

PLANSZE KOMIKSOWE W KOLEKCJI
MUZEUM HISTORYCZNEGO
(NA PRZYKŁADZIE ZBIORÓW MUZEUM HISTORII
ŻYDÓW POLSKICH POLIN)

PRZEMYSŁAW KANIECKI

Rysunki i plansze komiksowe coraz silniej stają się w Polsce – tak jak dzieje się na Zachodzie – przedmiotami funkcjonującymi na rynku kolekcjonerskim. Stają się także obiektami eksponowanymi w polskich muzeach na pokazach i wystawach czasowych¹, jak również są włączane do zbiorów muzealnych, co wypada już uznać za oznakę wręcz nobilitacji tej dziedziny kolekcjonerskiej.

W swoim szkicu chciałbym skupić się na powodach, dla których plansze mogą, a w moim przekonaniu powinny być zbierane przez muzea o konkretnym profilu: historycznym. Czyli przez muzea, które ukazywać mają w swoich działaniach programowych, w opracowaniach, w przedsięwzięciach popularyzatorskich i edukacyjnych, a w szczególności w narracji swoich wystaw przeszłość: czy to historię lokalną (np. muzeum historii miasta, regionu), czy to historię konkretnego okresu lub wydarzenia dziejowego, czy to historię szerszą, dotyczącą całego kontynentu, kraju, społeczeństwa albo jego wybranych grup.

PRZEMYSŁAW KANIECKI – literaturoznawca, etnolog, antropolog kulturowy, adiunkt na Wydziale „Artes Liberales” Uniwersytetu Warszawskiego, kustosz w Dziale Zbiorów Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN. E-mail: p.kaniecki@al.uw.edu.pl, pkaniecki@polin.pl. ORCID 0000-0002-3280-8501.

¹ Takie muzealne wystawy czasowe nie są może częste, ale szczególnie ostatnie miały spory rozgłos: *Teraz komiks!*, wystawa czasowa w Muzeum Narodowym w Krakowie, marzec–lipiec 2018; *Sztuka DC. Świt superbohaterów*, wystawa czasowa w EC1 w Łodzi, otwarcie: wrzesień 2019. Do tego czasu najsłynniejszymi polskimi wystawami muzealnymi, na których można było zobaczyć plansze komiksowe jako co najmniej część ekspozycji, były *Black and White* w Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie, lipiec–wrzesień 2011, i *Komiks. Legendy miejskie*, Muzeum Sztuki Współczesnej w Krakowie MOCAR, luty–kwiecień 2012.

Argumentację szczegółową opieram na przykładzie kolekcji Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN (czerpię ją z własnego doświadczenia kuratorskiego).

Na początek zbierzmy podstawowe odpowiedzi na pytanie, dlaczego muzea powinny zbierać w ogóle wydawnictwa komiksowe, dlaczego powinna być dla nich ważna ta gałąź kolekcji bibliotecznych.

Po pierwsze, komiks może być, pod tym względem analogicznie do utworu literackiego, tekstem kultury zawierającym przedstawienia danych zagadnień dotyczących historii czy współczesności. Opowiada – i jego opowieść reprezentuje jakąś narrację (fikcjonalną, niefikcjonalną) na temat, który znajduje się w istotnym dla danej placówki obszarze. Może więc stanowić materiał badawczy dla historyków, socjologów, antropologów kulturowych, socjologów literatury, politologów itd., którzy przeprowadzają kwerendy. Jak większość tekstów kultury komiks poza tym, że reprezentuje perspektywę jednostkową, konkretną – komiksu, odzwierciedla dyskusje publiczne z danego okresu, stan wiedzy (w tym stanowić może reakcję na poszerzenie stanu wiedzy), tendencje postrzegania pewnych wydarzeń (także polityczne) w danym momencie². Pojawienie się albumu na rynku może odgrywać rolę w popularyzacji jakichś zagadnień, a też stymulować dyskusje społeczne. Na pewno zaś takie ambicje ma komiks historyczny, rozwijający się w Polsce intensywnie od połowy pierwszej dekady XXI w. (zob. m.in. Czaja 2010; Janicki 2010; Rusek 2011b, 21–23; Marciniak 2014, 79 i n.), ma takie ambicje i takie nadzieje wiąże z nim historycy (i niestety politycy). Już dziś jest obiektem wnikliwych studiów (zob. przykłady w powyższym odniesieniu), a w przyszłości będzie obiektem analiz podobnych do tych, którym dziś poddawane są komiksy sprzed stu lat. I zapewne także przedmiotem wystaw, zarówno reprezentując wyżej wymienione treści, jak i pokazując np. etap historii sztuki w Polsce, stanu polskiego rynku wydawniczego i polskiej kultury w ogóle.

Po drugie, komiksy mają wysoką wartość nie tylko popularyzatorską, ale i edukacyjną (Janicki 2016; Farinella 2018). Wybrane przez edukatorów albumy mogą stanowić doskonałe narzędzie do różnorodnych działań o charakterze warsztatowym (zob. Pogodziński 2018, 112–114).

Dodam na marginesie, że muzea polskie już dawno dostrzegły potencjał popularyzacyjny komiksu, wyzyskując go także w swoich działaniach kulturotwórczych – wydawniczych. Przykładem sztandarowym są inicjatywy Muzeum Powstania Warszawskiego: stworzenie albumu *44. Antologia komiksu*³, uzna-

² Jak ujął to, mówiąc o dawnych komiksach polskich, A. Rusek: „są o tyle cenne, że dzięki nim widzimy, jak wyglądała wówczas mentalność mas. Z jednej strony historyjki obrazkowe podlizywały się przeciętnym zjadaczom chleba i odwoływały się do ich przekonań, a z drugiej strony te przekonania kształtowały” (wypowiedź w: Frąckiewicz 2012, 191).

³ Przedsięwzięciem artystycznie kierował charyzmatyczny artysta komiksowy Przemysław

nego skądinąd z miejsca za komiks wybitny (Orliński 2007) (por. wnikliwe omówienie antologii, m.in. analizujące jej przekaz: Czaja 2010, 96 i n.); organizacja konkursów komiksowych (prace uznane za najlepsze są drukowane w specjalnych wydawnictwach) (np. Muzeum Powstania Warszawskiego 2009). Wymienić wypada tu także serię wydawaną przez warszawskie Muzeum Pragi *Praga Gada* (Olszewski 2013; 2014; 2017; 2018; 2019) (na uwagę zasługuje oparcie projektu artystycznego także na materiałach z projektów historii mówionej – efektów innych działań programowych placówki), komiks towarzyszący wystawie czasowej Muzeum Historycznego Miasta Krakowa *Apteka Tadeusza Pankiewicza w getcie krakowskim* (Bereźnicki 2013) czy album *Oświęcimskie historie* powstały z inicjatywy Muzeum Żydowskiego w Oświęcimiu (Bereźnicki 2016). Muzeum POLIN stworzyło internetową platformę edukacyjną, której ważnym komponentem jest dziewięć interaktywnych komiksów biograficznych (Powalisz 2015). Muzea nie tylko więc kolekcjonują, ale i animują powstawanie komiksów, albumy wspierają ich działania związane z celami statutowymi⁴.

Rzecz jasna poszczególne muzea historyczne powinny zbierać zwłaszcza komiksy i plansze odnoszące się do zagadnień z ich profilu. Optymalne, moim zdaniem, byłoby jednak zbieranie wszystkich takich albumów pojawiających się na rynku w przeszłości i na bieżąco, bez dokonywania wyboru przy użyciu kryterium artystycznego – jakościowego – czy ideowego. Zbierać powinno się przy tym nie tylko polskie, ale także zagraniczne wydawnictwa. Pracownicy odpowiedzialni za zakupy biblioteczne powinni też zwracać uwagę na czasopiśma, w których publikowane bywają paski komiksowe⁵. Jeśli komiksy mają być materiałem badawczym i ekspozycyjnym, powinno być ich jak najwięcej, ich kolekcjonowanie powinno być kompleksowe, jak najszersze.

sław „Trust” Truściński, któremu udało się zaangażować do projektu bardzo szerokie grono świetnych autorów; koordynatorem projektu ze strony Muzeum była Hanna Nowak-Radziewska (Truściński 2007).

⁴ Z drugiej strony widać wyraźnie, że niektóre instytucje (nie mówię w tym momencie już o muzeach), owszem, widzą w komiksie poręczne narzędzie popularyzowania historii, brakuje jednak w ich myśleniu o popularyzacji i o komiksie jako takim głębszej refleksji. W ich projektach na poziomie zarówno scenariuszowym (pomijam sprawę przekazu ideowego – ona ostatecznie może być poza dyskusją), jak i na poziomie związanym w ogóle z językiem komiksu, narracją, ujawnia się i lekceważenie medium („dla dzieci”), i niedocenywanie odbiorcy. Zob. na ten temat zwłaszcza ostry głos krytyka komiksu (Frąckiewicz 2011, 82–83); zob. również rozmowy ze zbioru *Wyjście z getta* (Frąckiewicz 2012), np. z K. Ostrowskim, W. Tkaczykiem czy M. Powalisz.

⁵ Zob. badania pierwszych polskich serii komiksowych przeprowadzone przez przywoływanego już historyka komiksu na podstawie archiwalnych czasopism ze zbiorów Biblioteki Narodowej (Rusek 2001; 2011a). Publikacje te znalazły swoje dopełnienie w serii wydawniczej (zob. Rusek, 2013; 2014; 2016a; 2016b; także 2009).

Inaczej jest w wypadku kolekcjonowania plansz, czyli dopracowanych projektów poszczególnych stron albumowych, z rozrysowanymi na karcie (lub – w wyjątkowych wypadkach – na kilku luźnych kartach) kadrami i ich zawartością, tj. postaciami, przedmiotami, scenerią itd., także oknami narracyjnymi i dymkami dialogowymi z naniesionym tekstem (liternictwo). Koszty zbierania oryginalnych plansz – a także materiałów warsztatowych (roboczych rysunków, prób kadrowania, odrzuconych wersji liternictwa itp.) – są przecież niepomiarowo wyższe niż w wypadku albumów. To zagadnienie może oczywiście, dla porządku wypada je jednak pokrótce naświetlić: nie mówimy tu wyłącznie o kosztach zakupu, ale również o wydatkach instytucji wynikających z wypełniania ustawowych zobowiązań opieki nad obiektami oryginalnymi w kolekcji⁶, tj. kosztach ich wszechstronnego opracowania merytorycznego, nakładach na prace konserwatorskie, środkach przeznaczonych na zabezpieczenie czy wydatkach związanych z przechowywaniem obiektów oryginalnych (począwszy od odpowiedniego opakowania, skończywszy na kwestii miejsca w magazynie, w którym plansze najczęściej leżą w specjalnych szufladach, inaczej, niż dzieje się w magazynie z książkami nie ze zbiorów specjalnych, stojącymi na półkach jedna za drugą). Konieczne jest zastosowanie kryteriów kolekcjonowania.

Mówiąc o tych kryteriach, poruszamy się jednak cały czas pośród zagadnień-powodów, dla których muzeum historyczne powinno zbierać plansze komiksowe. Główna część listy tych powodów opiera się dokładnie na tych samych założeniach, o których mowa była wyżej (przy kwestii zbierania samych komiksów), wynika z postrzegania roli komiksu w ogóle. Ale w wypadku plansz konieczne jest podniesienie dodatkowych zagadnień – związanych już *stricto* z muzealnym charakterem instytucji. Plansze powinny być w spektrum zainteresowania muzeów, ponieważ niektóre z tego typu obiektów po prostu posiadają wartość historyczną, artystyczną lub naukową, zatem spełniają defi-

⁶ Mowa o gałęziach działalności, przez które muzea realizować mają sformułowany w ustawie o muzeach z 21.11.1996 r. swój podstawowy cel, którym jest „gromadzenie i trwała ochrona dóbr naturalnego i kulturalnego dziedzictwa ludzkości o charakterze materialnym i niematerialnym, informowanie o wartościach i treściach gromadzonych zbiorów, upowszechnianie podstawowych wartości historii, nauki i kultury polskiej oraz światowej, kształtowanie wrażliwości poznawczej i estetycznej oraz umożliwianie korzystania ze zgromadzonych zbiorów” (art. 1). Muzea realizują tak nakreślony cel przez wielorakie działania, wśród których trzy, wymienione zaraz po pierwszym („gromadzenie zabytków w statutowo określonym zakresie”), to: „katalogowanie i naukowe opracowywanie zgromadzonych zbiorów”; „przechowywanie gromadzonych zabytków, w warunkach zapewniających im właściwy stan zachowania i bezpieczeństwo, oraz magazynowanie ich w sposób dostępny do celów naukowych”; „zabezpieczanie i konserwacja zbiorów [...]” (art. 2, pkt 2–4).

nicję zabytków, gromadzonych przez muzea⁷. I powinny być kolekcjonowane właśnie te spośród plansz, które mają szczególną wartość historyczną, artystyczną lub naukową albo mają np. zarówno wyjątkową wartość artystyczną, jak i naukową. Przy czym do tego kryterium dodać należy kryterium pokrewności profilu danego projektu czy samej planszy z przekazem danego muzeum, określonym przez jego dokument strategiczny (wykładający misję). Reprezentowane przez nie projekty pogłębiać powinny najważniejsze tematy podejmowane lub do potencjalnego podjęcia przez muzeum.

Stąd plansze oryginalne wydają się tym cenniejsze dla kolekcji danego muzeum:

- 1) im bardziej wpisują się w jego linię narracyjną;
- 2) im bardziej mogą być przydatne historykom komiksu/sztuki do analizy procesu twórczego (oczywiście pod tym względem muzeum powinno dążyć do nabycia jak najpełniejszego zbioru plansz i materiałów projektu);
- 3) im ważniejsze są nazwiska autorów, im sławniejsze były dane projekty oraz im więcej ważnych nagród otrzymały, zarówno branżowych, przyznawanych przez gildie twórców albo na istotnych międzynarodowych festiwalach komiksowych, jak i nagród ponadśrodowiskowych (np. nagród dziennikarskich czy w dziedzinie literatury, kiedy jury jakiejś nagrody zechce wyróżnić album spośród innych książek); to kryterium wiąże się ze sprawą uznawania muzealium za dziedzictwo narodowe;
- 4) im większe mają walory artystyczne, ale nie tyle (choć również) jako dzieła rysunkowe w ogóle, ile przede wszystkim jako prace właśnie z zakresu sztuki komiksu, zgodnie ze specyfiką jej skali wartościowania (adekwatność obranej warstwy graficznej do przekazu, założeń narracyjnych);
- 5) im większe mają walory ekspozycyjne;
- 6) im bardziej są unikalne, jeśli chodzi o okres powstania (zwłaszcza w Polsce rysunki komiksowe sprzed wojny należą do rzadkości, toteż zachowanie ocalałych oryginałów, unikatowych, wydaje się tym ważniejsze);
- 7) im bardziej mogą być przydatne do działań edukacyjnych, także rozwijających kompetencje twórcze⁸.

⁷ Zob. określenie w ustawie z 23.07.2003 r. o ochronie zabytków i opiece nad zabytkami: „zabytek – nieruchomość lub rzecz ruchoma, ich części lub zespoły, będące dziełem człowieka lub związane z jego działalnością i stanowiące świadectwo minionej epoki bądź zdarzenia, których zachowanie leży w interesie społecznym ze względu na posiadaną wartość historyczną, artystyczną lub naukową” (art. 3).

⁸ Punkty 2, 6 i 7 tego zestawienia wynikają z treści przywołanej wyżej ustawy o muzeach, z wymienionego jako ósmy sposobu realizacji przez muzea ich podstawowych zadań: „udostępnianie zbiorów do celów edukacyjnych i naukowych” (art. 2).

Zastrzegam, że nie należy utożsamiać walorów ekspozycyjnych wyłącznie z wielkością danej planszy, nie zawsze walory te związane są też z estetyką właściwą choćby malarstwu. Owszem, za planszę o szczególnych walorach ekspozycyjnych trzeba uznać np. rysunek tuszem na karcie o wielkości kilkudziesięciu centymetrów (np. 50 × 70 cm), a jeszcze bardziej oczywiste wyda się to, jeśli jest on planszą jednokadrową (kadrem wypełniającym całą stronę: *splashem*). A jeszcze bardziej oczywiste, jeśli przeznaczony jest w dodatku na dwie sąsiadujące ze sobą strony, tzw. rozkładowe (w branży nazywanym z ang. *double splash*⁹) albo stanowi projekt okładki, czyli rodzaj planszy nie bez powodu osiągający na aukcjach najwyższe ceny, albo jeśli plansza została wykonana akwarelami i na papierze akwarelowym. Walory ekspozycyjne dostrzec jednak można i w bardzo roboczych planszach wieloelementowych, tzn. tych, które składają się np. z karty podstawowej (z rozrysowanymi kadrami, w których wnętrzu znajduje się tylko część rysunków) oraz kilku kart z rysunkami do poszczególnych kadrów czy z liternictwem; artyści komponują całość albumowej strony z różnych elementów dopiero na późniejszym etapie pracy, w trakcie obróbki komputerowej. Dzieła takie, rozłożone w gablocie albo oprawione razem, zwracają uwagę zwiedzających wystawy zwłaszcza w wypadku, gdy zaskakująca uroda obiektów opiera się na mnogości detali rozłożonych na różne karty. Mogą stanowić ciekawe „zadanie” polegające na prześledzeniu spożytkowania danego rysunku, odkryciu przeznaczenia takiego a takiego elementu, zrekonstruowaniu procesu twórczego. Uwagi te formułuję, opierając się na obserwacjach reakcji publiczności pokazu *Czytelnia kreski. Plansze komiksowe z kolekcji POLIN* (Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN, październik–grudzień 2012). Wielu zwiedzających chętnie zatrzymywało się przy kilkunastu rysunkach Krzysztofa Ostrowskiego do projektu *Full stomach*, noweli do antologii *Kompot* (zob. Ostrowski 2008), częściowo zawieszonych na ścianie, częściowo rozłożonych w gablocie, właśnie unaoczniających różne etapy pracy artysty albo stanowiących detale jednej, ale „rozproszonej” na różnych kartach planszy.

Dla historyka dostęp do takich materiałów jest istotny, rzecz jasna, ze względów nie tyle (nie tylko) estetycznych, ile przede wszystkim naukowych. Umożliwia opisanie komiksowego projektu, który stanowi z różnych powodów przedmiot dociekań, za pomocą metodologii genetycznej¹⁰. Daje sposobność

⁹ Najważniejsze pojęcia dotyczące planszy komiksowej przybliży na stronie Artkomiks (Kasperski 2019).

¹⁰ Celowo w tej części szkicu sięgam po terminologię literaturoznawczą (w tym wypadku odwołuję się do gałęzi badań zwłaszcza nad rękopisami i różnymi wydaniem tekstu, zob. np. Smulski 2002, 89–115). Nie podważając podstawowego uznania literatury i komiksu za dwie odrębne mimo wszystkich pokrewieństw dziedziny, w odniesieniu do komiksu, sztuki

uchwycenia metody twórczej artysty przez zrekonstruowanie poszczególnych etapów pracy, drogi formowania się wersji ostatecznej itp. i wyciąganie wniosków interpretacyjnych. Chciałbym pokazać niżej, jakie badania na tym polu umożliwiają dostęp do komiksowych materiałów oryginalnych, na konkretnym przykładzie muzealnego zbioru. Przy zastrzeżeniu, że jest to tylko egzemplifikacyjny zarys problematyki, która w wypadku analizowanego projektu komiksowego domaga się dużo bardziej szczegółowego omówienia.

Muzeum POLIN pośród wielu różnych prac komiksowych (liczba obiektów z tej gałęzi, łącznie z pracami ilustratorskimi, przekroczyła w połowie 2019 r. dwieście pięćdziesiąt) ma obszerny zbiór rysunków i plansz Krzysztofa Gawronkiewicza. Najwięcej do projektu *Achtung Zelig! Druga wojna*, czarno-białego albumu wydanego w 2004, a w 2005 r. opublikowanego także, w wersji kolorystycznej, na rynku frankofońskim do scenariusza Krzysztofa Rosińskiego (publikacja pod pseudonimem: Rosenberg) (Gawronkiewicz 2004a; 2004b; 2005). Jedną planszę z *Achtung Zelig!* Muzeum POLIN nabyło w 2016 r., pośród innych plansz narysowanych przez Gawronkiewicza, z projektu *Powstanie. Za dzień, za dwa* (zob. Gawronkiewicz 2014a; 2014b)¹¹, a po trzech latach kupiło, w głównej mierze dzięki grantowi ministerialnemu¹², czterdzieści kolejnych obiektów z tego projektu (dwadzieścia pięć plansz; zakupiony został również jeden obiekt – jedna całościowa plansza – z projektu *Burza*, którego scenarzystą był Maciej Parowski¹³). *Achtung Zelig!* zasługuje na taką reprezentację w kolekcji jako bez wątpienia jeden z najwybitniejszych polskich komiksów historycznych w ogóle i jeden z najważniejszych poruszających tematykę Zagłady (jeśli

narracyjnej, uznając po prostu za adekwatnych wiele metod badań literackich, w tym właśnie analizy genetyczne. Wykorzystywanie metod literaturoznawczych w komiksologii postuluje zresztą wielu badaczy (w Polsce najdobitniej Jerzy Szyłak).

¹¹ Plansze zakupione przez Muzeum POLIN to wybór z kilkuplanszowego wątku ukrywanej przez Stanisława Żydówki Meiry. Liternictwo na planszach z wersji francuskiej. W 2017 r. inną planszę z tego wątku zakupiło od Gawronkiewicza paryskie Mémorial de la Shoah po wystawie *The Holocaust and comics* (styczeń–październik 2017), na której eksponowane były m.in. plansze z *Powstania* i *Achtung Zelig!*

¹² W ramach zadania „Zakup kolekcji plansz komiksowych Krzysztofa Gawronkiewicza ukazujących Zagładę Żydów”. Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury. Program „Regionalne kolekcje sztuki współczesnej”, 2019.

¹³ Publikacja fragmentu w tomie *Wrzesień. Wojna narysowana. Antologia komiksu polskiego* (Kołodziejczak 2003), a wszystkich powstałych plansz – w albumie towarzyszącym wystawie twórczości Gawronkiewicza w BWA w Jeleniej Górze *Krzeseło w piekle* (Gawronkiewicz 2015). Plansza zakupiona przez Muzeum POLIN to *Witam mistrza* (incipit; jeśli nie zaznaczam inaczej, wszystkie podawane w tekście tytuły plansz są incypitami wziętymi z wydrukowanej wersji planszy), przedstawia reżysera filmowego Józefa Lejtesa i prezydenta Stefana Starzyńskiego.

nie najważniejszy)¹⁴. Jego ranga wynika nie tylko z szeroko pojętych walorów artystycznych i z rezonansu, ale również prekursorskiego w polskiej kulturze charakteru ujęcia problematyki: wprowadzenia elementów fantastyki¹⁵, i to na płaszczyźnie *stricte* żydowskiej komiksu. Natomiast na krzyżującej się z nią – i dającej dodatkową jakość albumowi – płaszczyźnie ukazującej wojnę samą w sobie artyści żonglują kliszami, stereotypami: wyobrażeniami, które zaszczerpiła w nich kultura popularna PRL-u, zwłaszcza komiksy i seriale filmowe (zob. na ten temat m.in. Orliński 2004; Bojarska 2006, 388; Czapliński 2009, 92; Forecki 2015, 280–281), ale także planszowe gry wojenne (zob. plansza *Partisanen!*). Swoistą ramę dla tego skrzyżowania dają polska tradycja romantyczna – nostalgiczne przedstawienia przyrody (zob. Błażejczyk 2007, 59), również lejtmotyw białego orła. *Achtung Zelig!* zasługuje w związku z tym na obecność w kolekcji muzealniczej i na – doczeka się ich na pewno w przyszłości – swoje pogłębione badania genetyczne, ukazujące wielość wariantów.

Do analizy poniższej, stanowiącej – powtórzę – wstępną propozycję takich badań, wykorzystajmy definicję literaturoznawczą wariantu. Jest to „zmiana tekstu dzieła dokonana przez jego autora, powodująca różnice w brzmieniu tekstów pochodzących z kolejnych faz pracy twórczej nad dziełem, np. tekstu autografu, tekstu przekazanego w brulionie czy zawartego w pierwodruku. Wariant tekstu obejmować może niewielki odcinek tekstu, np. jedno lub kilka słów (wariant stylistyczny), albo przejawiać się w zmianach kompozycyjnych, sposobie obrazowania, ukształtowaniu wersyfikacyjnym (wariant redakcyjny). To samo dzieło literackie może istnieć w postaci kilku równorzędnych tekstów różniących się wariantami stylistycznymi i redakcyjnymi, których analiza pozwala obserwować poszczególne etapy kształtowania dzieła i odtwarzać przywoływane w nim zasady stylistyczno-kompozycyjne” (Kostkiewiczowa

¹⁴ Nawet jeśli budzi różnorakie zastrzeżenia czy wątpliwości, zob. np. (Gajewska 2011, 231), polemika: (Forecki 2015, 281–282); zob. także (Czapliński 2009, 93).

¹⁵ „O ile się nie mylę, *Achtung Zelig!* jest pierwszą tak konsekwentną próbą przedstawienia tematu Holocaustu w konwencji surrealistycznej” – stwierdził P. Paziński (wypowiedź drukowana obok entuzjastycznej recenzji Orlińskiego – Orliński 2004). Zaznaczył przy tym: „Taki zabieg bynajmniej nie osłabia całej grozy tej opowieści, wręcz przeciwnie – wzmacnia ją”. P. Dunin-Wąsowicz w taki sposób zarysował kontekst: „Fantastyka rodzima była wcześniej bezradna wobec Holocaustu, owszem, jego motyw pojawił się w opowiadaniu *Koszmar* Krzysztofa Borunia z 1960 r. [z tomu *Antyświat i inne opowiadania fantastyczno-naukowe* – dop. P.K.], ale temat stanowił zasadniczo tabu. Twórcy *Achtung Zelig!* ośmieleni *Mausem* [Arta Spiegelmana] zapoczątkowali na polskim gruncie łańcuch niesamowitości – fantastycznych przetworzeń tej tragedii”. Wykaz takich utworów zamyka krytyk *Nocą żywych Żydów* Igora Ostachowicza z 2012 r., podkreślając: „Fakt znalezienia się tej książki w finale nagrody literackiej Nike dowiódł, że najbardziej bolesnych historii można przekonująco dotknąć, posługując się tak niepoważnymi środkami jak horror i groteska [...]” (Dunin-Wąsowicz 2015, 197).

1976, 481). Przeszczepienie definicji na grunt komiksologiczny będzie wymagało jedynie odnalezienia odpowiedników dla wymienionych w niej przykładów, przy uwzględnieniu – co szczególnie odróżnia to medium od literatury – warstwy graficznej.

Jakie fazy pracy twórczej można wymienić w odniesieniu do komiksów? Pierwszą jest najczęściej praca nad tekstową wersją scenariusza. Może mieć ona, rzecz jasna, co najmniej kilka wariantów (w znaczeniu pojęcia jeszcze *stricte* literaturoznawczym). Pracami kolejnymi – ale na pewno w wielu wypadkach także równoległymi, przynajmniej do pewnego stopnia – są szkice: próby stylu, sylwetek, układu kadrów¹⁶, *storyboard*, czyli roboczy projekt wyglądu przyszłej planszy (podobne materiały zachowują się w wypadku dzieł literackich, które mają swoje konspekty, notatki i pierwsze fragmentaryczne redakcje, później przerabiane czy włączane w całość rękopisu). Kolejne fazy to: już gotowe rysunki, liternictwo i plansze („tekst autografu”). Rysunki i liternictwo, o czym była już mowa, mogą powstawać – o ile nie powstają od razu na komputerze – na oddzielnych kartach papieru, potem mogą być naklejane na kartę podstawową, ale też mogą funkcjonować luzem i po zeskanowaniu być poddawane obróbce cyfrowej. Podobnie rzecz ma się z liternictwem (o ile dany komiks w ogóle ma liternictwo odręczne; autorem bywa najczęściej rysownik, ale oczywiście nie zawsze) i kolorem. Kolor może być naniesiony flamastrami czy farbami na gotowy szkic (przykładem są plansze Olgi Wróbel¹⁷), może być naniesiony na specjalnie zrobioną kopię tego szkicu (w ten sposób nanoszą kolor Przemysław „Trust” Truściński czy Tomasz Leśniak¹⁸) albo dopiero na komputerze (przykład plansz ze *Złotych pszczoł* Zosi Dzierżawskiej, których wersja ostateczna na papierze jest konturowa; także plansze z *Powstania* Gawronkiewicza). Współcześnie ostatnie obróbki graficzne (analogiczne do „redakcji” z definicji literaturoznawczej) odbywają się niemal zawsze na komputerze, stąd dostępność tego rodzaju owoców pracy jest mniejsza, jakkolwiek zachowują się np. próbne wydruki plansz (w kolekcji POLIN: Ostrowski, Dzierżawska).

Jakie były fazy pracy nad *Zeligiem*? I jakie istniały, a jakie – jeśli się zachowały – istnieją „warianty tekstu”?

Genezą projektu był – według autokomentarza Gawronkiewicza - dość przypadkowy rysunek, to z niego wziął się pomysł na komiks. „[Krystian

¹⁶ Materiały warsztatowe z tych faz prac Muzeum pozyskało od Zosi Dzierżawskiej – z projektu noweli *Złote pszczoły*, tytułowej dla antologii nowel komiksowych wg scenariusza Moniki Powalisz (Powalisz i in. 2011).

¹⁷ Do noweli *Przemiany* z przywołanego wyżej projektu Powalisz.

¹⁸ W wypadku „Trusta” w kolekcji muzealnej znajdują się projekty plakatu (nieдруkowanego) ukazującego Berka Joselewicza (2009), w wypadku drugim – plansza do komiksowego albumu *Jeź Jerzy. Ziom* (Leśniak 2005).

Rosiński] miał taki zwyczaj, że brał gazetę i przerabiał zdjęcia na rysunki – wspominał w jednym z wywiadów Gawronkiewicz. – Zabrałem kiedyś od niego przerysowane zdjęcie ojca i syna. Postanowiłem zrobić z tego ilustrację: ustawiłem ich na polnej drodze we mgle, na tle oddziału Niemców, przepisałem fragment opowiadania okupacyjnego. Krystianowi się spodobało, więc molestowałem go, żeby napisał historię okupacyjną, a ja rozrysowałem ją na dziesięciu planszach” (Krzyżaniak-Gumowska 2003). Powstanie rysunku prototypowego można by więc uznać za otwierającą fazę I, koncepcyjną (nie wiadomo, czy rysunek się zachował; mógł być pierwotnym wariantem rysunku z 3. kadru planszy *Tylko trochę ryzykujecie...*).

Wspomniany również w wypowiedzi scenariusz należałby do fazy II (Gawronkiewicz zasygnalizował w rozmowie w siedzibie Muzeum POLIN podczas podpisywania umowy sprzedaży plansz, że maszynopis się zachował, wymaga tylko odnalezienia w prywatnym archiwum).

Dziesięć pierwszych plansz pochodziło z fazy III. Były to najpewniej plansze pokazane w 1993 r. na IV Ogólnopolskim Konwencie Twórców Komiksu w Łodzi (ob. Międzynarodowy Festiwal Komiksu) i wydrukowane w zinie „AQQ”, czyli znane dziś z pierwodruku fragmentu (Gawronkiewicz 1993).

Następna faza, IV, to powstawanie już kolejnych wersji plansz komiksowych, ale w tych ogólnych kształtach, które znamy z albumu.

Faza V zaś to etap ostatecznej obróbki plansz, owocujących ostatecznym kształtem albumu, który, dodajmy, też ma warianty powstałe w drugiej połowie 2004 r. Do wydania II, z grudnia tego samego roku co wydanie I, Gawronkiewicz zaproponował bowiem wydawcy zmiany w albumie w kilku drobnych szczegółach: wyflipował (odwrócił lustrzanie) ptaka na okładce i na nowo narysował orła do 2. kadru przedostatniej planszy. Niestety plansza nie znajduje się w kolekcji POLIN, (zob. Plansze-komiksowe.pl), Muzeum ma jednak sam niewielki rysunek ptaka, wraz ze szkicem na tej samej karcie, wykonany do wydania II (zob. Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN. Centralna Baza Judaików).

Najciekawsze są bez wątpienia warianty z faz III i IV. Wersje plansz różniły się zasadniczo: faza III zaowocowała tylko kilkoma, kolejna – ostatecznie liczbą blisko pięć razy większą (47 plansz, w tym 2 rozkładowe; nie liczę okładki albumu). Materiał ten powstał częściowo z materiałów stworzonych w fazie III. Gawronkiewicz wspomina, że stosunkowo krótki maszynopis scenariusza nie został rozbudowany w trakcie pracy nad całym albumem, zatem aby „starczył” po pierwszej fragmentarycznej publikacji na pięćdziesięciokilkustronicowe wydawnictwo, musiał ją „impresyjnie rozwijać. Właśnie dlatego było tyle wersji, co wyraźnie widać w kształcie ostatecznych plansz, w tych podklejeniach-przeklejeniach detali” (Kaniecki 2019). Mamy więc do czynienia ze „zmianami

kompozycyjnymi” z przywoływanej definicji wariantu tekstu (zbiorczo, jako typ, określonymi jako „warianty redakcyjne”).

Na przykład 1. plansza (z fazy III, 1993) składa się z dwóch kadrów: w pierwszym widnieje głowa Zeliga wkomponowana w obraz unoszonych na falach żaglówek z ludźmi (plansza w kolekcji prywatnej, zob. Plansze-komiksowe.pl), w drugim, mniejszym – dwie idące postacie. Obszerny tekst w tym drugim kadrze kończy się zdaniem:

[...] jesienią drogi zamieniają się w błotniste potoki.

No i ta wszechobecna mgła, która otacza cię lodowatą zasłoną. Żaden Żyd nie lubi uciekać w taką pogodę...

W fazie kolejnej pracy nad tym fragmentem z kadrów tych powstały dwie plansze. Pierwsza plansza, jednokadrowa, to nieco zmieniony (detal głowy) 1. kadr poprzedniej wersji, natomiast na drugiej planszy z etapu późniejszego (*Szliśmy przed siebie*, w kolekcji POLIN) znajdują się dwa kadry, z których dolny, mniejszy, jest powtórzeniem kadru z poprzedniego wariantu. Górny kadr został specjalnie narysowany. W nim znajduje się też pierwsza część cytowanego wyżej tekstu z 2. kadru poprzedniego wariantu, na 2. kadrze wersji nowej pozostało tylko ostatnie zdanie (zresztą zmienione, o czym niżej). Mamy więc do czynienia z podwójną zmianą rytmizacji narracji – i w warstwie obrazowej, i w warstwie tekstowej. Skoro narracja słowna została rozbita na dwa okienka, tekst w drugim wybrzmiewa mocniej jako puenta wcześniejszych słów, ale też stanowi wyraźniejsze wprowadzenie do tekstu z kolejnej planszy (narrator, Zelig syn, wyznaje w jej pierwszym kadrze, że nie odważyłyby się na ucieczkę, gdyby nie ojciec).

Na owej 2. planszy z zachowanego późniejszego wariantu fragmentu widać wyraźnie ślady redakcji. Dwa kadry różnią się od siebie stopniem zażółcenia. 2. kadr ma również naklejony prostokąt z narracją tekstową w okienku, zatem można przypuszczać (zadanie na przyszłe badania: techniką prześwietleń), że wcześniejszy wariant tekstu (z fazy III) zachował się pod spodem.

Różni się wreszcie w stosunku do liternictwa plansz z fazy III liternictwo z fazy IV – zarówno na tej planszy, jak i na wszystkich innych zakupionych do kolekcji. Liternictwo z późniejszego wariantu – i już znane z ostatecznej wersji albumu, bo niezmienione w toku kolejnych prac – jest mniej ozdobne, nie ma długich zawijasów i nie jest zagęszczone jak to z wariantu wcześniejszego. Prawdopodobnie artysta uznał, że stara czcionka jest mniej czytelna. Mógł to stwierdzić, gdy musiał ją pomniejszać, żeby wkleić tekst na przygotowaną już planszę o mniejszym niż A3 rozmiarze. A wiemy na pewno, że wykonywał takie czynności (kserował liternictwo, pomniejszając je, dopiero później wycinał

wersy i wklejał do okienek), ponieważ na niektórych planszach zachowała się naklejona starsza wersja liternictwa – zachowała się ona na tych obiektach, które nowe wersje liternictwa mają pozostawione na osobnych kartach. Przykład stanowić może plansza *A jednak jest mi was szkoda*. Plansza ta nie była drukowana w żadnym czasopiśmie (a przynajmniej nie znam takiej publikacji), zatem jej oryginał jest tym cenniejszy jako zachowujący dwa warianty.

Zaznaczmy przy tym, że oryginalne plansze z projektu *Zeliga* są ciekawe również jako dokumentujące zmodyfikowanie metody pracy przez Gawronkiewicza w toku przedłużającego się procesu twórczego: po kilku latach od powstania pierwszych plansz, na przełomie lat 90. i pierwszej dekady XXI w., rysownik widocznie zaczął pracować także na komputerze. Stąd nie musiał już dodatkowych elementów kserować i wkomponowywać w kartę podstawową planszy przez ich naklejanie, tylko skanował osobne karty i komponował całość już w programie graficznym. To dlatego istnieją obok plansz z wszystkimi elementami powyklejanymi do wersji ostatecznej również plansze składające się z kilku zachowanych kart – karty podstawowej, karty z rysunkami do kadrów, z liternictwem (np. *Nie musicie mnie pocieszać* i *Pod poszyciem tętni życie*¹⁹).

Wspomniana plansza *A jednak jest mi was szkoda*, z dwiema wersjami liternictwa, pokazuje też wariant stylistyczny – wersje tekstu różnią się nieznacznie, zaledwie jednym, aczkolwiek dość ważkim szczegółem: wielokropkami występującymi na końcu przedostatniego dymku dialogowego i na początku ostatniego (wariant z fazy III: „Pomyliłem się./ Szkoda”; wariant z fazy IV: „Pomyliłem się.../ ...Szkoda”). Takie warianty widać też na planszy *W pewnym sensie wiele nas łączy...*, na której również zachowało się zarówno liternictwo pierwotne, przyklejone na kartę podstawową, jak i liternictwo późniejsze (karta pomocnicza). Pierwsze zdanie wersji wcześniejszej brzmiało: „W pewnym sensie mamy ze sobą dużo wspólnego” (por. nazwę incipitową – wziętą z ostatecznej wersji brzmienia). Istnieją jednak daleko poważniejsze tego typu zmiany, znane z zachowanych materiałów, nie tylko z druku w zinie w 1993 r., ale i właśnie z samych plansz oryginalnych. Otóż w ostatecznej wersji *Zeliga*, albumowej, rzadziej pada słowo „Żyd” – nie ma go ani na omawianej wyżej planszy *Szliśmy przed siebie*, ani *Przepraszam za tak obcesowe zachowanie*. W tej pierwszej zamiast cytowanego już ostatniego zdania padającego w „AQQ” („Żaden Żyd nie lubi uciekać w taką pogodę...”), widnieje w 2. kadrze planszy: „Nikt nie lubi uciekać w taką pogodę” (tak też w albumie).

¹⁹ Tytuł tej planszy (ze s. 42 albumu), ponieważ jest ona beztekstowa, za zgodą Gawronkiewicza zaczerpnięty został w trakcie inwentaryzowania jej z innego fragmentu komiksu, tekstu piosenki Kaprala Miaua (plansza *Leśne plemię, szara wiara*, tj. s. 33).

W ostatecznej wersji planszy *Przepraszam za tak obcesowe zachowanie*, również drukowanej jeszcze w „AQQ”, brakuje z kolei słowa „Jude?” w chóralnym śmiechu Niemców („Jude? Ha ha ha ha”), którzy uznają za żart wyznanie Zeligów, że są zbiegłymi z transportu Żydami. Wariantowość tego fragmentu jest podkreślona dobitnie na oryginale planszy: słowo „Jude?” jest zamazane, a nad nim, w prawym górnym rogu karty, zapisana została uwaga, by je „wykasować”.

Zmiany z tych wariantów stylistycznych może nie tyle zmieniają sens fragmentów, ile osłabiają efekt, który wywoływało brzmienie z wcześniejszych wariantów. Nowe warianty nie wypadają tak – potencjalnie – kontrowersyjnie, czy nawet drastycznie. Są jakby stuszowane – ze względu na nabrzmiewającą w latach 90. dyskusję społeczną na temat relacji polsko-żydowskich? A może jest to korekta z jeszcze późniejszego etapu dyskusji: z przełomu wieków, po druku *Sąsiadów* Jana Tomasza Grossa? Zmiany mają w każdym razie bez wątpienia charakter autocenzorski i zaświadczać, stając się niejako jego materialnym nośnikiem, z jednej strony newralgiczny etap funkcjonowania świadomości społecznej, a z drugiej wyczulenie artystów, że tworzą projekt, który może zostać odebrany jako przekraczający dopuszczalne granice emocjonalne i wywoływać oburzenie. Powraca tu problematyka pionierskiej poetyki opowieści. Obrona w *Zeligu* konwencja była jednak przecież dużo bardziej narażona na ewentualne ataki jako nielicująca z tematyką niż konwencja komediowa, po którą sięgnięcie nieco wcześniej przez twórców filmowych (Radu Mihaileanu, autora *Pociągu życia*, 1998, i Roberto Benigniego, autora *Życie jest piękne*, 1999) powszechnie dyskutowano – w tonie ostatecznie apologetycznym. Jak się okazało, *Zelig* również nie został oprotestowany, raczej doceniony, niemniej plansze oryginalne w swoich wariantach podsuwają myśl o towarzyszących autorom niepokojach.

Szersze naświetlenie – czy to w badaniach historycznych, czy to podczas ekspozycji – tych wariantów stanowić może przyczynek do historii społecznej przełomu XX i XXI wieku. Warianty te odsłaniają zatem kolejną warstwę istotności projektu. Są kolejnym argumentem uzasadniającym włączenie obiektów z tego projektu do kolekcji muzealnej. Kolejnym po takich argumentach – by wymienić je w charakterze podsumowującym – jak: rozgłos towarzyszący publikacji komiksu (zarówno w Polsce, jak i na świecie), a więc jego obecność w dyskursie powszechnym; nazwisko autora warstwy graficznej; liczba otrzymanych nagród; walory ekspozycyjne (efektowne plansze całościowe, ale także plansze wieloelementowe, z rozmieszczonymi na różnych kartach rysunkami); wreszcie walory artystyczne, w tym prekursorstwo ujęcia tematu, ważkiego dla historii Żydów polskich, co jest nieobojętne także dla działań programowych Muzeum POLIN, chcącego stawiać trudne pytania. Należy do nich bez wątpie-

nia zagadnienie reprezentacji Zagłady, funkcjonowania pamięci o Zagładzie i nakładania się na nią różnych wytworzonych przez kulturę popularną (i propagandową) klisz wyobraźniowych.

BIBLIOGRAFIA

- Bereźnicki, Tomasz (scen., rys.). 2013. *Aptekarz w getcie krakowskim. Opowieść o Tadeuszu Pankiewiczu*. Kraków: Muzeum Historyczne Miasta Krakowa.
- Bereźnicki, Tomasz (scen., rys.). 2016. *Oświęcimskie historie. Komiks*. Oświęcim: Muzeum Żydowskie w Oświęcimiu.
- Błażejczyk, Michał. 2007. „Komiksowa nostalgia.” *Zeszyty Komiksowe* 6: 58–59.
- Bojarska, Katarzyna. 2006. „Komiksem w historię.” *Zagłada Żydów. Studia i Materiały* 2: 385–392.
- Czaja, Justyna. 2010. *Historia Polski w komiksowych kadrach*. Poznań: Poznańskie Towarzystwo Przyjaciół Nauk.
- Czapliński, Przemysław. 2009. *Polska do wymiany. Późna nowoczesność i nasze wielkie narracje*, Warszawa: WAB.
- Dunin-Wąsowicz, Paweł. 2015. „Linki do Zelig.” W Krzysztof Gawronkiewicz, *Krzeseł w piekle*. Warszawa: Kultura Gniewu.
- Farinella, Matteo. 2018. „The potential of comics in science communication.” *Journal of Science Communication* 1. Dostęp [2.11.2019]. https://www.researchgate.net/publication/322664468_The_potential_of_comics_in_science_communication.
- Forecki, Piotr. 2015. „Zagłada i krajobraz po Zagładzie w komiksowych kadrach.” *Poznańskie Studia Polonistyczne. Seria Literacka* 25: 275–308.
- Frąckiewicz, Sebastian. 2011. „Za dużo Polski, za mało autora.” *Zeszyty Komiksowe* 12: 82–83.
- Frąckiewicz, Sebastian. 2012. *Wyjście z getta. Rozmowy o kulturze komiksowej w Polsce*. Warszawa: 40000 Malarzy.
- Gajewska, Grażyna. 2011. „Postpamięć jako marzenie senne – »Achtung Zelig! Druga wojna« Krzysztofa Gawronkiewicza i Krystiana Rosenberga.” W *KONtekstowy MIKS. Przez opowieści graficzne do analiz kultury współczesnej*, red. G. Gajewska i R. Wójcik, 221–239. Poznań: Wydawnictwo PTPN.
- Gawronkiewicz, Krzysztof, i Krystian Rosiński [!]. 1993. „Achtung Zelig! Odc. 1.” *AQQ* 2: 3–6.
- Gawronkiewicz, Krzysztof, i Krystian Rosenberg. 2004a. *Achtung Zelig! Druga wojna*. Warszawa–Poznań: Kultura Gniewu, Zin Zin Press.
- Gawronkiewicz, Krzysztof, i Krystian Rosenberg. 2004b. *Achtung Zelig! Druga wojna*. Wyd. II. Poznań: Zin Zin Press.
- Gawronkiewicz, Krzysztof, i Krystian Rosenberg. 2005. *Achtung Zelig!*, przeł. W. Kasprzak, kolor. Graza [Grażyna Kasprzak], posł. G. Rosiński. [Bruxelles–Paris]: Casterman.

- [Gawronkiewicz, Krzysztof] Gawron, i Marzena Sowa. 2014a. *L'insurrection. 1. Avant l'orage*. [Marcinelle–Paris]: Dupuis.
- Gawronkiewicz, Krzysztof, i Marzena Sowa. 2014b. *Powstanie. 1. Za dzień, za dwa*. Warszawa: Kultura Gniewu.
- Gawronkiewicz, Krzysztof. 2015. *Krzeseł w piekle*. Warszawa: Kultura Gniewu.
- Janicki, Bartłomiej. 2010. *Polski komiks historyczny (lata 1920–2010)*. Opole: SUI Dom Wydawnictw Naukowych.
- Janicki, Bartłomiej. 2016. *Dydaktyczny potencjał komiksu historycznego*. Opole–Poznań: Zin Zin Press.
- Kaniecki, Przemysław. 2019. „Zeliga odcinek 1. Rozmowa z Krzysztofem Gawronkiewiczem o powieści graficznej *Achtung Zelig! Druga wojna*.” *Midrasz* 6: 67–69.
- Kasperski, Marek. 2019. *Plansze komiksowe*. Strona internetowa serwisu *ArtKomiks.pl*. Dostęp [24.10.2019]. <https://artkomiks.pl/kategoria-pracy/rodzaje/plansze-komiksowe>.
- Kołodziejczak, Tomasz, red. 2003. *Wrzesień. Wojna narysowana. Antologia komiksu polskiego*. Warszawa: Wydawnictwo Egmont Polska.
- Kostkiewiczowa, Teresa. 1976. „Wariant tekstu.” W *Słownik terminów literackich*, red. J. Sławiński, 481. Wrocław: ZN Ossolińskich.
- Krzyżaniak-Gumowska, Aleksandra. 2003. „Kręci mnie historia [Rozmowa z K. Gawronkiewiczem].” Strona internetowa *Gazety Wyborczej*. Dostęp [2.11.2019]. <http://classic.wyborcza.pl/archiwumGW/2232828/Kreci-mnie-historia>.
- Leśniak, Tomasz, i Rafał Skarżycki. 2005. *Jeż Jerzy. Ziom*. Warszawa: Egmont.
- Marciniak, Tomasz. 2014. „Komiks historyczny w Polsce między dydaktyką a propagandą. Dokonania i perspektywy.” W *Komiks i jego konteksty*, red. I. Kiec i M. Traczyk, 75–89. Poznań: Instytut Kultury Popularnej.
- Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN. Centralna Baza Judaików. *Rysunek do 2. kadru planszy „Daleko jeszcze?” do II wydania komiksu „Achtung Zelig! Druga wojna”*. Dostęp [23.12.2019]. http://judaika.polin.pl/dmuseion/docmetadata?id=7851&show_nav=true.
- Muzeum Powstania Warszawskiego, red. 2009. *Powstanie '44 w komiksie. Antologia prac konkursowych*. Warszawa: Muzeum Powstania Warszawskiego.
- Olszewski, Przemysław J., red. 2013. *Praga gada. O wojnie!* Warszawa: Wydawnictwo Fundacji Animacja.
- Olszewski, Przemysław J., red. 2014. *Praga gada. O pokoju!* Warszawa: Wydawnictwo Fundacji Animacja.
- Olszewski, Przemysław J., red. 2017. *Praga gada. O międzywojniu!* Warszawa: Wydawnictwo Fundacji Animacja.
- Olszewski, Przemysław J., red. 2018. *Praga gada. Wiechem raz!* Warszawa: Wydawnictwo Fundacji Animacja.
- Olszewski, Przemysław J., i Gianluca Maruotti, red. 2019. *Praga gada. Wiechem dwa!* Warszawa: Wydawnictwo Fundacji Animacja.
- Orliński, Wojciech. 2004. „Surrealistycznie o Holocauście.” Strona internetowa *Gazety Wyborczej*. Dostęp [2.11.2019]. <http://classic.wyborcza.pl/archiwumGW/4018045/Surrealistycznie-o-Holocauscie>.

- Orliński, Wojciech. 2007. „Patriotyzm dzisiaj, tu i teraz.” Strona internetowa *Gazety Wólczyckiej*. Dostęp [2.11.2019]. <http://classic.wyborcza.pl/archiwumGW/4935874/Patriotyzm-dzisiaj--tu-i-teraz>.
- Ostrowski, Krzysztof. 2008. „Full stomach.” W *Kompot. Polsko-izraelski album komiksowy*, 37–64. Warszawa: Instytut Adama Mickiewicza we współpracy ze Stowarzyszeniem Artanimacje.
- Plansze-komiksowe.pl. *Achtung Zelig!* Dostęp [23.12.2019]. <http://plansze-komiksowe.pl/achtung-zelig/>.
- Pogodziński, Paweł Marek. 2019. „Wystawa »Kajko i Kokosz – komiksowa archeologia« z perspektywy czasu.” *Zbiór Wiadomości do Antropologii Muzealnej* 6: 103–116.
- Powalisz, Monika, Michalski Jacek, i Szymon Holcman, *Historie i kreski*. Dostęp [2.11.2019]. <http://warsze.polin.pl/pl/historie-i-kreski>.
- Powalisz, Monika, i in. 2011. *Złote pszczoły. Żydzi międzywojennej Warszawy. Antologia komiksów*. Warszawa: Gmina Wyznaniowa Żydowska.
- Rusek, Adam. 2001. *Tarzan, Matołek i inni. Cykliczne historyjki obrazkowe w Polsce w latach 1919–1939*. Warszawa: Biblioteka Narodowa.
- Rusek, Adam. 2009. „Od »Grzesia« do »Gazetki Miki«.
- Dzieje czasopism obrazkowych dla młodzieży w II Rzeczypospolitej. *Rocznik Historii Prasy Polskiej* 12 (2): 57–76.
- Rusek, Adam. 2011a. *Od rozrywki do ideowego zaangażowania. Komiksowa rzeczywistość w Polsce w latach 1939–1955*. Warszawa: Biblioteka Narodowa.
- Rusek, Adam. 2011b. „Dwa miecze, szabla i katusza. Polski komiks w objęciach historii.” *Zeszyty Komiksowe* 12: 16–23.
- Rusek, Adam, red. 2013. *Warszawa w roku 2025. Pan Hilary i jego przygody*. T. 1 z *Dawny komiks polski*. Warszawa: Wydawnictwo Komiksowe.
- Rusek, Adam, red. 2014. *Ogniem i mieczem, czyli przygody szalonego Grzesia. Kubuś i Bubuś. Przygody Walka w czasie wojny*. T. 2 z *Dawny komiks polski*. Warszawa: Wydawnictwo Komiksowe.
- Rusek, Adam, red. 2016a. *Podróż po Sowietach. Jak Bartek Leń był za życia w rajcu. Przygody Wicka Buły*. T. 3 z *Dawny komiks polski*. Warszawa: Wydawnictwo Komiksowe.
- Rusek, Adam, red. 2016b. *Przygody bezrobotnego Froncka*. T. 4 z *Dawny komiks polski*. Warszawa: Wydawnictwo Komiksowe.
- Smulski, Jerzy. 2002. *Od Szczecina do... Października. Studia o literaturze polskiej lat pięćdziesiątych*. Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.
- Truściński, Przemysław, kier. art. 2007. 44. *Antologia komiksu*. Warszawa: Muzeum Powstania Warszawskiego.
- Ustawa z dnia 21.11.1996 r. o muzeach. Dz.U. z 2019 r., poz. 917, 1726.
- Ustawa z dnia 23.07.2003 r. o ochronie zabytków i opiece nad zabytkami. Dz.U. z 2018 r., poz. 2067, 2245; z 2019 r., poz. 730, 1696.

COMIC STRIPS IN THE COLLECTION OF A HISTORICAL MUSEUM.
THE CASE OF THE POLIN MUSEUM OF THE HISTORY
OF POLISH JEWS COLLECTION

SUMMARY

The essay deals with collecting original examples of comic book art by historical museums – it puts forward arguments for building such collections. These arguments have their source in the Polish Act on Museums – such objects may represent key values indicated in the Act: historical, artistic and scholarly. The nature of comic book panels and their value as potential exhibits and research material is well illustrated by the example of a collection of original panels from the comic book titled *Achtung Zelig! The Second War* by Krzysztof Gawronkiewicz (drawings) and Krystian Rosenberg/Rosiński (script). The panels held in the POLIN Museum of the History of Polish Jews collection are being analysed as a record of subsequent changes implemented in the course of the creative process (variants). It turns out that some of the changes can be interpreted as auto-censorship, which might have something to do with the social debate on the subject of Polish-Jewish relations that was ripe in the 1990s. Thus, these objects can indeed serve as a testament to the social history at the turn of the twenty-first century, which further justifies including them into a museum collection.

Keywords: museum, collecting, comic, comic board, text variants, Krzysztof Gawronkiewicz