

UNIwersytet Wrocławski  
Wydział Filologiczny  
Instytut Filologii Polskiej

Olga Flemming  
MOTYWY GROZY W KOMIKSIE DLA DZIECI

Praca magisterska  
napisana pod kierunkiem  
prof. dr hab. Doroty Heck  
i dra Michała Wolskiego

Wrocław 2025

UNIVERSITY OF WROCLAW  
FACULTY OF LETTERS  
INSTITUTE OF POLISH PHILOLOGY

Olga Flemming  
HORROR MOTIFS IN COMICS FOR CHILDREN

Master thesis  
written under the supervision  
of Prof. Dr habil. Dorota Heck  
and Dr Michał Wolski

WROCLAW 2025

## **Streszczenie**

Praca skupia się na obecności grozy w europejskim komiksie dla dzieci. Omawiam w niej rolę kultury dziecięcej, miejsce, jakie zajmują w niej komiksy oraz ingerencję dorosłych w teksty kierowane do dzieci, która przez wiele lat ograniczała tematykę dozwoloną w utworach dla najmłodszych. Jeden z takich tematów tabu długo stanowił strach pełniący funkcję inną niż wychowawcza. Choć groza coraz częściej występuje w tekstach kultury dziecięcej, wciąż potrafi wzbudzać niechęć, a nawet oburzenie dorosłych nadzorujących dziecięcą lekturę. W niniejszej pracy rozpatruję jaką rolę pełni groza w tekstach dla najmłodszych, jak reagują na nią dzieci, w jakiej postaci trafia do małego czytelnika oraz jakie sposoby stosowane są w łagodzeniu siły oddziaływania motywów budzących strach. Na podstawie analizy kierowanych do dzieci komiksów europejskich wydawców, opisuję kreacje światów przedstawionych i zamieszkujących je stworzeń oraz zabiegi formalne, za pomocą których w komiksach motywy grozy są prezentowane dzieciom.

### **Słowa kluczowe**

komiks dla dzieci, dzieciństwo, groza, strach, poetyka komiksu

## **Summary**

This paper focuses on the presence of horror in European comics for children. I discuss the role of children's culture, the place that comics take in it, and the interference of adults in texts addressed to children, which for many years limited the topics allowed in works for the youngest readers. One of the taboo subjects for a long time was fear in non-pedagogical function. Although horror is increasingly present in texts for children, it still arouses resentment and even outrage among adults who supervise children's reading. In this paper, I examine the role of horror in texts for the youngest readers, how children react to it, in what form it reaches young readers, and what methods are used to mitigate the impact of fear-inducing motifs. Based on analysis, I describe the creations of the diegetic worlds and the creatures inhabiting them, as well as the formal techniques used in comics to present horror motifs to children.

## **Keywords**

comics for children, childhood, horror, fear, comic book poetics

## Spis treści

Wstęp.....	6
Rozdział 1. Dziecko w świecie kultury .....	9
1.1. Kultura dziecięca .....	9
1.2. Komiks dla dzieci .....	11
1.3. Światy dziecięce pod nadzorem .....	15
Rozdział 2. Groza w kulturze dziecięcej .....	21
2.1. Dziecko jako odbiorca grozy .....	21
2.2. Rola grozy w tekstach dla dzieci .....	24
2.3. Reakcja na grozę.....	26
2.4. Nie takie straszne strachy .....	28
Rozdział 3. Groźne światy komiksów dla dzieci .....	31
3.1. Świat przedstawiony .....	31
3.2. Grozotwórcze scenerie .....	33
3.3. Potwór.....	38
3.4. Ekologia.....	47
Rozdział 4. Formalne realizacje grozy w komiksie dla dzieci .....	51
4.1. Akustyka komiksów grozy .....	51
4.2. Konfrontacja z grozą .....	54
4.3. Metody budowania napięcia.....	57
4.4. Kompromitacja grozy .....	61
Podsumowanie .....	65
Bibliografia.....	67
Spis ilustracji.....	72

## Wstęp

Ostatnimi laty da się zauważyć znaczny postęp w badaniach nad dzieciństwem, które nie stanowi już wyłącznie fazy przejściowej w drodze ku dorosłości. Dzieci natomiast coraz częściej traktowane są jako niezależne jednostki, mające własne spojrzenie na rzeczywistość, które nie zawsze musi być zgodne z oczekiwaniami dorosłych. Cały czas jednak jeszcze powielane jest przekonanie o dziecięcej czystości i niewinności, którą należy podtrzymywać.

Nostalgiczny obraz beztróskiego dzieciństwa nakazuje osłaniać najmłodszych przed bezwzględnością otaczającego ich świata i utrwalać owo wyobrażenie dziecka jako niewinnej istoty, którą należy chronić. W związku z tym wiele tematów powszechnych w kulturze uznane zostało za tabu w treściach kierowanych do dzieci. Jednym z takich tematów jest strach i wszystko, co go wywołuje. Sprawia to, że dzieciom zasłania się oczy podczas straszniejszych momentów w filmie, zapala się dla nich lampki nocne przed snem i zapewnia, że pod łóżkiem ani w szafie nie ma żadnych potworów. Pomimo tych opiekuńczych zachowań współcześnie znacznie rośnie liczba utworów dla dzieci poruszających tematykę grozy. Świadczy to o pewnym przewartościowaniu zachodzącym w kulturze dziecięcej i stanowi odzwierciedlenie zmian w społecznym postrzeganiu dziecka i dzieciństwa – rozwija się przekonanie, że strach może być dla dzieci przyjemny, a nawet potrzebny i istotny w ich prawidłowym rozwoju. Twórcy i wydawcy zauważają te potrzeby i na nie reagują, poszerzając swoją ofertę, o tematy, które wcześniej nie byłyby akceptowane w treściach kierowanych do najmłodszych.

Ta sama tendencja spotykana jest również w medium komiksowym, które uważane było – i często nadal jest – za infantylne, i któremu przez wiele lat przypisywano szkodliwy wpływ na młodych czytelników. Tak więc poruszana w komiksach dla dzieci tematyka grozy stanowi o tyle ciekawy przypadek, ponieważ nie tylko sama w sobie jest częstym tabu w kulturze dziecięcej, ale również pojawia się w medium, które wciąż często kojarzy się negatywnie. Ponadto komiks kojarzy się raczej z lekturą indywidualną, daje więc dziecku przestrzeń na niezapośredniczone doświadczenie ujętych w nim treści. Równocześnie jest to medium, którego przekaz w całym swoim zakresie podporządkowany jest formie graficznej, wykształca więc unikalne dla siebie sposoby operowania strachem.

Nie oznacza to jednak, że spotykane w komiksie realizacje są zupełnie odrębne od tych, z którymi mamy do czynienia w filmie czy też literaturze. Z tego powodu oraz w związku z nieliczną literaturą poświęconą grozie w komiksie dla dzieci, ograniczając się do pojedynczych artykułów zagranicznych badaczy, w dalszych rozdziałach odnoszę się do opracowań dotyczących grozy w różnych mediach, a przede wszystkim w filmie

i literaturze, takich jak *Filozofia horroru* Noëla Carrola<sup>1</sup> oraz z dorobku polskich badaczy: *Horror w literaturze współczesnej i filmie* Anity Has-Tokarz<sup>2</sup>, *Gra ze strachem* Marka Wydmucha<sup>3</sup> oraz prace Anny Gemry, w tym *Od gotycyzmu do horroru: Wilkołak, Wampir i Monstrum Frankensteina w wybranych utworach*<sup>4</sup>, jak również poświęcone konkretnie grozie skierowanej do najmłodszego odbiorcy książka Katarzyny Slany *Groza w literaturze dziecięcej: od Grimmów do Gaimana*<sup>5</sup> i artykuły Lidii Urbańczyk, Beaty Kucharskiej oraz Moniki Graban-Pomirskiej.

Odwołuję się również do dorobku badaczy zajmujących się kulturą dla dzieci ogólnie: Joanny Papuzińskiej, Grzegorza Leszczyńskiego, Jerzego Cieślukowskiego i jego książki *Wielka zabawa. Folklor dziecięcy, wyobraźnia dziecka, wiersze dla dzieci*<sup>6</sup>, jak również Bruno Bettelheima, który w pracy *Cudowne i pożyteczne* rozprawia nad rolą baśni w rozwoju dziecka, a więc i znaczeniu strachu, który właśnie w baśni zajmuje szczególne miejsce w kontekście inicjacyjnym<sup>7</sup>.

Z zakresu wiedzy o medium komiksowym istotne są prace *Comics and Narration* Thierry'ego Groenstena<sup>8</sup>, *Poetyka komiksu* Jerzego Szyłaka<sup>9</sup>, *Z teorii i praktyki komiksu* Wojciecha Birka (szczególnie rozdział poświęcony polskiemu komiksowi dla dzieci)<sup>10</sup> oraz *Wprowadzenie do kognitywnej poetyki komiksu* Pawła Gąsowskiego<sup>11</sup>. W analizie komiksu dla najmłodszych w kontekście jego dziecięcego odbiorcy pomocne były artykuły Mel Gibson, Joego Sutliffa Sandersa i Philipa Nela.

Niniejsza praca składa się z czterech rozdziałów. Pierwsze dwa mają charakter teoretyczny. W rozdziale pierwszym omawiam obecność dzieci w kulturze, przede wszystkim czytelniczej, charakterystykę komiksów dla dzieci, jak również poruszam szczególną sytuację kultury dziecięcej, jako produktu zderzenia i konkurencji dwóch „światów” – dorosłych i dzieci. Drugi rozdział poświęcony jest obecności strachu w kulturze dziecięcej. Omówione zostają w nim ogólne mechanizmy grozy, jej rola oraz reakcje, jakie wywołuje u najmłodszych, jak również to, w jakiej formie, często już załagodzona, trafia do dziecięcego odbiorcy.

---

<sup>1</sup> N. Carroll, *Filozofia horroru albo paradoksy uczyć*, przeł. M. Przyłipiak, Gdańsk 2024.

<sup>2</sup> A. Has-Tokarz, *Horror w literaturze współczesnej i filmie*, Lublin 2011.

<sup>3</sup> M. Wydmuch, *Gra ze strachem: fantastyka grozy*, Warszawa 1975.

<sup>4</sup> A. Gemra, *Od gotycyzmu do horroru: Wilkołak, Wampir i Monstrum Frankensteina w wybranych utworach*, Wrocław 2008.

<sup>5</sup> K. Slany, *Groza w literaturze dziecięcej: od Grimmów do Gaimana*, Kraków 2016.

<sup>6</sup> J. Cieślukowski, *Wielka zabawa: folklor dziecięcy, wyobraźnia dziecka, wiersze dla dzieci*, Wrocław 1985.

<sup>7</sup> B. Bettelheim, *Cudowne i pożyteczne: o znaczeniach i wartościach baśni*, t. 1, przeł. D. Danek, Warszawa 2023.

<sup>8</sup> T. Groensteen, *Comics and Narration*, Jackson 2013.

<sup>9</sup> J. Szyłak, *Poetyka komiksu. Warstwa ikoniczna i językowa*, Gdańsk 2000.

<sup>10</sup> W. Birek, *Z teorii i praktyki komiksu*, Poznań 2014.

<sup>11</sup> P. Gąsowski, *Wprowadzenie do kognitywnej poetyki komiksu*, Poznań 2016.

Druga połowa pracy opiera się na analizie dziecięcych komiksów zawierających motywy grozy. W badaniu brałam pod uwagę komiksy z kręgu europejskiego, których pierwsze wydania ukazywały się po 2000 roku i nakładem wydawnictw polskich, francuskich, belgijskich, hiszpańskich, włoskich i brytyjskich. Analizie poddałam również ofertę wydawniczą innych państw europejskich, jednak zawartość tamtejszych komiksów nie została ujęta w badaniu ze względu na trudności z dotarciem do tych tytułów. Jest to obszar, o który w przyszłości warto byłoby poszerzyć obecne w tej pracy badania. Wszystkie analizowane komiksy były pozycjonowane przez wydawców jako skierowane do dziecięcego czytelnika.

W trzecim rozdziale skupiam się na tym, jak komiksy dla dzieci kreują pełne grozy światy przedstawione i zamieszkujące je stworzenia. Poruszam również aspekt komiksów prezentujących zależności obecne w środowisku naturalnym, tym samym przeplatając w sobie grozę z wartością edukacyjną. Natomiast rozdział czwarty obejmuje analizę zastanych w komiksach dla dzieci środków wyrazów służących wprowadzaniu grozy oraz sposobów, które pomagają uczynić ją mniej straszną.

# Rozdział 1. Dziecko w świecie kultury

## 1.1. Kultura dziecięca

Współcześnie zwraca się szczególną uwagę na rozwój dzieci oraz rolę dzieciństwa w kształtowaniu się dorosłego człowieka i jego przyszłych kompetencji, umiejętności funkcjonowania w świecie, radzenia sobie zarówno w codziennych, jak i szczególnych oraz trudnych sytuacjach.

Jednym ze znaczących czynników mających wpływ na rozwój dziecka są teksty kultury, z którymi zapoznaje się samodzielnie lub za pośrednictwem towarzyszących mu dorosłych. Treści, z którymi stykamy się w pierwszych latach życia, pomagają poznawać świat, uczyć rozumienia i radzenia sobie z emocjami, pokazują, jak budować i podtrzymywać relacje, ale również – co wydaje się być może oczywiste, a jest nie mniej ważne – wpływają na zainteresowania i zorientowanie kulturalne dziecka w jego późniejszym życiu.

Doświadczenia człowieka zebrane w dzieciństwie decydują o tym, jak odnajdzie się w danym obszarze w przyszłości. Tak więc literatura wczesnych lat życia znacząco wpływa na kształtowanie przyszłych nawyków czytelniczych oraz swobodę obcowania z lekturą i umiejętność czerpania z niej przyjemności w dorosłym życiu<sup>12</sup>. Również różnorodność mediów dostępnych małoletniemu odbiorcy pozwoli mu w przyszłości z łatwością poruszać się w sferze kultury i świadomie przebierać w szerokiej palecie dostępnych utworów: dziecko, które zostaje zapoznane z literaturą, komiksem, filmem, a wraz z opiekunami lub w ramach wycieczek szkolnych często bywa w teatrach, lub na koncertach, w swoim horyzoncie zainteresowań i doświadczeń kulturalnych będzie miało świadomość istnienia poszczególnych form artystycznych wraz z ich możliwościami i ograniczeniami.

To wszystko sprawia, że istnieje duże zapotrzebowanie na grupy tekstów skierowanych do dziecięcego odbiorcy. Zwiększone zainteresowanie kulturą dla najmłodszych można zaobserwować poprzez rosnącą liczbę małych niezależnych wydawnictw „lilipucich” – publikujących książki dla najmłodszych (m.in. Dwie Siostry, Babaryba, Tatarak), coraz liczniej powstające kierowane do dzieci imprinty większych wydawnictw (m.in. Totamto z wydawnictwa Czarna Owca, Kropka od Marginesów, lub komiksowe: Krótkie Gatki z Kultury Gniewu i Centralka z Centrali). Regularnie odbywają się również festiwale i konkursy, takie jak Międzynarodowy Festiwal Filmowy Młode Horyzonty, Międzynarodowy

---

<sup>12</sup>J. Ługowska, „Literackie dzieciństwo” – w kręgu czytelniczych inicjacji, „Polonistyka. Innowacje” 2016, nr 3, s. 90–94.

Festiwal Teatrów dla Dzieci i Młodzieży „Korczak Dzisiaj”, Festiwal Literatury dla Dzieci i przyznawana podczas niego Nagroda im. Ferdynanda Wspaniałego, Konkurs Literacki im. Astrid Lindgren, Konkurs na komiks dla dzieci im. Janusza Christy oraz wiele innych – polskich i zagranicznych – wydarzeń skupionych wokół utworów dla dzieci.

Większość definicji dotyczących kultury dziecięcej na pierwszym miejscu stawia odbiorcę wraz z zasugerowaniem intencyjności w doborze grupy docelowej<sup>13</sup>. Jerzy Cieślikowski w obręb utworów dla dzieci zalicza „[...] wszystko, co dzieci wzięły od dorosłych, co dla nich dorośli stworzyli, co same wymyśliły i wreszcie, co dorośli dla nich napisali najlepszego”<sup>14</sup>. W *Słowniku literatury dziecięcej i młodzieżowej* zostaje ona opisana bardzo podobnie, jako „ogół utworów literackich pisanych intencjonalnie dla młodego czytelnika, a także przejętych z lektur »dorosłych« i rzeczywiście funkcjonujących w dziecięco-młodzieżowym obiegu czytelniczym danego miejsca i czasu”<sup>15</sup>.

W przypadku literatury tworzonej dla dzieci przez dorosłych, jak i dla dzieci przez same dzieci, nie trzeba tłumaczyć intencyjności związanej z jej powstawaniem. Nieco mniej jednoznacznie może się ona zarysowywać w przypadku dzieł przechwyconych z domeny dorosłych. Mogłoby się wydawać, że owo przechwycenie zachodzi spontanicznie i inicjowane jest przez same dzieci. W pewnym bardzo ograniczonym zakresie zapewne rzeczywiście tak jest, ale zdecydowanie częściej proces ten wymaga świadomego pośredniczenia osoby dorosłej, która będzie gotowa uznać dany tekst za odpowiedni dla najmłodszych. Przeniesienie utworu pierwotnie powstającego z myślą o dorosłym czytelniku do kanonu dziecięcego wymaga szerszego przekonania o jego odpowiedności dla dzieci i wyraźnej obecności w sferach kultury dziecięcej poprzez pozycjonowanie na rynku, zakup z myślą o dziecku, którego z reguły dokonują opiekunowie, oraz promowanie danej pozycji w bibliotekach i szkołach. W każdym z wymienionych przypadków dysponentami „władzy” nad przeznaczeniem książki są przede wszystkim dorośli, w przeświadczeniu których w pewnym momencie dziecko musi rzeczywiście zaistnieć jako docelowy odbiorca danego utworu.

Teksty kultury nie są wolne od konsumpcyjnego charakteru mechanizmów rządzących współczesnym światem, który nic nie pozostawia w próżni i wszystko czyni produktem, poddaje pozycjonowaniu i z odpowiednią etykietą przekazuje konsumentowi. Rozwijający się rynek wydawniczy zapewnia szeroką ofertę tytułów kierowanych do różnorodnych, dokładnie

---

<sup>13</sup> J. Papuzińska, *Inicjacje literackie: problemy pierwszych kontaktów dziecka z książką*, Warszawa 1981, s. 125–127.

<sup>14</sup> J. Cieślikowski, *op. cit.*, s. 6.

<sup>15</sup> G. Leszczyński, Hasło: *Literatura dla dzieci i młodzieży*, [w:] *Słownik literatury dziecięcej i młodzieżowej*, red. B. Tylicka, G. Leszczyński, Wrocław 2002, s. 223.

zdefiniowanych czytelników, do których zaliczają się również ci najmłodszy. Dlatego uważam, że współczesny rynek książki wymaga, aby do powyższych klasyfikacji dodać jeszcze jedną grupę utworów dla dzieci. Należy uwzględnić sytuację, w której sam autor nie tworzy z myślą o konkretnej grupie czytelniczej ani takowej później nie wskazuje, natomiast zostaje ona dookreślona przez wydawcę na podstawie zbieżności tekstu z oczekiwaniami konkretnych grup docelowych lub też zainteresowania i zapotrzebowania rynku. Jednocześnie rosnąca w ten sposób rola wydawcy sprawia, że teksty kultury dziecięcej przechodzą przez coraz więcej dorosłych rąk, zanim trafią do swojego docelowego odbiorcy.

## 1.2. Komiks dla dzieci

Starając się określić, czym w ogóle jest komiks dla dzieci, w większości napotykamy te same pytania, które pojawiają się podczas prób definicji wszelkich innych tekstów kultury skierowanych do dziecięcego odbiorcy. Czy rzeczywiście stanowią one grupę odrębną od ogółu kultury? Czy młodzież należy traktować jako odrębną od dzieci i dorosłych grupę, a jeśli tak, to czy kierowane do nich teksty kultury również stanowią oddzielny system? Gdzie znajduje się granica wiekowa między dzieckiem, młodzieżą a dorosłym<sup>16</sup>? I wreszcie – jakie konkretne cechy sprawiają, że dany tekst kultury może zostać przypisany grupie dziecięcej?

Joanna Papuzińska w odniesieniu do współczesnej literatury dla dzieci definiuje charakteryzujące ją następujące cechy: „występowanie bohatera dziecięcego lub wyposażonego w dziecięcą psychikę, kanon zmienności nastrojów, kanon szczęśliwego zakończenia, ograniczenia w przedstawieniu scen drastycznych i budzących lęk”<sup>17</sup>. Jest to raczej uniwersalna charakterystyka dająca się odnieść nie tylko do literatury, ale też innych mediów i często pojawiająca się również w badaniach nad komiksem dziecięcym.

Obdarzenie bohatera cechami dziecięcymi stanowi dosyć oczywisty zabieg pozwalający na identyfikację młodego czytelnika z bohaterem, a wraz z tym większe zaangażowanie w odbiór treści utworu<sup>18</sup>. Wojciech Birek wyróżnia sześć głównych typów bohaterów obdarzonych tą charakterystyką: „a. bohater dziecięcy; b. antropomorfizowany bohater zwierzęcy; c. antropomorfizowany bohater nieożywiony (zabawka, przedmiot); d. bohater z »innego świata« (kosmita, duszek itp.); e. bohater dorosły o mentalności dziecka”<sup>19</sup>. Należy zaznaczyć, że bohaterów zwierzęcych oraz nieożywionych będą najczęściej stanowiły

---

<sup>16</sup> M. Skowera, *Bezpieczna i pożyteczna kraina niedorósłoci. Literatura dziecięca jako konstrukt*, „Jednak Książki” 2017, nr 7, s. 15.

<sup>17</sup> J. Papuzińska, *Inicjacje...*, *op. cit.*, s. 125–127.

<sup>18</sup> W. Birek, *Komiks dla dzieci w Polsce*, [w:] *idem: Z teorii i praktyki komiksu*, Poznań 2014, s. 154.

<sup>19</sup> *Ibidem*, s. 153.

zwierzęta i przedmioty dobrze dziecku znane, jak wspomniane przez Birka zabawki lub popularne zwierzaki domowe, rzadziej gospodarcze. Inne przypadki będą najczęściej uwarunkowane celami dydaktycznymi często idącymi w parze z chęcią zainteresowania dziecka konkretnym problemem poprzez wprowadzenie powiązanego z nim, ciekawego bohatera – w twórczości Tomasza Samojlika historie zwierzęcych bohaterów służą edukacji ekologicznej, jak na przykład bohaterowie *Sagi o ryjówce*, reprezentujący gatunki uznane w Polsce za zagrożone.

Zmienność nastrojów w utworach dziecięcych może wynikać z potrzeby podtrzymania uwagi, ale również stonowania intensywnych emocji, szczególnie tych negatywnych poprzez przeplatanie ich z pozytywnymi. Komiksom dla dzieci często towarzyszy konwencja humorystyczna<sup>20</sup>, która oprócz pełnienia funkcji ludycznej, skutecznie reguluje napięcie, pozwalając młodemu czytelnikowi odetchnąć po trudniejszym w odbiorze fragmencie utworu. Do stosowanych przez autorów technik łagodzenia silnych emocji i znaczenia konwencji humorystycznej powrócę jeszcze w następnym rozdziale.

Częstym elementem kultury dziecięcej jest zaburzająca fikcyjną rzeczywistość „eksploracja limitów wyobraźni”<sup>21</sup>. Tzvetan Todorov określa fantastykę jako wahanie w obliczu nieznanego zjawiska, które wymaga od obserwatora jego zaklasyfikowania:

Ten, kto postrzega wydarzenie, musi wybrać jedno z możliwych rozwiązań: albo chodzi o iluzję zmysłów, twór wyobraźni i w tym przypadku prawa rządzące światem pozostają niezmiennie, albo wydarzenie miało naprawdę miejsce, jest częścią składową (należącą do) rzeczywistości, ale wówczas ta rzeczywistość podlega prawom nam nie znanym<sup>22</sup>.

Rozstrzygnięcie owego wahania decyduje czy zaburzona zostanie spójność świata oraz czy obserwator będzie zmuszony skonfrontować się ze swoim wyobrażeniem rzeczywistości, co skutkuje tym, że pojawienie się elementów fantastycznych ewokuje emocje i angażuje czytelnika.

Birek wyznacza trzy charakterystyczne dla komiksów dziecięcych kreacje świata przedstawionego na podstawie ich relacji do świata realnego znanego odbiorcy. Z rzeczywistością fantastyczną mamy do czynienia, kiedy – jak sama nazwa wskazuje – występują w niej elementy fantastyczne. Istnieją one w niej obiektywnie dla wszystkich mieszkańców świata przedstawionego, nawet jeśli oni sami nie zawsze są tego świadomi,

---

<sup>20</sup> *Ibidem*, s. 153.

<sup>21</sup> P. Nel, *Children and comics*, [w:] *Comics studies: a guidebook*, red. Ch. Hatfield, B. Beaty, s. 131 [tłum. własne].

<sup>22</sup> T. Todorov, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris 1976, s. 29; cyt. za: M. Niziołek, *Zdefiniować fantastykę, czyli „fantastyczne” (i nie tylko) teorie literatury fantastycznej*, „Przestrzenie Teorii” 2005, nr 5, s. 270.

w przeciwieństwie do rzeczywistości wyobrażonej, w której fantastyczni bohaterowie lub całe światy są wytworami wyobraźni dziecięcego protagonisty, najczęściej kreowanymi w toku zabawy lub w celach kompensacyjnych. Natomiast fantastyczny charakter rzeczywistości egzotycznej wynika z opierania się na stereotypach, często tylko uzupełnianych elementami fantastycznymi, w kreacjach miejsc i czasów należących do świata realnego, które są jednak „tak odległe i niedostępne, iż równie dobrze mogły one zostać od podstaw wymyślone”<sup>23</sup>.

Może się wydawać, że „komiks dla najmłodszego czytelnika jest bez trudu rozpoznawalny dzięki specyficznemu ukształtowaniu przekazu: wyrazisty obraz świata przedstawionego, zrozumiała dla dziecka fabuła, zredukowane rozmiary tekstów dialogowych, sprzyjające samodzielniemu czytaniu i ułatwiający naukę tej czynności”<sup>24</sup>. Jednak traktowane indywidualnie, te poszczególne cechy nie są wystarczające do jednoznacznego przypisania utworu dziecięcemu odbiorcy, a wiele z nich traci na ostrości wraz z wiekiem grupy docelowej. Wraz z rosnącym czytelnikiem rośnie bowiem również trudność w oddzieleniu kierowanych do niego tekstów od ogółu kultury i coraz bardziej zaciera się granice odgradzające „świat dziecięcy” od „świata dorosłych”<sup>25</sup>. Widać to wyraźnie już na przykładzie pierwszej wymienionej wcześniej cechy – wyposażenia bohatera w dziecięcą psychikę. Żeby umożliwić identyfikację dziecka z bohaterami, muszą oni rosnać wraz z czytelnikiem i razem z nim dążyć w stronę dorosłości. Sprawia to, że w połączeniu z płynnością postrzegania dziecka w zależności od czasów i kultury oraz „zróżnicowaniu czasu przekraczania »barier wiekowych« przez różnych czytelników, co jest z resztą związane z ogólnym kształtowaniem się zainteresowań, gustów, potrzeb i kompetencji odbiorczych”<sup>26</sup>, literatura dla dzieci staje się zjawiskiem, które nie opiera się na zestawie sztywnych definiujących ją cech, a raczej stanowi spektrum, po którym dziecko dąży do czytelniczej dorosłości.

Omawiając medium komiksowe należy wspomnieć o jeszcze jednym aspekcie dotyczącym klasyfikacji wiekowej odbiorcy i związanych z nią konkretnych cech utworu. Chodzi o problem, z którym współcześnie mierzą się również twórcy filmów i seriali animowanych, a który sprowadza się do bezrefleksyjnego, synonimicznego traktowania rysunkowego charakteru medium z infantylnością i automatycznego przypisywania go do kultury dziecięcej nie tylko w obiegowej opinii społecznej, ale również w obszarze systemowym – najczęściej tam, gdzie komiks pojawia się w obecności innych tekstów kultury,

---

<sup>23</sup> W. Birek, *op. cit.*, s. 155–167.

<sup>24</sup> *Ibidem*, s. 151.

<sup>25</sup> *Ibidem*, s. 151.

<sup>26</sup> *Ibidem*, s. 181.

a w szczególności literatury<sup>27</sup>. Sprawilo to, że komiksy jako całość, niezależnie od grupy docelowej, były oceniane pod kątem zgodności z wymogami narzucanymi utworom dziecięcym<sup>28</sup>. W rezultacie zgodnie z założeniem, że narracje w formie obrazkowej nie należą do domeny dorosłych, znaczna ilość komiksów, które nigdy nie były i nie miały być kierowane do nieletniego odbiorcy, była błędnie mu przypisywana, a ich wartość oceniano pod kątem adekwatności dla czytelnika-dziecka, który nigdy nie stanowił grupy docelowej konkretnego tytułu.

Przykład takiej kategoryzacji wiekowej wyraźnie widać w argumentach Fredrica Werthama – psychiatry, który w połowie XX wieku stanowczo opowiadał się przeciwko komiksom i ich domniemanemu, negatywnemu wpływowi na dzieci, oraz działania którego miały znaczący wpływ na powstanie *Kodeksu komiksowego*. Uważał, że do dorosłych kierowane były jedynie paski komiksowe publikowane na łamach gazet, a komiksy zeszytowe niezależnie od zawartych w nich treści stanowiły przede wszystkim domenę dzieci<sup>29</sup>.

Forma rysunkowa towarzyszy również książkom obrazkowym dla dzieci, jednak, jak zauważa Philip Nel, pomimo podobieństwa obu mediów komiksy spotykały się z mniejszą przychylnością i częściej podlegały cenzurze<sup>30</sup>. Częściowo jest temu na pewno winne wspomniane wcześniej, błędne przypisanie grupy docelowej, odbywające się na zdecydowanie większą skalę w przypadku komiksów niż książek obrazkowych, ale duże znaczenie ma również forma utworu i wymuszony przez nią sposób obcowania z treścią.

Rozróżnienie to Nel przywołuje za Joem Sutliffem Sandersem, który zauważa, że sposób, w jaki w książkach obrazkowych łączone są tekst i ilustracje, daje przestrzeń i zachęca do głośnej wspólnej lektury, podczas której dorosły staje się nadzorcą prezentowanej dziecku historii<sup>31</sup>. Natomiast podporządkowanie całości treści formie graficznej oraz wielość informacji (tekst, graficzna realizacja tekstu, obrazowana sytuacja, jej umieszczenie w sekwencyjnym ciągu obrazów) wymagających symultanicznego odbioru do zrozumienia kontekstu sprawia, że „komiksy są w rzeczywistości niezwykle niezręczne do czytania na głos”<sup>32</sup> i sprzyjają raczej lekturze indywidualnej.

---

<sup>27</sup> *Ibidem*, s. 150.

<sup>28</sup> M. Gibson, *Picturebooks, comics and graphic novels*, [w:] *The Routledge Companion to Children's Literature*, red. D. Rudd, London 2010, s. 104.

<sup>29</sup> F. Wertham, *Seduction of the Innocent*, New York 1954, s. 14.

<sup>30</sup> P. Nel, *op. cit.*, s. 128.

<sup>31</sup> J. S. Sanders, *Chaperoning words: meaning-making in comics and Picture Books*, „Children's Literature” 2013, vol. 41, s. 63.

<sup>32</sup> *Ibidem*, s. 74 [tłum. własne].

Zasadniczą różnicę stanowi więc poziom kontroli przekazu, na jaką dorosłemu pozwala dane medium. Czytane na głos książki obrazkowe stanowią mniejsze zagrożenie, ponieważ to dorosły kieruje lekturą: może akcentować treści, którym aprobuje, naprostowywać i tłumaczyć, te, które budzą wątpliwości, jak również swobodnie modyfikować lub pomijać niepożądane; w efekcie to on decyduje o ostatecznym kształcie przekazywanej historii. W przypadku komiksu dziecko zostaje samo z tekstem i w obliczu braku dorosłego pośrednika lektury cała odpowiedzialność za treść i negatywna uwaga w przypadku, gdy nie spełnia ona wymogów dorosłych z otoczenia dziecka, zostaje skierowana w stronę twórców lub ogółu medium komiksowego<sup>33</sup>.

### 1.3. Światy dziecięce pod nadzorem

Kultura dla dzieci nigdy nie była w pełni wolna od czujnego oka dorosłego czuwającego nad adekwatnością formy oraz zawartych w niej treści. Dziecięca „[l]iteratura pisana zrodziła się pod wpływem potrzeb szkoły, realizowała ukształtowane przez nią zapotrzebowania dydaktyczne i wychowawcze”<sup>34</sup> i to właśnie te dwie funkcje przez lata dyktowały jej kształt. Wartościowość utworu wyznaczał zawarty w nim potencjał wychowawczy, pozwalający na budowanie w dziecku upragnionych przez dorosłych postaw, a ewentualną ludyczność lektury „traktowano raczej jako rodzaj okupu, składanego zainteresowaniom dzieci, rodzaj opakowania, ułatwiającego podanie upragnionych »treści poznawczych i wychowawczych«”<sup>35</sup>.

Zmiany w tym podejściu zaczęły następować dopiero w zeszłym stuleciu i chociaż współcześnie traktujemy dzieci ze zdecydowanie mniejszą surowością, to wciąż panuje silne przekonanie, że literatura dla dzieci powinna nieść ze sobą wartości pragmatyczne, istotne dla dalszego rozwoju dziecka i jego przyszłego funkcjonowania w społeczeństwie.

Obecność funkcji wychowawczej jest jednym z aspektów, który miałyby wyróżniać teksty dla dzieci od ogółu dostępnych czytelnikowi treści. Panuje bowiem przeświadczenie o odrębności literatury dla dzieci, która:

[...] jest, bądź powinna być jakościowo inna niż tzw. literatura uniwersalna, że w tekstach tej pierwszej nie należy mówić wprost o pewnych zjawiskach, które na mocy konwencji, mogą być i zasadniczo bywają poruszane w obrębie tej drugiej<sup>36</sup>.

---

<sup>33</sup> *Ibidem*, s. 73.

<sup>34</sup> G. Leszczyński, *Hasło: Literatura...*, *op. cit.*, s. 224.

<sup>35</sup> J. Papuzińska, *Dziecko w świecie emocji literackich*, Warszawa 1996, s. 8.

<sup>36</sup> M. Skowera, *Bezpieczna i pożyteczna kraina niedorosłości. Literatura dziecięca jako konstrukt*, „Jednak Książki” 2017, nr 7, s. 13.

Potrzeba ochrony dzieci, traktowanych często jako istoty czyste, niewinne, w dużej mierze niesamodzielne, przekłada się na potrzebę ochrony tekstów, które trafiają w ręce małego czytelnika.

Wielu badaczy podkreśla w swoich wypowiedziach swoisty paradoks: bo oto z jednej strony czasy współczesne sprzyjają liberalizacji poglądów i otwartości w ich wyrażaniu, a z drugiej podporządkowuje się utwory dla młodego odbiorcy nadrzędnym ideałom pedagogicznym, założeniom psychoterapii i psychoedukacji<sup>37</sup>.

Ta odgórna weryfikacja treści i czuwanie nad jej adekwatnością do wieku dziecka sprawiają, że cechy, które w danej kulturze przypisujemy tekstom dla dzieci, mówią „nie o rzeczywistym dzieciństwie, lecz raczej o tym, jak osoby dojrzałe konstruują dziecko, dzieciństwo i samą literaturę dziecięcą”<sup>38</sup>. Kultura, którą kierujemy do najmłodszych, odkrywa związane z dzieciństwem obawy i sentymenty osób, które dawno owe dzieciństwo mają już za sobą i jednocześnie staje się lustrem społecznych oczekiwań wobec przyszłych dorosłych, na których obciążenie z nią dzieci mają wyrosnąć.

Jednocześnie dziecięcy odbiorcy kultury mają bardzo ograniczone możliwości omijania kurateli dorosłych i niezależnie od własnej woli zostają uwikłane w grę oczekiwań, którą owi dorośli dla nich wykreowali:

Kiedy autor tworzy książkę dla dzieci, musi mieć wyobrażenie, dla jakich konkretnie odbiorców ją pisze. Dorosły, który kupuje książki, także ma wyobrażenie o dziecku, które będzie słuchało tej historii i oglądało obrazki. Wyobrażenie o dziecięcym czytelniku nie zawsze jest takie samo u autora i dorosłego, który wybiera książkę<sup>39</sup>.

Między nimi stoi natomiast dziecko, które rzadko dysponuje własną gotówką, nie jest więc bezpośrednim nabywcą interesujących go treści. Niemal zawsze w jego kontakcie z literaturą i większością wytworów kultury pośredniczy płacący opiekun lub nadzorujący ten kontakt nauczyciel, księgarz lub bibliotekarz. Owa nieodłączna obecność dorosłych podczas tworzenia, dystrybucji, zakupu, recenzji i często samego aktu czytania sprawia, że Peter Hun określa literaturę dla dzieci mianem „pola walki o władzę” opierającym się na nieprzerwanej aktualizacji wzajemnych wyobrażeń i oczekiwań dotyczących dzieciństwa<sup>40</sup>. „Zasadniczą

---

<sup>37</sup> W. Matras-Mastelarz, *Nowe tendencje, zadania i funkcje współczesnej literatury dziecięco-młodzieżowej*, [w:] *Kultura czytelnicza dzieci i młodzieży początku XXI wieku. Szkice bibliologiczne*, red. M. Antczak, A. Brzuska-Kępa, A. Walczak-Niewiadomska, Łódź 2013, s. 119–120.

<sup>38</sup> M. Skowera, *op. cit.*, s. 21.

<sup>39</sup> C. Sehested, *Tabu w książkach z obrazkami. O rozmawianiu z dziećmi na temat książek*, przeł. J. Hald, [w:] *Tabu w literaturze i sztuce dla dzieci*, red. B. Sochańska, J. Czechowska, Poznań 2012, s. 20.

<sup>40</sup> P. Hunt, *Literatura dla dzieci a dzieciństwo*, [w:] *Wprowadzenie do badań nad dzieciństwem*, red. M. J. Kehily, przeł. M. Kościelniak, Kraków 2008, s. 62.

cechą wyodrębniającą literaturę »dziecięcą« od »dorosłą« jest z góry założona różnica poziomu świadomości występująca między twórcą a odbiorcą<sup>41</sup> i jest to niestety nierówne starcie, które, w obliczu krótszego doświadczenia życiowego dzieci i ich ograniczonej możliwości decydowania o sobie, faworyzuje dorosłych.

Ciekawym przypadkiem ingerencji dorosłych w teksty dziecięce jest sam proces nadawania im kategorii wiekowych w wielu przypadkach zdających się być wyznaczanymi bez klarownych podstaw. Przedziały wiekowe często opierają się na uznaniu tekstu za uniwersalny i wyznaczeniu jedynie dolnej granicy, by następnie w katalogach wydawniczych umieszczać dany utwór w niemal każdej dostępnej kategorii. Takie oznaczenia pokazują jednostronność stawianych barier. To dorośli bronią dzieciom dostępu do pewnego rodzaju treści, jednak w każdej chwili mogą bez przeszkód stać się pełnoprawnymi odbiorcami tekstów, które chcieliby kierować do dzieci z określonej grupy wiekowej.

Alternatywę stanowi coraz bardziej popularne wśród wydawców tworzenie linii wydawniczych profilowanych dosyć ogólnie jako oferta dla niedorosłego odbiorcy – jak na przykład w przypadku imprintu Krótkie Gatki z wydawnictwa Kultura Gniewu, który został opisany jako stworzony, żeby „publikować komiksy dla młodych i bardzo młodych czytelników”<sup>42</sup>. Jednak również takie podejście nie stanowi jednoznacznej granicy i nie wszystkie pozycje, które z czasem rzeczywiście do dzieci trafiają, wydawane są w ramach danego imprintu wydawniczego. Przykładem może być komiks *Zasada trójek* Tomasza Spella, wydany przez Kulturę Gniewu i nigdy nieopatrzonego logiem Krótkich Gatek, jednak zgłoszony i następnie nominowany do Nagrody im. Ferdynanda Wspaniałego dla najlepszej książki dziecięcej 2022 roku<sup>43</sup>.

Kategoryzacja wiekowa ma szczególne znaczenie w przypadku problematyki tabu w utworach dla najmłodszych czytelników. Pozycjonowanie tekstów kultury jako przeznaczonych do dzieci narzuca określony klucz interpretacyjny. Dorosły odbiorca w obliczu treści, na które w kulturze ogólnej prawdopodobnie nie zwróciłby większej uwagi, może okazywać zdziwienie, a nawet wzburzenie, kiedy te pojawiają się w utworze skierowanym do dzieci. Zaistnienie owej dwoistości odbioru i towarzyszących jej emocji demaskuje dyskomfort dorosłego związany z podejmowaną tematyką oraz oczekiwania dotyczące dziecka i przypisywanych mu cech, oraz ograniczeń w pojmowaniu świata. W rezultacie dorosły rzutuje

---

<sup>41</sup> J. Papuzińska, *Inicjacje...*, op. cit., s. 129.

<sup>42</sup> Kultura Gniewu, *Krótkie Gatki*, <https://kultura.com.pl/15-krotkie-gatki> (dostęp: 08 VII 2025).

<sup>43</sup> FLDD, *16 Wspaniałych! Nominacje do Nagrody im. Ferdynanda Wspaniałego*, 2023, <https://fldd.pl/nominacje-do-nagrody-ferdynanda-wspanialego-2/> (dostęp: 08 VII 2025).

na kulturę swój dyskomfort, który bez jego udziału mógłby w ogóle nie dotyczyć małego odbiorcy, ponieważ często „[d]zieci nie rozumieją, że istnieją kwestie, o których się nie rozmawia, dopóki dorośli im tego nie powiedzą lub nie pokażą”<sup>44</sup>.

Obawy dorosłych przed tematami, które uważają za tabu, realizacja własnych wizji dzieciństwa, próba ochrony jego „bezpiecznego świata”, starcia wyobrażeń różnych dorosłych pośredników kultury dla dzieci oraz poszukiwanie kompromisów w tworzących ją kanonach sprawiają, że produkt, który ostatecznie otrzymują dzieci, bywa monotony, wyjąłowany z silniejszych emocji oraz powtarzalny w obrębie każdego kolejnego utworu, który trafia do dziecka.

Jolanta Ługowska, opisując znaczenie wczesnych kontaktów z książką, zwraca uwagę na ryzyko stagnacji, jakie niesie dziecięca tendencja do powracania do tych samych znanych i lubianych schematów. Zadaje pytanie, „[c]zy można [...] przez całe życie czytać »tę samą« książkę?”<sup>45</sup> i opisuje sytuację, w której to dziecko, poszukując w lekturze jedynie przyjemności, samo ogranicza swoje doświadczenia z literaturą. Ługowska zwraca uwagę na potrzebę różnorodności treści w edukacji czytelniczej i podkreśla, jak ważną rolę pełnią dorośli (rodzice, nauczyciele, bibliotekarze) w poszerzaniu horyzontów literackich dzieci<sup>46</sup>.

Ale co jeśli to właśnie ci pośrednicy lektury, którzy powinni otwierać cały wspaniały świat wrażeń literackich, stają się głównym czynnikiem ograniczającym rozwój czytelniczy? W końcu czytanie „tej samej” książki z własnego wyboru może nie rozwija, ale przynajmniej pozwala dziecku na czerpanie przyjemności z lektury, podczas gdy czytanie „tej samej” książki wybranej i narzuconej z góry (nawet w dobrych intencjach) może nudzić, powodować frustrację, a tym samym zniechęcać do jakichkolwiek przyszłych doświadczeń literackich.

Jeśli młodzież nie czyta książek, nie jest to wina młodzieży, lecz książek. Najpierw odzwyczajamy dziecko od silnych wrażeń lekturowych, dajemy mu wyprane z emocji, wyjąłowane z grozy, w konsekwencji letnie baśnie [...] a potem dziwimy się, że emocje płynące z rzeczywistości medialnej wypierają emocje lekturowe<sup>47</sup>.

Wspomniana przeze mnie wcześniej społeczna dezaprobata, z jaką spotykał się komiks, paradoksalnie stała się jedną z przyczyn zwiększenia zainteresowania medium wśród najmłodszych czytelników. Niechęć ze strony dotychczasowych pośredników dziecięcej lektury sprawiała, że komiksy mogły posłużyć do czytelniczego buntu najmłodszych –

---

<sup>44</sup> C. Sehested, *op. cit.*, s. 19.

<sup>45</sup> J. Ługowska, *op. cit.*, s. 94.

<sup>46</sup> *Ibidem*, s. 95.

<sup>47</sup> G. Leszczyński, *Magiczna biblioteka: zbójcekie księgi młodego wieku*, Warszawa 2007, s. 9.

jedynego, na jaki mogli sobie pozwolić – i stać się istotnym źródłem przyjemności lekturowej, dotychczas nieobciążonym oczekiwaniami świata dorosłych<sup>48</sup>.

Podczas gdy w świecie rzeczywistym to właśnie dorośli znajdują się na zdecydowanie uprzywilejowanej pozycji, współcześnie dzieciom udało się zagarnąć swoją przestrzeń w obrębie świata przedstawionego, w którym:

pokazywane są jako samodzielne, autonomiczne podmioty działań, mali, ale odważni eksploratorzy rzeczywistości, wchodzący z elementami otoczenia w równorzędne, partnerskie relacje. Często w takich fabułach w ogóle nie występują dorośli opiekunowie dzieci lub też pojawiają się oni tylko sporadycznie, pozostając całkowicie na zewnątrz, „obok” dziecięcego świata, albo ingerując w dziecięce działania, by przywrócić „dorosły” ład<sup>49</sup>.

W takiej przestrzeni dzieci przeżywają przygody oraz ratują świat, który świetnie znają, i którego reguły bywają niejasne dla zagubionych w nim infantylnych dorosłych zdanych na pomoc małych bohaterów albo narażonych na żarty lub psoty dziecięcych postaci, które bez obaw odrzucają ich autorytet.

Ta coraz częściej obecna w utworach relacja na linii dziecko–dorosły w świecie przedstawionym stanowi odbicie w krzywym zwierciadle relacji dorosły–dziecko świata realnego oraz świadczy o postępie w postrzeganiu kultury dziecięcej. I chociaż współcześnie treści dla dzieci wciąż zmagają się z przedstawionymi w tym rozdziale problemami, a duża część społeczeństwa cały czas poszukuje w kulturze dziecięcej przede wszystkim funkcji wychowawczych i edukacyjnych, to wciąż rośnie świadomość indywidualności dziecka; coraz głośniej mówi się o potrzebie traktowania go już nie jedynie jako materiału na przyszłego dorosłego, ale niezależnego człowieka z własnymi poglądami i oczekiwaniami względem kultury, które nie zawsze muszą być zgodne z potrzebami dorosłych.

Świadomi są tego również autorzy i środowiska wydawnicze<sup>50</sup>, które coraz częściej zwracają się w pierwszej kolejności w stronę potrzeb dziecięcego czytelnika, pozostawiając mu dużą swobodę interpretacyjną.

---

<sup>48</sup> M. E. Gibson, *Rising from the ashes: making spaces for new children's comics cultures in Britain in the 21st century*, „Journal of Graphic Novels and Comics”, 2018, DOI: 10.1080/21504857.2018.1556175, s. 3 [tłum. własne].

<sup>49</sup> W. Birek, *op. cit.*, s. 154.

<sup>50</sup> Nie można jednak zapominać, że w każde działanie biznesowe nieodłącznie wpisane jest generowanie zysków, dlatego odpowiedzi na potrzeby dzieci, szczególnie ze strony dużych wydawnictw często będą kolejną obserwacją tendencji rynkowych i skutkiem zwiększenia takiej świadomości ze strony rodziców lub też wykreowaną w nich właśnie przez rynek potrzebą zapewnienia dzieciom odpowiedniej jakości dzieciństwa. Więcej o rynku wydawniczym książki dziecięcej w: M. Gwadera, *Współczesny rynek książki dla dzieci i młodzieży*, [w:] *Literatura dla dzieci i młodzieży (po roku 1980)*, t. 2, red. K. Heska-Kwaśniewicz, Katowice 2009, s. 152–166.

Współczesna literatura dla dzieci i młodzieży stara się być raczej moralistyczna niż moralizatorska, nie daje gotowych odpowiedzi, raczej stawia pytania, nie podaje gotowych wzorców, raczej zachęca do poszukiwania własnej, indywidualnej drogi do doskonałości. Ponieważ chce mówić prawdę, nie unika tematów dotychczas uznawanych za tabu, takich jak choroba, cierpienie i śmierć, a także lęk przed nieuchronną ich obecnością w życiu człowieka, także przecież dziecka<sup>51</sup>.

Traktowanie dziecka niczym każdego innego czytelnika, coraz większa swoboda w poruszaniu wszelkiej tematyki, również tej uznanej za tabu, oraz otwartość na perspektywę dziecka, sprawia, że współczesny rynek wydawniczy dla dzieci staje się coraz odważniejszy<sup>52</sup>, ale jednocześnie również bardziej wymagający dla twórców, którzy jak nigdy wcześniej muszą dobrze zrozumieć swojego odbiorcę. Kultura tworzona dla dzieci staje się przestrzenią dialogu, miejscem, w którym, żeby dotrzeć do młodego czytelnika, „[a]utor musi wyjść ze statusu dorosłości, rozwiązywać problemy, które sam już w swym życiu rozwiązał, dziwić się temu, co już go nie dziwi, a bać się tego, czego już przestał się bać”<sup>53</sup>.

---

<sup>51</sup> M. Graban-Pomirska, *Nawiedzony dom. Zmagania ze strachem jako próba inicjacyjna na przykładzie literatury dziecięcej*, [w:] *Z problemów prozy: powieść inicjacyjna*, red. W. Gutowski, E. Owczarz, Toruń 2003, s. 685–686.

<sup>52</sup> B. Kucharska, *(Nie)obecność tabu we współczesnej literaturze dla najmłodszych czytelników – rekonesans*, „Scientia” 2015, nr 9, s. 112.

<sup>53</sup> J. Papuzińska, *Inicjacje...*, *op. cit.*, s. 129–130.

## Rozdział 2. Groza w kulturze dziecięcej

### 2.1. Dziecko jako odbiorca grozy

Obecność elementów budzących uczucie strachu w literaturze dla dzieci nie jest niczym nowym. „W początkach swojego istnienia literatura dziecięca straszyla młodych czytelników rozmyślnie i z upodobaniem. Strach pełnił w niej rolę jednego z najistotniejszych instrumentów dydaktycznych”<sup>54</sup>.

Był to więc strach stosowany głównie w celach wychowawczych, którego obecność motywowała wyłącznie potrzeby dorosłych, którzy za jego pomocą starali się w łatwy sposób wymusić na dzieciach realizowanie określonych postaw. Literatura ta nie traktowała dzieci jako pełnoprawnych niezależnych jednostek, nie zakładała więc, że mogłaby służyć jedynie przyjemności dzieci, a na pewno nie, że ową przyjemność mogłyby czerpać właśnie z obcowania ze strachem<sup>55</sup>.

Zmienia się to w połowie XX wieku, kiedy przemodelowany zostaje dotychczasowy wzorzec dzieciństwa, a co za tym idzie i dziecka, które w świadomości społecznej zyskuje coraz więcej niezależności i przestaje być jedynie matrycą dla przyszłego dorosłego, który z niego wyrośnie. Wraz z tymi zmianami jako oddzielne zjawisko wyłania się „dziecięca powieść grozy”<sup>56</sup>, która w strukturze z reguły nie różni się od powieści grozy od dawna powszechnej w literaturze ogólnej.

Nie ma w tym nic dziwnego, ponieważ literatura dziecięca nie funkcjonuje w próżni i „narażona” jest na te same wpływy co ta kierowana do dorosłego odbiorcy. W obliczu komercjalizacji kultury wzorce gatunkowe z ogółu kultury popularnej przyjmowane i dalej utrwalane są w obrębie utworów dziecięcych, gdzie cieszą się nie mniejszym zainteresowaniem<sup>57</sup>.

Tak jak w horrorze dla dorosłego odbiorcy „[u]czucie zagrożenia czy strachu nie wygasa więc z chwilą ukazania się końcowych napisów lub po przewróceniu ostatniej kartki”<sup>58</sup>, tak samo w tekstach grozy kierowanych do dzieci powracającym motywem jest „[b]rak pozytywnego rozstrzygnięcia oraz zdecydowanego zwycięstwa dobra nad złem [...] Dobro

---

<sup>54</sup> J. Papuzińska, *Dziecko...*, *op. cit.*, s. 75.

<sup>55</sup> A. Gemra, *Oswajanie grozy. Od gotyckiego łotra do zaprzyjaźnionego wampirka*, „Polonistyka” 2011, nr 2, s. 21.

<sup>56</sup> K. Slany, *Groza...*, *op. cit.*, s. 200.

<sup>57</sup> J. Papuzińska, *Dziecko...*, *op. cit.*, s. 75.

<sup>58</sup> A. Gemra, *Uwieść strachem. Sterowanie emocjami odbiorcy we współczesnych tekstach grozy*, [w:] *Uwieść słowem czyli retoryka stosowana*, red. J. Z. Lichański, Warszawa 2003, s. 186.

wyduje się zwyciężać w bitwie, ale nie w wojnie, skazując głównych bohaterów na czujność i stałą gotowość do obrony swojego świata”<sup>59</sup>.

Chociaż ogólna struktura pozostaje ta sama, jednak przekierowanie horroru do młodszego odbiorcy wymagało modyfikacji niektórych, głównie semantycznych, elementów utworu:

Po pierwsze, to [...] osławiane monstra, pomagające w racjonalizacji dziecięcych lęków – okazuje się nawet, że to człowiek może być bardziej okrutny i przerażający. Po drugie, wprowadzenie ograniczeń związanych z wiekiem odbiorcy, np. w horrorach dla młodego czytelnika nie są naruszane wszystkie strefy tabu, szczególnie te związane z seksualnością, natężenie grozy jest mniejsze, a czasem też groza jest ośmieszana [...] Po trzecie, a właściwie najistotniejsze, w omawianym gatunku jest ukazana specyfikacja dziecięcego świata, zaś głównym bohaterem opowieści jest dziecko<sup>60</sup>.

Zmiany te sprawiają, że obecność elementów grozy w twórczości kierowanej dla dzieci jest nie tylko elementem zabawowym dla dziecka, ale również narzędziem, które pozwala na naturalne „bezzemocowe” powstrzymanie dziecka przed dostępem do trudniejszych treści, których odczytanie symboliczne będzie sprawiało mu problem na tak wczesnym etapie życia. Młody czytelnik, zaspokoiwszy swoją potrzebę bania się podczas kontaktu z literaturą dziecięcą, będzie mniej skłonny do poszukiwania wrażeń wynikających z obcowania ze strachem w tekstach kultury kierowanych do dorosłych<sup>61</sup>.

W latach 50. w Stanach Zjednoczonych obowiązywać zaczął *Kodeks komiksowy*, który wskazywał elementy niechciane w komiksie (dostępnym wówczas na szeroką skalę uniemożliwiającą dorosłym wnikliwą kontrolę treści czytanych przez młodzież) stanowiące potencjalne zagrożenie dla młodych czytelników. Przede wszystkim sprzeciwiał się obecności przemocy i grozy w historiach komiksowych, ale negował również pojawianie się nagości, używek, treści antyreligijnych, rasistowskich, „perwersji seksualnych”, czy nawet niepoważnego traktowania rozwodu. Standardy dotyczące grozy zabraniały m.in. umieszczania w tytułach komiksów angielskich słów „horror” i „terror”, pokazywania zła w innym celu niż prezentacja wartości moralnych, a nawet umieszczania w nich scen powiązanych z wampirami, gbulami czy wilkołakami<sup>62</sup>. Wprowadzenie Kodeksu i stosowanie się do niego w większości znaczących wydawnictw na lata zmieniły amerykański rynek komiksowy. Zastrzeżenia

---

<sup>59</sup> B. Kucharska, *(Bez)sens straszenia? Gotyckie baśnie, horror(ki) i inne opowieści z dreszczykiem we współczesnej literaturze dla dzieci*, „Scientific Bulletin of Chełm – Section of Pedagogy” 2022, no. 1, s. 134.

<sup>60</sup> L. Urbańczyk, *Horror dla dzieci – korzyści i zagrożenia*, „Prace literaturoznawcze” 2014, nr 2, s. 202.

<sup>61</sup> K. Slany, *Groza...*, *op. cit.*, s. 12.

<sup>62</sup> Comic Book Legal Defense Fund, *The Comics Code of 1954 – Comic Book Legal Defense Fund*, <https://cbldef.org/the-comics-code-of-1954/> (dostęp: 22 VII 2025).

dotyczące lektury młodzieżowej wpłynęły na wszystkich odbiorców medium niezależnie od ich wieku.

Wydaje się, że to nie autorzy i wydawcy tekstów kultury dla dzieci powinni cenzurować swoje utwory i pozbawiać je wszystkiego, co niesie nawet niewielkie ryzyko oburzenia jakiegoś dorosłego lub trafienia w ręce dziecka, które nie poradzi sobie z przekazaną mu treścią. Jeżeli istnieje obawa przed niezrozumieniem jakiejś treści przez dziecko, dorośli, którzy udzielają się w jego rozwoju, powinni pomóc mu w kontakcie z danym utworem. Nie należy zamykać dzieci przed światem kultury, w obawie, że napotkają w nim coś niebezpiecznego, ale raczej dawać mu narzędzia, żeby samo mogło sobie w owym świecie poradzić. Niezależnie do tego, jak bardzo będzie się chronić najmłodszych przed określonymi treściami, prędzej czy później dziecko będzie musiało się z nimi zetknąć i to od wczesnych doświadczeń kulturowych, zależy czy będzie umiało z nimi obcować.

Przedmiotem rozważań w procesie nowoczesnej edukacji powinny stać się dzieła o różnym — w sensie wartości estetycznej — charakterze. Koncentrowanie uwagi na tekstach, które mieszczą się w kręgu sztuki wysokiej, jest nieadekwatne zarówno wobec utworów, jak i odbiorców, gdyż nie jest zgodne z ich doświadczeniem komunikacyjnym<sup>63</sup>.

Jednocześnie niechęć do negatywnych emocji w kulturze dla dzieci prowadzi do wyjąłowania treści ze wszystkiego, co mogłoby dziecko do niej przyciągać, ponieważ wraz z odrzuceniem emocji „złych”, niechcianych, odrzucamy tym samym wszystkie emocje, które naturalnie uwydatniałyby siebie nawzajem na zasadzie kontrastu;

[...] bo dobro widoczne jest dopiero w konfrontacji ze złem, światło – z mrokiem, gorąco – z zimnem; tak też „dobrych”, czyli pozytywnych emocji czytelnik może zaznać dopiero wtedy, gdy w polu jego doświadczenia są również „złe” (klęska pozytywnego bohatera, brak happy endu)<sup>64</sup>.

Jeśli zdarzy się jednak tak, że podczas lektury dziecko natrafi na treści zbyt dla niego trudne, męczące lub straszne, warto uświadomić mu, że nie musi kończyć raz zaczętego tekstu. „Jako dorośli powinniśmy obserwować podróż dziecka do świata fabuły i wierzyć w to, że potrafi ją odrzucić, jeśli jest to przestrzeń, która go nie interesuje lub którą odbiera jako niebezpieczną”<sup>65</sup>. Warto dać dzieciom przestrzeń, żeby same poznały swoje ograniczenia, jednocześnie ucząc je, że jeżeli nie potrafią poradzić sobie z danym utworem (nawet z pomocą

---

<sup>63</sup> A. Has-Tokarz, *op. cit.*, s. 431–432.

<sup>64</sup> G. Leszczyński, *Magiczna...*, *op. cit.*, s. 7.

<sup>65</sup> C. Sehested, *op. cit.*, s. 23.

dorosłych), to zawsze mogą pominąć kilka stron, przewinąć kilka minut, zamknąć książkę, komiks, przerwać film i dalej do nich nie wracać, albo w niektórych przypadkach odczekać i powrócić do utworu, kiedy znowu będą czuły się na siłach a wewnętrzna ciekawość i pytanie „Co będzie dalej?” staną się zbyt trudne do ignorowania.

Noël Carroll twierdzi, że „w znacznej mierze siłą napędową opowieści grozy jest ciekawość”<sup>66</sup>, a to właśnie dzieci bywają najbardziej ciekawe otaczającego je świata, domagające się odpowiedzi na dręczące je pytania i żądne odkrywania nieznanego.

## 2.2. Rola grozy w tekstach dla dzieci

Groza nie jest wymysłem dorosłych wepchniętym siłą do utworów kultury dziecięcej. Często występuje w tekstach folkloru tworzonych przez dzieci niezależnie od ingerencji dorosłych w ich powstanie. Można więc uznać, że „doznawanie strachu stanowi pewną potrzebę dziecka, jest dla niego niezbędne”<sup>67</sup>. Na koloniach lub przy ogniskach, to właśnie najmłodszy najchętniej uczestniczą w opowiadaniu strasznych historii, wymieniają się tajemniczymi historiami i makabrycznymi faktami. Jednak dzieci wciąż bywają postrzegane jedynie jako niewinne, zagubione w niebezpiecznym świecie istoty, które należy chronić przed wszelkim, nawet fikcyjnym złem;

[...] zakładamy, że skoro dziecko chce czuć się bezpiecznie, więc nie lubi się bać. Ależ lubi, tak samo jak my, którzy poszukujemy dawki bezpiecznego strachu w określonych ramach, np. kinowej sali, podczas oglądania horroru<sup>68</sup>.

Podtrzymywanie wyidealizowanego i w gruncie rzeczy naiwnego obrazu dzieciństwa nie tylko ogranicza najmłodszym możliwość zabawy i czerpania przyjemności z tekstów kultury, ale również prowadzi do lekceważenia potrzeb dziecka, które też mierzy się z lękami i obawami podobnymi do tych, które odczuwają dorośli; z tą różnicą, że nie potrafi jeszcze sprawnie o nich opowiadać:

[...] miewa ono rozpaczliwe poczucie, że jest samotne i opuszczone oraz często doświadcza śmiertelnego lęku. Na ogół nie umie wyrazić swoich uczuć w słowach lub może je wyrazić tylko pośrednio: poprzez lęk przed ciemnością, przed jakimś zwierzęciem, poprzez niepokój, jaki budzi w nim własne ciało<sup>69</sup>.

---

<sup>66</sup> N. Carroll, *Filozofia...*, *op. cit.*, s. 305.

<sup>67</sup> J. Papuzińska, *Dziecko...*, *op. cit.*, s. 80.

<sup>68</sup> M. Graban-Pomirska, *op. cit.*, s. 684.

<sup>69</sup> B. Bettelheim, *op. cit.*, s. 40–41.

Teksty grozy przenoszą więc dręczące dzieci lęki w sferę symboliczną i opowiadają o nich w sposób zrozumiały dla małego odbiorcy<sup>70</sup>. Obawy, jakich doświadczają dzieci, są w istocie bardzo uniwersalne i najczęściej dotyczą lęku „przed odrzuceniem, brakiem miłości, utratą tożsamości”<sup>71</sup>. Są to jednak pojęcia, których abstrakcyjny charakter sprawia, że ciężko się z nimi skonfrontować. Kulturowe realizacje grozy łagodzą przytłaczający ciężar owych lęków, poprzez „ubranie” ich w formę, z którą odbiorca może się zmierzyć, a strach przed nią stosunkowo łatwo zracjonalizować dostarczając „namacalne» podstawy do obaw”<sup>72</sup>.

Ponadto groza obecna w tekstach kultury pokazuje dziecku, że nie jest ono osamotnione w odczuwanych lękach<sup>73</sup>, oraz że to, co przeżywa i odczuwa, jest doświadczeniem wspólnym z wieloma innymi dziećmi, i że nie jest skazane na samodzielne mierzenie się ze swoim strachem.

Konfrontacja ze strachem od najmłodszych lat przygotowuje dziecko do radzenia sobie w życiu i buduje w nim poczucie niezależności oraz sprawczości. Bettelheim, pisząc o roli baśni w rozwoju dziecka, zwraca uwagę, jak istotnym jest, żeby nie ograniczać doświadczeń dziecka do bezpiecznych, „cukierkowych”, pozbawionych trudniejszych emocji treści:

W dzisiejszych czasach dzieci nie chowają się już w zapewniających bezpieczeństwo, wielopokoleniowych i rozgałęzionych rodzinach czy w ściśle zintegrowanych społecznościach lokalnych. Toteż obecnie jest rzeczą jeszcze ważniejszą niż w czasach, kiedy baśnie powstały, aby dostarczać dziecku obrazów, w których bohater, zmuszony samotnie wyruszyć w świat i nie wiedząc początkowo nic o tym, co najważniejsze, znajduje w świecie bezpieczne miejsce, do którego zdążał właściwą drogą z głęboką wewnętrzną pewnością<sup>74</sup>.

Dziecko śledzi losy bohatera, z którym się utożsamia, i obserwuje, jak ów bohater – wolny od nadzoru, ale zarazem również opieki dorosłych – wychodzi naprzeciw swoim lękom i staje twarzą w twarz ze strachem. Konfrontacja wymaga od dziecięcego bohatera podjęcia działania, nawet jeśli nie jest pewny słuszności wyboru obranej drogi. Obserwując jego zmagania, dziecko uczy się podejmować – nawet trudne – decyzje.

Jednocześnie dziecko dostrzega mechanizmy funkcjonowania zła i uczy się, jak je rozpoznawać oraz w jaki sposób może się mu przeciwstawić<sup>75</sup>. Zauważono, że:

---

<sup>70</sup> K. Slany, *Upiory, strachy i dzieciżercy w kulturze i literaturze dziecięcej*, [w:] *Kultura, sztuka, edukacja*, t. 2, red. B. Kurowska, K. Łapot-Dzierwa, Kraków 2016, s. 135.

<sup>71</sup> J. Papuzińska, *Dziecko...*, *op. cit.*, s. 84–85.

<sup>72</sup> A. Gemra, *Od gotycyzmu...*, *op. cit.*, s. 39.

<sup>73</sup> J. Papuzińska, *Dziecko...*, *op. cit.*, s. 18.

<sup>74</sup> B. Bettelheim, *op. cit.*, s. 42.

<sup>75</sup> J. Papuzińska, *Dziecko...*, *op. cit.*, s. 87.

[...] „banie się” w trakcie czytania, identyfikacja z bohaterem odczuwającym przerażenie, niemoc, paraliżujący strach wobec wszechmogącego zła, może być elementem budującym pozytywne reakcje, przede wszystkim zaczynem buntu i niezgody na swoisty psychiczny dyskomfort, jakim jest lęk<sup>76</sup>.

W ten sposób, śledząc fikcję, dziecko zdobywa odwagę i umiejętności, pozwalające mu walczyć o siebie w otaczającym go świecie realnym.

Groza, naruszanie tabu i silne emocje w tekstach dla dzieci pozwalają im w bezpiecznym otoczeniu zaspokajać swoją ciekawość i poprzez zapewnianie silnych wrażeń doświadczać swego rodzaju oczyszczenia<sup>77</sup>. Utwory te zapewniają przestrzeń do budowania własnej indywidualności i sprzeciwu wobec reżimu dorosłych bez naruszania w świecie rzeczywistym zapewniającej im bezpieczeństwo hierarchii.

Teksty grozy akceptują dzieci jako złożone i niezależne jednostki, orientujące się w trudnych i zawiłanych fikcyjnych światach przedstawionych<sup>78</sup>. Jednocześnie nie boją się pokazywać dziecięcych bohaterów z negatywnymi cechami charakteru lub jako odmieńców, tym samym podkreślając dualność dziecięcych pragnień do jednoczesnego wyróżnienia się z tłumu i bycia wyjątkowym oraz potrzeby przynależności – a także wynikającej z niej nieustannej pracy nad akceptacją zarówno swoich, jak i cudzych dziwności<sup>79</sup>.

### 2.3. Reakcja na grozę

Tym, co wzbudza największe wątpliwości podczas obcowania małych z grozą, jest najczęściej obawa o to, jak dziecko poradzi sobie z taką treścią i czy nie okaże się ona zbyt trudna dla jego delikatnej psychiki.

Marek Wydmuch twierdzi, że „[d]zieci, które nie potrafią jeszcze pojąć zasadniczej różnicy między zmyśleniem a rzeczywistością, boją się ekranowych strachów naprawdę”<sup>80</sup>, jednak wydaje się, iż dzieci doskonale tę granicę rozumieją i z reguły nie potrzebują dorosłych, żeby im to tłumaczyć. Rozróżnienie to jest już im znane podczas zabawy. Tworzą wtedy „fikcyjną przestrzeń języka, czyli to samo co robi literatura. Często mówią: »my się tylko w to bawimy« w znaczeniu, że to nie jest rzeczywistość”<sup>81</sup>.

---

<sup>76</sup> M. Graban-Pomirska, *op. cit.*, s. 684.

<sup>77</sup> L. Urbańczyk, *Horror...*, *op. cit.*, s. 201.

<sup>78</sup> L. N. Taylor, *Making Nightmares into New Fairytales: Goth Comics as Children's Literature*, [w:] *The gothic in children's literature: haunting the borders*, red. A. Jackson, K. Coats, R. McGillis, New York 2008, s. 205.

<sup>79</sup> L. Urbańczyk-Tulik, *Niedorośli wobec grozy – dziecięcy bohaterowie horrorów dla młodych odbiorców*, „Jednak Książki” 2017, nr 7, s. 82.

<sup>80</sup> M. Wydmuch, *op. cit.*, s. 170–171.

<sup>81</sup> C. Sehested, *op. cit.*, s. 23.

Lidia Urbańczyk zaznacza, że nawet z pozoru naiwny odbiorca dziecięcy rozpoznaje fikcję i potrafi oddzielić ją od rzeczywistości. Owa świadomość, obcowania z fikcją sprawia, że strach ewokowany przez obecne w niej elementy grozy „nie jest prawdziwy”<sup>82</sup>.

Carroll odróżnia grozę odczuwaną w kontakcie z fikcją od grozy rzeczywistej i tą pierwszą nazywa art-grozą. Definiuje ją jako reakcję na zetknięcie z czymś nieczystym i niebezpiecznym jednocześnie – potworem<sup>83</sup>. Doświadczenie art-grozy łączy się z komfortem wynikającym ze świadomości, że owo niebezpieczeństwo jest wytworem fikcji: „Gdybyśmy spotkali takiego potwora w »prawdziwym życiu«, nie moglibyśmy pozwolić sobie na luksus fascynacji. Podobnie jak bohaterowie horrorów, czulibyśmy porażającą bezradność”<sup>84</sup>.

Tak się jednak nie dzieje i większość doświadczanego w kontakcie z tekstem grozy strachu wynika raczej z reakcji bohaterów na określony, obecny w świecie przedstawionym bodziec, niż z rzeczywistego przerażenia wywołanego bezpośrednio przez zaistnienie tego właśnie bodźca<sup>85</sup>. Szczególnie widoczne jest to w twórczości dla dzieci, w której sposób przedstawienia potworów – nawet tych rzeczywiście groźnych – sprawia, że często wyglądają sympatycznie i nie budzą zbyt wielkiego strachu. W efekcie reakcje bohaterów stają się głównym czynnikiem pozwalającym oszacować stopień zagrożenia, w jakim się znajdują, lub w jakim zdaje im się, że się znaleźli.

Potwory we współczesnych tekstach kultury dziecięcej pojawiają się nie tylko w roli strasznych monstrów zagrażających światu lub mających przeszkodzić bohaterom; często same stają się protagonistami przedstawianych historii, co jeszcze bardziej wpływa na obniżenie utożsamianego z nimi niebezpieczeństwa i poziomu strachu, jaki wywołują u młodych odbiorców. Beata Kucharska uważa, że:

Zmieniły się też kompetencje estetyczne wśród najmłodszych czytelników, którzy inaczej oceniają, co jest piękne i zachwyca, a co brzydkie i odstręcza. Są bardziej otwarci na „inność”, ale też zaciekawieni „potwornością” czy ekscentrycznością popkulturowych postaci<sup>86</sup>.

Jednak takie stwierdzenie budzi wątpliwości i rodzi pytanie, czy na pewno to dzieci się zmieniły i stały się bardziej otwarte, czy może ta „inność” zawsze je pociągała, tylko dopiero

---

<sup>82</sup> L. Urbańczyk, *Straszyć nie jest łatwo – horror(ki) dla dzieci*, [w:] *Książki w życiu najmłodszych*, red. M. Antczak, A. Walczak-Niewiadomska, Łódź–Warszawa 2015, s. 65.

<sup>83</sup> N. Carroll, *Filozofia...*, *op. cit.*, s. 55.

<sup>84</sup> *Ibidem*, s. 316.

<sup>85</sup> A. Gemra, *Uwieść...*, *op. cit.*, s. 205.

<sup>86</sup> B. Kucharska, *(Bez)sens...*, *op. cit.*, s. 139.

współcześnie dostały większe pozwolenie na obcowanie z nią, a ich ciekawości znalazła odzwierciedlenie w skierowanej do nich ofercie kulturalnej?

#### 2.4. Nie takie straszne strachy

Pomimo jej popularności w literaturze dziecięcej, „[g]roza w czystej formie rzadko trafia do młodego odbiorcy kultury; w wielu tekstach koszmara łączy się z komizmem [...]”<sup>87</sup>, a strach jest tylko dodatkiem do opowieści utrzymanej w innej od horroru konwencji gatunkowej. Elementy grozy pojawiają się wtedy sporadycznie w ciągu przedstawianej historii i mają za zadanie wprowadzenie napięcia, chwilowe przełamanie poczucia bezpieczeństwa i zaniepokojenie odbiorcy losami bohaterów.

Bardzo często następuje wtedy szybkie rozładowanie napięcia poprzez zdemaskowanie potencjalnego zagrożenia jako zwykłego elementu rzeczywistości, który pod wpływem towarzyszących bohaterom (i czytelnikowi) emocji, napiętej sytuacji i/lub sprzyjającej strachowi przestrzeni uległ przekształceniu w percepcji bohaterów, przez którą sfokalizowana została rzeczywistość świata przedstawionego prezentowanego odbiorcy<sup>88</sup>.

Podstawowym narzędziem pozwalającym przełamać straszność, wprowadzaną do utworów dziecięcych przez elementy grozy, wciąż pozostaje jednak śmiech. Efekt komiczny najczęściej osiągnąć jest wtedy przez „ostentacyjność, przerysowanie elementów grozy do granic absurdu, w taki sposób, aby utrzymać czytelnika w przekonaniu o fikcyjności sytuacji”<sup>89</sup>, jak również kompromitowanie elementów oraz postaci mających wprowadzać grozę, przez pokazanie ich wad oraz niekompetencji. Ośmieszanie może dokonywać się również poprzez wprowadzenie elementów kontrastowych – przeniesienie źródeł strachu w zupełnie sprzeczne z nimi konteksty, w których nie mogą realizować swojej podstawowej funkcji, lub chociażby poprzez osadzenie ich „w kontekście swojskiej rzeczywistości dziecka, dzięki czemu ulegają one groteskowemu przejawskrawieniu”<sup>90</sup>.

Według Łukasza Słońskiego utwory traktujące grozę w sposób humorystyczny, często groteskowy, stanowią większość obecnych na polskim rynku komiksów, poruszających tematykę strachu, i to nie tylko tych skierowanych do dzieci. Groza ośmieszona zdaje się być szczególnie popularna również wśród dorosłych czytelników<sup>91</sup>. Traktowany w ten sposób

---

<sup>87</sup> L. Urbańczyk, *Straszyć...*, *op. cit.*, s. 62.

<sup>88</sup> J. Papuzińska, *Dziecko...*, *op. cit.*, s. 83.

<sup>89</sup> *Ibidem*, s. 82.

<sup>90</sup> K. Slany, *Groza...*, *op. cit.*, s. 295.

<sup>91</sup> Ł. Słoński, *Wampiry bez zamczyska słuchają Burzum. Groza w polskim komiksie*, [w:] *Groza w kulturze polskiej*, red. R. Dudziński, K. Kowalczyk, J. Płoszaj, Wrocław 2016, s. 209-210.

strach traci swoją główną funkcję, „w wielu przypadkach wątek komediowy przysłania grozę i stwarza tak ogromny dystans do tego, co miało być straszne, że nie pozwala odbiorcom na doświadczenie lęku”<sup>92</sup>. Jednocześnie przez odwoływanie się do typowych schematów i instrumentarium strachu dobrze znanym obywateli w popkulturze odbiorcy, rozpoczyna z nim grę skojarzeń i nieoczywistych rozwiązań tym samym zwielokrotniając zabawowy charakter lektury.

Podczas gdy humor opiera się często na zestawianiu sprzeczności, ośmieszanie grozy samo w sobie jest zjawiskiem łączącym dwa przeciwne bieguny:

Wydaje się, że te dwa stany psychiczne – przerażenie oraz komiczne rozbawienie – nie mogą być bardziej odmienne. Groza w pewnym sensie opresjonuje, humor wyzwala. Groza dokręca śrubę, humor ją luzuje. Humor rozwesela, groza wywołuje przygnębienie, paranoję i strach<sup>93</sup>.

Carroll zauważa, że pomimo tego, humor i groza opierają się na wspólnym czynniku. Jest nim transgresja, zachodząca na różnych poziomach – kategorii, pojęcia, normy oraz powszechnych oczekiwań. W humorze owa transgresja opiera się najczęściej na nieadekwatności, a w grozie na nieczystości obiektu wywołującego strach, która wynika z jego sprzeczności lub pośredniości kategoryjnej<sup>94</sup>.

Łagodzenie grozy może realizować się również poprzez wprowadzenie elementów zwiększających komfort dziecięcego bohatera (a zarazem również odbiorcy) w konfrontacji ze strachem. Mogą to być nadnaturalne zdolności, bezpieczne otoczenie, obecność przyjaciół lub rodziny, jak również np. personifikowane zwierzęta lub obiekty dobrze znane i przyjazne dziecku, z którymi bohater może się komunikować i które towarzyszą mu, oferując wsparcie na każdym etapie przygody<sup>95</sup>.

W toku fabuły może okazać się, że potwór lub postać uważana za groźną rzeczywiście potrzebuje pomocy od dziecięcego protagonisty. Wykreowana w ten sposób nieporadność i zależność od słabszego bohatera, sprawiają, że owa istota przestaje być straszna i zyskuje sympatię małego czytelnika, który w doświadczanych przez potwora problemach może odnajdować odbicie swoich własnych zmaganiań.

---

<sup>92</sup> A. Gemra, *Od gotycyzmu...*, *op. cit.*, s. 16.

<sup>93</sup> N. Carroll, *Horror and Humor*, „The Journal of Aesthetics and Art Criticism” 1999, vol. 57, no. 2, s. 147 [tłum. własne].

<sup>94</sup> *Ibidem*, s. 154.

<sup>95</sup> P. Łapiński, *Postapokalipsa w Krótkich Gatkach, czyli jak przygotować dzieci na (każdą) katastrofę*, „Edukacja Elementarna w Teorii i Praktyce” 2023, vol. 18, no. 4 (71), s. 109–110.

Groza może wydawać się również mniej przerażająca, kiedy osadzi się ją w przyjaznej dziecku estetyce – wspomnianym już wcześniej bezpiecznym, dobrze znanym otoczeniu, przejrzystej i jasnej kolorystyce<sup>96</sup> oraz z zastosowaniem łagodnej kreski.

Należy zauważyć, że wszystkie te zabiegi mogą występować i często rzeczywiście występują jednocześnie, co sprawia, że przedstawiana historia staje się o wiele bardziej komfortowa dla młodego odbiorcy.

---

<sup>96</sup> *Ibidem*, s. 108.

## Rozdział 3. Groźne światy komiksów dla dzieci

### 3.1. Świat przedstawiony

Komiksowa rzeczywistość, w jakiej funkcjonują dziecięcy bohaterowie, decyduje o tym, w jaki sposób przejawiać będzie się groza, czego będą się bać protagoniści, jak bardzo czytelnik będzie odczuwał strach razem z nimi i na ile łatwo będzie mu przełożyć te uczucia na swoją rzeczywistość.

Jak zauważa Todorov, w światach całkowicie fantastycznych nie dziwi pojawienie się niesamowitych istot i z reguły nie stanowi problemu, żeby zdystansować się do ukazywanej w nich grozy, która razem z całą przedstawianą rzeczywistością może zostać skategoryzowana jako „nie-prawda”<sup>97</sup>. Dlatego też wiele utworów dla dzieci stara się uwzględnić w przedstawianej historii jak najwięcej punktów wspólnych ze światem realnym, a przynajmniej z tą jego częścią dobrze znaną przez dziecięcego odbiorcę. Historie grozy dla dzieci rzadko mają miejsce w odległej przeszłości lub zupełnie fantastycznych światach, a raczej starają się „uwiarygodnić strach przez sprowadzenie go w domowe pielesze i współczesnienie”<sup>98</sup>. W wyniku tego małe wampirki, tak jak Dracula w komiksie *Chaque jour Dracula* scenarzysty Loïca Clémenta i rysownika Clémenta Lefèvre’a, chodzą do szkoły, i jak Vampi, tytułowa bohaterka komiksu José Fonollosy, czytają komiksy i grają z kolegami w piłkę. Natomiast magiczne światy, zamiast istnieć niezależnie, zostają osadzone „za ścianą” świata imitującego ten realny, tym samym umożliwiając bohaterom przemieszczanie się między nimi. Tak dzieje się w przypadku serii *Pozytywka* autorstwa Carbone (scen.) i Gijé (rys.), której bohaterka Nola zostaje strażniczką krainy ukrytej w tytułowej pozytywce, a dokładnie przejścia między nią a światem rzeczywistym.

Szczególnie groźne wydają się jednak historie osadzone na granicy znanego bohaterom świata, często w sceneriach odległych od miasta i dużych ości cywilizacji. Miejsca otoczone przez stare góry i nieprzestępne puszcze, gdzie dziecięcy bohaterowie, pozbawieni dotychczas znanych im rozrywek – Internetu, elektroniki, mnogości komercyjnych atrakcji oferowanych w wielkich metropoliach – zmuszeni są do odbudowania swoich powiązań z naturą, „powrotu do korzeni”, co często podkreślone jest przez zdobycie przez nich magicznych zdolności czy mitycznych ról i powierzenie im pieczy nad okolicą.

---

<sup>97</sup> S. Lem, *Tzvetana Todorova fantastyczna teoria literatury*, „Teksty” 1973, nr 5, s. 27–30.

<sup>98</sup> A. Gemra, *Uwieść...*, *op. cit.*, s. 194.

Są to przestrzenie liminalne stanowiące granicę między nowym światem pośpiechu, konsumpcji i technologii a starą, często już zapomnianą przez ludzi domeną przyrody, jedności ze światem i pierwotnych sił. Stary porządek reprezentowany jest przez istoty, które, chociaż są częścią świata przedstawionego, a ich istnienie nie stanowi tajemnicy przed ludźmi, to jednak często są przez dorosłych ignorowane i spychane w niepamięć.

Strach jest nieodłącznym elementem takiej rzeczywistości, ponieważ powoduje go „pewien stan niepewności co do statusu i zasad funkcjonowania świata wynikający z przedstawionych w fabule wydarzeń”<sup>99</sup> oraz niewiedzy co zastanie się po przekroczeniu symbolicznej granicy, jak również co może zza niej przyjść. Intensyfikacja grozy odbywa się na styku światów, kiedy przedstawiciele starego porządku zaczynają domagać się swoich racji oraz kiedy wstępuje do niego przedstawiciel nowego świata, którym jest dziecko – jedyne na tyle odważne i otwarte, żeby dostrzec wartości oferowane przez stary porządek. Jednocześnie sprawia to, że staje się ono mediatorem obu światów.

Wśród komiksów osadzonych w takiej rzeczywistości znajdują się serie *Hilda* Luke’a Pearsona, *Kalinka* Karensac i Thoma Pico oraz wydany do tej pory jedynie pierwszy tom serii *Kroniki Wielkiej Puszczy*, czyli *Tajemnica Starszej Pani* Wiolety Detynieckiej (scen.) i Anety Szczypczyk (rys.). Fantastyczne stworzenia żyją w ludzkim sąsiedztwie, czego nie zawsze są świadomi mieszkańcy danej okolicy. Dzieje się tak w *Tajemnicy Starszej Pani*, gdzie ekscentryczna tytułowa staruszka okazuje się być rusałką, która wiele lat temu postanowiła zamieszkać wśród ludzi, w lesie znajduwane są artefakty Zaginionego Plemienia, o którym nikt z miasteczka już dawno nie słyszał, a w nocy między drzewami przemykają osobliwe cienie.

Najbardziej tajemniczy wydaje się jednak świat wykreowany przez Luke’a Pearsona. Jednocześnie sprawia on wrażenie najbardziej wiarygodnego, ponieważ jego mieszkańcy funkcjonują niezależnie od obecności protagonistki w ich otoczeniu. Wielkie olbrzymy spacerują, górując wysoko nad koronami drzew. Dziwne stworzenia przypominające kosmate kijanki migrują nocą na niebie, a trolle palą ogniska na zboczach pobliskiej góry. Każda grupa stworzeń kreuje swoją rzeczywistość w obrębie świata przedstawionego, a każda z tych rzeczywistości rozwija się i zmienia niezależnie od reszty. Tuż za progiem domu, w którym na początku mieszka Hilda, rozwija się niewidzialna dla ludzkiego oka cywilizacja małych elfów, które postanawiają wyeksmitować dziewczynkę i jej mamę. Jak się okazuje zwykła, codzienna aktywność ludzi stanowi duży problem dla niewielkich istot. Ich dzieci budzą się od hałasów, a zapalane w nocy światła zdają się niczym słońce dla małych sąsiadów.

---

<sup>99</sup> *Ibidem*, s. 204.

Każdy ze światów ma swój rytm i swoje potrzeby i żaden nie jest winny pojawiających się na ich złączeniu starć.

Do dużo poważniejszej konfrontacji dochodzi, kiedy uwolniony wcześniej przez Hildę troll – Władca Gór – wdziera się przez mury miejskie i pomimo protestów bohaterki oraz innych trolli daje zastrzelić się strażnikom, licząc, że tym samym doprowadzi do walki między jego pobratymcami a polującymi na nich ludźmi, oraz że w ten sposób zbudzi śpiącą pod miastem matkę trolli. Jest to bardzo przerażająca scena i to dla każdej ze stron. Grozę budzi Władca Gór swoim działaniem atakujący nie tylko polujących na trolle strażników, ale wszystkich mieszkańców miasta, jak również ludzie szykujący działa i chcący ostrzeliwać trolle za samą obecność pod murami. Przeraża perspektywa czekającej miasto zagłady, jeśli matka trolli postanowi się podnieść, ale nieprzyjemna jest również myśl o jej wieloletnim unieruchomieniu (wzmagana przez wcześniejszą wizję Hildy, w której na miejscu uwięzionej pod miastem istoty, dziewczynka widzi swoją własną mamę). Jednak najstraszniejsza z punktu widzenia dziecka jest perspektywa małej bohaterki, rozdartej między dwoma światami i o ograniczonej sprawczości w obliczu ogromu zagrożenia. Ostatecznie umiera tylko, albo i aż, Władca Gór, a ludzie zaprzestają walki. Trolle mogą wejść na teren miast, by być blisko swojej matki, mieszkańcy zaś są bezpieczni, bo ta dalej pogrąża się w swoim śnie, dziecięcy czytelnik może natomiast cieszyć się pokojowym rozwiązaniem sytuacji, chociaż wciąż musi się uporać ze wzbudzonymi przez lekturę emocjami.

Tymczasem świat *Kalinka*, kierowany zmianami pór roku, nigdy nie pozostaje całkowicie bezpieczny. Tak jak w klasycznej opowieści grozy, zło nigdy nie jest pokonane ostatecznie i zawsze może powrócić. W serii czytelnik obserwuje cztery główne starcia w czterech kolejnych tomach odpowiadających kolejno latu, jesieni, zimie i wiosnie. W ostatniej, wiosennej części *Kalinca* udaje się uratować cały świat, jednak cykliczność przyrody pozostawia odbiorcę z pytaniem, czy następny rok nie przyniesie kolejnych zagrożeń.

### **3.2. Grozotwórcze scenerie**

Komiks dziecięcy korzysta z tych samych sposobów kreowania przestrzeni, co klasyczne realizacje grozy. Występujący w nim protagoniści błądzą w ciemnych, strzelistych lasach, balansują nad przepaściami i odwiedzają jaskinie w potężnych górach. Przeprawiają się przez rwące rzeki i niespokojne oceany, i odkrywają wszystkie te miejsca, które przez większość czasu pozostają opuszczone przez ludzi: stare ruiny, zamki i ich lochy, jak również zakurzone strychy i piwnice. Jednocześnie scenerie te oscylują między dwoma skrajnościami: wywołują

klaustrofobiczne uczucia kiedy znajdują się pod ziemią, mają ograniczoną liczbę wyjść i zdają się zamykać wokół bohatera, albo przytłaczają pustym, pozbawionym obecności ludzkiej bezkresem, który staje się taką samą pułapką jak przytłaczające protagonistę ściany. „»Przestrzeń« jest zawsze groźna, ponieważ jest zapowiedzią czegoś otwartego, pozbawionego granic i stałych punktów odniesienia, które mogłyby pełnić funkcję porządkujących centrów”<sup>100</sup>.

Terytorium grozy przeraża, ale jednocześnie sprawia, że niemal niemożliwym wydaje się swobodnie się w nie zanurzyć i nie zawahać się wobec jego przytłaczającej obecności.

Każdorazowe zgłębienie się bohatera utworu, a wraz z nim odbiorcy, w miejsce niedostępne, niesamowite napawa obydwo śmiertelną trwogą, do czego przyczynia się w równym stopniu wyobraźnia co oddziałująca na tę wyobraźnię widmowa sceneria<sup>101</sup>.

Bohaterowie zatrzymują się więc przed czarną ścianą lasu, zamierają w drzwiach starego domostwa lub ze zgrozą patrzą w dół schodów prowadzących do piwnicy, lub lochu (ryc. 1). Tym samym pierwszym, i być może najważniejszym starciem ze strachem staje się nie konfrontacja w przestrzeni grozy, a pierwszy krok, który do niej prowadzi:



Ryc. 1. Wkraczanie w przestrzeń grozy – Carbone (scen.), Gijé (rys.), *Pozytywka. Witamy w Pandorii*.

Skażone złem miejsce zostaje bardzo wyraźnie przeciwstawione „reszcie świata” – zdaje się pomiędzy nimi istnieć swego rodzaju granica rozdzielająca opozycyjne terytoria. [...] aby znaleźć się na terytorium innego świata, zawsze trzeba naruszyć granicę, sprofanować próg, a potem ponieść tego konsekwencje...<sup>102</sup>

Za nieświadomymi bohaterami często podążają złowrogie spojrzenia, przypominające o tym, że znaleźli się w przestrzeni, w której nie powinno ich być, a ich obecność stanowi wystarczające zaburzenie lokalnego porządku, żeby poddać ich działania stałej obserwacji.

Bohaterowie komiksu *Brume* Jérôme’a Péliissiera (scen.) i Carine Hinder (rys.) opuszczają bezpieczną, chronioną przez magiczną barierę wioskę i wkraczają do zakazanego

<sup>100</sup> A. Gemra, *Od gotycyzmu...*, *op. cit.*, s. 26.

<sup>101</sup> A. Has-Tokarz, *op. cit.*, s. 215.

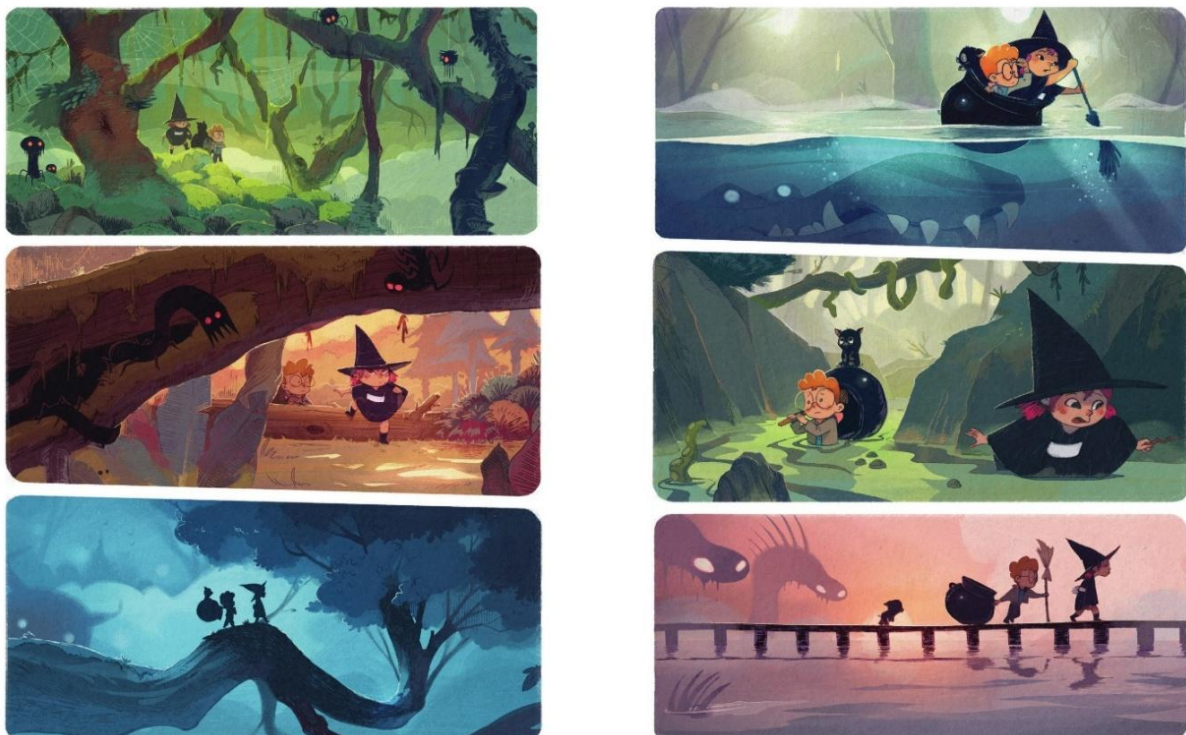
<sup>102</sup> H. Kubicka, *Terytoria strachu: przestrzenne mechanizmy budowania grozy w literaturze popularnej i we współczesnym filmie*, [w:] *Groza: społeczno-kulturowe mechanizmy kreowania emocji*, red. B. Płonka-Syroka, M. Szymczak, Wrocław 2010, s. 148–149.



Ryc. 2. Wieloaspektowość granicy  
 – J. Pélissier (scen.), C. Hinder (rys.), *Brume*,  
 t. 1, *Le Réveil du dragon*.

lasu. Mają obawy przed przekroczeniem granicy i trudno im się dziwić, ponieważ nie istnieje ona wyłącznie w kontekście geograficznym, ale funkcjonuje na wielu innych płaszczyznach. Przede wszystkim istnieje już na poziomie mentalnym i przejawia się obawami lokalnej społeczności, która teren za nią nazywa „zakazanym lasem”. O jej obecności świadczą również liczne tablice ostrzegające przed niebezpieczeństwem i ryzykiem śmierci.

Ponadto w celu przekroczenia owej granicy, dzieci muszą nie tylko minąć miejsce, w którym kończy się magiczna bariera chroniąca wioskę, ale też jednocześnie wejść do lasu, wspiąć się po schodach i przekroczyć linię między światłem a cieniem (ryc. 2). W tym przypadku ilość symbolicznych przekroczeń progu jest tak duża, że w oczach odbiorcy może tworzyć nawet efekt komiczny, jednak nie zmniejsza dyskomfortu bohaterów, a nawet go wzmacnia.



Ryc. 3. Nieświadomi bohaterowie w niebezpiecznym świecie  
 – J. Pélissier (scen.), C. Hinder (rys.), *Brume*, t. 1, *Le Réveil du dragon*.

Podczas wędrówki dzieci są obserwowane przez znajdujące się poza ich polem widzenia stworzenia (ryc. 3). Przypominają one, że przedstawiana przestrzeń jest groźna niezależnie od faktycznego przerażenia odczuwanego przez bohaterów oraz że pozostaje niebezpieczna również wtedy kiedy nie jest obiektem czyjejś obserwacji. Nieświadomość protagonistów potęguje grozę odczuwaną przez czytelnika. Odbiorca zostaje niejako obarczony strachem, który powinien odczuwać bohater, pozostający w niewiedzy o czyhających na niego zagrożeniach.

Na grozę otoczenia znaczący wpływ mają okoliczności, w jakich zostaje ono ukazane. Najczęściej wprowadzanym elementem scenerii, mającym sprawić, że wyda się straszniejsza, jest „ciemność – tajemna, głębinowa, melancholijna, która wywołuje pierwotny lęk przed tym co się w niej czai”<sup>103</sup>. Akcja komiksu jest więc często osadzana nocną porą lub w zamkniętej przestrzeni przy ograniczonych i słabych źródłach światła. Analogiczny lęk przed tym co ukryte może budzić osnucie otoczenia mgłą, zmuszenie bohaterów do wędrówki przez wodę jak również zagęszczenie przestrzeni wokół nich drzewami lub innymi elementami ograniczającymi widoczność. Elementem wzmagającym strach jest również ogień, który może występować zarówno jako zagrożenie samo w sobie lub zabieg estetyczny – wprowadzając dramatyczne oświetlenie oraz liczne cienie. Jako źródło ciepła i światła ogień może budzić poczucie bezpieczeństwa i budować kontrast między zimnym i niepewnym otoczeniem.

Katarzyna Slany zwraca uwagę na powszechność konwencji „snucia strasznych opowieści w scenerii »kominkowej«, gdy za oknami mgła deszcz i zawierucha”<sup>104</sup>. Znalazienie się w ciepłym, przytulnym miejscu, pod kocem lub z kubkiem herbaty w ręku pozwala na chwilę zawiesić grozę nie tylko opowiadanej historii, ale również niebezpieczeństw czających w panującej na zewnątrz ciemności. Paradoksalnie, odczuwany komfort zdaje się tym większy, im cieńsza jest granica między obiema przestrzeniami. Im bliżej do czającego się na dworze niebezpieczeństwa, tym cenniejsza będzie zdawała się bariera, która nas od niego oddziela.

Zestawianie ze sobą bezpiecznego wnętrza a pełnego czyhających na bohaterów niebezpieczeństw zewnątrz jest częstym motywem w serii o przygodach Hildy. Kiedy dziewczynka gubi się w lesie i boi się kryjących się wokół potworów, podąża za zapachem dymu, który doprowadza ją do domu znajomego stworka – Drewniaka. W komiksie *Hilda i Rożek: ucieczka przed deszczem* bohaterka wraz z towarzyszącym jej jeleniolisem znajdują jaskinię (która później okaże się kurhanem), w której chowają się przed deszczem. Okazuje się,

---

<sup>103</sup> K. Slany, *Groza...*, *op. cit.*, s. 257.

<sup>104</sup> *Ibidem*, s. 257.

że nie są jedyni i w środku zastają też inne zwierzęta. Skryta przed szalejącą na dworze ulewą, w bezpiecznej przestrzeni, dziewczynka pozwala sobie na śmiało snucie wyobrażeń na temat potencjalnych niebezpieczeństw czekających na nich na zewnątrz: „Przytulnie, co?... Siedzimy sobie, jest sucho i bezpiecznie... Wyobraź sobie, że z każdej strony otaczają nas trolle... Ale nie mogą się tu dostać i nas pożreć, bo wejścia chroni magiczne zaklęcie”<sup>105</sup>.

Na przestrzeni serii większość niebezpieczeństw dziewczynka napotyka po opuszczeniu bezpiecznej przestrzeni domu, jaskini lub namiotu – chociaż czasami również celowo wychodzi im naprzeciw, opuszczając strefę komfortu. Jednak zawsze występuje bardzo wyraźne rozgraniczenie tych dwóch przestrzeni. Ciepła i kontrastowa kolorystyka wnętrza przeciwstawia się zimnej, monochromatycznej paletce barw świata zewnętrznego. Takiemu przedstawieniu często towarzyszą dźwięki w postaci onomatopei, które ulegają wytlumieniu, kiedy „słyszane” są z wnętrza (ryc. 4). Budowanie tych kontrastów przypomina, że chociaż niebezpieczeństwo może zostać chwilowo zażegnane, to otaczający świat wciąż skrywa wiele nieznanego, które może okazać się groźne.



Ryc. 4. Bezpieczne schronienie przed niebezpiecznym światem – L. Pearson, *Hilda and the Troll*.

<sup>105</sup> L. Pearson, *Hilda i Rożek: ucieczka przed deszczem*, przekł. H. Brychczyński, Warszawa 2024, [b.s].

### 3.3. Potwór

Carroll definiuje potwora jako istotę, budzącą jednocześnie strach i obrzydzenie, którą „charakteryzuje przede wszystkim brak formy, inne niekompletności, pośredniość i sprzeczność kategorialna”<sup>106</sup>. Wśród typowych struktur kreujących potwora wymienia *zespole*, które „polega na zlewaniu, łączeniu lub kondensowaniu osobnych i (lub) przeciwstawnych kategorialnie elementów w postać zwartego czasoprzestrzennie potwora”<sup>107</sup> (np. wampiry, duchy), przypisanie jednostce odmiennych aspektów jednak w różnych konfiguracjach w przestrzeni lub czasie, czyli *rozszczerpienie* przestrzenne (np. sobowtóry) i temporalne (np. wilkołaki, zmiennokształtni). Kolejnymi cechami definiującymi potwora są *powiększenie* oraz *zmasowanie* stworzeń budzących obrzydzenie i/lub grozę (np. masy karaluchów, stada nietoperzy). Zabiegiem wpływającym znacząco na reakcje, jakie wywołuje potwór, ma również *potworna metonimia*, czyli kontekst, w jakim pojawiają się wspomniana istota i to, co jej towarzyszy – obecność szczerów, mgły, „powiązanie tego typu nieczystych stworów z krwią albo innymi odstręczającymi akcesoriami”<sup>108</sup>.

Potwory w komiksach dla dzieci konstruowane są według tych samych zasad co w kulturze ogólnej, jednak często różnią się funkcją, jaką pełnią w tekście. Mniej liczną grupę stanowią utwory, w których potwór straszy i stanowi realne zagrożenie dla dziecięcego protagonisty. Konfrontacja z takim przeciwnikiem jest ważnym momentem w etapie dojrzwania i zdobywania pewności siebie bohatera (tym samym również czytelnika, który się z nim utożsamia), a wygrana w starciu przypieczętowanie postępu, jaki uczynił protagonista w toku fabuły<sup>109</sup>.

Źródłem grozy może także okazywać się wyolbrzymiająca niektóre zjawiska wyobraźnia dziecka. Tu należy nadmienić, że owo wyolbrzymienie następuje z perspektywy dorosłego, bo z punktu widzenia dziecka często jest śmiertelnie poważną sprawą. Do tego zjawiska odniosły się Marzena Sowa i Berenika Kołomycka w komiksie *Tej nocy dzika paprotka*, którego mały bohater, Tomek, budzi się pewnego ranka, żeby odkryć, że jego mama została zjedzona przez paprotkę lub w takową zamieniona (ryc. 5). Przerażony chłopiec przeżywa stratę i zastanawia się, jak będzie żyć bez mamy. Przestraszony uświadamia sobie, że nie zostanie więcej zaprowadzony przez nią do szkoły, nie wypije zrobionego specjalnie

---

<sup>106</sup> N. Carroll, *Filozofia...*, *op. cit.*, s. 61.

<sup>107</sup> *Ibidem*, s. 79–82.

<sup>108</sup> *Ibidem*, s. 82–92.

<sup>109</sup> L. Urbańczyk-Tulik, *Niedorośli...*, *op. cit.*, s. 88–89.

dla niego soku z moreli, oraz że mama już nie będzie pilnować, żeby miał czyste paznokcie. Obawia się również czy paprotka nie zaatakuje jego, taty lub ich psa. Ostatecznie okazuje się, że „pod” paprotką jest mama i że to, co wygląda na roślinę, jest wynikiem niefortunnej zmiany fryzury. Chociaż przyczyna strachu okazała się błaha, to groza odczuwana przez małego bohatera była jak najbardziej autentyczna.

Zdecydowanie częściej groza potwora nie będzie ukierunkowana na małego protagonistę. „Większość bohaterów gotyckich opowieści dla najmłodszych jest »potworna« i »nie z tego świata«, ale lęk i przerażenie wzbudza zazwyczaj u literackich antagonistów”<sup>110</sup>. W ten sposób następuje odwrócenie roli: „poplecznikami zła

są istoty dorosłe, które pragną pognębić dziecięcych bohaterów”<sup>111</sup> i to oni wzbudzają strach, a potwór działa na korzyść protagonisty. Tak potraktowany staje się sprzymierzeńcem dziecka w jego starciach, a często również wsparciem emocjonalnym. Nie przeraża czytelnika, ponieważ, te same cechy, które sprawiają, że potwór jest potworem, budzą zaciekawienie dziecka i podtrzymują jego zaangażowanie w historię:

doskonale nadają się do wzbudzania [...] dramatu udowadniania, ponieważ są (fizycznie, choć na ogół nie logicznie) istotami, których istnienie jest niemożliwe. Przyciągają więc zainteresowanie i uwagę, gdyż nie można ich objąć obowiązującymi kategoriami kulturowymi, co sprawia, że chcemy dowiedzieć się o nich jak najwięcej<sup>112</sup>.

Bazowanie na nadzwyczajności potwora w celu podtrzymania ciekawości czytelnika, jest wyraźnie widoczne w przypadku komiksów, w których protagoniście towarzyszy bardzo wiele niesamowitych stworzeń, co sprawia, że czytelnik musi oczekiwać na ich poznanie w dalszej części historii. Już na samym początku pierwszego tomu serii *Hotel Dziwny* autorstwa Floriana i Katherine Ferrier ukazane zostają zastępy niesamowitych gości i obsługi tytułowego



Ryc. 5. Dziecięca wyobraźnia jako źródło strachu  
- M. Sowa, B. Kołomycka, *Tej nocy dzika paprotka*.

<sup>110</sup> B. Kucharska, *(Bez)sens...*, op. cit., s. 129.

<sup>111</sup> L. Urbańczyk-Tulik, *Niedorośli...*, op. cit., s. 86.

<sup>112</sup> N. Carroll, *Filozofia...*, op. cit., s. 305.

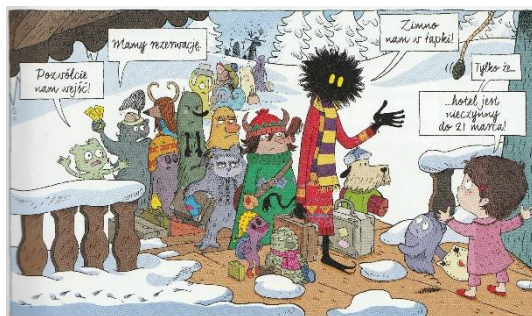
hotelu (ryc. 6). Różnorodność postaci dodaje historii niesamowitości i obiecuje bogactwo możliwych do opowiedzenia losów bohaterów.

Bardzo często potwór „zaspokaja dziecięce marzenia o chęci posiadania fantastycznego towarzysza”<sup>113</sup>, którego obecność mogłaby poświadczyć o ich wyjątkowości, a jednocześnie pomóc w akceptacji wewnętrznej cech własnych

prowadzących do wyobcowania w grupie rówieśniczej. Obecność takiego towarzysza reprezentuje również „osobności świata wyobraźniowego niedorosłych, którego nie rozumieją dorośli”<sup>114</sup>.

W serii komiksów *Ernest & Rebeka* – ze scenariuszem Guillaume’a Bianco i rysunkami Antonello Daleny – tytułowa bohaterka, Rebeka, ma bardzo słabą odporność i ze względu na częste choroby dużo czasu spędza w domu, przez co nie ma zbyt wiele okazji do zabawy z rówieśnikami. Ponadto ze względu na rozwód rodziców i ich kłótnie, dziewczynka czuje się pominięta również przez nich. Pewnego razu dosłownie łapie mikroba Ernesta, który zostaje jej towarzyszem. Taka animizacja czynnika chorobotwórczego stanowi sposób dziewczynki na przejęcie kontroli w sytuacji, w której choroba ograniczyła jej pełne doświadczanie dzieciństwa. Relacja z mikroblem odzwierciedla oswojenie się z niesprawiedliwą sytuacją życiową, jak również niezgodę na pełne poddanie się owym ograniczeniom. Obecność Ernesta staje się również wsparciem dla dziewczynki w obliczu rozvodu jej rodziców.

W komiksie *Mangetrouille* scenarzysty Jeana-Christophe’a Deveneya oraz rysownika Sébastiena Spagnolo dziecięcemu bohaterowi, Timothéemu, towarzyszy właśnie tytułowy Mangetrouille, potwór żywiący się strachem. Chłopiec świetnie zdaje sobie sprawę, że tylko on może zobaczyć potwora, który mieszka w jego głowie – bohater dokładnie określa miejsce zamieszkania potwora, którego lokalizacja w jego czaszce jak i fizyczny wygląd (fotel, kominek, lampa) zostają pokazane czytelnikowi (ryc. 7). Mangetrouille pomaga bohaterowi przezwycięzać lęki, zarówno te podstawowe, między innymi lęk przed ciemnością, jak i społeczne. Tak więc potwór, jako uosobienie grozy, staje się tym, co pomaga z ową grozą walczyć. Jednocześnie takie oddelegowanie zarządzania strachem, pozwala dziecku



Ryc. 6. Niesamowici potworni goście  
– F. Ferrier, K. Ferrier (scen.), Ferrier, K (rys.),  
*Hotel Dziwny*, t. 1, *Przez zimę do wiosny*.

<sup>113</sup> L. Urbańczyk, O. Pajączkowski, *Między grozą a komizmem. Potwór bohaterem opowieści dla dzieci*, [w:] *(Przed)szkolne spotkania z lekturą*, red. B. Niesporek-Szamburska, M. Wójcik-Dudek, A. Zok-Smoła, Katowice 2015, s. 360.

<sup>114</sup> K. Słany, *Strategie osławiania monstrów przez dzieci we współczesnych książkach obrazkowych*, „Biblioteka Współczesnej Myśli Pedagogicznej” 2017, nr 6, s. 25.



Ryc. 7. Potwór w obronie przed potworami  
– J.-C. Deveney (scen.), S. Spagnolo (rys.), *Mangetrouille*, t. 1, *Frousses, frissons et fringales*.

zdystansować się do odczuwanych emocji i w rezultacie lepiej nad nimi panować. Towarzysz Timothée jednak nie zawsze bywa pomocny. Jeśli bowiem żywi się strachem, a przez dłuższy czas nie pojawia się żaden czynnik strachogenny, sam musi zadbać o wywołanie przerażenia u chłopca.

Obecność przyjaznych potworów w tekstach kultury, których doświadcza dziecko, uczy je rozumienia i akceptowania inności. Przeniesienie potwora z klasycznego kontekstu grozy i nadanie mu pozytywnych zamiarów, pokazuje małemu czytelnikowi, że nie wszystko, co przychodzi spoza dobrze znanego mu świata, stanowi zagrożenie.

Jeśli na przykład dziecko nauczyło się z baśni, że istota, która przy pierwszym zetknięciu wydawała się odpychająca i budziła poczucie zagrożenia, może przemienić się w istotę przyjazną i wspomagającą, będzie ono gotowe przyjąć, że nieznanie dziecko, które widzi pierwszy raz i które budzi w nim lęk – także może przemienić się w miłego towarzysza<sup>115</sup>.

Kalinka w tomie *Dżin Parszywiec* po wypowiedzeniu życzenia przed tytułowym dżinem, zastaje odmienioną rzeczywistość, w której jej rodzice nigdy nie mieszkali w ich domu (do którego niedawno się przeprowadzili), a zamiast tego zastaje w nim wcześniejszych lokatorów – rodzinę potworów, która zaprasza ją do środka i częstuje obiadem. Dziewczynka, opierając się na swoich uprzedzeniach, nie potrafi pojąć nawet tego, po co potworom potrzebny jest dom i jednocześnie przypisuje im złe intencje, wyobrażając sobie sytuację, w której pożarli jej rodziców. Na szczęście towarzyszący jej pies przypomina, że „Potwory też muszą gdzieś mieszkać”<sup>116</sup> i pokazuje, że w gruncie rzeczy mocno nie różnią się od ludzi (ryc. 8). Kiedy Kalinka wybiega, czytelnik widzi, że „potworna” rodzina martwi się o jej bezpieczeństwo.

<sup>115</sup> B. Bettelheim, *op. cit.*, s. 106.

<sup>116</sup> Karensac, T. Pico, *Kalinka*, t. 1, *Dżin Parszywiec*, przeł. J. Szustak, Warszawa 2023, s. 68.

Ostatecznie dziewczynce udaje się przywrócić wcześniejszą rzeczywistość, a trzy tomy później te same stworzenia napotkane w innym wymiarze pomagają jej ocalić świat.

Napotkane przez Kalinkę potwory wyglądają przez większość czasu całkiem sympatycznie, a obawy dotyczące ich motywacji zostają bardzo szybko rozwiane. Czytelnikowi nie jest więc ciężko uwierzyć w ich „niewinność” oraz przyjazne nastawienie względem dziewczynki. Jednak wśród komiksów realizujących motyw potwora jako „Innego”, którego trzeba spróbować poznać, zanim wyda się o nim osąd, są również takie, które poświęcają więcej czasu na zbudowanie u czytelnika negatywnych uczuć względem istoty, z którą konfrontują się protagoniści.

Jednym z takich komiksów jest *Dziobak Toto i pan mgieł*, ze scenariuszem Érica Omonda i rysunkami Yoanna, stanowiący drugą część serii przygód tytułowego dziobaka i jego przyjaciół. Tym razem bohaterowie wyruszają w poszukiwaniu włosów Bunyip<sup>117</sup>, straszego potwora, który „wywołuje koszmary” oraz „pożera zwierzęta i... nawet ludzi”<sup>118</sup>. Jest to istota,



Ryc. 8. Przyjazne potwory  
– Karensac, T. Pico, *Kalinka*, t. 1, *Dzin Parszywiec*.



Ryc. 9. Przeróżający i samotny potwór  
– É. Omond (scen.), Yoann (rys.), *Dziobak Toto i pan mgieł*.

która rzeczywiście wygląda przerażająco – ukazuje się bohaterom, wyłaniając się z mroku lub górując nad nimi na tle czerwonego nieba. Ostre zęby układają się w budzący niepokój uśmiech, a odbijające światło okulary, całkowicie zakrywają jego oczy, które z reguły pomagają w ocenie motywacji i emocji drugiej istoty (ryc. 9). Ponadto Bunyip pogrywa z protagonistami, kontrolując otaczającą ich przestrzeń, i wysyłając ich „do lochu”. Bohaterowie napotykają potwora pojedynczo, a po każdym

<sup>117</sup> Nazwa „Bunyip” pochodzi od potworów z aborygeńskich wierzeń.

<sup>118</sup> É. Omond (scen.), Yoann (rys.), *Dziobak Toto i pan mgieł*, przeł. E. Kacperski, Warszawa 2022, s. 9.

spotkaniu i odesłaniu do wspomnianego lochu, a narracja przechodzi do kolejnego zwierzaka, nie tłumacząc, co wydarzyło się z poprzednim. Dopiero niemalże całkowicie ślepego nietoperzowi udaje się porozmawiać z potworem, który wyjawia mu, że inni zawsze oceniają go na podstawie jego przerażającego wyglądu, przez co czuje się samotny. Bunyip dziękuje zwierzakowi i zdejmuje iluzję, pokazując, że przez cały ten czas wszyscy byli bezpieczni obok siebie, na niewielkiej plaży.

Bywa również, że chociaż potwór na początku wydaje się przerażający – a niejasna motywacja działań sprawia, że zdaje się zagrażać bohaterom – to okazuje się, iż tak naprawdę potrzebuje pomocy. Protagonisci często nie mają wspólnego języka z taką istotą, co ogranicza jej możliwości zakomunikowania swoich potrzeb.

W miasteczku ukazanym w pierwszym tomie serii *Animal Jack*, którego autorami są Kid Toussaint (scen.) i Miss Prickly (rys.), w tajemniczych okolicznościach giną dzieci. W tym samym czasie protagonista często widuje potwora, który zdaje się być połączeniem jelenia oraz drzewa. Ukazywane przedstawienia bardzo przypominają klasyczne sceny grozy znane z horrorów filmowych jak i komiksowych. Oto pokój, jest noc. W kadrze widzimy przerażoną twarz leżącego w łóżku dziecka. Za nim na tle otwartego okna i rozwianych zasłon góruje czarna sylwetka ze świecącymi w ciemności oczyma (ryc. 10). To nie jedyne tego typu przedstawienie w komiksie. Potwór nie raz czai się na granicy kadru lub jego patykowate dłonie wysuwają się nad sylwetką śpiącego chłopca, a ich cień rzucany przez światło księżyca sprawia, że wydają się jeszcze dłuższe. Pomimo tak przerażającego wrażenia protagonista odkrywa, że potwór jest tak naprawdę duchem lasu, a porwane dzieci bezpiecznie bawią się na łonie przyrody<sup>119</sup>. Zagrożenie, jakie dla rodzimego ekosystemu stanowiła budowa nowej drogi i parkingu, sprawiło, że potwór postanowił porwać dzieci, żeby uniemożliwić wjechanie na teren lasu ciężkim maszynom, ponieważ nie widział innej możliwości, by ochronić swój dom i mieszkające w nim stworzenia.



Ryc. 10. Porywający dzieci potwór  
– Kid Toussaint (scen.), Miss Prickly (rys.),  
*Animal Jack*, t. 1, *The Heart of the Forest*.

<sup>119</sup> Należy zaznaczyć, że przedstawienie porwania (niezależnie od jego motywacji) w pozytywnym świetle budzi poważne wątpliwości w kontekście edukacji o bezpieczeństwie i budowaniu w dzieciach świadomości, że mają prawo prosić o pomoc, kiedy znajdują się w niebezpieczeństwie.



Ryc. 11. Straszny potwór w potrzebie  
 – K. Centomo, F. Artibani (scen.), A. Barbucci, B. Canepa (rys.), *Monster Allergy*, t. 1, *House of Monsters*.

Bohater komiksu *Monster Allergy* Katji Centomo i Francesco Artibaniego ma zdolność widzenia świata potworów funkcjonującego równolegle do świata ludzi i często się z nim przenikającego. Jednak częsty kontakt i przyjazne stosunki z niektórymi z nich nie sprawiają, że jest mniej przerażony ich widokiem. Dlatego kiedy zauważa na sobie spojrzenie przerażającego ducha psa, którego ślina skapuje do deseru jego koleżanki, podejmuje ucieczkę. Znalazienie tablicy z ogłoszeniami o zaginionych psach skłania go do odnalezienia zwierząt (ryc. 11). Podczas poszukiwań ponownie spotyka tego samego ducha, który przypomina, że dzieciom kończy się czas, jednak pomimo odnalezienia pozostałych psów, duch nie przestaje za nimi podążać. Okazuje się, że jest matką, która zostawiła szczeniaki i obawiała się, że po jej śmierci nikt się nimi nie zajmie i maluchy nie przeżyją. Wizerunek ducha jest bardzo sprzeczny z łagodnością i ciepłymi uczuciami, które kojarzą się z macierzyństwem. Jednocześnie pokazuje, jak istotne jest powstrzymanie się od pochopnej oceny innych i wysłuchanie tego, co mają do powiedzenia.

Zdecydowana większość potworów, które towarzyszą bohaterom, często sama charakteryzuje się dziecięcą osobowością<sup>120</sup>. Dzięki temu czytelnik może dopatrywać się

<sup>120</sup> K. Slany, *Strategie...*, op. cit., s. 16.

w nich rozumiejącego przyjaciela, jak również aspektów własnej osobowości, które wydają się zbyt dziwne lub sprzeczne z oczekiwaniami wobec „grzecznego” dziecka, więc przeniesione zostają na jego potwornego kompana.

Czasami sam dziecięcy protagonista jest jednocześnie potworem, tym samym uosabiając w sobie zarówno aprobowane jak i sprzeczne z wizją dorosłych cechy dzieciństwa.

Przykładem takiego potwornego dziecka jest tytułowa bohaterka komiksu *Vampi* José Fonollosy. Ojciec wampirzycy jest bardzo zapracowany i często nie ma go w domu. Dziewczynka szuka więc różnych sposobów na nudę – tajemnicze zakamarki zamku, w którym często przeżywa wyimaginowane przygody, wyobrażając sobie, że jest superbohaterką, piratką lub poszukiwaczką skarbu. Pomijając jej wampirzą naturę, Vampi wciąż jest dzieckiem, więc tak jak dziecko broi, psoci, często utrudniając pracę lokajowi, ale również mimo towarzyszących jej czarnego kota i nietoperza oraz okazjonalnych zabaw z rówieśnikami, tęskni za często nieobecny ojcem i czuje się samotna kiedy nie ma go w domu. Przez to, że dziewczynka sama jest potworem i rzeczywistość grozy jest jej normalnością, większość grozotwórczych zabiegów oraz postaci nie robi na bohaterce większego wrażenia – mogą one być jednak niepokojące dla czytelnika, zanim nie zobaczy on reakcji Vampi – dziewczynka zwyczajnie rozmawia ze straszącym na zamku duchem, reaguje jedynie irytacją na głowę przyjaciela wrzuconą oknem do jej pokoju, a wyskakującego na nią w lesie potwora przeprasza za to, że nie może się z nim w danym momencie pobawić (ryc. 12).



Ryc. 12. Niestraszny świat straszego dziecka – J. Fonollosa, *Vampi*.

W komiksie *The School of Little Monsters* główny bohater, Flop, jest ułożonym, schludnym, uprzejmym i żądnym wiedzy potworem. Wszystkie te cechy są przeciwieństwem zachowań, które są aprobowane i pożądanym w jego świecie. Niedopuszczalne jest utrzymywanie pokoju w czystości, przychodzenie punktualnie na zajęcia do szkoły, w której nauczyciele potrafią nie pojawić się bez powodu i odwołać wszystkie lekcje; chwali się natomiast chaos,

nieporządek, lekceważenie problemów i brak szacunku do drugiej jednostki, a rodzice z dumą przyglądają się bójkom swoich dzieci. Komiks realizuje więc wizję świata na opak, w którym to, co w rzeczywistości znanej czytelnikowi uważane jest za przykładne zachowanie, w świecie przedstawionym stanowi złamanie normy społecznej i jest zaczątkiem buntu. Takie odwrócenie ma również wartość wychowawczą, ponieważ na zasadzie wyraźnego kontrastu z chaotycznym światem, pokazuje dziecięcemu czytelnikowi, jak bardzo wartościowe są określone, uważane współcześnie za pozytywne, cechy i zachowania.

Flip nie jest potworem tylko z nazwy. Jego ojciec pracuje, strasząc ludzi we śnie. Pewnego razu zabiera syna i jego przyjaciela, żeby pomogli mu w tworzeniu koszmaru dla dziewczynki obawiającej złej oceny ze zbliżającego się testu. We śnie okazuje się, że chociaż powierzchownie jej lęk wydaje się mało istotny, to tak naprawdę odwołuje się do zdecydowanie głębszych obaw powiązanych ze strachem przed odrzuceniem przez rodzinę. Chociaż również wizualnie cała scena wydaje się absurdalna (ojciec Flopa jest przebrany za niezdaną test), a nawet zabawna, to strach dziewczynki traktowany jest z pełną powagą (ryc. 13). Rozmawiając z bohaterką, Flip ponownie przełamuje swoje potworne dziedzictwo i pomaga jej przygotować się do testu.



Ryc. 13. Dziecięce lęki – BeKa (scen.), Bob (rys.), *The School of Little Monsters*, t. 1, *It's Tough Being Flop!*

### 3.4. Ekologia

Szczególnym podejściem do tematu grozy charakteryzują się utwory podejmujące problematykę ekologiczną. Przekazują one wiedzę dotyczącą świata realnego – funkcjonowania ekosystemu oraz wpływu człowieka na środowisko naturalne – ale dla zwiększenia atrakcyjności przedstawianej historii oraz podkreśleniu znaczenia poruszanych w niej problemów często wzbogacane są o elementy fantastyczne. Jednocześnie stosunek elementów fantastycznych do rzeczywistych oraz stopień nasilenia treści edukacyjnych występują w różnych proporcjach w zależności od tytułu.

W serii komiksowej *Dziobak Toto* każdy tom stanowi niezależną historię, której rozwiązanie oraz główne przesłanie nie zawsze odnoszą się do aspektów ekologicznych. Jednak naturalnie w toku historii poznajemy australijską faunę i relacje panujące pomiędzy poszczególnymi gatunkami oraz ich potrzeby i nawyki. Historie nie trzymają się jedynie konwencji realistycznej i często sięgają po elementy fantastyczne obejmujące obrzędy magiczne, wizje senne estetyką nawiązujące do twórczości Aborygenów, jak również stworzenia mityczne i duchy.

W Polsce autorem z szerokim dorobkiem tytułów o charakterze edukacyjno-ekologicznym jest Tomasz Samojlik. Choć elementy fantastyczne pojawiają się również w jego historiach, to wyraźnie dominuje w nich aspekt edukacyjny, o czym świadczą obecne w komiksie plansze informacyjne jak i odnośniki odsyłające do znajdujących się na końcu wyjaśnień dotyczących prezentowanych w historii zagadnień.

Odstąpienie od perspektywy antropocentrycznej sprawia, że w komiksach poruszających tematykę ekologiczną wyraźnie zarysowuje się relatywizm grozy. Straszne jest nie to co wśród ludzi zwykle się uważać za groźne, ale to, co dla danego gatunku w naturze stanowi zagrożenie. Dlatego też, nawet jeśli w takich

komiksach pojawia się klasyczne instrumentarium grozy (m.in. noc, księżyc w pełni, nietoperze, kruki), często nie towarzyszy mu przerażenie bohaterów (ryc. 14). Może ono natomiast nastąpić w starciu z naturalnym zagrożeniem. Tak więc dla małych bohaterów komiksów *Sagi o Ryjówce* Samojlika przerażające będą myszołowy, koty, a nawet niewielkie



Ryc. 14. Naturalne instrumentarium grozy – T. Samojlik, *Ryjówka przeznaczenia*.



Ryc. 15. Małeńki drapieżnik – T. Samojlik, *Zguba zębietków*.

może przybierać postać różnych zwierząt (później okazuje się, że tak naprawdę jest to duch mitycznej istoty, który szukając ratunku, przejął ciało umierającego dziecka). Przemiany bohatera pozwalają zaprezentować czytelnikowi wiele gatunków zwierząt i ich niezwykłych charakterystyk, które pomocne okazują się w niecodziennych sytuacjach. Kolejne przygody prowadzą Jacka po całym świecie i wymagają jego działania w obliczu niszczycielskiej działalności człowieka.

Właśnie człowiek, a przede wszystkim człowiek-kapitalista, budzi często większe przerażenie niż najstraszniejszy potwór czy też drapieżnik. Jest to kolejny aspekt wspomnianego wcześniej relatywizmu grozy, który przyjmując nieantropocentryczną perspektywę traktuje działania ludzkie jako największe zagrożenie dla bezpieczeństwa i spójności świata przedstawionego (pod względem relacji w przyrodzie, będącego wyraźnym odbiciem świata rzeczywistego). Straszny jest sam człowiek, to co sprowadza ze sobą (maszyny, śmieci, gatunki inwazyjne) i skutki jego działań w środowisku naturalnym. Wszystko, co z nim związane, budzi więc strach i przedstawiane jest analogicznie

dzierzby, które z perspektywy człowieka mogą się wydawać uroczyimi ptaszkami, jednak w świecie mniejszych zwierząt jawią się niczym okrutni mordercy nadziewający swoje ofiary na kolce oraz ciernie roślin (ryc. 15).

Protagonistami komiksów o tematyce ekologicznej są z reguły zwierzęta, ale mogą być również dzieci, jednak silnie związane ze światem zwierzęcym. Tytułowy bohater komiksu *Animal Jack* jest chłopcem, który



Ryc. 16. Masowa zagłada  
– Kid Toussaint (scen.), Miss Prickly (rys.),  
*Animal Jack*, t. 1, *The Heart of the Forest*.



Ryc. 17. Mechaniczny potwór  
– Kid Toussaint (scen.), Miss Prickly (rys.),  
*Animal Jack*, t. 2, *The Magic Mountain*.

do klasycznych realizacji grozy. W komiksie *Animal Jack* niejednokrotnie obserwujemy, jak na tle czerwonego nieba zwierzęta próbują przeciwstawić się koparkom, kulą się ze strachu przed niszczycielską siłą walca (ryc. 16) – maszyny niemal zawsze ukazywane są od dołu z żabiej perspektywy – w panice uciekają przed dymem, ogniem i wybuchami, jak również w nocy zamierają na środku drogi naprzeciwko wyłaniających się z ciemności – niczym oczy potwora – złowrogich świateł samochodu (ryc. 17).

Kolejnym zagrożeniem sprowadzonym przez człowieka są gatunki inwazyjne. W *Sadze o Ryjówce* w komiksie *Norka zagłady* tajemniczym porywaczem ptaków okazuje się być norka amerykańska, której obecność w Europie ma zatrważający wpływ na populacje rodzimych gatunków ptactwa. Zagrożenie płynące z obecności obcych gatunków zwierząt sprowadzanych przez człowieka, w tomie *Powrót rzęsorka* podsumowuje wolno wychodzący kot, który zwraca się do przerażonych jego obecnością bohaterów: „Bo chociaż jestem kotem domowym, to żadne zwierzę w lesie nie może czuć się przy mnie bezpiecznie”<sup>121</sup>.

Tego typu utwory odkrywają przed dzieckiem skrywane przed światem zachodu kulisy konsumpcyjnej działalności człowieka, jak również eksponują z pozoru nieistotne elementy codzienności i pokazują je czytelnikom z nowej (zwierzęcej) perspektywy.

Komiksy poruszające tematykę ekologiczną nie boją się przedstawiać grozy przyrody – wynikających z naturalnych procesów i zależności międzygatunkowych występujących w przyrodzie obrazów cierpienia i śmierci. Chociaż takie przedstawienia wydają się przerażające, to nie wzbudzają specjalnej reakcji ze strony bohaterów, czym co chwilę przypominają małemu czytelnikowi o tym, że w przyrodzie są to naturalne procesy. Spotykające się zwierzęta jeśli nie działają, to przynajmniej w słowach odnoszą się do wzajemnych zależności w łańcuchu pokarmowym. Pomimo stosunkowo częstego nawiązywania do grozy naturalnej, większość komiksów stara się oszczędzić dziecku najbardziej krwawych aspektów funkcjonowania ekosystemu. Konsumpcja zostaje



Ryc. 18. Groza naturalna – T. Samojlik, *Powrót rzęsorka*.

<sup>121</sup> T. Samojlik, *Powrót rzęsorka*, Warszawa 2017, s. 78.

często uniemożliwiona w ostatnim momencie – nawet jeśli obraz płaczącej ofiary i obojętności drapieżnika wydaje się wskazywać na nieuchronny koniec (ryc. 18) – martwe stworzenia nie są prezentowane czytelnikowi przed ich śmiercią (uniemożliwiając dziecku zżycie się z nimi), a jeśli dochodzi do konsumpcji na stronach komiksu, to ogranicza się ona do połknięcia ofiary.

Kiedy Koala reaguje przerażeniem i obrzydzeniem na widok przepołowionego ciała zwierzęcia, Dziobak Toto zarzuca jej zbyt dużą wrażliwość: „Wy, roślinożercy jesteście tacy czułostkowi! Jeść trzeba. Tak nas stworzyła natura”<sup>122</sup>. Dopiero pojawienie się kolejnych, tylko częściowo zjedzonych ciał, zaczyna budzić niepokój Toto (ryc. 19). Tak więc grozę budzi nie sam fakt pożarcia, ale ilość trupów i niedojedzone ciała. W granicach normy znajduje się zabicie w celu pożywienia się, natomiast zostawienie za sobą śladu niemalże nienaruszonych trupów wymyka się naturze i budzi strach. Poczucie grozy znacznie wzmacnia późniejsze pojawienie się duchów zabitych zwierząt i informacja o potworze.



Ryc. 19. Naruszenie naturalnego porządku – É. Omond (scen.), Yoann (rys.), *Dziobak Toto i magiczne drzewo*.

<sup>122</sup> É. Omond, (scen.), Yoann (rys.), *Dziobak Toto i magiczne drzewo*, przeł. E. Kacperski, Warszawa 2022, s. 12.

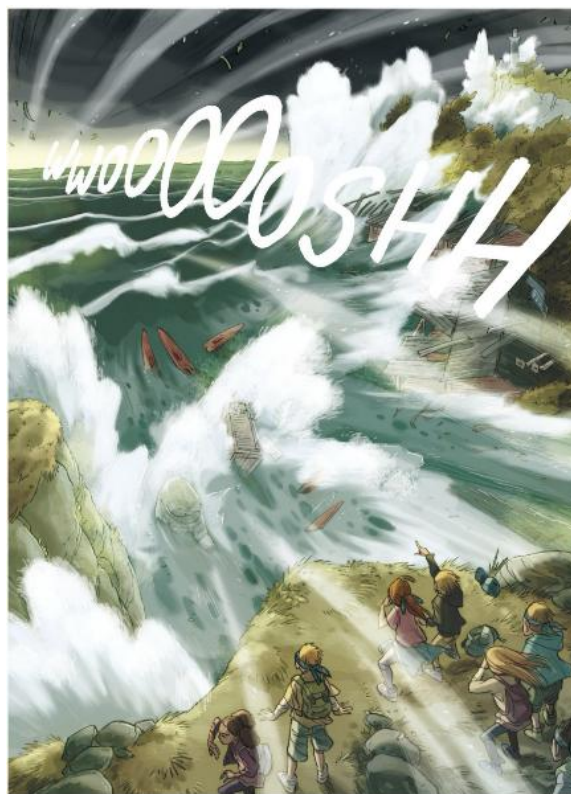
## Rozdział 4. Formalne realizacje grozy w komiksie dla dzieci

### 4.1. Akustyka komiksów grozy

Anita Has-Tokarz pisząc o horrorze filmowym zwraca uwagę na istotną rolę efektów dźwiękowych w kreowaniu nastroju grozy. Pojawiają się raczej miejscowo, budując napięcie i wyraźnie wyróżniając się od tła dźwiękowego filmu<sup>123</sup>, a ich umiejscowienie i natężenie nie jest przypadkowe. „Kiedy skrzypią drzwi, to w romansie mogą sobie skrzypieć po prostu, w horrorze zaś nigdy – zawsze skrzypią znacząco”<sup>124</sup>.

Mogłoby się wydawać, że ze względu na rysunkowy charakter komiksu nie będą się do niego odnosić te same zależności. Okazuje się jednak, że są one jak najbardziej adekwatne, ponieważ dźwięk, a dokładniej – wrażenie dźwięku wywoływane u odbiorcy przez jego złożoną graficzną reprezentację (nieograniczającą się jedynie do kodu językowego), odgrywa istotną rolę w medium komiksowym, a jego twórcy na przestrzeni lat eksperymentowania z formą wykształcili różnorodne sposoby wizualnej interpretacji bodźców akustycznych<sup>125</sup>.

Najbardziej oczywistą reprezentacją dźwięku jest onomatopeja. Jako komiksowy element grozy najczęściej pojawia się w otoczeniu, „wskazuje nieodmiennie na źródło dźwięku i służy do podkreślenia jego istnienia w danej scenie”<sup>126</sup>. Może to być zjawisko wzmagające niebezpieczeństwo przestrzeni, w której to znajdują się bohaterowie, takie jak grzmoty, bicie dzwonów, trzeszczenie palącego się ognia czy szum wiatru, którego nasilenie oraz kierunek wskazuje ułożenie i odpowiednia stylizacja liter (ryc. 20), lub dźwięki wydawane przez istotę potencjalnie zagrażającą bohaterom.



Ryc. 20. Wiatr w onomatopei  
– G. Di Gregorio, A. Barbucci (scen.), A. Barbucci (rys.),  
*Les soeurs Grémillet*, t. 3, *Le trésor de Lucille*.

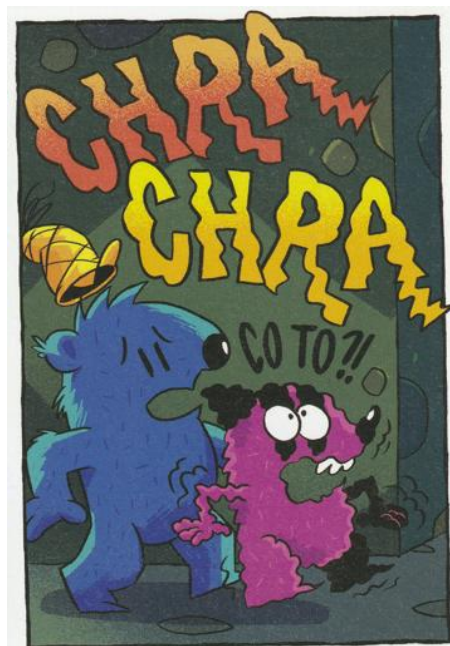
<sup>123</sup> A. Has-Tokarz, *op. cit.*, s. 216.

<sup>124</sup> A. Gemra, *Uwieść...*, *op. cit.*, s. 189.

<sup>125</sup> P. Gąsowski, *op. cit.*, s. 253–259.

<sup>126</sup> J. Szyłak, *op. cit.*, s. 131.

W komiksie *Wielka draka w szkockim zamczysku* z serii *Detektyw Miś Zbyś na tropie* autorstwa Piotra Nowackiego, Macieja Jasińskiego i Tomasza Kaczkowskiego, bohaterowie podczas wędrówki zamkowymi lochami, zamierają ze zjeżoną sierścią po usłyszeniu głośnego chrapania, które zostało zaprezentowane poprzez wyraźnie wybijającą się na ciemnozielonym tle pomarańczowo-żółtą onomatopieję „CHRA CHRA”. Jej postrzępione brzegi wskazują na szorstki, gardłowy charakter dźwięku, a rozmiar – zajmuje prawie połowę kadru, z fragmentami wystającymi poza jego ramę – sugeruje, że źródłem wydawanych dźwięków jest istota znacznych rozmiarów (ryc. 21), co zostaje potwierdzone stroną później, kiedy bohaterowie napotykają śpiącego smoka.



Ryc. 21. Chrapiące litery  
– Nowacki, P. (scen.), Jasiński, M. (rys.),  
*Wielka draka w szkockim zamczysku*

W interesujący sposób onomatopieję wykorzystuje Marcin Podolec w pierwszym tomie serii *Bajka na końcu świata*. W pierwszym rozdziale zatytułowanym *Bajka i groźne „UUU”* bohaterki – dziewczynka Wiktoria i towarzysząca jej suczka, tytułowa Bajka – uciekają przed „straszonym wyciem”, które zostaje zaprezentowane poprzez onomatopieję analogiczną do tytułu rozdziału. Wrażenie przestrzenności dźwięku budują duże, wychodzące poza kadr litery, przez które przelatują kłęby dymu.



Ryc. 22. Ucieczka przed UUU  
– M. Podolec, *Bajka na końcu świata*, t. 1, *Ostatni ogród*.

Pomimo próby ucieczki bohaterek, źródło dźwięku zdaje się za nimi podążać, co podkreśla pojawianie się onomatopei w kolejnych kadrach i coraz bardziej paniczna reakcja protagonistek (ryc. 22). Na końcu rozdziału udaje im się uciec, a czytelnik nie dowiaduje się, skąd pochodziło przerażające wycie aż do ostatniego rozdziału – *Bajka i smutne „UUU”*. Zastosowanie tej samej struktury w obu tytułach od razu wskazuje na ich powiązanie. Jednocześnie zamiana przymiotnika sugeruje, że źródło przerażającego wycia być może nie jest tak groźne, jak się wydawało, skoro wyje „na smutno”. I rzeczywiście, bohaterki odkrywają, że tytułowe *UUU* należy do mrówkojada, którego spotkały podczas swojej podróży, a który wyjaśnia, że z reguły płacze ze strachu (stąd zapewne przymiotnik „groźny” – nie ze względu na źródło, ale na przyczynę), ale tym razem wzruszył się ich wcześniejszą rozmową dotyczącą nieobecnością rodziców Wiktorii (dlatego teraz wycie jest „smutne”). Po rozmowie dziewczynka i Bajka wyruszają w dalszą podróż. Na ostatniej stronie widać otaczającą je onomatopieję „AAA”, jednak okazuje się, że wcześniejsze przygoda nie sprawia, że jest mniej straszne i w ostatnim kadrze w bohaterki uciekają, oddalając się od źródła hałasu.

Charakterystyczną dla komiksu graficzną reprezentacją dźwięku są dymki dialogowe, których postać neutralna, w znacznej części komiksów występuje w formie owalnej. Sprawia to, że „[n]iemal każde odejście od owalnego kształtu dymku odbierane jest jako zabieg znaczący”<sup>127</sup>, przekazujący dodatkowe informacje o tonie, charakterze i kontekście wypowiedzi, jak i samym wypowiadającym. Tak dzieje się w *Hotelu Dziwnym*, gdzie nieregularne dymki duchów zdają się ociekać, co może przywołać na myśl, często



Ryc. 23. Potworne dymki – F. Ferrier, K. Ferrier (scen.), K. Ferrier (rys.), *Hotel Dziwny*, t. 1, *Przez zimę do wiosny*.

<sup>127</sup> P. Gąsowski, *op. cit.*, s. 268.

towarzyszącą duchom w popkulturze ekto plazmę lub sugerować związaną ze zmianą wysokości, głośności i długości dźwięku zmieniającą się chwiejność wypowiedzi (ryc. 23).

Przyjęło się, że postrzępione dymki z licznymi ostro zakończonymi oznaczają krzyk, którego głośność wyznacza promień spiczastych krawędzi, kolor dymku i/lub krój pisma, jakim został zapisany znajdujący się w nim tekst. Marcin Podolec wykorzystuje popularność i rozpoznawalność tej konstrukcji wizualnej i jako reakcję dwóch bohaterów zamieszcza pusty postrzępiony dymek. Pozostawia w nim jedynie małą gwiazdkę odsyłającą na dół strony do przypisu: „niemy krzyk”. W ten sposób jednocześnie prowadzi grę z czytelnikiem, zgrabnie przenosząc oksymoron z warstwy językowej na graficzną, a zarazem pokazuje zaniemówienie wywołane przerażeniem (ryc. 24).



Ryc. 24. Nieme dymki  
– M. Podolec, *Bajka na końcu świata*,  
t. 5, *Odległe krainy*

#### 4.2. Konfrontacja z grozą

Onomatopei często towarzyszy wyraźna reakcja bohaterów, której nasilenie z reguły ostatecznie decyduje o tym, czy czytelnik uzna daną sytuację za straszną. Zachowanie bohatera w obliczu grozy dostarcza „odbiorcom instrukcji, czy lepiej – wzorców, jak reagować na potwora w świecie fikcji, czyli jak reagować na jego potworne właściwości”<sup>128</sup>.

<sup>128</sup> N. Carroll, *Filozofia...*, *op. cit.*, s. 39.



Ryc. 25. Reakcja na onomatopieję – G. Salati (scen.), Ch. Cornia (rys.), *Brina the Cat*, t. 2, *City Cat*.

„W momencie gdy pojawia się »coś strasznego« [...] na ogół bohaterowie zamierają oniemiała lub zaczynają krzyczeć”<sup>129</sup> a ich cały świat ograniczony zostaje do uczucia strachu, co zostaje pokazane przez „wymazanie” otoczenia z tła, które pozostaje monochromatyczne lub całkowicie poddane onomatopei (ryc. 25). Pozbawienie kadru wszelkich elementów niezwiązanych z odczuwanym przez protagonistę przerażeniem powoduje jeszcze większe skupienie uwagi na przeżywanych przez nich emocjach.

Graficzne przedstawienie przeżyć wewnętrznych bohaterów jest szczególnie istotne, tym bardziej kiedy potwór nie zostaje pokazany od razu. Bowiem wcale nie musi, bo z reguły, zanim się pojawi, czytelnik jest już przerażony samą „ideą” potwora, która wyrosła na podstawie reakcji protagonisty.

Tak więc potwór wzbudza strach bohaterów w następujących instancjach: 1) wspomnienie o potworze (lokalna opowieść, legenda, pogłoska lub przestroga), 2) ślady, świadczące o wcześniejszym pobycie potwora w danym miejscu (m.in. odciski łap, zdemolowane otoczenie), 3) doświadczenia słuchowe, czyli wszelkie ryki, warczenia, również okrzyki ofiar potwora, trzask łamanych gałęzi i inne dźwięki świadczące o jego niedalekiej obecności od bohaterów, 4) w spotkaniu „ograniczonym”, kiedy bohaterowi nie zostaje jeszcze ukazana pełna postać potwora, ponieważ skrywa się on w mroku, góruje nad bohaterem i widoczne są tylko jego fragmenty oraz kiedy zostaje zniekształcony przez otoczenie, i wreszcie 5) przy bezpośredniej konfrontacji.

W obrębie jednej opowieści nie muszą zaistnieć wszystkie powyższe sytuacje. Mogą też różnić się nasileniem wywoływanej reakcji i skutku – na przykład bezpośrednia konfrontacja nie musi być najstraszniejszym przeżyciem bohatera, ponieważ w niektórych przypadkach pełne ukazanie potwora powoduje zdemaskowanie jego niewinnej natury. Również odstęp między poszczególnymi etapami może bardzo różnić.

---

<sup>129</sup> A. Has-Tokarz, *op. cit.*, s. 213.

Kiedy Hilda spotyka potwora – wielkiego psa – widzi jedynie jego czarną sylwetkę na tle lasu. Warto zaznaczyć, że do przedstawienia bestii wykorzystana została tutaj przestrzeń negatywna utworzona pomiędzy pniami i konarami drzew, co sprawia wrażenie zlewania się potwora z otaczającą go ciemnością (ryc. 26). Chwilę później dziewczynka zostaje zawołana i oddala się, a bestię ponownie spotyka dopiero kilka stron dalej. W wielu komiksach



Ryc. 26. Przestrzeń negatywna  
– L. Pearson, *Hilda and the Black Hound*.

odstęp ten zostaje maksymalnie skrócony i pełna ekspozycja następuje już w następnym kadrze. W *The Mitaines Gang 1. A bear's tale* podobna scena, w której bohater stoi na tle ciemnej, rozmywającej się z tłem, czarnej sylwetki wilka (ryc. 27), po przewróceniu strony zamienia się w bezpośrednie starcie (ryc. 28).

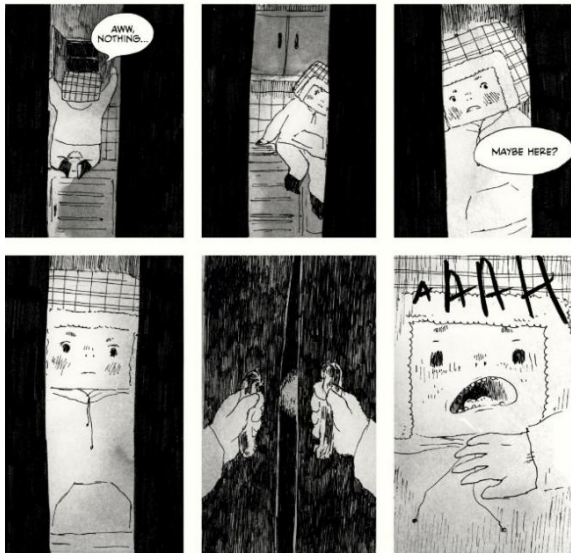
Czasami komiks buduje atmosferę tajemnicy i niepewności poprzez zastosowanie perspektywy sytuującej czytelnika po stronie zagrożenia, którego obawiają się protagoniści. W komiksie *The Lost Path* Amelie Fléchais i Jonathana Garniera sposób kadrowania sprawia, że czytelnik nie zagłębia się w las razem z bohaterami; raczej wygląda na nich z przodu, czasami zostaje za ich plecami, śledząc, jak wkraczają w coraz gęstsza knieję lub obserwuje zza gałęzi, a kiedy trafiają do starego, zarośniętego domu już tam jest, spoglądając na protagonistów ze szczytu poskręcanych schodów. Przez szczelinę w uchylonych



Ryc. 27. Niepełne przedstawienie  
– L. Clément (scen.), A. Montel (rys.),  
*The Mitaines Gang*, t. 1, *A Bear's Tale*.



Ryc. 28. Bezpośrednie starcie – L. Clément (scen.),  
A. Montel (rys.), *The Mitaines Gang*, t. 1, *A Bear's Tale*.



Ryc. 29. Oczami potwora – A. Fléchais, J. Garnier (scen.), A. Fléchais (rys.), *The Lost Path*.

drzwiczkach szafki czytelnik śledzi działania bohatera, aż ten nie podchodzi, żeby te drzwiczki otworzyć. Na jeden kadr następuje zmiana perspektywy na dłonie trzymające uchwyty, po czym w kolejnym kadrze ukazana zostaje przerażona twarz chłopca (ryc. 29). Kolejny raz widzimy go dopiero kiedy wybiega z domu. Pod koniec, trójce protagonistów udaje się opuścić las i wsiadają do samochodu rodziców. W ostatnim kadrze jeden z nich obraca się, spoglądając za siebie – w stronę lasu i czytelnika.

### 4.3. Metody budowania napięcia

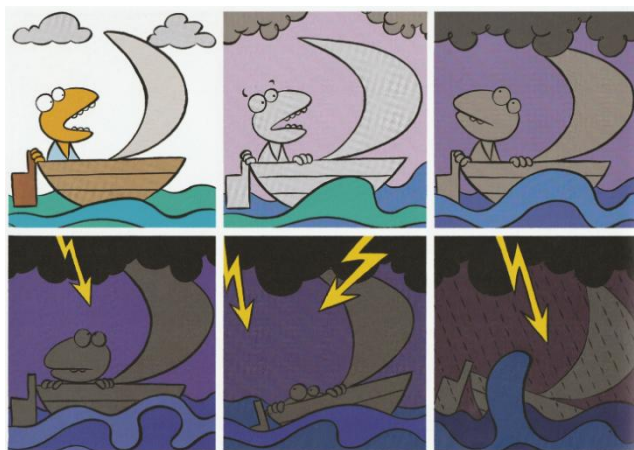
Nasilenie doświadczanych emocji zmienia się w toku całej lektury. Momenty grozy przeplatane są chwilami wyciszenia, pozwalającego lepiej ować grozę wyeksponować, jak również uspić czujność protagonisty i odbiorcy. Odczuwany strach podlega stopniowaniu, które kreuje przeświadczenie nieuchronności losu czekającego znajdujących się w obliczu zagrożenia bohaterów.

Gradację grozy można uzyskać przez addytywność. Takim zabiegiem posłużyli się Giovanni Di Gregorio oraz Alessandro Barbucci w komiksie *Les amours de Cassiopée* z serii *Les soeurs Grémillet*. Bohaterki przebywają nocą w ruinach katedry – jest to już wystarczająco niepokojąca sytuacja, która zostaje spotęgowana przez nagłe bicie dzwonu. Najpierw przedstawiona zostaje onomatopeja, pozostaje ona jednak w tle, przysłonięta przez bohaterki, które przestraszone przerwały wykonywane dotychczas czynności. Następnie pojawia się źródło dźwięku, które również nie jest przypadkowe w kontekście budowania nastroju strachu, ponieważ jest to dzwon, którego bicie zawsze coś zapowiada, a często ogłasza śmierć. Razem z nim onomatopeja zostaje przeniesiona w centrum kadru, tym samym przejmując dominację nad przestrzenią grozy. W kolejnym kadrze widoczna jest reakcja bohaterek – już całkowicie przerażonych, przytulających się do siebie – której nieprzerwanie towarzyszy onomatopeja. Na zakończenie sekwencji ukazana zostaje skąpana w świetle księżyca, poruszająca dzwonem zakapturzona postać. Chociaż jej obecność tłumaczy źródło dźwięku, to przez swoją anonimowość, wzmacnia niepewność, a tym samym grozę sytuacji. Zebranie wszystkich tych

elementów w sąsiadujących ze sobą kadrach, których rytm współgra z rytmem bijącego dzwonu, skutecznie buduje napięcie. Jednocześnie poprzez stopniowe uzupełnianie informacji imituje skupienie uwagi i procesy myślowe człowieka w sytuacji zagrożenia, tym samym umożliwiając czytelnikowi lepsze zrozumienie i współodczuwanie emocji bohaterów (ryc. 30).

W komiksie Piotra Nowackiego *Om. Apetyt na przygodę* oprócz dodawania kolejnych elementów – chmur, błyskawic i deszczu – napięcie budowane jest poprzez postępujące przerażenie bohatera, który

z każdym kolejnym kadrem coraz bardziej chowa się w łódce. Zmianie ulega również kolorystyka. Początkowo białe niebo przechodzi od różu do coraz ciemniejszego fioletu, szare chmury stają się czarne, morze z turkusowego, ciemnogrnatowe, a bohater i łódka wraz ze znikaniem światła tracą barwy i pozostają jedynie szarym zarysem. Na tle mrocznych kolorów kontrastowo wybijają się żółte błyskawice. Wraz z nadejściem burzy zmienia się również



Ryc. 31. Gradacja grozy – P. Nowacki, *Om. Apetyt na przygodę*.

Dynamika sytuacji może też zostać wyrażona w sposobie kadrowania. Kiedy Brume i jej przyjaciele zostają zaatakowani przez stado wilków, proste, sekwencyjne kadry zastępowane są przez te dynamiczne, w pierwszej kolejności nastawione na towarzyszące im emocje. Tak więc zestawione obok siebie w obrębie dwóch stron kadry składają się na jedną, budzącą przerażenie chwilę, a nie na ciąg następujących po sobie wydarzeń.

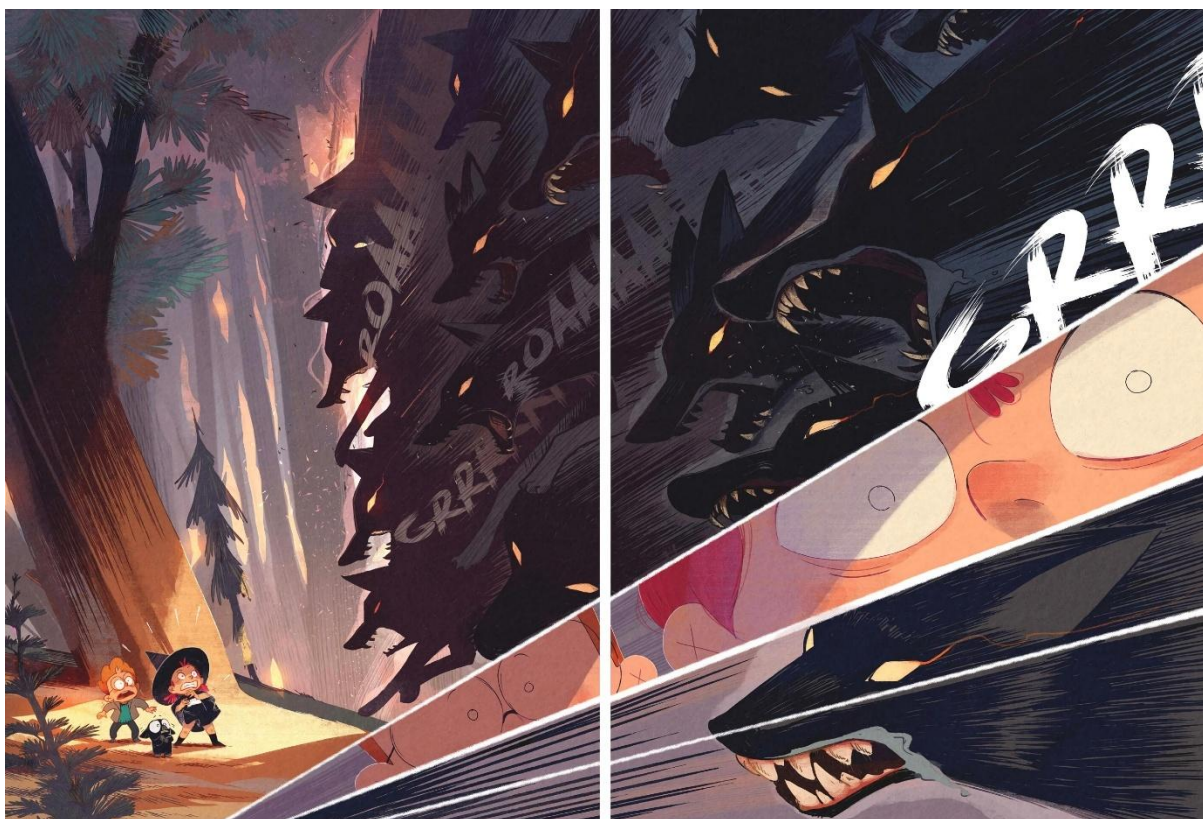


Ryc. 30. Addytywność grozy – G. Di Gregorio, A. Barbucci (scen.), A. Barbucci (rys.), *Les soeurs Grémillet*, t. 2, *Les amours de Cassiopée*.

dynamika kadrów. Łagodnie falujące morze, pokrywa się coraz mocniejszymi i nieregularnymi falami, które kołyszą żagłówką. W ostatnim kadrze na pierwszy plan wybija się błyskawica, ciemne kłęby chmur i szalejące morze. Nie widzimy już bohatera, a zakryta falami łódka jest ledwo dostrzegalna na tle ciemnego nieba. Dodatkowo zasłania ją padający ukosem deszcz (ryc. 31).

Thierry Groensteen zauważa, że czas w komiksie odczuwa się na podstawie określonego wrażenia wywoływanego u czytelnika. Przede wszystkim poprzez odpowiednie rozplanowanie kadrów w przestrzeni, a nie na podstawie bezwzględnych, ustalonych z góry, mierzalnych odstępów czasu<sup>130</sup>.

Podczas konfrontacji Brume z wilkami zachwiany zostaje rytm historii, a moment ataku zostaje niejako zatrzymany w czasie, żeby ustąpić przerażeniu bohaterów. Zarówno ramy kadrów, jak i ich zawartość w postaci atakujących zwierząt i towarzyszącej im onomatopei zbiegają się w stronę przestraszonych bohaterów, którzy wydają się bardzo mali i przytłoczeni atakującą ich sforą wilków oraz ogromowi podporządkowanej tej scenie przestrzeni (dwie strony). Na jednym z ukośnych kadrów, zarówno z góry, jak i z dołu sąsiadującym z przedstawieniami wilków, pokazane zostaje zbliżenie na szeroko rozwarte oczy przerażonych protagonistów (ryc. 32). Dynamika ukośnych linii, „przyparcie” bohaterów do rogu planszy i ich ekspresywne reakcje wyraźnie sugerują następstwo bieżącej sceny, wywołując niepokój dotyczący losów bohaterów po przewróceniu strony.



Ryc. 32. Dynamiczne kadrowanie – J. Pélissier (scen.), C. Hinder (rys.), *Brume*, t. 2, *La Forêt des âmes perdues*.

<sup>130</sup> T. Groensteen, *op. cit.*, s. 149.

Innym sposobem na spotęgowanie grozy na stronach komiksu jest naruszenie ramy kadru, stanowiącej umowną granicę świata przedstawionego. Kiedy bohaterowie *Pozytywki* zostają przestraszeni przez potwornego sąsiada, jego palce przytrzymujące framugę drzwi wychodzą poza kadr. Sprawia to wrażenie, jakby nie tylko wychodził z drzwi, ale jednocześnie naruszał też bezpieczną przestrzeń czytelnika (ryc. 33).



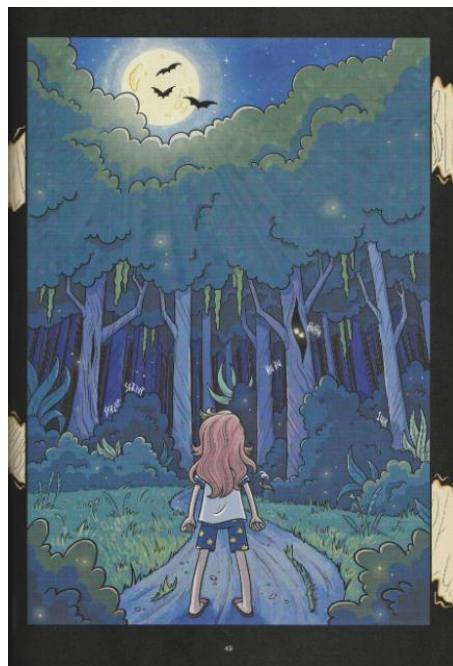
Ryc. 33. Naruszenie ramy kadru – Carbone (scen.), Gijé (rys.), *Pozytywka. Witamy w Pandorii.*

W komiksie *Koniec wszystkiego (i całej reszty)* z serii przygód Kalinki, podróżując przez inne wymiary, bohaterka trafia na pustą przestrzeń, w której otoczona zostaje przez kłębowisko czarnych stworzeń wynurzających się z brzegów strony (ryc. 34). Takie przedstawienie powoduje zachwianie między „żywą” ramą a niemal pustym kadrem, w którym znajduje się osamotniona, przestraszona i pozbawiona drogi ucieczki bohaterka.

Naruszenie przestrzeni między kadrowej może nastąpić również poprzez rozszerzenie na nią stanów fikcyjnego świata. W takim przypadku stany emocjonalne bohaterów lub otoczenie będą miały wpływ na to co znajduje się poza ramą. W *Kronikach wielkiej puszczy* przestrzeń ta w scenerii nocnej staje się czarna, co dodatkowo podkreśla tajemniczość skrytego w mroku otoczenia (ryc. 35).



Ryc. 34. Naruszenie ramy – Karensac, T. Pico, *Kalinka*, t. 4, *Koniec wszystkiego (i całej reszty).*



Ryc. 35. Nocne kadry – W. Detyniecka (scen.), A. Szczypczyk (rys.), *Kroniki Wielkiej Puszczy*, t. 1, *Tajemnica starszej pani.*

#### 4.4. Kompromitacja grozy

Nie trzeba chyba specjalnie podkreślać, że groza doprawiona śmiechem – najskuteczniej »ściągającym na ziemię« efektem obcości – natychmiast przestaje być grozą, zamieniając się, zależnie od okoliczności w żart, satyrę albo żalną parodię duchów, które nikogo przestraszyć już nie są w stanie<sup>131</sup>.

Dlatego też komiksy dla dzieci bardzo często wprowadzają humor, jako sposób oswojenia małych czytelników ze strachem<sup>132</sup>. Pełne są absurdalnych zwrotów akcji, nieporadnych potworów i groteski. Ośmieszając dziecięce lęki, rozbijają tym samym mit o ich niezniszczalności i pokazują, że skoro strach można ośmieszyć, to można go również pokonać.

W pierwszym tomie serii *Animal Jack*, przyjaciel głównego bohatera zostaje zaatakowany przez krokodyla. Sytuacja zajmuje całą stronę i wygląda na naprawdę groźną. Bohater z przerażeniem krzyczy do zwierzaka, żeby go puścił, jednak kiedy jego prośba zostaje spełniona, chłopiec wpada do wody i zaczyna tonąć. Po chwili ponownie krzyczy do krokodyla, tym razem jednak, żeby ten go nie puszczał (ryc. 36). Bohater na swoją prośbę sprowadził na siebie nowe niebezpieczeństwo, więc zwraca się do źródła poprzedniego zagrożenia



Ryc. 36. Szybkie rozładowanie napięcia  
– Kid Toussaint (scen.), Miss Prickly (rys.), *Animal Jack*, t. 1, *The Heart of the Forest*.

<sup>131</sup> M. Wydmuch, *op. cit.*, s. 164.

<sup>132</sup> K. Slany, *Upiory...*, *op. cit.*, s. 138.

o pomoc, co oczywiście równałoby się z ponownym znalezieniem się w pysku drapieżnika. Absurdalność sytuacji wymazała odczuwaną przed chwilą grozę, a dodatkowo poczucie bezpieczeństwa wzmocniła informacja, że pod postacią gada przez cały czas krył się Jack.

Kiedy w drugim tomie komiksu *Monster Allergy* nie lubiana przez Zicka ciotka chwali się nowo nabytym futrem białego lisa, ten postanawia zagadać widzącego potwory chłopca. Grozę związaną z przemówieniem martwego zwierzęcia, przysłania fakt, że zwraca się on do protagonisty tylko po to, żeby zarzucić kobiecie kłamstwo i zdemaskować jej próby zrobienia wrażenia, wyjawiając, że jest tylko wybielonym kotem i to znajdującym się w jej posiadaniu od co najmniej 30 lat. Plotkarski charakter wypowiedzi i nonszalanckie poruszenie przez pseudo-lisa aspektów własnej śmierci przekierowują uwagę czytelnika od faktu, że rozmowa z martwym zwierzęciem stanowi raczej straszne doświadczenie.

W tym samym komiksie potwory planują atak na główną bohaterkę, ponieważ obawiają się jej wpływu na Zicka. Chociaż ich knowania wyglądają naprawdę poważnie, to realizację planu zlecają najmniej zaradnemu z nich. Potwór wielokrotnie próbuje sprostać zadaniu, jednak zawsze o czymś zapomina lub zabiera się za nie w zły sposób (ryc. 37). Chociaż reszta stworzeń niejednokrotnie zwraca na to uwagę, to żadne z nich nie próbuje go zastąpić. Nieporadność wykonania sprawia, że pomimo bezsprzecznie złych intencji potwory nie przerażają tak, jak robiłyby to, sprawnie realizując swoje nieczne cele.



Ryc. 37. Nieporadny potwór

– K. Centomo, F. Artibani (scen.), A. Barbucci, B. Canepa (rys.), *Monster Allergy*, t. 2, *The Pyramid of the Invulnerable*.

W serii *Tymek i Mistrz* Rafała Skarżyckiego (scen.) oraz Tomasza Lwa Leśniaka (rys.), przedstawione zostają losy czarodzieja i praktykującego u niego chłopca, tytułowego Tymka. Bohaterowie przeżywają różnorodne przygody. Wiele z nich czerpie z instrumentarium strachu, jednak raczej w formie pretekstowej do gry z czytelnikiem dobrze zaznajomionym

z powszechnie obecnymi w popkulturze motywami grozy. Zostaje ona „rozbrojona” poprzez wykreowanie:

[...] dystansu wobec świata przedstawionego. Każdy komentarz słowny narzuca taki dystans i burzy ustanowioną przez ciąg obrazów jedność świata przedstawionego. Sygnalizuje bowiem zmianę punktu widzenia z wewnętrznego na zewnętrzny wobec tekstu<sup>133</sup>.

Grozę buduje przede wszystkim niewypowiedziane. Kiedy strach zostaje nazwany, często traci swoją moc nad czytelnikiem. W *Tymku i Mistrzu* następuje to wielokrotnie na różnych poziomach: komentarzy narratora, uwag bohaterów dotyczących świata przedstawionego i wreszcie reakcji na czynniki zewnętrzne, które nie powinny być im dostępne – komentarze narratora, wzorce gatunkowe.

Kiedy bohaterowie spacerują po ciemnym lesie pełnym suchych powykręcanych drzew i czających się w ciemności stworzeń, Tymek otwarcie pyta czarodzieja, dlaczego wybrał akurat tak groźny las. Sugeruje to istnienie innych potencjalnych lasów, w których mogliby w tym momencie spacerować, co odbiera wrażenie zagubienia i uwięzienia przez nieprzyjazną przestrzeń. W następnych kadrach Mistrz zauważa, że prawdopodobnie jest to wymysł autorów. Bohaterowie są więc świadomi, że znajdują się wewnątrz komiksu (w innych historiach wspominają między innymi, że są narysowani) oraz przypominają o tym fackie czytelnikowi, zaburzając autentyczność i indywidualność świata przedstawionego. Mając świadomość istnienia wewnątrz historii, wiedzą również, że podlegają określonym schematom fabularnym. W związku z tym chłopiec podejrzewa, że w każdej chwili może wyskoczyć na nich jakaś bestia i rzeczywiście dwa kadry dalej bohaterowie stają oko w oko z wilkiem (ryc. 38).



Ryc. 38. Skompromitowane otoczenie grozy  
– R. Skarżycy (scen.), T. L. Leśniak (rys.), *Tymek i mistrz*.

<sup>133</sup> J. Szyłak, *op. cit.*, s. 99 i 102.



## Podsumowanie

Wraz ze zmianą postrzegania dziecka i dzieciństwa zmieniły się również teksty kultury kierowane do najmłodszych. Choć utwory, których dominantą jest groza, wciąż stanowią mniejszość w europejskim komiksie dla dzieci, to nawet w tych w innej konwencji gatunkowej coraz odważniej poruszana jest tematyka strachu. Większość tytułów wciąż prezentuje grozę w sposób załagodzony, na różne sposoby starając się zmniejszyć „ciężar” lektury spoczywający na małym czytelniku. Jednak zwrócenie ku potrzebom dzieci (nie tylko ich opiekunów) sprawia, że wydawanych jest coraz więcej komiksów, w których groza występuje w swojej strasznej niezalagodzonej formie. Przeróżające potwory pojawiają się coraz częściej w komiksach dla coraz młodszych odbiorców – wyraźnym przykładem jest *Bunyip* w komiksie *Dziobak Toto i pan mgieł* w Polsce pozycjonowanym jako odpowiedni dla dzieci od piątego roku życia.

Pomimo coraz większej otwartości na treści kiedyś uważane za tabu, samo oddzielenie tekstów dla dzieci od ogółu kultury, sprawia, że klucz je identyfikujący pozostaje całkowicie zależny od dorosłych. Tak więc pełna autonomiczność kultury dla dzieci i wyzwolenie od nadzoru dorosłych, jest niemal niemożliwa do osiągnięcia w obliczu troski, jaką współcześnie w zachodniej kulturze otaczane są dzieci. Żeby było inaczej, trzeba by im zapewnić pełny, niekontrolowany dostęp do kultury i pozwolić na niezależny wybór, tego co uznają za naprawdę dla nich atrakcyjne.

Ograniczenie tej autonomiczności rekompensują dzieciom światy przedstawione i bohaterowie kierowanych do nich tekstów kultury. Często uczestniczy w tym groza, w której, wraz ze zmianą oczekiwań wobec dzieci, nastąpił zwrot od dydaktyzmu do formy rozrywkowej i dającej współczesnemu dziecku przestrzeń na bunt, pozwalającej udowodnić jego niezależność i odrębność od dorosłych. W połączeniu z prywatnym, wymykającym się nadzorowi, charakterem lektury komiksów, zapewniają one dzieciom bezpieczną przestrzeń na przepracowanie emocji i odkrywanie swojej indywidualności.

Groza w komiksie dla dzieci może również pokazywać, że chociaż świat bywa niebezpieczny, to wciąż jest ciekawy i wart poznawania. Często pomaga też w konfrontowaniu się z abstrakcyjnymi lękami, które doświadczane przez dziecko w rzeczywistości, mogą wydawać się „za duże” i zbyt niedostępne, żeby się z nimi mierzyć. Tymczasem w komiksie – ubrane w fizyczną formę, pokonywane lub oswajane przez bohaterów, a czasami nawet ośmieszane, zaczynają jawić się jako coś bliższego i łatwiejszego w okiełznaniu.

Ponadto forma komiksowa oferuje podlegające modyfikacjom, specyficzne dla niej środki wyrazu, takie jak onomatopeje, dymki, które stanowią graficzną reprezentację wypowiedzi, jej tonu i charakteru, kadr, który nieograniczony ramą powierzchni projekcyjnej (jak np. w filmie) może ulegać przekształceniom na stronie, oraz charakterystyczna, inna niż w filmie, sekwencyjność pozwalająca na nietypowe operowanie czasem i przestrzenią.

Przeprowadzona w pracy analiza pokazuje, że w komiksach dla dzieci groza często stanowi narzędzie do konfrontowania czytelnika ze stereotypami i zachęcania do otwartości na inność i nieznaną. Zmagania bohaterów pomagają małym odbiorcom w walce z własnymi lękami, przyczyniają się do budowania dziecięcej niezależności i rozwijania poczucia własnej indywidualności. Wskazane w pracy przykłady wykorzystujące formalne możliwości komiksu, pokazują, że często najbardziej przeraża nie sam potwór, a raczej wszelkie znaki zapowiadające jego pojawienie się, które w wyobrażeniach protagonistów i czytelnika kreują obraz zagrożenia związanego z domniemanym potworem. Dlatego w budowaniu atmosfery strachu najistotniejszym elementem jest właśnie reakcja bohaterów. Jednocześnie jest ona również wykorzystywana, żeby złagodzić odczuwany strach, poprzez odejście od przyjętych w konwencji grozy zachowań protagonistów w obliczu zagrożenia, ponieważ europejskie komiksy dla dzieci wciąż starają się, żeby za bardzo nie wystraszyć małego czytelnika, a wszelki niepokój ukoić jeszcze podczas trwania historii.

## Bibliografia

### Bibliografia podmiotowa

- BeKa (scen.), Bob (rys.), *The School of Little Monsters*, t. 1, *It's Tough Being Flop!*, transl. M. Kane, [b.m.] 2022.
- Bianco, G. (scen.), Dalena, A. (rys.), *Ernest & Rebecca*, t. 1, *My best friend is a germ*, transl. J. Johnson, [b.m.] 2020.
- Carbone (scen.), Gijé (rys.), *Pozytywka*, t. 1, *Witamy w Pandorii*, przekł. M. Mosiewicz, Warszawa 2021.
- Centomo, K., Artibani, F. (scen.), Barbucci, A., Canepa, B. (rys.), *Monster Allergy*, t. 1, *House of Monsters*, transl. Tunué, [b.m.] 2019.
- Centomo, K., Artibani, F. (scen.), Barbucci, A., Canepa, B. (rys.), *Monster Allergy*, t. 2, *The Pyramid of the Invulnerable*, transl. Tunué, [b.m.] 2019.
- Clément, L. (scen.) Lefèvre, C. (rys.), *Chaque jour Dracula*, [b.m.] 2018.
- Clément, L. (scen.) Montel, A. (rys.), *The Mitaines Gang*, t. 1, *A Bear's Tale*, transl. L. Benson, [b.m.] 2020.
- Detyniecka, W. (scen.), Szczypczyk, A. (rys.), *Kroniki Wielkiej Puszczy*, t. 1, *Tajemnica starszej pani*, Warszawa 2025.
- Deveney, J.-C. (scen.), Spagnolo, S. (rys.), *Mangetrouille*, t. 1, *Frousses, frissons et fringales*, Bruxelles 2011.
- Di Gregorio, G., Barbucci, A. (scen.), Barbucci, A. (rys.), *Les soeurs Grémillet*, t. 2, *Les amours de Cassiopée*, Marcinelle 2021.
- Di Gregorio, G., Barbucci, A. (scen.), Barbucci, A. (rys.), *Les soeurs Grémillet*, t. 3, *Le trésor de Lucille*, Marcinelle 2022.
- Ferrier, F., Ferrier, K. (scen.), Ferrier, K. (rys.), *Hotel Dziwny*, t. 1, *Przez zimę do wiosny*, przekł. M. Janczak, Warszawa 2017.
- Fléchais, A., Garnier, J. (scen.), Fléchais, A. (rys.), *The Lost Path*, [b.m.] 2017.
- Fonollosa, J., *Vampi*, Valencia 2018.
- Karensac, Pico, T., *Kalinka*, t. 1, *Dżin Parszywiec*, przekł. J. Szustak, Warszawa 2023.
- Karensac, Pico, T., *Kalinka*, t. 2, *Gniew lisa*, przekł. J. Szustak, Warszawa 2023.
- Karensac, Pico, T., *Kalinka*, t. 3, *Co za baran!*, przekł. J. Szustak, Warszawa 2024.
- Karensac, Pico, T., *Kalinka*, t. 4, *Koniec wszystkiego (i całej reszty)*, przekł. J. Szustak, Warszawa 2024.

Kid Toussaint (scen.), Miss Prickly (rys.), *Animal Jack*, t. 1, *The Heart of the Forest*, transl. M. Kane, [b.m.] 2019.

Kid Toussaint (scen.), Miss Prickly (rys.), *Animal Jack*, t. 2, *The Magic Mountain*, transl. M. Kane, [b.m.] 2019.

Kid Toussaint (scen.), Miss Prickly (rys.), *Animal Jack*, t. 3, *Planet of the Ape*, transl. M. Kane, [b.m.] 2020.

Nowacki, P., *Om. Apetyt na przygodę*, Warszawa 2021.

Nowacki, P. (scen.), Jasiński, M. (rys.), Kaczkowski, T. (kolor), *Detektyw Miś Zbyś na tropie, Wielka draka w szkockim zamczysku*, Warszawa 2023.

Omond, É. (scen.), Yoann (rys.), *Dziobak Toto i magiczne drzewo*, przeł. E. Kacperski, Warszawa 2022.

Omond, É. (scen.), Yoann (rys.), *Dziobak Toto i pan mgieł*, przeł. E. Kacperski, Warszawa 2022.

Pearson, L., *Hilda and the Black Hound*, London 2014.

Pearson, L., *Hilda and the Stone Forest*, London 2016.

Pearson, L., *Hilda and the Troll*, London 2015.

Pearson, L., *Hilda and the Midnight Giant*, London 2014.

Pearson, L., *Hilda and the Mountain King*, London 2019.

Pearson, L., *Hilda i Rożek: ucieczka przed deszczem*, przekł. H. Brychczyński, Warszawa 2024.

Podolec, M., *Bajka na końcu świata*, t. 1, *Ostatni ogród*, Warszawa 2017.

Podolec, M., *Bajka na końcu świata*, t. 5, *Odległe krainy*, Warszawa 2020.

Pélissier, J. (scen.), Hinder, C. (rys.), *Brume*, t. 1, *Le Réveil du dragon*, Grenoble 2023.

Pélissier, J. (scen.), Hinder, C. (rys.), *Brume*, t. 2, *La Forêt des âmes perdues*, Grenoble 2024.

Salati, G. (scen.), Cornia, Ch. (rys.), *Brina the Cat*, t. 2, *City Cat*, transl. N. McGuinness, New York 2020.

Samojlik, T., *Norka zagłady*, Warszawa 2017.

Samojlik, T., *Powrót rzesorka*, Warszawa 2017.

Samojlik, T., *Ryjówka przeznaczenia*, Warszawa 2017.

Samojlik, T., *Zguba zębietków*, Warszawa 2018.

Skarżycki, R. (scen.), Leśniak T. L. (rys.), *Tymek i mistrz*, t. 2, Warszawa 2016.

Sowa, M., Kołomycka, B., *Tej nocy dzika paprotka*, Poznań 2013.

## Bibliografia przedmiotowa

- Bettelheim, B., *Cudowne i pożyteczne: o znaczeniach i wartościach baśni*, t. 1, przeł. D. Danek, Warszawa 2023.
- Birek, W., *Z teorii i praktyki komiksu*, Poznań 2014.
- Carroll, N., *Horror and Humor*, „The Journal of Aesthetics and Art Criticism” 1999, vol. 57, no. 2, s. 145–160.
- Carroll, N., *Filozofia horroru albo paradoksy uczuć*, przeł. M. Przyłipiak, Gdańsk 2024.
- Cieślakowski, J., *Wielka zabawa. Folklor dziecięcy, wyobrażenia dziecka, wiersze dla dzieci*, Wrocław 1985.
- Gąsowski, P., *Wprowadzenie do kognitywnej poetyki komiksu*, Poznań 2016.
- Gemra, A., *Od gotycyzmu do horroru: Wilkołak, Wampir i Monstrum Frankensteina w wybranych utworach*, Wrocław 2008.
- Gemra, A., *Oswajanie grozy. Od gotyckiego łotra do zaprzyjaźnionego wampiurka*, „Polonistyka” 2011, nr 2, s. 18–24.
- Gemra, A., *Uwieść strachem. Sterowanie emocjami odbiorcy we współczesnych tekstach grozy*, [w:] *Uwieść słowem czyli retoryka stosowana*, red. J. Z. Lichański, Warszawa 2003.
- Gibson, M., *Picturebooks, comics and graphic novels*, [w:] *The Routledge Companion to Children's Literature*, red. D. Rudd, London 2010, s. 100–111.
- Gibson M. E., *Rising from the ashes: making spaces for new children's comics cultures in Britain in the 21st century*, „Journal of Graphic Novels and Comics”, 2018, DOI: 10.1080/21504857.2018.1556175.
- Graban-Pomirska M., *Nawiedzony dom. Zmagania ze strachem jako próba inicjacyjna na przykładzie literatury dziecięcej*, [w:] *Z problemów prozy: powieść inicjacyjna*, red. W. Gutowski, E. Owczarz, Toruń 2003, s. 683–692.
- Groensteen, T., *Comics and Narration*, Jackson 2013.
- Gwadera, M., *Współczesny rynek książki dla dzieci i młodzieży*, [w:] *Literatura dla dzieci i młodzieży (po roku 1980)*, t. 2, red. K. Heska-Kwaśniewicz, Katowice 2009, s. 152–166.
- Has-Tokarz, A., *Horror w literaturze współczesnej i filmie*, Lublin 2011.
- Hunt, P., *Literatura dla dzieci a dzieciństwo*, [w:] *Wprowadzenie do badań nad dzieciństwem*, red. M. J. Kehily, przeł. M. Kościelniak, Kraków 2008, s. 61–83.

- Kubicka, H., *Terytoria strachu: przestrzenne mechanizmy budowania grozy w literaturze popularnej i we współczesnym filmie*, [w:] *Groza: społeczno-kulturowe mechanizmy kreowania emocji*, red. B. Płonka-Syroka, M. Szymczak, Wrocław 2010, s. 131–157.
- Kucharska, B., *(Bez)sens straszenia? Gotyckie baśnie, horror(ki) i inne opowieści z dreszczykiem we współczesnej literaturze dla dzieci*, „Scientific Bulletin of Chełm – Section of Pedagogy” 2022, no. 1, s. 123–141.
- Kucharska B., *(Nie)obecność tabu we współczesnej literaturze dla najmłodszych czytelników – rekonesans*, „Scientia” 2015, nr 9, s. 111–121.
- Lem, S., *Tzvetana Todorova fantastyczna teoria literatury*, „Teksty” 1973, nr 5, s. 22–44.
- Leszczyński, G., *Hasło: Literatura dla dzieci i młodzieży*, [w:] *Słownik literatury dziecięcej i młodzieżowej*, red. B. Tylicka, G. Leszczyński, Wrocław 2002, s. 223–228.
- Leszczyński, G., *Magiczna biblioteka: zbójckie księgi młodego wieku*, Warszawa 2007.
- Łapiński, P., *Postapokalipsa w Krótkich Gatkach, czyli jak przygotować dzieci na (każdą) katastrofę*, „Edukacja Elementarna w Teorii i Praktyce” 2023, vol. 18, no. 4 (71), s. 103–114.
- Ługowska, J., *„Literackie dzieciństwo” – w kręgu czytelniczych inicjacji*, „Polonistyka. Innowacje” 2016, nr 3, s. 89–98.
- Matras-Mastelarz, W., *Nowe tendencje, zadania i funkcje współczesnej literatury dziecięco-młodzieżowej*, [w:] *Kultura czytelnicza dzieci i młodzieży początku XXI wieku. Szkice bibliologiczne*, red. M. Antczak, A. Brzuska-Kępa, A. Walczak-Niewiadomska, Łódź 2013, s. 117–135.
- Nel, P., *Children and comics*, [w:] *Comics studies: a guidebook*, red. Ch. Hatfield, B. Beaty, s. 126–137.
- Niziołek, N., *Zdefiniować fantastykę, czyli „fantastyczne” (i nie tylko) teorie literatury fantastycznej*, „Przestrzenie Teorii” 2005, nr 5, s. 267–278.
- Papuzińska, J., *Dziecko w świecie emocji literackich*, Warszawa 1996.
- Papuzińska, J., *Inicjacje literackie: problemy pierwszych kontaktów dziecka z książką*, Warszawa 1981.
- Sanders, J. S., *Chaperoning words: meaning-making in comics and picture books*, „Children’s Literature” 2013, vol. 41, s. 57–90.
- Sehested, C., *Tabu w książkach z obrazkami. O rozmawianiu z dziećmi na temat książek*, przeł. J. Hald, [w:] *Tabu w literaturze i sztuce dla dzieci*, red. B. Sochańska, J. Czechowska, Poznań 2012, s. 19–27.

- Skowera, M., *Bezpieczna i pożyteczna kraina niedorostłości. Literatura dziecięca jako konstrukt*, „Jednak Książki” 2017, nr 7, s. 13–29.
- Slany, K., *Groza w literaturze dziecięcej: od Grimmów do Gaimana*, Kraków 2016.
- Slany, K., *Strategie osvajania monstrów przez dzieci we współczesnych książkach obrazkowych*, „Biblioteka Współczesnej Myśli Pedagogicznej” 2017, nr 6, s. 13–30.
- Slany, K., *Upiory, strachy i dzieciożercy w kulturze i literaturze dziecięcej*, [w:] *Kultura, sztuka, edukacja. T.2.*, red. B. Kurowska, K. Łapot-Dzierwa, Kraków 2016, s. 135–143.
- Słoński, Ł., *Wampiry bez zamczyska słuchają Burzum. Groza w polskim komiksie*, [w:] *Groza w kulturze polskiej*, red. R. Dudziński, K. Kowalczyk, J. Płoszaj, Wrocław 2016, s. 205–220.
- Szyłak, J., *Poetyka komiksu. Warstwa ikoniczna i językowa*, Gdańsk 2000.
- Taylor, L. N., *Making nightmares into new fairytales: goth comics as children's literature*, [w:] *The gothic in children's literature: haunting the borders*, red. A. Jackson, K. Coats, R. McGillis, New York 2008, s. 195–208.
- Urbańczyk, L., *Horror dla dzieci – korzyści i zagrożenia*, „Prace Literaturoznawcze” 2014, nr 2, s. 195–206.
- Urbańczyk-Tulik, L., *Niedorośli wobec grozy – dziecięcy bohaterowie horrorów dla młodych odbiorców*, „Jednak Książki” 2017, nr 7, s. 81–96.
- Urbańczyk, L., *Straszyć nie jest łatwo – horror(ki) dla dzieci*, [w:] *Książki w życiu najmłodszych*, red. M. Antczak, A. Walczak-Niewiadomska, Łódź–Warszawa 2015, s. 61–73.
- Urbańczyk, L., Pajczkowski, O., *Między grozą a komizmem. Potwór bohaterem opowieści dla dzieci*, [w:] *(Przed)szkolne spotkania z lekturą*, red. B. Niesporek-Szamburska, M. Wójcik-Dudek, współpraca A. Zok-Smoła, Katowice 2015, s. 349–361.
- Wertham, F., *Seduction of the Innocent*, New York 1954.
- Wydmuch, M., *Gra ze strachem: fantastyka grozy*, Warszawa 1975.

## **Źródła internetowe**

- Comic Book Legal Defense Fund, *The Comics Code of 1954 – Comic Book Legal Defense Fund*, <https://cblfd.org/the-comics-code-of-1954/> (dostęp: 22 VII 2025).
- FLDD. *16 Wspaniałych! Nominacje do Nagrody im. Ferdynanda Wspaniałego*, <https://fldd.pl/nominacje-do-nagrody-ferdynanda-wspanialego-2/> (dostęp: 08 VII 2025).
- Kultura Gniewu, *Krótkie Gatki*, <https://kultura.com.pl/15-krotkie-gatki> (dostęp: 08 VII 2025).

## Spis ilustracji

- Ryc. 1. Carbone (scen.), Gijé (rys.), *Pozytywka*, t. 1, *Witamy w Pandorii*, przekł. M. Mosiewicz, Warszawa 2021.
- Ryc. 2. Pélissier, J. (scen.), Hinder, C. (rys.), *Brume*, t. 1, *Le Réveil du dragon*, Grenoble 2023.
- Ryc. 3. Pélissier, J. (scen.), Hinder, C. (rys.), *Brume*, t. 1, *Le Réveil du dragon*, Grenoble 2023.
- Ryc. 4. Pearson, L., *Hilda and the Troll*, London 2015.
- Ryc. 5. Sowa, M., Kołomycka, B., *Tej nocy dzika paprotka*, Poznań 2013.
- Ryc. 6. Ferrier, F., Ferrier, K. (scen.), Ferrier, K. (rys.), *Hotel Dziwny*, t. 1, *Przez zimę do wiosny*, przekł. M. Janczak, Warszawa 2017.
- Ryc. 7. Deveney, J.-C. (scen.), Spagnolo, S. (rys.), *Mangetrouille*, t. 1, *Frousses, frissons et fringales*, Bruxelles 2011.
- Ryc. 8. Karensac, T. Pico, *Kalinka*, t. 1, *Dżin Parszywiec*, przekł. J. Szustak, Warszawa 2023.
- Ryc. 9. Omond, É. (scen.), Yoann (rys.), *Dziobak Toto i pan mgieł*, przekł. E. Kacperski, Warszawa 2022.
- Ryc. 10. Kid Toussaint (scen.), Miss Prickly (rys.), *Animal Jack*, t. 1, *The Heart of the Forest*, transl. M. Kane, [b.m.] 2019.
- Ryc. 11. Centomo, K., Artibani, F. (scen.), Barbucci, A., Canepa, B. (rys.), *Monster Allergy*, t. 1, *House of Monsters*, transl. Tunué, [b.m.] 2019.
- Ryc. 12. Fonollosa, J., *Vampi*, Valencia 2018.
- Ryc. 13. BeKa (scen.), Bob (rys.), *The School of Little Monsters*, t. 1, *It's Tough Being Flop!*, transl. M. Kane, [b.m.] 2022.
- Ryc. 14. Samojlik, T., *Ryjówka przeznaczenia*, Warszawa 2017.
- Ryc. 15. Samojlik, T., *Zguba zębielek*, Warszawa 2018.
- Ryc. 16. Kid Toussaint (scen.), Miss Prickly (rys.), *Animal Jack*, t. 2, *The Magic Mountain*, transl. M. Kane, [b.m.] 2019.
- Ryc. 17. Kid Toussaint (scen.), Miss Prickly (rys.), *Animal Jack*, t. 1, *The Heart of the Forest*, transl. M. Kane, [b.m.] 2019.
- Ryc. 18. Samojlik, T., *Powrót rzesorka*, Warszawa 2017.
- Ryc. 19. Omond, É. (scen.), Yoann (rys.), *Dziobak Toto i magiczne drzewo*, przekł. E. Kacperski, Warszawa 2022.

- Ryc. 20. Di Gregorio, G., Barbucci, A. (scen.), Barbucci, A. (rys.), *Les soeurs Grémillet*, t. 3, *Le trésor de Lucille*, Marcinelle 2022.
- Ryc. 21. Nowacki, P. (scen.), Jasiński, M. (rys.), Kaczkowski, T. (kolor), *Detektyw Miś Zbysz na tropie, Wielka draka w szkockim zamczysku*, Warszawa 2023.
- Ryc. 22. Podolec, M., *Bajka na końcu świata*, t. 1, *Ostatni ogród*, Warszawa 2017.
- Ryc. 23. Ferrier, F., Ferrier, K. (scen.), Ferrier, K. (rys.), *Hotel Dziwny*, t. 1, *Przez zimę do wiosny*, przeł. M. Janczak, Warszawa 2017.
- Ryc. 24. Podolec, M., *Bajka na końcu świata*, t. 5, *Odległe krainy*, Warszawa 2020.
- Ryc. 25. Salati, G. (scen.), Cornia, Ch. (rys.), *Brina the Cat*, t. 2, *City Cat*, transl. N. McGuinness, New York 2020.
- Ryc. 26. Pearson, L., *Hilda and the Black Hound*. London 2014.
- Ryc. 27. Clément, L. (scen.) Montel, A. (rys.), *The Mitaines Gang*, t. 1, *A Bear's Tale*, transl. L. Benson, [b.m.] 2020.
- Ryc. 28. Clément, L. (scen.) Montel, A. (rys.), *The Mitaines Gang*, t. 1, *A Bear's Tale*, transl. L. Benson, [b.m.] 2020.
- Ryc. 29. Fléchais, A., Garnier, J. (scen.), Fléchais, A. (rys.), *The Lost Path*, [b.m.] 2017.
- Ryc. 30. Di Gregorio, G., Barbucci, A. (scen.), Barbucci, A. (rys.), *Les soeurs Grémillet*, t. 2, *Les amours de Cassiopée*, Marcinelle 2021.
- Ryc. 31. Nowacki, P., *Om. Apetyt na przygodę*, Warszawa 2021.
- Ryc. 32. Péliissier, J. (scen.), Hinder, C. (rys.), *Brume*, t. 2, *La Forêt des âmes perdues*, Grenoble 2024.
- Ryc. 33. Carbone (scen.), Gijé (rys.), *Pozytywka*, t. 1, *Witamy w Pandorii*, przekł. M. Mosiewicz, Warszawa 2021.
- Ryc. 34. Karensac, T. Pico, *Kalinka*, t. 4, *Koniec wszystkiego (i całej reszty)*, przeł. J. Szustak, Warszawa 2024.
- Ryc. 35. Detyniecka, W. (scen.), Szczypczyk, A. (rys.), *Kroniki Wielkiej Puszczy*, t. 1, *Tajemnica starszej pani*, Warszawa 2025.
- Ryc. 36. Kid Toussaint (scen.), Miss Prickly (rys.), *Animal Jack*, t. 1, *The Heart of the Forest*, transl. M. Kane, [b.m.] 2019.
- Ryc. 37. Centomo, K., Artibani, F. (scen.), Barbucci, A., Canepa, B. (rys.), *Monster Allergy*, t. 2, *The Pyramid of the Invulnerable*, transl. Tunué, [b.m.] 2019.
- Ryc. 38. Skarżycki, R. (scen.), Leśniak T. L. (rys.), *Tymek i mistrz*, t. 2, Warszawa 2016.
- Ryc. 39. Skarżycki, R. (scen.), Leśniak T. L. (rys.), *Tymek i mistrz*, t. 2, Warszawa 2016.
- Ryc. 40. Skarżycki, R. (scen.), Leśniak T. L. (rys.), *Tymek i mistrz*, t. 2, Warszawa 2016.