

Paweł Bohuszewicz

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

UCZŁOWIECZANIE SUPERBOHATERÓW WE WSPÓŁCZESNEJ KULTURZE POPULARNEJ

Według koncepcji Giambattisty Vica proces kształtowania się narodu i jego świadomości można podzielić na trzy powtarzające się cyklicznie fazy: epokę bogów, epokę bohaterów i epokę ludzi. Ten efektowny model przypominał jakiś czas temu Maciej Mrozowski, używając go, równie efektownie, do opisu ewolucji postaci bohatera na trzech etapach rozwoju ludzkiej kultury: tradycyjnym, nowoczesnym i ponowoczesnym¹.

Zgodnie z prawem cyklu każdy z tych etapów ma swoją epokę bogów, bohaterów i ludzi. Epokę bogów w Europie czasów przednowoczesnych opisują mitologie klasyczne (grecka i rzymska), a także wierzenia chrześcijańskie. Epoka bohaterów to heroiczne czasy walki o „niezależność, tożsamość i potęgę danej wspólnoty narodowej”², a epoka ludzi to:

powstanie państwa demokratycznego, gdzie bogów, bożych pomazańców, bohaterskich wodzów zastępują demokratyczne instytucje, a kult i wiarę racjonalne myślenie, władzę zaś sprawują wybrani przedstawiciele społeczeństwa obywatelskiego³.

Bogowie czasu bez Boga, czyli nowoczesności, to w ujęciu Mrozowskiego bogowie społeczeństwa spektaklu, pojawiają się bowiem wraz z wynalezieniem kinematografu, a należą do nich gwiazdy kina. Drugi etap nowoczesności jest już etapem telewizyjnych bohaterów: „gwiazd filmowych starej i nowej daty, [...] prezenterów i osobistości telewizyjnych, sławnych piosenkarzy i artystów estradowych, mistrzów sportowych, projektantów mody i modelek”⁴. Wraz z pojawieniem się programów określanych mianem *reality television* rozpoczyna się trzeci i ostatni etap – „epoka ludzi”, których zwykłość pokazuje się w *game shows* i *talk shows*, później w autentycznych rejestracjach pracy rozmaitych służb (policji, strażaków, lekarzy), *docu-soaps* i w końcu w *reality shows* typu *Big Brother*.

¹ M. Mrozowski, *Bohater naszych czasów*, „Kultura Popularna” 2009, nr 3 (9), s. 77-83. Zamiast o ponowoczesności dalej będę mówił o późnej nowoczesności, kierując się przekonaniem A. Giddensa, że koniec nowoczesności nigdy nie nastąpił (zob. A. Giddens, *Nowoczesność i tożsamość. „Ja” i społeczeństwo w epoce późnej nowoczesności*, tłum. A. Szulżycka, Warszawa 2006, s. 35).

² M. Mrozowski, *op. cit.*, s. 78.

³ *Ibidem*.

⁴ *Ibidem*, s. 79.

Na późnonowoczesnym etapie rozwoju kultury nie zachodzi żadna jakościowa zmiana: mamy tu dalej bogów, bohaterów i ludzi, tyle tylko, że określane przez nich etapy nie następują już po sobie, lecz ze sobą współwystępują. Dzisiejsi bogowie to twórcy wirtualnego spektaklu, którzy kreują swoich bohaterów – idoli. Czym jest natomiast późnonowoczesna epoka ludzi? Na to pytanie Mrozowski nie odpowiada, możemy się jednak domyślać, że tworzą ją widzowie i współuczestnicy coraz bardziej interaktywnego spektaklu – czyli my.

Dokonanej przez Mrozowskiego adaptacji schematu Vica (jak i samego tego schematu) nie trzeba traktować ani uniwersalnie, ani dosłownie: nie wyczerpuje on wszystkich procesów, które zachodzą w historii figury bohatera i jest nie tyle odzwierciedleniem kulturowej rzeczywistości, ile jej metaforą. Bogowie, bohaterowie i ludzie to tylko pewne koncepty, które można wymienić na inne, jeśli równie dobrze oddadzą fundamentalne tak dla Vico, jak i dla Mrozowskiego ogólne przekonanie mówiące, że w dziejach kultury mamy do czynienia z procesem degradacji pewnej rzeczywistości poprzez jej stopniowe, jak by powiedział Max Weber, odczarowywanie⁵. W przypadku ewolucji późnonowoczesnej figury superbohatera odczarowanie to polega na powszechnej już dzisiaj w każdym popkulturowym medium tendencji do, by tak rzec, „dekonstrukcji-poprzez-uczułowienie”. Proces ten kształtuje zniesienie „dystansu epickiego”, tej archaicznej ramy odbiorczej, która jeszcze do niedawna kształtowała nasz stosunek również do herosów zaludniających fikcyjne opowieści popkultury. Pojęcie „dystansu epickiego” pojawia się u Michaiła Bachtina⁶ na oznaczenie rozziwów, jaki pojawia się między światem przedstawionym w eposie a światem, w którym zanurzony jest jego odbiorca, czyli między „lepszym” i doskonałym światem przodków a „gorszym” (zwykłym, chaotycznym, niejednorodnym i niejednoznacznym) światem współczesności. Dystans epicki przewiduje określony program odbiorczy – jest nim respekt: „Świat epicki można jedynie z szacunkiem przyjąć, nie można natomiast go dotknąć, istnieje bowiem poza sferą zmieniającej i reinterpretującej aktywności ludzkiej”⁷. Co się dzieje, gdy owa zmieniająca się, płynna aktywność ludzka jednak zdecyduje się wejść w kontakt z doskonałym i zamkniętym światem eposu? Świat ten zostaje zdegradowany, ale jednocześnie urealniony i uczułowiony. Najlepszym narzędziem owej degradacji/uczułowienia pozostawał w dziejach kultury karnawał, jeśli zgodzić się z tradycyjną jego koncepcją sformułowaną przez Bachtina, a w dziejach literatury – ludowa twórczość komiczna oraz gatunki z punktu widzenia dawnej myśli literaturoznawczej „niskie”: mimy, pamflety, rzymska satyra, komedia czy powieść.

Czy popkultura również zna ten proces? Przypomnijmy sobie *Rodzinę Soprano* (1999); *Dextera* (2006) Michaela Cuesta; tworzone od późnych lat 80. komiksy (przede wszystkim *The Dark Knight Returns* (1986) Franka Millera, Klausona Jansona i Lynn Var-

⁵ M. Weber, *Gospodarka i społeczeństwo. Zarys socjologii rozumiejącej*, tłum. D. Lachowska, Warszawa 2002, s. 123-124.

⁶ Zob. M. Bachtin, *Epos i powieść (O metodologii badań nad powieścią)*, tłum. W. Grajewski, [w:] *idem, Problemy literatury i estetyki*, Warszawa 1982, s. 553.

⁷ *Ibidem*.

ley oraz *Arkham Asylum* (1989) Granta Morrisona i Dave'a McKeana⁸) oraz najnowsze filmy o Batmanie (*Batman: Początek* (2005) i *Mroczny rycerz* (2008) Christophera Nolana); Limanowski remake *Tożsamości Bourne'a* oraz późniejsze filmy z serii; *Casino Royale* (2006) Martina Campbella i *Quantum of Solace* (2008) Marka Forstera; bajkę postmodernistyczną (na czele ze *Shrekiem* (2001) Andrew Adamsona, *Iniemamocnymi* (2004) Brada Birda czy *Epoką lodowcową* (2002) Chrisa Wedge'a), kryminały Henninga Mankella, powieści Terry'ego Pratchetta i Andrzeja Sapkowskiego... Zdaję sobie sprawę, że ta – bardzo daleka od kompletności i tylko przykładowa – lista może zadziwić domniemanym brakiem wspólnego, pozwalającego zestawić obok siebie teksty tak różne, kryterium. A jednak kryterium to istnieje. Otóż wszystkie te teksty mają się tak do swojej tradycji, jak wymienione przed chwilą gatunki „niskie” do gatunków „wysokich”: pojawiają się „po końcu” pewnych sposobów fikcjonalnego reprezentowania rzeczywistości, w momencie, w którym od sposobów tych zaczyna się żądać, aby reprezentowały rzeczywistość. Owe teksty swoje znaczenie uzyskują więc poprzez relację do konwencji, którą dekonstruują, przy czym dekonstrukcja ta – podobnie zresztą jak każda inna – nie jest destrukcją, gdyż ostatecznie wynika z afirmacji rzeczywistości, w której zanurzony jest odbiorca, i z pragnienia wprowadzenia jej w przestrzeń fikcjonalnej reprezentacji. Nie ma tu niestety miejsca, aby każdemu z wymienionych tekstów poświęcić choć trochę uwagi, dlatego też skupię się tylko na kilku przykładach, będąc przekonanym, że wykryte w nich najogólniejsze mechanizmy są reprezentatywne dla pozostałych tekstów z tej grupy.

1. Soprano i Dexter, czyli antybohaterowie uczłowieczeni

Proces uczłowieczania bohaterów i urealniania rzeczywistości, w której egzystują, jest odmianą pragnienia, o którym pisałem przed chwilą. Żeby zobaczyć jego powszechność, warto spojrzeć na dwa przykłady pochodzące spoza formuły opowieści superbohaterkich: *Rodzinę Soprano* i *Dextera*. Oba pojawiają się „po końcu” pewnej formuły przedstawiania zła w kulturze popularnej. Najogólniej rzecz biorąc, realizowała ona i realizuje nadal (wyczerpanie konwencji nie musi oznaczać zaniku jej manifestacji) pierwszy spośród wyróżnionych swego czasu przez Tzvetana Todorova rodzajów fikcji fabularnych – „literaturę orzeczenia”, polegającą na prymacie „dziania się” nad podmiotem (jak łatwo się domyślić, „literatura podmiotu” z kolei powstaje w wyniku uczynienia podmiotu centrum fabuły)⁹. W fabułach „orzeczeniowych” spotykamy się najczęściej z ujmowaniem zła jako przekroczenia, przy czym może ono być: 1) przestępstwem (które jest złe, bo stanowi transgresję pozytywnie waloryzowanego prawa) i 2) patologią (która jest zła, bo stanowi transgresję pozytywnie waloryzowanej normalności) lub mieć charakter 3) transcendentalny (w sytuacji, w której zło stanowi efekt

⁸ Panom Adamowi Adamkiewiczowi i Pawłowi Paszko serdecznie dziękuję za udostępnienie mi tych tekstów.

⁹ T. Todorov, *Ludzie-opowieści*, tłum. R. Zimand, [w:] *Narratologia*, red. M. Głowiński, Gdańsk 2004, s. 195.

działania diabolicznego lub demonicznego; działanie demona lub szatana jest złe, bo stanowi transgresję pozytywnie waloryzowanego prawa boskiego¹⁰. Fabuły sensacyjne, kryminalne, thrillery i horrory, choć różnią się pod względem konstrukcyjnym, pozostają podobne pod względem aksjologicznym: realizują odwieczną tradycję (obecną w mitach, eposach, baśniach, legendach etc.) ujmowania transgresji jako zła. Jest ono możliwe dzięki wcześniejszemu ukonstytuowaniu normy jako dobra, a to z kolei dzieje się poprzez wyrzucenie zła poza margines naszego świata.

W późnej nowoczesności granica oddzielająca „nasz” świat dobra od „innego” świata zła zaczyna się zacierać i staje się coraz bardziej „przepuszczalna”. Jak twierdzi Glen Gabbard, autor książki *The Psychology of Sopranos: Love, Death, Desire and Betrayal in America's Favorite Gangster Family* (New York, 2001), dobro stało się nudne¹¹. Dlaczego? Bo jest mało efektowne i dostarcza mniej wrażeń niż zło? To zbyt wielkie uproszczenie: dzisiejsza kultura popularna – na co zwrócił uwagę Grzegorz Jankowicz¹² – przestaje opierać się na natychmiastowym dostarczaniu wrażeń oraz informowaniu o rzeczywistości tylko w sposób schematyczny. Wprost przeciwnie: coraz częściej zdarza się, że artykułuje ona świat w jego złożoności, bo tego zaczęli od niej oczekiwać jej uczestnicy – już nie masy w sensie gassetowskim, ale raczej masy w sensie baudrillardowskim: zdeinfantylizowane poprzez życie w epoce informacji. To właśnie te „doinformowane” i pożądamy autentyczności masy są już znudzone oglądaniem dwóch różnych światów – świata dobra i zła – nuda ta jednak wynika z przeświadczenia, że taka rzeczywistość nie istnieje, gdyż zło jest częścią świata dobra, naszego świata. Psychopata, który zgwałcił dr Jennifer Melfi, psychoterapeutkę Tony’ego Soprano, nie jest psychopatą, lecz szanowanym obywatelem, „pracownikiem miesiąca” (to również tytuł odcinka) w pobliskiej pizzerii. A czy sam Soprano zasługuje na miano gangstera?

Przenikliwie uwagi Gabbarda i Hołowni można zastosować również do Dextera – pierwszego chyba w dziejach kultury psychopatycznego mordercy, który wzbudza sympatię. Sympatię wynikającą z tego, że oto mordercę przestaje się umieszczać w tradycji przedstawiania mordercy jako złoceńcy, który przychodzi zza granicy oddzielającej nasz świat od świata innego. Późnonowoczesny Dexter nie jest przeklętym Maldorem (bohaterem *Pieśni Maldorora* Comte de Lautréamonta) ani Raskolnikowem, nie jest Hannibalem Lecterem ani nawet Patrickiem Batemanem. I chociaż z bohaterem *American Psycho* Breta Eastona Ellisa dzieli niemożliwość utożsamienia się z rolą człowieka – i w ogóle ujmowanie bycia człowiekiem jako konieczności wypełniania pewnej roli – to jednak niemożliwość tę pragnie zażegnać, czym zyskuje naszą sympatię. Innymi słowy, Dexter zmagą się ze swoimi morderczymi skłonnościami tak, jak normalny człowiek zmagą się ze swoimi traumami. Nie przypadkiem używam tu języka

¹⁰ P. Bohuszewicz, *American Psycho: morderstwo automatyczne jako komunikat*, [w:] *Kulturowe obrazy śmierci. Od przelomu romantycznego do dziś*, red. I. Grzelak, T. Jermalonek, Łódź 2007, s. 223.

¹¹ Sz. Hołownia, *Gangster na kozetce*, „Kultura Popularna” 2003, nr 3, s. 23.

¹² G. Jankowicz, *O pocieszeniu, jakie daje James Bond*, „Tygodnik Powszechny” 10.11.2008; <http://tygodnik.onet.pl/33,0,17009,2,artykul.html> [data dostępu: 7.03.2009].

psychoanalitycznego – to właśnie psychoanaliza ostatecznie „rozgrzesza” Dextera, zamieniając zło, które czyni, na, jak by powiedział Jean Baudrillard¹³, nieszczęście. A to ostatnie jest już wspólne nam wszystkim.

Rodzina Soprano i *Dexter* to tylko dwa przykłady przemiany antybohaterów w ludzi (innym przykładem mógłby być *Upadek* Olivera Hirschbiegela – film, któremu zarzucano próbę uczłowieczenia Hitlera, czy *Adolf H. – ja wam pokażę* (*Mein Führer – Die wirklich wahrste Wahrheit über Adolf Hitler*) Dani Levy’ego – czarna komedia o kanclerzu III Rzeszy). Ten wariant procesu uczłowieczania z oczywistego względu odbiega od modelu, który przedstawiłem we wstępie – polega na zniesieniu nie tyle dystansu epickiego, ile dystansu pomiędzy innym światem zła a codziennym światem dobra poprzez uczynienie zła częścią dobra. Na marginesie tylko zauważę, że proces ten jest dwustronny: jeśli zło jest częścią dobra, to i dobro jest częścią zła. Jeśli psychopatyczny morderca jest zwykłym człowiekiem, to zwykły człowiek jest psychopatą. Tę odwracalność wyzyskuje wiele tekstów tworzonych od około 20 lat: *American Psycho*, *Blue Velvet* Davida Lyncha, *Upadek* Joela Schumachera, *Fight Club* Davida Finchera to tylko pierwsze z brzegu, najambitniejsze przykłady). Wróćmy jednak do głównego wątku rozważań i przyjrzymy się procesowi uczłowieczania na przykładach modelowych: filmach o Jamesie Bondzie oraz komiksach i filmach o Batmanie.

2. *Casino Royale*, czyli uczłowieczony superagent

We wszystkich filmach o Jamesie Bondzie, nie wyłączając nowatorskich *Casino Royale* Campbella i *Quantum of Solace* Forstera, manifestuje się specyficzne dla zimnowojennych czasów załamanie dotychczasowego wizerunku bohatera. Postać grana zarówno przez Seana Connery’ego, Rogera Moore’a, Timothy’ego Daltona, jak i Pierce’a Brosnana nie jest już herosem cechującym się niedostępną zwykłym śmiertelnikom siłą, odwagą, mądrością, miłosierdziem i absolutną wiarą w wartość sprawy, na rzecz której należy się bezwarunkowo poświęcić. Bond, tak jak archetypiczny heros, uczestniczy przede wszystkim w akcjach typu ajtiologicznego: poświęca bez wahania swoją prywatność na ołtarzu sprawy, służąc wywiadowi brytyjskiemu w budowaniu świata wolności i demokracji. Z drugiej jednak strony wszystkie filmy o Bondzie odzwierciedlają ten moment w kulturze Zachodu, o którym pisze Brian McNair w książce *Seks, demokratyzacja pożądania i media, czyli kultura obnażania*: moment, w którym niewinność i wiara pierwotnych kinowych herosów (granych najpierw przez Johna Wayne’a i Gary’ego Coopera, a później przez Sylvestra Stallone’a i Arnolda Schwarzeneggera) zostają zastąpione ironicznym nihilizmem – działaniem bez wiary w sens tego działania, swego rodzaju pustym zaangażowaniem¹⁴. Przywołując J. Baudrillarda, można powiedzieć, że Bond „to, co robi, robi o tyle lepiej, o ile nie ma innej możliwości”¹⁵.

¹³ Zob. J. Baudrillard, *Pakt jasności. O inteligencji Zła*, tłum. S. Królak, Warszawa 2005, s. 115-132.

¹⁴ B. McNair, *Seks, demokratyzacja pożądania i media, czyli kultura obnażania*, Warszawa 2004, s. 299-300.

¹⁵ J. Baudrillard, *Pakt jasności*, s. 124.

Z twarzy Daniela Craiga w pierwszej połowie filmu również nie znika ten uśmiech, który wyróżniał kreacje Seana Connery'ego, Rogera Moore'a i Pierce'a Brosnana. Uśmiech ten jest znakiem ironii, a ironia z kolei – dystansu, braku uczynienia sprawy, o którą się walczy, częścią własnej egzystencji; jest jednak również oznaką panowania nad wszystkim, co się przydarza. W momencie, w którym pojawia się Vesper, ten uśmiech znika, znika również „zwykły stary Bond” – (co prawda ironiczny) heros – i pojawia się człowiek (fakt, że niezwykły). Zanim jednak skupimy się na tym, co różni *Casino Royale* od pozostałych filmów serii, trzeba powiedzieć jedno: film Campbella (podobnie zresztą jak i *Quantum of Solace* Forstera) nie stanowi zerwania z nią, lecz dekonstrukcję – swego rodzaju krytyczną kontynuację. Przede wszystkim dlatego, że realizuje obecny w każdej części cyklu schemat fabularny, który w klasycznym już tekście *Struktury narracyjne u Fleminga* opisał Umberto Eco¹⁶. Poza tym Bond dalej jest niezwykle przystojnym, pełnym dystansu do świata kobieciarzem oraz wybitnym znawcą niemal wszystkich form ludzkiej aktywności (od gry w pokera po sztuki walki), dzięki którym wychodzi cało z każdej opresji, a jego główny przeciwnik, Le Chiffre – antypatycznym sadystą, obdarzonym typową dla Bondowskiego świata ułomnością (płacze krwawymi łzami)¹⁷. *Casino Royale* realizuje także większość wymienionych przez Eco opozycji, tworzących ideologię wszystkich powieści i filmów o Bondzie: Ideał vs. Chciwość; Lojalność vs. Egoizm; Wyrzeczenie i Poświęcenie vs. ostentacyjny Luksus; Improwizacja vs. Chłodne Planowanie skazane na klęskę.

Zmienia się jednak również bardzo wiele, i to w najważniejszych dla całej serii aspektach. Zacznijmy od scen walki. Jak powiedziała Barbara Broccoli, współproducentka filmu, w jednym z wywiadów: „Świat bardzo mocno się zmienił. Jest o wiele poważniejszy, dlatego też oczekujemy od naszych bohaterów, że będą walczyli z większym rozsądkiem i odpowiedzialnością i mniej lekkomyślnie”¹⁸. Czy faktycznie różnica między scenami walki w *Casino Royale* a tymi we wcześniejszych „Bondach” wynika z tego, że zmienił się świat? Należałoby raczej powiedzieć, że zmienili się odbiorcy: nie oczekują już, że zostaną uwiedzeni przez magię kina czy też „złudzenie kinematograficzne” – tę „dwuwymiarową abstrakcję świata, [która] pozbawia jednego wymiaru świat rzeczywisty, a przez to zapoczątkowuje moc złudzeń”¹⁹, zamiast tego wolą być porażeni dosłownością, autentycznością dosłowności (żyjemy wszak w czasach *gorno* i *snuff movies*). W *Casino Royale* widzowie dostają film na miarę swoich czasów: sceny walki w Bondzie Campbella powstały już w kulturze autentyczności i przypominają

¹⁶ U. Eco, *Struktury narracyjne u Fleminga*, [w:] *idem, Superman w literaturze masowej. Powieść popularna: między retoryką a ideologią*, tłum. J. Ugniewska, Kraków 2008, s. 214-215.

¹⁷ K. Wągrowski, 007: *Adwersarze, czyli galeria lotrów*, „Esensja” 2008, nr 10 (LXXXII); <http://esensja.pl/magazyn/2008/10/iso/03,08,54.html> [data dostępu: 13.03.2009].

¹⁸ „The world has changed a lot. It's a more serious world. And we expect our heroes to fight battles with better judgement and more responsibility and with less frivolity” – B. Broccoli w wywiadzie zamieszczonym w dodatku do dwupłytkowej edycji DVD filmu *Casino Royale* (2006).

¹⁹ J. Baudrillard, *Spisek sztuki. Iluzje i deziluzje estetyczne z dodatkiem wywiadów o Spisku sztuki*, tłum. S. Królak, Warszawa 2006, s. 41.

te, które kilka lat wcześniej pokazał Doug Liman w *Tożsamości Bourne'a* (*Bourne Identity*, 2002) – są zwyczajnie realistyczne. Paradoksalnie, ta większa zdolność do oceny sytuacji, większa odpowiedzialność i mniejsza lekkomyślność, o której mówi Broccoli (właściwie należałoby tu powiedzieć o braku jakiegokolwiek lekkomyślności), sprawiają, że na ekranie po raz chyba pierwszy widzimy Bonda niebędącego superagentem, lecz poranionym, zakrwawionym i najzwyczajniej cierpiącym człowiekiem. Cierpienie Bonda ujawnia się szczególnie w scenie tortur, którym poddaje go Le Chiffre. „Nigdy nie rozumiałem wymyślnych tortur”, powiada ten ostatni – być może mamy tu ironiczne nawiązanie do poprzednich filmów serii – po czym zaczyna miażdżyć mu jądra. Przypomnijmy sobie Connery'ego w *Goldfingerze*: jest przywiązany do stołu, do jego przyrodzenia zbliża się płomień lasera, który w ostatnim momencie zostaje zatrzymany. Oto „złudzenie kinematograficzne”, o którym z takim sentymentem pisał J. Baudrillard w *Spisku sztuki* – frywolność zamiast dosłowności, sugerowanie zamiast pokazywania, grożenie zamiast realizacji groźby, a wszystko to bez uszczerbku dla konwencji: ani na chwilę nie przestajemy wierzyć, że płomień lasera nie zrani Bonda, który nawet w takiej scenie ubrany jest w nienagannie skrojony garnitur i z którego twarzy nie schodzi jego słynny ironiczny uśmiech.

Jak już napisałem, uśmiech ironii znika z twarzy Craiga – w tych scenach, w których zadawany jest mu ból lub w których on sam ten ból zadaje, i w tych, w których przedstawiona jest jego miłość do Vesper. To właśnie związek z nią najbardziej uczłowiecza Bonda. Oto scena, w której oboje są już w Czarnogórze i jadą taksówką do tytułowego Casino Royale. Ciekawska Vesper chce wydrzeć Bondowi papiery (jest w nich instrukcja informująca agenta, że ma udawać związek z nią), ten szybko cofa rękę. Później, kiedy oboje wybierają się do kasyna, Bond daje jej sukienkę, ponieważ, jak twierdzi, Vesper ma olśnić wszystkich, gdy podeszcie do niego i pocałuje, po czym wraca do swojego pokoju, w którym znajduje smoking. Na jego stwierdzenie, że ma już smoking, Vesper odpowiada, że nie wygląda zbyt stylowo i również on powinien wyglądać jak ktoś, kto pasuje do towarzystwa. Bond jest wyraźnie skonfundowany i wygląda po prostu głupio.

Obie te sceny są wyjątkowe na tle innych filmów z serii. Wyjątkowość ta polega nie tylko na tym, że oto najsłynniejszy chyba w historii popkultury kobieciarz zakochuje się (w kobiecie, przez którą zostanie oszukany i którą w końcu utraci – tym właśnie należy tłumaczyć jego późniejszy emocjonalny chłód), to zakochanie się jest bowiem maską jedynej w historii Bonda utraty kontroli nad sytuacją. Do tej pory bycie Jamesem Bondem oznaczało bycie herosem – kimś, kto posiada niedoświadczany przez zwykłego człowieka luksus uczynienia świata swoim światem, światem, w którym nie zostanie się zaskoczonym przez coś, co przychodzi spoza przestrzeni wyznaczonej przez własną wolę. I dlatego scena, w której James nonszalancko rzuca na łóżko Vesper sukienkę, może być potraktowana jako alegoria jego dotychczasowych relacji ze światem: to Bond jest tym, który innym coś przynosi, czytaj – to Bond jest tym, który swoją własną wolę czyni prawem. Teraz sytuacja się odwraca – oto cudza wola

jest wcześniejsza i, co gorsza, nie można tego zmienić: Bond musi przyjąć smoking od Vesper, gdyż dokonała lepszego wyboru, udowadniając jednocześnie, że jego wybór nie był trafny. Ta przykładowa tylko sytuacja pochodzi ze świata takiego, jakim pojmujemy go tzw. zwykły człowiek – ze świata jako zbioru wcześniejszych od naszej woli zdarzeń, które wyznaczają nasz los – czyniąc Bonda herosem „uczłowieczonym”.

3. *The Dark Knight Returns*, *Mroczny Rycerz* i *Arkham Asylum*, czyli superbohatera fikcja urealniona

Pisząc o głośnym *Mrocznym rycerzu* (*The Dark Knight*) Christophera Nolana, Michał R. Wiśniewski zaliczył go do realistycznego nurtu we współczesnym kinie akcji²⁰. To racja, musimy jednak pamiętać – sam Wiśniewski też pewnie świetnie zdaje sobie z tego sprawę – że realistyczna rewolucja w opowieściach o historii Batmana dokonała się wiele lat wcześniej: w jednym ze słynniejszych komiksów w historii, w *Batman: The Dark Knight Returns* Franka Millera (1986). Być może to właśnie Miller, czyniąc z Batmana nie superbohatera, lecz 70-letniego mężczyznę, który na powrót chce zostać superbohaterem, otworzył przed innymi drogę do nieortodoksyjnego traktowania tej postaci, która od tej pory może jawić się jako bohater opowieści niemalże gotyckiej (słynny *Batman* Tima Burtona, 1989), jako bohater postmodernistycznego cyrku (*Batman Forever*, 1995; *Batman and Robin*, 1997 – oba filmy w reżyserii Schumachera) czy jako poważnie chory psychicznie nieszczęśnik (wspominane już *Arkham Asylum*).

W przeciwieństwie do filmów o Bondzie nie działa tu prawo serii, które nakazuje zachowywać ciągłość – każda z wymienionych opowieści to zerwanie, nowa i samoistna wariacja na temat mrocznego rycerza, której swobody nie ograniczają ani kwalifikacje genologiczne (kręcąc *Mrocznego Rycerza*, Nolan przekracza sztywne ramy kina superbohaterskiego w kierunku kina politycznego²¹), ani medium, w którym zostaje opowiedziana (tworząc *Arkham Asylum* Morrison i McKean przekraczają ramy komiksu w kierunku *graphic novel*), ani przynależność do tzw. kultury popularnej. To, że Miller, Nolan oraz Morrison i McKean wychodzą również poza kulturę popularną, nie znaczy, że przechodzą do kultury wysokiej. Znaczący to tyle, że wymykają się temu podziałowi, tworząc teksty w tej samej mierze „popularne” co „wysokoartystyczne”. Owszem, zachowują formę komiksu i sensacyjnego kina superbohaterskiego, jednak zarazem: 1) rezygnują z przypisanego kulturze popularnej powtórzenia na korzyść różnicy (już Eco pisał, że istotą kultury popularnej jest przyjemność czerpana z odnajdywania w tekstach tego, co spodziewaliśmy się odkryć²²; 2) uzupełniają typową dla

²⁰ M.R. Wiśniewski, *Mroczny rycerz: a ty?, „Esensja” 7 (LXXIX)*, http://esensja.pl/magazyn/2008/07/iso/03_08_22.html [data dostępu: 17.03.2009].

²¹ J. Majmurek, *Rok kina politycznego*, <http://www.krytykapolityczna.pl/Blog-filmowy/Majmurek-Rok-kina-politycznego/menu-id-183.html> [data dostępu: 17.03.2009].

²² U. Eco, *op. cit.*, s. 245-246.

tekstów popkulturowych funkcję ludyczną funkcją krytyczną i poznawczą; 3) rezygnują ze schematyzacji rzeczywistości na korzyść przedstawiania świata w jego złożoności.

Teksty Millera i wymienionych przed chwilą autorów mają się tak do typowych opowieści o Batmanie, jak powstająca w XVIII wieku powieść nowoczesna do romansu. Na czym polegała ta bodaj największa rewolucja w dziejach literatury, jaką była powieść? Na wprowadzeniu do świata literackości:

1) stylistycznej trójwymiarowości [...], związanej z wielojęzyczną świadomością, która się w niej urzeczywistnia; 2) radykalnej zmiany współrzędnych czasowych obrazu literackiego [...]; 3) nowej dziedziny konstrukcji obrazu literackiego [...], a mianowicie dziedziny maksymalnego kontaktu z otwartą teraźniejszością (współczesnością)²³.

Gdy porównamy ze sobą na przykład *Kandyda* Voltaire'a czy *Mikołaja Doświadczynskiego przypadki* Ignacego Krasickiego z *Etiopikami* Heliodora (najsłynniejszym starożytnym romansem miłosno-przygodowym) czy z *Astreą* Honoriusza d'Urfe (najsłynniejszym romansem barokowym), zobaczymy, że czasoprzestrzeń, w której zanurzeni są bohaterowie romansów, jest czasoprzestrzenią abstrakcyjną – taką, która potrzebna jest do tego, by mogła zaistnieć przygoda, dominanta tego świata. Abstrakcyjność ta polega na: 1) jednojęzyczności: czy w szczęściu, czy w rozpacz, tak bohaterowie, jak narrator – wszyscy w romansie mówią tak samo; 2) uczynieniu bohaterów aktantami – składnikami w fabularnej grze, określonymi nie przez odpowiedniość względem rzeczywistości, lecz przez strukturalną odpowiedniość względem siebie: to nie osoby przed nami występują, lecz Nadawcy i Odbiorcy działań oraz ich Pomocnicy i Przeciwnicy²⁴; 3) uczynieniu świata, w którym tak rozumiane podmioty działają, światem, by tak rzec, pustym: jeśli bohaterowie znajdują się na morzu, to nie wiemy, jakie to morze; morze jest morzem tylko po to, by ułatwić atak piratów lub rozbicie okrętu, potrzebne, by akcja mogła toczyć się dalej; 4) zanurzeniu bohaterów w „pustym czasie”: czas pojęty jako rozwój zdarzeń nie ima się ich – są tak samo młodzi na początku i na końcu akcji, ich miłość również się nie rozwija, przez cały czas pozostając w najwyższym stanie istnienia²⁵; 5) etycznym binaryzmie: nie mamy żadnych wątpliwości, kto jest bohaterem „dobrym”, a kto „złym”, gdyż tylko pierwsi są „nośnikami” wartości pozytywnej i tylko drudzy – negatywnych.

I oto przychodzą Voltaire, Daniel Defoe, Henry Fielding, Ignacy Krasicki – autorzy powieści, których nowatorstwo polega na: 1) wielojęzyczności i wielogłosowości: w ich tekstach nie tylko wszyscy mówią w różny sposób, lecz także reprezentują odmienne systemy wartości, które pod względem etycznym nie są jednoznacznie nacechowane (fakt, że dotyczy to tylko niektórych powieści Voltaire'a, Defoe i Fieldinga – prawdziwe wyjście poza paradygmat etyczny dokona się dopiero w XIX wieku wraz z *Madame*

²³ M. Bachtin, *Epos i powieść*, op. cit., s. 546.

²⁴ P. Bohuszewicz, *Gramatyka romansu. Polski romans barokowy w perspektywie narratologicznej*, Toruń 2009, s. 253, 281-292.

²⁵ M. Bachtin, *Formy czasu i czasoprzestrzeni w powieści*, tłum. W. Grajewski, [w:] *idem, Problemy literatury i estetyki*, s. 286.

Bovary Gustawa Flauberta, od której jedyną moralnością powieści stanie się docieranie do istoty rzeczy²⁶); 2) wrzuceniu bohaterów w czas i przestrzeń ukształtowane na podobieństwo czasu realnego; 3) bohaterowie powieści nie działają już na „łądzie”, „morzach” czy w „egzotycznych krainach” (które może i posiadają w romansie nazwy, są jednak albo zmyślane, albo zupełnie obce doświadczeniu czytelnika), wiadomo również, w jakim są wieku, a przebieg fabuły zsynchronizowany jest z biologicznym czasem istnienia.

Jak ta powieściowa rewolucja ma się do dziejów komiksu? Takie typowe teksty o Batmanie, jak *The Bat-Man: The Case of the Chemical Syndicate* z 1939 roku ze „złej ery”, *The Mystery of the Menacing Mask* z 1964 roku ze „srebrnej ery” czy *Grotesk* Johna Ostrandera i Toma Mandrakre’a z 2007 roku z ery nowoczesnej mają się tak do komiksów Franka Millera oraz jego następców, jak romans do powieści. Bohater tych pierwszych tekstów jest typowym popkulturowym herosem (i to jeszcze sprzed ironicznej epoki, która ukształtowała Bonda) – nie osobą, lecz aktantem zredukowanym do roli perfekcyjnego narzędzia walki z jednoznacznym złem i do roli „motoru” fabuły, która jednoznacznie przynależy (by odwołać się do określenia Todorova) do literatury orzeczenia. Ten aktant działa w przestrzeni abstrakcyjnego mitu: tak jak z mitem się nie dyskutuje, lecz po prostu w niego wierzy, tak też od czytelnika tych tekstów nie wymaga się, aby podał w wątpliwość jednoznaczny podział na dobro – któremu Batman bez reszty jest oddany – i zło, z którym walczy. W tej walce nie ma nic dziwnego: przeciwnicy herosa są wulgarni i prymitywni, genialni lecz ułomni, narysowani jak gdyby jednym pociągnięciem pędzla. Czas, w którym działa Batman, to również czas abstrakcyjny: czytelnik nie powinien się zastanawiać, jak Batmanowi udaje się pogodzić rolę „dzienną” z rolą „nocną”, jakim cudem wychodzi bez szwanku z każdego (dosłownie) starcia ze złączyńcą i w końcu, jak to możliwe, że Batman cały czas jest młody. Tego rodzaju pytań „mity” o Batmanie nie przewidują. Podobnie z przestrzenią. Jest to przestrzeń abstrakcyjna i, jak by powiedział Bachtin, techniczna²⁷: wszystko odbywa się w Gotham City, miasto to nie ma jednak właściwości jakiegoś miasta realnego, jest alegorią chaosu oraz zła „wielkiego miasta”, i tak jak w romansie morze było po to, by umożliwić katastrofę okrętu lub atak piratów, tak tutaj miasto potrzebne jest do tego, by umożliwić wystąpienie zła i jego zażegnanie przez mrocznego rycerza.

I oto przychodzi Miller i dokonuje rewolucji. Opiera się ona na wpisaniu Batmana w uczasowioną i skonkretyzowaną czasoprzestrzeń współczesności. Jak napisał Miller we wstępie do *The Dark Knight Returns*: „Główną ideą było po prostu wprowadzenie Batmana w czas”²⁸. Konsekwencje tego aktu są bardzo poważne. Po pierwsze „ucza-

²⁶ M. Kundera, *Zasłona. Esej w siedmiu częściach*, tłum. M. Bieńczyk, Warszawa 2006, s. 59-61.

²⁷ M. Bachtin, *Formy czasu i czasoprzestrzeni w powieści*, op. cit., s. 297.

²⁸ „The central notion is to simply move Batman through time” (F. Miller, K. Janson, L. Varley, *The Dark Knight Returns*, New York 1996, s. 7. Korzystam z oryginalnego wydania; polskie – tak pod względem edytorskim, jak i przede wszystkim translacyjnym – pozostawia wiele do życzenia (jeden tylko przykład: „bloody mess” tłumacz oddaje jako „krwawa msza”).

sowień” świata *Mrocznego rycerza* pociąga za sobą „uczłowieczenie” Batmana: akcja rozpoczyna się jego powrotem po 10 latach nieobecności, spowodowanej najprawdopodobniej świadomością nieubłaganego upływu czasu. Dlaczego jednak Mroczny Rycerz powraca? Uzasadnienie nie jest natury mitologiczno-epopeicznej – zło cały czas panuje w Gotham City, ale Bruce Wayne na powrót staje się Batmanem tylko dlatego, że przeżywa kryzys wieku średniego i znów chce mieć 20-30 lat. Rzeczywistość, do której powraca, zmienia się nie do poznania. Nie jest to już mityczne Gotham – miasto zła, ale Gotham będące alegorią chaotycznego i hiperrzeczywistego świata tworzonego przez telewizję²⁹. Charakterystyczne są tutaj dwie sekwencje z książki pierwszej: najpierw oglądamy wyścig samochodowy, później czytamy o Dencie, który po operacji plastycznej zostaje wypuszczony na wolność – po to, by w końcu się przekonać, że tak naprawdę mieliśmy do czynienia z telewizyjnym reportażem³⁰. Telewizja jest w tym świecie – podobnie jak w świecie, w którym powstał komiks Millera – wszechobecna i przyczynia się ostatecznie do odczarowania wszystkich tych elementów, które w typowych komiksach o Batmanie mają jeszcze charakter mitologiczny. Wpisany w dyskurs psychoanalityczny (równie wszechobecny w tym świecie, co dyskurs telewizyjny) Harvey Dent nie jest już potworem, lecz chorym psychicznie człowiekiem, który „wierzył – jak mówi dziennikarka – że jego przemiana objawiła ukrytą, złą stronę jego natury, a jako symbol tej przemiany obrał sobie monetę”³¹. Podobnie dzieje się z Batmanem, który w tych samych wiadomościach raz jest określany jako „samozwańczy obrońca”³², innym razem jako „symboliczne odrodzenie amerykańskiego ducha walki”, „psychopata”³³, „krzyżowiec”, „zagrożenie”³⁴... Określeń jest wiele i nie bez przyczyny – ta mnogość i zwykłość dyskursu ostatecznie doprowadzają do destrukcji mitu Batmana po to, by dać początek narracji realistycznej.

Proces rozpoczęty komiksem Millera kontynuowany jest w *Arkham Asylum* – jednym z najśłynniejszych amerykańskich komiksów – gdzie Batman, owszem, nadal jest bohaterem, ale w bardzo specyficznym sensie: nie mitologicznym, lecz psychiatrycznym. Bruce Wayne stał się Batmanem w wyniku cierpienia, które przeżył, gdy zamordowano jego córkę i żonę: wówczas w procesie dezintegracji utożsamiał się z Chrystusem i Odysem, największymi cierpiącymi bohaterami kultury, i w końcu sam stał się bohaterem. Dopiero Joker, wzywający Batmana do szpitala Arkham, uświadamia mu, że właśnie tam jest jego miejsce: „Obawiam się, że Joker może mieć rację co do mnie” – mówi Batman. „Czasem wątpię w racjonalność własnych działań”³⁵. Dzięki temu komiksowi możemy sobie uświadomić, że w przeciwieństwie do innych superbohaterskich opowie-

²⁹ D. Rushkoff, *Cyberia. Życie w okopach cyberprzestrzeni*, tłum. D. Misiuna, Warszawa 2008, s. 174.

³⁰ F. Miller, K. Janson, L. Varley, *op. cit.*, s. 2, 7-8.

³¹ *Ibidem*, s. 8.

³² *Ibidem*, s. 9.

³³ *Ibidem*, s. 33.

³⁴ *Ibidem*, s. 41.

³⁵ „I’m afraid that the Joker may be right about me” – mówi Batman. „Sometimes I question the rationality of my actions” – G. Morrison, D. McKean, *Arkham Asylum*, New York 1989, s. 19.

ści (takich jak *Superman* czy *Spiderman*) w opowieściach o Batmanie granica między chorobą a zdrowiem oraz powodowanymi przez nie złem a dobrem cały czas była bardzo niewyraźna, tyle tylko, że nikt do lat 80. nie odważył się tego wydobyć na jaw (doskonale wiedząc, że tym samym zniszczyłby mit). Przyczyną szaleństwa i zła, które wyrządza Joker, jest śmierć ciężarnej żony (a nie, jak się powszechnie sądzi, wypadek, którego skutkiem była deformacja twarzy); przyczyną szaleństwa i zła, które wyrządza Riddler – niespełnione pragnienie akceptacji ze strony Bruce'a Wayne'a; przyczyną szaleństwa i zła, które wyrządza Pingwin – brak akceptacji ze strony rówieśników i szukanie ucieczki w świecie ptaków; przyczyną szaleństwa i zła, które wyrządza Two Face (Harvey Dent) w *Mrocznym rycerzu* Nolana – śmierć ukochanej. Historia Batmana nie różni się od nich. Jej początkiem również jest ogromne cierpienie. Nie możemy też zapominać, że podstawową motywacją, która legła u podstaw walki Bruce'a Wayne'a ze złem, nie jest pragnienie zmiecienia go z powierzchni ziemi, lecz – tak samo jak w przypadku Jokera, Riddlera, Pingwina i innych – zemsta. Zemsta, która zamiast zażegnać przemoc, doprowadza do jej intensyfikacji, co świetnie pokazuje przedostatni film Nolana: skutkiem działań Batmana nie jest większy spokój w mieście, lecz terror, który zgotował Gotham City Joker.

W kontekście *The Dark Knight Returns* i *Arkham Asylum Mroczny rycerz* jawić się musi nie jako nowatorskie zerwanie, lecz jako kontynuacja zerwania, które ukonstytuowało nowy sposób prowadzenia narracji o Batmanie (wpisując się w tradycję komiksową, Nolan wypisuje się jednocześnie z tradycji filmowej, stanowionej przez Burtona i Schumachera). Identycznie zatem jak jego poprzednicy, Nolan wprowadza Batmana w reprezentację świata rzeczywistego, w którym Joker to tylko szalony „facet w kuriozalnym makijażu”³⁶, a nie superbohater posiadający nadnaturalne zdolności. Szaleństwo Jokera dekonstruuje zdrowie Batmana. Nie jest szaleństwem, które przybrałoby postać kliniczną, lecz świadomie wybraną strategią przetrwania w czasach chaosu hiperrzeczywistości, opierającą się na parodii szaleństwa: ten agent chaosu (jak sam siebie określa) za każdym razem opowiada inną historię pochodzenia blizn, które ma na twarzy, drwiąc sobie z psychoanalitycznego mitu traumy. Być może Nolan nawiązuje tu do *Arkham Asylum*, gdzie pojawia się psychiatra, dr Ruth, według której Joker nie może być zdefiniowany jako osoba chora psychicznie, gdyż jest on po prostu świetnie dostosowany do życia w naszych czasach, wymagających permanentnej gotowości do zmiany („On stwarza samego siebie każdego dnia”³⁷).

Wykreowany przez Nolana świat to również świat telewizyjnego symulakru, zastępującego rzeczywistość. Świetnie pokazuje to przykład naśladowców Batmana: logika zaistnienia tych kopii nie jest logiką zaistnienia oryginału: jeśli Batman pojawił się w Gotham po to, by odreagować traumę poprzez czynienie dobra, naśladowcy

³⁶ J. Gałka, *Mroczny Rycerz: mrok nad Gotham*, „Esensja” 7 (LXXIX), http://esensja.pl/magazyn/2008/07/iso/03_08_20.html [data dostępu: 19.03.2009].

³⁷ „He creates himself each day” – G. Morrison, D. McKean, *op. cit.*, s. 37-38.

pojawią się, bo kiedyś *zobaczyli* Batmana i chcą być tacy jak on – są fanami bytu medialnego, nie rzeczywistego.

I w końcu: świat wykreowany przez Nolana to odczarowany świat ludzi – świat późnej nowoczesności. W świecie tym nie ma już miejsca ani na tradycyjne i „boskie” męczeństwo, ani na nowoczesne i „heroiczne” bohaterstwo:

Konsumpcyjne społeczeństwo w dobie płynnej nowoczesności sprawia, że czyny męczenników, bohaterów i wszelkich ich hybrydycznych odmian stają się niepojęte i irracjonalne, oburzające i odstręczające. Społeczeństwo to obiecuje łatwe szczęście, możliwe do osiągnięcia za pomocą zupełnie niebohaterskich środków i dzięki temu kusząco dostępne dla każdego (każdego konsumenta)³⁸.

Z punktu widzenia indywidualizmu i hedonizmu późnej nowoczesności Batman jest po prostu śmieszny, bo śmieszna musi wydać się indywidualiście postać, która rezygnuje z własnego interesu w imię interesu ogółu, a hedoniście – ktoś, kto poświęca dzisiejsze rozkosze dla odległego celu, a takim jest przecież porządek w Gotham. Żyjący w późnej nowoczesności ludzie zdają sobie ponadto sprawę, że jeśli już walka o ten porządek ma mieć sens, to na pewno nie w przednowoczesnej formie walki-wręcz-ze-złoczyńcą, lecz raczej w nowoczesnej formie systemowej: skutecznego stanowienia i wypełniania przepisów prawa. Dentowi uświadamia to przyjaciółka Wayne’a, rosyjska primabalerina, która stwierdza, że Gotham potrzebuje po prostu nieprzekupnego prokuratora generalnego, a nam – tłum żądający, by Batman oddał się w ręce policji (przecież działa ponad prawem!). Czy w takim kontekście nie ma racji Joker, mówiący, że „w oczach świata” obaj są tylko dziwakami?

4. Źródła procesu

Dlaczego rażą nas i śmieszą (ewentualnie sprawiają, że traktujemy je pobłażliwie – lecz nigdy poważnie) pierwsze komiksy o Batmanie czy pierwsze filmy o Bondzie? Ponieważ nie oczekujemy już ani od komiksu, ani od kina, że uwiodą nas swoją zdolnością do tworzenia złudzeń, i krytycznie nastawieni do fikcjonalności żądamy, by stała się rzeczywistością³⁹. Skąd jednak ten krytycyzm? Ponieważ w poświeceniowej, empiryczno-racjonalistycznej „epoce ludzi” traci swoją moc wszystko to, co nie zgadza się z doświadczeniem i rozumem, w tym również uwodzący (pierwotnie) czar komikso-wo-kinowego złudzenia. Heros jest śmieszny, bo mu nie wierzymy, a nie wierzymy, bo wszystkie jego wyczyny poddajemy pod osąd doświadczenia i rozumu, twierdząc ostatecznie, że to, co robi, jest niemożliwe i nieprawdopodobne. Dlaczego jednak uznajemy, że to, co robi Batman w komiksach ze złotej ery, jest właśnie takie? Ponieważ nieprawdopodobne jest, że heros żyje jak asceta w świecie, w którym liczy się jedynie

³⁸ Z. Bauman, *Od męczennika do bohatera i od bohatera do gwiazdora*, [w:] *idem, Płynne życie*, tłum. T. Kunz, Kraków 2005, s. 76.

³⁹ J. Baudrillard, *Spisek sztuki*, *op. cit.*, s. 41.

natychmiastowa realizacja pragnienia. „Rozkosz nabrała [dzisiaj] waloru potrzeby i prawa podstawowego”⁴⁰, a heros odkłada ją na później lub w ogóle rezygnuje – już nie jak męczennik, który „bezproduktywnie” (tak to ocenia nowoczesność) umiera za prawdę, lecz jak bohater, który osobiste spełnienie poświęca na ołtarzu pewnego konkretnego celu⁴¹. Jeśli jednak cel jest najważniejszy, to dlaczego nie zwalczać zła za pomocą o wiele skuteczniejszych metod systemowych, jak sugeruje film Nolana? Czy jednak istnieje możliwość zwalczenia zła poprzez zaprowadzenie porządku? W czasach późnej nowoczesności wydaje się to absurdalne:

Życie w „świecie” wysoko rozwiniętej nowoczesności jest jak rozpedzony moloch. Nie chodzi już tylko o bezustannie zachodzące zmiany. Sedno sprawy polega na tym, że zmiany te wykraczają poza wszelkie oczekiwania człowieka i wymykają się jego kontroli. Jego nadzieje na coraz skuteczniejsze podporządkowanie sobie społecznego i naturalnego środowiska okazują się bezzasadne⁴².

„Uczłowieczone” i „urealnione” opowieści o superbohaterach są reakcją na taki właśnie świat. Nie przypadkiem teksty te tworzone są od późnych lat 80. XX wieku, a prawdziwy ich wysyp pojawia się na początku XXI wieku. Są reakcją na utratę przez świat jego prostoty – tak politycznej (Zachód kontra Wschód, czyli Wolność kontra Zniewolenie), jak etycznej oraz strukturalnej. Nastąpił czas chaosu, a one są godną jego reprezentacją.

⁴⁰ *Idem, O uwodzeniu*, tłum. J. Margański, Warszawa 2005, s. 21.

⁴¹ Z. Bauman, *op. cit.*, s. 68-69.

⁴² A. Giddens, *op. cit.*, s. 40.

Paweł Bohuszewicz

HUMANIZING SUPERHEROES IN CONTEMPORARY POPULAR CULTURE

Summary

In contemporary popculture superheroes fictions we can find the process of humanizing. It's based on lifting "epic distance", i.e. hiatus between presented world and world of reader. This hiatus is result of making realize by reader that presented world is much more perfect than his own world, because of being out of everyday life. Humanize a hero means to put him into this everyday life.