

# Tomasz Żaglewski

---

## Obudzić diabła : komiksowa herezja religijna na przykładzie serii Hellboy oraz Kaznodzieja

---

Studia Kulturoznawcze nr 2 (6), 107-124

---

2014

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej [bazhum.muzhp.pl](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

## TOMASZ ŻAGLEWSKI

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu  
Instytut Kulturoznawstwa

### **Obudzić diabła. Komiksowa herezja religijna na przykładzie serii *Hellboy* oraz *Kaznodzieja***

Miejsce akcji: przydrożny bar o nazwie „Five Ages Dinner” znajdujący się tuż przy jednej z niezliczonych amerykańskich autostrad. Sceneria znana z setek filmów i powieści popularnych, odnoszących się do toposu drogi i podróży; równie dobrze mogłoby to być miejsce postoju bohaterów kultowego *Easy Ridera* (reż. D. Hopper, 1969). Napis w ramce umieszczonej wewnątrz kadru komiksowego przedstawiającego powyższą restaurację nawiązuje do tytułu piosenki Williego Nelsona: „To był czas Kaznodziei...”. Gdzieś ze środka jadłodajni dobiega, jakże wymowne w kontekście dalszej historii, pytanie: „Właśnie tu zamierzasz go szukać, Jesse?”<sup>1</sup>. W następnym kadrze poznajemy głównych bohaterów opowieści, siedzących przy stoliku i żywo dyskutujących. Jest ich trójka – dwóch mężczyzn (jeden w koloratce i ciemnej koszuli, a drugi, pomimo nocnej pory, w okularach przeciwsłonecznych) oraz młoda kobieta. „Teksas jest tak samo dobry, jak inne miejsca” – odpowiada na wcześniejsze pytanie kaznodzieja. Jego rozmówcy nie wydają się jednak tą odpowiedzią usatysfakcjonowani. „A ty gdzie byś szukał?” – zagaduje drugiego mężczyznę dziewczyna. „Bo ja wiem? Kiedyś spotkałem gościa, który był stuprocentowo pewny, że znalazł Boga, ale zamknęli go za pieprzenie frajerów w oczodoły. Pamiętam, że nosił taki wielki cylinder...” „Słyszałam, że są dwa dobre miejsca, w których można szukać Boga: kościół i dno butelki” – odpowiada kobieta. „Może więc poszukam monopolowego” – podsumowuje kaznodzieja – „bo mówię wam: jest cholernie pewne, że nie znajdziemy go w kościele”. „Ani w komiksie” – chciałoby się w tym miejscu od razu dodać, gdyż, o czym będzie mowa, najciekawsze przykłady twórczości ob-

---

<sup>1</sup> *Kaznodzieja*, t. I: *Zdarzyło się w Teksasie*, scen. G. Ennis, rys. S. Dillon, tłum. M. Drewnowski, Egmont Polska, Warszawa 2002, s. 6.

razkowej wykorzystującej tematykę sakralną to niemal zawsze przewrotne lub też wprost bluźniercze tytuły, którym daleko do katechetycznych opowiadanków.

Przedstawiona wyżej scena otwiera serię *Kaznodzieja*, której autorami są scenarzysta Garth Ennis i rysownik Steve Dillon. *Kaznodzieja* to komiks, a właściwie graficzna powieść wydawana w USA od 1995 do 2000 r., która również w Polsce doczekała się 13-tomowej edycji. Jest to historia niezwykła w kontekście twórczości komiksowej, ale również kultury popularnej w ogóle, która zyskała już status pozycji kultowej wśród miłośników opowieści obrazkowych. Próba odkrycia fenomenu dzieła Ennisa i Dillona będzie jednym z zasadniczych celów niniejszej refleksji, poświęconej obecności wątków religijnych i quasi-religijnych w twórczości komiksowej. Te zaś, jak czytelnik miał okazję się przekonać w przytoczonym fragmencie *Kaznodziei*, w przypadku komiksu prezentują się wyjątkowo atrakcyjnie, jeśli są wykorzystywane w formie przewrotnej i nierzadko obrazoburczej. Wstęp do serii *The Preacher* jest tego najlepszym dowodem. Oto bowiem bohaterami opowieści stają się trzy, wyjątkowo dziwaczne, nawet jak na warunki komiksowe, osobliwości – kaznodzieja Jesse Custer, ścigany przez wymiar sprawiedliwości za spalenie żywcem swojej społeczności wiernych, zakochana w nim z wzajemnością Tulip (zabójczyni) oraz tajemniczy Cassidy, który okazuje się być... wampirem. Ta zupełnie absurdalna grupa wyrzutków rusza z, chciałoby się rzec, najświętszą i najbardziej bluźnierczą zarazem misją, jaką można sobie wyobrazić – ich zadaniem jest odnalezienie Boga, który zdaniem wielbego Custera opuścił niebiański tron, pozostawiając swoje stworzenia własnemu losowi. Celem jest tu jednak nie tylko stanięcie przed obliczem stwórcy, ale i wymierzenie mu kary za porzucenie swego dzieła.

Obrazoburczość wobec prawd wiary, chrześcijańskiej ikonografii czy moralnych wskazań jest na kartach *Kaznodziei* wszechobecna. Trudno się zresztą dziwić, skoro za komiks ten odpowiada Garth Ennis – jeden z najodważniejszych i najbardziej bezkompromisowych scenarzystów zachodniego komiksu, słynący z łamiących najróżniejsze tabu historii. *Kaznodzieja* stanowi kwintesencję komiksu intelektualnie niezależnego, choć nie jest oczywiście jedynym przypadkiem nawiązywania wzajemnych kontaktów między europejsko-amerykańską twórczością obrazkową a tematyką wiary (przeważnie w judeochrześcijańskiej odmianie). Drugim z przyjętych w niniejszej analizie celów będzie zatem krótkie prześledzenie owych religijnych inspiracji w obszarze komiksu, których najnowszym i najświeższym wcieleniem są serie *Kaznodzieja* oraz *Hellboy*.

Trudno byłoby uznać komiks za obszar działalności artystycznej w szczególnie sposób wchodzący w dialog z religią. Nawet najważniejsze i najlepsze przykłady konfrontowania opowieści obrazkowych z zagadnieniami kosmogenicznymi często nie mogą się równać z podobnymi zabiegami obecnymi na obszarze literatury czy malarstwa, które w znacznie bardziej subtelny, ale też i pogłębiony sposób poruszają te tematy. Komiks wykazuje jednak swą oryginalność w ra-

mach właściwych dla siebie zabiegów formalnych, takich jak karykatura, przerysowanie czy pastisz. Nie należy bowiem zapominać, że komiks – wbrew słusznie nobilitującym, ale i zatracającym w pewnym sensie pierwotny charakter tego obszaru artystycznego teoriom – wyrasta z wczesnoprasowego rysunku satyrycznego i form paramalarskich, których celem było maksymalne uproszczenie strony wizualnej, a tym samym wyeksponowanie treści parodiującej lub komentującej dane wydarzenie. Sama strona graficzna komiksu, także współczesnego, ma znamiona uproszczenia i obrazowego uschematyzowania zamiast pieczołowitego przedstawienia danej sekwencji lub wydarzenia. Implikacje płynące stąd dla ideologicznych podstaw funkcjonowania komiksu wydają się oczywiste – ta forma artystycznej działalności daje najlepsze efekty dzięki zastosowaniu się do reguł pastiszu, często mającego wręcz obrazoburcze oblicze (które znów doskonale współgra z esencjalnym składnikiem opowieści obrazkowych, jakim jest oferowanie nierzadko karykaturalnej wizji danego zagadnienia). Komiks, jak słusznie zauważa jeden z najważniejszych badaczy tego medium, Douglas Wolk, wielokrotnie koncentruje się na konstruowaniu i operowaniu zestawem metafor (na poziomie wizualnym i narracyjnym), które najlepiej pasują do wspomnianego wcześniej, formalnie ograniczonego i raczej schematycznego, sposobu rysowania komiksów<sup>2</sup>. Nie dziwi zatem, mówi dalej Wolk, że najznamiensze przykłady twórczości komiksowej to tytuły pokroju *Mausa* (scen. i rys. A. Spiegelman), w którym tragedia Holocaustu przedstawiona zostaje poprzez metaforyzującą formę opowieści o myszopodobnych Żydach i kotopodobnych hitlerowcach, lub *Strażnicy* (scen. A. Moore, rys. D. Gibbons), gdzie konwencjonalna formuła opowieści o superbohaterach zostaje wykorzystana *à rebours* w celu zaprezentowania zamaskowanych herosów jako źródła zagrożenia.

Gdyby przyjrzeć się kluczowym relacjom między tematyką religijną a obszarem komiksu, znów okaże się, że najciekawsze przykłady tego rodzaju związków będą pochodzić z tytułów silnie „metaforyzujących”, tzn. wpisujących wątki religijne w nieoczywiste i niejednokrotnie bluźniercze wręcz ramy historii obrazkowych. Nie dziwi bowiem, że próby dosłownego adaptowania chociażby wybranych fragmentów Biblii na gruncie komiksu, poza nielicznymi wyjątkami pokroju *Księgi Genesis* Roberta Crumba, nie spotkały się z uznaniem ze strony czytelników lub znawców komiksu. Przykładem tego rodzaju „wiernych” strategii adaptacyjnych była seria *Picture Stories From the Bible* wydawana w latach 40. XX wieku przez amerykańskie wydawnictwo Da Capo. Ów serial, prezentujący kolejno wydarzenia ze Starego i Nowego Testamentu, już w chwili premiery raził swą konwencjonalnością oraz – co szczególnie dla komiksu szkodliwe – przyliterackim charakterem narracji, streszczającym oryginał i „zdobiącym” go

<sup>2</sup> D. Wolk, *Reading Comics. How Graphic Novels Work and What They Mean*, Da Capo, Filadelfia 2007.

niejako przy okazji rysunkiem komiksowym. Na gruncie fabularnym *Picture Stories from the Bible* są jedynie przepisaniem kolejnych fragmentów Biblii, bez jakiegokolwiek komentarza odautorskiego czy prób wchodzenia w dyskusję z prezentowanymi wydarzeniami (te zresztą były niemożliwe z racji przybierających w tamtym czasie na sile nastrojów antykomiksowych w społeczeństwie amerykańskim, które wymuszały prezentowanie konserwatywnych moralnie opowieści). Także rysunek nie stanowi tu żadnej dodatkowej atrakcji – ilustracje przywodzą na myśl mało udane imitacje klasycznych prac rysowników wczesnych komiksów awanturnych i przygodowych, pokroju *Tarzana* z pracami Hala Fostera. Stylistyka obrazków obecnych na łamach *Picture Stories...* to przykład niemalże akademickiej kreski komiksowej, która stara się jak najlepiej oddać proporcje postaci, rezygnując z poważniejszych eksperymentów dotyczących perspektywy, tła czy położenia bohaterów względem siebie. Wszystkie powyższe czynniki sprawiają, że *Picture Stories from the Bible* stanowią przykład mało interesującej „broszurki” komiksowej, która nie spełnia owego fundamentalnego wymogu obrazkowej konwencji, jakim jest wejście w dialog (wizualny lub narracyjny) z przedmiotem przedstawienia. Trudno obwiniać o to samych twórców serii, którzy nie mieli ambicji ani nawet instytucjonalnej możliwości podobnych zabiegów, prezentując w końcu komiks mający być uzupełnieniem (a pewnie niejednokrotnie i zastępstwem) Biblii, wydawanym w dodatku w wyjątkowo niesprzyjającej atmosferze społeczno-politycznej. Warto także wspomnieć, że współcześnie twórczość komiksowa posiłkująca się wprost tekstem biblijnym jest o wiele bardziej liberalna, tak w formie, jak i w treści, względem oryginału. Wystarczy wskazać chociażby *The Brick Bible* Brendana Powella Smitha czy *Manga Bible*. Ta pierwsza, choć podobnie do *Picture Stories from the Bible* stara się dosłownie odwzorować kolejne księgi Starego i Nowego Testamentu, przybiera oryginalną formę wizualną, korzystając ze zdjęć przedstawiających wydarzenia za pomocą klocków Lego. *Manga Bible* autorstwa Hidenori Kumai oraz Kozumi Shinozawy to z kolei radykalne zderzenie z estetyką mangową, w którym czytelnik musi skonfrontować się z postacią Marii Magdaleny przypominającą bohaterki z serialowej *Czarodziejki z księżycą*. To już jednak przykłady współczesne. Chcąc zwrócić uwagę na wczesne próby redefiniowania wątków religijnych w ramach komiksu należy sięgnąć po tytuł, bez którego żadna rekonstrukcja historii tego medium obejść się nie może – po *Supermana*.

Historia rozpoczyna się następująco: oto dwoje rodziców staje w obliczu zagłady, jaka zawisła nad ich ludem. W sytuacji niebezpieczeństwa małżonkowie decydują się na ostatni, desperacki krok – postanawiają za wszelką cenę ocalić swego synka przed nadchodzącą apokalipsą. Ojciec i matka umieszczają swego potomka w przygotowanym dla niego prostym środku lokomocji i wysyłają go w podróż, jak najdalej od miejsca narodzin. Malucha odnajduje mieszkanka „innego świata”, która okazuje miłość podrzutkowi i decyduje się wychować go

zgodnie z własną tradycją i według reguł panujących w społeczeństwie, w którym żyje. Gdy chłopiec zaczyna dorastać, zauważa, że różni się od swoich rówieśników. Odkrywając kolejne prawdy na temat swego pochodzenia chłopiec – teraz osiągnąwszy już wiek dojrzały – przyjmuje na siebie misję nauczyciela i obrońcy swego ludu.

Powyższy schemat odnosi się do dwóch, jak się okazuje, niezwykle zbieżnych historii: dziejów biblijnego Mojżesza oraz pochodzenia komiksowego Supermana. Autorzy komiksu o Człowieku ze Stali – Jerry Siegel i Joe Shuster – nigdy nie ukrywali swych inspiracji biblijną symboliką w czasie projektowania opowieści o przybyłym z gwiazd nadczłowieku. Na przestrzeni lat kolejne odcinki komiksowego serialu, jak również adaptacje przygód Supermana na gruncie innych mediów, poszerzały spektrum możliwych związków między uchodzącą z planety Krypton a Jezusem Chrystusem, który – obok Mojżesza – jest chyba najlepiej rozpoznawalną figurą religijną wielokrotnie włączaną w schematy superbohateckich historii. Badacz związków między mainstreamowym komiksem amerykańskim a sferą *sacrum* religijnego, Ken Schenck, dostrzega m.in. następujące quasi-chrześcijańskie wątki wpisane w osobowość Supermana:

Twórcy scenariuszy do *Supermana* zawsze starali się zachować równowagę pomiędzy prezentowaniem jego cudownych możliwości oraz słabości, takich jak kryptonit [pozostałość rodzinnej planety herosa, która oddziałuje na niego w sposób zabójczy – T.Ż.]. Uczynienie Supermana zbyt potężnym zniszczyłoby zainteresowanie tą wszechmocną postacią. Czasem czytelnik potrzebuje bardziej ludzkiej osoby, kogoś, z kim można się utożsamić, kogoś takiego jak my, ale z możliwościami przewyższającymi nasze własne. List do Hebrajczyków z Nowego Testamentu ujmuje tę naturę Chrystusa znakomicie: *Dlatego musiał się upodobnić pod każdym względem do braci, aby stał się miłosiernym i wiernym arcykapłanem wobec Boga dla przebłagania za grzechy ludu* [List do Hebrajczyków 2:17]<sup>3</sup>.

Pseudochrystologiczne tropy często znajdowały zastosowanie w przypadku postaci Supermana. Wielokrotnie spotykane w komiksach porównywanie go do Mesjasza czy Zbawcy najlepiej podsumowała kinowa ekranizacja przygód Kryptończyka z 1978 r. w reżyserii Richarda Donnera. W najbardziej przesiąkniętej religijną symboliką i atmosferą scenie filmu *Superman* obserwujemy 18-letniego już chłopaka wkraczającego do lodowej Fortecy Samotności – fantastycznej budowli umieszczonej wśród śniegów bieguna północnego, stanowiącej jakby świątynię poświęconą cywilizacji planety Krypton. Tam młody Superman uruchamia zapis holograficzny przedstawiający jego ojca, Jor-Ela, mającego przedstawić synowi jego pochodzenie oraz powołanie. Sposób, w jaki prezentowany jest Jor-El, przywodzi na myśl klasyczne wyobrażenia na temat wszechmocnego

<sup>3</sup> K. Schenck, *Superman: A Popular Culture Messiah*, w: B.J. Oropeza (red.), *The Gospel According to Superheroes. Religion and Popular Culture*, Peter Lang, Nowy Jork 2008, s. 35.

bóstwa – objawia się on jako półprzezroczysta ogromna twarz przemawiająca doniosłym głosem odgrywającego tę postać Marlona Brando.

Mój synu – rozpoczyna swą przemowę Jor-El – nie pamiętasz mnie, ale jestem twoim ojcem. W tej chwili powinieneś już osiągnąć wiek pełnoletni, według ziemskiej rachuby czasu. Według tej samej rachuby ja nie żyję od wielu lat. Całą moją wiedzę przekazałem ci podczas podróży na Ziemię. Nadszedł czas na postawienie kilku ważnych pytań [...]. Imię twe brzmi Kal-El<sup>4</sup> [...]. Wychowałeś się wśród ludzi, ale nie jesteś jednym z nich [...]. Żyj jako jeden z nich, Kal-Elu, i wykorzystaj swą moc tam, gdzie jest potrzebna. Ale zawsze noś w sercu dumę z powodu swego nadzwyczajnego dziedzictwa. Oni mogą być wspaniałymi ludźmi, pragną nimi być. Brak im tylko światła, które wskaże drogę. Przede wszystkim dlatego, że zdolni są czynić dobro, wysłałem im ciebie. Mojego jedyne syna.

Jasno widoczny teraz mesjanistyczny charakter postaci Supermana stanowi modelowy przykład przepisywania wątków religijnych na grunt komiksowych opowieści heroicznych. Niemal każda postać komiksowego superbohatera zawiera w sobie mniej lub bardziej ukryte nawiązania do archetypu bezinteresownego i nadludzkiego zbawiciela. Jak słusznie zauważają Robert Jewett i John Shelton Lawrence, typowa narracja superbohatera stanowi przykład kulturowego monomitu, którego schemat wygląda następująco: „1. Dana społeczność jest zagrożona; 2. Pojawia się bezinteresowny heros; 3. Bohater zostaje wystawiony na kuszenie; 4. Bohater odnosi zwycięstwo; 5. Bohater przywraca ład w społeczeństwie; 6. Bohater powraca do swego samotnego/ukrytego życia”<sup>5</sup>. Widzimy zatem, że zarówno na poziomie konstrukcji charakterystyki bohatera, jak i jego losów, odwołania do motywów biblijnych występują nader często. Gatunek superbohaterski jest także niezwykle wdzięcznym obszarem dla *stricte* wizualnych inspiracji ikonografią sakralną – z wizjami ukrzyżowania, rekonstrukcjami piety czy – tak jak zarysowany na przykładzie fragmentu filmu *Superman* epizod – próbami przedstawienia postaci Wszechmocnego. Jedną z najciekawszych prób tego ostatniego zabiegu umieszczona została w komiksie *Fantastic Four* nr 510 (w Polsce wydanym w ramach wydania zbiorczego *Fantastyczna Czwórka: Uzasadniona interwencja*), w którym grupa tytułowych bohaterów trafia do nieba, podążając za duszą zmarłego członka drużyny – Bena Grimma. W chwili gdy mają już stanąć przed obliczem Boga, herosi odkrywają, że za drzwiami prowadzącymi do siedziby Najwyższego znajduje się... pokój rysownika komiksów. Jeden z superherosów czuje się wyraźnie zawiedziony: „Może trzeba było zapowiedzieć się telefonicznie, żeby trochę tu ogarnął. Nie

<sup>4</sup> Jak zauważa Ken Schenck, prawdziwe imię Supermana Kal-El może oznaczać „wszystko, co boskie” według tłumaczenia w duchu biblijnego języka hebrajskiego.

<sup>5</sup> R. Duncan, M.J. Smith, *The Power of Comics. History, Form and Culture*, Continuum International, Nowy Jork 2009, s. 232.



wiem, czego się spodziewałem, ale jakoś nie czuję łaski i majestatu”<sup>6</sup>. „Widzicie tylko to, czym dla was jestem” – odpowiada rysownik-Bóg – „Spokojnie, to komplement, nie krytyka. Takie istoty stworzyłem. Poszukujące człowieczeństwa w Bogu”. Przewrotny sens użytego tu zabiegu polega na tym, że rysy siedzącego przy biurku twórcy komiksów, którego spotykają herosi, przypominają rysy legendarnego amerykańskiego rysownika i współtwórcy serii *Fantastycznej Czwórki* – Jacka Kirby’ego.

Przedstawione przykłady stanowią, na gruncie odwołania do tematyki religijnej, przeciwieństwo opisanych wcześniej prostych odtworzeń tych samych wątków na gruncie chociażby *Picture Stories from the Bible*. Opowieści o superbohaterach, wielokrotnie inspirowane na poziomie charakterologicznym, narracyjnym czy ikonograficznym wątkami sakralnymi (najczęściej pochodzenia chrześcijańskiego) są o wiele dojrzalszym przykładem komiksowego metaforyzowania w odniesieniu do źródeł religijnych. Wykorzystują one poszczególne wzorce, próbując jednocześnie wpisać je w nowe i – wydawać by się mogło, nieprzystające – konteksty popkulturowe, ukazując jednocześnie uniwersalność tych tropów i ich transparentność. Nie należy jednak zapominać, że często komiks superbohaterski, czerpiąc z tematyki religijnej, używa jej jako atrakcyjnej wizualnie maski, przybierając tym samym formę pastiszu wyjściowego materiału. Przykładem takiego zastosowania mogą być chociażby tytuły *Lobo: Kontrakt na Bouga* czy seria *The Punisher: Purgatory*. W tym pierwszym tytule Lobo – jedna z najbardziej morderczych postaci w historii komiksu – otrzymuje zadanie pozbycia się Stworzyciela. „Raj pragnie industrializacji” – przekonuje mordercę zleceniodawca będący, jak się wydaje, kimś w rodzaju mnicha – „stań w szranki z dzisiejszą galaktyką. Chcemy fabryk, banków, dóbr konsumpcyjnych... Seks, drugs, rock&roll... Te klimaty. Ale Boug na to nie pozwala. Stara się utrzymać wszystko tak jak jest! Dlatego chcemy cię wynająć...”<sup>7</sup>. Z kolei *Purgatory* jest historią przedstawiającą spotkanie Franka Castle’a – tytułowego Punishera, bezwzględного pogromcy bandytów, niestroniącego od radykalnych metod – z zastępem aniołów, który zleca Frankowi misję brutalnego wyeliminowania zbiegłych z piekła demonów. Oba tytuły odwołują się zatem nie tyle do typowo superbohaterskiego zabiegu adaptowania i przetwarzania wątków religijnych, ile ich bezwzględного parodiowania i wyszydzenia, czego źródłem czytelnik powinien dopatrywać się w komiksie undergroundowym.

Zdaniem Randy’ego Duncana i Matthew J. Smitha dwa tytuły mogą rościć sobie prawo do bycia pierwszymi w pełni undergroundowymi propozycjami komiksów dla dojrzalszych czytelników, jakie zaczęły pojawiać się w USA na po-

<sup>6</sup> *Fantastyczna Czwórka: Uzasadniona interwencja*, scen. M. Waid, rys. H. Porter i M. Wieringo, tłum. M. Starosta, Hachette Polska, Warszawa 2014.

<sup>7</sup> *Lobo: Kontrakt na Bouga*, scen. B. Grant, rys. B. Dwyer, TM-Semic, Warszawa 1999, s. 5.



czątku lat 60. – są to *The Adventures of Jesus* Franka Stacka oraz *God Nose* Jacka Jacksona (podpisującego swe komiksy pseudonimem Jaxon). Nie jest dziełem przypadku, że doszukując się źródeł undergroundowej estetyki, natrafić można na tytuły wprost nawiązujące do tematyki religijnej. Narodziny amerykańskiego podziemia komiksowego mają wiele przyczyn, choć z pewnością jedną z najważniejszych był radykalny sprzeciw, jakie nowe pokolenie czytelników oraz twórców komiksów skierowało wobec panujących za oceanem od połowy lat 50. surowych restrykcji względem komiksowej twórczości. Działalność specjalnej senackiej komisji mającej na celu ustalić związki między deprawacją młodzieży a lekturą opowieści komiksowych, niechlubna działalność słynnego psychologa, Fredrica Werthama, masowe przesłuchiwanie pracowników branży komiksowej i wiele innych, smutnych dla tej branży wydarzeń doprowadziło do utworzenia instytucji cenzorskiej mającej zająć się bezwzględny nadzorem publikowanych treści. Sprawilo to, że – do tej pory i tak dość ostrożne – motywy religijne umieszczane w komiksach uległy daleko idącej redukcji połączonej z eliminacją jakichkolwiek niekonserwatywnych przedstawień. Popularne komiksy z tamtego okresu to prawomyślne broszurki uczące, jak chociażby popularny serial *Archie*, „przyzwoitego” zachowania nastolatków. Masowy spadek tytułów fantastycznych odbił się również na gatunku superbohaterskim, którego jedyni ocaleni – w tym Superman – stali się jeszcze bardziej pomnikowymi postaciami. Nie dziwi więc, że komiksowy underground obrał za swój pierwszy teren działania właśnie tematykę religijną – do tej pory metaforyzowaną (jak w *Supermanie*), upraszczaną (jak w *Picture Stories from the Bible*) czy wręcz całkowicie pomijaną.

W przypadku obu wskazanych tytułów z podziemia komiksowego mamy do czynienia z daleko posuniętym zabiegiem reinterpretacji i dyskusji, jakiej podane zostają postacie Boga oraz Jezusa Chrystusa. *God Nose* Jacksona to tom zbierający paski komiksowe przedstawiające karykaturalną wizję bóstwa. Bóg-Nos, albo Nosaty Bóg, ma ciało niskiego, niepozornego człowieczka, nosi okulary w grubej czarnej oprawie, które osadzone są na jego nienaturalnie wielkim nosie. W komiksie Jaxona bóstwo zstępuje na Ziemię, aby na własne oczy przekonać się, że jego ukochane stworzenia to w rzeczywistości zawistne i często niezwykle głupie istoty. Co ciekawe, w podobnym duchu utrzymany jest komiks *The Adventures of Jesus* Stacka. Tu również mamy do czynienia ze skonfrontowaniem, tym razem Syna Bożego, z dwoma wymiarami rzeczywistości – tą biblijną oraz tą odnoszącą się do Ameryki lat 60. Stack w niezwykle zabawny i absurdalny sposób przepisuje np. wybrane fragmenty Nowego Testamentu, niejednokrotnie przedstawiając Jezusa jako ciamajdowatego bohatera. W jednym z odcinków serii Jezus udaje się do Jana Chrzciciela, o którym mówi: „A oto i mój stary szalony kuzyn: Jan *Czarna Owca* Chrzciciel. Ale z niego palant! Wykrzykuje coś o piekle, biega wokół ludzi, przynosi wstyd rodzinie... A potem łapie jeszcze koleś i wrzuca ich do rzeki. Co za skończony klaun. Ale przynajmniej jest

nieszkodliwy..."<sup>8</sup>. W następnym kadrze Jan Chrzyciel zauważa stojącego w pobliżu Jezusa i zabiera go wbrew jego woli do rzeki, aby udzielić mu sakramentu. „A niech go cholera” – komentuje Zbawiciel – „i jego zwierzaki też!”. W tym momencie tuż nad głową Jezusa załatwia swe fizjologiczne potrzeby przelatująca gołębnica. Wychodząc z rzeki Mesjasz komentuje: „Powinni go zamknąć. Nigdy nie zrozumieć, co ludzie widzą w najaranym, bezwartościowym obrazoburcy”. Ostatni kadr przedstawia Jezusa, za którym podąża grupka wyznawców. „Ale z drugiej strony ludzie pójdą za prawie każdym wariatem” – mówi do siebie bohater.

Jak słusznie zauważa Mark James Estren w monografii poświęconej komiksowi undergroundowemu: „Pierwszą rzeczą, którą zauważy czytelnik tego rodzaju komiksów to fakt, iż owa twórczość konfrontuje się z tematyką tabu: narkotykami, seksem [...], fekaliami, religią, młodocianymi wybrykami, polityką itd. Co gorsza, potencjalny czytelnik szybko zorientuje się [...], że wszystkie szumowiny tu przedstawione, które cudzołożą, biorą narkotyki i przedrzeźniają Boga, niekoniecznie giną w męczarniach czy z przedawkowania, ani nie razi ich piorun prosto z Olimpu”<sup>9</sup>. Komiks podziemny, mający być odtrutką na konwencjonalną i „upupioną” produkcję masową, okazał się pierwszą w historii tego medium okazją do konfrontowania się autorów z tematyką poważną i aktualną, nieograniczoną przy tym wymogami rynku. Dzięki temu tematyka religijna uyskała na łamach tego rodzaju historii pierwszą w pełni odautorską, a przy tym wyraźnie parodystyczną reprezentację, mającą jednak cele bardziej doniosłe niż tylko wyszydzenie biblijnych archetypów. O ile *Superman* i historie tego rodzaju stanowiły próbę adaptacji wątków quasi-religijnych na grunt opowieści awanturkowej, o tyle *The Adventures of Jesus* dokonują podobnego zabiegu, tym jednak razem używając maski opowieści bluźnierczej jako zasłony dla rozprawienia się z problemami społecznymi sięgającymi dalej niż tylko na teren instytucji Kościoła. Nie przypadkiem zatem Frank Stack w kolejnych odcinkach swej serii wysłał tytułowego Jezusa do komisji poborowej w tomie *Jesus meets the Armed Services*, gdzie Syn Boży traktowany jest jak hipis przez twarogłowych generałów i żołnierzy. „Komixy [pisownia słowa „komiks” z x na końcu miała odróżnić twórczość undergroundową od masowej papki – T.Ż.] nie tylko odrzucały autorytety konwencjonalnego społeczeństwa poprzez łamanie kolejnych tabu” – piszą Duncan i Smith – „ale przechodziły także do bezpośredniego ataku. Figury mające wzbudzać szacunek są tu prezentowane jako nieudolne lub brutalne i niemal zawsze zepsute. Struktury społeczeństwa, instytucje i biurokracja są portretowane jako bezduszne i opresyjne. Jak celnie zauważyli niemieccy krytycy Rheinhold Reitberger i Wolfgang Fuchs, wychodząc z perspektywy pozaame-

<sup>8</sup> *The New Adventures of Jesus. The Second Comings*, scen. i rys. F. Stack, Fantagraphics Books, Seattle 2007, s. 20.

<sup>9</sup> M.J. Estren, *A History of Underground Comics*, Ronin, Berkeley 1993, s. 17.

rykańskiej: »podziemni rysownicy i ich twory zaatakowały wszystkie wartości, które były drogie Amerykanom pochodzącym z klasy średniej«<sup>10</sup>. W tym też kontekście wątki religijne – dotychczas adaptowane najczęściej na wzór heroiczno-konserwatywny – okazały się zarazem obiektem i narzędziem krytyki obrazkowej sięgającej po strategie pastiszu i przerysowania. Absurdalne przygody Jezusa lub Nosatego Bóstwa ukazywały nową stronę relacji komiksu i *sacrum* – medium opowieści obrazkowych mogło nareszcie, zgodnie ze swą naturą, przystąpić do dekonstrukcji wybranych wątków, ukazując niemożliwe praktycznie do osiągnięcia na bazie innych mediów zastosowanie najbardziej nawet fundamentalnych motywów sakralnych.

Reminiscencje dwóch powyższych strategii wykorzystywania tematyki religijnej w komiksie – nazwijmy je krypto religijną w przypadku *Supermana* oraz herezyjną w przypadku komiksu *undergroundowego* – dzisiejszy czytelnik może odnaleźć w dwóch niezwykle poczytnych i poważanych seriach: w *Hellboyu* autorstwa Mike’a Mignoli oraz wskazanym już *Kaznodziei* Ennisa i Dillona. Tytuły te dzieli właściwie wszystko – styl graficzny, charakter historii czy też cel podejmowania tematyki postreligijnej. Oba jednak stanowią najjaskrawsze i najbardziej interesujące przykłady wchłaniania przez współczesny komiks postmodernistyczny wątków sakralnych. O nastroju i charakterze serii *Hellboy* najlepiej świadczy krótka historyjka z udziałem tytułowego bohatera będącego w dziecięcym jeszcze wieku. Tytułowy Hellboy jest przywołanym z piekła demonem, który znalazł się na naszym świecie wskutek eksperymentu nazistów z czasów drugiej wojny światowej, któremu przewodził mnich Rasputin – niesławny doradca cara Mikołaja II. W krótkiej historyjce zatytułowanej po prostu *Placuszki* nastoletni diabełek okazuje się wyjątkowo wybrednym młodzieńcem. Jego opiekun – jeden z wojskowych pracujących w stanowiącej dla Hellboya dom amerykańskiej bazy wojskowej – przygotowuje dla niego tytułowe placuszki na śniadanie. „Chcem kopytka”<sup>11</sup> – domaga się demon. „Na śniadanie nie je się kopytek. Dostaniesz za to pyszne placuszki” – odpowiada oficer. Na twarzy Hellboya pojawia się w tym momencie autentyczna groza: „Ooo nie! Nie chcem! Nie lubię placuszków!”. Po dłuższej namowie bohater bierze kęs przygotowanego dla niego posiłku. „Hej! Są Pyśne!” – wybucha nagle z entuzjazmem. Następny kadr przenosi czytelnika do posępnego widoku stolicy piekieł – Pandemonium. Widzimy zgraję odpychających demonów wijących się z bólu i przerażenia. Nagle pojawiają się Astaroth – Wielki Książę Piekieł (jak informuje czytelnika napis w ramce) – oraz kozopodobny Mammoth. „Co to znowu za wrzaski?” – pyta władca podziemi. „To przez chłopca” – odpowiada Mammoth – „Właśnie zjadł placuszek!”. „Teraz już nigdy do nas nie wróci” – dodaje kolejny demon, Habo-

<sup>10</sup> R. Duncan, M.J. Smith, *The Power of Comics...*, s. 57.

<sup>11</sup> *Hellboy. Prawa ręka zniszczenia*, scen. i rys. M. Mignola, tłum. M. Brzeziński, Egmont Polska, Warszawa 2003, s. 7.

ryn. „Zaprawdę zatem nadeszła nasza najczarniejsza godzina” – stwierdza ze zgrozą Astaroth.

Przedstawiona wyżej krótka historyjka pochodząca z serii *Hellboy* najlepiej oddaje charakter całego cyklu. Komiks Mignoli jest doskonale zaprojektowanym i narysowanym pastiszem klasycznych opowieści grozy, ale również wątków sakralno-okultystycznych, które wypełniają niemal każdą przygodę Piekelnego Chłopca. W opowieściach o Hellboyu pojawia się zatem bogata tematyka i symbolika religijna – poza wizjami piekła i piekielnych demonów, w tomie *Prawa ręka zniszczenia* w komiksie *Natura bestii* Hellboy konfrontuje się z legendą o św. Leonardzie, który w V wieku n.e. miał zabić w okolicach Sussex smoka. Według podania z kapiącej z ran św. Leonarda krwi miały wyrastać lilie. W finale przygody Hellboya – który również musi skonfrontować się z okrutną bestią – krew demona okazuje się mieć podobne właściwości. Poza ogólnym kręgiem europejsko-chrześcijańskim w *Hellboyu* występują mity wschodnio-słowiańskie. Jednym z najgroźniejszych przeciwników bohatera jest rosyjska Baba Jaga, a w tomie *Zew ciemności* Hellboy zostaje ocalony przez inkarnację Peruna. W kilku zeszytach demoniczny detektyw mierzy się także z boginią Hekate, odwiedza świątynie będące miejscem czci dla plugawych potworów rodem z *W górach szaleństwa* Howarda Phillipsa Lovecrafta, wreszcie walczy z całym zestawem wampirów, strzyg i harpii, które co i rusz zagrażają ludziom. Na pierwszy rzut oka zatem komiks Mignoli stanowi przykład typowego popkulturowego miszmaszu – połączenia wielu tradycji i inspiracji w ramach wyjątkowo kakofonicznego dzieła, mieszającego poważną ikonografię z groszową literaturą, któremu wyjątkowej atmosfery dodają mroczne gotyckie ilustracje. W rzeczywistości jednak *Hellboy* to całkiem interesująca próba ubrania bardzo poważnej problematyki w kostium pastiszowej przypowieści, znajdującej właściwy nośnik w postaci komiksu.

Głównym wątkiem napędzającym kolejne tomy przygód Hellboya jest jego rola w zbliżającym się Armageddonie. W końcu Piekelnny Chłopiec został przywołany na Ziemię przez hitlerowców właśnie w celu sprowadzenia zagłady na wrogów Rzeszy, a nawet – jeśli brać pod uwagę prawdziwe zamiary szalonego Rasputina – całej ludzkości i oddania świata we władanie monstrum o nazwie Ogdru-Jahad. W tomie *Nasienie zniszczenia* okrutny mnich Rasputin powraca do życia, aby odnaleźć Hellboya i dokończyć realizację wizji Ragnaroku – końca świata, którego dokonać ma zamknięty w kosmicznym więzieniu siedmiogłowy smok. Aby go uwolnić, Hellboy musi posłużyć się swą najpotężniejszą bronią – swoją prawą, kamienną i nienaturalnie wielką ręką, która zarówno w tej historii, jak i w wielu następnych jest nazywana prawą ręką zniszczenia. „Nie odrzucaj swego przeznaczenia potworze” – mówi Rasputin – „Ja jeden wiem, jaki sekret od tak dawna ukrywasz. Skądś przybył i czemu. Chwilę tedy pomyśl, potworze. Rozważ rolę, jaką tutaj grać miałeś. A teraz zasiądź u mego boku. Niech wyzwolę

moc, którą, sam o tym nie wiedząc, nosisz w swej prawicy... albo umieraj”<sup>12</sup>. Ostateczny wybór Hellboya, który buntuje się przeciwko swemu przeciwnikowi i ostatecznie udaremnia – niejako wbrew swej naturze – sprowadzenie piekła na ludzkość, jest zasadniczym momentem w życiu bohatera, który ciąży odtąd na jego późniejszych losach. Co rusz bowiem Piekielny Chłopiec musi konfrontować się z kolejnymi stworzeniami starającymi się nakłonić go do wyzwolenia swej prawdziwej mocy i pójścia za własną niszczycielską naturą. W tomie *Zew ciemności* Hellboy trafia na zlot czarownic, które przymierzają się właśnie do wyboru swego nowego przewodnika. Tę rolę proponują właśnie Hellboyowi, mówiąc: „Twój ojciec był panem czarownic z Lancashire i Abbotsbury. East Bromwich. Faversham. Berkswell. A twoja matka była czarownicą. Kto więc ma większe prawo do tronu?”<sup>13</sup>. „Chrząćcie się!” – odpowiada demon.

Jak słusznie konkluduje Nathan Harmon, podstawowym tematem, który napędza serię *Hellboy*, jest nieustanna walka demona z własną piekielną naturą. To właśnie ten konflikt – zderzający Bestię i Człowieka, Naturę i Kulturę, Przeznaczenie i Wolę – jest kluczowym elementem dramaturgicznym serii, wpisującym ją jednocześnie w mocno sakralną wizję nieustannej walki toczącej się wewnątrz człowieka pomiędzy dobrem a złem. „Czytelnik chce widzieć przeciwstawianie się własnemu przeznaczeniu przez Hellboya” – pisze Harmon – „i ukazaniu, że wolna wola jest silniejsza niż odgórne plany sporządzone przez zewnętrzne siły”<sup>14</sup>. Hellboy okazuje się wyjątkowo ludzkim demonem, który występuje przeciwko własnej, wyjściowo grzesznej przeciw naturze i postanawia kroczyć własną ścieżką. Ów ludzki odruch wynika z dość niecodziennego rodowodu byłego mieszkańca piekieł. W historii narodzin Hellboya nietrudno dopatrzeć się bowiem trawestacji historii narodzin Jezusa – w obu pojawia się wątek niepokalanego poczęcia, z którego w komiksie Mignoli rodzi się absurdalna wersja Zbawiciela o cechach wskazujących raczej na Antychrysta. Wizję własnych narodzin w następujących słowach przedstawia sam Hellboy: „Pojechałem do kościołka, w którym przybyłem na ten świat i spędziłem tam noc. Przyśniła mi się stara kobieta na łożu śmierci. Za życia była czarownicą i nie dało jej to zbyt dużo szczęścia. Po jej zgonie przybył demon i orzekł, że będą razem mieli dziecko. Syna. I patrzył wprost na mnie”<sup>15</sup>. Wbrew zatem powierzchownemu kostiumowi wizualnemu, opierającemu się na przerysowywaniu symbo-

<sup>12</sup> *Hellboy. Nasienie zniszczenia*, scen. J. Byrne, rys. M. Mignola, tłum. M. Brzeziński, Egmont Polska, Warszawa 2001, ss. 58-59.

<sup>13</sup> *Hellboy. Zew ciemności*, scen. M. Mignola, rys. D. Fegredo, tłum. M. Drewnowski, Egmont Polska, Warszawa 2008, s. 52.

<sup>14</sup> N. Harmon, „Don't tell me what to do”: *Looking at Hellboy Refusing Fate by Pushing Freewill*, <http://seuart.org/magazine/20139/dont-tell-me-what-to-do-looking-at-hellboy-refusing-fate-by-pushing-freewill/> [25.07.2014].

<sup>15</sup> *Hellboy. Prawa ręka...*, ss. 69-70.

liki mistycznej, *Hellboy* okazuje się dość konwencjonalną w swojej wymowie opowieścią postreligijną, noszącą cechy historii kryptoreligijnej, podobnie jak *Superman*. Pomimo wskazanej, zgoła odmiennej stylistyki graficznej – w przypadku *Hellboya* noszącej znamiona undergroundowej zabawy z tego rodzaju ikonografią – komiks Mignoli jest kolejną wersją mitu o bohaterze, który przeciwstawia się pokusom i pomimo własnego nadczłowieczeństwa decyduje się służyć społeczności, do której został zesłany. Wykorzystanie postaci diabła do stworzenia wizerunku chrystologicznego bohatera jest zabiegiem inteligentnym i szokującym zarazem, jednak już wymowa samego komiksu nie odbiega zbyt od konwencjonalnej opowieści o przybyłym z daleka Zbawicielu. Chyba najmocniejszą pod względem ilustracji tego motywu sekwencją jest scena z historii *Obudzić diabła*, w której Hellboy na krótko poznaje część własnej mocy zagłady. „Odwalcie się!” – wykrzykuje jednak – „Wybieram bramkę numer trzy! To moje cholerne życie i ja będę o nim decydował! A jak wam się nie podoba, spróbujcie mnie zabić!”<sup>16</sup>. „Niemożliwe” – komentują obserwujące demona sprzyjające mu duchy – „Zrodzony z ludzkiej kobiety w piekle, odrodzony na kształt człowieka na Ziemi. A w końcu... sam daje sobie życie”. Epilogiem zamykającym tę wizję demonicznego herosa może być scena z tomu *Wyspa*, w której Hellboy zwierza się kompanom w knajpie ze swych przerażających przygód. Jeden ze współbiedników wykrzykuje w wyjątkowo zabawny, ale i dający do myślenia sposób: „Nie może być! Żaden chrześcijanin nie zasługuje na taki los! Nikt nie zasługuje!”<sup>17</sup>. Jeśli w świecie Hellboya diabeł nazwany jest chrześcijaninem, to znaczy, że jest to świat całkowitego upadku sakralnej symboliki.

O ile jednak *Hellboy* stanowi eklektyczną i efektowną głównie na poziomie wizualnym budowlę, skrywającą dość konwencjonalną, jak się okazuje, wymowę, o tyle wspomniany już *Kaznodzieja* Ennisa i Dillona jest głęboko poruszającym tekstem, który o wiele śmieiej przystępuje do dekonstrukcji miejsca religii i Boga we współczesnym świecie. Dość powiedzieć, że komiks przedstawia losy trzech wyjątkowo nietuzinkowych „pielgrzymów” starających się odszukać Wszchemogącego, który zbiegł ze swego niebiańskiego królestwa. Potrzeba uzasadniania tej niezwyklej podróży stanowi jeden z najczęściej powtarzających się w serii lejtmotywów, zaś główni bohaterowie co chwilę muszą przypominać sobie, czemu ma służyć ich wyprawa. „Szukam Pana naszego, ponieważ opuścił swe dzieci” – mówi wielebny Custer w tomie *Nowojorscy gliniarze* – „Sprawię, żeby się wytłumaczył z tego niewielkiego wykroczenia. Chcę go znaleźć i usłyszeć odpowiedź na ten zarzut. Jest zobligowany czynić dobro – przez świat, który stworzył, i przez ludzi, którymi go zapełnił. A odchodzi i ucieka, nie wywiązując

<sup>16</sup> *Hellboy. Obudzić diabła*, scen. i rys. M. Mignola, tłum. M. Brzeziński, Egmont Polska, Warszawa 2002, s. 124.

<sup>17</sup> *Hellboy. Wyspa*, scen. i rys. M. Mignola, tłum. M. Drewnowski, Egmont Polska, Warszawa 2007, s. 8.



się ze swych obowiązków”<sup>18</sup>. Kwestia odpowiedzialności Boga za własne stworzenie jest najczęściej pojawiającym się uzasadnieniem wyprawy Jessego i jego kompanii. Kaznodzieja traktuje swą misję niemalże jako odwet, którego ma dokonać w imieniu zagubionego świata. Ennis rysuje tu zatem wizję Boga wiecznie nieobecnego, niewrażliwego na własne dzieło czy też cierpienia, które nękają świat ludzi. Jak twierdzi towarzyska Custer, Tulip: „Tak jak mówisz, teraz wiara jest nieistotna. On istnieje. Ktoś jest odpowiedzialny za wszystkie okropieństwa, które są na świecie, ale on nie chce za nie odpowiadać. Poza tym zabił mnie i przywrócił do życia tylko po to, by przestraszyć Jessego. Sprawił, że moja śmierć nic nie znaczyła. Myślę, że jest obesrańcem”<sup>19</sup>. Jak przekonuje Daniel N. Gullotta, podobne fragmenty serii *Kaznodzieja* wskazują, że komiks wiele czerpie z deizmu, ukazując wizję świata opuszczonego przez pierwszego poruszcziela<sup>20</sup>. Bóg z pewnością istnieje w tej historii; świadczy o tym obecność pozostałych nadnaturalnych stworzeń – aniołów i demonów – oraz przestrzeń nieba i piekła, które odwiedzają bohaterowie. Motywy odejścia Stwórcy od swych obowiązków okazują się jednak dość prozaiczne – Bóg rezygnuje, ponieważ przestaje panować nad swym stworzeniem, ale także dlatego, że zaczyna ono budzić w nim lęk. „Zaczynam rozumieć, dlaczego Wiesz-Kto odszedł” – komentuje jeden z Adefinów nad butelką wódki – „Serio, to znaczy kto przy zdrowych zmysłach chciałby mieć taką robotę? To absolutny, pieprzony koszmar”<sup>21</sup>.

Jeśli by chcieć nazwać komiks Ennisa i Dillona opowieścią posiadającą cechy herezji, należy odwołać się właśnie do wizji Boga, którą autorzy proponują w swym dziele. Reinterpretacja Ojca Niebieskiego jest tu o tyle szokująca i bluźniercza, że przedstawia obraz Boga szalonego, ale i zdesperowanego, co tym bardziej powinno wzbudzać trwogę wśród podległych mu istot. Prawdopodobnie najważniejszą sceną w całej serii *Kaznodzieja* jest moment spotkania wielbego Custer a Boga w tomie zatytułowanym *Salvation*. „Raduj się!” – obwieszcza Wszechmocny, ukazując się w świetlistej powłoce mężczyzny z długą brodą i rozwianymi włosami – „Ponieważ, choć zagubiony, odnalazłeś się. Ty, który stałeś u bram śmierci, zostałeś ocalony przez mą miłosierną dłoń. Ty, mój synu”<sup>22</sup>. „Nie jestem Twoim synem” – odpowiada Custer. „Twoja długa wędrówka w końcu dobiegła kresu. Znalazłeś swojego Pana. Stoję przed tobą cudowny, kochający i łaskawy, pełen światłości. Nie musisz już szukać. Odejdź teraz i żyj

<sup>18</sup> *Kaznodzieja. Nowojorscy gliniarze*, scen. G. Ennis, rys. S. Dillon, tłum. M. Drewnowski, Egmont Polska, Warszawa 2002, s. 24.

<sup>19</sup> *Kaznodzieja. Na południe*, scen. G. Ennis, rys. S. Dillon, tłum. M. Drewnowski, Egmont Polska, Warszawa 2005, s. 24.

<sup>20</sup> D.N. Gullotta, *The God of „Preacher”*, <http://sequart.org/magazine/442/the-god-of-preacher/> [30.07.2014].

<sup>21</sup> *Kaznodzieja. Zdarzyło się w Teksasie...*, s. 74.

<sup>22</sup> *Kaznodzieja. Salvation*, scen. G. Ennis, rys. S. Dillon, tłum. M. Drewnowski, Egmont Polska, Warszawa 2006, s. 205.



w pokoju” – nakazuje Bóg. „Nie ma, kurwa, mowy!” – opiera się kaznodzieja – „Powiedz mi, co daje ci prawo opuścić swoje miejsce w niebie, opuścić ludzi, dla których tyle znaczysz. I powiedz mi, czemu nie miałbym wysłać cię tam z powrotem”. „Stworzenie nie może wysuwać żądań wobec swojego stwórcy!” – dziwi się Bóstwo, na co pada odpowiedź: „Więc stwórca nie powinien olewać swojego stworzenia”. Buta i stanowczość Jessego doprowadzają do furii samego Boga, który wykrzykuje, przybierając jednocześnie przerażającą postać, następujące słowa: „Chciałbyś rozkazywać swojemu Bogu, o człeczce? Spługawiłbyś jego boską istotę takim ostatecznym bluźnierstwem?! Żałuj, grzeszniku! Padnij na kolona przed swym Panem! Błagaj o wybaczenie! Błagaj! Wierz w kochającego Boga! Żałuj za swój grzech przed kochającym Bogiem! Drżj przed potęgą kochającego Boga! Przyjmij mnie jako swojego zbawcę albo bądź potępiony!”. Gdy Custer, zamiast okazać skruchę, pluje na boskie oblicze, „kochający” Bóg wygryza mu prawe oko.

Jak przekonuje dalej w swym artykule Daniel N. Gullotta, zaprezentowany w ten sposób w *Kaznodziei* Bóg nie jest już Bogiem deistycznym, ale teistycznym. Przemieszcza się on po Ziemi, wchodzi w interakcje z ludźmi, wpływa bezpośrednio na ich losy i wybory. Teistyczny Bóg zaprezentowany w *Salvation* jest jednak wizją „brutalnego tyrana, hipokryty i nieodpowiedzialnej superistoty. To reprezentacja teizmu, w której coś jest bardzo nie w porządku [...]. Jeśli Bóg odmawia Jessemu prawa do odrzucenia Go, to ile znaczy wolna wola? I jeśli Bóg nie pozwala kaznodziei na sprzeciw, to jaki może być to rodzaj miłości?”<sup>23</sup>. Stwórca w komiksie Ennisa i Dillona jest istotą samolubną, okrutną i niezwykle daleką od wersji, którą sam stara się narzucić – kochającego i miłosiernego ojca. W rezultacie dzieło stworzenia, jak przekonuje się ostatecznie Jesse Custer, nie jest aktem miłości, lecz samouwielbienia i próżności. „Spójrz na to! Spójrz, co stworzył! Wszystkie te lata wypełnione cierpieniem i rzezią, jakby wiedział, że tak będzie! Bo chce, żebyśmy go wybierali, byśmy go kochali. No i jakąż musi mieć satysfakcję, skoro piekło na tej ziemi czyni ten wybór tak cholernie trudnym. On chce naszej miłości. Karmi się nią”<sup>24</sup>. Ostatecznym aktem boskiej zachłanności okazuje się w *Kaznodziei* największe bluźnierstwo, którego dopuszcza się sam Bóg. Z jego przyzwolenia bowiem dochodzi do seksualnego zbliżenia anioła i demona, z którego rodzi się istota potężniejsza od samego Boga – Genesis, od której Stwórca także pragnie bezwarunkowej miłości. „Pragnął miłości istoty o mocy przewyższającej jego własną, choć oznaczało to, że będzie musiał uciec z nieba... Więc stworzył Genesis. Demon i anioł nagle przewyższają odwieczne uwarunkowania i tak po prostu zakochują się w sobie? Bzdura. Ten duppek serafin sam powiedział: »Nie panowaliśmy nad własną wolą...«”.

<sup>23</sup> D. N. Gullotta, *The God...*

<sup>24</sup> *Kaznodzieja. Alamo*, scen. G. Ennis, rys. S. Dillon, tłum. M. Drewnowski, Egmont Polska, Warszawa 2007, s. 52.

Bluźnierstwa zawarte na kartach *Kaznodziei* mają jednak swój cel i sens – komiks Ennisa i Dillona, jak słusznie zauważa Bryan Miller<sup>25</sup>, jest atakiem na dwa fronty. Po pierwsze, okrutnie wyśmiana zostaje tu instytucja Kościoła, ukazana jako mafijna i paramilitarna organizacja. Jądrzem Domu Bożego na Ziemi okazuje się organizacja o nazwie Graal, której zadaniem jest ochrona rodu Jezusa Chrystusa, który został zapoczątkowany w wyniku związku Syna Bożego z Marią Magdaleną. Najświętszą misją Graala jest nadzór nad kazirodczo rozmnażającym się potomstwem Chrystusa, które kiedyś ma zostać obwieszczony światu jako nowi Mesjasze. Najmłodszy jednak przedstawiciel rodu ma znamiona choroby umysłowej spowodowanej wieloletnim wypaczeniem genów Zbawiciela. Graal ma tu zatem odzwierciedlać spiskową wizję Kościoła, którą możemy odnaleźć chociażby w bestsellerach Dana Browna, a która sprowadza się do kwestii zakulisowego kontrolowania polityki i najważniejszych osobistości świata. Kierujący Graalem nie mają najmniejszych trudności z przekonaniem prezydenta Stanów Zjednoczonych do wykorzystania broni jądrowej czy zatuszowania nielegalnej akcji militarnej na amerykańskiej ziemi. Poważniejsza krytyka, której dopuszczają się Ennis i Dillon, sięga jednak fundamentów wiary w nadprzyrodzone bóstwa, a przy okazji również w fundamenty zachodniej cywilizacji. *Kaznodzieję* można uznać za tytuł antyreligijny lub też antychrześcijański, jeśli weźmie się pod uwagę to, że generalnie krytykuje on wiarę w jakąkolwiek formę władzy determinującej i ograniczającej wybory jednostek. „Nie musimy po prostu akceptować rzeczy takimi, jakimi są. Tak jak nie możemy pozwolić, by pomniejszyła nas śmierć czy jakakolwiek inna cholerna rzecz. Tak jak nie potrzebujemy Boga, by kształtował za nas świat. Możemy sprawić, by nasze życie było takie, jak chcemy. Albo nie jesteśmy nic warci”<sup>26</sup>. Twórcy komiksu *Kaznodzieja* odrzucają i ośmieszają Boga, który okazuje się istotą lub ideą starającą się dyktować warunki swoim stworzeniom. Nie uśmiercając bóstwa, a jedynie je trywializując, Ennis i Dillon obierają kurs na krytykę systemów używających Boga do kontrolowania danych społeczności, czerpiąc przy tym z tradycji wywrotowego komiksu podziemnego.

*Kaznodzieja* nie oferuje również metaforycznej warstwy graficznej, co opisany wcześniej *Hellboy*. Główny rysownik serii, Steve Dillon, preferuje bowiem realistyczny rysunek, co nie oznacza, że komiks pozbawiony jest ciekawej siatki intertekstualnych odniesień. Kluczem do poetyki i estetyki *Kaznodziei* jest tradycja westernu, która przenika kolejne przygody wielobnego Custer. Jednym z najciekawszych zabiegów narracyjnych, mających nawiązać do tradycji westernu, jest wprowadzenie przez Gartha Ennisa tajemniczej postaci kowboja, który wydaje się być aniołem stróżem Jessego. Kowboj – o aparycji wyraźnie stylizo-

<sup>25</sup> B. Miller, *Preacher: Texas and Beyond*, <http://sequart.org/magazine/26940/preacher-texas-and-beyond/> [30.07.2014].

<sup>26</sup> *Kaznodzieja. Alamo*, s. 207.

wanej na Johna Wayne'a (albowiem pierwsze spotkanie z nim Custer przeżywa po seansie filmu *Alamo*) – stanowi tu prawdziwie boską postać, a przynajmniej taką, jaką sam Bóg powinien być we wszechświecie *Kaznodziei*. „Czuwam nad tobą już długo” – zwierza się tajemniczy opiekun Custera – „Starłem się ci pomagać, kiedy mogłem, ale... głównie tylko obserwowałem. Widziałem, jak uczyłeś się iść za głosem serca i nie odpuszczać w walce. Widziałem, jak uczyłeś się być mężczyzną [...]. Do diabła, pielgrzymie, jestem tylko znużonym, wyczerpanym, starym kowbojem... Ale ten znużony, wyczerpany, stary kowboj chce, żebyś wiedział, że jest z ciebie dumny”<sup>27</sup>. Ennis w sprytny i zabawny zarazem sposób stawia popkulturową ikonę w miejscu prawdziwego bóstwa, deprecjując jednocześnie wagę „instytucjonalnej” władzy jedyne Boga na rzecz Boga indywidualnego, wybranego w procesie kulturyzacji młodego człowieka (w tym przypadku poprzez jego kontakt z westernami). Symbolika kowbojska obecna jest także w postaci Świętego od morderców – ducha rewolwerowca, który zginął w potyczce z bandą odpowiedzialną za śmierć jego rodziny. Zstępując do piekieł, małowówny i bezwzględny rewolwerowiec okazuje się okropniejszy od królestwa zła, co doprowadza do furii samego szatana. „Hej ty! Za kogo ty się, kurwa, uważasz?” – wykrzykuje władca podziemi – „Czy ty... w ogóle potrafisz sobie wyobrazić co zrobisz? Zgasisz ognie piekieł! Sparaliżowałeś to miejsce!”<sup>28</sup>. „Czuję tylko nienawiść” – odpowiada rewolwerowiec. Dostrzegając nienasyconą żądzę mordu u śmiertelnika anioł śmierci zawiera z nim układ – potępieniec powraca na Ziemię jako Święty od morderców, zabierający dusze do królestwa piekielnego. To, że ludzka nienawiść okazuje się silniejsza nawet od mocy diabła, znów wpisuje się w zasadniczą wymowę *Kaznodziei*, który obrazuje degradację nadprzyrodzonych mocy na rzecz ludzkiej determinacji i woli. Symbolicznie oddaje to pierwsza ofiara Świętego od morderców, którym okazuje się... sam szatan, gdyż ośmielił się rzucić za rewolwerowcem ostatnią obelgę: „Jebany krzyż na drogę, ty sukinsynu o zimnym sercu!”<sup>29</sup>. W ten oto sposób popoetyka ostatecznie triumfuje nad sferą *sacrum*, uśmiercając diabła, a Boga skazując na najbardziej przerażającą go obojętność ze strony własnych stworzeń.

Niniejszy tekst nie miał na celu pełnego zaprezentowania tematyki sakralnej w ramach twórczości komiksowej, ale zilustrowanie tezy, że najciekawsze przykłady krzyżowania się tematyki religijnej i komiksu to dzieła kontrowersyjne i miejscami obrazoburcze; odnoszące się do silnie krytycznej i metaforyzującej funkcji twórczości komiksowej. Bo zarówno *Hellboy*, jak i *Kaznodzieja*, ale także *Superman* czy klasyki komiksu undergroundowego, sięgają po symbole i obiekty wiary nie w celu ich przepisania na potrzeby oddzielnego medium, ale twór-

<sup>27</sup> Ibidem, ss. 126-128.

<sup>28</sup> *Kaznodzieja. Dawne dzieje – Święty od morderców*, scen. G. Ennis, rys. C. Ezquerro, S. Pugh, tłum. M. Drewnowski, Egmont Polska, Warszawa 2004, s. 72.

<sup>29</sup> Ibidem, s. 85.

czego wykorzystania dla bardzo wielu odautorskich wypowiedzi. W obszarze komiksu obrazoburstwo przychodzi twórcom wyjątkowo łatwo, ale i zasadnie, co może stanowić dobrą konkluzję zarówno refleksji na temat natury samego przekazu komiksowego, jak i jego potencjalnych powiązań z tym, co sakralne.

### Summary

#### **Wake the devil. Religion's anarchy of comic books in the series of *Hellboy* and *The Preacher***

The article attempts to recreate the main points of crossing the comic book's aesthetic with religious topics. The author tries to describe a various group of mainstream comics (such as *Picture Stories from the Bible* and *Superman*) as well as the underground experiments (like *God Nose* or *The New Adventures of Jesus*) as representations of two ways of adapting the sacral poetic the area of a graphic narration. These strategies (defined as a crypto-religious and anarcho-religious) reflects in the two bestselling series of modern graphic novels – Mike Mignola's *Hellboy* and Garth Ennis/Steve Dillon's *The Preacher* which are showing the true potential of a comic-orientated sacral inspiration.

**Słowa kluczowe:** kultura popularna, komiks, komiks undergroundowy, Mike Mignola, Garth Ennis, *Hellboy*, *Kaznodzieja*

**Keywords:** popular culture, comic books, comic books underground, Mike Mignola, Garth Ennis, *Hellboy*, *The Preacher*