



TOMASZ ŻAGLEWSKI

SUPERKULTURA

GENEZA FENOMENU SUPERBOHATERÓW

UNIVERSITAS

SUPERKULTURA

GENEZA FENOMENU SUPERBOHATERÓW

TOMASZ ŻAGLEWSKI

SUPERKULTURA

GENEZA FENOMENU SUPERBOHATERÓW

KRAKÓW

Publikacja dofinansowana przez Uniwersytet
im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

© Copyright by Tomasz Żaglewski and Towarzystwo Autorów
i Wydawców Prac Naukowych UNIVERSITAS, Kraków 2021

ISBN 978-83-242-3696-1
e-ISBN 978-83-242-6554-1
TAiWPN UNIVERSITAS

Recenzje

dr hab. Dariusz Brzostek, prof. UMK

prof. dr hab. Wojciech Józef Burszta

Opracowanie redakcyjne
Pe eŁ

Projekt okładki i stron tytułowych
Sepielak

www.universitas.com.pl

*Dla Rodziny oraz wszystkich,
którzy wierzą, że człowiek potrafi latać*

Wstęp

Superbohaterowie jako (anty)kultura

W wywiadzie udzielonym w 2014 roku Alan Moore – wybitny brytyjski scenarzysta komiksowy – następująco odniósł się do kwestii obecnej popularności superbohaterów w ramach kultury audiowizualnej (przede wszystkim na polu filmowym):

W moim odczuciu znacząca część współczesnej publiczności, porzucając wszelkie wysiłki związane z próbami zrozumienia coraz bardziej skomplikowanej rzeczywistości, w której żyje, wmówiła sobie, że wystarczy w zamian okiełznać rozszerzające się, pozbawione jakiegokolwiek znaczenia, ale przynajmniej dające się sklasyfikować *uniwersa* sygnowane markami DC Comics i Marvel Comics. Chciałbym też nadmienić, iż ten – potencjalnie katastrofalny kulturowo – trend (...) skutkuje brakiem możliwości rozwijania takich form kultury, które byłyby znaczące i adekwatne do obecnych czasów¹.

Warto nadmienić tu, iż powyższa krytyka superbohaterskich narracji (których synonimami są tu czołowe amerykańskie marki komiksowe – DC oraz Marvel) nie pochodzi od przypadkowej osoby, lecz autora, który w znacznej mierze wpłynął na współczesny, bardziej dojrzały fabularnie nurt owych „kulturowo katastrofalnych” historii. Wymieniwszy zatem zaledwie kilka czołowych pozycji współtworzonych przez Moore’a – jak komiksy *Strażnicy* (1986), *Zabójczy żart* (1988) czy *Superman: Whatever Happened to the Man of Tomorrow* (1986) – trudno zrozumieć na pierwszy rzut oka powód tak radykalnej krytyki. Z pewnością wynikać ona może z osobistych, niezbyt pozytywnych doświadczeń samego artysty w kontaktach

¹ A. Flood, *Superheroes a „Cultural Catastrophe”*, *Says Comics Guru Alan Moore*, <https://www.theguardian.com/books/2014/jan/21/superheroes-cultural-catastrophe-alan-moore-comics-watchmen> [30.04.2020]. Jeśli nie zaznaczono inaczej, tłumaczenia cytatów obcojęzycznych pochodzą od autora.

z wydawniczym hegemonem – w tym przypadku przede wszystkim DC Comics – których efektem końcowym było bolesne zderzenie się z realiami amerykańskiego rynku, na którym komiksocentryczna własność intelektualna (szczególnie superbohaterska) odnosząca sukces na rodzimej platformie szybko stać się musi punktem wyjścia dla ciągu produktów użytkowych oraz wymaganych kontynuacji, skutecznie deprecjonujących aurę oryginalnego dzieła. Niemniej jednak troska Moore'a wynikać może także z faktu, iż współczesne opowieści superbohaterskie – ponownie, najsilniej kojarzone z amerykańskimi wydawnictwami i produkcjami filmowymi – zdają się deprecjonować spuściznę legendarnych tytułów autora, sprowadzając jego dekonstrukcyjną, podającą w wątpliwość szlachetność oraz wyjątkowość herosów strategię do roli powierzchownego ornamentu, wizualnie jedynie kontemplującego superbohaterskie rozterki poprzez, skutecznie już wyśmiany, konwenans przedstawiający amerykańskich superbohaterów przykucniętych w zamyśleniu na miejskim gargulcu.

Spróbujmy jednak spojrzeć na centralny punkt krytyki Moore'a, jakim jest zarzut antykulturowego statusu superbohaterskich opowieści – rozumiany tu zarówno jako specyficzna forma eskapizmu, jak i jako czynnik skutecznie hamujący wytwarzanie „autentycznej” (w domyśle: artystycznej/ważnej/poważanej) kultury. Zawarta w tych słowach obawa zdaje się kumulować w sobie długie dekady konsekwentnego atakowania i/lub ignorowania superbohaterskiej tematyki, tak w ramach codziennego dyskursu, jak i publicystycznego oraz naukowego. Jeżeli już zdarzało się inkorporować wskazaną problematykę do pozafanowskiego dialogu, to najczęściej odbywało się to w kontekście prób udowadniania jej na wskroś infantylnego charakteru („produkującego” w efekcie zdziecinniałych dorosłych) lub hiperkonsumpcyjnego celu (co ponownie zaświadczać miało o braku jakiejkolwiek wartości intelektualnej, przy jednoczesnym wzmacnianiu cyklu komercyjnej produkcji). Z tego typu sugestią regularnie zetknąć się można przy okazji najróżniejszych potocznych dyskusji i komentarzy, jak np. słowa irańskiego duchownego, który na początku 2020 roku (tuż po zabiciu przez wojska amerykańskie irańskiego generała Kasema Sulejmaniego) drwiąco pytał: „W takiej sytuacji powinniśmy przyjąć strategię likwidacji jednego z nich za jednego z nas, ale kogo właściwie powinniśmy atakować? Pomyślcie o tym. Mamy zlikwidować Spider-Mana i SpongeBoba? Ameryka to kraj, w którym nie ma żadnych prawdziwych bohaterów”². Słowa licznych krytyków atakujących samą obecność superbohaterskich

² R. Fahey, „Are We Supposed to Take out Spiderman and Spongebob?”. *Iranian Cleric Mocks US and Says Tehran Can't Strike Back at Targets of Soleimani's Stature Because America Only Has Fictional Heroes*, <https://www.dailymail.com>.

historii brzmieć mogą, paradoksalnie, identycznie względem *credo* przypisanego największemu *nemesis* komikсового Supermana, czyli Lexowi Luthorowi (pierwotnie przedstawianemu jako genialny wynalazca, a w późniejszych latach także jako bogaty przemysławiec), który wielokrotnie tłumacząc swą osobistą niechęć względem Czołwieka ze Stali, wyjaśniał, iż obecność dysponującego nadludzką mocą kosmity, stojącego w obronie uciśnionych, skutecznie hamuje rozwój ludzkiego gatunku (stopniowo coraz bardziej „rozleniwionego” przez opiekuńcze działania superbohaterów). Czy zatem jest tak w istocie? Czy fascynacja superbohaterami, którą obserwujemy współcześnie z taką mocą, a która sięga swymi korzeniami nie tylko do początków XX wieku, ale znacznie dalej, świadczy, iż oto wchodzimy w etap globalnej antykultury (lub, co gorsza, nieustannie w niej trwamy)?

Niniejszą książkę chciałbym potraktować jako rozbudowaną odpowiedź na zarzuty sygnalizowane powyżej, zaś jej centralnym motywem zamierzam uczynić argument, iż ideę superbohaterów powinniśmy rozpatrywać nie jako załączek antykultury, lecz – być może unikatowe w historycznej skali – źródło pełnoprawnej, uniwersalnej superkultury. Zapożyczając ten termin od Philipa Bagby’ego – próbującego za jego pośrednictwem wykazać możliwość strukturalnego uszeregowania wszystkich dostępnych, postrzeganych głównie etnocentrycznie form kulturowych jako odpowiednio sub- lub superkulturowe – chciałbym dokonać rewizji tego terminu poprzez dostosowanie go do prób analizy wybranych nurtów kultury popularnej, które odpowiednio zinterpretowane pozwalają się zaklasyfikować jako „super” (tzn. stanowić fenomen o powszechnym zasięgu, przejawiający się jednak także w ramach swoich nieskończonych, lokalnych wariacji). Chcąc wykazać zatem daleko idącą (super)kulturotwórczość zjawiska, jakim są superbohaterowie (oraz przypisana im forma swoistej superheroicznej wyobraźni), proponuję analizę składającą się z pięciu centralnych punktów, sygnowanych jednocześnie przez pięć osobnych rozdziałów. Pierwszy z nich prezentuje pogłębioną analizę idei superbohatera jako konstruktu postaci, narracji, form medialnych oraz rodzaju kulturowych narzędzi, w przypadku których przedrostek „super” sugerować ma wszechstronny oraz domagający się równie holistycznego zaangażowania odbiorcy fenomen, wykraczający poza ramy pojedynczej interpretacji postaci, pojedynczego tekstu czy nośnika, ale też i poza indywidualny wariant partycypacji, skutecznie przekraczając geograficzne ograniczenia przy jednoczesnym zachęcaniu do kształtowania „lokalnych” ścieżek uczestnictwa. Rozdział drugi stanowi z kolei historyczną rekonstrukcję procesu rozwijania

superbohaterskiej wyobraźni oraz towarzyszących jej niezbędnych aktów „celebracji” – od swoich prehistoryczno-mitologicznych wcieleń aż po pełnoprawne ukształtowanie się „preferowanego” modelu superbohaterskiej narracji (w postaci tzw. amerykańskiego monomitu) w ramach amerykańskich komiksów. Rozdział trzeci – koncentrujący się na postaci Supermana jako „rototypowego” superherosa – ukazać ma z kolei proces budowania idei „kanonicznej” interpretacji postaci poprzez szereg mechanizmów o charakterze estetycznym, dyskursywnym czy też odbiorczym, sprzyjającym wykształcaniu „powszechnie” respektowanego kształtu supermedium (wizji postaci współdzielonej przez różne platformy). Rozdział czwarty – sięgający po postać Batmana – ukazuje z kolei zjawisko przeciwne, lecz jednocześnie komplementarne względem „uspójniającego” mitu Supermana, prezentując pięć odrębnych, lecz pozostających ze sobą w nieustannym dialogu wariantów Człowieka-Nietoperza, co finalnie wykazać ma daleko idącą „plastyczność” idei superbohatera, dla której centralną instancją „kanonizującą” daną interpretację stają się ponownie praktyki jej docelowych odbiorców³. Rozdział piąty wreszcie zawiera w sobie liczne dowody „globalnego” zasięgu idei superbohatera, wyjaśniając równocześnie ważność „lokalnych” odczytań superbohaterskiego monomitu, przeważających nad prostymi adaptacjami modelu amerykańskiego z racji posiadania o wiele szerszego zakresu możliwości włączania specyfiki społeczno-politycznej regionalnych kultur i/lub przypisanych im wzorców „używania” popularnych narracji.

Niniejszą książkę chciałbym potraktować zatem jako kolejny akt powolnej rehabilitacji superbohaterskiej tematyki, dokonującej się w ostatnich latach za sprawą rosnącej popularności superbohaterów na przestrzeni najróżniejszych mediów, jak i poszerzającej się także grupy młodych badaczy, odważnie, a co najważniejsze, kompetentnie sięgających po teksty, do niedawna jeszcze ignorowane przez akademicką społeczność. Publikacja ta stanowić może także swego rodzaju *prequel* poczynionych przeze mnie wcześniej rozważań na łamach książki *Kinowe uniwersum superbohaterów. Analiza współczesnego filmu komiksowego* (Warszawa 2017). Chciałbym zaznaczyć jednak, iż w przeciwieństwie do wcześniejszego projektu, tym razem zamierzam sięgnąć w przeszłość superbohaterskich narracji (do jej najbardziej pierwotnych korzeni), przy jednoczesnym uwzględnieniu znacznie szerszego spektrum przypisanych superbohaterom tekstów (nie tylko filmów, ale i słuchowisk radiowych, seriali telewizyjnych,

³ Chciałbym jednocześnie zaznaczyć, iż przewodnie dla rozdziału trzeciego oraz czwartego postacie Supermana i Batmana traktuję tutaj jako arbitralne wybory w celu wykazania uniwersalnych cech występujących także (aczkolwiek ze zróżnicowanym stopniem intensywności) na gruncie innych superbohaterskich postaci.

animacji, zabawek czy gier komputerowych). Mam także nadzieję, iż poczynione przeze mnie w dalszej części rozważania skutecznie przyczynią się do porzucenia krzywdzącej, ale wciąż przywoływanej negatywnej retoryki skierowanej na superbohaterów, sugerującej, że są oni rodzajem kulturowej efemerydy, artystycznego kuriozum i bezwartościowego obiektu bezmyślnego konsumpcjonizmu. Zapewniam, iż nie insynuuję, że superbohaterów powinniśmy uznać za najwyższej jakości obiekt artystyczny. W oczach kulturoznawcy nie oznacza to jednak, iż jest to obiekt bezwartościowy, a nawet – kierując się tradycją Brytyjskiej Szkoły Studiów Kulturowych – tym bardziej domagać się powinniśmy jego rzeczowego omówienia. Obok przewodniej „historii korporacyjnej”, według której najczęściej snuje się dziś opowieść o współczesnych superherosach, proponuję zastosować „historię kulturową”, traktującą ten fenomen jako niezbywalny składnik ludzkiej (super)kultury. Nie sądzę bowiem, aby logika traktowania superbohaterów jako elementów „hamujących” rozwój czy zastępujących „prawdziwe” kulturowe doświadczenia była tu właściwa. Zamiast tego spróbować należy – co zamierzam uczynić – spojrzeć na całe to zjawisko jako na fenomen rozgrywający się w przestrzeniach „pomiędzy” – pomiędzy indywidualnymi tekstami, mediami, interpretacjami, kulturami czy praktykami. Przy takim nastawieniu wierzę, iż skutecznie odejdziemy od wizji „kulturowej katastrofy” Moore’a na rzecz definiowania superbohaterów jako po prostu kolejnego (ani lepszego, ani gorszego od innych) wariantu kulturowej formacji.

○ kulturoznawczo-medioznawczym projekcie *superhero studies*

I. Superbohaterowie jako (super)problem badawczy

Książkę poświęconą próbie zrozumienia fenomenu superbohaterów warto rozpocząć od postawienia fundamentalnego dla tego typu projektu pytania: czym jest superbohater? Pytanie to może wydawać się dla części czytelników bezcelowe, gdyż (jak można założyć) każdy z potencjalnych respondentów mógłby bez dłuższego namysłu skonstruować roboczą definicję superbohatera jako postaci posiadającej określone cechy lub/i występującej w specyficznej grupie tekstów. Hipotetyczny superbohater wyposażony byłby w zestaw powszechnie rozpoznawanych atrybutów fizycznych (jak rozwinięta muskulatura, nadludzkie zdolności, takie jak latanie czy termowizyjny wzrok itd.), mentalnych (służba społeczeństwu, bezinteresowność), wizualnych/estetycznych (barwny kostium, peleryna lub/i maska, a także charakterystyczne dla danego bohatera logo) czy też wreszcie fabularnych (występowanie w zwykle niekończących się sagach oraz heroicznych opowieściach skupionych wokół przewodniego motywu walki dobra ze złem) i komercyjnych (przynależność do jednej z dwóch przewodnich marek dla tego typu opowieści, czyli amerykańskich wydawnictw komiksowych DC i Marvel). Tak właśnie powinna się rysować potoczna wiedza na temat postaci obdarzonych fantastycznymi (super)mocami, która – jak widać z powyższego zestawienia – wydaje się wyraźnie ukształtowana na wzór prototypowego dla całego superbohaterskiego zjawiska herosa, czyli Supermana, który od momentu swojego debiutu w 1938 roku nieprzerwanie stanowi punkt odniesienia dla, ponownie, przede wszystkim uniwersalnej i niekoniecznie specjalistycznej wiedzy dotyczącej zastępu późniejszych kontynuatorów

„mitu Supermana”. Chcąc zagłębić się zatem w zjawisko superbohaterów – rozumiane tu jako wykraczające poza jednostkowy model, zamkniętą interpretację czy też wreszcie odgórnie ograniczony obszar medialny, historyczny czy kulturowy – należy postawić we wstępie kluczową dla całości późniejszych dociekań diagnozę, iż (wbrew „zdroworozsądkowemu” podejściu) superbohaterowie są zjawiskiem, które wyjątkowo trudno zamknąć w ramach ściśle określonych elementów charakterologicznych, artystycznych czy społecznych.

Przyglądając się zresztą fachowej literaturze przedmiotu, dotyczącej szeroko rozumianych *superhero studies*, czyli badań nad specyfiką superbohaterów, szybko da się zauważyć, iż szczególnie na przestrzeni ostatnich lat rosnące grono badaczy zaczyna coraz śміielej skłaniać się ku mniej rygorystycznym, a bardziej urozmaiconym definicjom superbohatera jako figury występującej w najróżniejszych formach w ramach najróżniejszych mediów. Autorzy zbiorowej monografii pt. *The Superhero Symbol. Media, Culture and Politics*, poświęconej przede wszystkim społeczno-kulturowym aspektom funkcjonowania superbohaterów, przyznają otwarcie we wstępie do opracowania, iż superbohater jest „zjawiskiem łatwym do zidentyfikowania, ale trudnym do zdefiniowania”¹, co odpowiadałoby wcześniejszym uwagom na temat jedynie domniemanej i mocno ograniczonej rozpoznawalności superbohaterów w ramach potocznej wyobraźni. Ta zresztą często nosi w sobie bogaty zasób przejętych jeszcze z lat 50. XX wieku uprzedzeń i nieporozumień na temat domniemanej „szkodliwości” opowieści o superbohaterach, najgłośniejszy artykułowanych właśnie w połowie ubiegłego wieku w trakcie intensywnej kampanii w Stanach Zjednoczonych przeciwko superbohaterskim (m.in.) komiksom². Także i dziś napotkać jednak można głośno wyrażane oburzenie dotyczące utrzymującej się popularności „ogłupiających” bajeczek o superherosach, które – jak należałoby rozumieć – blokują swoim odbiorcom dostęp do prawdziwie wartościowych tekstów kultury. W ciągu ostatnich lat twarzą takiego właśnie krytycznego podejścia stał się amerykański celebryta i gospodarz telewizyjnego talk-show Bill Maher, który 17 listopada 2018 roku opublikował na swoim blogu internetowym „Real Time with Bill Maher” wyjątkowo negatywny wpis na temat katastrofalnych skutków psychologicznych, jakie odnieść można w związku z kontaktami z tego typu „twórczością”. Zaledwie trzyakapitowy tekst – zatytułowany wymownie *Adulthood*, czyli *Doroślenie* – sprowadzić można do kluczowego dla autora argu-

¹ L. Burke, *Introduction*. „Everlasting” Symbols, [w:] *The Superhero Symbol. Media, Culture and Politics*, red. L. Burke, I. Gordon, A. Ndalianis, New Brunswick 2019, s. 1.

² Zob. D. Hajdu, *The Ten-Cent Plague. The Great Comic-Book Scare and How It Changed America*, New York 2008.

mentu, jakim jest niezrozumiała (jego zdaniem) przyczyna dzisiejszej popularności superbohaterów w kinie i mediach mu towarzyszących wobec faktu, iż „[W czasach mojej młodości – T.Ż.] naturalnym – zarówno dla dorosłych, jak i dzieci – było założenie, iż komiksy [w domyśle superbohaterskie – T.Ż.] są wyłącznie dla dzieci i należy wyrosnąć z nich, aby móc przejść do książek dla dużych chłopców, które nie potrzebują obrazków”³. Próbuąc wytłumaczyć czytelnikowi ten najwyraźniej zaburzony obecnie stan rzeczy, Maher stwierdza, iż przyznawanie komiksom oraz bazującym na pochodzących z obszaru komiksów treściom istotnego znaczenia stanowi efekt odrzucania przez współczesnych dorosłych tradycyjnie rozumianej „dorosłości”, która w miejscu (jak można się jedynie domyślać) zdobywania określonego kapitału społecznego czy intelektualnego koncentruje się na uzasadnianiu trwającego „po czasie” zainteresowania wspomnianych dorosłych treściami w domyśle dziecięcymi, takimi jak komiksy. To z kolei, jak konkluduje autor, bezpośrednio wynika ze struktury amerykańskich (i w dużej mierze światowych) uniwersytetów, które otwierając się na nowe treści i kierunki nauczania (poświęcone m.in. komiksom i superbohaterom), uzasadniają tym samym konieczność przyznawania kolejnych stopni naukowych osobom, których praca badawcza koncentruje się na „pisaniu artykułów naukowych z tytułami pokroju *Inność i heterodoksja w komiksach o Silver Surferze*”⁴. Oburzony Bill Maher kończy zaś dosadnie, iż „jedynie w kraju, gdzie komiksy uznaje się za wartościowe ktoś taki, jak Donald Trump mógł zostać wybrany na prezydenta”⁵.

Kąśliwy wpis Billa Mahera spotkał się z ostrą reakcją ze strony internautów i czytelników komiksów, ale również przedstawicieli branży, takich jak scenarzysta Tom Taylor (odpowiedzialny za imponującą liczbę superbohaterskich serii pisanych zarówno dla wydawnictwa Marvel, jak i DC pokroju *All-New Wolverine* czy *Injustice. Gods Among Us*), który stwierdził, iż „Bill Maher ubliża całemu opowieściotwórczemu medium? Wow, musi teraz chodzić z podniesionym czołem. Jego czoło jest już tak wysoko, że prawdopodobnie brakuje miejsca na rozum”⁶. Oburzenie skierowane w kierunku Mahera wynikało jednak również z faktu, iż wybrał on dość niefortunny moment na krytykowanie twórców oraz odbiorców komiksu – wpis Mahera ukazał się tuż po śmierci Stana Lee, legendarnego amerykańskiego twórcy komiksowego i animatora sceny komiksowej,

³ B. Maher, *Adulthood*, <https://www.real-time-with-bill-maher-blog.com/index/2018/11/16/adulthood> [30.04.2020].

⁴ Ibidem.

⁵ Ibidem.

⁶ N. Dominguez, *The Comics Industry Reacts to Bill Maher's Stan Lee Comments*, <https://www.cbr.com/bill-maher-stan-lee-comments-comics-industry/> [30.04.2020].

będącego przez wiele dekad twarzą wydawnictwa Marvel. Pomimo pełnej emocji dyskusji towarzyszącej tekstowi *Adulthood* warto jednak raz jeszcze zidentyfikować postawione tam zarzuty, które kierując się ku medium komiksowemu, w rzeczywistości atakują przede wszystkim wybrany obszar tegoż medium, czyli właśnie opowieści superbohaterskie (domyślnie uznawane tu za reprezentatywne dla całego rynku komiksowego). Całość krytyki zdaje się sprowadzać do przede wszystkim dwóch domniemanych właściwości obrazkowych opowieści (o superbohaterach), czyli ich bezkrytycznie domniemanej „dziecinności” (miałości treści przy jednoczesnym blokowaniu dostępu do tekstów wartościowych) oraz wszechobecnej komercyjności (której skrajnym przejawem jest szczególnie wyodrębniony tu „przemysł” akademicki). To właśnie kombinacja obu tych cech – infantylności i skrajnego konsumeryzmu – uznana być może za najbardziej ugruntowany wizerunek superbohaterów jako symbolu „porzuconej dorosłości”.

Pewnym paradoksem może być fakt, iż słowa Billa Mahera są przytaczane na łamach książki, którą uznać należałoby za realizację najgorszych obaw amerykańskiego showmana – książki, której celem jest udowodnienie „ważności” superbohaterów dla (nie tylko dzisiejszej) kultury. Z punktu widzenia nauk społecznych i humanistycznych co najmniej problematyczne wydają się bowiem diagnozy mówiące o ostrym kontraście pomiędzy intelektualną dojrzałością a konsumpcją wybranych tekstów z grupy „jedynie słusznych” lektur. Przeczytanie *Mistrza i Małgorzaty* Michaiła Bułhakowa nie czyni automatycznie ze swego odbiorcy wysublimowanego inteligenta, tak jak śledzenie komiksowej serii o przygodach Batmana nie skłania bezrefleksyjnie swojego adresata do głosowania na Donalda Trumpa. Tego typu tezy brzmią niczym najbardziej powierzchowna interpretacja krytycznego odczytania kultury masowej przez przedstawicieli szkoły frankfurckiej z lat 20. XX wieku, któremu na szczęście bez trudu można już dziś odpowiedzieć, sięgając chociażby po kanoniczne lektury z kręgu brytyjskiej szkoły kulturowej⁷ czy też często dedykowane kulturze popularnej (także komiksom i superbohaterom) opracowania semiotyków pokroju Umberta Eco⁸. Co ważniejsze jednak,

⁷ O brytyjskich studiach kulturowych warto pamiętać w tym miejscu przede wszystkim ze względu na kluczowe dla nich rozpoznanie w postaci niekoniecznie zbieżnych ze sobą procesów kodowania i dekodowania tekstów kultury popularnej. Zob. S. Hall, *Encoding/Decoding*, [w:] *Culture, Media, Language*, red. S. Hall, D. Hobson, A. Lowe, P. Willis, London 1980.

⁸ Komiksocentryczne teksty Umberta Eco, poświęcone m.in. serii graficznej *Steve Canyon* autorstwa Milтона Caniffa, zwracają tu uwagę z racji rozwijania w nich koncepcji podwójnego kodowania, które zdaniem włoskiego semiotyka znacząco rozbudowuje zasięg możliwych odczytań nawet najbardziej „oczywistych” przykładów graficznych narracji. Zob. U. Eco, *Lektura Steve'a Caniona*,

tego rodzaju rozumowanie na temat superbohaterów, jako fenomenu oddelegowanego wyłącznie do sfery pozbawionej jakiegokolwiek znaczenia, intelektualnej zabawy, należy z całą mocą odrzucić z uwagi na coraz szerzej uświadamianą istotność zjawiska superbohaterów nie tylko dla poszczególnych branż z kręgu kultury popularnej, ale i historii kultury w ogóle. Ponownie sięgając zatem po najnowsze opracowania z obszaru *superhero studies*, napotkać można wśród ich autorów wprost wyrażaną opinię na temat całkowicie uzasadnionej obecności fenomenu superbohaterów w pozakomercyjnych kontekstach. Rozpoczynając swój przegląd najważniejszych superbohaterskich narracji komiksowych, kanadyjski komiksoznawca Bart Beaty wprost przyznaje, iż właściwa historia superbohaterów rozpoczyna się nie wraz z pojawieniem się komiksowego Supermana, ale w swej idei sięga do najdalszych początków jakkolwiek komunikowanej i rozpowszechnianej ludzkiej kultury⁹. W innym miejscu australijska badaczka Angela Ndalians proponuje traktować sylwetkę superbohatera jako w pełni transcendentną, tzn. przekraczającą nie tylko ograniczenia czasowe, ale i granice geograficzne oraz kulturowe, czyniąc tym samym z superbohaterów zjawisko powszechne i transkulturowe¹⁰. Liam Burke zakłada, iż współcześnie bardziej odpowiednim podejściem do rozpoznania kulturowej specyfiki superherosów jest traktowanie ich nie jako zestawu ściśle określonych estetycznie i fabularnie tekstów, ale jako „kulturowych barometrów”, które w zależności od zmiennych warunków społecznych, ekonomicznych, politycznych i, ponownie, kulturowych są w stanie manifestować najróżniejszy katalog znaczeń i narracji, niekoniecznie pokrywających się z wyjściowym rozumieniem amerykańskocentrycznego wzorca¹¹. Wobec tak szeroko zakrojonego spektrum interpretacji omawianego zjawiska wciąż pozostaje jednak w mocy postawione we wstępie pytanie, czym jest superbohater oraz jak należałoby tę figurę zdefiniować, wychodząc z pozycji bliższych naukom o kulturze niż tradycyjnemu, wyłącznie tekstualnemu podejściu.

Swoją propozycję definicji superbohatera będę chciał zatem rozpatrzyć z uwagi na cztery kluczowe kategorie lub też zasięgi znaczeniowe, kierując się kolejno ku koncepcji superbohatera jako określonego modelu postaci, narracji, medium i wreszcie superbohaterskich mechanizmów kulturotwórczych. Chciałbym przy tym zaznaczyć, iż tak

[w:] idem, *Apokaliptycy i dostosowani. Komunikacja masowa a teorie kultury masowej*, tłum. P. Salwa, Warszawa 2010.

⁹ B. Beaty, S. Weiner, *Introduction*, [w:] eidem, *Critical Survey of Graphic Novels. Heroes & Superheroes*, Pasadena 2012, s. XIII.

¹⁰ A. Ndalians, *Do We Need Another Hero?*, [w:] *Super/Heroes. From Hercules to Superman*, red. W. Haslem, A. Ndalians, Ch. Mackie, Washington 2007, s. 2.

¹¹ L. Burke, *Introduction*, op. cit.

skonstruowany tok dociekań odpowiadać będzie przewodniej dla niniejszej książki myśli, iż najważniejszym narzędziem dla zrozumienia zjawiska, jakim są superbohaterowie, będzie rozpatrywanie ich jako zjawiska właśnie, które ma więcej elementów wspólnych z dynamicznymi i subiektywnymi aktami interpretacji niż odgórnie ustalonymi regułami estetycznymi. Niemniej, aby właściwie przedstawić tego rodzaju podejście, konieczne jest przyjrzenie się w pierwszej kolejności najbardziej oczywistej definicji superbohatera, zakładającej, iż tego rodzaju postać stanowi przede wszystkim zbiór ściśle określonych i powtarzających się cech psychologiczno-formalnych.

Zdaniem Roberty Pearson każdą fikcyjną postać (w tym, rzecz jasna, superbohaterów) określić można za pomocą charakterystycznego dla danego przykładu zestawu właściwości, takich jak: 1) cechy psychologiczne/charakterystyczne zachowanie, 2) fizyczny wygląd/cechy szczególne, 3) powtarzające się wzory wypowiedzi, 4) biografia, 5) modele interakcji z innymi bohaterami oraz 6) miejsce zajmowane przez daną figurę w wykreowanym środowisku/otoczeniu¹². W ramach szczegółowego katalogu zaproponowanego przez Pearson¹³ dość łatwo zdefiniować można „motywy przewodnie” wybranych superbohaterów jako reprezentantów popularnych narracji skupionych przede wszystkim na eksponowaniu (tak w tytułach indywidualnych serii, jak i ciągnących się, czasem przez wiele dekad, fabuł) sylwetki wybranego herosa. W powszechnej świadomości istnieje zatem szybko rozpoznawalny obraz Batmana jako samotnika, niesamowitego Hulka jako potężnego monstrum o zielonej (najczęściej) skórze, powracającym cyklicznie *credo* bohaterskiego Spider-Mana: „z wielką mocą przychodzi wielka odpowiedzialność”, niezemskim pochodzeniu Supermana jako ostatniego przedstawiciela zniszczonej planety Krypton, współpracy trójki bohaterów – Iron Mana, Kapitana Ameryki oraz Thora – jako najczęstszych założycieli superbohaterskiej grupy Avengers oraz powierzchownie ojcowskiej, choć niepozabawionej licznych kontrowersji i nadużyć relacji na linii Profesor Charles Xavier (Profesor X) i grupa znajdujących się pod jego kuratelą mutantów z zespołu X-Men (zamieszkujących świat, w którym mutanci kreowani są jako prześladowana mniejszość). Każdą z wymienionych powyżej postaci da się bez przeszkód opisać z uwagi na jej indywi-

¹² R. Pearson, *World-Building Logics and Copyright. The Dark Knight and the Great Detective*, [w:] *World Building. Transmedia, Fans, Industries*, red. M. Boni, Amsterdam 2017, s. 119.

¹³ Choć wypada wspomnieć tu także o istnieniu wielu innych, niekiedy jeszcze bardziej rozbudowanych, prób tego rodzaju klasyfikacji na czele z analizą autorstwa Henryka Markiewicza prowadzącą do wskazania aż 14 kryteriów badania postaci literackich (i nie tylko). Zob. H. Markiewicz, *Postać literacka i jej badanie*, „Pamiętnik Literacki” 1981, nr 72 (2), s. 147–162.

dualne komponenty, posługując się szablonem Roberty Pearson, co może rodzić przekonanie, iż superbohaterowie są w zasadzie niczym innym, jak tylko kolejnym wariantem modelu fikcyjnego bohatera przygodowych opowieści. Przyglądając się jednak bliżej specyfice ich funkcjonowania, można zauważyć, iż sama koncepcja superbohaterkiej postaci wykracza poza klasyczne typy charakterologiczne, czego efektem są postacie znacznie przekraczające mentalne i fizyczne ograniczenia „typowego” herosa.

Różnica pomiędzy „standardowym” fikcyjnym herosem – pokroju kowboja, detektywa czy tajnego agenta – a postacią *superhero* została najlepiej wyartykułowana w fundamentalnej już dziś pracy z zakresu badań nad zjawiskiem superbohaterów, czyli książce *Superhero. The Secret Origin of a Genre* autorstwa Petera Coogana. Coogan dokonuje tu bardzo precyzyjnego rozróżnienia na tradycyjny typ bohatera oraz superbohatera, którego odmiennność przejawia się w trzech wskazanych przez autora kategoriach: Misji, Mocach oraz Tożsamości. Pierwszy z terminów – Misja – odnosi się do odmiennie zdefiniowanego celu działania superbohaterów, zwłaszcza w kontekście bezpośrednio poprzedzających ich popularność bohaterów literatury pulpowej, takich jak Doc Savage. „Misja superbohatera jest prospołeczna i bezinteresowna” – pisze Coogan – „co oznacza, że jego/jej walka ze złem musi mieścić się w ramach potrzeb danej wspólnoty i nie może być ukierunkowana na osobiste korzyści lub prywatne cele”¹⁴. Herosi pulpowi, pokroju wspomnianego, supersilnego i superinteligentnego Doca Savage’a autorstwa Henry’ego W. Ralstona i Johna L. Nanovica, jakkolwiek także wielokrotnie występowali w obronie określonych społeczności, to jednak definiowani byli przede wszystkim przez wymiar swojej indywidualistycznie pojmowanej potrzeby przygody, globalnej/kosmicznej eksploracji lub osobistej zemsty, co w przypadku klasycznego modelu superbohatera stanowić miało drugorzędne potrzeby wobec naczelnej misji samotnego obrońcy uciśnionych. Podobnie za tożsame, lecz nie do końca zbieżne uznać należy cechy fizyczne, jakimi obdarzani byli herosi z kart groszowej literatury oraz komiksowe prototypy postaci superbohaterów z końca lat 30. XX wieku. I w jednym, i w drugim przypadku dopatrzeć się można przykładów dysponujących nienaturalnymi mocami czempionów. Wspomniany Doc Savage Ralstona i Nanovica przedstawiany był nie tylko jako wszechstronnie uzdolniony poszukiwacz przygód (zgodnie z oryginalnymi odcinkami swojej gazetowej serii Savage posiadał umiejętności chirurga, chemika, pilota, wynalazcy, archeologa oraz biegle władającego kilkoma językami poligloty), ale i właściwie nieniszczalny tytan, którego przydomek – Człowiek z Brazy – pocho-

¹⁴ P. Coogan, *Superhero. The Secret Origin of a Genre*, Austin 2006, s. 31.

dził od widowiskowo napiętych mięśni przesłoniętych idealnie opaloną (w wyniku licznych egzotycznych przygód) skórą. Debiutujący w czerwcu 1938 roku następca Savage'a, i podobnych mu pulpowych protoherosów, Superman wyrastał jednak ponad najśmielsze nawet wyobrażenia autorów powieści w odcinkach na temat „nadludzkiego” bohatera. Zgodnie z klasyfikacją Coogana supermoce widowiskowo prezentowane przez Supermana i jego komiksowych kontynuatorów nie polegały wyłącznie na zaakcentowaniu ponadprzeciętnych zdolności czy umiejętności, ale miały rysować w oczach odbiorcy obraz superbohatera jako przekraczającego wszelkie fizyczne ograniczenia w stopniu intensywniejszym i jeszcze bardziej wszechstronnym niż najbardziej niewiarygodne nawet dokonania Doca Savage'a i jemu podobnych. „Moce superbohaterów – czy też raczej supermoce”, wyjaśnia Coogan, „służyć miały podkreśleniu elementu przesady głęboko zakorzenionej w samej idei gatunku superbohaterskiego i wyraźnie oddzielającej Supermana od jego poprzedników”¹⁵. Jeśli zatem Doc Savage potrafił dźwigać niewyobrażalne ciężary, przeskakiwać przez głębokie rozpadliny czy też uchodzić bez szwanku z najbardziej zabójczych nawet pożarów, to Superman – jako „wyższa forma ewolucji” superbohatera – w domyśle dysponował mocą zdolną przenosić góry czy nawet całe kontynenty, przeskakiwać najwyższe drapacze chmur¹⁶ i czyniącą go całkowicie odpornym na ogień, lód, kule czy najbardziej nawet destrukcyjne bomby i lasery. Element przesady w prezentowaniu superbohaterskich zdolności objawiał się zresztą także w fakcie, iż bardzo często stanowiły one sumę możliwości kilku wcześniej popularnych bohaterów pulpowych, których pojedyncze – i znacznie bardziej ograniczone – moce kumulowały się w ramach pojedynczego herosa, efektownie i całkowicie nieprawdopodobnie prezentowanego na kolorowych kartach komiksu.

Niemalże naturalna i instynktownie zakładana przynależność superbohaterów do medium opowieści obrazkowych stanowi zresztą punkt wyjścia dla wskazania trzeciej innowacji, jaka pojawiła się wraz z eksplozją popularności superbohaterów na tle wcześniejszych postaci o podobnej charakterystyce. Przyglądając się ilustracjom, jakie towarzyszyły wydawanym w formie pulpowych czasopism przygodom takich protobohaterów, jak: Doc Savage, Cień, Pająk czy Czarny Nietoperz oraz pierwszym odcinkom pełnoprawnych superbohaterskich tytułów zawierających rysunkowe perypetie Supermana,

¹⁵ Ibidem, s. 31–32.

¹⁶ Warto pamiętać, iż w pierwszych komiksach poświęconych przygodom Supermana nie dysponował on jeszcze darem latania, a swoją superszybkosć osiągał, wykonując długie skoki. Element unoszenia się w powietrzu, jako kolejnej superzdolności Supermana, miał pojawić się dopiero jakiś czas później w pozakomiksowych mediach.

Batmana czy Kapitana Marvela (z wydawnictwa Fawcett Comics), szybko da się zauważyć kluczową różnicę pomiędzy wizualnymi konwencjami towarzyszącymi obu powyższym nurtom. Owa różnica kryje się w innowacyjnym dla superbohaterskich komiksów zabiegu wprowadzenia elementu widowiskowego oraz przyciągającego oko czytelnika kostiumu, w który odziani byli niemal wszyscy oryginalni komiksowi mściciele, a którego funkcja wykraczała jednak ponad chęć zwiększenia waloru artystycznego nowych postaci. O ile wymienieni powyżej bohaterowie pokroju Cienia czy Pajaka także prezentowani byli zazwyczaj jako odziani w specjalny rodzaj uniformu wojownicy z charakterystycznymi dla konkretnego przykładu atrybutami (np. nieodłącznym kapeluszem i długim płaszczem przemykającego w mroku Cienia), o tyle kostiumy superbohaterów uznać można za rodzaj dodanej tu wizualnej narracji, która poprzez bardzo świadomie zaprojektowaną ikonografię stanowić miała rodzaj graficznego wyrazu dla treści, idei czy tożsamości określonego superbohatera.

Kostium bohatera pulpowego – konkluduje Peter Coogan – nie stanowił wyraźnego odbicia tożsamości danego bohatera. Kapelusz, ciemna peleryna i czerwony szal Cienia czy też maska i kły Pajaka stanowiły element ukrywania prywatnej tożsamości, ale nie wyrażały idei kryjącej się za heroiczną tożsamością wybranej postaci. Inaczej ma się sprawa z kostiumem Supermana poprzez umieszczenie emblematu S na jego piersi. (...) Kostiumy superbohaterów są ikonyczną reprezentacją istoty danego superbohatera¹⁷.

Przeglądając się konkretnym realizacjom postaci superherosów, łatwo zauważyć można słuszność tego rodzaju podejścia – strój Batmana, zawierający odwołania do fizjonomii nietoperza, czyli skrzydeł czy wyraźnie odstających uszu, jasno i przejrzyście komunikuje tak występującym w komiksach przestępcom, jak i czytelnikom, iż jest on de facto Człowiekiem-Nietoperzem. Podobnie strój Spider-Mana – Człowieka-Pajaka – składa się z licznych odwołań graficznych do potocznych skojarzeń na temat cech charakterystycznych pajaków, jak duże oczy oraz tkana przez nie sieć (którą pokryty zdaje się być strój Spider-Mana). Bardziej minimalistyczny, ale i jednocześnie równie dosadny jest z kolei najczęściej spotykany ubiór czołowego Marvelowskiego antybohatera, znanego jako Punisher (Pogromca), którego znakiem rozpoznawczym jest noszona na czarnych koszulkach lub militarnych kombinezonach biała trupa czaszka – symbolicznie wyrażająca brutalne podejście Punishera do wojny z przestępczością, oparte na bezwzględnym pozbawianiu życia zarówno drobnych rzeźmieszków, jak i mafijnych bossów.

Zarysowana powyżej propozycja Petera Coogana stanowi ciekawą próbę odróżnienia figury superbohatera od „typowego” herosa

¹⁷ P. Coogan, op. cit., s. 33.

z uwagi na zestaw trzech współwystępujących ze sobą innowacji, jakie superbohaterskie postacie wnoszą do uniwersalnej idei dzielonego protagonisty. W tym miejscu jednak warto zwrócić uwagę na pewne ograniczenie kryjące się w podejściu Coogana, opierającym się na fundamentalnym założeniu, iż superbohater jest pewną stałą ideą – zamkniętym zespołem cech mentalno-wizualnych, które niezmiennie przypisane są do określonego przypadku. Zgodnie z takim podejściem Supermanowi zawsze towarzyszy zatem ten sam zestaw właściwości, idei czy graficznych reprezentacji, co okazuje się jednak znacznie bardziej problematycznym założeniem, jeśli przyjrzeć się historycznej ewolucji tej postaci, chociażby tylko w obrębie medium komikсового. Wizja Supermana, jako oddanego społeczności miasta Metropolis herosa, dysponującego niemal boską mocą i odzianego w charakterystyczny, niebiesko-czerwony strój stanowić może co najwyżej formę powszechnie respektowanego uogólnienia charakteru tej postaci, wynikającego z szeregu pochodzących z różnych czasów (i różnych mediów) podejść do interpretacji Supermana. Przeglądając się wyłącznie jej przemianom komikсовым, warto przypomnieć, iż oryginalny Superman – ten zaprezentowany przez parę twórców, Joego Shustera i Jerry'ego Siegela, w 1938 roku – jedynie umownie mógłby zostać uznany za tożsamy z Supermanem, jakiego obserwowali czytelnicy w latach 50., 80. czy też wreszcie na początku inicjatyw wydawniczych, takich jak New 52 czy DC Rebirth zaprezentowanych odpowiednio w 2011 i 2016 roku. „Oryginalny” Superman Shustera i Siegela był zatem, jak trafnie ujął to szkocki scenarzysta komikсовый Grant Morrison, „czempionem uciśnionych”, zaś jego pierwsze komikсове przygody często dotyczyły sprzeciwiania się aktom przemocy ze strony ludzi będących u władzy – polityków, przedsiębiorców itd. – wobec klasy robotniczej. W latach II wojny światowej Superman stał się natomiast „czempionem narodu”, przeobrażając się w figurę ideologiczną, służącą de facto interesom politycznym i ekonomicznym Stanów Zjednoczonych jako nośnik akceptowanej przez swych wcześniejszych, symbolicznych przeciwników propagandy. W latach 50. bohater przeszedł kolejną przemianę, ewoluując niemalże w stronę na wskroś mieszczańskiej figury męża i ojca na kartach serii komikсов Superman's Girl Friend Lois Lane, budowanych na fundamentach opowieści romansowo-obyczajowej. Lata 80. zaowocowały kolejną zmianą wizerunku – tym razem w kierunku wzoru usankcjonowanego wcześniej przez hitowy film Richarda Donnera *Superman* z 1978 roku – a początek XXI wieku, wraz z liniami wydawniczymi New 52 i Rebirth, ponownie odkrył „na nowo” figurę Człowieka za Stali, najpierw prezentując go jako o wiele bardziej brutalnego herosa w serii Granta Morrisona (w ramach inicjatywy New 52) czy też wreszcie oddelegowując Supermana do sfery rozterek związanych z życiem rodzinnym i wychowywaniem syna (w ramach

komiksów pisanych przez Petera J. Tomasiego w DC Rebirth). Nie tylko tożsamość Supermana ulegała tu jednak istotnym przemianom, ale i zestaw dopisywanych lub usuwanych mu przez kolejnych scenarzystów mocy, które przeszły daleką drogę od wyjściowego modelu herosa wykonującego jedynie dalekie skoki do wspomnianej niemalże omnipotentnej istoty obdarzonej mocą nazwaną *solar flare* (rodzaj wszechpochłaniającego rozbłysku energii emitowanej z oczu Supermana), zaprezentowaną po raz pierwszy w numerze 38. serii *Superman* z 2015 roku. Ustalenie charakterologicznego „punktu zero” dla interpretacji postaci Supermana (ale także każdego innego superbohatera) okazuje się zatem praktycznie niewykonalne, gdyż mowa tu o sylwetkach niemożliwych do skompresowania w ramach samodzielnej wizji, spełniającej wymogi posiadania wszystkich akceptowanych i możliwych do wyobrażenia właściwości. Chcąc pokusić się o bazową definicję superbohatera na podstawie poczynionych przez Coogana ustaleń, trzeba przyznać, że jedyną opcją pozostaje skupienie się na elemencie wizualnej kodyfikacji jako najbardziej esencjonalnym i stałym warunku superbohaterskotwórczym.

Uznając wizualną prezentację superbohaterów za kluczowy czynnik w ramach przekazywania czytelnikowi określonej idei i/lub tożsamości (pochodzenia) danego superbohatera, Coogan nawiązuje do kluczowej dla teorii przekazu komiksowego tezy Scotta McClouda, wyrażonej na łamach swego podręcznika wiedzy o komiksie *Zrozumieć komiks*, iż charakterystyczną właściwością medium komiksowego jest komunikowanie znaczeń w wyniku „wzmocnienia poprzez uproszczenie”¹⁸. Zdaniem McClouda wyrazistość i potencjalna wieloznaczność komiksowych ilustracji intensyfikuje się, paradoksalnie, nie w wyniku dywersyfikowania graficznych komunikatów (zwiększania drobiazgowości i szczegółowości komiksowych ilustracji), ale ich ograniczaniu przy jednoczesnym zmierzaniu do wyodrębnienia przede wszystkim esencjonalnych składników określonego obiektu, postaci czy otoczenia prezentowanego przez rysownika. Ta ciekawa właściwość komiksowego języka przekłada się na specyfikę poszczególnych komiksowych nurtów i tematów, takich jak komiks superbohaterski, gdzie zdaniem Coogana założenie „wzmocnienia przez uproszczenie” odnaleźć można w koncepcji kostiumu superbohatera, który „usuwając zbędne szczegóły i zwyczajowe cechy wyglądu danej postaci, pozostawia jedynie wyabstrahowaną ideę, obecną w kolorze czy designie kostiumu [oraz w towarzyszącym mu logo – T.Ż.]”¹⁹. Wobec zarysowanej powyżej czasowo-estetycznej zmienności „fundamentalnych” cech superbohatera, takich jak zaplecze ideologiczne czy

¹⁸ S. McCloud, *Zrozumieć komiks*, tłum. M. Błażejczyk, Warszawa 2012, s. 30.

¹⁹ P. Coogan, op. cit., s. 33.

zestaw mocy, można zatem pokusić się o zaproponowanie najbardziej bazowej definicji superbohatera jako określonego logotypu – kodu wizualnego, rodzaju graficznych skojarzeń czy też wreszcie spłotu charakterystycznych, aczkolwiek ponownie zmiennych w zależności od interpretacji elementów wyglądu. Takie podejście proponuje chociażby Nick Mamatas, który w ramach swojej obserwacji postaci Batmana uznaje go nie za rodzaj w pełni ukształtowanego i stabilnego znaczeniowo fikcyjnego bohatera, ale przede wszystkim komercyjnie uwarunkowany i szybko rozpoznawalny logotyp, który oznaczać może wiele – czasem kompletnie względem siebie sprzecznych – możliwych odczytań czy też (nad)użyć tego bohatera. Posiłkując się w tym miejscu terminem „płynnego elementu oznaczającego” (angielskie *floating signifier*), Mamatas stwierdza:

Batman (...) może być uznany za płynny element oznaczający, ponieważ Batman nie odnosi się do jednego, wybranego znaczenia ani nawet zespołu dopuszczalnych znaczeń – w rzeczywistości nie odnosi się on praktycznie do żadnego konkretnego, ale pozostawia w zastępstwie otwarte miejsce dla wszystkich użyć, których nie da się wyczerpująco opisać. (...) Batman może być dowolnym obiektem lub tekstem, ponieważ nie jest on niczym innym, jak tylko logo²⁰.

Wtórując tej opinii, Mitchell Adams proponuje, aby każdego możliwego superbohatera uznawać przede wszystkim za kombinację dwóch czynników – przypisanego konkretnemu herosowi logotypu (nietopiera, pająka, litery S bądź trupiej czaszki) oraz słownego (graficznego) zapisu pseudonimu danej postaci, które stanowią tutaj podstawowy wyznacznik definicji superbohatera jako (przede wszystkim) znaku towarowego²¹.

Skoro jednak superbohaterów (w ich najróżniejszych medialnych przykładach) należałoby uznać za niewiele więcej, niż handlowy symbol, to czy w takim razie uprawniona jest refleksja nad tym zjawiskiem jako istotnym zagadnieniem społeczno-kulturowym? Najprostsza odpowiedź brzmi: jak najbardziej, a fakt nieustającej interpretacyjnej niedookreśloności postaci identyfikowanych jako superbohaterowie tym bardziej skłaniać powinien do namysłu nad nimi ze strony przedstawicieli szeroko rozumianych nauk o kulturze. Fakt, iż superbohaterów nie da się opisać za pomocą zestawu definitywnie określonych cech czy wzorów zachowań, a ich esencja kryje się w dalece uplastycznionym zabiegu adaptowania wybranego herosa do każdego możliwego przekazu czy też obiektu użytkowego uwidacznia jedno-

²⁰ N. Mamatas, *Holy Signifier, Batman!*, [w:] *Batman Unauthorized. Vigilantes, Jokers and Heroes in Gotham City*, red. D. O’Neil, L. Wilson, Dallas 2008, s. 49.

²¹ Zob. M. Adams, *The Secret Commercial Identity of Superheroes. Protecting the Superhero Symbol*, [w:] *The Superhero Symbol*, op. cit., s. 94.

częście kluczowy dla badaczy kultury aspekt potrzeby postrzegania zjawiska superbohaterów jako skrajnie urefleksyjnionych, subiektywnych oraz bazujących na ścieraniu się wielu dyskursów procesów. W ciągu ostatnich lat coraz większe grono akademików zainteresowanych fenomenem superbohaterów aktywnie wspiera wskazany powyżej zwrot procesocentryczny, argumentując tym samym, iż wraz z intensyfikującą się różnorodnością superbohaterów na medialnych rynkach (oraz najróżniejszymi przykładami wykorzystywania wizerunku superbohaterów w ramach amatorskiej twórczości lub ruchów aktywistycznych, które posiłkują się superbohaterską ikonografią) jest to prawdopodobnie jedyny model zdolny uchwycić „płynną” naturę superbohaterów. Jak zauważa Danny Fingeroth, nie można zakładać już istnienia jakiejś uniwersalnie powielanej i uznawanej figury danego superbohatera, gdyż ich rynkowa i „użytkowa” różnorodność właściwie uniemożliwia wyodrębnienie swoistego „wzorca z Sèvres”, który miałby być powszechnie respektowaną interpretacją. Zdaniem Fingerotha każdy odbiorca buduje indywidualnie swoje znaczenia związane z określonym superbohaterskim „logotypem”, bazując przede wszystkim na materiałach, które w szczególnie mocny sposób rezonowały z jego/jej dziecięcą wrażliwością (kiedy to największa liczba przyszłych czytelników czy widzów inicjuje swój kontakt z superbohaterami)²². W podobnym tonie wypowiada się Phillip Bevin, który analizując multimedialne wcielenia Supermana, oświadcza we wstępie swojego opracowania, iż jest praktycznie niemożliwe, aby każdy z nas definiował wybraną figurę superbohatera w identyczny sposób, skoro ilość możliwych kombinacji i wariacji tejże postaci, z jakimi dane nam się jest spotykać w różnych przestrzeniach społeczno-medialnych, jest właściwie nieskończona i uzależniona od osobistych wyborów/preferencji swojego „nosiciela”²³.

Na postawione w tytule niniejszego podrozdziału pytanie, czym jest superbohater, jedyną słuszną odpowiedzią wydaje się zatem konkluzja, iż superbohater może być w domyśle dowolnym obiektem, zjawiskiem lub praktyką. Jeżeli przyjąć, że opisanie figury superbohatera możliwe jest jedynie z pozycji sprowadzenia tegoż do maksymalnie zredukowanego, a jednocześnie maksymalnie otwartego, wizualnego komunikatu, to jednocześnie okazuje się, iż ilość możliwych odczytań specyfiki konkretnego przypadku jest w zasadzie nieograniczona i zależy wyłącznie od dostępności rynkowej oferty oraz potrzeb odbiorców. Proponując w tym miejscu „procesualną” definicję zjawiska superbohaterów – której konkluzją będzie

²² Zob. D. Fingeroth, *Superman on the Couch. What Superheroes Really Tell Us About Ourselves and Our Society*, London–New York 2004, s. 20.

²³ Zob. Ph. Bevin, *Superman and Comic Book Brand Continuity*, Abingdon 2018, s. 8.

wprowadzona w dalszej części koncepcja superkultury – należałoby stwierdzić, iż przy projektowaniu właściwie pojmowanej specyfiki teoretyczno-metodologicznej *superhero studies* konieczne jest zrównoważenie podejścia tekstocentrycznego (analizy treści) przez zaadaptowanie technik krytycznej analizy dyskursu czy też badań widowni (w tym przypadku rozbitej na wiele segmentów medialnych), które są w stanie umożliwić badaczowi wgląd w faktyczny status superbohaterów jako „obiektów użytkowych”. Nawiązując do powszechnie znanej anegdoty Johna Fiske’a dotyczącej zróżnicowanych „modeli” noszenia/przerabiania dżinsów – z początkowego rozdziału książki *Zrozumieć kulturę popularną* tegoż autora²⁴ – Ian Gordon proponuje podobne odczytanie koszulek ozdobionych logotypem Supermana, nawiązując tym samym do przedstawionej wcześniej logocentrycznej idei superbohatera:

Na rynku dostępny jest szeroki wachlarz t-shirtów powielających charakterystyczne logo – od pogodnych i kolorowych wersji przywołujących na myśl kostium noszony przez Christophera Reeve’a z 1978 roku, po znacznie mroczniejsze barwy bazujące na filmie *Człowiek ze Stali* z 2016 roku z Henrym Cavillem. Liczba wariacji koszulek oferuje zatem swojemu użytkownikowi szereg opcji. Określenie, co dokładnie oznacza wybranie jednej lub drugiej estetyki nie jest oczywiste i wymaga zaangażowania narzędzi etnograficznych. I w tym tkwi właśnie istota zagadnienia: porzucając wszelkie złudzenia o swej niezmienności, postać Supermana oraz reakcje, które prowokuje, należy uznać za płynne oraz procesualne²⁵.

2. Od supernarracji do supermedium

W przypadku podjęcia próby zdefiniowania superbohatera – jako określonego typu bohatera – trafną wydawałaby się zatem trawestacja potocznego sformułowania, iż „superbohater jaki jest, każdy widzi”. Fakt, iż tego rodzaju herosów da się sprowadzić do bazowej jedynie reprezentacji tychże w postaci określonej kombinacji wizualnych tropów tym bardziej poszerza ich potencjalne „pole znaczeniowe”, gdyż każdy użytkownik jest tu w stanie zaproponować własną interpretację wybranego superbohatera (złożoną z wybranych źródeł i posiadanej wiedzy), która jednocześnie może być uznana za zarówno w pełni „kanoniczną” (subiektywnie), jak i apokryficzną (obiektywnie/rynkowo). Właściwe rozumienie superbohatera, tj. figury

²⁴ Zob. J. Fiske, *Zrozumieć kulturę popularną*, tłum. K. Sawicka, Kraków 2010.

²⁵ I. Gordon, *Superman. The Persistence of An American Icon*, New Brunswick 2017, s. 175.

opartej przede wszystkim na przypisanych jej określonych ilościach kodów i symboli, należałoby zatem uznać za fenomen znajdujący się, jak zostało to zasygnalizowane we wstępie, w stadium nieustannego „pomiędzy” – pomiędzy wiedzą indywidualną a zarządzaną marketingowo marką, pomiędzy jednostkową realizacją a nieskończonością odczytań, pomiędzy centralnym (dominującym) dyskursem amerykańskocentrycznym a jego afirmatywnymi i/lub opozycyjnymi odczytaniem lokalnymi itd. Podobne zjawisko rysuje się jednak także w trakcie próby określenia przynależności gatunkowej lub też rodzajowej opowieści o superbohaterach, gdyż i tutaj kategoria filmu/komiksu/serialu czy też gry opatrzonej przymiotnikiem „superbohaterski”/„superbohaterska” zdaje się generować niemal natychmiast rozpoznawany i akceptowany zestaw określonych oczekiwań i skojarzeń.

Kategorie, takie jak „film superbohaterski”, „gry superbohaterskie” czy „seriale superbohaterskie” na dobre zadomowiły się w języku potocznym, używanym w celu szybkiego katalogowania poszerzającej się bazy tytułów chętnie sięgających po inspiracje do komiksów wydawanych zarówno przez Marvela, jak i DC. W serwisach wideo szybko da się zatem odnaleźć liczne materiały zrealizowane mniej lub bardziej amatorsko, analizujące mechanikę gier określanych jako superbohaterskie²⁶, a popularne serwisy streamingowe – na czele z Netflixem – otwarcie posługują się kategorią *superhero movies* w celu domyślnego przyporządkowania określonych tytułów do tego, jak się wydaje, powszechnie zrozumiałego już terminu²⁷. Ponownie jednak, tak jak w przypadku potocznej rozpoznawalności terminu „superbohater”, tak i propozycja superbohaterskiego gatunku (filmowego, komiksowego itd.) pociąga za sobą szereg zakładanych przez odbiorców oczywistości, które finalnie okazują się zlepkim najbardziej rozpowszechnionych skojarzeń i zapożyczeń. Z jednej strony, dowolna medialna realizacja gatunku superbohaterskiego w pełni odpowiada zatem klasycznemu rozpoznaniu Jonathana Cullera, dla którego pojęcie „gatunku” jako takiego odnosić miało się przede wszystkim do norm i oczekiwań, pomagających użytkownikom w szeregowaniu dostępnych im tekstów kultury²⁸. Z drugiej jednak strony, wprowadzone wcześniej rozpoznanie superbohatera, jako „płynnego” konceptualnie zjawiska, rodzi tu wiele komplikacji

²⁶ Za przykład mogą posłużyć tu umieszczane cyklicznie na specjalistycznych portalach poświęconych grom zestawienia najlepszych/najgorszych gier tworzących zbiór *superhero games*. Zob. *10 Best Superhero Games of All Time*, <https://www.youtube.com/watch?v=yOo9UNxnrsE> [30.04.2020].

²⁷ <https://www.netflix.com/pl/browse/genre/10118> [30.04.2020].

²⁸ Zob. J. Culler, *The Pursuit of Signs. Semiotics, Literature, Deconstruction*, Abingdon 1981, s. 123.

związanych z rozpoznawalnością gatunku jako całości. Bo skoro idea superbohatera zostaje sprowadzona wyłącznie do rodzaju wizualnego symbolu, a percepcja dowolnej postaci odbywać ma się przy współudziale subiektywnej, jednostkowej wiedzy, to czy superbohaterskie kino stanowić może (zarówno formalnie, jak i kulturowo) równie postaciocentryczne zjawisko, jak: kino gangsterskie, filmy płaszcza i szpady czy też „kino sandałowe”?

Jak starałem się drobiazgowo wyjaśnić w innym miejscu²⁹, rozpatrywanie filmu superbohaterskiego jako współczesnego gatunku filmowego jest możliwe jedynie, jeśli uznać takowy za rodzaj tzw. metagatunku, czyli zjawiska, które nieustannie żongluje odwołaniami do wielu różnych „klasycznych” źródeł gatunkowych, popularnych klisz, rozwiązań fabularnych czy też powszechnie rozpoznawanych obrazów, a nawet konkretnych sekwencji. Wypowiadając się w podobnym tonie, Liam Burke proponuje wręcz, aby o dowolnej medialnej odmianie gatunku superbohaterskiego mówić niczym o zjawisku, które konsumuje niemal wszystkie dostępne wzory fabularne i narracyjne w ofercie danego medium, potęgując jednocześnie tym samym „nieprzeniknioność” (a właściwie wieloznaczność) przymiotnika „superbohaterski”³⁰. Trwając zatem przy próbie przypisania tego swoistego rodzaju fikcyjnych opowieści, których protagonistami są superbohaterowie, do obszaru opowieści gatunkowych, należałoby stwierdzić, iż film/komiks/gra czy też serial superbohaterski może być de facto każdym możliwym gatunkiem lub też kombinacją wielu, w zależności od potrzeb konkretnej historii. Filmy superbohaterskie mogą sięgać zatem po nawiązania do klasycznego kina szpiegowsko-politycznego (jak w filmie Joego i Anthony’ego Russo *Kapitan Ameryka: Zimowy Żołnierz* z 2014 roku), komiksy superbohaterskie mogą imitować najbardziej spektakularne sagi fantasy (jak w trwającej ponad 7 lat pracy scenarzysty Jasona Aarona nad postacią mitologicznego superbohatera Thora) lub podszywać się pod opowieści detektywistyczne (w produkowanym przez Netflixa dwusezonowym serialu *Jessica Jones*). Innymi słowy, gatunek superbohaterski – podobnie jak przewodnia dla niego postać – może być dowolnym rodzajem odczytania wcześniej istniejącej estetyki czy narracji. Postać staje się tu zatem w istocie synonimem dla całego rodzaju przypisanych jej opowieści – jej „symboliczność” i skrajna ikonizacja przekłada się na równie efemeryczną naturę całego nurtu, który będąc całkowicie zależnym od swojej głównej postaci – jak pisze Peter Coogan – nie przywiązuje jednocześnie równie dużej wagi do konsekwentnego powtarzania ściś-

²⁹ Zob. T. Żaglewski, *Kinowe uniwersum superbohaterów. Analiza współczesnego filmu komiksowego*, Warszawa 2017.

³⁰ L. Burke, *Introduction*, op. cit., s. 2.

le określonego tonu³¹. W tym przypadku to postać staje się de facto zarówno fundamentalnym wyznacznikiem cech własnego gatunku, jak i (meta)gatunkiem – czyli zbiorem wszystkich dających się wyobrazić konwencji – samym w sobie.

Rozpatrywanie opowieści o superbohaterach wyłącznie z pozycji rozważań nad ich przynależnością gatunkową nie prowadzi zatem do zbyt wnikliwych wniosków na temat oryginalnej specyfiki tego rodzaju fikcji, która wydaje się w tym miejscu mocno ograniczona przez uwarunkowania zapożyczeń gatunkowych, obecnych w danym superbohaterskim filmie czy komiksie. W rzeczywistości jednak wspomnianą oryginalność oraz rewolucyjność w zakresie kształtowania reguł opowieściotwórczych odnaleźć można, przyglądając się superbohaterskim fabułom nie przez pryzmat ich potencjalnej gatunkowości, ale poprzez analizę mechanizmów narracyjnych, które kształtują tu „superbohaterską” innowacyjność. Ujmując rzecz inaczej – to nie gra z cytatami gatunkowymi, ale fundamentalne reguły rządzące organizacją opowieści świadczą o niezależności i wyjątkowości superbohaterskich narracji, ale też służą za oręż dla rozmaitych prób dyskredytowania omawianych tekstów. Tego rodzaju podejście da się odnaleźć chociażby w artykule autorstwa Luke’a Buckmastera o prawdziwie apokaliptycznym tytule: *Avengers. Endgame and the Apocalypse of Cinema*, który został opublikowany w cyfrowym wydaniu serwisu „Daily Review” w okolicach premiery hitowego filmu w reżyserii Joego i Anthony’ego Russo w 2019 roku. Tekst zawiera rozbudowaną listę zarzutów i obaw spowodowanych dzisiejszą popularnością „filmów superbohaterskich” wśród filmowej widowni, a najciekawszym elementem krytyki wydaje się uwaga, którą Buckmaster czyni pod adresem zakładanego braku narracyjnej „wydajności” tego rodzaju kina. Cytując autora:

Tak jak prezydentura Donalda Trumpa udowadnia, iż amerykańska polityka nie ma dna – a jedynie kolejne stadia upadania coraz niżej – tak tego rodzaju uciążliwe i intelektualnie leniwe blockbustery (które są niczym więcej, jak tylko festiwalem wizualnego bełkotu i drwiną z samej idei narracyjnej wydajności) udowadniają, iż filmy realizowane przez duże studia także prezentują coraz niższy poziom³².

Warto zwrócić tu zatem uwagę na dwie rzeczy – po pierwsze kolejny przypadek porównania „szkodliwej” działalności opowieści superbohaterskich do „szkodliwości” politycznej Donalda Trumpa, a po drugie wskazanie na obecną przede wszystkim w wysokobudże-

³¹ Zob. P. Coogan, op. cit., s. 24.

³² L. Buckmaster, *Avengers. Endgame and the Apocalypse of Cinema*, <https://dailyreview.com.au/avengers-endgame-apocalypse-cinema/82852/> [30.04.2020].

towych adaptacjach komiksów DC i Marvela strategię nieustającego „niedomknięcia” kolejnych historii (opowydanych przez następujące po sobie filmy) utrzymywaną przez ciągnącą się linię sequeli (kontynuacji), prequeli (opowieści typu „co się działo przed?”), spin-offów (fabularnych odgałęzień dotyczących zasygnalizowanych jedynie w innym miejscu wątków), rebootów (restartów historii danego bohatera) i wreszcie crossoverów (fabuł krzyżujących losy wielu bohaterów). Choć sam Buckmaster uznaje to za swoiste „wypaczenie” reguł poprawności narracyjnej, która – jak należałoby rozumieć – powinna respektować potrzeby zwiezłości, samowystarczalności i „skończoności”, to jednak narracje superbohaterskie (realizowane w najróżniejszych mediach) stanowią tu właściwie niepowtarzalną w ramach żadnej innej konwencji jakość³³, owocującą, jak piszą przychylniejsi temu zjawisku badacze, „najbardziej złożonym konstruktem narracyjnym w historii ludzkości (przekraczającym nawet rozległy katalog mitów, legend i historii związanych z kulturą starożytnej Grecji czy Rzymu)”³⁴.

Fakt, iż opowieści o superbohaterach – realizowane przede wszystkim na kartach komiksów – stanowią przykład „niewydajnych” narracji, opartych na wiecznym kontynuowaniu losów poszczególnych postaci, ich usuwaniu i przywracaniu do życia, ciągłym konfrontowaniu ze zmieniającym się zestawem innych herosów, przedstawianiem alternatywnych losów danego herosa (lub też nawet powiązanego z nim świata), zagłębianiu się w nieznane wcześniej informacje z przeszłości lub też nadpisywaniu/usuwaniu wydarzeń do znanych już wydarzeń, stanowi podstawowy wyznacznik zarówno wyjątkowości tych historii na tle innych tekstów kultury, jak i podstawowej przyjemności, odczuwanej przez czytelników i widzów. Ci ostatni są zresztą grupą doskonale zdającą sobie sprawę z tego, iż właściwa atrakcyjność lektury superbohaterskiej narracji wiąże się – podobnie jak sama natura superbohaterskiej postaci – z byciem w stanie nieustającego „pomiędzy”: pomiędzy kolejnymi interpretacjami, kontynuacjami, crossoverami, restartami czy też kontrodczytaniem indywidualnych serii. Jak zauważa Nicholas Pumphrey, tego rodzaju narracja współgra z immanentną cechą wyjściowego dla superbohaterów medium komiksowego, gdzie podstawową rolę czytelnika jest samodzielne łączenie następujących po sobie kadrów w spójny ciąg fabularny, co jest możliwe jedynie wtedy, gdy odbiorca aktywnie zaangażuje się w proces „dookreślania” (jak pisze Scott

³³ Zob. T. Żaglewski, *Infinite Narratives on Infinite Earths. The Evolution of Modern Superhero Films*, „Panoptikum” 2019, nr 22.

³⁴ R. Kaveney, *Superheroes! Capes and Crusaders in Comics and Films*, London 2006, s. 25.