

Bartosz STUŁA

Uniwersytet Humanistyczno-Przyrodniczy im. Jana Długosza w Częstochowie

## **Historia jako element struktury alternatywnych światów na kadrach komiksów superbohaterskich\***

Obecnie można zauważyć duży popyt na dzieła kultury, w których dominują postacie mające nadludzkie moce, tzw. superbohaterowie. Przyczyny tego są dwie. Jedną z nich jest przenoszenie komiksowych opowiadań na duże i srebrne ekrany, przez co zwiększa się zakres potencjalnie zainteresowanych odbiorców, drugą – poczucie rosnącego zagrożenia. W czasach powszechnie panujących zagrożeń – często przybierających nowe formy, jak coraz bardziej drapieżny handel narkotykami, terroryzm religijny czy polityczny, ataki cybernetyczne – tacy bohaterowie są pożądanymi przez masową społeczną świadomość.

Superbohaterowie oraz ich nadzwyczajni przeciwnicy – superłotrzy, znani dzisiejszemu czytelnikowi, narodzili się w latach 30. XX wieku w Ameryce. Ich geneza wiąże się z wybuchem Wielkiego Kryzysu w 1929 r., kiedy problem ekonomiczny przełożył się na zwiększenie przestępczości zorganizowanej. Kryzys ekonomiczny był wykorzystywany przez autorów dzieł jako tło fabularne przygód jednostek ponadprzeciętnych zarówno fizycznie, jak i intelektualnie, które walczyły ze współczesnym złem. Potem nadeszła druga wojna światowa, więc superherosi byli nadal pożądanymi. Dalej walczyli z zagrożeniami (tym razem wojennymi) na globalną skalę z państwami Osi, aby przeciętny człowiek mógł żyć w pokoju. Niebezpieczeństwa są nośnikiem popularności superbohaterów, a zagrożeń nie brakuje. Później była zimna wojna i okres napięcia politycznego, a teraz mamy czas masowego zagrożenia terrorystycznego<sup>1</sup>. Superbohater jest

---

\* Artykuł powstał w oparciu o pracę magisterską *Popkultura komiksowa XX i XXI wieku jako wizualna forma upowszechniania historii na przykładzie wybranych komiksów amerykańskich (typu superbohaterskiego)*, napisaną pod kierunkiem naukowym dr hab. Macieja Janika prof. AJD w Instytucie Historii AJD w roku akademickim 2016/2017.

<sup>1</sup> J. Rieber, J. Cassaday, *Kapitan Ameryka: Nowy porządek*, Warszawa 2013, s. 4.

wciąż popularny i potrzebny. Superbohaterowie mają też przeciwników, wśród nich również istoty pozaziemskie, którym tylko oni mogą sprostać, jednakże ich walka prawie zawsze odbywa się w aktualnie istniejącej rzeczywistości lub w innych czasowych jej wymiarach dziejowych i ma pokrzepiać na duchu<sup>2</sup>.

Pierwotnym środowiskiem występowania tych postaci popkulturowych były komiksy. Komiksy to sekwencyjne obrazkowe opowieści o prostej formie przekazu informacji. Swoimi korzeniami sięgają czasów najdawniejszych, kiedy próbowano przekazywać różne treści za pomocą rysunku czy umownych znaków graficznych, które z biegiem czasu przekształciły się w pismo<sup>3</sup>. Istotne jest to zwłaszcza dziś, gdy społeczeństwo w wyniku szybkiego tempa życia i powszechnego braku czasu nie czyta. Uwagę przyciągają głównie nowoczesne media i przyzwyczajają do większej wygody w odbiorze informacji. W tej rzeczywistości kultury obrazkowej komiks staje się alternatywą komunikacyjną, niezwiązaną bezpośrednio z mediami elektronicznymi, a jednocześnie dostarczającą pewnych informacji, w tym również o dziejach przeszłych. Prezentacja treści w formie wizualnej przyczynia się do szybszego zaciekawienia tematem. Przyspiesza również proces zapamiętywania dzięki gotowym obrazom, w których słowa stanowią drugie tło, zaraz po scenie przepełnionej kolorowymi obrazami i dynamicznymi ruchami postaci.

Współczesny rynek komiksowy jest zdominowany przez dwa główne wydawnictwa, specjalizujące się w wydawaniu przygód superbohaterskich – Marvel i DC Comics, które kontrolują 70% tej rozrywki w samych Stanach Zjednoczonych<sup>4</sup>. Nie są to jedyne ośrodki wydawnicze, obok nich można wymienić np. działający w latach 1945–1986 Charlton Comics, a także ikony lat 90. obecne do dnia dzisiejszego, jak Image Comics (rok założenia 1992), Valiant (1992) czy IDW Comics (1999). Pierwsze dwa wydawnictwa znane są z tego, że są głównymi domami największych i najbardziej rozpoznawalnych ikon superbohaterskich komiksów. O ile przy pierwszym (Marvel) znajdziemy takie postaci, jak Kapitan Ameryka, Iron Man, Hulk czy Spider-Man, o tyle w tym drugim (DC Comics) zadebiutowały najbardziej sztandarowe i obecnie najstarsze postaci, uważane stricte za komiksowych superbohaterów w „trykotach”, do których należą Superman czy Batman, odpowiednio w 1938 r. i 1939 r.<sup>5</sup>

Jak już było wcześniej wspomniane, komiks to nie tylko powszechnie uznawana masowa rozrywka, ale także dobre źródło, dzięki któremu można w pewien sposób zapoznać się z tematyką historyczną. Chociaż komiks jest częściej materiałem badanym przez literaturoznawców i badaczy zajmujących się sztuką,

<sup>2</sup> M. Traczyk, *Komiks na świecie i w Polsce*, Bielsko-Biała 2016, s. 26–30.

<sup>3</sup> S. McCloud, *Zrozumieć komiks*, Warszawa 2015, s. 8–19.

<sup>4</sup> *DC Comics Humiliates Marvel With August 2016 Marketshare, As Diamond Sets A Record Month Of Sales*, <http://www.bleedingcool.com/2016/09/16/dc-comics-humiliates-marvel-with-august-2016-marketshare-as-diamond-sets-a-record-month-of-sales/> [dostęp: 8.11.2016].

<sup>5</sup> M. Traczyk, op. cit., s. 27–30.

co wynika z synkretycznej struktury tego dzieła, może być też obiektem zainteresowań historyków, i to nie tylko pod względem fizykalności jako źródło materialne. Prezentowa w nim treść – fabuła komiksowa – może być zbudowana z elementów historycznych, takich jak np. faktografia, obejmująca daty czy występowanie sylwetek bohaterów dziejów minionych. Dzięki temu staje się świetnym źródłem rozumienia historii wśród nadawców i odbiorców komiksowych przekazów, a także stanowi doskonały instrument pomocniczy w nauczaniu historii przez ilustrowanie minionych wydarzeń. Zawdzięcza to swojej strukturze medium hybrydowego<sup>6</sup>. Takie dzieło stanowi pewien rodzaj środka poglądowo pośredniego, którego zadaniem jest odwzorowanie reliktywów minionych rzeczywistości<sup>7</sup>.

Zacznijmy od sposobu narracji, który w obydwu przypadkach jest zbliżony. W każdej warstwie narracyjnej, czy to filmowej, literackiej, komiksowej, czy też historycznej, ważne jest wstępne określenie miejsca i czasu. O ile w przypadku określenia miejsca w komiksach superbohaterskich z tłem fabularnym wypełnionym historią są to najczęściej jakieś lekko zmodyfikowane terytoria z naszej realnej rzeczywistości, i stanowi to stałą narracji, o tyle czas jest w tym wypadku zmienną.

Na początku każdej fabuły możliwe jest określenie, jakiej epoki będzie dotyczył dany tekst – historia zostaje oparta na osi czasu, gdzie w sposób chronologiczny umieszczone są różne wydarzenia, fakty znane nam z dziejowej rzeczywistości. Taki rodzaj czasu, który jest zintegrowany z osią czasu, to czas datowany i można w nim wyróżnić pewne typy. W momencie opisywania wydarzenia mamy do czynienia z czasem czystym – charakteryzującym moment trwania i jego następstwa. Każdy kadr – czyli podstawowa jednostka komiksowa – odpowiada pewnej jednostce czasu, rozciągniętej w szeroko pojmowanej teraźniejszości – czyli dosłownie prezentowane tu i teraz. Zgodnie z przyjętą zasadą czytania w językach indoeuropejskich – od lewej do prawej – następstwo kadrów określa bieg linii czasu narracji w komiksie. To, co z lewej – jest najstarsze, a to, co najbardziej wysunięte na prawo – najmłodsze. Takie struktury czasowe powodują, że w komiksie tworzy się swoistą i podobną do prac historycznych narrację diachroniczną – wprawdzie zostają ustalone ramy chronologiczne, a następnie zaprezentowany jest bieg zdarzeń, by ukazać swoistą intrygę i ciąg temporalny<sup>8</sup>.

Ważną kwestią jest to, że autor narracji historycznej może zwiększyć wymiary czasowe zdań, a nawet całości, jaką tworzą, ale wtedy nie uzyskujemy linearnego ciągu temporalnego, w następstwie czego nie poznajemy konsekwencji

<sup>6</sup> Medium hybrydowe to rodzaj medium masowej komunikacji łączącej dwie różne formy materialnych środków wyrazu. Komiks, łącząc w sobie sztukę plastyczną – sekwencyjną i literaturę, jest zaliczany do tego rodzaju medium. Zob. K. Tuszyńska, *Narracja w powieści graficznej*, Warszawa 2015, s. 52–54.

<sup>7</sup> B. Janicki, *Dydaktyczny potencjał komiksu historycznego*, Opole – Poznań 2016, s. 43.

<sup>8</sup> J. Topolski, *Jak się pisze i rozumie historię*, Poznań 1996, s. 112–117.

jakiegoś zdarzenia. Podobnie jest, kiedy połączymy kilka kadrów, dzięki czemu nabierają one właściwości zbliżonych do zdania rocznikarskiego, zawierającego oprócz czasu głównego również informacje, co było „po” – z czasem prospektywnym, lub co było „przed” – z czasem retrospektywnym, i tworzą odpowiednio struktury jedno-, dwu-, trójwymiarowo temporalne<sup>9</sup>. Można to zauważyć zwłaszcza na przykładzie przygód szkarłatego sprintera Flasha, z wydawnictwa DC Comics, który dzięki olbrzymiej prędkości ma zdolności przemieszczania się w czasie lub do innych światów ze zmodyfikowaną osią czasową w stosunku do naszej. W historiach obrazkowych sam Flash często styka się z czasem trójwymiarowo temporalnym. Przebywając np. w tunelu czasowym, znajduje się w bliżej nieokreślonym momencie dziejowym, jednak rozpatrując to z jego punktu widzenia – znajduje się, jak wskazuje narrator, w kwietniu 2012 r. W komiksie superbohater przez moc pędu doznaje zderzenia z nakładanymi na siebie wydarzeniami w jednej przestrzeni. Wydarzeniami z przyszłości, jak i przeszłości – w postaci XIX-wiecznej lokomotywy, starożytnego Sfinksa oraz grupy Azteków<sup>10</sup>.

Element, który w pełni ukazuje bieg czasu w komiksie, to dźwięk wypowiedzianych przez bohaterów słów lub występujące onomatopeje, podkreślające ekspresję zjawisk fizycznych. Poza tym sam kształt kadru – jego fizyczne rozciągnięcie w postaci szerszego obramowania – może wydłużyć lub skrócić trwanie jakiegoś momentu. W komiksie przez to, że jest to sztuka sekwencyjna – czas traktowany jest jako wartość przestrzenna. Odstęp między kadrami mogą wynosić tylko kilka milimetrów, a to może odpowiadać zarówno sekundzie, jak i jakimś stu milionom lat<sup>11</sup>.

Jednakże nie tylko narracja jest istotnym czynnikiem, który może zainteresować badacza historii w tekstach popkultury. Istotny jest też rodzaj historii przedstawianej na rysunkowych kadrach. W komiksach mamy do czynienia z tzw. historią niekonwencjonalną. To typ historii, która odbiega od powszechnie znanych metod badawczych i prezentacyjnych. Jest to historia, która przede wszystkim eksperymentuje ze sposobami przedstawiania dziejów, wykorzystując do tego celu różne media, w tym komiks<sup>12</sup>, a jej nadrzędnym celem staje się ukazanie represyjności tej historii, znanej jako konwencjonalna lub inaczej akademicka, i manipulowanie nią. Fakt, że komiks nie jest tylko tekstem pisanym, pozwala na większe pole manewru z zastosowaniem współczesnych rozwiązań narracyjnych do oddania swoistego i indywidualnego spojrzenia na przeszłość<sup>13</sup>.

<sup>9</sup> Ibidem, s. 117–122.

<sup>10</sup> Kwiecień 2012 r. został przyjęty za czas rozgrywania akcji, ponieważ wtedy został wydany omawiany zeszyt z przedstawioną akcją. Dopiero w następnym zeszycie z maja br. Flash napotka swojego przeciwnika – Grodda. Zob. B. Buccellato, F. Manapul, „The Flash” 2012, nr 8, s. 21.

<sup>11</sup> J. Topolski, op. cit., s. 94–106.

<sup>12</sup> I. Kowalczyk, *Miejsce komiksu w historycznych narracjach*, „Zeszyty Komiksowe” 2011, nr 11.

<sup>13</sup> K. Tuszyńska, op. cit., s. 368.

Świadomie bądź nie taka historia staje się wyjątkowym narzędziem w rękach twórców komiksowych. A dzięki takim powieściom graficznym<sup>14</sup>, jak *Berliński Batman* czy *Czerwony Syn*, faktografia przeszłej rzeczywistości miesza się z elementami fikcji, np. superbohaterami, co stwarza historię alternatywną. Już Nietzsche twierdził, że zadaniem historyka nie jest: „adekwatna rekonstrukcja wydarzeń historycznych, ale aktywne starania i próby wciąż przywracania do życia”<sup>15</sup>. Przywracanie różnych antagonizmów polega na opowiedzeniu o różnicach zdań dwóch społeczności czy dwóch potęg, które nie tylko mają miejsce w historii, oraz przypomnieniu, że obecnie również mamy do czynienia z podobnymi wydarzeniami. Narracja alternatywna jest o tyle dobra, że wypełniona jest subiektywizmem. Dla tradycyjnego historyka sformułowanie takie brzmi prowokacyjnie, ale uznać trzeba, że subiektywizm ten zmusza do myślenia i stawiania pewnych pytań w celu poszukiwania prawdy, a także dodatkowo ukazuje pewien punkt widzenia autora na dany fakt dziejowy, z którym niekoniecznie musimy się zgadzać<sup>16</sup>.

Dzieła komiksowe dotyczące wydarzeń historycznych same przez lata podlegały różnym kategoryzacjom, które najlepiej prezentuje Michał Traczyk. Wyróżnia on takie kategorie, jak mimetyzm – praktycznie całościowe oddanie dziejowej rzeczywistości, włącznie z dialogami, które poświadczą naoczni świadkowie; narracjonizm – gdzie przeplata się zarówno fikcja, jak i prawda historyczna, a historia nie ulega wyłącznie dogmatyzacji; artyzm opierający się na wybranym wycinku rzeczywistości w celu zaprezentowania fabuły i postawienia pewnych pytań oraz wywołania dyskusji – niekoniecznie historycznej<sup>17</sup>.

Dzięki zapoczątkowanej w wydawnictwie DC Comics możliwości kreowania pobocznych rzeczywistości, autorzy chętnie przedstawiali alternatywną historię bohatera, opierając się na dziejach minionych, gdzie mogli zaburzyć rzeczywiste kontinuum, jednocześnie nie wpływając na główną ciągłość wydawanych serii. Za pierwszy tytuł wydany w ramach tak opracowanej serii „Elseworlds” – uznaje się komiks *Batman: W świetle lamp gazowych* z lutego 1989 r.<sup>18</sup>

<sup>14</sup> Powieść graficzna to swoiste dzieło od lat 80. traktowane jako najbliższe skorelowane z literaturą, które może być jednolite albo podzielone na rozdziały, może też obejmować zeszyty w formie takich podrozdziałów, które razem stworzą większą całość – opowieść. Sama powieść graficzna to forma genologiczna komiksu, która ukształtowała się na przestrzeni lat 60. XX wieku. Charakteryzuje ją ponadprzeciętna objętość publikacji, jednorazowość, a nie seryjność, a także zamknięta fabuła, choć bywa, że jej popularność sprawia, że daje początek jakiejś nowej linii fabularnej. Zob. J. Szyłak, *Coś więcej, czegoś mniej. Poszukiwania formuły powieści graficznej w komiksie 1832–2015*, Poznań 2016, s. 11–19.

<sup>15</sup> B. Ślosarski, *Superman w ZSRR, czyli polityczność i alternatywa historyczna w komiksie*, „Lewica”, 20 listopada 2011, <https://www.lewica.pl/?id=25614&tytul=Bartosz-%A6slosarski:-Superman-w-ZSRR> [dostęp: 21.01.2017].

<sup>16</sup> Ibidem.

<sup>17</sup> B. Janicki, op. cit., s. 34–35.

<sup>18</sup> M.K. Booker, *Comics through Time. A History of Icons, Idols and Ideas*, Santa Barbara 2014, s. 123.

Generalnie tak tworzone komiksy superbohaterskie z alternatywną wizją historii mieszczą się w narracjonizmie, co potwierdza marvelowski tytuł *1602*. Głównym bohaterem w tej powieści graficznej jest sama historia nadająca bieg fabule, natomiast superbohaterowie, tacy jak Kapitan Ameryka, Daredevil czy Czarna Wdowa, stanowią jedynie jej uzupełnienie. Akcja dzieje się na alternatywnej Ziemi – Earth-311 na przełomie rządów Elżbiety I i Jakuba I w początkowych latach XVII wieku w Anglii, oraz w koloniach na kontynencie amerykańskim. Król Jakub I – wbrew prawdzie historycznej – spiskuje z hiszpańską inkwizycją, aby pozbyć się Elżbiety, a angielscy szpiedzy próbują przechwycić skarb templariuszy, zanim dokona tego Latveria, fikcyjne państwo z Europy Środkowo-Wschodniej, którą włada przeciwnik Fantastycznej Czwórki – Doktor Doom<sup>19</sup>. Mieszanie faktografii z fikcją pozwala na uzyskanie tzw. historiograficznej metafikcji<sup>20</sup>. Trzeba jednak przyznać, że występowanie w utworze faktów historycznych sprawia iluzję, uwiarygodnia przedstawione czasy.

Omawiane dzieło autorstwa Neila Gaimana jest pełne różnych kontekstów historycznych. Przede wszystkim cały świat przedstawiony jest próbą przeniesienia tamtejszej epoki na karty komiksu. Pojawia się charakterystyczna XVII-wieczna angielska zabudowa, a niektóre kadry powodują immersję tamtej czasoprzestrzeni, ukazując nam pałac Hampton Court, w którym to regularnie przebywali monarchowie angielscy, w tym Elżbieta I oraz Jakub I<sup>21</sup>, czy ówczesne hiszpańskie lub angielskie ulice na czele z London Tower. Możemy też zobaczyć ówczesny środek transportu – dyliżans. Pojawił się w II połowie XVI wieku, a w Londynie został dopuszczony do ruchu na skalę masową dopiero około roku 1640, to jest prawie 32 lata po tym, jak dzieje się akcja komiksu, co nie zmienia faktu, że mógł on wystąpić<sup>22</sup>.

Wydawnictwo DC Comics posiada również doniosły tytuł w kwestii prezentowania nowej wizji historii, a jest nim *Nowa granica*. To historia stworzona przez Darwyna Cooke'a i Dave'a Stewarta, wydana w 2004 r., mająca ukazać na nowo początki superbohaterów DC Comics, tzw. srebrnej ery komiksowej na przełomie lat 40., 50. i początku 60. XX wieku, kiedy superbohaterowie zaczęli stawiać pierwsze kroki jako komiksowe postacie popkultury. Autorzy wprowa-

<sup>19</sup> W rzeczywistości ich relacja i wydarzenia związane z ich osobami były zupełnie inne – Jakub był zaprzyjaźnionym szkockim królem na dworze Anglii. Był zwolennikiem reformacji – podporządkował Kościół szkocki koronie tzw. Czarnymi Aktami z 1584 r., a także był przeciwnikiem Hiszpanii, czym zyskał sympatię królowej. Zob. J.G. Vos, *The Scottish Covenanters*, Edinburgh 1998, s. 32.

<sup>20</sup> Pojęcie to zostało stworzone przez Lindę Hutcheon, aby nazwać dzieło złożone z fikcji historycznej, pełne także autotematyzmu, intertekstualności i metafikcji – zwanej też autorefleksyjnością pozwalającą nam uzyskanie odpowiedzi na pytania takie, jak: skąd znamy przeszłość?, co teraz możemy o niej wiedzieć? Zob. K. Tuszyńska, op. cit., s. 292.

<sup>21</sup> S. Thurley, *Hampton Court Palace*, Londyn 1996, s. 10.

<sup>22</sup> *Stagecoach*, [w:] *Britanica online*, <https://www.britannica.com/technology/stagecoach-vehicle> [dostęp: 3.14.2017].



dziali herosów, takich jak Barry Allen, czyli Flash, Marsjański Łowca Ludzi czy Green Lantern (Hal Jordan), stopniowo – według chronologii odpowiadającej ich komiksowym debiutom<sup>23</sup>. Pojawienie się danego superbohatera lub wystąpienie jakiegoś faktu dziejowego jest wytłumaczone później, w przypisach objaśniających przedstawianą rzeczywistość, które stają się tym samym kroniką lat minionych<sup>24</sup>.

Elementem, który wiele mówi wprost o czasowym punkcie odniesienia prowadzonej tutaj narracji historycznej, jest sam tytuł. *Nowa granica* – to słowa użyte w przemówieniu wygłoszonym w 1960 r. przez J.F. Kennedy'ego<sup>25</sup>. W epilogu powieści graficznej znajdują się ramki z fragmentami tej mowy ówczesnego kandydata na prezydenta. Termin „nowe granice” definiuje mgliście zaprezentowane punkty programowe przyszłej administracji prezydenta Kennedy'ego<sup>26</sup>. Swoista intertekstualność – przez zastosowanie słów prezydenta Kennedy'ego – wywołuje wrażenie zbliżenia powieści graficznej do mimetyzmu, gdyż mamy do czynienia z cytatem faktycznie zaistniałych słów. Jednakże wystąpienie zaledwie kilku elementów opatrzonej fikcją pozwala odrzucić to stwierdzenie. Istotny jest również początek datacji w prezentowanej fabule. Wraz ze zmianą na osi czasu, na odpowiednim kadrze jest napisana określona data. Na drugim kadrze opowieści widnieje data „1945 r.”, a stronę wcześniej znajduje się informacja, że wojna się zakończyła. Niemniej pierwszy rozdział zawiera dość dużą aberrację historyczną, swoisty anachronizm, która powtórzy się kilkakrotnie – to obecność dinozaurów, przedstawicieli okresu prehistorycznego<sup>27</sup>.

W alternatywnie historycznym komiksie superbohaterskim godne uwagi są też elementy świata przedstawionego, czyli bohaterowie. Mogą być zmieniani, przekształceni, dopasowywani do otaczającej ich rzeczywistości lub też bezpośrednio zastępowani innymi osobami. Takim bohaterem jest np. czarnoksiężnik z uniwersum Marvela, czyli Doctor Strange. W powieści graficznej *1602 Strange* zastępuje słynną w tamtych czasach postać Johna Dee – nadwornego maga,

<sup>23</sup> Dosłownie pojawiają się w powieści w latach, jakie odpowiadają okresowi ich komiksowego debiutu. Zob. J. Szyłak, *Coś więcej, czegoś mniej. Poszukiwania formuły powieści graficznej w komiksie 1832–2015*, Poznań 2016, s. 410.

<sup>24</sup> K. Tuszyńska, op. cit., s. 407–410.

<sup>25</sup> Słowa te zostały użyte przez autora dlatego, że uznał je za przekaznik ideałów, którymi miała się kierować Ameryka i które według niego były uosabiane przez komiksowych superbohaterów srebrnej ery, wskazując tym samym na lepsze życie. Zob. D. Cooke, D. Stewart, *Nowa granica*, Warszawa 2015, s. 433. Najbardziej zaskakujący jest jednak fakt, że takie przemyslenia nie należą do obywatela USA, a Kanadyjczyka Darwyna Cooke'a. Zob. J. Szyłak, op. cit., s. 414.

<sup>26</sup> Program ten zakładał m.in.: wejście w granice lat 60. z nową polityką wewnętrzną: bezpłatne ubezpieczenia zdrowotne, zwiększone dotacje dla szkolnictwa publicznego, reformy prawa imigracyjnego, zerwanie z wizerunkiem USA jako państwem nastawionym na imperializm w celu współpracy z Ameryką Łacińską oraz stworzenie zachodniej półkuli wolnej od komunizmu. Zob. M.A. Jones, op. cit., s. 628.

<sup>27</sup> D. Cooke, D. Stewart, op. cit., s. 17.

astrologa i alchemika, z którego rad korzystała królowa Elżbieta<sup>28</sup>. Postać ta została dosłownie zastąpiona postacią komiksovą ze względu na podobieństwo. Po pierwsze obydwaj są uczonymi i zajmują się magią. Swoją strukturą osobową marwelowski doktor wpasowuje się idealnie w kontekst i realia opowiadanej historii, a jednocześnie nie zaburza konwencji dzieła i jest wskazówką dla odbiorcy przez nawiązanie do postaci historycznej.

W serii DC zwanej „Elseworlds” mieliśmy do czynienia z charakterystycznymi przekształceniami superbohaterów, a jednym z przykładów jest Batman. W dziele *Berliński Batman*, stworzonym przez Paula Pope’a i wydanym w 1998 r., przychodzi mu się zmierzyć z podobnymi realiami do tych, w jakich żyje według pierwotnego pomysłu. Jednakże w pracy autorstwa Pope’a, zamiast w Gotham City, z ciągle wyczuwalnym zagrożeniem i wypełnionym różnego rodzaju gangsterami oraz superprzestępcami, autor umieszcza go w III Rzeszy przed wybuchem II wojny światowej. I mimo że przez cały czas, poza opisami miejsca i czasu wydarzeń, nie pojawia się żaden symbol nazistowski, to czytelnik jest świadomy, w jakie miejsce i czas odbył podróż. Co więcej, autor wzoruje głównego bohatera na autentycznej postaci austriackiego kupca, pochodzenia żydowskiego – Ludwika von Misesa, którego notatki zostały odnalezione w 1997 r. w rosyjskich archiwach. Akcja natomiast celowo została osadzona w I połowie 1939 r., aby nawiązać do roku debiutu komiksowego Mrocznego Rycerza<sup>29</sup>, który akurat tutaj przeciwstawiał się nazistom.

Batman przedstawiony jest jako żydowski odpowiednik Bruce’a Wayne’a – Baruch Wane – bogaty mężczyzna, który za dnia interesuje się ówczesnymi awangardowymi kierunkami w sztuce, a nocą jest pogromcą nazistów. Jego wrogami są nie tylko mordercy, jak w przypadku Batmana, ale system, który narzuca poglądy antysemitki i ksenofobiczne. To system doprowadza do tego, że antysemitki Niemcy zabijają rodziców małego Wayne’a. I to właśnie ten moment, podobnie jak w oryginalnej wersji przygód mściciela z Gotham, staje się początkiem walki Barucha przeciw zbrodniczemu systemowi. Z biegiem lat sytuacja staje się jeszcze gorsza, a Baruch postanawia wymierzać sprawiedliwość, która objawia się nieposłuszeństwem wobec dystopijnej władzy.

Analizując ten krótki komiks, można wywnioskować, że ciężko było zachować, po pierwsze, swoje przekonania w państwie totalitarnym, jakim była

<sup>28</sup> John Dee, [w:] <http://www.oxforddnb.com/view/article/7418> [dostęp: 14.03.2017].

<sup>29</sup> We fragmencie notatki, która jest ukazana na kadrach komiksu jako swoisty komentarz – dziewczyna Barucha opisuje autentyczną historię Ludwiga von Misesa. Von Mises w 1939 r. uciekł przed nazistami do USA, po tym, jak dowiedział się, że jego gospodyni domowa donosi władzy, że ten pisze książkę, w której krytykuje wykładnię partyjną NSDAP. Skonfiskowane notatki nie powstrzymały austriackiego Żyda przed opublikowaniem książki w 1949 r. pod tytułem *Ludzkie działania* jako szczyt myśli libertarianizmu. W książce tej krytyce poddany jest nie tylko totalitaryzm w różnej postaci, ale i socjalizm. Autor jest zwolennikiem praw wolności słowa i myśli. Takie poglądy według komiksowego Robina przejawiał również Batman. Zob. P. Pope, *Batman – rok setny i inne opowieści*, Warszawa 2016, s. 223.



III Rzesza, jeżeli nie były one zgodne z doktryną partii rządzącej, choć sam Batman jako ikona niezniszczalności jest odzwierciedleniem niezniszczalności własnej osobowości i poglądów, jakie zachowali nieliczni. Z drugiej strony *Berliński Batman* wykorzystując motyw superbohaterski, ukazał, jak trudno jest o prywatność w państwie policyjnym, gdzie wszystko podlega kontroli władzy, nawet tajna tożsamość zamaskowanego mściciela<sup>30</sup>.

Bohaterowie komiksowi mogą być też formą komentowania dziejów, tak jak Kapitan Ameryka. Warto zacząć od samego początku – Kapitan Ameryka jako Steve Rogers był przedstawiony jako chłopiec z Brooklynu, który pod wpływem patriotyzmu zgłosił się do wojska, a następnie wziął udział w niebezpiecznym eksperymencie, jaki przemienił go w superżołnierza do walki z nazistami, a szczególnie Czerwoną Czaszką – postacią, której zadaniem było osiągnięcie *wunderwaffe* dla III Rzeszy<sup>31</sup>. Komiksowy początek Kapitana Ameryki datuje się na marzec 1941 r., czyli jeszcze przed atakiem Japonii na Pearl Harbor.

Z kolei kiedy na początku lat 70. wybuchła tzw. afera Watergate, w komiksach Kapitan Ameryka stał się personifikacją całego swojego narodu i stanął w szranki z Tajnym Imperium, które chciało zdyskredytować superbohatera w oczach społeczności, wrabiając go w morderstwo. Było to odniesienie do aktualnych wydarzeń, gdzie zakulisowe poczynania polityczne spowodowały, że obywatele USA zwątpili w prezydenta, Kongres i cały system wartości, którym kierowała się Ameryka. Symboliczne samobójstwo w gabinecie owalnym przywódcy tej tajnej organizacji jest porównywane do politycznego samobójstwa Richarda Nixona<sup>32</sup>. W 2001 roku ten heros i zarazem reprezentant narodu musiał poradzić sobie z kolejnym wyzwaniem, jakim był atak na wieże WTC, i stanąć w obliczu nowego zagrożenia – zorganizowanego terroryzmu. Wówczas głównym zadaniem autorów było ukazanie, że nawet agresja z zewnątrz nie jest w stanie podzielić wielokulturowego narodu amerykańskiego<sup>33</sup>.

Warta uwagi jest przyjacielska relacja Kapitana z Buckym. Bucky podczas wojny był przybocznym kapitana, lecz zaginał. Według chronologii komiksowej

<sup>30</sup> Ibidem, s. 206.

<sup>31</sup> Naziści poszukiwali różnych artefaktów, które mogłyby pomóc im zdobyć władzę nad światem. Heinrich Himmler rozkazał grupie badaczy, aby odnaleźć jakiegokolwiek informacje o młocie nordyckiego boga Thora Mjólnirze, mogącym stanowić *wunderwaffe* – czyli cudowną broń. Pod koniec wojny naziści skupieni wokół Himmlera przystąpili do budowy broni, która w swoich założeniach – dzięki tworzonemu na ogromną skalę impulsom elektrycznym – mogła niszczyć aliancki sprzęt, w tym np. radary, i przypominać przy tym boski artefakt. Jednak klęska państw Osi i brak racjonalnych podstaw inżynierskich doprowadziły do klęski projektu. Nie-realne marzenia i okultystyczne zapędy nazistów znalazły swoje odbicie w rzeczywistości komiksowej – gdzie w uniwersum Marvela odpowiedzialnym za jednostkę III Rzeszy do spraw paranormalnych była HYDRA, kierowana przez Johanna Schmidta, znanego też jako Czerwona Czaszka. Zob. M. Arnold, *Thor: Myth to Marvel*, New York, 2011, s. 15–137.

<sup>32</sup> S. Englehart, M. Friedrich, *Kapitan Ameryka i Falcon: Tajne Imperium*, Warszawa 2016, s. 4; M.A. Jones, op. cit., s. 647–652.

<sup>33</sup> J.R. Rieber, J. Cassaday, op. cit., s. 162–164.

powrócił sześćdziesiąt lat później jako Zimowy Żołnierz – uśpiony radziecki szpieg i jednocześnie przeciwnik kapitana. Historia ta to aluzja do relacji sowiecko-amerykańskich w czasie wojny i po jej zakończeniu. Obecnie Zimowy Żołnierz stoi po właściwej stronie i ma bliższe relacje z kapitanem – tak jak dzisiejsza Federacja Rosyjska i Stany Zjednoczone<sup>34</sup>.

Poczucie obcowania z minionymi czasami nie jest nakreślone tylko przez charakterystyczne odtworzenie rzeczywistości dziejowej, częściowej faktografii czy transformacji bohaterów na fabularnych kadrach. Istotne jest też występowanie przerysowanych fragmentów elementów szeroko pojętej kultury. Między innymi w *1602* jest dostrzegalne, że bohaterowie stosują charakterystyczną tytulaturę w korespondencji – *Z Bożej Łaski Jej Królewskiej Mości Elżbiety*<sup>35</sup>. Pojawia się też fragment piosenki miłosnej *Greensleeves* z ok. 1530 r., napisanej według podań przez Henryka VIII dla Anny Boleyn<sup>36</sup>. Natomiast w *Nowej granicy* autor stworzył tzw. *podrabiane relacje w mediach*, zachowując ich ówczesną strukturę. Jeden z nich to fragment fikcyjnej gazety amerykańskiej z początku lat 50., która zawiera narysowane obrazki – wzorowane na stosownej wówczas czarno-białej fotografii prasowej. Zdjęcia takie są charakterystyczne dla tamtego okresu. Pojawiają się też na większą skalę telewizory, co jest zgodne ze stanem faktycznym – do 1953 r. telewizor stał się urządzeniem w ponad dwóch trzecich amerykańskich domostw, będąc nie tylko źródłem rozrywki, ale też informacji<sup>37</sup>. Poza tym autorzy dali nam jeszcze możliwość obcowania z popularnym programem mass mediów, a mianowicie kroniką filmową. W latach 50. XX wieku na terenie całych Stanów Zjednoczonych puszczano przed seansami filmowymi *Movietone News* – które w patriotyczny i bardziej żywiołowy sposób niż telewizja przedstawiały najistotniejsze wydarzenia w kraju<sup>38</sup>. Wart uwagi jest także film rządowy o projekcie NASA, która powstała w 1958 r.<sup>39</sup> i 11 lat później doprowadziła do przełomowego wydarzenia, jakim było lądowanie człowieka na Księżycu<sup>40</sup>.

Badając komiksy pod kątem literacko-historycznym, warto przyjrzeć się też życiu autorów, bo ich doświadczenie przekłada się na prowadzoną narrację. Dzięki temu bardziej zrozumiałe stają się ważne detale fabularne. Można to po-

<sup>34</sup> E. Brubaker, S. Epting, *Kapitan Ameryka: Zimowy Żołnierz*, s. 174–175.

<sup>35</sup> N. Gaiman, A. Kobert, R. Isanove, *1602*, Warszawa 2014, s. 46.

<sup>36</sup> Ibidem, s. 185.

<sup>37</sup> M.A. Jones, *Historia USA*, Gdańsk 2003, s. 633.

<sup>38</sup> D. Cooke, D. Stewart, op. cit., s. 427.

<sup>39</sup> Ibidem, s. 204.

<sup>40</sup> Wystrzelenie sputnika było przyczyną psychologicznego szoku dla bardziej zaawansowanych technologicznie Amerykanów, dlatego w związku z tym Eisenhower rok później zezwolił na powstanie NASA – Krajowej Agencji Aeronautyki i Przestrzeni Kosmicznej podległej wyłącznie prezydentowi, mającej za zadanie podbój kosmosu. Dzięki temu w tym samym roku Amerykanie wystrzelili swojego sputnika, a dokładnie Eksplorera. Zob. M.A. Jones, op. cit., s. 618, 685.

kazać na przykładzie Wonder Woman. Otóż chodzi o jej artefakt – łąso, które, kiedy spęta przeciwnika, wymusza na nim mówienie prawdy. Jest to nawiązanie do wariografu – urządzenia umożliwiającego sprawdzenie, czy osoba badana mówi prawdę, czy nie. Można się zastanawiać, skąd taki pomysł. Pewnie stąd, że William Moulton Marston, autor komiksów o Wonder Woman – psycholog – brał udział w pracach nad powstaniem tego urządzenia<sup>41</sup>. Z kolei tytuł *1602 r.* rodzi pytanie, dlaczego akurat ten rok został wybrany na czas akcji. Według autora, jest to data nic nieznacząca, która miała pokazywać życie 400 lat przed wydaniem tego komiksu. Jednak naprawdę wpływ na to miały rozważania autora po zamachu z 11 września na WTC. Jak sam wspomina, chciał uciec od współczesnego mu Nowego Jorku i traumatycznych wydarzeń, a tym samym oszczędzić tego czytelnikom, przez co pozbawił warstwę fabularną charakterystycznych komiksowych wybuchów i eksplozji<sup>42</sup>.

W przeszłości istniały też komiksy, które zawierały na swoich kadrach transponowaną historię, np. historia Francji wydawnictwa Larousse<sup>43</sup>. W XX wieku takie historie obrazkowe miały służyć do przekazywania historii jakichś osób lub grup młodszemu pokoleniom. Podobnie postąpiło wydawnictwo Marvel, prezentując życiorys Karola Wojtyły, Matki Teresy czy historię grupy muzycznej KISS<sup>44</sup>. Jednak obecnie popularność superbohaterów komiksowych jest na tyle duża, że można także i ten element wykorzystać, by przekazywać w pewien ukryty sposób historyczną wiedzę.

Graficzne opowieści historyczne dają możliwość reinterpretacji faktów i wprowadzenia nowego spojrzenia na historię. Ich obecność w kulturze masowej, opartej na poczynaniach superbohaterów, inspiruje do tworzenia na kanwie faktów historycznych nowych przygód superbohaterów, co cieszy nie tylko fanów komiksów. Popularny w komiksach i filmach jest też pewien schemat: zwykle występuje motyw podróży w czasie, w którą historia jest jakby wpisana, oraz postać z drużyny superbohaterów, która zajmuje się historią akademicką, np. w serialu *DC's Legends of Tomorrow* taką osobą jest dr Nataniel Heywood<sup>45</sup>. Obok tak praktycznych zawodów, jak inżynierowie, naukowcy z dziedziny nauk ścisłych, policjanci, przedsiębiorcy, również historycy jako tzw. detektywi przeszłości potrzebni są odbiorcom kultury superbohaterów, aby chronić chronologiczny czas rzeczywistości, w której żyjemy, a który w świecie komiksowym często jest zakłócany przez siły zła. Niemniej treści łączące superbohaterów przygody, a zwłaszcza komiksy, spełniają częściowo rolę edukacyjną, dzięki

<sup>41</sup> *The World's Latest News Caught by Camera*, „The Morning Tulsa daily World” 1922, [w:] <http://chroniclingamerica.loc.gov/lccn/sn85042345/1922-08-20/ed-1/seq-42/> [dostęp: 24.11.2016].

<sup>42</sup> N. Gaiman, A. Kobert, R. Isanove, op. cit., s. 224.

<sup>43</sup> T. Marciniak, *Komiks historyczny w Polsce między dydaktyką a propagandą. Dokonania i perspektywy: Komiks i jego konteksty*, pod red. I. Kiec, Poznań 2014, s. 75.

<sup>44</sup> S. Lee, P. David, *Zdumiewający, fantastyczny, niesamowity – Stan Lee*, Warszawa 2016, s. 134.

<sup>45</sup> *Nataniel Heywood*, [w:] [http://arrow.wikia.com/wiki/Nate\\_Heywood](http://arrow.wikia.com/wiki/Nate_Heywood) [dostęp: 4.04.2017].

bohaterom stwierdzającym, co jest, a co nie jest prawdą historyczną. Często jednak wszystko zależy od historycznej świadomości czytelnika. Zatem analizując teksty z historii alternatywnej, trzeba to robić bardzo dokładnie, aby nie powstała jakaś mentalna aberracja, która ulegnie „poznawczemu unieruchomieniu”, pozostawiając w umyśle odbiorcy zmodyfikowany odbiór przeszłości dziejowej.

## Bibliografia

- Arnold M., *Thor: Myth to Marvel*, New York 2011.
- Booker M.K., *Comics through Time. A History of Icons, Idols and Ideas*, Santa Barbara 2014.
- Brubaker E., Epting S., *Kapitan Ameryka: Zimowy Żołnierz*, Warszawa 2013.
- Buccellato B., Manapul F., „The Flash” 2012, nr 8.
- Cooke D., Stewart D., *Nowa granica*, Warszawa 2015.
- DC Comics Humiliates Marvel With August 2016 Marketshare, As Diamond Sets A Record Month Of Sales*, <http://www.bleedingcool.com/2016/09/16/dc-comics-humiliates-marvel-with-august-2016-marketshare-as-diamond-sets-a-record-month-of-sales/> [dostęp: 8.11.2016].
- Englehart S., Friedrich M., *Kapitan Ameryka i Falcon: Tajne Imperium*, Warszawa 2016.
- Gaiman N., Kobert A., Isanove R., *1602*, Warszawa 2014.
- Janicki B., *Dydaktyczny potencjał komiksu historycznego*, Opole – Poznań 2016.
- John Dee*, [w:] <http://www.oxforddnb.com/view/article/7418> [dostęp: 14.03.2017].
- Jones M.A., *Historia USA*, Gdańsk 2003.
- Kowalczyk I., *Miejsce komiksu w historycznych narracjach*, „Zeszyty Komiksowe” 2011, nr 11.
- Lee S., David P., *Zdumiewający, fantastyczny, niesamowity – Stan Lee*, Warszawa 2016.
- Marciniak T., *Komiks historyczny w Polsce między dydaktyką a propagandą. Dokonania i perspektywy: Komiks i jego konteksty*, pod red. I. Kiec, Poznań 2014.
- McCloud S., *Zrozumieć komiks*, Warszawa 2015.
- Nataniel Heywood*, [w:] [http://arrow.wikia.com/wiki/Nate\\_Heywood](http://arrow.wikia.com/wiki/Nate_Heywood) [dostęp: 4.04.2017].
- Pope P., *Batman – rok setny i inne opowieści*, Warszawa 2016.
- Rieber J., Cassaday J., *Kapitan Ameryka: Nowy porządek*, Warszawa 2013.
- Stagecoach*, [w:] *Britanica online*, <https://www.britannica.com/technology/stagecoach-vehicle>, [dostęp: 3.14.2017].
- Szyłak J., *Coś więcej, czegoś mniej. Poszukiwania formuły powieści graficznej w komiksie 1832–2015*, Poznań 2016.
- Ślosarski B., *Superman w ZSRR, czyli polityczność i alternatywa historyczna w komiksie*, „Lewica”, 20 listopada 2011, <https://www.lewica.pl/?id=25614&tytul=Bartosz-%A6losarski:-Superman-w-ZSRR> [dostęp: 21.01.2017].
- The World's Latest News Caught by Camera*, „The Morning Tulsa daily World”, 1922, [w:] <http://chroniclingamerica.loc.gov/lccn/sn85042345/1922-08-20/ed-1/seq-42/> [dostęp: 24.11.2016].
- Thurley S., *Hampton Court Palace*, Londyn 1996.
- Topolski J., *Jak się pisze i rozumie historię*, Poznań 1996.
- Traczyk M., *Komiks na świecie i w Polsce*, Bielsko-Biała 2016.
- Tuszyńska K., *Narracja w powieści graficznej*, Warszawa 2015.
- Vos J.G., *The Scottish Covenanters*, Edinburgh 1998.

## **History as an Element of the Structure of Alternative Worlds on the Frames of Superhero Comics**

### **Summary**

The article presents the significance of American comics from the twentieth and twenty-first century, which weave into its plot historical themes, showing their main characters, which are comic superhumans – superheroes. The main emphasis was put on the narrative method in a comic book that is somewhat similar to the one used in historiography.

**Keywords:** United States of America, Comics, Historiography, Superhero.

**Słowa kluczowe:** Stany Zjednoczone, komiks, historiografia, superbohater.