

Kręta droga do piekła (od zeszytu do zeszytu) – *Hellblazer* i format amerykańskiego serialu komiksowego

Charles Hatfield, w książce *Alternative Comics. An Emerging Literature*, w jednym z podrozdziałów, zatytułowanym *Format kontra forma sztuki*, pisze: „Historia sztuki komiksowej jest zanurzona w historii specyficznych typów opakowań [*packages*] lub formatów wydawniczych”¹. Trzy główne formaty wydawnicze w Stanach Zjednoczonych, związane z komiksową formą ewoluującą w czasie, to kolejno: pasek komiksowy (gazetowy) (*comic strip*), magazyn komiksowy (*comic book*) i w końcu powieść graficzna (*graphic novel*). „Format jest ważny”² – pisze dalej Hatfield – i cytuje Pascala Lefèvre’a, który nadmienił, że format „wpływa na całościową koncepcję komiksu, nie tylko na styl, ale także na zawartość”, a ponadto, że różne formaty „zachęcają do różnych sposobów konsumpcji”³. Tym samym, konstatuje Hatfield, „To, co myślimy o sztuce komiksowej, jest ograniczone przez to, co myślimy o dominujących formatach” – i przez metody konsumpcji – „pasków komiksowych, magazynów komiksowych oraz powieści graficznych”⁴.

Publikowany na łamach prasy *Yellow Kid* Richarda F. Outcaulta z 1896 roku posiada wszystkie cechy komiksu właściwego: pokazuje na obrazkach rozwój wydarzeń, tekst jest używany do przedstawienia wypowiedzi postaci „w dymkach”, a publikacja ma charakter seryjny – to ostatnie jest tutaj kluczowe i odróżnia *Kida* od poprzednich protokomiksowych twórców:

¹ Ch. Hatfield, *Alternative Comics. An Emerging Literature*, Jackson 2005, s. 4. Wszystkie przekłady, jeśli nie zaznaczono inaczej, są mojego autorstwa – P. K.

² Tamże, s. 5.

³ P. Lefèvre, *The Importance of Being „Published”: A Comparative Study of Different Comics Formats*, w: *Comics and Culture. Analytical and Theoretical Approaches to Comics*, red. A. Magnussen, H. Ch. Christiansen, Copenhagen 2000, cyt. za Ch. Hatfield, dz. cyt, s. 5.

⁴ Ch. Hatfield, dz. cyt., s. 5.

[...] fakt, że historyjka miała stałe miejsce w gazecie i tytuł, dzięki któremu czytelnik pisma upewniał się, że ma do czynienia z dalszym ciągiem opowiadki, która bawiła go poprzedniego dnia, w ubiegłym tygodniu i przed kilkoma miesiącami⁵.

Niniejszy artykuł za przedmiot swego zainteresowania bierze seryjność jako immanentną cechę towarzyszącą rozwojowi amerykańskiego komiksu, umieszczając go w kontekście szerszych rozważań nad seryjnością w kulturze i przyglądając się serii *Hellblazer*, która stanowi przykład współczesnego amerykańskiego serialu komiksowego.

„Ciąg dalszy nastąpi”

Seryjność i cykliczność nie są właściwościami przynależnymi tylko komiksom, dotyczą wielu odmian fikcyjnych utworów, przewijają się przez media. W kinie obserwujemy zalew kolejnych seryjnych produkcji, *sequeli*, *prequeli*, kolejnych części (*notabene* doszło tutaj do bardzo silnego zwrotu, pod koniec lat siedemdziesiątych Hanna Samsonowska pisała w miesięczniku „Kino”, że film kinowy w częściach „jest już rzadkością”⁶), z kolei od lat pięćdziesiątych niesłabnącą popularnością cieszą się seriale telewizyjne.

Seryjna fikcja na dobre rozpoczęła się tak naprawdę w XIX wieku – za sprawą powieści w odcinkach, która „pojawiła się dopiero, kiedy nowe technologie potrzebowały masowych odbiorców, aby dowieść swej przydatności”⁷ (na rynku). „U zarania XIX wieku – jak pisze Jennifer Hayward – urbanizacja, wyższa liczba piszących i czytających oraz idea czasu wolnego doprowadziły do zwiększonego zapotrzebowania na teksty do czytania”⁸. Jednak książki nadal były stosunkowo drogie, dlatego do zaspokojenia rosnącego popytu, szczególnie u klasy robotniczej i klasy średniej – grup, które wcześniej w zasadzie były wyłączone z obiegu czytelniczego – wykorzystano prasę. Medium (i producenci kontrolujący twórczy proces) dyktowało wyznaczniki formalne oraz tematyczne, te zaś miały się w głównej mierze przyczyniać do zainteresowania poszczególnymi odcinkami i dalszej konsumpcji. Wśród nich Jarosław Ławski wymienia między innymi predylekcję

do coraz bardziej świadomego zamykania w całości fabularne treści, tak by odcinki kończyły się jakimś efektownym chwytem, podtrzymującym zainteresowanie akcją powieści; odpowiednio dobrany zestaw tematów, mających utrzymać zainteresowanie czytelnika: czułych,

⁵ J. Szyłak, *Komiks*, Kraków 2000, s. 6.

⁶ H. Samsonowska, *Serial telewizyjny: rodowód, ewolucja, szansa*, „Kino” 1977, nr 3, s. 29.

⁷ J. Hayward, *Consuming Pleasures. Active Audiences and Serial Fictions from Dickens to Soap Opera*, Lexington 2009, s. 21.

⁸ Tamże, s. 22.

[...] trwożących, oddziałujących na wyobraźnię, emocje, niekiedy na sferę wyobraźni niskiej [...]; rozwlekłość czasow[ą] akcji, która trwa długo i dzieje się w wielu przestrzeniach

czy „kończenie dzieła [...] w ten sposób, aby – w przypadku sukcesu rynkowego – «figura zamknięcia akcji» mogła posłużyć za «figurę otwarcia» w kontynuacji losów bohaterów”⁹.

U końca XIX wieku na scenie pojawia się komiks, młodszy brat powieści w odcinkach, początkowo w formie tak zwanych pasków komiksowych (*comic strip*) w gazetach (czasami jako zastępstwo powieści). Paski odróżniały się od mających nadejść później komiksów tym, że istniały wyłącznie po to, aby przysłużyć się sprzedaży gazety, w której były drukowane, nie istniały jako „produkt sam w sobie”, a przynajmniej do czasu. Pierwsze komiksowe książki (*comic books*) były reprintami pasków gazetowych. Pierwsze wydanie zbiorcze *Yellow Kida* ukazało się w marcu 1937 roku. Jak podają Randy Duncan i Matthew J. Smith, między 1927 a 1932 rokiem wyszło drukiem ponad tysiąc zbiorów najpopularniejszych gazetowych pasków¹⁰.

Kolejny przełom to uwolnienie się komiksu od swych gazetowych korzeni i powstanie pamfletów – magazynów komiksowych – co przebiegało etapami. Najpierw tworzenie zbiorów oryginalnych, choć nadal jednostronicowych pasków (*The Funnies*, 1929), następnie zareklamowanie magazynu komiksowego jako samowystarczalnego produktu (*Famous Funnies: A Carnival of Comics*, 1933), ponadto wprowadzenie materiałów obecnych ówczesznie w tanich magazynach *pulp fiction*: fantastyki, kryminału, opowieści przygodowych, jako krótkich, kilkustronicowych opowieści w jednym numerze (choćaby „Detective Comics”, 1937). I w końcu pierwszy numer „Action Comics” z 1938 roku, narodziny postaci Supermana, niespodziewany sukces, wielki boom i rozwój przemysłu komiksowego i tak dalej. Tak więc „Komiks jako medium i komiksy jako przedmioty, broszury nazywają się praktycznie tak samo, dlatego że z przyczyn historycznych i ekonomicznych prawie zawsze były powiązane”¹¹.

Odcinek a ciągłość strukturalna

W latach trzydziestych wytworzyła się forma komiksów, jaką znamy do dzisiaj: nadal często „są wytwarzane w dwudziesto-, czterdziestostronicowych odcinkach [...], co amortyzuje wydawcy koszt ich wyprodukowania. Potem, jeśli

⁹ J. Ławski, *Od cykliczności do seryjności i z powrotem. Paradoxy romantycznej sztuki elitarnej, w: Między powtórzeniem a innowacją. Seryjność w kulturze*, red. A. Kisielewska, Kraków 2004, s. 51-52.

¹⁰ R. Duncan, M. J. Smith, *The Power of Comics. History, Form and Culture*, London 2009, s. 26.

¹¹ D. Wolk, *Reading Comics. How Graphic Novels Work and What They Mean*, Cambridge 2007, s. 61.

okaże się, że jest dla nich dość odbiorców, zbiera się je w postaci książki¹². Jednak relacja między odcinkiem magazynu komiksowego/zeszytu a odcinkiem opowiadanej historii nie jest tak prosta. Bogumił Drozdowski, omawiając seriale na dużym i małym ekranie, wyróżnia trzy rodzaje odcinkowej formuły: serial klasyczny, cykl i film odcinkowy. Serial klasyczny to

przełożona na język obrazków gazetowa powieść. Każdy odcinek jest integralną częścią całości, zawiera tylko fragment akcji, przy czym fragment ten powinien być bardzo ściśle związany z odcinkiem poprzednim i następnym. Naczelna dewiza: ciąć brutalnie w najciekawszym miejscu.

Cykl to „zupełnie oddzielne, zamknięte w sobie historyjki, powiązane co najwyżej wspólną ramą [...] i podporządkowane jakimś ogólnym konwencjom, wymogom przyjętego gatunku [...] lub spokrewnione tematycznie”. „Wreszcie wypadkowa obu tendencji: odcinek-przygoda, odcinek-całość, poszczególne części wiąże ze sobą postać bohatera lub bohaterów i jednolity reżim konwencji treściowo-formalnych”¹³.

Gdyby przyjąć punkt widzenia Drozdowskiego, to należałoby uznać, że różne komiksy pasują do różnych kategorii zaproponowanych powyżej. Nierzadko zdarza się, że podział historii wynika jedynie z ograniczeń nałożonych na autora, finansowych lub technicznych. Na przykład *V jak Vendetta* Alana Moore’a ukazywała się początkowo w odcinkach w brytyjskim magazynie komiksowym „Warrior”, historia jest jednak od początku pomyślana jako spójna całość, cięcia są wymuszone charakterem publikacji. Z podobną sytuacją mamy do czynienia w przypadku *Władcy pierścieni* Tolkiena, utwór początkowo miał ukazać się jako jeden tom, tak widział to autor, lecz materiał był zbyt obszerny, a druk zbyt kosztowny i wydawca podzielił powieść na trzy części¹⁴.

Niektórzy badacze i krytycy proponują, aby skończone, jednolite komiksowe dzieła nazywać powieściami graficznymi. Lecz wprowadza to pewne zamieszanie. W latach osiemdziesiątych spopularyzowano ten termin jako swoisty znak jakości, łatkę przypinaną do wybranych komiksów, aby odróżnić je od gorszej reszty. Charles Hatfield w pracy *Alternative Comics* zauważa ironię: „powieść – kiedyś nieczysty [*bastard*], podejrzany twór, radykalny ze względu na swą formalną niestabilność – jest tutaj przywoływana jako synonim literackiej wartości i poważania”¹⁵. Sytuacje skomplikowali sami wydawcy, wykorzystu-

¹² Tamże.

¹³ J. Drozdowski, *Kino na raty*, „Kino” 1968, nr 4, s. 8-10.

¹⁴ Zob. P. Reynolds, „*The Lord of the Rings*”: *The Tale of a Text*, odczyt przygotowany na imprezę z okazji pięćdziesięciolecia ukazania się *Władcy Pierścieni*, zorganizowaną przez Società Tolkieniana Italiana w Rzymie, dostępny na stronie: The Tolkien Society, <<http://www.tolkien-society.org/tolkien/tale.html>> z 20 listopada 2012.

¹⁵ Ch. Hatfield, dz. cyt., s. 5-6.

jąc chwytliwy termin w sposób czysto marketingowy, opatrując takim mianem zbiorcze wydania (w twardej lub miękkiej oprawie) wydawanych serii. Hatfield przestrzega, że „kulturowe konotacje formatu, akceptowane bezkrytycznie, mogą zaciemniać lub komplikować rozwój samej formy sztuki”¹⁶.

Omawiając komiksową seryjność, należy także mieć na uwadze, że komiksy istnieją zawsze w jakimś większym kontinuum, serie podlegają strukturalnej ciągłości. W szczególności, jak pisze Richard Reynold, „Ciągłość serialowa” – ciągłość fabularna¹⁷ – „która jest diachroniczna (rozwija się w czasie) i ciągłość hierarchiczna” – rozumiana jako ustanowienie relacji i zależności między postaciami pojawiającymi się w serii – „łączą się, aby utworzyć ciągłość strukturalną, na którą, w skrócie, składa się zawartość uniwersum DC czy Marvela”, a także „te elementy realnego świata, która są zawarte w fikcyjnym uniwersum”¹⁸.

John Constantine, potwór z bagien i zeszyty dla dorosłych

John Constantine to najbardziej znany komiksowy antybohater wydawnictwa DC Comics/Vertigo, przebiegły mag, jednocześnie oszust (potrafi nabrać samego diabła), złodziej (także wielu serc niewieścich), napędzany przez cynizm i sarkastyczne poczucie humoru, które jednak nie przeszkadzają (a może jedynie maskują) jego chęci niesienia pomocy innym ludziom, pomocy, która zazwyczaj drogo kosztuje. John bowiem prowadzi perfidną grę, jest uzależniony od adrenaliny, niebezpieczeństwa i życia na krawędzi, niczym gracz Dostojewskiego często stawia wszystko na jedną kartę, traci przyjaciół (którzy prowadzone przez niego manipulacje przypłacają nierzadko śmiercią), a wszystko to po to, aby koniec końców być tym, który śmieje się ostatni, tym, który może pokazać środkowy palec bezsilnemu diabłu, który przegrywa grę o jego duszę. Ten władający magią *working class hero* jest skrajną wersją detektywa w stylu Humphereya Bogarta rodem z czarnego kryminału (nieodłączny prochowiec, wypalane garściami papierosy), połączonym z postawą punka w stylu Sida Viciousa z Sex Pistols.

Pomimo gościnnych występów na łamach innych tytułów, Constantine posiada własną serię, *Hellbazer*, która jest jedną z najstarszych – flagowych – w imprincie DC Comics Vertigo. Począwszy od jej premiery w 1988 roku, ukazywała się ona regularnie przez ponad dwadzieścia pięć lat. 20 lutego

¹⁶ Tamże, s. 5.

¹⁷ „Ten sam rodzaj ciągłości, który zachowuje się [...] w telewizyjnych operach mydlanych. Tło fabularne [*back-story*], na które składają się z odcinki już wyświetlone, łącznie z ich treścią jawną [*explicit*] lub ukrytą [*implicit*], musi pozostawać w logicznym związku z aktualną fabułą, w miarę jej rozwoju” (R. Reynold, *Super Heroes. A Modern Mythology*, Jackson 1994, s. 38).

¹⁸ Tamże, s. 41.

2013 roku światło dzienne ujrzał jej trzechsetny, ostatni numer. Był to niewątpliwie moment historyczny, który już w chwili ogłoszenia przez wydawnictwo decyzji o zakończeniu serii, wywołał w czytelnikach (a także w artystach, którzy brali udział w tworzeniu serii) silne emocje. Andy Diggle skomentował:

Nie jestem w stanie przecenić tego, jak ważny jest ten komiks i postać Johna Constantine'a, nie tylko dla mojej pracy, ale także dla mojego światopoglądu. [...] Śledziłem losy tego bohatera od jego pierwszego pojawienia się w *Swamp Thing*, kiedy miałem piętnaście lat. Prawda jest taka, że John Constantine to powód, dla którego zacząłem czytać (a w końcu pisać) amerykańskie komiksy. *Swamp Thing* Alana Moore'a sprawił [zaś], że udałem się do swego pierwszego sklepu komiksowego, żeby polować na starsze numery. [...] Czuję się, jakbym stracił starego przyjaciela¹⁹.

Jak zauważył Diggle, Constantine został powołany do życia przez Alana Moore'a i po raz pierwszy pojawił się na stronach *Sagi o Potworze z Bagień* (*Saga of the Swamp Thing*), dokładniej rzecz ujmując, w trzydziestym siódmym numerze z 1985 roku. Moore, który objął posadę scenarzysty serii, począwszy od numeru dwudziestego, przeniósł historię potwora z bagien na zupełnie inny poziom i przyczynił się do wytworzenia nowej jakości amerykańskiego komiksu. Artysta odszedł od pierwotnego zamysłu stojącego za serią, przygód naukowca Aleca Hollanda, którego prace przyciągają uwagę tajemniczej organizacji rządowej, co doprowadza do zamachu na życie jego i jego żony. W rezultacie Holland przemienia się w bagiennego potwora, który szuka zemsty na swoich oprawcach. W dwudziestym pierwszym numerze, w *Lekcji anatomii* (*The Anatomy Lesson*), okazywało się, że *Swamp Thing* błędnie ocenia swoją egzystencję, jedynie wydaje mu się, że jest człowiekiem, a tak naprawdę jest czymś zupełnie innym. Czym, to miało okazać się w toku kolejnych odcinków historii, a pomocą w tym miał okazać się właśnie John Constantine. Zmanipulowany przez bezczelnego Brytyjczyka roślinny bohater przemierzał Amerykę lat osiemdziesiątych w trakcie cyklu *American Gothic*, napotykał „archetypiczne potwory” (wampiry, zombie, wilkołaki), z których każdy, jak zauważa Douglas Wolk, „był wyraźnie powiązany z potworami amerykańskiej narodowej psyche: historia o wilkołaku mówiła o zrepresjonowanym feminizmie [...], historia o zombie dotyczyła amerykańskiego fetyszu broni itd.”²⁰ Głównie to odważne podejście do takich tematów, „jak rasizm, zagrożenie odpadami atomowymi, znęcanie się nad dziećmi”²¹, przełożyło się na sukces tytułu. Nie bez znaczenia był także fakt odejścia od zasad i cenzury Kodeksu Komiksowego, wprowadzonego

¹⁹ Cyt. za: L. Sigel, *HELLBLAZER Canceled at Vertigo, Industry Reacts Strongly*, Newsarama.com, <<http://www.newsarama.com/comics/industry-reacts-hellblazer-cancelation.html>> z 20 grudnia 2012.

²⁰ D. Wolk, dz. cyt., s. 232.

²¹ J. Szyłak, dz. cyt., s. 89.

Il. 1. „To jest Johnn Constantine?”; jeden z najpotężniejszych magów w uniwersum DC, pijany w trupa, w kałuży własnych wymiocin, gościem w serii *The Spectre* Johna Ostrandera, J. Ostrander (scen.), T. Mandrake (rys.), *The Spectre*, luty 1994, nr 15: *Old Blood*. Copyright 1994 DC Comics.



dla ochrony maluczkich w 1954 roku. Pomimo jego modyfikacji w roku 1971, która zezwalała na wprowadzenie na karty komiksów wampirów, ghoulów i wilkołaków, wygnanych z komiksowej fikcji w latach pięćdziesiątych, można ich było używać tylko w sposób odwołujący się do klasycznej tradycji *Draculi*, *Frankensteina* i innych dzieł literackich – w mniemaniu prawodawców – wysokiego kalibru. Nadal istniał zapis, który mówił, że „Sceny odwołujące się do żywych trupów i tortur lub przyrzędy z nimi powiązane” nie są dozwolone, podobnie jak „sceny horroru, nadmiernego rozlewu krwi, krwawych lub makabrycznych zbrodni, deprawacji, pożądania i masochizmu”²², co mniej więcej odpowiada zawartości dwudziestego dziewiątego zeszytu serii pod tytułem *Miłość i śmierć* (*Love and Death*), pozbawionego na okładce znaku aprobaty Kodeksu.

²² Code of the Comics Magazine Association of America (1971), w: J. P. Gabilliet, *Of Comics and Men. A Cultural History of American Comic Books*, przekł. B. Beaty i N. Nguyen, Jackson 2010, s. 317.

Wszystko to razem zapowiadało dalszy rozwój historii dla dojrzałego czytelnika, napływ kolejnych brytyjskich twórców do amerykańskiego mainstreamu, a także utworzenie linii wydawniczej Vertigo. Niemniej, pomijając pogłębienie psychologii postaci, naturalistyczne dialogi czy turpistyczne odmalowanie scen grozy, pod względem formy *Saga* nie różniła się od swoich poprzedników: nadal mieliśmy do czynienia z serialem komiksowym. Neil Gaiman przyznaje, że dwudziesty dziewiąty zeszyt serii był dla niego szokiem, kiedy „odkrył ze zdumieniem, że komiksy mają taką samą zdolność budzenia niepokoju i wyprawiania z równowagi, jaką miały najlepsza proza i filmy”²³. Odnosząc się do specyfiki komiksu, Alan Moore we wstępie do zbiorczego wydania pierwszej części serii stwierdza, że jednym z

głównych czynników odróżniających komiksowy horror od jego bardziej szanowanych kuzynów jest **czas trwania**. Historie obecne tutaj – kontynuuje Moore – nie kończą się – nie w taki sposób, jak kończy się film czy książka. [...] bieżące zagrożenie może zostać odegnane lub pokonane, ale na pewno za miesiąc pojawi się coś innego, to jasne jak słońce. Bohater będzie trwał nieskończenie, dopóki słabe wyniki sprzedaży lub inne czynniki nie zadecydują o anulowaniu serii. Nawet wtedy wyzuty protagonista najprawdopodobniej znajdzie dla siebie gościnne miejsce w komiksach poświęconych innym postaciom, aby uniknąć całkowitego zawieszenia. Historia rzadko kiedy się kończy, nawet jeśli niosące ją komiksy odkaszlną krwią i padną trupem u jej stóp. Ani – o ile nie masz na tyle szczęścia, aby zauważyć przebojową serię, kiedy debiutuje, lub dość pieniędzy, żeby odkupić starsze numery później – tak naprawdę się nie zaczyna. Każdy, kto sięga po komiks po raz pierwszy, prawie z pewnością znajdzie się w środku ciągu, który mógł rozpocząć się przed urodzeniem czytelnika i najprawdopodobniej będzie kontynuowany na długo po jego lub jej zejściu z tego świata²⁴.

Constantine w *Sadze o Potworze z Bagien* liczył się o tyle, o ile miał pewną rolę do odegrania, był katalizatorem wydarzeń, jedną z wielu drugoplanowych postaci, które przewijają się w życiu Swamp Thinga. Wiemy jedynie, że jest perfidnym manipulatorem, kierującym się podejrzanymi pobudkami. John do przechodzącego rekonwalescencję, ukrytego na bagnach bohatera dociera dzięki ukochanej tego ostatniego, grożąc, że wyjawi publicznie sekretny związek, jaki łączy potwora i Abby Arcane; sam o sobie mówi: „Paskudny ze mnie typ, szefie, spytaj kogokolwiek”²⁵, dając do zrozumienia, że jest groźny i ma wyrobioną pozycję. Jednocześnie dość szybko zdajemy sobie sprawę, że wielokrotnie blefuje (jak w scenie, kiedy po kolejnej zagrywce na głównym bohaterze zakłada maskę nieustraszonego macho, by odetchnąć głęboko w chwili, gdy Swamp Thing nie może go już zobaczyć), a w dodatku nie jest tak bezwzględny,

²³ N. Gaiman. *Love and Death – Overture*, w: A. Moore (scen.) i in., *Swamp Thing*, t. 2: *Love and Death*, New York 2001, s. 8.

²⁴ A. Moore, *Introduction*, w: A. Moore (scen.) i in., *Swamp Thing*, t. 1: *Saga of the Swamp Thing*, New York 2000, s. 9-10.

²⁵ A. Moore (scen.) i in., *Swamp Thing*, t. 3: *The Curse*, New York 2000, s. 64.

jak nam się to początkowo wydawało. Postać szybko podbiła serca czytelników. Kiedy Neil Gaiman po raz pierwszy spotkał Alana Moore'a, spytał go, czy Constantine przeżyje cykl *American Gothic*, bo „był zbyt czadową postacią, żeby go uśmiercać”²⁶.

Hellblazer, Bergerverse i wycieczki w stronę powieści graficznej

Redaktorka Karen Berger uznała, że John prezentuje się na tyle charyzmatycznie, że może przejść do własnej serii, której nadano tytuł *Hellblazer*²⁷. Przebiegły mag na czterdzieści numerów trafił pod skrzydła Jaimiego Delano, który nadał postaci więcej niuansów i rozbudował jej fabularne zaplecze, decydując, iż główną bazą wypadową Johna stanie się Londyn.

John Constantine przeszedł drogę od młodego angielskiego cwaniaka okultysty z pierwotnej wizji Alana Moore'a do zagubionej i starzejącej się ofiary adrelinowego nałogu, którą coraz bardziej przygniatał ohydny ciężar własnego życia, w ponuro poetyckich scenariuszach Jaimiego Delano

– pisze w jednym ze wstępów do wydań zbiorczych Warren Ellis²⁸. Większość historii w tym cyklu rozgrywa się na tle thatcherowskiej Wielkiej Brytanii, pogrążonej w kryzysie i borykającej się z problemami gospodarczymi. Pierwsze numery serialu są organicznie związane z serią-matką *Saga o potworze z bagien* (gdzie posadę scenarzysty przejął podówczas Rick Veitch) i uwikłane w ciągłość strukturalną uniwersum DC, choć również na tym polu dochodziło do przesunięcia. W opowieściach Alana Moore'a świat Potwora z Bagien jest także światem Supermana czy Batmana, którego Constantine spotyka na ulicy. Lecz jak zauważa sam Moore, „aby był skuteczny, horror potrzebuje delikatnie i ostrożnie podtrzymywanej atmosfery – którą może całkowicie zniszczyć nagle pojawienie się faceta w zielonych pończochach i pomarańczowej pelerynie”²⁹. Niewątpliwie redakcja zdawała sobie sprawę z tego kontrastu, dlatego po utworzeniu imprintu Vertigo publikacje z tej linii wydawniczej zaczęły dystansować się od swoich superbohaterskich korzeni (choć nie do końca), jednocześnie tworząc własne kontinuum, czasami zwane Bergerverse, od nazwiska redaktorki (Karen Berger). Znalazły się tutaj takie pozycje, jak: *Hellblazer*, *Swamp Thing*,

²⁶ Cyt. za b.a., *Straight to Hell*, w: M. Carey, L. Manco, *John Constantine Hellblazer: All His Engines*, New York 2005.

²⁷ Ten dość karkołomny tytuł pojawił się jako alternatywa dla pierwotnej wersji – *Hellraiser*, którą trzeba było odrzucić ze względu na kinowy horror o tej samej nazwie.

²⁸ W. Ellis, *Introduction*, w: G. Ennis (scen.), S. Dillon (rys.), *John Constantine Hellblazer: Fear and Loathing*, New York 1997.

²⁹ A. Moore, *Introduction...*, dz. cyt., s. 8-9.



Sandman czy *Lucyfer*. Aby poznać całość opowieści, należało kolekcjonować wszystkie powyższe tytuły, w ten sposób można było zidentyfikować nawiązania i przejścia fabularne, które dokonywały się między zeszytami. I tak na przykład w trzecim numerze *Sandmana* Constantine pomaga władcy snów Morfeuszowi odnaleźć sakwę z piaskiem, jeden z jego magicznych atrybutów, jednocześnie wspominając, że powinien poznać „wielkiego zielonego typha”, bo tak jak Morfeusz – Swamp Thing nie ma poczucia humoru. Z kolei kluczowe wydarzenia z serii Gaimana znajdują odbicie w *Hellblazerze*, na przykład utworzenie się w piekle triumwiratu władców i sukcesywne odejście Lucyfera, o czym wspomina Pierwszy z Upadłych, autorska kreacja kolejnego po Delano scenarzysty Gartha Ennisa.

Ennis (przy sterach serii od numeru czterdziestego pierwszego) odcisnął swoje piętno na historii Constantine’a w dwojaki sposób. Z jednej strony, przydał

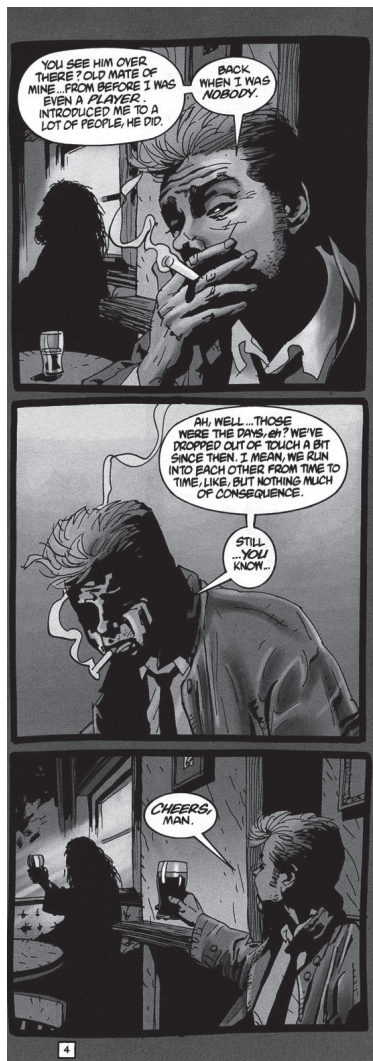
opowieści agresywnych rysów i przyspieszył tempo. Pierwszy cykl jego autorstwa – *Dangerous habits* (*Niebezpieczne nawyki*) – rozpoczyna się sceną refleksji umierającego bohatera, który dowiaduje się, że jest chory na nieuleczalnego raka. Skutki manipulacji maga, który chce ratować własną skórę, doprowadzają do utraty przezeń większości najbliższych przyjaciół. Ponadto do głosu dochodzi krytyczna postawa Ennisa wobec katolicyzmu – wątek, który przewija się u tego twórcy już od komiksu *True Faith* przez kolejne, jak na przykład seria *Preacher* (*Kaznodzieja*) – czy odnoszenie się do spraw Irlandii i życia jej mieszkańców. Jednocześnie silnym komponentem fabuły staje się wątek przyjaźni

Il. 2. „Cholerny deszcz. Cholerna Anglia”, Constantine wraca do domu z przygody na kartach *Saga* o Potworze z bagien, inicjując własną serię. J. Delano (scen.), J. Ridgway, A. Alcalá (rys.), John Constantine *Hellblazer*: Original Sins. Copyright 1992 DC Comics.

Il. 3. Alan Moore i John Constantine wznoszą toast w specjalnym odcinku z okazji dziesięciolecia serii. P. Jenkins (scen.), S. Phillips (rys.), *Hellblazer*, grudzień 1997, nr 120: *Desperately Seeking Something*. Copyright 1997 DC Comics.

i braterstwa, celebrowania ludzkiej wspólnoty (jakby kościoła ludzko-ludzkiego), w pubie lub nad świętym źródłem, które przemienione dzięki magii pozwala napełnić kufle idealnym piwem (są to najprawdopodobniej jedne z najlepszych momentów u Ennisa, w tym sensie zbliża się on do Tarantino – którego sam zresztą przywołuje we wstępie do *Niebezpiecznych nawyków*³⁰).

Jednym z charakterystycznych aspektów funkcjonowania serialu *Hellblazer*, szczególnie jeśli chodzi o diachroniczność ciągłości fabularnej, jest upływ czasu. Bohaterowie nie tkwią w zawieszaniu – starzeją się, Constantine obchodzi swoje urodziny, oglądamy, jak dorasta jego siostrzenica, przywiązujemy się do fikcyjnych postaci. Z jednej strony, wśród komentatorów pojawiają się głosy, jakoby seriale więziły swoich widzów, uzależniając ich od kolejnej dawki fikcji i eskapizmu. Ale upatrywanie w pociągu do seryjnych opowieści diabelskich sztuczek przemysłu kulturowego pomija przywiązanie człowieka do historii, które towarzyszy mu od zawsze. „Od antycznego eposu, od bardów opiewających w kolejnych pieśniach losy swych bohaterów, poprzez rapsod rycerski”³¹. „Może – pyta Hanna Samsonowska – przyczyną tego zjawiska jest tkwiące w człowieku przywiązanie do śledzenia (słuchania, czytania, oglądania) czegoś, co się toczy, rozwija w czasie, ma swoje ciągi dalsze, na które się czeka”³².



³⁰ G. Ennis, „Dyin' ain't much of a livin', boy”, w: G. Ennis (scen.), W. Simpson (rys.), *John Constantine Hellblazer: Dangerous Habits*, New York 1996.

³¹ H. Samsonowska, dz. cyt.

³² Tamże. Dużą rolę odgrywa tutaj rozwój tradycji romantycznej opowiadania, w opozycji do mitu nie chodzi o powtarzanie tego, co już dobrze znane, „główne zainteresowanie czytelnika zostaje przeniesione na nieprzewidywalność **tego, co się wydarzy**, a zatem na inwencję związaną z intrygą, która staje się elementem pierwszoplanowym” (U. Eco, *Apokaliptycy i dostosowani. Komunikacja masowa a teorie kultury masowej*, przekł. P. Salwa, Warszawa 2010, s. 328).

Kolejni artyści (scenarzyści, rysownicy, twórcy okładek) kreują kolejne części tekstowej tkaniny, w której zamyka się opowieść. Ci, którzy przychodzą po nich (lub pojawiają się gościnnie, jak Grant Morrison, Neil Gaiman, John Smith lub Jason Aaron), wplatają swoje własne nici, a historia Constantine'a trwa. Seryjny charakter komiksów o magu z Newcastle ujawniają także zbiorcze wydania, tradepaperbacki. Pierwszy zbiór *Original sins* (dziewięć pierwszych odcinków do scenariusza Jaimiego Delano) z 1992 roku nie sprzedawał się zbyt dobrze, nie uwzględniając kluczowych numerów (zeszyty 76 i 77) serii *Saga o Potworze z Bagien*, dlatego zakończenie dziewiątego numeru, nagłe pojawienie się Swamp Thinga było dla przeciętnego czytelnika zaskoczeniem. Komercyjna klapa pogrzebała szansę na reprinty starszych numerów na wiele lat. W 1994 roku ukazał się kolejny, wspomniany już zbiór opowieści Ennisa – *Niebezpieczne nawyki* (zbierając numery 41-46). Następny tom, *Fear and Loathing (Strach i wstręt)*, ujrzał światło dzienne dopiero w 1997 roku, zdecydowanie w nadziei, iż sukces *Kaznodziei* przełoży się na większą sprzedaż *Hellblazera*. Znalazły się w nim numery 62-67, dziura między numerem czterdziestym szóstym a sześćdziesiątym drugim sprawiała, że rozstanie Johna i Kit w reprintedowanej historii traciło na sile wyrazu i dramaturgii. O ile nie było się świadkiem rozwoju ich relacji, ciężko było zrozumieć, dlaczego jej zakończenie jest tak dewastujące dla Constantine'a. Co więcej, numery 61-62 stanowiły prolog do nabierającego rozpędu konfliktu Johna i Pierwszego z Upadłych, konfliktu przybierającego na sile w kolejnych zeszytach, zebranych w następnych tomach. Tomach, które nie były numerowane. Dochodziło tutaj do wyraźnego rozdźwięku między nieustannie rozwijającą się historią a formatem zbiorczego wydania, które rozrywało ją na kawałki. Świadczy o tym także wydanie tomu *Rare cuts (Zagubione ścinki)*, przywodzącego na myśl składankę hitów. Pozbawienie wydań zbiorczych numeracji i umieszczanie w nich jedynie wyselekcjonowanych części większej historii, bez zachowania ciągłości serialowej, ujawnia dążenie wydawców do podniesienia prestiżu tytułu poprzez przeniesienie akcentów w stronę „powieści graficznej” (takim mianem wydawca opatruje tradepaperbacki w swoim katalogu) i podkreślanie autonomicznego, autorskiego charakteru mniejszych części fabularnych, co nie wychodziło serii na dobre. Dopiero w 2011 roku, po ponad dwóch dekadach oczekiwania, Vertigo zmieniło podejście do *Hellblazera*: cyklicznie ukazujące się zbiorcze wydania są numerowane, ujawniając silne zależności, jakie istnieją między kolejnymi partiami historii, reprintuje się chronologicznie wszystkie zeszyty, uwzględniając najważniejsze połączenia z innymi seriami³³.

³³ Aczkolwiek również przy takim podejściu polityka wydawnicza DC Comics budzi wątpliwości. Pod koniec kwietnia 2013 ukazały się dotychczas niewznawiane ostatnie odcinki cyklu Jaimiego Delano, lecz nie jako część tomów poświęconych temu scenarzyście – zostały

Constantine się starzeje, rozwija wewnątrz, ale pewien rdzeń charakterologiczny pozostaje zawsze taki sam. Kiedy kolejne zwycięstwo okupione ciężkimi stratami bohater kwituje cynicznym komentarzem (na zakończenie cyklu Gartha Ennisa), jego demoniczna towarzyszką Ellie pyta, czy nigdy się nie zmieni, John odpowiada, że nie chce się zmienić i nigdy nie pozwoli, żeby ktoś mu w tym pomagał. I odbiorcy chyba także tego by nie chcieli, nawet ambitny serial komiksowy podlega, mimo wszystko, pewnej „typowości”. W tym można upatrywać erupcji oburzenia czytelników związanego z zakończeniem serii i jej nową odsłoną (po tytule *Constantine*) w uniwersum Nowego DC. Włączenie Johna w opowieści o superbohaterach jest zerwaniem z samowystarczalnym światem *Hellblazera* – choć przecież John już kiedyś zetknął się z bohaterami w trykotach, jest to więc w pewien sposób powrót do korzeni. Niemniej zmiana grupy docelowej na niższą kategorię wiekową niż czytelnicy Vertigo odbiera tej postaci charakterystyczny „pazur” (nie ma co liczyć, że pijany Constantine pokaże Supermanowi środkowy palec – a szkoda), a historii z jego udziałem to, co stanowiło o wyjątkowości tego serialu, a o czym pisze Jerzy Szyłak:

[...] odkryłem, że cały serial przeniknięty jest poczuciem grozy wynikającym z tego, co wciąż zdarza się w codzienności, co dzieje się obok nas i na co nie zwracamy uwagi tylko dlatego, że nie chcemy wiedzieć. I że wyjątkowość Johna Constantine’a jako bohatera bierze się stąd, że on wie. Czy chce tego, czy nie...³⁴

dodane do nowej wersji *Niebezpiecznych nawyków*. W przypadku starego wydania czytelnik miał świadomość, że bierze do ręki komiks Gartha Ennisa, odmienny stylistycznie od komiksów Delano, komiks, który bądź co bądź rozpoczyna nowy etap opowieści, w nowej odsłonie brakuje jasno postawionej kody, co może wywoływać w odbiorcy poczucie dysonansu. Nie wspominając o fakcie, że znajomość (domyślnie – posiadanie) poprzednich tomów stanie się niezbędne, ale być może o to właśnie chodziło wydawcy...

³⁴ J. Szyłak, *Constantine – bezradny superbohater*, w: tegoż, *Druga strona komiksu*, Elbląg 2011, s. 69.