

Kino zmutowane

Nowa estetyka komiksu filmowego
na przykładzie X-Men Bryana Singera

TOMASZ ŻAGLEWSKI

Współczesne kino popularne zostało zdominowane przez komiks. To stwierdzenie radykalne, podkreślające, jak bardzo X Muza sięgająca po inspiracje multimedialne uzależniła się od opowieści komiksowych. Stanie się ono oczywiste, kiedy spojrzy się na najbardziej bezwzględne, a dla producentów z Hollywood kluczowe dane, czyli światowy box office. Jeżeli wziąć pod uwagę globalne zyski osiągnięte przez amerykańskie produkcje w ostatniej dekadzie (lata 2004-2014), najbardziej dochodowymi premierami w danym roku aż siedmiokrotnie okazywały się tytuły bezpośrednio lub w bardzo znaczący sposób inspirowane opowieściami obrazkowymi. Trend rozpoczyna *Shrek 2* (reż. A. Adamson, K. Asbury, C. Vernon, 2004), niebędący co prawda adaptacją istniejącej wcześniej historii komiksowej, lecz z racji chociażby swej struktury narracyjnej – opartej na wielu cytatach i nawiązaniach do klasyki amerykańskiej popkultury – nieomijający również aluzji do komiksu. Film ten jednak, podobnie jak dwa kolejne komercyjne hity – *Piraci z Karaibów: Skrzynia umarlaka* (reż. G. Verbinsky, 2006) oraz *Piraci z Karaibów: Na krańcu świata* (reż. G. Verbinsky, 2007) – swoją „komiksowość” opiera przede wszystkim na stylu wizualnym, który Jared Gardner, autor książki *Projections: Comics and the History of Twenty-First-Century Storytelling*, nazywa za Tomem Gunningiem nowym kinem atrakcji, „przypominającym” sobie swe pierwotne powiązania z siostrzanym medium komiksowym. O wiele bardziej bezpośrednio związki między dwiema wspomnianymi dziedzinami artystycznymi ujawniają się przy okazji kolejnych gigantów finansowych ostatnich lat: *Mrocznego Rycerza* (reż. C. Nolan, 2008), *Avatara* (reż. J. Cameron, 2009), *Mścicieli* (reż. J. Whedon, 2012) oraz filmu *Transformers: Wiek zagłady* (reż. M. Bay, 2014). O ile inspiracje komiksowe stojące za przebojami Nolana i Whedona należą do powszechnie rozpoznawanych ikon nie tylko komiksu, ale i popkultury w ogóle, o tyle zagadkowe może się wydać uznanie *Avatara* czy kolejnej odsłony Transformerów za przykład kina „okołokomiksowego”. Oczywiście w obu przypadkach, jak i we wszystkich wspomnianych wyżej przykładach, obowiązuje dyktat estetyczny nowego kina atrakcji, lecz inspiracje komiksem okazują się tu także bardziej fundamentalne. Jak wykazali miłośnicy gatunku *science fiction* poddający film Jamesa Camerona licznym badaniom porównawczym, w historii planety Pandora wyraźnie widać – zarówno na poziomie wizualnym, jak i fabularnym – oczywiste nawiązania do komiksu *Timespirits* autorstwa Stephena Perry’ego (scenariusz) i Toma Yeatesa (rysunek). Z kolei *Transformers* to marka zawdzięczająca swój ostateczny kształt narracyjny (dziś kojarzony głównie z serialami animowanymi i właśnie filmami) komiksom wydawnictwa Marvel, które na początku lat 80., wchodząc w spółkę

z producentem zabawek (firmą Hasbro), miało dokonać „fabularyzacji” nowego produktu – debiutujących na rynku amerykańskim transformujących się robotów.

Aby zrozumieć źródło współczesnego fenomenu, jakim jest film komiksowy, należy się cofnąć do przełomu XX i XXI w., kiedy zaszły kluczowe zmiany dla sposobu adaptowania komiksu i miejsca samych adaptacji w konstelacji produkcji hollywoodzkich¹. Przykładem, którym zamierzam się posłużyć w celu zobrazowania owego momentu przełomu, będzie jedna z najważniejszych produkcji komiksowych w historii tego swoistego gatunku, czyli film *X-Men* (reż. B. Singer, 2000) bazujący na linii komiksów wydawnictwa Marvel Comics o tym samym tytule oraz seriach z nim powiązanych. Należy zaznaczyć, że produkcja Singera to pierwszy przykład w pełni nowoczesnego filmu komiksowego, który zdominował dziś masową wyobraźnię. To jednocześnie obraz doskonale ukazujący zarówno możliwości, jak i problemy związane z adaptacją materiału komiksowego, a także koronny przykład na wyjątkowość komiksu w kontekście profilmowego potencjału gatunków popkulturowych.

W ocenie wpływu, jaki film i komiks wzajemnie na siebie wywierały i wywierają, należy zachować zdroworozsądkową ostrożność, choć nie podlega dyskusji, że znaczenie komiksu dla kina popularnego – jak zaznaczyłem wcześniej – rzeczywiście wyróżnia się na tle innych mediów. Jest to wyraźnie zauważalne w kontekście najnowszych, opartych na komiksach produkcji filmowych, wśród których prym wiedzie złożona, wieloetapowa i multinarracyjna konstrukcja znana jako Filmowe Uniwersum Marvela; ta zaś wyznacza obecnie standardy adaptacji komiksu superbohaterskiego. Jednak uznanie, że ten – jakkolwiek istotny – przykład filmowo-komiksowej hybrydy skupia i wyczerpuje wszystkie aspekty omawianego tu zjawiska intermedialnego, byłoby zbyt daleko idącym uproszczeniem, tym bardziej że początków interesującego mnie problemu należy się doszukiwać o wiele wcześniej. Komiks i film trzeba bowiem uznać za bliźniacze owoce przemian w kulturze ikonicznej przełomu XIX i XX w., które były efektem fascynacji ruchem, dynamiką i sekwencyjnością.

Chciałbym jednak od razu wyjaśnić, że w interesującym mnie kontekście za moment narodzin komiksu przyjmuję pojawienie się pierwszych serii prasowych, czyli *The Yellow Kid* Richarda Feltona Outcaulta czy *The Katzenjammer Kids* Rudolpha Dirksa. Trzeba też dodać, że komiks jako medium ma tradycję o ponad pół wieku starszą od kinematografii, zaś niektórzy badacze opowieści obrazkowych, kojarząc je z malowidłami naskalnymi z epoki prehistorycznej, uznają je za najstarsze przykłady ludzkiej kultury artystycznej. W niniejszym artykule będę jednak się skłaniał ku bardziej rynkowemu wymiarowi historii komiksu, uznając, że i początek kina także przecież wynika z wpisania nowinki technologicznej w szerszy kontekst odbiorczo-ekonomiczny końca XIX w. W tym właśnie czasie, jak już zostało wspomniane, oba nowe ikonocentryczne media wchodziły na pierwszy etap swej komplementarności, odnoszący się do szerszej rozumianych potrzeb nowego typu widowni. *Główny nacisk położono na komunikatywność, rozpoznawalność narracyjnych motywów* – pisze o kulturze wizualnej początków XX w. Małgorzata Hendrykowska – *stąd obrazy, a przede wszystkim ilustracje prasowe obfitują w motywy o jednoznacznym i silnym emocjonalnie oddziaływaniu. Pełno w nich scen miłosnych, tragicznych wiadomości, scen przy łożu śmierci, pożegnań. Ponieważ obraz miał być widziany jak rzeczywistość, musiał sugerować jakiś element*

*ruchu i czasu, nie mógł być statyczny i beczasowy. Stąd też motywy poruszające uczuciowo były jednocześnie na tyle n i e p e ł n e, że prowokowały do rekonstrukcji całej akcji, do dopełnienia zatrzymanej w obrazie chwili lub wydarzenia, które zdarzyły się przedtem i mogły wydarzyć się potem*².

Emocjonalność, dynamizm i otwartość fabularna to cechy charakteryzujące pierwsze przejawy współczesnej kultury filmowej i komiksowej, które nietrudno przecież odnaleźć i we współczesnych przykładach obu tych mediów. Znaczące jest jednak, jak widać z opisu Hendrykowskiej, że zarówno film, jak i komiks na początku swego istnienia społecznego musiały sprostać tym samym wymaganiom stawianym sztukom wizualnym, zbliżając się do siebie, tym bardziej że obie dziedziny stanowiły przykład gatunków opartych na fabule, a więc poszukujących bardzo podobnych tematów i bohaterów. Obserwując wczesne przykłady zarówno filmu, jak i komiksu, można zauważyć, że obydwa media przedstawiały wtedy proste historyjki ukazujące liczne pościgi, bójki, przerysowaną przemoc, a przy tym były oparte na slapstickowym żarcie. Zrozumiałe zatem, że kultowym komediom filmowym Macka Sennetta jest blisko do komiksowych pasków gazetowych w stylu *Happy'ego Hooligana* Fredericka Oppera, gdyż oboma fenomenami rządzi ta sama logika produkcyjno-estetyczna: fascynacja ruchem i niejednokrotnie dosłowne zderzanie ludzkiego ciała z najróżniejszymi przedmiotami. Dlatego też Hans-Christian Christiansen pisze: *To zupełnie naturalny związek [filmu z komiksem – T. Ż.], ponieważ komiksy ze swą obsadą złożoną z popularnych postaci oraz gotowych sytuacji, z niemalże tym samym typem rozwoju fabuły, co dzisiejszy film, stanowią dla kinematografii proste źródło wizualne*³.

Od razu trzeba dodać, że filmowcy niezwykle szybko sięgnęli do tego źródła. Za historycznie pierwszą adaptację komiksu w dziejach kinematografii należy uznać *Oblanego ogrodnika* braci Lumière na podstawie historyjki obrazkowej Hermanna Vogla z 1887 r. Oparta na prostym gagu fabuła doskonale odpowiada zapotrzebowaniom zarówno filmowego, jak i komiksowego medium z tamtego okresu, stanowiąc przykład niebezpiecznego obcowania człowieka z materią, jak chciałoby się rzec, parafrazując Karola Irzykowskiego. Kolejną adaptacją komiksu, przygotowaną już z o wiele większym rozmachem fabularnym i produkcyjnym, była seria oparta na wspomnianym już komiksie *Happy Hooligan*, przedstawiająca losy sympatycznego kłozarda wielokrotnie stykającego się z nieprzychylną mu policją. Ten cykl filmowy, powstający od 1900 r. w studiu Thomasa Edisona, zdołał skupić prawdziwych gigantów ówczesnego kina, korzystając między innymi z talentów Edwina S. Portera i G. W. Bitzera, a jednocześnie będąc wierną adaptacją krótkich historyjek komiksowych, które po raz kolejny sygnalizowały podobne zainteresowania odbiorcy filmowego i komiksowego dotyczące tematyki slapstickowej. Nie bez znaczenia jest również fakt, że *Happy* w istotny sposób zainspirował serię nawiązań filmowych wykorzystujących postać kłozarda lub trampa, którego najdoskonalszą wersję zrealizuje oczywiście kilka lat później Charlie Chaplin.

Rekonstruując pokrótce genezę związków między filmem a komiksem, należy zaznaczyć, że stan swoistej symbiozy obu mediów trwał stosunkowo krótko i skończył się w momencie wyczerpania się konwencji kina atrakcji. Choć przez dłuższy czas kolejne próby łączenia formalno-estetycznego obu mediów wydarzały się raczej incydentalnie i najczęściej ze skutkiem opłakanym dla oryginału komiksowego, to jednak należy pamiętać o fundamentalnej zbieżności między sztuką

ruchomych i statycznych obrazów, którą dało się obserwować na początku XX w. Jak bowiem słusznie podsumowuje polski badacz komiksu Wojciech Birek: *Film operuje obrazem mechanicznym, zwielokrotnionym i ruchomym, zestawionym z trzema rodzajami dźwięku. Komiks zaś posługuje się obrazem wykonanym ręcznie, zwielokrotnionym i nieruchomym, zestawionym z graficznym zapisem dźwięku. Są to dwie sztuki semantyczne, przedstawiające (...) w których kodem podstawowym jest kod ikoniczny, uzupełniany przez kody dźwiękowe lub – w wypadku komiksu – ich ekwiwalent graficzny*⁴. O ile jednak raczej łatwo wskazać liczne podobieństwa między komiksem a filmem w okresie ich „niemowlęstwa”, o tyle wraz z postępującą ewolucją obu mediów ich różnicujące się języki wizualne sprawiły, że porównanie tych wciąż jednak sobie bliskich sztuk wydaje się dużo trudniejsze.

Film i komiks oddaliły się od siebie ze względu na postępującą „fotografizację” sztuki filmowej zmierzającej w kierunku wizualnego oraz fabularnego realizmu, a także z racji skrótości języka komiksu przy jednoczesnym dużym nasileniu ekspresji graficznej i eksperymentowaniu z układem przestrzennym poszczególnych kadrów. Zdaniem Pascala Lefèvre’a, badacza zajmującego się współczesnymi problemami przekładu komiksu na język filmu, główne kwestie związane z adaptacją dzisiejszych opowieści obrazkowych na język ruchomych obrazów zamykają się w czterech punktach: (1) *usuwanie/dodawanie materiału związane z koniecznością przepisania tekstu komikсового na filmowy*; (2) *unikatowe cechy kompozycyjne strony komiksu oraz kadru filmowego*; (3) *problem z adaptacją ilustracji graficznych na obraz fotograficzny*; (4) *znaczenie dźwięku w filmie w porównaniu do „ciszy” w komiksie*⁵. Z punktu widzenia najnowszych filmowych adaptacji komiksu, a do takich zalicza się przecież najbardziej mnie interesujący w niniejszym artykule przypadek *X-Men*, szczególnie istotne są trzy pierwsze kwestie odnoszące się do specyfiki adaptowania materiału komikсового. Zmiana w podejściu twórców owych adaptacji do wymienionych punktów wyznacza również w sposób symboliczny granicę między dwoma etapami obecności komiksu na srebrnym ekranie (po okresie pierwotnej współzależności), które odpowiednio zdominował styl kampany oraz werystyczny.

Przez ponad cztery dekady – od lat 40. do późnych lat 80. XX w. – komiks pozostawał w orbicie zainteresowań filmowców, stopniowo zatracając jednak status wpływowego medium i ograniczając się do zestawu kilku najbardziej oczywistych inspiracji, jakie mógł zaproponować kinu. *Komiks – pisał w połowie lat 70. Aleksander Jackiewicz – krąży we krwi dzisiejszego filmu. Pełno na ekranie stylizacji świata na jaskrawe, jednoznaczne, atrakcyjne obrazki, ludzi na figurki, kukielki, ich spraw na niezwykle widowiska*⁶. Wtórował mu przy tym wybitny polski krytyk Krzysztof Mętrak, który w podobnym tonie pisał o ciężącym nad współczesnym kinem widmie tak zwanej mentalności komikсовой: *Nie ulega wątpliwości, że masowa produkcja filmowa „więzi” nas w formach komikso-podobnych, w rzeczywistości wyobraźni popularnej i skomercjalizowanej, oddalając nas od piękna, które zawsze było związane z kontemplacją*⁷. Trudno jednak mieć do Jackiewicza i Mętraka pretensje o deprecjonowanie komiksu i jego wpływu na kinematografię. Dopiero z dzisiejszej perspektywy możemy bez trudu wskazać co najmniej kilka adaptacji historii komikсовых, które bronią się jako samowystarczalne i w pełni autorskie dzieła filmowe. Tymczasem jeszcze na początku lat 80. w dość już wtedy popularnym gatunku komiksu filmowego dominowała estetyka farsy i kreskówki,

która nawet w poważniejszych próbach ekranizacyjnych (np. w *Supermanie* Richarda Donnera z 1978 r.) nie była w stanie się wyzbyć ironizującego tonu.

Innym problemem związanym z ówczesną relacją między filmem a komiksem było znaczące ograniczenie tytułów komiksowych, które ostatecznie trafiały na wielki lub mały ekran. W przeważającej większości były to opowieści fantastyczne i kryminalne, z dominującymi postaciami superbohaterów lub innych stróżów prawa i porządku. Począwszy zatem od najstarszych kinowych wcielen *Supermana* (1948 i 1950 rok), *Batmana* (1943 i 1949 rok), *Dicka Tracy* (1945) i *Flasha Gordona* (1940), film próbował, najczęściej nieudolnie, naśladować elementy języka komiksowego i charakterystyczną ikonografię heroicznym opowieści, jednak z wysoce rozczarującym skutkiem. Większość ze wspomnianych adaptacji nie była w stanie – oczywiście głównie z powodów technicznych – iść śladami wyobraźni twórców komiksów, co szczególnie odbijało się na takich seriach, jak *Dick Tracy* wyprodukowany przez RKO Radio Pictures, który został pozbawiony niezwykle istotnej w oryginale komiksowym twórczej koncepcji autora – Chestera Goulda – polegającej na silnym wystylizowaniu fizycznym głównych antagonistów tytułowego detektywa. Także, wydawałoby się, prostsza do przeniesienia na ekran seria o Batmanie, wyprodukowana tym razem przez studio Columbia, okazała się dla filmowców niewdzięcznym materiałem z racji licznych problemów z kostiumami i gadżetami, którymi posługiwał się tytułowy bohater.

Wobec widocznych gołym okiem niedostatków technicznych filmowcy sięgający po materiał komiksowy stopniowo rezygnowali z prób dokładnego odtworzenia estetyki materiału wyjściowego, chętniej zaś skłaniali się ku ironicznemu dystansowi względem adaptowanego tekstu. Punktem kulminacyjnym takiej taktyki była premiera kolejnej wersji *Batmana* w roku 1966 r., która uchodzi dziś powszechnie za dowód na dominację estetyki kampu we wczesnych filmowych adaptacjach komiksu. Bruce Scivally, autor obszernej monografii na temat obecności postaci Batmana na ekranie kinowym i telewizyjnym, w rozdziale poświęconym Mrocznemu Rycerzowi z lat 60. przywołuje słowa Williama Doziera, producenta serialu: *Oczywistym pomysłem było zrobienie tego serialu w prostym i poważnym tonie przy jednoczesnym wypełnieniu go kliszami i przeestetyzowaniu, ale jednak z zachowaniem pewnej elegancji i stylu, co miało być zabawne, kliwne i tak złe, że aż przyjemne*⁸. W zasadzie powyższy opis należałoby odnieść do większości filmowych adaptacji komiksu bezpośrednio przed i po Batmanie Williama Doziera. Właśnie owo symbiotyczne połączenie pseudopowagi z zauważalną wizualną „zgrywą” najmocniej definiowało ruchome wersje opowieści obrazkowych. Kategoria kampu nie tylko zresztą pasowała do ekranizacji komiksu ze względów estetycznych, lecz również doskonale oddawała stosunek do tej bliskiej filmowi formy medialnej, która w powszechnej świadomości uchodziła za głupią, niepoważną, pod każdym względem złą i tym samym zasługującą – przynajmniej zdaniem filmowców – na pobłażliwe traktowanie. Doskonale wychwycił tę tendencję Jerzy Szyłak, który w pionierskiej na polskim rynku książce poświęconej związkowi filmu i komiksu dokonał interpretacji innej „kultowej” ekranizacji komiksu z lat 60 – *Barbarelli* Rogera Vadima: *Vadim, dla oddania specyficznego aury komiksowej opowieści, posłużył się dodatkowo humorem. Patrząc przez pryzmat szeregu adaptacji komiksów dokonanych w kinie lat osiemdziesiątych, można uznać słuszność tego zabiegu. Komiks – historia narysowana i bliska poetyce rysunku saty-*

rycznego – nawet jeśli zachowuje poważny ton w relacjonowaniu zdarzeń, narzuca odbiorcy specyficzny rodzaj dystansu. Medium fotograficzne może uzyskać podobny efekt właśnie dzięki humorowi. Jednak humor Vadima był zbyt mocno zwrócony przeciwko samej opowieści. Nie budził aprobatywnej aury pastiszu, ale ciążył ku destruktywnej parodii (...). Film Vadima jest w gruncie rzeczy nie tyle opowieścią o bohaterce mającej komiksowy rodowód, ile filmem o samym komiksie. Poprzez wiele scen przeziiera tu świadomość, że tym razem przyszło twórcom opowiedzieć historię, której nie można potraktować poważnie (...). Wydaje się, że Vadim potraktował komiks Foresta z wyższością, a tę z kolei podyktowało mu przeświadczenie, iż oto w materiale sztuki „lepszej” portretuje „gorszą”⁹.

Uwagi Jerzego Szyłaka podsumowują „kampowy” etap ekranizacji komiksów, ale też wskazują na sygnalizowany wcześniej główny problem tego etapu, czyli brak poważnego podejścia reżyserów filmowych do materiału komiksowego. Radykalną zmianę w tym względzie przyniósł przełom lat 80. i 90. XX w. oraz premiery dwóch tytułów: *Batmana* (reż. T. Burton, 1989) i *Dicka Tracy* (reż. W. Beatty, 1990). Oba filmy stanowiły zupełnie nową jakość w zakresie adaptowania komiksu, przede wszystkim zaś odnosiły się do oryginalnych materiałów w sposób poważny i przemyślany. *Batman* Burtona nie tylko nosi ślady gotyckiej wyobraźni samego reżysera, ale też obficie czerpie z tradycji komiksowej serii, szczególnie zaś z wczesnych przygód komiksowego Człowieka-Nietoperza, w których jest on portretowany jako wyjątkowe połączenie detektywa i istoty nadnaturalnej. *Dick Tracy* Beatty’ego – podobnie zresztą jak wyświetlany niemalże w tym samym czasie *Batman* – to przykład bezpośredniego przełożenia estetyki komiksowej na język filmu, łącznie z zastosowaniem określonego typu kadrowania i ruchu kamery, które miały być jak najbardziej „komiksowe”. Michael Cohen w niezwykle drobiazgowym studium wpływu poetyki komiksu na kształt filmowej wersji komiksu Chestera Goulda z roku 1990 określa cały proces adaptacyjny mianem poszukiwania „estetyki sztuczności”, która miałaby podkreślać umowny, komiksowy świat ukazany w filmie. Zdaniem Cohena wspomniany efekt Warren Beatty osiąga dzięki takim zabiegom, jak przesylenie kolorystyki, daleko idące uproszczenia w wyglądzie postaci i obiektów, redukcję rysów psychologicznych do prostych, „kreskówkowych” motywacji, a przede wszystkim dzięki określonemu typowi komponowania kadrów i ujęć, który miał się opierać na komiksowym unieruchomieniu i uprzestrzennieniu poszczególnych scen, tak aby – podobnie jak w komiksie – pojedyncza „ilustracja” stanowiła samodzielny, kontemplacyjny i informacyjny materiał¹⁰. Nietrudno się domyślić, że zarówno w Burtonowskim *Batmanie*, jak i *Dicku Tracy* Beatty’ego nie ma już śladu po bagatelizowaniu komiksu, natomiast elementy ironii i pastiszu – szczególnie zauważalne w postaci Jokera – są używane w sposób świadomy i twórczy, jako jeden z elementów stylizacji komiksowej, nie zaś jej główna dominanta. Film „*Batman*” Tima Burtona z 1989 r. – podsumowuje Jerzy Szyłak – jest dziełem dość szczególnym. W przeciwieństwie do serii filmów o innym komiksowym superbohaterze – *Supermanie* – nastawionych na maksimum efektów specjalnych, został on zrealizowany w konwencji „czarnego romansu”, w wystawnych dekoracjach, przytłaczającej, ale dość wyraźnie umownej scenerii, z położeniem akcentu na duchowy aspekt bohatera. Jak się zdaje, Burton, przystępując do pracy, miał świadomość, że robi nie tyle film według komiksu, ile o komiksie i wpisuje się w ciąg interpretacji i reinterpretacji powszechnie znanej postaci¹¹.

Można by sądzić, że po równie samoświadomych i poważnych próbach adaptacji komiksu kolejni reżyserzy pójdą podobnym tropem. Tymczasem dekadę lat 90. zdominowały kolejne postkampowe próby w rodzaju *Cienia* (reż. R. Mculcahy, 1994), *Żyły* (reż. D. Hogan, 1966), *Tank Girl* (reż. R. Talalay, 1995), a przede wszystkim dwuczęściowej kontynuacji przygód filmowego Batmana w reżyserii Joela Schumachera – *Batman Forever* (1995) oraz *Batman i Robin* (1997). Szczególnie dwa ostatnie tytuły uchodzą wśród kinomanów za przykład dramatycznego obniżenia poziomu komiksu filmowego ostatniej dekady XX w. Bez wątplenia są one bowiem przykładem powrotu do – wydawałoby się – wyegzorcyzmowanego już ducha kampowego Batmana z lat 60., którego zastąpił mroczny samotnik z dwóch pierwszych przebojowych blockbustów Tima Burtona. Filmy Schumachera znów jednak rażą manierycznym aktorstwem, cukierkową reinterpretacją fikcyjnego miasta Gotham City oraz naiwną fabułą nakierowaną na promocję jak największej liczby zabawek dla dzieci. Wszelkie uwagi krytyczne kierowane pod adresem adaptacji zrealizowanych przez Joela Schumachera wydają się słuszne, jednakże reżyser zasługuje na obronę ze względu na specyfikę produkcji filmowej, w jakiej przyszło mu brać udział. Oba filmy Schumachera to efekt działania nieokielznanego hollywoodzkiego merchandisingu lat 90., dla którego w szczególności adaptacje komiksów były wyjątkowo atrakcyjnym polem działania. Reżyser zdradzał w wywiadach, że miał całkiem ciekawe pomysły na „lżejsze” wersje Mrocznego Rycerza¹². Jednakże wszystkie odważniejsze decyzje musiały pójść pod naporem wymogów studia Warner Bros. oraz firm powiązanych z marką Batmana, które oczekiwały produktu do prostej konsumpcji dla masowego odbiorcy. Premiera *Batmana i Robina* okazała się swoistym punktem krytycznym, bowiem film był przesycony estetyką kampową, trywializował materiał komiksowy i raził efekciarskością. Mogło się wydawać, że po drugim superbohaterskim filmie Schumachera cały gatunek znalazł się w fazie schyłkowej, z której powrót do wcześniejszej popularności będzie niemożliwy. Już jednak niewiele ponad dwa lata później nastąpiła kolejna, tym razem o wiele bardziej radykalna rewolucja w myśleniu o komiksie filmowym, zaś nowe pokolenie widzów zaczęło się domagać zupełnie nowego podejścia do intermedialnego połączenia obu sztuk.

Dokonująca się wówczas rewolucja technologiczna, znacząco rosnącą popularnością nośników DVD i Blu-ray, wprowadziła do filmowych adaptacji komiksów nową jakość. Jared Gardner w studium poświęconym historycznej ewolucji związków między filmem a komiksem wskazuje właśnie na pojawienie się technologii cyfrowych w kinie jako na moment rozpoczęcia nowego etapu zależności filmu od komiksu lub też – jak to ujmuje sam autor – moment, w którym *film ponownie uczy się, jak być komiksem*¹³. Autor, podążając za przekonaniem Toma Gunninga, że w efekcie zdominowania współczesnego kina popularnego przez technologie cyfrowe i cyfrowe efekty specjalne następuje powrót do formy i estetyki wczesnego kina atrakcji, uznaje, iż pojawienie się digitalnych wpływów w produkcji filmu sprzyja powrotowi filmowców do inspiracji komiksem – zarówno na poziomie tematycznym, jak i formalnym. *DVD i epoka cyfrowa* – pisze dalej Gardner – *uczyniły nas wszystkich czytelnikami komiksów, nawet jeśli sami nigdy nie sięgniemy po jakikolwiek zeszyt. Mając możliwość używania stopklatki, funkcji przewijania i zoomu, poszukujemy tekstów, które pozwolą nam wykorzystać nasze nowo pozyskane umiejętności. (...) Dziś po raz pierwszy od kilku dekad film znów*

uczy się od komiksu. Odnoszę się tu nie tylko do konkretnych adaptacji, ale i do samych filmowców (często niezadających sobie sprawy z własnych nawiązań do komiksu), których ambitne plany odnowienia kina kierują ich prace wprost w kierunku komiksu. Cyfrowe malunki i brak kontynuacji w „Życiu świadomym” Richarda Linklettera, multiobrazowość i multinarracyjność w „Timecode” Figgisa – (...) wszystko to wskazuje na ciężenie kina w kierunku formy komiksowej¹⁴. Intuicje Gardniera, pozwalające mu rozpoznać wpływ technologii cyfrowych na ponowne zainteresowanie filmu komiksem, wydają się ze wszech miar słuszne, zwłaszcza jeśli przyjrzeć się konkretnym przykładom tzw. nowego kina złożoności, które rodzi się z technicznych możliwości nowych mediów i wpływu formy komiksowej.

Gardner opisuje doświadczenie oglądania filmu na DVD – z użyciem takich funkcji, jak stopklatka, wybór scen, przybliżanie itd. – jako przykład ostatecznego zaadaptowania przez kino specyfiki lektury komiksowej, która dotychczas odróżniała się od odbioru filmu tym, że mogła być samodzielnie zaprogramowana przez odbiorcę. Nowe technologie dają podobne możliwości odbiorcy filmu, inspirując tym samym filmowców do innego typu konstruowania obrazów filmowych – na wzór złożonych i wymagających kilkuetapowej lektury plansz komiksowych. W analizie jednego z przykładów „kina nowej złożoności”, będącego oczywiście adaptacją utworu komiksowego, Gardner – bazując na filmowej wersji arcydzieła komiksu, czyli *Strażnikach* (2009) Alana Moore’a i Dave’a Gibbonsa w interpretacji Zacka Snydera – wskazuje podstawowe cechy tej nowej lektury filmu komiksocentrycznego: *Widownia „Strażników” jest zaproszona do odkrywania kolejnych warstw filmu przez jego wielokrotne oglądanie z użyciem nowych możliwości (podobnych do mocy Dr. Manhattana)* [jeden z bohaterów komiksu, który ma wiele nadludzkich mocy, w tym umiejętność podróżowania w czasie – T. Ż.], *takich jak zatrzymywanie czasu, studiowanie filmu klatka po klatce, bit po bicie – możliwości podstawowych dla technologii DVD. Oprócz wersji kinowej Snyder udostępnił także wersję DVD zawierającą „Opowieści o Czarnym Frachtowcu”* [komiks stanowiący paratekstualne rozwinięcie głównej fabuły komiksu Moore’a i Gibbonsa – T. Ż.] *jako samodzielny 30-minutowy film animowany oraz dokument telewizyjny pt. „Under the Hood”, oparty na narracji Hollisa Masona* [jednego z bohaterów komiksu – T. Ż.], *zreprodukowany jako paratekst oryginalnych „Strażników”. Od początku zatem Snyder i jego zespół planowali wszystkie wspomniane dodatki w formie dłuższego DVD, ostatecznie zrealizowanego w postaci 5-dyskowej „Wersji ostatecznej” wraz z „Opowieściami o Czarnym Frachtowcu” wplecionymi narracyjnie do osi fabularnej filmu w sposób zgodny z oryginalnym scenariuszem Moore’a*¹⁵. Nowe kino komiksowe rodzi się więc nie tylko z nowych potrzeb widowni filmowej, ale też z osobistych zainteresowań samych twórców nowej generacji multinarracyjnych i złożonych adaptacji komiksów pokroju *Strażników*, którzy – podobnie jak Zack Snyder, Sam Raimi, Christopher Nolan czy wreszcie Bryan Singer – po raz pierwszy mogą ekranizować materiał komiksowy z całą jego złożonością i wiernością wobec oryginału.

Właśnie tę drugą, nasilającą się po roku 2000 falę komiksowych ekranizacji chciałbym określić mianem nurtu werystycznego, choć zaznaczam, że nie chodzi mi tu o jakikolwiek związek z naturalizmem czy realizmem z obszaru sztuk plastycznych. Określenia „werystyczny” używam tu w bardziej ogólnym znaczeniu, jako „wierny” (łac. *verus* – prawdziwy) wobec danej rzeczywistości lub materiału,



X-Men: Pierwsza klasa, reż. Matthew Vaughn (2011)



X-Men: Przeszłość, która nadejdzie, reż. Bryan Singer (2014)

a w interesującym mnie przypadku mam na myśli wierność filmowej adaptacji komiksu względem tekstu wyjściowego będącego przedmiotem praktyk adaptacyjnych. Jest bowiem faktem, że współczesne pokolenie reżyserów filmowych nie dystansuje się już względem pierwowzorów komiksowych, lecz stara się w jak najdokładniejszy sposób przenieść wszystkie aspekty danego tytułu (zarówno fabularne, jak i graficzne) na ekran kinowy. Widać to wyraźnie na przykładzie wspomnianych już *Strażników* Zacka Snydera czy *300* (2006) tego samego reżysera; taką też formę, będącą niemal dosłownym przetransponowaniem kart komiksu na klatki filmowe, ma seria *Sin City* Roberta Rodrigueza i Franka Millera (2005 i 2014) czy *Spirit – Duch Miasta* (2008) na podstawie komiksu Willa Eisnera, w reżyserii Franka Millera. Wspomniane przykłady „kina graficznego”, będącego praktycznie bezpośrednim przekładem danego komiksu na medium filmowe, nie wyczerpują jednak możliwości kryjących się w owej nowej, „werystycznej” odmianie adaptacji.

Istotną cechą pokaźnej części najnowszych adaptacji komiksu – na przykład trylogii *Batmana* w reżyserii Christophera Nolana czy filmów wytwórni Marvela, takich jak *Kapitan Ameryka: Zimowy Żołnierz* (reż. J. i A. Russo, 2014) – jest wpisanie przygód komiksowych superbohaterów w realia polityczne, społeczne, ekonomiczne i kulturowe współczesne widzowi. Dlatego właśnie głównym wrogiem Marvelowskiego Kapitana Ameryki staje się system polityczny, któremu sam heros do niedawna służył, a który teraz dąży do absolutnej inwigilacji i kontroli obywateli amerykańskich. Natomiast w ostatniej odsłonie nowych przygód *Mrocznego Rycerza* jego główny adwersarz – Bane – wzywa wszystkich „oburzonych” mieszkańców Gotham City do obalenia miejskiego establishmentu i wprowadzenia komunalnej formy rządów. Nowe podejście do adaptacji komiksu kryłoby się zatem między dokładnym przekładem wizualnym a potrzebą „urealnienia” niezwykłych przygód. W takiej też optyce został zrealizowany pierwszy film z przebojowej serii *X-Men*, który można symbolicznie uznać za początek nowej generacji „werystycznych” adaptacji komiksu.

Zanim jednak *X-Men* podbili ekrany kinowe, czekała ich długa droga na szczyt komiksowej oraz telewizyjnej popularności. Pierwszy numer komiksu, autorstwa legendarnego duetu komiksowego, Stana Lee (scenariusz) i Jacka Kirby’ego (rysunek), trafił do sprzedaży w 1963 r. jako element rodzącego się wówczas uniwersum wydawnictwa Marvel, zamieszkanego już przez tak popularne i dochodowe postacie, jak *Spider-Man*, *Fantastyczna Czwórka* czy *Hulk*. Podejście Marvela do odradzającego się po okresie artystycznej degradacji i społecznego potępienia gatunku superbohaterskiego, który najcięższy kryzys przeszedł w latach 50., opierało się na prostym, lecz rewolucyjnym pomysle, jakim było uczynienie z nowego pokolenia bohaterów jednostek niejednowymiarowych, w pewnym sensie monstrualnych (z racji swych nadzwyczajnych umiejętności) oraz niezrozumianych przez zwykłych ludzi. W komiksach Marvela znajdowało się mnóstwo dramatycznych scen ukazujących rozpacz z powodu posiadania odpychającego wyglądu czy zdolności (jak miało to miejsce przy okazji postaci Thinga z grupy *Fantastycznej Czwórki*), pościgów policji za samozwańczymi obrońcami prawa (najczęściej za *Spider-Manem*) czy wręcz wojskowych polowań na istoty pokroju *Hulka*. Kwintesencją owego oryginalnego podejścia do kreowania kolejnych herosów była seria *X-Men* Lee i Kirby’ego, która wprowadziła kolejny zestaw niezwykłych postaci:

Cyclopsa (mutanta strzelającego promieniami laserowymi z oczu i zmuszonego do nieustannego noszenia specjalnego wizjera), Jean Grey (młodej dziewczyny o zdolnościach telekinetycznych i telepatycznych), Icemana (chłopaka zdolnego zmieniać się w istotę ze śniegu), Beasta (akrobatę o nieco małpim wyglądzie) oraz Angela (młodego mężczyznę unoszącego się na ogromnych ptasich skrzydłach). Tę iście cyrkową grupą kierował Profesor X, czyli Charles Xavier, wielki humanista oraz potężny telepata, który głęboko wierzył w pokojową koegzystencję ludzi i przedstawicieli *homo superior* (jak są nazywani naukowo mutanci w komiksie). Na przeciwnym biegunie bohaterskich X-Menów znajdowało się Bractwo Złych Mutantów kierowane przez okrutnego Magneto – Mistrza Magnetyzmu i terrorystę, pod którego rozkazami działały takie jednostki, jak Toad (człowiek-żaba), Blob (olbrzymi mutant) czy rodzeństwo Scarlet Witch i Quicksilver. Idea komiksu *X-Men* była oczywiście bardzo prosta, ale i niezwykle aktualna, jak na czas swojej premiery, gdyż w postawach głównych antagonistów – Profesora X i Magneto – czytelnicy bez trudu rozpoznali prawdziwe postacie: Martina Luthera Kinga oraz Malcolma X.

Mimo jasnego przekazu oraz zestawu kolorowych postaci komiks *X-Men* nie stał się hitem wśród czytelników, a po kilkunastu odcinkach jego sprzedaż zaczęła systematycznie spadać. Twórcy oryginału – Lee i Kirby – wyraźnie nie mieli pomysłu ani czasu, by całkowicie zaangażować się w odbudowę marki, a kolejni scenarzyści i rysownicy, wśród których byli prawdziwi wirtuozi w branży, jak Roy Thomas czy Neal Adams, pomimo zaprezentowania kilku ciekawych historii nie przywrócili *X-Men* na szczyt list przebojów. Chwilowa poprawa jakości wydawanych historii nie ocaliła serii, która z racji wciąż pogarszających się wyników sprzedaży została ostatecznie zamknięta na początku lat 70. Fani mutantów Marvela musieli śledzić losy swych ulubionych bohaterów na kartach innych tytułów, gdzie gościnnie pojawiali się poszczególni X-Meni, przez blisko 5 lat. W 1975 r. ukazał się jednak pierwszy numer odnowionej serii *X-Men*, na której czele stanął Chris Claremont – scenarzysta, który będzie odpowiedzialny za pisanie przygód mutantów przez kolejne 17 lat. Pomysł Claremonta na odświeżenie przygód X-Menów pozornie nie był niczym nadzwyczajnym – w miejsce dotychczasowej grupy autor powołał drużynę w nowym składzie, tym razem gromadzącą przedstawicieli wielu narodów i kultur, jak chociażby elfopodobnego teleportatora Nightcrawlera z Niemiec, potrafiącego zmienić się w żywą stal Rosjanina Colossusa, afrykańską piękność i władczynię burz Storm oraz kanadyjskiego najemnika i samotnika Wolverine'a, uzbrojonego w wysuwane z dłoni niezniszczalne pazury. Claremont nie tylko jednak odświeżył samą grupę, lecz także zmienił dynamikę historii, kładąc jeszcze większy nacisk na kwestie społeczne – związane z postrzeganiem mutantów jako „nieczyste” rasy ludzi – oraz emocjonalne, skłaniając swoich bohaterów do wchodzenia w skomplikowane relacje towarzyskie i uczuciowe. Jak pisał Sean Howe w *Niezwykłej historii Marvel Comics: Claremont i Cockrum* [rysownik i współpracownik Claremonta przy *X-Men* – T. Ż.] *zaklepaliby sobie tytuł, który doskonale wpasował się w erę blockbusterów ze względu na widowiskowe kraksy samochodowe i samolotowe oraz podróże kosmiczne odbywane w lśniących, technologicznie zaawansowanych pojazdach międzygwiazdnych, znakomicie wykorzystując rozpoczęty przez „Gwiazdne Wojny” popyt na podobne rzeczy. Jednocześnie „X-Men” mogło się również pochwalić czymś odmiennym niż efekciarski*

*spektakl: swoistą intymnością. Przez dwa lata współpracy Claremont i Cockrum ostrożnie budowali osobowości swoich postaci z drobnych elementów, na które składały się charakterystyczne powiedzonka, ksywki, a nawet onomatopaje. (...) Mimo że członkowie X-Men byli praktycznymi, trzeźwo myślącymi indywidualistami o różnym pochodzeniu i doświadczeniach, wielu z nich czuło konsternację po zdenerwieniu z niektórymi aspektami kultury amerykańskiej i powoli cała drużyna budowała między sobą więzi rodzinne. (...) X-Men Claremonta i Cockruma można by przyrównać do mieszkańców ośrodka resocjalizacyjnego uczących się życia we wspólnocie bez ciągłego oglądania się za siebie*¹⁶.

Nowy pomysł na przygody mutantów okazał się przebojem czytelniczym i szybko uczynił *X-Men* najpopularniejszym komiksem wydawanym przez Marvel Comics. Tak drastyczny przyrost popularności sprawił, że szefostwo Marvela powróciło do planów uczynienia z podopiecznych Profesora X gwiazd rynku nie tylko komiksowego, ale i multimedialnego. Już bowiem w 1967 r. mutanci trafili do telewizji, a ściślej mówiąc do serialu animowanego o przygodach innego herosa Marvela – Sub-Marinera – gdzie łącząc siły z innymi ikonami wydawnictwa, mieli oni walczyć z przebiegłym łotrem, Dr. Doomem. Był to jednak jednorazowy występ gościnny, który nie przerodził się – wbrew oczekiwaniom Marvela – w dłuższą serię poświęconą mutantom. Kolejną okazję do pojawienia się na małym ekranie otrzymali oni w 1981 r., kiedy w USA ukazał się serial *Spider-Man and His Amazing Friends*, którego bohaterami – oprócz Człowieka-Pająka – byli długetni wychowanek Charlesa Xaviera: Iceman oraz Firestar – mutantka, która po debiucie telewizyjnym szybko zasilila szeregi komiksowego uniwersum. Znow jednak trudno byłoby tu mówić, poza stałą obecnością Icemana i Firestar, o znaczącej promocji X-Menów na gruncie pozakomiksowym (aczkolwiek w kilku epizodach serialu pojawiła się również reszta drużyny mutantów). W 1989 r. Marvel ponownie sięgnął jednak po bohaterów tym razem wykreowanych już w epoce Claremonta i Cockruma, prezentując pilotowy odcinek nowej animacji o tytule *X-Men*. Trzeba przyznać, że projekt był niezwykle ambitny – poza obecnością wszystkich postaci kluczowych dla nowego pokolenia mutantów oraz ich przeciwników, na czele z Magneto i jego Bractwem, pilot cechował się również wysoką jakością realizacji. Niestety serial ponownie nie trafił do dalszej produkcji i dziś występuje jedynie jako jednodcinkowa ciekawostka. Ratunkiem dla X-Menów okazała się stacja Fox, która w 1992 r. wyprodukowała pierwszy sezon serialu na zamówienie stacji dziecięcej Fox Kids. Tym razem mutanci stali się przebojem telewizji i doczekali się aż pięciu sezonów, liczących łącznie 76 odcinków. Popularność serialu brała się przede wszystkim z jego bardzo ścisłych związków z oryginałem komiksowym – wiele epizodów było bezpośrednią adaptacją konkretnych historii komiksowych, jak chociażby *Days of Future Past*. Sukces animacji zwrócił uwagę Hollywood na filmowy potencjał bohaterów wykreowanych w 1963 r. Najpierw jednak batalię o prawa do postaci musiały stoczyć między sobą Marvel (przeżywający poważny kryzys finansowy pod koniec lat 90.) oraz grupa Fox, która ostatecznie przejęła prawa do marki.

O pierwszych próbach filmowej adaptacji *X-Men* zrobiło się głośno już w połowie lat 90., gdy projektem zainteresował się sam James Cameron. Ostatecznie jednak, przenosząc swoje zainteresowanie na *Titanica* (1997), Cameron zarzucił pracę na projektem. Po jego odejściu mutantami zainteresowała się producentka

Laurel Shuler Donner, żona reżysera Richarda Donnera. Z propozycją napisania scenariusza zwróciła się do Andrew Kevina Walkera, który niebawem miał się stać gwiazdą za sprawą scenariusza do filmu *Siedem* (1995) Davida Finchera. Walker przygotował skrypt oparty w dużej mierze na pierwszych komiksach o przygodach X-Menów: grupa młodych wychowanków Charlesa Xaviera, czyli Cyclops, Jean Grey, Iceman, Beast i Angel, łączy swe siły z nowo odkrytym mutantem Wolverinem, aby powstrzymać Magneto i jego zwolenników w trakcie bitwy na ulicach Nowego Jorku (m.in. wokół Statuy Wolności i na Moście Brooklyńskim). Scenariusz Walkera był daleki od doskonałości, a planowanie produkcji wykazało, że film musiałby pochłonąć ogromne środki finansowe. Mutanci ponownie zatem trafili na półkę, lecz szybko ściągnęli ich stamtąd producenci telewizyjni, którzy w 1996 r. zaproponowali widowni serial *Generation X*, będący dalekim echem komiksu Marvela. Pomimo obecności kilku kultowych postaci, jak Emma Frost czy Jubilee, produkcja okazała się swoistym kuriozum, które w żaden sposób nie mogło zastąpić fanom właściwej adaptacji. Prace nad takową rozpoczęły się natomiast w grudniu 1996 r., gdy producent Tom DeSanto, współpracownik Laurel Donner, zwrócił się z propozycją pokierowania filmowymi *X-Menami* do opromienionego sławą po niedawnej premierze *Podejrzanych* (1995) reżysera Bryana Singera. Zarówno DeSanto, jak i Singer – prywatnie miłośnicy komiksu – szybko ustalili warunki współpracy i produkcja filmu pełnometrażowego mogła wreszcie ruszyć. Projekt dysponujący niewielkim, bo zaledwie 75-milionowym budżetem zdołał zebrać imponującą obsadę – Patricka Stewarta (Profesor X), Iana McKellena (Magneto), Annę Paquin (Rogue), Halle Berry (Storm), Famke Janssen (Jean Grey) czy wreszcie dopiero mającego przed sobą światową karierę Hugh Jackmana (Wolverine). Z premierą zaplanowaną na 14 lipca 2000 r. film z miejsca stał się przebojem kasowym, zarabiając na całym świecie blisko 300 milionów dolarów. Singer ewidentnie zaskarbił też sobie uznanie krytyków takich jak Geoff Boucher z *Los Angeles Times*, który pisał: „*X-Men*” *wyznaczają złoty moment dla fanów komiksu. (...) Film zainspirowany komiksem Marvela jest solidnie zrobiony i satysfakcjonujący, nie wspominając o tym, że zachwyca swą stroną wizualną. Ale prawdziwy sekret jego sukcesu leży w zaufaniu jego twórców do oryginalnego materiału. Nie drwią z niego, nie przeinaczają go i nie ignorują*¹⁷. Tak oto duch *Batmana* i *Robina* – duch kampaowej destrukcji lekceważącej inspirację komiksową, zgodnie odrzucony przez widownię – został ostatecznie wypędzony z terenu komiksowych ekranizacji przez grupę zmutowanych wyrzutków-superbohaterów.

Przyczyn sukcesu filmu *X-Men* Bryana Singera było wiele – od wspomnianych już nowych potrzeb widowni filmowej po zupełnie nowe warunki produkcji, które stanowiły odwrócenie niebezpiecznego trendu obserwowanego przy okazji *Batmanów* Joela Schumachera, zmierzającego do uzależnienia kształtu samego filmu od potrzeb marketingowych. Z pewnością jednak najbardziej zauważalną zmianą, która będzie umacniana przez kilka kolejnych lat, tworząc znane współcześnie Filmy Uniwersum Marvela, okazało się wspomniane już werystyczne podejście filmowców do kształtu i charakteru komiksowego oryginału, zarówno w treści, jak i w formie. Komiks superbohaterski, szczególnie w wydaniu Marvela, jest bowiem tworem intertekstualnym, w przypadku którego możemy mówić przede wszystkim o skomplikowanych zależnościach występujących między poszczególnymi tytułami oraz o fabularnym otwarciu cechującym poszczególne serie. *Jak argumentuje*

*Matthew Pustz – pisze Derek Johnson – tym, co odróżniało komiksy Marvela od konkurencji w postaci DC w latach 60. i 70., było podkreślanie kontinuum przebiegającego przez katalog wszystkich tytułów firmy i umożliwiającego bohaterom w postaci Avengers, Fantastycznej Czwórki czy X-Men występować gościnnie w swoich przygodach. (...) Marvel stworzył świat partycypacji, który zachęca lojalnych czytelników do zmultiplikowanej konsumpcji*¹⁸. W innym zaś miejscu autor dodaje: *Przez powielenie „X-Men” w kolejnych zeszytach Marvel zmusza czytelnika do wyboru: poznaj całą historię, wydając cały swój komiksowy budżet na tytuły powiązane z „X-Men”, albo wybierz konkurencję i przegap to, co najlepsze*¹⁹. W powyższych fragmentach Johnson trafnie definiuje swoistą zero-jedynkową strategię wyznawaną przez Marvela, jaką jest oferowanie odbiorcy na tyle rozbudowanej i wieloelementowej narracji, by ten chciał i musiał podążać za fabułą, konsumując wiele tytułów powiązanych z główną osią narracyjną. Podobna filozofia cechuje współczesne, już multimedialne oddziały Marvela działające na obszarze filmu, telewizji czy gier komputerowych, które budują podobnie skomplikowane i wieloetapowe struktury w ramach poszczególnych marek. Zbliżony tok myślenia – nakierowanie uwagi odbiorcy raczej na kontekst historii niż jej jednostkowy przejaw, brak rozstrzygnięcia kluczowych wątków, misterne budowanie świata kosztem spójności narracyjnej można odnaleźć właśnie w filmie Singera *X-Men*, który jeszcze dość nieśmiało, ale zauważalnie adaptuje Marvelowską formułę na wielki ekran. Jak pisał Roger Ebert tuż po premierze: *Na początku film ten po prostu mi się spodobał, ale ciągle czekałem na jakąś kulminację. Gdy ta nie nadeszła, nie przestałem lubić tego filmu; zakładam, że marka „X-Men” rozwinie się pod kątem konkretnych postaci w potencjalnych sequelach i wtedy właśnie zdoła wciągnąć mnie do końca w tę opowieść. Bez wątpienia fani komiksu bez trudu wylapią wszystkie zawarte tu subtelne aluzje i zachowania, a następnie godzinami będą przesiadywać w korytarzach kin i odpowiadać na kolejne pytania*²⁰. *X-Men* Singera to przykład werystycznego podejścia do materiału komiksowego właśnie z racji fabularnego niedomknięcia i rozwarstwienia narracyjnego – kluczowe wątki (dalsze losy Magneto w jego walce o prawa mutantów, poznanie przez Wolverine’a szczegółów dotyczących jego przyszłości, radzenie sobie Rogue z jej zagrażającą innym mocą, stosunek społeczeństwa do kwestii mutantów po bitwie między X-Menami a Bractwem Złych Mutantów itd.) nie zostają rozstrzygnięte, a jedynie zawieszono, odłożono w czasie, jakby w oczekiwaniu na kolejne teksty, które rozwiną zasygnalizowane tematy (albo raczej dodadzą do nich kolejne szczegóły). Dlatego też rację ma M. Keith Booker, który analizując film Singera, stwierdza wprost: *„X-Men” zdają się filmem, który został wprost zaprojektowany jako baza dla późniejszej franczyzy. Zawiera minimalną ilość fabuły i służy raczej jako wprowadzenie dla postaci i świata niezbyt odległej przyszłości, w którym żyją. Niemniej film okazał się sukcesem głównie dlatego, że zapewnia równowagę między wiernością duchowi komiksu a modyfikacjami koniecznymi dla przekładu filmowego*²¹.

Odtworzenie otwartej narracyjnie i estetycznie konstrukcji fikcyjnego świata stanowi pierwszy poziom weryzmu w przypadku filmowej adaptacji komiksu, jaką jest *X-Men*. Podczas analizy kolejnych aspektów produkcji Singera szybko nasuwają się jednak kolejne obszary, które odróżniają ją od poprzednich podejść o charakterze prześmiewczym. Najbardziej zauważalną zmianą jest styl samej reżyserii w nowej generacji adaptacji, który nie ma już nic wspólnego z deprecjonowaniem

komiksu, jak to miało miejsce choćby w przypadku Rogera Vadima, lecz stanowi raczej przykład autorskiego wkładu danego reżysera w mitologię konkretnej marki. *Mainstreamowe adaptacje komiksów* – wyjaśnia Andreas Rauscher – *nie są już kierowane przez potulnych realizatorów w postaci Bretta Ratnera czy Roba Bowmana, ale przez mających pasję autorów, którzy starają się znaleźć syntezę między swoim indywidualnym stylem a cechami istotnymi dla danego komiksu. Porównując ich pracę do komiksowych „runów”, czyli pracy konkretnych artystów nad mitologią wieloletnich serii, reżyserzy rozwijają kultowe franczyzy przez własne interpretacje*²². Rzeczywiście, oglądając najnowsze adaptacje komiksów, trudno nie zauważyć osobistych tematów poszczególnych reżyserów, które starają się oni przemycić do nienaruszalnych – jak można by sądzić – komiksowych fabuł. Dlatego też *Hulk* (2003) Anga Lee tak mocno bazuje na relacji i konkurencji między dwójką męskich bohaterów – ojcem a synem, *Thor* Kennetha Branagha (2011) zdaje się mieć więcej wspólnego z dramatem szekspirowskim niż z komiksem o bogu gromów, a *Batman – Początek* Christophera Nolana stanowi połączenie fascynacji gadżetami w stylu Jamesa Bonda z psychologicznym thrillerem. Również *X-Men* wyraźnie zdradzają wpływ reżysera przemycającego w filmie obraz mutantów podszyty strachem nie tylko na tle rasowym czy politycznym, ale i seksualnym. Jak się jednak okazuje, taki trop, silnie powiązany z homoseksualizmem samego Singera, doskonale współgra z ogólnym wydźwiękiem opowieści o X-Menach, która mówi o lęku przed innością i braku tolerancji ze strony tak zwanego normalnego społeczeństwa.

Podobnie osobisty ton nie mógłby raczej znaleźć odpowiedniej formy w kolorowym i przeestetyzowanym widowisku, dlatego też – co stanowi kolejny wyznacznik adaptacyjnego weryzmu – film Singera przyjmuje postać możliwie jak najbardziej realistycznej opowieści, przenosząc nadnaturalne postacie komiksowe do rzeczywistych miejsc i momentów historycznych. Pierwszym sygnałem dla widza, że oto ma on do czynienia z zupełnie innym podejściem do opowieści komiksowych, jest już pierwsza scena, którą trudno wyobrazić sobie w jakiegokolwiek adaptacji z lat 90. *X-Men* Singera otwiera sekwencja dziejąca się w 1944 r. na terenie jednego z obozów koncentracyjnych usytuowanych na terytorium Polski. Młody chłopak – Eric Lensherr, czyli późniejszy Magneto – z bezradnością obserwuje, jak jego rodzice są prowadzeni w kierunku pieców krematoryjnych. W ostatnim przypływie sił chłopak stara się wyrwać niemieckim żołnierzom. I oto zaczyna się dzieć coś niezwykłego – kilku dorosłych mężczyzn nie jest w stanie utrzymać młodzieńca, którego wyciągnięta ręka zdaje się w niewyjaśniony sposób wyginać żelazne kraty obozu. Dopiero uderzenie w głowę kolbą pistoletu pozbawia młodego Erica przytomności, jednakże drzemiące w nim moce mutantą, pozwalające mu manipulować metalem, zostają ostatecznie wyzwolone. To połączenie kwestii mutacji genetycznej oraz dyskryminacji rasowej stawia widza przed zupełnie nowym światem komiksowym, który jest silnie osadzony w najtrudniejszych momentach historii. Poniekąd przy okazji Singer daje również wyraźny sygnał, że jego interpretacja nie będzie eskapistyczną rozrywką, lecz raczej radykalnym zderzeniem superbohaterów o cudownych mocach z bezwzględną i znaną rzeczywistością. Jak podsumowuje przywołany wcześniej Andreas Rauscher: *Pierwsza scena „X-Men” jest charakterystyczna dla urozmaiconego i poważnego stylu filmu. Singer konsekwentnie unika kreskówkowych składników. Brak przeestetyzowanych elementów jest nawet ironicznie skomentowany w scenie, w której Wolverine zagaduje pozos-*

tałych *X-Menów* w sprawie ich kostiumów z czarnej skóry, a w odpowiedzi słyszy od Cyclopsa, czy wolałby nosić żółty spandex²³. Podobnych sygnałów utwierdzających widza w przekonaniu, że nie ma on już do czynienia z jaskrawym lunaparkiem, jest zresztą w samym filmie o wiele więcej. Tuż przed kulminacyjnym pojedynkiem między siłami Magneto a drużyną Charlesa Xaviera były więzień obozu koncentracyjnego spogląda w stronę Statuy Wolności i mówi: *Po raz pierwszy zobaczyłem ją w 1945 r. Ameryka miała być krajem wolności i pokoju (...) ale wolności i pokoju nie ma. Ani tutaj, ani nigdzie na świecie*. Podobnego nihilizmu politycznego trudno byłoby oczekiwać od superbohaterów i ich przeciwników jeszcze dekadę wcześniej, kiedy i jednych, i drugich zajmowała bardziej walka w imię osobistych lub mętnych światopoglądowo pobudek. Filmowe uniwersum Singera to ewidentnie nie jest – chciałoby się powiedzieć – kraj dla ludzi w żółtych spandexach.

Fakt, że ten fikcyjny, a jednak boleśnie bliski rzeczywistości świat tak dobrze funkcjonuje, jest jednak przede wszystkim zasługą odmiennego podejścia do samych komiksowych postaci, które nie są już jedynie „wypełniaczem” dla efekciarskich kostiumów, lecz zyskują ciekawe i ewoluujące osobowości. Z pewnością najbardziej interesującą postacią w filmie Singera jest sam Magneto – jakże odległy w swym myśleniu i postępowaniu od zastępu różnorodnych łotrów, z którymi przyszło potykać się filmowemu Batmanowi czy Supermanowi. W kreowaniu dotychczasowych superprzestępców – jak Joker Jacka Nicholsona czy Pingwin Danny’ego DeVito w obu *Batmanach* Tima Burtona – przeważała postawa kolorowych dziwolągów, którzy bardziej byli negatywnym odbiciem głównego bohatera niż samowystarczalną i w pełni uformowaną postacią. Przywódca złych mutantów w filmie *X-Men* jest już przedstawicielem nowego pokolenia złoczyńców, którzy nie tylko mają bogate zaplecze emocjonalne i światopoglądowe, ale także wymykają się jednoznacznie negatywnej ocenie moralnej. Niezwykle trafnie ujął to M. Keith Booker: *Otwierająca scena dostarcza psychologicznej bazy do braku zaufania Magneto wobec ludzi. (...) Przywołanie Holokaustu zapewnia również ważne tło do zrozumienia działań ludzi zmierzających do ograniczenia wolności i aktywności mutantów, co z kolei ma zapewnić sympatię widza dla sprawy mutantów lub przynajmniej „dobrych” mutantów reprezentowanych przez X-Men. Jednakże główny antagonistą w filmie jest zarówno mutantem, jak i Żydem ocalałym z Holokaustu, a fakt ten utrudnia widowni pełną identyfikację z mutantami z racji sympatii do pokrzywdzonego narodu żydowskiego. Ostatecznie podczas gdy ludzki strach i potencjalne opresje wobec mutantów stanowią kluczowy element tła (i przesłania) całego filmu, z trudem da się tu odnaleźć klasyczny komiksowy podział na dobrych i złych*²⁴. Booker słusznie zauważa, iż w *X-Men* nie mamy do czynienia z tradycyjnym podziałem na szlachetne i okrutne postaci. Nawet Bractwo Złych Mutantów, reprezentowane przez tak odpychające fizycznie jednostki, jak żabowaty Toad (Ray Park) i krwiożerczy Sabretooth (Tyler Mane), jest tu ukazywane jako grupa bojowników walczących z antyludzkim (czy też raczej antymutantckim) rządem. Na ich czele zaś stoi przecież człowiek, który pamięta poprzedni straszliwy okres uprzedzeń rasowych, ograniczeń praw jednostki w imię przynależności do określonej rasy i w końcu „ostatecznego rozwiązania” problemu społecznej i kulturowej „nieczystości”. Wszystkie te elementy sprawiają, że jednoznaczne postrzeganie Magneto i jego zwolenników nie jest łatwe, zaś pamięć o jego roli jako naczelnego złoczyńcy w komiksach i wcześniejszych serialach ani-

mowanych jest tu nieustannie konfrontowana z jego obecnym statusem ocalałego z Zagłady i walczącego z kolejną zagładą. Dodatkowo obsadzenie w roli Mistrza Magnetyzmu Iana McKellena również ma na celu skomplikowanie odbioru samej postaci – aktor, dziś już jednoznacznie kojarzony z opiekuńczym czarodziejem Gandalfem z serii *Władca Pierścieni* (2001-2003) oraz *Hobbit* (2012-2015) Petera Jacksona, gra w sposób dystyngowany, unikając jakiegokolwiek przerysowania. Kiedy po wysłuchaniu senatora Kelly’ego (Bruce Davison), upominającego się o Akt Rejestracji mutantów, Magneto rzuca w kierunku Xaviera: *Co chcesz, żebym zrobił? Słyszałem już taką retorykę wcześniej*, widz nie ma wątpliwości co do szlachetnych intencji Erica Lensherra, które pchają go na kurs kolizyjny z rządem USA. Postać Magneto jest tylko jednym z przykładów komiksowych bohaterów, których udało się Singerowi przepisać na zupełnie nowy i przede wszystkim daleki od kampowości sposób. Podobnie ciekawe interpretacje prezentują tu Patrick Stewart (jako dobroduszny, ale jednak potrafiący bez mrugnięcia okiem manipulować swymi podopiecznymi Profesor X) czy Hugh Jackman w roli Wolverine’a, który – na szczęście! – nie idzie drogą innych komiksowych samotników i nie przekonuje się ostatecznie do bycia częścią drużyny, lecz pozostaje wierny przede wszystkim sobie i swojej misji odkrycia tajemnic własnej przeszłości. Dziś, mając w pamięci kultowe kreacje Heatha Ledgera w roli psychopatycznego Jokera czy Roberta Downeya Juniora jako antypatycznego Tony’ego Starka/Iron Mana, w niezwykle poważnym i wnikliwym podejściu poszczególnych aktorów do odtwarzania komiksowych pierwowzorów ich postaci można śmiało dopatrywać się rozwinięcia tendencji, którą zapoczątkowała obsada zebrana przez Bryana Singera.

Warto wreszcie wskazać – jako na wartość podnoszącą jakość komiksowej adaptacji *X-Men* oraz wspierającą jej werystyczne uwarunkowania – na kluczowe elementy ideologiczne, którymi Singer podbudowuje dość prostą fabułę swojego pierwszego filmu o mutantach. W tym też względzie można mówić o niezwykle bliskim stosunku reżysera do konkretnych historii komiksowych, które już wcześniej zdążyły eksplorować tematy interesujące filmowców. Zasadniczo, spoglądając na trzy pierwsze sceny filmu, można zdefiniować kluczowe problemy, jakie twórca *Podejrzanych* starał się przemycić w swojej adaptacji. Pierwsza sekwencja, rozgrywająca się obozie koncentracyjnym, ma na celu zasygnalizowanie mutacji jako problemu rasowego. Przedstawiciele *homo superior* zostają w tym momencie wpisani w los narodu żydowskiego z czasów prześladowań i nienawiści kierowanych pod adresem „innych” wyłącznie z racji ich odmienności. Druga sekwencja, dziejąca się w *przyszłości niezbyt odległej* w amerykańskim miasteczku Meridian w stanie Mississippi, wprowadza do fabuły postać Rogue – młodej mutantki, której niebezpieczna moc pozwala na dosłowne „wysysanie” energii z ciał innych ludzi. Bohaterkę poznajemy w trakcie intymnego spotkania z jej chłopakiem, co kończy się niemalże śmiercią młodzieńca, gdy ten kradnie Rogue całusa. Spanikowana dziewczyna kryje się w kącie, uciekając nawet przed swoimi rodzicami z obawy przed zrobieniem im krzywdy. W ten sposób Singer wprowadza kolejną metaforę dla procesu mutacji, jaką jest problem psychoseksualny polegający na braku zrozumienia własnego ciała i jego możliwości oraz niemożności zrozumienia swojej odmienności. Trzecia kluczowa sekwencja to zebranie specjalnej senackiej komisji USA w sprawie planowanego uchwalenia Aktu Rejestracji mutantów. Zderzają się tu poglądy dwóch postaci – Jean Grey, wychowawcy Profesora X, oraz senatora

Kelly'ego, gorącego orędownika rejestracji. Mutacja nabiera w tej scenie charakteru politycznego, zwłaszcza dla brylującego w kwestii retoryki i siania medialnego strachu senatora, który wykrzykuje: *Mam tu informację o dziewczynce w Illinois, która potrafi przechodzić przez ściany. Proszę mi powiedzieć, panno Grey, co powstrzyma ją przed wejściem do banku, Białego Domu albo domu kogokolwiek z nas?* W tej propagandowej wypowiedzi wyraźnie stylizowanej na przesłuchania komisji McCarthy'ego odbija się wreszcie ostatni istotny dla Singera aspekt mutacji jako problemu politycznego, który odpowiednie jednostki mogą wykorzystać do własnych ambicji. Każdy z zarysowanych powyżej tropów i metafor mutacji stanowi dowód na gruntowane przemyślenie przez reżysera problematyki realizowanego filmu oraz twórcze odniesienie do kwestii kryjących się w komiksowych oryginałach. Wszystkie trzy powyższe wątki zostaną zresztą znacząco rozwinięte w kolejnym projekcie Singera – *X-Men 2* (2002) – jeszcze dalej podążającym tropem politycznych i psychologicznych analogii. Jak przyznaje sam twórca, znaczącym punktem wyjścia myślenia o tych elementach ekranizacji był komiks Chrisa Claremonta *God Loves, Man Kills*, który popchnął Marvelowskich przedstawicieli *homo superior* w kierunku nowej ery prześladowań rasowych. *Sporo rzeczy* – komentował Singer – *dzieje się tu pod powierzchnią. Niektóre z nich nigdy nie wychodzą na światło dzienne. A są to przede wszystkim kwestie społeczno-polityczne oraz liczne analogie do „coming outu”*²⁵.

Zamykając kwestię licznych nowatorskich pomysłów Singera w jego pierwszym zmierzeniu się z uniwersum *X-Men*, wypada jeszcze wspomnieć o transmedialnym uwarunkowaniu samej historii, która – jako jedna z pierwszych w dziejach komiksowych adaptacji – zyskała bogatą otoczkę paratekstualną. Jak już zostało wspomniane, *X-Men* to film o strukturze otwartej i wielopoziomowej, niejako domagającej się od widza podążania – zupełnie jak przy okazji komiksowych oryginałów – za całą serią tytułów rozwijających wyjściową opowieść. Dość wspomnieć, że do chwili obecnej pierwszy film Singera doczekał się znacznej liczby sequelei: *X-Men 2*, *X-Men. Ostatni bastion* (reż. B. Ratner, 2006), *The Wolverine* (reż. J. Mangold, 2013), prequelei: *X-Men Geneza: Wolverine* (reż. G. Hood, 2009), *X-Men. Pierwsza klasa* (reż. M. Vaughn, 2011) oraz requela (sequela, który jednocześnie zresetował istniejące dotychczas uniwersum filmowe, stając się remakiem), czyli *X-Men. Przeszłość, która nadejdzie* (reż. B. Singer, 2014). Już jednak pierwszy film, przed pojawieniem się kolejnych ekranizacji, został wyposażony w dodatkowe teksty dopowiadające wydarzenia filmowe. Do najciekawszych spośród owych tekstów należał z pewnością trzyczęściowy cykl komiksów *X-Men Movie Prequel* prezentujący losy trzech postaci – Wolverine'a, Magneto i Rogue – w nawiązaniu do wydarzeń filmowych. Raczej nisko ocenione przez fanów zeszyty same w sobie są jednak ciekawym eksperymentem, stanowią bowiem przykłady historii napisanych specjalnie na potrzeby interpretacji Singera i zmieniających kontinuum znane z oryginalnych serii komiksowych. Niemniej, zwłaszcza dla czytelnika młodszego czy dopiero zaczynającego swoją przygodę z marką *X-Men*, *X-Men Movie Prequel* to propozycja atrakcyjna, która nieco porządkuje niezwykle rozbudowane już w pierwotnych liniach narracyjnych dzieje postaci i dostosowuje je do kształtu znanego z ekranu kinowego. Jak pisze Thomas J. McLean, autor swoistej kroniki poświęconej realizacji sagi filmowej *X-Men: Komiksowe prequele „X-Men” powstały na bazie wczesnych wersji scenariusza i w niektórych momen-*

tach odwołują się do elementów fabuły lub konkretnych scen, które zmieniły się drastycznie przed premierą filmu. *Prequele* dotyczące *Wolverine'a* i *Rogue* w szczególności mocny sposób nawiązują do sekwencji, które zostały napisane i nakręcone, ale ostatecznie nie znalazły się w gotowym filmie, co dotyczy zwłaszcza motywu poszukiwania przez *Wolverine'a* tajemniczej kobiety i baru ze starej fotografii, a w wypadku *Rogue* jej przypadkowego użycia mocy podczas balu szkolnego²⁶. Jakkolwiek niekanoniczne i – jak się okazuje – zbudowane wokół treści ostatecznie usuniętych z filmu komiksowe „wstępy” do filmowego uniwersum mutantów pełnią niezwykle ważną funkcję w rozwijaniu wyjściowej historii i podtrzymywaniu zainteresowania nią. Oczywiście podobne strategie były już znane wcześniej, lecz tym razem zyskują o wiele większe znaczenie względem produktu wyjściowego, jakim pozostaje sam film. W przypadku wcześniejszych ekranizacji *Batmana* merchandising służył jedynie kapitalizowaniu historii zamkniętej w produkcie kinowym. W XXI w. treść filmu to zaledwie wstęp do przyswajania o wiele większego spektrum pozafilmowych tekstów, które pozostają w ścisłej symbiozie. Innymi słowy, w końcu zostaje zrealizowany postulat skierowany niegdyś do czytelników komiksowych *X-Men*, gdy wydawcy slali do nich kategoriyczny sygnał: kupujcie wszystko, albo nie poznacie całości. Podobną filozofią kieruje się przemysł filmowy eksplorujący bogate złoża komiksu.

Niniejszy artykuł miał dwa podstawowe cele: przedstawić długoletnią i złożoną ewolucję powiązań między komiksem a filmem oraz poddać analizie współczesną formę tak zwanego filmu komiksowego na przykładzie *X-Men* Bryana Singera. Realizację obu tych zadań należy potraktować jako zaledwie wstęp do o wiele bardziej szczegółowych badań, które są konieczne, aby zrozumieć kluczową dla współczesnego kina relację z komiksem oraz by uświadomić sobie miejsce poszczególnych ekranizacji opowieści obrazkowych w procesie kształtowania nowoczesnego języka komiksu filmowego. Obszar badawczy jest tu wyjątkowo rozległy i niezwykle interesujący, a przy okazji niezmiernie ważny, gdyż nie należy się spodziewać, by w najbliższym czasie kino i komiks czekało kolejne dłuższe rozstanie. Można przypuszczać, że tendencja produkcyjna będzie raczej zmierzać w kierunku pogłębiania „werystycznego” podejścia do ekranizacji, czego dowodem może być chociażby niedawny hit wyprodukowany przez Netflix na podstawie innego komiksu Marvela – *Daredevil* (2015). Ten mroczny, brutalny i zdecydowanie adresowany do dorosłego odbiorcy tytuł to współczesny przedstawiciel metody poważnego traktowania bohaterów komiksowych wyznaczonej w 2000 r. przez Singera. Powinniśmy zatem być gotowi na obserwację kolejnych mutacji tego niezwykle estetyczno-fabularnego mariażu, którego przyszłe formy i innowacje pozostają jeszcze przez twórców nieodkryte.

TOMASZ ŻAGLEWSKI

¹ Chciałbym podkreślić, że w niniejszej analizie będą mnie interesować wyłącznie fabularyzowane filmy aktorskie. Obszar powiązań animacji filmowej i komiksu to oddzielny i bardziej skomplikowany temat, którym warto się zająć w osobnym opracowaniu.

² M. Hendrykowska, *Śladami tamtych cieni. Film w kulturze polskiej przełomu stuleci 1895-1918*, Oficyna Wydawnicza „Book Service”, Poznań 1993, s. 56.

³ H.-Ch. Christiansen, *Comics and Film: A Narrative Perspective*, w: *Comics and Culture*.

- Analytical and Theoretical Approaches to Comics*, red. A. Magnussen, H.-Ch. Christiansen, Museum Tusulanum Press – University of Copenhagen, Copenhagen 2000, s. 107.
- ⁴ W. Birek, *Z teorii i praktyki komiksu. Propozycje i obserwacje*, Centrala, Poznań 2014, s. 87.
- ⁵ P. Lefèvre, *Incompatible Visual Ontologies? The Problematic Adaptation of Drawn Images*, w: *Film and Comic Books*, red. I. Gordon, M. Jancovich, M. P. McAllister, University Press of Mississippi, Jackson 2007, s. 3-4.
- ⁶ A. Jackiewicz, *Antropologia filmu*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1975, s. 197.
- ⁷ K. Mętrak, *Mentalność komiksowa*, „Film na Świecie” 1980, nr 7, s. 122-123.
- ⁸ B. Scivally, *Billion Dollar Batman. A History of the Caped Crusader on Film, Radio and Television from 10 cent Comic Book to Global Icon*, Henry Gray Publishing, Wilmette 2011, s. 66.
- ⁹ J. Szyłak, *Komiks i okolice kina*, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2000, s. 58.
- ¹⁰ Zob. M. Cohen, *Dick Tracy*. In *Pursuit of a Comic Book Aesthetic*, w: *Film and Comic Books*, dz. cyt., s. 13-36.
- ¹¹ J. Szyłak, dz. cyt., s. 37.
- ¹² Jedną z najciekawszych scen, która ostatecznie nie znalazła się w końcowej wersji filmu *Batman Forever*, lecz została zrekonstruowana na potrzeby specjalnego wydania DVD, jest ta przedstawiająca Bruce’a Wayne’a schodzącego do jaskini pod swoją posiadłość, aby stawić tam czoło nietoperzowi monstrualnych rozmiarów, który za młodu zainspirował go do walki ze zbrodnią. Ta niezwykle gotycka, a przy tym wyraźnie symboliczna scena jest wyraznym ukłonem w stronę wcześniejszej estetyki Tima Burtona.
- ¹³ J. Gardner, *Projections. Comics and the History of Twenty-First-Century Storytelling*, Stanford University Press, Stanford 2012, s. 181.
- ¹⁴ Tamże, s. 183.
- ¹⁵ Tamże, s. 189-190.
- ¹⁶ S. Howe, *Niezwykła historia Marvel Comics*, tłum. B. Czartoryski, Wydawnictwo SQN, Kraków 2013, s. 235.
- ¹⁷ Cyt. za: T. J. McLean, *Mutant Cinema. The „X-Men” Trilogy from Comics to Screen*, Sequart Research & Literacy Organization, Edwardsville 2009, s. 112.
- ¹⁸ D. Johnson, *Media Franchising. Creative License and Collaboration in the Culture Industries*, New York University Press, New York 2013, s. 73-74.
- ¹⁹ Tamże, s. 84.
- ²⁰ Cyt. za: T. J. McLean, dz. cyt., s. 112.
- ²¹ M. K. Booker, *May Contain Graphic Material. Comic Books, Graphic Novels and Film*, Praeger, Westport 2007, s. 74-75.
- ²² A. Rauscher, *The Marvel Universe on Screen: A New Wave of Superhero Movies?*, w: *Comics as a Nexus of Cultures. Essays on the Interplay of Media, Disciplines and International Perspectives*, red. M. Berninger, J. Ecke, G. Haberkorn, McFarland & Company, Jefferson 2010, s. 25.
- ²³ Tamże, s. 26.
- ²⁴ M. K. Booker, dz. cyt., s. 75-76.
- ²⁵ Cyt. za: A. Rauscher, dz. cyt., s. 28.
- ²⁶ T. J. McLean, dz. cyt., s. 48.