

Suvremeni američki igrani filmovi o superjunacima i kulturna logika kasnog kapitalizma

Rajković, Tin

Master's thesis / Diplomski rad

2021

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:131:864867>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-11-07**



Sveučilište u Zagrebu
Filozofski fakultet
University of Zagreb
Faculty of Humanities
and Social Sciences

Repository / Repozitorij:

[ODRAZ - open repository of the University of Zagreb
Faculty of Humanities and Social Sciences](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU

FILOZOFSKI FAKULTET

Odsjek za komparativnu književnost

Diplomski rad

SUVREMENI AMERIČKI IGRANI FILMOVI O
SUPERJUNACIMA I KULTURNA LOGIKA KASNOG
KAPITALIZMA

Tin Rajković

Mentor: dr. sc. Nikica Gilić, redoviti profesor

ZAGREB, travanj 2021.

Temeljna dokumentacijska kartica

Sveučilište u Zagrebu

Diplomski rad

Filozofski fakultet

Odsjek za komparativnu književnost

Diplomski studij

SUVREMENI AMERIČKI IGRANI FILMOVI O SUPERJUNACIMA I KULTURNA LOGIKA KASNOG KAPITALIZMA

Contemporary American Feature Films about Superheroes and the Cultural Logic of Late
Capitalism

Tin Rajković

SAŽETAK

Ovaj diplomski rad nastoji analizirati odnos jednih od najgledanijih filmova današnjice – suvremenih američkih igranih filmova o superjunacima, koji su i donositelji značajnog profita, sa suvremenim globalnim političko-ekonomskim poretkom. Kao uvod u tu temu daje se teorijski okvir koji je definiran razmišljanjima poznatih društveno-kulturnih istraživača poput Fredrica Jamesona, Guya Deborda, Jeana Baudrillarda i drugih koje ujedinjuje shvaćanje prožimajućeg odnosa postmoderne kulture s (kasno)kapitalističkim društvenim sustavom. Uz svojevrsni suvremeni interes za mitom te dominaciju slikovnog i spektakulariziranog, analiziraju se i drugi mogući razlozi koji privlače masovnu publiku prema temi američkih superjunaka poput superjunakovih ljudskih karakteristika s kojima se recipijenti poistovjećuju, pobuđivanja nostalgije, mješavine raznovrsnih žanrova te poticateljske uloge da recipijenti budu junaci i u svojem stvarnom životu. Glavni dio rada proučava na koje se načine iskorištava popularnost ovih filmova za promicanje globalnog širenja kapitalizma. Kroz eklektičnu i sinkronističku upotrebu motiva različitih nacionalnih kultura, povijesnih razdoblja, mitova. itd., ovi filmovi promiču multikulturalizam koji, usprkos svojem dobronamjernom, liberalnom plaštu, u sebi zapravo krije marketinšku usmjerenost na obuhvaćanje što raznovrsnijih tržišta kako bi se ostvario što veći profit. Širenje komodifikacije se i nedvosmisleno pokazuje u odabranim filmovima inkorporiranjem

često prisutnih logotipa i proizvoda stvarnih korporacija, ali i drugim elementima koji potiču potrošnju te američki način života.

Ključne riječi: američki film u 21. st., kasni kapitalizam, masovna kultura, postmodernizam, superjunaci

Rad je pohranjen u: knjižnici Filozofskog fakulteta Sveučilišta u Zagrebu.

Rad sadrži: 64 stranica, 36 reprodukcija. Izvornik je na hrvatskom jeziku.

Mentor: dr. sc. Nikica Gilić, red. prof., Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu

Ja, Tin Rajković, diplomant studija komparativne književnosti na Odsjeku za komparativnu književnost Filozofskog fakulteta Sveučilišta u Zagrebu, izjavljujem da je diplomski rad pod nazivom „Suvremeni američki igrani filmovi o superjunacima i kulturna logika kasnog kapitalizma“ rezultat mog istraživanja i u potpunosti samostalno napisan. Također, izjavljujem da niti jedan dio diplomskoga rada nije izravno preuzet iz nenavedene literature ili napisan na nedozvoljen način, te da se tekst u potpunosti temelji na literaturi kako je navedeno u bilješkama, uz poštivanje etičkih standarda u citiranju i korištenju izvora.

U Zagrebu, 9.4.2021.

Vlastoručni potpis

SADRŽAJ

| | |
|---|----|
| 1. UVOD | 1 |
| 2. ODNOS KASNOG KAPITALIZMA I SUVREMENE POSTMODERNE KULTURE | 2 |
| 3. POVIJESNI RAZVOJ AMERIČKIH SUPERJUNAKA I ODREDNICE NJIHOVE POPULARNOSTI | 10 |
| 4. PROPAGIRANJE GLOBALNOG ŠIRENJA KAPITALIZMA | 24 |
| 4.1. Multikulturalizam kao marketinška strategija | 27 |
| 4.2. Eksplicitna komodifikacija | 45 |
| 5. ZAKLJUČAK | 51 |
| FILMOGRAFIJA | 52 |
| POPIS LITERATURE | 58 |
| POPIS SLIKOVNIH PRILOGA | 62 |
| SUMMARY | 64 |

1. UVOD

Cilj ovog diplomskog rada je analizirati najgledanije filmove suvremenog doba – suvremene američke filmove o superjunacima i njihov odnos s postojećim društvenim sustavom.

U prvom dijelu rada pod naslovom *ODNOS KASNOG KAPITALIZMA I SUVREMENE POSTMODERNE KULTURE* predstavljaju se određene široko prihvaćene odrednice teorijskog okvira postmodernizma s naglaskom na razmišljanjima američkog kulturnog teoretičara Fredrica Jamesona koji postmodernu kulturu na svojevrsan način izjednačava sa suvremenim političko-ekonomskim sustavom jer smatra da mu ona zapravo služi. U tom smislu upućuje se na važnost proučavanja suvremenih američkih igranih filmova o superjunacima koji bi, kao jedni od najgledanijih filmova svih vremena, trebali najbolje iskazivati karakteristike postmoderne, suvremene kulture o kojima govore Jameson i njemu slični istraživači.

U drugom dijelu rada pod naslovom *POVIJESNI RAZVOJ AMERIČKIH SUPERJUNAKA I ODREDNICE NJIHOVE POPULARNOSTI* obrazlaže se kratka povijest razvoja žanra američkih superjunaka, najprije od stripova pa sve do suvremenog doba kada su američke medijske korporacije preuzele prevlast u donošenju odluka u kreiranju tih sadržaja. U ovom poglavlju se analiziraju i mogući razlozi iznimne popularnosti američkih superjunaka poput dvojnog identiteta superjunaka kojemu se gledatelji istodobno mogu diviti, ali i poistovjećivati, zatim, motivirajuće atmosfere koju ovi filmovi razvijaju, itd. što sve stvara plodno tlo za lakše propagiranje određenih značenja.

U trećem i glavnom dijelu rada pod naslovom *PROPAGIRANJE GLOBALNOG ŠIRENJA KAPITALIZMA* obrađuje se na koje sve načine, eksplicitno te implicitno, promatrani filmovi iskazuju komodificiranje svoje stvaralačke sfere, odnosno analizira se jesu li na primjerima odabranih filmova točne teorijske pretpostavke dane u prvom dijelu rada.

U zadnjem dijelu teksta, *ZAKLJUČKU*, glavne točke prethodnih dijelova rada se sažimaju te se nastoji predvidjeti daljnji smjer razvijanja ovih vrsta filmova.

2. ODNOS KASNOG KAPITALIZMA I SUVREMENE POSTMODERNE KULTURE

Fredric Jameson, ugledni američki kulturni teoretičar kojeg Colin MacCabe smatra najvažnijim suvremenim kulturnim kritičarom koji piše na engleskom jeziku,¹ a od mnogih je smatran i „glavnim marksističkim tumačem postmodernizma“², u uvodu svoje poznate knjige *Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism* iz 1991. godine koja je nastala kao proširenje istoimenog eseja iz 1984. godine, uz to što navodi da je postmodernistička teorija „nesavršena i nečista“³, o problemu definiranja postmodernizma piše:

Postmodernizam nije nešto što možemo odrediti jednom zauvijek i onda koristiti mirne duše. Koncept, ako uopće postoji, mora doći na kraju, a ne na početku, naše rasprave o njemu.⁴

Svoj ondašnji oprezni pristup Jameson potvrđuje i 2011. godine gostovanjem u brazilskoj TV emisiji *Café Filosófico* gdje je izjavio⁵ da smatra da je pogriješio pri upotrebljavanju izraza „postmodernizam“⁶ te da je ispravnije govoriti o „postmodernosti“⁷ jer taj izraz bolje predoduje da predmet njegovog istraživanja ne treba shvaćati stilski već historijski,⁸ odnosno da ga ne treba pojmiti „kao stil, već prije kao kulturnu dominantu – što je koncepcija koja dopušta prisutnost i koegzistenciju čitavog raspona vrlo različitih, a ipak subordiniranih značajki.“⁹

Svoja istraživanja Jameson uvelike zasniva na doprinosima marksističke kritike čime njegovo razumijevanje kulture nužno prolazi kroz prizmu gospodarskih aktivnosti¹⁰ pa shodno tome, Jameson temelji svoju kulturnu periodizaciju na tezi knjige *Kasni kapitalizam* iz 1972. godine belgijskog ekonomista Ernesta Mandela u kojoj autor navodi da je razvoj kapitalizma obilježen trima različitim stupnjevima: tržišnim, imperijalističkim ili monopolnim

¹ MacCabe 1992: IX

² Butler 2007: 3

³ Jameson 1991: XI (izvorno: „imperfect or impure“)

⁴ Jameson 1991: XXII (izvorno: „Postmodernism is not something we can settle once and for all and then use with a clear conscience. The concept, if there is one, has to come at the end, and not at the beginning of our discussions of it.“)

⁵ YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=u_eM-ySEDjA (zadnje pregledano 4.2.2021.) 6:25

⁶ Izvorno: „postmodernism“

⁷ Izvorno: „postmodernity“

⁸ Jameson 1988: 224

⁹ Jameson 1988: 190

¹⁰ MacCabe 1992: X

te kasnim kapitalizmom, a uz koje Jameson kulturno veže realizam, modernizam te postmodernizam.¹¹

Za razliku od prijašnjih stupnjeva kapitalizma, kasni kapitalizam, prema Mandelu, predstavlja najčišći oblik kapitalizma koji se uspio proširiti u dotad nezahvaćena područja,¹² a Jameson navodi da je definiran informacijskom tehnologijom, dekolonizacijom te dominacijom financijskog kapitala.¹³ Jameson također smatra da je kasni kapitalizam često krivo nazivan „postindustrijskim“¹⁴, a da se uz njega mogu koristiti sinonimi: „potrošački kapitalizam“¹⁵, „multinacionalni kapitalizam“¹⁶, „društvo spektakla ili slike“¹⁷, „medijski kapitalizam“¹⁸, „svjetski sustav“¹⁹ pa čak i „postmodernizam“²⁰ te u svom gostovanju u već navedenoj TV emisiji *Café Filosófico* naglašava termin „globalizacija“²¹. Doprinos shvaćanju suvremenog političko-ekonomskog sustava daju i postmarksistički autori Michael Hardt i Antonio Negri sa svojom knjigom *Imperij* iz 2000. godine u kojoj pišu o „nesvladivoj i neopozivoj globalizaciji ekonomskih i kulturnih razmjena“ koja je rezultirala novim svjetskim poretom, odnosno Imperijem što predstavlja „politički subjekt koji djelotvorno uređuje te globalne razmjene“ te novu „suverenu moć koja upravlja svijetom“²².

Iako Hardt i Negri navode da Sjedinjene Američke Države nisu središte te globalne moći jer je prema njima koncept Imperija ponajprije „decentralizirani i deterritorijalizirajući aparat vladavine koji uključuje cijelo globalno područje unutar svojih otvorenih granica koje se sve više šire“, oni se slažu da SAD „zauzimaju povlašteni položaj u Imperiju“, a da „logika vladavine koja je u određenom smislu nastala u Europi i Sjedinjenim Državama sada ustoličuje praksu prevlasti na cijeloj zemaljskoj kugli.“²³

Djelomično drugačije misli Fredric Jameson koji utjecaj globalizacije praktički izjednačava s utjecajem i moći Sjedinjenih Američkih Država te je zabrinut da je globalizacija

¹¹ Jameson 1988: 216

¹² Jameson 1988: 216

¹³ YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=u_eM-ySEDjA (zadnje pregledano 4.2.2021.) 5:50

¹⁴ Jameson 1988: 216

¹⁵ Jameson 1988: 216

¹⁶ Jameson 1991: XVIII (izvorno: „multinational capitalism“)

¹⁷ Jameson 1991: XVIII (izvorno: „spectacle or image society“)

¹⁸ Jameson 1991: XVIII. (izvorno: „media capitalism“)

¹⁹ Jameson 1991: XVIII. (izvorno: „the world system“)

²⁰ Jameson 1991: XVIII. (izvorno: „postmodernism“)

²¹ YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=u_eM-ySEDjA (zadnje pregledano 4.2.2021.) 7:45 (izvorno: „globalisation“)

²² Hardt, Negri 2003: 7

²³ Hardt, Negri 2003: 9-11

zapravo znak jedne nove verzije imperijalizma.²⁴ Talijanski povjesničar Massimo Salvadori također veže pojam globalizacije uz „amerikanizaciju svijeta“²⁵ kojoj je snažan poticaj pružen pobjedom SAD-a nad SSSR-om završetkom hladnog rata kada su kapitalizam i liberalna demokracija ostvarile percepciju nadmoćnog društveno-ekonomskog uređenja.²⁶ SAD je tada ostao i jedina vojna supersila²⁷ koja je, uz potporu međunarodnih organizacija, preuzela ulogu „međunarodnog policajca“ koji bi se trebao boriti ne za svoje interese, nego u ime međunarodnog prava.²⁸ Tako je SAD postao glavni jamac novog svjetskog poretka²⁹ u kojemu se promiče ujedinjenje svijeta kroz liberalno-demokratsko i kapitalističko društveno uređenje³⁰ te u kojemu se dosezi globalizacije postižu širenjem, ponajprije američkog, transnacionalnog kapitala³¹ čime se utjecaj i moć multinacionalnih korporacija sa sjedištima u SAD-u širi i ojačava izvan nacionalnih granica, dok im je u SAD-u, ponajviše za vrijeme predsjedništva Georgea W. Busha mlađeg, omogućena kontrola nad političkom moći.³²

Postmodernu kulturu Fredric Jameson ne vidi klasično marksistički kao dio nadgradnje baze kasnog kapitalizma, već smatra da, u njezinom slučaju, bazom i nadgradnjom vlada posebna vrsta dinamike koja im briše granice te ih integrira.³³ Na sličan način, Hardt i Negri govore o potrebi da se u Imperiju ekonomska proizvodnja i pravna legitimnost ne shvaćaju odvojeno već isprepletено.³⁴ Slijedom toga, Jameson smatra da postmodernost pokazuje kako su u kulturu prodrijetla tržišna pravila i da je kultura sama postala proizvod³⁵ odnosno da se ona komodificirala,³⁶ no, kultura nije nestala ili izgubila svoju relativnu autonomiju, već je, prema Jamesonu, „eksplozirala“, tj. proširila se cijelim društvenim prostorom na dotad nepojmljiv način. Taj fenomen Jameson povezuje i uz baudrillardovski pojam *simulakrum*,³⁷ a uz njega se može dodati i debordovski *spektakl* kao i *biopolitička proizvodnja* u djelima Hardta i Negrija o čemu će ubrzo biti riječi.

²⁴ Jameson 2000: 90

²⁵ Salvadori 2008: 22

²⁶ Salvadori 2008: 16

²⁷ Salvadori 2008: 22

²⁸ Hardt, Negri 2003: 156-157

²⁹ Salvadori 2008: 22

³⁰ Salvadori 2008: 16

³¹ Salvadori 2008: 73

³² Salvadori 2008: 20-22

³³ Jameson 1991: XXI

³⁴ Hardt, Negri 2003: 47

³⁵ Jameson 1991: IX/X

³⁶ Jameson 1991: X (izvorno: „postmodernism is the consumption of sheer commodification as a process.“)

³⁷ Jameson 1988: 226

Proučavanje kulture iznimno je bitno ne samo po pitanju estetike nego i po pitanju politike na što upućuje Jameson³⁸ koji smatra da treba analizirati psihološke procese koji su uključeni u proizvodnju i recepciju kulturnih objekata,³⁹ a u tom smislu se vežu i razmišljanja hrvatskog teoretičara kulture i književnosti Deana Duda⁴⁰ koji za kulturu kaže da je „proizvod značenja, točnije kultura je značenjska praksa.“⁴¹ On u svojoj knjizi *Kulturalni studiji: ishodišta i problemi* iz 2002. godine navodi da postoje dvije kulture: prva je „kultura bloka koji posjeduje moć, bloka koji često govori »u ime naroda« i koji u narodu „vidi pasivni element koji želi da se njime bolje vlada, da ga se učinkovitije nadzire“, dok je druga kultura, upotrebljavajući kategoriju britanskog sociologa Stuarta Halla, zapravo „popularna kultura“, tj. „kultura isključenih i potlačenih, bezglasnih i marginaliziranih“ koja trenutno „nije koherentna struktura i stoga se ne može učinkovito suprotstaviti dominantnoj kulturalnoj praksi“⁴².

Bitno je u tom kontekstu ne izjednačavati popularnu i masovnu kulturu jer, dok popularna kultura, prema već navedenoj podjeli Deana Duda, predstavlja drugu kulturu, odnosno kulturu nevladajućih koja ima potencijal pobuditi promjene u odnosima snaga te „suprotstaviti se dominantnoj kulturalnoj praksi“⁴³, dotle masovna kultura spada u okrilje prve kulture vladajućih jer ona „dolazi odozgo kao proizvod tehničkih plaćenika u službi kapitala (...) koji iskorištavaju potrebe masa da bi ostvarili profit i održali svoju klasu na vlasti“⁴⁴. Popularna kultura i masovna kultura mogu se izjednačiti u slučaju kada masovna kultura postane popularnom, odnosno kada ona postane prihvaćena od široke javnosti, što se i zbiva u suvremenosti,⁴⁵ čime se legitimira „otpor spram dominantnoga poretka društvene moći“⁴⁶, a publika takve kulture postaje „pasivno konzumentska“⁴⁷.

Jamesonovo shvaćanje suvremene kulture očito odgovara prvonavedenoj vrsti kulture - onoj vladajućeg bloka jer on smatra da je postmoderna kultura zapravo globalno raširena američka kultura koja izražava američku vojnu i ekonomsku dominaciju.⁴⁸ Takvo razmišljanje se veže i uz francuskog sociologa Jeana Baudrillarda koji je smatrao da se u postmoderno

³⁸ Jameson, 1991: 55

³⁹ MacCabe, 1992: XI

⁴⁰ Duda 2002: 22

⁴¹ Duda 2002: 55

⁴² Duda 2002: 26

⁴³ Duda 2002: 26

⁴⁴ Duda 2002: 110

⁴⁵ Duda 2002: 110

⁴⁶ Duda 2002: 118

⁴⁷ Duda 2002: 110

⁴⁸ Jameson 1988: 191

doba sve nastoji pretvoriti u simulakr, odnosno da se nastoji strukturirati stvarnost kako bi se ona očitovala u obliku svoje „simulirane hiperrealnosti“⁴⁹ kojom se može vladati i tako ostvarivati moć.⁵⁰ Francuski marksistički teoretičar Guy Debord u svojoj knjizi *Društvo spektakla* prvi put objavljenoj 1967. godine govori o spektaklu kao „glavnoj proizvodnji današnjega društva“⁵¹ te kao „*modelu* života“ koji je „posredovan slikama“ i koji daje „potpunu potvrdu uvjeta i ciljeva postojećeg sistema“⁵² pritom tražeći „pasivno prihvaćanje (...) svojim načinom predstavljanja bez odgovora“⁵³. Hardt i Negri govoreći o biopolitičkoj proizvodnji u istom smislu navode da je ona „proizvodnja samoga društvenoga života“⁵⁴ koja ostvaruje biomoć, odnosno „oblik moći koji uređuje društveni život iz njegove nutrine, slijedeći ga, tumačeći ga, upijajući i preuređujući ga“⁵⁵, a američki kulturni kritičar Jonathan Beller govori o kulturnom imperijalizmu, odnosno o ulozi masovnih medija koji preobražavaju gledatelje kako bi udovoljavali „libidinalnim, političkim, temporalnim, korporalnim i, naravno, ideološkim protokolima kapitalizma koji se neprestano intenzivira.“⁵⁶

Na taj način kapitalizam je počeo obuhvaćati etiku te upućivati ljude kako se trebaju ponašati i misliti,⁵⁷ a porijeklo te aktivnosti moglo bi se povezati uz nastanak i razvoj američkog neokonzervativizma. Naime, Adam Curtis, britanski autor dokumentarnih filmova, objavio je 2004. godine kratku dokumentarnu seriju od tri epizode nazvanu *The Power of Nightmares: The Rise of the Politics of Fear* u kojoj iznosi da je pionir ideja neokonzervativizma njemačko-američki politički filozof Leo Strauss koji je krajem 1940-ih te početkom 1950-ih u liberalizmu vidio prijetnju za opstojnost američkog društva zbog relativizma vrijednosti te je on smatrao da je potrebno nametnuti snažne i inspirativne mitove kao nužne iluzije koje bi ujedinile društvo dajući mu zajedničku svrhu⁵⁸ pritom osiguravajući njegovu stabilnost.⁵⁹ Kanadski politolog David Grondin navodi da neokonzervativizam općenito propagira američki patriotizam, vojnu nadmoć protiv svih prijetnji te ekspanzionističku i intervencionističku američku vanjsku politiku koja se smatra presudnom

⁴⁹ Kalanj 2013: XV

⁵⁰ Baudrillard 2013: 121

⁵¹ Debord 1999: 40

⁵² Debord 1999: 36-37

⁵³ Debord 1999: 39

⁵⁴ Hardt, Negri 2003: 9

⁵⁵ Hardt, Negri 2003: 33

⁵⁶ Beller 2016: 102

⁵⁷ Harari 2015: 350

⁵⁸ 1. epizoda „Baby It's Cold Outside“ dokumentarnog serijala *The Power of Nightmares: The Rise of the Politics of Fear*. Red. Adam Curtis. BBC. 2004: 8:00

⁵⁹ 2. epizoda „The Phantom Victory“ dokumentarnog serijala *The Power of Nightmares: The Rise of the Politics of Fear*. Red. Adam Curtis. BBC. 2004: 37:05

za globalno širenje demokracije.⁶⁰ On također navodi da je neokonzervativizam počeo imati značajnijeg utjecaja od Vijetnamskog rata tijekom 1960-ih, dok Curtis navodi da je tijekom hladnog rata općenito jedan od glavnih zadataka neokonzervativaca bio podržavati mit o SAD-u kao jedinstvenoj naciji čija je neizbježna sudbina boriti se protiv zla u svijetu koje bi inače prevladalo,⁶¹ a kao glavni izvor zla u to vrijeme predstavljen je SSSR.⁶² Nakon završetka hladnog rata i blokovske podjele, Grondin naglašava značajan utjecaj neokonzervativizma na predsjedništvo George Busha mlađeg.⁶³

Na to se veže i mišljenje francuskog književnog teoretičara Rolanda Barthesa da postmoderni mit spada u oblast desnice,⁶⁴ a Hardt i Negri se ne slažu s Lyotardovom definicijom postmodernog stanja kao „nepovjerenja prema metanaracijama“⁶⁵ koje su „univerzalne, apsolutne ili krajnje istine koje se koriste za legitimiziranje raznih projekata – političkih ili znanstvenih“⁶⁶ već dapače smatraju da „imperijalni stroj, daleko od toga da uklanja velike priče, u stvari ih proizvodi i reproducira [osobito ideološke velike priče] kako bi potvrdio i slavio vlastitu moć.“⁶⁷ I Milivoj Solar naglašava obnovu pripovijedanja kao jednu od osobina postmodernizma čime zaključuje da se pokazuje i određena težnja za obnovom dogmatike što se uklapa i u svojevrsnu postmodernističku „čežnju za mitom“⁶⁸. Shodno tome, Barthes navodi da je mit poruka,⁶⁹ odnosno „prekomjerno opravdan iskaz“⁷⁰ koji je u postmodernu doba u službi buržoazije,⁷¹ društvene klase koja vlada u suvremenosti pritom se ne želeći isticati,⁷² ali koja nastoji svoju kapitalističku ideologiju prenijeti na cijelo čovječanstvo⁷³ kroz mitsko prikazivanje trenutnog stanja svijeta kao vječnog i prirodnog⁷⁴ kako bi se to stanje očuvalo.⁷⁵ Uz to, Barthes navodi da sve „može poslužiti kao podloga mitskome iskazu.“⁷⁶

⁶⁰ Grondin, 2005: 228

⁶¹ 1. epizoda Baby It's Cold Outside: 22:45

⁶² 1. epizoda Baby It's Cold Outside: 21:40

⁶³ Grondin, 2005.: 227

⁶⁴ Barthes 2009: 173

⁶⁵ Lyotard 2005: VI

⁶⁶ Appignanesi, Garratt 2002: 103

⁶⁷ Hardt, Negri 2003: 41

⁶⁸ Solar 1988: 13-14

⁶⁹ Barthes 2009: 143

⁷⁰ Barthes 2009: 159

⁷¹ Barthes 2009: 167

⁷² Barthes 2009: 165

⁷³ Barthes 2009: 167

⁷⁴ Barthes 2009: 168

⁷⁵ Barthes 2009: 173

⁷⁶ Barthes 2009: 143

U tom kontekstu treba se osvrnuti i na ulogu vizualnog u suvremenom društvu. Naime, Jameson navodi da je postmoderna kultura u suštini vizualna kultura,⁷⁷ a W.J.T. Mitchell je u svojem paradigmatom tekstu *Pictorial Turn* iz 1992. godine obrazlagao tezu o slikovnom obratu, tj. pripisivao je slici novu ulogu postojanja modelom koji tumači i mnoge druge, neslikovne fenomene.⁷⁸

U svojoj knjizi *Kinematički način proizvodnje*, Jonathan Beller navodi da spektakl utječe na ljude na način da ono što on prikazuje se shvaća kao način na koji treba živjeti⁷⁹ čime ljudi svojim doticajem sa spektaklom nisu samo gledatelji, već gledatelji-radnici jer spektakl ih tjera da se mijenjaju i podrede društvenoj matrici,⁸⁰ a pri tome Beller primarno analizira ulogu kinematografije te navodi:

(...) film i iz njega proizašle (premda ipak simultane) formacije, osobito televizija, video, računala i Internet, deterritorijalizirane su tvornice u kojima rade gledatelji, to jest u kojima mi obavljamo rad proizvodnje vrijednosti. Mi upravo u filmskoj slici te posredstvom nje i njena naslijeđa tanke paučinaste slikovnosti koja nastaje iz matrice socio-psiho-materijalnih odnosa stvaramo vlastite živote.⁸¹

Američka filmska teoretičarka Anne Friedberg također upućuje na svojevrsnu moć filma i televizije, koja nije toliko naglašena kod drugih umjetničkih medija, a koja može, zbog samih svojih mogućnosti prikazivanja, stvoriti bliski dojam stvarnosti čime se lakše propagira određeni pogled na svijet,⁸² a francuski filozof Michel Foucault je također smatrao da su televizija i film djelotvorna sredstva za utjecanje na javno mnijenje.⁸³ U tom smislu osobito su zanimljivi igrani filmovi jer je u njima sve dopušteno, odnosno riječima hrvatskog filmskog teoretičara Nikice Gilića, „igrani film (...) ne može lagati“⁸⁴ pa samim time njima se slobodno, bez opravdavanja i potrebe za dosljednim reprezentiranjem stvarnosti, može razvijati mitski, deluzivni svijet, a američki kulturni teoretičar Dan Hassler-Forest navodi da žanrovi popularne fantastike poput filmova o superjunacima omogućuju simboličke reprezentacije struktura i vrijednosti koje objašnjavaju stvarnost, no pritom izbjegavajući stvarni dodir s realnim.⁸⁵

⁷⁷ Jameson 1991: 299

⁷⁸ Purgar 2009: XI

⁷⁹ Beller 2016: 13

⁸⁰ Beller 2016: 165

⁸¹ Beller 2016: 13

⁸² Friedberg 1993: 8

⁸³ Foucault 1996: 123

⁸⁴ Gilić 2007: 30

⁸⁵ Hassler-Forest, 2012: 13

Shodno Jamesonovoj izjavi da je svaki postmodernistički kulturni proizvod „implicitno ili eksplicitno politički stav prema prirodi današnjeg multinacionalnog kapitalizma“⁸⁶ te Bellerovoj da „slike postaju utoliko vrijednije što se u njih više gleda“⁸⁷ potrebno je, u tom kontekstu odnosa postmoderne kulture s kasnim kapitalizmom, analizirati jedne od najgledanijih filmova svih vremena – suvremene američke igrane filmove o superjunacima. Naime, osim što je u ovim filmovima, kao što će se pokazati u idućim poglavljima, naglašen mitski utjecaj što odgovara prethodno navedenom postmodernističkom zanimanju za mit, prema listi američkog informativnog kanala CNBC koja je nastala u siječnju 2021. godine, određene američke filmske franšize o superjunacima zauzimaju čak 6 mjesta od navedenih 13 filmskih franšiza s najvećom zaradom u povijesti, pri čemu je na vrhu liste jedna od njih – franšiza Marvel Cinematic Universe⁸⁸ s zaradom od čak oko 22,5 milijardi američkih dolara.⁸⁹ Ti podaci o rekordnim zaradama suvremenih američkih igranih filmova o superjunacima upućuju i na njihovu iznimno veliku gledanost pa samim time i mogućnost rasprostranjenijeg promicanja određenih pogleda na svijet.

Zanemarujući umjetničku vrijednost tih filmova, ovaj diplomski rad će se primarno baviti upravo tim pitanjem različitih značenja koja ti filmovi proizvode te na koje načine to točno čine. Logično je, naravno, već na početku zaključiti da ti kulturni proizvodi neće biti kritični prema vladajućem sustavu, no svejedno treba osvijestiti njihov mogući utjecaj na kreiranje percepcija gledatelja, a kako bi se to moglo što jasnije učiniti – najprije je potrebno odrediti moguće razloge popularnosti tih sadržaja, odnosno zašto su oni postali, prema Hassleru-Forestu, dominantnim žanrom hollywoodske kinematografije 21. stoljeća.⁹⁰

⁸⁶ Jameson 1988: 189

⁸⁷ Beller 2016: 212

⁸⁸ U daljnjem tekstu dominantno će se koristiti kratica MCU.

⁸⁹ CNBC, <https://www.cnbc.com/2021/01/31/the-13-highest-grossing-film-franchises-at-the-box-office.html> (zadnje pregledano 16.3.2021.)

⁹⁰ Hassler-Forest 2012: 3

3. POVIJESNI RAZVOJ AMERIČKIH SUPERJUNAKA I ODREDNICE NJIHOVE POPULARNOSTI

Nastanak narativne teme američkih superjunaka veže se uz objavljivanje stripa *Action Comics #1* u lipnju 1938. godine⁹¹ u kojem je svoje mjesto pronašao prvi američki superjunak – Superman kojeg su u Clevelandu osmislila dvojica mladih židovskih imigranata – Jerry Siegel i Joseph Shuster.⁹² Ubrzo, izbijanjem Drugog svjetskog rata, nastaju i drugi superjunaci poput Kapetana Amerike i Wonder Woman⁹³ koji su prvenstveno služili kao propagandna sredstva te simboli američke nacije⁹⁴ kako bi se podigao moral američkih čitatelja tijekom ratnih godina,⁹⁵ ali i pružio svojevrsni eskapizam.⁹⁶ Završetkom rata, započinje doba krize superjunačkog žanra⁹⁷ u kojem američki superjunaci gube na svojoj popularnosti,⁹⁸ a nove društvene okolnosti mira su utjecale i na promjenu koncepcija likova superjunaka kao, primjerice, Wonder Woman koja je tijekom Drugog svjetskog rata predstavljala lik emancipirane, borbene žene, dok je u poslijeratnom razdoblju postala lik domaćice koja odustaje od svojih moći kako bi bila sa svojim ljubavnim partnerom.⁹⁹ Tijekom 1950-ih godina, izdavačka kuća DC Comics je nastojala privući novu publiku preuređenjem kostima svojih likova, privlačnijim grafičkim stilom te uvođenjem znanstveno fantastičnih tema,¹⁰⁰ što je potaknulo i konkurentsku izdavačku kuću Marvel Comics pod vodstvom autora i urednika Stana Leeja da tijekom 1960-ih razvije nove superjunake¹⁰¹ poput Spider-Mana, koji je privukao novu, ponajviše mlađu publiku koja se poistovjetila sa superjunakovim privatnim, naglašenije ljudskim problemima,¹⁰² zatim X-Mena, koji su kao superjunaci-mutanti potlačeni

⁹¹ Burke, 2008: 9

⁹² 1. epizoda „American Legends“ dokumentarne mini-serije *Superheroes Decoded*. History Channel. 2017. <https://www.dailymotion.com/video/x6qasmi>, 4:45

⁹³ Odabir korištenja izvornog imena superjunaka ili njegovog prijevoda na hrvatski jezik u ovom diplomskom radu je baziran na temelju službenih hrvatskih naslova analiziranih filmova o superjunacima. Shodno tome, u slučajevima kada su imena određenih superjunaka prevedena na hrvatski jezik u službenim hrvatskim nazivima filmova poput Kapetana Amerike (Captain America) tada se koristi njegov hrvatski naziv, no u slučajevima kada imena nekih drugih superjunaka nisu prevedena na hrvatski poput Wonder Woman onda se koristi izvorni naziv.

⁹⁴ 1. epizoda „American Legends“ dokumentarne mini-serije *Superheroes Decoded*. History Channel. 2017. <https://www.dailymotion.com/video/x6qasmi>, 29:10

⁹⁵ Burke 2008: 9

⁹⁶ Burke 2008: 13

⁹⁷ Mazur, Danner 2017: 14

⁹⁸ 1. epizoda „American Legends“ dokumentarne mini-serije *Superheroes Decoded*. History Channel. 2017. <https://www.dailymotion.com/video/x6qasmi>, 36:15

⁹⁹ 2. epizoda „American Rebels“ dokumentarne mini-serije *Superheroes Decoded*. History Channel. 2017. <https://www.dailymotion.com/video/x6qhfmj>, 48:30

¹⁰⁰ Mazur, Danner 2017: 14

¹⁰¹ Mazur, Danner 2017: 18

¹⁰² Burke 2008: 10

od strane društva asocirali na tada suvremenu borbu američkog pokreta za građanska prava,¹⁰³ a stripovi o Fantastičnoj četvorci su iskoristili novi interes za znanstvenom fantastikom koja je bila potaknuta naglim tehnološkim razvojem koji je omogućio i putovanje na Mjesec.¹⁰⁴ Tijekom idućih, hladnoratovskih desetljeća razvijali su se novi američki superjunaci koji su gubili te dobivali na popularnosti ovisno o okolnostima i narativnim potrebama američkog društva,¹⁰⁵ a na popularnost američkih superjunaka značajno je utjecao i film koji je, prema američkom filmologu Liamu Burkeu, započeo moderno doba superjunačkih filmova - *Superman* redatelja Richarda Donnera iz 1978. godine.¹⁰⁶ No, i prije ovoga filma nastajali su određeni audiovizualni sadržaji o superjunacima poput televizijske serije o Batmanu tijekom 1960-ih godina, koju je Burke okarakterizirao kao previše neozbiljnu, dok je film *Superman* poseban zbog svoje naprednije upotrebe posebnih efekata koji su, između ostalog, uspješno dočarali let superjunaka.¹⁰⁷ *Superman* je tijekom 1980-ih dobio i svoje filmske nastavke (*Superman II*, 1980.; *Superman III*, 1983.; *Supergirl*, 1984.; *Superman IV: Potraga za mirom*, 1987.), a od ostalih djela treba izdvojiti i filmove o Batmanu snimane u razdoblju 1989.-1997. od kojih su dva filma redatelja Tima Burtona (*Batman*, 1989.; *Batman se vraća*, 1992.), prema Burkeu, uspješno utrli put za buduće filmove o superjunacima, dok su dva filma redatelja Joela Schumachera (*Batman zauvijek*, 1995.; *Batman & Robin*, 1997.) bila ismijana od brojnih kritičara i gledatelja.¹⁰⁸ Razdoblje 1990-ih godina značajno je zbog razvoja interneta što je dovelo do lakšeg povezivanja obožavatelja američkih superjunaka¹⁰⁹ čime je tzv. *geek* kultura ušla u *mainstream*,¹¹⁰ a prvi suvremeniji filmovi koji su doprinijeli uspostavljanju žanra američkih superjunaka su film *X-Men* redatelja Bryana Singera iz 2000. godine¹¹¹ te film *Spider-Man* redatelja Sama Raimija iz 2002. godine.¹¹² Uspjeh tih dvaju filmova je potaknuo filmske studije da počnu snimati filmove o superjunacima nadajući se sličnome

¹⁰³ Burke 2008: 15

¹⁰⁴ Burke 2008: 89

¹⁰⁵ 2. epizoda „American Rebels“ dokumentarne mini-serije *Superheroes Decoded*. History Channel. 2017. <https://www.dailymotion.com/video/x6qhfmd>. 54:50

¹⁰⁶ Burke, 2008., 9.

¹⁰⁷ Burke, 2008., 23.

¹⁰⁸ Burke, 2008., 10.

¹⁰⁹ 2. epizoda „American Rebels“ dokumentarne mini-serije *Superheroes Decoded*. History Channel. 2017. <https://www.dailymotion.com/video/x6qhfmd>. 20:30

¹¹⁰ 2. epizoda „American Rebels“ dokumentarne mini-serije *Superheroes Decoded*. History Channel. 2017. <https://www.dailymotion.com/video/x6qhfmd>. 21:50

¹¹¹ Burke 2008: 10

¹¹² Burke 2008: 11

uspjehu,¹¹³ a u tome im je, prema Burkeu, pomogao i razvoj posebnih efekata¹¹⁴ te nedostatak mašte hollywoodske kinematografije koji je često rezultirao u stvaranju banalnih sadržaja.¹¹⁵

Suvremeni američki igrani filmovi o superjunacima koji su predmet analize ovog diplomskog rada nastali su u vremenskom okviru 1998.-2020. godine¹¹⁶ i to u produkciji različitih američkih kompanija koje su dominantno dio velikih američkih medijskih korporacija. Naime, više od trećine promatranih filmova nastalo je u produkciji poduzeća Marvel Entertainment, a filmska franšiza Marvel Cinematic Universe, koja čini oko četvrtinu promatranih filmova, nastala je u produkciji filmskog studija Marvel Studios, s time da su obje kompanije trenutno dio američke medijske korporacije Disney koja je, pak, vlasnik i američkog informativnog kanala ABC.¹¹⁷ Filmska franšiza DC Extended Universe,¹¹⁸ čiji filmovi čine desetinu analiziranih filmova u ovom radu, nastala je u produkciji studija DC Films koja je dio kompanije Warner Bros čiji je vlasnik korporacija WarnerMedia unutar koje djeluje i informativni kanal CNN,¹¹⁹ a filmska franšiza o Transformerima je producirana od strane filmskog studija Paramount Pictures koja je trenutno dio medijske korporacije ViacomCBS unutar koje djeluje i informativni kanal CBS,¹²⁰ itd.

Nastanak ovih filmova od strane medijskih korporacija koje imaju u vlasništvu i različite televizijske, informativne kanale je na svojevrsan način indikativan. Naime, Beller navodi da „na svjetskopovijesno restrukturiranje slike kao paradigmatškoga društvenog odnosa u praksi trenutačno utječu velike korporacije“¹²¹, a britanski sociolog Anthony Giddens upozorava na veliku moć medijskih korporacija koje nadziru višestruke oblike sadržaja poput „televizijskih programa, glazbe, filmova, vijesti“¹²². Giddens čak govori i o „medijskom imperijalizmu“¹²³ medijskih korporacija sa sjedištima u SAD-u „poput AOL-a, Time Warnera, Disney/ABC-a i Viacoma“¹²⁴ jer manje zemlje nemaju dovoljno resursa kako bi se oduprijele širenju američke komercijalizirane kulture¹²⁵ te na taj način održavale svoju

¹¹³ Burke 2008: 12

¹¹⁴ Burke 2008: 11

¹¹⁵ Burke 2008: 12

¹¹⁶ Popis analiziranih filmova nalazi se na kraju diplomskog rada prije popisa literature.

¹¹⁷ Disney, <https://disneyabc.tv/> (zadnje pregledano 1.3.2021.)

¹¹⁸ U nastavku teksta dominantno će se koristiti kratica DCEU.

¹¹⁹ Warner Bros, <https://www.warnermedia.com/us/brands> (zadnje pregledano 1.3.2021.)

¹²⁰ ViacomCBS, <https://www.viacomcbs.com/brands> (zadnje pregledano 7.4.2021.)

¹²¹ Beller 2016: 16

¹²² Giddens 2007: 478

¹²³ Giddens 2007: 478

¹²⁴ Giddens 2007: 478

¹²⁵ Giddens 2007: 479

lokalnu kulturnu neovisnost.¹²⁶ Kao problem se pojavljuje i tip interakcije koju provode masovni mediji, a koju britanski sociolog John Thompson naziva „*posredovanom kvaziinterakcijom*“¹²⁷ te za koju objašnjava da se radi o posebnoj vrsti monološke komunikacije¹²⁸ pri čemu recipijenti nisu povezani i ne mogu izravno odgovoriti pošiljatelju poruke pa samim time takva vrsta prijenosa sadržaja omogućuje i olakšano širenje određene ideologije u modernim društvima.¹²⁹ Uz to, američki sociolog Herbert Schiller je upozoravao na sve veći rastući utjecaj države, posebice američkog Ministarstva obrane, na te korporacije.¹³⁰

Prije analize elemenata koji se propagiraju unutar ovih filmova, potrebno je i kratko posvetiti pozornost njihovoj popularnosti, odnosno pokušati odgovoriti na pitanje zašto su uopće ti filmovi tako privlačni masovnoj publici pa samim time utjecajni pri proizvodnji određenih značenja.

Definicija populističkog filma u *Filmskoj enciklopediji* pod glavnim uredništvom Ante Peterlića je navedena kao „naziv za sve vrste filmova koji se obraćaju širokomu i vrlo heterogenom (socijalno, generacijski, obrazovno i dr.) spektru publike“¹³¹, a „budući da ima vrlo snažnu integracijsku društvenu vrijednost, populistički film predstavlja osnovu rada film. industrije i velike većine nacionalnih kinematografija“¹³². Najčešća „svojstva populističkih filmova su sljedeća: oslanjanju se na »arhetipske« likove, pripadaju najpopularnijim žanrovima, motive i stavove preuzimaju iz još djelotvornih tradicija svoje sredine (ili odražavaju njene najakutnije potrebe)“¹³³ te su to najčešće igrani filmovi „zrelog klasičnog stila u zvučnom“ razdoblju.¹³⁴

Kao što će daljnji tekst pokazati, navedene karakteristike populističkoga filma odgovaraju odrednicama suvremenih američkih filmova o superjunacima koji baziraju svoje glavne likove po uzoru na arhetipskog junaka.¹³⁵ Talijanski romanopisac i esejist Umberto Eco pri svojoj analizi prvog američkog superjunaka – Supermana, navodi da bitan dio njegove

¹²⁶ Giddens 2007: 478

¹²⁷ Giddens 2007: 464

¹²⁸ Giddens 2007: 464

¹²⁹ Giddens 2007: 465

¹³⁰ Giddens 2007: 479

¹³¹ *** 1990: 351

¹³² *** 1990: 351

¹³³ *** 1990: 351

¹³⁴ *** 1990: 351

¹³⁵ 1. epizoda „American Legends“ dokumentarne mini-serije *Superheroes Decoded*. History Channel. 2017. <https://www.dailymotion.com/video/x6qasmi>, 2:32

narativne konstrukcije čini njegov dvojni identitet: s jedne strane, superjunaka Supermana koji je recipijentima privlačan jer predstavlja junaka s nesvakidašnjim moćima što je dio ljudske mašte još od davnina,¹³⁶ a s druge strane, samozatajnog novinara Clarka Kenta zbog čega se postiže samoidentifikacija recipijenata uz taj ljudski lik kojeg muče određeni, svakodnevni, normalni problemi poput prijezira njegovih kolega s posla ili druge društvene nesigurnosti.¹³⁷

Analizom 87 suvremenih američkih igranih filmova o superjunacima¹³⁸ utvrđeno je da i druge superjunake određuje upravo taj dvojni idenitet koji se može opisati kao kontrast nadljudskosti/ljudskosti. Od nadljudskih elemenata svakako su bitne već spomenute moći superjunaka koje se često očituju u vidu nadljudske snage kod npr. Hulka i Supermana, a ta ogromna snaga je, prema Umberto Ecu, izraz narativne potrebe koja se pojavila razvojem industrijalizacije kada se zatomio stvarni osjećaj pojedinačne ljudske snage u odnosu na premoć strojeva pa je postalo potrebno da junaci u pričama posjeduju iznimnu fizičku nadmoć koju čovjek u stvarnosti ne može zadovoljiti.¹³⁹ Naravno, američki superjunaci posjeduju i druge moći poput predviđanja budućnosti kod lika Elektre i Doctora Strangea, moć brzog regeneriranja kod Wolverinea, ali moć superjunaka se može manifestirati i u obliku iznimno napredne tehnologije koja ne postoji u stvarnom svijetu, a koja čini sastavni dio sposobnosti Iron Mana i Batmana. Osim superjunakovih moći, u kontekstu nadljudskih elemenata često se naglašava i sudbinski poziv superjunaka pa tako Thor jedini može dići svoj čekić i Aquaman jedini može rukovati svojim trozupcem. Superjunaci su često i besmrtni poput Deadpoola i Hulka ili, pak, uskrsnu poput Optimusa Primea ili Supermana. Među tim iznimnim karakteristikama mogu se navesti i određene koje nisu nadnaravne kao prethodne, ali zbog svoje naravi pripadaju među idealističkim odlikama koje nisu uobičajene, sveprisutne ljudske kvalitete poput izrazitog altruizma koji se očituje u naglašenoj požrtvovnosti za što je najbolji primjer žrtvovanje Iron Mana kako bi spasio sva bića u svemiru na kraju filma *Osvetnici: Završnica* iz 2019. godine. Osim altruizma, većinu superjunaka krase i iznimna fizička razvijenost koju je općenito u životu prosječnog čovjeka iznimno teško održavati, izuzev profesionalnih sportaša i dobro plaćenih glumaca s privatnim trenerima, pa u svakom analiziranom filmu postoji bar jedan kadar u kojem se nastoji prikazati goli torzo likova (Slika

¹³⁶ Eco 1972: 14

¹³⁷ Eco 1972: 15

¹³⁸ Popis analiziranih filmova se nalazi na kraju diplomskog rada unutar poglavlja *Filmografija prije Popisa literature*.

¹³⁹ Eco 1972: 14

1. i Slika 2.) ili su likovi već samom svojom pojavom seksualizirani poput Žene mačke, Elektre ili Mystique (Slika 3.) što u sebi sadrži i marketinšku funkciju privlačenja publike.



Slika 1. Lik Wolverinea golog torza u filmu *X-Men: Dani buduće prošlosti* iz 2014. godine



Slika 2. Lik Johnnyja Blazea/Ghost Ridera u filmu *Ghost Rider* iz 2007. godine



Slika 3. Lik Mystique u drugom planu kadra u filmu X2 iz 2003. godine

No, kako superjunaci ne bi bili jednodimenzionalno prikazani kao presavršeni te na taj način dosadni, potrebno je da imaju i određene ljudske, uobičajene karakteristike s kojima se široka publika može povezati, kao što je naveo Umberto Eco.¹⁴⁰ Jedna od bitnijih karakteristika u tom kontekstu svakako je činjenica da su superjunaci često rođeni kao obični ljudi koji su tijekom života na određeni način dobili svoje supermoći, za razliku od npr. Supermana koji je porijeklom s planete Krypton ili superjunaka u X-Men filmovima koji su rođeni kao mutanti. No, čak i ti likovi koji ne pripadaju ljudskoj vrsti, imaju određene tipično ljudske probleme ili/i se ponašaju kao ljudi poput npr. Supermana koji u filmu *Povratak Supermana* iz 2006. godine ljubavno pati za ženskim likom Lois Lane ili poput nordijskog boga Thora s planete Asgard koji je u filmu *Osvetnici: Završnica* iz 2019. godine pao u depresiju koju je pokušao liječiti kompulzivno igrajući video igrice ili prekomjerno pijući alkohol i jedeći nezdravu hranu. Također, jedna od iznimno čestih karakteristika koja prati razvoj superjunaka je njihova borba s traumama koja je najčešće posljedica gubitka bližnjih osoba pa je tako Thoru u filmu *Thor: Svijet tame* iz 2013. godine poginula majka, a u filmu *Thor: Ragnarok* iz 2017. godine otac, Spider-Manu je poginuo ujak u filmu *Spider-Man* iz 2002. godine što je trauma koja ga je pratila kroz cijelu trilogiju, Batmanu su ubijeni roditelji u djetinjstvu, itd. Među ljudskim karakteristikama svakako treba još navesti i često preispitivanje te dvojbu superjunaka u vezi svojih sposobnosti, zbog borbe s traumama ili općenitih psiholoških nedoumica, zbog čega se superjunaci nerijetko žele „izliječiti“ i poništiti svoje sposobnosti kako bi mogli postati običnim ljudima, no uvijek na kraju prevagne osjećaj odgovornosti i vjera da sa svojim moćima mogu činiti dobro u svijetu.

¹⁴⁰ Eco 1972: 15

To tematiziranje superjunakovog savladavanja prepreka usprkos dvojbama i strahovima može biti jedan od razloga privlačnosti ovih filmova i to među raznolikom publikom jer na taj način ovi filmovi odišu motivirajućom atmosferom koja može stimulirati gledatelje da se suoče s raznim problemima koje ih inače muče u životu zbog čega se čak može govoriti i o svojevrsnoj filmskoj samopomoći što se veže i uz Baudrillardovo karakteriziranje spektakla kao prožetog „sportskim koeficijentom izvrsnosti, napora, rekorda i djetinjastog samonadilaženja.“¹⁴¹ Ovi filmovi često eksplicitno upućuju osnažujuće poruke koje se mogu povezati uz američki individualizam, a to se vjerojatno najbolje očituje jednom od brojnih *cameo* uloga Stana Leeja u Marvelovim filmovima - u filmu *Spider-Man 3* iz 2007. godine gdje Lee prilazi glavnom liku te mu kaže: „Znaš, mislim da jedan čovjek može napraviti promjenu.“¹⁴² Upućivanje motivirajućih poruka gledateljima još se eksplicitnije sugerira npr. u film *Kick Ass 2* iz 2013. godine koji završava rečenicom: „Superjunaci s razlogom ne postoje u stvarnom svijetu. Zato što stvarni svijet treba stvarne junake.“¹⁴³ Slično tome, Thor kaže u filmu *Thor: Ragnarok* iz 2017. godine: „Ja ću se suočiti sa svojim problemima, a ne bježati od njih. Jer to je ono što junaci rade.“¹⁴⁴, a u filmu *Transformeri: Posljednji vitez* iz 2017. godine odvija se svojevrsan metatekstualni trenutak kada sporedni lik profesorice govori o legendi o čarobnjaku Merlinu te kaže:

Pitanje glasi zašto si pripovijedamo te priče? (...) Zato što želimo vjerovati. Vjerovati da možemo biti junaci u vlastitom životu. Kad se čini da je sve izgubljeno, malobrojne hrabre duše, mi, mogu spasiti sve za što smo ikad znali.¹⁴⁵

Poticaj ovih filmova da se poistovjete sa superjunacima zasigurno odgovara mlađoj publici, no i odraslima koji su kao djeca konzumirala određene sadržaje vezane uz superjunački žanr pa gledanje tih filmova može pobuditi nostalgiju za djetinjstvom čime se naglašava i eskapistička komponenta ovih filmova, a u tom kontekstu odgovara citat Jeana Baudrillarda koji je napisao:

Više vas ne udaljuju divljački iz vašeg života da bi vas predali stroju – sada vas u nj uključuju zajedno s vašim djetinjstvom.¹⁴⁶

¹⁴¹ Baudrillard 2013: 168

¹⁴² *Spider-Man 3*, 2007: 39:57 (izvorno: „You know, I guess one person can make a difference.“)

¹⁴³ *Kick Ass 2*, 2013: 01:36:15 (izvorno: „Superheroes can't exist in the real world for a reason. It's because the real world needs real heroes.“)

¹⁴⁴ *Thor: Ragnarok*, 2017: 1:12:52 (izvorno: „I choose to run toward my problems and not away from them“.)

¹⁴⁵ *Transformeri: Posljednji vitez*: 2017: 26:19 (izvorno: The question is why do we tell ourselves these stories? (...) It's because we want to believe. Believe that we can be heroes in our own lives. When all seems lost, few brave souls, us, can save everythin we have ever known.“)

¹⁴⁶ Baudrillard 2013: 67

Osim dvojnog identiteta superjunaka te motivirajuće funkcije, suvremeni američki igrani filmovi o superjunacima privlače široku, heterogenu publiku i svojim lakšim praćenjem, odnosno, kako je već prethodno navedeno definicijom populističkoga filma, korištenjem klasičnoga filmskog stila¹⁴⁷ koji, prema hrvatskom filmskom teoretičaru Krunoslavu Lučiću, zahtijeva „vrlo malen trud (...) za postizanje kognitivnog efekta, poput smislenog konstruiranja koherentne filmske dijegeze“¹⁴⁸ te čiji razvoj događaja prati kauzalnost.¹⁴⁹

Jedan drugi dio navedene definicije populističkoga filma koji govori o njegovom pripadanju najpopularnijim žanrovima,¹⁵⁰ kod analiziranih filmova se očituje po kombiniranju elemenata više žanrova koji su na taj način podložni ukusima različitih vrsta gledatelja. No, postoje elementi određenih žanrova koji ipak dominiraju, a jedni od njih su svakako elementi akcijskog filma. Prema Anti Peterliću „»akcionost« je najznačajnija osobina komercijalnih filmova”¹⁵¹ zbog svoje “zornosti i lako ostvarive spektakularnosti”¹⁵² što se kod promatranih filmova očituje npr. u scenama potjera, fizičkih sukoba te eksplozijama od kojih je posebice spektakularan često prisutan motiv superjunakovog udaljavanja od mjesta eksplozije sporim hodom ili/i korištenjem usporene snimke. (Slika 4. i Slika 5.)



Slika 4. Udaljavanje Wolverinea od eksplozije u filmu *X-Men porijeklo: Wolverine* iz 2009. godine

¹⁴⁷ *** 1990: 351

¹⁴⁸ Lučić 2017: 115

¹⁴⁹ Lučić 2017: 138

¹⁵⁰ *** 1990: 351

¹⁵¹ Peterlić 1986: 8

¹⁵² Peterlić 1986: 8



Slika 5. Udaljavanje lika Harley Quinn od eksplozije u filmu *Birds of Prey i emancipacija famozne Harley Quinn* iz 2020. godine

Zbog nadnaravnih sposobnosti kako superjunaka, tako i njihovih neprijatelja, ovi filmovi vežu se i dominantno uz žanr filma fantastike koji „stvara svjetove kojima vladaju zakoni temeljno različiti od zakona izvanfilmskog svijeta“¹⁵³. Zbog ljubavnih odnosa koji su dio praktički svakog analiziranog filma, ove filmove prožimaju i elementi ljubavnih filmova, a zbog stalnih prijetnji za opstojnost cijeloga svijeta protiv čega se superjunaci najčešće bore i što je glavni pokretač radnje, ovi filmovi imaju elemente i filmova katastrofe.

Elementi komedije, za razliku od prijašnjih žanrova, nisu prisutni u svim analiziranim filmovima, ali su ipak iznimno česti, osobito unutar filmova franšize Marvel Cinematic Universe što se očituje kroz šaljivost superjunaka za vrijeme fizičkih sukoba s najboljim primjerima likova poput Iron Mana i Spider-Mana, a podložnost dječjem uzrastu se naglašava i uvođenjem animiranih superjunaka u istoj franšizi poput likova Groota i Rocketa (Slika 6.) čime se ovi filmovi približavaju i elementima dječjeg filma. Za razliku od filmova franšize MCU, prva dva filma unutar franšize DC Extended Universe – *Čovjek od čelika* iz 2013. godine i *Batman v Superman: Zora pravednika* iz 2016. godine lišeni su humorističnih karakteristika te je kod njih naglašen ozbiljniji ambijent trilera, što je također prisutno kod trilogije *Vitez tame*, posebice u zadnjem filmu – *Vitez tame: Povratak* iz 2012. godine u kojem glavni negativac Bane ubije nedužnog čovjeka pred punim nogometnim stadionom,¹⁵⁴ dok se u franšizi MCU takvi pogubni završeci opasnih situacija nastoje izbjeći. S vremenom su filmovi u franšizi DCEU ublažili svoj ozbiljniji ton i žanrovski oblikovali svoje filmove

¹⁵³ Gilić 2007: 105

¹⁵⁴ *Vitez tame: Povratak*, 2012: 1:33:24

sličnije opuštenijem tonu filmova franšize MCU¹⁵⁵ o čemu govori i činjenica da su za svoj film *Odred otpisanih* iz 2016. godine angažirali istog redatelja koji je režirao Marvelove filmove *Čuvari galaksije* iz 2014. godine i *Čuvari galaksije vol. 2* iz 2017. godine – Jamesa Gunna, a film *Birds of Prey i emancipacija famozne Harley Quinn* iz 2020. godine iz franšize DCEU je očito nastala pod velikim utjecajem filmova *Deadpool* iz 2016. godine i *Deadpool 2* iz 2018. godine iz franšize filmova o X-Menima zbog sličnosti poput glavnih likova koji su, osim što su antijunaci luđačkog ponašanja, ujedno i glavni pripovjedači koji često ruše *četvrti zid*, (Slika 7.) isprekidano pripovijedaju s čestim naglim zaustavljanjem radnje, a sva tri filma obiluju i smiješnim komentarima (Slika 8.) te naglašenom banalizacijom i spektakularizacijom nasilja. Takvo namjerno praćenje i ponavljanje, kako žanrovskih tako i idejnih, obrazaca uspješnih filmova o superjunacima iz drugih franšiza potvrđuju i autori filma *Kapetan Amerika: Građanski rat* iz 2016. godine koji su rekli da je taj film iz MCU franšize, u kojem se glavni sukob odvija između dva superjunaka – Kapetana Amerike i Iron Mana, a ne uobičajeno između određenog superjunaka i negativca, nastao po uzoru na najavu filma *Batman v Superman: Zora pravедnika* iz 2016. godine iz DCEU franšize.¹⁵⁶ U tom kontekstu, Hassler-Forest navodi kako filmski studiji pri kreiranju filmova o superjunacima svoje kreativne odluke uvelike temelje i na ukusima i preferencijama zajednica obožavatelja superjunaka¹⁵⁷ koje svoja mišljenja često iskazuju putem interneta.¹⁵⁸



Slika 6. Animirani likovi Rocket i Groot u filmu *Guardians of the Galaxy* iz 2014. godine

¹⁵⁵ Agar, Chris. 2020. „DC Shows How Not Copying Marvel is the Key to Success“. <https://screenrant.com/dc-movies-not-copy-marvel-multiverse-future-success/> (zadnje pregledano 8.4.2021.)

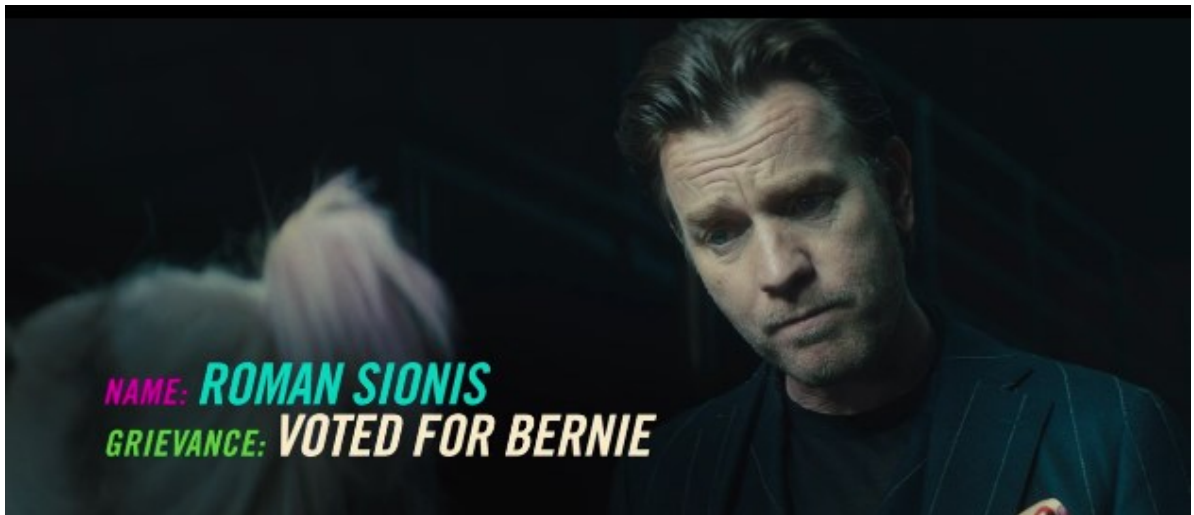
¹⁵⁶ Fussell, Sidney. 2016. „Batman v Superman helped convince Marvel to take a different approach with Captain America: Civil War“. U: Business Insider, <https://www.businessinsider.com/batman-v-superman-captain-america-civil-war-influence-2016-4> (zadnje pregledano 17.3.2021.)

¹⁵⁷ Hassler-Forest 2012: 9

¹⁵⁸ Hassler-Forest 2012: 10



Slika 7. Snimka kadra iz filma *Birds of Prey i emancipacija famozne Harley Quinn* iz 2020. godine u kojem glavni lik Harley Quinn gleda u kameru

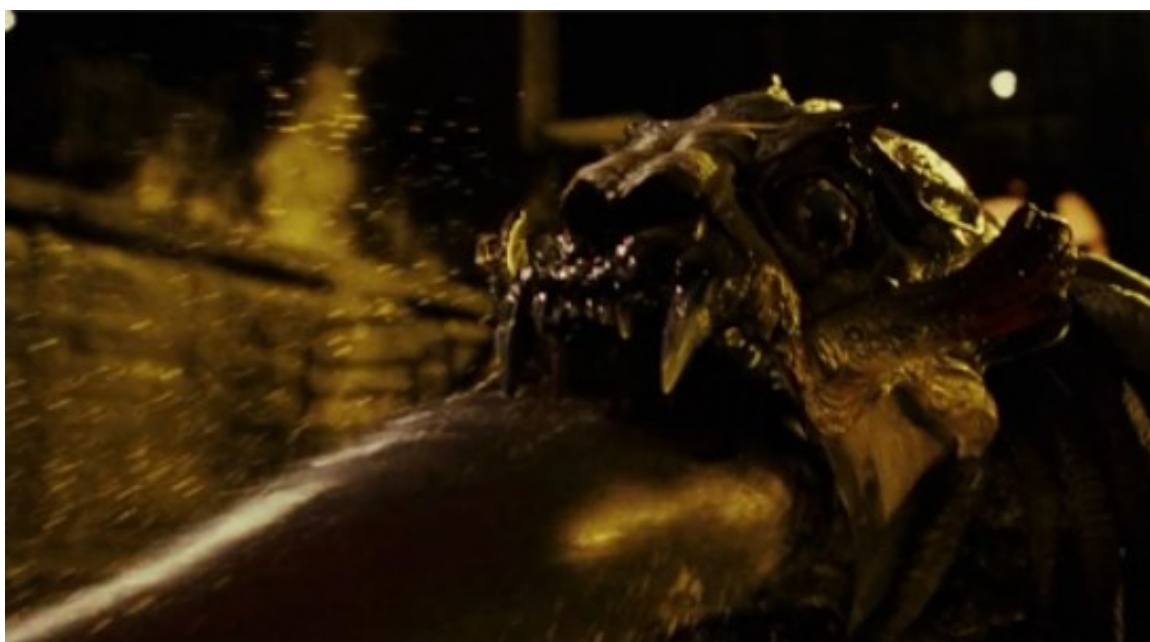


Slika 8. Kadar filma *Birds of Prey i emancipacija famozne Harley Quinn* iz 2020. godine u kojem se upoznaje glavni negativac filma s prijevodom engleskog natpisa - Ime: Roman Sionis; Nedaća: glasao za Bernieja

Potrebno je spomenuti i elemente dvaju žanrova koji se rjeđe očituju unutar analiziranih filmova, ali pritom pokazuju raznovrsnost utjecaja, odnosno fleksibilnost superjunačkog narativnog obrasca. U filmovima trilogije o Bladeu (Slika 9.) te filmovima o Hellboyju, (Slika 10.) kao i u filmovima *Aquaman* iz 2018. godine i *Shazam!* iz 2019. godine, očituju se elementi horor filmova zbog užasavajućih prizora različitih čudovišnih bića u neparodijskom ambijentu, no najzapaženiji primjer toga žanra među odabranim filmovima je film iz franšize X-Men – *Novi mutanti* iz 2020. godine koji zbog svojih učestalih *jumpscareova* nastoji postići efekt prestrašivanja tijekom cijeloga filma.



Slika 9. Negativni lik mutiranog vampira u filmu *Blade II* iz 2002. godine

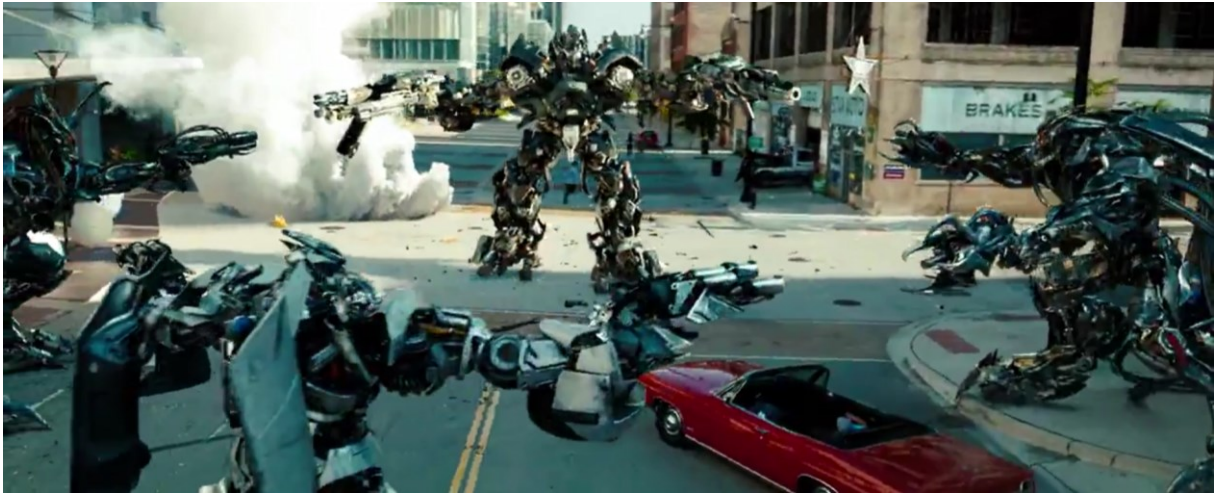


Slika 10. Nadnaravno biće u filmu *Hellboy* iz 2004. godine¹⁵⁹

Uz horor, zanimljivo je, premda još rjeđe, pojavljivanje određenih elemenata vestern filmova poput pozicije meksičkog pata u filmu *Transformeri: Tamna strana Mjeseca* iz 2011. godine (Slika 11.) ili u sceni filma *Čovjek od čelika* iz 2013. godine u kojoj se Superman sprema sukobiti s neprijateljem u ravnoj ulici jednog američkog gradića pri čemu se stanovnici kuća te ulice zatvaraju u svoje domove, a nakon toga slijedi kadar šake pored boka junaka koji se često koristi u vestern filmovima uoči kaubojskih dvoboja. (Slika 12.) Takvo

¹⁵⁹ *Hellboy*, 2004: 33:15

citiranje elemenata vestern filmova može biti povezano s razmišljanjem Hussler-Foresta koji korijene američkih superjunaka veže uz kaubojske figure iz vesterna.¹⁶⁰



Slika 11. Meksički pat Autobota i Decepticona u filmu *Transformeri: Tamna strana Mjeseca* iz 2011. godine



Slika 12. Snimka kadra koji evocira režiju vestern filmova u filmu *Man of Steel* iz 2013. godine

Navedene odrednice u ovom poglavlju, koje su najvjerojatnije zaslužne za iznimnu popularnost ovih filmova, usmjerene su na privlačenje što šire publike, no osim što to doprinosi ostvarivanju što većeg profita korporacijama koje ulažu u proizvodnju ovih filmova, potrebno je osvrnuti se i na pitanje proizvodnje značenja koju ovi filmovi, upravo zbog masovne usmjerenosti njihove recepcije, mogu olakšano postići. Analizom odabranih suvremenih američkih igranih filmova o superjunacima utvrđeno je da praktički svi njihovi elementi eksplicitno ili implicitno potiču što veće i spektakularnije širenje američkoga kapitala, no to je potrebno detaljnije obraditi.

¹⁶⁰ Hassler-Forest 2012: 6

4. PROPAGIRANJE GLOBALNOG ŠIRENJA KAPITALIZMA

U ovom poglavlju analizirat će se na koje sve načine suvremeni američki igrani filmovi o superjunacima propagiraju globalno širenje kapitalizma.

Najprije je potrebno osvrnuti se na suvremeni povijesni kontekst o kojem govori Massimo Salvadori - da globalizacija poticana od strane Zapada ima pacifističku ideologiju potpomognutu tezom o „kraju povijesti“ koju je 1989. predstavio američki politolog Francis Fukuyama onodobno smatrajući da nastupa razdoblje postkomunizma u kojem će vladati liberalna demokracija i slobodno tržište¹⁶¹ što će biti prirodni vrhunac i kraj razvoja ljudskog društva.¹⁶²

U tom kontekstu bitno je uputiti na karakteristike postmodernizma koje navodi Jameson. Naime, Jameson postmodernom dobu pripisuje svojevrsnu dominaciju kategorije prostora, za razliku od modernističke okupacije kategorijom vremena,¹⁶³ pri čemu se vrijeme u postmoderni reduciralo na sadašnjost te se oslabio osjećaj prošlosti i budućnosti¹⁶⁴ što se može vezati i uz maloprije navedenu Fukuyaminu tezu o „kraju povijesti“. Uz to se veže i upućivanje Hardta i Negrija da Imperij „dokida povijest i poziva prošlost i budućnost unutar vlastitoga etičkoga poretka“¹⁶⁵, odnosno „Imperij predstavlja svoj poredak kao stalan, vječan i nužan“¹⁶⁶, a tome odgovara i citat bivšeg američkog državnog tajnika Henryja Kissingera koji je izjavio da „svaki svjetski poredak pokazuje tendenciju da potraje vječno, a i sam aludira na vječnost.“¹⁶⁷ Jedna od karakteristika mita koju navodi Barthes je također „lišavanje povijesti“¹⁶⁸, a prava svrha postmodernih mitova je, prema njemu, „da svijet učine nepomičnim“¹⁶⁹, odnosno da ovjekovječe trenutnu hijerarhiju koju je uspostavila globalna ekonomija.¹⁷⁰ Debord je isto tako govorio o svojevrsnom suvremenom „odbacivanju povijesti“¹⁷¹ kako bi ona ustupila mjesto „vremenu *svjetskog tržišta*, a posljedično i svjetskog spektakla“¹⁷² stvarajući „lažnu svijest vremena.“¹⁷³

¹⁶¹ Salvadori 2008: 16

¹⁶² Aydon 2011: 342

¹⁶³ YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=u_eM-ySEDjA (zadnje pregledano 4.2.2021.) 8:35

¹⁶⁴ YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=u_eM-ySEDjA (zadnje pregledano 4.2.2021.) 12:25

¹⁶⁵ Hardt, Negri 2003: 23

¹⁶⁶ Hardt, Negri 2003: 23

¹⁶⁷ Kissinger 2000: 757

¹⁶⁸ Barthes 2009: 175

¹⁶⁹ Barthes 2009: 178

¹⁷⁰ Barthes 2009: 178

¹⁷¹ Debord 1999: 127./128.

¹⁷² Debord 1999: 127./128.

Ono što se iz ovih citata može zaključiti je da je u interesu Sjedinjenih Američkih Država održati *status quo*, a da to čine na način da potiču mitove koji stvaraju percepciju o novom geopolitičkom poretku kao poželjnom i idealnom, ali i vječnom pri čemu žele narušiti povijesno iskustvo vremena. Uz to nastojanje da se izgubi svijest o povijesti te da društvom zavlada spektakl odgovara i karakteristika za koju Butler navodi da je „nulti stupanj suvremene opće kulture“¹⁷⁴, a to je eklektičnost.¹⁷⁵ Naime, hrvatski sociolog Rade Kalanj navodi da se postmodernističko slabljenje povijesnosti očituje kroz sinkronističko iskustvo koje prošlost svodi na slike poričući njihovo povijesno značenje te ih koristi za uklapanje u „vječnu sadašnjost“¹⁷⁶ koja se konstruira pomoću medijskih spektakala kreiranih za masovne recipijente.¹⁷⁷ Uz to je vezana i svojevrsna postmoderna potreba za nostalgijom, o kojoj govori Jameson,¹⁷⁸ pri čemu i Vattimo navodi da se u postmodernoj kulturi „velika važnost pridaje sjećanju, zaraznom obnavljanju prošlosti“¹⁷⁹, no ne u smislu da ljudi pokušavaju shvatiti svoje povijesno mjesto u vremenu već da postoji želja da se prošlost konzumira putem „stilizacija“¹⁸⁰, odnosno kao što kaže Rade Kalanj, povijest se poima kao „puko spremište slika za usputnu i ponovnu upotrebu, kao uviranje svega u sadašnjost“¹⁸¹. Kroz to svođenje prošlosti na određene stereotipne slike,¹⁸² odvija se „intenzivan i ekstenzivan proces banalizacije“¹⁸³ jer se sve nastoji svesti u ekvivalentni odnos s novcem,¹⁸⁴ a tim nastojanjem kapitala da sve uključi u svoju sferu¹⁸⁵ dolazi i do „opće estetizacije“ i „merkantilizacije svijeta“¹⁸⁶.

U tom kontekstu, kao što je navedeno u prošlom poglavlju pri analizi različitih tipova američkih superjunaka, unutar kasnog kapitalizma se razlike između potrošača potiču, bile one nacionalne, rodne, starosne ili druge, jer se na taj način može razvijati više marketinških strategija, stvoriti više „ciljanih tržišta“¹⁸⁷ te razoriti nacionalne granice i obuhvatiti nove

¹⁷³ Debord 1999: 134

¹⁷⁴ Appignanesi, Garratt 2002: 47

¹⁷⁵ Appignanesi, Garratt 2002: 47

¹⁷⁶ Kalanj 2013: XVI/XVII

¹⁷⁷ Kalanj 2013: XXI

¹⁷⁸ Friedberg 1993: 188

¹⁷⁹ Vattimo 1988: 78

¹⁸⁰ Vattimo 1988: 78

¹⁸¹ Kalanj 2013: XVI/XVII

¹⁸² Jameson 1991: 279

¹⁸³ Debord 1999: 137/138

¹⁸⁴ Hardt, Negri 2003: 273

¹⁸⁵ Hardt, Negri 2003: 164

¹⁸⁶ Baudrillard 2013: 173

¹⁸⁷ Hardt, Negri 2003: 135

potrošače.¹⁸⁸ Taj multikulturalizam zapravo promovira nastanak jednog globalnog potrošačkog društva koje nije ograničeno po nacionalnoj osnovi već je prividno ujedinjeno po svojim potrošačkim navikama i interesima¹⁸⁹ koji su ustvari američki¹⁹⁰ jer se tako osnažuje globalna prevlast američkog kapitala koji se na taj način intenzivira.¹⁹¹ Zbog toga što se prvotna značenja kulturoloških, nacionalnih i drugih razlika potiskuju, odnosno kako kažu Hardt i Negri, „likvidira se sama moć binarnosti kada "pustimo da se razlike poigraju preko granica"“¹⁹², Imperij postaje „neka vrsta glatkoga prostora po kojemu subjektivnosti klize bez većeg otpora ili sukoba.“¹⁹³ Hardt i Negri nadalje govore i da „postmoderna politika razlike nije samo neučinkovita protiv funkcija i prakse imperijalne vlasti, već ih može čak i podržavati i s njima se podudarati“¹⁹⁴, a Jameson još navodi da je takva kultura, inspiriran Lacanom, shizofrena¹⁹⁵ jer se gube veze u označujućem lancu te dolazi do uspostavljanja niza povijesno nepovezanih fragmenata.¹⁹⁶

Uz tu situaciju mogu se povezati i druge karakteristike postmodernizma koje navodi Jameson, a to su: „nova vrsta površnosti u najdoslovnijem smislu“¹⁹⁷, „slabljenje afekata“¹⁹⁸, odnosno slabljenje osjećaja koji prepuštaju mjesto impersonalnim, euforičnim „intenzitetima“¹⁹⁹ povezanim uz spektakularizaciju, zatim brisanje granica između visoke i niske kulture²⁰⁰ te pojava pastiša koji predstavlja posebnu vrstu prazne imitacije²⁰¹ povezane s osobitom, suvremenom, potrošačkom, gotovo ovisničkom, željom za konzumiranjem sadržaja koji nastaju preobražavanjem svijeta u slike i spektakle koji više nemaju veze sa stvarnošću, ali utječu na ljudsko iskustvo.²⁰²

Promicanje multikulturalizma, slabljenje povijesnosti te druge navedene postmoderne karakteristike su elementi koji su na osobit način prisutni u suvremenim američkim igranim filmovima o superjunacima. Postmodernističko poticanje razlika te samim time marketinška usmjerenost na privlačenje različitih tipova publike, osim u prethodnom poglavlju navedenog

¹⁸⁸ Hardt, Negri 2003: 272

¹⁸⁹ Harari 2015: 404

¹⁹⁰ Turato 2012: 516

¹⁹¹ Jameson 1988: 224

¹⁹² Hardt, Negri 2003: 126

¹⁹³ Hardt, Negri 2003: 171

¹⁹⁴ Hardt, Negri 2003: 127

¹⁹⁵ Jameson 1988: 208

¹⁹⁶ Jameson 1988: 209

¹⁹⁷ Jameson 1988: 195

¹⁹⁸ Jameson 1991: 16

¹⁹⁹ Jameson 1988: 199

²⁰⁰ Jameson 1991: 2

²⁰¹ Jameson 1988: 201

²⁰² Jameson 1988: 201/202

uklapanja elemenata različitih žanrova, očituje se i u čestom pojavljivanju različitih država kao mjesta radnje ovih filmova, pojavljivanju likova različitih tipova i nacionalnosti, korištenju motiva različitih kultura, mitologija, legendi, ali i u sinkronističkim uklapanju elemenata prošlosti, sadašnjosti i budućnosti što je sve potrebno detaljnije analizirati.

4.1. Multikulturalizam kao marketinška strategija

Mjesta radnje promatranih filmova najčešće se, logično, vežu uz Sjedinjene Američke Države, osobito u prvim filmovima franšiza, a pri čemu su te lokacije unutar SAD-a raznolike čime se marketinški intenzivnije može potaknuti publika tih područja na gledanje određenih filmova. Shodno tome, npr. filmovi o Spider-Manu se uglavnom odvijaju u New Yorku, film *Shazam!* iz 2019. godine se dominantno događa u Philadelphiji, film *Transformeri* iz 2007. godine u Kaliforniji, a mjesta radnje filmova o Supermanu i Batmanu su fiktivna čime postižu generalno simboliziranje te samim time identificiranje sa svim američkim velegradovima kao što to čini Metropolis u filmovima o Supermanu ili Gotham City u filmovima o Batmanu ili, pak, kontrastno, gradić Smallville u Supermanovim filmovima koji je već po samom svojem nazivu (eng. *small* - malen, franc. *la ville* – grad) naglašeno dočaran kao simbol tipičnog američkog manjeg mjesta. No, osim SAD-a kao najčešće države u kojoj se radnje ovih filmova odvijaju, postoje i brojne druge države u kojima američki superjunaci tijekom cijelog trajanja ili samo dijela određenih filmova djeluju. U tom smislu, potrebno je osvrnuti se na izjavu Roya Thomasa, jednog od kreatora brojnih Marvelovih stripovskih superjunaka, u kojoj je naveo da su tijekom 1970-ih donositelji kreativnih odluka u Marvel Comicsu došli do ideje o kreiranju superjunaka koji dolaze iz drugih država kako bi mogli prodati što više stripova izvan SAD-a.²⁰³

Razvoj te marketinške strategije ogleda se i u suvremenim američkim igranim filmovima o superjunacima po različitim mjestima radnje izvan SAD-a poput filma *Blade II* iz 2002. godine koji se djelomično odvija u Pragu, zatim, poput filmova *Hellboy II: Zlatna vojska* iz 2008. godine, *Thor: Svijet tame* iz 2013. godine, *Wonder Woman* iz 2017. godine, *Transformersi: Posljednji vitez* iz 2017. godine i *Hellboy* iz 2019. godine koji se djelomično odvijaju u Ujedinjenom Kraljevstvu, filmovi *Thor: Ragnarok* iz 2017. godine i *Osvetnici: Završnica* iz 2019. godine se djelomično odvijaju u Norveškoj, film *Iron Man 2* iz 2010. godine se djelomično odvija u Monte Karlu, film *Iron Man 3* iz 2013. godine djelomično u

²⁰³ 2. epizoda „American Rebels“ dokumentarne mini-serije *Superheroes Decoded*. History Channel. 2017. <https://www.dailymotion.com/video/x6qhfmd>. 55:40

Švicarskoj, itd. Osim europskih lokacija, koje se uz američke najviše pojavljuju u analiziranim filmovima što upućuje na marketinšku usmjerenost ovih filmova prema europskom tržištu, iznimno često su prisutne i lokacije na azijskom kontinentu pa se tako radnje filmova *Fantastična četvorka: Dolazak Srebrnog Letača* iz 2007. godine, *X-Men: Dani buduće prošlosti* iz 2014. godine te *Transformeri: Doba izumiranja* iz 2014. godine djelomično odvijaju u Kini, film *Crna Pantera* iz 2018. godine se djelomično odvija u Južnoj Koreji, film *Venom* iz 2018. godine se djelomično odvija u Maleziji, film *Wolverine* iz 2013. se potpuno odvija u Japanu, film *Doctor Strange* iz 2016. godine se većinom odvija u Nepal, film *Batman: Početak* iz 2005. godine se djelomično odvija u Butanu te jedna kratka scena u filmu *Spider-Man: Povratak kući* iz 2017. godine se odvija u Indiji, itd. Ni određene države tzv. Latinske Amerike nisu zaboravljene pa su kratki dijelovi filmova *Spider-Man: Daleko od kuće* iz 2019. godine te *Hellboy* iz 2019. godine svojom radnjom smješteni u Meksiku, početak filma *Punisher* iz 2004. godine se odvija u Portoriku, a film *Nevjerojatni Hulk* iz 2008. godine se djelomično odvija u Brazilu. Na području Afrike se često kao mjesto radnje pojavljuje Nigerija u filmovima *X-Men porijeklo: Wolverine* iz 2009. godine te *Kapetan Amerika: Građanski rat* iz 2016. godine, no o specifičnosti reprezentacije afričkoga identiteta u suvremenim američkim igranim filmovima o superjunacima će ubrzo biti više riječi. No, osim što se u ovim filmovima često dio radnje ili čak većina odvija u nekoj stranoj državi, postoje i određeni filmovi koji su naglašeno globalizirani, u smislu da se u njima iznimno često mijenjaju mjesta radnje diljem svijeta poput filma *Kapetan Amerika: Građanski rat* iz 2016. godine koji se osim SAD-a svojom radnjom odvija i u Rusiji, Nigeriji, Ujedinjenom Kraljevstvu, Austriji, Rumunjskoj te Njemačkoj, a slično se i film *Fantastična četvorka: Dolazak Srebrnog Letača* iz 2007. godine, osim u SAD-u, odvija i u Japanu, Egiptu, Grenlandu, Ujedinjenom Kraljevstvu, Njemačkoj, Rusiji te Kini. Bez potrebe za daljnjim nabranjem mjesta radnje, slično se događa i u filmovima *X-Men: Prva generacija* iz 2011. godine te *Spider-Man: Daleko od kuće* iz 2019. godine, a posebno je zanimljiv i film *Liga pravde* iz 2017. godine jer se na početku ovoga filma kroz par kadrova poznatih svjetskih lokacija dočarava tugovanje cijelog svijeta zbog smrti Supermana. (Slika 13.)



Slika 13. Snimka kadra iz filma *Liga pravde* iz 2017. godine koji prikazuje Katedralu Notre-Dame u Parizu s ovješnom memorijalnom zastavom s logotipom Supermana

Osim po različitim mjestima radnje, multikulturalni ambijent ovih filmova se iskazuje i po određenim superjunacima koji nisu Amerikanci pa je npr. superjunakinja Sue Storm iz filma *Fantastična četvorka* iz 2015. godine porijeklom s Kosova, superjunaci Kolos iz X-Men franšize te Crna udovica iz franšize MCU su porijeklom iz Rusije, superjunakinja Elektra iz filma *Daredevil* iz 2003. godine te filma *Elektra* iz 2005. godine je porijeklom iz Grčke, a superjunak Roberto u filmu *Novi mutanti* iz 2020. godine je Brazilac. Osim superjunaka, i neki drugi sporedni likovi u ovim filmovima su različitih nacionalnosti pa je tako otac od Aquamana u filmu *Aquaman* iz 2018. godine Novozelanđanin, dok posvojitelja glavnog lika u filmu *Shazam!* iz 2019. godine glumi glumac Cooper Andrews koji je samoanskog podrijetla, a Spider-Manovog najboljeg prijatelja Neda u filmovima o Spider-Manu unutar franšize MCU glumi Jacob Batalan koji je porijeklom Filipinac, itd.

Posebnu pažnju u ovim filmovima treba obratiti prema reprezentaciji Afrikanaca te Afroamerikanaca koja se u promatrane 22 godine mijenjala u odabranim filmovima o superjunacima. Naime, osim što općenito u ranijim analiziranim filmovima značajno dominiraju likovi bijelaca, čak i kada se pojave likovi tamnije kože, oni nisu dostojno prikazani. Iako se najraniji film od analiziranih filmova u ovom diplomskom radu – *Blade* iz 1998. godine, kao i kasniji filmovi iz te trilogije (*Blade II* iz 2002. godine te *Blade: Trojstvo* iz 2004. godine) rade o afroameričkom superjunaku Bladeu koji je polučovjek i poluvampir, on je zapravo antijunak koji se financira krađom, što se može okarakterizirati kao stereotipizirana karakterizacija, a i ta tri filma su među najneozbiljnijim filmovima među

odabranima jer obiluju karakteristikama *trash* filma. Nadalje, jedini lik crkinje u prvim filmovima franšize o X-Menima je Storm koja je kao lik najslabije obrađena, iako je jedna od glavnih superjunaka, te nije predmet ljubavnog interesa muških superjunaka Wolverinea i Kiklopa, nego su obojica zaljubljeni u bijelkinju Jean Grey čime se stvara ljubavni trokut triju likova bijelaca, iako je svo četvero likova generacijski slično. No, s vremenom se reprezentacija afroameričkih likova sve više razvija pa tako u filmovima *Fantastična četvorka* iz 2005. godine i *Fantastična četvorka: Dolazak Srebrnog Letača* iz 2007. godine superjunak Stvar ima djevojku Afroamerikanku, u trilogiji Vitez tame Bruce Wayne postavlja Afroamerikanca kao direktora svoje korporacije, a uz Iron Mana u filmu *Iron Man* iz 2008. godine pojavljuje se afroamerički superjunak Iron Patriot koji će kasnije biti preimenovan u War Machine, itd. Jedan od najboljih primjera reprezentacije afroameričkih likova je utjelovljen u liku Nicka Furyja, direktora sigurnosne agencije S.H.I.E.L.D., koji je zaslužan za iniciranje i organizaciju okupljanja superjunaka u tim Osvetnika u filmovima franšize MCU, a vrhunac priznavanja afroameričkog identiteta kao esencijalnog dijela identiteta Sjedinjenih Američkih Država je zasada prikazan na kraju filma *Osvetnici: Završnica* iz 2019. godine kada superjunak Kapetan Amerika/Steve Rogers, koji je najočitiiji simbol SAD-a, predaje svoj štit superjunaku Falconu da ga zamijeni i postane novi Kapetan Amerika. (Slika 14.)



Slika 14. Snimka kadra iz filma *Osvetnici: Završnica* iz 2019. godine

Svakako treba spomenuti i film *Crna pantera* iz 2018. godine, koji je i, zanimljivo, jedini film iz filmske franšize MCU koji je bio nominiran za nagradu Oscar u kategoriji najboljeg filma, a taj film prikazuje razvoj afričkog superjunaka Crne pantere iz fiktivne afričke države Wakande koja je predstavljena kao tehnološki najnaprednija država svijeta

čime se odmiče stereotipima vezanim uz afrički kontinent.²⁰⁴ Osim toga, potrebno je naglasiti da je ovaj film jedini iz franšize MCU čiji glavni lik nije Amerikanac, a zanimljivo je da, inače humoristični i opušteniji ambijent filmova iz te franšize u ovom filmu zamjenjuje nedostatak usputnih šaljivih komentara likova čime kao da se nastoji uozbiljiti reprezentacija afričkoga identiteta kako se ne bi umanjilo na njezinoj važnosti. Primjeri dostojne reprezentacije kako afroameričkih tako i afričkih likova mogu se povezati uz austrijsko-američkog stručnjaka za odnose s javnošću Edwarda Barnaysa za kojeg je francusko-austrijski filozof Andre Gorz rekao da je osmislio kako pretvoriti građane potencijalno opasne za poredak u poslušne potrošače: „vladari će, mislio je, moći djelovati po vlastitoj volji sve dotle dok će interese stanovništva umjeti kanalizirati prema individualnoj želji potrošača i u skladu s njom.“²⁰⁵ Na taj način, omogućavanjem da i afroamerička publika ima svoje superjunake uz koje se mogu identificirati, primiruje se osjećaj nepravde koje to stanovništvo može osjećati tijekom svakodnevnog, stvarnog života u SAD-u.

U tom kontekstu, zanimljivo je kako se u ovim filmovima ne uvode superjunaci koji su Arapi ili Kinezi, koji se inače u suvremenom, stvarnom životu prezentiraju kao neprijatelji SAD-a, što može biti povezano i s citatom Hardta i Negrija da Imperij postrance stavlja „razlike koje su neelastične i neukrotive pa bi stoga mogle dovesti do društvenoga sukoba“²⁰⁶ odnosno koliko god se propagirao multikulturalizam u ovim filmovima, on je i dalje selektivan kako bi odgovarao američkim interesima.

No, iako se ne prezentiraju superjunaci određenih nacionalnosti, slobodnije je i lakše u filmove uvesti predmete koji svojim izgledom asociraju na različite nacionalne kulture jer prema Radi Kalanju takvi motivi u suvremenosti „ne zahvaćaju smisao kulturnih predmeta“²⁰⁷, odnosno „njihovo se poznavanje ne ogleda u značenju već samo u simulaciji“²⁰⁸ pa npr. lik djevojke Mary Jane u filmu *Spider-Man* iz 2002. godine se za određeni javni događaj obukla u svečanu odjeću koja se veže uz dalekoistočnjački način odijevanja (Slika 15.), lik djevojčice Abby Miller u filmu *Elektra* iz 2005. godine nosi ratničke perle iz Indonezije, superjunak Blade u trilogiji o Bladeu koristi se sabljom koja svojim oblikom asocira na *katana*, superjunaci Nindža kornjače u filmovima *Nindža kornjače* iz 2014. godine te *Nindža kornjače: Izlazak iz sjene* iz 2016. su nindže koje imaju svojeg *senseija* štakora Splintera, iako žive u

²⁰⁴ 2. epizoda „American Rebels“ dokumentarne mini-serije *Superheroes Decoded*. History Channel. 2017.

<https://www.dailymotion.com/video/x6qhfmd>. 27:50

²⁰⁵ Gorz 2015: 47

²⁰⁶ Hardt, Negri 2003: 171.

²⁰⁷ Kalanj 2003: XVII

²⁰⁸ Kalanj 2003: XVII

New Yorku, itd., a svim tim motivima različitih kultura nije objašnjena njihova pozadina, odnosno razlozi njihove upotrebe od strane junaka ovih filmova, nego su oni jednostavno uklopljeni u eklektični kontekst različitih motiva pri čemu, zapravo, dominiraju elementi kako tradicionalne, tako i popularne zapadnjačke kulture. To izjednačavanje visoke i niske kulture, kao jedne od odrednica postmodernizma, u ovim filmovima se očituje npr. po tome što su maloprije spomenute Nindža kornjače dobile svoja imena po talijanskim renesansnim umjetnicima: Donatellu, Rafaelu, Leonardu i Michelangelu ili kada npr. superjunak Iron Man citira Shakespearea tijekom borbe s Thorom u filmu *Osvetnici* iz 2012. godine. No, često se u dijalozima pojavljuju i različiti elementi popularne kulture kao npr. u filmu *Kick Ass* iz 2010. godine u kojem se, nebitno za radnju samoga filma, spominje Paris Hilton,²⁰⁹ Bruce Wayne²¹⁰ te igračke/lutke Bratz,²¹¹ a u filmu *Doctor Strange* iz 2016. godine se u istoj rečenici spominje suvremena popularna pjevačica Adele te filozof Aristotel²¹² bez ikakve više, kontemplativne svrhe. Osim u dijalozima, često se vizualno citiraju i određeni drugi elementi popularne kulture pa npr. u film *Birds of Prey i emancipacija famozne Harley Quinn* iz 2020. godine je umetnuta scena (Slika 16.) koja se referira na scenu iz filma *Muškarci više vole plavuše* iz 1953. godine redatelja Howarda Hawksa, a u filmu *Čuvari galaksije vol. 2* iz 2017. godine u jednom trenutku, bez ikakvog razloga bitnog za priču, superjunak Peter Quill poprima oblik lika iz poznate arkadne igrice Pac-Man. (Slika 17.)



Slika 15. Snimka kadra iz filma *Spider-Man* iz 2002. godine

²⁰⁹ *Kick Ass*, 2010: 6:26

²¹⁰ *Kick Ass*, 2010: 5:58

²¹¹ *Kick Ass*, 2010: 14:01

²¹² *Doctor Strange*, 2016: 35:57



Slika 16. Snimka kadra iz filma *Birds of Prey i emancipacija famozne Harley Quinn* iz 2020. godine



Slika 17. Snimka kadra iz filma *Čuvari galaksije vol. 2* iz 2017. godine

Nadalje, osim različitih država kao mjesta radnje, likova različitih nacionalnosti te motiva i predmeta koji asociraju na različite kulture, bitno je analizirati i prisutnost elemenata različitih religija i mitologija, no pri čemu ponovno dominiraju motivi koji se vežu uz zapadnjački identitet. Evociranje kršćanstva, kao glavne religije zapadnog svijeta, pojavljuje se u filmovima *Ghost Rider* iz 2007. godine te *Ghost Rider 2: Duh osvete* iz 2011. godine jer su oba filma ispunjena kršćanskom simbolikom: od samog glavnog negativca Vraga, pa do pojave pozitivnih likova benediktinaca, mjesta radnje samostana te ispovijedanja i pričešćivanja glavnoga lika u drugom, kasnijem filmu. Nadalje, mutant Nightcrawler iz filmske franšize o X-Menima se često prikazuje kako moli krunicu, a superjunak Daredevil u filmu *Daredevil* iz 2003. godine živi u crkvi te u sceni borbe između Daredevila i negativca Bullseyea u toj istoj crkvi, Bullseyeu su mećima propucane obje šake čime se daje asocijacija na Kristove stigme, iako taj lik nema nikakve poveznice s kristološkom figurom. No, za

razliku od njega, asocijacije na Isusa Krista funkcioniraju pri njihovoj upotrebi kod lika prvog superjunaka – Supermana. Naime, osim što je kod Supermana, kao i kod svih superjunaka, naglašena njihova spasiteljska uloga, u filmu *Čovjek od čelika* iz 2013. godine se saznaje da Superman ima 33 godine²¹³ što je broj godina za koji teolozi smatraju da je Isus Krist imao kada je preminuo te uskrsnuo.²¹⁴ Superman je također uskrsnuo u filmu *Liga pravde* iz 2017. godine, a osim toga, Superman isto tako dolazi s *drugoga svijeta*, jer su ga u njegovom najranijem djetinjstvu njegovi roditelji poslali na Zemlju kako bi ga spasili od destrukcije njegove rodne planete Krypton čime se Superman veže i uz starozavjetni lik Mojsija.²¹⁵

U filmu *Shazam!* iz 2019. godine radnja je usmjerena na zaštitu svijeta od sedam smrtnih grijeha, a moći koje pomažu tzv. odabranome prvaku zaduženom za obranu svijeta od tih napasti su: „mudrost Solomona, snaga Herkula, izdržljivost Atlasa, moć Zeusa, hrabrost Ahileja i brzina Merkura“²¹⁶ čime se povezuju judeokršćanski motivi s elementima starogrčke i rimske mitologije. Već spomenuti korijeni američkih superjunaka koji se vežu uz mitološke junake, korištenjem elemenata koji asociraju na mitološke obrasce još više naglašavaju tu povezanost pa je npr. superjunakinja Wonder Woman iz franšize DCEU utjelovljenje kulturne fantazije o ženama ratnicama Amazonkama²¹⁷ pri čemu je ime njezinog dvojnog identiteta Diana što je ime grčke božice lova ili npr. lik Kiklop iz franšize o X-Menu svojim imenom asocira na čudovišne divove s jednim okom iz grčke mitologije.

U filmu *Aquaman* iz 2018. godine upotrebljava se legenda o potopljenom kontinentu Atlantidi, ali taj motiv, osim što se veže uz grčku mitologiju, ima i određenu funkciju koju je potrebno analizirati u drugome kontekstu. Naime, Hardt i Negri navode da kao jedno od temeljnih obilježja Imperija njegova vladavina nema granica,²¹⁸ a to se na osobit način manifestira u suvremenim američkim igranim filmovima o superjunacima stvaranjem novih svijetova koji nisu samo ljudski, već udomljuju fiktivne, nove vrste bića. Shodno tome, postoje Atlantidani u filmu *Aquaman* iz 2018. godine, vampiri u trilogiji o Bladeu te mutanti u franšizi o X-Menu, koji svi žive na planeti Zemlji, ali Imperij se širi i dalje, odnosno

²¹³ *Čovjek od čelika*, 2013: 1:12:06

²¹⁴ Todd, Douglas. 2012. „The 'Jesus Year:' It's time has come, U: Vancouver Sun, <https://vancouver.sun.com/news/staff-blogs/the-jesus-year-its-time-has-come> (zadnje pregledano 8.4.2021.)

²¹⁵ 1. epizoda „American Legends“ dokumentarne mini-serije *Superheroes Decoded*. History Channel. 2017. <https://www.dailymotion.com/video/x6qasmj>, 12:40

²¹⁶ *Shazam!*, 2019: 36:08 (izvorno: The wisdom of Solomon, the strenght of Hercules, the stamina of Atlas, the power of Zeus, the courage of Achilles and the speed of Mercury“)

²¹⁷ 1. epizoda „American Legends“ dokumentarne mini-serije *Superheroes Decoded*. History Channel. 2017. <https://www.dailymotion.com/video/x6qasmj>, 32:45

²¹⁸ Hardt, Negri 2003: 10

komodificira i druge, fiktivne galaksije pa se u ovim filmovima pojavljuju i izvanzemaljska bića poput: Autobota te Decepticonu u franšizi o Transformerima, Asgardana s planete Asgard u franšizi MCU, itd. čime se još naglašenije vizualizira Hardtova i Negrijeva izjava da „svjetsko tržište u svome idealnome obliku nema svoga vanjskoga“²¹⁹. U tom kontekstu, zanimljivo je primijetiti da su obrasci ponašanja likova ne-Zemljana u ovim filmovima često slični ljudskima pa npr. u filmu *Čuvari galaksije vol. 2* iz 2017. godine bića s planete Contraxia vole provoditi vrijeme u barovima (Slika 18.) ili u filmu *Thor: Ragnarok* iz 2017. godine bića s planete Saakar uživaju u spektaklu gladijatorskih borbi, a potrebno je navesti i da izvanzemaljska bića u ovim filmovima većinom pričaju engleskim, a ne nekim svojim, posebnim jezikom, čime se, iako fiktivno, vrši percepcija amerikaniziranog svemira.



Slika 18. Snimka kadra iz filma *Čuvari galaksije vol. 2* iz 2017. godine

Čak i sam Superman je, zapravo, izvanzemaljac koji je imigrirao u Sjedinjene Američke Države te koji se nastoji asimilirati, a i superjunak Thor je postao imigrant kada je njegova planeta Asgard uništena u filmu *Thor: Ragnarok* iz 2017. godine pa je jedno vrijeme svojeg života, koji je prikazan u filmu *Osvetnici: Završnica* iz 2019. godine, proveo u norveškom gradu Tønsbergu kojeg je prozvao Novi Asgard te gdje je igrao video-igricu i prekomjerno je jeo i pio. (Slika 19.)

²¹⁹ Hardt, Negri 2003: 164



Slika 19. Snimka kadra iz filma Osvetnici: Završnica iz 2019. godine

Takvo uvođenje izvanzemaljskih likova i drugih planeta još više pridonosi stvaranju percepcije ujedinjenog, ne više samo globaliziranog, nego univerzaliziranog svijeta Imperija, što je potpomognuto i samim izjavama likova koji upućuju pozitivne poruke ujedinjenja i to u najemotivnijim trenucima filmova, kao npr. kada za vrijeme sprovođa Charlesa Xaviera u filmu *X-Men: Posljednja fronta* iz 2006. godine Storm drži govor u kojem kaže:

Njega možda više nema, ali njegovo učenje živi kroz nas, njegove učenike. Kamo god pošli, moramo prenositi njegovu viziju. Viziju ujedinjenoga svijeta.²²⁰

Na kraju filma *Crna pantera* iz 2018. godine, nakon što je kralj fiktivne afričke države Wakande T'Challa, koji se zalaže za miran suživot s bijelcima, pobijedio Erika Killmongera koji se htio osvetiti svim bijelcima za povijesnu nepravdu prema crnoj rasi, dolazi na sjednicu Ujedinjenih naroda te održava govor:

Težit ćemo biti primjer kako se braća i sestre svijeta trebaju međusobno odnositi. Sad, više no ikad, iluzije podjele prijete našem postojanju. Svi znamo istinu. Više toga nas zbližava, nego razdvaja. Ali u vremenima krize mudri podižu mostove, dok nesmotreni podižu pregrade. Moramo naći način da skrbimo jedni za druge. Kao da smo jedno jedinstveno pleme.²²¹

Ta ujedinjenost i težnja za mirnim suživotom najrazličitih likova očituje se i uklapanjem likova različitih, ne samo geografskih ili nacionalnih, već – psiholoških, karakternih, starosnih ili nekih drugih osobina, čime se postiže daljnje razvijanje marketinške

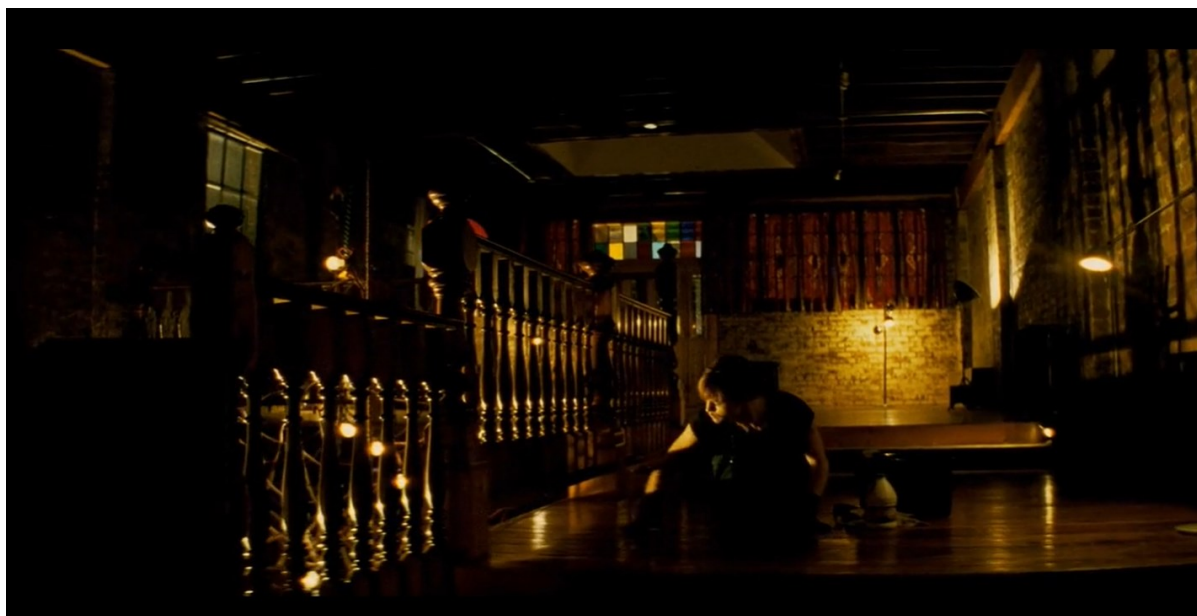
²²⁰ *X-Men: Posljednja fronta*, 2006: 51:45 (izvorno: „He may be gone, but his teachings live on through us, his students. Wherever we may go, we must carry on his vision. And that's a vision of a world united.“)

²²¹ *Crna pantera*, 2018: 2:05:40 (izvorno: „We will work to be an example of how we as brothers and sisters on this Earth should treat each other. Now, more than ever the illusions of division threaten our very existence. We all know the truth. More connects us than separates us. But in times of crisis, the wise build bridges, while the foolish build barriers. We must find a way to look after one another as if we were one, single tribe.“)

strategije privlačenja što raznolikije publike. Dok su Superman, Kapetan Amerika i Wonder Woman naglašeno moralni te gotovo previše idealizirani, dotle su Iron Man, Batman, Wolverine, Hancock i Aquaman razuzdaniji, vole piti alkohol, a i provoditi svoje slobodno vrijeme s različitim ženama. Iron Man i Batman su zanimljivi i po tome što su obojica megabogataši koji su naslijedili svoje obiteljsko bogatstvo u koje spada i vlasništvo nad korporacijama, a i obojica imaju donekle centralne uloge – Iron Man u franšizi MCU, a Batman u franšizi DCEU jer su zaslužni za okupljanje ostalih superjunaka u određene grupacije pa tako Iron Man uz agenta Nicka Furyja okuplja Osvetnike, dok Batman okuplja Ligu pravde. U tom smislu, likovi bogataša se u ovim franšizama prikazuju praktički presudnima za organizaciju i uspjeh sigurnosne zaštite svijeta što je reprezentacija koja zasigurno odgovara bogatim gledateljima jer se prenaglašavaju pozitivne osobine likova koji su gotovo pa personifikacije kapitalizma. Nadalje, mlađa publika se najviše može identificirati sa superjunacima koji su srednjoškolci poput Spider-Mana, likova u duologiji Kick Ass te likova u filmu *Shazam!* iz 2019. godine, a postoje i likovi staraca poput Profesora X i Magneta u franšizi o X-Menu. Intelektualci se mogu prepoznati u superjunacima koji su i znanstvenici ili inženjeri poput Iron Mana i Hulka iz franšize MCU ili Gospodina Fantastičnog iz filmova o Fantastičnoj četvorci, a ljudima koji se osjećaju otuđeno bi najvjerojatnije odgovarali filmovi o mutantima X-Men, filmovi o Hulku ili filmovi o Fantastičnoj četvorci zbog superjunaka Stvari koji je osuđivan od strane društva zbog svoje čudovišne pojave. No, određenim gledateljima ideja o klasičnom superjunaku može biti dosadna pa postoje i filmovi o antijunacima poput Punishera, Ghost Ridera i Hellboyja, a novija te sve razvijenija pojava, počevši od filma *Odred otpadnika* iz 2016. godine, snimanje je filmova o negativcima, bilo da oni rade za državu kao likovi prethodno navedenog filma ili da se prikazuje nastanak najpoznatijeg Batmanovog neprijatelja Jokera u filmu *Joker* iz 2019. godine koji je zasigurno jedan od najkvalitetnijih filmova među odabranima jer tematizira postupan proces razvoja ludosti čovjeka s mentalnim poteškoćama o kojemu sustav dovoljno ne skrbi čime se zadovoljavaju potrošačke potrebe gledatelja koji su u stvarnom životu nezadovoljni s postojećim sustavom.

Iako postoje još brojni identiteti koje ovi filmovi na određeni način prikazuju, potrebno je malo veći naglasak staviti na pitanje reprezentacije žena te homoseksualnih osoba.

Naime, Hassler-Forest je 2012. godine komentirao kako kod američkih igranih filmova o superjunacima značajno dominiraju muški superjunaci²²² čime se stvara percepcija američke „muške“ zaštitničke uloge u svijetu,²²³ no gledajući iz perspektive 2021. godine taj neravnomjerni omjer se ipak donekle promijenio filmovima koji su nastali u razdoblju nakon Hassler-Forestove izjave. Zanimljivo je usporediti ranije i kasnije odabrane filmove jer npr. superjunakinja Elektra u filmu *Elektra* iz 2005. godine je prikazana previše stereotipizirano pa na početku filma čisti pod, (Slika 20.) a kasnije tijekom filma se prikazuje njezin gotovo majčinski odnos s djevojčicom Abby Miller koja je kćer njezinog potencijalnog ljubavnog partnera. Takve radnje nisu naglašene kod muških superjunaka u analiziranim filmovima, a određena promjena se pokazala tek u filmu *Novi mutanti* iz 2020. godine u kojem dominiraju tri ženske superjunakinje, dok je muški superjunak Roberto više puta kroz film prikazan kako pere suđe. (Slika 21.)



Slika 20. Snimka kadra iz filma *Elektra* iz 2005. godine

²²² Hassler-Forest, 2012., 12.

²²³ Hassler-Forest, 2012., 12.



Slika 21. Snimka kadra iz filma *Novi mutanti* iz 2020. godine

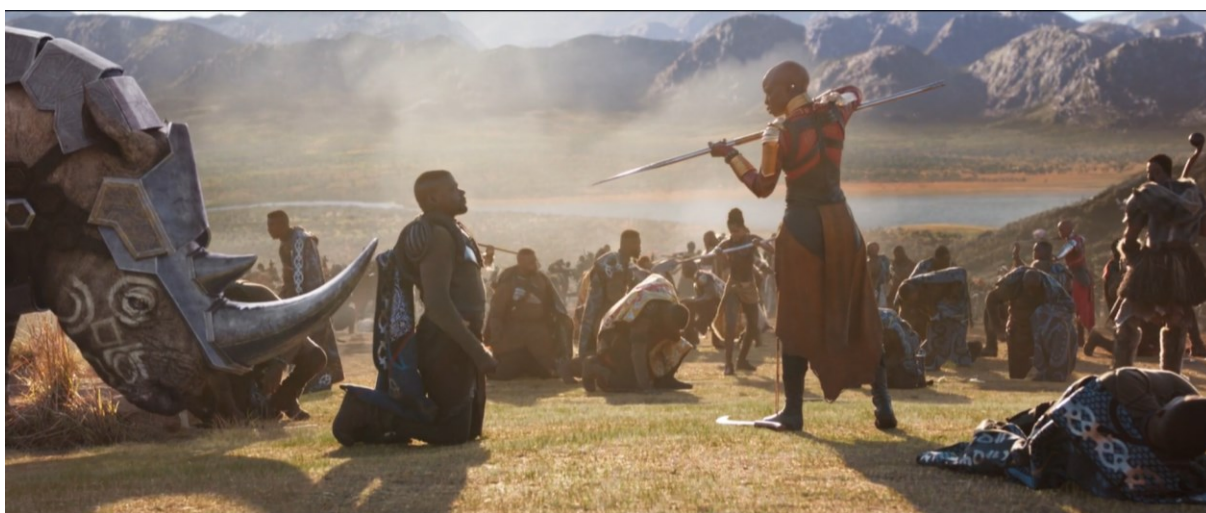
Interesantna je i usporedba dvaju ženskih likova u koje je Spider-Man/Peter Parker zaljubljen u trilogiji redatelja Sama Raimija (2002.-2007.) te duologiji redatelja Marca Webba (2012.-2014.) jer, naime, lik Mary Jane iz trilogije Sama Raimija je djevojka koja nema zavidnu pamet poput Petera Parkera te nema aktivnu ulogu u scenama sukoba s negativcima, dok je lik Gwen Stacy u duologiji redatelja Marca Webba pametnija od Petera te je imala ključnu ulogu u pomaganju Spider-Manu da spriječi katastrofe, a kada joj on u filmu *Čudesni Spider-Man 2* iz 2014. godine kaže da mu ne pomaže u borbi jer je preopasno, ona mu uzvratila da nitko ne donosi odluke umjesto nje.²²⁴ Nadalje, općenito u filmovima nastalim u drugom desetljeću 21. stoljeća ženski likovi više dolaze do izražaja nego u prošlom desetljeću pa se npr. u filmovima *Kick Ass* iz 2010. godine te *Kick Ass 2* iz 2013. godine pojavljuje lik superjunakinje Hot Girl koja je spretnija i sposobnija od glavnog, muškog superjunaka Kick Assa te ga u drugom filmu čak i trenira, a u cijeloj franšizi X-Men kao najmoćniji lik je prezentirana superjunakinja Jean Grey koja u filmu *X-Men: Mračni feniks* iz 2019. godine je jedina mogla pobijediti izvanzemaljsku prijetnju nazvanu Vuk. No, najemancipiraniji ženski lik među odabranim američkim filmovima o superjunacima je svakako Wonder Woman jer ona često pokazuje svoju nadmoć nad muškim neprijateljima, jača je od svojeg ljubavnog partnera te uzdiže druge žene da vjeruju u sebe pa npr. u filmu *Wonder Woman* iz 2017. godine, kada izađe iz svojeg rodnog grada Temiskire u kojem je provela cijeli život te dođe u moderni London tijekom Prvog svjetskog rata, njoj novi pojam funkcije tajnice karakterizira

²²⁴ *Čudesni Spider-Man 2*, 2014: 1:53:13

kao ropstvo.²²⁵ Njezin narod Amazonki, pak, u istome filmu oružane samo s hladnim oružjem pobjeđuju njemačke vojnike iz doba Prvog svjetskog rata koji su oružani puškama, (Slika 22.) a slično u filmu *Crna pantera* iz 2018. godine u finalnoj borbi ženska vojska pobjeđuje mušku. (Slika 23.)



Slika 22. Snimka kadra iz filma *Wonder Woman* iz 2017. godine



Slika 23. Snimka kadra iz filma *Crna pantera* iz 2018. godine

Iako je odnos muških i ženskih superjunaka neravnomjeran, značajne promjene se ipak događaju kao što se moglo vidjeti iz nekoliko prošlih primjera, dok nejednakost koja trenutno više dolazi do izražaja je ona koja se javlja pri omjeru heteroseksualnih i homoseksualnih superjunaka, s time da se tek posljednjih godina očituju zapaženije tendencije prema naglašenijem reprezentiranju homoseksualnih likova u filmovima o superjunacima. U ranijim odabranim američkim igranim filmovima o superjunacima ne pristupa se eksplicitno tom

²²⁵ *Wonder Woman*, 2017: 49:03

pitanju, ali autori filma *X2* iz 2003. godine iz franšize o X-Menima su scenu, u kojoj mladi superjunak Ledeni čovjek obznanjuje svojoj obitelji da je mutant, nastojali prikazati na način da asocira na moguće, stvarno iskustvo homoseksualnih gledatelja pri obznanjivanju svoje seksualnosti bližnjima²²⁶ tako što je majka od Ledenog čovjeka iskazala nerazumijevanje svojim odgovorom: „Jesi li pokušao prestati biti mutant?“²²⁷ Već iduće 2004. godine, u filmu *Punisher*, eksplicitnije se pristupa temi homoseksualnosti, ali na način da jedan od negativaca to skriva, a prvi filmski, homoseksualni superjunaci u odabranim filmovima pojavljuju se u filmu *Kick Ass 2* iz 2014. godine kao sporedni lik Insekt čovjeka te u filmu *Deadpool 2* iz 2018. godine kao sporedni ženski lik Negasonic. No, najeksplicitnije dosada u filmskom superjunačkom žanru zanimljiva je pojava *gay* muškog para koji se ljubi nekoliko sekundi u stražnjem planu kadra dok glavni lik Clark Kent hoda gradom (Slika 24.) u filmu *Batman v Superman: Zora pravednika* iz 2016. godine, a vrhunac reprezentiranja homoseksualnosti se pojavljuje u filmu *Novi mutanti* iz 2020. godine jer su se dve glavne mlade superjunakinje u filmu poljubile dva puta u krupnome kadru i to u različitim scenama, dok u jednoj od tih scena paralelnom montažom se prikazalo i ljubljenje heteroseksualnih likova,²²⁸ vjerojatno kako bi se gotovo istovremeno zadovoljile potrošačke potrebe dvaju tipova publike.



Slika 24. Snimka kadra iz filma *Batman v Superman: Zora pravednika* iz 2016. godine

Iako su filmovi koji su u ovom diplomskom radu navedeni kao primjeri reprezentiranja identiteta crnaca, žena i homoseksualaca zapravo prvenstveno filmovi superjunačkog žanra, zbog naglašenog prikazivanja emancipacije tih osoba može se govoriti,

²²⁶ 2. epizoda „American Rebels“ dokumentarne mini-serije *Superheroes Decoded*. History Channel. 2017. <https://www.dailymotion.com/video/x6qhfmd>, 24:00

²²⁷ *X2* 2003: 59:42 (izvorno: „Have you tried not being a mutant?“)

²²⁸ *Novi mutanti*, 2020: 47:07-47:55

kao što navodi Gilić, o crnačkom, feminističkom pa i o homoseksualnom, odnosno „*queer* filmu“²²⁹.

Nakon navođenja brojnih različitih elemenata u suvremenim američkim igranim filmovima o superjunacima koji dočaravaju globaliziranost te multikulturalnost reprezentiranih svijetova, potrebno je osvrnuti se i na pitanje reprezentacije vremena u skladu s postmodernističkom teorijskom pretpostavkom o slabljenju povijesnosti navedenoj na početku ovoga poglavlja. Naime, kao što je u tom dijelu diplomskog rada obrazloženo, smatra se da se interes Sjedinjenih Američkih Država poklapa s postmodernističkim gubljenjem istinskog povijesnog iskustva kako bi se stvorio prostor za kreiranje nove povijesti koja njeguje mitsku percepciju o vječnosti i prirodnosti postojećeg globalnog poretka koji je nastao izviranjem SAD-a kao jedine svjetske supersile završetkom hladnoga rata.

Shodno tome, u ovim filmovima prikazani vremenski raspon obuhvaća same početke svemira pa sve do budućnosti pri čemu se često preuzimaju stvarni, povijesni događaji ili se preuzimaju određeni motivi iz legendi koji se u ovim filmovima mijenjaju ili im se dodaju određeni novi motivi. Hassler-Forest navodi da se određeni povijesni kontekst u ovim filmovima ne upotrebljava kako bi se ti filmovi činili realnijima, nego kako bi samu stvarnost učinili manje realnom,²³⁰ a također navodi da su, prema njemu, Fredric Jameson i Jean Baudrillard jedni od najpesimističnijih teoretičara postmodernizma jer smatraju da postmoderna kultura primarno stimulira povijesne događaje na nepovijestan način.²³¹ U filmu *Osvetnici: Rat beskonačnosti* iz 2018. godine vizualizira se kako je Velikim praskom nastalo šest Kamena beskonačnosti koji svaki kontrolira određeni aspekt bitka,²³² film *Transformeri: Doba izumiranja* iz 2014. godine „rješava“ pitanje nastaka Stonehengea na način da se u filmu navodi da je ono bilo središte Pangee, a u istom filmu se i prikazuje kako su dinosauri zapravo izumrli jer su ih napali svemirski brodovi koji su pripremali Zemlju da jednog dana bude pogodna za život robotskih izvanzemaljaca. (Slika 25.) U filmu *Transformeri: Posljednji vitez* iz 2017. godine navodi se kako su za Okruglim stolom kralja Arthura bili prisutni i roboti, a u filmu *Hellboy* iz 2004. godine se prikazuje kako su nacisti tijekom Drugog svjetskog rata koristili crnu magiju te da je ruski mistik Rasputin, koji je u stvarnom životu preminuo u vrijeme Prvog svjetskog rata, prizvao bića iz pakla te je tako došao na Zemlju došao Hellboy o kojem su se počeli brinuti američki vojnici. (Slika 26.)

²²⁹ Gilić, 114.

²³⁰ Hassler-Forest, 2012., 16.

²³¹ Hassler-Forest, 2012., 33.

²³² *Osvetnici: Rat beskonačnosti*, 2018: 13:28



Slika 25. Snimka kadra filma *Transformeri: Doba izumiranja* iz 2014. godine

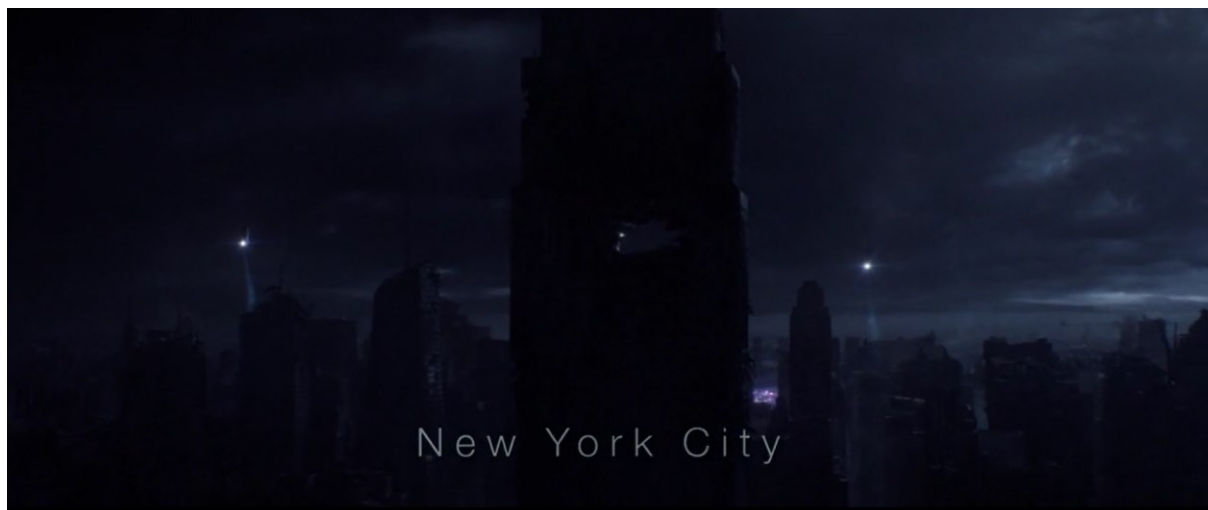


Slika 26. Snimka kadra filma *Hellboy* iz 2004. godine

No, ovi filmovi preuzimaju i druga povijesna razdoblja pa npr. film *Wonder Woman* iz 2017. godine se odvija u vrijeme Prvog svjetskog rata, film *X-Men: Prva generacija* iz 2011. godine se odvija tijekom 1960-ih, film *X-Men: Dani buduće prošlosti* iz 2014. godine se odvija tijekom 1970-ih, film *Wonder Woman 1984* iz 2020. godine tijekom 1980-ih, itd., dok se budućnost često u ovim filmovima prikazuje apokaliptično što je povezano s postmodernim poistovjećivanjem bilo kakve promjene *statusa quo* s katastrofama,²³³ a takvi prizori često vizualiziraju traume terorističkih napada koji su se odveli 11. rujna 2001. godine i koji su izazvali novi globalni sustav. (Slika 27.) No, posebno je zanimljiva zadnja scena filma

²³³ Jameson 1991: 46

Osvetnici: Završnica iz 2019. godine jer se nakon borbe svih superjunaka s najtežim protivnikom u cijeloj franšizi MCU – Thanosom, odlučuje vratiti s novootkrivenim vremeplovom u prošlost i to u vrijeme poslije Drugoga svjetskog rata kako bi proživio život s ljubavi svojeg života, a završavanje najpoznatijeg filma iz franšize MCU tim vremenom potiče stvaranje nostalgije za onim što se smatra „zlatnim dobom kapitalizma“.²³⁴



Slika 27. Snimka kadra filma *X-Men: Dani buduće prošlosti* iz 2014. godine

U kontekstu slobodne uporabe povijesnih vremena, treba još spomenuti i često istodobno korištenje različitih povijesnih motiva koji u ovom filmu poprimaju osobito zanimljive prizore poput izvanzemaljskog robota Optimusa Primea koji drž mač u ruci te jaše robo-dinosauru u filmu *Transformeri: Doba izumiranja* iz 2014. godine. (Slika 28.)



Slika 28. Snimka kadra filma *Transformeri: Doba izumiranja* iz 2014. godine

²³⁴ Palley, Thomas I. „The Forces Making for an Economic Collapse“ U: The Atlantic, <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/1996/07/the-forces-making-for-an-economic-collapse/376621/> (zadnje prikazano 3.4.2021.)

U navedenim primjerima se može uočiti da su u preuzetim događajima iz stvarne povijesti često inkorporirani motivi napredne tehnologije, a tehnologija se, pak, smatra jednom od glavnih pokretačica razvoja kapitalizma²³⁵ pri čemu Jameson navodi da je nova tehnologija „slika i prilika čitavog novog ekonomijskog svjetskog sistema“²³⁶. Uz to potrebno je navesti i citat Hardta i Negrija koji kažu:

Imperij se pojavljuje u obliku stroja visoke tehnologije: on je virtualan, izgrađen da nadzire rubni događaj i organiziran da vlada i kada je to potrebno da intervenira u slomovima sustava [u skladu s najsavršenijim tehnologijama robotske proizvodnje].²³⁷

Odnos čovjeka i tehnologije se romanticizira najviše na primjeru filmova iz franšize Transformersi koji zapravo vizualiziraju ljudski strah o tome da će preveliki razvoj tehnologije dovesti do podčinjavanja ljudi pod vlast umjetne, zlonamjerne inteligencije koja je u ovim filmovima prikazana kroz negativce Decepticonu, no uvijek na kraju prevladaju Autoboti koji se bore za miran suživot ljudi i tehnoloških bića.

4.2. Eksplicitna komodifikacija

Dok je prošlo potpoglavlje nastojalo prikazati donekle skriveno bujanje kapitala unutar filmova o superjunacima kroz razvijanje marketinške strategije o poticanju elemenata razlike koji privlače različite dijelove potencijalnog tržišta, dotle će ovo potpoglavlje prikazivati eksplicitne strategije podraživanja potrošačkih pobuda gledatelja zbog će sljedeći navedeni primjeri biti najočitiiji pokazatelji komodifikacije postmoderne kulture na odabranim filmovima.

U tom kontekstu, potrebno je kratko proučiti veliku prisutnost različitih logotipova i proizvoda koje svoje mjesto pronalaze kao dio eklektične palete raznoraznih motiva čime se prostor u ovim filmovima doslovno prodaje kao reklamni pano različitim korporacijama, a s druge strane, i same kompanije koje proizvode odabrane filmove u njih ubacuju određene sadržaje koji bi mogli potaknuti gledatelje da nakon gledanja filma i dalje svoje novce daju *entertainment* industriji kupnjom igračaka, video-igrica, stripova i drugih proizvoda vezanih uz američke superjunake. Zapravo, ovim filmovima se nastoji propagirati ono što izraelski

²³⁵ Wladawsky-Berger, Irving. *Technology, Capitalism and 'The American Way of Life'*, U: Brink news, <https://www.brinknews.com/technology-capitalism-and-the-american-way-of-life/> (zadnje pregledano 3.4.2021.)

²³⁶ Jameson 1988: 192

²³⁷ Hardt, Negri 2003: 46

povjesničar Yuval Noah Harari naziva „kapitalističko-konzumerističkim idealom“²³⁸, odnosno da „mase otpuste uzde svojim strastima i žudnjama – pa kupuju sve više i više“²³⁹ jer su tako naučili pod utjecajem spektakla koji im je u konzumerizmu obećao dostizanje raja.²⁴⁰ Reklamiranje je, stoga, kako navodi Duda, „kulturalna praksa“²⁴¹ jer kako bi se nešto uspjelo prodati, potrebno je „u procesu oglašavanja strukturirati njegovo značenje i uspostaviti točke identifikacije između proizvoda i pretpostavljenih kupaca“²⁴² pri čemu se operira „fantazijama i pritajenim žudnjama“²⁴³. Uvrštenje reklamiranja unutar filma smatra se da je nastao marketinškim pristupom Tommyja Hilfigera koji je u kulturi prepoznao potencijalno polje za stvaranje dodane vrijednosti njegovim markama²⁴⁴ jer su, kako navodi kanadska spisateljica Naomi Klein, „reklamiranje i sponzoriranje oduvijek bili na tragu upotrebe slikovitosti da bi povezali proizvode s pozitivnim društvenim ili kulturnim iskustvima.“²⁴⁵

Suvremeni američki igrani filmovi o superjunacima su u tom smislu posebno učinkoviti jer pripadaju među najgledanije filmove svih vremena koje gledaju i najrazličitije starosne skupine što upućuje da još u djetinjstvu gledatelji mogu reklamiranjem u sklopu ovih filmova biti izloženi određenim markama. No, to ne znači da svi autori filmova o superjunacima dopuštaju da njihovim audiovizualnim uradcima zavladaju razni logotipi, npr. autor ovoga rada nije uočio nijednu reklamu u filmu *Joker* iz 2019. godine, ali zato u nekim filmovima postoji gotovo prezasićeno prisustvo. U filmu *Fantastična četvorka* iz 2005. godine se u jednoj sceni u trajanju od pola minute pojavilo čak četiri logotipa različitih *brandova*: Pepsija, Mountain Dewa, Burger Kinga te Xboxa,²⁴⁶ a u filmu *Fantastična četvorka: Dolazak Srebrnog Letača* iz 2007. godine superjunak Ljudska buktinja predlaže ostatku superjunačkog tima da koriste nova odijela koja su prepuna raznih logotipa, a nakon što se ostali pobune protiv te ideje, on uzvrat: „Što imate protiv kapitalizma?“²⁴⁷ te kasnije u filmu nosi takvo odijelo. (Slika 29.)

²³⁸ Harari 2015: 387

²³⁹ Harari 2015: 387

²⁴⁰ Harari 2015: 387

²⁴¹ Duda 2002: 31

²⁴² Duda 2002: 32

²⁴³ Duda 2002: 32

²⁴⁴ Klein 2002: 32

²⁴⁵ Klein 2002: 32

²⁴⁶ *Fantastična četvorka*, 2015: 1:03:40-1:04:11

²⁴⁷ *Fantastična četvorka: Dolazak Srebrnog Letača*, 2017: 7:20 (izvorno: „What do you have against Capitalism?“)



Slika 29. Snimka kadra iz filma *Fantastična četvorka: Dolazak Srebrnog Letača* iz 2007. godine

Od ostalih zapaženijih primjera zanimljiv je odabir mjesta prvog napada negativca Zelenog Goblina u filmu *Spider-Man* iz 2002. godine – Times Squarea pri čemu su bili snimljeni brojni reklamni panoji, (Slika 30.) a u najemotivnijoj sceni filma *Čudesni Spider-Man 2* iz 2014. godine kada na kraju filma Peter Parker gleda video proslave diplome svoje djevojke koja je stradala u sceni prije te, vidljiv je logotip Sonyja na laptopu na kojem gleda taj video (Slika 31.) čime se očito nastoji stvoriti emotivna povezanost gledatelja uz taj logotip.



Slika 30. Snimka kadra filma *Spider-Man* iz 2002. godine



Slika 31. Snimka kadra filma *Čudesni Spider-Man* iz 2014. godine

Od proizvoda koji su direktno povezani s industrijom američkih superjunaka, u filmu *Fantastična četvorka* iz 2005. godine superjunak Ljudska buktinja s oduševljenjem pokazuje superjunaku Stvari igračku-figuricu s njegovim likom koja ispušta zvukove, (Slika 32.) superjunak Deadpool u filmu *Deadpool 2* iz 2018. godine ima igračku Wolverinea (Slika 33.) i to u poziciji koja evocira posljednju scenu tada zadnjenastalog filma *Logan* iz 2017. godine u toj franšizi o X-Menu, a scena potjere u filmu *Shazam!* iz 2019. godine se nakratko odvija u dućanu s igračkama pri čemu se vide različiti proizvodi s motivima superjunaka iz iste franšize DCEU kojoj pripada film *Shazam!* poput Batmana, Supermana te Kiborga. (Slika 34.)



Slika 32. Snimka kadra filma *Fantastična četvorka* iz 2005. godine



Slika 33. Snimka kadra filma *Deadpool 2* iz 2018. godine



Slika 34. Snimka kadra iz filma *Shazam!* iz 2019. godine

Osim igračaka u filmu *Hellboy* se nakratko krupnim kadrom prikazuje i strip glavnoga lika, (Slika 35.) a na početku filma *Ghost Rider* iz 2007. godine glavni lik Johnny Blaze promatra kako njegovi prijatelji igraju igricu s njegovim likom. (Slika 36.)



Slika 35. Snimka kadra iz filma *Hellboy* iz 2004. godine



Slika 36. Snimka kadra iz filma *Ghost Rider* iz 2007. godine

5. ZAKLJUČAK

Suvremeni američki igrani filmovi o superjunacima na spektakularan način iskazuju prodiranje američkog kapitala u područje suvremene filmske proizvodnje. Usmjeravajući se prema vizualiziranju ljudskih mašta i želja za fantastičnim, nesvakidašnjim sposobnostima, ali i prema poistovjećivanju gledatelja s tim idealiziranim likovima, ovi filmovi uspješno razvijaju staru ideju junaka, no pritom iskazujući nove karakteristike postmodernog, suvremenog vremena u kojemu ti kinematski spektakli nastaju. Analizom odabranih filmova o superjunacima pokazalo se da oni na zabavan način propagiraju eksplicitno, ali i implicitno, pravovaljanost suvremenog globalnog kapitalističkog društvenog uređenja s presudnom ulogom Sjedinjenih Američkih Država. Istovremenim korištenjem različitih motiva koji gube svoja prvotna značenja, a svoj izvor pronalaze u različitim nacionalnim kulturama, mitologijama, religijama, itd., na prvi pogled se čini da ovi filmovi propagiraju globalizirani, decentralizirani svijet u kojem su svi jednaki, no podrobnijom analizom se uspostavlja da ipak dominiraju motivi koji se vežu uz zapadnjačku civilizaciju iz koje je SAD i proizašao poput korištenja motiva iz kršćanstva, grčke i rimske mitologije, tradicionalne zapadnjačke umjetnosti te suvremene popularne kulture. U širokom dijapazonu likova pokazuje se prevlast američkih, iako postoje određeni superjunaci drugih nacionalnosti, no razvoj tih likova je pomno odabran kako se ne bi ojačala percepcija snage određenih država koje su moguće prijetnje globalnom, kasnokapitalističkom sustavu. Temeljenjem radnji ovih filmova na jednostavnoj priči o borbi dobra i zla zapravo se prikriva pitanje odnosa bogatih i siromašnih pri čemu su bogataši u određenim franšizama poput Marvel Cinematic Universe te DC Extended Universe središnji likovi, a time se podsvjesno inicira presudna važnost kapitalizma za suočavanje sa svim mogućim potencijalnim prijetnjama. Iako se u ovim filmovima tematizira emancipacija određenih marginaliziranih skupina poput žena, crnaca i homoseksualnih osoba povećanim uvođenjem novih superjunaka vezanih uz te identitete, teško da se ti motivi koriste iz liberalnih, brižnih pobuda, nego je vjerojatnije da su te kreativne odluke primarno usmjerene prema zadovoljenju potreba selektiranih tržišta te samim time, stjecanju što većega profita. U budućim američkim igranim filmovima o superjunacima zasigurno će se dalje razvijati prikazivanje određenih marginaliziranih identiteta kako bi se privukla daljnja i nova tržišta, najvjerojatnije postupnim razvijanjem superjunaka koji prezentiraju sastavne dijelove LGBT pokreta, ali i nacionalne manjine unutar SAD-a poput imigranata iz Latinske Amerike koji nisu prijetnja za uzdrmanje *statusa quo*.

FILMOGRAFIJA

Trilogija o Bladeu

Blade, 1998., r. Stephen Norrington

Blade II, 2002., r. Guillermo del Toro

Blade: Trojstvo, (Blade: Trinity), 2004., r. David S. Goyer

X-Men franšiza

X-Men, 2000., r. Bryan Singer

X2, 2003., r. Bryan Singer

X-Men: Posljednja fronta, (X-Men: The Last Stand), 2006., r. Brett Ratner

X-Men: Prva generacija, (X-Men: First Class), 2011., r. Matthew Vaughn

X-Men porijeklo: Wolverine, (X-Men Origins: Wolverine), 2009., r. Gavin Hood

Wolverine, (The Wolverine), 2013. r. James Mangold

X-Men: Dani buduće prošlosti, (X-Men: Days of Future Past), 2014., r. Bryan Singer

Deadpool, 2016., r. Tim Miller

X-Men: Apokalipsa, (X-Men: Apocalypse), 2016., r. Bryan Singer

Logan, 2017., r. James Mangold

Deadpool 2, 2018., r. David Leitch

X-Men: Mračni feniks, (X-Men: Dark Phoenix), 2019., r. Simon Kinberg

Novi mutanti, (The New Mutants), 2020., r. Josh Boone

Spider-Man trilogija redatelja Sama Raimija

Spider-Man, 2002., r. Sam Raimi

Spider-Man 2, 2004., r. Sam Raimi

Spider-Man 3, 2007., r. Sam Raimi

Duologija o Daredevilu i Elektri

Daredevil, 2003., r. Mark Steven Johnson

Elektra, 2005., r. Rob Bowman

Duologija o Hellboyju

Hellboy, 2004., r. Guillermo del Toro

Hellboy II: Zlatna vojska, (*Hellboy II: The Golden Army*), 2008., r. Guillermo del Toro

Trilogija Vitez tame

Batman: Početak, (*Batman Begins*), 2005., r. Christopher Nolan

Vitez tame, (*The Dark Knight*), 2008., r. Christopher Nolan

Vitez tame: Povratak, (*The Dark Knight Rises*), 2012., r. Christopher Nolan

Duologija o Fantastičnoj četvorci

Fantastična četvorka, (*Fantastic Four*), 2005., r. Tim Story

Fantastična četvorka: Dolazak Srebrnog Letača, (*Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer*), 2007., r. Tim Story

Suvremeni nastavak prve Superman franšize

Povratak Supermana, (*Superman Returns*), 2006., r. Bryan Singer

Duologija o Ghost Rideru

Ghost Rider, 2007., r. Mark Steven Johnson

Ghost Rider 2: Duh osvete, (Ghost Rider: Spirit of Vengeance), 2011., r. Mark Neveldine i Brian Taylor

Franšiza o Transformerima

Transformeri, (Transformers), 2007., r. Michael Bay

Transformeri: Osveta poraženih, (Transformers: Revenge of the Fallen), 2009., r. Michael Bay

Transformeri: Tamna strana Mjeseca, (Transformers: Dark of the Moon), 2011., r. Michael Bay

Transformeri: Doba izumiranja, (Transformers: Age of Extinction), 2014., r. Michael Bay

Transformeri: Posljednji vitez, (Transformers: The Last Knight), 2017., r. Michael Bay

Bumblebee, 2018., r. Travis Knight

Marvel Cinematic Universe

The Infinity Saga

Prva faza

Iron Man, 2008., r. Jon Favreau

Nevjerojatni Hulk, (The Incredible Hulk), 2008., r. Louis Leterrier

Iron Man 2, 2010., r. Jon Favreau

Thor, 2011., r. Kenneth Branagh

Kapetan Amerika: Prvi Osvetnik, (Captain America: The First Avenger), 2011., r. Joe Johnston

Osvetnici, (The Avengers), 2012., r. Joss Whedon

Druga faza

Iron Man 3, 2013., r. Shane Black

Thor: Svijet tame, (Thor: The Dark World), 2013., r. Alan Taylor

Kapetan Amerika: Ratnik zime, (Captain America: The Winter Soldier), 2014., r. Anthony i Joe Russo

Čuvari galaksije, (Guardians of the Galaxy), 2014., r. James Gunn

Osvetnici: Vladavina Ultrona, (Avengers: Age of Ultron) 2015., r. Joss Whedon

Ant-Man, 2015., r. Peyton Reed

Treća faza

Kapetan Amerika: Građanski rat, (Captain America: Civil War), 2016., r. Anthony i Joe Russo

Doctor Strange, 2016., r. Scott Derrickson

Čuvari galaksije vol. 2, (Guardians of the Galaxy Vol. 2), 2017., r. James Gunn

Spider-Man: Povratak kući, (Spider-Man: Homecoming), 2017., r. Jon Watts

Thor: Ragnarok, 2017., r. Taika Waititi

Black Panther, 2018., r. Ryan Coogler

Osvetnici: Rat beskonačnosti, (Avengers: Infinity War), 2018., r. Anthony i Joe Russo

Ant-Man i Wasp, (Ant-Man and the Wasp), 2018., r. Peyton Reed

Kapetanica Marvel, (Captain Marvel), 2019., r. Anna Boden i Ryan Fleck

Osvetnici: Završnica, (Avengers: Endgame), 2019., r. Anthony i Joe Russo

Spider-Man: Daleko od kuće, (Spider-Man: Far from Home), 2019. r. Jon Watts

Kick Ass duologija

Kick Ass, 2010., r. Matthew Vaughn

Kick Ass 2, 2013., r. Jeff Wadlow

Čudesni Spider-Man duologija

Čudesni Spider-Man, (The Amazing Spider-Man), 2012., r. Marc Webb

Čudesni Spider-Man 2, (The Amazing Spider-Man 2), 2014., r. Marc Webb

DC Extended Universe

Čovjek od čelika, (Man of Steel), 2013., r. Zack Snyder

Batman v Superman: Zora pravednika, (Batman v Superman: Dawn of Justice), 2016., r. Zack Snyder

Odred otpisanih, (Suicide Squad), 2016., r. David Ayer

Wonder Woman, 2017., r. Patty Jenkins

Liga pravde, (Justice League), 2017., r. Zack Snyder

Aquaman, 2018., r. James Wan

Shazam!, 2019., r. David F. Sandberg

Birds of Prey i emancipacija famozne Harley Quinn, (Birds of Prey: And the Fantabulous Emancipation of One Harley Quinn), 2020., r. Cathy Yan

Wonder Woman 1984, 2020., r. Patty Jenkins

Duologija o Nindža kornjačama

Nindža kornjače, (Teenage Mutant Ninja Turtles), 2014., r. Jonathan Liebesman

Nindža kornjače: Izlazak iz sjene, (Teenage Mutant Ninja Turtles: Out of the Shadows), 2016.,
r. Dave Green

Filmovi koji (trenutno) ne pripadaju franšizama

Hulk, 2003., r. Ang Lee

Žena mačka, (Catwoman), 2004., r. Pitof

Punisher, (The Punisher), 2004., r. Jonathan Hensleigh

Punisher: Ratna zona, (Punisher: War Zone), 2008., r. Lexi Alexander

Hancock, 2008., r. Peter Berg

Watchmen, 2009., r. Zack Snyder

Green Lantern, 2011., r. Martin Campbell

Fantastična četvorka, (Fantastic Four), 2015., r. Josh Trank

Power Rangers, 2017., r. Dean Israelite

Venom, 2018., r. Ruben Fleischer

Hellboy, 2019., r. Neil Marshall

Joker, 2019., r. Todd Phillips

POPIS LITERATURE

Monografije:

1. Appignanesi, Richard i Garratt, Chris. 2002. *Postmodernizam za početnike*. Zagreb: Jesenski i Turk.
2. Aydon, Cyril. 2011. *Povijest čovječanstva*. Zagreb: Znanje.
3. Barthes, Roland. 2009. *Mitologije*. Zagreb: Pelago.
4. Baudrillard, Jean. 2013. *Simulacija i zbilja*. Zagreb: Jesenski i Turk: Hrvatsko sociološko društvo.
5. Beller, Jonathan. 2016. *Kinematički način proizvodnje: ekonomija pažnje i društvo spektakla*. Zagreb: Jesenski i Turk.
6. Burke, Liam. 2008. *The Pocket Essential: Superhero Movies*. Harpenden: Pocket Essentials.
7. Butler, Christopher. 2007. *Postmodernizam*. Zagreb: Sarajevo: BTC Šahinpašić; TKD Šahinpašić.
8. Debord, Guy. 1999. *Društvo spektakla i Komentari društvu spektakla*. Zagreb: Arkzin.
9. Duda, Dean. 2002. *Kulturalni studiji: ishodišta i problemi*. Zagreb: AGM.
10. Foucault, Michel. 1996. *Foucault Live: Collected Interviews, 1961-1984*. New York: Semiotext(e).
11. Friedberg, Anne. 1993. *Window shopping: cinema and the postmodern*. Berkeley: Univ. of California Press.
12. Giddens, Anthony. 2007. *Sociologija*. Zagreb: Nakladni zavod Globus.
13. Gilić, Nikica. 2007. *Filmske vrste i rodovi*. Zagreb: AGM.
14. Gorz, Andre. 2015. *Nematerijalni rad: spoznaja, vrijednost i kapital*. Zagreb: TIM press.
15. Harari, Yuval Noah. 2015. *Sapiens: kratka povijest čovječanstva*. Zagreb: Fokus komunikacije.
16. Hardt, Michael i Negri, Antonio. 2003. *Imperij*. Zagreb: Multimedijalni institut: Arkzin.
17. Hassler-Forest, Dan. 2012. *Capitalist Superheroes: Caped Crusaders in the Neoliberal Age*. John Hunt Publishing
18. Jameson, Fredric. 1991. *Postmodernism or, The Cultural logic of late capitalism*. London; New York: Verso.

19. Kissinger, Henry. 2000. *Diplomacija*. Zagreb: Golden marketing.
20. Klein, Naomi. 2002. *No logo: bez prostora, bez izbora, bez posla, bez logotipa*. Zagreb: V.B.Z.
21. Lučić, Krunoslav. 2017. *Filmski stil: teorijski pristup i stilistika hrvatskog igranog filma*. Zagreb: Hrvatski filmski savez.
22. Lyotard, Jean Francois. 2005. *Postmoderno stanje: izvještaj o znanju*. Zagreb: Ibis grafika
23. Mazur, Dan i Danner, Alexander. 2017. *Svjetska povijest stripa*. Zagreb: Sandorf.

Poglavlja u knjigama

1. Jameson, Fredric. 1988. "Postmodernizam ili kulturna logika kasnog kapitalizma". U: *Postmoderna: nova epoha ili zabluda*. Zagreb: Naprijed: 187-232
2. Kalanj, Rade. 2013. "Postmodernistički vidokrug Jeana Baudrillarda". U: Baudrillard, Jean. 2013. *Simulacija i zbilja*. Zagreb: Jesenski i Turk: Hrvatsko sociološko društvo: 7-34
3. MacCabe, Colin. 1992. "Preface". U: Jameson, Fredric. *The geopolitical aesthetic: cinema and space in the world system*. Bloomington; Indianapolis: Indiana University Press; London: British Film Institute Publishing: IX-XVI
4. Purgar, Krešimir. 2009. "Uvod u vizualne studije". U: *Vizualni studiji: umjetnost i mediji u doba slikovnog obrata*, Ur. Krešimir Purgar, Zagreb: Centar za vizualne studije: VII–XXIX
5. Salvadori, Massimo L. 2008. "Suvremeni svijet i njegova proturječja". U: *Povijest: 19: Suvremeno doba (1985.-2007.) i kronologija*, Zagreb: Europapress holding: 15-41
6. Solar, Milivoj. 1988. "Obnova i kritika mitske svijesti o jeziku u romanu postmodernizma". U: *Postmoderna: nova epoha ili zabluda*. Zagreb: Naprijed: 9-15
7. Turato, Idis. 2012. "Arhitektura edukacije, teritorij mogućnosti = Architecture of Education, Territory of Possibilities". U: *Širenje horizonta: hrvatski urbanizam = Expanding the horizon: Croatian urbanism: 1991-2012*. Zagreb: Udruženje hrvatskih arhitekata: 512-543
8. Vattimo, Gianni. 1988. "Postmoderno doba i kraj povijesti". U: *Postmoderna: nova epoha ili zabluda*. Zagreb: Naprijed: 72-81

Članci iz časopisa:

1. Eco, Umberto. 1972. "The Myth of Superman". U: *Diacritics* 2, 1: 14-22

2. Grondin, David. 2005. "Mistaking Hegemony for Empire: Neoconservatives, the Bush Doctrine, and the Democratic Empire". U: *International Journal* 61, 1: 227-241
3. Jameson, Fredric. 2000. "Globalizacija i politička strategija". U: *Politička misao: časopis za politologiju* 37, 4: 89-104

Stavci iz enciklopedije:

1. ***, 1990. "Populistički film". U: *Filmska enciklopedija 2, L-Ž*. Ur. Ante Peterlić. Zagreb: Jugoslavenski leksikografski zavod "Miroslav Krleža".
2. Peterlić, Ante. 1986. "Akcioni film". U: *Filmska enciklopedija 1, A-H*. Ur. Ante Peterlić. Zagreb: Jugoslavenski leksikografski zavod "Miroslav Krleža".

Filmski izvori:

1. 1. epizoda "Baby It's Cold Outside" dokumentarnog serijala *The Power of Nightmares: The Rise of the Politics of Fear*. Red. Adam Curtis. BBC. 2004.
2. 2. epizoda "The Phantom Victory" dokumentarnog serijala *The Power of Nightmares: The Rise of the Politics of Fear*. Red. Adam Curtis. BBC. 2004.

Izvori s interneta:

1. 1. epizoda „American Legends“ dokumentarne mini-serije *Superheroes Decoded*. History Channel. 2017. <https://www.dailymotion.com/video/x6qasmi>
2. 2. epizoda „American Rebels“ dokumentarne mini-serije *Superheroes Decoded*. History Channel. 2017. <https://www.dailymotion.com/video/x6qhfmd>
3. Agar, Chris. 2020. „DC Shows How Not Copying Marvel is the Key to Success“. <https://screenrant.com/dc-movies-not-copy-marvel-multiverse-future-success/> (zadnje pregledano 8.4.2021.)
4. CNBC, <https://www.cnbc.com/2021/01/31/the-13-highest-grossing-film-franchises-at-the-box-office.html> (zadnje pregledano 16.3.2021.)
5. Disney, <https://disneyabc.tv/> (zadnje pregledano 1.3.2021.)
6. Fussell, Sidney. 2016. „Batman v Superman helped convince Marvel to take a different approach with Captain America: Civil War“. U: Business Insider, <https://www.businessinsider.com/batman-v-superman-captain-america-civil-war-influence-2016-4> (zadnje pregledano 17.3.2021.)

7. Palley, Thomas I. „The Forces Making for an Economic Collapse“ U: The Atlantic, <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/1996/07/the-forces-making-for-an-economic-collapse/376621/> (zadnje prikazano 3.4.2021.)
8. Todd, Douglas. 2012. „The 'Jesus Year:' It's time has come, U: Vancouver Sun, <https://vancouversun.com/news/staff-blogs/the-jesus-year-its-time-has-come> (zadnje pregledano 8.4.2021.)
9. ViacomCBS, <https://www.viacomcbs.com/brands> (zadnje pregledano 7.4.2021.)
10. Warner Bros, <https://www.warnermedia.com/us/brands> (zadnje pregledano 1.3.2021.)
11. Wladawsky-Berger, Irving. *Technology, Capitalism and 'The American Way of Life'*, U: Brink news, <https://www.brinknews.com/technology-capitalism-and-the-american-way-of-life/> (zadnje pregledano 3.4.2021.)
12. YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=u_eM-ySEDjA (zadnje pregledano 4.2.2021)

POPIS SLIKOVNIH PRILOGA

- Slika 1. Snimka kadra filma *X-Men: Dani buduće prošlosti* iz 2014. godine (19:12)
- Slika 2. Snimka kadra filma *Ghost Rider* iz 2007. godine (1:06:01)
- Slika 3. Snimka kadra filma *X2* iz 2003. godine (1:46:23)
- Slika 4. Snimka kadra filma *X-Men porijeklo: Wolverine* iz 2019. godine (56:15)
- Slika 5. Snimka kadra filma *Birds of Prey i emancipacija famozne Harley Quinn* iz 2020. godine (7:58)
- Slika 6. Snimka kadra filma *Čuvari galaksije* iz 2014. godine (37:55)
- Slika 7. Snimka kadra filma *Birds of Prey i emancipacija famozne Harley Quinn* (16:21)
- Slika 8. Snimka kadra filma *Birds of Prey i emancipacija famozne Harley Quinn* (42:18)
- Slika 9. Snimka kadra filma *Blade II* iz 2002. godine (49:12)
- Slika 10. Snimka kadra filma *Hellboy* iz 2004. godine (33:15)
- Slika 11. Snimka kadra filma *Transformeri: Tamna strana Mjeseca* iz 2011. godine (1:09:02)
- Slika 12. Snimka kadra filma *Čovjek od čelika* iz 2013. godine (1:32:07)
- Slika 13. Snimka kadra filma *Liga pravde* iz 2017. godine (5:25)
- Slika 14. Snimka kadra filma *Osvetnici: Završnica* iz 2019. godine (2:47:15)
- Slika 15. Snimka kadra filma *Spider-Man* iz 2002. godine (1:03:28)
- Slika 16. Snimka kadra filma *Birds of Prey i emancipacija famozne Harley Quinn* iz 2020. godine (44:54)
- Slika 17. Snimka kadra filma *Čuvari galaksije vol. 2* iz 2017. godine (1:54:54)
- Slika 18. Snimka kadra filma *Čuvari galaksije vol. 2* iz 2017. godine (24:45)
- Slika 19. Snimka kadra filma *Osvetnici: Završnica* iz 2019. godine (51:38)
- Slika 20. Snimka kadra filma *Elektra* iz 2005. godine (9:15)
- Slika 21. Snimka kadra filma *Novi mutanti* iz 2021. godine (55:31)
- Slika 22. Snimka kadra filma *Wonder Woman* iz 2017. godine (21:05)
- Slika 23. Snimka kadra filma *Crna Pantera* iz 2018. godine (1:55:11)
- Slika 24. Snimka kadra filma *Batman v Superman: Zora pravednika* iz 2016. godine (36:44)

- Slika 25. Snimka kadra filma *Transformeri: Doba izumiranja* iz 2014. godine (2:04)
- Slika 26. Snimka kadra filma *Hellboy* iz 2004. godine (13:35)
- Slika 27. Snimka kadra filma *X-Men: Dani buduće prošlosti* iz 2014. godine (1:05)
- Slika 28. Snimka kadra filma *Transformeri: Doba izumiranja* iz 2014. godine (2:14:21)
- Slika 29. Snimka kadra filma *Fantastična četvorka: Dolazak Srebrnog Letača* iz 2007. godine (18:12)
- Slika 30. Snimka kadra filma *Spider-Man* iz 2002. godine (1:03:20)
- Slika 31. Snimka kadra filma *Čudesni Spider-Man 2* iz 2014. godine (2:08:25)
- Slika 32. Snimka kadra filma *Fantastična četvorka* iz 2005. godine (1:14:25)
- Slika 33. Snimka kadra filma *Deadpool 2* iz 2018. godine (1:07)
- Slika 34. Snimka kadra filma *Shazam!* iz 2019. godine (1:17:40)
- Slika 35. Snimka kadra filma *Hellboy* iz 2004. godine (24:46)
- Slika 36. Snimka kadra filma *Ghost Rider* iz 2007. godine (21:42)

SUMMARY

Contemporary American Feature Films about Superheroes and the Cultural Logic of Late Capitalism

Tin Rajković

This thesis seeks to analyze the relationship of one of the most watched movie genres today – contemporary American feature films about superheroes, which are also bearers of significant profit – with the contemporary global political and economic order. A theoretical framework defined by the thinking of famous socio-cultural researchers such as Fredric Jameson, Guy Debord, Jean Baudrillard and others that are united by the understanding of the pervasive relationship of postmodern culture with the (late) capitalist social system, serves as an introduction to this topic. In addition to a specific contemporary interest in myth and the dominance of the pictorial and the spectacular, other possible reasons that attract mass audiences to the topic of American superheroes are also analyzed, such as a superhero's human characteristics that the recipients identify with, arousal of nostalgia, mixtures of various genres and encouragement of the recipients to be heroes in their real life as well. The main part of the paper examines the ways in which the popularity of these movies is used to promote the worldwide spread of capitalism. Through an eclectic and synchronistic use of motifs of different national cultures, historical periods, myths etc., these films promote multiculturalism that, despite its benevolent, liberal cloak, actually conceals in itself a marketing tactic of embracing markets as diverse as possible in order to make as much profit as possible. The spread of commodification is also shown unequivocally in selected films by incorporating the often present logos and products of real corporations, as well as some other elements that encourage consumption and the American way of life.

Keywords: 21st century American film, late capitalism, mass culture, postmodernism, superheroes