

Natalia Kućma

KOMIKSOWA OPOWIEŚĆ JAKO KULTUROWA PODRÓŻ

Znana myśl Umberto Eco głosi, że „kto czyta książki, żyje podwójnie”. Słuchanie czy czytanie opowieści przenosi nas w inny świat, inne czasy, inne krainy, wzbogacając o nowe przeżycia i nową wiedzę. Dlatego też chciałabym zająć się manhwą¹ pt. *The Tarot Café* autorstwa Park Sang-Sun, która jest ciekawym przykładem i dobrym punktem wyjścia do zaprezentowania samej opowieści jako podróży przenoszącej nas w inną rzeczywistość, także kulturową.

Główna bohaterka *The Tarot Café*, Pamela, na skutek pewnego niefortunnego zdarzenia w przeszłości zyskuje nieśmiertelność, której nie pragnie i która jest dla niej ciężarem. Zawiera zatem kontrakt z tajemniczym mężczyzną o niezwykłych mocach, Belusem, który w zamian za zebranie kompletnego naszyjnika Beliala obiecuje obdarzyć ją śmiercią. Pamela prowadzi kafejkę, gdzie w dzień stawia ludziom tarota, a po zmroku w tym samym celu przyjmuje nietypowych gości: wilkołaki, elfy, duchy, kotołaki etc. Jako zapłatę dostaje koraliki składające się na rozproszony po całej ziemi naszyjnik Beliala. Główna akcja komiksu dzieje się w połowie XX wieku w Europie, lecz zarówno za sprawą opowiadanych Pameli historii, jak i nawiedzających ją wspomnień, czytelnik ma możliwość śledzić opowieści z różnych czasów, epok, miejsc.

Biorąc za punkt wyjścia dzieło Park Sang-Sun, omówię poszczególne rodzaje podróży, z jakimi może mieć do czynienia odbiorca tego komiksu, a także szerzej – każdy uczestnik kultury. Analizę rozpocznę od warstwy wizualnej manhwy oraz historii samego tarota, by następnie przejść do rodzajów podróży, jakich doświadcza główna bohaterka.

Pierwsza podróż jest podróżą estetyczną. Praca Park Sang-Sun to graficzny majstersztyk silnie inspirowany sztuką secesyjną. Warto przypomnieć, iż europejscy artyści XIX wieku fascynowali się malarstwem i sztuką Dalekiego Wschodu. Poszukiwania artystów zwracających większą uwagę na walory linii, pustych przestrzeni i jednobarwnych plam zbiegły się w czasie z odkryciem ma-

¹ *Manhwa* – koreański termin oznaczający komiksy, zaś poza Koreą pojęcie to funkcjonuje dla oznaczenia komiksów południowokoreańskich. Komiks, *manhwa* – te określenia stosuję wymiennie jako synonimy.

larstwa tuszowego oraz drzeworytów japońskich, dostarczając im dodatkowej inspiracji. Tym samym zauważyć można podwójne warunkowanie twórców eksperymentujących zarówno na gruncie rodzimej, jak i obcej kultury. Dzieła takich artystów, jak Gustav Klimt, Alfons Mucha, Aubrey Beardsley, opisać można jako cechujące się bogatą ornamentyką, linearnością, płaskim traktowaniem przestrzeni. Z kolei ich prace, zwrotnie, zainteresowały artystów dalekowschodnich i do dziś cieszą się popularnością wśród twórców komiksów.

The Tarot Café wyróżnia secesyjna dbałość o szczegóły oraz kompozycja strony. Na przykładzie inspiracji twórczością Klimta łatwo możemy zobaczyć kulturową podróż wzorców i stylów. Jak zauważył André Malraux, między artystami odbywa się dialog bagatelizujący upływ wieków. Każdy malarz czy rzeźbiarz nosi w sobie własne muzeum prac dla niego istotnych (swój „Luwr wewnętrzny”, jak zgrabnie ujął to Malraux, pisząc o Vincencie van Goghu) i podejmuje twórczą rozmowę z ich autorami. Bezpośrednią inspirację pracami Klimta widać zwłaszcza w wizerunkach kart tarota, rozpoczynających każdy rozdział komiksu. Prace wiedeńskiego artysty zostały później wykorzystane przez artystę Atanasa A. Atanassova do stworzenia talii tarota *The Golden Tarot of Klimt*. Park Sang-Sun, opierając się na niej, przeobraziła postacie z obrazów takich jak *Kochanowie* czy *Medea*, obdarzając ich rysami bohaterów swojego komiksu.

Karty taroka² intrygowały wielu twórców na przestrzeni wieków. Prócz talii tradycyjnych, na kartach których narysowani są ludzie i rozmaite ogólnie czytelne symbole, znaleźć można talie, których motywem przewodnim są koty, smoki, styl steampunkowy, a nawet gra w baseball. Karty tarota są wynikiem niezwykle podróży, łączącej bogatą symbolikę wielu kultur w jedną całość. Pojawiły się najprawdopodobniej w XIV wieku i są tworem niezwykle transkulturowym – wiadać w nich wpływ różnorodnych tradycji. Symbole egipskie, gnostyckie, chrześcijańskie, arabskie, żydowskie przeplatają się ze sobą i tworzą nową ikonografię, opowiadającą o nieustannej walce sił Dobra i Zła. Poszczególne karty można odczytywać w odniesieniu do różnych tradycji, np. „Wieżę” (lub „Twierdzę”) jako rozpadającą się z woli Jahwe wieżę Babel lub jako symbol strzały Zeusa. Karty „Gwiazda”, „Księżyc”, „Słońce” są na tyle uniwersalne, iż mogą odsyłać niemal do każdego systemu religijnego. Odczytywanie kart tarota jest próbą określenia pozycji człowieka w świecie poprzez ustalenie relacji, jakie zachodzą między przeciwstawnymi siłami. Być może najsilniejszy jest wpływ koncepcji gnostyckich, wedle których świat rozumiany jest jako ścieranie się Dobra i Zła, Życia i Śmierci, Szczęścia i Klęski, co w konsekwencji pozwala odczytywać każdą kartę w zależności od jej ułożenia (prosta czy odwrócona)

² Tarok, tarot – karty do wróżenia, na które składają się Wielkie Arkana (22 karty) i Małe Arkana (56 kart).

i pozycji w rozkładzie (kontekst) jako dobrą lub złą³. Historia talii przemieszcza się pomiędzy biegunami popularności i potępienia. Karty służyły do wróżenia, medytacji lub (o wiele rzadziej) do gry, a dziś można je spotkać w popkulturze, gdzie symbolizują tajemniczą stronę świata i bawią czytelników intertekstualnymi odniesieniami⁴.

Główna bohaterka *The Tarot Café* oraz jej matka, żyjące w XIII wieku, prawdopodobnie używają kart, zanim one powstały czy też pojawiły się w Europie. Być może jest to nieuwaga autorki albo świadomy zabieg nawiązujący do wierzeń, iż karty spowinowaczone są z diabłem, co byłoby logiczne w ramach wykreowanego świata. Brak wierności historycznym faktom oraz nawiązanie do demoniczności ukrywającej się w talii tarota zbliżają czytelnika do tej drugiej interpretacji. Jak argumentuje Jan W. Suliga, diaboliczność tarota polegała na odwzorowaniu w nich i sztychowaniu z porządku świata, a „jedynie Szatan mógł podsunąć coś takiego człowiekowi”⁵. A Diabeł, będący cichym, lecz wciąż obecnym bohaterem historii, przewraca porządek świata, uniemożliwiając śmierć istocie z natury śmiertelnej.

W *The Tarot Café* mamy do czynienia z trzema podstawowymi podróżami głównej bohaterki: podróżą rozumianą jako życie ku śmierci; podróżą do Szkocji oraz podróżą do Piekła, aby ocalić ukochanego. Każdy z wymienionych wojaży ma wymiar fizyczny i duchowy.

Wyprawa do Szkocji jest podróżą najbardziej fizyczną i najbardziej metaforyczną zarazem. „Podróże to lustra odbijające przeszłość”⁶ – mówi tarocistka. Podróż do rodzinnej Szkocji ma służyć przywołaniu zatartych wspomnień, lecz same słowa Pameli można odczytać szerzej. To nieco poetyckie stwierdzenie wskazuje na, być może, najważniejszy aspekt podróży. Celem niezliczonych wypraw, kiedyś i obecnie, są grobowce, pomniki, ślady dawnej świetności. Obcowanie z inną kulturą to obcowanie często z jej przeszłością lub też postrzeganie jej przez pryzmat czasów minionych. Może być także podróżą sentymentalną, gdy powrót do miejsca, z którego się wyruszyło, jest zrewidowaniem swojej dotychczasowej postawy. „Głupiec” – karta, którą Pamela rzuca na stół, gdy oznajmia Belusowi swoją decyzję o wyjeździe, oznacza niewiedzę, ale i podróż, która będzie początkiem nowego rozumienia. W niektórych interpretacjach tarota „Głupiec” jest traktowany jako punkt wyjścia do odczytania pozostałych kart, które wtedy miałyby opowiadać o przygodach głupca właśnie. Tym głupcem może być każdy człowiek, ponieważ rozpoczynając nowy rozdział w życiu, znaj-

³ W zależności od rodzaju tarota odwrócenie karty może też pogłębiać jej znaczenie: dobra – bardzo dobra, zła – bardzo zła.

⁴ Ciekawym przykładem jest komiks *Lucyfer 1. Diabeł na progu* (scen. M. Carey, rys. różni autorzy), gdzie postacie z kart osobiście ingerują w wydarzenia na świecie.

⁵ J. W. Suliga, *Biblia Szatana*, za: P. Dziwisz, *Tarot a religia*, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków 2007, s. 19.

duje się w początkowej niewiedzy. Podróż w nieznaną po to, by zdobyć nową wiedzę, osiąga się poprzez dwa działania: zdystansowanie od swojego miejsca, oswojonego i zrozumiałego pod każdym względem, oraz przez kontakt z obcością, nowością, a przede wszystkim inną kulturą. Jak pisze Joanna Hańderek: „Podróżowanie może być rozumiane przede wszystkim jako droga przez ludzką świadomość w poszukiwaniu nowych wymiarów kultury. Można też uznać je za otwarcie się na to wszystko, co inne. Ten bowiem, kto wyrusza w drogę, naraża się, chcąc nie chcąc, na kontakt z tym, co inne, wchodzi w nową rzeczywistość, doświadcza jej nowej jakości. Podróżowanie staje się zatem najpełniejszym otwarciem kultury, niezależnie od tego, czy polega ono na podróży przez kraje, czy przez ludzką świadomość”⁷.

W Szkocji Pamela przypomina sobie historię swojej dawnej miłości. Warto jej się przyjrzeć, ponieważ jej bohaterem jest smok – stworzenie tak odmiennie odbierane we wschodniej i zachodniej kulturze. Na Zachodzie smoki są przede wszystkim potworami uosabiającymi zło, ziejącymi ogniem, siejącymi zniszczenie. Na Wschodzie smok to istota związana z wodą, symbolizująca dobro, mądrość, płodność, urodzaj, a także długowieczność. Miejscem miłości Pameli i smoka Asha jest Szkocja, ich miłość zatem (wedle europejskiej perspektywy) nie ma prawa się wydarzyć. Jednakże ukochany Pameli przypomina bardziej swoich wschodnich krewnych niż zachodnie potwory. W swojej ludzkiej formie służy jak lekarz mieszkańcom wioski. W postaci smoka (Park Sang-Sun rysuje go również bardzo koreańsko) ma zwisającą z szyi sierść oraz wąsy.

Główna akcja komiksu dzieje się w Europie, lecz – jak wskazałam wcześniej – samo dzieło wciąga czytelnika w transkulturową grę, dlatego warto przyjrzeć się mu także pod innym kątem. Pamela jest tarocistką, a przyjmując koreańską perspektywę, można postrzegać ją jako szamankę. Ten trop wydaje się ciekawy, ponieważ koreańskie szamanki (a szamanizm jest coraz bardziej popularny w Korei) pełniły głównie trzy funkcje: kapłanek, uzdrowicielek oraz wróżbitek. Pamela nie tylko wróży, jej słowa mają przede wszystkim radzić, uzdrawiać, uświadamiać, jaka jest prawdziwa natura problemów gnębiących jej gości. Jej klienci przybywają nieraz z bardzo daleka, poszukują jej i wzajemnie ją sobie polecają. Pamela ma okazję poznać wiele interesujących opowieści, dlatego też pokuszę się o nazwanie jej „odwroconą Szeherazadą” (ponieważ to Pameli opowiadane są historie) albo też Szeherazadą sprzed czasu, gdy stała się ona wybawicielką sułtana Szahrija (gdy dopiero zbierała opowieści i zdobywała potrzebną jej wiedzę). Ramowa opowieść z *Księgi tysiąca i jednej nocy* to spotkanie mężczyzny i kobiety w chwili życiowego kryzysu, którzy osiągają integrację osobowości dzięki wysłuchaniu tysiąca baśni. *Księga* jest hindusko-perskiego pochodzenia, a w tra-

⁶ S. Park, *The Tarot Café*, t. 5, epizod 15.

⁷ J. Hańderek, *Kulturowe wymiary podróży*, „Folia Turistica” 2011, nr 24.

dycyjnej hinduskiej medycynie choremu opowiada się baśń, której przepracowanie ma go uzdrowić. Jak wskazuje Bruno Bettelheim, król potrzebował trzech lat słuchania różnych baśni, by osiągnąć psychiczną równowagę i zdrowie. Jedna opowieść nie dałaby takiego efektu, ponieważ rozwiązanie psychologicznych problemów jest zbyt trudne i skomplikowane. Podobnie dzieje się w *The Tarot Café* – spotkanie Pameli i Belusa kończy się po wielu wiekach osiągnięciem przez nich psychicznej równowagi (choć to Pameli opowiadane są historie, a Belus jest świadkiem jej przygód). Baśń staje się też podróżą w głąb siebie, dzięki otwarciu się na mądrość innej kultury.

Tysiące historii opowiadanych przez postacie znane z baśni towarzyszy Pameli od początku jej podróży przez świat. Zbiór tych historii pozwala czytelnikowi cieszyć się legendami o wilkołakach, elfach czy celtyckiej Leanan Sidhe, które zostają przefiltrowane przez współczesną perspektywę i estetykę. Prócz wspomnianych wcześniej secesyjnych inspiracji zauważyć można, że potężni nieśmiertelni, jak diabły czy smoki, upodobały sobie stroje w stylu *visual kei* (popularnym wśród muzyków koreańskich i japońskich, charakteryzującym się przesadą, hermafrodytyzmem oraz łączeniem słodkich dodatków ze stylem gotyckim czy cyberpunkowym). Natomiast mit o Pigmalionie uwspółcześniono, czyniąc z niego opowieść o homoseksualnej miłości między wynalazcą a stworzoną przez niego lalką o wyglądzie młodego chłopca. Ale nie tylko stare historie i legendarne postaci pojawiają się na kartach opowieści. John Lennon czy Kurt Cobain jako współczesne mity również stają się bohaterami tego komiksu.

Baśnie, opowieści, komiksy, dzieła sztuki oczarowują także wizjami miejsc, w których się rozgrywają. Ta czarowna moc wzywa nieraz do podjęcia podróży, a na samo miejsce narzuca określoną perspektywę odbioru. Artyści poprzez swoje dzieła otwierają innym oczy (jak stwierdził Oscar Wilde, w Londynie nie było mgły, póki nie namalował jej James McNeill Whistler), ale także kształtują oczekiwania. Ten drugi aspekt dotyczy zwłaszcza tych krain, które określamy nazwą „orientalne”, „egzotyczne”. Warto zauważyć, iż terminy „podróże” i „turystyka” nie są wymienne. Turystyka ma dużo węższe znaczenie, wiąże się z rozrywką, komercją i modą, co widać na przykładzie wycieczek organizowanych przez biura podróży, jak Paryż śladami *Kodu Leonarda da Vinci* Dana Browna czy Londyn oglądany przez pryzmat miejsc z serialu *Downtown Abbey* (twórca: Julian Fellowes, emisja od 2010).

Dzieła sztuki przekształcają i mitologizują jeszcze jeden element podróży: samą drogę. Alain de Botton, analizując sztukę podróżowania, stwierdził: „artystyczne opisy dokonują drastycznych skrótów w stosunku do tego, co narzuca nam rzeczywistość”⁸, co oznacza, iż to, jak odbieramy podróż, skłonni je-

⁸ A. de Botton, *Sztuka podróżowania*, przeł. H. Pastuła, Czuły Barbarzyńca Press, Warszawa 2010, s. 19.

steśmy antycypować za pomocą skrótowych, powieściowych fraz: „przybył po południu”, a nie w kontekście niewygodnego fotela, kichającego towarzysza podróży, pejzaży oglądanych zza brudnych zasłon pociągu. Omijamy nudne fragmenty i skupiamy się tylko na tych istotnych. Tę samą refleksję można przenieść na grunt codzienności. W *The Tarot Café* również dokonane zostają artystyczne skróty, a przecież sama historia opowiada o powtarzalności dnia codziennego. Przypatrując się historii Pameli, czytelnik, oczarowany niezwykłymi gośćmi i przyniesionymi przez nich historiami, może nie zauważyć, że przygląda się czyjejs zwykłej pracy. W tym kontekście jaśniejsza jest podstawowa podróż głównej bohaterki – podróż ku śmierci. Skompletowanie naszyjnika Beliala będzie dla Pameli „końcem długiej nudnej podróży”, ponieważ pozbawiona rodziny oraz będąca świadkiem śmierci ukochanego nie widzi już powodów, dla których miałyby żyć. Podobnie charakteryzuje ją jej matka: „nawet śmierć jej nie chciała, musiała ruszyć w długą samotną podróż”⁹.

Nieśmiertelność wyłącza Pamelę z kręgu ludzi i jest równoznaczna z samotnością. Skoro jej życie nie może zakończyć się śmiercią, dla niej samej pozbawione jest sensu. Jak zauważa jeden z bohaterów, przeżycie całego, pełnego cyklu życia różni się od życia długiego – wiecznego. Powodem tego jest fakt, iż życie wieczne pozbawione jest granicy, która jednocześnie pomaga ustanowić jego cel. Filozofowie egzystencjalni definiowali człowieka poprzez świadomość śmierci. Martin Heidegger, pisząc o *byciu-ku-śmierci*, wskazywał, że śmierć jest horyzontem, który potrafi zmienić myślenie człowieka o sobie. Poprzez trwogę, jakiej doświadcza się myśląc o śmierci, zostaje się wyrwanym z codziennej rutyny oraz zyskuje się indywidualność na tle bezmyślnego tłumu. Świadomość śmierci, zwłaszcza śmierci własnej (ponieważ śmierć, jak zauważa Heidegger, zdarza się tak naprawdę tylko innym – o sobie lubimy myśleć, że jesteśmy nieśmiertelni) nadaje człowiekowi indywidualność, a co więcej, jak chce filozof, jest dla tej indywidualności cechą konstytutywną. Dla kogoś, kto nie może umrzeć, czas jest martwy, co oznacza, że nie ma on żadnych oczekiwań, do niczego nie dąży. Banalne stwierdzenie, że nuda jest powodem wymyślania głupich sposobów na jej zabicie, dla bohaterki manhwy ma fatalne konsekwencje. Tarot Café odwiedzają różni nieśmiertelni, których łączy jedno: przemożne uczucie nudy (spowodowane własną wszechmocą i bogatym doświadczeniem) i ciągła cicha nadzieja na jej ukrócenie. Jak w wielu mitach i baśniach, także w *The Tarot Café* główna bohaterka zostaje potraktowana jako narzędzie rozrywki silniejszych od niej sił.

Marzenie o śmierci jako o końcu podróży to marzenie o samobójstwie. Arystoteles, a za nim chrześcijańscy myśliciele i przeciwnicy samobójstwa wskazywali zawsze na trzy jego aspekty, trzy zniewagi wymierzone przeciwko Bogu,

⁹ S. Park, *The Tarot Café*, t. 4, epizod 12.

społeczeństwu i samemu sobie. Nierozmyślająca o Bogu i skupiona na osobistym nieszczęściu Pamela nie bierze pod uwagę społecznego aspektu swego czynu, widząc własną śmierć jako wydarzenie dotyczące tylko jej samej. Nośna metafora życia jako podróży opiera się na dostrzeżeniu pewnych podobieństw: początek podróży – narodziny, podróż – samo życie, cel podróży – śmierć. Jednakże tu odsłania się niedostatek metafory, w której nie uwzględnia się, że dla człowieka cel jest związany z innymi ludźmi, a pytanie „dokąd idziesz?” pociąga za sobą „z kim?”. Tymczasem przełożenie akcentu z celu podróży na samą drogę, a zwłaszcza na jej towarzyszy, pozwala przewartościować postawę człowieka. Pamela, wróżbitka-szamanka, której wielowiekowa mądrość pomogła niejednemu duszkowi czy wilkołakowi, z jednej strony nie może odejść niezauważona, z drugiej sama musi odkryć, iż oni także są dla niej ważni. Samotność nieśmiertelnego człowieka zyskuje sens dzięki docenieniu towarzyszy podróży.

Po podróży do Szkocji i długiej podróży ku śmierci, trzecia podróż to wyprawa do Piekła, aby ocalić ukochanego. Zejście do podziemi jest okupione bolesnym spotkaniem ze zmarłą matką oraz pokonaniem innych trudności. To stary motyw obecny w wielu kulturach, który najpełniej obrazuje kolejną istotę podróży: zejście do czeluści, by odrodzić się na nowo. Joseph Campbell w *Bohaterze o tysiącu twarzy* udowodnił, że za wieloma mitami kryje się ten sam schemat: podróży jako wędrówki, w czasie której bohater musi symbolicznie umrzeć (zostać pożartym przez olbrzymie zwierzę, udać się w zaświaty), by móc odzyskać utracony skarb. Przekroczenie granicy świata, zawitanie do świata mroku oraz zła i wyjście z niego zwycięsko jest motywem występującym w większości kultur świata. Pameli nie udaje się ocalić ukochanego, lecz wizyta w Piekło jest końcem jej wędrówki jako Głupca z kart tarota. Uzyskuje inne spojrzenie na siebie oraz swoje życie, rewiduje swoje myślenie. Oszołomiona uzyskaną wiedzą staje się gotowa, by podjąć podróż życia na nowo, nie kierując się chęcią samozniszczenia.

O czym świadczy to kulturowe bogactwo i różnorodność zawarte w jednym dziele? Przeplatanie się różnorodnych motywów wskazuje na transkulturowy charakter kultury. Jak pisał Wolfgang Welsch, transkulturowość istnieje nie tylko na poziomie społeczeństw, ale i jednostek, a co za tym idzie – poszczególnych dzieł. Zmieszanie różnych tradycji tworzy nową jakość, przekraczającą typowe granice kulturowe. Bogactwo stylów, legend i mitów, do których sięgnęła Park Sang-Sun, znajduje swoje źródło głównie w kulturze europejskiej i bliskowschodniej. Dla kogoś zaznajomionego z mitologią chrześcijańską, a zwłaszcza z postaciami diabłów, ostateczne rozwiązanie zagadki na końcu tej opowieści może nie być zaskoczeniem. Gra, w którą zostaje wciągnięty czytelnik, kryje się w imionach, symbolicznych i pełnych znaczeń jak karty tarota. Odsłania to jedną z podstawowych cech warunkującą zrozumienie obcej kultury: początkiem zrozumienia jest wspólne nazywanie i poszukiwanie sensów.

Opowieści są przede wszystkim przestrzenią, w której dochodzi do auto-refleksji oraz odczytania na nowo swojej roli w świecie. Każdy użytkownik kultury dokonuje hermeneutycznego zabiegu, odnajdując te sensy, które już zna i rozumie. Czytanie manhwy *The Tarot Café* pozwala na zabawę, gdzie odbiorca sam kreuje sensy, sięga do zasobów własnej wiedzy i nadaje wartość dziełu, interpretując i reinterpreterując jego treści. Sam akt odczytania oraz fakt sięgnięcia przez artystkę do starych i niekoniecznie najpopularniejszych legend i mitów wskazuje na dynamiczną naturę samej kultury, której symbole wciąż mogą być na nowo inspirujące i przetwarzane. Kulturowa podróż, jaką dostarczają czytelnikowi komiksy, jest szukaniem znaczeń, odczytywaniem symboli, podążaniem za czymiś krokami oraz wyznaczeniem nowych ścieżek.