



# Kategoria czasu mitycznego w komiksowych narracjach superbohaterskich

Katarzyna Bajka

## Mythical Time in Superhero Comic Book Narratives

### Abstract

This article focuses on both cyclical and linear qualities of time in superhero-themed comic books, and confronts them with various theories of myth, stressing some major similarities and some interesting differences. It also gives a brief insight into the history and evolution of superhero narratives and explains their cultural impact and influence on consecutive generations of readers. The article aims to establish and validate a new position of superhero narratives as a modern myth material and a complete cosmology.

**Keywords:** mythical time, cultural anthropology, superheroes, comic books, heroes journey, cosmology

**Słowa kluczowe:** czas mityczny, antropologia kulturowa, superbohaterowie, komiksy, wędrówka bohatera, kosmologia

Idea bohatera wyposażonego w nadnaturalne moce, reprezentującego ludzkość i wspierającego zwykłych obywateli w ich problemach i dramatach jest figurą wyobrazni znaną od czasu pierwszych mitów<sup>1</sup>. O ile w narracjach epoki przedindustrialnej ceniono herosów, którzy dysponowali siłą, ale przede wszystkim byli obdarzeni licznymi cnotami charakteru, w scenarii wielkowiejskiej i w epoce dominacji maszyn z zasady od człowieka silniejszych oraz wydajniejszych na pierwszy plan wysuwają się niezwykle zdolności, przekraczające przyrodzoną człowiekowi możliwość działania. Powstający w ten sposób bohaterowie są z jednej strony bardzo dalecy od rzeczywistości, jakby stanowili zupełnie inny gatunek (często, jak Superman, dosłow-

---

<sup>1</sup> U. Eco, *The Myth of Superman* [w:] *The Role of the Reader. Explorations in the Semiotics of Texts*, London 2007, s. 107.

nie pochodzą z innych planet i posługują się imponującym zestawem pozaziemskich mocy); z drugiej strony ludzkie „przebranie”, czyli osobowość niewolna od wad i słabości przybliżają ich do „zwykłego człowieka” i budują unikalny rys osobowy, z którym można się identyfikować.

Bohaterowie ci zmieniają się wraz z upływem czasu i ciąży na nich umowne ryzyko śmierci – są wszak ludźmi, a nie nieśmiertelnymi bogami – ale w gruncie rzeczy pozostają tacy sami, a ich przygody to opowiadane wciąż na nowo te same historie. Dlatego tak trudna dla samego medium i interesująca z perspektywy badacza jest kategoria czasu, w którym funkcjonują komiksowi herosi, jednocześnie cyklicznego, bo fabuły są powtarzane i każdy z bohaterów po wielokroć przemierza swoje dawne ścieżki, przeżywając identyczne przygody, rodząc się i działając, czasem umierając, by powrócić; i czasu liniowego, bo wydarzenia zewnętrznego świata, znaki kultury, mody i historii wpływają w znaczący sposób na fabułę, która ma dzięki temu nosić pozory „prawdziwego życia”. Mamy więc do czynienia ze światem, który nieustannie buduje pewną iluzję, zasłonę dymną. Stara się odświeżać *image*, reagować na zmieniające się na zewnątrz trendy, jakby bohater pracowicie zacierał własne ślady, po których w kółko wędruje, pogrążony w czymś na kształt amnezji. Jakby się starał za wszelką cenę ukryć tak przed sobą i czytelnikiem schowaną pod powierzchnią maszynierię, nie odsłonić rzeczywistego bezruchu i bezczasu swojej egzystencji.

To, co najważniejsze, zmienić się nie może. Jak pisał Richard Reynolds, meta-tekstualna, strukturalna ciągłość jest dla komiksowej opowieści strategią przetrwania, nośnikiem tożsamości, ale także platformą, dzięki której superbohaterskie narracje mogą być odczytywane jako mit. To ciągłość sprawia, że odbiorcy wchodzą w interakcję z tekstem na poziomie dyskursu mitologicznego, rozpoznając znajome i uniwersalne motywy, stając się równorzędnymi twórcami. Ciągłość jest językiem spinającym poszczególne historie i przypomina to, co Claude Levi-Strauss wyjaśniał przez metaforę muzyki: maszynierię (*device*) wypierającą czas<sup>2</sup>.

Jaka jest więc rola czasu w komiksach superbohaterskich, powstałych w anglojęzycznym kręgu kulturowym i rozwijających się przez kilkadziesiąt lat, głównie w Stanach Zjednoczonych i Wielkiej Brytanii, komiksach, które w XXI wieku z sukcesem dokonały ekspansji także na ekrany telewizorów i kin, stając się niezwykle dochodową gałęzią rynku szeroko pojętych multimedów? Gdzie leżą granice transformacji, którym mogą podlegać bohaterowie, i zmian, jakie można wprowadzić w ich narracje, by utrzymać czytelnika lub widza i zainteresować nowe pokolenia odbiorców, zachowując przy tym wiarygodność i pozwalając na „zawieszenie niewiary”? Czy głębsza zmiana w ogóle jest możliwa i czy wewnętrzna mechanika komiksowych opowieści, widziana w perspektywie czasowej, rzeczywiście zachowuje się jak mit<sup>3</sup>?

<sup>2</sup> R. Reynolds, *Superheroes: A Modern Mythology*, London 1992, s. 45. O koncepcji Maszynierii stojącej tym razem za seryjnymi produkcjami filmowymi pisze na podstawie cyklu *X-Men* Darren Franich, „Entertainment Weekly”, 22.05.2014, <http://popwatch.ew.com/2014/05/22/x-men-movies-exegesis/#more-300432> [dostęp: 20.05.2014].

<sup>3</sup> Przez mit i mitologię za Richardem Reynoldsem będę rozumieć „kontrolowane i celowe twierdzenia dotyczące zasad duchowych, które pozostały stałe w toku ludzkiej historii, jako forma i struktura nerwowa ludzkiej psychiki. Słabo doprecyzowane, uniwersalne doktryny uczące, że wszystkie widzialne

Żeby odpowiedzieć na te pytania, zacznijmy może od analizy liniowych i cyklicznych aspektów narracji. Jeśli chodzi o aspekt liniowy, warto przyrzeć się proponowanym od czasu do czasu modyfikacjom kanonu, tym „burzom w szklance wody”, które każdorazowo wiążą komiksowe opowieści z duchem czasów. Terrence R. Wandtke proponuje zastosować cztery współczesne kategorie/funkcje rewizji, jakim podlegają komiksowe narracje<sup>4</sup> i dzięki którym możemy badać transgresje bohaterów i zmiany samego „czasu mitycznego”. Są to:

- funkcja dodająca (*additive*) – czyli stopniowe inkorporowanie nowych elementów do zastanego uniwersum, elementów takich jak zdolności/moce bohatera, otaczające go postacie, zmianą może być także rozbudowywanie zarysowanej wcześniej historii „założycielskiej”. Przykładem naturalnego rozwoju byłaby koncepcja „rodziny” w uniwersum Batmana – samotny początkowo, osierocony bohater stopniowo zyskuje pomocników, takich jak „cudowny chłopiec” Robin czy wierny służący Alfred. Ten typ rewizji charakteryzuje pewna zachowawczość – trzon opowieści pozostaje nienaruszony.
- funkcja fundamentalna (*fundamental*) od pierwszego typu zmian różni się skalą, chodzi bowiem o zmianę czegoś esencjonalnego dla bohatera, na przykład przepisanie na nowo postaci Kapitana Ameryki tak, żeby pasował do lat sześćdziesiątych, i wprowadzenie do uniwersum powołanej przez komiksowych twórców grupy Avengersów. Wcześniej Kapitan był wzorem wojującego i mocno nacechowanego nacjonalistycznie patriotyzmu, bohaterem II wojny światowej. Gdy jego rola się wyczerpała, dokonano skutecznej próby „charakterologicznego przeszczepu”: Nowy Kapitan musiał bronić Ameryki przed antagonistami doby zimnej wojny, a współcześnie – przed terrorystami. Sceną jego potyczek stała się planeta Ziemia, której komiksowe (i filmowe) Stany Zjednoczone zdają się przewodzić. Innym przykładem głębszej zmiany konwencji jest wprowadzenie idei bohaterów mutantów jako upostaciowania kategorii inności (tu przykładem mogą być *X-Meni* Chrisa Claremonta lub liczne postacie, które mają – tak jak ich twórcy – pochodzenie żydowskie i jest to ostentacyjnie podkreślane).
- funkcja konceptualna (*conceptual*) to zmiana nie tyle konkretnego bohatera w obrębie historii, ile rewizja na poziomie meta, nowe podejście do bohatera jako konceptu i idei o dużym społecznym zasięgu, przepisanie opowieści, nadanie odmiennego kontekstu, co może prowadzić do zatracenia pierwotnego sensu i radykalnej dekonstrukcji całości. W tym przypadku chodzi najczęściej o całe serie komiksów, oparte na z góry założonym koncepcie. Przykładem takiej weryfikacji jest *Spiderman* Stana Lee. Inny to *Watchmeni* Alana Moore’a. Wymienione cykle charakteryzują się między innymi wprowadzeniem daleko posuniętego realizmu, skierowaniem produktu do dorosłego widza, uczynienie

---

struktury świata – wszelkie rzeczy i byty – są wynikiem działania nadnaturalnych sił, z których się wywodzą, a które wspierają i przepelniają je w trakcie każdej manifestacji, zanim siły te powrócą do swojego źródła”. *Idem, op.cit.*, s. 257. Wszystkie tłumaczenia w tekście własne. Patrz także: A. Szyjewski, *Etnologia religii*, Kraków 2001, s. 78–82.

<sup>4</sup> *The Amazing Transforming Superhero! Essays on the Revision of Characters In Comic Books, Film and Television*, T.R. Wandtke (red.), London 2007, s. 15–27.

niem superbohaterów postaciami moralnie dwuznacznymi, naturalistycznie ludzkimi, skomplikowanymi wewnątrznie i często zasługującymi na współczucie, a nie na podziw.

- funkcja krytyczna (*critical*) to wszelkie rewizje komiksowych uniwersów pochodzące z zewnątrz, czyli analizy i opisy krytyków oraz naukowych badaczy komiksu, wkład fanów produkujących fanfiki, wpływ na fabułę sił zewnętrznych, jak choćby trendy i mody na rynku komiksowym, zmiany prawne, multimedialność, komercja. Czynniki te, pozornie zupełnie niezwiązane z fabułą, mają bardzo duży wpływ na rozwój lub regres bohaterów.

Choć zastrzyk nowej energii bywa niezbędny, większość radykalnych prób zmiany narracji, mimo że wprowadza ożywczy ferment, nie ma szans się powieść. W komiksowym świecie nie ma miejsca na rewolucję: do głównego nurtu inkorporowane zostaną zaledwie uglądzone, odległe echa eksperymentów, które same w sobie zostaną zepchnięte na margines kanonu i w dłuższej perspektywie czasowej okażą się ślepą uliczką czy „alternatywną” i apokryficzną linią opowieści. Naturą komiksowych światów jest bowiem niezmiennosc i bezpieczne poruszanie się w przyjętej konwencji. Ciągłość to termin, którym często posługują się zarówno fani, jak i wydawcy, by odnieść się do wewnętrznej koherencji danej historii, do działań poszczególnych bohaterów oraz ich biografii. Z perspektywy badawczej jest to przyczynek do zbadania cyklicznego aspektu kategorii czasu.

Richard Reynolds zwraca uwagę na trzy formy ciągłości<sup>5</sup> działające wewnątrz dyskursu komiksowego. Pierwszą jest ciągłość wydarzeń w pojedynczej narracji (zwana także diachroniczną). Drugą – ciągłość hierarchiczna (lub synchroniczna), dotycząca charakterystyk i rozwoju postaci w toku serii, czyli jej mocy i atrybutów oraz, przykładowo, spójność całego uniwersum Marvel Comics lub DC. Trzecią stanowi ciągłość strukturalna (metatekstualna), spinająca z sobą różne cykliczne uniwersa i narracje. Ten ostatni typ to próba utkania koherentnej rzeczywistości i, jak pisze Reynolds, „współczesnej mitologii” z mrowia generowanych przez wydawców i twórców prac, nawarstwiających się latami.

Retrospektywna zmiana ciągłości to w tej sytuacji największe wyzwanie i odnosi się do przebudowy ustalonego wcześniej kontinuum, przekształcenia w nową formę, czego skutkiem jest najczęściej doszukanie się spójności w miejscach jej pozbawionych, usunięcie problematycznych wątków i bohaterów albo zaprowadzenie porządku tam, gdzie utrzymanie *status quo* nie było dotąd możliwe. Jak widać, tematyka „wygładzania” i „synchronizowania” jest niezwykle ważna dla komiksowych twórców, można powiedzieć, że nieustannie trwają próby nieco utopijnego spięcia wszystkich wątków i opowieści w spójną całość realizowaną we wspólnych ramach czasowych i przestrzennych. W seryjnym *storytellingu* kluczowe są zatem płynne i stopniowe zmiany nienaruszające ciągłości. Wszelkie modyfikacje sięgające wstecz, dekonstruujące mit źródłowy, wymagają taktu i cierpliwości – ryzyko odrzucenia przeszczepu jest bardzo wysokie.

W praktyce zmiany kanonu, czyli eksperymenty wprowadzane przez niektórych twórców, i, jak już wspominałam, często odrzucane przez system, jeśli zbyt radykal-

<sup>5</sup> R. Reynolds, *op.cit.*, s. 38–52.

nie ingerują w opowieść, mogą dotyczyć: a) humorystycznego ujęcia kanonicznego tematu, na przykład przez pokazanie, co się dzieje, gdy bohater, którego znamy, okazuje się tchórzem; b) opierania się na efekcie nostalgii, na przykład przez wykreowanie aury „dawnych czasów”, opowiedzenie historii na nowo przez pryzmat sentymentu; c) prób demitologizacji, obnażenia, jak *Batman* Franka Millera, pokazujący bohatera zgorzkniałego, starego, na superbohaterskiej emeryturze; d) reafirmacji mitu jako mitu, czyli celowego oparcia opowieści na klasycznym scenariuszu z powszechnie znanych mitologii, wprowadzenie metanarracji<sup>6</sup>.

Zmiany te odnoszą się do konieczności re-kreowania bohaterów, w tym komiksowych, dla każdego pokolenia na nowo i zilustrowania tego, jak wraz z rozwojem nauki i z pomysłami pojawiającymi się w „sąsiednich” mediach może się zmieniać bohatera historia. Chodzi jednak raczej o detale, nie o trzon narracji. Spiderman raz tworzy pajęczą sieć organicznie, innym razem za pomocą zaawansowanej technologii. Raz jego moce pojawiają się wskutek wypadku przy uniwersyteckich badaniach, w kolejnej wersji chłopak staje się ofiarą nielegalnych i złowrogich eksperymentów. Jest to przykład włączenia do narracji tematu technofobii i „ogranie” lęku przed wielkimi, tajemniczymi korporacjami przeprowadzającymi groźne eksperymenty bez wiedzy i zgody obywateli.

Inna taka zmiana, tym razem typowo retrospektywna, spowodowana społeczną reakcją na serial telewizyjny, wiązała się z przekształceniem postaci Supermana i zainteresowaniem nią młodej widowni. Serial Warner Brothers z lat 2001–2011, zatytułowany *Smallville* (pol. *Tajemnice Smallville*), reanimował postać bohatera w czerwonej pelerynie, opowiadając o najwcześniejszych etapach jego życia i latach szkolnych, eksponując zestaw wytycznych, jakimi kieruje się bohater, i wpływając na jego obraz oraz – wtórnie – na komiksy. Serial podkreślał ideały, jakim mieli hołdować widzowie: chrześcijańską moralność, amerykańską tożsamość kulturową, tradycyjne role płciowe. Miał też wpływ na trzon opowieści o bohaterze: Lois Lane, oryginalnie poznana przez komiksowego Clarka Kenta, gdy ten przyjechał do wielkiego miasta, po sukcesie *Smallville* stała się jego przyjaciółką z dzieciństwa, a Lex Luthor – szkolnym kolegą, co odbiło się („wstecznie”) na mitologii bohatera, na kanonie i na przyszłych komiksach. W przypadku serii *Blade* popularność wątków filmu kinowego sprawiła, że fani domagali się – skutecznie – zmian w komiksowym uniwersum, stanowiącym podstawę cyklu filmowego. Są to przykłady zmian retrospektywnych, które się powiodły, gdyż dotyczyły wątków pobocznych opowieści i jako zmiana o niewielkim znaczeniu zostały powszechnie zaakceptowane.

Negatywnym przykładem mogą być próby wprowadzenia modyfikacji w komiksowych opowieściach o Supermanie z lat dziewięćdziesiątych. Były one bardzo radykalne, chodziło o zatrzymanie czytelników znudzonych formatem. Usiłowano między innymi zmienić kostium bohatera. Tymczasem kostium jest, jak pisze Reynolds<sup>7</sup>, podstawowym znakiem pozwalającym bohaterowi zidentyfikować i nazwać, zapewniającym indywidualność. Jest „pismem obrazkowym” podającym w formie skonden-

<sup>6</sup> J.G. Cawelti, *Adventure, Mystery and Romance. Formula Stories as Art And Popular Culture*, London–Chicago 1976, s. 203.

<sup>7</sup> R. Reynolds, *op.cit.*, s. 26.

sowanej, wizualnej, najważniejsze jego cechy. Kostium buduje tożsamość, ale i ją ukrywa. Może także sam w sobie stanowić źródło mocy. Co więcej, jest to uniform oddzielający grupę superherosów od zwykłych ludzi, pozbawionych szczególnych zdolności. Językiem (za Ferdinandem de Saussure'em<sup>8</sup>) byłaby tu konwencja kostiumowa, a mową – *parole* – konkretny kostium. Próba zmiany elementu tak kluczowego nie powiodła się i nie podniosła wskaźników popularności bohatera, odbiła się jednak echem, a reakcją obronną systemu na próbę „zakażenia” opowieści byli pojawiający się w komiksach antybohaterowie przypominający, przede wszystkim wizualnie, mroczne wersje Supermana i jego stroju, jak „przeskakujący” z opowieści o Spidermanie Venom, w nowej narracji pokłósie niebezpiecznego rozszczepienia tożsamości bohatera. Mamy tu więc do czynienia z charakterystycznymi dla mitu zjawiskami, takimi jak „rozszczepianie” lub „rozdzielanie” postaci, gdy bohater zostaje podzielony na kilka mitycznych osobowości, oraz ciągłe powtórzenia, opowiadanie tej samej fabuły w różnych zestawach obrazów i skojarzeń<sup>9</sup>. Powyższe zmiany i wahania, prowadzące do przekształceń „czasoprzestrzeni” komiksowej i trwałego retuszu „linii życia” bohatera, pokazują, że inwazyjne zabiegi muszą być prowadzone z dużą ostrożnością i wycuciem.

Drugim ważnym tematem narracji, mającym zasadniczy wpływ na postrzeganie komiksowej kategorii czasu, jest sam bohater, a w szczególności kwestia jego pochodzenia, czyli momentu startowego. Każda nowo wprowadzona postać musi się szybko wpisać w metatekstualną strukturę, a czytelnik – poznać jej początki, czyli historię źródłową, mit narodzin. W czasie mitycznym moment kreacji jest tym najważniejszym i decydującym, kardynalną cechą mitu jest bowiem sprowadzenie istoty przedmiotu do jego genezy<sup>10</sup>. W komiksach moment ten jest dosłownie i symbolicznie miejscem (narodzin) mocy bohatera, a znajomość pochodzenia często daje nad bohaterem władzę. Pojawienie się nieznannej wcześniej postaci natychmiast skutkuje petycjami od czytelników, pragnących dowiedzieć się, w jaki sposób postać stała się herosem lub *villainem*, skąd pochodzi, co ją ukształtowało<sup>11</sup>. Każda kanoniczna historia zaczyna się więc od mitu kreacyjnego – tak samego bohatera, jak i uniwersum, w którym on funkcjonuje; zarysowany zostaje moment początkowy i wszystkie najważniejsze zmienne, które będą później wpływały na dynamikę postaci. Wydarzenia z dzieciństwa i wczesnej młodości najmocniej rzutują na dalsze losy herosa, jego misję, ścieżkę, motywację. Mit założycielski to każdorazowo gorący punkt na linii czasu w komiksowych narracjach. Po śmierci rodziców Batman poprzysięga pomagać tym, których nie są w stanie ochronić skorumpowane miejskie władze, wstrząśnięty śmiercią wuja i obciążony poczuciem winy za znieczulicę, Peter Parker podejmuje misję jako Spiderman, Superman zaś decyduje się pożytecznie wykorzystać zbyt potężne jak dla zwykłego człowieka moce i działa odąd w służbie dobra i ludzkości.

Mając w pamięci powyższe podziały i znając najważniejsze elementy bohater-skiego *status quo*, takie jak kostium, pochodzenie i ciągłość narracji, można dostrzec

<sup>8</sup> F. de Saussure, *Kurs językoznawstwa ogólnego*, tłum. K. Kasprzyk, Warszawa 1961.

<sup>9</sup> A. Szyjewski, *op.cit.*, s. 83.

<sup>10</sup> *Ibidem*, s. 87.

<sup>11</sup> R. Reynolds, *op.cit.*, s. 48–49.

pewną pretekstowość transformacji i zmian, jakim podlegają oni w toku rozwoju, pod wpływem zawirowań historii, tak jak wymieniony już Kapitan Ameryka, reprezentujący kolejno amerykańskiego bohatera II wojny światowej, bohatera czasów zimnej wojny, bohatera walczącego z terroryzmem, rasizmem, a nawet z kryzysem. Zmienia się problem, z którym w imieniu ludzkości boryka się heros, zmieniają się przeciwnicy, ale świat nadal potrzebuje czempionów reprezentujących jego mieszkańców, którzy w pojedynkę lub drużynowo będą walczyć z tym, co aktualnie uznawane jest za największe zagrożenie.

Niektóre tematy komiksowych opowieści nie ewoluują jednak wcale pod wpływem czasu, mam tu na myśli uniwersalne wątki, takie jak ochrona życia osób starszych, kobiet i dzieci, parasol ochronny dla rodzin, dla „zwykłych obywateli”, którym należy się poczucie bezpieczeństwa na ulicach miast.

I tutaj ważna uwaga – nie da się ukryć, że sceneria miejska jest podstawowa dla amerykańskich superherosów, nawet jeśli wielu z nich urodziło się na sielankowej prowincji, z jej bezkresnymi drogami i ciągnącymi się po horyzont polami kukurydzy. Nawet jeśli część przygód rozgrywa się w epickim kosmosie lub w innych wymiarach rzeczywistości, to miasto, miejska metropolia najlepiej symbolizuje ludzką społeczność jako organizm, rój, którego bronić musi ten, kto stoi na granicy: *outsider*, wyrzutek, inny. Miasto jest metaforą świata. Świata prawdziwego, bo odbijają się w nim wydarzenia z tej prawdziwej Ameryki, superbohaterowie współpracują z kolejnymi prezydentami USA, biorą udział w realnych konfliktach i wojnach, ale też symbolicznego, bo ukrytego pod nazwą Metropolis czy Gotham. Ten kontekst, miasto jako arena zmagania, nie zmienia się, nawet gdy bohater w niektórych swoich aspektach ewoluje, na przykład z herosa nacjonalisty stając się patriotą planety Ziemia, albo gdy do szlachetnych celów dołącza bezwarunkową zemstę, stanowiącą potężną motywację.

Gruntowne zmiany nie są możliwe – próby ich wprowadzenia zostają najczęściej odrzucone przez fandom, uznane za „nieprawdziwe” – a zmiany stopniowe zachodzą tylko do pewnego momentu. Jedną z możliwych modyfikacji, o której warto wspomnieć, jest adaptacja kulturowa. Bohater „ludu” może się okazać Żydem, może się stać, jak indyjski Spiderman, pobożnym hindusem, ascetą odzianym w dhoti i cytującym *Bhagavadgitę*. Może też fabularnie skojarzyć się z najważniejszą postacią kręgu chrześcijańskiego, czyli z Jezusem, do którego często przyrównuje się postać Supermana. Jego korzenie bywają religijne, ale odpowiedzialność pozostaje globalna. Zdaniem Josepha Campbella dzisiejszą społecznością jest planeta, nie ograniczony naród, więc bohater walczy dla całego świata, co ułatwia tłumaczenie jego przygód na wiele języków i kontekstów. Adaptacje komiksów z kręgu zachodniego do innych kręgów kulturowych, na przykład wschodniego, określa się więc czasem jako transkreację monomitu<sup>12</sup>. Jak piszą Dan O’Rourke i Pravin A. Rodrigues:

We współczesnym świecie mit jest lekcją dla członków społeczności. Wiele mitów wiąże się z historią i tradycją religijnych instytucji. Jednak także świeckie opowieści o odwadze i walce ze złem mogą dostarczyć ważnej kulturowej nauki. Podobne boskim moce superherosów po-

<sup>12</sup> D. O’Rourke, P.A. Rodrigues, *The Transcreation of a Mediated Myth: Spiderman In India* [w:] *The Amazing Transforming Superhero...*, s. 114.

zwalają im pokonać zło i instruują zagubionych, młodych ludzi o różnych religijnych korzeniach odnośnie do tego, jakie jest pożądane zachowanie społeczne. Ale tak jak wczesne mity musiały rywalizować z rozwojem wiedzy naukowej, tak mit współczesny musi sobie radzić z alternatywnym przekazem mediów masowych<sup>13</sup>.

Aby zrozumieć zarysowane tu współczesne transformacje mitu bohaterskiego i ustalić, dlaczego niektóre z nich były możliwe, a inne zostały odrzucone, warto się odwołać do klasycznej już książki Richarda Reynoldsa *Superheroes: A Modern Mythology*, która rozwija postawioną wprost tezę, że superbohaterowie są współczesnymi wcieleniami tradycyjnych mitycznych herosów. Autor zajmuje się też tematem seryjności, tak istotnej w komiksie, pisząc:

Seryjna natura komiksu tworzy specyficzny stan narracji, który podkreśla mityczny charakter superbohatera. Historycznie rzecz ujmując, zmiana losów postaci mogła się realizować w określonych ramach, na przykład w obrębie danej historyjki/zeszytu. Ale zasadnicze cechy zostały niezmiennie z zeszytu na zeszyt, tak więc czytelnicy mogli się włączyć i śledzić narrację w dowolnym momencie<sup>14</sup>.

Nawet sam bohater, jak się wydaje, cierpi na swoistą amnezję, podważającą chronologię opowieści. Innymi słowy, pamięć herosa jest wybiórcza. Jest on również wiecznie młody, nawet jeśli w komiksowej Ameryce, którą zamieszkuje, na rysowanych charakterystyczną dla danej epoki kreską planszach i w kadrach pojawiają się i przemijają kolejni prezydenci: John Fitzgerald Kennedy, Ronald Reagan, Barack Obama. To dziwne zawieszenie podkreśla także Umberto Eco, który w *The Myth of Superman* przypomina, że bohater nie może się zestarzeć i że pamięta tylko historie wiążące się z jego obecną przygodą (a nie wszystko, co się mu kiedykolwiek przydarzyło). Można zatem wygenerować nieskończenie wiele wersji tekstu (i obrazu) opowiadających tę samą historię, zawsze od nowa, na co zwraca uwagę z kolei Reynolds<sup>15</sup>. Pozwala to na dostrzeżenie podobieństw bohaterów do herosów helleńskich czy postaci z mitologii przedchrześcijańskich, w analizach krytycznych popularne są porównania Supermana do Zeusa (a także Samsona, Herkulesa, Mojżesza i Jezusa), który jak on ciska pioruny, używa przebrania, wchodzi w interakcje ze śmiertelnikami i zupełnie nie liczy się dla niego chronologia wydarzeń. Warto także zwrócić uwagę na media poprzedzające pojawienie się nowożytnego superbohatera, takie jak western, groszowe powieści, seriale radiowe i miejskie legendy oraz na postaci takie jak Zorro, Robin Hood czy Tarzan. Ścieżka bohatera bywa wreszcie przyrównywana do inicjacji szamańskiej. Jak pisze Reynolds: „Ciągłość, a przede wszystkim ciągłość strukturalna to strategia, dzięki której teksty superbohaterskie zachowują się jak mity. Ciągłość sprzyja interakcji z publicznością, która z kolei z łatwością wchodzi w mitologiczny dyskurs. Ciągłość to język, w którym każda pojedyncza historia jest osadzona”<sup>16</sup>.

<sup>13</sup> *Ibidem*, s. 118.

<sup>14</sup> Brendan Riley Warren *Elis Is the Future of Superhero Comics: How to Write Superhero Stories That Aren't Superhero Stories* [w:] *The Amazing Transforming Superhero...*, s. 135.

<sup>15</sup> R. Reynolds, *op.cit.*, s. 48.

<sup>16</sup> *Ibidem*, s. 45.



Ciągłość pomaga zachować konieczną strukturę, a jednocześnie pozwala czasowi płynąć. Czas idzie do przodu (adaptowanie elementów współczesnej kultury) i równocześnie stoi w miejscu (kostium, moce i atrybuty, postawa bohatera i jego motywacja, geneza danego herosa, symbolika). Ciągłość daje też wskazówki nowym autorom podejmującym opowieść o bohaterze, którzy często zaczynają od mitu założycielskiego, od historii o początkach, od dzieciństwa herosa. Pisząc historię na nowo, zachowują wszystkie jej najważniejsze cechy, uwspółcześniając tylko z pozoru.

Autorzy komiksów zachowują się więc jak opowiadacze z czasów kultury niepiśmiennej, oralnej. Mieszają elementy swoich poematów, żeby przypodobać się publiczności, ale trzymają się przyjętego metrum. Opowieść taką charakteryzuje synkretyzm. Dzięki utrzymaniu równowagi między stałymi elementami i zmieniającymi się fabułami wymuszonymi przez zasadę ciągłości komiksom udaje się od wielu dekad zachować swój mitogenny charakter<sup>17</sup>.

Tę regułę doskonale ilustruje choćby głośny przypadek komiksów Millera i Moore'a. Serie z lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych, wchodzące w polemikę z wyidealizowanym i statycznym medium komiksowym, a także z zachowawczą i komercyjną branżą komiksową, radykalnie dekonstruujące porządek, zaburzyły klasyczny mit bohatera, proponując zmiany, które Wandtke określiłby jako fundamentalne, podważając jego niezmiennosc w czasie. Wzbudziły sporo kontrowersji, zyskały tyle samo zwolenników co przeciwników, jednak na dłuższą metę się nie przyjęły, tak samo jak nie przyjęło się zbytnie urealnienie i „unaukowienie” opowieści. Bohater starzejący się i emerytowany nie spełnia już bowiem swojej funkcji i nie jest to dla niego odpowiedni epilog. Istnieje także ryzyko, że po usunięciu elementów mitologicznych opowieść o bohaterze wkroczy w konwencję *science fiction* i utraci uniwersalny, uproszczony charakter. W klasycznym komiksie superbohaterskim nauka jest bowiem rekwizytem magicznym, a nie „prawdziwą nauką”. Tak jak miasto jest komiksowym uniwersum, nauka staje się odpowiednikiem magii.

Analizując kategorię czasu, nie można też zapominać o odbiorcy komiksów, omawiane narracje skierowane są przecież w pierwszej kolejności do nastoletniego czytelnika i mają na niego ogromny wpływ. Pisali o tym między innymi Umberto Eco i Henry Giroux.

Giroux zauważa<sup>18</sup>, że formy takie jak komiks pełnią funkcję autorytetu, uczą ról społecznych, wartości, ideałów tak samo jak tradycyjne miejsca nauki, czyli szkoły, instytucje religijne i rodzina. Tak samo jak klasyczne mity. Wspomniany już serial *Smallville* pokazał nastoletnim odbiorcom, jak być mężczyzną i jak być kobietą. Superman jest więc wzorem do naśladowania. Wspominałam już, że bardzo częste są jego porównania nie tylko z bogami helleńskimi, takimi jak Zeus, lecz także z autorytetem nieco bardziej aktualnym, czyli z Jezusem. Legenda oparta jest na tym samym schemacie. W serialu (jak i komiksach) jedyny syn zostaje wysłany na Ziemię, by walczyć ze złem, ma niezwykle moce, jest kuszony, by ich używać dla własnego dobra, poświęca się dla ludzkości, umiera, zostaje wskrzeszony<sup>19</sup>.

<sup>17</sup> *The Amazing Transforming Superhero...*, s. 136.

<sup>18</sup> H.A. Giroux, *Stealing Innocence: Corporate Culture's War on Children*, Palgrave 2001, s. 5–12.

<sup>19</sup> R.M. McManus, G.R. Waitman, *Smallville as a Rhetorical Means of Moral Value Education* [w:] *The Amazing Transforming Superhero...*, s. 176–177.

Jaką wizję proponuje *Smallville*? Jak można się spodziewać, jest to stereotypowy obraz na miarę XXI wieku. Clark i Luthor są w serialu bardzo podobni do siebie, obaj nie wahają się używać brutalnej siły, ale działają z odmiennych pobudek. Kobiety pokazane w serialu stoją w cieniu bohatera i mają znaczenie tylko w jego kontekście i w związku z nim. Nie są zbyt asertywne ani niezależne, choć w toku kolejnych sezonów produkcji nieco się zmieniają.

Patrząc na metamorfozy i transformacje postaci, na kierunki, w jakich zmierzają reinterpretacje krytyków oraz sposoby, na jakie sami autorzy każą nam widzieć komiksowych herosów, nie da się nie zauważyć, że superbohaterowie są ciągle na nowo interpretowani przez media, w których się pojawiają<sup>20</sup>.

Na podstawie powyższych przykładów można stwierdzić, że komiksowy heros w wielu aspektach przypomina dawnych bohaterów mitycznych, w innych natomiast znacząco się od nich różni. Umberto Eco zwraca uwagę na fakt, że mity helleńskie były raz na zawsze dopowiedziane, a odbiorcom, nawet jeśli chwilowo zajmowali się dzieciństwem Herkulesa, doskonale znana była całość historii i zdawali sobie sprawę z jej zakończenia. Wydarzenia, do których wracał mit, już się zakończyły, a heros spotykał swoje przeznaczenie. Nowe opowieści, dodane wątki nie mogły w żaden sposób wpłynąć na zmianę ostatecznego rozrachunku<sup>21</sup>. We współczesnych narracjach komiksowych ostateczne rozwiązanie, wyraźny koniec nie jest dany i prawdopodobnie nie będzie znany nigdy, ponieważ historia opowiadana jest na bieżąco, w przeciwieństwie do dawnych mitów, polegających na wracaniu do tego, co ustalone i znane.

Jak pisze Sharon Parker, superbohaterowie mają mit źródłowy, ale nie odnosi się on w żaden sposób do zakończenia ich historii i przez to ma sens wyłącznie jako retrospekcja<sup>22</sup>. Takie myślenie przywiązuje widza lub czytelnika do opowiadanej „po raz pierwszy” historii, pozwalając się zidentyfikować z bohaterem i emocjonować jego przygodami bardziej niż w przypadku klasycznych mitów. Zdaniem Eco rodzi to jednak nieprzewidywalność, a przecież bohater, który ma reprezentować jakąś konkretną ludzką cechę czy tęsknotę, spełniać dokładnie ustaloną funkcję jako uniwersalny punkt odniesienia i nieść w sobie potencjał mityczny, musi być przewidywalny, daleki od spontaniczności, nie może zaskakiwać.

Przyznając rację Eco, możemy stwierdzić, że na poziomie biografii bohatera rzeczywiście nie wiemy, co się ostatecznie wydarzy, ale trzeba przypomnieć, że na poziomie metastruktury fabularnej możemy się spodziewać powrotu do *status quo*, w którym bohater, zamaskowany i obdarzony mocami, oczekuje na wezwanie do kolejnej misji. I choć epilog losów herosa nie jest nam znany i bohater może w nieskończoność podejmować kolejne wyzwania, domyślamy się zakończeń poszczególnych opowieści. Bohater triumfuje w obrębie danej historii, ale zaprowadzony przez niego spokój jest iluzoryczny, nie ma szans na to, że będzie żył „długo i szczęśliwie”.

<sup>20</sup> *The Amazing Transforming Superhero...*, s. 235.

<sup>21</sup> U. Eco, *op.cit.*, s. 108–109.

<sup>22</sup> S. Parker, *Superheroes and Superegos. Analyzing the Minds Behind the Masks*, Santa Barbara 2010, wstęp.

Oponenci już czyhają, by stawić mu czoła, nowi złoczyńcy szykują się, by zagrozić porządkowi społecznemu, a rysunkowy świat pełen jest zadań do wykonania<sup>23</sup>.

Aby zachować potencjał mityczny, bohater musi być, idąc dalej ścieżką przemysła Eco, archetypiczny i typowy, w jak największym stopniu niezmienny, niejako „unieruchomiony”, by można było łatwo uchwycić jego sens, zaburzony przez brak wyraźnego zakończenia<sup>24</sup>. Tu nasuwa się refleksja, że powyższa potrzeba jest przyczyną, dla której wszelkie drastyczne zmiany bohaterów stanowiących centralne postaci komiksów są ryzykowne i w większości przypadków nie przyjmują się.

Superbohater nie poddaje się zmianom i musi w jak największym stopniu zachować swój charakter oraz spójny wizerunek. Jest to pewnego rodzaju paradoks, ponieważ by móc się z bohaterem zidentyfikować, konieczne jest poczucie, że ma on ludzką naturę i porusza się w czasie, wraz z jego strumieniem. Można jednak powiedzieć, że strumień czasu obmywa bohatera, stwarzając iluzję ruchu, na którą dają się nabrać czytelnicy i widzowie, jednak w swej esencji heros pozostaje niezmienny. Bez względu na to, czy będziemy definiować czas w sposób przyczynowo-skutkowy, czy jako proces entropii lub może jako następstwo „przedtem” i „potem”, superbohater ma do czasu stosunek paradoksalny. Nieustannie wraca do punktu wyjścia, zapominając o przeszłości, wymazując ją z pamięci. Popelnia w kółko te same błędy. Mierzy się z tymi samymi oponentami, nie starzeje się. W opozycji do nieludzko stabilnego i konwencjonalnego bohatera, któremu nie wolno zmienić mocy, kostiumów, powiedzonek, a nawet fryzury, narracja musi każdorazowo składać się z serii wydarzeń, kryzysów, komplikacji, scen przemocy, zwrotów akcji, a kulminacją danego odcinka/zeszytu jest zawsze widowiskowa katastrofa. Jako że po katastrofie (którą można też odbierać jako moment *katharsis*) wszystko wraca do normy, trudno widzieć i tutaj prawdziwy rozwój, choć realia społeczno-kulturowe sprawiają, że zmieniają się elementy postrzeganego świata, a dawni antagoniści mogą się stać sojusznikami. Innymi słowy to, co wcześniej było pożądane (na przykład patriotyzm), może się zamienić w zło (rasizm).

Choć narracja upodabnia się do zmiennego świata, odbijając jego specyfikę, ruch jest pozorny, a powrót do punktu wyjścia – nieodwracalny. Stąd oniryczny beczas<sup>25</sup>, w którym osadzone są narracje. Ciągła terażniejszość, będąca współczesnym odpowiednikiem *illud tempus*<sup>26</sup>, to jedyny sposób, by „nabrać” czytelnika i nakłonić go do zawieszenia niewiary. Zdaniem Eco historie o superbohaterach pogrążone są w klimacie sennego marzenia, z którego czytelnik nie zdaje sobie sprawy. Zaburzona jest świadomość tego, co działo się wcześniej, a co się dzieje później, czas płynie wyłącznie w obrębie poszczególnych historyjek. Dlatego też niemożliwe jest podjęcie radykalnych decyzji biograficznych – klasyczny Superman nie może poślubić zakochanej w nim Lois Lane, ponieważ to przybliżyłoby go do śmierci, popychając realnie naprzód na linii czasu, ograniczając możliwości fabularnego manewru<sup>27</sup>. Bat-

<sup>23</sup> R. Reynolds, *op.cit.*, s. 82.

<sup>24</sup> U. Eco, *op.cit.*, s. 110.

<sup>25</sup> *Ibidem*, s. 114–116.

<sup>26</sup> M. Eliade, *Sacrum i profanum: o istocie sfery religijnej*, tłum. B. Baran, Warszawa 2008, wstęp.

<sup>27</sup> Oniryczny charakter nie zawsze jest przed czytelnikiem ukryty. W *Supermanie* Alana Moore’a, należącem do nurtu rewizjonistycznego lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych, status ten jest podany

man nie może się zestarzeć i zgorzknąć ani porzucić swojej misji, ponieważ byłoby to immunologicznym szokiem, który zagraża całemu systemowi, całej strukturze, a komiksy, które taki pomysł lansowały, na przykład *Batman* Millera, wprowadzającej ideę realistycznie pojmowanego, historycznego i liniowego czasu, zostały szybko zastąpione przez bardziej klasyczne dla komiksu ujęcia, wymazujące dziwny epizod prawie bez śladu. Z zawirowaniami czasu (i przestrzeni) w komiksach próbowali sobie radzić także sami autorzy, wprowadzając takie fabularne pomysły, jak łączący alternatywne linie zdarzeń, uznający je wszystkie za równie „prawdziwe” *hypertime* Marka Waida<sup>28</sup>, koncept *Aleph* lub *the Supremacy*, czyli miejsca, z którego widać wszystkie uniwersa naraz u Alana Moore’a i *macrospacy* u Granta Morrisona<sup>29</sup>.

Problemem jest więc ciągle re-kreowanie, odświeżanie fabularnego świata w reakcji na zmiany społeczne, ale też powtarzanie tych samych motywów, tropów i fabuł. Grant Morrison, autor między innymi *Justice League of America*, zdradził kiedyś<sup>30</sup>, że najtrudniejszym zadaniem autora jest napisać komiks tak, aby czytelnik nie zorientował się, że czyta tę samą historię, którą czytał – i oglądał – przez całe swoje dotychczasowe życie. Równocześnie idealny komiks miałby być, jego zdaniem, „holograficzną kondensacją czystego ducha czasów<sup>31</sup>”. Historie są ciągle te same, zmienia się społeczeństwo, dlatego liczy się kreatywność poszczególnych autorów. I jak to bywa z każdą narracją powstającą latami i pisaną przez różne osoby w różnych epokach, fabuły zachowują względną logikę tylko na planie pojedynczych zeszytów czy cykli. Spojrzenie z góry na kilkadziesiąt lat przygód danego bohatera prowokuje do zadawania pytań o absurdy logiczne, brakujący sens i o – jak chce Slavoj Žižek<sup>32</sup> – „niespójną wielość” toczących się równolegle fantazji: dlaczego Batman nadal walczy z przestępcami, skoro wie z pierwszej ręki, jako bohater w toku narracji odwiedzający zaświaty, że istnieje życie pozagrobowe, w którym za grzechy czeka złoczyńców kara?

Temat czasu, jego zawirowań, ciągłości, a równocześnie onirycznego charakteru wydaje się jednym z najważniejszych zjawisk obserwowanych w komiksowych cyklach superbohaterskich. Komiksowe światy to „krajina snów”, w której wszystko jest możliwe; także to, co niemożliwe, a temat czasu coraz częściej trafia do fabuły, stając się niepokojącym czynnikiem ujawniającym się gdzieś na marginesach zainteresowania samych starzejących się – a przecież wiecznie młodych i silnych, żyjących w „wiecznym teraz” – bohaterów.

---

wprost, obnażony, sugerowany już w poetyckim wstępie do opowieści: „Oto opowieść z wyobraźni./ Która może, lecz nie musi się zdarzyć./ O idealnym człowieku, co zstąpił z nieba, by czynić dobro./ Opowieść o jego Zmierzchu, czasie wielkich bitew i cudów./ Wrogów spiskujących, by go pokonać i Dni Ostatniej Wojny./ W śnieżycy, na odludziu, w Polarnej Zorzy./ To jest wymyślona opowieść/ Jak one wszystkie”. – A. Moore, K. Swan, *Superman: Whatever Happened to the Man of Tomorrow?*, DC Comics: vol. 1/ 423.

<sup>28</sup> Patrz: <http://www.hyperborea.org/flash/hypertime.html> [dostęp: 14.07.2014].

<sup>29</sup> G. Klock, *How to Read Superhero Comics and Why*, New York 2002, s. 23–24.

<sup>30</sup> W wywiadzie w: *Writers on Comic Scriptwriting*, M. Salisbury (red.), London 1999, s. 222.

<sup>31</sup> W. Ellis, *Come in Alone*, San Francisco 2001, s. 124.

<sup>32</sup> Oryginalnie: „inconsistent multitude”, patrz: S. Žižek, *The Art of the Ridiculous Sublime: On David Lynch's Lost Highway*, Seattle 2000, s. 41.

Komiks uważa za bardzo szczególną i mitogenną sferę współczesnych wyobrażeń, pole dzielone przez sporą grupę młodych ludzi i kształtujące ich późniejszy sposób patrzenia na świat. Uproszczone i konwencjonalne, powtarzane po wielokroć historie, czyli opowieści o superbohaterach, to idealne miejsce, by szukać nowego mitu. I w uproszczeniu właśnie widać głęboki sens przekazu, Supermana lepiej rozumie się i pamięta, myśląc o klasycznej ilustracji z herosem-zbawicielem wzlatającym w niebo (wyrażona „pismem obrazkowym” esencja archetypu *action hero*, będąca także ukrytą aluzją do starotestamentowego „mocną ręką i podniesionym ramieniem” z żydowskiego święta Paschy<sup>33</sup>), niż wnikliwie wczytując się w komiksy pisane dla dorosłego odbiorcy, które niepotrzebnie komplikują mitologię bohatera. Z jednej strony superbohaterów można postrzegać jako produkt i obiekt pożądania, z całą świadomością ich komercyjnego znaczenia, z drugiej jako reprezentację pewnych psychologicznych czy społecznych archetypów. Za obydwoma tymi perspektywami czai się niejasność i to właśnie jest dobre, ta sfera dopuszczająca pewną magię. Nie musimy rozumieć superherosów, tak samo jak nie powinniśmy w pełni rozumieć symboli, którymi się posługujemy<sup>34</sup>. Historie bohaterów zaczynają się nieodmiennie od traumy ich powołania, a potem opowiadają o nabieraniu doświadczeń<sup>35</sup>. Z jednej strony mogą więc służyć za pewien model, wzór odniesienia, mieć wpływ na postawy społeczne i moralne, uczyć młodzież pożądanych zachowań, a z drugiej – pozostają oportunistyczną rozrywką, całkowitym zaprzeczeniem rewolucji, mogą być też postrzegane jako eskapistyczne, sprzyjające potrzebie relaksu i odprężenia w świecie dobrze znanym i przewidywalnym<sup>36</sup>.

Trudno ostatecznie rozstrzygnąć, czy superherosi pojawili się w XX wieku, czy może są to postacie rodem ze starożytnych mitologii, przeszczepione na współczesny grunt<sup>37</sup>. Nie da się nie zauważyć że ciągle trwają, są pisani na nowo, znajdując się niejako „w procesie” powstawania. W przypadku cykli ciągnących się przez dziesięciolecia to odbiorca wyrokuje, które zdarzenia z życia bohatera uznaje za kanoniczne, a które nie. A ustalenie szczegółowego kanonu to praca syzyfowa, ponieważ superbohater żyje w nieustannie zmieniającej się przestrzeni, powstają nowe wyobrażone miasta, krajobraz morfuje, bohater nigdy się nie starzeje, opowiadają o nim wciąż inni pisarze i rysownicy, obdarzeni, jak dawni pieśniarze, większym lub mniejszym talentem. Innowacje sugerowane przez fanów w fanfikach, w listach pisanych do redakcji zeszytów, wreszcie przez filmowe i telewizyjne adaptacje, w jakimś stopniu zmieniają mitologię, pokazując, że ogląd krytyczny i reakcja zwrotna mają na opowieść realny wpływ. Czasem kanon próbuje się wytyczać odgórnie i porządkować „radosną twórczość”, przykładem może być seria *The Crisis on Infinite Earths* wydawana przez DC Comics w roku 1985, której zadaniem było, motywowane prze-

<sup>33</sup> Za: Biblia warszawska. „Mocną ręką i podniesione ramie” wzmiankuje się podczas pierwszego wieczoru Paschy. Patrz: Pwt 4, 34, Ps 136, 12, por. Ez 20, 33–34.

<sup>34</sup> V. Turner, *Las symboli. Aspekty rytuałów u ludu Ndembu*, tłum. A. Szyjewski, Kraków 2006.

<sup>35</sup> *The Amazing Transforming Superhero...*

<sup>36</sup> U. Eco, *op.cit.*, s. 120–121.

<sup>37</sup> Czasem dosłownie, jak niezwykle popularna komiksowa postać Thora i jego towarzysze oraz oponenci rodem z Asgardu. Patrz: R. Reynolds, *op.cit.*, s. 53–60.

de wszystkim względami marketingowymi, zespolenie funkcjonujących równolegle i niekoherentnych uniwersów w celu ich uproszczenia, fabularne pozbycie się postaci, które nie pasowały do wspólnej wizji, a w rezultacie nieoficjalne, lecz wpływowe uznanie wcześniejszych narracji, poprzedzających *Kryzys*, za niekanoniczne<sup>38</sup>. Zabieg ten, podobnie jak radykalna próba rewizji postaci Batmana proponowana przez Franka Millera, udał się tylko częściowo; długoterminowe skutki rewizji są trudno zauważalne, a uniwersum DC Comics pozostaje jeszcze bardziej chaotyczne niż przed propozycją zmian.

Najbardziej jednak unikalną cechą superbohaterów jest ich zdolność do przetrwania, ich instynkt samozachowawczy. Kolejne pokolenia nie mają ochoty czytać o „Supermanie swoich ojców”, potrzebują własnej wersji mitu i właśnie ją dostają. W klasycznej historii mamy takie cechy jak kostium, który jest równocześnie przebraniem i wyznacznikiem tożsamości, to, że bohater się nie starzeje, nie ma zgody na starzenie się, choć otaczający go świat się zmienia. Superbohater dysponuje też stałym zestawem cech biograficznych, jak traumatyczne pochodzenie (z obowiązkowym „nieobecny ojcem”), charakterystyczne supermoce, sekretna tożsamość, pojawiają się wyraźne archetypy, które reprezentuje, jego biografię łatwo jest osadzić w monomicie<sup>39</sup>. W każdej historii aż do znudzenia odkrywamy cyklicznie powtarzane oddzielenie – inicjację – powrót i dowody na to, że choć zmienia się kostium (czy też, w przypadku superbohatera, maska), to setne wcielenie pozostaje wersją pierwszej, znajomej twarzy<sup>40</sup>, a funkcje, które spełnia, można traktować jako mityczne w znaczeniu akademickim.

Najlepsi pisarze „formułowi” potrafią mistrzowsko łączyć sprzeczności: nadawać witalność starym i ograny stereotypom, a także wymyślać nowe warstwy znaczeń, które opierają się na klasycznych fabułach, scenariuszach i miejscach akcji, nie wykraczając przy tym poza granicę konwencji<sup>41</sup>. Ważny jest też zawarty w każdej z bohaterkich fabuł motyw metamorfozy czy przemiany, nieodmiennie oddziałujący na publiczność. To on wymaga najwięcej pracy, a prawidłowe użycie może wpłynąć na sukces lub komercyjną porażkę całej opowieści.

<sup>38</sup> G. Klock, *op.cit.*, s. 19–24.

<sup>39</sup> Reynolds wymienia w swojej książce kolejne ważne etapy każdej bohaterkiej – i zapętłonej w nieskończoność – wędrówki. W pierwszym komiksie o przygodach Supermana (1938 rok) są to kolejno: utraceni rodzice i „edypalny” w swoim podłożu konflikt z ojcem, cudowne narodziny i odnalezienie cudownego dziecka, sprawiedliwość – Superman poświęca się czynieniu dobra, różnica między zwykłymi ludźmi a postacią obdarzoną supermocą, tajemnicza tożsamość, relacja supermocy i polityki, nauka postrzegana jako „alibi” dla magii. W rezultacie superbohater będzie: przedkładał sprawiedliwość nad prawo, będzie wyróżniony lub stygmatyzowany społecznie, najpewniej będzie patriotą, jego niezwykłość podkreślać będą codzienne i zwyczajne okoliczności otaczającego go życia, skonstrastowany zostanie ze swoim *alter ego* (czasem reprezentującym także ojca bohatera i konflikt między tymi postaciami), a odpowiednikiem magii w jego cudownym świecie będzie nauka i często to właśnie ona będzie mogła go pokonać (na przykład kryptonit w świecie Supermana). R. Reynolds, *op.cit.*, s. 12–16.

<sup>40</sup> Patrz: G. Klock, *op.cit.*, s. 8–9. Tak samo jak autor uważam analizę Campbellową za nudną i wtórną, dlatego zdecydowałam się nie poświęcać jej tutaj zbyt wiele uwagi. To samo dotyczy czytania superbohaterów przez pryzmat archetypów w rozumieniu Junga i psychoanalizy; jak pisze Klock, oczywistość takich refleksji podważa ich sens.

<sup>41</sup> J.G. Cawelti, *op.cit.*, s. 10–11.

Jak twierdzi Sharon Parker, mimo popularyzacji komiksów superbohaterskich w różnych grupach odbiorców jego głównymi czytelnikami pozostają ludzie młodzi, szykujący się do przejścia w dorosłość. Jest to więc czas specjalny i wyjątkowy, okres przemian ciała i ducha oraz poszukiwania dojrzałej tożsamości. Można go także określić jako stan graniczny, liminalny, a perypetie komiksowych bohaterów jako pomagające oswoić gwałtowną metamorfozę<sup>42</sup>.

Terrence Wandtke zwraca jednak uwagę, że dziś już nie ma presji, by wyrosnąć z Supermana<sup>43</sup>, można być fanem jako osoba dorosła, powstają zeszyty i serie dla takich osób. Owych serii jest bardzo wiele, toczą się równolegle i nie są spójne. Natura bohaterów okazuje się dialektyczna, pozostają oni w sprzężeniu z publicznością i z samymi sobą: ciągle istnieją poprzednie wersje, dostępne do wglądu, w postaci filmów na DVD albo komiksów w papierowych wznowieniach, ale pojawiają się także nowe. Obecność bohatera jest trans-historyczna, stanowi moralny odnośnik dla ludzi na całym świecie, od konserwatywnego nacjonalizmu Superman przeskakuje do bycia bohaterem kosmopolitycznym. Bohaterowie żyją poza kontrolującą mocą historii, są transformowani przez zmieniające się media i poruszają się między klasyczną formą a postmodernizmem.

Z powyższych rozważań wynika, że komiks balansuje, nieustannie szukając równowagi między konwencją a inwencją. Konwencja to zbiór elementów doskonale znanych zarówno twórcy, jak i odbiorcy, język wspólnych wartości, ulubionych „tropów”, stereotypowych postaci, znanych metafor i innych tego typu charakterystycznych środków wyrazu. Inwencja to z kolei sposób na wprowadzenie do fabuły nowych problemów i tematów, związanych z wyzwaniem współczesności, a także miejsce dla autora na jego własną, oryginalną wizję, autorską perspektywę patrzenia. Może to być więc zupełnie inny rodzaj postaci, ciekawa forma posługiwania się językiem – a w przypadku komiksu także obrazem. Ważne, aby pomiędzy tymi dwoma biegunami panowała stosowna równowaga, pozwalająca zachować poczucie ciągłości przy równoczesnym wrażeniu świeżości podawanej treści. Konwencje pomagają więc utrzymać stabilność kulturową, pokazując to, co znajome, a inwencja odpowiada na zmieniające się warunki zewnętrzne, dostarczając nowych informacji o świecie<sup>44</sup>.

John G. Cawelti, pisząc o cyklach życiowych gatunków literackich i filmowych, zwraca uwagę na etapy, jakim podlegają: po początkowym okresie budowania formuły, przez fazę osadzenia jej i eksplorowania, pełnej świadomości cech gatunkowych zarówno u twórców, jak i publiczności, po etap znudzenia przewidywalnością, co skutkuje podejściem parodystycznym czy satyrycznym, z którego w końcu wyłaniają się nowe gatunki<sup>45</sup>. Komiks i kino superbohaterskie, jak się zdaje, nie dotarły jeszcze do momentu wyczerpania się formuły.

Podsumowując, transformacje superbohatera należy odczytywać w niezmiennym kontekście samoregulującego się kanonu i struktury, która w ogólnym zarysie nie

<sup>42</sup> S. Parker, *op.cit.*, s. 125–126.

<sup>43</sup> *The Myths We Live By*, R. Samuel, P. Thompson (red.), New York 1990, s. 13.

<sup>44</sup> J.G. Cawelti, *Mystery, Violence, and Popular Culture*, Wisconsin 2004, s. 6–7.

<sup>45</sup> *Ibidem*, s. 208.

ulega przekształceniom, po gwałtownej rewolucji każdorazowo wracając do uprzednio ustalonego kształtu. Czas, w którym funkcjonuje bohater, nosi wszystkie cechy czasu mitycznego i jest w pierwszej kolejności cykliczny. Tradycja pozostaje niezwykle ważnym elementem każdej z rozpisanych już na kilkadziesiąt lat, setki zeszytów i filmów narracji. Transformacje są stopniowe i subtelne, dokonujące się w dużej czasowej perspektywie i mają charakter zmian adaptacyjnych.

## Bibliografia

- Cawelti J.G., *Adventure, Mystery and Romance. Formula Stories as Art And Popular Culture*, London–Chicago 1976.
- Cawelti J.G., *Mystery, Violence, and Popular Culture*, Wisconsin 2004.
- De Saussure F., *Kurs językoznawstwa ogólnego*, tłum. K. Kasprzyk, Warszawa 1961.
- Eco U., *The Role of the Reader. Explorations in the Semiotics of Texts*, London 2007.
- Ellis W., *Come in Alone*, San Francisco 2001.
- Eliade M., *Sacrum i profanum: o istocie sfery religijnej*, tłum. B. Baran, Warszawa 2008.
- Giroux H.A., *Stealing Innocence: Corporate Culture's War on Children*, Palgrave 2001.
- Klock G., *How to Read Superhero Comics and Why*, New York 2002.
- Parker S., *Superheroes and Superegos. Analyzing the Minds Behind the Masks*, Santa Barbara 2010.
- Reynolds R., *Superheroes: A Modern Mythology*, London 1992.
- Szyjewski A., *Etnologia religii*, Kraków 2001.
- The Amazing Transforming Superhero! Essays on the Revision of Characters In Comic Books, Film and Television*, T.R. Wandtke (red.), London 2007.
- The Myths We Live By*, R. Samuel, P. Thompson (red.), New York 1990.
- Turner V., *Las symboli. Aspekty rytuałów u ludu Ndembu*, tłum. A. Szyjewski, Kraków 2006.
- Žižek S., *The Art of the Ridiculous Sublime: On David Lynch's Lost Highway*, Seattle 2000.