

Ilona Copik
Uniwersytet Śląski

Historia z komiksem! – o edukacyjnych walorach komiksu jako medium

History with Cartoons! – the Educational Potential of Comic Strips as a Medium

STRESZCZENIE

Celem rozważań w artykule jest analiza narracji historycznych o Gliwicach ujętych w formę gatunkową komiksu oraz przemyślenie ich potencjału edukacyjnego w kontekście budowania antropologicznych więzi młodzieży z miejscem zamieszkania. Tłem refleksji jest rosnąca popularność komiksu historycznego, funkcjonującego współcześnie zarówno jako rodzaj sztuki, jak i narzędzie dydaktyczne. W tym drugim przypadku bywa on wykorzystywany w celu autopromocji lokalnych podmiotów, przykładowo przez samorządy i organizacje pożytku publicznego, usiłujące kreować określony wizerunek miejsca atrakcyjnego turystycznie czy ekonomicznie, ale też, jak postaram się wykazać, służyć może kształceniu głębszej świadomości historycznej, prowadzącej do ustanawiania bardziej złożonych relacji człowieka z miejscem. Celem zastosowania komiksów historycznych w procesie dydaktycznym jest nie tyle przekazywanie faktograficznej wiedzy, co budzenie zainteresowań młodzieży przeszłością miejsca (w tym przypadku miasta o skomplikowanej, wielokulturowej historii) i zachęcenie do poszerzania wiadomości o nim.

SUMMARY

The subject of the article is the examination of the historical narrations about Gliwice which are formed as cartoons and rethinking their educational potential in the anthropological context – creating a bond with a place of residence. The basis of the reflections is the growing contemporary popularity of comic strips which are perceived as a kind of art as well as a didactic method. In this case, cartoons used to be abused for the purposes of the self-promotion of local subjects attempting to create

a specific image of the place which is attractive in terms of tourism or the economy. However, cartoons can be used as method of activating historical interest which is able to create more serious relations to the place. The aim of using historical cartoons in educational processes is not only to derive knowledge from them but, primarily, to arouse an interest in the past of the place among young people, (in this case a place whose history is complicated as a result of its borderland location and can be characterized as multicultural).

SŁOWA KLUCZOWE

komiks, miejsce i przestrzeń, historia lokalna, edukacja medialna, edukacja regionalna

KEYWORDS

cartoons, space and place, local history, media literacy, regional education

Wprowadzenie

Komiks historyczny, w Polsce znany także pod nazwą „powieści graficznej”¹, jest jednym z wielu gatunków popularnego medium, którego cechą rozpoznawczą jest prowadzenie narracji za pośrednictwem, zespolonych w jedno, obrazu i słowa. Na jego treść składa się, najogólniej rzecz ujmując, fabularyzowana rekonstrukcja wydarzeń historycznych, przy czym chodzi tu o przedstawianie za pośrednictwem zwartej narracji rzeczywistych, udokumentowanych faktów z przeszłości i realnie istniejących niegdyś postaci, wykorzystywanie do tego celu źródeł historycznych i wspomnień świadków, ale także przywoływanie dawnych legend i mitów czy też zasłyszanych opowieści². Granice gatunku obejmują więc zarówno utwory wiernie odzwierciedlające przeszłość (tak zwane komiksy źródłowe), jak i dzieła, w których czasy minionie traktowane są tylko jako tło lub pretekst do kreowania postaci i wątków legendarnych lub całkowicie fikcyjnych³.

¹ Termin ten stanowi przekład angielskiego określenia: *graphic novel* i jest wynikiem prób modyfikacji na gruncie polskim pejoratywnego znaczenia przypisywanego wcześniej stosowanemu jako jedyny terminowi: komiks, który kojarzy się z przymiotnikiem: komiczny, a więc śmieszny, błahy. Taka semantyka, zdaniem niektórych badaczy, powoduje dalsze ograniczenia znaczeniowe pojęcia, np. zawęża dynamicznie rozwijające się gatunki komiksu do utworów o tematyce i funkcji kojarzonej z komizmem, zob. B. Kurc, *Komiks. Opowiadanie obrazem*, Łódź 2003, s. 9-10.

² B. Janicki: *Polski komiks historyczny (lata 1920-2010)*, Opole 2010, s. 14-15.

³ Dydaktycy historii: A. Suchoński i M. Bieniek sformułowali definicję komiksu historycznego, uwzględniając jego zawartość fabularną. Podzielili komiksy na trzy kategorie: 1. Komiksy źródłowe; 2. Komiksy historyczne, w których przeszłość stanowi tło do przedstawienia zupełnie fikcyjnych wydarzeń czy postaci; 3. Komiksy, które łączą w sobie cechy dwóch pierwszych kategorii, zob. A. Suchoński, *Komiksy*, w: *Współczesna dydaktyka*

Po okresie recesji, charakteryzującej lata 90. ubiegłego wieku, w ostatniej dekadzie na polskim rynku wydawniczym nastąpiło wyraźne ożywienie zainteresowania tym rodzajem sztuki, uwidaczniają to zwiększające się nakłady kolejnych publikacji. Co charakterystyczne, obok komiksów podejmujących wątki z historii zbiorowej, nawiązujących w swej treści najchętniej albo do najdawniejszej historii Polski (*Strażnicy orlego pióra, Grunwald 1410-2010*), albo do najnowszej – czasów II wojny światowej (*Achtung Zelig! Druga wojna, Westerplatte: Załoga śmierci, Epizody z Auschwitz*) lub okresu dekomunizacji (*Solidarność – 25 lat: Nadzieja zwykłych ludzi, Ksiądz Jerzy Popiełuszko. Cena wolności*), coraz częściej pojawiają się obrazkowe opowieści o tematyce regionalnej. Kolejne polskie miasta dołączają do grona miejscowości promujących się poprzez publikację komiksu historycznego z dziejów lokalnych, należą do nich: Płock (*Tragedya płocka*), Jelenia Góra (*Historyczne podróże po Jeleniej Górze*), Biała Podlaska (*Pamiętamy: Biała Podlaska 1939-1945*), Bydgoszcz (*Zaczarowana altana, Podwórko*), Warszawa (antologie: *Epizody powstania warszawskiego*), Opole (*Tajemnice Opolszczyzny*). Niektóre ze współczesnych komiksów historycznych powielają stosowaną w przeszłości powszechnie strategię opowiadania utrzymaną w duchu podręcznikowej metanarracji (*11/11 Niepodległość*), inne proponują alternatywne wersje dziejów, uruchamiają tryby narracji oddolnej, prowadzonej z punktu widzenia jednostki uwikłanej w dzieje (*Marzi*)⁴. Na dynamicznie rozwijającym się rynku wydawnictw komiksowych charakterystyczne jest to, że inicjatorami nowych tytułów nie są już wyłącznie autorzy czy redaktorzy serii, lecz samorządy, instytucje państwowe i organizacje pozarządowe.

Popularność obrazkowych wizji dziejów wynika, jak można sądzić, z faktu, że dostrzeżono niezwykły potencjał komiksu jako medium nowoczesnego, mogącego zainteresować szerokie grono odbiorców w różnym wieku, doskonale wpisującego się we współczesną kulturę obrazu, przy tym zdolnego realizować cel pragmatyczny jako platforma rozpowszechniania treści o charakterze edukacyjnym. Narracja graficzna operująca rysunkowym schematem daje bowiem nieograniczone wprost możliwości dyktowania określonej wizji historii. W okresie PRL ów komiksowy dydaktyzm wykorzystywany był do forsowania treści agitacyjnych i propagandowych, lansował w społeczeństwie zgodny z polityczną dewizą PZPR obraz przeszłości, w którym świat przedstawiony ukształtowany był w czytelny przekaz, skonstruowany na zasadzie opozycji binarnych: czarne charaktery – Niemcy, przyjaciele – Rosjanie, Zachód – siedlisko zgorzenia,

historii. *Zarys encyklopedyczny dla nauczycieli i studentów*, red. J. Maternicki, Warszawa 2004, s. 147-148; M. Bieniek, *Dydaktyka historii. Wybrane zagadnienia*, Olsztyn 2007, s. 63.

⁴ Szerzej o odrodzeniu komiksu historycznego w pierwszej dekadzie XXI wieku zob.: B. Janicki, *Polski komiks historyczny...*, dz. cyt., s. 80-148.

Wschód – ostoja tradycji, pochwała działania zespołowego, krytyka egocentryzmu itp.⁵ Współcześnie także można rozporządzać komiksem instrumentalnie, podporządkowując go na przykład celom populistycznym – kreowania określonego wizerunku miejsca atrakcyjnego turystycznie, ekonomicznie, logistycznie.

Komiks jako medium

Jaki jest mechanizm działania kolorowych obrazków z dymkami i co sprawia, że uwodzą one czytelników? Analizując opowieści graficzne, zazwyczaj w pierwszym rzędzie koncentrujemy się na warstwie fabularnej, która przebija w strukturze świata przedstawionego. W znakomitej większości utworów stanowią ją awanturnicze przygody. „W komiksie najważniejsza jest opowieść, bieg zdarzeń, przygody bohaterów”⁶ – twierdzi, nie bez racji, znawca tematyki Jerzy Szyłak. Autor ten zauważa także, że narracja prowadzona za pomocą następstwa obrazów

(...) podlega prawom montażu i daje takie same efekty w komiksie i w kinie. Opowieści obrazkowe różnią się jednak od filmów tym, że pokazane w nich zdarzenia nie przemijają w czasie (jak obrazy na ekranie), tylko trwają na stronie gazety, magazynu czy albumu⁷.

Z racji tego, że obraz komiksowy pozostaje na miejscu i czytelnik może oglądać go tak długo, jak zechce, jego kadr może pomieścić także większą niż obraz filmowy ilość informacji. Niezależnie od różnych środków wyrazu, obydwa rodzaje mediów dają podobną sposobność prowadzenia za pośrednictwem „przezroczystej” narracji wartkiej akcji. Możliwość tę komiks potrafi wykorzystać do perfekcji, oferując czytelnikowi najbardziej nieprawdopodobne perypetie.

Do najważniejszych celów realizowanych przez opowieści obrazkowe można zatem zaliczyć: ekscytowanie, bawienie, wzruszanie – słowem: dostarczanie rozrywki odbiorcom. W tym sensie komiks jest typowym reprezentantem mass mediów, wytworem kultury popularnej, nastawionej na widowiskowość i przyjemność. Nieprzypadkowo jego rozwój postępował paralelnie do procesu upowszechniania się prasy i powieści w odcinkach. Stopniowo stał się on synonimem utworu przystępnego w odbiorze, relaksowego i uniwersalnego. Przeniesienie ciężaru narracji z języka na obraz wywołuje ponadto, co zauważyli już krytycy twórczości komiksowej z początku dwudziestego wieku, efekt groteski,

⁵ Zob. tamże, s. 22-40.

⁶ J. Szyłak, *Komiks: świat przerysowany*, Gdańsk 2009, s. 8.

⁷ Tegoż, *Komiks*, Kraków 2000, s. 16.

parodii⁸. Sprawia on, że traktuje się historyjki obrazkowe jako uciészne i farsowe, ale przez to też trywialne, kiczowate i ogólnie – niskiego lotu. Te ostatnie cechy stały się też przyczyną sceptycyzmu artykułowanego przez krytyków sztuki, odmawiających zresztą kolorowym zeszytom wstępu na jej parnas⁹.

Pomijając kwestie kryteriów przynależności do sztuki (bowiem od dawna wiadomo, że komiks może nią być), ze względu na to, że jest on postrzegany jako nieodrodne dziecko współczesnej cywilizacji obrazkowej, pożyteczne wydaje się wniknięcie w samą strukturę tworzącego go obrazu. Po pierwsze więc należy zaznaczyć, że rysunek nie ma właściwości przedstawieniowych. Jerzy Szyłak odmawia nazywania komiksu sztuką mimetyczną, sytuując graficzne historie na antypodach realizmu. Czynności komiksowego twórcy nie sprowadzają się bowiem, zdaniem autora, do rysowania w znaczeniu: odwzorowywania, naśladowania, portretowania rzeczywistości, ale podlegają strategiom przerysowania (przekształcania, deformowania, przestylizowania)¹⁰. Powstaje wizerunek, który wypacza obraz rzeczywisty wskutek selekcji jego komponentów, uwypuklania niektórych detali, umniejszania lub pomijania innych. Efektem działania rysownika jest obraz w szczególny sposób oznakowany, w którym każdy element jest potencjalnym nośnikiem informacji. „Komiks (...) operuje umownym rysunkiem i obrazem rzeczywistości, który nie tyle ją przedstawia, ile oznacza”¹¹ – sądzi Jerzy Szyłak. Podobnie twierdzi Bartosz Kurc: „Rysunek nie jest obrazem świata, lecz jego znakiem, często niosącym w sobie treści wizualnie na nim niewidoczne”¹². Wypowiedzi te charakteryzują komiks jako pozbawiony elementów redundantnych semantycznie, wskazują, że wszystko jest w nim znaczące i podlegać może procesom dekodowania i deszyfracji.

Semantyczna naddeterminacja, jak można sądzić, nie wyklucza możliwych odniesień materiału ikonograficznego do fizycznej rzeczywistości, a komiks nie jest wyłącznie sztuką eskapistyczną. Komentatorzy obrazkowych powieści podkreślają, że awanturnicza, konwencjonalna fabuła często ma tylko pozór zabawy, zaś strategie rysunkowe nie muszą podążać w stronę karykatury. Faktycznie naturą komiksu jest dwoistość. Z jednej strony wciąga on czytelnika wartką akcją, oferując mu atrakcje na poziomie fabuły, z drugiej prowokuje namysł i zachowanie dystansu do ukazanej historyjki. Przywołuje popularne mity i archetypiczne wątki i jednocześnie każe wątpić w ich oryginalność, zdając się na spryt czytelnika zdolnego rozpracować zastosowane

⁸ Tegoż, *Komiks: świat przerysowany...*, dz. cyt., s. 7.

⁹ Zob. Tegoż, *Komiks*, dz. cyt., s. 174-178.

¹⁰ Tegoż, *Komiks; świat przerysowany...*, s. 7.

¹¹ Tamże, s. 35.

¹² B. Kurc, *Komiks...*, s. 88.

aluzje i podteksty¹³. Dualność komiksu ujawnia się w strategiach czytelnicych – można obcować z nim w uproszczonej lekturze, nieco prostodusznie koncentrując się na warstwie zdarzeń, można jednak wziąć komiks pod lupę i podjąć się wysiłku zgłębiania jego potencjalnych znaczeń. Ten drugi sposób odbioru wymaga określonej aktywności, która w przypadku zastosowania komiksu w procesach edukacyjnych będzie miała kluczowe znaczenie.

W przypadku komiksu historycznego sposoby wiązania rysunku komiksowego z rzeczywistością wydają się szczególnie istotne, ponieważ jak nigdzie indziej liczy się w nim rzetelność w odwzorowywaniu scenerii, rekwizytów i detali z przeszłości. Jeśli komiks pragnie być narzędziem dydaktycznym, wspomagającym kształcenie historyczne, bez wątpienia musi odpowiedzialnie odnosić się do materii świata. Istnieje wiele przykładów dzieł spełniających ten ostatni warunek. Problematiczna pozostaje natomiast teoretyczna kwestia specyfiki samej ikonograficznej reprezentacji historii w popularnym medium. Wątpiwości może przykładowo budzić kwestia, czy komiksy historyczne operujące przystępną, ikonograficzną formą mogą komunikować treści o przeszłości i rozbudzać pasję naukowe, czy też, będąc wybiórczym przekazem, wypaczają obraz minionych zdarzeń i generalnie fałszują historię? Niejednoznaczne wydają się także korelacje fikcji i prawdy historycznej w narracji komiksowej. Zgodnie z tezą autorytetu w dziedzinie filozofii historii, Paula Ricoeura, fikcja nie ma właściwości referencyjnych. Píše on: „fikcja i zmyślenie sytuują się zdecydowanie poza przedstawieniem”¹⁴. Z drugiej strony jednak w dalszej części swego obszernego dzieła, w całości poświęconego zawiłościom pamięci i historii, filozof dodaje, że rekonstrukcja minionych zdarzeń, która jest zadaniem historyka, zawsze uwikłana jest w proces pisania, każde zaś narratywizowanie historii z konieczności jest interpretacją. Rodzi się w tym miejscu aporia, ponieważ historyk domaga się obiektywnej prawdy (faktów historycznych), gdyż gwarantuje ona trwałość pamięci, a jednocześnie nie może obejść się bez narracji, która przewrotnie „oddziela się od rzeczywistości”, ma inklinacje subiektywizujące i w istocie bliska jest fikcji¹⁵.

Narracja lokalna i komiksy o Gliwicach

Jakkolwiek sproblematyzowane powyżej zagadnienia należą do inspirujących, nie ma tu miejsca na ich odwikłanie. Z punktu widzenia omawianych zagadnień ważniejsze wydaje się bowiem postawienie komiksowi innych

¹³ Zob. J. Szyłak, *Komiks: świat przerysowany...*, s. 38-40.

¹⁴ P. Ricoeur, *Pamięć, historia, zapomnienie*, Kraków 2012, s. 67.

¹⁵ Szerzej o tym zob. tamże, s. 368-376.

pytań: W jakim stopniu wizualizacja historii lokalnej może wykroczyć poza granice bycia komiksową interesującą fabułą o mieście, w którym się zamieszkuje i inspirować powstawanie bardziej złożonych, antropologicznych relacji młodego człowieka z miejscem? Jak historia, osadzona w doświadczanej realnie okolicy, opowiadająca jej dzieje za pomocą obrazków, wpływać może na rozbudzenie tożsamości lokalnej? Sprawy wydają się niezmiernie aktualne w kontekście negatywnych skutków rozluźnienia antropologicznych więzi człowieka z przestrzenią zamieszkania, jakie nastąpiło wskutek procesów deterytorializacji współczesnego świata oraz ekspansji mediów audiowizualnych, które wspólnie wywołują efekt dezintegracji tożsamości kulturowych, a także potęgują problemy wyobcowania i wykorzenia.

Zasadne wydaje się przy tym przypomnienie podstawowej dla antropologii tezy, która mówi, że znajomość historii ma kluczowe znaczenie w procesie budowania relacji z bliską przestrzenią. Miejsce antropologiczne, takie, które wytwarza tożsamość kulturową i konsoliduje wspólnotę, musi bowiem być zintegrowane retoryczne i historyczne, w znaczeniu nie tyle posiadania przez mieszkańców wiedzy naukowej, ile umiejętności dekodowania symbolicznych znaczeń przeszłości obecnej w materialnych i duchowych śladach. Cel budzenia poczucia identyfikacji w oparciu o miejsce wydaje się tym bardziej znaczący, że w epoce hipernowoczesności miejsca tracą swoją stabilizującą moc, przekształcając się – jak formułuje to Marc Augé – w „nie-miejsca” – przestrzenie dynamiczne, tymczasowe, przypadkowe, tranzytowe, które zamiast „tkanki społecznej” wytwarzają abstrakcyjną egzystencję „samotnej umowności”¹⁶. Mogą one wprawdzie zaspokajać, jak dawniej, ludzkie potrzeby zamieszkiwania, ale nie generują poczucia trwałej identyfikacji. W efekcie mieszkańiec „nie-miejsca” może być co najwyżej konsumentem, klientem, uczestnikiem spektaklu, widzem, nie zaś pełnowymiarowym członkiem wspólnoty zainteresowanym podtrzymaniem kulturowego dziedzictwa.

Przykładem komiksu historycznego, który daje sposobność kreowania na gruncie edukacji szkolnej więzi z miejscem, może być antologia: *Niczego sobie. Komiksy o mieście Gliwice*, która została wydana nakładem Muzeum w Gliwicach w 2012 roku¹⁷. Składa się na nią osiem krótkich form, tak zwanych shortów, inspirowanych ważnymi wydarzeniami w historii miasta, obejmującymi czasy od średniowiecza do marca 1968 roku. Nie są to komiksy „źródłowe”, lecz fabuły stanowiące dość luźne interpretacje faktów historycznych, w których w udokumentowane zdarzenia wpleciono motywy legendarne, a nieraz całkowicie fikcyjne. Celem, jaki postawili sobie twórcy, nie jest

¹⁶ M. Augé, *Nie-miejsca. Wprowadzenie do antropologii hipernowoczesności*, Warszawa 2010, s. 64.

¹⁷ *Niczego sobie. Komiksy o mieście Gliwice*, red. G. Krawczyk, M. Ratka, Gliwice 2012.

bowiem przekazywanie podręcznikowej wiedzy, lecz „zwrócenie uwagi czytelników, zwłaszcza młodych, na ciekawą przeszłość miasta i zachęcenie do jej poznawania”¹⁸. Ten wybitnie edukacyjny zamysł dopełniono ciekawą obudową metodyczną, na którą składają się przykładowe schematy lekcji, zgromadzone opracowania historyczne, materiały wizualne: fotografie, reprodukcje dzieł plastycznych.

Jednym z ciekawszych dzieł tego interesującego zbioru jest komiks autorstwa gliwiczana – Mikołaja Ratki zatytułowany: *Człowiek z żeliwa*. Jego osnową są dzieje wkroczenia Gliwic na drogę industrializacji, zapoczątkowaną u progu nowoczesności przeniesieniem na rodzimy grunt technik wykorzystywanych w angielskim przemyśle hutniczym i górniczym, czego dokonali dwaj wybitni pionierzy nowych technologii – John Baildon i Friedrich Wilhelm von Reden¹⁹. Rewolucja przemysłowa, jaka dokonała się w wyniku ich działalności na Górnym Śląsku, polegała na zastosowaniu – po raz pierwszy w regionie i po raz trzeci w Europie – w produkcji surówki żelaza wielkiego pieca hutniczego opalanego koksem. Pierwszy taki piec uruchomiono w 1796 roku w Gliwicach w nowo powstałej Królewskiej Odlewni Żelaza, a datę tę można uznać za symboliczny początek procesu kształtowania się charakterystycznego do dziś przemysłowego krajobrazu Górnego Śląska. W ciągu następnych lat fabryka wiodła prym w regionie zarówno pod względem wielkości i jakości produkcji, jak i stosowanych technologii. W 1798 roku uruchomiono w niej osobny oddział żeliwnych odlewów artystycznych, którego wyroby słynęły w całej Europie.

Na kanwie historii Królewskiej Odlewni Żelaza powstała komiksowa fabuła, wiążąca ze sobą symbolicznie, za pośrednictwem żeliwnej figurki – typowego lokalnego produktu – losy dwóch dziewiętnastowiecznych modelarzy – gliwickich hutników: Ottona Giessera i Karla Meinego. Dzieje pierwszego z bohaterów związane są z okresem wojen napoleońskich, który w historii huty zaznaczył się wyjątkowym prosperity, ze względu na to, że cała produkcja nastawiona była na zaspokajanie potrzeb militarnych pruskiej armii. Wówczas to młody Otto Giesser własnoręcznie wyprodukował tysiąc kul armatnich, wzbudzając powszechny podziw gliwiczana. W latach powojennych natomiast ujawnił się jego talent artystyczny – wyrabiał oryginalną biżuterię żeliwną. Wkrótce chłopak poznał Wilhelminę – córkę bogatego śląskiego przemysłowca Bellestrema. Młodzi zakochali się w sobie i pragnęli się pobrać. Ojciec jednak nie wyraził zgody na ślub, gdyż miał już wobec córki swoje plany – chciał ją wydać za mąż za

¹⁸ M. Ratka, *Wstęp*, w: *Niczego sobie...*, dz. cyt., s. 7.

¹⁹ Szczegółowe informacje z zakresu historii powstania i rozwoju Królewskiej Odlewni Żelaza w Gliwicach, zob. B. Nietsche, *Odlewnia żelaza w Gliwicach*, w: tegoż, *Historia miasta Gliwice*, Gliwice 2011, s. 413-428; W. Głąb, *Huta w Gliwicach w latach 1796-1830*, „Zeszyty Gliwickie”, t. XVIII/XIX 1988, s. 15-52; J. Schmidt, *Huta w latach 1835-1945*, tamże, s. 53-64.

innego potentata przemysłowego. Doprowadził do zwolnienia Ottona z pracy w odlewni i zabronił młodemu spotykania się. Wilhelmina w rozpaczy popełniła samobójstwo, rzucając się w żar hutniczego pieca. Bezskuteczne próby ratowania ukochanej Otto przyplącał potwornymi poparzeniami, bólem i pograżeniem się na resztę życia w samotniczej egzystencji.

Druga z postaci to Karl Meine, którego czytelnik poznaje około roku 1868, ma on wówczas mniej więcej dziesięć lat. Chłopiec spotyka na ulicy tajemniczą postać miejscowego dziwaka nazywanego „człowiekiem z żeliwa”, zaciekawia się jego postacią i towarzyszącą mu atmosferą grozy i niesamowitości. Idzie za nim ulicami miasta na cmentarz, a następnie do wnętrza starej kamienicy, w której, w jednym z pokoi znajduje tajemniczą żeliwną figurkę – wizerunek pary zakochanych. Zabiera statuetkę i ucieka. Zagadkowy posążek, kojarzący się z miejscowymi wyrobami z żelaza oraz ich wykonawcą – Ottonem Giessem, staje się inspiracją dalszych losów Karla Meinego. Po dwudziestu latach nauki w Berlinie wraca on do Gliwic, by wskrzesić produkcję odlewów artystycznych w gliwickiej hucie. Odkupuje wówczas starą kamienicę i w sposób symboliczny zwraca figurkę na swoje miejsce.

Anatomia komiksowej narracji

Jak przedstawia się anatomia tak zarysowanej fabuły? Jako pierwszy w naszej analizie weźmy pod uwagę poziom narracji. Protagonistą opowieści jest Karl Meine, a cała historia ukazana jest z perspektywy dziecka. Punktem wyjścia komiksowej fabuły jest gliwicka ulica – siedlisko pogłosek, miejskich plotek, na wpół zmyślonych historii przekazywanych ścisłym głosem, które chętnie podchwytuje dziecięce ucho. Ich kwintesencją jest „wielka tajemnica” – sensacyjna wieść z przeszłości, stanowiąca fundament lokalnej legendy. Komponentami opowieści, jak to w legendzie bywa, są nawiedzona przez demona kamienica oraz zagadkowa czarna postać dawnego hutnika, a na ten czas dziwaka – „człowieka z żeliwa”. Stanowi ona pretekst do wycieczki w przeszłość, o której opowiada dzieciom starsza kobieta.

Miejska legenda nie stanowi w komiksie wyłącznie tła budującego atmosferę lokalnego klimatu, ale jest faktyczną osią zdarzeń. Zasłyszana opowieść wspólnie ze znaną figurką transformują życie głównego bohatera. Sprawiają, że najpierw decyduje się on na opuszczenie domu, wyjazd do Berlina, po to by się kształcić w specjalnościach technicznych, a następnie powraca do miasta swojego dzieciństwa z planem osiedlenia się tu na stałe i reaktywowania lokalnej tradycji artystyczno-przemysłowej. Legenda Ottona Giessera jest tu zresztą faktycznie

legendą w legendzie, bowiem konstruowana przez Mikołaja Ratkę fabuła komiksowa o Karlu Meinem ma przecież wszystkie cechy tego gatunku literackiego.

Tabela 1. Struktura świata przedstawionego w komiksie Mikołaja Ratki *Człowiek z żeliwa* (oprac. I.C.)

Elementy historyczne:	Elementy fikcyjne:	
<ul style="list-style-type: none"> • powstanie w Gliwicach Królewskiej Odlewni Żelaza w 1796 roku, jej rozwój i renoma, • powołanie w hucie oddziału odlewnictwa artystycznego w latach 1797-1798²⁰, • okresy koniunktury i recesji na rynkach zbytu wyrobów hutniczych (szczyt dokonań zakładu – 1813 rok, kiedy to odlewnia produkowała elementy uzbrojenia pruskiej armii: różne rodzaje dział, granaty, amunicję²¹; okresy recesji – zwłaszcza lata: 1835 – brak koniunktury na biżuterię żelazną po dawno zakończonych wojnach, 1872 – likwidacja warsztatu modelarskiego, zamknięcie działu odlewnictwa artystycznego²²), • postacie: Karla Meinego²³ – modelarza w gliwickiej odlewni i rodziny Bellestremów – górnośląskich potentatów przemysłowych, • założenie w Gliwicach cmentarza hutniczego w I poł. XIX wieku²⁴. 	<p>Realistyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> • postacie i losy: Ottona Giessera, Wilhelminy Bellestrem, • wątek miłosny – ich romans i wynikająca z niego tragedia. 	<p>Fantastyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> • nawiedzona przez duchy kamienica, • diabeł pokazujący się w mieście, • człowiek z żeliwa.

²⁰ Zob. W. Głąb, *Huta w Gliwicach w latach 1796-1830...*, dz. cyt., s. 15-52.

²¹ B. Nietsche, *Odlewnia żelaza...*, dz. cyt., s. 413-414.

²² J. Schmidt, *Huta w Gliwicach...*, dz. cyt., s. 53-58.

²³ Tamże, s. 63.

²⁴ F.S. Maurer, *Cmentarz dla zasłużonych hutników w Gliwicach. Pomniki Johna Baidona i Teodora Kalidy*, „Zeszyty Gliwickie” t. XVIII/XIX, 1988, s. 133-140.

W płaszczyźnie komunikacyjnej utworu tak skonstruowana opowieść pełni rolę lokalnego przekazu kulturowego, sama staje się legendą, odkrywając przed czytelnikiem rzeczywiste fragmenty dziejów i dopowiadając ich fikcyjne szczegóły. Wskazuje przy tym na ciekawą, wielokulturową przeszłość miasta, którego industrializacja przebiegała pod znakiem przynależności państwowej do Prus, potem do Niemiec. Koneksje z kulturą niemiecką oznaczone są w komiksie ikonograficznie, w samej historycznej osnowie wydarzeń, ale także w warstwie słownej (zabawne dialogi w języku niemieckim). Należy dodać, że w utworze podkreślany jest także dyskretnie regionalizm, widoczny zarówno w warstwie plastycznej (przemysłowy, typowo górnośląski pejzaż miasta), jak i językowej (dialogi gwarowe).

Pomysł opowiedzenia legendy w legendzie stanowić może także asumpt do namysłu historiograficznego, obejmującego skomplikowane problemy narratywizowania historii, jak: pamięć jednostkowa/zbiorowa, pamiętanie/zapominanie, prawda historyczna/mity²⁵. W tym sensie komiks ukazuje proces powstawania legendy – nakładanie się w czasie warstwami różnych rodzajów pamięci, mieszanie w ciągu fabularyzacji elementów historii, fikcji, fantastyki. Zakamuflowana w opowieści metalegendarność nie może rzecz jasna służyć jakiemuś jednoznaczному objaśnianiu historycznej prawdy, bowiem, jak wspomniano wyżej, fikcja nie ma właściwości pozwalających tłumaczyć procesy historyczne. Może za to ukazać coś innego, z punktu widzenia omawianych zagadnień równie istotnego – regionalna, lokalna tożsamość kulturowa wspiera się bardziej na przekazie historycznym niż na samej historii, albo mówiąc inaczej: historyczność wspólnoty jest czymś więcej niż tylko pochodem faktów. Wątek głównego bohatera ukazuje czytelnikowi umocowanie człowieka w miejscu, ujawnia jego relacje z lokalnością, jakie zawiązują się nie tyle przez znajomość historii, ile dzięki stabilizującej mocy zasłyszanej w sąsiedztwie opowieści, dzięki międzypokoleniowemu przekazowi nobilitującemu punkt widzenia i los „zwykłego człowieka”, w którym zawiera się tradycja kulturowa regionu.

Reprezentacja ikoniczna

Równie interesująca co sama warstwa fabularna wydaje się płaszczyzna przedstawieniowa komiksu Mikołaja Ratki. Należy przy tym zauważyć, że kwestia ikonicznej reprezentacji historii zawsze przysparza problemów badaczowi przeszłości, ponieważ, jak czytamy u Ricoeura, stanowi ona „obecny obraz rzeczy nieobecnej”, zaś „sama rzecz nieobecna rozdwa się na znikanie i istnienie w przeszłości”. Ma to określone konsekwencje epistemologiczne:

²⁵ Zob. P. Ricoeur, *Pamięć, historia...*, dz. cyt., zwłaszcza s. 123-163.

wyznacza porządek materialny przeszłości jako „nieistniejący już, lecz taki, który był”, który jest przez filozofa określany mianem „kondycji historycznej”²⁶. Rozpięta filozoficznie pomiędzy obecność/nieobecność materii świata kondycja historyczna implikuje określone konsekwencje w perspektywie semiotyki rysunku komikсового. Wiemy już z poetyki komiksu, że obrazek jest w szczególności sposób oznakowany, stanowi pewien naddatek bytu w stosunku do rzeczywistości reprodukowanej, wyolbrzymia, ujmuje lub uzupełnia, słowem: przerysowuje świat, w efekcie czego każdy element jest tu znaczący. Wspomniana gra, jaka toczy się na płaszczyźnie ikonograficznej komiksu pomiędzy byciem/niebyciem, jeszcze bardziej wyostrza przewagę elementu znaczącego. Wynika to z niekompletności znaków, składających się na obraz przeszłości. To, do czego znak odsyła – element znaczący często jest bowiem trudny lub wręcz niemożliwy do zidentyfikowania, niektórych fragmentów miejskiej przestrzeni zwyczajnie bowiem nie ma, a dostępne są tylko na starych fotografiach.

Strategie przerysowania w komiksie o Gliwicach odpowiadają zatem sposobom przeciwdziałania ograniczeniom kondycji historycznej. I tak wśród znaków „pełnowymiarowych”, czyli odsyłających do realnej przestrzeni miasta, mogących stanowić jej pewnego rodzaju odwzorowanie należą: kamienica – istniejąca do dzisiaj budynek usytuowany na rogu ulic Młyńskiej i Chopina, cmentarz hutniczy – najstarsza z istniejących gliwickich nekropolii, ciąg kamienic przy obecnym placu Inwalidów. Do znaków, w których element znaczący uległ transformacji w ciągu dziejów, zaś wizerunek obiektów został odtworzony na podstawie starych fotografii można zaliczyć: wieżę kościoła Wszystkich Świętych przebudowaną w latach 1929-1942, zabudowania dawnej huty, które w okresie powojennym zaczęły pełnić nowe funkcje na potrzeby utworzonych Gliwickich Zakładów Urządzeń Technicznych, frontowe drzwi wejściowe kamienicy. W komiksowych ikonach można rozpoznać także znaki, których „znaczące” odpowiadają możliwym do zlokalizowania „znaczonym”, jednak zmieniony został ich kontekst, przez co transformacji uległ także sens. Przykładem takiego znaku jest widoczna w obrazie panoramy miasta z lat 60. XIX wieku (wtedy toczy się zasadnicza akcja komiksu) wieża katedralna kościoła św. św. Apostołów Piotra i Pawła, która dopełnia charakterystyczny do dzisiaj wizerunek miejskiego pejzażu, jednak w tym czasie jeszcze zwyczajnie nie istniała (kościół powstał w 1899 roku), czy też pomnik nagrobny Wilhelminy Bellestrem, który zachował się jako jeden z nielicznych nieuszkodzonych grobowców na cmentarzu hutniczym, ale jest w istocie pomnikiem Teodora Kalide. W rysunkach Ratki można dopatrzeć się także budynku niegdyś dla Gliwic znamiennego, dziś nieistniejącego, jest to synagoga z roku 1861. Plac, na którym stała, od lat powojennych świeci pustkami, otoczony prowizorycznym murem,

²⁶ Tamże, s. 376.

który skrywa nikłe pozostałości po dawnej świątyni. Po jej dawnym splendorze została jedynie tablica pamiątkowa umieszczona w fasadzie sąsiedniego budynku. Ten fragment komiksu, chociaż odsyła do nicości, z pewnością nie jest znakiem pustym w swej wymowie, przeciwnie, wydaje się tym bardziej znaczący.

Namysł nad strukturą komiksu historycznego *Człowiek z żeliwa* uwidacznia, że w obszarze odbioru można utwór ten traktować jako przykład rozrywkowego medium i wówczas obcować z nim z zamiarem miłego spędzenia czasu, koncentrując się na wątkach przygodowych, które należą zresztą do typowo „komiksowych”. Można jednak, i co najważniejsze omawiane dzieło do tego zachęca, czytać go tak, jak rozwiązuje się rebus albo rozpoznaje obiekty na mapie, odgadując krok po kroku ich pragmatyczną funkcję. W takiej sytuacji komiks ujawnia swoją performatywną moc. Po pierwsze, zachęca do podjęcia twórczej aktywności w dekodowaniu znaków i deszyfrowaniu topografii miejskiej przestrzeni – można dzięki niemu grać w podchody na gliwickiej ulicy, jak z konspiracyjnym planem chodzić po Starówce, tropiąc ślady narysowanych obiektów. Po wtóre, legendarny wątek fabularny zachęca do głębszej penetracji historii i skłania do weryfikacji informacji zawartych w komiksie na podstawie innych źródeł. Przy tym kwestie, które w pierwszym rzędzie domagają się wyjaśnienia, to udzielenie odpowiedzi na pytania:

- Kim był Karl Meine? Jest postacią rzeczywistą – został przyjęty do pracy w Królewskiej Odlewni Żelaza na stanowisko modelarza w 1888 roku, kiedy oddział odlewów artystycznych był zamknięty z powodu braku koniunktury. Przyczynił się do wskrzeszenia odlewnictwa artystycznego w hucie. Z jego inicjatywy powstało także na terenie odlewni pierwsze muzeum, do którego sam dostarczył eksponatów, porządkując historyczne materiały zdekomponowane i złożone na strychach. Zrealizował między innymi zamówienia na odlewy pomników: św. Grzegorza, Friedricha von Redena (według projektu Kalidy), herb Bytomia, talerz pamiątkowy z okazji 150-lecia huty Mała Panew, naturalnej wielkości popiersie Jungsta oraz inne. Zaprzestał pracy w hucie w 1908 roku z powodu choroby, wówczas to, aby nie doprowadzić do odstąpienia od tradycji odlewnictwa artystycznego w hucie, na jego miejsce przyjęto innego modelarza – Reissnera²⁷.
- Kim była Wilhelmina Bellestrem i jej okrutny ojciec? Sądząc po datach, chodzi z pewnością o Karola Franciszka von Ballestrem, przedstawiciela arystokratycznego rodu śląskich przemysłowców, który żył w latach 1750-1822, jednak nie miał córki o tym imieniu; Wilhelmina jest postacią fikcyjną²⁸.

²⁷ J. Schmidt, *Huta w Gliwicach...*, dz. cyt., s. 63.

²⁸ R. Bednarczyk: *Zostały portrety, kufle i meble*, „Śląsk” nr 03/2011, <http://www.alfa.com.pl/slask/201103/s65.htm> (dostęp: 30.12.2016).

- Kiedy rozgrywa się akcja komiksu? Biorąc pod uwagę okres wojen napoleońskich, kiedy datuje się rozkwit huty, do których to czasów w trakcie lektury wracamy retrospektywnie oraz dalsze fakty: pracę Karla Meinego w odlewni, która udokumentowana jest w roku 1888, widok panoramy miasta z synagogą, która wedle miejscowych źródeł powstała w 1861 roku, wreszcie biorąc pod uwagę następstwo czasowe zawarte w samej fabule, możemy określić czas akcji z dużym przybliżeniem na rok mniej więcej 1868.

Wnioski

Wizualizacja historii w komiksie, podporządkowana zarówno celom narracyjnym – prowadzenia samej akcji, jak i przedstawieniowym – ukazania określonej historycznej czasoprzestrzeni, zawsze służy pewnej wizji, jest interpretacją zdarzeń z przeszłości, nie zaś obiektywnym przekazem. W aspekcie kształtowania tożsamości lokalnej czy regionalnej zarówno jednak komiksy źródłowe, jak i te oparte w mniejszym lub większym stopniu na fikcji, są jednakowo przydatne jako narzędzie dydaktyczne, ponieważ ich wartości historycznej nie można założyć *a priori*, a fakty historyczne w nich ukazane i tak wymagają weryfikacji. Znaczenie edukacyjne nie polega więc tu na traktowaniu ich jako źródła historycznego, ale na zwróceniu uwagi na wartość lokalnej opowieści, przypominającej o wspólnych dziejach społeczności oraz pobudzeniu młodzieży do aktywności eksploracyjnej na polu historii i kultury swojego miasta.

Wynika z tego, że komiks historyczny można uznać za wyjątkowo skuteczny środek nauczania, jednak pod warunkiem, że stanowić on będzie przemyślane narzędzie w rękach nauczyciela, a dziecko nie zostanie z nim samo²⁹. Powierzchna bowiem lektura, czego dowodzą doświadczenia z komiksem prowadzone w trakcie zajęć edukacyjnych, nie musi budzić głębszego zainteresowania bliską przestrzenią kulturową. W indywidualnym odbiorze młodzież koncentruje się raczej na przygodowych wątkach, a opowieść graficzną traktuje jako wprawdzie ciekawą, ale dość banalną rozrywkę. Komiks jako narzędzie dydaktyczne powinien być wykorzystywany, po pierwsze, łącznie z innymi materiałami: słownikami pojęć historycznych, tabelami, mapami, kalendariami, tekstami źródłowymi, wspomnieniami świadków, archiwalnymi zdjęciami, artykułami naukowymi itd., pozwalającymi na weryfikację komiksowej informacji. Po wtóre, praca z nim powinna być zorientowana na osiąganie efektów i realizację celów edukacyjnych, stąd zasadne wydają się na przykład: wykorzystanie fragmentów komiksu do pracy zespołowej, prowokowanie dyskusji, używanie kart

²⁹ Por. B. Janicki, *Lekcja z komiksem. Opowieść graficzna w szkolnej edukacji historycznej*, „Indeks. Pismo Uniwersytetu Opolskiego” nr 1-2(105-106)/2010, s. 20-24.

pracy, przetwarzanie elementów świata przedstawionego w komiksie na inne tworzywo metodą przekładu intersemiotycznego, zastosowanie dramy, organizowanie warsztatów plastycznych, gier dydaktycznych³⁰ i podejmowanie innych działań nastawionych na akty o charakterze performatywnym³¹.

Te ostatnie wydają się szczególnie istotne na gruncie edukacji. Eksponowane są one zresztą w obszarze nauczania historii, gdzie na wszystkich etapach edukacyjnych stawia się cele doskonalenia kompetencji uczniów zarówno w zakresie znajomości chronologii, umiejętności analizy i interpretacji źródeł historycznych, jak i tworzenia narracji historycznej. Podkreśla się istotność kształcenia nie tylko wiedzy, ale zwłaszcza postaw wobec przeszłości, w tym gotowości podjęcia dziedzictwa, z uwzględnieniem dorobku kultury ojczyzny i regionu. Aktywizacja uczniów w duchu performance, zwłaszcza zaś ta zorientowana na problematykę lokalną, musiałaby przy tym polegać na porzuceniu ograniczeń wynikających ze sztywnego umocowania w szkolnej ławie i fizycznym zaangażowaniu się razem z nimi w działania związane z odkrywaniem, penetrowaniem, poszukiwaniem, ale także tłumaczeniem, tworzeniem, narratywizowaniem przeszłości bliskiego miejsca. Ogólnie rzecz biorąc, chodziłoby w nich o to, aby w toku procesów kognitywnych i twórczego działania zmieniać świat, poznawać i interpretować jego historię, przekraczając łatwe stereotypy i uruchamiając „dynamiczny proces prowadzący do destabilizacji schematu pojęć opartego na dychotomicznych opozycjach”³².

Na zakończenie warto jeszcze dodać, że w działaniach edukacyjnych z wykorzystaniem komiksu historycznego, tych, w których podejmowane są kwestie tożsamości lokalnej i regionalnej, chociaż naturalnie sprawą zasadniczą jest tu kwestia swego rodzaju reartykulacji przeszłości, nie chodzi o podejmowanie prób jakiegoś radykalnego przepisania historii, opowiedzenia jej innej, właściwszej wersji, wykreślenia optyki metanarracyjnej i na przykład nobilitowania jako prawowitego jednostkowego spojrzenia. Pokusa taka istnieje współcześnie zwłaszcza na terenach takich jak Gliwice, usytuowanych w przeszłości pogranicznie, których kultura jawi się nie jako spójne dziedzictwo,

³⁰ Interesującym przykładem wykorzystania komiksu w omawiany tu sposób jest realizacja multimedialnego projektu artystyczno-edukacyjnego w Gdańsku: *Komiks w mieście – miasto w komiksie*, na który złożyły się: warsztaty z młodzieżą, prezentacja komiksowych opowieści o Dolnym Mieście w formie wydruków oraz działań street artowych, zob. <http://komikswmieście.blogspot.com> (dostęp: 30.12.2016).

³¹ Definicja performatywności „(...) charakteryzuje takie działania, które mają autoreferencyjną naturę i tworzą rzeczywistość. (...) Kolejną, istotną cechą charakterystyczną dla performatywów jest ich zdolność destabilizacji dychotomicznych par pojęć, czy nawet zniesienia ich dychotomii”, zob. E. Fischer-Lichte, *Estetyka performatywności*, Kraków 2008, s. 34.

³² E. Fischer-Lichte, *Estetyka...*, dz. cyt., s. 33.

lecz amalgamat różnych języków, pamięci i wyobrażeń. Celem dydaktyki historycznej nie powinno być jednak uprawomocnianie partykularnych wizji, a raczej hermeneutyka pamięci w duchu Ricoeurowskim: wspólne, twórcze budowanie wiedzy o miejscu, uwzględniające różne punkty widzenia i różne źródła, poszukiwanie wśród nich obszarów wspólnych, prowadzących do konfiguracji wiedzy historycznej w duchu szacunku do miejsca.

Bibliografia

- Auge M., *Nie-miejsca. Wprowadzenie do antropologii hipernowoczesności*, tłum. R. Chymkowski, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010.
- Bednarczyk R., *Zostały portrety, kufle i meble*, „Śląsk” nr 03/2011. <http://www.alfa.com.pl/slask/201103/s65.htm> (dostęp: 30.12.2016).
- Bieniek M., *Dydaktyka historii. Wybrane zagadnienia*, Wydawnictwo Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego, Olsztyn 2007.
- Fischer-Lichte E., *Estetyka performatywności*, tłum. M. Borowski, M. Sugiera, Księgarnia Akademicka, Kraków 2008.
- Głąb W., *Huta w Gliwicach w latach 1796-1830*, „Zeszyty Gliwickie” t. XVIII/XIX, 1988.
- Janicki B., *Lekcja z komiksem. Opowieść graficzna w szkolnej edukacji historycznej*, „Indeks. Pismo Uniwersytetu Opolskiego” nr 1-2, (105-106)/2010.
- Janicki B., *Polski komiks historyczny (lata 1920-2010)*, SUI Dom Wydawnictw Naukowych, Opole 2010.
- Kurc B., *Komiks. Opowiadanie obrazem*, Wydawnictwo „Piątek Trzynastego”, Łódź 2003.
- Maurer F.S., *Cmentarz dla zasłużonych hutników w Gliwicach. Pomniki Johna Baildona i Teodora Kalidy*, „Zeszyty Gliwickie” t. XVIII/XIX, 1988.
- Niczego sobie. Komiksy o mieście Gliwice*, red. G. Krawczyk, M. Ratka, Muzeum w Gliwicach, Gliwice 2012.
- Nietsche B., *Historia miasta Gliwice*, Muzeum w Gliwicach, Gliwice 2011.
- Ricoeur P., *Pamięć, historia, zapomnienie*, Universitas, Kraków 2012.
- Schmidt J., *Huta w latach 1835-1945*, „Zeszyty Gliwickie” t. XVIII/XIX, 1988.
- Suchoński A., *Komiksy*, w: *Współczesna dydaktyka historii. Zarys encyklopedyczny dla nauczycieli i studentów*, red. J. Maternicki, Wydawnictwo Juka, Warszawa 2004.
- Szyłak J., *Komiks*, Znak, Kraków 2000.
- Szyłak J., *Komiks: świat przerysowany*, Wydawnictwo Słowo/obraz Terytoria, Gdańsk 2009.