

Robert Dudziński

Uniwersytet Wrocławski

## „Powariowali ci filmowcy” – aktorskie adaptacje komiksów o Asteriksie

### Abstrakt

Artykuł stanowi próbę analizy czterech wyprodukowanych do tej pory aktorskich adaptacji komiksów o Asteriksie: *Asteriks i Obeliks kontra Cezar* (*Astérix et Obélix contre César*, reż. C. Zidi, Francja–Niemcy–Włochy 1999), *Asteriks i Obeliks: Misja Kleopatra* (*Astérix & Obélix: Mission Cléopâtre*, reż. A. Chabat, Francja–Niemcy 2002), *Asteriks na olimpiadzie* (*Astérix aux jeux olympiques*, reż. F. Forestier, T. Langmann, Belgia–Francja–Hiszpania–Niemcy–Włochy 2008) i *Asteriks i Obeliks: W służbie Jej Królewskiej Mości* (*Astérix et Obélix: Au Service de Sa Majesté*, reż. L. Tirard, Francja–Hiszpania–Węgry–Włochy 2012). Autor wskazuje, że produkcje te stanowią w istocie próbę przeszczepienia na grunt europejski zasad i reguł wypracowanych we współczesnym Hollywood. Z jednej strony reguły te dotyczą produkcyjno-marketingowego aspektu filmów, a więc sposobu jego promocji i dystrybucji. Z drugiej strony filmy te na poziomie formalnym i fabularnym wyraźnie nawiązują zarówno do Kina Nowej Przygody, jak i współczesnych familijnych animowanych blockbusterek. Wymienione adaptacje stanowią więc próbę włączenia elementów zaczerpniętych z komiksowego oryginału w formułę wywodzącą się ze współczesnego kina hollywoodzkiego.

### Słowa klucze

*Asteriks, adaptacje, komiksy i film, europejska kultura masowa*

Robert Dudziński  
Uniwersytet Wrocławski

## „Powariowali ci filmowcy” – aktorskie adaptacje komiksów o Asteriksie

Bogate tradycje komiksu europejskiego, a zwłaszcza frankofońskiego, sprawiły, że w obliczu światowego boomu na ekranizacje komiksowe producenci filmowi sięgają również do tego źródła. W znanych i popularnych seriach inspiracji dla swoich produkcji szukają zarówno twórcy amerykańscy, jak w wypadku *Przygód Tintina* (*The Adventures of Tintin*, reż. S. Spielberg, Nowa Zelandia – USA 2011), jak i europejscy, np. *Na tropie Marsupilami* (*Sur la piste du Marsupilami*, reż. A. Chabat, Belgia–Francja 2012). Jednym z najgłośniejszych i najciekawszych przypadków tej drugiej tendencji, a więc wykorzystywania frankofońskiego komiksu przez europejskich filmowców, są aktorskie adaptacje komiksów o Asteriksie, pojawiające się w kinach od 1999 r.

Asteriks gościł na wielkim ekranie już od lat 60. dzięki dziewięciu filmom animowanym, z których pierwszym był *Asteriks: Gal* (*Astérix le Gaulois*, reż. R. Goossens, Belgia–Francja 1967), a ostatnim – *Asteriks i Obeliks: Osiedle bogów* (*Astérix: Le domaine des dieux*, reż. L. Clichy, A. Astier, Francja 2014). Ekranizacje te stanowią ciekawy materiał badawczy; znajdziemy wśród nich przykłady na bardzo różne podejście do adaptowanego pierwowzoru. *Asteriks: Gal* po prostu wiernie odtwarzał komiks, przenosząc na ekran poszczególne komiksowe kadry, zaś *Asteriks i Wikingowie* (*Astérix et les Vikings*, reż. S. Fjeldmark, J. Møller, Dania–Francja 2006) uwspółcześnia humor oryginału i zmienia sporą część fabuły, dodając do niej przede wszystkim wątek melodramatyczny. Z kolei *12 prac Asteriksa* (*Les douze travaux d’Astérix*, reż. A. Uderzo, P. Watrin, H. Gruel, R. Goscinny, Francja 1976) opowiada nie tylko ory-

ginalną, nieopartą na żadnym albumie fabułę, lecz także umieszcza ją niejako w alternatywnej wersji uniwersum Asteriksa, nieco innym niż znane nam z komiksów<sup>1</sup>.

W artykule tym chciałbym się jednak skupić na aktorskich adaptacjach, które stanowią odrębny i bardzo ważny dla współczesnej europejskiej kinematografii fenomen. Są one bowiem jednymi z najbardziej reprezentatywnych przykładów na to, jak na Starym Kontynencie kręci się nie tylko ekranizacja komiksów, lecz także kino popularne w ogóle. Jako jedne z najdroższych i odnoszących największy komercyjny sukces europejskich produkcji rozrywkowych unaoczniają nam, jak kinematografie Starego Kontynentu usiłują funkcjonować w warunkach globalnego przemysłu rozrywkowego, na którym – z różnych przyczyn, szczegółowo omawianych przez Frédérica Martela w pracy *Mainstream*<sup>2</sup> – są raczej siłami marginalnymi. Analizie chciałbym zatem poddać serię składającą się dotychczas z czterech filmów: *Asteriks i Obeliks kontra Cezar* (*Astérix et Obélix contre César*, reż. C. Zidi, Francja–Niemcy–Włochy 1999), *Asteriks i Obeliks: Misja Kleopatra* (*Astérix et Obélix: Mission Cléopâtre*, reż. A. Chabat, Francja–Niemcy 2002), *Asteriks na olimpiadzie* (*Astérix aux jeux olympiques*, reż. F. Forestier, T. Langmann, Belgia–Francja–Hiszpania–Niemcy–Włochy 2008) i *Asteriks i Obeliks: W służbie Jej Królewskiej Mości* (*Astérix et Obélix: Au Service de Sa Majesté*, reż. L. Tirard, Francja–Hiszpania–Węgry–Włochy 2012). Choć często różnią się one od siebie stylistycznie i formalnie, to jednak, porównując je z komiksowym pierwowzorem, można dostrzec w nich wszystkich pewne stałe tendencje, które kierują strategią adaptacyjną i nadają jej określony bieg. Innymi słowy, twórcy tych filmów, działając w ramach jednej strategii, stosują różne, przygodne – dostosowane do aktualnej sytuacji – taktyki.

W związku z tym w dalszej części tekstu pokrótce postaram się omówić specyfikę samych komiksów o Asteriksie, następnie zaś przejdę do najbardziej charakterystycznych cech ich filmowych adaptacji – stosunku do pierwowzoru, ekonomiczno-instytucjonalnego kontekstu, w jakim powstawały, oraz najważniejszych ekranowych atrakcji, które twórcy przewidzieli dla widzów. Zestawienie takie pozwoli, mam nadzieję,

- 1 Najdobitniej o tej różnicy zaświadcza zakończenie 12 *prac Asteriksa*, w którym Galowie podbijają Rzym, zmieniając tym samym jego historię. Oprócz tego odnajdujemy cały szereg różnic w ramach świata przedstawionego filmu: w sposób dużo wyraźniejszy niż w komiksach pojawiają się w nim wątki fantastyczne (m.in. antyczni bogowie), a Rzymianie nie wiedzą, że źródłem nadludzkiej siły głównych bohaterów jest magiczny napój.
- 2 Zob. F. Martel, *Mainstream. Co podoba się wszędzie na świecie*, przeł. K. Sikorska, Warszawa 2011.

nie tylko na wyjaśnienie, dlaczego omawiane ekranizacje powstały w takim, a nie innym kształcie, lecz także rzuci nieco światła na współczesne europejskie kino popularne.

„Jest rok 50 przed  
narodzeniem  
Chrystusa, cała  
Galia została  
podbita przez  
Rzymian...”

Historia Asteriksa sięga 1959 r., gdyż to wówczas w debiutującym na rynku wydawniczym francuskim magazynie komiksowym „Pilote” ukazał się pierwszy odcinek *Przygód Gala Asteriksa*, wydanych potem w formie osobnego albumu w 1961 r. Kolejne komiksy o Asteriksie, aż do tomu 20: *Asteriks na Korsyce* (1973), również publikowano najpierw w odcinkach w „Pilote”, a dopiero później jako zwarte tomy. Nad serią pracowało dwóch autorów – scenarzysta René Goscinny oraz rysownik Albert Uderzo. Duet ten był stworzył 24 albumy, współpracę przerwała jednak śmierć Goscinnego w 1977 r. Aż do 2013 r. kolejne komiksy o Asteriksie (ukazało się ich wówczas 10) były wyłącznym dziełem Uderzo, który ostatecznie zdecydował się przekazać serię w ręce nowych twórców – Jean-Yves Ferri i Didier Conrad opublikowali dotychczas tylko jeden album pt. *Asteriks u Piktów* (2013).

Jako podstawę dla analizy filmów o Asteriksie, którą chciałbym zawrzeć w niniejszym artykule, przyjmuję przede wszystkim 24 tytuły przygotowane wspólnie przez Goscinnego i Uderzo. To głównie albumy ich autorstwa stanowią swoisty kanon serii i odpowiadają za jej popularność, wytworzyły zatem w masowej wyobraźni określony wizerunek Asteriksa. Wydawane później komiksy różnią się od nich zarówno typem prezentowanego humoru, jak i kreacją świata przedstawionego, są również mniej popularne.

Goscinny i Uderzo już na etapie projektowania artystycznej koncepcji magazynu „Pilote” uznali, że nie powinien on być adresowany tylko do dzieci i młodzieży, lecz także do dorosłych<sup>3</sup>. W związku z tym historie o Asteriksie próbowano adresować do możliwie szerokiej publiczności w różnym wieku, co odbiło się przede wszystkim w typie humoru proponowanym przez serię.

W komiksach tych, niestroniących bynajmniej od farsy i slapsticku, znalazło się bowiem również miejsce na intertekstualne nawiązania do szeroko pojętej europejskiej kultury oraz rozmaite gry z komiksową formą. Zwłaszcza ten pierwszy aspekt stał się znakiem rozpoznawczym serii, która przy pomocy graficznych i słownych aluzji odsyłała zarówno do rozmaitych tekstów kultury europejskiej (tak popularnej, jak i elitarniej), jak i do historii Starego Kontynentu czy też do stereotypów i autostereotypów narodowych. Jak stwierdził Jerzy Szyłak:

3 Zob. P. Kessler, *The complete guide to Asterix*, [bwm] 1995, s. 14; J. Szyłak, *Komiks*, Kraków 2000, s. 136.

Każda przygoda Asteriksa była dla autorów komiksu okazją do dyskretnego przemycania wiedzy o epoce. Jest to wiedza podawana w formie żartobliwej i nigdy natrętnej. Często też Uderzo i Goscinyńsi sięgali po stereotypowe wiadomości o obyczajach Francuzów i narodów sąsiednich, by uczynić je przedmiotem dowcipu<sup>4</sup>.

Dlatego też tak często poszczególne komiksowe postaci komentują zdarzenia przy pomocy łacińskich sentencji, poszczególne kadry przypominają klasyczne obrazy i rzeźby (np. *Tratwa Meduzy* Théodore'a Géricaulta w *Asteriksie legioniście*, 1967, bądź *Lekcja anatomii doktora Tulpa* Rembrandta we *Wróżbicie*, 1972) albo sekwencje z głośnych filmów (sceny orgii z *Asteriksa u Helwetów*, 1970, wprost odsyłają czytelnika do *Satyriconu* Federica Felliniego z 1969 r.). Aluzje te nawiązują także do europejskiej popkultury, dlatego w *Asteriksie u Brytów* (1966) w kadrze pojawia się The Beatles, a w scenie jarmarku w *Walce wodzów* (1966) na jednym z szyldów namalowany został Marsupilami – komiksowy stwór, wykreowany przez Belga André Franquina<sup>5</sup>. I nawet jeśli występują w serii odwołania do tekstów amerykańskiej kultury masowej, to i tak są to teksty wykorzystujące historię i kulturę starożytnego Rzymu, czego najlepszym przykładem jest *Asteriks i Kleopatra* (1965) nawiązujący na wiele sposobów (m.in. okładka albumu kopiuje kompozycję plakatu promującego film) do hollywoodzkiej superprodukcji *Kleopatra* (*Cleopatra*, reż. D. F. Zanuck, R. Marmoulian, J. L. Mankiewicz, Szwajcaria – USA – Wielka Brytania 1963).

Oprócz tego dla serii charakterystyczna jest tendencja do zabawy komiksową formą, zwłaszcza zaś – tzw. dymkami. Dlatego też Egipcjanie mówią hieroglifami, Germanie – gotykiem, a rzymscy biurokraci – przy pomocy formularzy urzędowych. Do kategorii formalnych gier można też zaliczyć sytuacyjną mapę bitwy w *Niezgodzie* (1974) czy „przewijanie” komiksowych kadrów niczym taśmy filmowej na początku *Laurów Cezara* (1972).

Charakterystyczny dla serii jest również humor oparty na włączaniu w fabułę wielu historycznych anachronizmów, dlatego starożytni mistrzowie marketingu wywołują w Rzymie modę na importowane menhiry w *Obeliksie i spółce* (1976), a Skandaliks z *Asteriksa i Normanów* (1966) wystylizowany zostaje na beatnika. Jak słusznie zauważył Peter Kessler, anachronizmy te zazwyczaj związane są ze światem dużo bardziej cywilizowanym niż wioska Asteriksa – Rzymem bądź Lutencją, co ujawnia swego rodzaju narodowy etos wpisany w całą serię<sup>6</sup>. Francuski badacz Daniel-Henri Pageaux, analizując mit Asteriksa w tym kontekście,

4 *Ibidem*, s. 131.

5 Szerzej na temat intertekstualnych nawiązań w serii o Asteriksie zob. np. Ł. Czubak, *Kontekst kulturowy komiksu (na przykładzie serii Asteriks)*, Katowice 2006, <http://bit.ly/1Efz0jA> [dostęp: 31.05.2014].

6 Zob. P. Kessler, *op. cit.*, s. 84.

wskazywał, że opieranie się obcym wzorcom i indywidualizm to jeden z jego filarów tego mitu:

Druga fundamentalna wartość: inicjatywa jednostkowa, indywidualizm. W owej Galii, która tak bardzo przypomina Francję, armia nie jest galijska, lecz rzymska. A przecież centurioni niezwykle są podobni do kaprali służby wojskowej. Jednak w odtworzonym, mitycznym świecie galijskim cechami wolnych strzelców obdaruzeni są bohaterowie i mieszkańcy wsi, które nie chcą się poddać. Głupota i wojskowa hierarchia to cechy rzymskie. Asteriks i Obeliks nigdy nie będą umieli podporządkować się wojskowej dyscyplinie<sup>7</sup>.

Komiks stanowi bowiem pochwałę indywidualizmu i autonomii, opierającej się nie tylko tyranii przemocy (uosabianej przez Rzymian), lecz także tyranii nowoczesności z jej wszystkimi wynalazkami – zwłaszcza pogonią za pieniądzem i modą; to m.in. dlatego w *Walce wodzów* obśmiana zostaje galijska wioska, bezgranicznie rozkochana w rzymskich wzorach i groteskowo je naśladowająca.

Takie nastawienie nie wzięło się oczywiście znikąd, jest to jedynie przykład szerszej tendencji, w ramach której Francuzi postrzegają obce (a zwłaszcza amerykańską) kultury jako zagrożenie i próbują jej przeciwstawić swoją własną. Instytucjonalnym symptomem takiego myślenia jest chociażby uchwalona w 1949 r. ustawa, oficjalnie mająca chronić dzieci przed złą literaturą, a w rzeczywistości wykorzystywana później do ograniczania wpływu amerykańskiej czy belgijskiej konkurencji na francuskim rynku wydawniczym<sup>8</sup>.

Ta logika, wedle której Francuzi muszą dawać odpór obcym wpływom kulturowym, została wprost zwerbalizowana w wiele lat po śmierci Goscinnego w albumie *Gdy niebo spada na głowę* (2005). Uderzo wprowadził w nim postaci kosmitów, najeżdżających galijską wioskę (zdecydowanie wbrew duchowi całej serii, stroniącej od tego rodzaju niekoherentnych zestawień), symbolizujących amerykański komiks superbohaterski i japońską mangę.

Z przesłaniem tym koresponduje rozbudowana warstwa intertekstualna, bowiem komiks, przekonując czytelników, że to rodzimą kulturę powinni kultywować, zapewnia im równocześnie przyjemność z rozpoznawania nawiązań do tej kultury. W ten sposób Asteriks w bezpośredni sposób bazuje na francuskich autostereotypach, wedle których Francuz to racjonalny indywidualista, niepoddający się jakiegokolwiek tyranii, żyjący w swego rodzaju konserwatywnej utopii<sup>9</sup>. Opowieść o inteligentnym, nie-

7 D.-H. Pageaux, *Od wyobrażeń kulturowych do mitu politycznego. Przygody Gala Asteriksa*, przeł. D. Żółkiewska [w:] *Antologia zagranicznej komparatystyki literackiej*, red. H. Janaszek-Ivaničkova, Warszawa 1997, s. 228–229.

8 Zob. P. Lefèvre, *op. cit.*

9 Zob. E. Lewandowski, *Charakter narodowy Polaków i innych*, Warszawa 2011, s. 87–95, 263–266.

wierzącym w zabobony Galu, który żyje na idyllicznej wsi („świat Galów jest światem dostatku, dobrego humoru, wiejskiego spokoju i wiejskiego życia towarzyskiego”)<sup>10</sup> i opiera się najeżdźcy, realizuje w pełni ten autostereotyp. Komiks zatem jednocześnie wykorzystuje tę optykę, jak i ją propaguje:

Czerpiąc z typologii przeciętnego Francuza-Gala i z antologii francuskiej kultury, której poziom i linie przewodnie należałoby wyznaczyć, seria *Gala Asteriksa* stanowi, na swój komiczny sposób, apologię francuskiej kultury. Chodzi tu o specyficzną kulturę galo-francuską, która opiera się na pewnej ograniczonej liczbie symbolicznych wartości – to właśnie nazywamy mitem Asteriksa<sup>11</sup>.

Wszystko to sprawia, że Asteriks dość powszechnie postrzegany jest jako komiks na wskroś francuski, a nawet europejski, propagujący zatem europejskie wartości (cokolwiek miałyby to znaczyć) i dający odpór zalewowi popkultury amerykańskiej. Spojrzenie takie prezentuje chociażby Wojciech Jerzy Burszta, pisząc o otwartym w 1989 r. Parku Asteriksa pod Paryżem:

Niby więc nie ma różnicy między Disneyland Paris i Parkiem Asteriksa z punktu widzenia sensu, jakiemu służą oba te miejsca, a jest nim zabawa, jednak są to miejsca różne, odmienną gromadzące publikę. Ten drugi jest pięknym przykładem, jak mimo procesów amerykanizacji i globalizacji, narodowe i historyczne elementy dziedzictwa kultury mogą przechowywać się w sferze ludycznej. [...] Park Asteriksa nie upodobił się zupełnie do Disneylandu<sup>12</sup>.

Będzie to zjawisko o tyle istotne, że postrzeganie Asteriksa jako depozytariusza europejskich wartości i logika wojny kulturowej z amerykańskim najeżdźcą została wykorzystana również w kampaniach reklamowych interesujących nas tutaj filmów.

W pracy Marcina Adamczaka *Globalne Hollywood, filmowa Europa i polskie kino po 1989 roku* adaptacje Asteriksa stanowią przykład realizowania jednej z typowych dla kinematografii europejskiej przełomu wieków strategię. Wobec dynamicznej ekspansji Hollywood, które zdominowało również rynki państw Starego Kontynentu, filmowcy z Europy szukają różnych sposobów na to, jak odnaleźć się w nowej sytuacji. Jedną z dróg wyjścia z impasu jest właśnie „strategia Asteriksa”, zakładająca, że z Ameryką można konkurować, łącząc rozproszone do tej pory siły wielu narodowych przemysłów filmowych. Należy zatem pracować nad wielkimi, europejskimi koprodukcjami, bo tylko w ten sposób można dorównać Hollywood możliwościami finansowymi i instytucjonalnymi<sup>13</sup>.

## Europejskie blockbustery

<sup>10</sup> D.-H. Pageaux, *op. cit.*, s. 229.

<sup>11</sup> *Ibidem*, s. 224.

<sup>12</sup> W. J. Burszta, *Asteriks w Disneylandzie* [w:] *idem, Asteriks w Disneylandzie. Zapiski antropologiczne*, Poznań 2001, s. 124.

<sup>13</sup> Zob. M. Adamczak, *Globalne Hollywood, filmowa Europa i polskie kino po 1989 roku. Przeobrażenia kultury filmowej przełomu stuleci*, Gdańsk 2010, s. 378–386.

Charakteryzując strategie wytwórni hollywoodzkich, Adamczak zwrócił uwagę na fakt, że średni budżet filmów amerykańskich jest ok. 10 razy większy niż średni budżet produkcji europejskich (w 1999 r. uśrednione kwoty wynosiły odpowiednio 51,5 mln dolarów w USA i 4,2 mln dolarów we Francji)<sup>14</sup>. Tymczasem filmy o Asteriksie stanowią zauważalny wyłom w tej tendencji, gdyż ich wyprodukowanie kosztuje zazwyczaj kilkadziesiąt milionów dolarów. Pierwszy z nich – i jednocześnie najtańszy – został wyprodukowany za 45 mln dolarów, a koronnym przykładem jest tu zwłaszcza *Asteriks na olimpiadzie*, który – z budżetem w wysokości 113,5 mln dolarów – jest najdroższym filmem w historii francuskiego kina<sup>15</sup>.

Jednak nie tylko pod względem budżetu adaptacje serii Gosciniego i Uderzo upodobniają się do kina hollywoodzkiego. Tak ogromne środki umożliwiały bowiem skopiowanie różnych produkcyjno-marketingowych strategii, minimalizujących ryzyko dystrybutora i maksymalizujących jego zysk<sup>16</sup>. Tytuły te mają więc bardzo precyzyjnie zaplanowaną, agresywną kampanię marketingową. Wspomniany, szeroko reklamowany *Asteriks na olimpiadzie* miał swoją premierę jednocześnie na 6 tys. ekranów, realizując tzw. *blanket strategy*, czyli strategię pokazywania nowych filmów jak najszybciej w jak największej liczbie kin. Równocześnie jego premiera skorelowana była z odbywającymi się w tym samym roku igrzyskami olimpijskimi w Pekinie, a z kolei premiera *Asteriksa i Obeliksa: W służbie Jej Królewskiej Mości* miała miejsce w bezpośrednim sąsiedztwie *Skyfall* (reż. S. Mendes, USA – Wielka Brytania 2012), czyli najnowszego filmu o przygodach Jamesa Bonda, do których interesująca nas produkcja odwołuje się przecież już w tytule. Skojarzenia takie zwiększały więc zainteresowanie produkcjami. Premierom tym zaś towarzyszy szeroko zakrojona akcja reklamowa (obejmująca kinowe zwiastuny, reklamy telewizyjne, billboardy i plakaty) i pojawienie się szeregu produktów towarzyszących, m.in. zabawek czy gier komputerowych. Nie bez znaczenie było też sięgnięcie po przyciągające uwagę odbiorców gwiazdy: zarówno znanych i popularnych aktorów (np. Gérard Depardieu jako Obeliks czy Alain Delon jako Juliusz Cezar w trzecim filmie), jak i sławnych sportowców w wypadku *Asteriska na olimpiadzie* (m.in. Zinédine Zidane czy Michael Schumacher).

Tak szeroko zakrojone działania wymagają oczywiście stosownej instytucji, która mogłaby je przeprowadzić. To charakterystyczne, że trzy pierwsze filmy wyprodukowała firma Pathé – istniejący od 1896 r. potentat na rynku kinematograficznym, zajmujący się produkcją i dystrybucją, za-

<sup>14</sup> Zob. *ibidem*, s. 446.

<sup>15</sup> Zob. <http://bit.ly/1BAIWnK> [dostęp 30.03.2014]; L. Cendrowicz, *Can Asterix Conquer Europe?*, <http://ti.me/1GK7xde> [dostęp: 30.03.2014].

<sup>16</sup> Strategie te szczegółowo omawia Adamczak, zob. M. Adamczak, *op. cit.*, s. 29–74.



rzządzający siecią kin i kilkoma stacjami telewizyjnymi. Z kolei *Asteriks i Obeliks: W służbie Jej Królewskiej Mości* dystrybuowany był przez równie dobrze prosperującą firmę Wild Bunch, operującą nie tylko na rynku francuskim, lecz także hiszpańskim, niemieckim i włoskim, mającą w swojej ofercie około 1700 tytułów. W obu więc przypadkach w powstanie filmów zaangażowane były ogromne przedsiębiorstwa, przypominające wielkie hollywoodzkie studia, podobnie jak one kontrolujące różne sektory kinematografii i posiadające wystarczające fundusze na zrealizowanie kosztownego filmu i przygotowanie zaplanowanej z rozmachem kampanii marketingowej.

Jeśli więc rozpatrywać będziemy filmy o Asteriksie z perspektywy produkcyjnej i marketingowej, to zobaczymy, że tytuły te w dużej mierze upodobniły się do tytułów amerykańskich. Potwierdzają to słowa reżysera *Asteriksa na olimpiadzie*, Thomasa Langmanna, który wprost twierdził, że chce rzucić wyzwanie kinu amerykańskiemu, choć jak zastrzegł, bez zdradzania własnej tożsamości<sup>17</sup>. Słowa o tożsamości kojarzą się z tym, jak postrzegany jest powszechnie komiksowy pierwowzór filmów, i skojarzenia te były zresztą wykorzystywane w medialnym dyskursie i promocji samych produkcji. Ekranizacje przygód galijskiego wojownika miały zatem stanowić ofensywne posunięcie w europejskiej walce z Hollywood<sup>18</sup>.

Wydaje się jednak, że za przeszczepieniem na grunt europejski hollywoodzkich wzorców produkcyjno-marketingowych poszło również skopiowanie wzorców estetycznych i strukturalnych dzieła filmowego. W ten właśnie sposób wytłumaczyć można specyfikę analizowanych filmów i ich relację z komiksowym oryginałem. Ekranizacje serii o Asteriksie w swej warstwie fabularnej i formalnej wyrastają więc z modelu charakterystycznego dla Nowego Hollywood – czy to z formuły Kina Nowej Przygody, czy też ze współczesnego familijnego kina animowanego. Jak wskazuje Paweł Sitkiewicz, te dwa zjawiska wiele łączy, bowiem film animowany przejął część rozwiązań wypracowanych przez amerykański film fabularny, począwszy od końca lat 70.:

czy powstające obecnie filmy w CGI można nazwać Animacją Nowej Przygody? Byłby to chyba zbyt duży skrót myślowy. Kino postpixarowe wykorzystało w pełni zmiany, jakie zaszły w amerykańskiej popkulturze od lat 70. do 90., adaptując wszystkie sprawdzone mechanizmy rynkowe, konwencje narracyjne i fabularne, a także robiąc użytek z rozwoju animacji komputerowej. Jednocześnie jest to zjawisko zbyt obszerne, odznaczające się odrębną tożsamością i własną tradycją, by móc je wcisnąć w ramy – znowuż nie tak bardzo szerokie – Kina Nowej Przygody<sup>19</sup>.

<sup>17</sup> *Ibidem*.

<sup>18</sup> Zob. M. Adamczak, *op. cit.*, s. 381–382.

<sup>19</sup> P. Sitkiewicz, *Animacja i Kino Nowej Przygody* [w:] J. Szyłak et al., *Kino Nowej Przygody*, Gdańsk 2011, s. 77.

Zjawiska te nie są więc tożsame, sądzą jednak, że ze względu na swoje podobieństwo mogły dostarczyć twórcom ekranizacji Asteriksa dość spójnej wizji tego, jak należy ukształtować fabularnie i formalnie familijny, choć już nie animowany, *blockbuster*. Wizja ta rzutowała zatem na całość produkcji. Tę tezę postaram się udowodnić w dalszej części artykułu, wskazując, jak tendencje te wpłynęły na estetyczny kształt omawianych adaptacji.

### Filmy wobec komikсового pierwowzoru

Dlaczego w 20 lat po ukazaniu się ostatniego albumu stworzonego wspólnie przez Gosciniego i Uderzo zdecydowano się na nakręcenie pierwszego aktorskiego filmu z Asteriksem w roli głównej? Niewątpliwie przyczyną tego faktu była nieustająca popularność komikсового bohatera, który nie tylko zdążył urosnąć do rangi symbolu narodowego, lecz także radził sobie świetnie na rynku, czego dowodzi zarówno liczba sprzedanych albumów, jak i sukces paryskiego Parku Asteriksa czy sztaf, który ogarnął w latach 70. francuską branżę reklamową. Wówczas to, jak wspominał sam Uderzo, w paryskim metrze galijski wojownik reklamował trzy różne produkty na trzech różnych, wiszących obok siebie billboardach<sup>20</sup>. Asteriks, jak słusznie zauważył Szyłak, był zatem inwestycją bezpieczną:

W 1999 roku Claude Zidi nakręcił filmową adaptację komiksu *Asterix*, wydając na tę ekranizację najwięcej pieniędzy w dziejach francuskiej kinematografii i obsadzając w głównych rolach najpopularniejszych nad Sekwaną aktorów. Film został oparty na motywach serialu komikсового, ukazującego się od czterdziestu lat i cieszącego [się] ogromną popularnością. [...] Istotniejsze jest jednak to, że *Asterix* jest filmem francuskim, opartym na komiksie stworzonym przez Francuzów, opowiadającym (w konwencji humorystycznej) o przeszłości narodu, jego cnotach i przywarach. Realizując swój film Zidi liczył na to, że zostanie on dobrze przyjęty przez grupę odbiorców równie specyficzną, jak „widzowie MTV”. Odbiorców, którzy w *Asterixie* widzą produkt narodowy, przeciwstawiający się „amerykanizacji” kultury. I nie przeliczył się: filmowanie *Asterixa* stało się prestiżowym przedsięwzięciem, któremu Francuzi sekundowali w niemalym napięciu<sup>21</sup>.

Tak więc seria, którą zapoczątkował *Asteriks i Obeliks kontra Cezar*, usiłuje wykorzystać potencjał drzemiący w popularnych komiksach, jednak stosunek filmowców do adaptowanych tekstów pozostaje ambiwalentny i zmienny.

Wszystkie produkcje, pomijając *Asteriksa i Obeliksa: Misja Kleopatra*, traktują pierwowzory dość swobodnie, tworząc na ich kanwie nowe fabuły, dowolnie zonglując występującymi w komiksach wątkami, motywami i postaciami. Seria o Asteriksie została zatem potraktowana jako

<sup>20</sup> Zob. P. Kessler, *op. cit.*, s. 19.

<sup>21</sup> J. Szyłak, *Komiks i okolice kina*, Gdańsk 2000, s. 155–156.

znana i popularna marka, swoiste repozytorium ciekawych postaci, wydarzeń i żartów, które można wykorzystać do zbudowania własnej historii. Pochodzące z komiksowego oryginału elementy zostają włączone w popularne schematy fabularne, niekoniecznie wykorzystywane przez Goscinnego. Przykładem pierwszym są rozbudowane, potraktowane w poważnym tonie wątki romansowe w *Asteriks i Obeliks kontra Cezar* czy w *Asteriksie na olimpiadzie*, których w komiksie właściwie brak – gdy Obeliks zakochuje się w Falbali w *Asteriksie legionście*, jest to wyłącznie pretekst dla budowania gagów, nie zaś dramat, mający wywołać współczucie dla odrzuconego Obeliksa, czy klasyczny wątek miłości z koniecznymi do przezwyciężenia przeszkodami, jak w wypadku Romantiksa z trzeciej części filmowego cyklu.

Innym przykładem jest figura czarnego charakteru, który stoi za wszystkimi problemami bohaterów i którego trzeba pokonać, aby na powrót przywrócić zakłócony przez niego ład – najlepszym przykładem jest Dwulicus z *Asteriks i Obeliks kontra Cezar*. Tymczasem w fabułach komiksowych zazwyczaj wyrazistego antagonisty brak – w komiksach, których akcja rozgrywa się poza rodzinną wioską Galów, muszą oni zazwyczaj przezwyciężyć szereg trudności stojących im na drodze do wykonania określonego zadania (dostarczenia Brytom magicznego napoju, uwolnienia Panoramiksa z rąk Gotów, zdobycia wieńca laurowego Cezara itd.), a nie do otwartej konfrontacji z przeciwnikiem. Charakterystyczne są też albumy, których akcja rozgrywa się w ich rodzinnej wiosce, tu bowiem zostają oni skonfrontowani z własnymi słabościami i przywarami (m.in. przesądnością, chciwością, kłótlivością), które muszą pokonać, aby doprowadzić do szczęśliwego finału. W obu przypadkach konkretni, spersonalizowani przeciwnicy pełnią rolę właściwie drugorzędną, to nie walka z nim generuje najwięcej odbiorczej przyjemności i emocji.

Twórcy części drugiej, *Asteriks i Obeliks: Misja Kleopatra*, obrali odmienną strategię, próbując dostarczyć widzom filmowego ekwiwalentu pierwowzoru, czyli albumu *Asteriks i Kleopatra*, choć i tu wzmocniono rolę czarnego charakteru – architekta Piraminodisa (w polskiej wersji językowej filmu nosi on imię Marnypopis). W fabule pierwowzoru postać ta zostaje unieszkodliwiona mniej więcej w połowie historii, a na koniec następuje pojednanie między nim a protagonistami, w produkcji z 2002 r. musi on zostać ostatecznie pokonany w finałowej walce. Niemniej adaptacja ta dość wiernie odtwarza oryginalną fabułę, przenosząc na ekrany nie tylko historię i postaci, lecz także dużą część gagów, a nawet starając się odnaleźć stosowny ekwiwalent dla nieprzekładalnych na język filmu elementów komiksu (dlatego mówiące hieroglifami postaci na ekranie przemawiają po egipsku, a sekwencja w ciemnościach piramidy została zrealizowana jako rysunkowa animacja). Mimo to również tutaj wprowadzone zostały

liczne elementy, które nieobecne były w pierwotnych narracjach. Naturę oraz przyczyny tych zmian postaram się opisać w dalszej części artykułu.

### Siła komizmu

W sposobie konstruowania żartów w czterech omawianych filmach dostrzec można pewne charakterystyczne, bardzo znamienne pęknięcie. Pierwsza adaptacja – *Asteriks i Obeliks kontra Cezar* – właściwie w zupełności zrezygnowała z wplatania w tok fabuły jakichkolwiek intertekstualnych odniesień bądź anachronizmów, stawiając przede wszystkim na farsę i slapstick. Głównym źródłem komizmu są tu zatem albo charaktery poszczególnych bohaterów (rubasznego, ale nieśmiałego Obeliksa, przebiegłego i podłego Dwulicusa itd.), albo utrzymane w slapstickowym kluczu bójki, pełne odlatujących po otrzymanym ciosie Rzymian.

Zdecydowanie inaczej kwestia ta wygląda w *Asteriks i Obeliks: Misja Kleopatra*. Wprawdzie farsa i slapstick nie znikają tam z ekranów zupełnie, jednak pojawiają się na nim żarty bazujące na intertekstualnych odniesieniach bądź nawiązaniach do współczesności. Znamienny jest fakt, że to począwszy od tej części cyklu punktem obowiązkowym każdej kolejnej produkcji jest przynajmniej jedno nawiązanie do *Gwiezdnych wojen*. Intertekstami tego rodzaju odniesień są więc w przeważającej liczbie rozmaite wytwory współczesnej globalnej popkultury (wskazać tu można chociażby finałowe starcie dwóch architektów z *Misji Kleopatra*, wyraźnie odwołujące się do popularnego wówczas *Przyczajonego tygrysa, ukrytego smoka* [Wo hu kang long, reż. Ang Lee, Chiny–Hongkong–USA–Tajwan 2000]). Równocześnie pojawiają się również zabawy formą filmową (jak zastąpienie rzekomo drastycznej sceny bitwy filmem edukacyjnym o language) i anachronizmy (jak kwitnący w Egipcie przemysł pamiątkowy).

Można tu również dostrzec wyraźną tendencję do adresowania przynajmniej części żartów do widzów dorosłych. Stąd w *W służbie Jej Królewskiej Mości* żarty zbudowane na posądzaniu Asteriska i Obeliksa o homoseksualizm bądź postać Panfikusa, nielegalnego imigranta, który przybył do Brytanii z Indii. Mamy tu zatem do czynienia ze strategią podwójnego kodowania, tak opisywaną przez Sitkiewicza:

Jak widać, już sam zwrot zainwestowanych pieniędzy stanowi wyzwania, dlatego każdy film musi być starannie skomponowaną mozaiką przygód, gagów i aluzji, aby przyciągnąć publiczność niezależnie od wieku czy inteligencji. Musi zadowolić dziecko, które będzie w filmie szukać zrozumiałej opowieści, emocji, sympatycznego bohatera, ale także rodziców, którzy docenią technikę, pośmieją się na cytatach z otaczającej ich popkultury, odnajdą za aluzjami bardziej „dorosłe” tematy, a po wyjściu z kina zgodzą się na zakup zabawek<sup>22</sup>.

22 *Idem, Między tradycją a Nowym Hollywood. Ewolucja pełnometrażowej animacji dla dzieci* [w:] *Sztuka dla dziecka – tradycja we współczesności*, red. G. Leszczyńskiego, Poznań 2011, s. 200.

Opisywany tutaj postmodernistyczny duch pojawił się w kinie rodzinnym w 2001 r. dzięki *Shrekowi* (reż. A. Adamson, V. Jenson, USA 2001) i, jak wskazuje Sitkiewicz, od tego momentu stał się istotnym i niemal nieodłącznym elementem współczesnego filmu animowanego<sup>23</sup>. Owo wspomniane wcześniej pęknięcie i nagle zmiana rodzaju komizmu w cyklu o Asteriksie wydają się zatem motywowane próbą wpisania się w tę powszechną tendencję – i to przede wszystkim za jej sprawą, a nie ze względu na komiks, intertekstualne aluzje i żarty trafiają do analizowanych filmów.

Dominantą omawianych filmów jest widowiskowość i spektakularność – ich twórcy dążą do tego, aby pokazać widzom wykreowany z rozmachem niezwykle świat przedstawiony, mnożą zapierające dech w piersiach sceny pościgów, walk, manewrów rzymskich legionów lub floty czy wreszcie igrzysk. Sekwencje te, precyzyjnie wyreżyserowane i rozciągnięte w czasie, zazwyczaj nie popychają akcji do przodu, wręcz przeciwnie – pojedyncze spektakularne epizody stają się ważniejsze od fabuły, która do nich prowadzi. Cykl o Asteriksie charakteryzuje się zatem typową dla Kina Nowej Przygody widowiskowością:

Wśród środków umożliwiających osiągnięcie [...] celu na plan pierwszy wysuwa się widowiskowość: egzotyczne miejsca akcji, rozmach inscenizacyjny, rozmaitość gadżetów i duża (rosnąca z każdym filmem) ilość efektów specjalnych. Nieskrywanym założeniem było dążenie do pokazania widzowi czegoś, czego jeszcze nie widział – i to w taki sposób, którego się nie spodziewał<sup>24</sup>.

Istotną atrakcją analizowanych filmów jest oczywiście świat Asteriksa, choć – co charakterystyczne – w każdej z produkcji wygląda on nieco inaczej. *Asteriks i Obeliks kontra Cezar*, pozbywając się odniesień kulturowych oryginału, abstrahował również od kontekstu historycznego w ogóle. Utwór ten ciąży więc raczej w stronę filmu przygodowo-fantastycznego, bowiem w przeciwieństwie do pierwowzoru, w którym poza drobnymi wyjątkami jedynym fantastycznym rekwizytem był magiczny napój, zdecydowanie zwiększono liczbę elementów nadnaturalnych istniejących w świecie przedstawionym. Stąd też Panoramiks wyróżzył nadchodzące kłopoty ze znaku pojawiającego na niebie, a finałową bitwę mogli rozstrzygnąć, magicznie rozmnożeni przy pomocy mleka dwugłowego jednorożca, Asteriks i Obeliks, których repliki na koniec rozpląnęły się w chmurze mydlanych baniek.

Dwie kolejne produkcje zdecydowanie większy nacisk położyły na odtworzenie względnie realistycznego świata antycznego, z jego architek-

## Asteriks widowiskowy

23 *Ibidem*, s. 198–199.

24 J. Szyłak, *Kino Nowej Przygody – jego cechy i granice* [w:] *idem et al., Kino Nowej...*, s. 10–11.

turą, sztuką, ubiorami, zdobnictwem – dech widzowi mają zapierać już same panoramy antycznych miast. Charakterystyczne jest, że ponownie mamy tu do czynienia z tendencją wyraźnie skorelowaną z tendencjami hollywoodzkimi, a konkretnie – z renesansem filmu peplum, który nastąpił po premierze *Gladiatora* (reż. R. Scott, USA – Wielka Brytania 2000). Koniec tej mody sprawił, że w ostatniej adaptacji, w której bohaterowie trafiają do Brytanii, drobiazgowo odtworzony świat antyczny zamieniony został na postmodernistyczną przestrzeń, skupiającą w sobie wszystkie popularne wyobrażenia o Anglii różnych epok: brytyjska królowa, wiktoriańskie damy, beatlesi, punkowcy i Gwardia Królewska sąsiadują ze sobą na ekranie bez większych trudności.

### Konstrukcja fabularna

Konsekwencją omawianych powyżej kwestii, a więc z jednej strony podwójnego kodowania, a z drugiej – nacisku położonego na widowisko-wość, jest epizodyczna konstrukcja fabularna. Prosty wątek główny łączy więc kolejne sceny, które mają za zadanie dostarczenie widzowi odmiennych atrakcji. Muszą zaś być one jak najbardziej urozmaicone, aby zadowolić możliwie jak najszerszą publiczność. Dlatego też prosty humor sąsiaduje z intertekstualnymi odniesieniami, numery muzyczne ze scenami pościgów i bitew, a animowane sekwencje ze scenami miłosnymi. Prowadzi to zazwyczaj do wielowątkowości, o której świadczy fakt, że Asteriks bynajmniej nie jest jedynym pierwszoplanowym bohaterem tych filmów. Wątki spisków, jakie uknuli przeciwko Cezarowi Dwulicus (*Asteriks i Obeliks kontra Cezar*) i Brutus (*Asteriks na olimpiadzie*), przez większość ekranowego czasu właściwie nie dotyczą bezpośrednio Galów i rozwijają się swoim rytmem. Zwłaszcza Brutus w trzecim filmie dominuje na ekranie i jego wątek tylko co jakiś czas krzyżuje się bezpośrednio z wątkiem Asteriksa.

Na podobnej zasadzie funkcjonuje w *Asteriksie i Obeliksie: W służbie Jej Królewskiej Mości* wątek Normanów, który w albumie *Asteriks i Normanowie* stanowił zamkniętą całość, tutaj zaś został włączony w obręb większej fabuły. Jest to jednak nie tyle jego inkorporacja, co doklejenie do całości w charakterze kolejnego epizodu. Normanowie nie wnoszą w praktyce nic do głównego wątku i nie popychają go do przodu, bowiem nie taka miała być ich rola – ich głównym zadaniem było raczej pomnożenie liczby filmowych gagów. Pojawiają się zatem pod błahym pretekstem i zostają z pola widzenia odbiorcy usunięci w równie pretekstowy sposób.

Tę dominację pojedynczych epizodów nad całością fabuły widać w szczególności w zakończeniu *Asteriksa na olimpiadzie*, gdzie już po zamknięciu wszystkich wątków widz otrzymuje ponad 10-minutową sekwencję uczt, wypełnioną przede wszystkim przez europejskie gwiazdy sportu (kolejno widzimy: tenisistkę Amélie Simone Mauresmo, pił-

karza Zinédine'a Zidane'a i koszykarza Tony'ego Parkera) dające popis swoich umiejętności. Z punktu widzenia fabuły scena ta niczemu nie służy, pozwala jednak na wprowadzenie jeszcze jednej ekranowej atrakcji i powiększenie filmowej plejady celebrytów (wcześniej bowiem widzieliśmy już m.in. Michaela Schumachera), pojawiających się na ekranie.

Tak skonstruowana fabuła to, jak się wydaje, kolejna z cech łączących ekranizacje komiksów o Asteriksie z animowanymi familijnymi blockbusterami, które wykorzystują bardzo podobną strukturę:

Kilkupoziomowa fabuła – każdy film jest przeznaczony dla wielu grup odbiorców, dlatego łączy schematyczny wątek przygodowy z dużą liczbą epizodów, w których każdy znajdzie coś dla siebie – od humoru i morałów po aluzje polityczne<sup>25</sup>.

Charakterystyczna dla Nowego Hollywood jest, rzecz jasna, również praktyka tworzenia sequeli, jednak tylko częściowo w tę tendencję wpisują się omawiane filmy. Z jednej strony mamy do czynienia z czterema sygnowanymi marką „Asteriks” produkcjami, które ukazują się na przestrzeni 15 lat, z drugiej jednak – pod wieloma względami są to obrazy różniące się od siebie. Rzecz nie tylko w tym, że w kolejnych tytułach zmienia się ekipa i obsada (Depardieu grający Obeliksa jest jedyną rozpoznawalną postacią łączącą cały cykl), radykalnie zmienia się w nich również koncepcja całości. Proponują one odmienny stylistycznie świat przedstawiony (od względnie realistycznie odtwarzanej starożytności w części trzeciej do postmodernistycznej fantazji w części czwartej) czy nieco inne rodzaje humoru. Filmy te w żaden sposób fabularnie się nie wiążą i właściwie nie próbują wykorzystywać seryjności do konstruowania żartów, co często robił komiks (wystarczy tylko przypomnieć sobie stale powtarzane w różnych wariantach powiedzenie Obeliksa „Powariowali ci Rzymianie!”).

Wydaje się, że nawet twórcy nie traktują swoich produkcji jako typowe sequele. Najlepszym przykładem takiego podejścia jest fakt, że dwukrotnie w serii wykorzystany zostaje ten sam motyw pochodzący z *Asteriksa i Gotów*. W albumie tym Panoramiks porwany zostaje przez barbarzyńców wprost ze zjazdu druidów i identyczne sceny (choć porywaczami są Rzymianie), bez słowa komentarza, odnajdujemy zarówno w filmie pierwszym, jak i trzecim, mimo że bardzo łatwo byłoby tu znaleźć jakieś inne fabularne rozwiązanie.

Jest to zatem bardzo powierzchwnie potraktowana seryjność – na ekrany wchodzi kolejne tytuły oznaczone tą samą marką, jednak poza Depardieu i kilkoma innymi postaciami, których odtwórcy się zmieniają, niewiele je tak naprawdę łączy. Kolejne części tej serii stanowią dowód na nieco mechaniczne przenoszenie hollywoodzkich wzorców produkcji.

## Kłopoty z seryjnością

<sup>25</sup> P. Sitkiewicz, *Animacja...*, s. 76.



Brak tutaj dalekosiężnej strategii w projektowaniu cyklu, sequele pojawiają się, ponieważ zarabiają pieniądze, natomiast na ich kształt większy wpływ mają aktualne trendy w kinematografii amerykańskiej niż to, jak wyglądała poprzednia część, i to, co podobało się w niej widzom.

## Podsumowanie

Analizując współczesny rynek kinematograficzny, Adamczak podkreśla, że obranie przez europejskich filmowców „strategii Asteriksa” oznacza w gruncie rzeczy przyjęcie rynkowych reguł opracowanych przez Hollywood:

Europejskie koncerty medialno-rozrywkowe, gdy tylko osiągają odpowiednie rozmiary, muszą upodabniać się do struktur „globalnego Hollywood” i przyjmować jego logikę. Alternatywa jest w istocie imitacją i utwierdzeniem reguł rządzących głównym nurtem, a rywalizację podejmuje się głównie ze względów prestiżowych, politycznych i ekonomicznych<sup>26</sup>.

Jak próbowałem pokazać w niniejszej analizie, nie jest to tylko imitacja strategii produkcyjnych, dystrybucyjnych i marketingowych, lecz także imitacja formuł dzieła filmowego. Zmiany, jakie zaszły w procesie adaptowania komiksów o Asteriksie na potrzeby kina, można zatem opisać pokrótce jako próbę wpasowania wywodzących się z oryginału postaci i wątków w nowe struktury narracyjne. Struktury te zaś są wyraźnie zapożyczone z najważniejszych fenomenów Nowego Hollywood: z Kina Nowej Przygody i ze współczesnych animacji familijnych. Co więcej, zapożyczenie to często jest tylko pobieżne, o czym świadczą chociażby opisane powyżej kłopoty z seryjnością. Okazuje się, że – wbrew deklaracjom twórców, którzy ogłaszają, że chcą rywalizować z kinem amerykańskim, zachowując swoją tożsamość – tak naprawdę ich wyobraźnię organizują produkcje hollywoodzkie. Cykl o Asteriksie jest zatem idealnym przykładem na proces, który opisał Martel:

Europejczycy z rzadka jedynie tworzą „europejską” kulturę mainstreamową. W najlepszym wypadku te niemieckie, francuskie czy angielskie międzynarodowe firmy wytwarzają, często z sukcesem, dobra i usługi „narodowe” na swój rynek wewnętrzny, które eksportuje się w niewielkim stopniu, nawet w Europie; przez resztę czasu produkują po prostu zamerykanizowany entertainment mainstreamowy na rynek międzynarodowy<sup>27</sup>.

Jak starałem się pokazać wyżej, filmy o Asteriksie można określić mianem „zamerykanizowanego entertainmentu mainstreamowego”, skierowanego na rynek międzynarodowy. Tym jednak, co odróżnia filmy o Asteriksie od większości analizowanych przez Martela produktów, jest sięgnięcie po pierwowzór tak silnie związany i kojarzony z kulturą

<sup>26</sup> M. Adamczak, *op. cit.*, s. 386.

<sup>27</sup> F. Martel, *op. cit.*, s. 412–413.



europejską. Co więcej, ową europejskość próbuje się również podkreślać w kampaniach reklamowych, choć – jak starałem się wykazać w powyższej analizie – jest to przede wszystkim chwyt retoryczny.

W swojej pracy Martel podkreśla, że nie ma już europejskiej kultury i jedyną kulturą wspólną dla całego kontynentu jest kultura amerykańska<sup>28</sup>. Z jednej więc strony to ona organizuje wyobraźnię twórców i producentów ekranizujących Asteriksa, z drugiej zaś – wytworzyła wzorce działające na tyle sprawnie, że gwarantują zwrot zainwestowanych w film pieniędzy. Asteriks komiksowy powstawał dopiero u progu ekspansji amerykańskiej popkultury, a zatem w zupełnie innym kontekście społecznym i ekonomicznym niż jego ekranizacje. Wówczas bazowanie na opozycji Europa–USA stanowiło w oczach odbiorców zaletę, trafiało bowiem w ich sposób postrzegania rzeczywistości. Dziś opozycja ta może pobrzmiwać w retoryce marketingowej, jednak produkcje filmowe dostosowują się do nowej masowej optyki Europejczyków. Filmy te stanowią więc paradoksalną próbę wskrzeszenia legendy o rdzennie europejskim komiksie w ramach – zarówno instytucjonalnych, jak i formalnych – zapożyczonych z Nowego Hollywood.

Adamczak Marcin, *Globalne Hollywood, filmowa Europa i polskie kino po 1989 roku. Przeobrażenia kultury filmowej przełomu stuleci*, Gdańsk 2010.

Burszta Wojciech Jerzy, *Asteriks w Disneylandzie* [w:] *idem, Asteriks w Disneylandzie. Zapiski antropologiczne*, Poznań 2001,

Kessler Peter, *The complete guide to Asterix*, [bmw] 1995.

Martel Frédéric, *Mainstream. Co podoba się wszędzie na świecie*, przeł. K. Sikorska, Warszawa 2011.

Pageaux Daniel-Henri, *Od wyobrażeń kulturowych do mitu politycznego. Przygody Gala Asteriksa*, przeł. D. Żółkiewska [w:] *Antologia zagranicznej komparatystyki literackiej*, red. H. Janaszek-Ivanićkova, Warszawa 1997.

Sitkiewicz Paweł, *Animacja i Kino Nowej Przygody* [w:] J. Szyłak et al., *Kino Nowej Przygody*, Gdańsk 2011.

Sitkiewicz Paweł, *Między tradycją a Nowym Hollywood. Ewolucja pełnometrażowej animacji dla dzieci* [w:] *Sztuka dla dziecka – tradycja we współczesności*, red. G. Leszczyński, Poznań 2011.

Szyłak Jerzy, *Kino Nowej Przygody – jego cechy i granice* [w:] *idem et al., Kino Nowej Przygody*, Gdańsk 2011.

Szyłak Jerzy, *Komiks i okolice kina*, Gdańsk 2000.

Szyłak Jerzy, *Komiks*, Kraków 2000.

## Bibliografia

<sup>28</sup> Zob. *ibidem*, s. 414.