

PROZAICZNA CODZIENNOŚĆ SUPERBOHATERÓW, CZYLI ANALIZA KOMIKSOWEJ SERII KARLA FERDONA

JUSTYNA CZAJA

Uniwersytet Adama Mickiewicza w Poznaniu
Adam Mickiewicz University in Poznań
jczaja@amu.edu.pl
ORCID 0000-0001-8939-6598

Jak wygląda dzień powszedni superbohaterów? Co robią w czasie, kiedy nie zmagają się z superłotrami, nie zwalczają zorganizowanej przestępczości, nie ratują świata przed śmiertelnym niebezpieczeństwem albo totalną zagładą? Jak spędzają weekendy? Czy układają im się w związkach? Czy sprawdzają się jako rodzice? Czym zajmują się na emeryturze? Czy ich supermoce utrudniają im, czy ułatwiają codzienne funkcjonowanie?

Te i podobne pytania posłużyły chilijskiemu rysownikowi Karlowi Ferdonowi jako punkt wyjścia do stworzenia humorystycznego komiksowego cyklu superbohaterskiego, a raczej, jak wykaże dalsza analiza, antysuperbohaterskiego. Celem artykułu jest pokazanie, w jaki sposób zmiana macierzystego kontekstu i umieszczenie postaci mających status ikon popkultury w nowych i nieoczywistych kontekstach przyczynia się do ich dekonstrukcji i demitologizacji.

Karlo Ferdon początkowo publikował swoje prace w prasie, w lokalnych gazetach i czasopismach. Stopniowo zamieniał jednak prasowe łamy na internetowe przestrzenie mediów społecznościowych, takich jak Facebook czy Instagram (@KarloFerdon i @donSerapio)¹, docierając dzięki temu ze swymi webkomiksami do odbiorców z całego świata. Jego znakiem rozpoznawczym stały się minimalistyczne jednoplanszówki o humorystycznym zabarwieniu – pojedyncze panele wypełnione jednym obrazkiem, czasem złożone z dwóch, trzech lub maksymalnie czterech kadrów, proste rysunki

¹ Zob. <https://www.instagram.com/karloferdon/> (dostęp 24.09.2023), oraz <https://www.facebook.com/KarloFerdon/> (dostęp 24.09.2023).

pozbawione zbędnych elementów graficznych, brak zarówno dialogów, jak i narratorskich komentarzy. W takiej właśnie stylistyce utrzymany jest wspomniany cykl, który można by zatytułować *Życie codzienne (anty)superbohaterów*. Tworzą go komiczne scenki rodzajowe z udziałem znanych amerykańskich bohaterów komiksowych, takich jak: Superman, Batman, Spider-Man, Flash, Hellboy, Avengersi: Iron Man, Hulk i Thor, członkowie innych komiksowych drużyn: Fantastycznej Czwórki, X-Menów, Strażników Galaktyki oraz rozpoznawalne postacie kobiece, m.in. Wonder Woman czy Supergirl. Opowiadając w jednym z wywiadów o genezie komiksowej serii, Ferdon wspominał, że pomysł pojawił się podczas prac nad projektem dotyczącym alternatywnych historii z Batmanem. Właśnie wtedy postanowił stworzyć parodystyczne komiksy z klasycznymi postaciami innych superbohaterów². W swoim rysunkowym cyklu autor zestawia ze sobą, na zasadzie crossoverów (co również stanowi wyraźne nawiązanie do amerykańskich komiksów superbohaterskich), bohaterów pochodzących z różnych komiksowych serii. Wpisuje ich jednak w nietypowy kontekst. O swojej metodzie twórczej chilijski rysownik mówi tak: „Mam jedną wskazówkę, jeśli chodzi o pomysły! Moja formuła polega na umieszczaniu postaci w codziennych sytuacjach i osiągnięciu absurdalnych rezultatów z odrobiną zaskoczenia”³. W najbardziej oczywistym, prostym odczytaniu o codzienności mówić można jako o „naszym»stałym miejscu zamieszkania«, z którego wydostajemy się na obszary panowania innych, specjalnych reguł (myślenia,

² G. Palacios, *Un dibujante muestra la no tan glamurosa vida cotidiana de los superhéroes (50 cómics)*, Bored Panda, 19.01.2021, https://www.boredpanda.es/superheroes-comics-vida-cotidiana-karloferdon/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic (dostęp 20.10.2022).

³ Tekst oryginalny: „I do have one tip when it comes to ideas! My formula is pretty much putting the characters in everyday situations and having absurd results with a touch of surprise”. Hidreléy, *This Artist Makes Humorous One-Panel Comics Without Dialogue (30 New Pics)*. *Interview With Artist*, Bored Panda, 23.08.2021, https://www.boredpanda.com/humorous-and-minimalist-comics-without-dialogue-karloferdon/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic (dostęp 20.10.2022).

mówienia, postępowania) jedynie w charakterze eksploratorów i »tury-
stów«⁴. Kategoria ta, związana z potocznym doświadczeniem, kojarzona
z powszedniością, zwykłością, stanowi przeciwieństwo tego wszystkiego,
co niezwykle, niecodzienne, nadprzyrodzone. Bernard Waldenfels, definiu-
jąc ten termin, konstruuje formułę relacyjną opartą na kilku przeciwstawn-
ych kategoriach. Wśród nich jest opozycja „zwykłość” – „niezwykłość”:
„Codziennność oznacza zwykłość, utarty porządek, w przeciwieństwie do
niezwykłości i tego, co wykracza poza utarty porządek”⁵. Elementy nie-
mieszczące się w formule codzienności silnie związane są z konwencją
komiksów superbohaterskich operujących elementami fantastyki. Sam pre-
fiks ‘super-’, poprzedzający słowo bohater, jako „pierwszy człon wyrazów
złożonych podkreślający najwyższy stopień (lub wykraczanie poza normę,
poza zwykły stan), najwyższą jakością tego, co oznacza drugi człon złożenia”⁶
zapowiada otwarcie na to, co niecodzienne. Słowo superbohater kojarzy się
natomiast z komiksową lub filmową postacią, zwykle pozytywną, zwalczą-
jącą zło i posługującą się nadnaturalnymi mocami, zdolnościami. Amerykańskie historie superbohaterskie i pochodzące z nich postacie bez
wątpienia zdominowały sposób postrzegania komiksowego medium,
uksztaltowały potoczne wyobrażenia na jego temat⁷. Sięgając po bohaterów
z uniwersów przede wszystkim Marvel Comics i DC Comics – wiodących
wydawnictw komiksów superbohaterskich – Karlo Ferdon odwołuje się do
znanych współczesnym odbiorcom postaci, które już dawno zyskały status
ikon popkultury. Do ich niesłabnącej popularności znacząco przyczyniły się

⁴ Cyt. za: W. Kędzierzawski, *Codziennność jako kategoria antropologiczna w perspektywie historii kultury*, Opole 2009. s. 27.

⁵ Ibidem, s. 25.

⁶ Hasło ‘super-’, w: *Słownik języka polskiego*, red. M. Szymczak, Warszawa 1981, t. 3, s. 371.

⁷ Zob. J. Johnson, *Super-History: Comic Book Superheroes and American Society, 1938 to the Present*, Jefferson 2012; B. Robb, *A Brief History of Superheroes: From Superman to the Avengers, the Evolution of Comic Book Legends*, Philadelphia 2014; B.B. Solomon, *Superheroes!: The History of a Pop-Culture Phenomenon From Ant-Man to Zorro*, New York 2023. Tematyce superbohaterskiej poświęcone jest również wiele portali internetowych.

w ostatnim czasie także kolejne blockbustery kina superbohaterskiego⁸. Transmedialny charakter obdarzonych nadnaturalnymi mocami czy umiejętnościami bohaterów pojawiających się w komiksach, filmach animowanych i fabularnych, grach komputerowych, ich stała obecność we współczesnej globalnej przestrzeni dyskutowana przez przemysł zabawkarski, spożywczy, odzieżowy, który posługuje się podobiznami i emblematami poszczególnych superbohaterów – wszystko to sprawia, że funkcjonują oni na zasadzie marki, rozpoznawalnego brandu. Komiksowy nurt opowieści superbohaterskich zapoczątkowała historia o Supermanie stworzona przez Jerry'ego Siegela oraz Joego Shustera i opublikowana w 1938 roku na łamach magazynu „Action Comics”. W następnych latach na fali popularności tej postaci pojawili się kolejni superbohaterowie, a także – nierzadko wzorowane na ich postaciach – kobiece superbohaterki⁹. Komiks superbohaterski, przeżywający swój rozkwit w latach czterdziestych, szybko stał się rozpoznawalnym nurtem o wyrazistych cechach i spetryfikowanych regułach. Fabuła w tego typu opowieściach pełni zwykle drugorzędną rolę, podporządkowana zostaje bowiem centralnej postaci będącej nie tylko motorem napędowym akcji, lecz także elementem spajającym kolejne odcinki rysunkowych serii, które – jak pokazują liczne przykłady amerykańskich komiksów – na przestrzeni lat tworzone są zwykle przez zmieniających się scenarzystów i rysowników. To właśnie bohater – tytułowa postać i jednocześnie główna postać działająca – staje się gwarantem ciągłości, spójności, łącznikiem między poszczególnymi opowieściami o jego przygodach. Kolejne historie superbohaterskie oparte są na analogicznym schemacie, poddawany jedynie modyfikacjom po to, by stworzyć wrażenie nowatorstwa, zmian. W rzeczywistości kluczowe elementy zachowują swój niezmienny charakter – są wręcz atrybutami poetyki dzieła. Zmianie ulegają jedynie dodatkowe elementy o silnym potencjale fabularnym uruchamianym ze względu na konteksty, w których odnajduje się postać – można by ten element nazwać akcydensem narracyjnym (pochodzenie bohatera, moce, którymi dysponuje i sposób, w jaki je posiadał, charakterystyczny wygląd, strój). Większość komiksowych historii o herosach oparta jest na analo-

⁸ Zob. T. Żaglewski, *Kinowe uniwersum superbohaterów. Analiza współczesnego filmu komiksowego*, Warszawa 2017.

⁹ Zob. J. Szyłak, *Komiks*, Kraków 2000, s. 95–108.

gicznych schematach. Pierwszym z nich jest obdarzenie postaci nadnaturalnymi supermocami¹⁰. Kolejny powtarzający się element stanowi podwójna tożsamość¹¹. Zwykle bowiem postacie ukrywają to, kim są, zanim wcielą się w określonych sytuacjach w zamaskowanego, tajemniczego bohatera, który spieszy z pomocą społeczeństwu lub światu. W ochronie prawdziwej tożsamości pomagają kostium będący w komiksach elementem charakterystyki pośredniej bohaterów¹². Buduje on tożsamość, pozwala na identyfikację, wyróżnia spośród innych rysunkowych postaci. Przykładowo czarny strój z maską i peleryną Batmana przypomina nietoperza, kojarzy się z mrokiem – to właśnie wtedy wkracza do akcji ten bohater. W przypadku kostiumu Spider-Mana widoczne na stroju czarne linie układające się we wzór pajęczyny oraz emblemat na piersiach odsyłają do genezy superbohatera (ukąszenie przez radioaktywnego pająka) i jego niezwykłych „pajęcznych” zdolności. Pancierz Iron Mana – cybernetyczna zbroja wyposażona w najnowocześniejsze elektroniczne gadżety – wpisuje się w fikcyjną biografię tej postaci, jej związki z amerykańskim przemysłem zbrojeniowym i zastosowaniem w nim nowych technologii. W przypadku Catwoman obcisły strój i pazury kojarzące się z kotem akcentują zwinność i spryt bohaterki, a także wygrywaną erotycznie drapieżność, wzmacnianą dodatkowo przez taki atrybut jak bicz. Długie wysuwane pazury Wolverina, przypominające szpony zwierząt drapieżnych, podkreślają dziką naturę tego mutanta. Jak trafnie zauważył Peter Coogan: „Kostiumy superbohaterów są ikoniczną reprezentacją istoty danego superbohatera”¹³. „Cywilne”, codzienne wcielenia superherosów w wielu komiksowych opowieściach przedstawiane są jako dalekie od ideału, przeciętne, zwyczajne. Superman to na co dzień nieśmiały

¹⁰ Zdarzają się jednak wyjątki od reguły, przykładowo Batman nie posiada nadludzkich zdolności.

¹¹ W tym przypadku z kolei wyjątkiem mogą być choćby członkowie Fantastycznej Czwórki, którzy przed przeistoczeniem się w superbohaterów i zdobyciem (na skutek kosmicznego napromieniowania) niezwykłych mocy byli grupą amerykańskich kosmonautów.

¹² Zob. B. Brownie, D. Graydon, *The Superhero Costume. Identity and Disguise in Fact and Fiction*, London 2015.

¹³ P. Coogan, *Superhero. The Secret Origin of a Genre*, Austin 2006, s. 33. Cyt. za: T. Żaglewski, *Superkultura. Geneza fenomenu superbohaterów*, Kraków 2021, s. 21.

dziennikarz-okularnik Clark Kent, Wonder Woman – skromna pielęgniarka Diana Prince, Amazing Spider-Man – fotoreporter borykający się z problemami finansowymi. Obdarzeni epitetami *super*, *wonder* i *amazing* superbohaterowie w pewnych sytuacjach życiowych okazywali się więc tak samo zwyczajni, nieporadni, jak czytelnicy komiksów opowiadających o ich przygodach. W stosunku odbiorców do postaci superbohaterów widoczna jest więc pewna ambiwalencja – z jednej strony ludzka skłonność do podziwu, obcowania z ideałem, z drugiej – chęć zobaczenia w nim jakiejś wady, skazy, która czyniłaby go mniej doskonałym, przez co uczłowieczałaby go – dlatego z upodobaniem eksploatowany jest motyw podwójnej tożsamości postaci.

Tendencja do uczłowieczania superbohaterów, obdarzania ich ludzkimi emocjami, pragnieniami, słabościami wyraźniej doszła do głosu w latach sześćdziesiątych, na które przypada druga fala popularności komiksów tego nurtu. Właśnie wtedy „Marvel Comics Group wylansowało herosów »ułomnych«”¹⁴. Komiksowe postacie przeżywają więcej rozterek, wątpliwości, inaczej niż herosi z lat czterdziestych, są bardziej świadome realnych skutków swoich niezwykłych umiejętności. Inność superbohaterów implikuje wiele problemów, wymaga wyrzeczeń, skazuje na alienację. Przykładem takich postaci mogą być mutanci z serii *X-Men* odczytywanej jako opowieść o nietolerancji i rasizmie.

W dużo bardziej radykalny sposób dążenie do deschematyzacji postaci superbohaterów, wyjście poza ramy dyktowane przez konwencję wcześniejszych opowieści, ujawniało się w adresowanych do dorosłego czytelnika komiksach określanych mianem rewizjonistycznych. Za kanoniczne przykłady takich uznaje się najczęściej *Powrót Mrocznego Rycerza* (*The Dark Knight Returns*, 1986) Franka Millera i *Strażników* (*Watchmen*, 1986–1987) Alana Moore’a i Dave’a Gibbonsa. Oba utwory dekonstruuja formułę opowieści superbohaterskich, proponując inne spojrzenie na postacie protagonistów, na komiksową konstrukcję świata przedstawionego, w tym konstrukcję czasu. Postaci superbohaterów okazują się bardziej skomplikowane, niejednoznaczne, mroczne. Zakwestionowana zostaje czystość ich intencji i motywacji oraz moralność działań. Bohaterowie, w przeciwieństwie do klasycznych komiksowych serii o superherosach, starzeją się, chorują,

¹⁴ J. Szyłak, *Komiks*, op. cit., s. 108.

„zużywają”. Autorzy umieszczają swych protagonistów w świecie bardziej przypominającym rzeczywistość niż świat narysowany, oparty na zasadzie umowności, podporządkowany wizualno-wербalnym konwencjom przedstawieniowym opowieści o zamaskowanych herosach w trykotach. Krzysztof Teodor Toeplitz w pionierskiej na polskim gruncie monografii z lat osiemdziesiątych, analizując fenomen amerykańskich postaci komiksowych, ich „ponadczasową niezniszczalność”¹⁵, „głębokie przeniknięcie do współczesnej świadomości społecznej”¹⁶, konstatował: „Imiona bohaterów komiksowych [...] stały się skrótami myślowymi, znakami porozumiewawczymi, przy pomocy których opisujemy współczesną cywilizację i jej mitologie”¹⁷.

Komiksowy superbohater odczytywany był niejednokrotnie jako popkulturowe wcielenie mitologicznego herosa¹⁸, komiksy z jego udziałem traktowano jako ześwieczone współczesne mitologie¹⁹. Badacze, tacy jak m.in. Umberto Eco²⁰ i Richard Reynolds²¹, wskazywali na analogie obecne w konstrukcji postaci, w konstrukcji czasu, w strukturach narracyjnych mitów i komiksów, a także w przykładach ich specyficznej recepcji. Eco, pisząc o mitologicznych aspektach komiksowej postaci, zwracał uwagę na fakt, że chcąc być „archetypem, sumą określonych aspiracji zbiorowych, z konieczności [...] musi zastygnąć w pewnym emblematycznym bezruchu, który uczyni ją łatwo rozpoznawalną”²². Poddawał też analizie konstrukcję

¹⁵ K.T. Toeplitz, *Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego*, Warszawa 1985, s. 80.

¹⁶ Ibidem.

¹⁷ Ibidem.

¹⁸ Zob. T. Żaglewski, *Superkultura...*, op. cit., s. 49–60.

¹⁹ Zob. A. Bland, *Comics Book Superheroes. The Gods of Modern Mythology*, The Guardian, 27.05.2016, <https://www.theguardian.com/books/2016/may/27/comic-book-superheroes-the-gods-of-modern-mythology> (dostęp 20.10.2022); P. Gąsowski, *Komiks i mit*, Poznań 2021; *Super/Heroes. From Hercules to Superman*, ed. W. Haslem, A. Ndalians, Ch. Mackie, Washington 2007.

²⁰ U. Eco, *Mit Supermana*, w: idem, *Apokaliptycy i dostosowani. Komunikacja masowa a teorie kultury masowej*, przeł. P. Salwa, Warszawa 2010, s. 314–371.

²¹ R. Reynolds, *Superheroes. A Modern Mythology*, London 1992.

²² U. Eco, *Mit Supermana*, op. cit., s. 329–330.

czasu w komiksach superbohaterskich (opisywaną na przykładzie serii o Supermanie), zwracając uwagę na obecny w nich paradoks temporalny: komiksowy bohater, działając w określonym miejscu i czasie, powinien podlegać prawom upływu czasu – starzeć się, zmieniać, ewoluować charakterologicznie. Tak się jednak nie dzieje. Komiksowa postać jest postacią mitologiczną, archetypiczną, a jako taka egzystuje poza czasem, w „nieruchomej teraźniejszości”²³, „jak gdyby czas rozpoczął się od nowa”²⁴.

Badacze komiksu określali postacie superbohaterów jako „rodzaj ideogramu” reprezentujący niezmiennie ludzkie idee i wartości²⁵, „ideogram Zasad”, które reprezentuje i z którymi utożsamiają się odbiorcy, traktowali bohatera „jako symbol idei”²⁶, jako znak²⁷ czy figurę opartą na przypisanych do niej kodach i symbolach²⁸.

Demitologizacja i dekonstrukcja postaci superherosa dokonuje się nie tylko w komiksach rewizjonistycznych, ale także w cyklu Ferdona, który osiąga ten efekt w inny sposób i za pomocą odmiennych środków. Chilijski rysownik przywołuje w swej komiksowej serii najbardziej popularne postacie superbohaterów, które pojawiły się w amerykańskich seriach zapoczątkowanych w latach trzydziestych, (kiedy zaczynała powstawać formuła komiksu superbohaterskiego), w latach czterdziestych, (kiedy świadomość konwencji kształtowała się zarówno po stronie twórców, jak i odbiorców) oraz sześćdziesiątych (na które przypadła druga fala rozkwitu formuły komiksu superbohaterskiego) i współcześnie funkcjonują jako stałe elementy globalnej popkultury. Wyjątek stanowią bohaterowie pochodzący ze znacznie mniej poczytnego komiksu *Strażnicy galaktyki*²⁹. Przywoływane przez Ferdona postacie, takie jak zielonoskóra wojowniczką Gamora, zan-

²³ Ibidem, s. 433.

²⁴ Ibidem, s. 349.

²⁵ K.T. Toeplitz, *Sztuka komiksu...*, op. cit., s. 8o.

²⁶ Ibidem.

²⁷ Ibidem.

²⁸ T. Żaglewski, *Superkultura*, op. cit., s. 26–27.

²⁹ Pierwsi bohaterowie serii, stworzeni przez Stana Lee, Arnolda Drake’a i Roy’a Thomasa, pojawili się w 18. numerze *Marvel Super-Heroes* w 1969 roku, natomiast postacie znane widzom z filmów o przygodach strażników galaktyki – w 2008 roku w 6. numerze *Annihilation: Conques*.

tropomorfizowany szop pracz Rocket Raccoon oraz Groot – humanoidalne drzewo, swą obecną popularność i rozpoznawalność zawdzięczają nie tyle komiksom, ile filmom w reżyserii Jamesa Gunna *Strażnicy galaktyki* (2014), *Strażnicy galaktyki 2* (2017) i *Strażnicy galaktyki 3* (2023). Ferdon sięga po postacie-emblematy, postacie-znaki współczesnej popkultury. W swoich jednoplanszowych komiksach nie stara się nawet budować jakiegokolwiek psychologii, reinterpretować klasycznych komiksowych bohaterów (z uwagi na formę jego komiksów – krótkich, pozbawionych słów – byłoby to zresztą wyjątkowo trudne). Traktuje ich jak konwencjonalne typy, figury, odwołując się do powszechnej wiedzy odbiorców kultury popularnej na temat poszczególnych superbohaterów – ich genezy, wyglądu, stroju, rekwizytów i supermocy. Postacie, wpisane w kontekst prozaicznej codzienności, stają się pastiszową kontynuacją bohaterów (charakterystyczne kostiumy, maski, peleryny i emblematy na piersiach wystarczają, by zamienić ich w nacechowane semantycznie znaki). Popularność i rozpoznawalność zarówno samych protagonistów, jak i charakterystycznych elementów świata przedstawionego oraz schematów fabularnych opowieści superbohater-skich – a więc bardzo wyraziste cechy gatunkowego wzorca – umożliwiają parodystyczne przekształcenia. Ferdon dokonuje dekontekstualizacji i rekontekstualizacji postaci, tzn. przenosi je z dotychczasowych, typowych kontekstów i umieszcza w innych – takich, które okazują się nieoczywiste, zaskakujące, znacznie odbiegają bowiem od macierzystych. Artysta tworzy w ten sposób komiczne scenki rodzajowe. Nowym, nieoczekiwanym kontekstem, w który wpisani zostają znani superbohaterowie, staje się codzienność, często w jej najbardziej zwyczajnej, prozaicznej odsłonie. Autor ukazuje więc superherosów podczas domowych zajęć, takich jak gotowanie i sprzątanie ogrodu. Przedstawia ich na spacerze z psem, na zakupach, podczas towarzyskich spotkań, na randkach, na plaży. Pokazuje na dentystycznym fotelu i w gabinecie lekarskim czy pod prysznicem, a nawet w toalecie. Komiksowi superbohaterowie w klasycznych seriach z lat trzydziestych, czterdziestych i sześćdziesiątych kreowani byli jako postacie „większe niż życie” – bardziej niezwykle, odważne, nieustraszone niż czytelnicy ich przygód. Obdarzeni przez swych twórców nadnaturalnymi mocami i niepospolitymi zdolnościami stanowili wcielenie odwiecznych ludzkich tęsknot, pragnień, ideałów. Pozostawali bliżsi postaciom mitologicznym, mitycznym bogom czy herosom niż przeciętnym śmiertelnikom. Ukazywanie ich w komiksowym cyklu

Karla Ferdona w sytuacjach życia codziennego, borykających się z problemami i kłopotami codzienności, z którym mierzy się niemal każdy, z jednej strony pozbawia ich nimbu niezwykłości, z drugiej – pozwala na operowanie komizmem postaci i komizmem sytuacyjnym. Supermoce bohaterów, ich szczególnie zdolności i umiejętności (słowem to wszystko, co nadawało im aurę niezwykłości) zderzone zostają z najzwyczajszymi codziennymi sytuacjami. W ten sposób Ferdon tworzy absurdalne i nieoczekiwane obrazy, konstruuje zabawne, zaskakujące pointy. Bohaterką jednego z komiksów chilijskiego rysownika jest znana z serii *X-Men Storm*, która kontroluje zjawiska atmosferyczne. Superbohaterka wywołuje burzę, po to... by zarabiać na sprzedawaniu ludziom parasoli. Pojawiający się w humorystycznym cyklu Reed Richards vel Mr. Fantastic – przywódca Fantastycznej Czwórki – dzięki niezwyklej rozciągliwości swojego ciała może trzymać za rękę podczas zakupów swoją narzeczoną Sue Storm, jednocześnie siedząc z kolegami na kanapie i oglądając telewizję.

Gumowa elastyczność przydaje mu się również w innych, dużo bardziej prozaicznych sytuacjach dnia codziennego – nie podnosząc się z sedesu, superbohater potrafi sięgnąć po nową rolkę papieru toaletowego, która znajduje się w szafce w innym pomieszczeniu. W humorystycznej komiksowej serii można też wyróżnić mikrocykl przedstawiający takich superbohaterów jak: Superman, Batman, Flash, Ben Grimm (Thing) i jeden z Wojowniczych Żółwi Ninja ze swoimi psami na spacerach. Źródło komizmu stanowi w tym przypadku nawiązanie do wyglądu, zdolności i supermocy bohaterów i upodobnienie czworonogów do swoich właścicieli. Na marginesie warto dodać, że w klasycznych rysunkowych seriach pojawiał się jedynie pies Supermana – Krypto.

Wykreowana w komiksowym cyklu Ferdona codzienność, podobnie jak sami bohaterowie, zredukowana została do określonych, sfunkcjonalizowanych znaków. W klasycznych komiksach i filmach superbohaterskich codzienność stanowiła element służący ujawnieniu ludzkiej niemocy, bezradności, bezbronności wobec szeroko pojmowanego zła (reprezentowanego przez superłotra – antagonistę głównego bohatera, zorganizowaną przestępczość, różnego rodzaju potwory, nadnaturalne istoty, kataklizmy zagrażające lokalnej społeczności czy nawet całej ludzkości). To owa bezradność stawała się powodem interwencji superbohatera obdarzonego cechami heroicznymi. W komiksowym cyklu Ferdona codzienność jest dojmującą



Il. 1.



Il. 2.



Il. 3.

prozaicnością. Nie stwarza okoliczności do ujawnienia się bohaterских cech postaci. Zanurzeni w niej superbohaterowie „nie wychodzą ze swych kostiumów” nawet w sytuacjach najbardziej trywialnych. Z jednej strony podkreśla to ich antymityczność i antyheroiczność (ukazując ich tym samym jako antysuperbohaterów). Z drugiej natomiast podkreśla status samej rzeczywistości – tak płaskiej i przytłaczającej w swej prozie i banalności, że muszą przed nią skapitulować nawet superbohaterowie. Powracającym motywem komiksowych opowieści Ferdona jest starość superherosów. Jeden z komiksów przedstawia ich rywalizujących o miejsce na parkowej ławeczce: poruszający się o lasce Flash zajmuje miejsce Batmanowi z balkonikiem, który chciał usiąść obok Robina. Kolejny pokazuje starego, podłączonego do przenośnego aparatu tlenowego Batmana, który siedzi na ławce i za którego plecami skrada się, chcący go przestraszyć hukiem, równie sędziwy Joker z nadmuchaną papierową torebką w ręku. Jeszcze inna jednoplanszówka prezentuje siedzącego w parku Batmana, który karmi okruszkami stado, nie – jak można by się domyślać – gołębi, ale... nietoperzy.

Ferdon odwołuje się do wiedzy czytelników na temat konkretnych superbohaterów, do ich charakterystyki – zwyczajów, mocy, relacji, jakie łączą ich w świecie przedstawionym rysunkowych opowieści. Poruszający się o lasce

Flash nadal, mimo upływu czasu, zachowuje coś ze swej niezwyklej szybkości (Speed Force). Postać Batmana kojarzy się z nietoperzami – w komiksach o jego przygodach przypomina je strój, emblemat na piersiach, świetlny znak reflektora, za pomocą którego wzywany jest na pomoc czy wreszcie cała seria przedmiotów i urządzeń, którymi się posługuje, takich jak: batwing, batcopter, batcar, batmobil itp. Nietoperze przywodzą na myśl noc, tajemnicę, mroczną aurę. W komiksowej serii Ferdona zostały przedstawione jak gołębie, które dla rozrywki karmią emeryci. Rysownik odwołuje się też do wiedzy czytelników na temat sojuszników i wrogów poszczególnych superbohaterów. Batman i Robin jako staruszkowie nadal pozostają przyjaciółmi, jak widać nie wygasa też antagonizm między Człowiekiem-Nietoperzem a Jokerem, choć żarty tergo drugiego mają już jednak zdecydowanie mniej „zabójczy” charakter. Ferdon dokonuje komicznej, groteskowej degradacji postaci, kształtując obraz superbohaterów, a ściślej antysuperbohaterów – staruszków-emerytów zgrzybiałych i niedołężnych (stąd obecność takich elementów, jak: balkonik, laska, aparat tlenowy, parkowa ławka czy wreszcie nietoperze ukazywane w sposób nasuwający skojarzenie z gołębiami). Gra również ze specyficzną konstrukcją czasu w klasycznych opowieściach superbohaterskich, która gwarantowała rysunkowym herosom temporalne zamrożenie, unieruchomienie w czasie, a tym samym wieczną młodość i niezmienność, upodabniając ich tym samym do postaci mitologicznych, funkcjonujących w innym porządku.

Innym z powracających motywów humorystycznej serii Ferdona jest choroba, tworząca nieoczekiwany kontekst dla postaci niemal niezniszczalnych, niezwyciężonych komiksowych superherosów. Jeden z komiksów przedstawia zmagającego się z przeziębieniem Batmana. Człowiek-Nietoperz – ubrany w swój charakterystyczny kostium – trzyma w zębach termometr i moczy nogi w misce z gorącą wodą, chorym opiekuje się wierny służący Alfred. Na innej z jednoplanszówek pokazano kolejnych niedomagających superbohaterów, w komiczny sposób odwołując się do ich charakterystycznych mocy, atrybutów, zwyczajów czy natury. Pierwszy kadr przedstawia Thora ze złamaną ręką włożoną w gips, a także... z zagipsowanym nieodłącznym młotem, który dzierży w dłoni ten superbohater. Na kolejnym narysowany został poruszający się o kulach Flash ze złamaną nogą, pod gipsem widoczna jest podstawka przypominająca deskorolkę, która mimo choroby ma mu umożliwić szybkie przemieszczanie się. Trzeci kadr przedstawia



Il. 4.

Spider-Mana z nogą w gipsie umieszczoną na wyciągu, który zrobiony jest z... pajęczej sieci. Na ostatnim narysowany został szop Rocket Raccon. W komiksowych i filmowych *Strażnikach galaktyki* bohater ten jest postacią antropomorficzną (mówi, porusza się w postawie wyprostowanej, chodzi w ubraniu, posługuje się bronią itp.), na jednoplanszówce Ferdona pokazany został w komiczny sposób: w kołnierzu ochronnym, jaki zakłada się psom czy kotom po operacjach i zabiegach weterynaryjnych.

Codzienne sytuacje i doświadczenia, które stają się w rysunkowym cyklu Ferdona punktem wyjścia dla tworzenia komicznych scenek, czytelnicy doskonale znają z własnego życia. Nie znają ich natomiast z klasycznych komiksowych i filmowych opowieści superbohaterskich, wymazujących „plamy nudy”, traktujących na zasadzie eliptycznych pominięć to wszystko, co zbyt prozaiczne, pospolite, zwyczajne, codzienne itd. Ferdon wprowadza do swego komiksowego cyklu motywy starości i choroby, podobnie jak motywy ojcostwa i macierzyństwa czy cięży superbohaterek. W ten sposób komiksowi superherosi zostają ucłowieczeni, odbrązowieni, ściągnięci z piedestału. Także ich cielesność i fizyczność ujęte zostają w inny, bardziej zwyczajny, bo biologiczny – a czasem też fizjologiczny – sposób, niż miało to miejsce w komiksach, w których sprowadzała się zwykle do tego, co

nadnaturalne: tajemniczych mutacji, zmian wywołanych działaniem radioaktywnych substancji, niezwykłymi właściwościami i zdolnościami ciała zyskującego w ten sposób wymiar nie-ludzki. Najczęściej jednak staje się źródłem komicznych spięć. Karlo Ferdon stara się w humorystyczny sposób wpisać komiksowe postacie superbohaterów w kontekst potocznego doświadczenia obiorców, różnych aspektów codzienności będących udziałem czytelników. Nieprzypadkowo w jednej z rysunkowych opowieści pojawiają się Batman i Robin nie tylko w swoich tradycyjnych kostiumach, ale także w charakterystycznych niebieskich chirurgicznych maseczkach zasłaniających nos i usta, co stanowi czytelne, jednoznaczne odwołanie do pandemii sars-cov-2, która na długo stała się elementem codzienności ludzi na całym świecie, zmuszając do globalnego przeorganizowania wszelkich sfer życia.

Doskonale znane odbiorcom popkultury z komiksowych i filmowych opowieści superbohaterskich elementy, takie jak charakterystyczne rekwizyty poszczególnych postaci (jak choćby młot Thora, który często zostaje u Ferdona poddany animizacji) oraz supermoce, którymi władają (niezwykła



Il. 5.

szybkość Flasha, rozciągliwość ciała Mr. Fantastika, umiejętność latania Supermana, niezwykle czuły słuch Daredevila, nadludzka siła Hulka itd.), stają się punktem wyjścia do tworzenia komicznych gagów i zabawnych point kolejnych jednoplanszówek. Przedmiot komicznych przetworzeń stanowią w komiksach Ferdona także charakterystyczne przedstawienia postaci, które zyskały już status ikonicznych, wystudiowane pozy, gesty superbohaterów: Batman stojący na dachu wysokiego budynku i spoglądający na nocne miasto, Batman w przykłęku gotowy do skoku czy wreszcie uchwycony w locie z rozwianą peleryną, lecący Superman z wyciągniętą przed siebie ręką i zaciśniętą pięścią, Wolverine z zaciśniętymi pięściami i wystającymi z nich długimi pazurami itp.

Chilijski rysownik w swym komiksowym cyklu parodiuje powagę, patos tych przedstawień, zderzając je z elementami trywialnej codzienności i dodając do nich zaskakującą zabawną pointę. Przykładem mogą być jednoplanszówki z postacią Batmana. Jedna z nich przedstawia superbohatera, który, podobnie jak w wielu klasycznych komiksach, skacze z wysokiego budynku, ląduje jednak na rozłożonym na ziemi przez Alfreda czerwonym dmuchanym materacu. Na innej w pierwszym kadrze narysowany został szykujący się do skoku Batmana z rozwianą peleryną, nad którym unosi się stado nietoperzy, w następnym kadrze widać wyraźnie zniesmaczonego bohatera w kostiumie brudnym od odchodów, przypominających te pozostawiane przez gołębie. Kolejna jednoplanszówka pokazuje Człowieka-Nietoperza na dachu wysokiego budynku: superbohater skrywa się za makietą przedstawiającą jego samego jako czujnego strażnika obserwującego nocne miasto po to, by mieć chwilę spokoju na zjedzenie hot-doga. Na innym z rysunków widać, jak po zdjęciu maski superbohatera Batman musi poradzić sobie z własną fryzurą, kosmyki włosów przyjęły bowiem kształt nietoperzych uszu.

W podobnie parodystyczny sposób ujęto też postać Wolverine'a, któremu podczas wysuwania zacinają się pazury; zaskoczony bohater przygląda się z bliska własnym pięściom i w tym momencie rani sobie oczy. Inny z komiksów pokazuje, jak Wolverine zostaje użyty jako drapaczka przez Hulka, którego swędzą plecy. Kolejna jednoplanszówka prezentuje lecącego w charakterystycznej pozie Supermana, który w trakcie rodzinnego spaceru pcha wyciągniętą ręką stylizowany na samolocik wózek z niemowlakiem. Pokazując w swym komiksowym cyklu życie codzienne obdarzonych nadnaturalnymi mocami rysunkowych postaci, Karlo Ferdon tworzy parodię



Il. 6.



Il. 7.

komiksu superbohaterskiego, podejmuje komiczną grę z jego konwencjami. W humorystyczny sposób wygrywa sprzeczność, napięcie między postaciami superbohaterów a kontekstem, w którym zostały usytuowane. To, co w klasycznych komiksach bohaterskie, heroiczne, patetyczne, traktowane z powagą zderzone zostaje z tym, co codzienne, prozaiczne, a nawet trywialne. Efekt komiczny w jego rysunkowym cyklu rodzi się poprzez napięcie między heroicznym uwzniośleniem a komiczną degradacją. Przypomina w pewien sposób rodzaj relacji gatunkowych między eposem bohaterskim a poematem heroikomicznym – parodystyczne przekształcenie wzorca poprzez jego degradację, które daje groteskowy efekt końcowy, rodzący się z napięć między tym, co wysokie i niskie, wzniosłe i trywialne.

Codziennosc, a dokładniej jej prozaiczne oblicze, okazuje się tym, co najskuteczniej demitologizuje postacie superbohaterów, pozwala na ich zdekonstruowanie. Ferdon w ironiczny sposób przygląda się formule komiksu superbohaterskiego, podejmując autotematyczną grę. Zderzone z potoczną codziennością postacie komiksowych superherosów okazują się jedynie popkulturowymi figurami o tekstowym charakterze. Konsekwentnie stosowana przez chilijskiego rysownika poetyka groteski i absurdu obnaża brak realistycznego odniesienia komiksów superbohaterskich, brak psychologicznego i życiowego prawdopodobieństwa postaci, ich konwencjonalny charakter.

Bibliografia

- Brownie Barbara, Graydon Danny, *The Superhero Costume. Identity and Disguise in Fact and Fiction*, Bloomsbury Publishing, London 2015.
- Eco Umberto, *Mit Supermana*, w: idem, *Apokaliptycy i dostosowani. Komunikacja masowa a teorie kultury masowej*, przeł. P. Salwa, W.A.B., Warszawa 2010.
- Gąsowski Paweł, *Komiks i mit*, Instytut Kultury Popularnej, Poznań 2021.
- Haslem Wendy, Ndalianis Angela, Mackie Chris (red.), *Super/Heroes. From Hercules to Superman*, New Academia Publishing, Washington 2007.
- Howe Sean, *Niezwykła historia Marvel Comics*, przeł. B. Czartoryski, Sine Qua Non, Kraków 2013.
- Johnson Jeffrey, *Super-History: Comic Book Superheroes and American Society, 1938 to the Present*, McFarland & Co., Inc., Publishers, Jefferson 2012.
- Kędzierzawski Wojciech, *Codziennosc jako kategoria antropologiczna w perspektywie historii kultury*, Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego, Opole 2009.

- Reynolds David, *Superheroes: An Analysis of Popular Culture's Modern Myths*, CreateSpace Independent Publishing Platform, 2012.
- Reynolds Richard, *Superheroes. A Modern Mythology*, University Press of Mississippi, London 1992.
- Robb Brian, *A Brief History of Superheroes: From Superman to the Avengers, the Evolution of Comic Book Legends*, Running Press Book Publishers, Philadelphia 2014.
- Solomon Brian, *Superheroes!: The History of a Pop-Culture Phenomenon from Ant-Man to Zorro*, Applause, New York 2023.
- Szyłak Jerzy, *Komiks*, Znak, Kraków 2000.
- Toeplitz Krzysztof Teodor, *Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego*, Czytelnik, Warszawa 1985.
- Żaglewski Tomasz, *Kinowe uniwersum superbohaterów. Analiza współczesnego filmu komiksowego*, PWN, Warszawa 2017.
- Żaglewski Tomasz, *Superkultura. Geneza fenomenu superbohaterów*, Universitas, Kraków 2021.

Źródła internetowe

- Bland Archie, *Comics Book Superheroes. The Gods of Modern Mithology*, The Guardian, 27.05.2016, <https://www.theguardian.com/books/2016/may/27/comic-book-superheroes-the-gods-of-modern-mithology> (dostęp 20.10.2022).
- Hidreléy, *This Artist Makes Humorous One-Panel Comics Without Dialogue (30 New Pics). Interview With Artist*, Bored Panda, 23.08.2021, https://www.boredpanda.com/humorous-and-minimalist-comics-without-dialogue-karloferdon/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic (dostęp 24.09.2023).
- Palacios Gabriel, *Un dibujante muestra la no tan glamurosa vida cotidiana de los superhéroes (50 cómics)*, Bored Panda, 19.01.2021, https://www.boredpanda.es/superheroes-comics-vida-cotidiana-karloferdon/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic (dostęp 22.10.2022).

Źródła ilustracji

- Il. 1, 3-4, 6-7. Bored Panda, https://www.boredpanda.com/superhero-comics-without-dialogue-karloferdon/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic (dostęp 22.10.2022).
- Il. 2, 5. Fun Alive, https://funalive.com/articles/what-superheroes-are-doing-in-their-free-time-by-karlo-ferdon-20-pics_Z414.html (dostęp 22.10.2022).

The Prosaic Everyday Life of Superheroes, or Some Remarks About Karl Ferdon's Comic Series

The article discusses a parody comic series by Chilean cartoonist Karlo Ferdon which depicts American superheroes in prosaic day-to-day situations. The author shows how placing iconic pop culture characters in an unexpected context can lead to their deconstruction and demythologization.

Keywords: Karlo Ferdon; superhero; American comic books; superhero comics; daily life; parody