

Paweł Ciołkiewicz

Podróż superbohatera : przyczynek do analizy opowieści superbohaterskich

Kultura i Wychowanie 5, 87-103

2013

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach
dozwolonego użytku.

Podróż superbohatera. Przyczynek do analizy opowieści superbohaterskich

Paweł Ciołkiewicz

Łódź, Polska

pciolkiewicz@gmail.com

Słowa kluczowe: klasyczny monomit,
amerykański monomit, superbohater

W świecie ludzkim istnieją tylko dwie, może trzy opowieści. I tak trwają powtarzając siebie nawzajem, a robią to z taką mocą, jakby opowiadane były po raz pierwszy.

Willi Cather, *O Pioneers!*¹

¹ Słowa te wykorzystał Christopher Vogler jako motto w swojej książce *Podróż autora*, do której odwołuję się w dalszej części tekstu. Korzystam z przekładu umieszczonego w książce Voglera, który chyba trafniej oddaje istotę oryginału niż tłumaczenie będące podstawą polskiego wydania książki Willi Cather. W polskim wydaniu książki *O Pioneers!* fragment ten ma następujące brzmienie: „[...] los człowieka ma tylko dwa albo trzy warianty, ale każdy jest przeżywany z takim przejęciem, jakby nigdy nic podobnego się nie zdarzyło”, Cather W. (1977), *Kwiat białej morwy*, Warszawa. W oryginale natomiast fragment ten ma postać następującą: „[...] there are only two or three human stories, and they go on repeating themselves as fiercely as if they had never happened before” (vide: *Part II, Chapter 4* [online], [informacja ze strony www], [dostęp: 2013.04.22]. Dostępne w internecie: <http://pd.sparknotes.com/lit/opioneers/section9.html>).

Paweł Ciołkiewicz, dr, Wyższa Szkoła Pedagogiczna w Łodzi.
Zainteresowania: analiza dyskursu, społeczna i kulturowa rola mediów, kultura popularna.

Stąd problem: jeśli treść mitu jest zupełnie przypadkowa, to jak można zrozumieć fakt, że w różnych regionach Ziemi mity są tak do siebie podobne?

Claude Levi-Strauss, *Antropologia strukturalna*

Wstęp

Wszyscy znamy tę historię. Nieznajomy, samotny przybysz pojawia się w mieście i dzięki nadludzkim mocom wybawia z opresji zagrożoną wspólnotę. Po zwycięstwie odniesionym nad siłami zła odchodzi, zostawiając bezpieczną i wdzięczną (zazwyczaj) społeczność. Robert Jewett i John Shelton Lawrence nazwali ten schemat narracyjny amerykańskim monomitem, nawiązując w ten sposób do klasycznego monomitu opisanego przez Josepha Campbella w książce *Bohater o tysiącu twarzy*². Jedną z postaci będących ucieleśnieniem tego monomitu jest Superman, a wraz z nim – choć tu już sprawy czasami się komplikują – zastęp różnorodnych superbohaterów wywodzących się z amerykańskich magazynów komiksowych. Niniejszy artykuł traktuje właśnie o przygodach superbohaterów. Opisując perypetie tych intrygujących postaci, warto sięgnąć do charakterystyki monomitu jako uniwersalnego schematu narracyjnego, gdyż taki układ odniesienia pozwoli lepiej zrozumieć ten fenomen kultury popularnej. Zanim jednak ta kwestia zostanie podjęta, trzeba

² Jewett R., Lawrence J.P. (2002), *The Myth of the American Superhero*, Grand Rapids.

prześledzić główne punkty zwrotne w siedemdziesięciopięcioletniej historii superbohaterów.

Analizowanie historii i struktur narracyjnych opowieści superbohaterskich jest uzasadnione przede wszystkim zasięgiem, skalą i długotrwałością oddziaływania tego gatunku. Pomimo amerykańskiego rodowodu komiksowy superbohater jest dziś archetypem obecnym właściwie w każdej kulturze. Stało się tak zapewne za sprawą dominacji amerykańskiej kultury popularnej, ale równie istotne wydaje się to, że te opowieści opierają się na uniwersalnych schematach, które są zrozumiałe w niemal każdym zakątku świata. Co więcej, przygody superbohaterskie chociażby poprzez swoją ogromną popularność mają wpływ na proces socjalizacji młodego pokolenia³. Biorąc to pod uwagę, należy stwierdzić, że analiza opowieści superbohaterskich powinna stać się ważnym elementem badań nad współczesną kulturą popularną i jej oddziaływaniem wychowawczym.

Powstanie, przemiany i upadek superbohatera

Poniższa charakterystyka przemian w obszarze komiksu superbohaterskiego nie pretenduje do miana kompletnego omówienia tych zagadnień. Jest to skrótowa prezentacja kluczowych momentów kształtowania się i przeobrażeń tego gatunku, uwzględniająca dość powszechnie przyjęty podział na cztery okresy rozwojowe: złotą, srebrną, brązową i nowożytną lub mroczną erę komiksu⁴. Złota era komiksu to okres od końca lat trzydziestych dwudziestego wieku do początku lat pięćdziesiątych. Był to czas formowania się

³ Te zagadnienia zostały omówione w: Ciołkiewicz P., *Superbohater – przemyśl kulturalny – przemoc. Wstępna charakterystyka pola badawczego* [w przygotowaniu].

⁴ W dalszej części tekstu zamiennie posługuję się określeniami: era, epoka, okres. Omawiając poszczególne okresy, koncentruję się na komiksie superbohaterskim i pomijam inne gatunki.

gatunku oraz narodzin i ogromnej popularności pierwszych superbohaterów (np. Superman, Batman, Kapitan Ameryka). Za początek srebrnej epoki uznaje się rok 1956. Po kryzysie komiksu superbohaterskiego, który rozpoczął się wraz z końcem II wojny światowej, następuje wówczas renesans tego gatunku, przypadający głównie na lata sześćdziesiąte. Pojawiają się nowi bohaterowie, znacznie różniący się od tych klasycznych (np. Spider-Man, Iron Man, Hulk, Daredevil), zaś ci, którzy wypadli z obiegu wcześniej, głównie z powodu słabej sprzedaży, powracają do życia (np. Kapitan Ameryka). Epoka brązowa to okres obejmujący lata siedemdziesiąte i pierwszą połowę lat osiemdziesiątych. W tym czasie do gry wchodzi nowi brutalni bohaterowie (np. Punisher, Wolverine). Rok 1986 wyznacza początek epoki nowożytnej, nazywanej też mroczną, w której rozpoczyna się dekonstrukcja mitu superbohaterskiego wyznaczana publikacją *Powrotu Mrocznego Rycerza* Franka Millera oraz *Strażników* Alana Moore'a i Dave'a Gibbonsa.

Za początek wielkiej popularności superbohaterów i jednocześnie początek złotej ery komiksu superbohaterskiego, uznaje się debiut Supermana, który miał miejsce w czerwcu 1938 roku na łamach magazynu komiksowego „Action Comics”⁵. Narodzinom tego bohatera warto poświęcić więcej miejsca, gdyż zainicjowały one szereg zjawisk

⁵ Vide: Reynolds R. (1994), *Super heroes. A modern mythology*, Mississippi, p. 8. Okładkę tego egzemplarza „Action Comics” można obejrzeć m.in. na stronach internetowych Grand Comics Database: <http://www.comics.org/issue/293/cover/4/> [dostęp: 2012.11.1]. Na tych stronach dostępne są także pozostałe okładki wspomnianych w dalszej części tekstu magazynów. Warto zasignalizować przy okazji, że w 2013 roku wydawnictwo i fani będą świętować 75-lecie Człowieka ze Stali. Z tej okazji planowane są różne wydarzenia. W czerwcu 2013 roku premierę będzie miał film o przygodach Supermana: *Man of Steel*. Poza tym zapowiedziano premierę nowej serii komiksowej tworzonej przez uznanych artystów: Scotta Syndera (scenariusz) i Jima Lee (rysunki); vide: <http://www.craveonline.com/comics/interviews/472637> [dostęp: 2013.04.22].

odgrywających ważną rolę w superbohaterskim świecie. Superman – choć w innej postaci – po raz pierwszy pojawił się pięć lat wcześniej: w opowiadaniu napisanym przez Jerry'ego Siegela i zilustrowanym przez Joe Shustera *The Reign of the Superman* z 1933 roku opublikowanym w magazynie „Science Fiction: The Advance Guard of Future Civilization”⁶. Pierwotnie Superman był bohaterem negatywnym, który wykorzystywał wielki kryzys jako okazję do rekrutowania zdeperowanych ludzi do swoich niecznych eksperymentów. Dopiero później autorzy przekształcili tę postać w bohatera pozytywnego, który miał zawsze stać zawsze po stronie pokrzywdzonych⁷. Ten aspekt podkreśla znany scenarzysta komiksowy oraz autor książki na temat superbohaterów Grant Morrison, stwierdzając, że Superman miał być odpowiedzią na obawy społeczne związane m.in. z negatywnymi konsekwencjami procesu industrializacji⁸.

W kolejnych latach Siegel i Shuster stopniowo rozwijali swoją ideę przybysza z odległej planety – powstało wiele haseł opisujących specyfikę tego bohatera oraz szkiców przedstawiających go w różnych sytuacjach⁹. To wtedy również pojawił się pomysł na specyficzny strój inspirowany trykotami artystów cyrkowych, który do dziś jest archetypowym strojem superbohatera. Pracując nad ostateczną wersją tej postaci Shuster i Siegel starali się jednocześnie zainteresować swoim

pomysłem różnych wydawców – zarówno tych zajmujących się drukowaniem prasowych pasków komiksowych, jak i tych wydających magazyny i książki. Nie zrażając się niepowodzeniami (siedemnaście razy ich prośba o publikację przygód Supermana została odrzucona) wytrwale dążyli do realizacji marzeń. Wreszcie wydawca DC Vincent Sullivan zdecydował się opublikować historię stworzoną przez młodych autorów – kupił od nich trzynastostronicową historię wraz z prawami autorskimi do postaci Supermana, płacąc po 10 dolarów za planszę. W ten sposób Shuster i Siegel za 130 dolarów sprzedali – jak się później okazało – najbardziej dochodowego i wpływowego bohatera komiksowego¹⁰.

Dzięki wytrwałości twórców przygody Supermana wreszcie trafiły do czytelników. Jak wiadomo jest to przybysz z odległej planety Krypton, która uległa zagładzie. Rodzicom małego Kal-Ela udało się wysłać go w specjalnej kapsule w kosmos. Kapsuła z małym dzieckiem wylądowała bezpiecznie na Ziemi, a kosmicznym rozbitkiem zajęło się bezdzietne małżeństwo zamieszkujące rolnicze miasteczko Smallville. Mały Clark dorastał i stopniowo uświadamiał sobie, że posiada nadludzkie moce, dojrzewając w ten sposób do wejścia w rolę Supermana – obdarzonego nadludzką siłą i nieskazitelnym charakterem obrońcy

⁶ Opowiadanie jest dostępne na stronach: <http://supermanthrutheages.com/seventy/reign/> [dostęp 2012.09.16].

⁷ Duncan R., Smith M.J. (2009), *The Power of Comics: History, Form and Culture*, New York–London, p. 31–32.

⁸ Morrison G. (2011), *Supergods. Our World in the Age of the Superhero*, London, p. 6.

⁹ Pierwsze szkice tej postaci można znaleźć na stronie: http://www.supermanartists.comics.org/superart/JOE_SHUSTER.htm [dostęp: 2012.11.26].

¹⁰ Duncan R., Smith M.J., *The Power of Comics...*, op. cit., p. 32. Jeżeli już o pieniądzach mowa, to warto wspomnieć, że oryginalny egzemplarz magazynu „Action Comics” z pierwszym pojawieniem się Człowieka ze Stali sprzedano na aukcji w lutym 2010 roku za milion dolarów. Miesiąc później inny egzemplarz tego samego numeru został sprzedany za półtora miliona (vide: *Rare comic of Superman debut fetches \$1.5 million* [online], [informacja ze strony www], [dostęp: 2012.11.1]. Dostępny w internecie: http://articles.cnn.com/2010-03-30/entertainment/superman.comic_1_action-comics-comic-book-superman-book?_s=PM:SHOWBIZ). Rok później Superman pobił kolejny rekord: w listopadzie 2011 roku inny egzemplarz sprzedano za 2 miliony i 16 tysięcy dolarów (vide: *Action Tomic Superman debut copy sells for \$2.16 m* [online], [informacja ze strony www], [dostęp: 2012.11.1]. Dostępny w internecie: <http://www.bbc.co.uk/news/entertainment-arts-15978677>).

ludzkości. Clark Kent opuścił Smalville po śmierci swoich rodziców i przeniósł się do Metropolis, gdzie rozpoczął pracę jako dziennikarz w gazecie „Daily Planet”. Tu poznał swoich współpracowników i przyjaciół (Lois Lane, Jimmy Olsen) oraz głównego wroga (Lex Luthor). To właśnie Metropolis jest areną większości zmagania Supermana z siłami zła, które trwają nieprzerwanie od prawie siedemdziesięciu pięciu lat.

Nie można pominąć społeczno-historycznego kontekstu, w jakim kształtowała się ta postać. Jerry Siegel i Joe Shuster w 1933 roku – czyli w czasie publikacji pierwszego opowiadania o Supermanie – mieli po osiemnaście lat, ich spojrzenie na świat i jego problemy było kształtowane zatem przez traumatyczne doświadczenia wielkiego kryzysu. Zarówno profesor Smalley z pierwszego opowiadania, jak i Superman funkcjonują w świecie uformowanym przez wielki kryzys: ten pierwszy wykorzystuje go do czynienia zła, ten drugi staje w obronie umęczonych obywateli. Jak podkreślają Jeffrey Lang i Patrick Trimble, twórcy Supermana dorastali w jednym z najtrudniejszych okresów w historii Stanów Zjednoczonych i być może w tym należy upatrywać źródeł idei, że ratunek może przyjść tylko z odległej planety¹¹. Wielki kryzys początku lat trzydziestych wiązał się z wieloma negatywnymi zjawiskami – miliony ludzi utraciło pracę, gospodarka gwałtownie wyhamowała, a nad wieloma rodzinami zawisło widmo głodu. Drugim ważnym czynnikiem była II wojna światowa i jej następstwa. W pierwszych przygodach Supermana ten kontekst nieustannie daje o sobie znać jako istotny element niestrudzonej walki

w obronie amerykańskich wartości, które Superman miał ucieleśniać.

Jak podkreślają Duncan i Smith, Superman stał się wielkim triumfem i zarazem tragedią medium komiksowego. Z jednej strony bowiem magazyny z jego przygodami sprzedawały się bardzo dobrze – w ciągu kilku lat sprzedaż magazynu „Action Comics” oraz „odpryskowego” tytułu (tzw. *spin-offu*) „Superman” osiągnęła poziom miliona egzemplarzy miesięcznie. Z drugiej natomiast strony efektem sukcesu komercyjnego było to, że komiks stał się medium na zawsze kojarzonym – w każdym razie w USA – z adresowanymi do młodzieży niewiarygodnymi przygodami muskularnych bohaterów w obcisłych strojach. Na fali popularności Supermana pojawił się bowiem cały tłum podobnych mu bohaterów¹².

Pierwszym z nich był Wonder Man, który wykazywał jednak zbyt duże podobieństwo do pierwowzoru. Przygody tego bohatera zostały opublikowane na kartach pierwszego numeru magazynu „Wonder Comics” wydawanego przez firmę Fox Feature Syndicate. Założycielem firmy był księgowy DC Victor Fox, który, wykorzystując poufne informacje, zlecił stworzenie tej postaci firmie Eisner-Iger Shop. Pierwszy numer magazynu z przygodami Wonder Mana ukazał się w maju 1939 roku i był jednym z dwóch numerów, jakie zostały opublikowane (i jedynym z przygodami tego bohatera). DC natychmiast wniosło do sądu sprawę przeciwko Foxowi i ją wygrało¹³. Porażka

¹² Duncan R., Smith M.J., *The Power of Comics...*, op. cit., p. 32.

¹³ Ibidem, p. 33. Tę historię przedstawia także w swoim komiksie *Marzyciel* legenda amerykańskiego komiksu Will Eisner, który w tamtych czasach na zlecenie Foxa rysował przygody Wonder Mana, a następnie, zeznając w procesie jako świadek, przyczynił się do sądowej porażki Foxa; vide: Eisner W. (2007), *Życie w obrazkach. Opowieści autobiograficzne*, Warszawa, p. 79–87, 97. W nieco inny – mniej korzystny dla Eisnera – sposób przedstawia całą sprawę Ken Quarto, który dotarł do transkrypcji z tej rozprawy (vide: DC

¹¹ Lang J.P., Trimble P. (1998), *Whatever Happened to the Man of Tomorrow? An Examination of the American Monomyth and the Comic Book Superhero*, „Journal of Popular Culture”, vol. 22, issue 3, p. 160.

nie zniechęciła Foxa, który nadal wydawał przygody superbohaterów, ani innych wydawców, którzy chcieli pójść w ślady DC i odnieść komercyjny sukces. Inwazja superbohaterów rozpoczęła się na dobre.

Kolejnym dobrze dziś znanym superbohaterem – również wydawanym przez DC – był Batman. Pierwsza przygoda człowieka-nietoperza została opublikowana w maju 1939 roku – w 27 numerze wydawanego od 1937 roku magazynu „Detective Comics”¹⁴. Za autora Batmana uznaje się Boba Kane’a, choć jak podkreślają Duncan i Smith współautorem bądź też autorem scenariusza do pierwszych opowieści był przyjaciel i współpracownik Kane’a – Bill Finger¹⁵. Według Granta Morrisona, powszechne traktowanie Kane’a jako jedynego twórcę Batmana wynika z faktu, że w tym zespole Finger (uważany za jednego z najlepszych scenarzystów komiksowych swojego pokolenia) był raczej marzycielem zainteresowanym przede wszystkim tworzeniem historii, natomiast Kane, wiedząc, jakim sukcesem okazał się Superman, zajmował się nie tylko rysunkami, ale także interesami¹⁶. W przeciwieństwie do rozbitka z planety Krypton, wcielający się w rolę Batmana Bruce Wayne jest człowiekiem i nie dysponuje żadnymi mocami. Swoją walkę prowadzi wykorzystując

VS VICTOR FOX: *The Testimony of Will Eisner* [online], [informacja ze strony www], [dostęp: 2012.11.1]. Dostępne w internecie: <http://thecomicsdetective.blogspot.com/2010/07/dc-vs-victor-fox-testimony-of-will.html>.

¹⁴ Warto odnotować, że 27 numer magazynu „Detective Comics”, w którym po raz pierwszy pojawił się Batman, został sprzedany na aukcji za 1.075.500 dolarów (vide: Cavanaugh M. (2010), *Batman, Superman comic books set records for sale price*, „The Washington Post” [online], [dostęp: 2012.11.1], no. 27.02.2010. Dostępne w internecie: <http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2010/02/26/AR2010022605938.html>.

¹⁵ Duncan R., Smith M.J., *The Power of Comics...*, op. cit., p. 33.

¹⁶ Morrison G., *Supergods...*, p. 17.

odziedziczony majątek, zaawansowaną technologię i determinację, której źródła tkwią w rodzinnej tragedii – Wayne jako dziecko stracił rodziców, którzy zginęli podczas napadu rabunkowego.

Skrótowe i z konieczności wybiórcze omówienie superbohaterów, którzy narodzili się w złotej erze kończą prezentacją bohatera, który być może w Polsce jest mniej popularny, ale niewątpliwie stanowi doskonałe ucieleśnienie amerykańskiej wizji superbohatera. Chodzi o Kapitana Amerykę, stworzonego w konkurencyjnym wobec DC wydawnictwie – Timely Comics (dziś znane jako Marvel Comics). Amerykański superżołnierz zadebiutował w marcu 1941 roku w pierwszym numerze magazynu „Captain America Comics”. Bohater stworzony przez scenarzystę Joego Simona i rysownika Jacka Kirby’ego to młody, słabowity rekrut Steve Rogers, który w wyniku medycznego eksperymentu przeistacza się w żołnierza dysponującego nadludzką siłą. Kapitan Ameryka od początku był postacią mającą realizować funkcje propagandowe. Bohater noszący strój w barwach amerykańskiej flagi i nokautujący Hitlera prawym sierpowym na okładce pierwszego numeru własnego magazynu miał być kolejnym obrońcą amerykańskich wartości. Jak pisze Peter Sander-son, choć w USA izolacjoniści przeciwstawiali się zaangażowaniu w „europejską wojnę”, wydawca Timely Comics, Martin Goldman, uważał, że naziści stanowią realne zagrożenie dla całego świata. Konsekwencją tego nastawienia było zaangażowanie superbohaterów w działania wojenne. Najbardziej znanym komiksowym symbolem tej walki stał się właśnie Kapitan Ameryka¹⁷.

Czas wojny był dla superbohaterów okresem wielkiej popularności, która po roku 1945 zaczęła

¹⁷ *Marvel chronicle. A year by year history* (2009), New York, p. 18.

słabnąć. Okazało się, że formuła komiksu opisującego przygodę nieskomplikowanego bohatera walczącego z jednoznacznie zdefiniowanym złem zaczęła się wyczerpywać. Kryzys branży komiksowej pogłębiały także narastające ataki krytyków, którzy zaczęli zarzucać komiksom deprawowanie młodzieży. Kulminację tych zjawisk stanowiła publikacja w roku 1954 książki Frederica Werthama *Seduction of the Innocent: The Influence of Comic Books on Today's Youth*. Wertham uważał, że komiksy powodują wzrost przestępczości wśród nieletnich. Negatywny wpływ komiksów był także przedmiotem obrad specjalnej komisji senatu. Jak podkreślają Duncan i Smith, być może większość rodziców nie przeczytała książki Werthama ani nie oglądała obrad komisji, ale dotarł do nich jednoznaczny komunikat powielany przez media: komiksy mają zły wpływ na ich dzieci¹⁸. Ważnym czynnikiem spadku zainteresowania komiksami superbohaterskimi było także pojawienie się telewizji.

Pierwszym sygnałem odrodzenia komiksu superbohaterskiego było pojawienie się nowej wersji Flasha – bohatera złotej ery. W czwartym numerze magazynu „Showcase” wydanym w październiku 1956 roku pojawił się „najszybszy człowiek na ziemi” i rozpoczął srebrną erę komiksu. Pomimo tego, że początek srebrnej ery wyznacza przywrócenie do życia bohaterów wydawnictwa DC (wspomniany Flash czy też nowa wersja grupy superbohaterów Justice League of America, która pojawiła się w roku 1960), to ta epoka kojarzy się przede wszystkim z bohaterami wydawnictwa Marvel Comics. Warto zasygnalizować, że w tworzeniu niemal wszystkich wymienionych poniżej bohaterów srebrnej ery uczestniczył pracujący

dla Marvel Comics Stan Lee, który jest dziś żyjącą legendą komiksu superbohaterskiego. W gruncie rzeczy Stan Lee wraz z Jackiem Kirby’em i Stevem Ditko odpowiadają za niemal wszystkich bohaterów, jacy w latach sześćdziesiątych pojawili się na kartach marvelowskich magazynów. Wydawnictwo Marvel dominowało wówczas na rynku za sprawą rewolucyjnych pomysłów Stana Lee, pierwszego celebryty komiksowego¹⁹.

Superbohaterowie, którzy zaczęli stopniowo wracać do łask, a w latach sześćdziesiątych znów święcili triumfy, różnili się jednak od tych, którzy narodzili się w złotej erze. Idąc tropem rozważań Jerzego Szyłaka, można wskazać dwie zasadnicze cechy wspólne dla większości tych postaci. Po pierwsze większość z nich uzyskała swoje moce w wyniku nieszczęśliwych wypadków (np. napromieniowanie, ugryzienie przez radioaktywnego pajaka, kontakt z toksycznymi chemikaliami). Po drugie zaś posiadali oni rozmaite kompleksy, ułomności, zmagali się z poczuciem winy i nieustannie walczyli ze swoimi słabościami²⁰. Dzięki temu typowy bohater srebrnej ery był postacią, z którą czytelnikom znacznie łatwiej było się utożsamić niż z monumentalnymi bohaterami złotej ery.

Pierwszy znacznie odbiegający od schematów realizowanych w złotej erze bohater zadebiutował w sierpniu 1962 roku²¹. Na łamach piętnastego numeru magazynu „Amazing Fantasy” wydawanego przez Marvel Comics pojawił się Spider-Man – niepozorny nastolatek, ale nie w roli pomocnika dorosłego superbohatera (jak bywało w złotej

¹⁸ Duncan R., Smith M.J., *The Power of Comics...*, op. cit., p. 39.

¹⁹ Ibidem, p. 180.

²⁰ Szyłak J. (2009), *Komiks: świat przerysowany*, Gdańsk, p. 40.

²¹ Pomijam tu pierwszy projekt autorstwa Stana Lee, który utorował drogę do sławy pozostałym marvelowskim bohaterom srebrnej ery – przygody Fantastycznej Czwórki (1961).

erze), lecz jako główny bohater²². Peter Parker boryka się w życiu z typowymi dla nastolatka problemami: brakuje mu pieniędzy, ignorują go dziewczyny i wyśmiewają koledzy z klasy. Po zdobyciu nadludzkiej mocy również nie postępuje jak typowy superbohater – czyli nie przebiera się od razu w obcisły strój i nie wybiega na ulicę, by walczyć z przestępczością. Zamiast tego zaczyna wykorzystywać swoje nowe zdolności do prywatnej zemsty na swych szkolnych prześladowcach i zarabiania pieniędzy. Opamiętanie przychodzi dopiero, gdy włamywacz, któremu Parker pozwala uciec przed policją, zabija jego wujka. Wówczas bohater dowiaduje się, że wraz z wielką mocą powinna wiązać się wielka odpowiedzialność²³. Od tego momentu opowieść zaczyna przebiegać według bardziej typowego schematu, ale nadal Spider-Man jest postacią pełną rozterek i dylematów.

Równie skomplikowane są inne postaci tego okresu, o których choć krótko trzeba wspomnieć. Iron Man, „w cywilu” znany jako Tony Stark, to playboy i miliarder ze skłonnością do nadużywania alkoholu, który w zaprojektowanej przez siebie żelaznej zbroi rozpoczyna walkę ze złem po tym, jak udało mu się zbiec z komunistycznej niewoli (debiut: „Tales of Suspense”, nr 39, marzec 1962). Naukowiec Bruce Banner, który w efekcie radioaktywnego napromieniowania każdej nocy zamienia się w Hulka (wielkiego, zielonego i ogromnie silnego stwora), nieustannie zmagają się z tą mroczną i trudną do okiełznania stroną swojej nowej osobowości (debiut: „Incredible Hulk”, nr 1, maj 1962)²⁴. Charakterystyczną dla tej

epoki postacią jest także Daredevil – niewidomy superbohater, który w pełni zaangażowany jest w walkę o sprawiedliwość (debiut: „Daredevil”, nr 1, kwiecień 1964). Każdy z tych bohaterów poza walką ze złem toczył także nieustanną walkę ze sobą – z własnymi słabościami, obsesjami i demonami. Stanowiło to niewątpliwie nowość w superbohaterskim świecie i sprawiało, jak podkreśla Szyłak, że wszyscy bohaterowie srebrnej ery byli naznaczeni „odrobiną tragizmu”²⁵. Sprawy komplikowały się jeszcze bardziej, gdy niektórzy z tych bohaterów zaczęli funkcjonować w ramach różnych drużyn. Najbardziej znani byli The Avengers (debiut: „The Avengers”, nr 1, wrzesień 1963). Przez lata w tej drużynie działali różni bohaterowie, a rozliczne konflikty wynikające z różnic ich charakterów były niewątpliwie jednym z czynników determinujących sukces tej wydawanej do dziś serii.

Lata siedemdziesiąte, czyli epoka brązowa, przynoszą kolejne zmiany. Jak podkreśla Radosław Swółt, największe wydawnictwa głównego nurtu, czyli Marvel i DC, „postanowiły przejść i wprowadzić do swoich komiksów nowy typ bohatera brutalnego, znanego już w Europie – wychodząc tym samym naprzeciw oczekiwaniom czytelników zmęczonych i znudzonych schematycznością scenariuszy i brakiem ostatecznych rozwiązań działaniu superbohaterów”²⁶. Bohaterowie tego okresu to zazwyczaj brutalni mściciele, którzy nie przebierają w środkach i w przeciwieństwie do wcześniejszych herosów ochoczo używają

²² Duncan R, Smith M.J., *The Power of Comics...*, op. cit., p. 46.

²³ *Marvel chronicle*, op. cit., p. 87.

²⁴ Skojarzenia z doktorem Jekylllem i panem Haydem są w pełni uzasadnione. Jak czytamy w *Marvel chronicle*, „[Stan Lee – przyp. PC] i Jack Kirby zmiksowali legendę o Frankensteinie z *Dr. Jekylllem*

i Mr. Haydem i dodali trochę zimnowojennej paranoi” (vide: *Marvel chronicle*, op. cit., p. 85).

²⁵ Szyłak J., *Komiks...*, op. cit., p. 40.

²⁶ Swółt R. (2010), *Seryjne oblicze zła. Przemiany w obrazowaniu zła w amerykańskich serialach komiksowych o superbohaterach*, Gdańsk, p. 23.

różnorodnej broni. Przykładem takiego bohatera jest Frank Castle, czyli Punisher. Warto podkreślić, że po raz pierwszy Punisher pojawił się w 130 numerze magazynu „The Amazing Spider-Man” z roku 1974 jako bohater negatywny. Wprowadzony w błąd przez swojego współnika chciał zabić Spider-Mana, którego uznaje za kryminalistę. Opowieść kończy się szczęśliwie zarówno dla Petera Parkera, jak i dla Punishera²⁷. Okazało się bowiem, że zyskał on uznanie czytelników, dzięki czemu otrzymał kilka własnych regularnych serii.

Podobną historię ma na swoim koncie mutant Wolverine, który pojawił się w 181 numerze magazynu „The Incredible Hulk” w listopadzie 1974 roku²⁸. Wolverine był „[...] niskim, wrednym, nieokrzesanym typem o dzikim wyglądzie i usposobieniu”²⁹. Co więcej, został on „[...] przedstawiony w sposób daleki od gloryfikacji. Nie budzi sympatii czytelnika, jest wyrzutkiem społecznym, wiecznie pijanym abnegatem, mieszkającym w najgorszych norach. Nie ma żadnego celu w życiu, a jego egzystencja opiera się na codziennym upijaniu się, wdawaniu w bójkę i zadreęczaniu dziesiątkami pytań o swoją przeszłość, którą ktoś mu wymazał”³⁰. Jak się jednak okazało, taki typ bohatera – podobnie jak wcześniej Punisher – bardzo spodobał się czytelnikom i z roli postaci drugoplanowej szybko awansował na jednego z głównych bohaterów brązowej ery komiksu.

Przełom, który zapoczątkował nową, mroczną erę komiksu, miał miejsce w roku 1986. W komiksie superbohaterskim pojawiają się dwie opowieści wyznaczające nowe standardy. Pierwszą z nich

jest *Powrót Mrocznego Rycerza* autorstwa Franka Millera, drugą zaś *Strażnicy* scenarzysty Alana Moore’a i rysownika Dave’a Gibbonsa³¹. Millerowski Bruce Wayne jest podstarzałym i zmęczonym życiem człowiekiem, który zostaje zmuszony do powrotu do roli Batmana i ponownego zmierzenia się ze swoimi wrogami. Przy okazji wchodzi także w konflikt ze swoimi przyjaciółmi i zmuszony jest do walki z samym Supermanem. W tej opowieści dobro i zło nie są już tak jednoznacznie zdefiniowane, a szaleństwo staje się cechą charakterystyczną nie tylko dla Jokera, ale również dla Mrocznego Rycerza, który pod pewnymi względami zaczyna przypominać swoich największych wrogów.

Sprawy jeszcze bardziej komplikują się w opowieści Moore’a, która uznawana jest za najbardziej złożoną i ambitną opowieść o superbohaterach. Moore dokonał w gruncie rzeczy dekonstrukcji mitu superbohatera, pokazując szereg dylematów, które wiążą się z działaniami podejmowanymi przez zamaskowanych bohaterów. Historia, która zaczyna się jak typowy superbohaterski serial, stopniowo zmienia się w skomplikowaną psychologicznie i wielowarstwową opowieść, w której Moore rozprawia się ze wszystkimi schematami i mitami znanymi z przygód superbohaterów. Finał całej wielowątkowej historii pokazuje nie tylko to, że bohaterowie w kolorowych strojach są niejednoznaczni, ale że samo rozróżnienie pomiędzy dobrem i złem jest całkowitą fikcją. Co ciekawe, komiks Moore’a okazał się zarówno sukcesem komercyjnym, jak i artystycznym³².

²⁷ *Marvel chronicle*, op. cit., p. 164.

²⁸ *Ibidem*, p. 167.

²⁹ Swóń R., *Seryjne oblicze zła...*, op. cit., p. 39.

³⁰ *Ibidem*, p. 41.

³¹ Te dwa komiksy niemal powszechnie uznawane są za początek nowej epoki, nazywanej nowożytną bądź mroczną (vide: Duncan R., Smith M.J., *The Power of Comics...*, op. cit., p. 71–73; Reynolds R. (1994), *Super heroes*, op. cit., p. 95–118).

³² W przypadku tego autora te dwa elementy bardzo często idą ze sobą w parze. Jak wyliczył Jerzy Szyłak, *Strażnicy* zdobyli około czterdziestu prestiżowych nagród (vide: Szyłak J., *Komiks...*, op. cit., p. 119). Poza wieloma nagrodami przyznawanymi w branży

Otwarte pozostaje pytanie o to, czy mroczna era trwa nadal, czy też uzasadnione jest mówienie o tym, że komiks superbohaterski wszedł w już jakąś nową fazę. Według wielu komentatorów niestety nic nowego i ożywczego w tej sferze się nie dzieje³³. Wydawnictwa nieustannie notują spadki sprzedaży, przegrywając rywalizację na rynku z filmami i grami komputerowymi. Komiks superbohaterski nadal jest co prawda najlepiej sprzedającym się gatunkiem, ale wydawcy w coraz bardziej otwarty sposób powielają znane schematy i wykorzystują stereotypowe rozwiązania. Jak podkreślają Duncan i Smith, widoczna staje się nostalgia za złotą erą, o czym może świadczyć publikowanie historii, które jeszcze raz – w nowy sposób – mają pokazać narodziny superbohaterów: tzw. „year one”³⁴. Jako przykład autorzy podają dzieło Kurta Busieka i Alexa Rose’a – *Marvels* (1994). Jest to komiks opisujący od początku pojawienie się i zmagania najważniejszych bohaterów Marvela, ale tym razem opowiedziane z perspektywy zwykłego człowieka – fotografa prasowego, który zajmuje się uwiecznianiem najważniejszych momentów ze zmagania superbohaterów.

Znaczące jest także to, że w ostatnim czasie dwa dominujące na rynku wydawnictwa, czyli DC i Marvel, „zrestartowały” niemal wszystkie

komiksowej *Strażnicy* mają na koncie także literacką nagrodę Hugo. Poza tym w zestawieniach „New York Timesa” czy „Time’a” stale ma miejsce jako jedna z najważniejszych książek ubiegłego stulecia (vide: Chudoliński M. (2012), *Powrót (do przeszłości) Strażników*, „Nowa Fantastyka”, wrzesień, p. 12).

³³ Wprawdzie pojawiały się niezwykle ciekawe komiksy, które jednak z trudem dałoby się zaliczyć do nurtu superbohaterskiego. Jako przykład może posłużyć wydawana w latach 1989–1996 i wielokrotnie nagradzana seria *Sandman*, do której scenariusz napisał Neil Gaiman. Pomimo tego, że punktem wyjścia była adaptacja bohaterów z uniwersum DC, dzieło Gaimana rozwinęło się w kierunku, którego nie spodziewali się nawet redaktorzy zajmujący się serią (vide: Berger K. (2010), *Wstęp* [in:] Gaiman N., *Sandman. Preludia i nokturny*, Warszawa).

³⁴ Duncan R., Smith M.J., *The Power of Comics...*, op. cit., p. 78.

swoje serie, czyli zaczęły opowiadać historie swoich bohaterów od początku. DC nazwało swój projekt „The New 52” (52 oznacza liczbę regularnych serii wydawanych od września 2011 roku). W przypadku Marvela chodzi o projekt „Marvel NOW!”, w ramach którego od października 2012 roku zaczynają ukazywać się nowe wersje tytułów, które swój początek miały pod koniec lat trzydziestych dwudziestego wieku. W przypadku obu wydawnictw oznacza to zakończenie wszystkich dotychczasowych magazynów i rozpoczęcie ich wydawania od pierwszych numerów. Głównym celem tego „wyzerowania” jest przyciągnięcie nowych czytelników, którzy mogli czuć pewną niechęć do rozpoczynania swojej przygody z jakimiś bohaterami od pięćsetnego czy dziewięćsetnego numeru danego komiksu. Jednak z drugiej strony, jak podkreślają redaktorzy zarówno DC, jak i Marvela, chodzi też o to, by nie zniechęcić do siebie dotychczasowych wiernych czytelników, którzy od lat śledzą wydarzenia rozgrywane się w tych uniwersach³⁵. Jest to zatem niezwykle ryzykowne i karkołomne przedsięwzięcie, szczególnie jeżeli weźmie się pod uwagę fakt, że uniwersa obejmujące postaci i ich przygody były kreowane przez około siedemdziesiąt lat. Jest to zatem siedemdziesiąt lat cotygodniowych lub comiesięcznych publikacji dziesiątek różnych magazynów i zeszytów zawierających przygody setek bohaterów. Rozpoczęcie tych opowieści od nowa w taki sposób, by zachęcić nowych młodych czytelników, którzy zasadniczo czytają coraz

³⁵ Wywiad z redaktorami Marvela: *Marvel NOW!* [online], [informacja ze strony www], [dostęp: 2012.11.2]. Dostępne w internecie: http://marvel.com/news/story/19008/marvel_now; wywiad z redaktorami DC: *Harras, Berganza: DCnU Will Keep Much of DC History Intact* [online], [informacja ze strony www], [dostęp: 2012.11.2]. Dostępne w internecie: <http://www.newsarama.com/comics/dcnu-bob-harras-eddie-berganza-history-in-tact-110615.html>.

mniej, i nie zniechęcić tych, którzy śledzą przygody tych bohaterów od lat, jest zadaniem trudnym.

Innym przykładem konsekwencji sięgania po sprawdzone już rozwiązania jest burza, jaka przetoczyła się przez środowisko komiksowe po tym, jak wydawnictwo DC postanowiło wydać prequel *Strażników* – komiksu, który ma status dzieła kultowego. Sam Moore, który od dawna pozostaje w stanie wojny z wielkimi wydawnictwami (głównie z DC), uznał ten pomysł za zniewagę, zaś fani mówią o skandalu³⁶. Projekt *Before Watchmen* obejmuje odrębne (cztero- lub sześcioczęściowe) serie poświęcone każdej z kluczowych postaci komiksu Moore'a. Każda z tych serii została stworzona przez twórców uznanych w środowisku komiksowym. Nie wdając się w szczegółowe oceny tego przedsięwzięcia, należy stwierdzić, że są to komiksy dobrze napisane i narysowane, ale nie wnoszą one nic nowego do dzieła Moore'a. Zresztą, jak podkreślają często komentatorzy, „[...] prequile *Strażników* są nie tyle próbą tworzenia nowej jakości, co desperackim krokiem wydawnictwa, niezdołnego przekonać do siebie nowych czytelników, którzy nie wychowali się na dialogach w chmurkach i komiksowych panelach”³⁷.

Podsumowując przegląd przemian, jakim podlegali superbohaterowie, warto jeszcze raz podkreślić główne cechy poszczególnych epok. Złota era komiksu to czas narodzin nieskomplikowanego bohatera, którego najważniejszym celem była walka ze złem dla dobra ludzkości.

³⁶ Sam Alan Moore nic więcej jednak nie mógł zrobić, gdyż zgodnie z zasadami panującymi na amerykańskim rynku komiksowym autor nie jest właścicielem swojego dzieła. Prawa autorskie do bohaterów posiadają wydawnictwa i to one zatrudniają scenarzystów i rysowników do „produkowania” określonych przygód. Z niezwykle krytyczną opinią Moore'a na temat amerykańskich wydawnictw można zapoznać się w: Baker B. (2010), *Alan Moore. Wywiady*, Wrocław.

³⁷ Chudoliński M. (2012), *Powrót (do przeszłości)*..., op. cit., p. 13.

Następnie przyszedł czas na spojrzenie krytyczne, którego efektem były narodziny bohatera bardziej ludzkiego, borykającego się z problemami osobistymi, który jednak nadal walczył dla dobra społeczeństwa. W tej epoce pojawili się bohaterowie naznaczeni piętnem tragizmu, ale też herosi ze złotej ery zaczęli podejmować refleksję nad własnym życiem i problemami. Następnie przyszedł czas na zakwestionowanie idei bohatera jako tego, który pomimo własnych problemów stoi na straży porządku społecznego. Bohater epoki brązowej to wyrzutek społeczny, który zamiast walczyć w imieniu ludzkości prowadzi własną, często motywowaną egoistyczną chęcią krwawej zemsty, brutalną krucjatę przeciwko złu. Kolejny etap wiązał się z dekonstrukcją mitu superbohatera – mamy tu do czynienia nie tylko z demitologizacją superbohatera, ale także z zakwestionowaniem konwencji, na których cały ten mit był oparty.

Podróż superbohatera

Opisując struktury narracyjne obecne w opowieściach o superbohaterach, warto zatem brać pod uwagę zasygnalizowaną powyżej – w dużym skrócie – różnorodność tego gatunku. W dalszej części tekstu proponuję pewną ramę teoretyczną, która mogłaby stanowić punkt wyjścia do szczegółowej analizy opowieści superbohaterskich oraz ich społecznego oddziaływania. Odwołuję się w tym celu do dwóch ujęć opartych na kategorii monomitu zaproponowanej przez Josepha Campbella. Analizy tego znawcy mitów stały się inspiracją dla wielu badaczy i praktyków zajmujących się kulturą popularną. Z punktu widzenia niniejszych uwag szczególnie interesujące wydają się dwie interpretacje. Z jednej strony warto spojrzeć na to, jak koncepcja klasycznego monomitu została

skontrastowana z tzw. amerykańskim monomitem, który znajduje odzwierciedlenie m.in. w komiksach superbohaterskich. Spojrzenie na przygody superbohaterów jako ucieleśnienie specyficznej wersji monomitu zaproponowali dwaj badacze kultury popularnej: Robert Jewett i John Shelton Lawrence. Z drugiej strony pojawiła się propozycja stworzenia (na podstawie analiz Campbella) uproszczonego schematu, który znajduje odzwierciedlenie w niemal każdej współczesnej hollywoodzkiej produkcji. Ten wariant zaproponował scenarzysta filmowy i analityk struktur narracyjnych Christopher Vogler. Zestawienie tych trzech ujęć znajduje się w poniższej tabeli.

ści o podróży bohatera, składającej się z kilku niezmiennych elementów, które można odnaleźć w mitach rozmaitych kultur. „Standardowa droga mitologicznej przygody bohatera jest rozszerzeniem formuły reprezentowanej w obrzędzie przejścia: separacja – inicjacja – powrót, który można nazwać nuklearną jednostką monomitu”³⁸. Zgodnie z tym schematem bohater najpierw musi opuścić wspólnotę, w której do tej pory funkcjonował. W kolejnej fazie obserwujemy zmagania bohatera prowadzące do jego zwycięstwa. Ostatnia faza przygody związana jest z powrotem i powtórna – nie zawsze łatwą – integracją. Trudność polega na tym, że bohater, który poznał nowe wymiary

Tabela 1. Zestawienie trzech wariantów struktur narracyjnych „podróży bohatera”

Etapy wyprawy bohatera wg Christophera Voglera¹	Klasyczny monomit wg Josepha Campbella²	Amerykański monomit wg R. Jewetta i J.P. Lawrence’a³
Akt pierwszy 1. Zwyczajny Świat. 2. Wezwanie do wyprawy. 3. Sprzeciwianie się wezwaniu. 4. Spotkanie z Mentorem. 5. Przekroczenie pierwszego progu.	Separacja/odejście 1. Wezwanie do przygody. 2. Sprzeciwianie się wezwaniu. 3. Pomoc sił nadprzyrodzonych. 4. Przekroczenie pierwszego progu. 5. Brzuch wieloryba.	1. Wspólnota znajdująca się w stanie harmonii. 2. Zagrożenie wspólnoty. 3. Odpowiednie instytucje nie są w stanie usunąć zagrożenia. 4. Pojawienie się bezinteresownego superbohatera.
Akt drugi 6. Sprawdziany, Sprzymierzeńcy, Wrogowie. 7. Zbliżenie do Najgłębszej Groty. 8. Próba. 9. Nagroda (Zdobycie Miecza).	Inicjacja/próby i zwycięstwa 6. Droga prób. 7. Spotkanie z boginią. 8. Kobieta jako kusicielka. 9. Pojednanie z ojcem. 10. Apoteoza. 11. Ostateczna nagroda.	5. Superbohater odrzuca pokusy i podejmuje zbawcze działania. 6. Superbohater odnosi zwycięstwo.
Akt trzeci 10. Droga Powrotna. 11. Odrodzenie. 12. Powrót z Eliksirem.	Powrót/powtórna integracja 12. Odmowa powrotu. 13. Magiczny lot. 14. Pomoc z zewnątrz. 15. Przejście przez powrotny próg. 16. Mistrz dwóch światów. 17. Wolność życia.	7. Dzięki zwycięstwu przywraca harmonię we wspólnocie. 8. Superbohater oddala się w mroku.
Przypisy: 1 Vogler C. (2009), <i>Podróż autora. Struktury narracyjne dla scenarzystów i pisarzy</i> , Warszawa. 2 Campbell J. (2008), <i>The Hero with a Thousand Faces</i> , Princeton, p. 28–29. 3 Jewett R., Lawrence J.S., <i>The Myth of...</i> , op. cit., p. 6.		

Źródło: Opracowanie własne

Z punktu widzenia Josepha Campbella monomit jest czymś w rodzaju uniwersalnej opowie-

³⁸ Campbell J., *The Hero with...*, op. cit., p. 23.

świata, przeżył niezwykle przygody, zdobył nową wiedzę, może stracić ochotę na powrót do swojego wcześniejszego życia. Inna trudność może zaś polegać na tym, że sama wspólnota może zacząć postrzegać bohatera jako kogoś obcego. Pomimo tych problemów bohater jednak wraca na łono wspólnoty, cykl się zamyka i historię można zacząć opowiadać od początku.

Te uniwersalne struktury narracyjne obecne są również w przygodach superbohaterów, choć istnieje tu kilka znaczących różnic. Właśnie na nie zwracają uwagę Robert Jewett i John Shelton Lawrence w swoich badaniach nad amerykańskim monomitem³⁹. Podstawowa różnica pomiędzy klasycznym monomitem a ukształtowanym w latach trzydziestych dwudziestego wieku monomitem amerykańskim polega na tym, że ten pierwszy oparty jest na schemacie obrzędu przejścia, podczas gdy ten drugi zbudowany jest według schematu opowieści o zbawieniu⁴⁰. Obrzęd przejścia zgodnie z ustaleniami Arnolda van Gennepa ma na celu przeprowadzenie jednostki „z jednego ściśle określonego stanu do drugiego – równie ściśle zdefiniowanego”⁴¹. Chodzi tu o dobro zarówno jednostki, jak i społeczności, zaś sam obrzęd poprzez separację jednostki i jej czasowe zawieszenie w fazie liminalnej prowadzi jednak w ostatecznym rozrachunku do powtórnej integracji. Jednostka poddawana próbom powraca do wspólnoty jako jej pełnoprawny uczestnik. Z taką interpretacją zgadzał się również Campbell, choć dostrzegał

możliwe trudności związane z tym powrotem, które są charakterystyczne dla przygód bohatera.

Inaczej sprawa wygląda w przypadku amerykańskiego monomitu, w którym superbohater poświęca się dla wspólnoty, nie będąc jednocześnie jej członkiem. Przychodzi on z zewnątrz (nie ma zatem fazy separacji), bezinteresownie walczy w jej imieniu (obecna jest faza prób i zwycięstw), ale po zwycięskiej walce odchodzi (brak fazy powrotu i powtórnej integracji). Krótko mówiąc, superbohater jest kimś obcym i takim pozostaje pomimo tego, że ofiarnie walczy w imieniu wspólnoty. Druga różnica związana jest z integracyjną funkcją obrzędów przejścia, której próżno szukać w amerykańskim monomicie. Pojawianie się superbohatera zawsze jest poprzedzane spektakularną porażką, jaką w walce ze złem ponoszą demokratyczne instytucje odpowiedzialne za utrzymanie porządku społecznego. „Opowieści amerykańskiego monomitu, przedstawiające zagrożone wspólnoty, wyrażają frustrację z powodu ograniczeń konstytucyjnego rządu i jego zjednoczeniowych ideałów pojednania i kompromisu. Te historie pokazują, że w konfrontacji z prawdziwym złem demokratyczne instytucje i odpowiednie procedury prawne zawsze zawodzą”⁴². Ratunkiem staje się superbohater, który dzięki swej sile i odwadze jest w stanie uratować wspólnotę działając ponad prawem i ponad regułami wyznaczanymi przez instytucje demokratyczne.

Tak rozumiany amerykański monomit może być zatem zagrożeniem dla wewnętrznej integracji wspólnoty, dostrzegającej słabość własnych instytucji i skazanej przez to na pomoc kogoś z zewnątrz. Jeżeli bowiem instytucje społeczne odpowiedzialne za utrzymanie porządku i bezpieczeństwa nie są

³⁹ Jewett R., Lawrence J.S., *The Myth of...*, op. cit. Ta koncepcja rozwijana jest także w innej pracy tych autorów: *Captain America and the Crusade against Evil: The Dilemma of Zealous Nationalism* (2004), Grand Rapids.

⁴⁰ Lang J.S., Trimble P. (1988), *Whatever Happened to the Man of Tomorrow? An Examination of the American Monomyth and the Comic Book Superhero*, „Journal of Popular Culture”, vol. 22, issue 3, p. 158.

⁴¹ Gennep A. van (2006), *Obrzędy przejścia*, Warszawa p. 30.

⁴² Jewett R., Lawrence J.S., *Captain America...*, op. cit., p. 29.

w stanie poradzić sobie z zagrożeniem, to wcześniej czy później musi pojawić się brak zaufania, a w dalszej kolejności być może zostaną podważone podstawy, w ramach których te instytucje powstały. Według Jewetta i Lawrence'a klasyczny monomit opisany przez Campbella zawierał w sobie przekaz, który miał rozwijać odpowiedzialność, natomiast opowieści superbohaterskie oparte na monomicie amerykańskim zachęcają do żarliwej i nie zawsze przemyślanej aktywności⁴³.

O ile jednak ta koncepcja pasuje do superbohaterów złotej ery – najczystszy przykładem i ucieleśnieniem amerykańskiego monomitu jest Superman w klasycznym wydaniu – o tyle wątpliwa jest możliwość jej zastosowania w pełnym zakresie do dużo bardziej skomplikowanych bohaterów, którzy pojawili się później, a także do współczesnych wersji bohaterów złotej ery, którzy dziś również są przedstawiani inaczej niż przed laty. Przede wszystkim bowiem znacznie komplikują się relacje pomiędzy coraz liczniejszymi superbohaterami a społecznością, dla której walczą. Niektórzy z superbohaterów ujawniają swoją tożsamość i dalej żyją w ramach danej społeczności (Iron Man), inni zawierają małżeństwa (np. Spider-Man). Krótko mówiąc, ostatni element monomitu – obraz znikającego w mroku samotnego bohatera – nie jest dziś aktualny. W każdym razie nie dotyczy wszystkich superbohaterów.

Po drugie, seryjność opowieści superbohater-skich sprawia, że trudno w ogóle mówić tu o jakiejś strukturze. Opowieści ukazujące się od dziesiątek lat czasami bardziej przypominają niekończącą się operę mydlaną, w której ważniejsze stają się relacje pomiędzy poszczególnymi bohaterami i codzienne kłopoty niż jakieś wyraziste zdarzenia

i działania. Poza tym wymogi produkcji seryjnej sprawiają, że opowieści superbohaterskie kończą się zazwyczaj tylko czasowym triumfem sił dobra. Główni złoczyńcy, którzy są równie ważni dla rozwoju wypadków jak superbohaterowie (a poza tym, jak pokazują dzisiejsze reakcje czytelników, są często atrakcyjniejsi niż główni bohaterowie), nie mogą przecież definitywnie zginąć. Choć z drugiej strony za Umberto Eco można powiedzieć, że ta seryjność i będąca jej efektem ogromna liczba historii dostarczanych co tydzień czytelnikom sprawia, że przygody Supermana – a także innych komiksowych superbohaterów – są spostrzegane jako „nieruchoma teraźniejszość” i właśnie dzięki temu nadal mogą być rozpatrywane w ramach struktury mitu. „Superman może funkcjonować jako mit tylko wtedy, kiedy czytelnik traci kontrolę nad relacjami czasowymi i rezygnuje z myślenia na ich podstawie, poddając się w ten sposób nieokiełznanemu zalewowi historyjek, które są mu opowiadane i utrzymując się w złudzeniu stałej teraźniejszości”⁴⁴.

Inne zastrzeżenia dotyczące koncepcji amerykańskiego monomitu wiążą się z pytaniem, czy rzeczywiście stwarza on zagrożenie dla demokracji, a jeżeli tak, to na czym ono polega. Nieudolność instytucji demokratycznych w powiązaniu z działającymi ponad prawem superbohaterami miałyby być czynnikami potencjalnie grożącymi anarchią⁴⁵. Być może takie niebezpieczeństwo

⁴⁴ Eco U. (2010), *Apokaliptycy i dostosowani. Komunikacja masowa a teorie kultury masowej*, Warszawa, p. 344.

⁴⁵ Co ciekawe, te elementy monomitu zostały dziś wchłonięte do opowieści komiksowych. Na przykład w pierwszym tomie opowiadanych od początku przygód Supermana widzimy, że jego działalność na rzecz wspólnoty postrzegana jest przez nią jako zagrożenie. Superman jest ścigany przez policję i specjalne służby jako ktoś, kto stanowi zagrożenie dla porządku publicznego. Podobnie postrzegany jest Clark Kent, który jako dziennikarz tropiący nadużycia władzy oskarżany jest o nakłanianie do anarchii;

⁴³ Ibidem, p. 30.

istnieje, ale warto zasygnalizować dwie kwestie sprawiające, że trzeba ostrożniej podchodzić do tego zagadnienia. Przede wszystkim współcześni superbohaterowie coraz częściej zamiast wyręczać instytucje rządowe, działają w ich ramach. Możliwe są dwie interpretacje tego faktu: może to świadczyć



Źródło: http://oc.wikia.com/wiki/File:Batman_093.jpg

Batman

o sile tych instytucji (są w stanie dostosować się do nowych warunków i wykorzystać okazję do zwiększenia swojej skuteczności) bądź też o ich słabości (nie są w stanie poradzić sobie bez superbohaterów), ale niewątpliwie jest to sytuacja nowa, która nie miała miejsca w pierwszych opowieściach superbohaterskich.

Poza tym wydaje się raczej, że oddziaływanie tego typu opowieści polega na wywoływaniu apatii

vide: Morrison G., Morales R., Kubert A. (2012), *Superman and the Men of Steel*, „Superman. Action Comics”, vol. 1.

i rezygnacji z czynnego udziału w życiu społecznym. Idąc tropem przedstawicieli szkoły frankfurckiej, można byłoby powiedzieć, że przemysł kulturalny i superbohater – jako jeden z jego wytworów – stają się narzędziem kontroli społecznej, pozwalającym zamknąć społeczeństwo w systemie praca – dom – rozrywka, dostarczając mu wytworów, przy których nie ma potrzeby zbytnio się angażować i wysilać intelektualnie⁴⁶. Trudno w tym przypadku wyrokować, która interpretacja jest bardziej prawdopodobna. Na podstawie ogólnych obserwacji można stwierdzić, że oba rodzaje aktywności są dziś obecne wśród odbiorców kultury popularnej. Wydaje się jednak, że uwarunkowania protestów społecznych z jednej strony czy też wycofywanie się obywateli z życia publicznego wykraczają znacznie poza oddziaływanie komiksowych superbohaterów czy nawet oddziaływanie kompleksowo rozumianego przemysłu kulturalnego.

Jeżeli zatem chcielibyśmy wykorzystywać koncepcję amerykańskiego monomitu, należałoby poddać ją pewnym rewizjom, dostosowując do współczesnego krajobrazu przygód superbohaterskich. W nieco inny sposób do dzieła Josepha Campbella podchodzi Christopher Vogler⁴⁷. Według tego analityka struktur narracyjnych i scenarzysty pracującego dla największych amerykańskich korporacji medialnych, koncepcja klasycznego monomitu dostarcza dziś zarówno narzędzi analitycznych do badania istniejących opowieści, jak i pewnych wskazówek dla tych wszystkich, którzy chcieliby zająć się tworzeniem takich historii. Inspirując się książką Campbella, Vogler stwierdza, że niemal we wszystkich opowieściach oferowa-

⁴⁶ Horkheimer M., Adorno T. (2010), *Dialektyka oświecenia. Fragmenty filozoficzne*, Warszawa.

⁴⁷ Vogler C., *Podróż autora...*, op. cit.

nym współczesnemu odbiorcy obecne są stałe elementy: „wszystkie historie składają się z kilku jednakowych elementów strukturalnych, które znaleźć można w mitach, bajkach, snach i filmach”⁴⁸. Według niego ten schemat, obecny także w produkcjach superbohaterskich, składa się z dwunastu elementów. W przeciwieństwie zatem do Jewetta i Lawrence’a Vogler akcentuje przede wszystkim uniwersalny charakter tej koncepcji i stara się ją zastosować do opisu współczesnych produktów przemysłu kulturalnego⁴⁹.

Po pierwsze, mamy do czynienia z zaprezentowaniem bohatera w ramach „zwyčajnego świata”. Poznajemy go w jego codziennym życiu w czasie wykonywania zwykłych obowiązków. Ten obraz potrzebny jest, by na jego tle można było przedstawić na zasadzie silnego kontrastu późniejsze niezwykle przygody. W przypadku opowieści superbohaterskich obserwujemy tu „zwyčajne” życie bohatera – np. Bruce Wayne wiezie sobie żywot milionera, Clark Kent natomiast pracuje jako przeciętny dziennikarz. Czytelnik czy też widz zaznajomiony ze schematem przygód superbohaterskich wie jednak, że jest to stan tymczasowy – za chwilę uaktywni się zło i nasz bohater zostanie wyrwany z rutyny dnia codziennego. Kolejnym elementem struktury narracyjnej jest „wezwanie do wyprawy” – dzieje się mianowicie coś, co skłania bohatera do podjęcia określonych działań.

⁴⁸ Ibidem, p. XXVII.

⁴⁹ Jeżeli chodzi o komiksy superbohaterskie, to w najczystszej postaci etapy opisane przez Voglera występują być może we wspomnianych już powyżej opowieściach pokazujących początki superbohaterów. Tego typu historie opowiadane są do dziś i dotyczą nawet tych bohaterów, którzy narodzili się siedemdziesiąt lat temu. Chodzi tu o opowiedzenie tej historii narodzin od nowa w sposób atrakcyjny dla nowego odbiorcy a także pokazujący nowe (niedostrzegane dotychczas) aspekty superbohatera. Bardzo często opowiedzenie tych historii powierzane jest uznanym autorom (np. *Batman Year One* czy *Daredevil The Man without Fear* Franka Millera).

W przypadku superbohaterów jest to zazwyczaj zagrożenie, któremu należy stawić czoła. „Wezwanie do wyprawy ustanawia stawkę gry i ustala cel bohatera: zdobyć skarb lub kochanka, zemścić się albo naprawić zło, spełnić marzenie, stawić czoło wyzwaniu, zmienić swoje życie”⁵⁰.

Często bohater jednak „sprzeciwia się temu wezwaniu” – waha się, nie wie, czy powinien zaangażować się w daną przygodę. Zazwyczaj może być to spowodowane jakimś rodzajem strachu, rozterkami natury moralnej. Wahający się bohater najczęściej spotyka Mentora – osobę, która ostatecznie przekonuje go do podjęcia działania. Owo „spotkanie z Mentorem” jest zazwyczaj przełomowym punktem opowieści – po tym, jak nasz bohater zostanie ostatecznie przekonany do działania, kończy się pierwszy akt opowieści. Kiedy po spotkaniu z Mentorem bohater decyduje się na podjęcie działania, następuje kończące pierwszy akt opowieści „przekroczenie pierwszego progu”. Bohater wchodzi w obszar „niezwykłego świata”, który rządzi się zupełnie innymi prawami niż te, które obowiązują w jego zwyčajnym otoczeniu.

Po „przekroczeniu pierwszego progu” rozpoczyna się drugi akt opowieści, w ramach którego bohater poddawany jest różnym „sprawdzianom”, poznaje „sprzymierzeńców” oraz zmuszony jest podjąć walkę z „wrogami”. Kulminacją tego aktu stanowi „zbliżenie do najgłębszej groty” oraz „próba”. Wraz z rozwojem swojej podróży bohater nieuchronnie zbliża się do najniebezpieczniejszego punktu „niezwykłego świata”, który jest zazwyczaj siedzibą największego wroga. „W mitologii owa Najgłębsza Grota może oznaczać krainę zmarłych. Bohater schodzi do piekieł, by ratować ukochaną (Orfeusz), wchodzi do jaskini, by stoczyć walkę ze

⁵⁰ Vogler C., *Podróż autora...*, op. cit., p. 11.

smokiem i zdobyć skarb (Zygfryd z mitów nordyckich) albo też do labiryntu, by stanąć oko w oko z potworem (Tezeusz i Minotaur). W legendach arturiańskich symboliczną Najgłębszą Grotą jest niebezpieczna komnata, w której należy szukać Graala⁵¹.

W tej „najgłębszej grocie” dochodzi zazwyczaj do „próby”, czyli ostatecznej i decydującej rozgrywki pomiędzy bohaterem i jego największym wrogiem. To jest moment, w którym wszystko może się zdarzyć – nie ma pewności, czy bohater przeżyje i czy z tej próby wyjdzie zwycięsko. W przypadku opowieści supebohaterów pojawia się tu pewien problem – mianowicie superbohater po prostu nie może zginąć. Mówimy tu o seriach, które wydawane są od dziesiątek lat i ich czytelnicy są przyzwyczajeni do tego, że superbohaterowie wcześniej czy później odnoszą zwycięstwo. Rodzi to oczywiście szereg problemów prowadzących do schematyzacji i standaryzacji tych opowieści. Pojawiają się również próby przełamania tego schematu. Często zdarza się mianowicie, że pierwsza konfrontacja superbohatera z głównym wrogiem kończy się porażką, koniecznością czasowego wycofania się ze sceny i późniejszego powrotu. Od czasu do czasu także superbohaterowie są uśmierceni. Zazwyczaj spotyka to tych mniej znanych, ale w historii komiksu umierali już główni bohaterowie – najbardziej spektakularnym przypadkiem była śmierć Supermana⁵². Z reguły jednak bohater odnosi oczekiwane przez wszystkich zwycięstwo i zdobywa „nagrodę”. „Może to być wyjątkowa broń

(jak magiczny miecz) albo też zdobycz jak Graal lub eliksir, którym można uleczyć chorą krainę”⁵³.

Zdobycie nagrody kończy drugi akt opowieści – zwycięski bohater rozpoczyna tym samym „drogę powrotną”, która może przynosić kolejne kłopoty, bowiem „bohater w Drodze Powrotnej ścigany jest przez mściwe moce za to, że zakłócił ich porządek, zdobywając miecz, eliksir czy też skarb”⁵⁴. W czasie „drogi powrotnej” często dochodzi do „odrodzenia” bohatera, dzięki któremu może on powrócić do „zwyčajnego świata”. Jest to chwila, która odmieńca bohatera – „rodzi się on ponownie jako nowa istota z nowym spojrzeniem na świat”⁵⁵. Ostatnim elementem opowieści jest „powrót z eliksirem”. Po tych wszystkich wyczerpujących przygodach bohater powraca do swojego „zwyčajnego świata” jako posiadacz owego eliksiru, czyli jakiegoś skarbu czy też wiedzy, którą zdobył dzięki pobytowi w „świecie niezwykłym”. W pewnym sensie bohater, który wrócił z podróży, nie jest już tą samą osobą, która podróż rozpoczynała. Niemal dosłownie jest to zaprezentowane we wspomnianym typie opowieści o początkach superbohatera: jego pierwsza inicjacyjna podróż, odmienia go trwale (zazwyczaj dzięki nabytym mocom nie jest on już tą samą osobą, która poznaliśmy na początku historii). Kolejne odcinki serii stają się nieuchronnie powtórzeniem tego schematu, jednak pomimo tego, że kończą każdą kolejną przygodę, nie przechodzi już tak drastycznej metamorfozy, to niewątpliwie każda zostawia jakiś ślad w jego osobowości – ślad, który wcześniej czy później da o sobie znać.

⁵¹ Ibidem, p. 15.

⁵² Superman zginął w roku 1992 w walce z jednym ze swoich wrogów, Doomsday'em, uosabiającym bezrefleksyjną i niszczytelką siłę. Było to zdarzenie bez precedensu w świecie superbohaterów, choć stało się oczywiście punktem wyjścia dla kolejnych opowieści, w ramach których nastąpiło zmartwychwstanie tego bohatera (vide: Reynolds R., *Super heroes...*, op. cit., p. 119–124).

⁵³ Vogler C., *Podróż autora...*, op. cit., p. 17.

⁵⁴ Ibidem, p. 18.

⁵⁵ Ibidem, p. 19.

Zakończenie

Większość przygód współczesnych superbohaterów – o ile nie wszystkie – da się zapewne opisać według powyższego schematu. Christopher Vogler ujmując podróż bohatera w tak ogólny sposób, że można potraktować ją jako teoretyczny punkt wyjścia do dalszych badań. Drugim układem odniesienia powinna stać się omawiana wcześniej koncepcja „amerykańskiego monomitu”. Wykorzystując te dwa przetworzenia koncepcji klasycznego monomitu Josepha Campbella, warto podjąć wysiłek stworzenia ramy teoretycznej, która nadawałaby się do szczegółowej analizy współczesnych opowieści superbohaterskich – zarówno tych komiksowych, jak i filmowych.

Uważam, że właśnie w tym obszarze współczesnej kultury popularnej, w którym nieustannie generowane są nowe, choć powielające te same schematy narracyjne opowieści superbohaterskie, dokonuje się proces wytwarzania jednego z ważniejszych elementów mitologii współczesnego społeczeństwa cywilizacji Zachodu. Warto zatem zadać pytania o to, w jaki sposób te opowieści odnoszą się do systemu demokratycznego (czy rzeczywiście stanowią zagrożenie), do jakiej formy aktywności społecznej zachęcają (czy rzeczywiście jest to bezrefleksyjna, żarliwa akcja bezpośrednia), jakie style życia promują (czy rzeczywiście jest to beztroski, konsumpcyjny i hedonistyczny wzorzec zachowania). Warto potraktować te pytania poważnie i poszukać na nie odpowiedzi na podstawie drobiazgowych analiz zamiast odwoływać się do schematycznych i stereotypowych przekonań, opartych w znacznym stopniu na niechęci do wszelkich przejawów kultury popularnej. Poważne potraktowanie tych zagadnień jest o tyle istotne, że opowieści superbohaterskie przede wszystkim adresowane są do młodego pokolenia, które jest podatne na różnego rodzaju wpływy. ■

Paweł Ciołkiewicz

Lodz, Poland

pciolkiewicz@gmail.com

Keywords: classical monomyth, the American monomyth, superhero

The Superhero's Journey. Contribution to Analysis of the Superhero's stories

Abstract

We all know this story. Selfless hero emerges and fight for community threatened by evil. After decisive victory the hero recedes into obscurity and leaves grateful community behind. John Shelton Lawrence and Robert Jewett called this narrative pattern „the American monomyth”. This kind of redemptive stories about zealous crusaders who defeat evil are extensively present in contemporary popular culture: in films, TV series, comic-books, computer games and comicp. One of the most known figure which personify „the American monomyth” is Superman. Adventures of the Kryptonian and other superheroes which were born in the American comics play important role in contemporary popular culture. In this stories we can also find universal narrative patterns of „hero's journey” described by Joseph Campbell as „the classical monomyth”. The purpose of this article is to set up the narrative patterns of superhero's stories into the theoretical scheme composed of „the classical monomyth” and „the American monomyth”. Rigorous examination of superhero's stories is necessary because of their influence on mass audience. This kind of endeavour can also bring some advantages related to better understanding of the popular culture and its role in shaping social reality.

Paweł Ciołkiewicz, PhD, Pedagogical Academy in Lodz. Interests: discourse analysis, social and cultural role of the media, popular culture.