większość omawianych artystek: Katarzyna Dziergaczow, Maria Apoleika i Magdalena Gałęzia.

Nieco różna jest także opinia artystek na temat komiksów głównego nurtu, choć zasadniczo jest ona negatywna. Magdalena Gałęzia stwierdza, że nie zna komiksów głównego nurtu, Katarzyna Dziergaczow przyznaje, że nie czytuje tego typu publikacji, Joanna Karpowicz uważa je za odpowiedź na potrzeby rynku, która z czasem być może wykształci odbiorcę o bardziej wyszukanej guście, zaś Maria Apoleika podkreśla, że lubi dobry technicznie komiks, zaś nie cierpi przesadnego elitaryzmu. Beata Sosnowska wskazuje na nieobecność w głównym nurcie opowieści nietypowych, które stałyby niejako w opozycji do tego, co sztamowe i sztuczne.

Wątki edukacyjne pojawiają się w pracach wszystkich omawianych autorek. W przypadku Marii Apoleiki i Magdaleny Gałęzi będzie to swoista edukacja poprzez humor i zabawę, mająca na celu wprowadzenie czytelnika w świat istot nie-ludzkich widziany ich oczami. Natomiast w pracach Falauke bardzo ważne jest emaptyzowanie z czytelnikiem i normalizacja takich wątków, jak śmierć czy homoseksualizm. Joanna Karpowicz stwierdza, że edukacja to nie jej tematyka, jednak jej prace głęboko przesiąknięte są problematyką społeczną, ekologiczną i feministyczną, a ich często wstrząsająca fabuła uwrażliwia odbiorcę. Natomiast Beata Sosnowska chce zarówno poszerzać horyzonty swoich odbiorców, np. poprzez komiksy feministyczne, jak i sama uczyć się od swoich czytelników.

Według wszystkich artystek humor pozostaje ważnym elementem twórczości komiksowej, co w ciekawy sposób wpisuje się w historyczny związek pomiędzy komiksem a rysunkiem satyrycznym. W przypadku Marii Apoleiki i Magdaleny Gałęzi, jest to prosty humor, ich prace przepełnione są radością, która ma wytworzyć pewną więź i przybliżyć inne światy. U Falauke, czyli Katarzyny Dziergaczow, humor ma ułatwiać osvajanie trudnych tematów, zaś u Joanny Karpowicz pojawia się subtelny, czarny humor, mający bardzo różne zadania – niekiedy wzmocnienie dramatyizmu, swoiste „podbicie go” poprzez kontrast, kiedy indziej załagodzenie napięcia. U Beaty Sosnowskiej humor ma za zadanie uczynić tekst prawdziwym i bliskim odbiorcy, bez przesadnego patosu, sprawić, by komiks był bardziej przystępny, nawet gdy dotyka on trudnych czy poważnych tematów.

Kolejną ciekawą cechą komiksu tworzonego przez kobiety współcześnie w Polsce jest to, że niemal nigdy nie jest to tzw. komiks mainstreamowy, czyli opowieść o superbohaterach utrzymana w klimacie *fantasy*. Zarówno artystki tworzące zdecydowanie lżejsze formy, jak i te podejmujące trudne tematy, unikają raczej mainstreamu. Co ciekawe, wszystkie w swoich pracach poruszają zagadnienia trudne, uznawane do niedawna za tematy tabu, zakładające wywołanie określonej zmiany społecznej. W przypadku Joanny Karpowicz będą to tematy dotyczące przemocy domowej, wykorzystania seksualnego, toksycznych relacji, etc., w przypadku Magdaleny Gałęzi i Marii Apoleiki wątki mówiące o konieczności zrozumienia potrzeb istot pozaludzkich, w przypadku Beaty Sosnowskiej będzie to temat kobiecej nieheteronormatywności, a w przypadku Falauke – śmierć. Często to właśnie komiks staje się dla artystek sposobem na przyjrzenie się kwestiom żywo dyskutowanym przez polityków, ale już z perspektywy kobiet i ich doświadczenia. Jest to zatem komiks wrażliwy społecznie i taka problematyka jest zdecydowanie częściej podejmowana przez polskie twórczynie niż przez twórców. Twórczynie cenią sobie dokumentalny walor komiksu. Podkreślają one to, że ich prace powstają z inspiracji

otaczającą rzeczywistością. Katarzyna Dziergaczow i Beata Sosnowska wręcz cytują zasłyszane opowieści z szacunku dla ich narratorek. Magdalena Gałęzia i Maria Apoleika obserwują życie swoich zwierząt. Być może w ten sposób chcą one nie tylko oddać głos innym – słabszym – i go wzmocnić, ale także wzmocnić własną podmiotowość jako kobiet w świecie twórców komiksów i obywaterek.

## Bibliografia

- Banasiak, J. (2020). *Proteuszowe czasy. Rozpad państwowego systemu sztuki 1982–1993*. Warszawa: Wydawnictwo Muzeum sztuki Nowoczesnej, Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie.
- Hammersley, M., Atkinson, P. (2000). *Metody badań terenowych*. Warszawa: Wydawnictwo Zysk i S-ka.
- Kaźmierska, K. (1997). *Wywiad narracyjny – technika i pojęcie analityczne*. W: M. Czyżewski, A. Piotrowski, A. Rokuszewska-Pawełek (red.). *Biografia a tożsamość narodowa*. Łódź: Uniwersytet Łódzki.
- McCloud, S. (2015). *Zrozumieć komiks*. Warszawa: Wydawnictwo Kultura Gniewu.
- Wróblewski, M. (2010). Wstępna charakterystyka powieści graficznej. W stronę genologii humanistycznej. *Zagadnienia Rodzajów Literackich*, 53 (1–2).

## Abstrakt

Celem artykułu jest przybliżenie możliwości zastosowania narzędzi badawczych zaczerpniętych z nauk społecznych w badaniach nad sztuką. Główną metodą wykorzystaną w opisywanych badaniach jest wywiad narracyjny zorientowany biograficznie. Artykuł prezentuje to narzędzie metodologiczne oraz jego modyfikację dokonaną przez badaczkę oraz wnioski płynące z badań nad biografiami współczesnych, polskich twórczyń komiksu.

**Słowa kluczowe:** biografia, narracja, wywiad, komiks, sztuka, badania, metoda, rysownicza, scenarzystka