UWM 2026 PRACE LITERATUROZNAWCZE XIV ISBN 2353–5164
437–446 e-ISBN 2450–0798

DOI: 10.31648/pl.11810
Mateusz Kossakowski
University of Warmia and Mazury in Olsztyn
ORCID: https://orcid.org/0000-0001-5478-9092
e-mail: mateusz.kossakowski@uwm.edu.pl

Benoît Crucifix, *Drawing from the Archives. Comics Memory in the Contemporary Graphic Novel*, Cambridge University Press, Cambridge 2023, ss. 274

Benoît Crucifix w monografii *Drawing from the Archives. Comics Memory in the Contemporary Graphic Novel* (Cambridge University Press, 2023) podejmuje zagadnienie pamięci medium komiksowego oraz sposobów, w jakie współczesne powieści graficzne dialogują z własną przeszłością. Jego ujęcie lokuje się na przecięciu badań medioznawczych i literaturoznawczych – autor traktuje komiks jednocześnie jako **medium** (analizując jego materialność, formę i instytucjonalne aspekty obiegu) oraz jako **tekst kultury**, badając strategie narracyjne i intertekstualne. Praca wpisuje się tym samym w rozwijający się nurt studiów nad komiksem i **pamięcią kulturową**, poszerzając dotychczasowe badania nad rolą komiksu w kształtowaniu pamięci zbiorowej.

Warto podkreślić, że wcześniejsza refleksja nad relacją komiksu i pamięci koncentrowała się głównie na przedstawianiu traumy historycznej lub pamięci autobiograficznej. Klasycznym przykładem jest praca Marianne Hirsch (2012), która, wprowadzając pojęcie postpamięci na gruncie analizy *Mausa* Arta Spiegelmana, przyczyniła się do powstania nowego paradygmatu badań międzypokoleniowej traumy w narracjach graficznych. Jej koncepcja wskazywała, jak komiks może transmitować doświadczenia traumatyczne następnemu pokoleniu za pośrednictwem obrazów i narracji, mimo braku bezpośrednich wspomnień. Tą ścieżką podążyło wielu badaczy (często badaczek) komiksu autobiograficznego, analizując komiks jako medium opowiadania o pamięci osobistej i zbiorowej uwikłanej w traumę. Hillary Chute również położyła nacisk na aspekty traumy i świadectwa – w monografiach takich jak *Graphic Women: Life Narrative and Contemporary Comics* (2010) czy *Disaster Drawn: Visual Witness, Comics, and Documentary Form* (2016) badała, w jaki sposób komiksy służą jako medium świadectwa historycznego. Chute pokazała m.in., że specyficzna forma sekwencyjna komiksu

(kadry, polifoniczność wizualna) umożliwia przedstawienie traumatycznych wydarzeń historycznych w sposób wyjątkowo angażujący – komiks łączy wielość temporalności na jednej stronie i sam uwiarygadnia się jako dowód (rysunek jako świadectwo), stając się narzędziem pamięci o dziejowych katastrofach (s. 13–15).

Obok badań nad komiksem jako medium traumy rozwijało się podejście postrzegające komiks jako artefakt kultury popularnej, niosący ze sobą dziedzictwo i pamięć samej kultury, z której wyrasta. Przykładem jest praca Jareda Gardnera (2012), w której badacz wskazuje, że komiks funkcjonuje jako swoiste archiwum wizualne – narracja powstaje z fragmentów rozproszonych w przestrzeni stron, zeszytów i całych serii. Wymaga to od odbiorców pracy ponawiania lektury, przestawiania i rekonfigurowania elementów, podobnej do praktyk archiwistycznych i kolekcjonerskich. Gardner opisuje komiks jako medium, które z samej swojej natury jest bliskie archiwum – zarówno dlatego, że jego historia i materialność opierają się na efemerycznych formach kultury popularnej, jak i dlatego, że angażuje czytelników w pracę porządkowania i nadawania sensu fragmentarycznym zapisom (s. 149–179).

Na tym tle ukazały się prace próbujące zsyntetyzować różne perspektywy badań nad pamięcią w komiksie. Wydany w 2018 roku tom zbiorowy *Comics Memory: Archives and Styles* pod redakcją Maaheen Ahmed i Benoîta Crucifixa zaproponował holistyczne ujęcie pamięci komiksu. We wstępie autorzy sugerują odejście od zawężania się do jednego wymiaru (jak trauma czy autobiografia) na rzecz spojrzenia na komiks jako **miejsce krzyżowania się rozmaitych pamięci** – osobistych, zbiorowych oraz medialnych (s. 3–6). Ahmed i Crucifix pytają „co komiks robi z pamięcią, a co pamięć robi z komiksem?", badając nie tylko sposoby przedstawiania wspomnień przez komiks, ale także to, jak pamięć jest mobilizowana, kształtowana i przekazywana poprzez samo medium.

Monografia Benoîta Crucifixa *Drawing from the Archives* wyrasta bezpośrednio z powyższych koncepcji i stanowi ich twórcze rozwinięcie. Autor – młody badacz związany z KU Leuven i Królewską Biblioteką Belgii – wnosi do dyskusji perspektywę pamięci samego medium komiksowego, koncentrując się na tym, jak komiks zachowuje i rekonstruuje własną historię oraz dziedzictwo formalne. Jego doświadczenia jako współredaktora wspomnianego tomu *Comics Memory: Archives and Styles* wyraźnie ugruntowały podstawy teoretyczne monografii. *Drawing from the Archives* to debiutancka książka Crucifixa, opublikowana w prestiżowej serii *Cambridge Studies in Graphic Narratives*. Już sam tytuł – „Czerpiąc z archiwów" – zapowiada kluczowy problem badawczy: w jaki sposób współcześni twórcy komiksów, zwłaszcza północnoamerykańskich powieści graficznych, odwołują się do archiwalnej pamięci medium, sięgając po estetyki i materiały

z przeszłości? Impulsem wyjściowym jest znana deklaracja Arta Spiegelmana, że *„przyszłość komiksu leży w przeszłości”*. Crucifix rozwija tę myśl, pytając, jak przeszłość komiksu jest dziś rekonstruowana i transmitowana oraz dlaczego współcześni artyści komiksowi sięgają po dawne formy i opowieści, włączając je we współczesne narracje graficzne.

Monografia Crucifixa składa się z obszernego wprowadzenia teoretycznego oraz sześciu rozdziałów tematycznych, poprzedzonych krótkim mottem lub cytatem. Każdy rozdział poświęcony jest innemu „gestowi transmisji” – tak autor nazywa specyficzne praktyki i działania, poprzez które dokonuje się przekazywanie pamięci komiksowego medium. Te sześć tytułowych gestów to kolejno: **kolekcjonowanie** (ang. collecting), **kuratorskie opracowywanie** (ang. curating), **przedrukowywanie** starych komiksów (ang. reprinting), **fałszowanie archiwów** (ang. forging), **zapożyczanie i naśladownictwo** (ang. swiping) oraz „**od-rysowywanie”** (ang. undrawing). Warto podkreślić, że Crucifix nie traktuje tego katalogu jako wyczerpującego – raczej proponuje roboczą taksonomię najważniejszych sposobów, w jakie artyści „czerpią z archiwów” i przetwarzają dorobek poprzedników. Układ rozdziałów nie jest przypadkowy: autor przechodzi od działań najbardziej instytucjonalnych i utrwalonych (jak archiwa, muzea, oficjalne wydania), ku coraz bardziej oddolnym i nieformalnym praktykom pamięci (jak prywatne zbiory, twórcze zapożyczenia czy remiksy cyfrowe).

We **Wprowadzeniu** Crucifix zarysowuje kontekst historyczny: wskazuje, że na przełomie XX i XXI wieku nastąpił wzrost prestiżu powieści graficznej jako formy literackiej (sukces *Jimmy’ego Corrigana* Chrisa Ware’a w 2000 roku bywa tu symbolem przełomu), czemu towarzyszył proces instytucjonalizacji komiksu – wejścia do kanonu kultury, muzeów, akademii. Paradoksalnie, ci sami twórcy, którzy byli promowani jako nowatorscy autorzy „nowego literackiego medium”, zaczęli manifestować fascynację dawnymi komiksami – jawnie przyznawali się do inspiracji klasycznymi formami, stylami i autorami z przeszłości, budując w ten sposób poczucie ciągłości i tradycji. Crucifix zauważa, że czołowi autorzy powieści graficznych (wymienia m.in. Chrisa Ware’a, Arta Spiegelmana, Setha, Charlesa Burnsa, Daniela Clowesa) stali się wręcz „dyplomatami pamięci komiksu” – aktywnie zaangażowanymi w upowszechnianie wiedzy o historii swojego medium, czy to poprzez tworzone dzieła, czy działalność publiczną (wywiady, kuratorowanie wystaw, współpracę z bibliotekami i wydawcami przy wznawianiu klasyki komiksu). Jak trafnie ujęli to Jan Baetens i Hugo Frey, „drugą karierą wybitnych twórców komiksu stało się bycie historykami swojego pola” (2015: 222) – Crucifix przytacza ten cytat jako egzemplifikację głównej tezy swej pracy. W istocie, monografia proponuje spojrzenie na współczesnych grafików-ko-

miksiarzy jako na historyków medium, którzy nie tylko tworzą nowe opowieści, ale również selekcjonują, reinterpretują i kanonizują elementy przeszłości komiksu.

Crucifix precyzuje jednak, że nie interesuje go sporządzanie list wpływów poszczególnych autorów ani odtwarzanie ich „osobistych panteonów" ulubionych twórców. Zamiast tego stawia pytanie o konteksty, praktyki i gesty, przez które dokonuje się społeczna konstrukcja wiedzy historycznej o komiksie. Innymi słowy, bada procesy transmisji pamięci: jak konkretne działania (zbieranie archiwaliów, organizowanie wystaw, wydawanie reprintów, fikcyjne gry z konwencją „znalezionego archiwum", cytowanie dawnych kadrów, czy wreszcie remiks i manipulacja istniejącymi rysunkami) kształtują rozumienie historii komiksu u współczesnych odbiorców. Autor podkreśla przy tym materialny wymiar tych działań – komiksowa pamięć jawi się u niego przede wszystkim jako pamięć medium wizualnego i materialnego. Odwołuje się tu do teorii pamięci Aleidy Assmann, która wprowadziła rozróżnienie na pamięć kanonu (aktywnej tradycji podtrzymywanej przy życiu) oraz pamięć archiwum (martwy zbiór przechowywanych śladów przeszłości) (2010: 96). Twórcy komiksowi, analizowani przez Crucifixa, nieustannie poruszają się między tymi dwoma biegunami – ożywiając elementy archiwum (zapomniane komiksy, gatunki, postacie) i włączając je do aktywnego obiegu (tworząc z nich część aktualnego kanonu komiksu).

Po zarysowaniu ram teoretycznych i metodologii, Crucifix przedstawia w każdej z sześciu głównych części monografii konkretne studia przypadku ilustrujące dany „gest transmisji". **Rozdział 1: Collecting** analizuje zjawisko kolekcjonowania komiksów przez samych twórców oraz rolę kolekcji w kształtowaniu świadomości medium. Autor odwołuje się m.in. do wypowiedzi kanadyjskiego rysownika Setha, który wspominał, że dla jego pokolenia komiksiarzy dorastających w latach siedemdziesiątych i osiemdziesiątych zbieranie starych komiksów było formą archeologii artystycznej, niezbędnej do odkrycia własnych „przodków" w historii sztuki komiksowej. Dostęp do klasycznych komiksów był wówczas ograniczony – przed erą Internetu młodzi twórcy musieli mozolnie wyszukiwać archiwalne zeszyty na giełdach, w antykwariatach czy na wyprzedażach garażowych. Crucifix pokazuje, że takie prywatne kolekcje stały się zaczątkiem współczesnego kanonu: twórcy tacy jak Seth czy Art Spiegelman nie tylko kolekcjonowali zapomniane komiksy z gazet i pulpowych magazynów, ale też nadawali im nowe życie – np. eksponując je w swoich pracach, dzieląc się nimi z innymi artystami, czy inicjując ich reedycje. W rozdziale tym pojawia się także wątek ważnych archiwistów-fanów, jak Bill Blackbeard, których gigantyczne zbiory stworzyły podstawę materialną dla dalszych badań i wydań klasyki komiksu.

Rozdział 2: Curating poświęcony jest kuratowaniu wystaw komiksowych i innym formom ekspozycji dawnych komiksów. Autor przygląda się fenomenowi, w którym rysownicy komiksowi sami stają się kuratorami – czy to dosłownie (organizując wystawy muzealne), czy metaforycznie (redagując antologie prezentujące dawną twórczość). Autor odwołuje się tu do konkretnych wydarzeń, takich jak np. głośna wystawa „Masters of American Comics" (Los Angeles, 2005–2006), gdzie m.in. Art Spiegelman brał udział w doborze eksponowanych twórców, czy też do działań Chrisa Ware'a, który w 2004 roku zredagował specjalny, komiksowy numer magazynu literackiego McSweeney's Quarterly Concern. Ten niezwykły numer antologiczny Crucifix omawia już we wprowadzeniu jako przykład „drukowanej wystawy": Ware zaprosił czołowych niezależnych autorów komiksu (Spiegelman, Clowes, Burns, Seth i in.) do udziału, a równocześnie zamieścił w tym numerze materiały archiwalne – reprodukcje starych pasków i ilustracji oraz krótkie noty biograficzne o klasykach (George'u Herrimanie, Charlesie Schulzu, Rodolfie Töpfferze i in.). Tego rodzaju przedsięwzięcia autor interpretuje jako próbę zarysowania genealogii komiksu: współcześni twórcy, tworząc wystawę czy antologię, dokonują kanonizacji pewnej linii tradycji (np. eksponując Töpffera – dziewiętnastowiecznego pioniera komiksu europejskiego – jako prekursora powieści graficznej, w kontrze do tradycyjnie podawanego „początku" komiksu w 1895 roku od Yellow Kida). Kuratorowanie wiąże się tu zatem z **reframingiem** historii komiksu: umieszczeniem dawnych dzieł w nowym kontekście ekspozycyjnym, który zmienia ich postrzeganie. Crucifix zwraca uwagę na materialny aspekt takiej prezentacji – np. reprodukcje starych plansz mogą ukazywać ślady upływu czasu (pożółkły papier, zabrudzenia), co przypomina o materialności oryginałów i nie pozwala sprowadzić historii do jednolitej narracji wielkich nazwisk. Badacz porusza także temat instytucjonalizacji komiksu: wejścia oryginalnych rysunków do muzeów, tworzenia działów komiksowych w bibliotekach narodowych itp., co wiąże się z napięciem między oddolnym charakterem komiksu a oficjalnym dyskursem muzealnym.

Kolejny rozdział dotyczy **przedruków i reedycji** dawnych komiksów, zwłaszcza przenoszenia komiksów z ich pierwotnych, efemerycznych form (np. odcinki w prasie, zeszyty kioskowe) do formy trwałych publikacji książkowych. Crucifix wskazuje, że proces antologizowania i wydawania „archiwalnych" serii w formie albumów czy zbiorczych tomów jest kluczowy dla utrwalania pamięci medium. Dzięki reprintom klasyki komiksu zyskują nowe życie i nowych czytelników – jednak zawsze wiąże się to z pewną transformacją znaczenia. Autor omawia przykłady przedsięwzięć wydawniczych, takich jak monumentalne serie The Complete Peanuts (kompletna publikacja prasowych pasków Fistaszków

Charlesa Schulza przez wyd. Fantagraphics) czy inne kolekcje typu Complete Comics różnych autorów. Analizuje kwestie redakcyjne i edytorskie – np. wybór formatu, dodawanie wstępów, kolorowanie oryginalnie czarno-białych rysunków czy decyzje, które historie uznać za warte przedruku. Każda taka decyzja w praktyce kształtuje kanon komiksu: decyduje, co z bogatego archiwum medium stanie się częścią współczesnego obiegu kultury. Crucifix podkreśla, że twórcy powieści graficznych często sami angażują się w procesy reedycji jako konsultanci, redaktorzy czy projektanci edycji – np. Seth opracował graficznie wydania zbiorcze prac zapomnianych kanadyjskich rysowników (projekty okładek, układ tomu etc.), Art Spiegelman i Françoise Mouly zredagowali antologię klasycznych komiksów dziecięcych (The Toon Treasury of Classic Children's Comics), zaś Daniel Clowes czy Chris Ware pisali wstępy do dawnych wydań komiksów. Rozdział trzeci zwraca uwagę, że przedruk to nie tylko neutralne skopiowanie starych treści – to akt twórczy, który przesuwa dawne komiksy w nowe konteksty (np. z gazet do eleganckich albumów) i w ten sposób reinterpretuje ich znaczenie dla współczesnego odbiorcy.

Rozdział 4: Forging jest poświęcony zjawisku fałszywych archiwów i fikcyjnych historycznych artefaktów w komiksie. Crucifix omawia powieści graficzne, które celowo udają odnalezione archiwalia – prezentują wymyślonych rysowników z przeszłości czy „retro" komiksy rzekomo stworzone dekady temu, tworząc rodzaj intertekstualnej gry z czytelnikiem. Sztandarowym przykładem jest „Życie nie jest takie złe, jeśli starcza ci sił" autorstwa Setha, którego fabuła obraca się wokół poszukiwań zapomnianego rysownika z lat czterdziestych (fikcyjnego Kalo). Seth posunął się nawet do narysowania własnych plansz stylizowanych na stare rysunki Kalo, które wplecione są w narrację jako rzekome znaleziska. W ten sposób komiks współczesny staje się jednocześnie komiksem historycznym „podszywającym się" pod archiwum. Crucifix analizuje, czemu służy taka mistyfikacja: oprócz oczywistej gry metafikcyjnej, tworzy rodzaj refleksyjnego komentarza o ulotności dorobku artystycznego – fikcyjny zapomniany rysownik symbolizuje wszystkich realnych twórców, których prace zaginęły. Rozdział ukazuje, że fałszerstwo w znaczeniu artystycznej kreacji imitującej przeszłość – staje się dla twórców sposobem komentowania historii komiksu. Poprzez wykreowanie alternatywnej wersji historii (np. opowieści o twórcy, który mógł istnieć), artyści podkreślają luki w oficjalnym kanonie i romantyzują ideę archiwum jako tajemniczego zbioru, w którym zawsze może kryć się coś jeszcze. Crucifix używa tu określenia „refleksyjna gra pozorów" – czytelnik świadom konwencji odnajdywania „zagubionych dzieł" czerpie przyjemność z tropienia aluzji, a zarazem uświadamia sobie proces konstruowania historii przez mechanizmy odkryć i zapomnień.

Rozdział 5: Swiping podejmuje temat zapożyczania, kopiowania i cytowania wizualnego, tradycyjnie nazywanego w żargonie komiksowym swipingiem. „Swipe" to w języku rysowników skopiowany kadr lub motyw graficzny – praktyka obecna od dawna (artyści komiksowi często utrzymywali tzw. swipe file, czyli teczkę z wyciętymi rysunkami innych autorów służącą za inspirację lub wzór). Crucifix jednak rozszerza tę kwestię, pokazując ją w kontekście pamięci medium. Jego zdaniem współczesne powieści graficzne świadomie sięgają po strategie cytatu graficznego, aby nawiązać dialog z tradycją komiksową. W rozdziale pojawiają się analizy dzieł, w których dostrzec można celowe przywołania stylów dawnych mistrzów – np. Chris Ware w „Jimmym Corriganie" stylizuje niektóre fragmenty na estetykę komiksów gazetowych z początku XX wieku, Art Spiegelman w „In the Shadow of No Towers" wplata autentyczne stare paski komiksowe z 1900–1910 jako kontrapunkt dla współczesnego dramatu 11 września 2001 roku, zaś Alan Moore (choć brytyjski autor, to istotny dla tradycji angloamerykańskiej) wraz z rysownikiem Kevinem O'Neillem w serii „Liga Niezwykłych Dżentelmenów" remiksują postaci i motywy z popkultury w stylu dawnych komiksów przygodowych. Crucifix pokazuje, że swiping pełni tu rolę świadomego cytatu – uwypukla ciągłość wizualną medium, tworzy pomost między pokoleniami twórców. Co więcej, autor zauważa, że aby móc twórczo „zapożyczać" obrazy z przeszłości, artyści najpierw musieli te obrazy gdzieś zobaczyć i zebrać – dlatego swiping łączy się z kolekcjonerstwem i archiwizacją obrazów. Współcześni twórcy często prowadzą własne cyfrowe lub fizyczne archiwa inspiracji. Badacz analizuje też przypadki, gdy cytat graficzny nabiera wydźwięku krytycznego – np. gdy rysownik powiela kadr klasycznego komiksu, ale zmienia jego kontekst lub treść, co stanowi komentarz lub nowy przekaz.

Wreszcie **Rozdział 6: Undrawing** przenosi rozważania w epokę cyfrową i praktyk postmodernistycznych, koncentrując się na najbardziej eksperymentalnych formach pracy z archiwum komiksowym. Termin „undrawing" – dosłownie „odrysowywanie" lub „wymazywanie rysunku" – został wprowadzony przez Crucifixa w celu wyeksponowania różnego rodzaju praktyk „nie-kreatywnych", które podważają tradycyjne pojmowanie rysowania komiksu. Chodzi tu o działania, w których twórca rezygnuje z tworzenia od zera nowych rysunków, a zamiast tego wykorzystuje istniejące obrazy, przetwarza je, kopiuje albo łączy z archiwaliami. Crucifix opisuje przypadki twórców awangardowych, którzy eksperymentują z medium komiksowym w sposób konceptualny – np. znany artysta konceptualny Ilan Manouach, który stworzył komiks „Katz" będący kopią słynnego „Mausa" Spiegelmana, lecz z wklejonymi głowami prawdziwych kotów (projekt podnosił kwestie własności i materialności komiksu), czy jego inne projekty polegające na

publikowaniu pirackich przedruków istniejących komiksów w limitowanych, artbookowych edycjach. Inny przykład to kasowanie postaci z komiksów – praca polegająca na usunięciu bohaterów z kadrów starych zeszytów, pozostawiając same tła (takie eksperymenty graficzne również miały miejsce). Undrawing obejmuje też zjawisko memów komiksowych w internecie, gdzie użytkownicy masowo przerabiają istniejące paski komiksowe. Crucifix wskazuje, że w epoce cyfrowej granica między archiwizowaniem a tworzeniem zaciera się: artyści mogą łatwo reprodukować dawne komiksy w wysokiej jakości i traktować je jako „surowiec" do nowych dzieł. Takie działania często funkcjonują poza oficjalnym obiegiem – np. w sieci na wolnych licencjach, na pograniczu legalności (bo naruszają klasyczne prawa autorskie). Mimo to odgrywają rolę w pamięci medium: undrawing skłania do przewartościowania pojęcia autorstwa i przypomina, że komiks zawsze był sztuką reprodukowalną. Rozdział szósty jest więc spojrzeniem w przyszłość pamięci komiksu – pokazuje nowe, niekonwencjonalne sposoby, w jakie archiwa komiksowe mogą być re-kontekstualizowane.

Metodologicznie książka stanowi udane połączenie bliskiego czytania (analizy konkretnych dzieł i kadrów komiksowych) z perspektywą medioznawczą i kulturoznawczą. Autor swobodnie korzysta z narzędzi wypracowanych w comics studies – odwołuje się np. do klasycznych prac Thierry'ego Groensteena (1999) nad systemem komiksu czy Thierry'ego Smolderena nad protohistorią komiksu (2014) – ale równie istotne są dla niego teorie z zakresu studiów nad pamięcią. Co ważne, Crucifix nie ogranicza się tylko do teorii anglosaskich – jako belgijski badacz czerpie także z tradycji frankofońskiej refleksji o komiksie (np. koncepcja patrimonie, czyli dziedzictwa komiksowego, rozwijana przez francuskich badaczy). Taka wielojęzyczna podbudowa teoretyczna dodaje pracy głębi i pomaga osadzić zjawiska północnoamerykańskie w szerszym kontekście globalnym.

Jeśli szukać słabszych stron lub ograniczeń pracy, to wynikają one głównie ze świadomych wyborów badawczych autora. Crucifix skupia się na komiksie północnoamerykańskim po 2000 roku, zwłaszcza w kręgu powieści graficznej niezależnej. Oznacza to, że pewne obszary pozostają poza zakresem – np. pamięć medium w komiksie europejskim czy japońskim nie jest tutaj analizowana (choć w przypisach pojawiają się wzmianki o tradycji bande dessinée czy mangi, jeśli mają związek z tematem). Nie jest to jednak zarzut, a raczej wskazanie możliwości rozwinięcia badań. Podobnie, autor nie zajmuje się szczególnie komiksem głównego nurtu superbohaterskiego ani fandomem z nim związanym – a przecież i tam istnieje interesująca kultura archiwizowania i celebracji dawnych wydań (choćby wydania kolekcjonerskie „złotej ery" DC i Marvela czy fanziny indeksujące historie postaci). Można by zapytać, czy mechanizmy opisane przez Crucifixa

– np. twórca jako historyk – dotyczą również twórców komiksu popularnego (czy np. znani scenarzyści superhero angażują się w kuratorowanie własnego dziedzictwa?). Autor wyraźnie ograniczył się jednak do kręgu twórców alternatywnych, dla których refleksja nad historią komiksu jest często świadomym elementem projektu artystycznego. W tym zakresie dobór przykładów jest przekonujący.

Monografia Benoîta Crucifixa jest ważnym głosem w studiach nad komiksem i pamięcią kulturową. Autor, analizując różnorodne gesty czerpania z archiwów, przekonująco pokazał, że współczesny komiks nie powstaje w próżni, lecz jest głęboko zakorzeniony w historii swojego medium – tak głęboko, że sam staje się medium pamięci o sobie samym. Z perspektywy medioznawczej praca ta podkreśla materialny i instytucjonalny wymiar pamięci: od starych wydań przechowywanych w bibliotekach, przez praktyki kolekcjonerskie i edytorskie, po nowomedialne remiksy – wszystkie te elementy konstytuują to, co nazywamy *dziedzictwem komiksu*. Z kolei z perspektywy literaturoznawczej Crucifix dostarcza narzędzi do analizy intertekstualności i autotematyzmu w powieści graficznej – pokazuje, jak komiksy mogą komentować własną historię, jak narracja obrazem potrafi wnikać w przeszłość medium.

Praca badacza uświadamia, że refleksja nad kulturą wizualną nie może pomijać wymiaru pamięci – komiks jako medium popularne, długo niedoceniane, wypracował własne sposoby upamiętniania siebie, które teraz doczekały się należnej uwagi badawczej.

Bibliografia

Ahmed Maaheen, Crucifix Benoît (red.) (2018), *Comics Memory: Archives and Styles*, Palgrave Macmillan, London.

Assmann Aleida (2010), „Canon and Archive", w: Astrid Erll, Ansgar Nünning (red.), *A Companion to Cultural Memory Studies*, De Gruyter, Berlin–New York: 334–347.

Baetens Jan, Frey Hugo (2015), *The Graphic Novel: An Introduction*, Cambridge University Press, Cambridge.

Chute Hillary (2010), *Graphic Women: Life Narrative and Contemporary Comics*, Columbia University Press, New York.

Chute Hillary (2016), *Disaster Drawn: Visual Witness, Comics, and Documentary Form*, The Belknap Press of Harvard University Press, Cambridge, MA–London.

Crucifix Benoît (2023), *Drawing from the Archives. Comics Memory in the Contemporary Graphic Novel*, Cambridge University Press, Cambridge.

Gardner Jared (2012), *Projections: Comics and the History of Twenty-First-Century Storytelling*, Stanford University Press, Stanford, CA.

Groensteen Thierry (1999), *Système de la bande dessinée*, Presses Universitaires de France, Paris.

Hirsch Marianne (2012), *The Generation of Postmemory: Writing and Visual Culture After the Holocaust*, Columbia University Press, New York.
Smolderen Thierry (2014), *The Origins of Comics: From William Hogarth to Winsor McCay*, tłum. Bart Beaty, Nick Nguyen, University Press of Mississippi, Jackson.