

Komiks jako profanowanie mitu

ABSTRACT. Szyłak Jerzy, *Komiks jako profanowanie mitu* [Comic books as the profanation of a myth]. "Images" vol. XXXV, no. 44. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 11–21. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.35.44.1>.

Traditionally, literary works are considered to be displaced myths. Comic book researchers would like to treat the objects of their analysis in the same way. Comics, however, are counted as mass culture, and are therefore treated differently. A work of art can open a human being to the transcendent. On the other hand, a comic imposes a kind of distance on the reader and is rather a story about how someone experiences the sacred, a voice in the discussion about the nature of religious experiences. Comics' specificity, on the other hand, is conducive to creating stories which are mocking and critical of other types of messages. This does not mean, however, that there are no comic artists who try to offer the reader the possibility of contact with the transcendent.

KEYWORDS: comics, displaced myths, religion

Kiedy pada hasło „komiks i religie”, wielu badaczy niemal odruchowo zaczyna dokonywać przeglądu komiksów, w których mowa o sacrum (Bogu lub bogach, wyznaniach religijnych, osobach duchownych, aniołach, Piekło, innych istotach nadprzyrodzonych oraz wierze i niewierze). Przy rozważaniach tego typu za punkt wyjścia można przyjąć stwierdzenie Milana Kundery, iż literatura zajmuje się psychologicznym i historycznym roztrząsaniem mitów, czyli ich profanowaniem[1]. Konstatacja ta pozwala zadać pytanie, w jaki sposób podobny proces zachodzi w komiksach. W tym miejscu można przywołać mnóstwo różnych opowieści rysunkowych, takich jak: *Kaznodzieja* Gartha Ennisa i Steve'a Dillona, *Sandman* Neila Gaimana i całej rzeszy rysowników, *Bóg we własnej osobie* Marca-Antoine'a Mathieu, *Odrodzenie* Tima Seeleya i Mike'a Nortona, *Animal Man* – nie tylko ze scenariuszami Granta Morrisona, lecz także i te, w których Jamie Delano jako scenarzysta kazał bohaterowi zakładać religijną sektę, a także *Incala* Alexandro Jodorowsky'ego i Moebiusa oraz *Boże dzieło* Marka Millara, chociaż to ostatnie dzieło jest strasznie niemądre. Chcąc spojrzeć na nazwane zjawisko z innej perspektywy, można też sięgnąć do takich książek dla dzieci, jak *Biblia. Wielkie opowieści Starego Testamentu* Frederica Boyera i Serge'a Blocha oraz *Minibiblia w obrazkach* Soledad Bravi. Oparta na takich podstawach refleksja musi obracać się wokół zaproponowanej przez Northrope'a Frye'a koncepcji fikcji jako przemieszczenia mitu[2] oraz koncepcji mitów zdegradowanych, wyłożonej w pismach Mircei Eliadego[3].

[1] M. Kundera, *Zdradzone testamenty. Esej*, przeł. M. Bieńczyk, Warszawa 1996, s. 13–14.

[2] N. Frye, *Mit: fikcja i przemieszczenie*, przeł. E. Muskat-Tabakowska, „Pamiętnik Literacki” 1969, z. 2.

[3] M. Eliade, *Traktat o historii religii*, przeł. J. Wierusz-Kowalski, Łódź 1993, s. 414.

Wszyscy trzej autorzy (Kundera, Frye i Eliade) opierają swoje rozważania na rozpoznaniu, iż na początku był mit, który wierzącemu zapewniał bezpośredni kontakt z sacrum i który uległ przemieszczeniu/degradacji, przekształcając się w fikcję. Dzieło fikcyjne nie zapewnia już bezpośredniego kontaktu z sacrum, ale daje do niego dostęp poprzez symbole, którymi się posługuje. Istotne jest – choć w pierwszym momencie można sobie tego nie uświadomić – że owo „dzieło fikcyjne” jest we wszystkich wskazanych koncepcjach dziełem literackim. Warto sobie uświadomić także i to, że analizowanie i pokazywanie profanowanych (w sensie, jaki temu słowu nadaje Kundera) i przemieszczonych mitów, jest za każdym razem projektem dowartościowania komiksu przez postawienie znaku równości pomiędzy nim i literaturą, o której pisał Kundera (Tomasz Mann, Salman Rushdie), o udowodnienie, że komiks jest zjawiskiem (para)literackim i w horyzoncie literatury się rozwija. Problem w tym jednak, że komiks takim zjawiskiem nie jest. Jego ulokowanie w ramach kultury popularnej sprawia, że jest on odbierany jako dzieło kultury popularnej oraz tworzony jako takie.

O tym, że czytanie utworów należących do kultury popularnej odbywa się wedle innych reguł, pisał John Fiske, który wskazywał na to, iż odbiorca masowy bawi się tekstem i jest do takiej zabawy zachęcany, że w gruncie rzeczy tworzy on własny tekst, wybierając z tego, z którym obcuje, jedynie to, co mu odpowiada[4]. Obiegowa i chętnie przy różnych okazjach powtarzana teza, że Rosjanie czytają *Zbrodnię i karę* jak kryminał, z całą pewnością nie jest prawdziwa, jeśli chodzi o Rosjan, znakomicie jednak ilustruje mechanizm obcowania z utworem powstałym (lub tylko rozpowszechnianym) w ramach kultury masowej. Inaczej mówiąc, gdyby Dostojewski narysował komiks *Zbrodnia i kara*, niewątpliwie zostałby on przeczytany jak kryminał.

W wydanym w 1994 r. zbiorze *Mitologie popularne* Wiesław Szpilka opublikował tekst będący obroną kultury popularnej jako miejsca, w którym przechowywane jest sacrum. Pisał on, że

Kultura masowa gromiona jest za stereotypowość, banalność, infantyлизм. Taka rzeczywiście jest. Brak w niej wyrafinowania i nowych myśli. Oferuje do znudzenia wciąż to samo odkrycie – moc, nadzwyczajność, sacrum istnieje. [...] Jej ułomność, niereligijność bierze się z niemożności powiadomiania, objaśnienia objawienia. Mimo wszystkich braków naiwne i proste JEST budzi zdumienie. Skłania przeciw do poważnych pytań, żąda nowych spojrzeń[5].

Wydaje się, że Szpilka szedł tropem rozpoznań Eliadego, który twierdził, iż „Nieustająca desakralizacja człowieka współczesnego wypaczyła treść jego życia duchowego, nie niszcząc jednak wzorców jego wyobraźni: w strefach wymykających się kontroli trwa i żyje cała

[4] J. Fiske, *Zrozumieć kulturę popularną*, przeł. K. Sawicka, Kraków 2010.

[5] W. Szpilka, *Raj nieutracony?*, [w:] *Mitologie popularne. Szkice z antropologii współczesności*, red. D. Czaja, Kraków 1994, s. 140.

zdegradowana mitologia”[6]. Warto jednak pamiętać, że autor *Sacrum a profanum* z dużym dystansem odnosił się do mitów przechowywanych w utworach kultury masowej. Pisał on, iż

[...] nawet jawnie areligijny człowiek przechowuje na dnie swojej istoty postawę zorientowaną religijnie. Jednak „prywatne mitologie” współczesnego człowieka – jego sny i marzenia – nie osiągają już ontologicznej rangi mitów właśnie dlatego, że nie przeżywa ich *cały człowiek* i z tej racji nie przeobrażają one prywatnej sytuacji w egzemplaryczną[7].

W tym miejscu należałoby przywołać rozpoznanie Paula Ricoeura, który stwierdził, iż symbol umożliwia człowiekowi religijnemu dostęp do sfery uniwersalnej i zapewnia zrozumienie sensu świata, metafora natomiast służy jedynie orzekaniu o czymś, jest figurą dyskursu i takiego dostępu nie zapewnia[8]. Podobnie uważał Eliade, który napisał, że „Symbole budzą jednostkowe przeżywanie i przemieniają je w akt duchowy, w metafizyczne ujmowanie świata”[9].

Próbując odpowiedzieć na pytanie, czym jest metafizyczne ujmowanie świata, powinniśmy odwołać się do Rudolfa Otto. W ujęciu tego badacza podstawą sacrum jest *mysterium tremendum* doświadczenie numinotyczne, budzące grozę objawienie istnienia czegoś poza fizyką[10]. W ujęciu Michała Klingera sztuka prawdziwie religijna polega na doprowadzeniu człowieka do wrót, na otwarciu na kontakt z transcendencją, która jedynie „prześwieca” przez materię utworu. We wstępie do rozprawy *Strażnik wrót* pisał on:

Kultura i religia dzieją się zawsze na pewnej granicy. Inspiracja Objawieniem zawsze przechodzi przez jakąś granicę. „Przejście”, „wrota”, „brama” – to metafory miejsc kanonicznych dla wszelkich wydarzeń religijnych i kulturowych. [...] *Sacrum* wyraża się w kulturze, oczywiście jeśli rozumiemy ją tak szeroko, iż obejmuje wszystkie zjawiska religijne. „Zjawiska” oznaczają tu relację podmiotu indywidualnego lub zbiorowego do *sacrum*. „Wrażenia” stają się semiotycznymi „tekstami”, stanowiącymi wszelkie formy działań ludzkich. Natomiast *sacrum* samo, jako przedmiot a czasem cel tej relacji, wydaje się wymykać odnośnym „tekstem”, jako ich inspiracja zza pewnej granicy. One wskazują na *sacrum* jako na swą przyczynę, ale go nie obejmują. *Sacrum* prześwieca wtedy przez tekst jako semiotyczna pra-treść[11].

Klinger w swojej rozprawie proponuje przemieszczenie na obszar kontaktu ze sztuką pewnych elementów doświadczenia opisywanego przez teologów prawosławia – takiego kontaktu z ikoną, w wyniku którego widzimy „poprzez nią” świętą postać na niej ukazaną. Paweł Florenski relacjonował takie właśnie doświadczenie, kiedy pisał

[6] M. Eliade, *Symbolizm a psychoanaliza*, [w:] idem, *Sacrum – mit – historia. Wybór esejów*, przeł. A. Tatar-kiewicz, Warszawa 1993, s. 31.

[7] Idem, *Sacrum a profanum*, przeł. B. Baran, Warszawa 2008, s. 229.

[8] P. Ricoeur, *Język, tekst, interpretacja. Wybór pism*, przeł. P. Graff, K. Rosner, Warszawa 1989, s. 133–135.

[9] M. Eliade, *Sacrum a profanum...*, s. 230.

[10] R. Otto, *Świętość. Elementy irracjonalne w pojęciu bóstwa i ich stosunek do elementów racjonalnych*, przeł. B. Kupis, Warszawa 1999.

[11] M. Klinger, *Strażnik wrót. Próby z hermeneutyki teologicznej*, Kraków 2019, s. 11–12.

Patrzę na ikonę i mówię do siebie: „Oto – Ona sama”. Nie jej wyobrażenie, lecz Ona Sama, dzięki sztuce ikony kontemplowana. Jak przez okno widzę Matkę Bożą, Samą Matkę Bożą i do Niej Samej zanoszę modły, twarzą w twarz, a nie do jej wyobrażenia. [...] Okno jest oknem – a deska ikony – pokrytą pokostem kolorową deską. A za oknem ukazuje się Sama Matka Boża – widzenie Niepokalanej[12].

Zdaniem autora *Strażnika wrót* również dzieło artystyczne może wywołać w nas przeżycie numinotyczne lub do niego zbliżone. W moim przekonaniu przeżycie takie w wypadku komiksu jest bardzo utrudnione, a może nawet niemożliwe. I dzieje się tak z kilku powodów.

Podstawowy kłopot polega na tym, że komiks wpisany w ramy kultury popularnej jest traktowany jak lektura zabawowa, oparta na dystansie, rozproszeniu i swobodnym używaniu utworu do własnych celów. To, że komiksem się bawimy, oznacza, iż nie traktujemy go poważnie i w efekcie nie zobaczylibyśmy, że coś tam prześwieca, nawet gdyby przeświecało.

Funkcjonowanie w komiksie obrazów związanych z sacrum przypomina pod pewnymi względami sposób wykorzystania postaci Śmierci w *Siódmej pieczęci* Ingmara Bergmana. Komentując swój film, szwedzki reżyser powiedział, że od dziecka chorobliwie bał się śmierci i aby ów lęk przełamać, ukazał „[...] Śmierć jako białego kłowna, postać konwersującą, grającą w szachy i właściwie pozbawioną tajemnic”[13]. W filmie Bergmana postać Śmierci nie jest symbolem, ale alegorią, czyli przenośnią, figurą, która służy orzekaniu. Z wieloma komiksowymi postaciami jest podobnie. Superbohaterowie są personifikacjami idei, a ich kreatorzy wyposażają swoich herosów w quasi-mitologiczne cechy za pomocą odwołania, aluzji lub cytatu. Można tu przywołać postać Thora, przejętego bezpośrednio z mitologii nordyckiej i włączonego do współczesnego zespołu superbohaterów o nazwie Avengers. Można też wskazać na to, iż Superman, który jako niemowlę został włożony do rakiety i wysłany na Ziemię, bardzo przypomina Mojżesza w trzinowej łódce. Wspomnieć też można o biegającym z zawrotną prędkością Flashu, który pierwotnie został obdarowany akcesoriami oryginalnie należącymi do greckiego boga Hermesa (kapelusz ze skrzydełkami i podobne skrzydełka u nóg).

Komentując dokonywane w obrębie opowieści superbohater-skich zabiegi, Paweł Gąsowski napisał, że

Komiks obficie czerpie z bogactwa mitycznego dziedzictwa i przekształca je zgodnie z wymogami współczesności i swoją własną specyfiką; sięga po charakterystyczny anturaż, schematy fabularne, skomplikowane sieci zależności i sposoby oddziaływania na swojego odbiorcę. Zapóżyczenia tego typu niekiedy bywają zamierzone i poprzedzone licznymi lekturami mitoznawczymi, innym razem zaś przebiegają w sposób nieuświadomiony, wpływają nie tyle z inspiracji systemem tradycyjnym, co właściwych ludziom form myślenia mitycznego lub utrwalonych w kulturze tropów[14].

[12] P. Florenski, *Ikonostas i inne szkice*, przeł. Z. Podgórzec, Warszawa 1984, s. 125.

[13] T. Szczepański, *Zwierciadło Bergmana*, Gdańsk 1999, s. 186.

[14] P. Gąsowski, *Komiks i mīt*, Poznań 2021, s. 67.

Nieco wcześniej cytowany autor napisał także, iż

Komiks (czy też szerzej – cała sfera uwikłanej w mit twórczości artystycznej) raczej opowiada o *sacrum*, niż pozwala na jego przeżycie, w miejsce metafizyki wprowadza ujęcia psychologiczne, socjologiczne bądź kulturowe, a przedstawiane przezeń opowieści nie pozwalają na głębokie i pozaracjonalne poznawanie świata^[15].

Przekaz komiksowy oparty jest na prostych rysunkach, zestawionych obok siebie i wymagających od odbiorcy, by oglądał je jak kolejne odsłony tego samego zdarzenia: następowanie kolejnych przedstawień wizualnych w przestrzeni służy do wyznaczenia upływu czasu. Odbiorca musi się mocno zaangażować we właściwe odczytanie tego, co widzi na obrazku: dodaje do niego emocje, które powinny odczuwać pokazane tam postacie, domyśla się zmian wyrazów ich twarzy i wykonywanych przez nie ruchów. Przenosząc wzrok z obrazka na obrazek, szacuje upływ czasu, jaki nastąpił między kadrami, ten zaś „płynie” z prędkością uzależnioną wyłącznie od pomysłu twórcy rysunkowej opowieści. W jednych komiksach możemy na kolejnych rysunkach zobaczyć poszczególne fazy wykonywania jakiejś czynności, pokazane w sposób zbliżony do rysunkowych instrukcji montażu lub użytkowania najrozmaitszych sprzętów i urządzeń. W innych komiksach będziemy natomiast mieć do czynienia z poważnymi czasowymi elipsami, takimi jak przejście od momentu położenia pierwszej cegły do prezentacji widoku gotowego domu.

Komiks dostarcza odbiorcy bardzo niewielu danych i ten musi uzupełnić to, czego brakuje, i zaangażować się w to, co ogląda. Przekaz tego typu Marshall McLuhan nazwał „zimnym medium”. Pisał on, że

Strukturalne właściwości druku i drzeworytu, zauważalne też w wypadku komiksów, wymuszają zaangażowanie i nastawienie w stylu „zrób to sam”, które owładnęło rozmaitymi współczesnymi sposobami odbioru środków masowego przekazu. Przez druk wiedzie droga do zrozumienia komiksu, a przez komiks do zrozumienia obrazu telewizyjnego^[16].

Odbiór zimnego medium McLuhan wiąże z krytycyzmem, ironią, dystansem i humorem, ponieważ zaangażowanie w dopełnienie dzieła treściami, których w nim brakuje, uznaje za przeciwstawne wobec emocjonalnego przeżywania treści jakiegoś dzieła, opartego na utożsamieniu się z bohaterami i przypisywaniu im własnych uczuć i cech. W zakończeniu rozdziału o gorących i zimnych środkach przekazu napisał on, że „[...] podgrzanie jednego zmysłu prowadzi zwykle do hipnozy, a ochłodzenie wszystkich zmysłów do halucynacji”^[17]. Stwierdzenie to należy rozumieć w kontekście sytuacji komunikacyjnej: „hipnoza” oznacza tu sytuację, w której odbiorca akceptuje bez zastrzeżeń to, co przekazuje mu nadawca, i bezgranicznie wierzy w komunikowane treści; z „halucynacją” mamy do czynienia wówczas, gdy

[15] Ibidem, s. 66.

[17] Ibidem, s. 67.

[16] M. McLuhan, *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*, przeł. N. Szczucka, Warszawa 2004, s. 225.

komunikat prowokuje odbiorcę do wypełniania go własnymi treściami, reinterpretowania, traktowania jako punkt wyjścia do snucia własnych narracji. Porównując konstatację McLuhana z uwagą Ricoeura o metaforze i symbolu, moglibyśmy zauważyć, że w stanie „hipnozy” odbiorca ma dostęp do symbolu (czyli do całej strefy uniwersalnej), a w stanie „halucynacji” jedynie posługuje się metaforami.

W ujęciu McLuhana nadawca tworzy komunikat o określonych cechach (gorący albo zimny), a odbiorca reaguje nań w określony sposób. Rozpoznanie to warto dopełnić uwagą, iż cechy komunikatu mają wpływ również na to, co czyni z nim nadawca, zwłaszcza ten mający świadomość właściwości medium, którym się posługuje. Dobrym przykładem może tu być autobiograficzny komiks Justina Greena *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary* [*Binky Brown spotyka Najświętszą Marię Pannę*] z 1972 r. Jest to utwór o charakterze konfesyjnym. Green opowiada w nim o własnej nerwicy. Bohater komiksu ma nieczyste myśli na temat Matki Boskiej i jej dziewictwa i walczy z nimi, to jednak prowadzi do pogłębienia się jego obsesji. Choć Green opowiada o czymś, co go naprawdę spotkało, robi wszystko, by karykaturalnie przerysować przedstawiane zdarzenia i uczynić z nich groteskę. Niewątpliwie najwyrazistsze są obrazy pokazujące, jak penis Binky’ego zaczyna wysyłać promienie, które mogą skalać Najświętszą Marię Pannę, i scena, w której w penisy wysyłające promienie zamieniają się jego stopy i palce u rąk. Cały komiks jest jednak przesycony szyderstwem i ironią.

Specyficzne cechy przekazu komiksowego, sprzyjające temu, by za pomocą rysunków obnażyć wyobrażenie Boga lub tego, co z Bogiem związane, jako wyobrażenie niewiarygodne, są przez wielu twórców świadomie wykorzystywane do tworzenia opowieści i przedstawień o charakterze prześmiewczym. W przeszłości w tworzeniu takich przekazów przeszkadzała cenzura. W Stanach Zjednoczonych była to właściwie autocenzura – tam w 1954 r. najwięksi wydawcy i dystrybutorzy komiksów zobowiązali się przestrzegać przepisów zawartych w tzw. Kodeksie Komiksowym (*Comics Code*), i nie dopuszczali do szerokiej dystrybucji komiksów, które owe przepisy naruszały. Jeden z nich mówił, że niedopuszczalne jest wyśmiewanie lub atakowanie jakiegokolwiek grupy religijnej lub etnicznej. W Europie komiksy były cenzurowane zgodnie z regulacjami prawnymi obowiązującymi w poszczególnych krajach, w dodatku zaś mogły (jak miało to miejsce w Niemczech Zachodnich) podlegać kontroli jako publikacje dla dzieci i młodzieży, nawet jeśli de facto były utworami przeznaczonymi dla dorosłych.

Ograniczenia amerykańskiego Kodeksu zostały przekroczone dopiero przez twórców komiksów undergroundowych, które pojawiły się w czasach kontestacji, były rozprowadzane poza oficjalną siecią dystrybucji, trafiały głównie do zbuntowanej młodzieży, głosiły treści w dużej mierze zgodne z poglądami kontestatorów lub wręcz w działania ruchów kontestacyjnych się wpisywały (do komiksów undergroundowych zaliczany jest także utwór *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary*). Komiksy te nie tylko cieszyły się dużym powodzeniem, lecz

także spotkały się z pozytywnym przyjęciem wśród krytyków (W Polsce w aprobatywny sposób pisali o nich Krzysztof Teodor Toeplitz i Sławomir Magala). Docenienie ich walorów artystycznych spowodowało, iż po obu stronach Atlantyku komiksy przestały być postrzegane jako infantylna rozrywka przeznaczona dla niedorośli, i w konsekwencji doprowadziło do zgody na publikowanie w ich postaci treści, do tej pory przez cenzurę blokowanych.

Fakt, że komiksy uzyskały swą artystyczną niezależność w rozpolitykowanych czasach kontrkultury, z całą pewnością miał wpływ także na to, że spora część ich twórców opowiedziała się po stronie funkcjonalistycznych teorii religii i swój wysiłek skierowała w stronę demaskacji tego, co za wyobrażeniami religijnymi się kryje, kierując się przeświadczeniem, iż – jak to ujął Karol Marks – religia to opium dla ludu. Były to na ogół krótkie historyjki, w których w satyrycznym świetle ukazywano wyobrażenia Boga, przedstawicieli duchowieństwa i inne elementy związane z pojęciem religii i sacrum. Twórcy undergroundowi realizowali przy tym różne strategie. Na przykład chętnie wykorzystywali postać Jezusa, który pojawia się we współczesnym świecie i zostaje uznany za hippisa – żandarmeria wojskowa ściga go jako dezertera, przedstawiciele „normalnego” społeczeństwa biją i wyzywają od bitników, policjanci pałują. Księża na ogół byli ukazywani w ich komiksach jako hipokryci, mający perwersyjne pragnienia seksualne i grzeszący pychą. Pojawiało się też sporo komiksów przywołujących alternatywne modele religijności – zwłaszcza religie Dalekiego Wschodu.

W Europie komiksy powstające pod wpływem undergroundu miały wydźwięk bardziej jednoznacznie polityczny. Niezwykle wyraźnie widać to w komiksie *Małpi król*, który w 1976 r. narysował Milo Manara według scenariusza Silverio Pisu, napisanego na podstawie starochińskiego eposu *Droga na Zachód* autorstwa Wu Chengëna. W opowieści tej lud Króla Małp został przedstawiony jako hippisowska komuna, a świat bogów został utożsamiony z kapitalistycznym Zachodem, imperializmem i militarizmem. Bohater buntuje się przeciwko rządzącemu w Niebie Nefrytowemu Cesarzowi i toczy walkę z brońcami go bogami i demonami. W warstwie fabularnej opowieść jest zgodna z literackim pierwowzorem, ale komiksowe rysunki pełne są satyrycznych nawiązań do współczesności. Gdy syn głównodowodzącego niebiańskiej armii przemienia się w smoka, Manara przedstawia jego trzy głowy jako groteskowe oblicza przedstawicieli armii, kapitału i duchowieństwa, typowe dla politycznych karykatur ze schyłku XIX i początków XX wieku. Z kolei walczący z nim Król Małp posługuje się jako orężem sierpem i młotem. Przy stole Nefrytowego Cesarza uczują kapitaliści ubrani we fraki i cylindry. Tygrys, z którym małpi król walczy w jednej z pierwszych scen komiksu, ma sierść umaszczoną w pasy i gwiazdy, jak na fladze amerykańskiej. Na jednym z rysunków możemy zobaczyć Buddę jako Chrystusa z fresku Michała Anioła z Kaplicy Sykstyńskiej, co w najwyrazistszy sposób podkreśla, że każda religia ma ten sam cel: służy ochronie władzy i tych, którzy ją sprawują.

Również wśród współczesnych komiksów mamy do czynienia z takimi, w których instytucje i wyobrażenia religijne stają się obiektem satyry, dążącej do zdemaskowania ich „prawdziwych funkcji” w życiu społecznym, oraz takimi, w których intencja satyryczna wcale nie jest dominująca, a nawet z takimi, w których chodzi o propagowanie wartości religijnych. Do pierwszej grupy należy niewątpliwie znany w Polsce serial komiksowy *Kaznodzieja* Gartha Ennisa i Steve’a Dillona, w którym Bóg opuszcza Niebo z lęku przed istotą zrodzoną z zakazanego związku między aniołem i demonem, a tajna organizacja religijna, w ukryty sposób sterująca przywódcami politycznymi na świecie, pracuje nad przyspieszeniem Apokalipsy. Można do niej zaliczyć także komiks Pascala Rabaté i Davida Proudhomme’a *La Marie en plastique* (*Madonna z plastiku*; 2006), w którym plastikowa figurka Matki Boskiej zaczyna płakać krwawymi łzami, ale ten cud jest niewygodny dla wszystkich i ostatecznie – za sprawą przedstawicieli Watykanu – zostaje utajniony.

Komiksom odnoszącym się w sposób satyryczny do problematyki religijnej powinniśmy móc przeciwstawić takie, w których chodzi o propagowanie idei religijnych. Problem w tym, że wiele z nich (może nawet wszystkie) wcale daleko nie odbiega od tych prac, którym powinny one być przeciwstawiane. Ich rysownicy wybierają różne strategie przy tworzeniu historii w obrazkach opartych na przekazach religijnych. Jedną z nich jest posłużenie się quasi-realistycznym rysunkiem, typowym dla komiksów o superbohaterach, jak zrobiła to Janice Emmerson w *Biblii w komiksie*, znanej także z polskiego wydania. Jest to dość często spotykana praktyka, której stosowaniu zdaje się przyświecać przeświadczenie, że w ten sposób można przekonać młodych czytelników, iż biblijni bohaterowie byli prawdziwymi superherosami. Inna strategia – jej dostępnym w Polsce przykładem może być *Historia Jezusa w obrazach* autorstwa Laureen Boyssou i Charlotte Ameling – polega na infantylizacji przekazu: obrazki są kolorowe i uproszczone, konturowa kreska oddziela jedne obiekty od drugich, postacie mają dziecięce proporcje ciała i duże głowy. Również znane z przekazu biblijnego zdarzenia są tu relacjonowane w sposób uproszczony i złagodzony. Najosobliwszym przykładem tego typu zabiegów może być (również wydana w Polsce) *Minibiblia w obrazkach* autorstwa Soledad Bravi. Nie jest to komiks, ale obrazkowa książka wczesnokonceptowa: na kolejnych stronach umieszczone są obrazki pokazujące pojedyncze obiekty, postacie, zjawiska i wreszcie sceny, podpisane jednym słowem lub zwięzłym określeniem tego, co widać. Tradycyjnie książki tego typu są przeznaczone dla małych dzieci i służą do nauki pojęć. W tym wypadku na początku obrazki pokazują nam Adama i Ewę, węża i jabłko, a na końcu ukrzyżowanie i wniebowstąpienie. Posługując się nimi, dorosły może dziecku opowiadać historie biblijne.

W komiksach wydawanych przez amerykańską oficynę Spire Christian Comics mogliśmy się z kolei spotkać z uwspółcześnionymi wersjami biblijnych opowieści o Adamie i Ewie, Józefie i jego braciach, Arce Noego i apostołe Pawle. Ich bohaterowie jeżdżą samochodami,

robią zakupy w supermarketach, mogą też (jak Paweł) posługiwać się bronią palną. W komiksie o potopie jeden z krytyków Noego był ubrany w koszulkę ozdobioną logo „Playboya”. Zabieg uwspółcześnienia czy też przedstawienia sceny biblijnej w realiach danego czasu i kraju znany dobrze z dawnego malarstwa, w tym wypadku jednak uwspółcześnione ilustracje budzą przeświadczenie, że to jednak nie jest opowieść biblijna, ale jej trawestacja, że mamy do czynienia z przemieszczeniem religijnego przekazu i uczynieniem z niego przypowieści, że symbol zostaje tu zastąpiony przez metaforę.

Przełożeniu opowieści biblijnej na komiksowe obrazki towarzyszy nieuchronne uproszczenie, przerysowanie, specyficznego rodzaju karykaturyzacja. Patrząc na komiksy, które ów cel realizują, można odnieść wrażenie, iż sama materia opowieści stawia twórcom trudny do przezwyciężenia opór. Jakby zdając sobie sprawę z takiego stanu rzeczy, Neil Gaiman zdecydował, żeby nie pokazać Boga w komiksowej serii Sandman. Bohaterem tej opowieści jest władca snów i wyobraźni, przedstawiający się jako ten, w którego krainie bogowie się rodzą i do którego przychodzą umierać. W komiksie pojawiają się obrazy wielu magicznych i mitycznych krain, mnożą się też wizerunki bogów, półbogów i bożków, a także aniołów i piekielnych demonów. Pojawiają się elfy i muzy, Lucyfer zamyka Piekło i otwiera restaurację w Nowym Jorku, a Kain i Abel są stałymi rezydentami krainy Sandmana. Wszystkie te postacie Gaiman definiuje jako wytwory ludzkiej wyobraźni. Ta definicja współgra z demaskatorskim charakterem obrazów: bogowie wyglądają tak właśnie, ponieważ to ludzie ich wymyślili. Nie pokazuje jednak Boga, tego Boga, który według chrześcijan stworzył Niebo i Ziemię i który w komiksie działa i przemawia jedynie przez pośredników, między innymi decydując, że Piekło trzeba otworzyć ponownie, i nadzór nad nim powierzając aniołom. Nie oznacza to jednak, że Gaiman orzeka, iż ten Bóg nie jest wytworem ludzkiej wyobraźni. Otaczające go niedopowiedzenie daje czytelnikowi możliwość zarówno wybrania opcji, iż jest on wytworem tej samej wyobraźni, której wytworem jest Sandman, jak i opowiedzenia się za przeciwstawnym rozwiązaniem.

Znana książka Davida Freedberga nosi tytuł *Potęga wizerunków*. W wypadku komiksu owa potęga polega na słabości. Komiks jest nie objawieniem, ale komunikatem – wchodzi w dialog z odbiorcą i – na swój sposób – roztrząsa mity, czyli je profanuje. Nie dosięga sfery sacrum, ponieważ nie operuje symbolami (w tym znaczeniu, w jakim mówią o nich Eliade i Ricoeur), ale alegoriami lub metaforami. W dodatku jest komiks opowiadaniem narysowanym, posługuje się konwencjonalnym kodem zrozumiałym dzięki porównaniu go z opowiadaniem werbalnym. Powieść posługuje się materią słowną wykorzystywaną także w komunikacji potocznej. Komiks podobnego odpowiednika w przestrzeni pozaartystycznej nie ma. Dla niego punktem odniesienia jest opowieść literacka, której struktury może naśladować lub kontestować, od których jednak całkowicie oderwać się nie może, bo to one sprawiają, że komiks jest zrozumiały. Na swój sposób jest on

zawsze (przynajmniej w pewnym stopniu) wypowiedzią o innych wypowiedziach. I to właśnie powoduje, że w wypadku, gdy podejmuje temat religijny – jak to ujął Gąsowski – „raczej opowiada o *sacrum* niż pozwala na jego przeżycie”. Odwołując się do zaproponowanego przez Richarda Rorty’ego rozróżnienia, można powiedzieć, że komiks jest nie metafizykiem, ale liberalną ironistką: dyskutuje o regułach języka, którym się posługujemy, miesza różne języki (sposoby komunikowania się) w obrębie własnej wypowiedzi, ujawniając w ten sposób przygodność i kruchość każdego z nich[18].

W roku 2019 włoski rysownik o pseudonimie Gipi opublikował powieść graficzną *Wyjątkowe chwile ze sztucznymi brawami*, która w Polsce została wydana już w 2021 r. Nie jest to ani komiks religijny, ani też o *sacrum* opowiadający. Jest to historia obyczajowa, której bohaterem jest stand-uper, czyniący przedmiotem swoich scenicznych monologów wydarzenia z własnego życia. Człowiek ów chciałby mieć dzieci, ale badania medyczne wykazały, że jest bezpłodny. Porównując siebie z Josephem Goebbelsem, który miał sześcioro dzieci, bohater w jednej ze scen komiksu patrzy w niebo i pyta: „Dlaczego wolisz Goebbelsa ode mnie?”. Gipi w swoim komentarzu nie twierdzi, że bohater kieruje pytanie do Boga. Mówi jednak o tym, że bywały chwile, w których człowiek ów patrzył na przyrodę, na wodę i na odbite w niej chmury. A pytanie zadawał, gdy znalazł chmurę podobną do Boga (obrazek, który powinien nam pokazać, jak wygląda ta chmura, ukazuje pustą przestrzeń nieba). Opowiadając o rozpaczy bohatera w taki sposób, Gipi prowadzi czytelnika do miejsca, w którym on sam będzie musiał zdecydować, czy widzi chmurę, czy Boga. Wszystko zależy od tego, w którą stronę spojrzy.

BIBLIOGRAFIA

- Eliade M., *Sacrum a profanum*, przeł. B. Baran, Warszawa 2008
 Eliade M., *Symbolizm a psychoanaliza*, [w:] M. Eliade, *Sacrum – mit – historia. Wybór esejów*, przeł. A. Tatarkiewicz, Warszawa 1993, s. 25–34
 Eliade M., *Traktat o historii religii*, przeł. J. Wierusz-Kowalski, Łódź 1993
 Fiske J., *Zrozumieć kulturę popularną*, przeł. K. Sawicka, Kraków 2010
 Florenski P., *Ikonoostas i inne szkice*, przeł. Z. Podgórzec, Warszawa 1984
 Frye N., *Mit: fikcja i przemieszczenie*, przeł. E. Muskat-Tabakowska, „Pamiętnik Literacki” 1969, z. 2, s. 283–302
 Gąsowski P., *Komiks i mit*, Poznań 2021
 Klinger M., *Strażnik wrót. Próby z hermeneutyki teologicznej*, Kraków 2019
 Kundera M., *Zdradzone testamenty. Esej*, przeł. M. Bieńczyk, Warszawa 1996
 McLuhan M., *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*, przeł. N. Szczucka, Warszawa 2004
 Otto R., *Świętość. Elementy irracjonalne w pojęciu bóstwa i ich stosunek do elementów racjonalnych*, przeł. B. Kupis, Warszawa 1999

[18] Zob. R. Rorty, *Przygodność, ironia i solidarność*, przeł. W.J. Popowski, Warszawa 1996, s. 107 i n.

- Ricoeur P., *Język, tekst, interpretacja. Wybór pism*, przeł. P. Graff, K. Rosner, Warszawa 1989
- Rorty R., *Przygodność, ironia i solidarność*, przeł. W.J. Popowski, Warszawa 1996
- Szczepański T., *Zwierciadło Bergmana*, Gdańsk 1999
- Szpilka W., *Raj nieutracony?*, [w:] *Mitologie popularne. Szkice z antropologii współczesności*, red. D. Czaja, Kraków 1994
- Boyer F., Bloch S., *Biblia. Wielkie opowieści Starego Testamentu [Bible. Les récits fondateurs]*, przeł. Tomasz Swoboda, Warszawa 2017
- Boyssou L., Ameling Ch., *Historia Jezusa w obrazach [Jésus tout en images]*, przeł. S. Filipowicz, Poznań 2016
- Bravi S., *Minibiblia w obrazkach [Minibible en images]*, Poznań 2018 [wyd. org. 2009]
- Emmerson J., *Biblia w komiksie. Opowieść o Bogu i wielkich bohaterach [Bibleforce: The First Heroes Bible]*, przeł. L. Bigaj, Kraków 2019 [wyd. org. 2018]
- Ennis G., Dillon S., *Kaznodzieja [Preacher]*, t. 1–6, przeł. M. Drewnowski, Warszawa 2017–2018 [wyd. org. 1995–2000]
- Gaiman N., Kieth S., Dringenberg M., Jones III M., Zulli M. i inni, *Sandman [The Sandman]*, przeł. P. Braiter, Warszawa 2006–2015 [wyd. org. 1989–1996]
- Gipi, *Wyjątkowe chwile ze sztucznymi brawami [Momenti straordinari con applausi finti]*, przeł. J. Drewnowski, Warszawa 2020 [wyd. org. 2019]
- Green J., *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary*, Berkeley 1972
- Jodorowsky A., Moebius, *Incal [Incal]*, przeł. P. Biskupski, A. Luniak, Warszawa 2015 [wyd. org. 1981–1988]
- Mathieu M.-A., *Bóg we własnej osobie [Dieu en personne]*, przeł. O. Mysłowska, Warszawa 2015 [wyd. org. 2009]
- Millar M., Kek-W, Weston Ch., *Boże dzieło [Canon Fodder]*, przeł. M. Matachowska, Łąka 2019 [wyd. org. 1993–1995]
- Pisu S., Manara M., *Małpi król [Le singe]*, przeł. W. Birek, Warszawa 2019 [wyd. org. 1976]
- Rabaté P., Prudhomme D., *La Marie en plastique [Madonna z plastiku]*, Paryż 2006–2007

SPIS KOMIKSÓW
OMAWIANYCH
W TEKŚCIE