

POLSKI INSTYTUT STUDIÓW NAD SZTUKĄ ŚWIATA  
STUDIA I MONOGRAFIE, TOM 28

## Co (nie) przystoi mężczyźnie? Ubiór męski w sztuce i kulturze

Pod redakcją Magdaleny Furmanik-Kowalskiej i Anny Straszewskiej

Anna Dzierżyc-Horniak

Katolicki Uniwersytet Lubelski  
Polski Instytut Studiów nad Sztuką Świata

## Czy mężczyźni marzą o stroju superbohatera? Wzorce męskości osadzone w kulturowym kontekście stroju herosa popkultury

Społeczne i indywidualne konstruowanie tożsamości w dzisiejszym ponowoczesnym świecie przypomina według Gordona Mathewsa zakupy w supermarkecie, a właściwie to w globalnym supermarkecie kultury. Według amerykańskiego antropologa żyjemy w świecie kultury rozumianej jako moda, gdzie teoretycznie każdy może wybrać sobie tożsamość kulturową w podobny sposób, jak wybiera sobie na przykład ubranie<sup>1</sup>. Ów supermarket oferuje przede wszystkim dobra symboliczne czerpane z Internetu, mediów, przemysłów kultury i to one stać się mogą bazą pod konstruowanie tożsamości, w tym tożsamości płciowej. Kultura popularna zapewnia wiele możliwości takiego konstruowania, najczęściej

---

<sup>1</sup> Mathews 2005: 18–22. Zob. też: Krzysztofek 2006: 206–211; Gumiński 2010.

odbywa się to na zasadzie *bricolage*<sup>2</sup>, a więc w oparciu o przypadkowe elementy, dostępne akurat w momencie tworzenia. Z tego względu interesuje mnie komiks jako masowy nośnik znaczeń i ważny element kultury popularnej. Po zrobieniu oszałamiającej kariery w latach 40. i 50. poprzedniego wieku powrócił on teraz na nowo w chwale i dziś jego oddziaływanie stało się wręcz globalne, poprzez ogromną maszynę amerykańskiego przemysłu filmowego produkującego rok po roku kolejne „superbohaterskie” fabuły<sup>3</sup>. Fenomen komiksu (i inspirowanych przez niego filmów, animacji, gier komputerowych) jako narzędzia przekazywania treści opiera się na uniwersalności i prostocie języka obrazu (narracji), przez co trafia do masowego odbiorcy i kształtuje – najczęściej męską – opinię publiczną. Charakterystyczna konwencja, najbardziej widoczna w dominującym obecnie tzw. komiksie o superbohaterach, wydaje się prezentować dość jednostronny wzorzec męskości. W procesie kształtowania tego wzorca niebagatelną rolę odgrywa strój superbohatera – jest to element często równie ważny jak jego moce naturalne i nadnaturalne. Zagadnienie to nie jest jednakże tak oczywiste, tak jak nie oczywista jest konstrukcja niektórych herosów. Dlatego też najlepszym przykładem jest Batman, Człowiek-Nietoperz, bohater jednej z najstarszych serii komiksowych<sup>4</sup>, samotny mściciel w pełnym przemocy i zbrodni Gotham City, nieustannie zmagający się z własną tragedią z dzieciństwa i szaleństwem. Postać ta nadaje się doskonale do wszechstronnej analizy tego, w jaki sposób ubiór – tutaj w postaci obcisłego trykotu (a później pancerza) z peleryną – przekazuje wzorce męskości. Jednocześnie chciałabym Mrocznego Rycerza zestawzić z nienazwanym, starzejącym się bohaterem z cyklu obrazów szwedzkiego artysty Andreasa Englunda (ur. 1974). Takie porównanie posłuży rozszerzeniu analizy o nie tak oczywistą historię, która pokazuje jeszcze inną możliwość kształtowania zewnętrznego wizerunku mężczyzny w oparciu o kulturowy kontekst stroju herosa

<sup>2</sup> Koncepcja *bricolage* pojawiła się w sztandarowym dziele Claude’a Lévi-Straussa, jakim była „Myśl nieoswojona”. Jako *bricolage*, czyli „majsterkowanie”, określał on czynność niejako „pierwotną”, w której jej wykonawca – a więc *bricoleur* – sięga po będące pod ręką elementy gotowe (istniejące, zastane) i przystosowując je (manipulując w sposób instrumentalny) do swych celów, nadaje im – nie troszcząc się o pierwotny ich kontekst – nowe znaczenie w nowym już układzie. Na przeciwnym biegunie francuski badacz umieszczał „profesjonalistę”, reprezentowanego przez „inżyniera” (i później także „uczzonego”), który wytwarzał potrzebne mu „narzędzia” do użycia w konkretnym, powiązanim ze sobą celu. Lévi-Strauss 1969: 30.

<sup>3</sup> Co dość zrozumiałe, filmy jako medium zdominowały dziś komiksy, co dzieje się przede wszystkim na płaszczyźnie finansowej. Z tego też powodu, jak tłumaczy Will Brooker: „komiksy są obecnie polem do badań, poszukiwania pomysłów i ulepszania ich, by potem wykorzystać je wobec szerszej publiczności. Miejscem, gdzie producenci spokojnie mogą wypróbować pewne idee zanim zostaną one przemyczone do bardziej profitowych i popularnych mediów, takich jak gry komputerowe czy serie filmów. Komiksy są – po raz kolejny – w zainteresowaniu niszy” (Chudoliński 2012).

<sup>4</sup> Pierwszy raz Batman pojawił się gościnnie w zeszytcie „Detective Comics” (nr 27) opublikowanym w 1939 roku, zaraz po sukcesie innego bohatera komiksowego – Supermana.

popkultury. Jednocześnie oba przykłady spróbują powiązać z prowadzonymi od przełomu lat 60. i 70. XX wieku studiami męskimi<sup>5</sup>, w tym przede wszystkim z koncepcją „hegemonicznej męskości” autorstwa Raewyn Connell (ur. 1944)<sup>6</sup>.

Ze względu na moc oddziaływania nie boję się uczynić przedmiotem badania wytworów popkultury. Wręcz przeciwnie, przekazywane w ten sposób wzorce wydają się być równie realne, jak te wymuszone dzisiejszą modą czy tradycją. Superbohaterowie coraz bardziej bowiem przenikają do naszego życia: w formie komiksów, gier, filmów. Bogata oferta sklepów i wypożyczalni strojów superbohaterów adresowana jest nie tylko do dzieci, ale i do dorosłego odbiorcy „chcącego rozkręcić doskonałą zabawę”. Coraz bardziej popularne jest też zjawisko *cosplay*, czyli samodzielnego odwzorowania i naśladowania podczas masowych imprez postaci z komiksowego świata<sup>7</sup>. Filmowe prowokacje Sylwestra Wardęgi w kostiumie Supermana i Spidermana mają oszałamiającą liczbę kilkuset milionów odsłon rocznie w serwisie YouTube<sup>8</sup>. Swoim artystycznym projektem „Supermatka” (2002) zasłynęła Elżbieta Jabłońska (ur. 1970), portretując się z synem w trzech strojach superbohaterów<sup>9</sup>. Podobne przykłady można mnożyć. Krzysztof Teodor Toeplitz pisał kiedyś, że „sztuka komiksu wydała plejadę bohaterów, którzy przeniknęli do świadomości współczesnej cywilizacji, tworząc

---

<sup>5</sup> Men's studies były swoistą kontynuacją myśli feministycznej, bowiem właśnie z tej perspektywy miały one na celu pogłębienie analizy nad męskością i męskim doświadczeniem jako specyficznym w swych społecznych, kulturowych i historycznych wymiarach. Dziś mówi się raczej o krytycznych studiach nad mężczyznami czy też szerzej, gender studies. Kluczyńska, Wojnicka 2015: 1.

<sup>6</sup> Connell jest transseksualną i transgenderową kobietą. Przed oficjalną zmianą imienia w 2005 roku większość prac opublikowała posługując się inicjałami R.W. jako formą genderowo neutralną. W starszych opracowaniach, Raewyn Connell przedstawiana jest jako Robert Connell (wraz z męskim rodzajem gramatycznym), gdyż taką formę wybierali najczęściej redaktorzy w wydawnictwach.

<sup>7</sup> Cosplay, czyli *costume playing* jest niczym innym, jak przebieraniem się za różne postaci z fikcyjnego świata komiksów, animacji, filmów czy gier. Polega ono na jak najdokładniejszym odwzorowaniu danej postaci poprzez samodzielne wykonanie kostiumu oraz użycie makijażu, rekvizytów, peruki, a także naśladowaniu zachowania, sposobu mówienia czy poruszania się. Zjawisko to związane jest z różnego rodzaju wydarzeniami i imprezami o charakterze masowym, jak na przykład premiery głośnych filmów, konwenty fanów fantastyki i gier fabularnych, targi gier komputerowych itp. Jest ono znane na całym świecie i staje się coraz bardziej popularne w Polsce. Cosplay zapoczątkował Forrest J. Ackerman w 1939 roku, kiedy to podczas pierwszego Worldconu – najstarszego konwentu miłośników fantastyki – pojawił się w kostiumie superbohatera.

<sup>8</sup> Sylwester Wardęga to najpopularniejszy polski youtuber. W wielu swoich filmach sięgał po strój superbohatera, były to m.in.: „Spiderman 2011” (2012), „Superman” (2012), „Amazing Spiderman” (2012), „Superman University” (2012), „Making of Gentleman Spiderman” (2013). Zob. więcej: profil w serwisie YouTube (SA Wardega), <https://www.youtube.com/user/wardegasa> [20.03.2017].

<sup>9</sup> Opis, zdjęcia z realizacji projektu i poszczególnych wystaw na stronie autorki: <http://www.elajablonska.com/projects-more.php?id=35> [10.03.2017].

jej nową i oryginalną (...) mitologię”<sup>10</sup>. Dziś, jak widać, mitologia ta przechodzi do rzeczywistości.

Ważne w kontekście prowadzonych tu rozważań jest to, że dla superbohatera najważniejszy obok jego mocy jest kostium. Kombinezony, pancerze, peleryny skrywające (i zarazem ujawniające) ponadnaturalne właściwości są odpowiedzią na marzenie o wyjściu poza rolę zwykłego człowieka. Charakterystycznym wyróżnikiem tego stroju od samego początku był fason – w pierwszych komiksach superbohaterowie paradowali w obcisłych trykotach i w naciągniętych wysoko na talię szortach z szerokim pasem. Ich twórcy inspirowali się wyglądem kulturystów i akrobatów z aren cyrkowych, chcąc w możliwie najprostszy sposób wskazać na siłę połączoną z żelazną wolą i dyscypliną. Tacy mieli być właśnie superbohaterowie.

Dlatego też właściwie każdy z herosów kultury popularnej, niezależnie od swoich wyjątkowych głównych umiejętności, pochwalić się mógł atletyczną budową i dużą sprawnością fizyczną, przewyższającą „moce” zwykłych ludzi. Pierwszym zadaniem stroju było zatem uwidocznienie tej charakterystyki. Kombinezony opinające ciało i ujawniające muskulaturę podkreślały ową fascynację ciałem. Doskonale pokazują to kolejne lata, gdy komiksowi bohaterzy przenieśli się do świata X Muzy. Pierwszym odkryciem stały się sztuczne materiały, takie jak lycra, lateks, spandex i to one sprawiły, że ciała aktorów odgrywających superbohaterów nabrały połysku i bardziej dosłownych konturów. Następną rewolucję przyniosły pianki i usztywniacze z tworzyw sztucznych, którymi zaczęto obudowywać klatki piersiowe i bicepsy kinowych herosów, by zwiększyć masę mięśniową. Obecnie, dodatkowe wrażenie mają robić tkaniny hi-tech o trójwymiarowej fakturze, przez co gładkie kombinezony zamieniają się w coś na kształt pancerza<sup>11</sup>. Tę ewolucję kostiumu superbohatera doskonale widać w strojach Batmana – wystarczy porównać serial telewizyjny i film z 1966 roku („Batman” i „Batman zbawia świat”), dwa filmy Tima Burtona z przełomu lat 80. i 90. („Batman”, „Powrót Batmana”), trylogię Mrocznego Rycerza Christophera Nolana z lat 2005–2012 i najnowszy „Batman vs Superman” z 2016 roku.

Można zatem powiedzieć, że kult siły i sprawności fizycznej jest zdecydowanie pierwszym wymiarem męskości, uruchomianym przez strój superbohatera. Przekaz ten wpisuje się zarazem w „esencjalistyczną” strategię definiowania męskości, która punktem wyjścia czyni „anatomiczne fakty” jako będące podstawą pod późniejsze społeczne aktywności. Kategoria ta została wskazana przez Raewyn Connell jako jedna z czterech strategii definicyjnych, które badaczka poddała krytyce w swojej słynnej, wydanej w 1995 roku, książce „Masculinities” (z ang. „męskości”). Wyróżniła ona ponadto strategię „pozytywistyczną”,

<sup>10</sup> Toeplitz 1985: 79.

<sup>11</sup> Zob. więcej: Murczyńska 2014.

która to opierając się na opozycji „kobieta-mężczyzna”, stwierdza, że męskość jest tym, czym (kim) mężczyźni są obecnie. Inna jest z kolei strategia „normatywistyczna”, bowiem wiąże się ona przede wszystkim ze społecznymi oczekiwaniami, czym (kim) mężczyźni powinni być. Jeszcze inaczej postępuje się w ramach strategii „semiotycznej”, gdyż męskość występuje tu poprzez definiowanie jako „nie-kobiecość”<sup>12</sup>.

Powyższe sposoby określania się jako mężczyzna, Connell traktuje jako niewystarczające w prowadzeniu dzisiejszych gender studies, stąd też proponuje swoją własną definicję. Męskość, czy raczej męskości, to dla niej „jednocześnie pozycja w relacjach genderowych, praktyki, przez które mężczyźni i kobiety zajmują miejsce w tych relacjach, oraz rezultaty owych praktyk, mające wpływ na doświadczanie ciała, osobowość i kulturę”<sup>13</sup>. Czy dla analizy stroju herosa popkultury w kontekście „wytwarzania” przez niego wzorca męskości może to być przydatne narzędzie? Wydaje się, że tak. Australijska badaczka proponuje nam kategorię „męskości hegemonicznej”<sup>14</sup>, wokół której buduje swoją całą społeczną teorię płci kulturowej. Charakteryzują ją m.in. takie uwidaczniane i podkreślane przez kostium superbohatera cechy, jak: agresywność, sprawność fizyczna, siła.

Oczywiście nie są to wszystkie składowe „męskości hegemonicznej”, ale i Batman oraz noszony przez niego strój również nie są jednowymiarowe. Człowiek-Nietoperz na tle całego panteonu bohaterów globalnej kultury popularnej jest postacią na wielu poziomach niezwykłą i być może z tego powodu, według większości rankingów, także najbardziej popularną. Choć wymyślono go prawie 80 lat temu, nadal bezpośrednio przemawia do nas, będąc skomplikowanym, absurdalnym, a przy tym wręcz zachwycającym totemem kultury. Już to sprawia, że należy przyrzeć się mu bliżej.

Jego twórcami są rysownik Bob Kane i scenarzysta Bill Finger. Postać tą zbudowali w 1939 roku na kilku płaszczyznach<sup>15</sup>. Jedną z ważniejszych jest kostium przypominający nietoperza – ten latający ssak ze względu na swój tryb życia oraz przesady okazał się najlepszym pomysłem na motyw przewodni superbo-

---

<sup>12</sup> Zob. więcej: Connel 2005: 69–71. Zob. też: Skucha 2012: 8; Wojnicka, Ciaputa 2011: 12–13.

<sup>13</sup> Connel 2005: 71.

<sup>14</sup> Connell 2005: 76–81.

<sup>15</sup> Pierwszą z nich stanowi podwójne życie – za dnia to miliarder Bruce Wayne, dziedzic olbrzymiej rodzinnej fortuny w masce playboya i lekkoducha, w nocy zaś – walczący z przestępcami Mroczny Rycerz w kostiumie Człowieka-Nietoperza. Po drugie, symbolika imienia i nazwiska rodowego nawiązuje do znanych z historii bojowników walk o niepodległość: średniowiecznego króla Szkocji oraz generała z czasów amerykańskiej rewolucji. Po trzecie, wygląd i osobowość inspirowane były takimi postaciami, jak Zorro, detektyw The Bat z mrocznego kryminału z lat 30., Shadow, czyli bohater jednego z tanich magazynów z zagadkami kryminalnymi (tzw. *pulp magazine*), Sherlock Holmes, a także ornitopterem Leonarda da Vinci. Po czwarte, gdyby nie trauma z dzieciństwa – na oczach małego Bruce’a zastrzeleni zostali jego rodzice – nie zostałby on Batmanem, wtedy to bowiem poprzysiągł oczyścić rodzinne miasto ze zła.

hatera z mrocznego Gotham City. Na tej płaszczyźnie chciałabym się zatrzymać na dłużej, gdyż właśnie *batsuit*, czyli strój nietoperza, definiuje i zbiera w sobie najważniejsze rysy postaci Mrocznego Rycerza. Ubiór ten na przestrzeni lat stał się oczkiem w głowie fanów uniwersum Batmana i w szczególny sposób również jednym z najważniejszych elementów jego legendy. Wersji tego ikonicznego superkostiumu było już bardzo wiele, gdyż kolejne komiksy, filmy, animacje i gry miały coś do dodania w tym temacie. „Każdy artysta ma inną interpretację kostiumu, ale są pewne cechy wspólne, które definiują istotę tego bohatera” – mówił Christopher Nolan<sup>16</sup>, reżyser ostatniej trylogii o Batmanie. Analizie chciałabym poddać tę właśnie wersję stroju Batmana z filmów „Batman: początek” (2005), „Mroczny Rycerz” (2008), „Mroczny Rycerz powstaje” (2012).

Jednym z kluczowych jego elementów jest maska, która została zaprojektowana w ten sposób, aby przypominać głowę i uszy nietoperza. Zakrywa mu szczelnie głowę i większość twarzy. Konstrukcja maski sprawia, że może ona ukazywać beznamienne oblicze Nocnego Mściciela, jak i jednocześnie być bardzo ekspresyjna, pokazując pełnię wściekłości. Efekt ten wspomagają przysłaniające oczy szkła ze sztucznego tworzywa. W ten sposób, gdy ofiara próbuje patrzeć Batmanowi w oczy, widzi tylko odbicie swojego przerażonego wzroku, tak jakby patrzyła w lustro. Poza tym, szkła pomagają mu w poruszaniu się w ciemności, działając jak noktowizor. Na pasie podwieszane są przydatne w walce gadżety, jak bumerangi w kształcie nietoperza, liny, fiolki z gazami, granaty dymne, maska przeciwgazowa<sup>17</sup>. Innym narzędziem są rękawice z mosiężnych płyt sięgające przedramion, używane przy wspinaczce i obronie przeciw ostrzom. Strój Rycerza Nocy uszyty jest z materiału, który pełnić może funkcję kamizelki kuloodpornej i ochrony przed ogniem, a jednocześnie utrzymuje stałą temperaturę ciała i zapobiega zamarzaniu mięśni. Z podobnego materiału jest peleryna, którą bohater otula się, jak płaszczem i rozwija w biegu lub podczas szybowania, przez co tworzy wrażenie lotu na skrzydłach nietoperza. Służy ona do maskowania, dlatego zrobiona jest z lejącego się, matowego, czarnego materiału. W ten sposób bohater może wynurzać się i znikać w ciemności. Całość mrocznego wizerunku dopełnia umiejscowiony na piersi symbol przypominający lecącego nietoperza.

Ważny w tym wszystkim jest również kolor. Batman stosuje czerni, szarość, granaty, a więc barwy, które umożliwiają mu wtopienie się w otoczenie. Jest to przeciwieństwo intensywnie kolorowych kostiumów większości superbohaterów, z Supermanem na czele. Na lichym gazetowym papierze, na którym wydawane były pierwsze komiksy w latach 30. i 40. XX wieku, tylko mocno wyrazista kombinacja dwóch lub trzech drukarskich kolorów podstawowych przykuć

<sup>16</sup> „Batman – początek” 2006.

<sup>17</sup> Batman generalnie nie ma przy sobie nic, co mogłoby zabić, gdyż jest nastawiony tylko i wyłącznie na obezwładnienie przeciwnika – ślubował nigdy nie zabijać w walce o sprawiedliwość.

mogła uwagę amerykańskiego czytelnika. W przypadku Batmana jest inaczej. Cały jego strój jest swojego rodzaju zbroją utrzymaną w kolorach nocy. Warto przypomnieć, że dominująca w tym zestawie czerń symbolizuje w naszym kręgu kulturowym smutek, żalobę, siły ciemności, mroczne pasje, tajemniczość, a zarazem też potrzebę bycia kochanym i altruizm. *Batsuit* kryje w sobie wszystkie te sprzeczności, ale przede wszystkim spełnia on dwa podstawowe zadania. Po pierwsze, wspomaga technologicznie bohatera i dlatego wszystkie elementy stroju – poprzez swoją wielofunkcyjność i niezwykłą praktyczność – usprawniają jego fizyczne zdolności, których nabrał w toku długotrwałych ćwiczeń. Po drugie i najważniejsze, strój nawiązując do nietoperza – zwierzęcia nocy łączonego z nieśmiertelnym wampirem – podświadomie wpływa na potencjalnych wrogów, potęgując wrażenie, jakie sprawia cała postać Batmana. Ubiór Mrocznego Rycerza to wręcz namiastka diabła, który pojawia się w ciszy, atakuje i wygrywa. W tej walce najgroźniejszą bronią jest strach, a Batman w kostiumie nietoperza używa jej konsekwentnie i z pełną świadomością.

Innymi słowy, kostium symbolizujący strach – poprzez przedstawienie motywu nietoperza – jest integralną częścią herosa. Stanowi wręcz fizyczną manifestacją tkwiącej w nim osobowości, jego mrocznej strony wykorzystanej w imię dobra. Bruce Wayne oswajając swój lęk i zło, staje się ich władcą, ale to panowanie nad nimi uzyskuje dzięki kostiumowi. Z drugiej strony, nigdy nie możemy spojrzeć mu w oczy. Nie zobaczymy grymasu bólu, strachu, zwątpienia. Wszystko to jest ukryte pod maską, pod peleryną, pod strojem, który raz jest tarczą, a za chwilę – bronią.

Świetnie zbudowane, „wyrzeźbione” ciało i fizyczna sprawność, to niewątpliwie narzucający się jako pierwszy, ale ważny rys przedstawianego w komiksach wzorca męskości. Dzięki temu superbohater może efektywnie zmagać się z wyzwaniami świata zewnętrznego. Można też powiedzieć, że Batman uzasadnia stereotypowo męską potrzebę otaczania się rzeczami praktycznymi i funkcjonalnymi, a także gadżetami. Znamcy jego uniwersum doliczają się łącznie 48 takich elementów, zaprezentowanych w różnego rodzaju tytułach o Nocnym Mścicielu. Warto jednak zwrócić uwagę, że nie kolekcjonuje ich dla samego posiadania. Są one – tak jak cały strój – tylko narzędziem i środkiem do realizacji celu, wspomagającym i tak wysoko rozwinięte umiejętności fizyczne i umysłowe. Postać Batmana wskazuje, jak ważne dla mężczyzny jest samodoskonalenie – nie ma on przecież żadnych specjalnych zdolności czy mocy, poza siłą fizyczną i inteligencją, które rozwinął w toku ciężkiej pracy i treningu. Ale to też powód tak ogromnej popularności tej postaci i łatwości, z jaką można się z nią identyfikować.

W ten sposób poprzez swój strój Batman sięga po pozostałe elementy składowe „męskości hegemonicznej”. Wzbudzając strach zapewnia sobie swoistą władzę, autorytet i prestiż. Kostiumem manifestuje również swoją odwagę, a zarazem prowokuje do rywalizacji. Dopasowany krój ujawnia zarazem jego sek-

sualność, która w tym modelu może mieć jedynie orientację heteroseksualną. Użycie najnowszych technologii podkreśla przy tym wysoki status materialny. Wszystko to łącznie powoduje, że postawa Człowieka-Nietoperza, symbolizowana przez jego „superbohaterski” kostium, prezentować się może jako przeważający ideał męskości<sup>18</sup>. Ujawniana w ten sposób władza i dominująca pozycja wydają się kluczowe w procesie konstruowania takiej męskości. Zapewnia ona nie tylko hegemonię nad innymi męskosciami (tzw. hegemonia wewnętrzna), ale i też – poprzez spełnienie wszystkich wyszczególnionych przez Connell warunków – hegemonię nad kobietami (tzw. hegemonię zewnętrzną). Innymi słowy, Batman w swoim charakterystycznym kostiumie, paradoksalnie staje się przykładem utrwalającym status quo męskiej dominacji i patriarchy. Trudno dostrzec tu przełamanie światopoglądu, opartego na przekonaniu, że przeznaczeniem mężczyzn jest sprawowanie władzy i dominacja, zaś przeznaczeniem kobiet – podległość. Dyskusyjne jest stwierdzenie, że z tego schematu częściowo wyłamują się nieliczne obdarzone podmiotowością postacie żeńskie funkcjonujące w uniwersum Batmana, jak Batgirl, Catwoman, Talia al Ghul czy Harley Quinn. Można bowiem wskazać, że Batgirl funkcjonuje jako „pomocnica” głównego bohatera, tak jak Talia i Harley podporządkowane są największym antagonistom Batmana, którymi są mężczyźni – Ra’s al Ghul i Joker. Nawet Kobieta-Kot, na pozór niezależna i „chodząca własnymi ścieżkami”, ograniczana jest w swym działaniu przez możliwości zdominowane przez pełen przemocy i zepsucia świat Gotham City, w którym walczą ze sobą mężczyźni. W tym sensie można powiedzieć, że w dużej mierze za pomocą stroju superbohatera – mimo mijania kolejnych dekad i zmian społeczno-obyczajowych – następuje wytworzenie i redefiniowanie takiej męskości, która odnosi się do wskazanego wyżej normatywnego wzorca męskości.

Strój może mieć jednak jeszcze inne znaczenie dla tworzenia się wzorców męskości. Po kostium superbohatera sięga szwedzki artysta Andreas Englund, osadzając go w innym kontekście kulturowym. „Życie superbohatera – jak twierdzi – wcale nie jest takie proste, tym bardziej, gdy jest to bohater starzejący się”<sup>19</sup>.

<sup>18</sup> W pewien sposób powiela się tu tradycyjny paradygmat męskości, oparty na dualizmie płciowym, gdzie to, co męskie i kobiece, jest sobie wyraźnie przeciwstawione. W tym ujęciu mężczyznę charakteryzują takie cechy, jak kontrola emocji, racjonalność, dominacja, zdobywanie, potrzeba sukcesu, przestrzeń publiczna jako główna sfera aktywności (Arcimowicz 2010: 13). Ten tradycyjny model funkcjonuje obok modelu równościowego, w ramach którego męskość i kobiecość nie są zestawiane ze sobą jako opozycje.

<sup>19</sup> Co ciekawe, podobny wątek pojawił się w powieści graficznej „Powrót Mrocznego Rycerza”, bardzo cennej za przełomowe i odświeżające spojrzenie na Człowieka-Nietoperza. Jej autor Frank Miller przedstawia nam postarzałego Batmana, który powrócił z dziesięcioletniej „emerytury”, by bronić społeczeństwa, które być może już go nie potrzebuje. To bohater jeszcze bardziej rozdarty psychicznie i jeszcze mocniej balansujący między potrzebą zbawiania świata a szaleństwem. Zob. więcej: Miller, Janson, Varley 2012.

Englund w swym malarstwie również chce nam pokazać, co kryje się za maską herosa, ale czyni to inaczej. W tym sensie, jego bohater staje się być pewną przeciwwagą wobec modelu prezentowanego przez Batmana.

Punktem wyjścia ponownie jest strój, bo to on definiuje nam jako superbohatera człowieka ubranego w obcisły turkusowy skafander z białą czaszką na piersiach, naciągnięte na niego pomarańczowe szorty i długie pomarańczowe buty. Artysta tworzy swojego bohatera z kombinacji kilku znanych komiksowych postaci: Phantoma (fason i elementy ubrania), Supermana (kolorystyka stroju), Punishera (emblem). Na fotorealistycznych obrazach Englunda strój ten prezentuje się bardzo klasycznie. Twórca mówił, że długo zastanawiał się, jak ten kostium powinien wyglądać, bo przecież stać się miał znakiem firmowym. Ostatecznie sięgnął po klasykę w wyglądzie i kolory nawiązujące do stylistyki komiksowych magazynów z lat 60. XX wieku. Jego bohater miał przez to wydawać się kimś jakby znajomym, a do tego, posiadającym swoją własną, unikalną historię<sup>20</sup>.

I na pewno jest inny. Potrafi latać, ma siłę, ale to jego jedyne supermoce, i z tego powodu wspomaga się dwoma pistoletami. Jest „twardzielem” i „straszonym draniem”, ale dającym się łatwo polubić. Nie ma jednak swojego imienia, to po prostu „Superbohater”. No i co najważniejsze, starzeje się. Mimo, że jest wciąż aktywny, dawne walki i rany odcisnęły piętno na jego stroju i figurze – proces ten szwedzki artysta ukazuje intensywnie i namacalnie. Jego kolejne obrazy odsłaniają ludzką stronę starszego człowieka, którego ciało nie jest już w stanie nadążyć za wymaganiami życia superbohatera<sup>21</sup>.

Motyw superbohatera Andreas Englund zaczął wykorzystywać podczas pracy dla agencji reklamowej, wtedy zainspirowała go słynna klasyczna postać dyskobola prezentująca grecki kanon piękna. Starożytny heros skojarzył mu się ze współczesnym superbohaterem, dał mu wówczas kostium i tym samym, co jest tutaj kluczowe, również osobowość. W kolejnym kroku stwierdził, że o wiele ciekawszy jest stary, a nie młody superbohater, jak to prawie zawsze dzieje się w komiksach. Za wzór posłużył mu własny ojciec<sup>22</sup>. Później ten pomysł rozsze-

---

<sup>20</sup> Franco 2014.

<sup>21</sup> Inne też są jego przygody. Tego bohatera poznajemy bowiem nie w walce i pogoniach, ale właśnie pomiędzy nimi. Wizualnie zachwycające prace Englunda, z humorem i subtelną ironią wprowadzają „nie-tak-perfekcyjnego superbohatera” poprzez przyziemne, codzienne czynności. Widzimy zatem, jak odreagowuje po „pracy” z alkoholem w rękę i jak nie radzi sobie z zakupami, podglądamy przy narodzinach dziecka i przy oglądaniu z przestraczem telewizji, śmiejemy się, kiedy w sytuacjach niemożliwych dla zwykłego człowieka „robi selfie”. Wraz z wiekiem życie jednak coraz bardziej „daje mu w kość”, ale też nie pozwala zapomnieć o przeszłości. Nie może nawet spokojnie zebrać grzybów w lesie „na urlopie”, bo i tam czają się na niego zamaskowani wrogowie. Historie te pokazują kolejne obrazy szwedzkiego artysty, dostępne m.in. na jego stronie internetowej: <https://andreasenglund.com/oil-paintings> [10.03.2017].

<sup>22</sup> Aurora 2012; The Blind Architect 2012.

rzył na całą serię prac, by móc pokazać całe życie: od pierwszej misji raczkującego superbohatera, przez wiek średni po bycie starym człowiekiem, siłującym się z problemami życia codziennego.

Być może to dopiero charakterystyczny rys współczesnej kultury umożliwił taki zabieg. Jej dialogowość sprawia, że chętnie poddaje ona rewizji ustalone toposy, i tak też się dzieje z superbohaterami i przekazywanymi przez nich – mniej lub bardziej świadomie – wzorcami męskości. Skomplikowanie tej sytuacji tłumaczy Umberto Eco: „bohater komiksu jest osobowością złożoną – z jednej strony jest osobowością działającą w czasie i przestrzeni, a więc podlega (...) prawom wpływu czasu, z drugiej jednak jest bohaterem mitologicznym, archetypem, a więc tym samym żyje poza czasem, (...) zachowuje swoje cechy takie, jak młodość, uroda czy siła”<sup>23</sup>. Englund swoimi obrazami rozprawia się z tym kluczowym dla komiksu założeniem. Co więcej, pożądanym wizerunek męczyzny uzupełnia on w szczególny sposób. Na swojego anonimowego superbohatera spogląda w momencie, gdy jego świetność jest już zamierzchnią przeszłością. Czyni to w sposób humorystyczny, z dużą przychylnością i empatią. Nie dyskredytuje go, nie ukrywa jego słabości i wad, wręcz przeciwnie, pokazuje ludzki wymiar jego bohaterstwa, które sprowadza się często do mozolnej walki z dniem codziennym. Szwedzki artysta zdaje się nam podpowiadać, że nawet w starszym wieku jest ciągle możliwe osiągnąć coś wartościowego. Zaawansowani wiekiem bohaterzy zasługują na to, żeby być rozpoznawanymi i szanowanymi za to, co osiągnęli w życiu. Starzejący się superbohater nic nie traci na swej męskości – przekonuje Englund. Dlatego jego obrazy w żadnym wypadku nie są nudne, a właśnie humorystyczne w zamysle i w szczegółach.

Niewątpliwie bohater Andreasa Englunda przedstawia inny wymiar męskości, ale i on zdaje się wpisywać w teorię Raewyn Connell. Kluczowym dla australijskiej socjolożki jest stwierdzenie, że „płeć kulturowa to konfiguracja praktyk, a opisywać ją należy raczej w kategoriach standardu, a nie normy. Najważniejsze w konstrukcji płci kulturowej jest bowiem to, co ludzie rzeczywiście robią, a nie czego się od nich oczekuje lub jaki jest ich wyobrażony ideał danej płci”<sup>24</sup>. Dlatego przekonuje ona, że należy mówić raczej o wielu „męskościach”, a nie o jednej męskości. Connell poza „męskością hegemoniczną” wyróżnia również „męskość współuczestniczącą” (współdziału) oraz „męskości podporządkowane”. Ta pierwsza kategoria oznacza postawę, w której akceptuje się podział obowiązujący w modelu dominującym i korzysta z przywilejów z nim związanych (patriarchat), a jednocześnie – relacje z innymi męskociami i kobiecościami są stale negocjowane. Kategoria druga obejmuje taki zakres zachowań, które nie składa-

---

<sup>23</sup> Eco 1976 (cyt. za: Toeplitz 1985: 78).

<sup>24</sup> Skoczylas 2011: 12–13.

ją się na postawę mężczyzny dominującego (nad resztą kategorii płciowych)<sup>25</sup>. Superbohater Englunda sytuuje się gdzieś pośrodku, gdyż z jednej strony z racji wieku przesuwany jest na margines życia, a z drugiej – to wciąż prawie klasyczna postać w trykocie i pelerynie, gotowa do ratowania świata.

To, co ważne w tym wszystkim, to fakt, iż właśnie strój – kostium superbohatera – uruchamia w obu analizowanych przypadkach cały zakres znaczeń, w tym również wzorców męskości. Nolanowskie filmy o Batmanie, będące rozwinięciem kilku komiksów i seria obrazów Englunda o „Starzejącym się superbohaterze” stanowią w moim odczuciu ciekawy głos w dyskusji o kondycji współczesnego mężczyzny. W swej genezie odnoszą się one do immamentnej dla komiksu struktury narracyjnej o charakterze mitologizującym. Narracja ta tworzona jest wokół osoby superbohatera, która pojawia się, aby zaprowadzić porządek i przywrócić sprawiedliwość. Jest więc to postać wzorcowa, godna naśladowania, a jej przemiany – od zwykłego człowieka do herosa – stanowią wskazówki dla czytelników (widzów), stając się podstawą identyfikacji. I ponownie, to ubranie jest pierwszym czynnikiem oddzielającym bohatera od normalnego człowieka. Człowiek przebrany, w masce, nie jest tą samą osobą, co człowiek pozbawiony osłon. Funkcjonuje to więc na zasadzie etykiety, która definiuje i nadaje tożsamość. Opowieść Englunda robi wrażenie tylko z tego powodu, że starzejący się mężczyzna ubrany jest w kostium komiksowego bohatera. Z kolei Nocny Mściciel bez stroju nietoperza straciłby swoją tożsamość, ideologię, kontrolę nad swoim szaleństwem, a przy tym byłby pozbawiony atutu strachu i cienia. Jednak trylogia Mrocznego Rycerza wskazuje jeszcze inny, nowy cel. Wayne zaprojektował go tak, by stworzyć wieczny symbol nadziei i sprawiedliwości, wykraczający poza granice jednej osoby. W ten sposób każdy może być Batmanem, i każdy może być bohaterem. I tak oto dochodzimy ponownie do wzorców męskości.

Wydaje mi się, że Batman Christophera Nolana i superbohater Andreasa Englunda mimo wszystko pasują nadal do tradycyjnego porządku i przedstawiają nam świat, w którym centralną kategorią, wzorem i punktem odniesienia jest „męskość hegemoniczna”. Dzieje się tak, mimo że intencją obu twórców było „odheroizowanie” swoich bohaterów, sprawienie, by były to postacie o bardziej ludzkiej, niejednoznacznej charakterystyce. Każdy z nich zrobił to w odmienny sposób, co przełożyło się też na projekty kostiumów. Szwedzki artysta najważniejszą częścią swej opowieści uczynił proces starzenia się. Jest to jego wytrych do poprowadzenia narracji bez cenzury, która ujawnia, że nawet superbohater robi głupstwa, zalicza wpadki, ma swoje słabości, a także zmarszczki. Nie boi się pokazać go jako starszego człowieka, świadomego, że może już nie spełniać oczekiwań, a zarazem potrzebującego towarzystwa, opieki, zainteresowania. Brytyjski reżyser proponuje nam z kolei zwykłego człowieka bez supermocy, który

---

<sup>25</sup> Dec-Pietrowska, Walendzik-Ostrowska 2015: 371.

przemienia osobistą tragedię w triumf nad własnymi lękami i ograniczeniami. Jego siła superbohatera pochodzi zatem ze słabości jako człowieka. Być może to właśnie sprawia, że mężczyźni wciąż marzą o strojach superbohaterów.

## Bibliografia

- Arcimowicz, Krzysztof 2010: *Obraz mężczyzny w polskich przekazach medialnych na przełomie stuleci*, [w:] Magdalena Dąbrowska, Andrzej Radomski (red.), *Męskość jako kategoria kulturowa. Praktyki męskości*, Wydawnictwo Portalu Wiedza i Edukacja: Lublin, s. 10–25.
- Aurora 2012: *EK Interview: Andreas Englund* [rozmowa z Andreasem Englundem, 27.03.2012], „Empty Kingdom”, <http://www.emptykingdom.com/featured/ek-interview-andreas-englund> [10.03.2017].
- „Batman – początek” 2006: „Batman – początek”: *kostium Batmana i gadzety*, „Interia Film”, <http://film.interia.pl/news-batman-poczatek-kostium-batmana-i-gadzety,nId,1765129> [15.03.2017]
- The Blind Architect [Oswald Kazoo] 2012: *EK Interview: Andreas Englund Part 2* [rozmowa z Andreasem Englundem, 25.11.2012], „Empty Kingdom”, <http://www.emptykingdom.com/featured/ek-interview-andreas-englund-part-2> [10.03.2017].
- Chudoliński, Michał 2012: *Mozaikowy bohater. Dlaczego Batman to fenomen popkultury?*, „Polityka”, <http://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/kultura/1529115,1,dlaczego-batman-to-fenomen-popkultury.read> [10.03.2017].
- Connel, Raewyn 2005: *Masculinities*, Polity Press: Cambridge.
- Dec-Pietrowska, Joanna; Walendzik-Ostrowska, Agnieszka 2015: *Męskość jako przedmiot narracji w wybranych podręcznikach do przedmiotu wychowanie do życia w rodzinie. Przekazy jawne, ukryte i pominięte*, „Dyskursy Młodych Andragogów”, nr 16, s. 369–382.
- Eco, Umberto 1976: *Le myth de Superman*, „Communications, activité du C.E.T.S.A.S. en 1974–1975”, t. 24, s. 24–40.
- Franco, Michael 2014: *Even superheroes get hangovers, wrinkles* [rozmowa z Andreasem Englundem, 25.05.2014], „CNET”, <https://www.cnet.com/news/even-superheroes-get-hangovers-in-work-by-swedish-painter> [05.02.2017].
- Gumiński, Marcin 2010: *Geneza ponowoczesnych przygód z tożsamością*, „Kultura i Historia”, nr 18, <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/1892> [05.02.2017].
- Kluczyńska, Urszula, Wojnicka, Katarzyna 2015: *Wymiary męskości*, „InterAlia. Pismo poświęcone studiom queer”, nr 10, s. 1–6.
- Krzysztofek, Kazimierz 2006: *Ojczyzna z supermarketu (Gordon Mathews, Supermarket kultury. Globalna kultura a tożsamość jednostki)*, „Kultura Współczesna”, nr 4 (50), s. 206–211.
- Mathews, Gordon 2005: *Supermarket kultury. Kultura globalna a tożsamość jednostki*, tłum. Ewa Klekot, Państwowy Instytut Wydawniczy: Warszawa.
- Lévi-Strauss, Claude 1969: *Mysł nieoswojona*, PWN: Warszawa.
- Miller, Frank, Janson, Klaus, Varley, Lynn 2012: *Batman – Powrót Mrocznego Rycerza*, tłum. Tomasz Sidorkiewicz, Egmont Polska: Warszawa.

- Murczyńska, Jagoda 2014: *(Nie) szata zdobi superbohatera? Sprawdzamy, w czym noszą się superherosi*, „Stopklatka.pl”, <http://archiwum.stopklatka.pl/news/nie-szata-zdobi-superbohatera-sprawdzamy-w-czym-nosza-sie-superherosi> [15.02.2017].
- Skoczyła, Łukasz 2011: *Hegemoniczna męskości i dywidenda patriarchy. O społecznej teorii płci kulturowej Raewyn Connell*, „Refleksje”, nr 4, s. 11–18.
- Skucha, Mateusz 2012: *Męskości nowoczesne? Wiek XIX*, „WIELOGŁOS. Pismo Wydziału Polonistyki UJ”, nr 1 (11), s. 7–20.
- Toeplitz, Krzysztof Teodor 1985: *Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego*, Wydawnictwo Czytelnik: Warszawa.
- Wojnicka, Katarzyna; Ciaputa, Ewelina 2011: *Wprowadzenie: refleksja naukowa nad społeczno-kulturowymi fenomenami męskości*, [w:] Katarzyna Wojnicka, Ewelina Ciaputa (red.), *Karuzela z mężczyznami. Problematyka męskości w polskich badaniach społecznych*, Oficyna Wydawnicza „Impuls”: Kraków, s. 7–22.

## Do men dream of a superhero costume? Patterns of masculinity embedded in the cultural context of the hero costume of pop culture

The social and individual construction of identity in today's post-modern world according to Gordon Mathews recalls shopping in the global supermarket of culture. Popular culture provides many possibilities of such construction, it is most often held on the principle of bricolage. For this reason I'm interested in the comic as a mass medium of meaning, the phenomenon of which as a tool for content is based on universality and simplicity of the image language (narration) through which it reaches mass audiences and shapes the public opinion of the majority of men. This characteristic convention, which is most visible in the so-called superhero comic, seems to present a quite unilateral pattern of masculinity. The superhero outfit plays an important role in the process of shaping this pattern – it is often equally important as his natural and preternatural powers. Therefore, this article invokes the figure of Batman, the hero of one of the oldest cartoon series and an icon of pop culture. It is perfect for a comprehensive analysis of how the dress – here in a form of tight-fitting tricot (and later an armor) with a cloak – communicates the standards of masculinity. At the same time, I would like to compare the Dark Knight with an unnamed aging hero from the series of images by a Swedish artist, Andreas Englund. Such a comparison will be used to extend the analysis of not so obvious history, which shows yet another possibility to shape the external image of a man on the basis of the cultural context of the pop culture hero's outfit. Simultaneously, I try to relate both examples with male studies that have been carried out since the turn of the 1960s and the 1970s of the 20<sup>th</sup> century including, above all, the concept of “hegemonic masculinity” of Raewyn Connell's authorship. The key for the Australian sociologist is a statement that “social sex is a configuration of practice,

and it is possible to describe it in categories of the standard, rather than the norm. The most important in construction of social sex is what people actually do, rather than what is expected from them or what is their imagined ideal of the given gender". In my opinion, the outfit alone – the superhero costume – initiates an entire scope of meanings in both analyzed cases, including patterns of masculinity. Nolan's films about Batman and Englund's series of images refer in their genesis to the narrative structure of mythologizing nature, immanent for the comic. They show model, exemplary figures, whose transformations constitute pointers for the readers (viewers), becoming the basis for identification. And again, their clothes are the first factor separating a hero from a normal man. Englund's narration makes impression only because the ageing man is dressed in a costume of a comic-book hero. In turn, the Dark Knight without his bat outfit would lose his identity, ideology, and control over his madness.