



Aleksandra Suchańska

[orcid.org/0000-0003-1974-3480](https://orcid.org/0000-0003-1974-3480)

e-mail: [a.suchanska2@student.uw.edu.pl](mailto:a.suchanska2@student.uw.edu.pl)

Uniwersytet Warszawski

## Kreacje bohaterów w komiksie edukacyjnym dla dzieci a identyfikacja i przekaz wiedzy

### Creations of Characters in Educational Comics for Children Versus Identification and Transmission of Knowledge

#### KEYWORDS ABSTRACT

hero, comics,  
children's literature,  
education,  
identification,  
cartoon

The educational comic book is a popular artistic genre in children's culture: its power of communication and impact lies in the correlation of the verbal and visual layers (iconotextuality). However, not only images and text have a fundamental impact on the reception of the medium: the key element for each comic book is the hero (see Toeplitz, 1985), who, combined with its cartoony character, makes identification easier for young readers. The aim of this article is to examine the relationship between the character of the hero and the transfer of knowledge and identification with the protagonists. The adopted classification is to distinguish four types of heroes present in comic books for young audiences: child, adult, animal and fantastic creature. The analysis showed that the protagonists are constructed in such a way as to reduce the distance between the reader and the book, and this makes it easier for the young readers to identify with the characters. The creations of the characters significantly influence the reader's way of reading and emotions, therefore providing an opportunity to address a variety of topics and convey complex content.

## SŁOWA KLUCZE ABSTRAKT

bohater, komiks,  
literatura dziecięca,  
edukacja,  
identyfikacja,  
cartoon

Komiks edukacyjny jest popularnym gatunkiem artystycznym w kulturze dziecięcej, jego siła przekazu i oddziaływania tkwi w korelacji między warstwą werbalną i wizualną (ikonotekstowość). Jednakże nie tylko obraz i tekst mają decydujący wpływ na odbiór wspomnianego medium. Elementem kluczowym dla każdego komiksu jest bowiem postać bohatera (zob. Toeplitz, 1985), która w połączeniu z cartoonowością wpływa na ułatwienie identyfikacji młodym czytelnikom. Celem niniejszego artykułu jest zbadanie relacji pomiędzy postacią bohatera a przekazem wiedzy i utożsamieniem się z protagonistami. Klasyfikacja, która została przyjęta w rozważaniach, polega na wyróżnieniu czterech typów bohaterów obecnych w komiksach edukacyjnych dla młodych odbiorców: dziecięcego, dorosłego, zwierzęcego i fantastycznego. Analiza wykazała, że protagoniści są konstruowani w taki sposób, aby zmniejszyć dystans pomiędzy czytelnikiem a książką, a tym samym ułatwić młodemu odbiorcy identyfikowanie się z bohaterami. Kreacje postaci w znaczący sposób wpływają na proces lektury i emocje czytelnika, a tym samym dają możliwość poruszania różnych tematów i przekazywania skomplikowanych treści.

## Wstęp

Komiks to obrazkowa opowieść narracyjna, która za pomocą sekwencji obrazów – najczęściej ujmowanych w kadry, czyli mniejsze jednostki wydzielone wizualnie – prezentuje historię. Warstwa werbalna – drugorzędna wobec obrazu – w narracji komiksowej składa się zazwyczaj z komentarza narratora, wypowiedzi bohaterów (często umieszczonych w dymkach) oraz onomatopei (Szyłak, 2013, s. 147–148). Komiks podobnie jak książka obrazkowa ma charakter ikonotekstowy, czyli jest komunikatem – składającym się zarówno z warstwy werbalnej, jak i wizualnej – odczytywanym w akcie lektury (Hallberg, 2017, s. 52), można się również spotkać z komiksami beztekstowymi (Szyłak, 2013, s. 148).

Badania komiksów w Polsce stają się coraz popularniejsze (zob. m.in. Szyłak, 2000, 2013; Birek, 2014; Toeplitz, 1985), jednakże zainteresowania badaczy nieczęsto skłaniają się ku komiksom dziecięcym (Birek, 2014, s. 149; Tałuć, 2017, s. 255–257). Tworzy dla najmłodszych często oprócz waloru ludycznego koncentrują się na edukacji młodych odbiorców (zob. m.in. Samojlik, 2017, 2019; Flood, 2019).

Celem niniejszego artykułu jest analiza komiksów oraz literatury przedmiotu, wskazującej na kształtowanie relacji pomiędzy postacią bohatera komiksu a przekazem wiedzy, a także utożsamieniem się dzieci z protagonistami. Dla moich rozważań kluczowe jest wyróżnienie czterech typów bohaterów występujących w komiksach

edukacyjnych dla dzieci, które scharakteryzuję i zinterpretuję w świetle realizacji celu edukacyjnego omawianych przez mnie książek. Zamierzenia edukacyjne odgrywają istotną rolę zarówno w aspekcie psychologicznym, wpływając na emocje, jak i wychowawczym, kształtując postawy.

## Bohater w komiksie

Jak stwierdza Krzysztof Teodor Toeplitz, „nieodzownym warunkiem jego [komiksu A.S.] zaistnienia jest stała postać bohatera” (1985, s. 54). To spostrzeżenie jest istotne, gdyż autor zwraca uwagę, że postać bohatera znacząco wpływa na naturę komiksu i jego budowę.

Kreacja bohatera prowadzi również do tak znaczących efektów, jak zainteresowanie czytelnika, wzbudzenie jego sympatii lub antypatii do głównej postaci, a także – co wydaje się kluczowe – umożliwia identyfikację z protagonistą (McCloud, 2015, s. 42). Tendencja ta nie zmienia się także w przypadku komiksu kierowanego do młodego odbiorcy, a moim zdaniem jest jeszcze ważniejsza, ponieważ dziecięca percepcja lektur opiera się w dużej mierze na emocjach i utożsamieniu z bohaterami (Michułka i Gregorowicz, 2018, s. 46–47, 52). Zjawisko identyfikacji może być szczególnie istotne w przypadku literatury, której założeniem jest edukacja, ponieważ nauka oparta jest w dużej mierze na naśladowaniu.

W komiksie postaci kreowane są na dwa sposoby: przez warstwę werbalną oraz wizualną, które – co ważne – pozostają w ciągłej zależności. Jest to inny sposób kreacji bohatera niż w przypadku tradycyjnej literatury, w której czytelnik „spotyka się” z nim za sprawą samego tekstu, ponieważ publikacje pozbawione są zazwyczaj ilustracji.

Odbiór postaci w znacznej mierze zależy od sposobu przedstawienia wizualnego i stylu, w jakim została narysowana. Odnosząc się do podstawowego podziału, bohaterowie mogą być ukazywani w sposób bardziej lub mniej realistyczny, jednak zazwyczaj w przypadku medium komiksowego powszechne jest zjawisko uproszczenia obrazu. Scott McCloud nazywa taki styl rysunku cartoonem i widzi w nim jeden z walorów wpływających pozytywnie na zaangażowanie odbiorców (2015, s. 21, 35–37). Charakteryzując naturę komiksowych obrazków, zwraca uwagę przede wszystkim na uproszczone przedstawienie postaci. Bohater, który nie będzie posiadał cech szczególnych znacznie odróżniających go od reszty, nie reprezentuje jedynie siebie, ale staje się ikoną. Taki zabieg w konsekwencji ułatwia utożsamienie czytelnika z bohaterem: im wygląd postaci jest bardziej uproszczony, tym bardziej staje się ona „przezroczysta” (McCloud, 2015, s. 30–31).

Drugim elementem, który wpływa na percepcję prezentowanego bohatera, jest jego ukształtowanie przez warstwę werbalną: narracyjny komentarz słowny, dialogi oraz – mniej istotne z tego punktu widzenia – onomatopaje.

Każdy komentarz narracyjny dystansuje czytelnika od komiksu, ponieważ narrator dokonuje pewnej interpretacji świata ukazanego w utworze. Jerzy Szyłak (2000, s. 92), używając terminologii Borisa Uspienskiego, odbiera komentarz narracyjny jako zewnętrzny punkt widzenia. Wypowiedź narratora może wydawać się wymodelowana, nie jest bowiem żywym dialogiem, lecz opisem wydarzenia lub postaci. Odczucia czytelnika – jego sympatie i antypatie – są budowane zatem w dużej mierze przez wypowiedź narratora. Narracja pierwszoosobowa w komiksie może być oparta tylko na monologach czy dialogach protagonisty: wtedy jest bliższa wewnętrznemu punktowi widzenia, bohater–narrator narzuca w nim swoją opinię na temat wydarzeń, w których bierze udział. Takie zaprezentowanie postaci zachęca do przyjęcia jej punktu widzenia, a także ułatwia utożsamienie się z nią. Inaczej działa narracja trzecioosobowa pozwalająca na opisowe przedstawienie informacji na temat bohatera i świata przedstawionego, która okazuje się wartościowa zwłaszcza w przekazywaniu treści edukacyjnych. Komentarz słowny w tym wypadku dąży do zobiektywizowania treści i jest przejawem informatywnej funkcji języka. Z takim zastosowaniem wypowiedzi narratora można się spotkać w komiksach z serii „Naukomiks”, np. w *Rekinach* Joego Flooda: „Bogata w tlen woda przepływa przez skrzela i tlen zostaje wchłonięty do układu krwionośnego rekina” (2019, s. 23).

W odróżnieniu od komentarza słownego dialogi w komiksie zawierają natomiast myśli bohaterów przekazane bezpośrednio. Czytelnik w takim wypadku może samodzielnie wyrobić sobie zdanie na temat postaci: tego, czy jest ona sympatyczna, zabawna, dobra lub zła. Wiąże się to ściśle z wyciąganiem wniosków na temat bohatera na podstawie jego wypowiedzi oraz działań i w konsekwencji ułatwia identyfikację z protagonistami.

## Bohater dziecięcy

Bohaterowie dziecięcy często pojawiają się w książkach dla młodych odbiorców, zwykle to właśnie rówieśnik czytelnika staje się protagonistą i opowiada swoją historię tak, jakby zwracał się do przyjaciela, którym jest wirtualny odbiorca. Taki zabieg jest istotny, ponieważ zmniejsza dystans pomiędzy czytelnikiem a książką, dzięki czemu przyswajanie treści jest łatwiejsze.

Jak wskazywała Zofia Zasacka (2015, s. 38–39), jednym z czynników wpływających na ocenę książki jako nudnej jest postrzeganie jej przez czytelnika jako odległej, niezrozumiałej. Przyczyny tego to np. duży upływ czasu pomiędzy publikacją a lekturą

i powiązane z tym nagromadzenie archaizmów (2015, s. 38). Wydaje mi się, że książka może być także postrzegana jako odległa, gdy młody czytelnik spotyka się z nieciekawą, mało wiarygodną kreacją bohatera, która nie wzbudza ani sympatii, ani empatii, lecz raczej irytację. Bohater – jako kluczowa postać w komiksie – w znaczący sposób wpływa na zaangażowanie czytelników (czy też jego brak). Publikacja, która posiada walory edukacyjne, ale nie prezentuje interesujących bohaterów, może zostać odrzucona przez młodego odbiorcę właśnie ze względu na odpychającą kreację protagonisty.

Niwelowanie dystansu pomiędzy czytelnikiem a książką umożliwia właśnie obecność bohatera dziecięcego. Postacie te posługują się bowiem językiem potocznym, znanym młodemu odbiorcy, jak w przypadku *Na ratunek Mateczce Ziemi*: „Przecież to bez sensu, zatruwać planetę, na której wszyscy żyjemy” (Samojlik, 2019, s. 12). Często prosty język jest stosowany także przez postacie dorosłe, gdy tłumaczą coś tym dziecięcym, jak w przypadku komiksu *Róża, a co chcesz wiedzieć?* np. „Komputery podłączone do Internetu muszą się rozpoznawać. Robią to za pomocą specjalnych imion, które tak naprawdę są numerami. Nazywamy je numerami IP” (Kurasiński i in., 2019, s. 39). Taki zabieg pomaga w lepszym rozumieniu przekazu i treści naukowych, ponieważ żargon akademicki mógłby być zawiły, a dla dziecięcych czytelników potoczny, zrozumiały język jest zaletą pozwalającą na lepsze przyswojenie treści (Zasacka, 2015, s. 38–39). Nie oznacza to jednak, że komiks jako medium edukacyjne musi dążyć do uproszczenia i unikania terminów specjalistycznych, które często są wyjaśniane w zawartym na końcu publikacji słowniku czy przypisach (zob. m.in. Reed i Flood, 2018, s. 122–123), czasami pojawiają się również w tekście głównym: „Skały metamorficzne powstają pod ziemią pod wpływem wysokiej temperatury i ciśnienia innych skał” (Reed i Flood, 2018, s. 22).

Ciekawym bohaterem dziecięcym jest tytułowa protagonistka książki *Róża, a co chcesz wiedzieć?* (Kurasiński i in., 2019). Komiks prezentuje bowiem informacje na temat programowania i technologii, które stereotypowo kojarzą się jako materia chłopięca czy też męska. Omawiana publikacja zaprzecza temu punktowi widzenia, ponieważ dla Róży świat wirtualny i sztuczna inteligencja są tematami wartymi uwagi. Taki zabieg może pozwolić czytelniczkom, które w swoim otoczeniu spotykają się z segregacją zainteresowań ze względu na płeć, na zwiększenie pewności siebie i podążanie za swoimi marzeniami.

Komiksowi bohaterowie dziecięcy pozwalają ukazać, że dzieci mogą być aktywne, a nie pasywne, a tym samym protagoniści zachęcają czytelników do podobnego zachowania. Z takim przedstawieniem można spotkać się w komiksie *Na ratunek Mateczce Ziemi* Samojlika, w którym autor ukazał głównie postacie dziecięce dbające o planetę i propagujące postawę służącą jej ochronie (Samojlik, 2019).

Jak zauważa Katarzyna Tałuc (2017, s. 265–267), komiksy Samojlika pełnią funkcję dydaktyczno-wychowawczą, tak samo jest w przypadku *Na ratunek Mateczce Ziemi*

(Samojlik, 2019), ponieważ autor za pomocą bohaterów dziecięcych prezentuje bowiem czytelnikom zachowania, które pozytywnie mogą wpłynąć na stan planety. Celem takiej kreacji jest zatem identyfikacja czytelników z bohaterami, tak aby dzieci, zobaczywszy postawy rówieśników ukazanych w komiksie, realizowały je we własnym życiu. Warto dodać, że postacie dziecięce są pełne energii i mają wiele pomysłów oraz chętnie dyskutują również z dorosłymi, aby przekazać im własne racje. Jest to pozytywny przekaz dla odbiorcy, ponieważ obserwuje on działania godne naśladowania i zachęcające go do przyjmowania aktywnej postawy.

Kreacja wizualna bohaterów komiksu *Na ratunek Mateczce Ziemi* Samojlika jest uproszczona, wszystkie postacie dziecięce są do siebie podobne (2019). Mają długie i szczupłe nogi oraz okrągłe twarze, dziewczynki mają duże oczy, chłopcy zaś kropki w ich miejscu. Cechy, które pozwalają odróżnić postaci od siebie, to ubrania i fryzury, można więc uznać to za styl cartoonu opisany przez McClouda (2015, s. 30–31). Postacie są przedstawione w uproszczony sposób, co umożliwia czytelnikowi łatwiejszą identyfikację z nimi, prowadzi bowiem do myśli, że każde dziecko mogłoby być bohaterem komiksu i wszyscy odbiorcy mogą podjąć działania ukazane w komiksowej narracji. Uwidacznia się zatem ważny element charakterystyczny ikonotekstowej formy komiksu – synergia dwóch warstw (werbalnej i wizualnej) pozwala na pełne odczytanie prezentowanych treści.

Bohaterowie dziecięcy dają wiele możliwości w przekazywaniu wiedzy młodym odbiorcom, ponieważ zmniejszają dystans pomiędzy książką a czytelnikiem. Co ważne, postacie dziecięce, podobnie jak dzieci realne, zadają wiele pytań (Redyk, 2008, s. 87–88), które mogą stać się punktem wyjścia do wyjaśniania różnorodnych kwestii.

## Bohater dorosły

W komiksach edukacyjnych osoby dorosłe mogą być jedynymi postaciami – choćby wtedy, gdy stają się protagonistami historii, jak w przypadku *Reformatora* (Rzecznik i Nowacki, 2017), w którym tytułowym bohaterem i narratorem jest Marcin Luter opowiadający o swoim życiu. Natomiast w publikacjach, w których to dzieci są głównymi bohaterami, dorosły zazwyczaj jest rodzicem, opiekunem lub nauczycielem, natomiast rzadziej może być przeciwnikiem prezentowanym w opozycji do dzieci (zob. m.in. Kurasiński i in., 2019).

Postać dorosłego jest interesująca z punktu widzenia przekazywania treści edukacyjnych przez komiks, ponieważ może być on uznawany za autorytet w danej dziedzinie i towarzyszyć dzieciom w zdobywaniu nowych informacji, a także zachęcać ich do aktywności.

Dorosły jako mentor wprowadza bohaterów dziecięcych w życie i przekazuje im swoją wiedzę: z taką konstrukcją postaci można spotkać się w komiksie *Róża, a co chcesz wiedzieć?* (Kurasiński i in., 2019, s. 65-66), którego główną bohaterką jest Róża – dziewczynka zdobywająca wiedzę na temat technologii i programowania. W tym wypadku to właśnie rodzice są ważnymi postaciami, przekazują oni bowiem dziewczynce nowe informacje dotyczące funkcjonowania mediów społecznościowych i korzystania z nich w odpowiedzialny sposób.

Warto także przyjrzeć się wycinkowi fabuły komiksowej, który zarysowuje funkcje bohatera dorosłego. Róża za sprawą jednego z serwisów społecznościowych nawiązała kontakt z użytkowniczką o nazwie Klara99 i wysyłała jej śmieszne filmiki. Gdy rodzice dowiedzieli się o tym, że ich córka wysyła zdjęcia i nagrania obcej osobie, zaniepokoiili się i wytłumaczyli dziewczynce, że w Internecie czyhać może na nią wiele niebezpieczeństw. Jak mówi tata Róży, „czasami niestety są też takie [osoby A.S.], które mogą mieć złe intencje. Nie wiesz, kim tak naprawdę jest ta Klara99. To może być dorosła kobieta albo nawet dorosły mężczyzna” (Kurasiński i in., 2019, s. 52).

W analizowanym komiksie dorośli zostali przedstawieni jako postacie przekazujące wartości i próbujące chronić dzieci przed niebezpieczeństwami, jakie można spotkać w prawdziwym życiu. Należy wspomnieć, że umiejętności, jakie zdobywa czytelnik opisywanego komiksu, są różnorakie: od wiadomości na temat robotów i sztucznej inteligencji po porady dotyczące programowania własnej gry. Przedstawienie tych informacji staje się łatwiejsze dzięki bohaterom – w tym wypadku to właśnie dorośli są ukazani jako edukatorzy przekazujący fakty czytelnikom.

Taki zamysł komiksu jest wartościowy pod względem uświadamiania młodych czytelników, ponieważ książka odwołuje się do sytuacji z życia codziennego, a zachowanie rodziców Róży może być uznane za wzorcowe. Co ciekawe, komiks porusza problematykę nowej technologii ważnej dla dzieci w XXI w., są one bowiem nią otoczone od najwcześniejszych lat. Często najmłodsi mają zaawansowane umiejętności techniczne, jednak nie znaczy to, że są świadomi wszystkich zagrożeń, jakie można napotkać w Internecie. Poinformowanie o takich zjawiskach jest istotne i – co pokazuje *Róża* – także komiks może być stosowany jako medium do przekazywania treści tego typu.

Bohaterowie dorośli w komiksach umożliwiają przekazanie licznych treści edukacyjnych młodym odbiorcom, w prawdziwym życiu są oni bowiem kojarzeni jako autorytety i wzorce zachowań, i taką rolę przyjmują również często w komiksach, w których stają się mentorami. Dodatkowo dorośli bohaterowie często przyjmują funkcje rodziców czy też opiekunów, co umożliwia wzbudzenie sympatii w młodych czytelnikach.



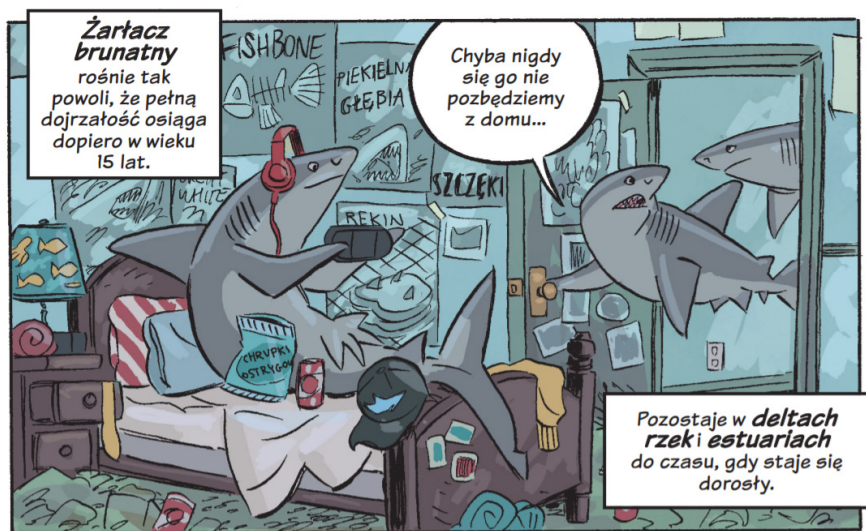
## Bohater zwierzęcy

Warci uwagi są zwierzęcy bohaterowie, ponieważ często występują w komiksach mówiących o przyrodzie, w których właśnie zwierzęta stają się najważniejszymi postaciami (zob. m.in. Samojlik, 2017; Flood, 2019). Mogą być one jedynymi bohaterami, czasami także w opozycji do nich przedstawiony jest człowiek. Istotnym zjawiskiem, jakie można zaobserwować w kreacjach bohaterów zwierzęcych, jest ich antropomorfizacja, przyjmują one bowiem zachowania typowe dla ludzi. Zabieg ten ma z pewnością ułatwić identyfikację czytelnika z bohaterem zwierzęcym, a także wprowadzić akcję poprzez działania i dialogi postaci, które odznaczają się wolą, intencyjnością, aktywnością i porozumiewają się między sobą. Środkiem artystycznym, na którym chcę skupić uwagę, jest kreowanie bohaterów zwierzęcych jako postaci w wieku dziecięcym, co jeszcze silniej stymuluje zmniejszenie dystansu pomiędzy młodym odbiorcą a komiksem.

Taki zabieg wykorzystał Samojlik w komiksie *Ryjówka przeznaczenia* (2017). Zwierzęta są zantropomorfizowane i zachowują się podobnie jak dzieci. Na jednej z plansz przedstawione zostały ryjówki uczęszczające na zajęcia prowadzone przez Sorka (2017, s. 19). Małe zwierzątka żegnają się ze swoim nauczycielem: wychowawca zwraca się do kończących zajęcia uczniów: „maluchy”, a potem wita starsze ryjówki, nazywając je „starszakami”. Główny bohater, Dobrzyk, zachowuje się podobnie jak dziecko, ekspresyjnie wyraża swoje zadowolenie, wykrzykując „Juhu” i „Łaaa” (2017, s. 19). Takie przedstawienie postaci pozwala na zainteresowanie odbiorcy jego historią, a także przekazanie treści edukacyjnych, które są bezpośrednio wplecione w dialogi bohaterów: „M-m-my, rohatynice, zjadamy martwe drewno” (2017, s. 48). Młodzi czytelnicy, którzy zapałają sympatią do zwierząt w wieku dziecięcym, będą chętniej śledzić ich historię, a także będą miały możliwość zaobserwować zagrożenia, jakie czyhają na ryjówki (np. utknięcie w plastikowej butelce) oraz dowiedzą się, jak zminimalizować szkodliwy wpływ człowieka na lasy.

Na jednym z kadrów komiksu *Rekiny* Flooda w ciekawy sposób został zantropomorfizowany żarłacz brunatny (rys. 1) (2019, s. 71). Rekin został ukazany jako nastolatek, który w swoim pokoju słucha muzyki (a może gra na konsoli?). Pomieszczenie można opisać jako stereotypowe dla piętnastolatka, choć dominują rekinie motywy: na ścianach znajdują się plakaty filmowe (np. *Szczęki*, *Piekielna głębia*), w pokoju panuje bałagan, a „nastolatek” je chrupki ostrygowe. Rodzice żarłacza narzekają, mówiąc: „Chyba nigdy się go nie pozbędziemy z domu...” (Flood, 2019, s. 71). Głównym celem informacyjnym tego kadru było przedstawienie wieku, w którym żarłacz brunatny osiąga dojrzałość – aby przybliżyć to młodym odbiorcom, autor zdecydował się na ich antropomorfizację i porównanie do nastolatka, który swoim zachowaniem potrafi denerwować rodziców.





Rys. 1. Kadr z komiksu *Rekiny* (Flood, 2019, s. 71).

Zabieg ten ma też inny cel, wpisujący się w ideę książki, a mianowicie zmianę nastawienia czytelnika do rekinów i ukazanie ich jako zwierząt, których głównym zajęciem wcale nie jest atakowanie człowieka. Na łamach komiksu można bowiem spotkać się ze wzmiankami, że negatywne stereotypy na temat rekinów mogą brać się z filmów takich jak *Szczęki* czy też przesadzonych doniesień medialnych, ukazujących te zwierzęta jako krwiożercze i niebezpieczne (Flood, 2019, s. 9–10).

Jest to inne przedstawienie niż w *Ryjówce przeznaczenia*, bo w przypadku komiksu Samojlika z głównymi bohaterami czytelnik zapoznaje się już na początku książki, natomiast w *Rekinach* dominują rozbudowane komentarze słowne narratora, a dialogi są ograniczone, nie ma też jednego głównego bohatera czy grupy protagonistów. Bohaterem kolektywnym stają się różne gatunki rekinów, których przedstawiciele czasami są antropomorfizowani (Flood, 2019, s. 26, 32). To, że nie wszystkie zwierzęta mają cechy ludzkie, jest ciekawym zjawiskiem, zazwyczaj bowiem można spotkać się z powszechną antropomorfizacją wszystkich bohaterów zwierzęcych w komiksie. W *Rekinach* – gdy warstwa werbalna przekazuje fakty na ich temat, np. „Żarłacz biały może pokonywać bardzo duże odległości w otwartych wodach oceanu” (Flood, 2019, s. 9–10) – często zwierzęta przedstawione na rysunkach nie są antropomorfizowane. Moim zdaniem zabieg taki pomaga w przekazaniu treści w sposób bardziej obiektywny, ponieważ rekin może reprezentować w ten sposób cały gatunek.

Bohaterowie zwierzęcy, którzy bardzo często przedstawiani są w komiksach jako postacie w wieku dziecięcym, znacznie zmniejszają dystans pomiędzy książką a czytelnikiem. Ich obecność ma jednak dodatkową zaletę, jaką jest możliwość przekazania treści związanych przede wszystkim z przyrodą, a nie tylko z kulturą (powiązana głównie z postaciami dziecięcymi czy dorosłymi). Wykorzystywanie zwierząt przez autorów komiksowych pozwala również na bliższe zapoznanie się z konkretnym gatunkiem i wzbudzenie wobec niego szacunku czy też sympatii, aby czytelnicy nie szkodzili zwierzętom w życiu realnym.

## Bohater fantastyczny

Ostatnim typem, na jaki zwrócę uwagę, jest bohater fantastyczny. Postacie fantastyczne podlegają podobnym przeobrażeniom jak zwierzęce, a więc często przedstawiane są jako zantropomorfizowani bohaterowie w wieku dziecięcym. Tego rodzaju protagonistów spotkać można w komiksach takich jak *Między dniem a snem w Wilanowie* (Karska i Kielbus, 2010).

Głównym bohaterem pierwszej części jest opiekun Muzeum Pałacu w Wilanowie Genilisek przybywający do rezydencji królewskiej z krainy Zeen, w której mieszkają genilisowie loci (od łac. *genius loci*, czyli duch ochronny miejsca). Protagonista przedstawiony został jako dziecko, jest niedoświadczony: „Jak się tą rezydencją skutecznie zaopiekować, skoro w najprostszych sprawach nie wiem, jak się zachować” (2010, s. 21). To, że Genilisek jest bohaterem z porządku fantastycznego, potwierdzają także jego nadnaturalne moce, takie jak niewidzialność, umiejętność latania oraz zdolność przybrania ludzkiej formy dziecka.

Przedstawienie wizualne Geniliska wskazuje na to, że bohater jest postacią fantastyczną. Posiada on skrzydła i unosi się w powietrzu. Ma też spiczaste uszy, co przypomina elfy, a na czole opaskę – te elementy mogą się wydawać mało istotnymi detalami, ale są tak samo ważnym wyznacznikiem jego fantastycznej tożsamości, jak skrzydła, ponieważ wszyscy genilisowie z krainy Zeen posiadają takie atrybuty (Karska i Kielbus, 2010, s. 26). W postaci Geniliska ciekawe jest także jego imię, które przyjmuje formę zdrobnienia. Zdrobnieniami często zwracają się do dzieci dorośli, aby zmniejszyć dystans, a także wyrazić swój emocjonalny stosunek do niedorosłych (Gałczyńska, 2008), w komiksie zabieg ten podkreśla zaś dziecięcą tożsamość fantastycznego bohatera.

Genilisek nie jest jedyną niezwykłą postacią, z jaką młody czytelnik może spotkać się na łamach komiksu, pojawiają się także ożywione putta, drzewa czy rzeźba chłopca z łabędziem. Cały świat przedstawiony komiksu jest przepelniony fantazją i tacy są również jego bohaterowie. Dzięki ukazaniu protagonisty w wieku dziecięcym

identyfikacja z bohaterem podczas lektury jest łatwiejsza. Odwołanie się do scenariusza fantastycznej opowieści przygodowej w komiksie skierowanym do niedorosłego odbiorcy jest ważne także z punktu widzenia zainteresowań czytelniczych dzieci i młodzieży. Fantastyka przygodowa jest bowiem gatunkiem najczęściej wybieranym przez młodych odbiorców (Zasacka, 2014, s. 89–92).

Komiks *Między dniem a snem* posiada warte uwagi walory edukacyjne, istotnym elementem okazuje się warstwa wizualna, która w sposób realistyczny przedstawi Muzeum Pałacu w Wilanowie, ogrody i liczne rzeźby, które można tam zobaczyć. Latająca postać Geniliska, który jako *genius loci* opiekuje się rezydencją, pozwala na zaprezentowanie młodemu odbiorcy bogato zdobionych komnat, a tym samym zachęcenie go do wizyty w dawnej posiadłości królewskiej.

Jak już wspomniałam, bohaterowie fantastyczni, podobnie jak ci zwierzęcy, ukazywani są często w wieku dziecięcym, pozwalają zatem na zmniejszenie dystansu pomiędzy książką a czytelnikiem. Przekaz edukacyjny dzięki takim postaciom może być bardziej wyspecjalizowany, ponieważ występują oni w niezwykłych rolach i mają możliwość przedstawienia miejsc, które przy zachowaniu konwencji realistycznej byłyby trudne do ukazania.

## Podsumowanie

Jak wykazuje analiza, kreacja bohaterów ma duże znaczenie dla przekazywania wiedzy młodym odbiorcom. Bohater jest istotny dla komiksu jako gatunku artystycznego (Toeplitz, 1985, s. 54), także w jego realizacjach kierowanych do młodego odbiorcy, wiarygodna kreacja postaci rzutuje bowiem pozytywnie na odczucia lekturowe. Kreacja bohatera staje się także kluczowa w postrzeganiu komiksu jako medium edukacyjnego, zazwyczaj to właśnie jeden bohater lub ich grupa przekazuje informacje czytelnikom. Typy bohaterów, z jakimi można się spotkać w komiksach dla młodych odbiorców, to: bohater dziecięcy, dorosły, zwierzęcy oraz fantastyczny. Każdy z nich inaczej wpływa na proces lektury i postrzegania prezentowanych treści przez odbiorcę, łączy ich jednak podobna konstrukcja, która ma ułatwić identyfikację czytelnikowi, a także przyswojenie treści prezentowanych na łamach komiksu. Postacie ludzkie są przydatne w kształtowaniu postawy dialogu pomiędzy dorosłymi a dziećmi i traktowaniu tematów codziennych. Zwierzęcy protagoniści okazują się cenni przy poruszaniu treści związanych z przyrodą i kształtowaniu postawy szacunku wobec środowiska naturalnego. Postacie fantastyczne pozwalają zaś na podjęcie tematów w konwencji nierealistycznej, która może wpłynąć na pobudzenie wyobraźni u młodych czytelników. W warstwie wizualnej ważny jest uproszczony rysunek, zwany przez McClouda cartoonem, służy bowiem łatwiejszemu utożsamieniu się

z bohaterem (2015, s. 30–31), natomiast przedstawienie historii z punktu widzenia głównych bohaterów przez komunikaty słowne daje możliwość zaangażowania się w przygodę przeżywaną przez protagonistów.

## Bibliografia

- Birek, W. (2014). *Z teorii i praktyki komiksu*. Centrala Mądre Komiksy.
- Flood, J. (2019). *Rekiny. Najlepsi myśliwi w przyrodzie*. Nasza Księgarnia.
- Gałczyńska, A. (2008). Słownictwo tekstów kierowanych do dzieci – zdrobnienia i spieszczenia. *Annales Academiae Paedagogicae Cracoviensis. Studia Linguistica*, 4, 76–83.
- Hallberg, K. (2017). Literaturoznawstwo a badania nad książką obrazkową (H. Dymel-Trzebiatowska, tłum.). W: M. Cackowska, H. Dymel-Trzebiatowska i J. Szyłak (red.), *Książka obrazkowa. Wprowadzenie* (s. 49–56). Instytut Kultury Popularnej.
- Karska, E. i Kiełbus, S. (2010). *Między dniem a snem w Wilanowie. Część pierwsza*. MAAR Marzena J. Bachan.
- Kurasiniński, A., Kucharska, N., Kulesza, R., Langa, S., Leśniakiewicz, D. i Pełka, P. (2019). *Róża, a co chcesz wiedzieć? Komiks edukacyjny o technologiach dla dzieci*. Helion.
- McCloud, S. (2015). *Zrozumieć komiks* (M. Błażejczyk, tłum.). Kultura Gniewu.
- Michułka, D. i Gregorowicz, Ł. (2018). Czytanie pamięci – doświadczenie – emocje. Narracje literackie dla młodego czytelnika – teoria i praktyka odbioru (Rutka Joanny Fabickiej). *Polonistyka. Innowacje*, 7, 41–58. <https://doi.org/10.14746/pi.2018.7.4>
- Redyk, M. (2008). Edukacyjna wartość pytań dzieci w wieku wczesnoszkolnym. *Forum Dydaktyczne: Przeszłość, Teraźniejszość, Przyszłość*, 3/4, 84–98.
- Reed, M. i Flood, J. (2018). *Dinozaury. Skamieliny i pióra*. Nasza Księgarnia.
- Rzeczniak, M. i Nowacki, P. (2017). *Reformator*. Widnokrąg.
- Samojlik, T. (2017). *Ryjówka przeznaczenia*. Kultura Gniewu.
- Samojlik, T. (2019). *Na ratunek mateczce Ziemi*. Związek Gmin Regionu Puszczy Białowieskiej.
- Szyłak, J. (2000). *Poetyka komiksu. Warstwa ikoniczna i językowa*. Słowo/Obraz Terytoria.
- Szyłak, J. (2013). *Komiks w szponach miernoty*. Timof i Cisi Wspólnicy.
- Tałuć, K. (2017). Komiks polski dla młodego odbiorcy – tendencje, tematy, wydawcy. W: K. Tałuć (red.), *Literatura dla dzieci i młodzieży*, t. 5 (s. 254–286). Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.
- Toeplitz, K.T. (1985). *Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego*. Czytelnik.
- Zasacka, Z. (2014). *Czytelnictwo dzieci i młodzieży*. Instytut Badań Edukacyjnych.
- Zasacka, Z. (2015). Antynomie szkolnych i pozaszkolnych lektur. *Polonistyka. Innowacje*, 2, 35–50. <https://doi.org/10.14746/pi.2015.1.2.3>