

*Wioletta Hajduk-Gawron*  
Uniwersytet Śląski

### **Komiks w kształceniu polonistycznym obcokrajowców**

Obraz to bodajże najstarsza forma utrwalania przekazu, rodzaj komunikacji stworzonej przez człowieka. To właśnie ryciny czy też rysunki naskalne były pierwszymi nośnikami informacji. W ten wizualny i statyczny sposób utrwalano ludzkie doświadczenia i przedstawienia rzeczywistości (Hopfinger 1993: 7). Z czasem pismo, a następnie Gutenbergowski wynalazek zamieniły żywe, mówione słowo w znaki, które w pewnym tylko stopniu oddawały emocje i doświadczenia słuchowe czy wizualne, jakie wiążą się z językiem mówionym:

Audialność i dynamizm mowy zastąpiła wizualność i statyczność pisma. Techniki drukarskie pogłębiły wagę czynnika wizualnego, odwołując się bowiem przede wszystkim do zmysłu wzroku wyosobiły go, nadwartościowały i wpłynęły na powstanie nowej artykulacji świata. Wprowadziły rozdział na zjawiska werbalne i niewerbalne, a wśród werbalnych – na teksty pisane i mówione. [...] Wizualność stała się polem rywalizacji słowa i obrazu (Hopfinger 1993: 8).

Jakie zatem jest miejsce komiksu – wraz z jego poetyką, dwudzielnością między sztuką literacką a plastyczną – w zwerbalizowanej kulturze? Czy jest polem walki między słowem i obrazem, czy też przykładem uładowanej symbiozy, kompromisu, a może jeszcze czymś innym? Na te i wiele innych pytań dotyczących istoty komiksu szuka odpowiedzi coraz więcej badaczy. Komiks jako kreacja artystyczna kojarzony jest z kulturą masową, ma korzenie w kulturze Zachodu, czyli w sferze, która jest obca naszej rodzimej kulturze, a w określonym czasie w Polsce uznanej za kulturę niepożądaną. Wszystko to powoduje, że komiks boryka się z opinią sztuki nieelitarniej, dla wielu krytyków jest/był miarą wartości negatywnych. Takie przeświadczenie o sztuce komiksu niepodzielnie panowało do niedawna, gdyż w kręgach krytyków miał on więcej zagorzałych przeciwników niż wytrawnych znawców i orędowników. Można jednak zaobserwować istotne zmiany, ponieważ coraz częściej pojawiają się liczne publikacje analizujące komiks w sposób systemowy. Jedną drogą jest próba opisania go

za pomocą kategorii znanych już dziełu literackiemu, plastycznemu czy filmowemu, druga zaś chce pokazać jego swoiste wartości „komiksowe” (Szyłak 2000).

Rozpocznijmy jednak od najprostszych skojarzeń związanych z komiksem. Na co dzień, używając określenia *komiks* czy *komiksowy* przyjęło się myśleć o ciągu ilustracji opatrzonych tekstem, które układają się w wartką akcję, a towarzyszący im język jest niezwykle barwny. Sytuuje się go na pograniczu kultury masowej, łatwej rozrywki i kiczu. Jego odbiorcami są niewymagający czytelnicy, czyli najczęściej dzieci i młodzież, identyfikujący się z pewną subkulturą lub niewykształceni dorośli. Panuje powszechna opinia, że tematyka komiksów jest stereotypowa – o prostej, banalnej i często nierealistycznej treści. To wszystko sprawia, że komiksowi nierzadko odmawia się wartości artystycznej. Tymczasem komiks rozwija się z powodzeniem od końca XIX w. i zdobył rzesze wrażliwych odbiorców. Za podstawową definicję tego gatunku można przyjąć tę zaczerpniętą ze *Słownika literatury popularnej*:

[...] komiks jako opowiadanie należy do sztuk fabularnych: tworzy plan wyrażania i plan treści, posługuje się kategoriami narracji, fabuły, bohatera, czasu i przestrzeni. Z tej racji, iż jest dziełem rysunkowym, sytuuje się także na pogranicznym obszarze sztuk plastycznych i podlega prawom kompozycji plastycznej (*Słownik...* 1997: 177).

Znawca i obserwator przemian komiksu, Krzysztof Teodor Toeplitz w opracowaniu *Sztuka komiksu* przedstawia historię tego gatunku i w szczególowy sposób omawia kryteria gatunkowe, uwzględniając zwłaszcza jego warstwę graficzną i językową:

[...] komiks jest to ukształtowana [...], głównie w związku z rozwojem prasy, zwłaszcza amerykańskiej, szczególna forma graficznego powiązania rysunku i tekstu literackiego (jedności ikono-lingwistycznej), służąca rozwijaniu narracji lub obrazowaniu znaczeń, których czytelność jest możliwa w ramach tego powiązania, bez dodatkowych źródeł informacji (Toeplitz 1985: 40).

Ze względu na obrazkowość komiksu, idea historyjek graficznych mogłaby wywodzić się z zamierzchłych czasów, kiedy obraz był powszechną formą komunikacji. Jednakże – jak dowodzi Toeplitz (1985: 12–20) – powiązania te są nikłe, ponieważ wszelkie ilustracje żywotów świętych czy np. symboliczne obrazy biblijne same w sobie nie stanowią narracji, a ich zrozumienie wymaga uprzedniego zapoznania się z Biblią, a w innych przypadkach – z legendą lub z faktami historycznymi. Inaczej jest w przypadku komiksu, gdzie rysunek i tekst łączy wspólna zasada kompozycyjna. Słowo i rysunek uzupełniają się, wchodząc ze sobą w interakcję.

W każdej definicji komiksu odnajdziemy charakterystyczne sformułowanie, że w komiksie nośnikiem narracji są obrazki. K. T. Toeplitz (1985: 18–19)

i J. Szyłak (2000: 11) w szeroko rozumianej definicji komiksu podkreślają, że narracja w komiksie prowadzona jest na dwa sposoby. Wyszczególniają narrację słowną<sup>1</sup>, która umieszcza komiks w horyzoncie literatury, i narrację obrazem. Obrazy (jako dzieła sztuki) funkcjonują pojedynczo i statycznie oddają rzeczywistość, natomiast ich znaczenie zależy od interpretacji odbiorcy<sup>2</sup>. W przypadku komiksu obrazy muszą być na tyle skonwencjonalizowane, aby przywoływały jednoznaczne, niebudzące wątpliwości skojarzenia. Dlatego też twórca komiksu, zamiast jednego statycznego obrazu, prezentuje sekwencję obrazów ułożonych linearnie, na wzór tekstu słownego. Ten zabieg oddala komiks od sztuki plastycznej, wskazując jedynie na powiązania z tą dziedziną. Autor rysunków komiksowych przedstawia to samo, ale nie tak samo; przykładowo czytelnik obserwuje tę samą postać w różnych stanach emocjonalnych. Sekwencyjność obrazów pozwala na pokazanie rozwoju wydarzeń w czasie. Tym samym daje wiedzę o przeszłości i teraźniejszości, wzbudza w czytelniku zaciekawienie dalszymi wypadkami. Narracja słowna natomiast podkreśla np. wpływ czasu i jednocześnie ustanawia porządek fabuły (Szyłak 2000: 13).

Sygnalem genologicznym komiksu jest to, że czytany tekst znajduje się w „dymkach” i jest silnie skorelowany z grafiką, ale nie dubluje jej w całości. Rysownicy komiksowych historyjek dbają o to, aby rysowane sytuacje przedstawiały treść dialogów bądź je dopełniały, oddając przy tym wrażenia zmysłowe komunikatu (np. dźwięki). I odwrotnie: zapisany dialog bezpośrednio wynika z zaprezentowanej na obrazku sytuacji. W zapisie najczęściej używane jest pismo odręczne lub stylizowane na takie, a język nasycony jest onomatopejami. W komiksie klasyczna narracja ograniczona jest do minimum, ponieważ jej funkcję przejmuje obraz. Dlatego większość tekstu komiksowego stanowią kwestie wypowiedziane przez bohaterów. Z tego też powodu komiks uczy tej części języka, która najbardziej przydaje się w życiu, czyli sztuki dialogu. Dialogi komiksu są osadzone w naturalnej sytuacji językowej i dzięki temu ułatwiony jest proces przyswajania konkretnych słów i konstrukcji. Komiks często opiera się na zabawnych sytuacjach obrazkowych i na żarcie językowym, co można wykorzystać jako dodatkowy atut. Świetnym przykładem może tu być komiks prasowy, oparty na krótkiej historii graficznej z wyraźną pointą (np. autorstwa Marka Raczkowskiego w „Gazecie Wyborczej”, „Polityce”, a obecnie w „Przekroju”).

<sup>1</sup> Teksty umieszczone w komiksie dzielą się na teksty narracyjne, stanowiące np. wprowadzenie w akcję, teksty dialogowe, znajdujące się najczęściej w dymkach.

<sup>2</sup> Wzajemna relacja obrazu i słowa jest też – o czym należy tu przypomnieć – obszarem badań semiotyki. Semiotyka bardziej niż połączenie obrazu i słowa analizuje pokrewieństwo znaków ikonicznych i językowych (Wysłouch 1994: 13). W ujęciu semiotycznym znaki ikoniczne, odmiennie niż obrazy, nie odwzorowują przedmiotu, nie indywidualizują jego wyglądu, lecz na podstawie przyjętej konwencji konotują pewne ustalone znaczenie (Porębski 1972; Wysłouch 1994).

Podsumowując istotę komiksu, należy przytoczyć jeszcze jedną – wydaje się, że najnowsza – definicję komiksu, która sytuuje tę formę przekazu w obrębie sztuk wizualnych:

Komiks powstał na uboczu zainteresowania możliwościami przekazywania treści literackich w tworzywie plastycznym, a jego badacze nigdy nie przestali badać tych możliwości, [...] Reguły, które nim rządzią, i rozwiązania, które stosują jego twórcy, okazują się zbliżone ze zdobyciami sztuk audiowizualnych. Odrębność komiksu jako sztuki – choć nie sposób jej zakwestionować – jest trudna do uchwycenia, gdyż komiks lokuje się na pograniczu różnych sztuk fabularnych, na obszarze, który można nazwać ich częścią wspólną, i z nimi koresponduje (Szyłak 2000: 14).

Oczywiście komiks, posługując się słowem i obrazem, korzysta z wymienionych wyżej sztuk, a tym samym wchodzi w skład ogółu tekstów kultury. Stając się tekstem kultury, pełni też rolę kulturowego pośrednika między podmiotem a rzeczywistością. Należy jednak zwrócić uwagę na fakt, że komiks często używa stereotypów, które podobnie stosowane są w np. literaturze dla dzieci i młodzieży czy w całej kulturze masowej (Jarzębski 1982). Stereotyp wykorzystany w komiksie z jednej strony – może pełnić funkcję dydaktyczną, podobnie jak ma to miejsce w opowieściach przeznaczonych dla dzieci i młodzieży, a z drugiej – propagandową<sup>3</sup>. Użycie stereotypu można rozważać w kategoriach użyteczności lub szkodliwości, bo jak dowodzi Jarzębski:

Obszar rzeczywistości „ustereotypizowanej” – rzeczy, osoby, grupy społeczne, instytucje – bywa więc wyjątkowo rozległy, złożony, niejednorodny i mocno podminowany zbiorowymi emocjami. [...] Niebezpieczeństwo zwiększa się wówczas, gdy przekazy słowne zastąpione zostają w skali masowej obrazowymi lub synkretycznymi z dominantą ikonyczną (Jarzębski 1982: 220).

Z powyższej wypowiedzi wynika, że połączenie słowa i obrazu może być doskonałym nośnikiem sugestii i nieocenionym narzędziem perswazji. Z perspektywy glottodydaktycznej natomiast jest dobrym materiałem pomocniczym, służącym m.in. wzmacnianiu technik przyswajania wiedzy językowej. Komiks bowiem w pełni angażuje intelekt, ale też wprost „atakuję” zmysły, odznaczając się przy tym pewną konwencją odbioru:

Komiks, ostentacyjnie manifestujący swą ludyczność, skłania do estetyzującego stylu odbioru (patrzenia nań jako źródła rozrywki) i tym samym przeciwstawia się użyciom instrumentalnym. Nie oznacza to, że komiks nie może być używany instrumentalnie. Owszem jest wykorzystywany w celach dydaktycznych, propagandowych itp., wówczas jednak opatruje się go sygnałami, że nie jest „zwykłym” komiksem (Szyłak 2000: 163).

<sup>3</sup> Taką funkcję przejmowały komiksy wydawane w PRL, np. *Kapitan Żbik*. Por. na ten temat Obremski 2005 – zostały tu opisane losy i przemiany komiksu w Polsce od 1945 do 2003 r., a także zamieszczono wykaz tytułów komiksów drukowanych w Polsce w tym czasie oraz charakterystykę twórczości najwybitniejszych komiksowych rysowników.

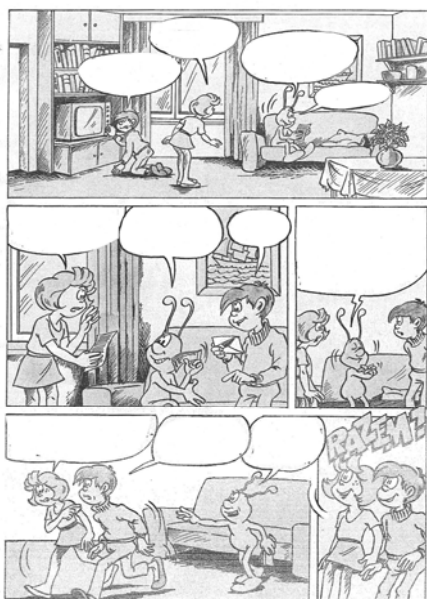
Jakie więc jest lub mogłoby być miejsce komiksu w procesie kształcenia językowego – w przypadku niniejszych rozważań w sytuacji nauczania języka polskiego jako obcego? Komiks jako materiał pomocniczy, niestety, wykorzystuje niewiele podręczników przeznaczonych do kształcenia polonistycznego cudzoziemców<sup>4</sup>. A przecież, skoro poetyka komiksu wskazuje na pokrewieństwa z literaturą, malarstwem i filmem, to można uznać ten gatunek za przydatny glottodydaktyce. Zatem, jakie cechy gatunkowe komiksu sprzyjają warunkom glottodydaktycznym? Na uwagę zasługuje przede wszystkim warstwa językowa. Jak już zostało wspomniane, komiks pokazuje żywe użycie języka w dialogach. Ich tematyka często dotyczy codziennych typowych sytuacji. Nauczyciel, w zależności od potrzeb lub umiejętności językowych uczącego się, może na różne sposoby wykorzystać komiks. Najoczywistszym wyborem jest uczynienie z historyjki obrazkowej dialogu sterowanego, poprzez usunięcie niektórych lub wszystkich kwestii wypowiedzianych przez bohaterów. Uczący się generuje własny komunikat językowy w oparciu o kontekst sytuacyjny (sugestywne obrazki) i językowy (jeżeli nie wszystkie kwestie zostaną usunięte). Taki element wizualny, działając na zmysł wzroku, powoduje spontaniczne, a może nawet automatyczne uwolnienie komunikatu implikowanego przez obserwowaną sytuację.

Drugim wyznacznikiem komiksu, równorzędnym wobec warstwy językowej, jest warstwa graficzna. Wyznacznik ten – wydawałoby się – odgrywa rolę drugoplanową, ponieważ w procesie glottodydaktycznym zależy nam przecież przede wszystkim na stronie językowej. Ale komiks jako jedność ikono-lingwistyczna równouprawnia te dwie warstwy, a procesowi dydaktycznemu przynosi same korzyści. Sekwencja obrazków znacznie silniej niż sam zapis słowny dynamizuje sytuację, przez co wzmaga zainteresowanie uczącego się i uatrakcyjnia przyswajanie wiedzy. Dlatego też komiks już na wstępnym poziomie znajomości języka może być użytecznym materiałem ćwiczeniowym. Przykład zastosowania komiksu jako podstawy ćwiczenia polegającego na napisaniu dialogu w oparciu o historyjkę graficzną przedstawia rys. 1<sup>5</sup>. Praktyka potwierdza, że różne grupy studenckie w różny sposób zinterpretowały tę samą sekwencję obrazków. Żadnej z interpretacji nie zabrakło logiki: jeden z ułożonych przez studentów dialogów dotyczył biletów do kina, drugi – wygranej na loterii, natomiast inni uczestnicy ćwiczenia centralnym punktem rozmowy uczynili wyjście na imprezę. Oczywiście

<sup>4</sup> Przykłady zastosowania komiksu w kształceniu językowym można znaleźć w podręcznikach: Mędak 1995: 360 oraz Burkat, Jasińska 2005: 146. W pierwszym przypadku puste „dymki” wymagają od uczącego się wpisania logicznych kwestii dialogu, w drugim sekwencja obrazków staje się bodźcem w zrozumieniu i uszeregowaniu fragmentów spójnego tekstu, w którym również użyta jest mowa niezależna.

<sup>5</sup> Prezentowany przykład jest komiksem kierowanym głównie do odbiorcy młodszego, ale równie dobrym materiałem mogą być komiksy dla dorosłych, np. *Likwidator* R. Dąbrowskiego, *Made in China* S. Frąckiewicz, P. Zycha, *Glinno* J. Rąsia, *Psie kupy*, *Śmieci*, *Puzzl* M. Raczkowskiego, *Defilady* M. Słomki i K. Macejko, *Na szybko spisane* M. Śledzińskiego, *Prezes*, *Warunki* J. Kozy.

rola nauczyciela nie polega tu na wskazywaniu poprawnego odczytania obrazków, ale na korygowaniu warstwy językowej. Pointą ćwiczenia może być przedstawienie komiksu wraz z oryginalnymi dialogami. Inną formą wykorzystania komiksu na zajęciach językowych jest pocięcie sekwencji obrazków – tak aby studenci na podstawie czytanego dialogu mogli odtworzyć ciąg wydarzeń, albo polecenie napisania – na podstawie obrazków komiksu – charakterystyki postaci, a także opis wnętrza lub relacji z oglądanych wydarzeń.



Rys. 1. *Pióro kontra flamaster* (Paweł 1988: )

Komiks może również służyć jako źródło wiedzy o kulturze i historii danego kraju. Na rynku polskim istnieją pozycje komiksowe przybliżające historię Polski<sup>6</sup>; chociaż nie zdobyły one zaufania ani uznania krytyki literackiej, to dla celów glottodydaktycznych mogą okazać się alternatywnym sposobem na wprowadzanie wiedzy kulturowej o Polsce.

Na uwagę zasługuje np. opowieść graficzna Marzeny Sowy pt. *Marzi. Dzieci i ryby głosu nie mają*<sup>7</sup>, przedstawiająca realia Polski z czasów PRL widziane oczyma ośmioletniej dziewczynki – w rzeczywistości samej autorki (rys. 2). Publikacja ta jest tym bardziej cenna i godna uwagi glottodydaktyka, że powstała z myślą o odbiorcy zewnętrznym kulturowo.

Jej pierwszy recenzent i jednocześnie rysownik komiksu Sylvain Savoiron tak opisuje wrażenia po lekturze komiksu:

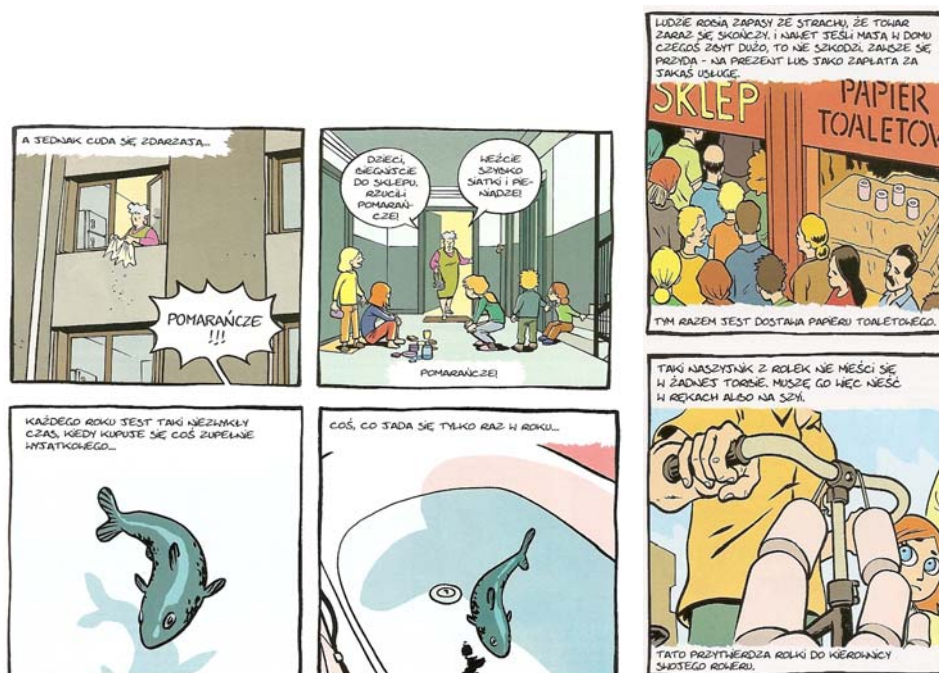
[...] dzięki Marzenie poznałem Polskę, którą wcześniej znałem tylko z gazet. W ten sposób mogłem się zagłębić w ten codzienny świat, świat dziecka, który nie ocenia historii, lecz opowiada o niej. Marzi niewiele z niej rozumie, więc jej spojrzenie jest obiektywne. We Francji zna się trochę Polskę, w gazetach pisano o trudnych chwilach, ale wciąż istnieje wiele uprzedzeń i stereotypów<sup>8</sup>.

<sup>6</sup> W latach siedemdziesiątych XX w. powstała w Polsce dwujęzyczna seria komiksów *Legendaria historia Polski* autorstwa Grzegorza Rosińskiego. Książki te służyły jako pomoc w nauce języka polskiego dzieciom polskich emigrantów w USA.

<sup>7</sup> Sowa 2007 (komiks ten najpierw został wydany w wersji francuskiej przez wydawnictwo Dupuis w 2005 r.). Dostępna jest też druga część wspomnień: Sowa 2008.

<sup>8</sup> Wywiad przeprowadzony z Marzeną Sową i Sylvainem Savoiron (3.11.2007) [www.komiks.polter.pl](http://www.komiks.polter.pl).

W kilku niezwiązanych ze sobą fabularnie historyjkach z życia kilkuletniej dziewczynki w odległym już czasowo PRL nie ma sentymentalizmu ani analizy wielkiej polityki. W dialogach i narracji odnaleźć można szczerą dziecko, w obrazkach – realia codziennego życia, które uzależnione było właśnie od sytuacji politycznej. Ze względu na tematykę i tło kulturowo-społeczne komiksu, można go wykorzystać na zajęciach kulturowych w grupach zaawansowanych językowo. Przywołana opowieść graficzna jest odpowiednia do prezentacji tej części historii, która obecnie budzi dość żywe zainteresowanie szczególnie wśród studentów z Europy Zachodniej. Ale nie chodzi tu o sentymentalne wspomnienia, czy też o traktowanie PRL jako uprzywilejowanego okresu historycznego. Autorka komiksu została doceniona przez francuską publiczność i wydawców francuskich, co wskazuje na niewątpliwe walory tej powieści graficznej.



Rys. 2. Marzi. Dzieci i ryby głosu nie mają (Sowa 2007)

Ten rodzaj komiksu może być źródłem dyskusji, np. na temat, jak przedmioty codziennego użytku przyjmowały szczególne znaczenie w tamtej rzeczywistości (patrz rys. 2: pomarańcze, karp, papier toaletowy). Połączenie warstwy obrazowej i językowej w tym przypadku w niezwykle sposób oddaje atmosferę życia w PRL. Wielu studentów z byłego bloku państw sowieckich, np. z Łotwy, odnajdywało w tej książce własną historię, inni byli zdumieni. Opowieść

graficzna *Marzi* przybliży paradoksy i realia życia zwykłych ludzi w trudnych czasach, ale w momencie porzucenia funkcji instrumentalnej tekstu i skupieniu się na odbiorze estetycznym, komiks ten dostarcza po prostu wielu przyjemności czytelniczych.

Komiks jako kreacja artystyczna wciąż jeszcze czeka na odkrycie i pełniejsze wykorzystanie dla potrzeb nauczania języka polskiego jako obcego. Ta forma narracji w dobie kultury audiowizualnej może zyskać wielu zwolenników – zarówno wśród uczących się, jak i nauczycieli pragnących w atrakcyjny sposób przekazać wiedzę o języku polskim i polskiej kulturze.

### Bibliografia

- Burkat A., Jasińska A., 2005, *Hurra!!! Po Polsku 2*, Prolog. Szkoła Języków Obcych, Kraków.
- Hopfinger M., 1993, *W laboratorium sztuki XX w. O roli słowa i obrazu*, PWN, Warszawa.
- Jarzębski J., 1982, *Czas relaksu. O literaturze masowej i jej okolicach*, Ossolineum, Wrocław.
- Mędak S., 1995, *Język polski à la carte. Wybór tekstów z języka polskiego dla cudzoziemców*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków.
- Obremski W., 2005, *Krótką historią sztuki komiksu w Polsce (1945–2003)*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń.
- Paweł Sz., 1988, *Pióro kontra flamaster*, Młodzieżowa Agencja Wydawnicza, Warszawa.
- Porębski M., 1972, *Ikonosfera*, PIW, Warszawa.
- Słownik literatury popularnej*, 1997, Towarzystwo Przyjaciół Polonistyki Wrocławskiej, Wrocław.
- Sowa M., 2007, *Marzi. Dzieci i ryby głosu nie mają*.
- Sowa M., 2008, *Marzi 2 – Hałasy dużych miast*, Egmont.
- Szyłak J., 2000, *Poetyka komiksu. Warstwa ikoniczna i językowa, słowa/obraz terytoria*, Gdańsk.
- Toeplitz K. T., 1985, *Sztuka komiksu*, Czytelnik, Warszawa.
- Wysłouch S., 1994, *Literatura a sztuki wizualne*, PWN, Warszawa.