

ADRIANA ZADRUSKA

Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie

SUPERBOHATER JAKO PRODUKT POSTMODERNIZMU W KONCEPCJI UMBERTO ECO KILKA UWAG DO DYSKUSJI¹

Słowa kluczowe: postmodernizm, superbohater, komiks, Umberto Eco, symulakr, kultura masowa

1. Wprowadzenie. 2. Cechy kultury postmodernistycznej. 3. Symulakr i jego związek z postmodernizmem. 4. Charakterystyka bohatera ponowoczesnego. 5. Podsumowanie

1. WPROWADZENIE

Zamiarem autorki pracy była próba ukazania, w jaki sposób postmodernizm wpłynął na wizerunek bohaterów kultury masowej. Dokonano analizy najważniejszych cech charakteryzujących kulturowych herosów oraz ich znaczenia w kształtowaniu mentalności człowieka XX i XXI w. Autorka stawia następujące pytanie badawcze: Czy superbohater może być produktem postmodernizmu i jaki wpływ ma to na kształt kultury, w której współcześnie żyjemy? Dzięki analizie podstawowych cech ponowoczesności będzie można ustalić odpowiedź.

Problemy badawcze zawarte w publikacji omawiają m.in.: cechy kultury postmodernistycznej i jej charakterystykę; pojęcie symulakrów i jego związki z postmodernizmem; zmianę w cechach bohatera literackiego i filmowego, determinowaną przez epoki, w jakich są kreowane; pocieszycielski charakter bohatera, który ma swoje określone atrybuty i zadania. Artykuł ma charakter teoretyczny. Rozważania zostały oparte w zasadniczej mierze na twórczości włoskiego uczonego i pisarza Umberto Eco, który zajmował się głównie semiotyką i którego aktywność akademicka związana była zasadniczo z uniwersytetem w Bolonii. Zakres jego

¹ Artykuł powstał z wykorzystaniem pracy licencjackiej zatytułowanej: „Superbohater jako produkt postmodernizmu w koncepcji Umberto Eco”, napisanej i obronionej przez autorkę niniejszego artykułu na kierunku dziennikarstwo i komunikacja społeczna, na Wydziale Teologicznym Uniwersytetu Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie.

pracy obejmował wcześniej wspomnianą semiotykę, teorię literatury, estetykę średniowieczną. Jednakże światową sławę przyniosła mu działalność pisarska. Jego pierwsza książka *Imię róży* rozślawiła go na całym świecie. Potwierdza to fakt, że tytuł ten został przetłumaczony na trzydzieści języków, a również doczekał się ekranizacji. Powieść była wielkim sukcesem wydawniczym. Eco doceniany był licznymi tytułami honoris causa – tytuł ten został mu przyznany m.in. przez Akademię Sztuk Pięknych w Warszawie i Uniwersytet Łódzki. Jest uznawany za jednego z najśłynniejszych naukowców XX w.

W pracy posłużono się w szczególności twórczością włoskiego semiotyka, ponieważ w jego dziele *Superman w literaturze masowej. Powieść popularna: między retoryką a ideologią* odnaleziono obszernie opisy cech superbohatera. Książka dogłębnie analizuje postać tego typu, dzięki czemu dostarcza wiele niezbędnych informacji do eksploracji tego zagadnienia. Dodatkowo, charakterystyczny dla tej książki jest bohater pocieszycielski, który jest niezwykle ważnym typem osobowości powieści komiksowych. Jego opis jest ważnym elementem niniejszego artykułu.

Włoski filozof świetnie opisuje superbohaterów, będących jednym z ważnych elementów postmodernizmu, ponadto w wielu swoich dziełach bardzo dobrze wyjaśnia pojęcie samego okresu ponowoczesności. Jego najśłynniejsza powieść *Imię róży* nie tylko przekroczyła 30 milionów sprzedanych egzemplarzy, ale jest również często przytaczanym i wspomnianym w kontekście postmodernizmu dziełem. Książka łączy w sobie mnóstwo cech ponowoczesnego tekstu. Eco jest powszechnie cytowany przez innych pisarzy i filozofów, co może wskazywać na to, iż jego prace są wartościowe i poważane w środowisku naukowym.

Niniejszy artykuł składa się z trzech części. W części pierwszej zostaną omówione główne cechy kultury postmodernistycznej. Podjęte zostaną takie zagadnienia jak: egzystencjalizm, psychoanaliza czy intertekstualność. W następnej części autorka wyjaśni zjawiska symulakru i jego związku z postmodernizmem. Przedstawiona zostanie definicja symulakru, hiperrzeczywistości i ostatecznie ich związek z superbohaterem. W ostatniej części przeanalizowano przede wszystkim samą postać bohatera ponowoczesnego. W tym fragmencie autorka uwydatni walory oraz wady postaci komiksowych, zmiany na przestrzeni wielu lat. Ostatni fragment tekstu poświęcony będzie szczególnej cesze postaci, jaką jest charakter pocieszycielski.

2. CECHY KULTURY POSTMODERNISTYCZNEJ

Postać superbohatera niewątpliwie kojarzy się pozytywnie i zwykle będzie miała zestaw cech charakterystycznych. Już tutaj pojawia się pierwszy dylemat: o ile nie ma problemów z określeniem jego ogólnej motywacji i celu, o tyle z konkretnymi atutami może być więcej kłopotów, ponieważ wraz z przemijającymi epokami oraz trendami w kulturze przemianie ulegała postawa wojownika niosącego pomoc potrzebującym. Podstawową definicję superbohatera zaczerpnąć można ze *Słownika języka polskiego*, według którego brzmi ona następująco:

Bohater komiksu, filmu animowanego, fabularnego itp. walczący ze złem (np. z przestępczością, w obronie środowiska naturalnego), mający ponadprzeciętne, często nadludzkie, zdolności (np. umiejętność latania, wielką siłę, zdolność czytania w myślach), zwykle ubrany w charakterystyczny kostium, często stosujący pomocne w walce akcesoria².

Pierwsze sylwetki postaci superbohaterskiej były przedstawiane już w antyku jako półbogowie występujący w mitach, gdzie wykonywali karkołomne zadania niewykonalne przez zwykłych śmiertelników. Jednakże od tamtych czasów topos bohatera znacznie się zmienił. Klasyczni herosi byli ludźmi zrodzonymi z mieszanej pary boga/bogini i śmiertelnika/śmiertelniczki. Takiemu heroizowanemu obliczu poświęcano pieśni³. Półbogowie byli postaciami legendarnymi, odznaczającymi się męstwem i odwagą, przewyciężaniem słabości, natomiast ważniejsze od ich psychiki były czyny⁴. Mieli też inne przymioty, chociażby związane z ich perfekcyjnym wyglądem, idealnie wyrzeźbionymi sylwetkami, które Eco określał jako „piękne”⁵, podczas gdy ich następcy zwykle nie mieli boskiego rodowodu i nie zawsze byli tak optymistycznie odbierani przez opinię publiczną.

Twórcy bohaterskich osobowości na przestrzeni wieków czerpali ze wzorców starożytnych lub średniowiecznych, takich jak np. rycerz⁶. Korzystając z koncepcji poprzednich epok, mogli oni stworzyć nowy rodzaj bohatera, częściowo inspirowany postaciami z przeszłości, ale wnoszący również współczesne rozwiązania. Jednak nawet bazując na klasycznych rozwiązaniach, każdy następny model naznaczony jest swoim niepowtarzalnym usposobieniem. Korzystanie z koncepcji antycznych wytworzyło pewną ciągłość koncepcji superbohatera, który stale będzie obecny w literaturze. Ponadto nie jest on statyczny, rozwija się wraz ze światem, idzie do przodu i wpasowuje się w aktualną rzeczywistość, dlatego niemożliwe jest stworzenie jednolitej definicji wszystkich rodzajów bohaterów, wykreowanych od czasów starożytnych do współczesnych. Pokazują to chociażby występujące tuż po sobie nurty modernizmu oraz postmodernizmu, które są dla siebie opozycjami oraz pokazem dynamicznych zmian w filozofii. Postacie przechodzą zmiany, a sposób ich przedstawiania jest odmienny w każdej epoce. Jednak mimo widocznych różnic, wciąż są one nazywane tym samym mianem superbohatera.

Zupełnie inaczej niż za czasów mitologicznych prezentowano współczesne odpowiedniki półbogów. Następuje demitologizacja nowoczesnego herosa, polegająca na polaryzacji cech osobowych. Oznacza to, że superbohater jednocześnie przejawia niesamowite zdolności, nadnaturalne moce, ale jednocześnie ulega ludzkim słabościom. Wydatnymi przykładami tego zjawiska mogą być: Batman, który jest brutalny; przyjazny Peter Parker, znany jako Spider-Man, który z początku wykonywał swoje umiejętności dla własnej korzyści; Wolverine z kolei nie stronił

² *Superbohater*, *Słownik języka polskiego*, <https://sjp.pl/superbohater> (dostęp: 20.08.2021).

³ W. Kopaliński, *Słownik mitów i tradycji kultury*, Warszawa 2003, 418.

⁴ A. Wróblewska, *Ewolucja toposu bohatera. Od Achillesa do Batmana*, w: *Superbohater – mitologia współczesności*, Kraków 2012, 9.

⁵ U. Eco, *Historia piękna*, Poznań 2007, 8–16.

⁶ M.in. o cykliczności powracających motywów literackich Eco mówił w wywiadzie. Por. H. Blume, *Arts Interview: Postmodernism with the late Umberto Eco*, 25.02.2016, <https://artsfuse.org/141261/fuse-interview-a-talk-about-postmodernism-with-umberto-eco/> (dostęp: 20.08.2021).

od alkoholu czy leków⁷. Mogą oni również nie spełniać oczekiwań opinii publicznej, o czym pisał Umberto Eco⁸. We współczesnych opowiadaniach wojownicy nabierają przymiotów ludzkich, w ich historiach występuje zjawisko psychoanalizy superbohatera, przeprowadzana przez autorkę, pojawiająca się w fazie postmodernizmu. Pozwala ona na poświęcenie uwagi wcześniej nieporuszanemu tematowi, jakim jest stan psychiczny postaci, niebędący przedmiotem dyskusji w latach świetności *Iliady*. Dzięki temu zabiegowi protagonista jest mniej boski, a bardziej przyziemny, to z kolei pozwala na lepsze utożsamianie się odbiorcy z postacią i wczucie się w jej sytuację, zrozumienie jej. O problematyce bohaterów tego okresu obszernie pisał Umberto Eco w książce *Superman w literaturze masowej. Powieść popularna: między retoryką a ideologią*. Jest on jednym z najpopularniejszych badaczy tego zjawiska.

Swoją koncepcję postmodernizmu Eco zaproponował, wymieniając po kolei wszystkie przymioty bohatera danego okresu⁹. Wśród nich zostały opisane takie wyróżniki, jak wcześniej wspomniane: łączenie stylów, redundancja czy „pocieszycielskość”¹⁰. Wszystkie te atrybuty składają się na niepowtarzalnego superbohatera postmodernistycznego, różniącego się od pozostałych postaci spełniających inne ramy kompozycyjne.

Charakterystyka konkretnego przedstawiciela komikсового świata w kolorowym trykocie zmieniała się szczególnie. W poszczególnych okresach rozwoju powieści graficznych, postać zajmująca się ratowaniem świata na przestrzeni lat nieustannie ewoluuje. Z tego powodu wyróżnia się główne tzw. ery komiksu: złotą, srebrną oraz brązową¹¹. W każdej z nich podmiot liryczny miał odmienne dominujące cechy charakterystyczne, będące znakiem rozpoznawczym okresu, w którym powstawała dana historia. Tak oto w erze złotej, pod koniec lat trzydziestych XX w., będzie to osoba wychodząca naprzeciw kwestiom społecznym, stanowiąca remedium na dramaty rozgrywane się na całym świecie, na zło wojny. Sztandarową kreacją tamtego stadium był Superman o ogromnej sile, zasymilowany przybysz z kosmosu, uznawany wtedy za ucieleśnienie osoby, która rozwiązuje problemy, walczy ze złem, z występkami przestępców, a ponadto ma za zadanie pocieszać¹². W srebrnej erze, w połowie lat pięćdziesiątych, po wielkim załamaniu popularności komiksów i fali krytyki, która spadła na powieści graficzne z powodu oskarżeń o demoralizację młodzieży, wydawnictwa odrodziły się, wprowadzając na rynek szereg nowych herosów gotowych do ratowania miasta, lub nawet całego świata. W celu ocieplenia wizerunku bohatera i zaskarżenia sobie sympatii obrońców młodzieńczej moralności, wydawcy zaczęli podejmować działania „zmiękczone”. W związku z tym twórcy komiksów postanowili stworzyć opowiadania o dobrze zorganizowanych

⁷ A. Wróblewska, dz.cyt., 9–10.

⁸ U. Eco, *Superman w literaturze masowej. Powieść popularna: między retoryką a ideologią*, Warszawa 1996, 108.

⁹ U. Eco, *The Role of the Reader. Explorations in the Semiotics of Texts*, London 2007, 107–108

¹⁰ Zob. U. Eco, *Superman...*, dz.cyt., 105–110.

¹¹ P. Ciołkiewicz, *Podróż superbohatera: przyczynek do analizy opowieści superbohaterskich*, Kultura i Wychowanie 2013, nr 5, 87–103.

¹² S. Ostrowski, *DC z Złotej Erze komiksu*, 22.11.2018, <https://uniwersumdc comics.com.pl/2018/11/22/dc-w-zlotej-erze-komiksu/> (dostęp: 20.08.2021).

grupach śmiałków (Liga Sprawiedliwości¹³) oraz wprowadzili pomocników głównych ról (Robin pomagał Batmanowi). Z kolei lata sześćdziesiąte pochłonięte były przez tematykę futurystyczną oraz *science fiction*, co też miało swój wpływ na kształtowanie fabuł. Flash zmieniał wygląd i umiejętności, a Fantastyczna Czwórka¹⁴, wykreowana przez Marvela, to zespół mutantów¹⁵. Era brązowa przedstawia następne, nowe rozwiązania i pomysły. Twórcy, podczas kreowania postaci, nadawali protagonistom bardziej ludzki charakter. Ich działania miały na celu przybliżenie trykociarza czytelnikowi tak, aby nieco lepiej mógł go zrozumieć, a nawet po części się z nim utożsamić. Wtedy to do scenariuszy komiksów wplataną przyziemne sprawy, ludzkie zmartwienia, z którymi borykało się ówczesne społeczeństwo, a teraz wojownicy, wcześniej uznawani za nieskazitelnych. Poruszany był chociażby wątek uzależnień. Pojawienie się takich problemów społecznych, jak uzależnienie od narkotyków w Green Lanternie¹⁶, miało zwrócić uwagę czytelników na realne dramaty ludzkie, jakie pojawiają się w życiu przeciętnych ludzi i które nie są odległe dla nieustraszonych i na pozór krystalicznych herosów¹⁷.

W dobie postmodernizmu sposób przedstawiania losów superbohatera zmienia się, poprzez włączenie wątków dotyczących jego rozważań, refleksji czy motywacji¹⁸. W tekstach oraz filmach poruszane są wątki egzystencjalne, analizuje się ich osobowość. Postacie przestają być nieustraszonymi wojownikami, niemającymi żadnych obaw. Stają się oni skomplikowanymi postaciami, odczuwającymi zwątpienie względem własnych działań. Fabuła sprawia, że ich dusze stają się głębsze, w przeciwieństwie do czasów złotej ery, kiedy to bohaterowie mieli jedynie rozwiązać aktualny i poważny problem. Psychoanaliza oraz egzystencjalizm są wyróżnikami dzieł z nurtu ponowoczesności. Ten drugi termin szczególnie wpisuje się

¹³ Drużyna wydawnictwa DC skompletowana z najpopularniejszych postaci tego uniwersum. W jej skład wchodzi m.in. Wonder Woman, Batman, Superman, Flash czy Aquaman. Po raz pierwszy ich przygody pojawiły się w komiksie *The Brave and the Bold vol.1 #28*. https://dc.fandom.com/wiki/The_Brave_and_the_Bold_Vol_1_28 (dostęp: 20.08.2021).

¹⁴ Grupa superbohaterów stworzonych przez Marvel Comics. Jest to czteroosobowa załoga statku kosmicznego, która pod wpływem działania promieniowania zyskała ponadprzeciętne cechy, takie jak: nadnaturalna rozciągliwość, kamienna skóra, niewidzialność oraz bycie człowiekiem-pochodnią. Grupa wykorzystuje swoje nowe możliwości dla dobra ludzkości. Pierwszy występ w *Fantastic Four vol. #1*. https://marvel.fandom.com/wiki/Fantastic_Four_Vol_1_1 (dostęp: 20.08.2021).

¹⁵ Mianem mutantów określa się superbohaterów, którzy nabyli swoje umiejętności np. w wyniku wypadku w laboratorium z udziałem toksycznych odpadów, promieniowania itd. Przykładem takiej grupy jest Fantastyczna Czwórka, czyli grupa naukowców, która zyskała swoje zdolności pod wpływem promieniowania kosmicznego.

¹⁶ Green Lantern to seria wydawnictwa DC o superbohaterach, których cechą charakterystyczną są magiczne zielone pierścienie, dzięki którym zyskują specjalne moce. Większość głównych bohaterów to ludzie, którzy strzegą pokoju i porządku w kosmosie. Ze względu na umiejscowienie akcji, często występują także postacie nie będące przedstawicielami gatunku ludzkiego. Pierwsza historia w *All-American Comics Vol 1 #16*. https://dc.fandom.com/wiki/All-American_Comics_Vol_1_16 (dostęp: 20.08.2021).

¹⁷ S. Ostrowski, *DC w Brązowej Erze komiksu*, 30.04.2019, <https://uniwersumdccomics.com.pl/2019/04/30/dc-w-brazowej-erze-komiksu/> (dostęp: 20.08.2021).

¹⁸ O łączeniu wielu wątków na różne sposoby pisał Umberto Eco. Cechowało się tym jego „dzieło otwarte”. U. Eco, *Dzieło otwarte*, Warszawa, 1973, 53–54.

w koncepcję superbohatera postmodernistycznego, gdyż ta filozofia łączy się z powtarzalnością czynów¹⁹.

Egzystencjalizm według Jeana Paula Sartre'a opiera się na wolności jednostki. To również filozofia, która uzmysławia człowiekowi jego wyobcowanie, inność, odmienność. Skupienie na sobie; może prowadzić do konfliktów z innymi ludźmi, wynikających z niezrozumienia potrzeb drugiego człowieka. Wybiera on więc samodzielną pracę na własne szczęście, czym izoluje się od reszty i ostatecznie staje się samotnikiem skazanym na życie w pojedynkę. Jednakże w pewnych wyjątkowych sytuacjach jest w stanie postawić się na miejscu innych, zrozumieć ich sytuację, a nawet pomóc rozwiązać problem. Dzieje się tak, ponieważ mimo wybrania siebie i swoich potrzeb jako tych nadrzędnych, ma on silne poczucie obowiązku wzięcia na siebie odpowiedzialności za innych. Nurt ten jest silnie nacechowany strachem oraz lękiem, wzbudza negatywne emocje, lecz jednocześnie zachęca do ciężkiej, heroicznej pracy, poświęcenia. Staje się to sensem egzystencji na świecie. Podobna filozofia pojawia się w opowieściach o superbohaterach, którzy mają świadomość swojego przeznaczenia²⁰ – nie pozwala im to zrezygnować z podejmowanych działań. Wiedzą, że nie mogą uciec od swojego losu, nie mają na niego wpływu, nie są w stanie uniknąć zła, dlatego też wciąż robią to, do czego powołali ich twórcy, czyli do nieustającej walki z przestępczością. Ich misja tak naprawdę nigdy się nie kończy, ponieważ w każdej chwili może dojść do zdarzenia zmuszającego do interwencji. O tym mechanizmie powtarzalności często wspomina Umberto Eco²¹.

Większość cech egzystencjalizmu można dostrzec w postępowaniu bohaterów, którzy czują niepokój, są samotnikami, ewentualnie odosobnionymi od społeczeństwa grupami jak X-men (grupa superbohaterów-mutantów, którymi dowodzi Profesor Charles Xavier), przepelnionymi poczuciem niezrozumienia i odrzucenia. Mimo to, czując silną więź z innymi ludźmi, będą się z nimi solidaryzować w walce ze złem i czynnie je zwalczać pomimo utrzymywanego dystansu. Czasami będzie im ciężko nieść pomoc, szczególnie gdy odniosą porażkę lub popełnią błąd i zrażą tym do siebie opinię publiczną, lub nawet własnych pomocników [w *Syndykacie Ofiar* (2018) Batman jest obwiniany przez Stephanie za śmierć Red Robina]. Nie zważając na niechęć, dalej będą stawiać czoła przestępcom, dopóki ponownie nie staną się herosami w oczach mieszkańców.

Do dokonania czytelniejszej analizy tego zjawiska można posłużyć się postacią Batmana i jego losami. Jest to dobrze przedstawione w trylogii Christophera Nolana [*Batman: Początek* (2005), *Mroczny Rycerz* (2008), *Mroczny Rycerz Powstaje* (2012)]. W tej serii Mroczny Rycerz ucieleśnia większość z wymienionych wyżej cech egzystencjalizmu. Jako chłopiec Bruce Wayne przeżył ogromną tragedię, było nią morderstwo jego rodziców na tle rabunkowym. Przyszły superbohater widział je na własne oczy. Trauma z dzieciństwa odbija się na nim nawet wiele

¹⁹ Temat postmodernizmu oraz związanej z nim cykliczności był wielokrotnie podejmowany przez Umberto Eco w książkach, wywiadach i innych publikacjach. H. Blume, dz.cyt.

²⁰ J.P. Sartre, *Egzystencjalizm jest humanizmem*, Paryż 1946, 128, 130–136, 138–142, 143–145.

²¹ U. Eco, *Role of the Reader. Explorations in the Semiotics of Texts*, London 2007, 114–116.

lat później, gdy jest już dorosłym mężczyzną. Nie mogąc sobie z tym poradzić, przysięga sobie, że rozpocznie walkę ze złem po to, aby nikt więcej nie musiał czuć tego, co on. Trzyma się na uboczu, nie współpracuje z nikim, nawet z policją, pozostaje w dystansie do reszty społeczeństwa, stara się pomagać na odległość. Samodzielna decyzja, którą podjął, również w celu wyciszenia własnych emocji, stała się misją niesienia pomocy mieszkańcom Gotham. Wziął na siebie odpowiedzialność za bezpieczeństwo miasta. Wayne początkowo jest kierowany żądzą zemsty, ale szybko się reflektuje i obiera szlachetną, lecz nie zawsze do końca legalną ścieżkę walki. Popada przez to nie tylko w konflikt z prawem i miejscową policją, ale wpływa to także na jego wizerunek wśród mieszkańców²². Mimo noszonego w sercu cierpienia, godzi się ze swoim przeznaczeniem i zawsze realizuje swoją misję²³.

Wątki psychoanalizy pojawiają się w tekstach kultury w tym samym momencie co egzystencjalizm, czyli w postmodernizmie. W języku medycznym termin oznacza teorię na temat funkcjonowania umysłu, sposób jego badania i leczenia. Jej podstawą jest nieświadomość, czyli ta część umysłu, która nigdy nie stanie się świadoma. Według niej na formowanie się osobowości duży wpływ ma doświadczenie, które człowiek nabywa w ciągu życia (np. śmierć rodziców, jak w przypadku Bruce'a Wayne'a). Dzięki niemu powstają wzorce, określające relacje wobec otaczających zjawisk, innych ludzi i samego siebie. Jako metoda leczenia ma na celu odszukanie tego, co jest nieświadome oraz poznanie mechanizmów psychicznych, które kierują człowiekiem²⁴.

Głównym zadaniem terapii psychoanalitycznej jest doprowadzenie do uświadomienia sobie przez pacjenta sensu jego zaburzeń, leżących u *źródeł choroby nieświadomych konfliktów, pragnień i obaw*; w tym celu stosuje się różne techniki, takie jak: analiza i interpretacja specyficznych, pojawiających się w toku terapii reakcji pacjenta (opór, przeniesienie), jego marzeń sennych, fantazji itp.; materiał ten jest ujawniany za pośrednictwem wolnych (swobodnych) skojarzeń pacjenta²⁵.

W życiu superbohatera również dochodzi do momentu, w którym musi on zastanowić się nad tym, co obciąża jego psychikę i nie pozwala normalnie funkcjonować. Batman chce odkryć, dlaczego kieruje nim żądza zemsty [*Batman: Początek* (2005)] lub dlaczego wydaje mu się, że jest tak samo szalony jak jego największy przeciwnik Joker [*Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth* (1989)]. Stan psychiczny Batmana w *Azylu Arkham* jest wyjątkowo nadwrażliwy. Człowiek Nietoperz ma wątpliwości co do tego, czy aby na pewno jest jeszcze w pełni władz umysłowych. W tej historii rozgrywa się bardzo wyczerpująca konfrontacja z Jokerem, do której dochodzi w budynku szpitala psychiatrycznego. W komiksie Mroczny Rycerz jest tajemniczy, cierpi, obawiając się o swoje zdrowie. Podczas rozmowy z komisarzem Grodonem – zaprzyjaźnionym stróżem prawa, wypowiada kwestię,

²² U. Eco, *Superman...*, dz.cyt., 64.

²³ A. Gauza, *Batman i jego wizerunki w amerykańskiej kulturze*, Studia Krytyczne 2016, nr 2, 120–133.

²⁴ *O psychoanalizie*, <http://psychoanaliza.org.pl/psychoanaliza> (dostęp: 20.08.2021).

²⁵ *Psychoanaliza*, <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/psychoanaliza;3964127.html> (dostęp: 20.08.2021).

w której przyznaje się do troski o swoją psychikę²⁶. Przeżywa konflikt wewnętrzny, w którym dostrzega swoje podobieństwo do pacjentów azylu. To zachwianie emocjonalne staje się głównym motywem dzieła. Bohater musi stwierdzić przed samym sobą, czy jest szaleńcem. W dojściu do równowagi przeszkadza mu jego odwieczny wróg – Joker. Próbuje na niego wpłynąć, mówiąc mu wprost, że nikt o zdrowych zmysłach nie przemienia się nocami w nietoperza. Robi to, aby złamać Bruce’a, który odczuwa rozdwojenie jaźni.

W wyżej przytoczonym tytule i adaptacji filmowej bardzo szeroko zostały zobrazowane wewnętrzne konflikty bohatera, które podświadomie tkwiły w nim od dawna. Do ich eskalacji i wytrącenia go z równowagi doprowadza spotkanie z Jokerem w szpitalu psychiatrycznym, wśród ludzi chorych. Wcześniej opanowany superbohater stał się rozchwytanym emocjonalnie „cieniem człowieka”. Ostatecznie Batmanowi udaje się dojść do równowagi psychicznej dzięki temu, że coraz lepiej poznaje siebie samego. Pomaga mu w tym wypełnianie swojej misji, o czym mówił autor *Azylu Arkham*²⁷. Według niego tylko w ten sposób mógł dać upust swemu gniewowi i ostatecznie uchronić się przed szaleństwem. Na przestrzeni lat, po odrzuceniu wyidealizowanych postaci ze złotej ery komiksu, superbohater stale przechodzi transformacje swojej osobowości. Dlatego w latach osiemdziesiątych XX w. nadszedł czas na bohatera, którym zawładnęły obsesyjne myśli – co do siebie i sensu swojej działalności. Taką postacią był Batman z *Azylu*.

Intertekstualność to odnoszenie się tekstu literackiego do innego utworu, nawiązywanie z nim dialogu²⁸. Zaciera to granice między konkretnymi wytworami, rozmywa ich tożsamość. Autorzy dzieła intertekstualnego budują je z wielu różnych publikacji lub ich fragmentów, a także stylów, języków czy motywów. Pisany tekst jest, jak to nazwał Umberto Eco²⁹, „dziełem otwartym”. Nie jest już zamknięty w bardzo ograniczonych ramach gatunkowych. Jest nieskończony, dialoguje z innymi formami, ale i czytelnikami, o czym również wspomina włoski pisarz³⁰, rozmywa się w nowej, nieograniczonej sferze. Twór międzygatunkowy jest traktowany jako proces dynamiczny, eksperymentujący³¹. Autorzy takich tekstów mogą korzystać z dzieł, które już powstały, lecz powinni to robić świadomie. Myślenie postmodernistyczne jest postrzegane jako kryzys, koniec epoki. Cała myśl przewodnia ponowoczesności opiera się na poglądzie mówiącym, że wszystko już było i skłania artystów do powielania starych wzorów, głębokiej inspiracji, sugerowania się nimi w wysokim stopniu³². Jednakże, aby nie popełniać plagiatów, używają oni różnego rodzaju parodii, karykatur czy przedrzeźniania pierwotnej publikacji, np. dodając wtrącenia w nawiasach. Utwór odwołujący się do innego tworu,

²⁶ M. Zembruski, *Azyl Arkham: Poważny dom na poważnej ziemi*, Zeszyty Komiksowe 2013, nr 15, 80–83.

²⁷ G. Morrison, D. McKean, *Azyl Arkham. Poważny dom na poważnej ziemi*, Warszawa 2015, 132.

²⁸ Intertekstualność, w: Słownik języka polskiego, <https://sjp.pl/intertekstualność> (dostęp: 20.08.2021).

²⁹ U. Eco, *Dzieło...*, dz.cyt., 53–54.

³⁰ Tamże, 55.

³¹ M. Michalski, *Intertekstualność, interdyskursywność, korespondencje – praktyki literackie*, t. 7, Gdańsk 2017, 34.

³² U. Eco, *Dopiski na marginesie „Imienia róży”*, Warszawa 1990, 617.

przenika go, odnosi się do niego aluzyjnie, ironicznie, przekształca go częściowo lub całkowicie³³. W dziełach postmodernistycznych bardzo często pojawia się motyw śmierci, co może nawiązywać do końca wspomnianych epok, do kryzysu, poglądu twierdzącego, że nic nowego już się nie wydarzy, bo wszystko już było. Jeden z twórców tego terminu, Michaił Bachtin, uważa, że gra stylów pozbawia postmodernizm punktów podparcia, konkretnych cech ideologicznych, jasnych ram ideowych. Wynika to z tego, że korzystając z wielu źródeł, czerpiąc z różnych epok i prądów filozoficznych, niosących różnorodne wartości, nie sposób jest nakierować cały nurt w jedną stronę, zachowując spójność estetyczną czy światopoglądową. Według niego każdy ruch ma ściśle określone punkty widzenia i klarowne oceny światopoglądowe – jeśli tego brakuje, sztuka zwraca się ku odmiennym prądom artystycznym³⁴.

Intertekstualność może się objawiać we wszystkich formach artystycznych. W filmie będzie to scalenie konkretnych gatunków, odznaczających się szczególnymi elementami i cechami: mogą to być nietypowa ścieżka dźwiękowa, scenografia, język, określony sposób gry aktorskiej czy całe kwestie zapożyczone z innych dzieł. Z połączenia wielu – z pozoru niepasujących do siebie – składowych, wyłania się specyficzny chaos stylistyczny. Jest on jednak przemyślany i stał się wyróżnikiem ponowoczesności. Ten nowy ład tylko pozornie objawia się ogromnym nieładem, ponieważ w swoich założeniach postmodernizm dąży do zmniejszenia entropii, czyli nieporządku, w ramach swojej estetyki. Dochodzi do tego poprzez korzystanie ze zjawisk powtarzania schematów, standaryzacji treści, banalności powieści popularnych. Podobieństwa kulturowe wynikają z zanikania inwencji twórczej i zdolności autorów. Zgodnie z filozofią nurtu nie powstaje nic nowego, dlatego twórcy wytwarzają kopie dzieł, nie przedstawiając przy tym własnych rozwiązań i koncepcji. Paradoksalnie, wymieszanie tekstów ze wszystkimi możliwymi utworami ujednotacza nowe publikacje, gdyż nie wprowadza żadnego *novum*, tylko używa wcześniej wykorzystanych, czyli znanych już form. Przełamywanie barier schematycznych zapewnia dużo większą swobodę twórcom, którzy mają powiększoną skalę rozwiązań technicznych, tematycznych czy artystycznych do wykorzystania. Bez narzucania skonkretyzowanych parametrów prac mogą tworzyć w najbardziej im odpowiadający sposób. To właśnie cechuje wcześniej wspomniane „dzieło otwarte” Eco. Używanie tych samych symboli, lecz wprowadzonych w zupełnie inny kontekst, pozwala na nadanie im nowego znaczenia. W ten sposób autor może przekazywać zakodowane treści³⁵.

Postać Człowieka Nietoperza, czyli Batmana, jest bardzo dobrym przykładem utworu zawierającego wiele nawiązań, form oraz ich połączeń, znaczeń i gatunków. Nawet jego pseudonim ma różne znaczenia, w zależności od interpretacji poszczególnych kultur, ale jego najpopularniejsze wy tłumaczenia zdają się pasować idealnie. Nietoperz symbolizuje nocne życie, sen, noc, ciemność, śmierć, melancholię,

³³ T. Miczka, *Wielkie żarcie i postmodernizm. O grach intertekstualnych w kinie współczesnym*, Katowice 1992, 22.

³⁴ M. Bachtin, *Problemy poetyki Dostojewskiego*, Warszawa 1970, 291.

³⁵ T. Miczka, dz.cyt., 37–39.

wędrowkę duchów, mądrość, obłąd, drapieżność itp. W starożytnej Grecji i Rzymie ssaki te kojarzone były nawet jako istoty demoniczne³⁶. Zasadniczo ta przypisana do nietoperza symbolika trafnie definiuje strażnika Gotham. Tak jak swój zwierzęcy odpowiednik, działa w nocy, wybiera do walki najczęściej zaciemnione zaułki, niekiedy jego przeciwnicy giną w ich trakcie. Ponadto, w niektórych odsłonach jego przygód jest przedstawiany jako bardzo melancholijny i refleksyjny, dumający.

Przed wszystkim jest to model opowieści o superbohaterze, opierającej się na kryminale, ale jako całość składa się również z elementów dramatu, wątków psychologicznych, filozoficznych, czy nawet parodystycznych³⁷. Jest to dalsze pogłębienie intertekstualności z twórczości Eco³⁸. Łączenie wielu gatunków filmowych prowadzi w ten sposób do powstania mozaiki stylistycznej.

Wątek psychologiczny został rozbudowany w dziele Franka Millera *Powrót Mrocznego Rycerza* (1986). Jest to historia Batmana, który godzi się ze swoim *alter ego* w postaci nietoperza i powraca do czynnej służby miastu Gotham. W dziele Millera ukazana jest walka Bruce'a z samym sobą. Niewątpliwie znajdują się tutaj również elementy dramatu, ponieważ Mroczny Rycerz jest ponurym, pełnym trosk, zmęczonym mężczyzną, który sam zauważa, że nie ma już tyle sił, ile kiedyś. Osobowość tego superbohatera jest bardzo złożona, pełna przemyśleń, przez co jego opowieść jest często nacechowana filozoficznie.

Humor, a może nawet lekkie uczucie zażenowania, zapewnia serial zatytułowany po prostu *Batman* z 1966 r. Można o nim powiedzieć, że jest kompletnym zaprzeczeniem najbardziej znanego wizerunku tego bohatera, tzn. surowego mściciela, którego charakteryzował Umberto Eco³⁹. W tej produkcji jest on mało skomplikowaną postacią, a jego przygody są również niezbyt złożone. Panuje za to niezwykle kolorowa scenografia, przerysowane aktorstwo oraz nieudolne efekty specjalne. Wszystko składało się na flagową produkcję pod egidą ówczesnie modnego campu⁴⁰. Charakterystyka Wayne'a bardzo dobrze wpisuje się w ramy postmodernistycznej intertekstualności, dlatego jest idealnym przykładem do analizy tego zjawiska, ale także odpowiednim kandydatem do reprezentanta całej ponowoczesności, ponieważ nie brakuje mu innych cech właściwych tego nurtu.

³⁶ W. Kopaliński, *Słownik symboli*, Warszawa 2012, 254.

³⁷ M. Chudoliński, *Batman jako manifestacja postmodernizmu*, <https://lapsescalami.pl/2017/06/05/dopobrania-michal-chudolinski-batman-manifestacja-postmodernizmu/> (dostęp: 20.08.2021).

³⁸ U. Eco, *Dzielo otwarte...*, dz.cyt., 54.

³⁹ U. Eco, *Superman...*, dz.cyt., 108.

⁴⁰ A. Gauza, dz.cyt., 125–128.

3. SYMULAKR I JEGO ZWIĄZEK Z POSTMODERNIZMEM

Pojęciami symulaków, symulacji czy dysymulacji zajął się Jean Baudrillard w swojej pracy *Symulakry i symulacja*⁴¹. Autor zrećcznie posługuje się wyżej wymienionymi terminami, w celu objaśnienia swojego stanowiska, głoszącego, iż nie ma już prawdziwej rzeczywistości, jest jedynie symulacja. Podobną koncepcję, w wielu miejscach zbieżną z Baudrillardem, wysunął Umberto Eco. On jednak nazywa to zjawisko „światem możliwym” i omawia go jako jedność bez wyodrębniania oddzielnych odpowiedników symulakru i symulacji⁴².

Symulacja to czynność, która ma sprawić wrażenie, że pojawiło się coś, czego tak naprawdę nie ma. Pojęciem przeciwnym symulacji jest dysymulacja, która ma za zadanie zataić coś, co faktycznie istnieje, udawać, że tego nie ma. Termin odnosi się do rzeczy, postaci lub zjawisk będących bytami materialnymi. Z kolei Eco pisze o pewnych założeniach, jakie czytelnik może mieć podczas kontaktu z danym tekstem. Są one „realne”, dopóki nikt lub nic nie udowodni, że jest inaczej⁴³.

Wyróżnia się trzy rodzaje symulacji. Pierwszym z nich jest symulacja imitująca, charakteryzująca się tym, że między obiektem wyobrażonym a autentycznym pozostaje widoczna różnica. Druga to symulacja produkcji, która odznacza się widoczną różnicą między przedmiotem a sposobem jego tworzenia. Trzeci rodzaj to symulacja czasów, którą jest brak rozróżnienia między wykonaną rzeczą a jego wytwórcą⁴⁴. Włoski pisarz z kolei przedstawia ten podział w inny sposób. Po pierwsze, czytelnik porównuje świat odniesienia ze stanem fabuły, czyli znajduje elementy pasujące do kryterium prawdopodobieństwa. Po drugie, porównaniu ulega świat przedstawiony i różne warianty punktu odniesienia, tzn. przytoczoną przez autora *Boską Komedie* można rozpatrywać z punktu widzenia obserwatora średniowiecznego jak i współczesnego. Ostatnią możliwością jest zestawienie miejsca odniesienia do różnych gatunków literackich i dlatego wymieniony poemat będzie interpretowany według innej „encyklopedii” niż bajka⁴⁵.

W symulakrze zaś dochodzi przede wszystkim do procesu uniezależnienia się znaku. Przystępuje się do pozorowania środowiska naturalnego oraz różnych obiektów, jednakże są one tworam abstrakcyjnymi, niebędącymi elementami materialnej czasoprzestrzeni. Są to symbole, które stają się niezależne od jakiegokolwiek systemu znaczeniowego⁴⁶. Wywołane symptomy zjawisk realnych reagują z prawdziwym otoczeniem, a to prowadzi do powstania podwójnej rzeczywistości. Powoduje to zatarcie się granicy między prawdziwym światem a stworzonym⁴⁷. Eco podkreśla, że współdziałanie tych dwóch światów jest niezbędne do funkcjonowania „świata możliwego”, fabuła nie może być całkowicie niezależna od stanu faktycznego.

⁴¹ J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, Warszawa 2005, 8.

⁴² U. Eco, *Lector in fabula*, Warszawa 1994, 179–180.

⁴³ Tamże, 179.

⁴⁴ E. Guzowska, Recenzja książki J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, Warszawa 2005, 195, <http://repozytorium.ukw.edu.pl/handle/item/3672> (dostęp: 20.08.2021).

⁴⁵ U. Eco, *Lector...*, dz.cyt., 236–237.

⁴⁶ Tamże, 226.

⁴⁷ E. Guzowska, dz.cyt.

Świat narracyjny czerpie swoje elementy, postacie, miejsca, wydarzenia itp. ze świata realnego, będącego „punktem odniesienia”⁴⁸.

Baudrillard sądzi również, że terytorium już nie tworzy mapy, proces zachodzi odwrotnie, to mapa generuje otoczenie⁴⁹. To znaczy, że obraz poprzedza w istnieniu świat realny i go determinuje. Nazywa to precesją symulaków. Symulakr pojawia się zanim zrodzi się prawdziwa przestrzeń. Można to nazwać rzeźbieniem właściwego świata i żeby ono powstało, trzeba je najpierw utworzyć, złożyć z symulacji. Cały proces wydaje się bardzo skomplikowany i przez to granica między symulacją a stanem faktycznym zaciera się. Całe zjawisko autor porównuje do udawania choroby, gdy chory zaczyna symulować swoją przypadłość: nie tylko kładzie się do łóżka i mówi, że jest niedysponowany – zacznie odczuwać dolegliwości związane ze swoim stanem zdrowia. Jego objawy zaczynają występować tak, jakby były prawdziwe. Symulowanie to stwarzanie pozorów, że występuje coś, co tak naprawdę nie istnieje⁵⁰.

Swoje obawy związane z zaburzonym odczytem narracji przedstawił Umberto Eco⁵¹. Według niego ludzie mają skłonność do wygładzania historii, którą referują. Świat narracyjny inwazyjnie wkracza w rzeczywistość przeszłość i dokonuje w niej zmian. Poprzez zabiegi zniekształcające, błędnie odczytuje się przekaz, a przez to otrzymywany jest nieprawdziwy obraz rzeczywistości, w który zaczyna się wierzyć tak jak w chorobę. Wytworzony pewien obraz alternatywnej opowieści zaczyna być przyjmowany jako pewnik, wszyscy przyjmują postawę zgodną z jej treścią. Postmodernizm, reprezentujący filozofię końca wszystkiego, kładzie kres także przestrzeni. Objęta limitem została nawet geografia, nie ma już więcej wolnego miejsca, nie ma już żadnej powierzchni. Rodzi to problem, ponieważ natura ludzka skłania *homo sapiens* do ciągłego odkrywania, nienaturalna jest więc sytuacja, w której nie może on już więcej poznawać.

Ścisł w świecie rzeczywistym zauważył Paul Virilio⁵². Przekonywał o „końcu przestrzeni”, omawiał zagadnienie nadmiernego zagęszczenia na Ziemi. To według niego poszukiwanie nowych ziem, poszerzanie horyzontów są elementami stylu życia. Żeby zaspokoić tę pierwotną potrzebę zdobywania, trzeba wynaleźć nowy sposób na przesunięcie kolejnych barier, które według ponowoczesnej myśli są już nieprzekraczalne, ponieważ dostępne tereny już się wyczerpały. Dochodzi w tym momencie do konieczności formowania nowych regionów. Tak powstały nowe sfery, tym razem bez granic. Różnią się one diametralnie od tych tradycyjnych, ponieważ nie są one bytami materialnymi, a właśnie sztucznie wyprodukowanymi symulacjami, podwójną rzeczywistością. Ta nowo powstała płaszczyzna może zapewnić rozszerzalne w nieskończoność horyzonty, zapewniającą wędrówkę

⁴⁸ U. Eco, *Lector...*, dz.cyt., 192–193.

⁴⁹ J. Baudrillard, *Symulakry...*, dz.cyt., 176.

⁵⁰ Tamże, 177.

⁵¹ C. Wallace, *Umberto Eco*, 2.11.2015, <https://www.interviewmagazine.com/culture/umberto-eco> (dostęp: 20.08.2021).

⁵² P. Virilio, *Bomba informacyjna*, Warszawa 2006, 13.

odkrywców⁵³. Superbohaterowie, jako postacie pozostające wytworem wyobraźni, elementem nieistniejącym w prawdziwym świecie, świetnie się sprawdzają w abstrakcyjnym obszarze symulaków, w którym są symbolami konkretnych cech, postaw czy zachowań, które mają nieść ze sobą przesłanie. Większość z nich ma być ucieleśnieniem dobra, walki o sprawiedliwość oraz bycia przykładowym obywatelem. W taki przystępny sposób twórcy mogą umieszczać swoje przekazy pod postacią bohaterów w trykotach. Jednak rozszerzenie dostępnych terenów nie zawsze zapewnia wyłącznie korzyści. Widać w nim nie tylko szansę na stworzenie nowych możliwości przekazu, ale także ogromne zagrożenie dla ludzi pochłoniętych przez fikcyjny świat. Coraz bardziej rozbudowane, dodatkowe miejsce rozwija się wraz z unowocześnianiem technologii i jawi się obecnie pod postacią obszaru wirtualnego. Poruszający się w nim człowiek coraz bardziej się w niego zagłębia, powoli zanikając w jego ogromie. Próbując dotrzeć do końca cyberprzestrzeni, człowiek gubi się i tonie w nadmiarze informacji, jaki na niego spada podczas eksploracji przepastnego terenu. To główna pułapka zastawiona na ludzi w tej nowej rzeczywistości, ponieważ może doprowadzić do uzależnienia od multimedialnych treści. Dlatego przekraczanie kolejnych, iluzorycznych granic, może nieść ze sobą ogromne ryzyko dla odbiorców treści zamieszczanych w internetowej przepaści⁵⁴. Olbrzymia liczba światów narracyjnych podnosi także ryzyko natrafienia na przypadek obcy „encyklopedii” odbiorcy, który gubi się w niezrozumiałej strukturze. Ciągły rozwój świata wytwarza coraz więcej możliwości, mogących być poza zasięgiem starszych odbiorców. Dla średniowiecznego czytelnika świat biblijny był „dostępny”, gdyż jego „encyklopedia” nie zaprzeczała kształtowi tej biblijnej, jednakże już w świecie wysoko rozwiniętych technologii może pojawić się problem natury interpretacyjnej. Taki sam problem będzie miał osobnik ze świata dwuwymiarowego, chcący odwiedzić rzeczywistość poszerzoną o jeszcze jeden dodatkowy wymiar – przestrzeń trójwymiarową. Jego „encyklopedia” nie pozwala mu na zrozumienie tego innego świata⁵⁵.

Jean Baudrillard w swoim dziele⁵⁶ pisał o zjawisku hiperrzeczywistości jako o „rzeczywistości pozbawionej źródła i rzeczywistości”. Różni się to od koncepcji Umberto Eco i jego „świata możliwego”, niemającego zaistnieć bez związku z rzeczywistością, z której pobiera wiele elementów⁵⁷. Koncepcja Baudrillarda nie odnosi się do świata właściwego, a jedynie reprodukuje modele symulacji, bez nawiązań do autentyczności. Według niego teraźniejszość została zamaskowana symulakrami, w której społeczeństwo porusza się po mapie bez odniesienia do prawdziwego terenu. Jako znaki złożone w sztuczny system nie mają odniesienia do rzeczywistości. Nie są już one połączone ze swoimi faktycznymi odpowiednikami. Odwołując się wyłącznie do siebie samych, stworzyły autonomiczną przestrzeń. Jest ona nie do odróżnienia

⁵³ T. Walczyk, *Bomba symulaków – scena rzeczywistości ukryta za kurtyną symulacji. Spektakl hiperrzeczywistości*, Humanistyka i Przyrodoznawstwo 2015, nr 21, 199.

⁵⁴ T. Walczyk, dz.cyt., 207.

⁵⁵ U. Eco, *Lector...*, dz.cyt., 198, 216.

⁵⁶ J. Baudrillard, *Symulakry...*, dz.cyt., 6.

⁵⁷ U. Eco, *Lector...*, dz.cyt., 192–193.

od swojego pierwotnego modelu, co więcej – nie dąży do ponownego kontaktu. Wytworzona płaszczyzna chce stać się bardziej wiarygodna od pierwowzoru. Konsekwencją zaburzenia wiarygodności przestrzeni jest koniec istnienia pojęcia prawdy w tradycyjnym znaczeniu. Dotąd postrzegana jako zgodność z rzeczywistością, na skutek wyparcia, przestaje istnieć. Zastępuje ją „chwilowa wiarygodność”, która nadaje realności doświadczeniom odbieranym w chwili ich przedstawiania⁵⁸.

W przypadku koncepcji Eco są dwie możliwości. Pierwsza z nich wykorzystuje pewne elementy sztucznej rzeczywistości, które nabierają konkretnych cech umożliwiających ich rozpoznanie tylko w momencie, gdy zostaną opisane za pomocą innych wytworzonych bytów. Na przykładzie Raoula, włoski pisarz tłumaczy, że identyfikacja nie nastąpi po określeniu go jako „mężczyzna mieszkający w Paryżu w 1890 roku”, ponieważ są to zbyt skąpe informacje. Dopiero po skojarzeniu go z żoną Margarittą nabiera odpowiedniego znaczenia. Druga sytuacja odnosi się do przypadków rozpoznawanych bez konieczności opisywania ich za pomocą znaków „świata możliwego”. Przedstawiony Paryż może zostać rozpoznany bez uzupełniania jego charakterystyki o te szczegóły. Do tego wystarczy „encyklopedia” odbiorcy, zawierająca podstawowe informacje na temat stolicy Francji. Dlatego w tym przypadku nie zawsze fabuła narracyjna jest uniezależniona od świata realnego⁵⁹.

Ze zjawiskiem chwilowej prawdy utożsamiane są transmisje medialne. Jean Baudrillard starał się to wyjaśnić na przykładzie relacji z wojny w Zatoce Perskiej⁶⁰. Jego zdaniem, nie było w nich nawet możliwości poznania realiów. Według niego sprawozdania z wydarzeń nie mogły oddawać stanu faktycznego, ponieważ informacje powielane za pośrednictwem mediów zostały pozbawione sensu i uczyniono z nich medialny spektakl. Były zatem niezwiązanymi ze światem istniejącym symulacjami wydarzeń, zniekształconymi, pozbawionymi pierwotnego sensu. W tym miejscu warto ponownie przytoczyć wypowiedzi Eco z jednego z wywiadów, w którym wspominał o tendencji ludzi do przekształcania faktów historycznych⁶¹. Oprócz mediów oraz władzy, do utraty kontaktu z realnością przyczynił się również postęp techniczny. Zdobyte technologiczne pozwalające na przesył treści w czasie teraźniejszym są przeszkodą w analizie płynącego przekazu, podczas którego nie ma czasu na żaden komentarz ani polemikę. Widzowie lub słuchacze mogą jedynie biernie przyswajać wiadomości oraz są pozbawieni jakiegokolwiek sposobu na wystosowanie odpowiedzi⁶². O powszechności teorii spiskowych i skłonności ludzi do wierzenia w nie Eco mówił z kolei w innej rozmowie⁶³.

Wydaje się więc, że jedynym rozwiązaniem do ponownego odbioru prawdziwych informacji jest odrzucenie rozwiniętych technik masowej emisji i powrót

⁵⁸ D. Brzeziński, *Kultura symulacji w ujęciu temporalnym. Jeana Baudrillarda koncepcja „czasu rzeczywistego”*, w: *Nie tylko Internet: nowe media, przyroda i „technologie społeczne” a praktyki kulturowe*, red. J. Mucha, Kraków 2010, 247.

⁵⁹ Por. U. Eco, *Lector...*, dz.cyt., 230–231.

⁶⁰ Zob. J. Baudrillard, *Wojny w Zatoce nie było*, Warszawa 2006, 247.

⁶¹ C. Wallace, dz.cyt.

⁶² D. Brzeziński, dz.cyt., 247.

⁶³ *Umberto Eco: Wszyscy mamy paranoję*, 9.09.2011, https://wyborcza.pl/1,75517,10261103,Umberto_Eco__Wszyscy_mamy_paranoje.html (dostęp: 20.08.2021).

do bardziej tradycyjnej metody, czyli bezpośredniej obserwacji naocznej. Eliminuje to wpływ pośredników w postaci mediów nadających te treści. Tym samym pojawia się miejsce na własną analizę wydarzeń i wyciągnięcie niezależnych wniosków.

Hiperrzeczywistość jest ogólna, obejmuje każdy aspekt stanu autentycznego, kieruje ludzkimi zyciami, nadaje im sens. Są to „nośniki globalnego systemu kontroli, której podlegają nawet największe potęgi, gwiazdy scenariusza – wszyscy stali się satelitami”⁶⁴. Powyższe stwierdzenie doprowadza do wniosku, że każdy człowiek został podporządkowany wytworzonej hiperrzeczywistości. Od tej reguły nie ma wyjątku, każda jednostka pozostaje pod wpływem emulacji. Nie tylko pojedyncze osoby zostały przyłączone do pasa transmisji symulacji. Ludzie pełnią rolę odbiorców doświadczających wyprodukowanego otoczenia, a za jego powstanie są odpowiedzialne całe grupy, elity, takie jak władze czy media. Domeną tych drugich są programy imitujące życie, a emisja programów typu *reality show* spełnia konkretną funkcję, polegającą na całkowitym zatarciu różnic między dwoma światami – tym wytworzonym przez telewizję a tym prawdziwym, w którym pozostaje widz⁶⁵. Nie tylko ludzie nawzajem hipnotyzują się fascynującym, nowo powstałym, sztucznie wytworzonym środowiskiem. Mogą to robić także miejsca, przedmioty. Jean Baudrillard, pisząc o hipermarketach⁶⁶, wskazuje na znaczącą rolę supermarketów oraz produktów tam obecnych. Według niego nie są one już zwykłymi towarami, nie są znakami, których sens można odszyfrować i przyswoić. Hipermarkety stały się centrami skupiającymi wokół siebie powstające miasta. Ośrodki miejskie uzależniają się od domów towarowych, a rytm ich życia dyktują właśnie sklepy wielkopowierzchniowe. Są one ośrodkami, wokół których orbituje cała aglomeracja.

Postępująca i wciąż modyfikowana hiperrzeczywistość kształtuje nowe formy symulacji. Najpierw zastępuje ona swój wzorzec, a później wprowadza dalsze zmiany. Powstaje „czas rzeczywisty”, znoszący dotychczasową jego koncepcję, którego głównymi cechami są linearność, teleologiczność czy kumulatywność. Pozwala to za pomocą środków masowego przekazu dotrzeć do szerokiego grona odbiorców z zerowym czasem oczekiwania na informacje. Transmisje wszelkich wydarzeń są realizowane w chwili ich odbywania się. To skłoniło Jeana Baudrillarda do wysunięcia wniosku, iż sytuacja, w której nie trzeba czekać na cokolwiek w hiperrealnym świecie, pozbawia racji bytu takie zjawiska jak przyszłość czy przeszłość. Zmiany te prowadzą do zupełnie innego sposobu postrzegania życia przez obserwatora. Przez to dochodzi dalej do „zaniku historii” z dwóch powodów. W pierwszej kolejności wymieniany jest warunek coraz mniejszej zdolności do rozpoznania związków przyczynowo-skutkowych między przekazami medialnymi. To prowadzi do sytuacji, w której rozdzielony na fragmenty czas tworzy małe jednostki czasowe, zawierające fakty historyczne, które odtąd można układać w dowolnej kolejności, tworząc na nowo przeszłość.

Z zanikiem historii wiąże się nie tylko przekłamanie minionych wydarzeń, ale również zanik więzi społecznych oraz wyobcowanie jednostek. Złudzeni transmisjami

⁶⁴ J. Baudrillard, *Symulakry...*, dz.cyt., 49.

⁶⁵ T. Walczyk, dz.cyt., 198.

⁶⁶ J. Baudrillard, *Symulakry...*, dz.cyt., 95.

widzowie podchodzą do treści bezkrytycznie, bezwiednie przyglądając się prezentowanym treściom. Proces zanikania minionych czasów objawia się dwoma aktywnościami, które pozostają w opozycji do siebie. Z jednej strony otwierane są muzea, miejsca pamięci, chętnie wykorzystuje się motywy historyczne w sztuce, literaturze czy filmie. Naprzeciw temu wychodzi tendencja do przekształcania i selekcji faktów. Polega to głównie na upamiętnianiu tylko tych wydarzeń, które są „godne” zapamiętania. W taki sposób tworzy się niekompletną lub wręcz przekłamaną historię. Te rekonstrukcje są próbą utworzenia „Imperium Dobra”, czyli otoczenia bez wad, uchybień, zła. Jest to świat przejrzysty, klarowny, jasny. W nim przeszłość ma być perfekcyjna, ale także zapobiega się zaistnieniu zła w przyszłości. Sztuczne kreowanie przestrzeni, polegające na wygładzaniu rzeczywistości poprzez odgórne zapobieganie złu i zaszczipianie dobra, będzie prowadziło do „bezwydarzeniowości”. Wszystko stanie się starannie wyliczoną symulacją doskonałej sfery, w której nie dochodzi do niepożądanych aktywności, wszystko jest znane i niezmiennie. Zło utożsamiane z nieoczekiwanymi zmianami nie istnieje⁶⁷. O konsekwencjach nadmiernych ingerencji ludzkich w historię wydarzeń Eco mówił we wcześniej przytoczonych tekstach oraz J. Mikołajewski w publikacji *Tajemnica milczenia Umberta Eco*⁶⁸. Są to przede wszystkim: możliwość złej interpretacji, utrwalanie błędnych schematów czy poddawanie się manipulacji dzięki podstępemu działaniu teorii spiskowych. Świat staje się tworem skonstruowanym ze sztucznie wytworzonych przestrzeni, w których panują pojedyncze fragmenty czasu. W takiej postaci stanie się przewidywalny, zaprogramowany, powtarzalny, bez możliwości wystąpienia niespodziewanej akcji. Będzie zatem szczegółowo zorganizowanym szablonem gotowym do ciągłego powielania.

Wyjaśnione już w odwołaniu do prac Jeana Baudrillarda⁶⁹ oraz Umberto Eco⁷⁰ pojęcie symulacji określane jest w skrócie jako pozorowanie istnienia czegoś, czego faktycznie nie ma. Omówiony w tym samym dziele Baudrillarda termin symulakru opiera się na uniezależnieniu wytworzonej przestrzeni od pierwowzoru osadzonego w rzeczywistości. Rozpatrując specyfikę superbohaterów, bez problemu można połączyć ich przypadki z wyżej wymienionymi zjawiskami, ponieważ wydarzenia z ich życia, a nawet cały świat, w którym żyją, kojarzony jest z fikcją. Według Umberto Eco, superbohater to przede wszystkim postać nadczłowieka o nadnaturalnych możliwościach i umiejętnościach, która odkrywa nieuczciwość, wymierza sprawiedliwość, tym samym odmieniając sytuację, jaka wcześniej panowała. Podmiot ten ma świadomość istnienia nierówności w społeczeństwie oraz szeroko występującej nieuczciwości, nie tylko w kontaktach pomiędzy mieszkańcami, ale także płynącej od organów władzy do obywateli czy nawet wrogo nastawionych przybyszów z innych światów. Jednakże jego misją nie jest

⁶⁷ J. Baudrillard, *Pakt jasności. O inteligencji Zła*, Warszawa 2005, 99.

⁶⁸ J. Mikołajewski, *Tajemnica milczenia Umberta Eco*, 23.05.2015, https://wyborcza.pl/1,75410,17967048,Tajemnica_milczenia_Umberta_Eco.html (dostęp: 20.08.2021).

⁶⁹ J. Baudrillard, *Symulakry...*, dz.cyt., 8.

⁷⁰ U. Eco, *Lector...*, dz.cyt., 179–180.

wyeliminowanie tych przypadków, a jedynie niesienie pocieszenia ich ofiarom. Ma to być pokrzepienie ludu poprzez ustanawianie bajkowej praworządności⁷¹.

Powszechne skojarzenia z uniwersum superbohaterskim są powiązane z rzeczami mało prawdopodobnymi, wytworzonymi dzięki kreatywności twórców, dlatego połączenie losów protagonisty z symulacją wydaje się naturalne. Pozostaje więc jedynie kwestia wyjaśnienia tej zależności – intuicyjne stwierdzenie należy poprzeć odpowiednimi argumentami przemawiającymi za nim. Wcześniej wspomniany termin w ujęciu Baudrillarda⁷² jest imitowaniem czegoś, czego nie ma. Analizując ten specyficzny obszar symulaków, nietrudno zidentyfikować fikcję i wytworzoną prawdę własną. Cała przestrzeń, w której osadzone są wydarzenia większości historii o bohaterach w trykotach, jest kompleksową symulacją świata, w którym występują zjawiska paranormalne, postaci mają nadprzyrodzone moce, pojawiają się najeźdźcy pochodzący z innych planet, lub nawet innych galaktyk, czy nierealnie rozwinięte technologie. Te wszystkie elementy są wytworem wyobraźni i pozuja na istniejące, choć tak naprawdę ich obecność jest niemożliwa. Przede wszystkim, w takiej przestrzeni, pierwszym i najważniejszym elementem, będącym procesem symulacji, jest geneza superbohaterów. Przykładowym przypadkiem może być ukąszenie przez pająka, które spowodowało nabycie wyostrzonych zmysłów oraz nadludzkich umiejętności fizycznych, takich jak chodzenie po ścianach. To niektóre z rozwiązań, jakie zostały wykorzystane w procesie kreowania postaci w przygodach Spider Mana. Do tej pory ludziom nie udało się nawiązać żadnego kontaktu z pozaziemską cywilizacją, a jednak niektórzy herosi przybywają na naszą planetę z odległych zakątków wszechświata, tak jak na przykład Superman, który tuż po urodzeniu został wysłany na Ziemię przez swoich rodziców pochodzących z innej planety⁷³. To również jest sfingowaniem swobodnego kontaktu czy porozumiewania się z szeroko pojętą społecznością kosmitów. W rzeczywistości to jeszcze nie nastąpiło, ale w tych okolicznościach jest to bardziej naturalne. Na takich zasadach działa symulacyjna przestrzeń superbohaterów. Jest oczywiście przepełniona niewiarygodnymi przygodami, aktywnościami czy umiejętnościami. Są to niezbędne elementy do powstania historii, dlatego też trzeba stwierdzić, że bez udawania sytuacji, które nie istnieją, nie da się napisać podobnej opowieści.

W kwestii czasu ta szczególna rzeczywistość także odznacza się specjalnymi okolicznościami, różniącymi się od rzeczywistości. Jak pisze Umberto Eco, przywoływany w książce *Sztuka komiksu*⁷⁴ Krzysztofa Teodora Toeplitza, superbohater łączy w sobie dwa ujęcia. Z jednej strony, komiks rozgrywa się w momencie czytania, protagonista jest osobą działającą. Z drugiej zaś strony, ma on w sobie cechy postaci archetypicznej, mitycznej. W takim przypadku działa on poza czasem. Jest kreacją czasu dokonanego. Żyje niezależnie od czasu, dlatego pewne jego cechy pozostają niezmiennie. Są to m.in. młodość, uroda czy siła fizyczna.

⁷¹ U. Eco, *Superman...*, dz.cyt., 121–122.

⁷² J. Baudrillard, *Symulakry...*, dz.cyt., 8.

⁷³ Postać Supermana pojawiła się po raz pierwszy w pierwszym wydaniu komiksowej serii Action Comics (Action Comics, vol. 1) w 1938 r.

⁷⁴ K.T. Toeplitz, *Sztuka komiksu*, Warszawa 1985, 8.

Superbohater jako część imitowania rzeczywistości porusza się w świecie niejako zaprogramowanym, coraz bardziej przewidywalnym, prowadzonym według jednej linii zdarzeń. Baudrillard mówi o tym jako tworzeniu „Imperium Dobra”, które ma polegać na wygładzeniu przeszłych wydarzeń, wymazaniu z niej haniebnych wspomnień, a przyszłość projektować tak, aby była jak najbardziej przejrzysta, klarowna. Dzięki szczelnemu systemowi prewencji superbohater będzie zapobiegał dochodzeniu do epizodów, które trzeba byłoby znowu usunąć⁷⁵.

Według koncepcji Baudrillarda, francuskiego myśliciela, oraz zgodnie ze specyfiką postmodernizmu, nadchodzi kres świata, w którym zło ma jakąkolwiek szansę istnienia. Wszystko staje się jednakowe, takie same, powtarzalne. W ten sposób działa jego symulacja – dzięki zatuszowaniu historii oraz pisaniu przeszłości wedle jednego schematu. Nieco inną teorię wysnuł Umberto Eco. Generalnie u jej podstaw leży to samo, czyli jednakowość biegu wydarzeń, nieustanne powtarzanie pojedynczego planu. Zasadniczą różnicą, dzielącą koncepcje obu autorów, jest podejście do występowania zła. W wizji Eco współgra ono z dobrem, tworząc „manichejski świat rządony”⁷⁶. Polega on na nieustannym ścieraniu się obu stron. Do walki stają dwa obozy, za każdym razem pojawia się strona pokrzywdzonych oraz strona ciemnych. Lecz – tak samo jak u Baudrillarda – sytuacja przestrzeni przedstawionej po chwili chaosu powraca do normalności, otrząsając się z traumy po bitwie. Pozostaje we względnej harmonii do następnego ataku. Pomimo cyklicznych okresów starć ze złem, wszystko jest pod kontrolą, ponieważ – ze względu na systematyczne występowanie problemu – da się go łatwo przewidzieć i odpowiednio przygotować. Scenariusz jest za każdym razem powtarzany niemalże w identycznej formie. Niezmieniona pozostaje nawet metoda wykorzystywana przez napastników i odznacza się wysokim poziomem okrucieństwa oraz brakiem człowieczeństwa, o czym także pisze Eco⁷⁷.

Podsumowując, superbohater zdecydowanie jest w pewnym sensie symulacją, ponieważ w prawdziwym świecie nie istnieją postacie z laserem w oczach ani takie, które swobodnie latają między drapaczami chmur wielkich aglomeracji. Z tego powodu jest on niewątpliwie takim wytworem. Także otoczenie, w jakim się znajduje, w którym rozgrywa się cała akcja historii, może udawać coś, co tak naprawdę nie istnieje. Tu mam na myśli odległe planety, inne wymiary czy wersje naszego globu, ale w różnych, niestandardowych konfiguracjach. Świat wysoko rozwiniętych technologii, wolnych podróży międzygwiazdnych czy występowanie więcej niż jednego słońca na sklepieniu niebieskim – to z pewnością cechy rzeczywistości, jakie musiały zostać stworzone w ramach symulacji.

Elementem środowiska superbohaterskiego, wskazującego na osadzenie akcji w pozornej prawdzie, jest różnorodność przeciwników, wrogów, całych grup złoczyńców, z którymi musi walczyć. Oczywiście jest, że istnienie organizmów o pewnych cechach jest niemożliwe, przynajmniej w świecie, który jest obecnie powszechnie znany i uważany za realny. Istoty ze specyficzną kreowaną aparycją są jak

⁷⁵ D. Brzeziński, dz.cyt., 252.

⁷⁶ U. Eco, *Superman...*, dz.cyt., 97.

⁷⁷ Tamże, 98.

najbardziej wytworem bujnej wyobraźni scenarzystów i muszą pozorować swoje istnienie na ekranie lub na kartach książki albo komiksu.

Większość uniwersów superbohaterskich jest w pełni albo w przeważającej części skonstruowana z różnego rodzaju imitacji. Jej wytworem może być sam heros, jego przeciwnicy, wykreowana czasoprzestrzeń, umiejętności, zachowania, pojazdy i inne zjawiska, które udają, że istnieją, chociaż prawda jest inna. Na takich zasadach, nie tylko postać, ale i cała opowieść może stać się symulacją.

4. CHARAKTERYSTYKA BOHATERA PONOWOCZESNEGO

Postać nadczłowieka, czyli istoty o nadludzkich zdolnościach, pojawia się w literaturze od bardzo dawna. Obecność takich bohaterów była zjawiskiem występującym już w antyku i stanowiła nieodłączny element mitologii greckiej czy rzymskiej. Nadludzie wykazywali się wyjątkowymi mocami, takie jak nadprzyrodzona siła czy spryt. Byli oni stanem pośrednim pomiędzy bogami, najważniejszymi w hierarchii, a ludźmi z krwi i kości stworzonymi przez tych pierwszych. Nawet jako boscy potomkowie są niedoskonalimi sami w sobie, od początku swojego istnienia, natomiast bogowie są perfekcyjni w każdym calu, mimo że mają wady. Mityczni herosi są zatem mostem łączącym obie strony. Pomimo że mają przeciętny wygląd, tzn. ciało nieróżniące się od człowieka, to jednocześnie noszą w sobie boski pierwiastek, który determinuje ich nadnaturalne zdolności. Ich „bycie pomiędzy” wynika z faktu, że są zrodzeni z mieszanej pary rodziców, czyli istoty ludzkiej i boga. Swoją interpretację nadczłowieka przedstawił również Fryderyk Nietzsche⁷⁸. Rozmyślał w niej nad jego cechami oraz funkcjami i rolą w społeczeństwie. Koncepcja niemieckiego filozofa charakteryzowała się m.in. tym, że walory jej założenia nie były ściśle określone. Terminu „nadczałowiek” użył również Umberto Eco, twierdząc, że jest on niezbędny do pojawienia się mechanizmu pocieszenia⁷⁹. Podawane przez niego atrybuty były mgliste i niesprecyzowane. Jednakże jego *Übermensch* był przykładem takich czynników jak: bardziej rozwinięta moralność, tajemniczość, a ponadto stanowi on również „motyw przewodni całościowego procesu rozwoju życia”⁸⁰. Sam Nietzsche do opisu swojego konceptu używa takich określeń jak: wielki, heroiczny, prawdziwy, geniusz czy człowiek wyższy. Ogólnie rzecz ujmując, musi on wyraźnie wyrastać ponad przeciętność *homo sapiens*⁸¹.

Wizja filozofa jest o tyle odbiegająca od innych pomysłów, że zakłada, iż nadczłowiek jest celem pospolitego śmiertelnika, zwieńczeniem jego życiowych starań, sensem bytu. Stan nadludzki – w przeciwieństwie do bycia herosem – jest, przynajmniej teoretycznie, w zasięgu typowych jednostek⁸². Pomimo bycia lepszym od

⁷⁸ F. Nietzsche, *Tako rzecze Zaratustra. Książka dla wszystkich i dla nikogo*, Poznań 2006.

⁷⁹ Przedstawia tam także konkretne przykłady nadczłowieka przywołując przy tym spostrzeżenia innych autorów. Wspomina również o koncepcji Nietzschego. U. Eco, *Superman...*, dz.cyt., 64.

⁸⁰ B. Banasiak, *Sny o potędze. Przyczynek do teorii Nadczałowieka*, Nowa Krytyka 2003, nr 15, 99.

⁸¹ Tamże, 101.

⁸² Tamże, 103.

zwykłego osobnika i kumulowania zalet, nawet nietscheański Zaratustra nie jest istotą bez wad. W tej kategorii można wymienić agresję, egoizm, barbarzyństwo, chęć odwetu czy arystokratyzm. Powstaje zbieżność⁸³ z bohaterami komiksów srebrnej ery, którzy zaczęli nabierać cech negatywnych, aby stać się bliższymi odbiorcom, poprzez przywary, które wytwarzają aurę człowieczeństwa⁸⁴.

O tym typie herosa komiksowego, ale również filmowego czy powieściowego, pisał Umberto Eco w swoich pracach. Przedstawicielami takich osób mogą być wcześniej wspomniani mityczni herosi, mędrcy, baśniowe postacie, rycerze, gwiazdy kina, sportu, estrady. Jednym słowem – są to przykłady ideałów mających głównie pozytywne cechy. Nadczołwiek to określenie dla superbohatera, oddaje ono bardzo dobrze jego nietuzinkowość i aspekty pozwalające odróżnić go od zwykłego śmiertelnika. Odznacza się on szeregiem ponadprzeciętnych przymiotów fizycznych oraz szczególnym podejściem do spraw społecznych. Według definicji Krzysztofa Teodora Toeplitza⁸⁵, nadczołwiek to bohater-heros, mający nadzwyczajne umiejętności. Sensem jego istnienia jest troska o ład i porządek oraz strzeżenie praworządności. Jego moce są zawsze dobrane w taki sposób, aby mógł je wykorzystać jak najefektywniej podczas starć ze złoczyńcami. Może to być możliwość latania, ogromna siła fizyczna, nadzwyczajne zdolności umysłowe, wola walki, determinacja, duża potrzeba sprawiedliwości oraz silne umotywowanie własnej misji, którą wypełnia poprzez sprawowanie opieki nad ogółem obywateli⁸⁶. Wyjątkowość nadczołwieka może wynikać z ich unikalnych korzeni, o czym dalej pisze Toeplitz. Przykładem jest Superman, który ma pozaziemskich przodków, a dokładniej został wysłany przez rodziców, pochodzących z innego globu, w kapsule w kierunku Ziemi, aby uchronić go przed wojną na rodzinnej planecie. Nietuzinkowe rodowody mają także członkowie grupy X-men, którzy przypominają ludzi, ale są mutantami i przynależą do zmodyfikowanego gatunku *homo sapiens superior*. Nietypowych historii pozostałych protagonistów jest mnóstwo. Jednakże nie jest to schemat, który pojawia się w życiorysie każdej postaci.

Superbohater może też być zwykłym człowiekiem, bez nadprzyrodzonych zdolności ani przodków z odległych pozaziemskich cywilizacji. Wtedy jego wyjątkowość będzie polegała na cechach odpowiednich dla ziemianina. Może to być rozwinięta (ale w granicach naturalnych możliwości) tężyzna fizyczna, spryt, intelekt, pracowitość, pomysłowość, ale i ogromna ilość pieniędzy. Bogactwo jest przeważającym atutem, gdyż bez finansów ludzie bohaterowie nie mieliby szans na rozpoczęcie swojej krucjaty przeciwko złu. Przykładem takich postaci jest Bruce Wayne, czyli Batman. Odziedziczył on wielki majątek po swoich rodzicach, który dalej pomnażał, skutecznie zarządzając prosperującym przedsiębiorstwem, dzięki czemu mógł sobie pozwolić na zaprojektowanie zbroi mrocznego rycerza, imponująco wiele wysokiej jakości gadżetów oraz batmobil – specyficzny opancerzony

⁸³ Łączenie się wielu wątków oraz form jest podstawą myśli Eco, jego „dzieła otwartego”. Zob. U. Eco, *Dzielo...*, dz.cyt., 53–54.

⁸⁴ M. Chudoliński, dz.cyt.

⁸⁵ K.T. Toeplitz, 16–17.

⁸⁶ Por. U. Eco. *The Role...*, 107–108

samochód. Wiele wspólnego na tej płaszczyźnie ma z nim przedstawiciel konkurencyjnego uniwersum Marvela, czyli Tony Stark, znany również jako Iron Man. Gdyby nie potężna korporacja Stark Industries, której dowodzi, również nie miałby możliwości na zbudowanie jeszcze wymyślniejszej, a przede wszystkim nowoczesniejszej zbroi. Obie postacie, nie mając dodatkowych niezziemskich mocy, muszą polegać na tym, co osiągnęli jako zwykli ludzie. Następnym ważnym aspektem osobowości superbohaterów jest podwójny życiorys. Można o tym przeczytać w dalszej części *Sztuki komiksu*, gdzie autor omawia stan, w którym heros na co dzień jest zwyczajnym, przykładowym obywatelem (najczęściej amerykańskim), a w chwili zagrożenia porzuca swoje codzienne ubranie, zachowanie czy zajęcie i spieszy na ratunek światu. Jego dwa oblicza są rozróżnione odrębnymi imionami. Jest to sposób na rozdzielenie tych odmiennych sfer ich życia. W większości przypadków jest to skuteczne i dzięki temu oficjalnie figurują jako niezależne osoby. W takim systemie funkcjonują chociażby wspomniani już Bruce Wayne – Batman czy Clark Kent – Superman. W przypadku Tony’ego Starka jest trochę inaczej, ponieważ bohater bardzo szybko zdradza swoją tożsamość i nie ma problemu z funkcjonowaniem jako prezes firmy i Iron Man w jednej osobie.

Oprócz tego, wśród okazałej różnorodności charakterologicznej, wyodrębnić można najbardziej wyraziste osobowości. Taką jest na przykład dominator⁸⁷. To bardzo specyficzny typ postaci, może nim bowiem być zarówno strażnik ładu i porządku, jak i również najeźdźca pragnący zgładzić Ziemię. Niezależnie od motywacji wykazuje podobny styl, w jaki chce osiągnąć swój cel. Jego elementami mogą być: cios za cios, cel uświęcający środki, sprawiedliwość triumfująca za pomocą sztyletu. W tym przypadku istnieje zbieżność pewnych sposobów funkcjonowania, ale jest to jedyna wspólna płaszczyzna, a sama idea, jaka im przyświeca, pozostaje odmienna.

Mimo tego, że temperamento, zdolności i możliwości superbohaterów mogą być różne, to jest pewna zależność łącząca wszystkie te osobowości bez względu na pochodzenie czy specjalne przywileje lub umiejętności. Według tego, co zostało napisane w *Sztuce komiksu*⁸⁸, jest to cel używanych supermocy. Niezależnie od ich rodzaju, są wykorzystywane do unieszkodliwiania złoczyńców. Pewne powtarzające się motywy (redundancja⁸⁹) są pożądane przez odbiorców, ponieważ dzięki takiemu zabiegowi powielania schematów tworzy się bezpieczna, czyli znajoma, przestrzeń dla widza, która go uspokaja, relaksuje⁹⁰.

Ważny, o którym pisze Umberto Eco⁹¹, jest mechanizm pocieszenia bezpośrednio wiążący się z niesieniem pomocy ludziom, a ten również łączy wszystkich heroów w pewnej płaszczyźnie. Nadczłowiek jest niezbędny do zaistnienia tego procesu. Dzięki niemu, szybko i efektywnie rozwiązuje problemy. Niesie tym skuteczne pocieszenie, o którym autor więcej pisze w dalszych częściach dzieła.

⁸⁷ U. Eco, *Superman...*, dz.cyt., 98.

⁸⁸ K.T. Toeplitz, dz.cyt., 16.

⁸⁹ U. Eco, *The Role...*, 120.

⁹⁰ U. Eco, *Superman...*, dz.cyt., 63–66.

⁹¹ Tamże, 64.

Żeby zrozumieć, kim jest superbohater, trzeba podkreślić, że jest on wytworem kultury masowej, o czym pisze Eco⁹². Zgodnie z tym, co znajduje się w jego książce, jest to produkt mający być *wzorem dla masowej publiczności, skonstruowanym zgodnie z nową formułą rozpowszechniania literatury, czyli powieścią odcinkową*. To gruntuje go jako część kultury postmodernistycznej, charakteryzującej się umasowaniem społeczeństwa, globalizacją oraz ogólnymi procesami rozpowszechniania i ujednociania wzorców kulturowych na świecie. Analizując rozmaite sposoby opisywania nadczłowieka w kulturze i literaturze, dostrzega się wiele podobieństw między nimi. Istnieją jednak pewne znaczące różnice sprawiające, że definicje nie są tożsame. Dzięki stałemu zainteresowaniu jednostkami kreowanymi na ludzi z nadprzyrodzonymi mocami, przez wieki podejmowane były próby ich ponownego zaprezentowania. Pojawiają się rozbieżne koncepcje, ale ogólna tendencja pozostaje zachowana.

Wizerunek *Übermenscha* może być za każdym razem przedstawiany inaczej i przez to niejednakowo odbierany. Powtarzając stwierdzenie autora *Supermana w literaturze masowej*⁹³ – własne, subiektywne odczytanie jakiejś postaci jest jedynie jedną z możliwości jej interpretacji. Eco podkreśla, że nawet jego zdanie nie jest ultimatywne i jest tylko jedną z opcji.

Według Umberto Eco wzorcowy bohater wyróżnia się konkretnymi cechami. Jedną z nich jest nadnaturalna moc. Może ona przybierać różną formę. Superman, często używany przez niego za przykład, charakteryzuje się nadludzką siłą, umiejętnością latania czy laserem w oczach⁹⁴. Głównym celem istnienia idei superbohatera jest postawienie go jako wzoru człowieka idealnego. Jest ucieleśnieniem zbioru najlepszych przymiotów, jakie można sobie wyobrazić. Pełni także rolę reprezentanta ludzkości, zaangażowanego w obywatelskie sprawy. Może wpływać na postawy w społeczeństwie, szczególnie na zachowanie młodzieży. Oprócz misji moralizatorskiej, jego przygody są ponadto dobrym źródłem rozrywki odbiorców. Historie wypełnione akcją, walką ze złem i spektakularnymi zwycięstwami są bardzo pożądane⁹⁵. Powyższy opis pasuje szczególnie do protagonisty komiksowego, który ukształtował się w ciągu ostatnich kilkudziesięciu lat. Poprzednie epoki umieszczały w kanonie inne postaci, które prezentowały się nieco inaczej. Jednak pomimo dokonywanych zmian na przestrzeni wieków, nie wszystkie szczegóły uległy przemianie. Wiele zalet jest w gruncie rzeczy taka sama, ale objawia się w odmieniony sposób, dlatego poszczególne typy nie będą takie same.

Archetypem superbohatera jest wywodzący ze starożytnej Grecji heros. Przygody takich osób stanowią część mitologii. Heros przychodził na świat jako dziecko poczęte z mieszanej pary rodziców – człowieka i boga. Jest to szczególna informacja, dotycząca pochodzenia, która pojawi się w przyszłych koncepcjach, ale w odmienionej formie.

⁹² U. Eco, *Superman...*, dz.cyt., 3.

⁹³ Tamże, 8.

⁹⁴ U. Eco, *The Role...*, 107.

⁹⁵ Tamże, 120–121.

Definicja słownikowa podaje dwa objaśnienia hasła „heros”. Pierwsza odnosi się do antycznych półbogów, podkreśla boskie korzenie oraz specjalne zdolności. Ze starogreckiego oznacza wprost „bohater”. Druga, potoczna, która jest współcześnie używana, odnosi się do kogoś, kto szczególnie wyróżnia się odwagą, dokonuje niezwykłych czynów, jest nieustraszony⁹⁶. Oryginalnie bowiem najbardziej znani półbogowie swoją popularność zawdzięczali wykonywaniem karkołomnych zadań (Herakles i jego 12 prac) lub wstawili się ogromną walecznością podczas decydujących bitew (Achilles w czasie wojny trojańskiej). Takimi właśnie cechami powinien wyróżniać się starożytny nadczłowiek.

Ważną cechą podkreśloną przez Eco, która odznaczała się w mitach, czyli opowieściach o herosach, jest ich „skończoność”⁹⁷. Mit jest historią opowiadającą życiorys od początku do końca, dzięki czemu akcja zostaje zakończona, zamknięta. Finalnie osiąga on swoje przeznaczenie, jego los zostaje przypieczętowany i nie może zostać zmieniony.

Cały okres klasyczny charakteryzowała estetyka na wysokim poziomie, dbałość o szczegóły, pochwała piękna. W związku z tym sztandarowa postać musiała spełniać pewne założenia wizualne. Stąd też sylwetki herosów są przedstawiane we wszystkich tekstach kultury jako doskonale wyrzeźbione, umięśnione, wysportowane, proporcjonalne, czyli piękne.

Umberto Eco zrównuje piękno z dobrem, zakłada ścisły związek między tymi dwoma przymiotami. Według niego dobre było to, co budzi pragnienie, wymaga poświęcenia, jest zgodne z „zasadą idealną”, czego ceną jest cierpienie. Dlatego dobra (czyli także piękna) może być chwalebna śmierć podmiotu lirycznego na wojnie, oddanie, poświęcenie życia dla kogoś lub dla ojczyzny. Z tego wynika, iż piękno greckiego herosa miało wymiar zarówno fizyczny jak i charakterologiczny⁹⁸.

Cechy średniowiecznego rycerza są szeroko opisywane w klasyce polskiej literatury, która przedstawia jego idealny wzorzec. Ten model był podstawą do kreowania wyobrażenia o bohaterstwie i męskości, nie tylko w kulturze polskiej, ale i europejskiej. Na przykładzie takich utworów literackich jak *Krzyżacy*, *Pieśń o Rolandzie* czy *Dzieje Tristana i Izoldy* łatwo określić, czym modelowy rycerz powinien się charakteryzować. Te dzieła przedstawiają wprost rycerski etos.

Z wyżej wymienionych dzieł można się dowiedzieć, że rycerz miał bardzo dużo wspólnego z poprzedzającym go wojownikiem z Grecji oraz protagonistą w trykocie, który nastąpi po nim za kilkaset lat. Nie jest to może zbyt oczywiste na pierwszy rzut oka, ale po przyjrzeniu się zagadnieniu, rzeczywiście dostrzec można pewne podobieństwa. Po pierwsze, rycerz musiał być szlachetnie urodzony, czyli pochodzić ze szlachetnego rodu, a nie każdy mógł zostać przedstawicielem tego stanu. Była to pozycja dla niektórych nieosiągalna, tak jak bycie półbogiem lub nadczłowiekiem z innej planety. Oprócz wysokiego urodzenia kandydat na rycerza musiał mieć szereg wyjątkowych cech osobowości. Musiał być to ktoś odważny, waleczny, a przede wszystkim honorowy. Aby być sprawnym w walce, rycerz powinien

⁹⁶ Heros, w: *Słownik języka polskiego*, <https://sjp.pl/heros> (dostęp: 20.08.2021).

⁹⁷ U. Eco, *The Role...*, dz.cyt., 108–109.

⁹⁸ U. Eco, *Historia piękna...*, dz.cyt., 8–16.

być także odpowiednio zbudowany. Jego aparycja i siła musiały budzić respekt i pozwalać na swobodne używanie ciężkiego oręża w formie mieczy, kopi czy tarczy lub łuku. Podobnie jak w przypadku herosów, sylwetka miała znaczenie, lecz tym razem bardziej ze względów praktycznych niż estetycznych. Ważne w zachowaniu rycerza było podejście do dam, które musiał darzyć szacunkiem. Poza tym musiał być opiekuńczy i dotrzymujący słowa. Dbał nie tylko o kobiety, ale też o wszystkich słabszych, którzy tej opieki wymagali. Można powiedzieć, że działał dla dobra ogółu. Kochał ojczyznę i stawał do walki, kiedy tylko wymagała tego sytuacja.

Współczesny superbohater, który może być następcą starożytnego herosa lub średniowiecznego rycerza, to komiksowa postać w kolorowym stroju. To model, który powstał i przeżywał czas największej popularności w XX w. Został powołany do życia, aby nieść pokrzepienie w świecie dotkniętym dramatem wojny, stając się nawet narzędziem propagandy.

W osobowości suberbohatera warto podkreślić jest to, że w wielu aspektach jest podobny do człowieka, ale do końca nim nie jest. Powtarzając za Eco, jest to proces uczłowiczenia postaci⁹⁹. Jest podobny fizycznie do ludzi i potrafi funkcjonować z innymi w ramach społeczności, w której nierzadko pełni konkretną i pospolitą rolę. Jednakże jest wzbogacony o pewne nadludzkie umiejętności takie jak latanie, bardzo szybkie przemieszczanie się, mogą to być też specyficzne warunki fizyczne np. wyostrenie jednego zmysłu czy modyfikacja wyglądu, ponadprzeciętny wzrost gabarytów czy zmiana koloru skóry. Cechuje go też z pewnością ogromna odwaga, determinacja, praworządność i uczciwość. Bardzo często, choć nie zawsze, szczególnie w jego opisie są korzenie, podobnie jak w przypadku greckiego herosa czy rycerza. W tej sytuacji jednak chodzi raczej o pochodzenie z innej planety, wtedy rodzice superbohatera nie mają z Ziemią niczego wspólnego, dopiero podmiot w wyniku pewnego ciągu zdarzeń trafia na tę planetę, gdzie rozpoczyna swoje przygody¹⁰⁰.

Kolejnym podobieństwem do helleńskiego archetypu jest figura. Nie tylko Superman, ale większość komiksowych śmiałków jest dobrze zbudowana. Mają oni bardzo rozwiniętą muskulaturę, która jest dobitnie podkreślana – na każdym kadrze obejmującym ich sylwetki, widać dokładnie wyizolowany niemal każdy mięsień. Ich stroje są zaprojektowane tak, aby je eksponowały. Zazwyczaj są to elastyczne, przylegające do ciała materiały. W przypadku zbroi, noszonych przez np. Batmana, również zbudowana jest ona tak, żeby jej struktura przypominała odpowiednie kształty. Różni się natomiast sama struktura opowieści, która – w przeciwieństwie do klasycznego pierwowzoru – u współczesnego herosa jest niedomknięta. W jego przypadku historia nie jest jednoznacznie zakończona i bohater musi być ciągle w gotowości, ponieważ w każdej chwili może stanąć przed koniecznością starcia ze złem. Zostało to podkreślone przez Eco, co cytowali inni publikujący badacze¹⁰¹. Finał jego losów nie jest odbiorcy znany, może się jednak spodziewać kolejnego wezwania do ratowania świata. Prawdopodobnie podejmie jeszcze wiele zadań, ale to nigdy nie jest do końca dopowiedziane.

⁹⁹ U. Eco, *The Role...*, dz.cyt., 107.

¹⁰⁰ Tamże, 107.

¹⁰¹ R. Reynolds, *Superheroes: A Modern Mythology*, London 1992, 82.

W dalszej części publikacji, Eco tłumaczy specyfikę misji, jaką pełni wśród ludzi tak specyficzny podmiot. Na przykładzie wielokrotnie przywoływanego Supermana pisze o dokonywaniu wyboru, polegającego na podjęciu walki ze złem. Jest niestrudzonym pomocnikiem ludzkości bardzo aktywnie wspierającym działania policji. Nie bierze udziału w bezpośredniej bitwie między armiami konkretnych państw tak jak heros, on wypowiada wojnę złu z zewnątrz, mając na uwadze dobro ogółu ludzkiego gatunku.

Następnie autor podnosi wątek często występującej podwójnej tożsamości – Superman jako Clark Kent jest przeciętnym dziennikarzem, który dzięki swojej zwykłej twarzy może mieć namiastkę zwykłego ziemskiego życia¹⁰². Ten zabieg pomaga też w głębszym utożsamieniu się z nim, lepszym zrozumieniu i szybszym zyskaniu sympatii wśród opinii publicznej.

Superbohater w kulturze nie jest wytworem ostatnich lat, ani nawet ostatnich wieków. Śledząc jego drogę aż do samego źródła, dociera się do starożytnych hellenistycznych archetypów. Jego ewolucja rozpoczęła się od mitologii, w której był łącznikiem między światem ludzkim a niebiosami, zamieszkiwanymi przez Panów Olimpu. Obdarzony określonym zestawem cech, był stworzeniem idealnym, pięknym, dobrym, o szlachetnych przymiotach. Jego istnienie odpowiadało na potrzebę ludzi pragnących mieć przede wszystkim niestrudzonych obrońców, zapewniających im bezpieczeństwo i ochronę przed złem, a także doskonałych wzorców, z których chcieli brać przykład. Przygody herosów dostarczały im również pożądanej rozrywki oraz kształtowały pożądane zachowania społeczne i postawy moralne.

Pocieszcielski charakter współczesnego superbohatera jest jedną z jego sztandarowych cech, o czym pisze Umberto Eco w *Superman w literaturze masowej*¹⁰³. Jest to bardzo ważny aspekt tej postaci, która reprezentuje nurt postmodernistyczny związany z mechanizmem pocieszania.

W powieściach popularnych bardzo często wykorzystywany jest ten motyw. Celem jego stosowania jest dotarcie do jak najliczniejszego grona odbiorców, dlatego musi odznaczać się czymś, co ich przyciągnie, powinien spełniać wymagania stawiane przez przeciętnego adresata dzieła. Gatunek ten wykorzystuje do tego „charakter przefabrykowany”. Pisarz wymienia szereg cech, jakie przejawia taki specyficzny rodzaj bohatera¹⁰⁴. Jest on dobrze przyswajany przede wszystkim wtedy, gdy jest łatwy w interpretacji. Dotrze do większej liczby osób, jeśli nie będzie zbyt skomplikowaną osobowością. Wykonuje czynności już znanych czytelnikowi lub widzowi, likwiduje problemy w sposób możliwy do zidentyfikowania przez odbiorcę, któremu dostarcza to satysfakcji. Przywoływanie na myśl tego, co już zna, wyzwała w nim przyjemność z powrotu do poznanych wcześniej sytuacji. Bardzo ważnym aspektem poruszonym w tym fragmencie książki jest wychodzenie powieści naprzeciw potrzebom czytelnika, objawiającymi się chęcią bycia pocieszonym i uspokojonym¹⁰⁵.

¹⁰² U. Eco, *The Role...*, dz.cyt., 108.

¹⁰³ U. Eco, *Superman...*, dz.cyt., 63–66.

¹⁰⁴ Tamże, 17.

¹⁰⁵ O podobnym zjawisku Eco wspomina w jednym z wywiadów przytaczając powieść Eugene’a Sue,

Autor rozpoczyna temat od wzmianki o westernie Johna Forda *Dyżurni*, który wypełnia funkcję pocieszającą poprzez afirmację życia oraz miłości, a nawet szczęśliwie pojawiającej się śmierci¹⁰⁶. Te trzy zabiegi wymienia jako części motywu w tym dziele. Jest to jednak bardzo ogólny opis zjawiska, odnoszący się do całości dzieła, a nie do konkretnego przykładu wybranej osoby.

Jednak to, co zostało napisane ogólnie o fabule, można przełożyć na sprecyzowane wydarzenia związane z działaniem postaci. Taką „szczęśliwą śmierć” widzowie mogli zobaczyć w czwartym filmie o grupie superbohaterów *Avengers: Endgame*. Tam Tony Stark, znany jako Iron Man, umiera na polu bitwy. Odchodzi jednak jako zwycięzca, pokonał bowiem największego wroga bohaterów, jak i całej ludzkości – Thanosa. Ta scena budzi dwojakie uczucia, ponieważ z jednej strony odchodzi jedna z najbardziej lubianych postaci, lecz z drugiej, to właśnie dzięki niemu Ziemia została uratowana przed wielką katastrofą. Zdziałał w tym przypadku mechanizm wspierający w formie śmierci przynoszącej „rozwiązanie sprzeczności”.

Eco tłumaczy, że w powieści pocieszającej powinien znaleźć się czynnik rzeczywisty, który pobudziłby wyżej wspomniane powszechne zainteresowanie publiki¹⁰⁷. Philip Zimbardo, amerykański psycholog, w wywiadzie wyznał, że osobiście woli kreację Clarka Kenta niż jego drugą twarz – Supermana, ponieważ nie jest tak oderwany od rzeczywistości i jak to sam określił „każdy może być taką fajtłapą”. Oznacza to, że dla czytelnika ważne są cechy, z którymi mógłby się utożsamić – one sprawiają, że odbiorca jest bliżej postaci, lepiej ją rozumie oraz ma do niej specjalny stosunek. Z Supermanem przeciętny człowiek nie ma wielu wspólnych cech, dlatego nie jest mu tak bliski jak Kent. Zimbardo podkreśla również, że każdy może być superbohaterem na swój sposób, czyniąc dobro na co dzień. Nazywa to nawet „Bohaterstwem Dnia Codziennego”¹⁰⁸.

Ten komponent codzienności jest odniesieniem do świata realnego, który ludzie dokładnie znają. Ponadto stanowi podstawę, punkt wyjścia do historii. W dobrze znanym otoczeniu musi się jednak pojawić również element, który nie pozwala na ostateczne wyjaśnienie akcji, niepozwalający na rozwiązanie fabuły – powinna w niej pozostać sfera nierozstrzygniętych konfliktów¹⁰⁹. Takie połączenie zapewnia odpowiedni balans możliwej do zaistnienia rzeczywistości oraz fikcji. Po zapoznaniu się z punktem wyjścia, zakotwiczonym w znajomej przestrzeni, należy uwzględnić czynnik decydujący, czyli rozwikłanie powstałych problemów. Ten element powinien pozostać w opozycji do wcześniejszej rzeczywistości i stać się

w której główny bohater odpowiadał na ówczesne problemy społeczno-polityczne czym zyskał popularność wśród odbiorców. Por. M. Jędrzyk, *Umberto Eco: Wszyscy mamy paranoję*, 9.09.2011, https://wyborcza.pl/1,75517,10261103,Umberto_Eco__Wszyscy_mamy_paranoje.html (dostęp: 20.08.2021).

¹⁰⁶ U. Eco, *Superman...*, dz.cyt., 14.

¹⁰⁷ Eco w jednej z rozmów poruszył nawet temat technik manipulacji, w której podkreślił łatwość, z jaką można stworzyć fałszywą informację z mozaiki kilku prawdziwych wydarzeń. Por. J. Mikołajewski, dz.cyt.

¹⁰⁸ *Philip Zimbardo nauczył się czytać i pisać dzięki... Supermanowi*, 3.05.2014, <https://www.polskieradio.pl/7/3068/Artykul/1115061,Philip-Zimbardo-nauczyl-sie-czytac-i-pisac-dzieki-Supermanowi> (dostęp: 20.08.2021).

¹⁰⁹ U. Eco, *Superman...*, dz.cyt., 65–68.

pocieszającym rozwiązaniem występujących przeszkód. Skoro sytuacja wyjściowa zakorzeniona jest w realnym świecie, to odpowiednio czynnik decydujący może być fantastyczny, odbiegający od realiów. Wykorzystując swoje walory fikcyjności, bardzo możliwe, że rozwiąże konflikt szybko i bezpośrednio.

Intryga, jak to nazywa autor, musi zawierać następujące składniki: niespodziankę oraz redundancję. Pierwszy z nich jest pewną nieoczekiwaną informacją, czekającą na wyjaśnienie. Jest nieznaną, ale tylko do pewnego momentu. Powtarzalność, czyli redundancja, to powielanie tego faktu do momentu, aż nie stanie się czymś znanym. Żeby równowaga fabuły została zachowana, informacje-niespodzianki, muszą być kopiowane w cyklicznych odstępach czasu.

Bardzo dobrym przykładem, podawanym we wspomnianej książce, jest seria Fleminga o przygodach Agenta 007, czyli Jamesa Bonda. W ponad 20 filmach działa ten sam schemat, który jest jednym z głównych składowych pocieszenia. Zbudowany jest z tych samych czynników jak np. otrzymanie przed Bondą zlecenia od M, romans Agenta czy ostateczne pokonanie czarnego charakteru. To składa się na redundancję, dającą widzowi poczucie bezpiecznej powtarzalności, którą bardzo szybko potrafi zidentyfikować. Mimo utartego planu w historii Agenta Jej Królewskiej Mości jest miejsce na niespodziankę. Może ona ujawnić się poprzez stosowanie różnej kolejności występowania po sobie powielających się wydarzeń, mogą to być również małe zmiany w detalach poszczególnych sekwencji schematu; elementem niespodziewanym są także różne wątki poboczne, które już nie muszą się regularnie ponawiać¹¹⁰. To zjawisko określa się mianem redundancji¹¹¹. Dalej Umberto Eco precyzuje cechy, jakie musi mieć postać, która ma się prezentować jako pocieszyciel. Przede wszystkim, w momencie pojawienia się konfliktu wymagającego szczególnego rozwiązania, musi istnieć jako siła, która potrafi to uczynić. W przeciwieństwie do zwykłego tłumu ma do tego narzędzia i potrafi je wykorzystać. Nie może on pochodzić ze zwykłego ludu, gdyż pospolici obywatele nie mają takiej władzy. Dlatego też postać powinna wywodzić się z klas wyższych, ale nie z przeciętnych ich przedstawicieli, bo ci nie mają odpowiedniej motywacji do zażegnowania sporów. Z tego powodu, pocieszyciel będzie należeć do grupy mścicieli, którzy widzą większy sens w zaprowadzaniu ładu. Jednak oni również nie są kryształowymi herosami bezwzględnie kochanymi przez społeczeństwo. Dzieje się tak, ponieważ ich pojęcie sprawiedliwości oraz środki wykorzystywane do działania często różnią się z tym, czego oczekuje od nich społeczność, często/niejednokrotnie będą to metody wykraczające poza obowiązujące prawo. Przez to protagonista jest zmuszony postępować wbrew oczekiwaniom ludu, a także w sposób łamiący przepisy prawne.

Takie postacie występują jednak w powieściach i pracują dla dobra wszystkich¹¹². Jest to możliwe dzięki ich specjalnym zdolnościom oraz cechom charakteru, które mimo wszystko zjednują im sympatyków. Taki superbohater musi być niesamowicie charyzmatyczny, żeby jego wywrotowe aktywności nie były zatrzymywane¹¹³.

¹¹⁰ U. Eco, *Superman...*, dz.cyt., 204–206.

¹¹¹ U. Eco, *The Role...*, 120.

¹¹² M. Jędrysik, dz.cyt.

¹¹³ U. Eco, *Superman...*, dz.cyt., 110.

Przykładem mściciela jest Batman, który w wielu odsłonach swoich przygód budzi kontrowersje wśród fikcyjnej opinii publicznej. Jego styl rozstrzygania sporów może być odbierany różnie. Jedni pochwalają jego podejście niepozwalające mu na zabicie złooczyńcy, choć z drugiej strony pojawiają się głosy za tym, iż jest to nieskuteczny sposób na zaprowadzanie porządku w Gotham. Czasami jego osoba budzi wątpliwości, co do słuszności postępowania czy uczciwości. Jego relacje z prawem też nie są idealne. Wielokrotnie jest on o krok od zatrzymania przez funkcjonariuszy razem ze złooczyńcami, których próbuje zneutralizować. Często ściera się z większością służb miasta, które nie są zadowolone z jego poczynań.

W tej sytuacji Batman pozostaje w konflikcie ze społecznością miasta oraz policją, której pragnie pomóc, a która tego nie chce. Jednakże, dzięki swojej skuteczności, sprytowi, ogromnemu wkładowi w zapewnienie porządku w Gotham oraz wizerunkowi i charyzmie, zyskał renomę wśród ludzi, co sprawia, że może działać dalej, pozostaje również poza zasięgiem policji.

Podsumowując, należy podkreślić, że bohater pocieszycielski to postać, która ma za zadanie pozytywnie wpłynąć na odbiorcę i wprawić go w dobry nastrój, pomimo występowania nieporozumień w opowieści. Swoje zadanie wykonuje poprzez dozę nieprzewidywalności, która sprawia, że widz interesuje się fabułą; jego powtarzalność ma sprawić, że przyzwyczai się on do powielających się schematów zanim akcja ulegnie rozwiązaniu. Dzięki oswojeniu się z treścią i przywyknięciu do mechanizmów, odbiorca czuje się bezpiecznie w otoczeniu, które potrafi rozpoznać. To sprawia, że czuje się uspokojony. Eco streszcza omawiany przez siebie temat w bardzo podobny sposób, pisząc, że uspokojenie adresata jest wynikiem spełnienia oczekiwań, użycia spodziewanych metod. Jest to pewnego rodzaju ład powstały na skutek jednorodnych powtórzeń oraz utrwalenie utartych i powszechnie znanych znaczeń¹¹⁴.

5. PODSUMOWANIE

Niniejsza rozprawa miała za zadanie przybliżyć związek między okresem ponowoczesności z kreacją superbohatera oraz udowodnić tezę, że superbohater faktycznie jest produktem postmodernizmu. Do głównych zagadnień, które autorka tekstu próbowała wyjaśnić, należały: cechy kultury postmodernistycznej i jej charakterystyka, pojęcie symulakrów, symulacji i hiperrzeczywistości oraz ich związku z ponowoczesnością, zmiany w osobowości nadczłowieka zachodzące na przestrzeni epok, w jakich były kreowane, oraz pocieszycielskie przeznaczenie bohatera, który jest dość nowym zjawiskiem, wyróżniającym się jako jeden z elementów omawianego okresu.

Należy ponownie podkreślić znaczenie prac Umberto Eco, który w wielu kręgach jest uważany za wybitnego pisarza, bibliofila, semiologa oraz filozofa. Jego erudycja jest źródłem uznania dla jego twórczości, która stawiana jest jako przykład m.in.

¹¹⁴ U. Eco, *Superman...*, dz.cyt., 89.

badaczom pojęcia znaku. Najczęściej cytowana przeze mnie książka Umberto Eco, czyli *Superman w literaturze masowej. Powieść popularna: między retoryką a ideologią*, stała się dla autorki artykułu głównym źródłem informacji, dzięki zawartym w niej obszernym analizom i opisom poszczególnych typów bohaterów oraz wyróżniającym ich cechom. Pozostałe jego dzieła stanowiły dopełnienie rozszerzające perspektywę badawczą.

Niniejszy artykuł wypunktował, jakie konkretne atuty protagonisty wpisują się w nurt postmodernistyczny, w jaki sposób zmieniało się usposobienie oraz osobowość tej postaci na przestrzeni lat i w jakiej końcowej formie jest znany obecnie. Omówiono zjawisko symulakru i symulacji jako potencjalnej przestrzeni, w której protagonista może występować.

Wyniki analizy potwierdziły prawdziwość sformułowanej hipotezy badawczej. Superbohater może być produktem postmodernizmu. Na podstawie przeanalizowanych dzieł wybranych autorów, ze szczególnym uwzględnieniem włoskiego pisarza Umberto Eco, przedstawiono argumenty dowodzące prawdziwość powyższego stwierdzenia.

BIBLIOGRAFIA

Źródła

- Eco U., *Czytanie świata: Eseje*, Kraków 1999.
 Eco U., *Dopiski na marginesie „Imienia róży”*. Warszawa 1990.
 Eco U., *Dzieło otwarte*. Warszawa 1973.
 Eco U., *Historia piękna*. Poznań 2007.
 Eco U., *Interpretacja i nadinterpretacja*, Kraków 1996.
 Eco U., *Jak napisać pracę dyplomową. Poradnik dla humanistów*, Warszawa 2008.
 Eco U., *Lector in fabula*. Warszawa 1994.
 Eco U., *Nowe środki masowego przekazu a przyszłość książki*, Warszawa 1996.
 Eco U., *Semiologia życia codziennego*, Warszawa 1996.
 Eco U., *Superman w literaturze masowej. Powieść popularna: między retoryką a ideologią*. Warszawa 1996.
 Eco U., *Sztuka i piękno w średniowieczu*, Kraków 2006.
 Eco U., *Teoria semiotyki*, Kraków 2015.
 Eco U., *The role of the reader. Explorations in the semiotics of texts*, London 2007.
 Eco U., *Imię róży*, Warszawa 2017.

Pozycje książkowe, rozdziały w publikacjach zwartych, artykuły naukowe

- Bachtin M., *Problemy poetyki Dostojewskiego*, Warszawa 1970.
 Banasiak B., *Sny o potędze. Przyczynek do teorii Nadczołowieka*, Nowa Krytyka 2003, nr 15, 99–103.
 Baudrillard J., *Symulakry i symulacja*, Warszawa 2005.
 Baudrillard J., *Wojny w Zatoce nie było*, Warszawa 2006.
 Brzeziński D., *Kultura symulacji w ujęciu temporalnym. Jeana Baudrillarda koncepcja „czasu rzeczywistego”*. Nie tylko internet: nowe media, przyroda i „technologie społeczne” a praktyki kulturowe, Kraków 2010.
 Ciołkiewicz P., *Podróż superbohatera: przyczynek do analizy opowieści superbohaterskich*, Kultura i Wychowanie 2013, nr 5, 87–103.

- Kopaliński W., *Słownik mitów i tradycji kultury*, Warszawa 2003.
- Kopaliński W., *Słownik symboli*, Warszawa 2012.
- Michalski M., *Intertekstualność, interdyskursywność, korespondencje – praktyki literackie*, Gdańsk 2017.
- Miczka T., *Wielkie żarcie i postmodernizm. O grach intertekstualnych w kinie współczesnym*, Katowice 1992.
- Morrison G., *Azyk Arkham. Poważny dom na poważnej ziemi*, Warszawa 2015.
- Nietzsche F., *Tako rzecze Zaratustra. Książka dla wszystkich i dla nikogo*, Poznań 2006.
- Reynolds R., *Superheroes: a modern mythology*, Londyn 1992.
- Sartre J.P., *Egzystencjalizm jest humanizmem*, Warszawa 1998.
- Toeplitz K.T., *Sztuka komiksu*, Warszawa 1985.
- Virilio P., *Bomba informacyjna*, Warszawa 2006.
- Walczyk T., *Bomba symulaków – scena rzeczywistości ukryta za kurtyną symulacji. Spektakl rzeczywistości. Humanistyka i Przyrodoznawstwo*, Olsztyn 2015.
- Wróblewska A., *Ewolucja toposu bohatera. Od Achillesa do Batmana. Superbohater – mitologia współczesności*, Kraków 2012.
- Zembrzuski Z., *Azyl Arkham: Poważny dom na poważnej ziemi*, Zeszyty Komiksowe 2013, nr 15, 80–83.

Źródła internetowe

- Blume H., *Arts Interview: Postmodernism with the late Umberto Eco*, 25.02.2016, <https://artsfuse.org/141261/fuse-interview-a-talk-about-postmodernism-with-umberto-eco/> (dostęp: 20.08.2021).
- Chudoliński M., *Batman jako manifestacja postmodernizmu*, <https://lapsuscalami.pl/2017/06/05/dopobrania-michal-chudolinski-batman-manifestacja-postmodernizmu/> (dostęp: 20.08.2021).
- Guzowska E., Recenzja książki J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, Warszawa 2005, ss. 195, <http://repozytorium.ukw.edu.pl/handle/item/3672> (dostęp: 20.08.2021).
- Heros, Słownik języka polskiego, <https://sjp.pl/heros> (dostęp: 20.08.2021).
- Intertekstualność*, Słownik języka polskiego, <https://sjp.pl/intertekstualnosc> (dostęp: 20.08.2021).
- Jędrzyk M., *Umberto Eco: Wszyscy mamy paranoję*, 9.09.2011, https://wyborcza.pl/1,75517,10261103,Umberto_Eco_Wszyscy_mamy_paranoje.html (dostęp: 20.08.2021).
- Mikołajewski J., *Tajemnica milczenia Umberta Eco*, 23.05.2015, https://wyborcza.pl/1,75410,17967048,Tajemnica_milczenia_Umberta_Eco.html (dostęp: 20.08.2021).
- O psychoanalizie*, <http://psychoanaliza.org.pl/psychoanaliza> (dostęp: 20.08.2021).
- Ostrowski S., *DC w Brązowej Erze komiksu*, 30.04.2019, <https://uniwersumdccomic.com.pl/2019/04/30/dc-w-brazowej-erze-komiksu/> (dostęp: 20.08.2021).
- Ostrowski S., *DC z Złotej Erze komiksu*, 22.11.2018, <https://uniwersumdccomic.com.pl/2018/11/22/dc-w-zlotej-erze-komiksu/> (dostęp: 20.08.2021).
- Philip Zimbardo nauczył się czytać i pisać dzięki... *Supermanowi*, 3.05.2014, <https://www.polskieradio.pl/7/3068/Artykul/1115061,Philip-Zimbardo-nauczyl-sie-czytac-i-pisac-dzieki-Supermanowi> (dostęp: 20.08.2021).
- Psychoanaliza*, <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/psychoanaliza;3964127.html> (dostęp: 20.08.2021).
- Superbohater*, Słownik języka polskiego, <https://sjp.pl/superbohater> (dostęp: 20.08.2021).
- The Brave and the Bold vol.1 #28*, https://dc.fandom.com/wiki/The_Brave_and_the_Bold_Vol_1_28 (dostęp: 20.08.2021).
- Umberto Eco: Wszyscy mamy paranoję*, 9.09.2011, https://wyborcza.pl/1,75517,10261103,Umberto_Eco_Wszyscy_mamy_paranoje.html (dostęp: 20.08.2021).
- Wallace C., *Umberto Eco*, 2.11.2015, <https://www.interviewmagazine.com/culture/umberto-eco> (dostęp: 20.08.2021).

SUPERHERO AS A PRODUCT OF POSTMODERNISM IN THE CONCEPT OF UMBERTO ECO

Summary

The aim of this BA thesis was to present the influence of postmodernism on the image of superheroes in mass culture. It presents the most important features of postmodernism, as well as the most popular characters from the world of comics of that period. Their influence on the mentality of the recipient of the 20th and 21st centuries was also discussed. The subject of simulacra creating the world of heroes, important for the context, was also discussed. The diploma thesis is based mainly on the work of the Italian writer Umberto Eco, considered one of the most important authors on the subject of postmodernism.

Key words: postmodernism, superhero, comics, Umberto Eco, simulacra, mass culture

Notka o Autorce

Adriana ZADRUSKA – studentka I roku studiów magisterskich na kierunku dziennikarstwo i komunikacja społeczna w Instytucie Edukacji Medialnej i Dziennikarstwa na Wydziale Teologicznym Uniwersytetu Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie. Uzyskała tam tytuł zawodowy licencjata. Zakres jej zainteresowań obejmuje fizykę i astronomię, świat komiksu i literatury sci-fi, gry komputerowe, ale również sport – głównie sporty walki i piłkę nożną, oraz muzykę.
Kontakt e-mail: adazadruska@student.uksw.edu.pl