

Uniwersytet Warszawski Wydział Polonistyki  
Instytut Kultury Polskiej

Aleksandra Duralska

# **MIT SUPERBOHATERA W KOMIKSIE**

Praca magisterska  
napisana pod kierunkiem  
prof. dr. hab. Bogdana Owczarka

Warszawa 2001

## **Spis treści**

WSTĘP.....	3
ROZDZIAŁ 1. KOMIKS A MIT.....	8
ROZDZIAŁ 2. STRUKTURA MITYCZNA.....	15
ROZDZIAŁ 3. BATMAN – MROCZNY RYCERZ MROCZNEGO MIASTA.....	19
ROZDZIAŁ 4. THORGAL – CZŁOWIEK Z GWIAZD, ULUBIENIEC BOGÓW....	28
ROZDZIAŁ 5. SLÁINE – ROGATY BÓG.....	38
ROZDZIAŁ 6. POGRZEB PRZYJACIELA.....	49
BIBLIOGRAFIA.....	52

## WSTĘP

Komiks jest gatunkiem powstałym na gruncie kultury masowej końca XIX wieku. Pojawił się jednocześnie we Francji i w USA<sup>1</sup>. Rysunkowe przedstawienie zdarzeń nie jest nowością. Znane było starożytnym Egipcjanom, malarzom ikon, średniowiecznym ilustratorom manuskryptów, itd. Wykorzystując tę tradycję, dziewiętnastowieczni rysownicy zapoczątkowali nowy gatunek, nazwany „komiksem”, ze względu na przeważającą w nim wówczas tematykę humorystyczną.

Według definicji Toeplitza komiks to: „ukształtowana na przełomie XIX i XX wieku, głównie w związku z rozwojem prasy, zwłaszcza amerykańskiej, szczególna forma powiązania rysunku i tekstu literackiego (jedności ikono-lingwistycznej), służąca rozwijaniu narracji lub obrazowaniu zdarzeń, których czytelność jest możliwa w ramach tego powiązania, bez dodatkowych źródeł informacji; komiks występuje przeważnie pod postacią serii obrazków, powiązanych ciągłością czasową, przedstawiających działania powtarzających się postaci; komiksy rysowane są ręcznie przez jednego lub wielu autorów na papierze, a ich powielanie związane jest z technikami drukarskimi właściwymi prasie lub wydawnictwom ilustrowanym”<sup>2</sup>. Innymi słowami, narracja w komiksie jest wyrażona przez słowo i obraz, a opowiadana historia jest zrozumiała bez dodatkowego kontekstu, koniecznego w przypadku ilustracji. Tekst wkomponowany w obraz tworzy z nim integralną całość odczytywaną równocześnie.

Komiksy, będące początkowo dodatkiem do prasy popularnej, szybko usamodzielniały się, choć nie zerwały ze swoim podstawowym medium. Historie przybierające postać oddzielnych albumów były bardziej rozbudowane, mniej humorystyczne. Ich poziom, tematyka i narracja przypominały raczej powieści popularne, z którymi łączą je cechy gatunkowe. Pojawienie się kina, również posługującego się tekstem i obrazem, tyle, że ruchomym, przez co atrakcyjniejszym, usunęło komiks na gorsze pozycje, ale jednocześnie pozwoliło mu wypracować własną poetykę. Obecnie komiks jest gatunkiem różnorodnym i niezależnym.

Poprzez swój rodowód z kultury masowej komiks odziedziczył motywy baśniowe i mityczne, zawierające w sobie rozliczne archetypy. Adaptując je do swoich możliwości

<sup>1</sup> więcej o historii komiksu Jerzy Szyłak: *Komiks. Świat przerysowany*. Gdańsk 1998

<sup>2</sup> Krzysztof Teodor Toeplitz: *Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego*. Warszawa 1985. s. 40

i przetwarzając, stał się narzędziem wtórnej mityzacji, przeprowadzonej przez kulturę współczesną. Jak pisze Teoplitz: „sztuka komiksu wydała plejadę bohaterów, którzy przeniknęli do świadomości współczesnej cywilizacji, tworząc jej nową i oryginalną – a więc nie opartą na uprzednio istniejących przekazach literackich – mitologię. Wydaje się, że tworzeniu się tej mitologii sprzyja szczególna anatomia bohatera komiksowego, będąca skrzyżowaniem realności i mitu oraz narracji powieściowej z ponadczasową ideą archetypu, leżącą u podstaw onirycznego klimatu opowieści komiksowej”<sup>3</sup>

Umberto Eco w pracy *Superman w literaturze masowej*<sup>4</sup> rekonstruuje historię nadczłowieka w popularnej powieści odcinkowej. Gatunek swoją genezę bierze z powieści grozy, która powstała w Anglii w okresie rewolucji przemysłowej, jako odpowiedź na straszliwą wizję cywilizacji. W roku 1756 Edmund Burke wydał rozprawę *A Philosophical Enquiry Into the Origin of Our Ideas of the Sublime and the Beautiful (Filozoficzne dociekanie pochodzenia naszego pojęcia wzniosłości i piękna)*. Zainicjowała ona spekulacje na temat „przyjemności płynącej z grozy”<sup>5</sup>, jakiej dostarczyć może sztuka, gdy zajmuje się zjawiskami strasznymi i przekraczającymi nasze wyobrażenie. Wszystko, co wzbudza ból, strach, przerażenie jest źródłem wzniosłości. Niebezpieczeństwo i ból doświadczane bezpośrednio są straszne, ale z dystansu przyjemne, właśnie przez wywoływanie silnych emocji i wzniosłości.

Rozprawa Burke’a wywarła bezpośredni wpływ na kształt powieści gotyckiej drugiej połowy XVIII wieku. Ten gatunek, zapoczątkowany przez Walpole’a powieścią *Zamczysko Otranto*, charakteryzuje się tajemniczością, grozą i zjawiskami nadnaturalnymi. Typowe rekwizyty to: ruiny, nawiedzone zamki, straszne krajobrazy, jaskinie i magia. Bohater powieści grozy, podobnie jak późniejszej powieści romantycznej, jest człowiekiem wyjątkowym, wybitną indywidualnością, nie pogodzoną ze społeczeństwem, narzucającą mu swoje warunki. Dlatego często odrzuca zasady religijne, szuka samopotwierdzenia i wiedzy w kontaktach z diabłem, jak to się dzieje w powieściach satanistycznych, np.: *La-bas* Huysmansa.

W powieści odcinkowej połowy XIX wieku wyłaniają się źródła postaci nadczłowieka, jeszcze nie niczeńskiego, tego filozofia wymyśliła później. Jest to raczej postać o niezwykłych właściwościach, która demaskuje niesprawiedliwość świata, zmienia bieg wypadków, wymierza własną sprawiedliwość. Zdaje sobie sprawę

<sup>3</sup> KTT. op. cit. s. 79

<sup>4</sup> Umberto Eco: *Superman w literaturze masowej. Rozdz. Kariera i upadek nadczłowieka*. Warszawa 1996

<sup>5</sup> j. w. s. 117

z nierówności społecznych, ale nie zamierza z nimi walczyć. Jedynie pociesza czytelników bajkową sprawiedliwością. Postacie analizowane przez Eco to bohaterowie powieści odcinkowej: Rudolf Gerolstein z *Tajemnic Paryża* Eugenia Sues i hrabia Monte Christo z powieści Aleksandra Dumasa. Sukces stereotypu stworzonego przez Suego spowodował powielanie go w kolejnych utworach różnych autorów. Bohater Dumasa jest w powieści przedstawiony bardziej szczegółowo a uzasadnieniem jego czynów jest boska misja sprawiedliwości: „ludzie postawieni przez Boga nad notablami, ministrami i królem, ludzie, którym Bóg dał posłannictwo, a nie martwą godność wymykająca się pańskiemu krótkiemu wzrokowi [...]. Tak, mój panie, należę do tych istot wyjątkowych i zdaje mi się, że do dziś nikt nie znajdował się w podobnym położeniu”<sup>6</sup>. Monte Christo jeszcze nie tłumaczy swych czynów tym, że jest nadczołowiekiem. Tego dokonał dopiero Nietzsche.

Początek wieku XX przyniósł odwrócenie sympatii czytelników z męża sprawiedliwości na niezwykłego kryminalistę, bezkarnego i bezlitosnego. Arsène Lupin to zbrodniarz stojący poza prawem, działający dla własnej korzyści, bez skrupułów, ale pełen wdzięku, stroniący od okrucieństwa i rozlewu krwi. Ten etos przejęło wielu bohaterów komiksowych, używających przemocy tylko w obronie własnej lub dobrej sprawy, o którą walczą. Fantomas wniósł do powieści kryminalnej pierwiastek irracjonalny. Obaj są świadomi swojej mocy i dążą do jej ujawnienia.

Kolejną postacią opisaną przez Eco jest Tarzan, bohater powieści Edgara Rice Burroughsa *Tarzan wśród małp* z roku 1914, około pięćdziesięciu filmów kinowych i telewizyjnych oraz komiksów, rysowanych głównie przez Burne'a Hogartha. Historia Tarzana wykorzystuje motyw dziecka wychowanego w dżungli. Wielość wersji stworzyła mit cudownego dziecka lasu, niezwykłego człowieka posiadającego wiedzę cywilizacji oraz siłę i intuicję dzikich, wykorzystującego swoje właściwości dla dobra ludzkości. Eco zwraca tu uwagę na „Kiplingowski motyw ‘ciężaru spoczywającego na barkach białego człowieka’<sup>7</sup>, obowiązku zaprowadzania porządku i sprawiedliwości wśród „dzikich”, niesienia im w darze cywilizacji białego człowieka. Ten ciężar sprawia, że Tarzan nie może się poddać pokusom kobiet, gdyż odciągnęłyby go one od jego misji. Doszukiwano się w tym elemencie homoseksualnego, zwłaszcza, że w filmowych i komiksowych realizacjach motywu silny jest nacisk na przedstawienie muskularnego ciała. Ostateczny upadek nadczołowieka Eco widzi w jego

<sup>6</sup> cyt. za: j. w. s. 121-122

<sup>7</sup> j. w. s. 142

„zmieszczaniu”<sup>8</sup>, wtłoczeniu Tarzana w schemat społeczeństwa mieszczańskiego, domu i rodziny, a jego związkowi z naturą nadania charakteru turystycznego.

Zamaskowani obrońcy z powieści gotyckich, stereotypowi i działający schematycznie bohaterowie literatury brukowej XIX wieku byli bezpośrednimi przodkami herosów komiksowych. Pierwszym superbohaterem był Superman, stworzony w roku 1938 przez spółkę autorów: scenarzystę Jerry’ego Siegla i rysownika Joe Shustera. Imię bohatera zostało zaczerpnięte z teorii nadczłowieka Fryderyka Nietzschego. Niewiele jednak ma z nią wspólnego. Superman był pomyślany jako postać z gatunku science fiction, ponieważ jest przybyszem z kosmosu. Posiada właściwości niezwykle dla Ziemiaków – potrafi latać z prędkością światła, widzieć przez ściany, jest nadzwyczaj silny. Ten typ bohatera szybko znalazł wielbicieli i naśladowców. Wkrótce komiksy amerykańskie wypełniły się herosami o nadludzkich możliwościach, ubranych w obcisłe trykoty, często zamaskowanych. Jedynym chyba ograniczeniem dla twórców przy ich wymyślaniu była dwuwymiarowość kartki papieru. W rezultacie stali się oni znakiem rozpoznawczym całego gatunku, mimo że pojawili się jedynie w komiksach amerykańskich.

Autorzy europejscy byli bardziej powściągliwi w kreowaniu postaci. Przedstawiali bohaterów bardziej realistycznie, co nie znaczy w świecie realnym. Większy nacisk kładziono też na rozwój fabuły, niż na samego tylko bohatera.

Amerykańskie komiksy o superbohaterach zdaje się opowiadają ciągle tę samą historię. Superbohater stawia czoło superłotrom. Początkowo wrogowie zdobywają przewagę. Bohater pokonuje ich dzięki swoim supermocom, lecz nie całkiem. Superwrogowie w kolejnych odcinkach powracają i historia zaczyna się od nowa. W każdym cyklu najważniejsze jest przypomnienie, na czym polegają supermoce i skąd pochodzą.

Tu również komiks europejski przejawia pewną odmienną. Częściej ma on tendencje do kontynuowania akcji z odcinka na odcinek. Wpływ na różnice między komiksami po obu stronach Atlantyku ma niewątpliwie fakt, że w Europie serie są na ogół autorskie<sup>9</sup>, tj. jedni twórcy prowadzi je od początku do końca. W Ameryce natomiast powszechna jest praktyka przechodzenia serii do różnych rysowników i scenarzystów. Drugim czynnikiem kształtującym różnice między tymi dwiema

---

<sup>8</sup> j. w. s. 144

<sup>9</sup> por.: Jerzy Szyłak: *Komiks*. Kraków 2000. s.144

geograficznymi odmianami komiksu jest określenie odbiorcy. W Europie komiksy są wyraźnie adresowane do różnych grup wiekowych czytelników, przez co te dla dorosłych unikają pewnych infantylizmów, uproszczeń i dydaktyzmu, które swobodnie pojawiają się po drugiej stronie Atlantyku.

Odmiernym rodzajem komiksów jest manga, komiks japoński. Opowiadanie przez obrazki ma w sztuce japońskiej wielowiekową tradycję. Jednak pierwsze komiksy powstawały pod wpływem europejskim i amerykańskim. Stąd charakterystyczne dla mangi duże oczy, uważane za europejskie. Początkowo komiksy skierowane były wyłącznie na rynek japoński. Zachodni wydawcy bali się zbytnej egzotyki mangi. Problem stanowiło również przekładanie komiksów z japońskiego systemu pisanie od prawej do lewej. Obecnie można dostać mangi drukowane „od tyłu”. Względy obyczajowe i techniczne sprawiły, że międzynarodową sławę zyskały dopiero w latach 80-tych anime, japońskie filmy animowane, otwierając mandze drogę na inne rynki. Mimo że zarówno manga jak i anime powstały pod wpływem euroamerykańskim, czerpią z odmiennej tradycji obrazowania plastycznego i literackiego. Dlatego też manga nie będzie omawiana w tej pracy.

# ROZDZIAŁ 1

## KOMIKS A MIT

Toeplitz w *Sztuce komiksu* cytując Eco stawia bohatera komiksowego pomiędzy kreacją powieściową a mityczną<sup>10</sup>. W odróżnieniu od przedstawienia czysto plastycznego, gdzie ukazany jest rezultat akcji już dokonanej, komiks rozgrywa akcję na oczach czytelnika. Bohater komiksu jest więc postacią działającą, podobnie jak bohater powieści. Klóci się to jednak z ideą bohatera jako archetypu, zastygniętego emblematu postaci mitycznej. Takie cechy ma bez wątpienia Superman. Sam jego symbol, żółta litera „S” na czerwonym polu przywołuje na myśl wartości związane z obroną Prawa i Porządku. Postać mityczna jest postacią czasu dokonanego.

Eco dalej pisze: „bohater komiksu jest osobowością złożoną – z jednej strony jest osobowością działającą w czasie i przestrzeni, a więc podlega (...) prawom wpływu czasu, z drugiej jednak jest bohaterem mitologicznym, archetypem, a więc tym samym żyje poza czasem,(...) zachowując swoje cechy takie, jak młodość, uroda czy siła w formie nieziennej i nienaruszonej”<sup>11</sup>. Postać komiksu jest przez to wyobcowana ze świata przedstawionego. Wszystko naokoło niej się zmienia a ona nie. Pozostaje wciąż ta sama, z tymi samymi problemami.

Historie komiksowe zdaniem Eco rozwijają się w „czymś w rodzaju klimatu onirycznego – całkowicie niezauważalnego dla czytelnika – w którym nie sposób jest odróżnić to, co dzieje się wcześniej od tego, co dzieje się później, narrator podejmuje stale wątek opowieści, jakby zapomniał czegoś jeszcze dopowiedzieć i pragnął dorzucić jeszcze jakiś szczegół do tego, co już powiedział”<sup>12</sup>. W gruncie rzeczy nie chodzi o to, który epizod jest wcześniejszy, który późniejszy. Nakładają się one na siebie jak kolejne warstwy tej samej opowieści. „Podczas gdy poszczególne epizody rozwijają się w ciągu chronologicznym, ich wzajemne powiązanie unika koncepcji linearnej, lecz zachowuje swoistą cechę równoczesności, lub lepiej – komplementarności (...) ukazując w coraz to nowym kontekście tę samą, zarazem realną i mitologiczną postać bohatera”<sup>13</sup>.

<sup>10</sup>Umberto Eco: *Le myth de Superman*. [w:] *Communications, activité du CETSAS en 1974-1975*. Paris 1976. cyt. za: KTT op. cit. s. 78

<sup>11</sup>j. w. s. 78

<sup>12</sup>j. w. s. 78-9

<sup>13</sup>KTT: op. cit. s. 79

„Klimat oniryczny” komiksu łatwo wyjaśnić jego wizualnością i nieograniczoną możliwością fantastycznej kreacji. Odwołanie do poetyki snu łączy mitologię z psychoanalizą, co jak zauważa Mielecinski jest charakterystyczne dla neomitologizmu XX wieku<sup>14</sup>. Pozwala to komiksowi na wykorzystywanie archetypów zanurzonych w nieświadomości. Jeśli archetypem nazwie się upersonifikowaną ideę, zasadę, to jest nią właśnie superbohater.

Powołując się na Wolfganga Fausta, Toeplitz pisze: „przedmiotem identyfikacji ze strony odbiorcy opowiadania komiksowego nie jest bohater jako charakter, lecz bohater jako symbol idei”<sup>15</sup>. I dalej: „fakt, że bohaterowie komiksowi są ideogramami Zasad tłumaczy zarówno ich ponadczasową niezniszczalność, jak i ich historyczną ewolucję, a także ich głębokie przenikanie do współczesnej świadomości społecznej”<sup>16</sup>.

Szyłak zauważa w tym miejscu, że „pojęcie ‘Ideogram Zasad’ ujawnia całą ambiwalencję stosunku odbiorców do komiksowych bohaterów (...). Jako wcielenie Zasady, heros staje się bytem zmitologizowanym, personifikacją cnoty lub całego szeregu różnych cnót. Jako Ideogram, a nie postać, ukazuje się zaś w całej krasie swej umowności – przerostu znakowości nad realizmem”<sup>17</sup>. Za Michałem Głowińskim dodaje, że z mitem mamy do czynienia wtedy, gdy brak jest u odbiorcy dystansu wobec przekazu. Natomiast odbiór fikcji groteskowej, w tym i alegorii, jaka jest personifikacja idei dokonana w postaci superbohatera – opiera się na dużym i świadomym dystansie wobec niej.

Ambiwalentna natura komiksu nie daje się łatwo zdefiniować. Wśród badaczy popularne było określenie „mit zdegradowany”, sugerujące, że „w historyjkach obrazkowych kryją się istotne treści, skryte jednak za formą plugawą, nadmiernie uproszczoną, niepełną. W fakcie tym dostrzegano bądź dowód na ogólną degrengoladę kultury, bądź potwierdzenie drugorzędności komiksu jako sztuki”<sup>18</sup>. Szylak posłużył się tu porównaniem mechanizmu odbioru komiksu do odbioru tzw. „filmu kultowego”: „wiemy, że to szmira, ale to lubimy”<sup>19</sup>. Widzi w tym podwójnym stosunku odbiorców przyczynę popularności komiksów o superbohaterach. Przerysowana cudowność

<sup>14</sup> Eleazar Mielecinski: *Poetyka mitu*. Warszawa 1981. s. 365

<sup>15</sup> Wolfgang Faust: *Über das „Lesen“ von Comics*. [w katalogu wystawy] *Comic Strips*. Oberhausen 1970. cyt. za: KTT op. cit. s. 80

<sup>16</sup> j. w. s. 80

<sup>17</sup> Jerzy Szylak: *Komiks. Świat przerysowany*. op. cit. s. 38

<sup>18</sup> j. w. s. 38

<sup>19</sup> j. w.

przedstawionej rzeczywistości „umożliwia zarówno zdystansowanie się do takiej wizji, jak i znalezienie alibi dla zainteresowania podobnymi historiami”<sup>20</sup>.

Motywy powstania mitu superbohatera można rozpatrywać analogicznie do opisanej przez Junga genezy mitu UFO (Unidentified Flying Object), nie zidentyfikowanych obiektów latających. W eseju *Nowoczesny mit. O rzeczach, które się widuje na niebie*<sup>21</sup> z roku 1958 pisze: „W groźnej sytuacji, w jakiej znajduje się dzisiaj świat, kiedy zaczynamy rozumieć, że stawką konfliktu jest cały glob, fantazja dająca początek projekcjom sięga ponad sferę ziemskich organizacji i potęg w sferę nieba, tj. w kosmiczną przestrzeń międzygwiazdną, gdzie niegdyś władcy losu, bogowie, mieli swą siedzibę na innych planetach”<sup>22</sup>. Podobnie czas akcji komiksów to niewątpliwie moment kryzysu, zachwiania równowagi, globalnego zagrożenia. Najczęściej pojawiające się niebezpieczeństwa wynikają z kondycji naszej cywilizacji. Są to: wzrost przestępczości, rywalizacja potęg technicznych i militarnych nie licząca się z ludnością cywilną, chore ambicje uzurpatorów, katastrofy ekologiczne. Konwencjonalne organizacje ziemskie nie tylko w komiksach nie radzą sobie z tymi problemami. Pomoc, niezależnie skąd by przybyła i gdzie by się umiejscowiła, jest Ziemianom w ich wyobrażeniu konieczna.

UFO „czymkolwiek jest, jedno jest pewne: stało się ono żywym mitem. Mamy tu sposobność przyjrzeć się, jak powstaje legenda i jak w trudnej i ciemnej epoce dziejów ludzkości formuje się cudowna opowieść o próbie ataku czy przynajmniej zbliżeniu się pozaziemskich „niebiańskich” sił. Jest to zarazem epoka, w której fantazja ludzka gotowa jest poważnie zająć się możliwością podróży kosmicznych i odwiedzin czy nawet inwazji innych planet. My wybieramy się na Księżyc czy Marsa, a mieszkańcy innych planet naszego systemu czy wręcz planet ze sfery gwiazd stałych wybierają się do nas. Z naszych aspiracji kosmicznych zdajemy sobie sprawę, natomiast odpowiednie tendencje pozaziemskie są mitologicznym przypuszczeniem, tj. projekcją”<sup>23</sup>. UFO stoją na wyższym stopniu cywilizacji technicznej – jest to mit naszej cywilizacji technicznej upatrujący istoty wyższe na poziomie, do którego my aspirujemy. Superbohaterowie są projekcją ludzkich aspiracji w dziedzinie przywracania ładu i równowagi. Mit superbohatera nie jest mitem żywym w tym znaczeniu co UFO. Nie wierzy się przecież w nadejście cudownych wybawicieli

<sup>20</sup> j. w. s. 39

<sup>21</sup> Carl Gustav Jung: *Nowoczesny mit. O rzeczach, które widuje się na niebie* [w:] *Archetypy i symbole. Pisma wybrane*. Warszawa 1993. s. 248-272

<sup>22</sup> j. w. s. 260

<sup>23</sup> j. w. s. 263

w uniformie z peleryną, a ich odbiór cechuje raczej dystans niż identyfikacja. Baśniowe, oniryczne historie spełniają jednak pewne funkcje konsolacyjne. Realizują zapotrzebowanie na historie o zawsze prawych superbohaterach.

Nieprzypadkowo mit ten najsilniej zaznaczył się w USA, państwie pretendującym do miana głównego rozjemcy konfliktów międzynarodowych, i zdobył największą popularność w czasie II wojny światowej. Wiele komiksów poruszało wówczas tematykę wojenną. Po wojnie zmienił się obszar zainteresowań superbohaterów – zajęli się zwalczaniem zła w swoim otoczeniu. Odpowiedzią na to byli X-man, zespół mutantów zebranych przez poruszającego się na wózku inwalidzkim Profesora X i przeszkolonych do walki o idee tolerancji i zrozumienia dla odmienności. Ciekawe, że mimo zmian historycznych część wrogów X-man pozostała ta sama, co w czasach początku tego gatunku – to odrodzeni faszyci niemieccy i ich japońscy współpracownicy. Ten fakt świadczy o trwałości i niezmienności schematu opowieści z superbohaterem.

Według Junga mit UFO „manifestuje nieświadome tło psychiki, którego treści – mimo racjonalistycznej krytyki – aktywizują się w formie symbolicznej pogłoski (podtrzymywanej przez towarzyszące jej odpowiednie wizje), a zarazem posługuje się archetypem, który zawsze wyrażał zasadę ładu, rozwiązywania konfliktów, zdrowia i pełni. Znamienny dla naszej epoki jest fakt, że – w przeciwieństwie do swych poprzednich form – archetyp, aby uniknąć gorszącej dziś personifikacji mitologicznej, przyjął formę rzeczową, a nawet wręcz techniczną. Człowiek współczesny bez trudu godzi się ze wszystkim, co ma charakter techniczny”<sup>24</sup>. W komiksach jednak archetyp przywracania porządku przybrał formę personifikacji w postaci superbohatera. Związane jest to z jego rodowodem dobroczyńcy z powieści popularnych, który na gruncie komiksu, gatunku nie związanego z kulturą oficjalną, przekształcił się w postać cudownego pomocnika ludzkości. To, co w oficjalnej kulturze było, jak twierdzi Jung „gorszące”, w komiksie, swobodnie poruszającym się w świecie fantazji, stało się kanonem. Całe pokolenia bohaterów stworzonych przez TM Semic i Marvela niejednokrotnie ratowały świat przed zagładą. Bohaterowie działający w wielkich miastach przywracali porządek i prawo.

Kapitan Planeta powstały z połączenia mocy żywiołów Ziemi, Wiatru, Ognia, Wody, reprezentowanych przez dzieci różnych kolorów skóry z różnych kontynentów,

---

<sup>24</sup> j. w. s. 271

pojawia się, aby zapobiec katastrofom ekologicznym. Jest to archetyp uosobiony, przybywa spoza dostępnego nam świata i znajduje rozwiązanie naszych problemów, tak jak objawienie nieświadomości według terminologii Junga. Wyraźne jest tu przesłanie komiksu: tylko działanie globalne, współpraca wszystkich mieszkańców Ziemi może przeciwdziałać zagrożeniom środowiska naturalnego. Komiks ten adresowany jest do dzieci, ma na celu uświadomienie ich w problematyce ekologicznej. Występujące postacie dzieci pozwalają młodym czytelnikom identyfikować się z nimi, a przez to przyjąć zasady reprezentowane przez Kapitana Planetę.

Uosobionym odpowiednikiem UFO są jego pasażerowie, kosmici. Są oni szeroko reprezentowani w komisie, zarówno jako obrońcy ludzkości jak i wrogowie. Odcinek serii *X-man: Koniec gry cz. III*<sup>25</sup> zakończony jest komentarzem kosmity, nazwanego Watcher – Obserwator. Zatem kosmici nas obserwują, co się zgadza z uwagami na temat mitu UFO poczynionymi przez Junga. Mają oni nawet wyspecjalizowaną kadrę obserwatorów, których zadaniem jest bycie świadkami wydarzeń na Ziemi. Watcher mówi: „będę podziwiał, jak to czyniłem od pierwszego momentu zetknięcia się z tą dziką, dziwną i zawsze fascynującą rasą istot, której nazwa zawiera w sobie ich najlepsze cechy i najzaszczytniejsze cele: *ludzie*”<sup>26</sup>. „Ludzie” to takie pojęcia jak ‘ludzkość’, ‘ludzki’, ‘humanitaryzm’, czyli zasady uosabiane przez zespół X-man. Trudno o bardziej naiwna laurkę dla naszego gatunku i trudno się oszukiwać, że czytelnik tego nie widzi. Zakończenie to pełni dwie funkcje: komentarz do wydarzeń komiksu i konsolacje dla odbiorcy. Świadoma umowność tego przekazu powoduje dystans do niego, ale nie zmienia jego treści. Jest to swego rodzaju klepanie się nawzajem po ramieniu między czytelnikiem a autorem, na zasadzie: wiem, że chcesz to usłyszeć, a ja chętnie to napiszę, z jednoczesnym ironicznym przymrużeniem oczu, w czym tkwi owa ambiwalencja odbioru komiksów.

Nie można jednak wykluczyć szczerego przywiązania odbiorców do postaci. Bez tego serie nie ciągnęłyby się dziesięcioleciami. Przywiązanie to oparte jest na powtarzaniu znanego elementu – wizerunku bohatera i schematu akcji. Cała kultura masowa ze swej definicji jest zbudowana z wielokrotnych powtórzeń więc wartością w komiksie jest powielanie jednego toposu. Na tym polegają seriale komiksowe.

Eco pisze: „seria jest oparta na niezmienniej sytuacji i ściśle ograniczonej liczbie stałych kluczowych postaci, wokół których obracają się postaci drugoplanowe i

<sup>25</sup> *X-man* TM Semic #10/94.

<sup>26</sup> j. w. s. 50

epizodyczne. Postaci drugoplanowe muszą stwarzać wrażenie, że opowieść różni się od poprzednich, podczas gdy w rzeczywistości schemat narracyjny nie ulega zmianom”<sup>27</sup>. W rezultacie tym, czego oczekuje odbiorca nie jest innowacja, lecz znany schemat. Przyjemność czerpana jest z jego rozpoznania a niezmienny bohater przyjęty jest jako stary znajomy.

Struktura większości serii komiksów o superbohaterach oparta jest na scenach retrospektywnych<sup>28</sup>, które można nazwać „pętlą”. Tworzone są one głównie ze względów komercyjnych. Przygody bohatera nie są podane w ciągu linearnym, lecz przypomina się różne zdarzenia z jego przeszłości. Innym wariantem struktury komiksu bohaterskiego jest saga, czyli „historia jednej rodziny, uwzględniająca „historyczny” wpływ czasu.(...). Saga to zamaskowana seria. Różni się od serii tym, że postaci podlegają zmianom (...). W rzeczywistości jednak, mimo pozornie celebrującej wpływ czasu formy, saga powtarza tę samą historię”<sup>29</sup>. Na tym schemacie narracyjnym zbudowany jest np. *Thorgal*.

Eco wyróżnia dwie postawy odbioru: naiwną – całkowicie poddaną porządkowi akcji, i krytyczną – dostrzegającą seryjność utworu i wychwytyjącą strategię zmienności. Odbiorca o postawie krytycznej wie, że ma do czynienia z wariacją na temat tej samej historii i docenia sposób, w jaki zostało ona opracowana. I tak komiksy realizują jedną niezmienną historię, którą można by nazwać współczesnym mitem. Komiksy nastawione na odbiór z drugiego poziomu będą łamać konwencję, prowadząc intertekstualną grę z czytelnikiem.

Dialogowość współczesnej kultury sprawia, że chętnie poddała ona rewizji ustalone topoty celem parodii, pastiszu lub demaskacji struktur. Tak się stało z amerykańskimi herosami. Twórcy ostatecznie rozprawili się z tą strukturą zabijając Supermana i pokazując starego, słabego Batmana.

Superbohaterów takich jak dawniej już nie ma. Powstają, co prawda nowe serie i nowe odcinki starych serii, a Superman oczywiście ożył. Nie ma niezachwianej reguły o niezniszczalności superbohaterów. Pozostała jednak struktura mitu, choćby po to, aby ją łamać i używać do tworzenia anty-superbohaterów, takich jak Lobo. Struktura ta nie dotyczy się tylko amerykańskich herosów. Odnosi się ona również do bohaterów

<sup>27</sup> Umberto Eco: *Innowacja i powtórzenie: pomiędzy modernistyczną i postmodernistyczną estetyką*. [w:] „Przekazy i Opinie” 1990, nr 1/2. cyt. za: *Wiedza o kulturze. Część VI Audiowizualność w kulturze. Zagadnienia i wybór tekstów*. Warszawa 1998. s. 343

<sup>28</sup> j. w.

<sup>29</sup> j. w. s. 344

komiksów europejskich. I choć tych nie nazywamy „superbohaterami”, są oni z nimi genetycznie powiązani, jako realizacja tego samego schematu, tej samej struktury mitycznej.

## ROZDZIAŁ 2

### STRUKTURA MITYCZNA

Definicji pojęcia „mit” jest tyle, co badaczy<sup>30</sup>, są jednak ze sobą tożsame. Zależą od punktu widzenia, jak i od analizowanego materiału. Inne kryteria przyjmie się dla świętych opowieści społeczeństw tradycyjnych, inne dla mitologii greckiej, która już w czasach spisywania jej utraciła część charakteru sakralnego. Odmiennym zagadnieniem jest rodzaj mitu w społeczeństwie współczesnym. Nie występuje tu w formie czystej, jako historia o znaczeniu religijnym.. Jednak mitologiczne dziedzictwo jest obecne w literaturze i sztukach plastycznych jako świadome nawiązania i cytaty oraz sposób obrazowania.

Mityzacja w opowieści komiksowej przebiega dwupłaszczyznowo. W warstwie zewnętrznej będzie to wykorzystanie motywów z istniejących mitologii. W warstwie wewnętrznej – użycie trwałej struktury narracyjnej o charakterze mityzacyjnym. Pierwsza warstwa nawiązuje do mitologii bezpośrednio. Powołuje postacie mityczne w szeregi superbohaterów (*The Mighty Thor* – Potężny Thor) lub nadaje ich imiona nowym postaciom (np. Electra z *Daredevil*). Częściej jednak tworzy nowe historie z mniej lub bardziej dokładnych motywów mitologicznych. Twórcy *Thorgala* swobodnie korzystają z mitologii skandynawskiej. *Sláine* natomiast jest próbą nowej interpretacji mitów celtyckich. Capitan Marvel zmieniał się w superbohatera dzięki magicznemu słowu „SHAZAM”, utworzonemu z imion mitycznych bogów i herosów: Salomon, Herkules, Atlas, Zeus, Achilles i Merkury, nadającym mu moce wymienionych.

Tropienie motywów mitycznych w komiksach byłoby zajęciem nie tyle żmudnym, co bezcelowym, gdyż to nie one decydują o mityzacji postaci. Są jednak ważną wskazówką, gdzie szukać źródeł mitu superbohatera. I tak formuła „SHAZAM” nie jest powrotem do mitologii grecko-judejskiej, lecz odwołaniem do wartości, niesionych przez jej postacie. Capitan Marvel tworzy własną mitologię, którą ta aluzja ułatwia rozpoznać.

Mityzacja drugiego poziomu nie jest widoczna od razu. Ukrywa ją struktura powieści komiksowej. W komiksach bohaterskich jej podstawowym elementem jest

<sup>30</sup> zob.: Eleazar Mielewski: *Poetyka mitu*. op. cit.

osoba bohatera, wokół którego tworzona jest narracja. Bohater-heros to postać obdarzona niezwykłymi właściwościami, wyróżniającymi ją spośród zwykłych śmiertelników. Pojawia się, aby zaprowadzić ład i przywrócić sprawiedliwość. Cudowne moce i zdolności superbohaterów są zawsze związane z walką. Amerykańscy herosi posiadają różne nadprzyrodzone zdolności, potrafią latać, kontrolować żywioły, zmieniać swoje ciało. Wyróżnia ich przy tym moralność i odwaga. Ale nie wszyscy posiadają tak fantastyczne cechy. Cudowne zdolności większości bohaterów to niezwykła siła fizyczna połączona z wysokim intelektem, wola walki, determinacja, poczucie sprawiedliwości i powagi swojej misji. Czasem uzasadnieniem ich wyjątkowości jest pochodzenie z gwiazd (Superman), innych wymiarów (Rork), czasów (Yans) lub przynależność do innych ras, plemion (Taarna, ostatnia Tarakianka) czy gatunków – wszyscy członkowie X-man są mutantami z gatunku *homo sapiens superior*. Nadludzie komiksów sensacyjnych i kryminalnych, wzorowani na postaci Jamesa Bonda, są wszechstronni i niezniszczalni. Potrafią praktycznie wszystko i z każdej opresji wychodzą cało. Do tej grupy należą dwaj superbohaterowie PRL, kapitanowie Kloss i Żbik.

Niezależnie od rodzaju mocy, superbohater używa jej do spełnienia misji walki ze złem. Zło może być uosobione w postaciach superłotrów, również posługujących się supermocami. Często zło jest mniej wyrafinowane, ale bardziej realne. To złodzieje, kieszonkowcy, dealerzy narkotyków. Nie odeszli chyba jeszcze do lamusa bohaterowie ratujący świat od zagłady. I choć na ich wspomnienie pojawia się ironiczny uśmiech, to jeszcze długo ludzkość będzie potrzebowała ich wsparcia. Potwierdzeniem tego może być popularność na przełomie wieków XX/XXI komiksów, gier komputerowych i filmu z superbohaterką Larą Croft.

Specyficznym amerykańskim postaciom w przebraniach są na co dzień zwykłymi obywatelami. W razie potrzeby przywdziewają swój kostium i występują pod pseudonimem, opisującym i wyjaśniającym jego moce. Bohater o dwóch imionach ukrywa swoją tożsamość, co prowadzi do całkowitego rozdzielenia obu sfer jego życia. Skrajnym przykładem jest pewien epizod z historii Batmana. Jeden z przeciwników, telepata odczytał jego umysł i dowiedział się, kto przybiera miano Mrocznego Rycerza. Jednak w umyśle Batmana jego dwie postacie: Batman i Bruce Wayne są tak rozdzielone, że telepata nie mogąc sobie z tym poradzić, dostał rozdwojenia jaźni. Bohaterom europejskim zaoszczędzone zostało takie podwójne życie, jednak ich imiona wskazują na istnienie dwóch sfer, codziennej i mitycznej, do której oni należą.

Nie są to z reguły imiona znaczące, jak amerykańskie, ale często należą do innego porządku, niż świat opowieści.

Jurij Lotman i Borys Uspienski w artykule *Mit - imię – kultura* piszą: „całkowite znaczenie imienia własnego w jego skrajnej abstrakcji sprowadza się do mitu. Imię mitologiczne jest imieniem własnym. Może być nadawane ze względu na właściwości obiektu, ale nie jest jednoznaczne z określeniem jego cech. Jest imieniem własnym, tj. oznacza obiekt, który jest jeden i niepowtarzalny. Właściwością obiektu jest posiadanie przez niego imienia, określającego jego tożsamość”<sup>31</sup>. I tak samo imię Supermana jest równoznaczne jego mitem, wywołującym określone skojarzenia również u osób nie znających go z komiksów, filmów czy kreskówek.

Słowo *superman*, czyli nad-człowiek funkcjonuje w języku angielskim z znaczeniu zaczerpniętym z Nietzschego. W komiksie użyte jako imię własne nabiera nowego sensu. Komiksowy Superman to konkretna postać, zawdzięczająca swoje imię nad-ludzkim właściwościom. Wyraz ten przeszedł z kategorii rzeczowników pospolitych do kategorii nazw własnych. Nie wyraża pewnej idei filozoficznej, lecz określa jednostkowego bohatera. Superman-bohater personifikuje supermana-ideę.

Podobnie jest w przypadku innych bohaterów. Słowo ‘bat-man’ znaczy ‘człowiek-nietoperz’, zaś Batman to postać w stroju nietoperza, posiadająca właściwości charakterystyczne dla tego zwierzęcia. Jeszcze wyraźniej rozejście się znaczenia potocznego z mitycznym widać na przykładzie Maski. W języku niemitycznym, opisowym wyraz maska oznacza każdy przedmiot osłaniający ludzką twarz. W świecie superbohaterów Maska to groźny demon uaktywniający się po założeniu magicznej maski.

Inna grupa to bohaterowie posiadający imiona nie-znaczące. Są to głównie bohaterowie komiksów europejskich, którym imiona nie zostały nadane ze względu na specjalne właściwości. Są to imiona niemotywowane, takie, z jakimi bohaterowie pojawili się w opowieści, np.: Rork, J'on (Y'on), Sioban. Często są to postaci pochodzące z innych od naszego światów, więc i mających inny system językowy. Imiona wyraźnie określają jednostkowość i jednokrotność bohaterów. Jest ona charakterystyczna dla obrazowania mitycznego, w którym znak jest analogiczny z imieniem. Utożsamienie postaci z imieniem tworzy mit.

---

<sup>31</sup> Jurij Lotman, Borys Uspienski: *Mif – imia – kultura*. [w:] „Trudy po znakovym sistemam” VI. Tartu 1973. s. 282 - 303

Przechodzenie postaci mitycznej z jednego świata do drugiego towarzyszy zmiana imion. Transformacja postaci w superbohatera odpowiada w płaszczyźnie mitycznej rytualnej zmianie imienia. Dziennikarz Clark Kent zdzierając garnitur osłaniający kostium Supermana nie będzie już nosił tego nazwiska. Zmiana dotyczy również warunków fizycznych. Bohater przechodzi z wymiaru ludzkiego, powszedniego, do świata superbohaterów. Gapowaty urzędnik bankowy po założeniu tajemniczej maski w szaleńczym wirowaniu zmienia się w Maskę, demoniczną postać w żółtym garniturze, z zieloną twarzą, obdarzoną nadnaturalnymi mocami transformacji i specyficznym poczuciem humoru. Jako Maska ma on kontakt z magicznym wymiarem, z którego pochodzi maska-przedmiot, zaludnionym przez inne nieziemskie stworzenia.

Świat mitu to świat jednostkowych imion własnych. Są one nieprzekładalne na język opisowy, gdyż nie mają odpowiednika w zwykłym świecie. Próbą ich przekładu jest metafora, nie istniejąca w mowie. Światy, w jakich poruszają się bohaterowie głównych amerykańskich serii wydawniczych, to dwa uniwersa stworzone przez największe wydawnictwa: DC Comics i Marvel. Uczestnicy tych światów żyją w odrębnej, fantastycznej rzeczywistości, rządzonej prawami ustalonymi przez wydawców i autorów. Bohaterowie jednego świata stykają się z tymi samymi wrogami. Mają możliwość wędrowania po seriach, jak w znanym w Polsce cyklu „Mroczny Rycerz nad Metropolis” z udziałem Batmana i Supermana.

Na całokształt superbohatera komiksowego składają się cechy wyróżniające go ze zbiorowości: jego moce i zdolności, imię oraz misja walki ze złem. Opowieść wykazuje stałą strukturę. Kluczowe w niej są wydarzenia, w których narodził się heros. Są one wyjaśnieniem pochodzenia jego mocy i motywów walki. Kolejne przygody to powielenie znanego już i przytaczanego wyżej schematu. Struktura opowieści wymaga dokładnej analizy na konkretnych przykładach komiksów różnych gatunków i powstałych w różnych okresach, aby ukazać jej niezmienność.

## ROZDZIAŁ 3

### BATMAN – MROCZNY RYCERZ

### MROCZNEGO MIASTA

Komiks z Batmanem po raz pierwszy ukazał się w roku 1939 w wydawnictwie DC Comics. Jego autorzy, scenarzysta Bill Finger i rysownik Bob Kane zachęceni sukcesem Supermana, stworzyli postać zamaskowanego obrońcy, wzorowaną na kultowym filmie „Znak Zorro”. Przez lata seria przechodziła do różnych rąk, utrzymując mroczną atmosferę czarnego kryminału.

W przeciwieństwie do Supermana, przybysza z kosmosu, Batman jest człowiekiem, który swoją siłę zawdzięcza długotrwałemu treningowi i zdolnościom, zwłaszcza w dziedzinie chemii. Akcja toczy się w fikcyjnym mieście Gotham City, będącym odpowiednikiem Nowego Jorku. Nazwa miasta została zaczerpnięta z mrocznej prozy amerykańskiego klasyka Washingtona Irvinga. Batman, w dzień bogaty biznesmen Bruce Wayne, nocą walczy z groteskowymi szaleńcami, których deformacje fizyczne determinują działanie. Groteskę pogłębia częste wykorzystanie motywów z bajek i zabaw dziecięcych (np.: Joker - figura z kart, Catwoman – czarna kotka, Scarecrow - strach na wróble). Popularność komiks zawdzięcza dwuznacznej postawie samego Batmana. Jest on takim samym szaleńcem i przebierańcem jak ci, z którymi walczy, tylko stoi po drugiej stronie prawa. Sam Bruce po skończeniu studiów kryminologicznych nie chciał pracować w policji, gdyż jego zdaniem jest ona zbyt ograniczona przepisami.

Z wcześniejszej tradycji narracyjnej komiks kontynuuje przede wszystkim konwencję kryminału. Pojawia się zagadka kryminalna, Batman ją rozwiązuje, trafia na trop przestępcy, walczy z nim i oddaje go w ręce policji. Podstawową zasadą większości superbohaterów jest: nie zabijać, zapobiegać zbrodni, za wszelką cenę ratować życie ludzkie, nawet życie swego wroga. Dodatkowo mottem Batmana jest: „siać strach w sercach przestępców. Muszę być stworzeniem nocy, ponurym, przerażającym... nietoperzem!”<sup>32</sup> Jest to jego sposób na zapobieganie wykroczeniom.

---

<sup>32</sup> Jeff Rovin : *The Encyclopedia of Superheroes*. New York 1985. hasło: „Batman”

Mroczny klimat, mgła spowijająca Gotham, jaskinia, w której Batman ma swoją kryjówkę i centrum dowodzenia, to elementy z powieści gotyckiej. Rodowód bohatera sięga najlepszych wzorów powieści popularnej i filmu. Jest w nim trochę z Robin Hooda, Zorro i Sherlocka Holmesa. Komiks jest typową serią, rozwijającą się chronologicznie od narodzin do upadku superbohatera, oraz cyklicznie – powtarzając schemat narracji z niezmienną postacią główną i różnymi drugoplanowymi.

Szczególny psychologizm tej serii, każe Batmanowi wciąż na nowo przeżywać wydarzenia, które wpłynęły na jego wybór drogi życia. Rodzice małego Bruce'a zostali zastrzeleni przez ulicznych złodziei na jego oczach. Chłopiec poprzysiął zemstę, ale sprawiedliwą, poprzez walkę z przestępczością. Przypadkiem wpadł do podziemnej jaskini pełnej nietoperzy. To one stały się dla niego inspiracją a jaskinia jego siedzibą.

Porównując z tym historię przeobrażenia Jokera można zauważyć pewne analogie. Jack Napier, w jednej z wersji bezrobotny clown, bierze udział w napadzie, aby zdobyć pieniądze dla swojej ciężarnej żony. Przed napadem dowiaduje się, że jego żona nie żyje, ale on już nie może się wycofać. Napad okrywa Batman i w zamieszaniu wywołanym walką Jack spada do kadzi z kwasem. Wychodzi z niej ze zdeformowaną twarzą, wykrzywioną w szyderczym uśmiechu. Jego psychika została zdruzgotana nadmiarem nieszczęść. Jack popada w obłęd i przyjmując pseudonim Jokera, karcianej figury, zaczyna wprowadzać chaos w mieście.

Obaj stracili najbliższych w tragicznych okolicznościach, obaj występują w przebraniu i pod pseudonimem. Ale ich pokrewieństwo jest daleko dalsze. Prawdopodobnie złodziejem, który zabił rodziców Bruce'a był właśnie Jack Napier. Oznacza to, że w dniu, kiedy Bruce przeszedł pierwszy etap do zostania Batmanem, Jack zrobił pierwszy krok do świata przestępczości i szaleństwa. To zespolenie ich losów, gdzie jeden staje się przyczyną nieszczęść drugiego, wskazuje na ich nierozzerwalny związek. Można powiedzieć, że Joker stworzył Batmana zabijając jego rodziców, a Batman Jokera, przyczyniając się do jego niefortunnej kąpieli w kwasie. Przy czym jedno i drugie wydarzenie stało się jakby przypadkiem, nie z inicjatywy samych bohaterów. Oni byli tylko wykonawcami jakiegoś większego planu.

Batman i Joker to para opozycyjna, dwa bieguny jednej idei. Jeden jest odwrotnością drugiego, Batman wprowadza porządek, Joker chaos. W noweli *Symbol* z *Batman* TM-Semic # 7 – 6/91 wróżka, zapytana przez Batmana, kiedy skończy się jego walka z Jokerem, odpowiada, że ta walka jest nieskończona. Pojawia się symbol

węża zjadającego własny ogon – znak historii zaczynającej się wciąż od nowa, bez końca. Zatem zmagania Batmana i Jokera wyobrażają nieustanną walkę przeciwieństw, dzięki której utrzymywana jest równowaga. To dlatego Joker, jak i inni superłotrzy jest niezniszczalny. Także Superman ma swojego stałego wroga. Jest to Lex Luthor, który nie dość, że sam odradza się w postaci kolejnych klonów, to jeszcze ma swój udział w odrodzeniu Supermana.

Przeciwieństwo Batman – Joker nie jest zbudowane na prostym schemacie dobry – zły, choć nie ma wątpliwości, kto jest kim. Bardziej uwypuklone są tu opozycje porządek – chaos, rozsądek – szaleństwo, ale granica między tymi drugimi jest bardzo płynna. Na pewno balansuje na niej sam Batman. Odwrócona jest też tradycyjna ikonografia, podział na bohaterów „czarnych” i „białych”. To Batman ubrany jest na ciemno, nosi czarną maskę, zaś twarz Jokera jaśnieje papierową bielą. Również przymiotnik „mroczny”, wyraźnie nacechowany negatywnie, określa bohatera pozytywnego, a „wesoły” przeciwnie – jego wroga.

Artystyczna nowela Simona Bisley i Neila Gaimana *Świat w czerni i bieli* (*A black and white world*)<sup>33</sup> przedstawia obu bohaterów w dwóch planach, jako postacie z komiksu i osoby prywatne po godzinach pracy. Okazuje się, że poza rzeczywistością komiksowa, przyjaźnią się. Historia ta znosi przeciwieństwo między nimi. Pokazuje, że istotą komiksu, jak i istotą mitu, jest ujawnienie jedności przeciwieństw. Niepokojąca brutalność Batmana w *Świecie w czerni i bieli* ma na celu upodobnienie go do przeciwnika. Niepewny status superbohatera budzi w czytelnikach emocje, gdyż mówi o współistnieniu dobra i zła.

Inną rolę pełni w tej historii Catwoman. Przede wszystkim nie jest ona przeciwniczką Batmana. Prowadzi taką samą nocną działalność na ulicach Gotham. Często podkreślane jest podobieństwo między nimi. Ich atrybuty, nietoperz i czarny kot, wywodzą się ze średniowiecznej, gotyckiej wiary w czarną magię, oba symbolizują szatana. Przyjmując, że części „Cat-” i „Bat-” mają tę samą wykładnię, te dwie postaci różni jedynie płeć, „-woman” i „-man”. Catwoman jest więc żeńskim odpowiednikiem Batmana. W edycji komiksu z 1955 roku Batman i Catwoman biorą ślub i zaprzestają ścigania przestępców. Gotham ma więc dwóch uzupełniających się obrońców. Fakt, że główną postacią jest Batman, wynika z kulturowych uwarunkowań

<sup>33</sup> *Batman. Black and White*. TM-Semic wydanie specjalne #1/97

komiksu – superbohaterem jest zazwyczaj biały mężczyzna o atletycznej budowie i mocno zarysowanej dolnej szczęce.

Pojawiające się w opowieści bohaterki Batgirl i Batwoman nie są, w przeciwieństwie do Catwoman, równorzędnymi partnerkami Batmana. Są one od niego zależne, pełnią funkcje pomocników. Tę samą rolę odgrywa Robin<sup>34</sup>, chłopiec pomocnik. Niezależnie od skojarzeń, jakie budził układ Batman – Robin, był on uzasadniony nie tylko chęcią dotarcia do młodych czytelników, którzy mogliby identyfikować się z nastoletnim bohaterem. W stosunku mit – literatura zachodzi często rozbieżność Jedynej Postaci na szereg wariantów odbieranych jako różne obrazy<sup>35</sup>. W komiksie powielanie postaci jest wynikiem powielania fabuły. Cyklicznie powraca nie tylko opowieść, ale i bohaterowie. Batgirl i Batwoman są więc wariantami Batmana w jego żeńskim aspekcie, zaś Robin – młodym Batmanem.

W komiksie wiele o superbohaterze można powiedzieć widząc jego wrogów. Wrogowie występują przeciw zasadom, o które superbohater walczy. Joker reprezentuje chaos w przeciwieństwie do porządku Batmana. Zatem to, z czym wychodzi przeciwnik, musi być w pewien sposób związane z bohaterem. Na przykład: jeżeli Batman sieje strach wśród przestępców, to Scarecrow będzie strachem próbował opanować mieszkańców Gotham. Problemy Batmana z utrzymaniem podwójnej tożsamości mają odzwierciedlenie w postaci Two-Face'a (Dwóch Twarzy).

Podwójna tożsamość jest kolejnym kluczem do analizy amerykańskiego superbohatera. Zazwyczaj posiadają oni podwójne życie, podkreślone posiadaniem dwóch imion. Jednak również samo imię „Batman” ma dwoistą budowę. Jego pierwszy człon odnosi się do zwierzęcia, drugi do człowieka. Używając wskazówek psychoanalizy, można powiedzieć, że czynnik zwierzęcy to *id*, część psychiki uznająca zasadę przyjemności. Druga część imienia odpowiada *ego*, uznającemu zasadę rzeczywistości, reprezentującemu ludzkość. *Superego* to wyższe cele superbohatera, jego walka w obronie słabszych. Widać to w postaci Supermana, którego imię odzwierciedla te cele. Superman jest uosobieniem wyższych zasad.

Zachowanie równowagi między *id* i *ego* jest podstawą zrównoważonej osobowości. Z tej walki pomyślnie wychodzi Batman, który potrafi rozgraniczyć swoje dwa wcielenia oraz opanować swoją ciemną naturę. Nie każdy jest do tego zdolny. Nie

<sup>34</sup> ang. *robin* znaczy drozd, ale imię to również kojarzy się z Robin Hoodem

<sup>35</sup> por.: Jurij Lotman, Zara Minc: *Literatura i mitologia* [w:] „Pamiętnik Literacki 1/1991. s. 242-261

radzą sobie z tym wrogowie Batmana. Walka wewnętrzna *id* i *ego* została u tych postaci uzewnętrzniona przez ich fizyczne deformacje. Ich imiona na ogół nie zawierają członu ludzkiego „-(o)man”. Twarz Two-Face’a, połowa zdrowa, połowa zniekształcona, najdobitniej pokazuje osobowość rozdwojoną. Ważne, że przestępcy z Gotham trafiają nie do więzienia, lecz do zakładu dla obłąkanych.

Opowieść komiksowa, podobnie jak mit „posiada strukturę warstwową, która przejawia się (...) w zjawisku powtarzania i poprzez nie”<sup>36</sup>. W komiksie powtarzanie wymuszone jest przez jego cykliczność. Jest to nie tylko funkcja marketingowa. Cykliczność pogłębia jeden wątek, uwypuklając różne aspekty opowieści. Każda warstwa jest inna od drugiej. Nałożenie ich na siebie ułatwia wydobywanie struktury podstawowej historii. Tabela przedstawia analizę powstania superbohatera i superłotra (str. 30).

Istnienie każdej postaci, pozytywnej czy negatywnej, zainicjowane jest przez jakieś złe wydarzenie. Jest to zawiązanie akcji. Naruszona zostaje równowaga między dobrem a złem, w wyniku czego rodzi się postać przywracająca ją, albo złoceńcy dążącego do utrzymania chaosu. Spośród wielu postaci z komiksu w tabeli zaprezentowane są te, u których momentem przejścia jest upadek, tak jak u Batmana. Moment przejścia bezpośrednio poprzedza przemianę.

Upadek do jaskini nietoperzy jest odpowiednikiem zejścia do podziemi, do świata umarłych, po którym następuje odrodzenie w nowej roli. Wtedy Bruce zrozumiał istotę swojej roli, dwoistość człowieka-nietoperza. Należy on do świata nocy, ale jest w niej, aby pilnować porządku.

---

<sup>36</sup> Claude Lévi-Strauss: *Antropologia strukturalna*. Warszawa 2000. s. 207

<b>Początkowe zło</b>	<b>Moment przejścia</b>	<b>Przemiana</b>	<b>Rodzaj działalności</b>
Państwo Wayne napadnięci przez złodziei.	Bruce spada do jaskini z nietoperzami.	Bruce Wayne zostaje Batmanem.	Batman przywraca prawo i porządek.
Jack bierze udział w napadzie.	Jack wpada do kadzi z kwasem.	Jack Napier zostaje Jokerem.	Joker wprowadza chaos.
Selina odkrywa przestępstwa gospodarcze swojego szefa.	Szef zabija Selinę, wyrzucając ją z okna.	Selina Kyle odradza się jako Catwoman.	Catwoman wymierza sprawiedliwość.
Rodzice wyrzekają się swojego dziecka-potwora.	Dziecko wyrzucone do rzeki.	Oswald Capplepot staje się człowiekiem-pingwinem.	Pingwin mści się za swoje nieszczęścia.

Selina Kyle stała się Catwoman poprzez śmierć. Tu również jest motyw upadku, jednak jej kontakt ze światem umarłych był bardziej dosłowny. O śmierci i powtórnym narodzeniu mówi także Joker. Z kadzi z kwasem wyszedł przecież człowiek o zmienionym wyglądzie i psychice. Oswald Capplepot przeżył wyrzucenie do rzeki. Wychował się w kanałach, podziemnym świecie wielkiego miasta.

Przemiany, jakim ulegają bohaterowie, mają charakter rytuałów przejścia. Są rodzajem inicjacji, czyli wtajemniczenia. Towarzyszy ona przejściu z jednego etapu życia do drugiego, na przykład z dzieciństwa w wiek dojrzały. W przypadku superbohatera inicjacja jest konieczna do dalszego rozwoju akcji. Pokazuje przemianę zwykłego człowieka w nad-człowieka. Jej znaczenie nie może być zapomniane, dlatego wątek narodzin superbohatera powraca w kolejnych odcinkach.

Bohater „schodzi do podziemi” lub „umiera” w mniej lub bardziej dosłowny sposób. Oznacza to duchową odmianę, odrodzenie w nowej postaci. Bohater w tym momencie doznaje iluminacji i podejmuje się misji walki ze złem. W kulturach tradycyjnych inicjacji towarzyszyły określone rytuały, ułatwiające rozpoznanie nowej

sytuacji. Przeprowadzano nowicjusza przez symboliczną śmierci ponowne narodziny<sup>37</sup>. Zostawał wtedy pouczony w sprawach swojej nowej duchowej kondycji. Zyskiwał wiedzę.

Bohater komiksowy w tym momencie może zyskać także nowe umiejętności. Dla Batmana odpowiednikiem rytuału przejścia był upadek do jaskini nietoperzy. Kolejnym etapem jest identyfikacja nowych możliwości z posłannictwem. Zazwyczaj przebiega ona pod wpływem tragicznego wydarzenia – śmierci osoby bliskiej. Odpowiednią reakcją nie jest chęć zemsty z pobudek osobistych, lecz działalność dla dobra społeczności. W chwili inicjowania bohater utożsamia się ze swoją misją.

Przejście od człowieka prywatnego do nosiciela misji podkreślone jest zmianą imienia<sup>38</sup>. Odrzucone zostaje imię jednostkowe, np. Bruce Wayne. Nowe imię oznacza cechy ponadosobowe, archetypiczne. Postać staje się wtedy ucieleśnieniem zasad. Jest to zatem przejście od opowieści o charakterze historycznym, o wydarzeniach incydentalnych, do opowieści uniwersalnej. Takie rozróżnienie zachodzi między narracją historyczną a mitologiczną<sup>39</sup>. Pierwsza ma znaczenie pouczenia, druga kształtuje świadomość zbiorowości. Mówi o zdarzeniach dla niej fundamentalnych. Dlatego mit żywy ma w społecznościach archaicznych charakter sakralny.

Aspektem mitycznym komiksu jest właśnie opowieść uniwersalna, wzorcowa, o wydarzeniach, które nieustannie powtarzają się w życiu świata<sup>40</sup>. Postać uczestnicząca w nich musi mieć więc cechy ponadindywidualne. Stąd bohaterowie komiksowi są wyidealizowani a ich działania przewidywalne. Nierealność sytuacji wzmacnia poczucie nie-historyczności. Potyczki bohatera uosabiającego dobro z przeciwnikami reprezentującymi zło odczytywane są w kategoriach uniwersalnych<sup>41</sup>.

Przygody Batmana również mają schemat prób inicjacyjnych. Ich znaczeniem jest sprawdzenie bohatera w jego misji. Odsłania to opowieść *Mroczny Rycerz Mrocznego Miasta*<sup>42</sup>, która mówi właśnie o inicjacji. Riddler, Człowiek Zagadka odnalazł w starej księdze opis obrzędu czarnej magii, mający na celu przejęcie władzy nad demonem. Do tego potrzebna jest ofiara z Człowieka Nietoperza, który wcześniej

<sup>37</sup> por.: Mircea Eliade: *Inicjacje, obrzędy, stowarzyszenia tajemne*. Kraków 1997

<sup>38</sup> por.: Rozdział 2

<sup>39</sup> por.: Jurij Lotman, Zara Minc: op. cit.

<sup>40</sup> j. w.

<sup>41</sup> czytelnicy trafnie odbierają przesłanie komiksu, por. *Raport X*, korespondencja z czytelnikami [w:] *X-man* TM-Semic 199-. zwracają oni uwagę na problem rasizmu i tolerancję wobec odmienności.

<sup>42</sup> *Batman* TM-Semic #8/91

przejdzie sześciostopniowe wtajemniczenie. Riddler poddaje więc próbom nieświadomego niczego Batmana. Ten przechodzi wszystkie etapy i ma być złożony w ofierze. Wtedy okazuje się, że owym demonem jest Gotham, samo mroczne miasto, które stworzyło Mrocznego Rycerza i teraz wezwało go do siebie. Ma on wykonać kolejne zadanie. Jednak sam fakt przywołania świadczy o silnej zależności między tymi dwoma. Miasto wykorzystując Riddlera wypróbowuje swojego obrońcę.

„My, Bruce, my jesteśmy Batmanem” mówi Gotham w *Oczach martwego chłopca* Kenta Williamsa<sup>43</sup>. Postać Batmana i miasto Gotham to współczesny mit miasta i jego obrońcy. Batman jest taki, jak jego miasto, mroczny i ponury. Ono ukształtowało go i związało ze sobą przez śmierć jego rodziców na ulicach tego miasta. Mit przedstawia czas kryzysu, moment, w którym nie działają prawa, zachwiana jest harmonia, zło zdobywa przewagę. W takiej chwili pojawia się superbohater, personifikujący ideę ładu i porządku. Właśnie istotą mitu jest według Campbella zharmonizowanie się ze światem i życie zgodne z nim<sup>44</sup>.

Miasto jest nowym środowiskiem naturalnym współczesnych ludzi. I tak jak społeczeństwa żyjące bliżej przyrody posiadały wyobrażenia związanych z nią istot nadprzyrodzonych, tak ten komiks prezentuje postać o podobnej funkcji w społeczności miejskiej. Batman to duch „miejskiej dżungli”, surowy dla tych, co gwałcą prawa, ale sprawiedliwy.

W odcinkach nie nacechowanych biografią Bruce’a Wayne’a, ujmujących Batmana z dystansu, mniej osobowo, prezentowany bywa jako demon lub diabeł. Tak jest w opowieści *Diabelska trąbka* José Munoz i Archie Goodwina<sup>45</sup>. Batman nie jest tu postacią centralną. Ta nowelka mówi o trąbce, która miała według legendy tę magiczną właściwość, że jej dźwięk przywoływał diabła, gdyż była powodem zbrodni. Batman pojawia się zwabiony grą, ponieważ poznał, że należała do zabitego muzyka.

Paralela Batman – diabeł jest podkreślana przez jego wizerunek ikoniczny. Uszy nietoperza na jego kostiumie rysowane są jak rogi. Jego nadejście poprzedza pojawienie się rogatego cienia. W nowelce *Drobne wykroczenia* Howarda Chaykina<sup>46</sup> rogaty Batman jest skonstrastowany z przebrany za anioła przeciwnikiem. Ten prezentuje fałszywe prawdy, Batman – sprawiedliwość.

<sup>43</sup> *Batman. Black and White*. TM-Semic wydanie specjalne #1/97

<sup>44</sup> Joseph Campbell: *Transformations of Myth Through Time*. New York 1990. s. 1

<sup>45</sup> *Batman. Black and white*. TM-Semic wydanie specjalne #1/97

<sup>46</sup> j. w.

Do porównań z diabłem skłania symbol Mrocznego Rycerza, nietoperz. Mają one również uzasadnienie w sposobie działalności Batmana, przychodzi nocą, ukrywa się w cieniu. Jego akcje nie są zgodne z prawem – nie można przecież wymierzać sprawiedliwości na własną rękę. Jest ona jednak naruszona a oficjalne władze są wobec tego bezsilne. Dlatego uzasadnione jest pojawienie się nocnego mściciela. Jego demoniczny charakter to połączenie działalności poza formalnym prawem i odebrania postaci cech jednostkowych.

## ROZDZIAŁ 4

# THORGAL – CZŁOWIEK Z GWIAZD, ULUBIENIEC BOGÓW

Thorgal jest bohaterem komiksu belgijskiego scenarzysty Jeana van Hamme i polskiego rysownika Grzegorza Rosińskiego. Powstały pod koniec lat siedemdziesiątych komiks jest do dzisiaj najpopularniejszą w Polsce pozycją tego gatunku a sam Rosiński najbardziej znanym tu twórcą komiksowym. Zaletą *Thorgala* są realistyczne i wrażliwe rysunki Rosińskiego oraz scenariusz, łączący w sobie elementy opowieści historycznej, baśni i fantastyki naukowej. Inspiracją komiksu jest mitologia skandynawska.

W przeciwieństwie do amerykańskich serii, komiksy europejskie w większym stopniu związane są z tradycją powieściową. *Thorgal* jest sagą, która w porządku linearnym opowiada o życiu głównego bohatera i jego najbliższej rodziny. Choć niektóre odcinki mają charakter epizodyczny, np.: *Władca gór*, nie wpływają bezpośrednio na wątek wiodący. Brak cykliczności jest pozorny. Kolejne przygody Thorgala powielają jeden schemat opowieści, a członkowie rodziny Thorgala zmagają się z podobnymi problemami. Jednak w tym komiksie już nie cykliczność decyduje o mityzacji. Mitem jest tu sama droga życiowa bohatera.

Thorgala poznajemy jako dziecko, młodzieńca wreszcie męża i ojca. Mieszka wśród Wikingów, ale nie jest jednym z nich. Podobnie jak Superman, pochodzi z gwiazd i został znaleziony jako niemowlę w szalupie ratunkowej, jak Mojżesz w koszyku. Wikingowie nadali mu imiona swoich bogów: Thora, boga burzy i walki, i Aegira, pana bezbrzeżnego oceanu: Thorgal Aegirsson, „dar Thora, syn Aegira”.

Już samo imię bohatera wskazuje na jego związek ze sferą nadludzka<sup>47</sup>. Jest ono znamieniem jego nadzwyczajnego przeznaczenia. Wśród Wikingów wyróżnia się on przede wszystkim postawą moralną. Nie grabi, nie morduje, nie pociąga go bogactwo, sława ani walka. Mimo że posiada wyjątkową siłę i jest najlepszym łucznikiem, co kwalifikuje go jako superbohatera, wykorzystuje swoje zdolności tylko w obronie

---

<sup>47</sup> por.: Rozdział 2

własnej i swoich przyjaciół, a przeznaczenie i wola bogów stawiają przed nim coraz to nowe zadania.

Thorgal swoją odwagę pokazał już w dzieciństwie. Pomógł krasnalowi Tjahziemiu w wypełnieniu jego misji. Pierwszy raz zszedł wtedy do świata podziemnego, gdzie spotkała go pierwsza próba: walka z wężem Nidhoggiem. Zginął, ale jego dzielność spodobała się bogini Frigg, małżonce Odyna. Thorgal ożył, bo „jego przeznaczenie nie dopełniło się jeszcze do końca”<sup>48</sup>. Właściwie przeznaczenie superbohatera zaczyna się od przekroczenia granicy życia i śmierci, symbolicznie, jak w upadku Batmana do jaskini nietoperzy, lub faktycznie, jak w przypadku Thorgala.

Skrzat Tjahzi jest odpowiednikiem pomocnika ze świata sił nadprzyrodzonych. Jego rolą jest udzielanie rad, dawanie amuletów. W bardziej wysublimowanych mitologiach jest to nauczyciel lub przewoźnik do krainy umarłych<sup>49</sup>. Mimo że to jemu potrzebna jest pomoc Thorgala, Tjahzi przeprowadza go „na drugą stronę”<sup>50</sup>. Boskim darem od Frigg za waleczny czyn, była Aaricia, późniejsza towarzyszka życia Thorgala. Narodziła się ściskając w dłoniach perły w kształcie łez Tjahziego, wylanych nad pokonanym towarzyszem. Był to znak od bogini Frigg dla Thorgala, że stał się on jej wybrańcem i będzie mu ona sprzyjać.

Dziesięcioletni Thorgal wyruszył samotnie na spotkanie z bogiem, aby dowiedzieć się, kim byli jego prawdziwi rodzice. Tajemniczy bóg przedstawił mu historię załogi statku kosmicznego, skłóconej co do swojej przyszłej roli wśród prymitywnych ludów Ziemi. Przywódca nie chciał kontaktować się z nimi, ani ingerować w ich rozwój. Inni woleli podać się za bogów, aby móc odzyskać władanie nad Ziemią, swoją dawną planetą. Spór doprowadził do tragedii rodzinnej, w której zięć ranił i pokonał swego teścia, zmuszając go do opuszczenia statku. Pozostała załoga awaryjnie wylądowała wśród wiecznych lodów północy i powoli umierała. Ich nowy przywódca, ojciec Thorgala zdołał się stamtąd wydostać na statku. Thorgal urodził się podczas burzy, po której znaleźli go Wikingowie. Bóg, którego spotkał, był jego dziadkiem. Sprowadził go do siebie, aby odebrać mu jego „talizman”, w istocie psychodysk z zapisem tej opowieści, i pozbawić go nadzwyczajnych zdolności, jakie posiadał jego lud.

<sup>48</sup> *Thorgal. Gwiazdne dziecko*. Orbita. 1989. s. 32

<sup>49</sup> Joseph Campbell: *Bohater o tysiącu twarzy*. Poznań 1997 s. 65

<sup>50</sup> *Thorgal*. op. cit. s. 21

Thorgal był jeszcze za młody, aby udźwignąć ciężar świadomości swego pochodzenia i zdolności. Jego dziadek Xergos twierdził: „kiedy posiada się nadzwyczajne zdolności w porównaniu z resztą ludzi, to bardzo łatwo jest uchodzić za boga. A pokusa wykorzystania bliźnich jest bardzo silna”<sup>51</sup>. Tej pokusie uległ ojciec Thorgala, Varth. Po przybyciu do krainy Qa, podał się za boga. Przybrał imię Ogotaj, czyli „przybyły skądinąd”. Swoje moce wspomagał hełmem energetycznym, zwiększającym możliwości umysłu, ukrytym w promiennej koronie, w której zawsze pokazywał się publicznie.

Saga rodu ludzi z gwiazd pokazuje zmagania kolejnych jego członków z pychą i chęcią wykorzystania innych dzięki swoim nadprzyrodzonym zdolnościom. Ogotaj prezentuje skrajne poddanie się niskim popędom. On był orędownikiem przybycia na Ziemię w roli bogów, nie liczącym się z innymi. Później, stając się krwawym, żądającym ofiar ludzkich bogiem, mści się na tej planecie za to, że zabrała mu wszystkich bliskich. Złość i pewność siebie tak go zaślepiły, że nie myślał o konsekwencjach swoich czynów. Nie próbował też szukać zaginionego syna.

Przeciwnie Xergos, mimo że został wygnany przez swoich, cały czas śledził ich losy. Pojawił się w krainie Qa po przybyciu Ogotaja i przybrał imię Tanatloc, czyli „ten, który pragnie pokoju”, próbował przeciwdziałać ludobójstwu. Tanatloc reprezentuje twórczy aspekt osobowości. Wykorzystuje swoje talenty dla dobra innych, walczy o pokój. To on nauczył Jolana, syna Thorgala, posługiwania się mocami, nad którymi chłopiec nie panował. Lecząc z jego pomocą Thorgala pokazał mu, do czego mogą one służyć. Jolan jednak był jeszcze za młody, by poradzić sobie z tą siłą. Wiedział już, że moce mogą być niebezpieczne. Stworzył kiedyś chłopca-demona Alinoë, nad którym stracił kontrolę. Po śmierci Tanatloca tak mocno uwierzył w swoją wyjątkowość, że zgodził się zostać żywym bogiem, Hurukanem. Nie zdawał sobie sprawy, że to on był wykorzystywany przez dwór Tanatloca. Była to jednak dziecięca niedojrzałość. Musiał przejść przez te doświadczenia, aby pozbyć się młodzieńczego egoizmu i zrozumieć, do jakich nadużyć może prowadzić władza.

Przed tym właśnie Tanatloc chciał ochronić Thorgala, zabierając mu moce i pamięć pochodzenia. Uznał, że skoro chłopiec wychował się wśród obcego ludu, to powinien tam pozostać i być jednym z nich. Thorgal jednak nie zaaklimatyzował się w pełni u Wikingów. Nie brał udziału w walkach ani w wyprawach grabieżczych,

---

<sup>51</sup> j. w. s. 47

próbował być bardem, z bardzo miernym skutkiem. Pragnął tylko żyć spokojnie z najbliższymi. Początkowa postawa Thorgala to wycofanie, zaprzeczenie swojemu przeznaczeniu. Jego wiedza została zepchnięta do nieświadomości. On sam opuścił z żoną społeczność Wikingów. Swój nowy dom wybudował na bezludnej wyspie. Jest wciągany w brawurowe akcje, ale nie bardzo rozumie, dlaczego to się właśnie jemu przydarza. Próbuje przeciwstawić się swojemu przeznaczeniu, zdaje mu się, że może od niego uciec.

Kolejne przygody Thorgala są próbami, w których wykazuje on swoje męstwo, zyskując przychylność bogów. Opowieść *Trzech starców z krainy Aran*<sup>52</sup> to rozbudowane próby małżeńskie. Mimo że Aaricia jest już żoną Thorgala, w krainie Aran zostaje mu ona odebrana. Musi o nią walczyć w zawodach. Wtedy pierwszy raz spotyka Strażniczkę Kluczy, nieśmiertelną istotę pilnującą przejść między światami. Postępuje wobec niej szlachetnie, w przeciwieństwie do swoich konkurentów, za co dostaje klucz do właściwego świata i wskazówki. Strażniczka mówi: „są dwa sposoby zwyciężenia: ten, który wiedzie do triumfu i ten, który prowadzi do poświęcenia”<sup>53</sup>. I podobnie jak w walce z wężem Nidhoggiem, Thorgal wybiera poświęcenie. Stawia los mieszkańców Aran ponad własne szczęście, przez co pozyskuje Strażniczkę Kluczy. Odtąd będzie ona, obok Tjahziego jego głównym sprzymierzeńcem w drugim świecie.

Posługując się kluczem do drugiego świata, Thorgal dokonał niemożliwego: zszedł poza drugi świat, do siedziby śmierci, aby uratować Aaricię<sup>54</sup>. Sprzeciwił się przeznaczeniu, ale był jedynym człowiekiem, któremu mogło się to udać, ponieważ pochodził spoza tego świata i cieszył się szczególną sympatią bogów. Nikt nie może jednak bezkarnie ingerować w los. Zamiast Aaricii umrzeć musiała Shaniah, zakochana w Thorgalu dziewczyna.

Thorgal nie jest zwykłym człowiekiem ponieważ stoi pomiędzy ludźmi z gwiazd a ludźmi z Ziemi. Nie zgadza się ze swoim przeznaczeniem. Aby je zrozumieć, musi poznać jego przyczyny. Nie zdaje sobie z nich sprawy aż do wyprawy do krainy Qa. Jedzie tam szantażowany przez Kriss z Valnoru, która porwała jego syna Jolana i przyjaciela Drewnianą Stopę. Okazuje się, że los postawił go przed kolejną próbą, spotkaniem z ojcem. Kriss z Valnoru została wynajęta przez Tanatloca, do

<sup>52</sup> *Thorgal. Nad jeziorem bez dna*. KAW 1989 lub *Thorgal. Trzech starców z krainy Aran*. Orbita 1992

<sup>53</sup> j. w.

<sup>54</sup> *Thorgal. Ponad krainą cieni*. Orbita 1990

zabicia Ogotaja. Nieświadomie wciągnęli oni Thorgala w zabójstwo swojego ojca. W pałacu Ogotaja Thorgal ostatecznie przypomina sobie swoje pochodzenie. Pałac ten jest emanacją nieświadomości, labiryntem, którego korytarze istnieją tylko w wyobraźni tych, którzy do niego wchodzi. Bohater spotyka posąg tajemniczej Bogini Bez Imienia, która wydobywa z jego podświadomości zapomnianą wiedzę. Bogini jest jego matką, Hayne. Wypowiadając jej imię, Thorgal rodzi się na nowo, uzyskuje nową świadomość swojego istnienia. Przechodzi przez następny etap wtajemniczenia w swoje przeznaczenie. Dowiaduje się, że bogowie są niezadowoleni z istnienia kogoś, kto nie powinien żyć na Ziemi, ale ujęci jego szlachetnością, przeznaczyli mu zadania, którym inny śmiertelnik nie mógłby podołać. Ciągłe spotyka się z cierpieniem i złem po to, aby doprowadzić je do dobra.

Przebycie labiryntu jest czynem wyjątkowym. Pomyślnie przejście przez spotkanie z własnymi lękami ujawnia silną strukturę psychiczną bohatera, jego duchowe predyspozycje. Nikt inny spośród osób, które weszły z nim do labiryntu, nie doszedł samodzielnie do końca. Dowódca armii Ogotaja przekonany, że z pałacu nikt nie wychodzi żywy, ginie wchłonięty przez jego ściany. Kriss z Valnoru została pokonana przez własny strach przed starością. Dla Thorgala przejście miało znaczenie budujące. Wzmocniło go wewnętrznie, dało mu moc matki, czyli wzbogaciło jego psychikę o pierwiastek żeński.

Teraz jest gotowy na spotkanie z ojcem. W labiryncie uświadamia sobie, kim naprawdę jest Ogotaj. Rozumie, że przybył do niego nie po to, aby go zabić, lecz by się z nim pojednać. Postać Vartha/Ogotaja to zarazem ojciec i boski rodzic, na co wskazuje jego podwójne imię. To również jego dwa oblicza: kochające – w trosce o życie syna włożył go do szalupy ratunkowej, i okrutne, nieprzewidywalne, mściwe oblicze Ogotaja. Jako srogi bóg jest panem labiryntu nieświadomości, zna najgłębiej skrywane lęki, które są najgroźniejszym przeciwnikiem jednostki. Sam jednak jest tylko starym szaleńcem, złorzeczącym całemu światu. Brak mu żony, jego żeńskiego odpowiednika. Hayne jest w jego kraju Boginią Bez Imienia. Aby coś mogło w micie zaistnieć, musi mieć swoje imię<sup>55</sup>. Imię Hayne zostało zapomniane, co naruszyło równowagę. Przejawem tego były mordercze działania Ogotaja. Przywrócił ją dopiero Thorgal, wypowiadając imię matki. Później nazywając Ogotaja Varthem, imieniem męża Hayne, połączył jego dwie natury.

<sup>55</sup> por.: Jurij Lotman, Borys Uspenski op. cit.

Nazywanie jest przypominaniem dawnego, zapomnianego języka przodków<sup>56</sup>. Jest ono również stwarzaniem. Thorgal, dotychczas bez rodziny, wytworzył w swoim umyśle obrazy rodziców, bez których jego świadomość była niepełna. Samoświadomość nie jest jeszcze całkowitym sukcesem. Aby uzyskać pełnię, bohater musi połączyć się ze swoim przeciwieństwem. Pierwszym tego etapem było scalenie dzięki niemu Vartha/Ogotaja. Pojednanie z ojcem w momencie jego śmierci jest przejściem od niego dziedzictwa. Varth/Ogotaj, człowiek-bóg, przekazał synowi dwoistą naturę. Z jednej strony prowadzi go ona do chwały, jako niezwykłego człowieka z gwiazd. Z drugiej, sprowadza niebezpieczeństwo na bliskich, tak jak zwycięstwo Vartha i jego idei doprowadziło do tragedii rodzinnej, a jego samego do szaleństwa. Poznając ojca, Thorgal zobaczył ciemną stronę osobowości, bezduszną, działającą tylko we własnym interesie. Ogotaj posługując się swoimi mocami wydał prywatną wojnę całemu światu. Stał się tyranem, mordującym całe narody. Jego walka skończyła się w momencie scalenia dwóch przeciwnych cech osobowości, gdy krwawy Ogotaj umierając, ze spokojem w oczach, nazwał Thorgala synem.

Na osobowość Thorgala składają się dwie natury jego przodków, dziadka Tanatloca, „pragnącego pokoju”, i „przybyłego skądinąd” zapalczywego ojca Ogotaja. Pierwsza sprawia, że podejmuje walkę w słusznej sprawie. Druga, że zdolny jest do silnych uczuć, jak miłość i do gwałtownych działań. Te dwa aspekty łączą go z dwiema kobietami. Aaricia to blond włosy piękność, córka lokalnego wodza, żona Thorgala i matka jego dzieci. Jest mu przeznaczona. Aaricia uosabia kobiecość rodzinną, prowadzącą do poświęcenia i całkowitego oddania. Oczywiście nie brak jej odwagi ani godności. Ona również w imię miłości i przyjaźni podejmuje się trudnych czynów. Jej przeciwieństwem jest Kriss z Valnoru, młoda, niezależna, brunetka. Kriss wie, że może cokolwiek osiągnąć tylko własnym wysiłkiem, ale niezgodnym z zasadami moralności. Jest złodziejką, zabójczynią, staje na czele band rozbójników. Wykorzystuje mężczyzn i gardzi nimi. Szanuje jedynie Thorgala, który od początku jest jej nieprzyjacielem. Los stawia ich na jednej drodze, gdyż jak mówi Kriss, są w pewnym sensie do siebie podobni, łączy ich „ta sama potrzeba przestrzeni, to samo poczucie wolności”<sup>57</sup>.

Thorgal opuszcza rodzinę, aby uchronić ją przed nieszczęściami, jakie sam na nią ściąga. Być może jednak wyrusza w świat aby zaznać wolności. Na pewno chce się uwolnić od swego przeznaczenia. Po raz kolejny próbuje oszukać los.

---

<sup>56</sup> j. w.

<sup>57</sup> *Thorgal. Niewidzialna forteca*. Egmont Polska 1995. s. 9

O próbie odwrócenia losu opowiada historia *Władcy gór*<sup>58</sup>, przywódcy bandy górskich rabusiów. Troje ludzi, Thorgal, Torric i Vlana wpada w pętlę czasu. Torric i Vlana próbują zmienić swoje przeznaczenie, korzystając z pomocy Thorgala, którego dziwne moce współdziałają z miejscem, uważanym za przejście w czasie. Niestety, za każdym razem jedno z nich umiera a drugie staje się Saxegaardem, okrutnym Władcą gór. Zmiana wydarzeń nie powoduje zmiany przyszłości. Torricowi i Vlanie nie jest dane życie razem, Saxegaard nie znika. Pierwsza zrozumiała to Vlana, która jako Władca gór mówi Thorgalowi, że „czas musi pozostać sprawą bogów”<sup>59</sup>.

Podjęta przez Thorgala próba zmiany swojego przeznaczenia rozgniewała Odyna. Bogowie Asgardu nie lubią, gdy się im sprzeciwia. Jego powrót do domu naznaczony będzie licznymi przeszkodami, wynikającymi z natury Thorgala. Bogowie pozwolili mu wymazać swoje imię z ich pamięci, w zamian za oddanie im swojej. Aby tego dokonać, Thorgal musiał przejść przez Niewidzialną Fortecę, to znaczy rozprawić się ze swoją nieświadomością. Forteca jest zarówno realna jak i fantastyczna, istnieje i nie istnieje zarazem, jest wszędzie i nigdzie. Bohater znajduje do niej wejście, kiedy naprawdę tego pragnie, kiedy jest do tego gotowy.

Bohater komiksu, podobnie jak bohater mitu, przeżywa wszystko dosłownie. Metafory, opisujące stany świadomości są dla niego rzeczywistością. W micie nie ma metafor, posługuje się on językiem konkretów<sup>60</sup>. W komiksie metafory są rozrysowane na serie obrazków w swoim dosłownym znaczeniu. Dlatego Thorgal „rozprawiając się” ze wspomnieniami faktycznie zabija ludzi spotkanych w przeszłości. Tym, do czego Thorgal ma dotrzeć w Niewidzialnej Fortecy, jest kamień pamięci bogów. Wymazuje z niego swoje imię. Zostaje ono wypalone na jego dłoni, gdyż zabiera je ze sobą. Jest jednak zapisane od tyłu, jak w lustrzanym odbiciu, na znak odbierania imienia, odwrotności nazywania.

Pozbawiony imienia i pamięci Thorgal pozostaje pod opieką Kriss z Valnoru. Ona wydobywa jego drugą naturę i nadaje mu nowe imię, Shaigan Bezlitosny. Zmieniając imię, bohater zmienia swoją osobowość. Każde z imion odpowiada jednemu z jej aspektów. Jego świadomość została rozbita na dwie sprzeczne postaci. Miłujący pokój Thorgal ustąpił miejsca okrutnemu Shaiganowi. Podobnie rzecz się

<sup>58</sup> *Thorgal. Władca gór*. Orbita 1990

<sup>59</sup> j. w. s. 47

<sup>60</sup> por.: Jurij Lotman, Borys Uspenski op. cit.

miała z Varthem/Ogotajem. Różne imiona oznaczały odmienne postawy jednego człowieka. Dopiero połączenie ich zakończyło rozdarcie jego psychiki.

Thorgal/Shaignan niepewnie czuje się w swojej nowej roli, przywódcy piratów i partnera Kriss. Podobnie jak nie czuł się dobrym mężem i ojcem, którego przygody były zagrożeniem dla rodziny. Zmiana przeznaczenia postawiła go na całkowicie przeciwnej pozycji, z którą jego druga natura nie mogła się pogodzić. Próba zmiany losu doprowadziła go na skraj psychicznego załamania, ale jednocześnie umożliwiła głębsze poznanie siebie. Złączenie tych dwu postaw, Thorgala i Shaigana, scalenie przeciwieństw i zaakceptowanie ich daje osobowość w pełni ukształtowaną i pogodzoną ze swoim losem.

Aby tego dokonać Thorgal/Shaignan musi odzyskać poprzednie imię. Poddany jest kolejnej próbie. Udaje się do krainy olbrzymów, gdzie żaden bóg nie ma prawa wstępu. W wypełnieniu misji pomaga mu bogini Frigg. Na nowo zapisany jest w pamięci bogów jako Thorgal Aegirsson i na nowo rozpoznany przez rodzinę. Pojednany ze sobą i świadomy swej roli nie chce już jej zmieniać. Przeciwnie, rusza z rodziną w świat na spotkanie swojego przeznaczenia.

Właściwie na tym kończy się jego życiowa przygoda. Popularność serii sprawiła, że autorzy kontynuują ją. Nowe odcinki nie mają jednak tego przesłania co poprzednie. Nie przynoszą już żadnych przemian osobowości. Thorgal przybywa do różnych krain, gdzie pomaga przywrócić porządek. Teraz można go nazwać oboma imionami jego przodków: „przybyły skądinąd pragnący pokoju”. Konflikt wewnętrzny Thorgala został zakończony pomyślnie.

Jeżeli celem bohatera mitycznego jest wiedza<sup>61</sup>, to tutaj poznaje on siebie. Historia Thorgala przedstawia proces dojrzewania. Przebył on długą drogę od dziecka, nieświadomego swojego pochodzenia i zadań życiowych. Spotkanie z Hayne wydobycło z jego nieświadomości nieznaną mu dotąd aspekt żeński. Pojednanie z ojcem Varthem/Ogotajem umocniło jego siły psychiczne i dało pełną autonomię, jako jednostce świadomej swoich korzeni i swojej podwójnej natury, ścierających się w nim elementów twórczych i destrukcyjnych. Saga pokazuje na przykładzie syna, dziadka i ojca realizację tych dwu postaw. Ostatnim etapem jest połączenie Thorgala z jego przeciwieństwem Shaiganem. Opuszcza on rodzinę, wyrzeka się swojego imienia po to, aby powrócić do samego siebie.

<sup>61</sup> por.: Joseph Campbell: *Bohater o tysiącu twarzy*. op. cit.

Thorgal jako bohater uniwersalny reprezentuje ludzkie zmagania na drodze do szczęścia, jakim jest równowaga psychiczna. Nie dąży on do oświecenia w znaczeniu religijnym, lecz życiowym. Jest to samopoznanie, do jakiego zmierza każdy człowiek, ale nie wszyscy są do tego zdolni. Thorgalowi udaje się, gdyż jest kimś niezwykłym, dzieckiem gwiazd, wybrańcem bogów. Jest wyjątkowy, ale jednocześnie bardzo ludzki. Zależy mu na rodzinie, przyszłości swoich dzieci, walczy o spokojne życie dla innych ludzi. Jednostkowa ponadprzeciętność tej postaci zestawiona jest z jego całkiem zwykłymi aspiracjami. Thorgal jest jednym z nas a proces dojrzewania dotyczy każdego w równym stopniu i tylko od jego własnej postawy zależy, jak będzie przebiegał.

Stawia to Thorgala za wzór postępowania. Wszystkie jego czyny świadczą o poszanowaniu wartości ogólnoludzkich. Jest bohaterem uosabiającym te zasady i postępującym według nich. Kluczem do powodzenia jest szlachetność. To ona wyróżnia Thorgala spośród trzech kandydatów do ręki Aaricii<sup>62</sup>. Dzięki niej zyskuje przychylność bogów. Oznacza to, że właśnie takie postępowanie jest pożądane i będzie nagradzane. Thorgal potwierdził, że jest godny Aaricii, daru Frigg. W pełni zasłużył na wyróżnienie, jakim darzyła go bogini.

Saga ta opisuje przemianę wewnętrzną bohatera we wszystkich jej etapach. To, co w *Batmanie* było warunkiem rozpoczęcia akcji, tutaj jest trzonem opowieści. Dlatego wydaje się, że bohaterowie amerykańscy, w przeciwieństwie do europejskich nie zmieniają się. Tymczasem oni już osiągnęli pewną dojrzałość, dorośli do swoich zadań. Przyjmują je z pełną świadomością. Do tego samego zmierza ewolucja Thorgala. Świadczą o tym ostatnie odcinki. Prezentują one historie oparte na stałym schemacie przygody superbohatera.

Ten komiks w pełni zauważa trud rozwoju osobowości. Bohater jest przez to bardziej realistyczny i przystępniejszy. Łatwiej jest się z nim identyfikować. *Thorgal* należy do tych komiksów, które są popularne wśród wszystkich grup wiekowych. Przesłanie niesione przez bohatera przedstawionego w różnych etapach życia trafia zarówno do dorastającej młodzieży, do której komiks jest adresowany, jak i do dorosłych czytelników.

---

<sup>62</sup> *Thorgal. Trzech starców z krainy Aran.* op. cit.

## ROZDZIAŁ 5

### SLÁINE – ROGATY BÓG

Jerzy Szyłak dzieli komiksy europejskie na: „dla dzieci, dla dorosłych i dla Anglików”<sup>63</sup>. Ponieważ rynek europejski zdominowany został przez wydawnictwa francuskie i belgijskie, jedynie nie związany z nimi komiks brytyjski rozwijał się samodzielnie. Autorom brytyjskim bliżej było do wydawców amerykańskich. Wielu dla nich tworzyło. Na Wyspach powstał odmienny, ale nie izolowany styl komiksu, łączący tradycje europejskie z amerykańskim „mocnym uderzeniem”.

Oryginalną propozycją brytyjską było punkowe pismo komiksowe „2000 A.D.” wydawane od roku 1977. Zamieszczane tam komiksy traktowały superbohaterów z dystansem, pokazywały ludzi pozbawionych złudzeń. Wiele z nich prezentowało cyberpunkową, nihilistyczną wizję przyszłości. W duchu rewizji starych idoli powstał *Sláine*<sup>64</sup>, komiks przelamujący styl science fiction, dominujący w komiksach lat 80tych. Jest to saga o celtyckim wojowniku. Czerpie ona z badań mitologicznych i epickiej tradycji magii i miecza, tworząc oryginalną opowieść w gatunku fantasy. Międzynarodowe uznanie zyskał *Sláine. Rogaty bóg* z roku 1989, dzieło Pata Millsa, scenarzysty i współzałożyciela „2000 A.D.” oraz popularnego po obu stronach Atlantyku rysownika Simona Bisley’a.

Seria *Sláine* ma budowę cykliczną. Bohater wędruje po świecie celtyckim, walczy i zwycięża, naprawia zło., wykonuje typowe zadania komiksowych superbohaterów. W warstwie chronologicznej *Sláine* Mac Roth został wygnany ze swojego plemienia Sessairów i po kilkuletnim pobycie na wygnaniu wraca do swoich. Ale choć z każdym odcinkiem przybliża się do ojczyzny, istotą jego przygody są czyny bohaterskie.

W podróży towarzyszy mu karzeł Ukko. Jego postawa całkowicie zaprzecza idei bohaterstwa. Ukko jest złodziejem, tchórzem, skąpcem i złośliwcem. Ta postać kontrastuje z bohaterem, uosabiającym cnoty wojownika celtyckiego, dumnym, szczodrym, sprawiedliwym, lojalnym i doskonałym fizycznie. Jednak ich przyjaźń i współzależność świadczą o pewnym związku natury *Sláina* z cechami karła. Ten

<sup>63</sup> Jerzy Szyłak: *Komiks*. op. cit. s. 147

<sup>64</sup> wym. *Sláine*: słoń-ja lub slejn

symbolizuje ciemną stronę bohatera, jego nikczemność. Został on przecież wygnany za naruszenie praw swojej społeczności – uwiódł Niamh, wybrankę króla. Jego wędrówka jest rodzajem pokuty. Zмага się w niej nie tylko z potworami i okrutnymi przeciwnikami, ale również z Ukko, swoim cieniem. Musi okiełznać jego złe skłonności i sam wykazać się wyższą postawą moralną.

*Sláine. Rogaty bóg* to trzynomowa saga o przełomowych wydarzeniach dla Celtów, walkach międzyplemiennych i zasiedleniu Irlandii. Akcja zaczyna się w momencie, gdy Sláine powraca z wygnania i obejmuje po zmarłym bracie tron w Murias, stolicy swojego plemienia. Zostaje słonecznym królem, który po siedmiu latach rządów ma się połączyć przez śmierć z Boginią Ziemi Danu. W tym czasie Plemiona Bogini Ziemi, do których należą Sessairowie, są zagrożone najazdami Plemion Władców Drunów z południa i sprzymierzonych z nimi morskich demonów Fomoraigów z północy. Jedynym sposobem na zwycięstwo w tej wojnie jest zjednoczenie sił Plemion Bogini Ziemi pod wspólnym przywództwem. Tym, kto ma szansę tego dokonać, jest król Sláine Mac Roth.

Irlandia, Eriu, w tych czasach nie była jeszcze wyspą. Obecne Wyspy Brytyjskie połączone były z Europą lądem, zamieszkiwanym przez starożytnych Celtów. Była to Kraina Młodości, Tir Nan Og, zalana później przez morze. Zatem akcja komiksu toczy się w mitycznych czasach przed potopem. Nie jest to jednak określenie czasu, raczej jego niedookreślenie. Historia jest przedstawiona w formie kroniki, spisywanej po latach przez Ukko. Rozpoczyna on opowieść od słów: „Oto dzieje wielkiego króla Sláina Mac Roth, władcy imperium, które nie było imperium. Działo się to w przeszłości, która nie jest przeszłością ani przyszłością, tylko wiecznością. Albowiem wieczne są legendy”<sup>65</sup>. Jest to swoista redefinicja mitu. Według Eliadego czas mityczny należy do sfery sacrum, do „wiecznej terażniejszości, gdzie nie ma „przedtem” i „potem”, nie ma „wcześniej” i „później”,

ale wszystko staje się zawsze.”<sup>66</sup> Do tego czasu przynależy historia Sláina. Kraina Młodości w późniejszych legendach celtyckich identyfikowana jest z rajem. Tam zabiera Osjana złotowłosa księżniczka Niamh<sup>67</sup>. W Krainie Młodości nie płynie czas i po powrocie po latach do domu Osjan jest niewidomym starcem. W komiksie Tir

<sup>65</sup> j. w.

<sup>66</sup> Mircea Eliade: *Traktat o historii religii*. Łódź 1993. s. IV

<sup>67</sup> Marie Heaney: *Over Nine Waves. Book of Irish Legends*. London 1994. s. 214  
kochanka Sláina jest odpowiednikiem mitycznej złotowłosej Niamh, wym.: niew

Nan Og jest jeszcze krainą realną, bowiem mit jest „rodzajem nostalgii raju”<sup>68</sup>. Umieszczenie akcji komiksu w rajskiej krainie przed potopem jest obrazowym ujęciem słów Ukka, że historia ta rozgrywa się poza czasem i przestrzenią.

Opowieść oparta jest na wzmiance z XII-wiecznej kroniki Geralda z Walii *The History and Topography of Ireland*<sup>69</sup>, oraz na starych legendach celtyckich. Król Sláine i jego bracia-królowie przybyli z czarodziejskich miast Północy na niezamieszkałą Irlandię i osiedlili się na niej. Faktycznie zostały tu zmieszane dwie różne inwazje na wyspę, Plemion Bogini Ziemi, lub Fir Bolg, Ludzi Błyskawicy, z którymi utożsamiane są plemiona prowadzone przez Sláina, i mitycznego Tuatha Dé Danann, Plemienia Bogini Danu. Obie grupy wyznawały boginię ziemi Danu i druga inwazja uważana jest za fikcyjną.

Postać komiksowego Sláina wzorowana jest na legendarnym wojowniku Cuchulainie. W czasie walki wpadał on w szal bitewny, będący paroksyzmem gniewu, przejawiającym się przez deformację ciała. Zabijał wtedy setki nieprzyjaciół. Tak samo w Sláina wchodziła magiczna moc ziemi, siła bogini Danu. Szal ten w komiksie stanowi o supermocach bohatera. Są one związane z walką i wyróżniają go spośród innych postaci. W podobny szal bitewny wpadają także inni wojownicy, ale z nieporównanie gorszym rezultatem.

Ten komiks nie jest i nie stara się być dokładną rekonstrukcją mitu. Wiele postaci i wątków pochodzi z mitologii celtyckiej, na przykład królowa Niamh, czy mędrzec i druid Cathbad. Tutaj jednak tworzą one oryginalną opowieść. Autorzy *Sláina* komponują ze znanych elementów nową historię. Mityczny kostium zwraca uwagę na różne aspekty bohatera, nadaje im inne, niż współcześnie imiona. Pokazuje genetyczny związek przemian bohatera ze strukturą mityczną.

Przyczyną zawiązania akcji jest zewnętrzne zagrożenie dla Plemion Bogini Ziemi. Sposobem przełamania kryzysu jest zjednoczenie plemion i wspólne użycie skarbów Danu, które każde z nich posiadało. Były to: księżycowy miecz z Gorias, który przecina każdy metal, płomienna włócznia słońca z Finias, która żyje

<sup>68</sup> Mircea Eliade: op. cit. s. IV

<sup>69</sup> <http://w1.303.telia.com/~u30302947/bisley/slaine/slaineindex.htm> : "Five chieftains, who were at the same time brothers, landed in Ireland. They found it uninhabited and divided it in equal proportions amongst themselves. When these five brothers, namely Gann, Genann, Sengann, Rudridge and Sláine had divided the island, each had a little section meeting at a certain stone in Meath said to be the Navel of Ireland, as it were, placed right in the middle of the land. As time went on fortune varied and, as is her want, turned many things upside down in a short time, Sláine became the High King of the whole of Ireland. As a result Sláine is called the first King of Ireland."

pragnieniem rzezi, kamień przeznaczenia z Falias, który krzyczy, gdy prawowity król postawi na nim nogę oraz kocioł krwi z Murias, karmiący wszystkich i ożywiający umarłych. Ten, komu uda się złączyć siłę skarbów zostanie królem królów. Wiązały się z tym pewne trudności i niebezpieczeństwa. Po pierwsze Celtowie wysoko cenili sobie wolność i niezależność swoich plemion i nie byli zwolennikami centralizacji władzy w rękach jednego króla. Po drugie moc skarbów mogła przywrócić potęgę Camuna, Rogatego Boga z czasów, gdy kobiety rządziły światem. Temu sprzeciwiali się druidzi.

Idea czterech skarbów, którymi dysponowały cztery plemiona, mówi o konieczności współdziałania i o równości. Plemiona były niezależne, ale wspólnie tworzyły jedną całość, w której każde miało swoje zadania. Również wszyscy czterej królowie mieli takie samo prawo zostać najwyższym przywódcą lub obowiązek podporządkowania się mu. Aby złączyć skarby potrzebne są współpraca i partnerstwo między nimi, ale także świadomość swojego miejsca w grupie.

Skarbem Sessairów był kocioł krwi, zwany też kotłem obfitości. Jest to częsty motyw w mitologii celtyckiej. Symbolizuje, podobnie jak samonapełniający się róg obfitości w mitologii antycznej, płodność stale odradzającej się natury. Był on pierwowzorem chrześcijańskiej legendy o świętym Graalu. Podobne naczynie z wyobrażeniami zwierząt i postaci pochodzi z Gundestrup w Danii. Magiczny kocioł jest również bramą do zaświatów, siedziby bogini. Stąd jego właściwość ożywiania umarłych. Sláine wchodzi do niego, by spotkać się z Danu i prosić ją o radę. Na ścianach kotła krwi z Murias, podobnie jak kotła z Gundestrup, przedstawiony był Rogaty Bóg otoczony zwierzętami. To Carnun, wyznawany przez wrogów Sláina, Władców Drunów i ich przywódcę, Władcę Dziwów Slough Fega. W istocie Drunowie i Plemię Bogini Ziemi kiedyś, w czasach matriarchatu wyznawali jedną religię. Zatem podział między nimi był wtórny. Drunowie wypaczyli wiarę oddając się kultowi śmierci.

Sláine wkroczył do kotła sprzeciwiając się woli druida Cathbada. Nie starczało mu już przewodnictwo kapłana, pragnął sam zdobyć wiedzę. Kwestionuje wskazówki druida, obawiającego się złego wpływu Rogatego Boga, boga Drunów oraz powrotu władzy kobiet i ich rozpustnych obyczajów. Stawia również pytanie, czy nauczanie druidów jest zgodne z naturą Bogini Ziemi, czy oni także nie wypaczyli religii, polegając wyłącznie na modlitwach.

Zadaniem bohatera jest iść tam, gdzie inni by się nie odważyli. „Porzuca pewną sytuację, aby odszukać źródło życia”<sup>70</sup>. Zejście do zaświatów jest początkiem inicjacji. Schodzi on do bogini po naukę. Faktycznie wydobywa ją z własnej podświadomości. Na dnie kotła Sláine znalazł się na brzegu morza nieświadomości. Woda symbolizuje nieświadomość oraz utajoną w niej wiedzę i pamięć. Reprezentuje ona, podobnie jak ziemia, zasadę żeńską. Dlatego tutaj droga do żeńskiego bóstwa, uosabiającego tę wiedzę, wiedzie przez morze. Aby do niego dotrzeć, bohater musi rozprawić się z własnymi lękami.

Tak jak w *Thorgalu* metafora nieświadomości jest przedstawiona poprzez realną dla bohatera Niewidzialną Fortecę, tutaj Sláine dosłownie nurkuje „w głąb” swojej podświadomości. Jego lęki przedstawione są pod postacią potworów morskich. Ucieleśniają one strach przed powrotem do rządów kobiet. Sláine pokonuje je, gdyż jest gotowy odrzucić męską dominację. Jego największym potworem była pycha i ambicja zostania najwyższym królem. Ją również pokonał.

Woda w wielu ceremoniach kultowych przynosi symboliczną śmierć i odrodzenie<sup>71</sup>. Słoneczni królowie często umierali zanurzając się w wodzie, jak zachodzące słońce. W rytuałach oczyszczenia z wody rodzi się nowy człowiek. W chrześcijaństwie chrzest w wodzie wyobraża odnowienie duchowe. Sláine wychodzi z wód kotła obfitości z nową świadomością, oczyszczoną z lęków i z odkrytą nową wiedzą. Spotkał się z boginią i wie teraz więcej, niż jego druid. Obrazowo jest to przedstawione kadrowaniem Cathbada z góry, w przeciwieństwie do obrazków sprzed wstąpieniem do kotła, gdzie Sláine i druid są na jednym poziomie.

Morze oznacza też wody płodowe w łonie matki. Każde życie pochodzi z wody. Tu bohater cofa się do czasów jedności z matką. Wraca do bogini-matki Danu. W dochowanej do naszych czasów mitologii bogini ziemi Danu jest już tylko odległym wspomnieniem. Zastąpiona została przez męskich bogów<sup>72</sup>. Danu można utożsamiać z analizowaną przez Gravesa neolityczną Wielką Boginią<sup>73</sup>. Występuje ona w trzech postaciach: Blodeuwedd – zrodzona z kwiatów dziewczyna, Morrigan – dojrzała kobieta i Ceridwen – starucha, śmierć. Reprezentują one wszystkie atrybuty potrójnej bogini ziemi. Z niej rodzi się życie, ona karmi wszystkie stworzenia swoimi darami i wszystko powraca do niej w chwili śmierci. Danu jest boginią życia i śmierci, wzrostu i upadku.

<sup>70</sup> Bill Moyers, Joseph Campbell: *Potęga Mitu*. Kraków 1994. s. 196.

<sup>71</sup> por.: Władysław Kopaliński: *Słownik symboli*. Warszawa 1991. hasło „Woda”

<sup>72</sup> Jerzy Gąssowski: *Mitologia Celtów*. Warszawa 1987. s. 88

<sup>73</sup> por.: Robert Graves: *Biała bogini*. Warszawa 2000

Mówi Sláinowi: „Czasem jestem twoją matką i trzymam cię w objęciach. Bywam twoją siostrą i przyjaźnię się z tobą. A innym razem jestem twoją kochanką, która wbija ci nóż w plecy”<sup>74</sup>. Danu reprezentuje ciągłą przemianę świata, następstwo pór roku i przemijanie życia. Jej kult oznacza harmonię z przyrodą.

Ziemiakami małżonkami Danu byli słoneczni królowie, tacy jak Sláine. Słoneczni bogowie i bohaterowie są żądni podbojów i sławy. Budują na nich swój autorytet i dostojeństwo. Są przy tym bezmyślni i gwałtowni. Boją się zmiennej bogini i dlatego chcą nad nią panować. Taką postawę przyjęli też druidzi. Czczą kobiece bóstwo, ale próbują mu przewodzić poprzez męskich słonecznych bogów. Tymczasem niepoohamowany słoneczny bohater posiadający skarby ziemi, byłby tylko zagrożeniem dla niej. Pusta chęć dominacji nie przynosi konstruktywnego działania, gdyż jest zrodzona z lęku.

Sláine również bierze udział w „bezsensownej przemocy”<sup>75</sup>, jest dumny i pragnie zostać najwyższym władcą. Ale on pokonał swoje lęki. Wszedł do wody jako słoneczny bohater i został oczyszczony z jego przywar. Bogini nakazuje mu podążanie ścieżką Rogatego Boga. „Rogaty Bóg nie boi się okazywać słabości. Szuka raczej pokoju niż wojny... Współpracy, a nie walki... I gardzi potęgą”<sup>76</sup>. Tylko on, a nie pyszny i zuchwały słoneczny bóg może odpowiedzialnie posługiwać się skarbami Danu. Zdolny jest do współdziałania i rozumie swoją rolę. Dąży do zjednoczenia plemion nie dla własnej korzyści, ale dla dobra społeczności.

Rogaty bóg nie jest panem, władcą ziemi, uosobionej w bogini, lecz jej mężem i zna swoje miejsce u jej boku. Jego domeną jest natura i płodność. Nazywany bywa władcą zwierząt. Poświęconym był mu jeleń, stąd rogi na głowie boga. Późniejsze chrześcijaństwo nazwało go diabłem, ze względu na jego ciemny aspekt. Rogaty Bóg jest zarazem bogiem świata podziemnego i śmierci, czuwa nad powrotem żyjących na łono ziemi. Jest pogodzony z cyklicznością życia. Starożytni utożsamiali celtyckiego Carnuna z Plutonem<sup>77</sup>, bogiem podziemi i płodności. Atrybutem Plutona był róg obfitości, Carnuna – kocioł karmiący wszystkich potrzebujących. Stąd jego wyobrażenie na kotle z Gundestrup.

<sup>74</sup> *Sláine. Rogaty bóg. Część I.* op. cit.

<sup>75</sup> j. w.

<sup>76</sup> j. w.

<sup>77</sup> Joseph Campbell: *Transformations of Myth Through Time.* op. cit.

Wróg Sláina, Władca Dziwów Slough Feg jest starym Rogatym Bogiem. Podobnie jak Sláine miał rządzić tylko przez siedem lat, ale odwlekał chwilę swej śmierci przez dwadzieścia tysięcy lat. Naruszył tym samym równowagę, stracił i atrybut płodności. Teraz rządził tylko śmiercią, stał się tyranem, nie prawowitym władcą. Sprzeniewierzył się bogini i zaczął wyznawać mrocznego boga Cromm Cruaicha, Okrwawionego Czerwia. Jego odejście od Danu dodatkowo podkreślone jest tym, że Cromm, niewidzialny Robak Czasu, jest tu istotą z innego świata, z Cythrawl, celtyckiego piekła, które żywiło się energią życiową śmiertelników. W zamian za wydłużające życie jaja Robaka Czasu, Feg sprowadzał mu ludzkie ofiary. Prowadził kult śmierci jako zbawienia, kończącego niedole życia. Zapłacił za to obłędem i zgnilizną starczego ciała.

Postać Władcy Dziwów wzorowana jest na neolitycznym rysunku czarownika w skórze jelenia z jaskini Les Trois Frères w Pirenejach. Wiąże się to z pierwotną wiarą, że zwierzęta ofiarowują się człowiekowi podczas łowów, pod warunkiem odpowiedniego ich uczczenia. Czarownik, występując w roli władcy zwierząt, prosił ich duchy o ponowne oddanie swoich ciał na polowaniu. Feg to samo robił z ludźmi. Nakłaniał ich dusze do wyrzeczenia się życia na ołtarzu śmierci. Tylko ona miała stanowić wyzwolenie od cierpień doczesnych. Naganiał w ten sposób pożywienie do Cythrawl.

Mimo że dzięki temu Feg osiągnął długowieczność, nie mógł przywrócić swojej młodości. Wspomina czasy, gdy tańczył z wiedźmami dwadzieścia tysięcy lat temu<sup>78</sup>. Gdy narracja, wyrażona w komiksie krótkimi zdaniami wpisanymi w obrazek, dochodzi do momentu odejścia od kultu bogini, Feg traci równowagę, upada i łamie sobie lewy róg. Historia ta dzieje się na dwóch płaszczyznach czasowych: w czasie akcji komiksu i w retrospekcji do wydarzeń sprzed tysięcy lat. Łamanie rogu podczas upadku w tańcu jest obrazowym przedstawieniem opuszczenia bogini. Było ono zachwianiem równowagi i utratą jednego aspektu Rogatego Boga, płodności. Jest ono jednocześnie zapowiedzią ostatecznego upadku Slough Fega, tracącego stopniowo swoje moce.

Władca Dziwów jest przykładem nadużyć. Dawno przekroczył granicę swojego panowania jako Rogaty Bóg. Całkowicie przeszedł na ciemną stronę, oddając cześć istotom z Cythrawl, prowadząc Plemiona Władców Drunów na śmierć. Jego odejście

<sup>78</sup> plansza z: *Sláine. Rogaty Bóg. Część I*. Op. cit.

powinno być kwestią czasu, gdyby nie to, że jakoś zdołał go opanować. Stał się władcą jałowej krainy dusz. Jałowa ziemia to kolejny motyw wywodzący się z mitologii celtyckiej. Jest on obecny w legendzie o świętym Graalu w postaci Króla-Rybaka. Żeby mógł zapanować nowy ład, stary bóg musi odejść. Tak jak ziemia odradza się po zimie, tak nowy władca zajmuje miejsce starego. Ostatecznym zadaniem Sláina jest więc zabicie starego Rogatego Boga. Jest on uosobieniem stagnacji, bohater zaś zwiastunem i sprawcą zmian.

Zagrożony przez młodego Rogatego Boga Slough Feg początkowo zyskuje przewagę. Próbuje pozbyć się go przez kastrację, odebranie mu sił płodności, bez której ten nie mógłby dalej pełnić swojej funkcji. W walce to Sláine wymierza mu śmiertelny cios w krocze, kończący odgrywaną przez niego farsę życia. Slough Feg zostaje potępiony, gdy Krwawy Robak Cromm wsysa go do Cythrawl.

Sláine pomyślnie przechodzi etapy wtajemniczenia w drogę Rogatego Boga. Szybko uczy się, że tak naprawdę nie chodzi o zdobycie władzy i chwałę u przyszłych pokoleń. Dobry król ma się troszczyć o swój lud, nie o swoje imię, ma dać im radość i dostatek. On jako jedyny okazał się godny zostania królem królów. Jego imię w języku celtyckim oznacza zdrowie i pełnię, które były atrybutami królów Celtów. Sláine jest zatem archetypicznym królem, uosobieniem cech królewskich. Wobec tego jego historyczne istnienie jest drugorzędne, mimo że w kronikach występuje jako pierwszy król Irlandii. Jest wzorem króla, nie jednym z przypadkowych władców.

Jako Rogaty Bóg poznaje też aspekt śmierci, gdy ma rytualnie zabić swoją ukochaną Niamh. Nie może uchylić się od tego obowiązku, tylko dlatego, że coś go łączy z ofiarą. Życie i śmierć to nieuniknione etapy cyklu natury, na staży którego stoi Rogaty Bóg. Nie zabił Niamh tylko dlatego, że pojawiła się inna osoba, która powinna być zglądzona. Była to jednak kapłanka Slough Fega, Medb. Pozwolił jej odejść, gdyż taka jest rola Rogatego Boga. On wie, że musi istnieć też ciemna strona bogini.

Danu wystawia Sláina na jeszcze jedną próbę, sprawdzenie jego lojalności. Pomimo wcześniejszych zapewnień, że ocali jego lud, zatapia Krainę Młodości. Być może bogini chciała zacząć wszystko od nowa, gdyż wielkie miasta, budowane przez Celtów były obce naturze i ludzie w nich zapominali o Danu. Potop oznacza oczyszczenie, po którym ma się narodzić nowy, lepszy naród. Sláine nie daje się zwieść druidowi, który mówi mu, że popełnił błąd słuchając bogini. Jeszcze raz sam zwraca się do niej o pomoc. Używa zaklęcia miłosnego, czyli swoich mocy płodności.

Ukazuje się jej nie jako pełen pretensji słoneczny bohater, lecz znający swoje miejsce małżonek. W ten sposób uzyskał jej przychyłność i Plemiona Bogini Ziemi szczęśliwie dotarły do brzegów Irlandii, ich nowej ojczyzny.

Saga kończy się sceną rytualnej śmierci króla Ganna. Jest ona zapowiedzią śmierci Sláina. Symbolizuje zakończenie ziemskiej misji słonecznego króla, męża bogini ziemi. Następuje ona przy pełnej akceptacji swojej roli. Jak wynika z kroniki karła Ukko, Sláine dobrze zrozumiał swoje zadania. Jego rządy były czasem pokoju i harmonii. Nie zostały one tutaj uwzględnione, gdyż komiks opisuje walkę, nie pokój.

Historia Sláina Mac Roth to w zewnętrznej, kronikarskiej warstwie opis krwawych wojen, które doprowadziły do zasiedlenia Irlandii. Taką wersję prezentuje Ukko, dla którego ścieżka Rogatego Boga była tylko pozą, uzasadniającą zgromadzenie skarbów i zdobycie władzy. Dla niego Sláine to tylko szalony rzeźnik, któremu „najlepiej wychodziło rozwalanie łbów”<sup>79</sup> obosiecznym toporem, zwanym Pożeraczem Mózgów. Według klasyfikacji Eco<sup>80</sup> Ukko jest odbiorcą nastawionym na akcję. Nie przejmuje go ostateczny sens opowieści. Cieszą go wyłącznie „krwawe jatki”, czyli sceny batalistyczne.

Jednak w głębszej warstwie historii ta odkrywa mityczną podstawę. Mówi o tym kapłanka Nest. Jej rozmowy z Ukko na temat tekstu dołączono do kroniki. Autorzy dążą do wykazania matriarchalnych źródeł mitu. Ukazano społeczność w momencie przejściowym między kultem bogini-matki a dominacją bóstw męskich. Sláine próbuje przywrócić feministyczną religię. Jest rozdarty pomiędzy starą a nową społecznością.

Bohater z jednej strony zostaje więc słonecznym królem, z drugiej działa w imieniu Bogini Ziemi. Jest przez to pełen paradoksów. Jako słoneczny bohater bierze udział w wojnach i przemocy. Jego cele są jednak pokojowe. To dostatek, współpraca i harmonia z naturą. Jest on mediatorem między pierwiastkiem męskim i żeńskim. Pierwszy oznacza siłę, drugi opiekuńczość. Sláine jest zarówno dobrym wojownikiem, jak i królem.

Przemiana bohatera ze słonecznego króla w Rogatego Boga jest drogą mediacji. W sytuacji wyjściowej prezentuje on jeden tylko aspekt, nieopanowanej siły prowadzącej do przemocy. Zejście do kotła obfitości, do własnej podświadomości

<sup>79</sup> *Sláine. Rogaty bóg. Część III*. Egmont Polska 2000

<sup>80</sup> por.: Rozdział 2

odkrywa przed nim wiedzę o podwójnej naturze człowieka. Jego zadaniem, jako Rogatego Boga jest połączenie ich. Ma okiełznać swoją siłę fizyczną i gwałtowny charakter i zaprząć je do działania w dobrych intencjach. Bohaterowi oczywiście to się udaje. Ale nie tylko on może tego dokonać. Wiedza, którą posiadał Sláine jest dostępna wszystkim, ukryta w nieświadomości. Każdy może więc zostać bohaterem.

Strażniczka Kluczy mówi Thorgalowi, że są dwie drogi, jedna do chwały, druga do poświęceń. Sláine, tak samo jak Thorgal, wybiera drogę poświęceń, ponieważ takie są nauki Rogatego Boga. Prawdziwy bohater nie szuka sławy, ani nie zabija bez powodu. Istotą bohaterstwa jest poświęcenie w spełnianiu misji. Bohater to osoba, która odznacza się męstwem, niezwykłymi czynami i ofiarnością dla innych. Najwyższym poświęceniem jest śmierć. Sláine przyjmuje swoją funkcję zgadzając się na ten los. Nie zostaje królem dla własnego szczęścia, lecz swojego plemienia. Natomiast Slough Fega jest fałszywym bohaterem, starym Rogatym Bogiem, tyranem. Jego postawa przeczy jakiemukolwiek poświęceniu. Pod pozorem misji zbawienia wykorzystuje swoją pozycję.

Superbohaterowie komiksowi są postaciami wzorcowymi, ucieleśnionymi archetypami. Ich przygody pokazują drogę do bohaterstwa i trudny proces dojrzewania do tej roli. Postacie przeciwników pokazują zazwyczaj zwyrodnienie ideałów bohaterskich. Są to istoty niepełne, nie panujące nad swoimi popędami, czyli niedojrzałe. *Sláine. Rogaty Bóg* przedstawia pomyślną przemianę bohatera. Sláinowi pisana jest pełnia, gdyż takie jest znaczenie jego imienia.

Bohater przynosi zmianę i odrodzenie. Zabija starego władcę i ustanawia nowy porządek. Jest to mit założycielski nowego państwa. Kraina Młodości zostaje zalana. Potop oznacza tutaj odnowę, oczyszczenie. Sláine najpierw musiał sam przez nie przejść wstępując do kotła krwi. Teraz prowadzi Plemiona Bogini Ziemi na nowy ląd, gdzie zakładają nowe królestwo sprawiedliwości i harmonii.

## ROZDZIAŁ 6

### POGRZEB PRZYJACIELA

Taki tytuł nosi opowieść o śmierci Supermana<sup>81</sup>. Oddał życie w obronie mieszkańców Metropolis. Te słowa oddają stosunek mieszkańców komiksowego miasta i czytelników do superbohatera. Jest on dla nich kimś bardzo bliskim, obrońcą i przyjacielem, na którego zawsze mogą liczyć.

Superman, jak wskazuje jego imię, jest lepszy od przeciętnego człowieka. Eliade pisze, że ta postać ujawnia utajone pragnienia współczesnego człowieka, który postrzegając siebie jako istotę upadłą i ograniczoną, marzy o tym, by samemu stać się postacią wyjątkową, herosem<sup>82</sup>. Superbohater pełni więc funkcję konsolacyjną. Jest marzeniem czytelników o świecie wartości moralnych i sprawiedliwości. Wyraża tęsknotę za harmonią i ładem w społeczeństwie. Ukazuje osobowość pełną, dojrzałą psychicznie.

Materiał komiksu jest połączenie obrazu i słowa, podobnie jak w filmie. Jednak film jest ograniczony naśladowaniem rzeczywistości. Komiks może swobodnie kreować obraz. Umowność rysunku przenosi się na umowność świata przedstawionego. W efekcie powstają historie o charakterze onirycznym. Campbell mówi, że „mit jest publicznym snem, a sen – prywatnym mitem”<sup>83</sup>. Jeżeli więc komiks odzwierciedla marzenia, to pełni on funkcję mitu publicznego.

Mit jest historią uniwersalną, która nie zmienia znaczenia, mimo różnych jej realizacji. Kostium superbohatera jest jedną z nich. Struktura mitu pozostaje ta sama. W komiksach, których akcja skoncentrowana jest na postaci bohatera, fundamentalnym wątkiem jest jego przemiana. Oto schemat takiej opowieści:

- KRYZYS – sytuacja kryzysowa w świecie przedstawionym, kryzys osobowości i wiedzy, tragedia rodzinna
- MOMENT PRZEJŚCIA – zejście do podziemi, symboliczna śmierć, zejście do nieświadomości
- POUCZENIE – o swojej naturze, o naturze świata, o swojej misji

<sup>81</sup> *Superman. Pogrzeb przyjaciela część 1-3* TM-Semic #9-11/95

<sup>82</sup> Mircea Eliade: *Aspekty mitu*. Warszawa 1998. s. 182

<sup>83</sup> Bill Moyers, Joseph Campbell: op. cit. s. 75

- ODRODZENIE – w nowej postaci, z nowym imieniem, wzmocniony psychicznie, świadomy swojej roli
- PRÓBY – przygody bohatera, wytrwanie przy swoich zadaniach
- ŚMIERĆ – ostateczne poświęcenie

Odpowiada to scenariuszowi rytuałów inicjacji. Bohater dochodzi do etapu, w którym musi opuścić swoją dotychczasową sytuację. Wyrusza w nieznane sobie rejony i powraca z pouczeniem, jako nowa, odrodzona postać. Próby są sprawdzianem jego kwalifikacji, oddania sprawie.

Mityczni herosi często nie żenią się. Poświęcają się wyższym celom, nie jednostkowym, jakie symbolizuje rodzina. Superman przez wiele pozostawał kawalerem, mimo miłości do Lois Lane. Batman i Catwoman przestają działać społecznie po ślubie. Niestety, źle to wpłynęło na ich związek i w dalszych odcinkach znów występują samotnie. Scenarzyści szybko wycofali się z tego pomysłu, gdyż kończył akcję komiksu. Bruce Wayne jest bawidamkiem, ale raczej broni się w ten sposób przed zaangażowaniem. Na samotność skazani są też X-man. Czasem rodzi się uczucie między członkami zespołu. Na ogół jest ono jednak przyczyną cierpienia. Niewątpliwie bohaterowi łatwiej jest działać w pojedynkę i nie mieć zobowiązań w domu. Ale musi to być przyczyną jego rozterek, aby pokazać stopień poświęcenia się misji.

Są jednak bohaterowie, którzy uczą się łączenia tych dwu aspektów. Dla Thorgala rodzina jest priorytetem. Stopniowo dojrzeva on do swojej funkcji. Sláine na początku przygody *Rogatego Boga* spotyka Niamh, która odrzuca go. Według niej jest on przestępcą, gdyż jego działania nie są jeszcze ukierunkowane. Wraca do Sláina, gdy ten zostaje Rogatym Bogiem. Miłość i rodzina są w obu przykładach dopełnieniem życia bohatera, nagrodą za dobre czyny lub szlachetność.

Śmierć jest całkowitym, ostatecznym poświęceniem. Słoneczny król był zabijany po siedmiu latach rządów w ofierze. Superman umiera w akcji. Szninkiel<sup>84</sup> jest rozstrzelany podczas publicznej egzekucji. Ta śmierć przynosi odrodzenie świata. Bohater musi odejść wtedy, gdy jest najbardziej potrzebny. Batman został ciężko

---

<sup>84</sup> *Szninkie*. Grzegorz Rosiński, Jean Van Hamme. Orbita 1988

ranny, kiedy Gotham City zagrażał najgroźniejszy przeciwnik, Bane. W przeciwnym wypadku bohater zostaje starym Rogatym Bogiem, bezsilnym, jałowym i fałszywym.

O tym mówi *Powrót Mrocznego Rycerza* Franka Millera<sup>85</sup>. Bohater nie chce rezygnować ze swej działalności mimo wieku i braku sił. Trzyma się pozycji superbohatera, odsłaniając nie całkiem dobre intencje. Kieruje nim chęć dominacji i mściwość. Ideały ładu i sprawiedliwości są tylko wypaczonym wspomnieniem i przykrywką dla nowych akcji.

Superbohater odradza się. Batman wstaje z wózka inwalidzkiego, Superman dostaje nowe ciało, Marvel Girl z X-man inkarnuje się jako Phoenix, później Jean Grey. Bohater nie odchodzi na zawsze, ponieważ legendy są wieczne. Pokazuje to także przywiązanie odbiorców do swoich bohaterów. Wciąż chcą czytać opowieści o nich, gdyż daje im to poczucie bezpieczeństwa i pocieszenie.

Bohater jest postacią wzorcową, godną naśladowania. Jego przemiany stanowią wskazówki dla czytelników i są podstawą identyfikacji. Prowadzą one od zwykłego człowieka do herosa. Supermoce są projekcją możliwości jednostki. Pokazują, że każdy jest wyjątkowy, ma w sobie jakiś skarb, siłę. Każdy może osiągnąć oświecenie w samopoznaniu, bo wszyscy posiadają wiedzę i zdolności, które stworzyły bohaterów.

Ale superbohaterowie wychodzą ponad przeciętność i dlatego imponują. Pozostają jednocześnie w stałym związku z otoczeniem, miastem, rodziną, narodem. Są dla nich wsparciem i ostoją. Są najlepszymi przyjaciółmi, gotowymi do najwyższych poświęceń.

---

<sup>85</sup> *Batman. The Dark Knight Returns*. Frank Miller. DC Comics 1996

## BIBLIOGRAFIA

- Becker Stephen: *Comic Art. In America*. New York 1960
- Campbell Joseph: *Bohater o tysiącu twarzy*. Poznań 1997
- Campbell Joseph: *Transformations of Myth Through Time*. New York 1990
- Eco Umberto: *Superman w literaturze masowej*. Warszawa 1996
- Eliade Mircea: *Aspekty mitu*. Warszawa 1998
- Eliade Mircea: *Inicjacje, obrzędy, stowarzyszenia tajemne*. Kraków 1997
- Eliade Mircea: *Traktat o historii religii*. Łódź 1993
- Gąsowski Jerzy: *Mitologia Celtów*. Warszawa 1987
- Graves Robert: *Biała bogini*. Warszawa 2000
- Heaney Marie: *Over Nine Waves. Book of Irish Legends*. London 1994
- Jung Carl Gustav: *Archetypy i symbole. Pisma wybrane*. Warszawa 1993
- Jung Carl Gustav: *Symbole przemiany*. Warszawa 1998
- Kopaliński Władysław: *Słownik symboli*. Warszawa 1991
- Lévi-Strauss Claude: *Antropologia strukturalna*. Warszawa 2000
- Lotman Jurij, Uspienski Borys: *Mif – imia – kultura*. [w:] „Trudy po znakovym sistemam” VI. Tartu 1973
- Lotman Jurij, Minc Zara: *Litteratura i mitologia* [w:] „Pamiętnik Literacki” 1/1991
- Mielecinski Eleazar: *Poetyka mit*. Warszawa 1981

Moyers Bill, Campbell Joseph: *Potęga mitu*. Kraków 1994

Rovin Jeff: *The Encyclopedia of Superheroes*. New York 1985

Szyłak Jerzy: *Komiks*. Kraków 2000

Szyłak Jerzy: *Komiks. Świat przerysowany*. Gdańsk 1998

Szyłak Jerzy: *Komiks w kulturze ikonicznej XX wieku*. Gdańsk 1999

Toeplitz Krzysztof Teodor: *Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku*.  
Warszawa 1985

Wais Jadwiga: *Gilgamesz i psyche. Z antropologii przemiany duchowej*. Warszawa  
2001

*Wiedza o kulturze. Część IV Audiowizualność w kulturze. Zagadnienia i wybór tekstów*.  
opr.: Bocheńska Jadwiga, Kisielewska Alicja, Pęczak Mirosław. Warszawa 1998

## **BIBLIOGRAFIA KOMIKSÓW**

*Batman* TM-Semic 1990-1997

*Śląnie. Rogaty Bóg*. cz. 1-3 Egmont Polska 2000

*Superman* TM-Semic 1990-1997

*Szninkiel*. Orbita 1988

*Thorgal*. cz. 1-16 Orbita 1989-1991

*Thorgal* cz. 17 Korona 1991

*Thorgal*. cz. 18-25 Egmont Polska 1994-2001

*X-man* TM-Semic 1992-1997

## **STRONY INTERNETOWE**

<http://www.batman.com>

<http://www.dccomics.com>

<http://www.egmont.pl>

<http://www.fortunecity.com/tatooine/slaine>

<http://www.serwis-komiksowy.pl>

<http://www2.warnerbros.com>

<http://w1.303.telia.com/~u30302947/bisley/slaine/slaineindex.htm>