

PROMETHEA

KSIEGA PIERWSZA



ALAN MOORE
J.H. WILLIAMS III
MICK GRAY

[Recenzja] Alan Moore, J. H. Williams III, Mick Gray „Promethea. Księga pierwsza”

Fahrenheit Crew

Alan Moore na stałe zapisał się w historii komiksu. *Strażnicy*, *Saga o Potworze z Bagien* czy *Liga Niezwykłych Dżentelmenów* to niektóre z licznych tytułów stworzonych przez brytyjskiego scenarzystę, udowadniające, że jest on mistrzem w swoim fachu. Dzieła Moore'a cechuje m.in. innowacyjne podejście do znanej, wtórnej tematyki oraz umiejętne łączenie najróżniejszych motywów kulturowych. *Promethea* nie odbiega pod tym względem od innych komiksów jego autorstwa, w wyniku czego odbiorcom publikacji dane jest obcować z bardzo nietypową superbohaterską opowieścią.

Sophie Bangs pisze pracę zaliczeniową o *Promethei*, tajemniczej kobiecie, która na przestrzeni setek lat pojawiła się w wielu tekstach kultury. Poszukiwania materiałów prowadzą ją do Barbary Shelley, wdowy po autorze scenariuszy do komiksów ze wzmiankowaną wcześniej postacią. Niestety, rozmowa nie przebiega po myśli Sophie, w wyniku czego dziewczyna zostaje odprawiona z kwitkiem. Na domiar złego, w trakcie drogi powrotnej do domu, staje się celem ataku nieznannej, cienistej istoty. Z opresji ratuje ją Barbara, będąca aktualną „nosicielką” *Promethei*. Jest to początek zmian w życiu Sophie, która niebawem będzie musiała stanąć do walki z siłami ciemności jako nowa *Promethea*.

Tytułowa superbohaterka jest metaforą żywej opowieści, nieśmiertelnego dzieła istniejącego dzięki sile wyobraźni swych twórców. Nie ma jednej postaci *Promethei*, tak jak nie ma jednej wersji tekstu kultury, który może ulegać licznym zmianom na skutek działań kolejnych autorów, pragnących poddać go własnym interpretacjom. Nietypowa protagonistka egzystuje w wymiarze zwanym *Immateria*, krainie wyobraźni, mitów, legend i marzeń. Jej przeciwieństwo stanowi świat realny, w którym liczą się tylko materializm oraz tania i szybka rozrywka. Jego uosobieniem jest futurystyczny Nowy Jork, pełen drapaczy chmur, latających pojazdów i gigantycznych neonowych billboardów.

Pierwsza księga *Promethei* wypełniona jest nawiązaniem do mitów, legend, baśni, filozofii i okultyzmu. W jednym z rozdziałów Sophie poznaje zasady, którymi rządzi się magia, poprzez odbycie stosunku seksualnego. Jest on porównany do długotrwałego i czasochłonnego, niekiedy niezwykle wymagającego procesu tworzenia. W kolejnym fragmencie komiksu historia wszechświata zostaje zaprezentowana przy pomocy okraszanej licznymi gramami słownymi i wierszowanymi wypowiedziami analizy kart tarota. Źródło inspiracji dla postaci przeciwników Sophie stanowił zapewne *Lemegeton*, grymuar służący przywoływaniu demonów, którego autorstwo przypisywane jest królowi Salomonowi. Podobne przykłady, będące odzwierciedleniem zainteresowań Moore'a, można mnożyć.

Nietypowa jest również oprawa wizualna *Promethei*. J. H. Williams III bardzo swobodnie podchodzi do tradycyjnego sposobu kadrowania komiksu. Plansze niejednokrotnie wypełnione są elementami przywodzącymi na myśl zdobione inkunabuły oraz starożytne tablice. Artysta nie boi się eksperymentów, co widoczne jest w częstych zmianach stylu, od prostych i niezbyt szczegółowych rysunków do hiperrealistycznych prac wykorzystujących elementy fotografii. Uwagę przykuwa również rozdział jedenasty, w którym zastosowano stylizację na kino panoramiczne, zrealizowaną za pomocą odwrócenia plansz o dziewięćdziesiąt stopni oraz długich kadrów.

Promethea. Księga pierwsza to wprowadzenie do przygód Sophie Bangs, która musi stać się żywą opowieścią i uratować świat przed zagładą. Omawiana publikacja wyróżnia się stanowczo na tle produkowanych masowo komiksów superbohaterskich. Niestety, obcowanie z nią bywa męczące,

zwłaszcza w trakcie czytania rozdziałów mających na celu wyjaśnienie zasad, którymi rządzi się świat przedstawiony. Niemniej, całość stanowi przykład świetnie przemyślanego, spójnego tytułu, który z pewnością zadowoli miłośników nietypowych rozwiązań fabularnych i graficznych.