

Uniwersytet Łódzki  
Wydział Filologiczny  
Kulturoznawstwo  
Specjalizacja: Filmoznawstwo

Marta Madejska

## **Antybohater w filmie komiksowym**

Praca licencjacka napisana w Katedrze Mediów i Kultury Audiowizualnej  
Instytutu Teorii Literatury, Teatru i Sztuk Audiowizualnych  
Uniwersytetu Łódzkiego  
pod kierunkiem dr Katarzyny Prajzner

Łódź 2009

Spis treści:

<b>Wstęp</b> .....	<b>3</b>
<b>ROZDZIAŁ I</b> .....	<b>4</b>
<b>Film komiksowy</b> .....	<b>4</b>
<b>Kim jest antybohater?</b> .....	<b>6</b>
<b>ROZDZIAŁ II</b> .....	<b>10</b>
<b>(Anty)bohater</b> .....	<b>10</b>
<b>ROZDZIAŁ III</b> .....	<b>20</b>
<b>Antybohater w pełni</b> .....	<b>20</b>
<b>Zakończenie</b> .....	<b>29</b>
<b>Ilustracje</b> .....	<b>30</b>
<b>BIBLIOGRAFIA</b> .....	<b>35</b>

## Wstęp

W latach 60 w pewnych kręgach komiksowych dokonano się (tak jak niegdyś w literaturze) odwrócenie hierarchii w podejściu do postaci. Zamiast mocno, ale powierzchownie zarysowanej figury zajmującej miejsce służebne wobec fabuły i linearnego rozwoju akcji, pojawił się bohater sam w sobie będący ośrodkiem zainteresowania. Zdarzenia stały się niejednokrotnie całkowicie przypadkowe lub zredukowane do minimum na rzecz, na przykład osobistej refleksji bohatera.

Jednocześnie w komiksie mainstreamowym wskutek wyczerpania supebohaterskiego schematu, zaczęły pojawiać się sylwetki nie wpisujące się w dotychczasowe standardy, nakreślone w większej ilości aspektów, pogłębione psychologicznie. Takie postaci bardziej przyciągały uwagę czytelników komiksowych serii. Nie działając według ustalonych wzorców i wzbogacone o wewnętrzne przeżycia, dawały dużo więcej nowych możliwości potencjalnych rozwiązań fabularnych. Same w sobie były (i są) ciekawsze odróżniając się od poprzedników nie tylko rodzajem posiadanych mocy, bronią, czy strojem.

Śmierć jednego z najstarszych i najpopularniejszych superbohaterów – Kapitana Ameryki, w marcu 2007 roku, można odczytywać jako symboliczny koniec ery superbohaterów, wynikający z rewizji bohaterskiego wzorca obowiązującego w komiksach i pojawienia się antybohatera.

Od wielu lat, a zwłaszcza w ostatniej dekadzie, dużą popularnością cieszą się filmy, które w różny sposób inspirowane są komiksem i jego bohaterem (określane ogólnie mianem komiksowych). Ale, czy w filmie, w którym znacznie większą rolę odgrywa proces projekcji – identyfikacji, może pojawić się jako główny protagonista antybohater, jaki mógł zaistnieć na łamach komiksu? W związku z tym pytaniem nasuwa się szereg kolejnych: Kim właściwie jest antybohater? Dlaczego nim jest? Czym się charakteryzuje? Na te i inne pytanie spróbuję odpowiedzieć w mojej pracy.

## ROZDZIAŁ I

### Film komiksowy

Trudno ustalić, kiedy powstało określenie „film komiksowy” czy „kino komiksowe” oraz kiedy i w jakim kontekście zaczęły funkcjonować w Polsce. Można je odnaleźć na przykład w numerze 7 „Film na świecie” z 1980<sup>1</sup> poświęconemu relacjom filmu i komiksu, w którym zamieszczono teksty zagranicznych autorów z końca lat 70. W 1985 roku Jerzy Szyłak w artykule o problemach z przekładaniem narracji graficznej na film pisał:

Można by ukuć definicję: film jest nazywany „komiksowym” wtedy, gdy cechuje się niezwykle wartką, rozwijającą się linearnie akcją, istną kaskadą zdarzeń, nadmiarem przygód i nadmiarem niebezpieczeństw, zazwyczaj uosabianych przez demoniczno-operetkowe postacie. Niemal stałą cechą tego gatunku jest „nadkreacyjność” wyrażająca się w ukazywaniu na ekranie stworów nieprawdopodobnych logicznie, a kunsztownie skonstruowanych. Innymi cechami są tu konieczność finałowego triumfu Dobra albo Głównego Bohatera i silny schematyzm sytuacji i psychologii (...)<sup>2</sup>

Tę quasi-definicję ukuł Szyłak w oparciu o ówczesną „powszechną świadomość potoczną”<sup>3</sup>, której wyrazem rzeczywiście mogą być przywoływane przez niego słowa Jackiewicza:

„Komiks krąży we krwi dzisiejszego filmu. Pełno na ekranie stylizacji świata na jaskrawe, jednoznaczne, atrakcyjne obrazki, ludzi na figurki, kukielki, ich spraw na krwawe czy niezwykle widowiska.”<sup>4</sup>

„Komiksowy” był więc (przynajmniej dla polskiego odbiorcy) niczym więcej jak stereotypem językowym, jednoznacznym ze schematyzmem, nadmierną fantastycznością, przerysowaniem. Filmy tak określane mogły nie mieć żadnego realnego związku z komiksem<sup>5</sup>. Przede wszystkim trzeba zwrócić uwagę na to, że film komiksowy z pewnością nie jest gatunkiem filmowym, nie jest nawet konwencją,

---

<sup>1</sup> „Film na Świecie” 1980, nr 7 (263)

<sup>2</sup> Jerzy Szyłak, „Filmowanie komiksu”, „Kino” 1985, nr 5, s. 41

<sup>3</sup> Ibidem

<sup>4</sup> Aleksander Jackiewicz, *Antropologia kina*, cyt. za: Ibidem, s. 42

<sup>5</sup> Jackiewicz nazywa w ten sposób m.in. *2001 Odyseję kosmiczną*, *Mechaniczną pomarańczę*, *Alphaville*

najbezpieczniej chyba byłoby go określić jako kategorię. Celem tej pracy nie jest jednak ustalenie, czym było i jest kino komiksowe. Istotnym jest jedynie fakt, że dziś, ponad dwie dekady później, określenie to przestało być w „powszechnej świadomości potocznej” synonimem pustoty i „nadkreacyjności”. Przez jakiś czas termin używany był synonimicznie z tak zwanym. „kinem superbohaterskim” (określanym także „trykotowym”). Obecnie coraz częściej do owej kategorii zaliczane są wszystkie filmy mające jakiegokolwiek źródła w komiksie (zarówno mainstreamowym, jak i undergroundowym, również w mandze): adaptacje, interpretacje, ekranizacje, czerpiące z niego postacie, fabuły (choć zazwyczaj wyłącznie epizody), estetykę, niekiedy także pełnometrażowe filmy animowane, realizowane w oparciu o istniejący już komiks (więc zarówno *Superman*, *Ghost World*, jak i *Asterix i Obeliks* lub nawet *Persepolis*). Szyłak wykazywał rozbieżność pomiędzy świadomością odbiorczą (stereotypowym postrzeganiem) a rzeczywistością. Obecnie termin, choć wciąż dość swobodnie, używany jest bardziej adekwatnie wobec postulowanego przez niego znaczenia.

Częstym zabiegiem w filmach komiksowych jest przenoszenie z komiksu na ekran wyłącznie głównego bohatera/pierwszoplanowych bohaterów i osadzanie ich w zupełnie nowych fabułach. W mainstreamowych produkcjach głównym problemem pozostaje w tym przypadku upraszczanie psychologii i relacji pomiędzy postaciami. Powodów jest kilka. Pierwszym, nadrzędnym, jest chęć zdobycia jak najszerzej widowni. Wliczyć w to można wciąż niezmiennie dążenie do „zintensyfikowania atrakcji”<sup>6</sup>, którego kosztem jest często nieuchwytność intencji, czy motywacji bohaterów (a więc istotny element psychologicznej głębi). Próba „wpasowania się” w jak najkorzystniejsze kategorie rating systems powodują złagodzenie i ograniczenie wielu „wyrazistych” scen. Najważniejszą kwestią pozostają problemy z przełożeniem języka komiksowego na filmowy.

Jak zauważa Francis Lacassin w artykule zamieszczonym we wspomnianym numerze „Film na Świecie”, istotą kina jest odzwierciedlanie upływu czasu, ponieważ jest to sztuka ruchu, który zawiera w sobie trwanie.<sup>7</sup> Parafrazując jego wypowiedź, można stwierdzić, że istotą komiksu jest trwanie sugerujące czasem ruch. Specyfika tej rysunkowej opowieści pozwala między innymi na jednoczesne graficzne ukazanie myśli

---

<sup>6</sup> Jerzy Szyłak, „Filmowanie komiksu”, „Kino” 1985, nr 5, s. 41

<sup>7</sup> Francis Lacassin, „Komiksy i język filmowy”, przeł. Joanna Galewska, [w:] „Film na Świecie” 1980, nr 7 (263), s. 93

bohatera i jego działania, co w filmie jest niemożliwe bez użycia dodatkowych zabiegów takich jak monolog z offu, który raczej nie wpisuje się w konwencje stosowane w kinie komiksowym (mimo różnorodności zaliczanych do niego filmów). To, czego dowiadujemy się o bohaterach wynika zawsze z ich działań i wypowiedzi. W przypadku najpopularniejszych superprodukcji, których istotą jest „duża ilość ruchu” (na ogół w ramach akcji ratunkowych i walki), bez stosowanych często w komiksie elips czasowych, akcent z konieczności przeniesiony jest zdecydowanie na działania. Te z kolei opierają się w większości na ratowaniu świata. Monologi bohaterów pomiędzy scenami akcji nie są dobrze przyjmowane przez widzów, dlatego dużą rolę odgrywa w tych filmach dialog. Inne produkcje, w których charakter działania i wypowiedzi jest odmienny, a akcent przeniesiony na wypowiedź, określane są często pogardliwie, jako te, w których „więcej się mówi niż robi”.

Nie będę jednak zajmować się problemami przekładu języka komiksowego na filmowy i wynikających z nich różnic w przedstawianiu postaci oraz ich rysu psychologicznego, ale wyłącznie tym, co zostaje z niego na ekranie. Skupię się na bohaterze filmu komiksowego, który w świadomości wielu (zwłaszcza polskich) odbiorców nieznających komiksowego pierwowzoru, funkcjonuje w całkowitym od niego oderwaniu.

### **Kim jest antybohater?**

Według definicji Słownika Języka Polskiego antybohater to „osoba, zwykle postać w utworze literackim mająca cechy będące zaprzeczeniem cech bohatera”<sup>8</sup>. Rozumienie tej definicji jest w oczywisty sposób warunkowane sposobem, w jaki pojmuje się samo pojęcie „bohater” (ujawnia się tu problematyczna wieloznaczność tego słowa w języku polskim). Idąc dalej za słownikowymi definicjami, bohater może być rozumiany m. in jako główna postać w utworze literackim, filmowym<sup>9</sup> itp. Trudno jednakże w takim rozumieniu ustalić, jaka miałyby być postać posiadająca cechy będące zaprzeczeniem cech bohatera. Czy każda postać, niebędąca głównym protagonistą jest antybohaterem? Antybohater w tym sensie postrzegany jest często jako postać nie spełniająca pewnych wymogów tradycyjnej narracji, np. główny bohater, który ani razu

---

<sup>8</sup> *Słownik Języka Polskiego*, Tom I, Polskie Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1988, hasło: antybohater

<sup>9</sup> *Słownik Języka Polskiego*, Tom I, Polskie Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1988, hasło: bohater

nie bierze udziału w przedstawionej akcji , nie pojawia się na ekranie itp. (przykładem Inspektor Clouseau w filmie *Ślad Różowej Pantery*). Są to niewątpliwie bardzo ciekawe przypadki, nie one jednak będą stanowić przedmiot tej pracy. Każdy z antybohaterów, którymi będę się zajmować, jest w sensie fabularnym bohaterem.

Bohater to także „ten, kto odznaczył się męstwem, niezwykłymi czynami, ofiarnością dla innych”<sup>10</sup>. Jest to definicja zbieżna z najbardziej powszechnym rozumieniem tego pojęcia. Jeżeli nałożyć na nią (przytoczoną wcześniej) definicję antybohatera, w sposób logiczny wyniknie, iż antybohater to osoba/postać, która nie odznaczyła się męstwem ani żadnymi niezwykłymi czynami i nie jest skora do ofiarności dla innych. W anglojęzycznych definicjach wywodzonych od mniej wieloznacznego zwrotu „hero”, antybohater („anti-hero”) to po prostu ktoś nie posiadający heroicznej konstrukcji lub posiadający cechy sprzeczne z heroizmem.<sup>11</sup>

Zajmujący się problemem antybohatera w literaturze (głównie w prozie Stanisława Dygata) Michał Januszkiewicz zauważa, że:

W literaturoznawstwie sam ten termin funkcjonował dość swobodnie, potocznie, trochę jako pojęcie pierwotne, zrozumiałe samo przez się.

Podobnie funkcjonuje on wśród odbiorców kultury popularnej. Jeżeli jednak przyjrzeć się bliżej, okazuje się, że „zrozumiałe samo przez się” znaczy tyle, co „rozumiane wedle własnego upodobania”. Januszkiewicz stwierdza, że należałoby mówić raczej o kategorii, wyrazistej strukturze, którą charakteryzuje następująco:

(...) podstawowym atrybutem antybohatera jest (...) niezdolność do czynu, bierność. To cecha konstytutywna: wyraźnie odróżnia go bowiem od klasycznie rozumianego bohatera, który musiał być człowiekiem czynu (czyn włącza, jak się wydaje, człowieka w etyczny wymiar bycia.) Po drugie jest to nieokreśloność postaci (...) Wreszcie po trzecie antybohatera scharakteryzować można także przez swoisty masochizm mentalny i pewien typ „czynów” dokonujących się niejako poza wolą (...)<sup>12</sup>.

Zbieżnie pojęcie rozumieją twórcy pierwszego numeru „Zeszytów komiksowych” poświęconych antybohaterom komiksowym i filmowym:

---

<sup>10</sup> Ibidem

<sup>11</sup> Britannica: “notably lacking of heroic qualities”, za: [www.britannica.com](http://www.britannica.com), hasło: anti-hero, [2.05.2009]

<sup>12</sup> „Pluralizm interpretacyjny, świadomość estetyczna, antybohater, bierność, cierpienie”, dialog-dyskusja (z udziałem dr Michała Januszkiewicza, [w:] *Światłocienie świadomości*, red. Piotr Orlik, Wydawnictwo Instytutu Filozofii UAM w Poznaniu, Poznań 2002, s. 84

Antybohaterami mogą być też tacy, których jedyne bohaterstwo polega na tym, że ktoś zrobił z nich główne postacie filmu albo książki (...) Prawdziwy antybohater nie ma w sobie nic wzniosłego. Nie ma do spełnienia życiowej misji (...), nikt nie ma ochoty go naśladować.<sup>13</sup>

(...) nie podejmuje z losem walki. Pełnokrwisty bohater swoimi działaniami posuwa akcję filmu naprzód (...) Antybohater – wprost przeciwnie – robi niewiele, sam jest „popychany” przez wydarzenia rozgrywające się na ekranie. Często jego działanie nie mają logicznego związku z akcją filmu, niczemu nie służą (...) Bohater, nawet jeśli ponosi ostatecznie klęskę, raz po raz podejmuje próby przezwyciężenia trudności. Jest w swoim działaniu zdeterminowany (...) Antybohater nie ma motywacji do działania. Nie chce mu się, nie ma siły. Albo nie wie, nie rozumie nawet, że powinien coś zrobić.<sup>14</sup>

Można pokusić się o stworzenie na tej podstawie schematu antybohaterstwa, następnie nałożyć go na kilka wybranych przykładów i ocenić, czy i w jakich aspektach postaci się w niego wpisują. Na tej podstawie wnioskować, która naprawdę zasługuje na miano antybohatera. W pracach akademickich niejednokrotnie podejmowane są takie próby uporządkowania definicyjnego chaosu, często jednak wydają się bezcelowe i pozostające w całkowitym oderwaniu od rzeczywistego postrzegania danego zjawiska. W obu przytoczonych rozważaniach, mamy do czynienia z głębszą, bardziej specjalistyczną refleksją dotyczącą tego typu postaci. O tym, jak rozbieżna jest ona z owym „potocznym” postrzeganiem może świadczyć choćby fakt, że w plebiscycie zorganizowanym przez brytyjski magazyn „Total Film” za najwspanialszego (sic!) antybohatera wszech czasów został uznany Travis Bickle, główny protagonista filmu *Taksówkarz*.<sup>15</sup> Do tej grupy przypisywani są także Brudny Harry, czy dużo młodszy tytułowy bohater serialu *Dexter*.

W licznych recenzjach i artykułach, w próbach definicji zjawiska, zauważyć można istotne przesunięcie w postrzeganiu typowo antybohaterskich cech. Nie dostrzega się ich w kwestii braków w działaniu czy heroizmie, ale raczej w kwestiach moralności i charakteru. Na przykład autor jednego z internetowych artykułów stwierdza, że:

---

<sup>13</sup> Michał Błażejczyk, „Kim jest antybohater?”, [w:] „Zeszyty Komiksowe” marzec 2004, nr 1. s. 3

<sup>14</sup> Paweł Szarek, „Antybohater w kinie: mission impossible?”, [w:] „Zeszyty Komiksowe” marzec 2004, nr 1. s.6

<sup>15</sup> [www.mojemedia.pl/szukaj/news/antybohater-wszech-czasow,533105](http://www.mojemedia.pl/szukaj/news/antybohater-wszech-czasow,533105), [2.05.2009]

Antybohaterowie (...) często są samolubni, ignorancy i fanatyczni. Brak u nich męstwa w klasycznym tego słowa rozumieniu. Zdarza się, że są amoralni, chciwi i niezwykle brutalni<sup>16</sup>.

Autor innego tekstu, tworząc całą klasyfikację antybohaterów, do których zaliczył między innymi antagonistów, szaleńców i *fammes fatales*, wyróżnił także kategorię „bohaterskiego antybohatera”, którego

(...) negatywność wynika z życiorysu, lub wykonywanego zawodu, co nie oznacza, że on sam jest głęboko negatywny. Wprost przeciwnie – często jest zmuszony ratować świat lub bronić innych, choć często jest to niezgodne z jego ideologią. Często podejmuje się tego typu działań z czysto egoistycznych pobudek (w myśl zasady: Jeżeli nie uratuję świata, to szlag trafi też mnie). Jako postać jest skłonny do przyjaźni, a nawet miłości (...)<sup>17</sup>

Niezwykle ciekawą definicję można znaleźć również w polskiej Wikipedii:

W literaturze i filmie, antybohater jest fikcyjną postacią posiadającą niektóre cechy bohatera. Robi czasem rzeczy heroiczne, jednak sposób, w jaki to robi lub jego intencje, niekoniecznie muszą być heroiczne. Takie postacie są najczęściej neutralne, mają ostry temperament i są twarde na zewnątrz, jednak "miękkie" w środku. Alternatywnie, antybohater to postać, która nie posiada żadnych cech heroicznych albo posiada je w bardzo ograniczonym stopniu (np. fajtłapa, nieudacznik, leń, tchórz).<sup>18</sup>

Zamiast weryfikować te definicje lub wpisywać w nie postacie i oceniać, kim są i jak powinny być nazywane, spróbuję określić, jacy są bohaterowie nazywani antybohaterami, jak są przedstawiani i dlaczego przydawany jest im przedrostek „anty”, mimo iż niektórzy po teoretycznym rozważeniu na niego nie zasługują.

---

<sup>16</sup> Marcin Rybicki, [www.cinematical.pl/2008/07/10/hancock-i-inni-niegrzeczni-bohaterowie/](http://www.cinematical.pl/2008/07/10/hancock-i-inni-niegrzeczni-bohaterowie/), [2.05.2009]

<sup>17</sup> [www.fantasy.dmkhost.net/artykuly/index.php?nr=45&strona=2](http://www.fantasy.dmkhost.net/artykuly/index.php?nr=45&strona=2), [2.05.2009]

<sup>18</sup> [www.pl.wikipedia.org/wiki/Antybohater](http://www.pl.wikipedia.org/wiki/Antybohater), [2.05.2009]

## ROZDZIAŁ II

### (Anty)bohater

Pierwszym filmem, który można określić mianem „komiksowego” był *Flash Gordon* z 1936 roku w reżyserii Fredericka Stephani. Potem komiksowi bohaterowie niejednokrotnie pojawiali się na dużych ekranach w lepiej lub gorzej zrealizowanych filmach. Zdania fanów są jednak zgodne, co do tego, że za „prawdziwy początek” uznać należy adaptację przygód Supermana z 1978 roku, w reżyserii Richarda Donnera, z Christopherem Reevesem w roli głównej (oraz jego kontynuacje z 1980 i 1983 w reżyserii Richarda Lestera). Wypracował on nowe standardy tego typu filmów i uznawany jest za klasę samą w sobie. Kolejne warte zainteresowania produkcje to dopiero *Batman* (1989) i *Powrót Batmana* (1992) w reżyserii Tima Burtona. Lata 90 to przede wszystkim niesławne kolejne filmy o Batmanie (1995, 1997) oraz *Maska* z 1994 z Jimem Careym. Prawdziwy boom wraz z rozwojem technik narracji miał dopiero nadejść.

W 1996 roku firma Marvel, amerykański potentat na rynku komiksowym, zaczęła popadać w poważne długi finansowe. Jako plan ratowania spółki pojawił się pomysł (prosty i przecież nie nowy), by na ekran przenieść bohaterów najbardziej popularnych komiksowych serii. Pierwszym poważnym projektem był *Blade-wieczny łowca* z 1998. Postać wampira cieszyła się dużym zainteresowaniem, ale nie był to spektakularny sukces. Przełomem stał się dopiero rok 2000, kiedy na ekrany wkroczyli *X-Meni* w reżyserii Bryana Singera<sup>19</sup>. Wywołało to istną lawinę filmowych interpretacji komiksów i ich bohaterów (których podjęły się również inne wydawnictwa), ale sprawiło również, że określenie „film komiksowy” stało się hasłem przyciągającym zainteresowanie widzów bez względu na charakter związku danego filmu z komiksem i charakter samego komiksu, z którym ma być związany.

To właśnie w związku z filmem komiksowym w ostatnim dziesięcioleciu określenie „antybohater” zaczęło coraz częściej pojawiać się na gruncie kultury

---

<sup>19</sup> Przemysław Drożdż, „Batman, Hulk, Jeż... Najbardziej oczekiwane filmowe wersje komiksów”, [www.stopklatka.pl/artykuly/artykul.asp?wi=41655](http://www.stopklatka.pl/artykuly/artykul.asp?wi=41655), [2.05.2009]

popularnej. Na ogół odnośnie bohaterów produkcji mainstreamowych, których przypisać można do drugiej kategorii przytoczonych przeze mnie definicji, tworzonych przez odbiorców korzystających z możliwości bezpośredniej wypowiedzi, jaką daje Internet.

Do takich (anty)bohaterów<sup>20</sup> zaliczany jest na przykład Hellboy (*Hellboy* z 2004, *Hellboy: Złota Armia* z 2008 oba w reżyserii Guillermo del Toro) przeniesiony z komiksów Mike'a Mignoli. Hellboy jest demonem, synem piekieł. Już sam ten fakt wyjaśnia w znacznym stopniu przypisywanie mu miana antybohatera. Jest humorzysty i kapryśny, bywa niepoprawny politycznie, wulgarny i bardzo brutalny; nieobliczalny w swoim gniewie, nad którym nie zawsze potrafi zapanować. Gustuje przy tym w cygarach, nadużywa alkoholu i jest często niemiły dla otoczenia. Każde swoje działanie ubarwia ironicznym komentarzem. Ową ironię interpretować można jako manifestację swoistej postawy życiowo – filozoficznej, w której „dostrzegana jest w samej rzeczywistości walka sprzecznych, niedających się rozwikłać sił i dążeń, przejawiająca się w dążeniu do uzyskania dystansu do niej”<sup>21</sup>. Jest to wszakże historia diabelskiego syna, nieakceptowanego przez społeczeństwo, walczącego w obronie ludzkości. Jeśli jednak pominąć (nieco ryzykowne zawsze w takich przypadkach) próby głębszych analiz i psychoanaliz, ironia, a przeważnie sarkazm Hellboy'a ma na celu systematyczne rozładowywanie napięcia i unikanie patosu.

W kinie popularnym odkrycie, że bohaterowi, który przeważnie działa samotnie warto przydać też trochę cech błazna, zawdzięczamy kinu Nowej Przygody<sup>22</sup>. Niewątpliwie produkcje takie jak *Hellboy* czerpią z jego osiągnięć pełnymi garściami, podobnie jak ono oferując „odpolitycznioną i nacechowaną cudownością zabawę”<sup>23</sup>. Odnaczają się dużą widowiskowością, przy czym wartości wizualne – najczęściej efekty specjalne – nie funkcjonują jako nośnik treści narracyjnych. Stają się atrakcyjne same dla siebie, nie osłabiając przy tym więzi fabularnych<sup>24</sup>.

---

<sup>20</sup> By uniknąć tworzenia i wykorzystywania dodatkowej, zbędnej terminologii, dla odróżnienia odmiennych rodzajów antybohaterów posłużę się wyróżnikiem graficznym.

<sup>21</sup> Marianna Bocian, *Słownik Terminów Literackich*, Wydawnictwo Astrum, Wrocław 2007, hasło: ironia

<sup>22</sup> Termin „kino Nowej Przygody” został stworzony przez Jerzego Płazewskiego w celu oznaczenia filmów z kręgu fantastyki, s-f i baśni, czerpiących z klasycznego kina przygodowego, które dominowały na ekranach w latach 80. Zalicza się do nich m.in. *Bliskie spotkania trzeciego stopnia*, *Poszukiwaczy Zaginionej Arki* i *E.T. Spielberga* oraz *Gwiezdne Wojny* Lucasa i cykl *Powrotu do przeszłości* Zameckisa, zob. J. Szyłak, *Fantastyka i kino nowej przygody*; M. Przyłipiak, *Kino stylu zerowego*.

<sup>23</sup> Sebastian J. Konefał, „Dlaczego Ameryka kocha superbohaterów?”, „Kino” 2005, nr 7-8, s. 32

<sup>24</sup> Mirosław Przyłipiak, *Kino stylu zerowego*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 1994, s.156

Przylipiak i Szyłak zauważają, że przez tą widowiskowość spielbergowskie kino Nowej Przygody:

(...) nie zmierzając bynajmniej ku osłabieniu zjawiska projekcji/identyfikacji (...) sprzyjało powstaniu nowej postawy odbiorczej [postawy rozproszonego odbioru-M.M.]. Duża intensywność bodźców wizualnych może prowadzić ku temu, że odbiorca bardziej zainteresowany będzie krótkimi, intensywnymi przeżyciami niż „płynięciem” przez cały, dwugodzinny utwór (...) Ponadto praktyka wskazywania na kulturowy charakter wielu filmów może współgrać ze swoistym dystansem wobec dzieła, traktowaniem filmu wyłącznie w kategoriach dostarczyciela zabawy i przyjemności.<sup>25</sup>

Dystans ten wytwarzają niewątpliwie sami twórcy i ich postacie nieustannie ironizując, „puszczając oko” do widza, sugerując, że to tylko zabawa. Sprzyja mu też pewna schematyczność postaci, które pomimo wyraźnego nacechowania, są tylko pewnymi figurami z wyraźnym rozgraniczeniem na dobrych i złych.

Tymczasem *Hellboy* i podobne temu filmy wytwarzają postawę pośrednią. Oferując niezobowiązującą, widowiskową zabawę, prezentują bohatera ujawniającego całe spektrum ludzkich cech. Trudno byłoby odbiorcy utożsamiać się z wielkim, czerwonym demonem, ale nie trudno jest się identyfikować z kimś, kto potrafi zarówno darzyć niechęcią jak i kochać, rozpaczać i mieć przy tym problemy z samoakceptacją.

Postaciami pokroju *Hellboy*'a, niejednoznaczными, nieokrzesanymi, czasem neurotycznymi są choćby *Wolverine*, *Blade* czy *Batman* (również nazywany antybohaterem). Choć może znacznie mniej wylewnie okazują oni ową wewnętrzną „miętkość”, którą dostrzega autor definicji z polskiej Wikipedii. Osobne rozważania być może należałoby poświęcić postaciom takim jak *Punisher*, *V z V jak Vendetta*, czy *Marv* i *Hartigan* z *Sin City*, które nie działają w sferach metafizycznych ich przemoc nie ma żadnego nadprzyrodzonego źródła ani usprawiedliwienia. Czasem pretendują oni do funkcji nie tyle ramienia sprawiedliwości, co sprawiedliwości samej w sobie i niejednokrotnie kierują się wyłącznie osobistymi pobudkami. Osobiście zgadzam się z twórcami wspomnianych już „Zeszytów komiksowych”<sup>26</sup>, że są to wszystko przypadki „niekonwencjonalnego sposobu realizacji bohaterstwa” oraz wchodzenia w polemikę z wizerunkiem herosa, nie jego negację. To bohaterowie „ubrudzeni” lub „odrzućeni”, bohaterowie ze skazą, bohaterowie dla dorosłych, herosi naszych czasów<sup>27</sup>, antyherosi

---

<sup>25</sup> Ibidem, s.157

<sup>26</sup> „Zeszyty Komiksowe” marzec 2004, nr 1

<sup>27</sup> Choć niektórzy poczytują to jako świadectwo postępującej degrengolady, to jest to raczej syndrom czasów, w których dostrzega się być może więcej aspektów rzeczywistości, lub inaczej: mniej się ich

(jak określa ich Szyłak<sup>28</sup>) określenia można mnożyć w nieskończoność, nie zmienia to jednak faktu, że przez większość odbiorców określani są mianem antybohaterów. Przyczyna nazywania ich w ten sposób tkwi w ich ironii, cynizmie, brutalności, braku wylewnego altruizmu i w wielu istotniejszych jeszcze elementach, w których nie wypełniają superbohaterskiego schematu. Bo wśród odbiorców filmu komiksowego, ze względu na całą jego spuściznę wywodzącą się od Flasha Gordona i Supermana, pojęcie „bohater” tożsame jest właściwie z superbohaterem.

W swojej książce *Komiks*, w rozdziale poświęconym komiksowym herosom i ich ewolucji, Szyłak zauważa:

W komiksach z superbohaterami fabuła nie odgrywała zbyt ważnej roli. Najważniejszy był bowiem bohater i jego niezwykle moce. Najistotniejszym punktem opowieści było wyjaśnienie, skąd się owe moce wzięły, i określenie ram, w jakich bohater miał się odtąd poruszać (...) Poszczególne epizody opowieści o superbohaterach zawsze odwoływały się do sumy wiedzy, jaką zawierała historia o ich pochodzeniu, i funkcjonowały jako samodzielne opowieści, w których punktem dojścia musiał być wyjściowy *status quo*.<sup>29</sup>

Superbohaterowie działali w świecie binarnych opozycji, zawsze stojąc tylko po jednej, tej białej rzecz jasna, stronie. W każdym aspekcie swojej osobowości i biografii byli dookreśleni, jednoznaczni i na ogół jednoznacznie nieskazitelni. (Anty)bohaterowie działają często na zasadzie binarnych skrajności, wkraczając również w sferę „ciemnej strony mocy”. Ale skrajności te tkwią przede wszystkim w nich samych.

Ambiwalencja Hellboy'a (pomijając specyficzną aparycję i wszystkie wymienione już wady i zalety) tkwi w tym przede wszystkim, że jest synem piekieł, który wychowany wśród ludzi czuje się człowiekiem (dowód na siłę socjalizacji?). Działa nieustannie wbrew swojemu przeznaczeniu, którym jest „przyniesienie Ziemi zniszczenie”<sup>30</sup>, ale to, jaka jest jego prawdziwa natura pozostaje wciąż w niepokojącym niedopowiedzeniu. To Chodzący Klucz do Armagedonu zajmujący się zawodowo, i z upodobania, ratowaniem świata.

Dużo mniej ludzki od tego demona wydaje się być stylizowany na detektywa z filmów *noir* John Constantine, egzorcysta z filmu *Constantine* (2005, reż. Francis

---

ukrywa. Mimo że ogłasza się czasem „śmierć prawdziwego bohatera” warto zauważyć, że ci nieidealni bohaterowie w swojej dwuznaczności i brutalności bliżsi są mitycznym przedstawieniom, zob. J.Campbell, *Potęga mitu, Bohater o tysiącu twarzy*.

<sup>28</sup> Jerzy Szyłak, *Komiks*, Znak, Kraków 2000

<sup>29</sup> Jerzy Szyłak, *Komiks*, Znak, Kraków 2000, s.95-96

<sup>30</sup> *Hellboy. Złota armia*, 2008, reż. Guillermo del Toro

Lawrence), luźno opartego na komiksie *Hellblazer*. Określany jako „wyjątkowo ponury antybohater” jest cyniczny, nieco zblazowany i całkowicie nieczuły. Do pewnego momentu jego działania mają wyłącznie egoistyczne motywacje: chce wykupić sobie „bilet do nieba” – zbawienie, gdyż ciąży na nim wyrok piekła za nieudane samobójstwo. Czasu pozostało mu niewiele gdyż umiera na raka płuc spowodowanego ogromną ilością wypalanych papierosów. Wypędzając demony działa niejako w imię Boga, pozostając wobec niego zbuntowany i bluźnierczy (nazywa go „dzieciakiem z mrówczą fermą”, a odwieczny porządek świata opierający się na umowie warunkującej równowagę pomiędzy dobrem a złem – bzdurną hipokryzją). Brak mu altruizmu i wiary w sens podejmowanych czynności.

Od bohaterów, a zwłaszcza superbohaterów, oczekuje się pewności w działaniu. I nie chodzi wyłącznie o zdecydowanie w podejmowanych posunięciach, ale wewnętrzne przekonanie o ich sensowności, celowości i słuszności. (przy jednoczesnym przekonaniu o tej słuszności u odbiorcy tekstu, w przeciwnym przypadku mamy do czynienia z fanatykiem, czyli na ogół antagonistą). Zdarza im się wątpić w sens, ale nigdy go całkowicie nie kwestionują. Ostatecznie Constantine wykazuje się głęboką moralnością i heroizmem, uzyskuje odkupienie, jednak u widzów nie udaje mu się wykupić od określenia mianem antybohatera.

Z kolei sprzeczność Wolverina (ang. Rosomak), jednego z grupy X-menów (*X-Men*, 2000, *X-men2*, 2003, reż. Bryan Singer, *X-Men: Ostatni bastion*, 2006, reż. Brett Ratner) leży w tkwiącym w nim Dzikim<sup>31</sup>. A dokładnie w konflikcie pomiędzy jego wewnętrznym Dzikim, czyli zwierzęcą a ludzką naturą. Dziki w pełni objawia się w walce, w nim tkwi cała moc Wolverina: w wyczulonych zmysłach, instynktownych odruchach i przede wszystkim zwierzęcej sile wzmocnionej przez wynalazki cywilizacyjne (pazury wyrastające z dłoni zastąpione metalowymi implantami). Jednak ten sam Dziki staje się przeszkodą w codziennych kontaktach międzyludzkich (pogłębioną o bardzo ludzkie przywary jego charakteru). Jak zauważa zajmująca się archetypem Dzikiego w kulturze Joanna Lessing:

---

<sup>31</sup> „Archetyp Dzikiego to wyraz wszystkiego, co w nas „biologiczne, genetyczne, chemiczne, materialne, a jednak ożywione i w związku z tym nie zawsze zrozumiałe.”, za: Joanna Lessing – "Na tropie archetypu Dzikiego", [w:] *Albo albo Archetypy wyobraźni, psychologia baśni i semantyka archetypów*, red. Zenon W. Dudek, Wydawnictwo Eneteia, Warszawa, s. 30

Przyroda piękna i okrutna w swych przejawach, nie mieści się w naszym ludzkim porządku świata, w naszej humanizującej kulturze<sup>32</sup>

W związku z tym w naszych wnętrzach natura podlega cenzurze. By funkcjonować w grupie Wolverine nieustannie oswaja wewnętrznego Dzikiego, a ten nieustannie na powrót dochodzi do głosu. (co przejawia się na ogół w jego niesubordynacji i opuszczaniu grupy, by finalnie zawsze do niej powrócić<sup>33</sup>). Wśród X-Menów jest jedynym, którego moc ma tak cielesny, można rzec: namacalny wymiar<sup>34</sup> (pazury, a nie np. panowanie nad pogodą) i jest nierozzerwalnie związana z fizycznym bólem.

Pomijając nawet kwestię wpływu pojęcia superbohater na pojmowanie pojęcia bohater w popkulturowej konsumpcji, nie da się ukryć, że posiadamy jakieś odruchowe, wewnętrznie zakodowane rozumienie bohatera jako jednostki dookreślonej. Nierozłącznie związane jest ono także z wizją potwierdzania obowiązującego porządku lub przywracania właściwego. (Anty)bohaterowie zarówno w działaniach jak i charakterze nie spełniają może nie tyle oczekiwań dotyczących bohatera, co mechanizmów konstrukcji i funkcjonowania, których się po nim spodziewamy. Różnorodność cech, jakimi zostali obdarzeni sprawia, że zawarty jest w nich duży potencjał nieprzewidywalności i nie zawsze jasne motywacje. Są ambiwalentni moralnie i wewnętrznie sprzeczni. Podczas gdy tradycyjnie rozumiany bohater odznacza się harmonią pomiędzy wolą, intencją/motywacją a działaniem, oni na różnych poziomach wykazują rozbieżność pomiędzy tymi elementami. Im bardziej są niejednoznaczni, tym częściej nazywani antybohaterami. Działając niejednokrotnie wbrew obowiązującym, narzuconym z góry regułom ujawniają ich nieprzystawalność do życia. Jednak na ogół nie podważają obowiązującego porządku, ujawniają jedynie wewnętrzną sprzeczność rzeczywistości i brak jakichkolwiek wyraźnych podziałów.

O tak zwanym filmie komiksowym we wspomnianym artykule Szyłak pisał, iż operuje on:

---

<sup>32</sup> Ibidem, s. 30

<sup>33</sup> Praca pisana jeszcze przed premierą filmu *X-Men. Wolverine-Geniza*, w którym zwierzęcy aspekt osobowości Logana jest demonizowany (szczególnie w polskiej wersji językowej, gdzie „You are not an animal” tłumaczone jest jako „Nie jesteś potworem”).

<sup>34</sup> Ciało nierozzerwalnie związane jest z koncepcją Dzikiego, jako element biologiczności, którą wypiera ego.

(...) zawsze silnie zarysowaną sylwetką głównego bohatera, obdarzonego nadzwyczajną mocą, szczególnie ważną funkcją lub mającego do wypełnienia nader niebezpieczne zadanie i – co równie ważne – będącego do tej roli szczególnie predestynowanym.<sup>35</sup>

(Anty)bohaterowie także całkowicie wpisują się w ten fabularny schemat, z tą różnicą, że jeżeli porządek zostaje przywrócony, to rzadko w swojej poprzedniej formie (biorąc pod uwagę choćby ilość zniszczeń, jakie zwykle po sobie pozostawiają). Sam antyheros nie kumuluje wyłącznie faktów biograficznych, ale realne doświadczenia i przeżycia. Oczywiście trudno jest się skupić na refleksji, kiedy jest ona wciśnięta pomiędzy ironiczne docinki a kolejne sceny wybuchów i bijatyk. Wystarczy jednak nawet płytko zasygnalizować pewne problemy, by na przykład filmy o Hellboy’u mogły stać się prócz eskapistycznej zabawy, swoistym popkulturowym traktatem o człowieczeństwie.

W ostatecznym rozrachunku dokonań (anty)bohaterów wszystko sprowadza się tradycyjnie do uratowania świata/miasta/człowieka, ukarania złoczyńców. Zmienia się jednak w ich przypadku sposób owego „silnego zarysowania”. Nie objawia się już ono wyłącznie w działaniu i zewnętrznej charakterystyce postaci, ale także w jednostkowych cechach wewnętrznych, myśleniu i przeżywaniu. Nie ma oczywiście mowy o całkowitym przeniesieniu akcentu z „dziania się” na refleksję, jednak, podczas kiedy „tradycyjni herosi” byli (i wciąż są<sup>36</sup>) wyłącznie „figurami działającymi”, (anty)bohater filmowy, (tak jak komiksowy pierwowzór), staje się stopniowo „działającym charakterem”, czyli bogatym, zindywidualizowanym zespołem cech wykazującym pewną stałość w zmienności<sup>37</sup>.

Filmowym interpretacjom komiksowych postaci wciąż jednak zarzucane jest „spłaszczanie” charakteru, wybielanie niektórych, zbyt radykalnych cech, co jest skutkiem koniecznych skrótów fabularnych i chęci dotarcia do jak najszerszej publiczności. Mimo to wciąż pozostają to sylwetki niezwykle nośne fabularnie. Wieloznaczne i plastyczne cieszą się coraz większym zainteresowaniem odbiorców, są bardziej realistyczne (bez względu na stopień nieprawdopodobieństwa przeżywanych przygód), bardziej ludzkie. Po prostu ciekawsze.

Może nie należy tracić nadziei i poczekać, aż mainstreamowy film komiksowy wypracuje metody pozwalające nie „spłycać” charakterów i jednocześnie

---

<sup>35</sup> Jerzy Szyłak, „Filmowanie komiksu”, „Kino” 1985, nr 5, s. 41

<sup>36</sup> Jeśli wziąć pod uwagę, że wciąż z powodzeniem adaptuje się takie komiksy jak *Fantastyczna Czwórka*.

<sup>37</sup> Henryk Markiewicz, „Postać literacka i jej badanie”, [w:] *Autor – Podmiot literacki – Bohater*, red. Anna Matuszewska, Janusz Sławiński, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wydawnictwo Polskiej Akademii Nauk, Wrocław 1983, s. 93

nie rezygnować z akcji, która nigdy nie przestanie stanowić jego podstawy. Zauważalna jest pewna ewolucja form narracyjnych kina komiksowego, która nie ogranicza się wyłącznie do wykorzystywania najnowszych technologii. Szczególnie odkąd filmy tego typu zaczęli realizować reżyserzy znani z zupełnie odmiennych obrazów, jak del Toro, czy Aranofsky. Zmieniają się ponadto oczekiwania odbiorców, przesuwają się granice (anty)bohaterstwa. Parafrazując jeden z blogowych komentarzy w dyskusji na temat przewidywanej ekranizacji *Watchmanów*: „mainstream łyka coraz więcej”<sup>38</sup>.

W ramach dygresji warto zwrócić uwagę na jeszcze jeden typ komiksowej postaci nazywanej antybohaterem, która jednak nie zaistniała na srebrnym ekranie. Postaci niepogłębiającej lub negującej superbohaterskich pierwowzorów, ale je dekonstruującej przez wykorzystanie dokładnie tych samych elementów w odwróceniu i/lub przerysowaniu. Takimi postaciami są na przykład Lobo z komiksów DC Comics lub Kleszcz (*The Tick*), polskiej publiczności znany najlepiej z animowanego serialu telewizyjnego<sup>39</sup>. Obaj prezentują wizję bohatera w krzywym zwierciadle, funkcjonując w swoich karykaturalnych, nielogicznych i absurdalnych światach. To otwarta drwina ze wszystkich obowiązujących w komiksie konwencji oraz postaci i mechanizmów popkultury.

Świat Lobo oparty jest na typowej dla groteski zasadzie łączenia przeciwstawnych wartości. W tym wypadku śmiechu i przerażenia, a raczej (z)grozy, która jednak ujęta w bardzo duży nawias makabrycznego żartu traci na sile, pozostawiając już tylko śmiech. Lobo jest ostatnim Czarnianinem. Ostatnim, gdyż wszystkich innych wyróżnął (to dosadne, ale odpowiednie tu słowo), właśnie po to, by pozostać tym ostatnim. Jego imię w dialekcie Khung oznacza: „ten, kto pożera wnętrzności i to mu sprawia przyjemność”, co dość dobrze oddaje specyfikę jego charakteru. Jest międzygalaktycznym łowcą głów i płatnym mordercą, występuje przy tym jako główna postać, nie antagonistą – czarny charakter. Pojawia się obok znanych postaci (czasem jako ich przeciwnik), takich jak Batman czy Maska. Na przykład w odcinku serialu animowanego *Superman: The Animated Series* walczy z Supermanem (przeciwstawienie go temu niezwykle „poważnemu” superbohaterowi dało dodatkowy efekt komiczny). Znany jest najbardziej między innymi z unicestwienia Świętego

---

<sup>38</sup> [www.mrw.blox.pl/2009/02/Goddamn-Watchman.html](http://www.mrw.blox.pl/2009/02/Goddamn-Watchman.html), [10.05.2009]

<sup>39</sup> Stworzony przez Bena Edmunda w 1986 jako maskotka, w 1988 zaistniał na łamach niezależnego komiksu.

Mikołaja (na zlecenie Króliczka Wielkanocnego). Jeżeli można mówić o jakimkolwiek celu jego działania, jest nim zabijanie dla samego zabijania, (nieraz w bardzo wysublimowany sposób, ubarwiony jego ironicznym komentarzem). Komiks szarga wszelkie świętości i wartości, pozostając jednak na ogół w sferze bezrefleksyjnej kpiny, często przekraczając granice dobrego smaku.

Opowieści o Lobo są odwróceniem tradycyjnego bohaterskiego modelu na wszystkich poziomach konstruowania postaci i jej funkcjonowania. W wyglądzie, w działaniu, w celu. Zupełny brak schematu postępowania owocuje całkowitą nieprzewidywalnością. Paradoksalnie okazuje się, że ten brak schematu również może być formą, która się wyczerpuje i przestaje przyciągać niektórych odbiorców<sup>40</sup>. Osadzony często w świadomie kiczowatej (o ile przyjmujemy możliwość istnienia świadomego kiczu) estetyce Lobo, prezentuje całkowitą destrukcję konwencji, tematu i świata wokół.

O ile Lobo jest karykaturą w negatywie, o tyle Kleszcz ośmiesza konwencje przez kumulację, pastisz, parodię i wyolbrzymienie konwencjonalnych elementów. O ile uniwersum Lobo umieszczone jest gdzieś pomiędzy światami „poważnych” superbohaterów, z którymi czasem się spotyka, o tyle Kleszcz działa w osobnym świecie będącym jedną wielką parodią. Umieśniony, nierozgarnięty olbrzym, ubrany w jaskrawoniebieski kostium z czółkami żyje w mieście Mieście (The City). Za pomocnika ma Arthura-Ćmę oraz grupę innych superbohaterów, np. Amerykańską Pokojówkę (American Maid, parodia Wonder Woman i Kapitana Ameryki), Nietoperza (Die Fledermaus, parodia Batmana), czy Big Shot (parodia Punishera). Kleszcz nigdy nie posługuje się ironią, jest całkowicie poważny i niezwykle dramatyczny przy każdym wygłoszeniu swojego nonsensownego okrzyku bitewnego „Łyżka!” (Spooooon!), czy quasi-dydaktycznych mów wygłaszanych jako pointa każdej przygody ("Drogie dzieci, pamiętajcie, że jak będziecie dobre, to będziecie dobre, a jak będziecie złe, to niedobrze!"). Mimo, że przygody Kleszcza (zwłaszcza animacja) kierowane były raczej do młodszych odbiorców, zawierają otwarte nawiązania do niechlubnej, ideologiczno-propagandowej przeszłości komiksu z czasów zimnej wojny: przeciwnikami Kleszcza stają się m. in. gadająca kukurydza o zapędach komunistyczno-rewolucyjnych, czy sam Józef Stalin.

---

<sup>40</sup> [www.forum.polter.pl/lobo-czyli-to-co-tygryski-lubia-najbardziej-vt1441.html](http://www.forum.polter.pl/lobo-czyli-to-co-tygryski-lubia-najbardziej-vt1441.html), [10.05.2009]

Jak już wspomniałam, żadna z postaci nie zaistniała w udanej ekranizacji. Lobo miał na ekranie jedynie 13 minut w półamatorskiej realizacji Scotta Leberechta. O Kleszczu w latach 2001-2002 zrealizowano serial telewizyjny, który wśród fanów określany jest jako żaloszny. Ich absurd, groteska, estetyka i poetyka przerysowania najlepiej realizują się w rysunku – w komiksie i filmie animowanym. Myślę, że nie mają szans z powodzeniem zaistnieć w filmie aktorskim.

Nie sposób nazwać ich bohaterami, czy superbohaterami, a jednak nie wpisują się w żadną z przytoczonych prób definicji, w których nie zostało wzięte pod uwagę odwrócenie wartości bohaterskich w cudzysłowie groteski, w oparciu o parodię, nonsensowny humor i spiętrzenie absurdu.

Podsumowując: bohater zyskuje wśród odbiorców przedrostek „anty”, kiedy nie spełnia powszechnych oczekiwań dotyczących bohatera. Te z kolei w popkulturze są mocno warunkowane całą superbohaterską tradycją.

Ostatecznie okazuje się, że (anty)bohater często wypełnia superbohaterskie schematy w kwestii działania, a burzy je w wymiarze charakterologicznym.

## ROZDZIAŁ III

### Antybohater w pełni.

W filmie komiksowym, prócz herosów i rozmaitych wariacji na ich temat, pojawiły się również postacie, które nazywane przez odbiorców antybohaterami, mogą służyć jednocześnie za egzemplifikację słownikowej definicji i bliższe są teoretycznym rozważaniom dotyczącym tej kategorii. Obecność tą zawdzięczamy w pierwszej kolejności artystom<sup>41</sup> przełomu kontrkulturowego lat 60, którzy zajęli się w komiksach reinterpretacją mitologii superbohaterów, a w ramach jej kontestacji zaczęli poruszać bardzo życiowe, choć nieraz obrazoburcze tematy. Na kartach komiksu pojawiła się też szara, codzienna egzystencja<sup>42</sup>. Nastąpiło całkowite przesunięcie akcentu z akcji na refleksję i opis przez pryzmat postrzegania danej postaci.

Podobny zwrot dokonał się w literaturze w XIX wieku. Michał Bachtin w *Problemach poetyki Dostojewskiego*, w rozdziale poświęconym bohaterowi, pisze:

Bohater interesuje Dostojewskiego nie jako zjawisko rzeczywistości wyposażone w określone, trwałe przymioty społecznie typowe i indywidualnie charakterystyczne, nie jako pewne oblicze złożone z cech jednoznacznościowych i obiektywnych, które w sumie odpowiadają na pytanie „kto to jest?”. Bohater interesuje Dostojewskiego jako odrębny punkt widzenia, jako spojrzenie na świat i na samego siebie, jako stanowisko człowieka, który poznaje i ocenia siebie i otaczającą go rzeczywistość. Dostojewskiego interesuje nie to, czym bohater jest w świecie, lecz przede wszystkim to, czym jest dla bohatera świat i jego własna osoba (...) Bohater jako punkt widzenia, jako pogląd na świat i na siebie – wymaga zupełnie odmiennych metod ukazania go, odmiennej charakterystyki artystycznej.<sup>43</sup>

Uważam, że, abstrahując od literackiego kontekstu tych obserwacji dotyczących polifonicznej powieści Dostojewskiego, można stwierdzenia Bachtina przenieść na grunt refleksji nad komiksem i nowym komiksowym bohaterem, który staje się samodzielnym podmiotem, niewłóczonym w schematy działania. Przesunięcie to nie jest synonimiczne z pojawieniem się antybohatera, ale jego zaistnienie jest jednym z naturalnych następstw. Minęło sporo czasu nim kino komiksowe z powodzeniem zajęło się taką postacią.

---

<sup>41</sup> Byli to m.in. Gilbert Shelton, Garry Hallgren, Robert Crumb.

<sup>42</sup> Sebastian J. Konefał, „Zmienne losy komiksowych herosów”, „Kino” 2007 nr 7-8, s. 18

<sup>43</sup> Michał Bachtin, *Problemy poetyki Dostojewskiego*, przeł. Natalia Modzelewska, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1970, s. 71, podkreślenia: Bachtin

Kino (komercyjne zwłaszcza) rządzi się swoimi prawami. Wojciech Skórka w artykule „Aspekty teoretyczne fabuły filmowej”<sup>44</sup> zapewne nie jako pierwszy zwraca uwagę na schemat budowy fabuły filmowej w oparciu o struktury i zestaw motywów wyodrębnione przez Proppa w *Morfologii bajki*<sup>45</sup>, którymi „twórcy opowiadali, opowiadają i będą opowiadać fabuły filmowe”<sup>46</sup>. Zgodnie z nimi możemy mówić o bohaterach poszukujących i/lub pokrzywdzonych, dla których krzywda (własna lub cudza), brak lub utrata czegoś staje się bodźcem do działania. Tymczasem, jak zauważa Paweł Szarek w swoim artykule<sup>47</sup>, kandydat na idealnego antybohatera nie powinien niczego szukać. Nie ma to związku z brakiem bodźców do podjęcia działania, ale z niezdolnością jego podjęcia. Niezwykle istotny jest też brak wyraźnie określonego antagonisty. Antybohater może być pokrzywdzony, ale nie przez wyraźnie przeciwstawny, czarny charakter, ale przez życie. Przez los, z którym nie podejmuje walki lub robi to wyjątkowo nieudolnie. Zdarzenie i działanie wciąż są podstawą kina popularnego. Stąd trudności z zaistnieniem na ekranie takiego bohatera, jakim jest antybohater. Przypomnę jeszcze raz za Januskiewiczem, że

(...) podstawowym atrybutem antybohatera jest (...) niezdolność do czynu, bierność. To cecha konstytutywna: wyraźnie odróżnia go bowiem od klasycznie rozumianego bohatera, który musiał być człowiekiem czynu (czyn włącza, jak się wydaje, człowieka w etyczny wymiar bycia. Po drugie jest to nieokreśloność postaci (...). Wreszcie po trzecie antybohatera scharakteryzować można także przez swoisty masochizm mentalny i pewien typ „czynów” dokonujących się niejako poza wolą, powiedzmy za Marią Ossowską - anankastycznych, czy – gdyby użyć sformułowania Andre Gide’a – *acte gratuit*.<sup>48</sup>

W prozie pierwszy, pełnowymiarowy antybohater pojawił się w *Notatkach z podziemia* Dostojewskiego. Kluczem do jego bierności jest świadomość. Świadoma egzystencja to:

---

<sup>44</sup> Wojciech Skórka, „Aspekty teoretyczne fabuły filmowej” [w:] *Film i kultura współczesna*, red. Janusz Plisiecki, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 1996, s. 33

<sup>45</sup> Włodzimierz Propp, *Morfologia bajki*, Książka i Wiedza, Warszawa 1976

<sup>46</sup> Wojciech Skórka, „Aspekty teoretyczne fabuły filmowej” [w:] *Film i kultura współczesna*, red. Janusz Plisiecki, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 1996, s. 35

<sup>47</sup> Paweł Szarek, „Antybohater w kinie: mission impossible?”, [w:] „Zeszyty Komiksowe” marzec 2004, nr 1, s.7

<sup>48</sup> „Pluralizm interpretacyjny, świadomość estetyczna, antybohater, bierność, cierpienie”, dialog-dyskusja (z udziałem dr Michała Januskiewicza, [w:] *Światłocienie świadomości*, red. Piotr Orlik, Wydawnictwo Instytutu Filozofii UAM w Poznaniu, Poznań 2002, s. 84

(...) bycie-w-świecie zorganizowane wokół świadomości i podległe jej prawom (...) życie przytomne, w którym człowiek zdaje sobie sprawę ze swego położenia<sup>49</sup>.

W tym przypadku niestety ten „bilans świadomości i samowiedzy” okazuje się świadomością beznadziejności swojego położenia (i nierzadko własnej beznadziejności). „(...) nie tylko nadmiar świadomości, ale w ogóle wszelka świadomość jest chorobą” mówi antybohater Dostojewskiego<sup>50</sup>.

Bodaj pierwszym komiksem z postacią tego typu był *American Splendor*, którego twórcą a zarazem bohaterem był Harvey Pekar<sup>51</sup>. Na jego podstawie w 2003 roku Shari Springer Berman i Robert Pulcini zrealizowali film o tym samym tytule.

Analizowanie bohatera filmu w warstwie fabularnej może stać się w pewnym sensie próbą psychoanalizy autora, co nie jest celem tej pracy. Pisząc o Harvey’u Pekarze będę się odnosić wyłącznie do komiksowo-ekranowej postaci.

Pekar jest neurotyczny, maniakalno-kompulsywny, wybuchowy, ogólnie nieprzyjemny w obyciu, ponad to nieatrakcyjny fizycznie. Tym różni się od (anty)bohaterów, że naprawdę nie robi nic nadzwyczajnego, nie odznacza się męstwem, a jego skłonność do ofiarności dla innych jest kwestią dyskusyjną. Przez całe lata tkwi w tym samym mieście, tym samym mieszkaniu (pełnym obsesyjnie kolekcjonowanych płyt, książek i komiksów), w tym samym urzędniczym<sup>52</sup>, niskopłatnym zawodzie. „Życie zdaje się mnie omijać”, stwierdza. W wyniku swoistej egzystencjalnej frustracji postanawia stworzyć komiks o sobie i swoim bezbarwnym życiu. Sama czynność tworzenia komiksu staje się elementem życia twórcy, pojawia się w komiksie, a następnie w filmie na jego podstawie (w związku z tym filmu *American Splendor* nie można oderwać od komiksu). Początkowo skupiając się na samoobserwacji i własnej samotności, stopniowo zaczyna wplatać zaobserwowane i podsłuchane elementy otaczającego go świata. Nie jest to oczywiście obiektywna relacja, ale opis rzeczywistości, której centrum jest on sam, opis mocno warunkowany przez jego subiektywną, bardzo sarkastyczną i pesymistyczną recepcję i percepcję świata.

---

<sup>49</sup> Michał Januszkiewicz, „Świadomość człowieka z podziemia. O *Notatkach z podziemia* Fiodora Dostojewskiego”, [w:] *Światłocienie świadomości*, red. Piotr Orlik, Wydawnictwo Instytutu Filozofii UAM w Poznaniu, Poznań 2002, s. 71

<sup>50</sup> Fiodor Dostojewski, *Notatki z podziemia*, przeł. Gabriel Karski, Wydawnictwo Puls, Warszawa 1992

<sup>51</sup> Pekar tworzył scenariusze samodzielnie, później z żoną Joyce Brabner, rysownicy się zmieniali

<sup>52</sup> Urzędnikami są też niektórzy antybohaterowi Dygata, wspomniana bezimienna postać z *Notatek...* Dostojewskiego, także Józef K., antybohater *Procesu* Kafki. „Urzędnicza dola”, jak określa to Januszkiewicz, kojarzona jest z monotonią, przeciętnością lub poczuciem uwięzienia.

Oдноśnie konstrukcji postaci Pekara znów można z powodzeniem odwołać się do Bachtina analizującego bohatera Dostojewskiego i pozycję autora wobec niego:

Przecież tym, co należy ukazać i scharakteryzować nie jest określone bytowanie bohatera, ani jego trwałe oblicze, tylko ostateczny bilans jego świadomości i samowiedzy, w końcu – ostatnie słowo bohatera o sobie i o swoim świecie. A więc jako składniki, z których buduje się postać bohatera, służą nie cechy rzeczywistości (...) tylko znaczenie tych cech dla niego, dla jego świadomości. Wszystkie trwałe, obiektywne dane o bohaterze – jego sytuacja społeczna, jego socjologiczna i charakterologiczna typowość, jego *habitus*, oblicze duchowe i wygląd zewnętrzny, czyli to wszystko, co zazwyczaj służy autorowi do stworzenia postaci precyzyjnej i trwałej („kto to jest”) (...) zamienia się w obiekt refleksji bohatera, w przedmiot jego samopoznania (...)”<sup>53</sup>

Komiks ma więc w dużym stopniu charakter autorefleksji autora. (w filmie pojawia się zarówno Harvey Pekar – postać, jak i sam jej twórca Harvey Pekar, co pozwala zachować ten charakter opowieści). Owa autorefleksja nosi znamiona autoterapii, ale momentami bliższa jest temu, co Januszkiewicz określiła jako „swoisty masochizm mentalny”<sup>54</sup>.

Nieokreśloność tej postaci wiąże się z problemem samookreślenia. „Ten facet – to nasz człowiek” „mówi Pekar-narrator o Pekarze-postaci, w drugiej scenie filmu „Już dorósł i zmierza donikąd.” Harvey cierpi na kompleks „urzędniczej przeciętności”, ma poczucie całkowitej bezcelowości swojego życia. Problem ten najlepszy wyraz znajduje w scenie, w której refleksja na temat książki telefonicznej i widniejących w niej innych mężczyzn o tym samym imieniu i nazwisku, co bohater, prowadzi do pytania: „kim jest Harvey Pekar?” Czego chce, dokąd zmierza?

*American Splendor* to niewątpliwie również polemika z mitem komiksowych superbohaterów. W pierwszej scenie filmu, w noc Halloween mały Harvey Pekar, jedyne nieprzebrane dziecko, na stwierdzenie, że „Harvey Pekar” nie brzmi jak imię superbohatera odpowiada: „Nie jestem superbohaterem proszę pani, jestem tylko dzieciakiem z sąsiedztwa”, później zaś jako dorosły: „Jeżeli oczekujesz (...) bohatera, który uratuje świat, czekaj dalej. To nie ten film.” Jednak jest to przede wszystkim dekonstrukcja amerykańskiego mitu bohatera dnia codziennego, amerykańskiego snu.

---

<sup>53</sup> Michał Bachtin, *Problemy poetyki Dostojewskiego*, przeł. Natalia Modzelewska, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1970, s. 72

<sup>54</sup> „Pluralizm interpretacyjny, świadomość estetyczna, antybohater, bierność, cierpienie”, dialog-dyskusja (z udziałem dr Michała Januszkiewicza, [w:] *Światłocienie świadomości*, red. Piotr Orlik, Wydawnictwo Instytutu Filozofii UAM w Poznaniu, Poznań 2002, s. 84

Jest karykaturą *american dream*, sarkastycznym, niepozbawionym cienia goryczy spojrzeniem na tytułowy amerykański splendor. Pekar pomimo sukcesu, jaki odnosi jego komiks i poniekąd on jako twórca i bohater, jest wciąż zmuszony pracować jako archiwista w szpitalu. Jego bierna postawa wobec życia przeciwstawiana jest na domiar działaniom żony, nieustannie pragnącej uratować chociaż kawałek świata.

Pekar porównywany jest często do najślawniejszego neurotyka kina – Woddy’ego Allena. Jednakże Allen tworzy własny, wewnętrzny (i odrębny) świat jego własnych, indywidualnych neuroz i projekcji, Pekar zaś prezentuje rzeczywistość przefiltrowaną przez jego specyficzną osobowość.

Film Berman i Pulciniego rozgrywa się na kilku, przenikających się poziomach narracyjnych. W pierwszy, fabularny poziom, na którym obserwujemy poczynania Pekara-postaci, wplecione są komiksowe kadry, „dymki” z myślami, elementy animacji i autentycznych rejestracji. Narrację z offu prowadzi Pekar-twórca, co jakiś czas opowieść jest przerywana, by pokazać jego rozmowę z autorami filmu. Mówi wtedy do kamery, a w tle widać na przykład członków ekipy przygotowujących się do kolejnych ujęć. Aktorzy mijają się na planie z autentycznymi postaciami z życia Pekara, które uwiecznione najpierw na kartach komiksu, stają się teraz bohaterami filmu. Jak widać, „dzieje się” dużo, ale nie koniecznie w ramach zdarzeń, które posuwałyby akcję do przodu.

Antybohatera nie można wpisać w przygodę, w jego świecie nie ma powrotu do „właściwego porządku”, bo taki nie istnieje. *American Splendor* stanowi jakąś zamkniętą całość, ale, tak jak komiksowy pierwowzór, jest jedynie fragmentem z życia. Brak w nim pointy. Bohater z początku filmu zmierzał „donikąd”, o bohaterze z końca powiedzieć można już w bardziej optymistycznym tonie, że zmierza przed siebie, ale on sam, trochę przekornie sugeruje, że niewiele się zmieniło: „Tak, chyba odrodziłem się dzięki komiksom. Ale nie myślcie, że to jakieś słodkie, szczęśliwe zakończenie. Kolejne dni są nadal trudne. Okropnie się z Joyce kłócimy. Poza tym, ona prawie nie pracuje. Dzieciak zachorował na ADD [„głód uwagi” -M.M.] i sprawia same kłopoty. Moje życie to jeden wielki chaos.”

Innym filmem, w którym stykamy się z antybohaterem, a którego scenariusz oparty jest na undergroundowym komiksie, jest *Ghost World* Terry’ego Zwigoffa

z 2001 roku<sup>55</sup>. Opowiada on historię przyjaźni dwóch dziewcząt u progu dorosłości. Jednakże Enid i Rebecca, nieco zblazowane i cyniczne, znacznie różnią się od reszty rówieśników w zainteresowaniach, postrzeganiu świata i indywidualnej wizji na najbliższą przyszłość.

W *Ghost World* nie zastosowano żadnych nowatorskich rozwiązań formalnych, to klasyczny film stylu zerowego. Na poziomie fabularnym akcent został przeniesiony szczególnie na ekscentryczną Enid. To właśnie ona wypełnia w tym przypadku definicję antybohatera.

Januszkiewicz niemal aksjomatycznie stwierdza, że każdy antybohater prócz tego, że jest jednostką bierną, jest też zawsze outsiderem.

Outsider to ten, który znajduje się na zewnątrz jakiejś całości, systemu, a zatem społeczeństwa, środowiska, grupy etc.; nie może [nie potrafi lub nie chce – M.M.] zaakceptować norm ani zasad, jakie w nich funkcjonują. Jego doświadczenie jest więc zawsze doświadczeniem alienacji, wyobcowania. (...) Outsider wydaje się skazany na życie w nieustannej konfrontacji z tym wszystkim, co uznaje on za względem siebie zewnętrzne. Ta konfrontacja wyostreza jednakże zmysł obserwacji, ale i prowadzi zarazem do pogłębienia się i ugruntowania się poczucia odrębności. (...) Ma ona coś z gracza beztrąsko eksperymentującego ze światem, ale i nieudacznika, życiowej ofiermy.<sup>56</sup>

W *Ghost World* ten dualizm został rozdzielony na nieudacznika – Seymoura i eksperymentatorkę – Enid (choć ona sama też zalicza siebie do kategorii tzw. losers). Enid sama sytuuje się na zewnątrz i wynika to zarówno z typowego młodzieńczego buntu, jak i właściwości jej charakteru. Przyczyny jej bierności leżą gdzieś pomiędzy świadomym wyborem, a wszechogarniającą niemożnością. Trzeba przy tym zauważyć, że jest to bierność wyłącznie na poziomie społecznym: po ukończeniu liceum nie idzie do collegu, nie podejmuje pracy, wbrew pierwotnym zamierzeniom nie wyprowadza się z domu, by zamieszkać z przyjaciółką. Podejmuje za to szereg innych czynności, które mają charakter czynów, „bezinteresownych” - *acte gratuit*.

*Acte gratuit* to szczególnie postępowanie bohatera określane jako czyn absurdalny, dowolny, bez motywacji, która zdroworozsądkowo mogłaby go usprawiedliwić<sup>57</sup>. Nie motywacja (czy też jej brak) jest najważniejszą cechą tego typu czynów, ale przeciwstawianie się zdrowemu rozsądkowi, brak celu i sensu w oczach świadka/uczestnika (zarówno innych postaci, jak i czytelnika/widza/odbiorcy).

---

<sup>55</sup> Autorem scenariusza jest twórca komiksu *Ghost World* Daniel Clowes.

<sup>56</sup> Michał Januszkiewicz, *Stanisław Dygat*, Dom Wydawniczy REBIS, Poznań 1999, s. 41-42

<sup>57</sup> *Ibidem*, s. 94

Januskiewicz wyróżnia dwie postawy sprawcy: postawy eksperymentatora i postawy „ponadmoralnej”, poza dobrem i złem.<sup>58</sup> Pierwsza wyróżnia się pewną ciekawością wobec wyniku czynu – eksperymentu, chęci podjęcia gry z rzeczywistością i jej obserwacji. Drugą wiązać można z postawą bohatera *Obcego* Camusa, którego czyn nawet w jego oczach jest kompletnie zbędny i bezcelowy („no cóż, to i tak nie ma znaczenia”<sup>59</sup>) lub Raskolnikowa ze *Zbrodni i kary* Dostojewskiego, który postrzega siebie samego jako stojącego ponad dobrem i złem. *Acte gratuit* nie musi być morderstwem, choć nawet pozornie nieszkodliwe czynności tego typu okazują się destrukcyjne dla otoczenia.

Manipulacje Enid wiążą się oczywiście z postawą eksperymentatora, ale ich ewentualny efekt i tak pozostaje wtórny wobec samej czynności, które jeżeli mówić o jakimkolwiek celu, są celem samym w sobie. Charakter czynów absurdalnych ma na przykład śledzenie przypadkowej pary wychodzącej z baru, chroniczne drażnienie kolegi pracującego w sklepie. Przede wszystkim zaś odpowiedzenie na anons Seymoura poszukującego przypadkowo spotkanej kobiety, umówienie się z nim na randkę w ciemno, obserwowanie go czekającego na kogoś, kto ma się nigdy nie pojawić, później jechanie za nim do domu.

Początkowo Enid towarzyszy, nieraz jako inicjatorka, Rebecca, ich drogi potem się rozchodzą. Beccy znajduje swoje miejsce w strukturach społeczeństwa i zaczyna wchodzić w dorosłość. Stopniowo okazuje się, że pasywność Enid nie jest wynikiem tylko kontestacji i biernego buntu, ale strachem przed podejmowaniem jakichkolwiek kroków w stronę dojrzałości. Nie podejmuje ostatecznie żadnych działań, by się usamodzielić, wciąż pozostając niezwykle niezależna, ale w ramach bezpiecznego, własnego świata, w którym może ukryć wieczne niezdecydowanie. Taką ma właśnie antybohater właściwość, że wciąż zmienia decyzje, wszystko zaczyna i porzuca niedokończone,

(...) nie dokonuje również wcale wyborów. Przeciwnie, korzysta z wszelkich możliwości, jakie mu świat podsuwa, bada, próbuje, eksperymentuje, bawi się, a później (...) szuka ucieczki<sup>60</sup>.

Najpierw Enid od wszelkich czynności mających na celu znalezienie stałej pracy i mieszkania ucieka w organizowanie życia uczuciowego Seymoura, od związku

---

<sup>58</sup> Ibidem, s.97

<sup>59</sup> Ibidem, s. 97

<sup>60</sup> Ibidem, s. 83

z Seymourem zaś do Beccy. Jej ucieczki stają się coraz bardziej paniczne, wreszcie, uwikłana w sieć własnych manipulacji, ucieka ostatecznie, wyjeżdżając z miasteczka.

Niedojrzałość, niemożność dokonania określonych wyborów (bez wycofywania się z nich) związane są z jej nieokreślonością. Dystansując się wobec rówieśników, (których nazywa „niedorozwojami”) jednocześnie unikając pełnego wkroczenia w dorosłość, Enid chce pozostać niezależną jednostką funkcjonującą w świecie całkowicie na własnych zasadach, co okazuje się niemożliwe. Nieokreśloność związana jest też z nieumiejętnością samookreślenia, niemożnością uchwycenia swojej tożsamości. Sytuacja taka sprzyja stwarzaniu i noszeniu masek. Januszkiewicz stwierdza, iż:

(...) maska stanowi nie tylko wyraz egzystencjalnej nieokreśloności człowieka, lecz także jest ona przejawem pragnienia, by właśnie być kimś (...) okazuje się zatem przedmiotem codziennych wyborów, ale też i codzienną potrzebą<sup>61</sup>.

Enid swoje noszenie masek rozgrywa na trzech poziomach. Pod maską pewności, czasem wręcz agresywności ukrywa brak zdecydowania i wewnętrzne zagubienie. Przyjmuje poza tym różne, momentalnie zmieniane maski – zachowania w zależności od otoczenia i zachowania innych. Najwyraźniej jednak na trzecim, najbardziej widocznym poziomie: w oryginalnym ubiorze. Wewnętrzne niedookreślenie kompensuje zewnętrznym manifestowaniem swojej odrębności i odmienności od „reszty ludzkości”. W jednej ze scen rozmawia z Rebeccą w kupionej w sex shopie masce Batmana (co odczytywane jest jako polemika z komiksową tradycją superbohaterów) Zmienia często style/przebrania, od „little old lady” po „pierwotnego punkowca z roku 77”. Ten ostatni strój zresztą zmienia natychmiast, kiedy okazuje się nierozpoznawalny dla otoczenia. Spektakl nie ma sensu bez widzów.

Antybohaterem jest, jak już wspomniałam, również drugoplanowa postać – Seymour. On jednak realizuje „urzędniczą wersję antybohaterstwa”; zatopiony w egzystencjalnym bezwładzie i monotonii; nieokreślony ze względu raczej na brak właściwości charakteru niż niemożność uchwycenia własnej tożsamości. Podobnie jak Pekar jest „obsesyjnym kolekcjonerem” (obsessive collective). Brak umiejętności porozumienia z ludźmi rekompensuje zapełnianiem życia przedmiotami, do czego sam się przyznaje. Ta samoświadomość jest źródłem gorzkiej autoironii graniczącej z rozpaczą.

---

<sup>61</sup> Ibidem, s. 79

W *Ghost World* również brak pointy. Wyjazd Enid mógłby być interpretowany jako pierwszy zdecydowany krok (nie tylko ucieczka), gdyby nie to, że wsiada do autobusu, który oficjalnie nie kursuje od dwóch lat – do autobusu-widma. Prawdziwa ucieczka byłaby jakąś aktywnością, dawałaby potencjał wybrania wreszcie określonej drogi, możliwości rozwoju. Autobus-widmo sugeruje brak jakiegokolwiek rozwiązania, absolutną niemożność samookreślenia i wejścia w dorosłość. To spełnienie dziecięcej fantazji, o której opowiadała Seymourowi („Wiesz, jaka była moja ulubiona fantazja?/Jaka?/Myślałam, że pewnego dnia, nie mówiąc nic nikomu pójdę w przypadkowe miejsce i po prostu zniknę...I już mnie więcej nie zobaczą.”) Zniknięcie to można też określić jako metaforę „natychmiastowej” epifanii negatywnej: codziennej przemiany w nicość,<sup>62</sup> której doświadcza antybohater.

Bohater ewoluuje, rozwija się, przywraca porządek lub w najgorszym przypadku wraca do punktu wyjścia. Enid okazuje się w swoich działaniach (lub ich braku) destrukcyjna dla siebie i otoczenia, mimo że nie ma w niej złych intencji. O ile w życiu Harvey’a Pekara zaszły pewne zmiany, o tyle Enid pozostaje wciąż w tym samym miejscu, a życie Seymoura za jej sprawą przypuszczalnie podlegnie recesji.

Antybohater, ten „właściwy”, jest postacią specyficzną. Nie oferuje uosobienia marzeń, oderwania od rzeczywistości. Nieraz zmusza za to do refleksji, ale przede wszystkim swoim postępowaniem nie zawsze wzbudza sympatię lub ciekawość odbiorcy. Czasami bywa po prostu denerwujący. Umieszczenie go w pierwszoplanowej roli wymaga od realizatorów dużej zręczności, by uniknąć przegadania lub wręcz nudy. W komiksie zaistniał tylko w utworach undergroundowych, podobnie w kinie. (*American Splendor* to skromna produkcja HBO, *Ghost World* jest filmem niezależnym, oba nie były dystrybuowane w Polsce na dużych ekranach). Można właściwie stwierdzić, że im bardziej pełnowymiarowy, „definitywny” jest antybohater, tym bardziej niezależny i niskobudżetowy film. Jednak przypadek *American Splendor*, okrzykniętego przez użytkowników serwisu internetowego „The Rotten Tomatoes”<sup>63</sup> najlepszą filmową adaptacją komiksu, wykazuje, że sytuacja ta może ulec zmianie. Wystarczy formalnie ująć temat w ciekawy, oryginalny sposób.

---

<sup>62</sup> Ibidem, s. 70

<sup>63</sup> Sebastian J. Konefał, „Dlaczego Ameryka kocha superbohaterów?”, „Kino” 2005, nr 7-8, s. 22

## Zakończenie

Antybohater jest konstruktem, na który składa się wiele aspektów: brak heroizmu i ofiarności, nieracjonalne działania lub niepodejmowanie jakichkolwiek aktywności, niedookreśloność, niejednoznaczne motywacje lub ich brak. Jednak na gruncie kultury popularnej wystarczy, że postać spełnia choćby jeden z nich, by została nazwana antybohaterem. Określane są tak także postacie „niekonwencjonalnie” spełniające (ale jednak spełniające) aspekty bohaterstwa, nie zachowujące się zgodnie z oczekiwaniami wytyczonymi przez bohaterów i supebohaterów. Mimo że w ich przypadku dyskusyjna staje się chociażby kwestia stanowienia wzoru do naśladowania (jedna z podstawowych cech powszechnie rozumianego bohatera), nie zasługują one, żeby nazywano je antybohaterami. Nie sposób jednakże wpłynąć na powszechną świadomość odbiorczą, by to zmienić.

Wszystkich antybohaterów, zarówno tych „prawdziwych”, jak „falszywych” łączy ironia (sarkazm, cynizm), wewnątrzfabulana – w stosunku do świata, w którym zostali osadzeni lub zewnętrzna, w samej konstrukcji postaci. A jak rysuje się ich przyszłość w filmie komiksowym? W 1979 roku Guy Gauthier pisał:

Kto w latach sześćdziesiątych uwierzyłby, że Superman z całą swoją prostodusznością i naiwnością pojawi się ponownie na ekranach kin w naszej burzliwej epoce?<sup>64</sup>

A czy ktoś spodziewał się, że powróci z powodzeniem w 2006 roku? Bohaterowie, którzy „przeterminowali” się już w komiksowych seriach sprawdzają się jeszcze w zamkniętych filmowych fabułach, w których dzięki rozwojowi technologii, można pokazać nawet najbardziej fantastyczne elementy komiksu, niemożliwe wcześniej do odwzorowania. Obecnie w filmie komiksowym nieskazitelni bohaterowie Fantastycznej Czwórki, nieśmiertelny Superman, czy Iron Man współlistnieją obok uważanych za antybohaterów Hellboy’a, Constantine’a, Punishera. Z jednej strony zapowiada się całkowity zmierzch tych pierwszych, z drugiej pojawiają się informacje o kolejnych ekranizacjach przygód Supermana. Nie sposób przewidzieć, czy mainstreamowe kino komiksowe zaakceptuje wreszcie „śmierć Kapitana Ameryki” (który swoją drogą też ma niedługo zaistnieć na dużym ekranie). Nie sposób też przewidzieć, jakie są szanse, by na

---

<sup>64</sup> Guy Gauthier, „Za kilka milionów dolarów”, przeł. Anna Smorgul, [w:] „Film na Świecie” 1980, nr 7 (263), s. 41

dużą skalę zaistniał bierny, naprawdę nieheroiczny, zmagający się z codziennym życiem antybohater pokroju Harvey' a Pékara lub Enid. Niemniej odpowiedź na pytanie zawarte we wstępie jest twierdząca: antybohater może z powodzeniem stać się główną postacią w filmie komiksowym.

## Ilustracje



Hellboy (Ron Perlman)



John Constantine (Keanu Reeves)



Wolverine (Hugh Jackman)



Harvey Pekar-postać (Paul Giamatti)

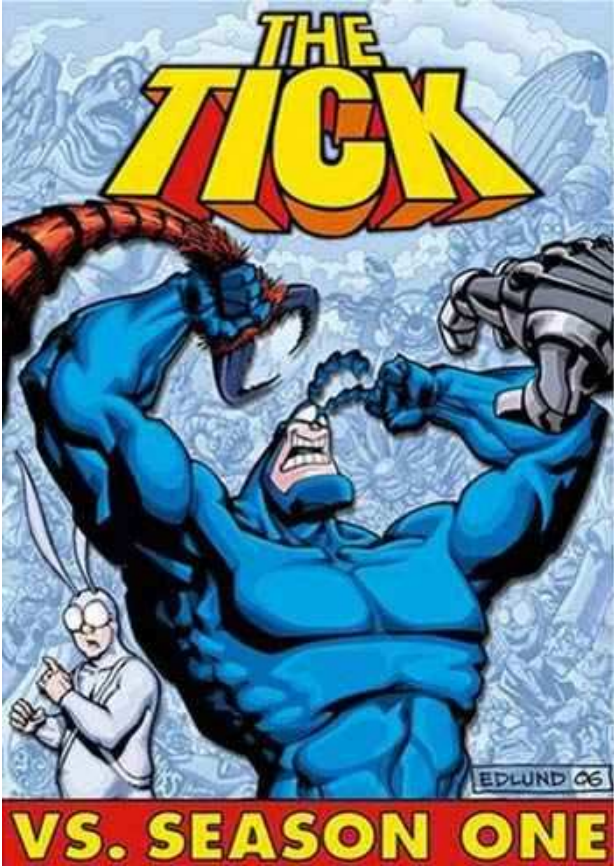


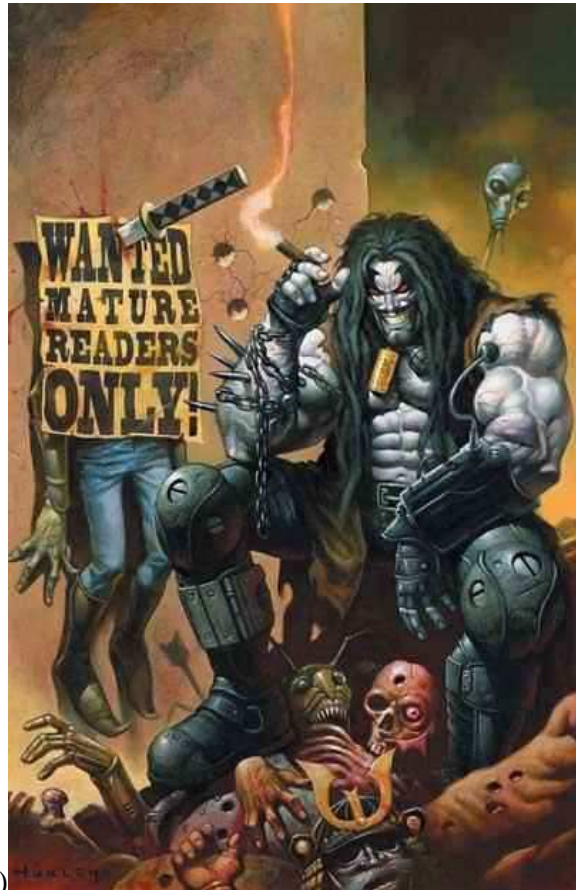
Enid (Tora Birch)



Saymour (Steve Buscemi)

Kleszcz (w filmowej wersji Patrick Warburton )





Lobo (w filmowej wersji Andrew Bryniarski)



## BIBLIOGRAFIA

- Arata, Grażyna, „Constantine”, „Kino” 2005 nr 4
- Bachtin, Michał, Problemy poetyki Dostojewskiego, przeł. Natalia Modzelewska, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1970
- Bocian, Marianna, Słownik Terminów Literackich, Wydawnictwo Astrum, Wrocław 2007, s. 85
- Błażejczyk, Michał, „Kim jest antybohater?” [w:] „Zeszyty Komiksowe”, marzec 2004 nr 1, s. 3
- Dostojewski, Fiodor, Notatki z podziemia. Gracz, przeł. Gabriel Karski, Wydawnictwo PULS 1992
- Grant Alan; Arcudi, John, Mahnke, Doug, Williams, Keith, Lobo. The Mask, 1999 nr 4
- Grant, Dwyer; Giordano, Lobo. Kontrakt na Bouga, 1999 nr 2
- Grant, Alan; Giffen, Kate; Cowan, Denis, Lobo i płonący łańcuch miłości, [w:] Lobo, 2000 nr 3
- Grant, Alan; Balent, Jim, Lobo i wiosenne lasencje, [w:] Lobo, 2000 nr 3
- Grant, Alan; Alamy, Chrystian, Lobo w Hollywood, [w:] Lobo, 2000 nr 3
- Gauthier, Guy, „Za kilka milionów dolarów”, przeł. Anna Smorgul, [w:] „Film na Świecie” 1980, nr 7 (263), s. 41
- Handzelewicz, Damian, „Wilq-realny antybohater”, [w:] „Zeszyty Komiksowe”, marzec 2004 nr 1, s. 11
- Januszkiewicz, Michał, Stanisław Dygat, Dom Wydawniczy REBIS, Poznań 1999
- Januszkiewicz, Michał, „Świadomość człowieka z podziemia. O Notatkach z podziemia Fiodor Dostojewskiego”, [w:] Światłocienie świadomości, red. Piotr Orlik, Wydawnictwo Instytutu Filozofii UAM w Poznaniu, Poznań 2002
- Konefał, Sebastian J., „Dlaczego Ameryka kocha superbohaterów?”, „Kino” 2005, nr 7-8, s. 32
- Konefał, Sebastian J., „Zmienne losy komiksowych herosów”, „Kino” 2007 nr 7-8, s. 18
- Kunzle, Dawid, „Uwagi uzupełniające na temat komiksu i języka filmowego”, [w:] „Film na Świecie” 1980, nr 7 (263), s. 103
- Laccassin, Francis, „Komiksy i język filmowy”, przeł. Joanna Galewska, [w:] „Film na Świecie” 1980, nr 7 (263), s. 87
- Lessing, Joanna, „Na tropie archetypu Dzikiego”, [w:] Albo albo Archetypy wyobraźni, psychologia baśni i semantyka archetypów, red. Zenon W. Dudek, Wydawnictwo Eneteia, Warszawa, s. 29
- Marczewski, Paweł, „X-Men 3: Ostatni bastion”, „Kino” 2006, nr 7-8, s. 78
- Markiewicz, Henryk, „Postać literacka i jej badanie”, [w:] Autor – Podmiot literacki – Bohater, red. Anna Matuszewska, Janusz Sławiński, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wydawnictwo Polskiej Akademii Nauk, Wrocław 1983, s. 93
- Propp, Włodzimierz, Morfologia bajki, Książka i Wiedza, Warszawa 1976
- Przyłipiak, Mirosław, Kino stylu zerowego, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 1994
- Skórka, Wojciech „Aspekty teoretyczne fabuły filmowej” [w:] Film i kultura współczesna, red. Janusz Plisiecki, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 1996
- Słownik Języka Polskiego, Tom I, Polskie Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1988, s. Szarek, Paweł, „Antybohater w kinie: mission impossible?”, [w:] „Zeszyty Komiksowe”, marzec 2004 nr 1, s. 6
- Szyłak, Jerzy, „Filmowanie komiksu”, „Kino” 1985, nr 5, s. 41
- Szyłak, Jerzy, Komiks, Znak, Kraków 2000

## BIBLIOGRAFIA ŹRÓDEŁ INTERNETOWYCH

- Cetnarowski, Michał, „Pijak, morderca i trudny święty”,  
[www.creatio.art.pl/index.php?menu=archiwum&archid=16&artid=313](http://www.creatio.art.pl/index.php?menu=archiwum&archid=16&artid=313)
- Chęciński, Michał, „Dwóch samurajów”,  
[www.esensja.pl/magazyn/2005/08/iso/08\\_71.html](http://www.esensja.pl/magazyn/2005/08/iso/08_71.html)
- Balawender, Patryk, „Kiedy umiera superbohater”,  
[www.relaz.pl/magazyn,kiedy-umiera-superbohater,840](http://www.relaz.pl/magazyn,kiedy-umiera-superbohater,840)
- Drożdż, Przemysław, „Batman, Hulk, Jeź... Najbardziej oczekiwane filmowe wersje komiksów”,  
[www.stopklatka.pl/artykuly/artikul.asp?wi=41655](http://www.stopklatka.pl/artykuly/artikul.asp?wi=41655)
- Gałka, Jakub, „Komiks w filmie. Nie tylko Amerykanie...”,  
[www.alekino.pl/sknews/?53017](http://www.alekino.pl/sknews/?53017)

Makówka, Dominika, „Herosi ze skazą”,  
[www.rp.pl/artykul/186167.html?print=tak](http://www.rp.pl/artykul/186167.html?print=tak)

Meehan, Sean, „Hellboy's 'Golden' sequel leaves crowds still cheering for anti-hero”,  
[www.media.www.bcheights.com/media/storage/paper144/news/2008/11/13/TheScene/Hellboys.golden.S  
equeel.Leaves.Crowds.Still.Cheering.For.AntiHero-3540809.shtml](http://www.media.www.bcheights.com/media/storage/paper144/news/2008/11/13/TheScene/Hellboys.golden.S<br/>equeel.Leaves.Crowds.Still.Cheering.For.AntiHero-3540809.shtml)

Pelczar, Ian, „Hellboy – powrót antybohatera”,  
[www.radioram.pl/articles/view/7841/hellboy-powrot-antybohatera](http://www.radioram.pl/articles/view/7841/hellboy-powrot-antybohatera)

Rybicki, Marcin, „Hancock i inni niegrzeczni bohaterowie”,  
[www.cinematical.pl/2008/07/10/hancock-i-inni-niegrzeczni-bohaterowie/](http://www.cinematical.pl/2008/07/10/hancock-i-inni-niegrzeczni-bohaterowie/)

Spór, Krzysztof, „Rok z filmem Harvey’ a Pekara”,  
[www.stopklatka.pl/film/film.asp?fi=16017&sekcja=recenzja&ri=1577](http://www.stopklatka.pl/film/film.asp?fi=16017&sekcja=recenzja&ri=1577)

[www.fantasy.dmkhost.net/artykuly/index.php](http://www.fantasy.dmkhost.net/artykuly/index.php)  
[www.en.wikipedia.org/wiki/Antihero](http://www.en.wikipedia.org/wiki/Antihero)  
[www.en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_fictional\\_anti-heroes](http://www.en.wikipedia.org/wiki/List_of_fictional_anti-heroes)  
[www.en.wikipedia.org/wiki/Superhero\\_film#The\\_new\\_golden\\_era](http://www.en.wikipedia.org/wiki/Superhero_film#The_new_golden_era)  
[www.en.wikipedia.org/wiki/The\\_Tick](http://www.en.wikipedia.org/wiki/The_Tick)  
[www.pl.wikipedia.org/wiki/Lobo\\_\(posta%C4%87\)](http://www.pl.wikipedia.org/wiki/Lobo_(posta%C4%87))  
[www.forum.polter.pl/super-bohater-idealny-vt27121.html](http://www.forum.polter.pl/super-bohater-idealny-vt27121.html)  
[www.mrw.blox.pl/2009/02/Goddamn-Watchman.html](http://www.mrw.blox.pl/2009/02/Goddamn-Watchman.html)  
[www.somenewlanguage.net/tag/anti-hero/](http://www.somenewlanguage.net/tag/anti-hero/)  
[www.kosciol.pl/content/article/20050221201115317.htm](http://www.kosciol.pl/content/article/20050221201115317.htm)  
[www.blogmida.pl/2008/11/18/lobo-antybohater/](http://www.blogmida.pl/2008/11/18/lobo-antybohater/)  
[www.rowm.com/news.php?article\\_id=20](http://www.rowm.com/news.php?article_id=20)  
[www.filmweb.pl/f164666/Kleszcz,1994/recenzje](http://www.filmweb.pl/f164666/Kleszcz,1994/recenzje)  
[www.greybrow.iq.pl/Lobo/lobo\\_polskie\\_wydania.html](http://www.greybrow.iq.pl/Lobo/lobo_polskie_wydania.html)  
[www.forum.polter.pl/lobo-czyli-to-co-tygryski-lubia-najbardziej-vt1441.html](http://www.forum.polter.pl/lobo-czyli-to-co-tygryski-lubia-najbardziej-vt1441.html)