

Literatura w obrazkach

Utwory komiksowe w ocenie dzieci sześćioletnich

■ Jolanta Olkusz

Komiks jako forma artystyczna, a także zjawisko społeczne, jest integralną częścią współczesnej kultury masowej. Za jego ojczyznę powszechnie uznaje się Stany Zjednoczone, gdzie 26 lipca 1896 roku na łamach czasopisma „New York World” pojawił się pierwszy komiksowy bohater – Yellow Kid (Żółty bobas) autorstwa Richarda Outcaulta¹. Ten typ publikacji rozrywkowej przeznaczony był początkowo tylko dla dorosłych, ale już w latach trzydziestych XX wieku ekspansywny gatunek przeniknął do beletrystyki adresowanej do dziecięcego odbiorcy, stając się wkrótce jego ulubioną lekturą.

We współczesnej „komiksologii” funkcjonuje wiele definicji określających cechy dystynktywne komiksu². Ich twórcy zgodnie wywodzą go z historyjek obrazkowych. Zwracają uwagę na związki tego specyficznego gatunku z pogranicza literatury i plastyki z filmem animowanym, utożsamiając poszczególne „klatki” komiksu (rysunek i tekst) z kadrem filmowym. Badacze podkreślają ściśle powiązanie tekstu słownego i tekstu ikonycznego wzajemnie uzupełniających się i istniejących tu na równych prawach. Komiksowe obrazki są bardzo czytel-

ne i pozbawione perspektywy. Operują najczęściej jedynie planem pierwszym, sugerując to, co dla odbioru wzrokowego jest najważniejsze, ukazując tylko pewien wycinek rzeczywistości, jej uproszczenie i ujednoznacznienie. Na jednej stronie umieszczonych jest 6–8 obrazków, stanowiących prezentację jednej sytuacji lub zdarzenia. Warstwę plastyczną w komiksie rozwija i dopowiada tekst słowny, który jest tu oszczędny (aby nie spowalniać odbioru dynamiki obrazu) i najczęściej wpisany w tzw. „dymki” z monologiem, dialogiem lub komentarzem do rysunku.

Drugim typem znaków językowych, uzupełniających prezentowane przez obraz informacje, są onomatopeje. Mogą one przybrać dwojaką postać, zależną od większej bądź mniejszej autonomizacji słowa. W przypadku pierwszym onomatopeje mają charakter znaków zrozumiałych niezależnie od kontekstu werbalnego czy ikonycznego, np. trzask, gwizdanie, chrupanie, łopot itp. Znacznie jednak powszechniejsze jest wykorzystywanie tych onomatopei, których sfera konotacyjna ujawnia się dopiero w kontekście, np. *hop, hop; bęc; brr; chłup; hyc; szu, szu; pif-paf!*; *bum; ojej*. Charakteryzują one

¹ K. Kuliczowska, *W świecie prozy dla dzieci*, Warszawa 1983, s. 123.

² Zob. m. in.: J. Dunin, *Prolegomena do „komiksologii”*, „Literatura Ludowa” 1972, nr 6; K. Kuliczowska, op. cit.; A. Mikušaková, *O specyfice gatunkowej komiksu*, „Guliwer” 1996, nr 4; R. K. Przybylski, *Świat komiksu*, „Sztuka” 1978, nr 2; *Słownik literatury popularnej*, pod red. T. Żabskiego, Wrocław 1997; J. Szyłak, *Komiks w kulturze ikonicznej XX wieku*, Gdańsk 1999; J. Szyłak, *Poetyka komiksu. Warstwa ikoniczna i językowa*, Gdańsk 2000; K. T. Toeplitz, *Sztuka komiksu*, Warszawa 1985.

działania bohaterów, oddają nastrój panujący w danej chwili w synkretycznym utworze, a jednocześnie pełnią funkcję dopowiedzenia, potwierdzenia fabuły, zilustrowanej na obrazku i opowiedzianej bardzo oszczędnym językiem naturalnym.

Ważnym elementem utworu komiksowego jest żywa i dynamiczna akcja, obfitująca w ucieczki, pościgi, dramatyczne i humorystyczne momenty.

W opinii badaczy gatunku

Komiks jako produkt kultury masowej odzwierciedla typowo ludzkie marzenia i ukryte tęsknoty. Stąd jego kolejnym komponentem identyfikującym jest sposób kreacji bohatera, którego imię własne podane jest już w tytule utworu. Bohater musi być postacią bardzo wyrazistą, wyróżniającą się spośród innych bohaterów komiksowych. Tę odmienność, a zarazem możliwość natychmiastowej identyfikacji bohatera, sygnalizuje się przez jego wygląd zewnętrzny, charakterystyczny kostium, jaki nosi. Na jego ocenę jako indywidualności, odbiór przez czytelnika w kategoriach postaci niezwyklej, wpływają także przeżywane, często wręcz niewiarygodne przygody.

„Literatura w obrazkach” przekazuje w sposób uproszczony pewien system wartości. Badacze tego gatunku jego przekaz aksjologiczny porównują do świata wartości obecnego w mitach i baśniach³. Komiks propaguje bowiem typowe dla nich przesłania moralne: zło musi być ukarane, dobro nagrodzone, a krzywda naprawiona. Jego bohaterowie są nosicielami różnych wartości etycznych, takich np. jak: odwaga, dobroć, dzielność, sprawiedliwość, uczciwość, wierność, odpowiedzialność, bezinteresowność itp. Obok nich

– na zasadzie kontrastu – w komiksie funkcjonują postaci reprezentujące świat antywartości, np.: zło, tchórzostwo, nieodpowiedzialność, nieuczciwość, niewierność.

Zdaniem znawców komiksu – obok funkcji wychowawczej – spełnia on wobec odbiorcy także funkcję dydaktyczną (posiada walory kształcące, szczególnie w zakresie aktywizowania procesów umysłowych) i ludycką (dostarcza rozrywki, humoru, pozwala się zrelaksować, odprężyć, a więc uzyskać efekt podobny jak przy zabawie).

Wskazane cechy utworów komiksowych i realizowane przez nie funkcje pozwalają wnioskować zarówno o przystępności tego gatunku, jak i jego pozytywnym oddziaływaniu na rozwój osobowości dzieci w starszym wieku przedszkolnym.

W jaki sposób postrzegają komiks dzieci sześciolatki, jakie funkcje, wartości i cechy charakterystyczne w nim zauważają, czy jest on popularny wśród najmłodszych odbiorców? To pytania stanowiące problem badań sondażowych, przeprowadzonych na terenie Opola i województwa opolskiego⁴.

Grażyna Lewandowicz tak charakteryzuje powszechną opinię o omawianym gatunku: *Odsządano komiks od czci i wiary, uważając go za narzędzie skutecznego ogłupiania, zwłaszcza młodych odbiorców, a więc tych, których kontakt z tym gatunkiem mógł zahamować ich dalszy rozwój czytelniczy i kulturalny. [...] argumentem przeciw komiksowi stał się zarzut, że oducza on dzieci i młodzież czytania, skazuje ich na bierne chłonięcie obrazków z licznymi onomatopejami typu: pif-paf!, bum!, ojej! itp. Ta postawa niechęci wobec komiksu, przenoszona w prosty sposób na czytelników, utrzymuje się właściwie do dziś. Świadczą o tym opinie krytyków, re-*

³ Zob. m.in.: P. Kwiatkowski, *Filozofia z dymkiem*, „Nowa Wieś” 1976, nr 51/52; A. M. Krajewska, G. Lewandowicz, *Czytelnictwo komiksów w bibliotekach publicznych dla dzieci*, Warszawa 1997; B. Żurkowski, *Jakim przekazem wartości jest komiks*, „Zeszyt Naukowy »Guliwera«”, Warszawa 1995; A. Wańczyk, *Rola komiksu w stymulacji rozwoju dziecka w wychowaniu przedszkolnym*, w: *Edukacja – szkoła – nauczyciel. Promowanie rozwoju dziecka*, pod red. J. Kuźmy i J. Morbitzera, Kraków 2005; K. Kuliczowska, op. cit.

⁴ Są to badania własne oraz badania przeprowadzone pod moim kierunkiem przez nauczycielki Publicznego Przedszkola nr 5 w Opolu i studentki zaocznych studiów IV roku wychowania przedszkolnego z terapią pedagogiczną Uniwersytetu Opolskiego. Objęto nimi 186 dzieci sześciolatków.



cententów, a także np. bibliotekarzy pracujących z dziećmi. Komiks był i jest dość niechętnie gromadzony w bibliotekach, nie włączany w całość zbiorów, umieszczany na najwyższej lub najniższej, ale zawsze niedostępnej półce pod czujnym okiem bibliotekarza⁵.

W opinii nauczycieli i dzieci

Komiks nie cieszy się również popularnością wśród nauczycielek przedszkoli⁶, które przyznają jednak, że dzieci po ten gatunek sięgają chętnie. Ich zdaniem, swoje zainteresowanie dzieci manifestują podczas oglądania radosnym śmiechem, naśladowaniem komiksowych bohaterów i ich przygód, opowiadaniem sobie nawzajem treści komiksów, wymyślaniem własnych dialogów i narracji w sytuacji, gdy nie potrafią ich samodzielnie odczytać, komentują ilustracje

i zachowania bohaterów; niecierpliwą się, co będzie działo się dalej; uważnie śledzą przygody bohaterów; cieszą się lub martwią ich przeżyciami. Są to więc reakcje pozytywne, wskazujące na korzystny wpływ komiksu na rozwój dziecka w wieku przedszkolnym i wzbogacające o nim wiedzę dorosłych.

Tę opinię potwierdzają same dzieci, z którymi na terenie przedszkola prowadzono indywidualne rozmowy według przygotowanego schematu. Analiza wypowiedzi dzieci na temat „Czy lubisz komiks? Dlaczego?” ukazuje, że w badanej grupie 12,3% zdecydowanie nie lubi komiksu, uzasadniając to między innymi tak: *wołę bajki na DVD; lubię inne książeczki; wołę inne bajki, takie w grubych (lub innych) książkach*. 8,4% sześciolatek określiło swój stosunek do komiksu jako *nie za bardzo*, w uzasadnieniu podając

⁵ G. Lewandowicz, *Dziecięcy odbiorca komiksu*, w: *Młody czytelnik w świecie książki, biblioteki i informacji*, pod red. K. Heskowej-Kwaśniewicz i J. Sochy, Katowice 1996, s. 156.

⁶ Potwierdzają to rozmowy z nauczycielkami oraz studentkami wychowania przedszkolnego, a także badania przeprowadzone na terenie Kędzierzyna-Koźła przez Katarzynę Szczęsną w ramach pisanej pod moim kierunkiem pracy magisterskiej (*Utwory komiksowe w obszarach edukacyjnych przedszkola*, Opole 2005).

np.: *wolę bajki; lubię normalne książeczki. Trochę lubię* – to odpowiedź 7,1% dzieci, zaś 72,2% wyraziło swoją akceptację dla komiksu. Warto zwrócić uwagę, że 3,1% z tych dzieci dodawało – *tak, ale bajki też lubię*.

Z wypowiedzi przedszkolaków wynika, że komiks to gatunek, który przede wszystkim sprawia małemu odbiorcy przyjemność. W 85% uzasadnień pojawiają się bowiem epitety – *fajne, ciekawe, superowe*. Nie ulega wątpliwości, że dzieci wymieniają zatem te wartości, na które uwagę zwracają również obrońcy komiksu jako lektury zawierającej elementy zabawy, mitu i baśni⁷. Ta intuicyjna ocena zgodna jest ze zdaniem Bogusława Żurakowskiego, wyjaśniającego ludyczny charakter kontaktu z utworem komiksowym w oparciu o teorię Johana Huizingi. Kontakt ten ma charakter zabawy, a więc swobodnego działania, zmierzającego do odprężenia, bowiem *akt komunikacji odbywa się [...] w taki sposób, że dziecko sięga po „książkę z obrazkami” i czyta ją w sposób niewymuszony, spontaniczny, dla samej przyjemności*⁸.

Równorzędnym argumentem, uzasadniającym dlaczego dzieci lubią komiks, jest kategoria humoru. Ich zdaniem, komiksy są *śmieszne; bardzo śmieszne; śmieszne, ale czasem to i straszne*. Takie opinie wynikają z ekspresyjnego prezentowania fabuły, bohaterów, co na pewno jest czynnikiem przyciągającym do tego gatunku, zaspokajającego u dzieci potrzebę dobrej zabawy i śmiechu.

Nie mniej ważna jest w ocenie dzieci wartość ikoniczna komiksu – jego rysunek i kolorystyka. 75% badanych sygnalizuje to stwierdzeniem: *jest w nim dużo obrazków; są kolorowe obrazki; mają dużo obrazków i są kolorowe*. Dzieci w tym wieku lubią oglądać obrazki, bogato i barwnie ilustrowane książki, które rozwijają ich dyspozycje psychiczne (spostrzeganie, wyobraźnię) i wrażliwość estetyczną, wzbogacają ich świat wewnętrzny.

W odbiorze komiksu przez przedszkolaka na kolejnym miejscu znajduje się treść i bohater, jego osobowość i przygody. Dzieci tak m.in. uzasadniały swoje zainteresowanie: *bohaterzy wpadają w tarapaty; są przygodowe rzeczy, pułapki; są różne potwory i dużo się dzieje; zawsze się coś w nich dzieje*. Zdaniem Krystyny Kuliczkowskiej, w utworze komiksowym istotnym elementem jest przede wszystkim bohater, który *winien być „kims”, działać w sposób konsekwentny, zgodnie ze stworzonym przez autora i grafika rysunkiem psychologicznym. [...] Sugestywna, zdolna zaimponować czytelnikom postać bohatera, bogactwo pomysłów [...], humor to nieodłączne cechy dobrego komiksu. [...] czynnikiem zespalającym wszystkie te elementy jest przygoda; jest to czynnik przyciągający, pozwalający wejść w inne sprawy komiksowego świata*⁹.

Czego można nauczyć się z komiksów?

Opinię dzieci o wartościach, jakie kryją w sobie komiksy, uzyskano na podstawie pytania *Czego można nauczyć się z komiksów?* Zgłaszane przez dzieci walory można ująć w dwie grupy. Są to wartości wychowawcze (75,4% wskazań) i poznawcze (24,6% wskazań). Dzieci chętnie ujawniały swoje myśli i uczucia na ten temat. Z ich wypowiedzi wynika, że kontakt z utworami komiksowymi może być jednym z naturalnych sposobów wprowadzania w świat wartości uniwersalnych, kształtowania umiejętności związanych z nimi w sposób dla dzieci interesujący i zabawny. Sześciolatki wskazywały na wartości natury osobistej i społecznej. Mówiły bowiem o dobroci, grzeczności, mądrości, odwadze, przyjaźni, opiekuńczości, zgodności, koncentrowały się na postępowaniu zgodnym z normami i regułami, które starają się im wpoić dorośli. Oto przykłady ich wypowiedzi, świadczące o dostrzeganiu przez dzieci różnych wartości, zastanawianiu się nad nimi i potrze-

⁷ Zob. m.in.: K. Kuliczkowska, op. cit.; B. Żurkowski, op. cit.

⁸ B. Żurkowski, op. cit., s. 9.

⁹ K. Kuliczkowska, op. cit., s. 131–132.

bie ich stosowania w kontaktach z innymi: *jak posługiwać się dobrocią; że przyjaciele pomagają, jak trzeba; że dobrzy przyjaciele nas uratują; o mądrości i odwadze; o grzeczności, że trzeba być grzecznym; jak postępować, co jest dobre, czego dzieciom nie wolno robić; że trzeba być dobrym, to wszystko się uda; jak być dobrym kolegą; że trzeba być dobrym i pomagać słabszym, jak mają kłopoty; żeby być odważnym; że trzeba być dobrym, udzielać pomocy innym; że trzeba żyć w zgodzie.*

Interesujące wydaje się także zwrócenie przez dzieci uwagi na skutki negatywne zachowań komiksowych bohaterów lub prezentowanej akcji. 3% badanych sześciolatków stwierdziło bowiem, że komiksy czasem uczą, *jak się klócić i bić. I zabijać też. Ale ja takich nie lubię; uczą, czego nie można robić, bo to można się wtedy zabić.*

Pokazując niewłaściwe postępowanie bądź zdarzenia, utwory te mogą stanowić przestrożę dla dziecka, które w tym wieku już zna, przyjmuje i rozwija pewne zasady etyczne. Na aspekt wartości etycznych jako czynnika wpływającego na popularność gatunku zwraca szczególną uwagę Żurakowski, argumentując następująco: *Czytelnik, który traktuje komiksową formę kultury masowej jako przekaz aksjologiczny, odkrywa odniesienia do świata wartości. Komiksowi bohaterowie są nosicielami wartości etycznych [...]. Wydarzeniom przedstawionym w komiksach towarzyszy zagrożenie głównej wartości, jaką jest życie ludzkie [...]. Bohaterowie walczą ze złem, a siłą napędową walki jest chęć ratowania jednostek ludzkich, całych społeczeństw, a nawet ludzkości*¹⁰.

Kuliczkowska pisze, że komiks jest tym gatunkiem, który może w małych obrazkach ukazać bogaty świat, przekazać sporą porcję wiedzy o świecie¹¹. Według Gertrudy Skotnickiej, może on znakomicie spełniać funkcję pomostu prowadzącego od czytania językiem plastyki – do czytania werbalnego¹².

Badane sześciolatki najczęściej wśród wartości poznawczych wymieniają dostarczanie wiedzy z różnych dziedzin (np.: *można nauczyć się różnych ciekawych rzeczy; jak mieszka król; poznawać kolory i kształty; można nauczyć się tańczyć, bo są obrazki, gdzie można zobaczyć, jak się tańczy; różnych wiadomości; o życiu w innych krajach; jak opiekować się zwierzętami; że są śmieszne i różne sztuczki, jak się gra w piłkę; gdzie mieszkają Indianie i co oni robią tam, gdzie żyją; o ludziach i zwierzętach i o wszystkim*). Sygnalizują tym samym, że sztuka komiksowa może być pomocna w budowaniu dziecięcego obrazu świata, gromadzeniu i porządkowaniu wiedzy o nim. Umiejętność czytania i logicznego myślenia wymieniane są przez dzieci na drugim i trzecim miejscu (*można nauczyć się czytać, są tam duże litery; czytania; abecadła; uczą mnie różnych literek; czytać i trochę pisać; poznawać literki; że można rozwiązywać zagadki; robić różne zadania; uczą mnie myśleć*), a na kolejnych (już jako pojedyncze wypowiedzi) rozwijanie umiejętności porównywania, uczenie obserwacji.

Jakie komiksy znają dzieci?

O popularności czytelniczey komiksu wśród najstarszych przedszkolaków świadczy fakt, że wykazały się one znajomością bardzo wielu tytułów komiksów i magazynów komiksowych, których bohaterami są postacie ze znanych im filmów, seriali lub książek. Najczęściej wymieniano następujące: *Kaczor Donald, Przygody Koziołka Matołka, W.I.T.C.H., Awantury i wybryki małej małpki Fiki-Miki, Power Ranwers, Myszka Miki, Scooby-Doo!, Kubuś Puchatek, Kucyki Pony, Wróżki, Barbie, Hugo, Asterix, Batman, Muminki, Tom & Jerry, Tytus, Romek i A'Tomek, Spiderman, Odlotowe agentki, Smerfy, Kajko i Kokosz, Garfield*. Nieco inaczej kształtuje się wybór przez dzieci ulubionego komiksu. Tu niezaprzeczalnie najbardziej lubianymi okazały się Czaro-

¹⁰ B. Żurakowski, op. cit., s. 10.

¹¹ K. Kuliczkowska, op. cit., s. 132.

¹² G. Skotnicka, *Butenko pinxit – znak jakości*, „Guliwer” 1999, nr 4, s. 23.

dziejki *W.I.T.C.H.* (np.: *one są ładne i robią dobre rzeczy; bohaterki Witch są odważne; bo są ciekawe; bo to moja ulubiona bajka; bo mają przygody fajne; bo tam są różne fajne dodatki; bo mówią fajne zaklęcia i można fajnie się bawić*). Drugim ulubionym komiksem jest *Kaczor Donald* (np.: *bo jest zabawny; bo jest bardzo śmieszny; bo jest śmieszny i zawsze można się śmiać z nim; bo bardzo lubię jego przygody; bo jest bardzo śmieszny i ma dużo przygód; bo jest śmieszny i robi różne śmieszne rzeczy; bo jest tam dużo zagadek; bo tam jest dużo do czytania*). Na trzecim miejscu uplasował się *Power Rangers* (np.: *dlatego, że tam są fajne przygody; bo pomagają innym i fajnie walczą; bo tam są fajne maski; bo tam walczą, a ja to lubię; bo tam jest plakat, a ja zbieram plakaty z „Power Rangers”; bo jest też taka sama bajka w telewizji; bo są fajni bohaterowie; bo mają takie pomysły, że nawet można się bać, ale dobrze się kończy*).

Na kolejnych miejscach znajdują się *Scoby-Doo!* (np.: *bo ma fajne naklejki; bo jest śmieszny; bo są ładne obrazki; bo oni tam tropią duchy i są też straszne historie; bo to jest moja ulubiona bajka, tam są duchy i zagadki; bo tam są różne potwory i straszdyła i jest superowa*) oraz *120 przygód Koziółka Matolka* (np.: *bo ma zawsze ciekawe przygody; bo on jest taki fajny i ma różne przygody; bo ma takie śmieszne przygody; no bo jest fajny, superowy*). Taka orientacja we współczesnych utworach komiksowych wynika prawdopodobnie z faktu, iż dzieci posiadają je w domowych bibliotekach (83% wskazań).

Pośrednikiem w kontakcie z komiksem są w środowisku rodzinnym rodzice, najczęściej mama lub starsze rodzeństwo. Z rozmowy z dziećmi wynika, że wiele z nich (36,5%) samodzielnie ogląda komiksy i próbuje je czytać. Oto przykłady komentarzy do tych sytuacji: *próbuję sam, ale częściej mama mi czyta, bo tata długo pracuje; mój brat je czyta i on mnie straszy, to wtedy mama na niego krzyczy; sama, bo tata to mi czytał jak ja nie umiałam jeszcze czytać, a teraz już czytam; ja im ciągle mówię, a oni nie chcą mi czytać, tylko nieraz moja siostra mi czyta; mama mi kupuje, ale nie czyta*.

Jednym z pytań w rozmowie z przedszkolakami było: *Co to jest komiks?* Dzieci swoimi odpowiedziami udowodniły, że nie tylko rozpoznają ten gatunek, potrafią podać jego przykłady, ale umieją również wskazać jego charakterystyczne cechy. Opisując komiks, dzieci zwracały bowiem uwagę zarówno na dużą liczbę obrazków (100% wskazań), ich barwność, podział na kadry, jak i na tekst (85% wskazań) zamieszczony „w dymkach”. Oto przykłady dziecięcych definicji: *to taka gazeta, ona ma dużo obrazków takich w kwadratach i z buzi wystaje chmurka i tam pisze, co ktoś chce powiedzieć; to taka książka, w której są obrazki kolorowe, śmieszne i takie chmurki wychodzą z buzi jak mówią; jest to taka gazetka, w której są obrazki i do czytania; to takie książeczki, ale takie inne, gdzie jest dużo obrazków i mało pisania; to taka gazeta albo książeczka. Można oglądać, bo tam są takie małe obrazki i jest ich dużo. I tam są takie chmurki i tam pisze, co oni robią i co mówią*.

Ostatnim elementem badania było narysowanie własnego komiksu. Dzieci chętnie podjęły się tego zadania. Jednak pomimo, że wcześniej potrafiły wskazać jego cechy i podać tytuły, to praca ta okazała się zadaniem trudnym. Tematy czerpały z własnej wyobraźni, prawdziwych zdarzeń, znanych im bajek filmowych lub książkowych. 48,1% prac nie miało jednak nic wspólnego z komiksem. Dzieci przerysowywały bowiem obrazki z komiksów, które są w przedszkolu, zamieszczając jeden obrazek na jednej stronie, tworzyły historyjki obrazkowe bez podpisów i „dymków”. 17% dziecięcych komiksów było częściowo zgodnych z tą formą – często były to albo pojedyncze obrazki z „dymkami”, albo cykle obrazków (6–8) bez części słownej. Tylko 34,9% prac utrzymanych było w konwencji komiksu, a więc łączących obraz ze słowem. Pierwszą czynnością, jaką dzieci wykonały własnoręcznie lub z pomocą osoby dorosłej, było podzielenie kartki na kilka kwadratów. Pamiętały o umieszczeniu w odpowiednich miejscach „dymków”, samodzielnie układały dialogi

