

# Przeglądając się w Supermanie

## Komiks jako zwierciadło współczesnej kultury

Autor: Paweł Szarek

Celem poniższego artykułu jest wykazanie pożytków, jakie może nieść ze sobą naukowa analiza wydawnictw komiksowych, oraz przedstawienie szerokiego wachlarza komiksowej symboliki, który można takowej analizie poddać. Posługując się przykładami odnoszącymi się do dwóch sfer kultury: mitologicznej sfery naszych marzeń, lęków i aspiracji, oraz realistycznej sfery życia codziennego, autor chce udowodnić tezę, iż komiks, jako popkulturowe medium, jest lustrem, w którym odbija się kulturowo-społeczna rzeczywistość współczesnego świata. Baczna obserwacja tego lustra może zatem wzbogacić naszą wiedzę o kulturze, którą współtworzymy i której jesteśmy współuczestnikami.

### **Naiwne medium?**

Spośród całego spektrum środków przekazu, charakterystycznych dla treści niesionych przez kulturę masową<sup>1</sup>, komiks – zarówno ten zagraniczny, jak i wychodzący spod ręki naszych rodzimych twórców – zawsze wydawał się być w Polsce traktowany najmniej poważnie. Film, telewizja, czy muzyka popularna nie tylko uznawane są w powszechnym mniemaniu za filary współczesnej kultury, ale też realnie wpływają na sposób postrzegania przez nas świata. Nikt nie zaprzecza, że w obrębie tych form twórczości powstawały wspaniałe dzieła, uznawane zgodnie – tak przez znawców, jak i przez laików – za dzieła sztuki. Wszystkie one doczekały się też olbrzymiej ilości komentarzy naukowych, analiz, badań i dyskusji, prowadzonych zarówno na forum, jak i w zamkniętych kręgach ekspertów. Tymczasem komiks ciągle jeszcze miewa spore kłopoty by być w ogóle dostrzeżonym, o uznaniu za przedmiot godny naukowych rozważań nie wspominając. Na tle innych sztuk popularnych wydaje się on być ciekawym wyjątkiem. O ile bowiem po 1989 roku z ochotą dajemy się zalewać fali amerykańskich produkcji filmowych, seriali telewizyjnych, czy muzyki pop, to komiks, o którym w Stanach Zjednoczonych pisze się poważne rozprawy naukowe, cieszy się u nas o wiele mniejszym zainteresowaniem. I choć sytuacja powoli zmienia się na lepsze, komiks jest wciąż postrzegany jako rozrywka typowa dla dzieci lub ewentualnie ich niedojrzałych emocjonalnie tatusiów. Dlaczego tak się dzieje?

---

<sup>1</sup> Aby uniknąć sporów definicyjnych zaznaczam na wstępie, że pojęcia „kultura masowa” używam w znaczeniu jakie prezentował w swojej książce Krzysztof Teodor Toeplitz (Toeplitz 1981) i stosuję je w niniejszym tekście zamiennie z terminem „kultura popularna”. Zaś pojęcia „sztuka popularna” używam w węższym znaczeniu, odnoszącym się do dziedzin kultury masowej kojarzonych z twórczością artystyczną.

Jak pisze Jerzy Szyłak: „Komiks cieszy się w Polsce złą opinią i jest to opinia całkowicie zasłużona. Historyjki obrazkowe służyły bowiem w PRL przede wszystkim celom propagandowym i – ewentualnie – dydaktycznym. (...) Modelowanie niechętnego stosunku do komiksu odbywało się w Polsce dwojako: z jednej strony publicyści pisali o marności komiksu na Zachodzie, (...) z drugiej strony – polskie wydawnictwa wypuszczały na rynek rodzime historyjki obrazkowe, swymi treściami potwierdzające najgorsze opinie na ich temat.” (Szyłak 2000: 164) Zrodzony w wyniku niefortunnej przeszłości wizerunek komiksu, jako „niepoważnego medium” jest jednak szkodliwy dla dziedzin nauki zajmujących się problematyką współczesnej kultury. Jest też krzywdzący dla komiksu, który jest zjawiskiem złożonym i może być bardzo interesującym obiektem badań. W niniejszej pracy próbuję wykazać, że komiks może i powinien być traktowany poważnie, jako źródło wiedzy na temat przemian i status quo kultury ostatnich dziesięcioleci. Ilość tytułów jaka ukazuje się co roku na rynku komiksów jest olbrzymia. W samych tylko Stanach Zjednoczonych na przełomie tysiącleci sprzedawano 172 tysiące komiksów dziennie, co daje prawie 63 miliony egzemplarzy rocznie<sup>2</sup>. Nie sposób jest więc przeprowadzić analizę całego zjawiska nie poświęcając mu pokaźnych rozmiarów książki. Tutaj poświęcę uwagę jedynie kilku tytułom, które pozwolą mi w sposób jasny i klarowny ukazać wartościowość tej formy kultury masowej dla badań nad tą ostatnią.

To, czy komiks jest uznawany za dziedzinę sztuki ma dla moich rozważań znaczenie drugoplanowe. Oczywiście jest dla mnie, że każda forma wyrazu może, ale nie musi, osiągnąć rangę sztuki. I tak jak w filmie możemy mieć do czynienia z twórczością Ingmara Bergmana i Eda Wooda, tak jak w muzyce spotkamy się zarówno z utworami Pink Floyd, czy Queen, jak i DJ Bobo, czy Britney Spears, tak i w komiksie wyznaczyć można pełne artystyczne kontinuum: od totalnej szmiry zaczynając, a na wspaniałych dziełach kończąc. Skłaniam się więc osobiście do poglądu, że komiks, na równi z innymi elementami kultury masowej, ma prawo aspirować do miana sztuki. Przede wszystkim w niniejszym szkicu chcę jednak pokazać, że komiks zasługuje na uwagę ze względu na treści jakie ze sobą niesie. Jest

---

<sup>2</sup> Dane te pochodzą z filmu M. Night Shyamalana „Niezniszczalny” (USA, 2000) fabularnie i twórczo inspirowanego poetyką komiksu. Liczby te przytoczone są we wstępie filmu wraz z innymi statystykami dotyczącymi zjawiska komiksu i mają charakter informacyjny, co pozwala mi wierzyć w ich rzetelność.

on bowiem, co zawarłem już w podtytule, doskonałym zwierciadłem czasów w jakich żyjemy. Komiks odzwierciedla tendencje współczesnej kultury masowej, z całym repertuarem mitów i symboli, do których się ona odnosi, i z których czerpie swe inspiracje i siłę. Jednocześnie nie pozostaje on również w oderwaniu od problematyki społecznej, dając doskonały obraz obaw, nadziei, lęków, trendów i mód jakie społeczeństwo w danej chwili dostrzega i uważa za znaczące. Analiza komiksu dostarczyć więc może wielu ciekawych danych i wniosków badaczom zajmującym się problematyką współczesnej kultury i jej związków z kształtem tworzącego ją i odbierającego społeczeństwa.

### **Głębia dwóch wymiarów.**

Stereotypowe przekonanie o „płytkości” przekazu, jaki niesie ze sobą komiks, ma w rzeczywistości niewiele wspólnego z prawdą. Naukowcy, zajmujący się analizą treści zawartych w tej dziedzinie sztuki popularnej, odnajdują wiele wątków interesujących z punktu widzenia dyskusji na temat kultury i społeczeństwa masowego. Przykładu niechaj dostarczy nam zestawienie dwóch „klasycznych” przedstawicieli świata komiksu: Supermana i Batmana.<sup>3</sup> Światy przedstawiane obydwu komiksów zdają się prezentować dwie, diametralnie różniące się wizje rzeczywistości.

Superman, pierwszy superbohater kultury masowej, pojawił się w 1938 roku za sprawą scenarzysty Jerry’ego Siegela i rysownika Joe Shustera. Kosmiczny sierota ze zniszczonej planety Krypton, wychowywany był od niemowlęcia przez przybranych, ziemskich rodziców, państwa Kent: bezdzietne małżeństwo farmerów, mieszkające w małym miasteczku Smallville w stanie Kansas w USA. Clark, bo tak nazwali go ziemscy rodzice, dorastał więc szczęśliwie, otoczony miłością, w spokojnej atmosferze amerykańskiej prowincji, przyswajając sobie szacunek dla tradycyjnych wartości. Kentowie ukrywali przed nim jego pochodzenie, aż do momentu, gdy w okresie dojrzewania stopniowo zaczął odkrywać, że posiada ponadludzkie możliwości:

---

<sup>3</sup> Analizy porównawcze tych dwóch superbohaterów dokonywane były już wielokrotnie, zarówno ze względu na ich popularność, jak i przynależne im cechy charakterów (por. Szyłak 2000: 95 – 100). W poniższym zestawieniu oparłem się na ciekawym, moim zdaniem, tekście Wojciecha Orlińskiego (Orliński 1997) wzbogacając je o pewne treści socjologiczne i uzupełniając własnymi przemyśleniami. Celowo pomijam w nim

olbrzymią siłę, zdolność latania, widzenie w podczerwieni i ultrafiolecie oraz wiele innych. Odkrył on również swoją jedyną słabość: kryptonit – niezwykle rzadką, radioaktywną substancję pochodzącą z jego zniszczonej planety, której sama bliskość była dla Supermana zabójcza. Siegel i Shuster inspirowani literaturą fantastyczno – naukową stworzyli konwencję, na mocy której wszystkie te niesamowite właściwości Supermana wyjaśniane były jego pozaziemskim pochodzeniem. Jak pisze Wojciech Orliński: „po raz pierwszy użył swych zdolności, by zapobiec wypadkowi lotniczemu rozgrywającemu się na jego oczach.” (Orliński 1997). Aby pozostać anonimowym i móc kontynuować „normalne życie”, Clark postanowił służyć ludzkości w przebraniu, jako Superman właśnie. Tak więc kosmita o nadludzkich cechach, na co dzień ukrywał swoją tożsamość mieszkając w wielkim mieście Metropolis i pracując jako dziennikarz w tamtejszej gazecie „Daily Planet”. Posługując się terminologią socjologiczną można powiedzieć, że ze względu na swoje pozaziemskie pochodzenie i wychowanie w poszanowaniu dla prawa i porządku, status Supermana, jako superbohatera, jest statusem przypisanym. Od początku swoich przygód stanowił on ucieleśnienie wszelkich amerykańskich cnót. Jego praworządność i oddanie ojczyźnie, którą stały się dla niego Stany Zjednoczone, nie budziły żadnych wątpliwości. Autorzy komiksu nigdy zresztą nie stawiali tego bohatera przed koniecznością dokonania wyboru, który byłby niejednoznaczny moralnie. Również Metropolis – miasto zamieszkania Clarka – prezentowane było jako pewnego rodzaju utopia. Wielkie, pełne słońca i drapaczy chmur, z dużą ilością wolnej przestrzeni i zieleni miejskiej. Ze względu na sposób przemieszczania się Supermana, często pokazywane było z góry, na tle błękitnego nieba. Niebezpieczeństwa zazwyczaj przychodziły do niego z zewnątrz. Dlatego wrogami Supermana były często istoty z kosmosu, choć jego głównym antagonistą był Lex Luthor – bajecznie bogaty biznesmen i geniusz zbrodni, wykorzystujący swoją władzę i pieniądze do niecznych celów.

Zupełnie inaczej rzecz się miała z Batmanem. Człowiek-nietoperz – stworzony w rok po pojawieniu się Supermana przez Billa Fingera (scenariusz) i Boba Kane’a (rysunki) – był, przynajmniej częściowo, wynikiem dezaprobaty, jaką budziła naiwność i infantylność postaci Supermana. Przede wszystkim więc Batman był

---

elementy, które mają niewielkie znaczenie dla prowadzonych przeze mnie rozważań. Kompletna analiza

człowiekiem. W rzeczywistości nazywał się Bruce Wayne i wychowywał się jako jedynek w bardzo bogatej przemysłowej rodzinie. Gdy był małym chłopcem, rodzice zostali zabici na jego oczach przez niezidentyfikowanego zabójcę. Ten dramat pokierował jego dalszymi losami. Postanowił zostać postrachem wszystkich przestępców. Latami ćwiczył sztuki walki i studiował nauki ścisłe oraz psychologię. Dzięki własnej wiedzy i przy pomocy korporacji przemysłowej odziedziczonej po rodzicach stworzył wiele wynalazków. Jego perfekcyjnie wytrenowane ciało, wspomagane całą gamą technologicznych gadżetów, stało się bronią doskonałą. Strój nietoperza miał budzić strach wśród złoczyńców. Status herosa jest więc, w przypadku Batmana, statusem osiągniętym. Człowiek-nietoperz był postacią o wiele głębszą psychologicznie, niejednoznaczną. Sama decyzja o przeistoczeniu się w superbohatera wynikała przecież z chęci zemsty. Wielokrotnie miewał on dylematy moralne i często posługiwał się własną definicją sprawiedliwości, postępując nie zgodnie z prawem, lecz z tym, co uznawał za słuszne. Podobnie jak Superman on również wiódł podwójne życie, jednak tym razem to kostium superbohatera chronił tożsamość zwykłego człowieka, a nie na odwrót. Inspiracją dla autorów komiksu była postać Zorro oraz konwencja „czarnego kryminału”. Tak więc Batman jest mścicielem w czarnej pelerynie, walczącym po nocach ze złem w swoim mieście. Samo miasto jest kolejnym elementem tworzącym mroczny klimat opowieści. Gotham City, bo tak się nazywa, można by z dzisiejszego punktu widzenia opisać jako postmodernistyczną wariację na temat gotyku. Olbrzymie wieżowce z kamiennymi gargulcami na gzymsach, wąskie, prawie że klaustrofobiczne przestrzenie. Ciemne zaułki i ulice w oparach wyziewów ze studzienek kanalizacyjnych. Jeśli Metropolis uznać za modernistyczną utopię, to Gotham City jest postmodernistyczną anty-utopią. Miasto zdaje się tworzyć jakiś koszmarny, mroczny labirynt po którym, jak szczury, grasują wszelkiej maści przestępcy. I to nie byle jacy przestępcy, lecz groteskowi psychopaci pochodzący, jakby się mogło wydawać, prosto z dziecięcych koszmarów. Joker, Dwie Twarze, Kobieta-kot, Pingwin i wielu innych demonicznych kryminalistów czyniących zbrodnie dla samej przyjemności. Tutaj niebezpieczeństwo czai się za każdym rogiem i aż trudno sobie wyobrazić, że w tym mieście mieszkają jacyś

---

porównawcza tych dwóch ikon pop-kultury mogłaby z powodzeniem być tematem osobnej pracy.

normalni, uczciwi ludzie. Nie da się więc nie zauważyć, że „Batman” jest również skarbnicą symboli i znaczeń dla psychoanalityków.

Jakby się mogło wydawać z przytoczonego powyżej porównania, poza samą konwencją komiksu o superbohaterach, zdecydowanie więcej dzieli obydwie tytuły, niż łączy. Ta opozycja jest jednak pozorna. W rzeczywistości, prezentowane przez autorów obydwóch komiksów wizje świata są dwiema stronami tego samego medalu, którym było / jest współczesne społeczeństwo amerykańskie i jego wartości. Nie bez znaczenia dla kształtu świata przedstawionego w komiksach są biografie twórców obu ikon pop-kultury. Jak pisze Orliński: „Twórcy Supermana (...) przelali w ten komiks swój osobisty, życiowy optymizm i szczerą wiarę w Amerykę. Wywodzili się z ubogich, robotniczych, emigranckich rodzin. (...) W opowieści o chłopcu ze Smallville, robiącym karierę w Metropolis, przedstawili swoje własne marzenia. Sami przybyli do Nowego Jorku z Cleveland w Ohio. (...) Bob Kane, twórca Batmana, wywodził się z klasy średniej” i wychował się w wielkim mieście, co wyjaśnia z kolei prezentowane wizje miasta: „Ktoś kto przyjeżdża do niego z jakiegoś Smallville (...) może być oczarowany rozmachem, wysokościami, tłumami na ulicach, metrem i autostradami. Ktoś, kto żyje w takim mieście od urodzenia (...) może w nim widzieć więzienie, z którego nie ma ucieczki.” (Orliński 1997)

Tak więc, płytkie z pozoru historyjki obrazkowe dostarczyć mogą całego spektrum symboli, pod którymi kryją się konkretne obrazy otaczającej nas rzeczywistości. W ostatecznym rozrachunku nie ma też znaczenia, czy ta różnorodność interpretacji była świadomym zamysłem autorów komiksów, czy też jest przypadkowa, czy w końcu stanowi pewną – zbudowaną *post factum* – nadbudowę, lub skrajnie nawet ujmując, nadinterpretację. Racja leży zapewne gdzieś pośrodku. Jednak sam fakt owej różnorodności pokazuje, że sztuka komiksu niesie ze sobą coś więcej niż tylko tanią rozrywkę.

Ową głębię i możliwą heterogeniczność interpretacji komiks zawdzięcza silnemu zakotwiczeniu w dwóch podstawowych płaszczyznach każdej kultury, również (a może nawet przede wszystkim) kultury masowej. Mówię tu o sferze mitologicznej i o sferze życia codziennego. Ta pierwsza reprezentuje odwieczne, ponadczasowe prawdy o naszym świecie i porządkuje jego treści, wprowadzając ład

poprzez odniesienie się do sfery *sacrum*. Druga odnosi nas do sytuacji „tu i teraz”, dotyka bieżących problemów, pozwala utożsamiać się z otaczającą nas rzeczywistością, a także narzuca ograniczenia i określa jednoznaczne ramy naszych działań. To zakotwiczenie automatycznie uruchamia w odbiorcy komiksu, jakże ważny dla postrzegania przez nas świata, mechanizm projekcji-identyfikacji, szczególnie znaczący, kiedy mówi się o kulturze masowej i sile jej oddziaływania.<sup>4</sup> Oczywiście mechanizm projekcji przynależny jest w tym wypadku sferze mitologicznej, zaś mechanizm identyfikacji – sferze życia codziennego. Spróbujmy przyjrzeć się bliżej jakie miejsce zajmuje i jaką rolę odgrywa każda z nich w szerszym kontekście kulturowym i w komiksowej rzeczywistości.

### **Przestrzeń Wielkiego Czasu.**

Roli mitologii w kulturze nie sposób przecenić. I choć we współczesnym zachodnim społeczeństwie sfera mitów wydaje się być zdominowana przez zasadę pragmatyzmu i postępującą w większości dziedzin owej cywilizacji racjonalizację, jej wpływ na ludzkie zachowanie jest nadal znaczący. Mircea Eliade w swoich antropologicznych rozważaniach na temat mitów współczesnego świata pisze: „Nareszcie zaczynamy poznawać i rozumieć wartość mitu taką, jaka została wypracowana przez społeczeństwa „pierwotne” i archaiczne, to znaczy grupy ludzkie, dla których mit stanowi fundament kultury i życia społecznego. (...) w takich społeczeństwach uznaje się mit jako wyraz prawdy absolutnej, ponieważ opowiada on historię świętą, to znaczy mówi o ponadludzkim objawieniu, które miało miejsce na przestrzeni Wielkiego Czasu, w świętym czasie początków (...). Jako rzeczywisty i święty mit staje się wzorcowy, a wobec tego jest powtarzalny, gdyż służy za model, a jednocześnie za uzasadnienie wszelkich działań człowieka. Innymi słowy mit jest historią prawdziwą, która zdarzyła się na początku Czasu i służy za model zachowań ludzkich.” (Eliade 1999: 13).

I choć mit nie zajmuje centralnego miejsca w strukturze współczesnej kultury, którą wielu określa jako „kulturę bez centrum”, rola mitologii nie uległa zmianie, a jej

---

<sup>4</sup> Porównaj z (Toeplitz 1981: 126 – 131). Autor omawia co prawda mechanizm projekcji-identyfikacji w odniesieniu do sztuki filmowej, wydaje mi się jednak, że te rozważania z zakresu psychologii można równie dobrze, bez żadnych przeszkód zastosować przy omawianiu komiksu.

siła nieznacznie tylko osłabła. „Mit jest dla nas pewną formą zachowania człowieka, a równocześnie elementem cywilizacji, bierzemy więc go takim, za jaki uznawany jest w społeczeństwach tradycyjnych. Albowiem na poziomie doświadczenia indywidualnego mit nigdy zupełnie nie zaniknął: daje o sobie znać w snach, fantazjach i tęsknotach współczesnego człowieka, ogromna zaś literatura psychologiczna przyzwyczaiła nas do odkrywania w nieświadomej i półświadomej aktywności każdego człowieka wielkiej i małej mitologii.” (Eliade 1999: 17). Nie ma więc większego znaczenia, iż na co dzień nie zdajemy sobie do końca sprawy z wpływu, jaki wywierają na nasze postrzeganie świata przyswojone w toku socjalizacji mity. Wpływ ten jest bowiem niezależny od faktu, czy go sobie uświadamiamy, czy też nie. Można nawet, jak sędzę, przyjąć założenie, że nasza nieświadomość zwiększa moc oddziaływania sfery mitologicznej, pozwalając nam przyjmować niesione przez nią treści w sposób bezrefleksyjny, a więc nienarażony na odrzucenie w toku racjonalnego procesu myślowego.

Sztuki popularne, podległe prawidłom wolnego rynku, muszą w szybki i łatwy sposób dotrzeć do swojego odbiorcy – konsumenta. Odwołanie się do nieuświadamianej w pełni przez ludzi sfery mitologicznej znacznie ułatwia to zadanie. Dlatego film, telewizja i inne współczesne media bardzo chętnie sięgają do „worka z mitami”, a równie często same wytwarzają, lub przynajmniej przyczyniają się, do wytworzenia własnych mitów (por. Toeplitz 1981: 120 – 124). Owa pop-kulturowa mitologia nigdy jednak nie pozostaje w całkowitym oderwaniu od mitów Wielkiego Czasu, gdyż jak pisze Eliade, każdy stworzony współcześnie mit musi posiadać swoje „mityczne precedensy”. W innym wypadku w ogóle nie można mówić o powstaniu mitu (Eliade 1999: 15).

Odnosząc się do cytowanych wcześniej słów Eliade należy zwrócić szczególną uwagę na fakt owej wzorcowości i powtarzalności każdego mitu, dzięki której, nawet po wielu przetworzeniach, potrafi on nadal zachować swoje oryginalne przesłanie, swoją pierwotną treść. Komiks, jak się zdaje, częściej odnosi się do zastanej już mitologii, niż tworzy własną. Być może wynika to z mniejszej siły perswazji jaką posiada to medium w stosunku do swoich „audiowizualnych kuzynów”. Sztuka komiksu wykorzystuje zarówno mitologie klasyczne, jak i bliższe naszym czasom



mitologii narodowe, wytworzone w toku procesu historycznego. Przykładem odwołania do „klasyki” mogą być chociażby omawiane już skrótowo komiksy o superbohaterach. I to nie tylko ze względu na odwieczny motyw walki dobra ze złem. Kimże innym jest Superman, jeśli nie współczesnym Achillesem z kryptonitową piętą? Twórca pierwszego superbohatera w spódnicy (i nie chodzi mi tu o Super-Szkota, lecz o stworzoną przez Williama Moultona Marstona w 1941 roku Wonder Woman) – wywodził jej pochodzenie w prostej linii od tajemniczego ludu Amazonek. Wielu innych herosów odwoływało się w swym wizerunku do antycznych pierwowzorów. Motywy mitologii „lokalnych”, czy narodowych często wykorzystywane są w komicznej konwencji. Wyraźnie uwidacznia się to w takich znanych seriach jak stworzony przez Maurice’a Bevere’a „Lucky Luke”, wykorzystujący w humorystyczny sposób historię Dzikiego Zachodu i konwencję westernu; „Asterix” Uderzo i Goscinnego, z przymrużeniem oka głoszący wyższość kultury Galów nad innymi mieszkańcami Europy; czy podobni do niego, choć wypełnieni „polską duszą” „Kajko i Kokosz” Janusza Christy.

Bogactwo tych odniesień jest bardzo różnorodne i widoczne na wielu poziomach struktury obrazkowych opowiadań. Najłatwiej dostrzegalne są oczywiście bezpośrednie nawiązania do postaci i wizji świata prezentowanych przez różnorakie mitologie. Oprócz wymienionych już powyżej tytułów, na uwagę zasługuje „Thorgal” – seria stworzona i do dziś kontynuowana przez scenarzystę Jeana van Hamme’a i jednego z najlepszych współczesnych rysowników, Grzegorza Rosińskiego. Seria ta opowiada o potomku ludzi z gwiazd, który odnaleziony jako niemowlę przez plemię Wikingów, zostaje przygarnięty i wychowany przez wodza. Świat „Thorgala” to świat nordyckich bogów: Odyna, Thora, Frigg, którzy raz po raz ingerują w życie tytułowego bohatera. W sensie metafizycznym jest więc Thorgal Odyseuszem, próbującym przestać być zabawką w rękach bogów i przeznaczenia<sup>5</sup>, pragnącym odnaleźć swoją symboliczną Itakę w spokojnym życiu z rodziną, z dala od bogów, ludzi i zgiełku otaczającego go świata. Innym przykładem zręcznego wykorzystania i połączenia różnych tradycji mitologicznych jest „Tetfol” Erica i Jean – Luc Vernala.

---

<sup>5</sup> Motyw fatum, jakże mocno związany z wszelkimi mitologiami, zdaje się być przewodnim w przypadku „Thorgala”. Na przykład, w historii pod tytułem „Niewidzialna forteca” (2000, Egmont Polska, Warszawa)

Ten wyraźnie proekologiczny komiks o „ludzkim szczenięciu” wychowanym przez wilczą watahę zręcznie łączy europejskie legendy i baśnie z motywami antycznymi<sup>6</sup>.

Mitologiczne konotacje w komiksach ujawniają się jednak nie tylko w jego treści, ale i w formie. Najciekawsze rozważania w tej kwestii dotyczą postaci głównego bohatera komiksowych opowiadań<sup>7</sup>. Jak pokazują wszystkie przedstawione dotychczas przykłady, główny bohater jest najczęściej obcy, dosłownie i w przenośni (por. Toeplitz 1985: 74). Jeśli nawet nie jest „nie z tego świata”, to jest przynajmniej samotnikiem, wyrzutkiem, odmieńcem. Działa też prawie zawsze w pojedynkę. Znakomicie ujmuje to Julio Cortazar w opowiadaniu „Fantomas przeciw wielonarodowemu wampirom”: „Na dodatek Fantomas jest samotnym sprawiedliwym, bo gdyby było inaczej, nikt by nie robił go bohaterem komiksów, prawda?” (Cortazar 1979: 61). Ta „inność” jest najczęściej bezpośrednią przyczyną wszystkich przygód. Posługując się biologiczną paralełą, umieszczenie obcego ciała w jakimś organizmie (systemie, strukturze) nie może nie wywołać jego reakcji, jakiejś zmiany. Wyobcowanie bohatera z otaczającego go świata pozwala dostrzec jeszcze jedną, bardzo ważną, jego cechę. Otóż, w większości przypadków (choć nie jest to regułą), centralna postać komiksowej opowieści przynależy do Wielkiego Czasu, to znaczy nie ulega żadnym przekształceniom. „Trwałość bohaterów komiksowych bierze się więc z takiego ich usytuowania, gdzie prawidła zmienności – czasów, sytuacji, problemów – obejmują wszystko oprócz niego samego.” (Toeplitz 1985: 76). Superman, mimo że przeżywa swoje przygody już od ponad 60 lat, pozostaje wciąż taki sam. Nie starzeje się, nie zmienia poglądów. Jest archetypicznym wcieleniem pewnych wartości i jako taki, nigdy nie podlega przemianom. Ta sama sytuacja dotyczy wielu innych bohaterów, nie tylko rodem z opowieści przygodowych, czy fantastycznych. Kot Garfield Jima Davisa, postacie z „Fistaszków” Charlesa M. Schulza (Charlie Brown, piesek Snoopy), czy chociażby „nasi” Kajko i Kokosz od momentu swoich narodzin pozostają wciąż niezmienni, tak jak idee i wartości, których są nośnikami

---

Thorgal udaje się w niebezpieczną podróż w zaświaty, by wymazać swe imię z tajemniczego kamienia, znajdującego się w tytułowej fortecy i tym samym sprawić, by bogowie na zawsze o nim zapomnieli.

<sup>6</sup> Na przykład w historii „Wojownik, który szukał werweny” (Tetfol – Syn wilka, 1990, Pegasus, Warszawa) wyraźnie widać odniesienia zarówno do archetypu błędnego rycerza, jak i mitu o Orfeuszu i Eurydyce.

<sup>7</sup> Mityczne aspekty komiksowych bohaterów omawia dokładnie Toeplitz w „Sztuce komiksu” (Toeplitz 1985: 72 – 79). W poniższych rozważaniach przytaczam tylko ogólniejsze jego wnioski uzupełnione własnymi spostrzeżeniami.

i jednocześnie uosobieniem. I nawet Thorgal, który rozwija się w czasie: dorasta, żeni się, wychowuje swoje dzieci – jednym słowem podlega upływowi czasu – jako nośnik pewnych przekonań i cnót, pozostaje niezachwiany (por. Kławsiuć 2001). Uważny czytelnik komiksów może jednak zauważyć, że to, co piszę nie jest do końca prawdą. Przecież Superman (podobnie jak kilku innych herosów) przeżywał kilka poważnych przemian. Najważniejsza z nich, która nastąpiła w 1992 roku – po jego rzekomej śmierci – całkowicie odmieniła nie tylko jego zewnętrzny wygląd, ale i wnętrze. Zgoda. Jednak zauważyć trzeba tutaj charakter tej (i innych tego typu) zmiany. Otóż tego rodzaju przemijanie w czasie i zmiany charakterologiczne nie są wynikiem fabularnej konsekwencji, „logicznej kolei rzeczy”, lecz są zabiegami czysto komercyjnymi, rynkowymi chwytami, nastawionymi na przyciągnięcie czytelników na nowo do „oklepanych” i wyeksploatowanych już twórczo serii. Taka była przyczyna sensacyjnej śmierci Supermana, taka była też przyczyna „dorośnięcia” bohaterów „X-Men” w 1974 roku. Po tego rodzaju „skokach czasowych” sytuacja stabilizuje się i „odmieniony” bohater może kolejne dekady pozostawać niezmienny, dopóki spadająca sprzedaż serii nie wymusi na wydawcach kolejnej „sensacyjnej” zmiany.

Powyższe spostrzeżenia nie wyczerpują oczywiście tematu powiązań komiksu ze sferą mitologiczną.<sup>8</sup> W tym miejscu pragnąłem jedynie ukazać różnorodność charakteryzującą dialog nowożytnego medium z Odwiecznymi Prawdami i umiejscowić ów dialog w kontekście współczesnej kultury. Pora teraz przyjrzeć się drugiej stronie komiksowego medalu, czyli zająć się „szarą” rzeczywistością.

### **Świat kreską i „dymkiem” opisany.**

Od początku swojego istnienia komiks odwoływał się do otaczającej go rzeczywistości. „Yellow Kid” Richarda Feltona Outcaulta, uznawany za pierwszego przedstawiciela tego gatunku, opowiadał zabawne perypetie dzieci z ubogiej nowojorskiej dzielnicy. Ale te odwołania, podobnie jak sam zakres tematyczny pierwszych komiksowych serii, były wąskie i wrywkowe. Aż do późnych lat dwudziestych XX wieku (a więc przez pierwsze trzy dekady swojego istnienia) komiks prezentował się jedynie jako jedno- lub kilkukadrowe dowcipy zamieszczane

w gazetach. Sama nazwa gatunku, będąca skrótem od comic strip (komicznego paska), jednoznacznie określała zarówno jego treść, jak i formę. Ta odmiana komiksu przetrwała zresztą do dziś i cieszy się wciąż niesłabnącą popularnością, o czym świadczyć mogą choćby przykłady z naszego rodzimego podwórka. „Gazeta Wyborcza” prezentuje na stronach swoich dodatków regionalnych takie „klasyki” jak „Garfield”, „Fistaszki”, czy „Hagar Straszliwy”, a w „Przekroju” oglądać możemy, rewelacyjne moim zdaniem, „Przygody Stanisława z Łodzi” Marka Raczkowskiego. Ewolucja gatunku nie zatrzymała się na szczęście na rysunkowych żartach z tekstem. Komiks rozwijał się, a wraz ze wzbogaceniem swojej formy i treści coraz dokładniej imitował i odzwierciedlał rzeczywistość, w której powstawał. Owo zakorzenienie w realnym świecie objawia się na kilka różnych sposobów.

Po pierwsze, treść komiksowych opowiadań odwołuje się do aktualnych zjawisk i tematów życia codziennego. W latach trzydziestych XX wieku twórcy komiksu zaczęli wykorzystywać tę formę przekazu do prezentowania historii przygodowych i awanturnicznych. Nowa treść wymagała nowej formy. Rysunki stały się bogatsze, bardziej szczegółowe. Stopniowo zaczęto dbać nie tylko o wizerunek głównych postaci ale i o realizm tła. Fabuły z oczywistych względów stawały się coraz rozleglejsze, co zmuszało scenarzystów do dbania o spójność i atrakcyjność treści. Wtedy też pojawił się najbardziej znany z rysunkowych przedstawicieli prawa – Dick Tracy – stworzony przez Chestera Goulda w roku 1931. Jeśli zauważymy, że przygody tego nieugiętego i nieprzekupnego gliniarza prezentowane były początkowo na łamach „Chicago Tribune”, w czasach prohibicji i zbierających krwawe żniwo walk gangów i mafii pod przywództwem takich „osobistości” jak Al Capone, nie będziemy musieli długo się zastanawiać skąd wynikała popularność tego bohatera. „Był to bohater, na jakiego czekali zwykli ludzie, przerażeni bezkarnością szalejących wokół gangsterów. (...) Gould w swoim komiksie podzielił postaci na „czarne” i „białe” charaktery. Rysowani przez niego gangsterzy byli nie tylko źli, ale i okropnie brzydki (...) Wygląd postaci był zwierciadłem, w którym odbijały się cechy ich charakteru, a postępowanie

---

<sup>8</sup> Osobnym rozległym obszarem w tej kwestii jest chociażby manga – komiks japoński – bardzo głęboko zakorzeniony w kulturze i mitologii swojego kraju.

zawsze było tym cechom podporządkowane.” (Szyłak 2000: 72-3)<sup>9</sup>. W ten oto sposób jeden z najpowszechniejszych i najtrwalszych stereotypów, mówiący iż to co piękne jest dobre, a to co brzydkie – złe, znalazł swoje miejsce w sztuce komiksu i przez długi czas stanowił jedną z podstawowych zasad prezentowania rysunkowych postaci. Innym, stworzonym niejako w wyniku społecznego zapotrzebowania, bohaterem (tym razem z przedrostkiem „super-”) był Kapitan Ameryka. Pojawił się w 1941 roku i na okładce swojego pierwszego zeszytu z przygodami nokautował potężnym ciosem w szczękę samego... Adolfa Hitlera. Stworzony w tajnych wojskowych laboratoriach super-żołnierz walczył na kartach komiksu z nazistami i Japończykami i był ucieleśnieniem idei demokracji, wolności i patriotyzmu. Jego przygody miały wyraźny wydźwięk propagandowy i nie było w nich miejsca na jakiegokolwiek dylematy moralne, które w dzisiejszych czasach nieodłącznie są związane z prezentowanymi przez Kapitana wartościami. Świat „najbardziej amerykańskiego z superbohaterów” był jednoznacznie czarno-biały i z dzisiejszej perspektywy infantylnie naiwny. Trzeba jednak pamiętać, że spełniał on konkretne zadanie, a tworzącym go autorom przyświecał jasny cel. Krótco po wojnie zainteresowanie Kapitanem Ameryką gwałtownie spadło i w 1950 roku serię zakończono. Heros powrócił co prawda jeszcze w późniejszych latach, ale jako „żywy relikw dawno minionej epoki” (por. Szyłak 2000: 102 – 5).

Lata sześćdziesiąte przyniosły kolejne zbliżenie komiksu do realnego świata. Bohaterowie przestali być tak dosadnie jednowymiarowi. Rzadziej też byli tworzeni w odpowiedzi na konkretne społeczne zapotrzebowanie. Za to na łamach ich serii zaczęły się pojawiać problemy, które w realnym świecie były akurat „na czasie”. I tak na przykład szablonowy w poprzednich latach heros Green Lantern (Zielona Latarnia) pod koniec siódmej dekady XX wieku zaczął spotykać się z konfliktami rasowymi, nierównościami społecznymi, czy problemem narkomanii (por. Szyłak 2000: 105 – 6). W tym samym czasie wydawnictwo „Marvel Comics Group wylansowało herosów „ułamnych” – cierpiących wskutek swej odmienności, uwikłanych w rozmaite życiowe problemy” (Szyłak 2000: 108). Zdecydowana większość nowych bohaterów stworzona została przez „gigantów komiksu” Stana Lee i Jacka Kirby’ego. W seriach

---

<sup>9</sup> Fragment ten wyraźnie wskazuje też inspiracje autorów analizowanego już powyżej „Batmana”, w którym

takich jak „Fantastyczna Czwórka”, „X – Men”, „Hulk”, czy „Spiderman” wyraźnie odbijały się dwie tendencje tamtych czasów. Po pierwsze, rosnący strach społeczeństw przed atomowym armageddonem i jego skutkami. Wszystkie wymienione wyżej postaci, a także cała armia ich drugoplanowych pomocników i wrogów, zostały przeistoczone w wyniku działania mniej lub bardziej określonego promieniowania, które często pełniło rolę *deus ex machina* komiksowych perypetii. Po drugie, rosnący problem nietolerancji, głównie (ale nie tylko) rasowej, ukryty pod płaszczem podziału na normalnych ludzi i mutantów. Nowi herosi często spotykali się nie tylko z niezrozumieniem, ale wręcz z nienawiścią tych, których bronili przed niebezpieczeństwami.

Poza tym losy bohaterów stworzonych w latach sześćdziesiątych obfitowały w przyziemne problemy, które dotyczą przeciętnego, „szarego” człowieka. Znakomitym przykładem takiego bohatera jest Człowiek-pająk narysowany przez Steve’a Ditko według scenariusza Stana Lee. Z powodzeniem można by go wpisać jako wynik syntezy w heglowskiej triadzie, w której Superman stanowiłby tezę, a Batman antytezę. Spiderman w swoim codziennym życiu jest zdolnym, dwudziestoparoletnim studentem Peterem Parkerem i ma wieczne problemy finansowe. Żyje z ciotką i wujkiem gdyż jego rodzice zginęli w wypadku samochodowym gdy był mały. Swoje niezwykle moce uzyskuje w wyniku ukąszenia przez radioaktywnego pająka, jednak odkrywszy je wcale nie ma zamiaru zostawać żadnym bohaterem. Wykorzystuje je za to, by trochę dorobić: walczy w transmitowanych w telewizji amatorskich zapasach. Ani myśli o służbie ludzkości. Mści się to jednak na nim okrutnie. Zbir, w którego ujęciu nie pomaga policjantom, wkrótce, w wyniku zbiegu okoliczności, zabija jego wujka. Dopiero ten fakt popycha Petera do przyjęcia roli pogromcy zła. Nie jest to jednak decyzja wynikająca z czystej chęci zemsty, jak u Batmana. Parker, w przeciwieństwie do Bruce’a Wayne’a, łapie zresztą mordercę wujka, więc mógłby na tym zakończyć swoją misję. Mimo to postanawia dalej przeciwstawiać się przestępcom i przyjmuje rolę superbohatera „z całym bogactwem inwentarza” (czyli najczęściej z olbrzymią liczbą problemów). Tak więc, o ile niezwykle moce zostały Spidermanowi dane (status przypisany), o tyle

---

cytowane tutaj zasady znajdowały stuprocentowe potwierdzenie.

mentalność i morale herosa jest wynikiem świadomej decyzji (status osiągnięty). Kontynuując porównywanie z prekursorami, zauważyć trzeba jeszcze, że miasto, na terenie którego działa Spiderman nie jest ani sielską utopią, ani mroczną antyutopią, ale w miarę realnie przedstawionym Nowym Jorkiem. Sytuacja życiowa Petera sprawia, że jest on postacią ze wszech miar „swojską”, mimo swojego *alter ego*. Opiekuje się starą już cicią May, jest beznadziejnie zakochany w pięknej Mary Jane, która jednak od cherlawego Petera woli tajemniczego Człowieka-pajaka! Jego życie nie jest też pozbawione swoistej autoironii: Parker zarabia na chleb jako fotoreporter, sprzedając swoje zdjęcia Spidermana w akcji. W dodatku jego pracodawca, redaktor brukowca, ma o Pajaku jak najgorsze zdanie i bez przerwy szkaluje go w swoim piśmie, przedstawiając go jako zagrożenie porządku społecznego. Tak więc, w przeciwieństwie do swoich przodków z lat czterdziestych, Spiderman – przez swoje problemy – jest bliski swoim czytelnikom. I to właśnie umiejętnemu połączeniu przez autorów komiksu fantastycznych przygód z realizmem codziennego życia zawdzięcza on swoją olbrzymią popularność.

Oprócz odwoływania się do popularnych w danej chwili tematów, komiks odzwierciedlał też aktualne trendy, czy mody. W latach trzydziestych i sześćdziesiątych w kulturze Zachodu silne było zainteresowanie magią, okultyzmem i wszelkiego rodzaju sztukami tajemnymi. Na bazie tych zainteresowań powstały takie serie jak „Mandrake Magik”, czy „Doktor Strange”. Wraz z rosnącą w siłę ideologią feminizmu pojawiały się takie bohaterki jak wspomniana już Wonder Woman, żeński odpowiednik Tarzana – Sheena i wiele innych im podobnych. Po sukcesie „Wejścia smoka” z Bruceem Lee rynek zalała fala komiksów o karatekach i wojownikach kung-fu.<sup>10</sup>

Zdecydowana większość dotychczasowych rozważań oparta była na przykładach zza oceanu. Komiks europejski różnił się w znacznym stopniu od amerykańskiego. Na podstawie znanych mi tytułów mogę pokusić się o stwierdzenie, że komiks starego kontynentu w swoich nawiązaniach do rzeczywistości był i do dzisiaj jest mniej dosłowny, częściej posługuje się metaforą lub parabolą i dotyczy problemów bardziej uniwersalnych, związanych nie tyle z aktualną sytuacją, ale

z ogólną kondycją naszej cywilizacji. Zanim przejdę jednak do konkretnych przykładów, pragnę przytoczyć słowa Jerzego Szyłaka dotyczące *differentia specifica* europejskiego komiksu: „Na odmiennosc komiksu w Europie wpływało to, że był on wyraźniej niż historyjki obrazkowe w USA adresowane do konkretnej grupy odbiorców. Jego rozwój był mocniej związany z wydawnictwami dla dzieci, a próba dotarcia do odbiorców dorosłych polegała na wprowadzeniu na rynek publikacji komiksowych odmiennego typu. Mniejszą niż w USA rolę w rozwoju historyjek obrazkowych odegrała w Europie prasa codzienna. Po tej stronie Atlantyku tworzono mniej komiksów gazetowych i cieszyły się one (z kilkoma zaledwie wyjątkami) mniejszym uznaniem.” (Szyłak 2000: 123). Tak więc komiks europejski powstawał głównie jako autonomiczne medium, bądź to w formie magazynów, bądź też jako gotowe zeszyty zawierające opowiadania danego autora. Trzymał się też ściślej własnych ram artystycznych i fabularnych. Jeśli jakaś seria traciła na popularności – zamiast, jak czyniono to w Stanach, uśmiercać i na nowo ożywiać głównego bohatera, lub zmieniać całkowicie koncepcję artystyczną danego tytułu – kończono ją i poświęcano uwagę innym historiom. Te różnice, przynajmniej częściowo, wyjaśniają odmienny sposób odwoływania się do rzeczywistości i jej komentowania.

Metaforyczny charakter komentowania rzeczywistości z pewnością charakteryzuje „Thorgala”. Seria ta jest jedną z najlepiej sprzedawanych na naszym rynku i od końcówki lat siedemdziesiątych, kiedy to pojawił się pierwszy jej album, aż do dzisiaj, cieszy się niesłabnącym powodzeniem. Mimo że akcja „Thorgala” rozwija się w na poły mitycznym, na poły realistycznym świecie wikingów, wartości jakie reprezentuje tytułowy bohater są jak najbardziej współczesne, co wyraźnie podkreśla we wspomnianym już referacie Piotr Kławski (Kławski 2001). Thorgal głosi idee pacyfistyczne. Twierdzi, że każda wojna jest bezsensowna i zła. Sam wyciąga miecz tylko w obronie własnej lub swoich bliskich i tylko gdy nie ma już innego wyjścia. Ponad wszystko ceni sobie wolność, która w komiksie jest ukazywana nie jako pewien rodzaj relacji społecznej (jak na przykład przedstawia ją Zygmunt Bauman), lecz w duchu Locka, jako niezbywalne, immanentne prawo człowieka. To pragnienie wolności objawia się przede wszystkim w niechęci do władzy, zwłaszcza władzy

---

<sup>10</sup> Najpopularniejszym z nich był „Master of kung-fu” stworzony w 1974 roku przez scenarzystę Steve’a



autorytarnej<sup>11</sup>, oraz w nonkonformizmie głównego bohatera, który charakteryzuje się asertywnością i silnym indywidualizmem. Częstym wątkiem w „Thorgalu” jest pojawiający się dylemat władza – wiedza – moralność. Technika i nauka, ale również magia, przedstawiane są w komiksie często jako narzędzia zniewolenia, dające mądrym (ale z tego powodu wcale nie lepszym) władzę nad resztą ludzi. Komiks nie opowiada się jednak jednoznacznie przeciwko postępowi wiedzy instrumentalnej. Przestrzega jedynie przed jej złym wykorzystaniem. Świat wartości Thorgala tworzy więc spójną i logiczną całość, dzięki której sama postać „gwiazdznego dziecka” zyskuje na wiarygodności i realności.

Bardziej radykalne stanowisko w kwestii nauki i ogólnie rozumianego rozwoju cywilizacyjnego przedstawia omawiany już „Tetfol” Erica i Vernala. Komiks ten, jak już wspomniałem, ma wymowę proekologiczną, wręcz anti-modernistyczną i w dychotomii natura – kultura zdecydowanie opowiada się za tą pierwszą. W metaforycznych historiach ukazuje on krzywdy, jakie człowiek wyrządza przyrodzie i jakie stworzona przez niego cywilizacja wyrządza jemu samemu<sup>12</sup>. Nauka zaś, połączona z ludzką pychą i arogancją, może być, w świetle treści zawartych w „Tetfolu”, gorsza od samego Diabła. W jednej z opowieści naukowiec imieniem Maurat zawiera pakt z Czarciem, który w zamian za duszę, ofiaruje mu całą ludzką wiedzę. Czart obiecuje też, że jeśli Maurat będzie mu wiernie służył, zwróci mu jego duszę. Naukowiec popada jednak w obłęd i chce zniszczyć całe życie na ziemi. Widząc to, Czart uwalnia z lochów Tetfola, którego Maurat wcześniej uwięził, by ten

---

Engleharta i rysownika Jima Starlina.

<sup>11</sup> W historii „Upadek Brek Zaritha” (1991, Orbita, Warszawa) ma miejsce następujący dialog pomiędzy Galathornem, młodym księciem, który właśnie odbił swoje królestwo z rąk uzurpatora i prosi Thorgala o pomoc w rządach, a Thorgalem: „**G.:** Błagam, zastanów się. Nie służyłbyś tyranowi, jakim był Shardar. Pragnę być królem sprawiedliwym. **T.:** Sprawiedliwym? Jak mogą być sprawiedliwe niepodzielne rządy jednego człowieka? Co za różnica dla poddanych, ten, czy inny władca? Zawsze będą tylko poddanymi. Aaricia i ja nie szukamy władzy, ani bogactwa, lecz wolności. A jej nie można znaleźć w królestwie takim, jak twoje, Galathornie.”

<sup>12</sup> Opowiadanie „Dolina szaleńców” (Tetfol – Książę Gevaudanu, 1990, Pegasus, Warszawa) ukazuje miasto pełne szkła i metalu, wybudowane przez kuglarza za pomocą czarów. Jego mieszkańcy, biorący udział w przepelnionym Kafkowskim nastrojem biegu, podążają wąskimi uliczkami za strzałkami, które zaprowadzić ich mają do rzekomego szczęścia. Noszą oni pokraczne, uśmiechnięte maski, nazywane „okolicznościowymi twarzami”. Miasto wysysa z nich siły i ci, którzy weszli do niego jako dzieci, wkrótce stają się zmęczonymi starcami. Krytyczny wymiar tej opowieści jest jednoznaczny. Przerażony Tetfol przyzywa na pomoc siły Natury i Czasu i w akcie boskiego gniewu niszczy labirynt, przywracając leśnej niegdyś dolinie, jej dawną postać.

powstrzymał szaleńca<sup>13</sup>. Nawiasem mówiąc, amerykańskie komiksy o superbohaterach również wyrażają obawy związane z rozwojem nauki. Jeśli jakiś czarny charakter walczący z herosem nie jest mutantem lub bogaczem, to możemy być pewni, że jest szalonym naukowcem. Forma może mniej subtelna, ale przekaz podobny do prezentowanego w przytoczonych przykładach z „europejskiego podwórka”.

Ważne miejsce wśród rozważań na temat egzystencji ludzkiej zajmuje w komiksie tematyka wojny. Oprócz wykorzystania jej scenerii jako atrakcyjnego tła dla przygód głównych bohaterów, czego przykładem mogą być takie serie jak klasyczny „Terry i Piraci” Milтона Caniffa, czy „Stg. Rock” Roberta Kanighera, wiele tytułów poświęconych było samemu zjawisku wojny i jego analizie. Jednym z najlepszych jest trzyczęściowa „Wieczna wojna”, będąca adaptacją książki Joe Haldemana pod tym samym tytułem. Alegoryczna opowieść – ze scenariuszem samego Haldemana i rysunkami Marvano – wykorzystując formułę science-fiction, doskonale ukazuje irracjonalność wojny i olbrzymie spustoszenie jakie czyni ona w człowieku i dookoła niego. Haldeman, który za książkę będącą podstawą komiksu zdobył dwie z najważniejszych nagród przyznawanych autorom s-f – Hugo i Nebula – sam walczył w Wietnamie. Miał więc okazję dokładnie przyjrzeć się piekłu wojny. „Zawsze uważałem się za autora tekstów z gatunku science-fiction (...) i wiedziałem, że wcześniej czy później przeniosę moje wietnamskie doświadczenia do mego ulubionego gatunku. (...) Między wojną wietnamską a „Wieczną wojną” istnieją paralele, (...) Na przykład owa wojna zaczyna się w następstwie ataku, który nigdy nie miał miejsca. Inna paralela polega na fakcie, że naród amerykański jest całkowicie izolowany od działań wojennych, żyje w absolutnym spokoju – tyle że gdzieś, w dali, traci swoją młodzież trwoniąc przy tym przeogromne ilości dolarów. Obydwie wojny ciągną się niebywale długo. Kiedy żołnierze powracają do domu, zastają kraj, dla którego walczyli, całkowicie odmieniony. A większość ludzi bardzo mało przejmuje

---

<sup>13</sup> By jednoznacznie ukazać stanowisko prezentowane w komiksie, pozwolę sobie na przytoczenie tutaj dialogu pomiędzy Mauratem i Czartem: **Maurat:** Pozwól mi doprowadzić do końca me badania, odkryję broń absolutną, dokonam przerażających wynalazków... Ludzie powybijają się wzajemnie, przywiodę ich do zagłady... Eksterminacja w imię kultury... napromieniowanie, skazane na unicestwienie dzieci. Oblepione petrolelem ptaki, wytępione rasy... gdyż taka jest Twoja wola! Zmiotę całe życie z powierzchni naszego globu! **Czart (do siebie):** zwariował! Tam gdzie nie ma życia, nie ma i Diabła! A poza tym... Jeśli o mnie chodzi, nie mam nic przeciwko ptakom.

się tym, co im się przytrafiło.” – tak pisze sam Haldeman w tekście „Dlaczego napisałem „Wieczną wojnę”.” (*Wieczna wojna*, 1990, Fantastyka sp. z o.o. i KANT IMM sp. z o.o., Warszawa)

*Last but not least*, komiks, począwszy od lat siedemdziesiątych XX wieku oprócz prowadzenia rozważań na temat uniwersalnych problemów naszej cywilizacji i odzwierciedlenia tendencji w kulturze masowej, zaczął stopniowo, coraz częściej nawiązywać w swej tematyce do prozy codziennego życia, czy jak kto woli „szarej rzeczywistości”. Wpływ na obranie przez opowieści obrazkowe takiego kierunku rozwoju miało kilka, powiązanych ze sobą, do pewnego stopnia, tendencji. W Stanach Zjednoczonych komiks zaczął stopniowo odchodzić od cenzorskich zasad Kodeksu Komiksowego, który poważnie ograniczał możliwości twórców. W Europie co raz większa liczba autorów pragnęła w swoich pracach poruszać poważne tematy społeczne w formie przeznaczonej jedynie dla dorosłego odbiorcy, nie stroniącej od przemocy, seksu i dosadnego słownictwa, ale też nasyconej skomplikowanymi treściami i bogatą symboliką, których zrozumienie nie byłoby możliwe dla młodszych czytelników. Zmiany te przyczyniły się do zwiększenia roli komiksu autorskiego, co pozwoliło skupić większą uwagę na indywidualności stylistycznej twórców, nie zaś na komiksowych bohaterach. Zwiększyło to znacznie zakres wolności artystycznej rysowników i scenarzystów. Jednocześnie coraz większe znaczenie odgrywał komiksowy *underground*, kontestujący tradycyjne konwencje gatunku. Wprowadził on do obrazkowych opowiadań „tematykę ulicy”, pełniąc podobną rolę do hip-hopu w muzyce. Światy przedstawione, rysowane przez autorów wywodzących się z tego środowiska artystycznego, stały się realistycznym odzwierciedleniem codziennej egzystencji. Znakomitym przykładem tych trendów, z naszego rodzimego podwórka, jest „Osiedle Swoboda” Michała Śledzińskiego, publikowane na łamach komiksowego magazynu „Produkt”, ukazujące w zabawny, lecz nie pozbawiony głębszej refleksji, sposób, perypetie grupy młodych ludzi mieszkających na typowym wielkomiejskim blokowisku. „W „Osiedlu...” są i zgorzkniali sąsiedzi, i dresiarze stojący z piwem pod blokiem. I ostre teksty – choćby dyskusja na temat kultury popularnej pod hasłem „kto posuwał Madonnę”. – „Swoboda” to osiedle jak wszystkie: bloki, sklepy nocne, dresy, żule - wyjaśnia autor. – W tym wszystkim kilku normalnych koleśków, którzy układają

sobie życie, szukają roboty, włączają się po okolicy, obserwują i komentują. Chciałem pokazać, jak się żyje młodym ludziom, co ich kręci, a co wkurza.” (Staszewski 2002).

### **I jaka z tego nauka?**

Odpowiedź na pytanie, dlaczego komiks (ale i inne sztuki popularne) tak silnie odwołuje się do realiów otaczającego nas świata, jest zarazem odpowiedzią w kwestii dotyczącej charakteru tej sztuki. Przede wszystkim jest to więc sztuka, której istnienie jest całkowicie uzależnione od komercyjnego sukcesu. Dzieło musi się sprzedać. Jeśli wspaniały, pod względem artystycznym, produkt nie znajdzie nabywców, tym gorzej dla niego i jego twórcy. Konsumenci mogą się obyć bez sztuki popularnej, ona bez nich nie. Najłatwiej zaś sprzedać coś, czego ludzie sami chcą, czego się wręcz domagają. I sztuka popularna to właśnie robi! Czerpie swoje motywy z naszych marzeń i pragnień, z naszych wyobrażeń o tym, jaki jest i jaki powinien być świat. Następnie oczyszcza nasze myśli z rutyny, intensyfikuje przeżycia, klaruje sytuacje i tak przefiltrowaną informację sprzedaje nam pod postacią kolejnego filmu, serialu telewizyjnego, piosenki, czy też komiksu. Centralną rolę w tym procesie podwójnego przetwarzania rzeczywistości spełnia opisywany już mechanizm projekcji-identyfikacji. Oto jak naturę tego zjawiska opisuje Toeplitz: „... z jednej strony mechanizm projekcji wysyła w świat sztuki wizję pięknej dziewczyny, „prawdziwego mężczyzny”, lub przeżywanej przez nich prawdziwej, wzniosłej miłości, z drugiej zaś wizje te – odbite od ekranu filmowego, stronic powieści, ekranu telewizora czy kart komiksowego opowiadania – powracają do świata realnego, gdzie miliony ludzi wzruszają się nimi, starają się je naśladować i powielać. Kolosalny wpływ, jaki na zachowania się ludzi, ich wygląd, ich przekonania, ich codzienne reakcje wywierają sztuki popularne (...) polega właśnie na tym, że mechanizm projekcji-identyfikacji sprawia, iż po pierwsze – wzorce i znaki, jakie przekazują nam te sztuki, zostały im uprzednio podyktowane przez nasze rzeczywiste potrzeby i doświadczenia, a więc, że są one w jakimś sensie nasze własne! Po drugie zaś – mimo że podkreślone i uwyraźnione, są one również przystosowane do naszego zmysłu realności, utrzymane w granicach, w których nie ztraca się nasze poczucie zasadniczej identyczności z ludźmi, których oglądamy...” (Toeplitz 1981: 131 – 132).

W ten sposób rejestrując na swych stronach zarówno fragmenty rzeczywistości, jak i zakorzenione w ludzkich umysłach mitologie, odzwierciedlając racjonalną i zarazem irracjonalną część naszej natury, komiks sam staje się zwierciadłem czasów, w których jest tworzony i autoportretem społeczeństwa, za którego sprawą się narodził. Badaczom zajmującym się tematyką współczesnej kultury pozostaje tylko cieszyć się z tego faktu i korzystać ze źródła informacji, którego przydatność i wartościowość starałem się tutaj ukazać.

## Literatura:

Cortazar, Julio. 1979. Fantomas przeciw wielonarodowym wampirom, Wydawnictwo Literackie, Kraków.

Eliade, Mircea. 1999. Mity, sny i misteria, Wydawnictwo KR, Warszawa.

Kławsiuć, Piotr. 2001. Analiza treści światopoglądowych zawartych w komiksach z serii „Thorgal”, w: Sztuka komiksu w perspektywie polskiej komiksologii, red. Krzysztof Skrzypczyk, Wydawnictwo Łódzkiego Domu Kultury, Łódź. ss. 19 – 21.

Orliński, Wojciech. 1997. Fantazje kompensacyjne, w: Magazyn Gazety Wyborczej z 1 VIII. ss. 17 – 18.

Staszewski, Wojciech. 2002. Hałas że rysować nie można, w: Duży Format (dodatek do Gazety Wyborczej) z 23 V.

Szyłak, Jerzy. 2000. Komiks, Znak, Kraków.

Toeplitz, Krzysztof Teodor. 1981. Wszystko dla wszystkich, Wiedza Powszechna, Warszawa.

Toeplitz, K. T. 1985. Sztuka komiksu, Czytelnik, Warszawa.