

Bękarty X muzy

Filmowe adaptacje materiałów
nieliterackich

pod redakcją
Przemysława Dudzińskiego
Roberta Dudzińskiego
i Kamili Kowalczyk



Bękarty X muzy

Bękarty X muzy

Filmowe adaptacje materiałów nieliterackich

pod redakcją
Przemysława Dudzińskiego
Roberta Dudzińskiego
i Kamili Kowłaczyk

Stowarzyszenie Badaczy Popkultury
i Edukacji Popkulturowej „Trickster”

Wrocław 2015

recenzja naukowa Anna Gemra, Adam Mazurkiewicz
redakcja naukowa Przemysław Dudziński, Robert Dudziński, Kamila Kowalczyk
adiustacja Robert Dudziński, Kamila Kowalczyk
korekta Joanna Płoszaj
składanie i łamanie Michał Wolski
projekt okładki Michał Wolski
książkę złożono krojem Minion Pro 10/13,5 i 8/10,5

ISBN 978-83-64863-03-5

Stowarzyszenie Badaczy Popkultury
i Edukacji Popkulturowej „Trickster”
ul. Krzywoustego 105/14
51-166 Wrocław



Stowarzyszenie badaczy popkultury
i edukacji popkulturowej

Trickster

Spis treści

Wstęp 7

Michał Wolski

Kino przerysowane. Strategie przenoszenia komiksów na ekran na przykładzie filmów firmy Marvel Studios 11

Krzysztof Solarewicz

Substytucja *Surogatów*, czyli o wartościach i technologii w kinie głównego nurtu 29

Robert Dudziński

„Powariowali ci filmowcy” – aktorskie adaptacje komiksów o Asteriksie 41

Mateusz Kowalski

Mordobicie na ekranie. Filmowe adaptacje bijatyk 59

Adam Flamma

Inny rodzaj adaptacji, czyli popularne gry wideo jako adaptacja filmu 69

Kamila Kowalczyk

Sfilmuję ci bajeczkę... Pornograficzne adaptacje baśni na przykładzie Czerwonego Kapturka 83

Marta Maciejewska
Inspiracje Jana Švankmajera manieryzmem Giuseppe Arcimbolda 97

Dorota Ucherek
**Więcej niż *remake*. Mechanizmy adaptacji i kreacji w filmie *The Fall*
Tarsema Singha 107**

Summaries 135

Wstęp

Wydaną w zeszłym roku pracę Marka Hendrykowskiego pt. *Współczesna adaptacja filmowa* otwiera stwierdzenie, że problem adaptacji stanowi zagadnienie nie tylko pasjonujące, lecz także kluczowe dla filmoznawstwa¹. Pogląd ten, jak się wydaje, powszechnie podzielają rodzimi badacze, co potwierdza choćby tylko pobieżny przegląd polskiego piśmiennictwa naukowego ostatnich kilkunastu lat. Monograficzne numery poświęcone wyłącznie adaptacjom opublikowały zarówno „Kwartalnik Filmowy” (1999, nr 2/3), jak i „Studia Filmoznawcze” (2009, nr 30), a na rynku dzięki zbiorowemu wysiłkowi badaczy z różnych ośrodków pojawił się szereg antologii, zbierających interpretacje i analizy filmowych adaptacji literatur narodowych: *Adaptacje literatury amerykańskiej* (red. R. Syska, Kraków 2011), *Od Cervantesa do Pereza-Reverte’a. Adaptacje literatury hiszpańskiej i iberoamerykańskiej* (red. A. Helman, K. Żyto, Kraków 2011), *Od Jane Austen do Iana McEwana. Adaptacje literatury angielskiej* (red. A. Helman, B. Kazana, Warszawa 2012), *Adaptacje literatury japońskiej* (red. K. Loska, Kraków 2012), *Przestrzenie intermedialności. Adaptacje literatury niemieckojęzycznej* (red. K. Kupczyńska, M. Saryusz-Wolska, Wrocław 2012), *Od Boccaccia do Tabucchiego. Adaptacje literatury włoskiej* (red. A. Gałkowski, A. Miller-Klejsa Warszawa 2012), *Od Manzoni do Maraini. Ekranizacje literatury włoskiej* (red. A. Gałkowski, A. Miller-Klejsa, Łódź 2012), *Od Mickiewicza do Masłowskiej. Adaptacje filmowe literatury polskiej* (red. T. Lubelski, Kraków 2014).

1 Zob. M. Hendrykowski, *Współczesna adaptacja filmowa*, Poznań 2014, s. 9.

Ten imponujący spis nie tylko potwierdza, że adaptacje wciąż znajdują się w orbicie zainteresowań badaczy filmu, lecz także pokazuje nam, że problem ten wciąż postrzega się przede wszystkim jako relację między literaturą a filmem. Mimo że adaptacje komiksów czy gier stanowią coraz większy i bardziej dochodowy segment kinematografii, rzadko stają się one przedmiotem naukowej refleksji – Hendrykowski, formułując definicję adaptacji, stwierdza:

Nie bez kozery najczęstszy przypadek adaptacji w dziejach kinematografii stanowią niezliczone transpozycje filmowe prozy beletrystycznej. Nie znaczy to jednak, że zakres jej zainteresowania sprowadza się tylko do twórczości prozatorskiej i dzieł bazujących na strukturach fabularnych. Przedmiotem adaptacji, wcale nierzadkim, bywają również utwory dramatyczne, słuchowiska radiowe, musicale, libretta operowe itp. Nie koniec na tym. Zdarza się, choć nieczęsto, że dla filmu adaptowane są także utwory poetyckie².

Znamienne w powyższym cytacie jest to, jakie media nieliterackie wymienia Hendrykowski. Jest to przykład szerszej tendencji – nawet gdy badacze przyznają, że nie tylko literatura bywa adaptowana na potrzeby filmu, to i tak niezwykle mało uwagi poświęcają oni ekranizacjom różnych sztuk masowych. Okazuje się zatem, że poza orbitą zainteresowań filmoznawców pozostają adaptacje komiksów, gier czy zabawek. Tymczasem we współczesnej kinematografii rola tego rodzaju produkcji stale wzrasta, dlatego też domagają się one swojego opracowania. Dotychczasowe publikacje podejmujące to zagadnienie, np. *Komiks i okolice kina* Jerzego Szyłaka, pokazały, jak ważny i kluczowy dla współczesnej kultury audiowizualnej jest to problem. Tom, który oddajemy w Państwa ręce, pomyślany został jako próba przynajmniej częściowego wypełnienia tej luki.

Na *Bękarty X Muzy* składa się osiem artykułów z różnych perspektyw analizujących i interpretujących filmy, będące adaptacjami rozmaitych tekstów nieliterackich. Publikację otwierają trzy teksty poświęcone komiksowi: Michał Wolski przygląda się modelowi filmu superbohaterskiego wypracowanemu przez produkcje Marvela, który na naszych oczach wprowadził ten gatunek na szczyty boxoffice'u i który konsekwentnie buduje swoje filmowe uniwersum; Krzysztof Solarewicz analizuje przemiany aksjologiczne, jakie towarzyszyły procesowi adaptacji komiksu *Surogaci*; a Robert Dudziński zestawia aktorskie filmy o Asteriksie z ich komiksowym pierwowzorem, umieszczając ekranizacje przygód Galów w kontekście ekonomicznych i instytucjonalnych uwarunkowań europejskiej kinematografii. Przedmiotem zainteresowania kolejnych dwóch artykułów są gry: Mateusz Kowalski porównuje adaptacje dwóch bijatyk: *Tekkena* oraz *DOA: Dead or Alive*, zaś Adam Flamma analizuje

² *Ibidem*, s. 20.

relację odwrotną, gdy to produkcje filmowe zostają przeniesione na język gier wideo. Wreszcie trzy ostatnie artykuły stanowią dowód na to, jak szerokie jest zagadnienie nieliterackich adaptacji: Kamila Kowalczyk na przykładzie *Czerwonego Kapturka* omawia, jak tekst funkcjonujący pierwotnie w obiegu oralnym stał się inspiracją dla współczesnego przemysłu pornograficznego; Marta Maciejewska wskazuje na powiązania pomiędzy manierystycznym malarstwem Giuseppe Arcimbolda a filmami Jana Švankmajera; a tom zamyka artykuł Doroty Ucherek, będący obszerną analizą filmu *The Fall*, uwzględniającą szerokie ujęcie terminu adaptacja, ujmującego ją jako podstawową dla kina technikę twórczą.

Wszystkie te analizy dowodzą z pewnością, że nieliterackie adaptacje to nie tylko problem ważki, lecz także niejednorodny, taki, który postrzeżać można z wielu perspektyw i w różnych ujęciach. Oddając w Państwa ręce niniejszym tom, mamy nadzieję, że w jakimś stopniu przyczyni się on do usystematyzowania refleksji naukowej nad tym zagadnieniem.

W tym miejscu chcemy podziękować profesor Annie Gemrze oraz doktorowi Adamowi Mazurkiewiczowi za cenne uwagi merytoryczne i wsparcie w czasie procesu wydawniczego. W imieniu wszystkich autorów oraz redakcji poniższego tomu pragniemy zaprosić Państwa do lektury.

Redaktorzy

Michał Wolski

Uniwersytet Wrocławski

Kino przerysowane. Strategie przenoszenia komiksów na ekran na przykładzie filmów firmy Marvel Studios

Abstrakt

Konwencja komiksu wielokrotnie i z różnym skutkiem była przenoszona na srebrny ekran, nie zawsze jednak szło to w parze z oddaniem swoistego nastroju ekranizowanych treści, a wiele elementów konwencji uchodzić może za redundantne zabiegi formalne, niemające wiele wspólnego z językiem filmu. Ten problem stał się szczególnie istotny w przypadku ekranizacji komiksu superbohaterskiego, w swej istocie dążącego do jak największej formalnej transparencji. Stąd też istotnym w tego typu filmach stało się wykorzystywanie i przetwarzanie istniejących konwencji filmowych w taki sposób, aby korespondowały one z komiksowym pierwowzorem, a jednocześnie odwoływały się do filmowego realizmu.

Przed wyzwaniem tego typu stanęła wytwórnia Marvel, która po jej wykupieniu przez studio Disney rozpoczęła szeroko zakrojony plan przenoszenia swoich komiksów na ekrany kin. Do tej pory (sierpień 2013) ukazało się siedem ekranizacji najbardziej poczytnych komiksów Marvela (spośród tych, do których prawa pozostały w wytwórni, wiele z nich bowiem sprzedano zawczasu innym firmom, takim jak Fox czy Sony), z których wszystkie tworzą jeden ciąg fabularny, ale niekoniecznie – narracyjny. Celem artykułu jest ukazanie strategii adaptacyjnych, konwencji wyjściowych oraz założeń gatunkowych poszczególnych filmów Marvela, a także sposobów, w jakie te strategie zostały zrealizowane.

Słowa kluczowe

*komiks, superbohater,
Marvel, blockbuster*

Kino przerysowane. Strategie przenoszenia komiksów na ekran na przykładzie filmów firmy Marvel Studios

W 1961 r. – kiedy pod szyldem wydawnictwa Marvel pojawił się *Fantastic Four*¹, pierwszy komiks autorstwa Stana Lee i Jacka Kirby’ego o przygodach superbohaterów – nie istniał jeszcze żaden sprecyzowany zestaw oczekiwań czytelnicznych, które mogłyby się składać na konwencję komiksu superbohaterskiego. Znane były najbardziej elementarne cechy konwencji, ustalone przez publikacje konkurencyjnego wydawnictwa DC, takie jak: bohater w wymyślnym, najczęściej kolorowym kostiumie, podwójna tożsamość, nadzwyczajne zdolności i/lub umiejętności czy walka na rzecz utrzymania amerykańskiego, mieszczańskiego porządku świata. Wśród tych postaci (takich jak Superman, Batman, Flash, Green Lantern itp.) bardzo rzadko jednak mieliśmy do czynienia z jakąkolwiek motywacją owych cech; w praktyce często były one wszystkim, co odróżniało od siebie poszczególne postacie. W przypadku superbohaterów ze świata Marvela wielokrotnie wskazuje się, że najważniejszą innowacją wprowadzoną przez to wydawnictwo było obdarzenie postaci indywidualnymi rysami charakterologicznymi:

Lee i Kirby z każdym kolejnym numerem dokonywali poprawek, przywiązując szczególną uwagę do napięć wewnątrz dalekiej od ideału grupy i skupiając się przede wszystkim na młodzieńczych humorkach Johnny’ego Storma i napadach szału użalającego się nad sobą Bena Grimma (jego krótkotrwałe powroty do ludzkiej formy były okrutną pieśczętą ze strony scenarzysty, który w kluczowym momencie zabierał mu sprzed nosa nadzieję na normalność). Osobiste nieszczęścia

1 Komiks o przygodach rodziny superbohaterów: rozciągającym się jak guma Reedzie Richardsie, jego niewidzialnej narzeczonej Sue Storm, jej młodocianym bracie Johnny’em i przemienionym w groteskową, kamienną bestię Benie Grimmie.

poszczególnych członków drużyny równoważyła nafaszerowana gadżetami sekretna kwatery główna oraz lśniący pojazd zwany Fantasticalar. I choć Czwórka pozostała bez masek, a ich tożsamość była powszechnie znana – kolejne przełamanie komiksowej konwencji – fani nalegali, by przywdzieli kostiumy. [...] Kolorowi bohaterowie osadzeni na tle mrocznego świata wyróżniali *Fantastic Four* spośród wszystkich innych tytułów, które można było odnaleźć na półkach².

Owa konwencja komiksu superbohatera – w znacznej mierze dzięki wydawnictwu Marvel – nabrała głębi i kolorytu, czyniąc rysunkowe przygody superbohaterów rozpoznawalnymi i charakterystycznymi. Okazało się zarazem, że cechy typowe dla fabuł cechujących się udziałem superbohaterów można z powodzeniem łączyć ze sztafżem rekwizytów, właściwym innym konwencjom, rozumianych tutaj jako wykorzystanie charakterystycznego repozytorium miejsc, wydarzeń, postaci i innych elementów świata przedstawionego. Tym samym fabuły komiksów Marvela – mając wprawdzie źródło w jednym superbohater-skim modelu – nieraz znacząco się od siebie różniły (co bynajmniej nie przeszkadzało poszczególnym bohaterom spotykać się ze sobą, jako że świat przedstawiony w komiksach Marvela od początku był pomyślany jako jedno uniwersum, współdzielone przez wszystkich jego bohaterów). I tak opowieści o przygodach Fantastycznej Czwórki często korzystały ze skonwencjonalizowanych środków właściwych klasycznej *science fiction*, Iron Man³ obok fantastyczno-naukowych elementów fabuły odwoływał się do narracji sensacyjnych, charakterystycznych dla okresu zimnej wojny, a komiks *Jungle Tales*⁴ często korzystał z repozytorium atrakcji właściwych powieściom przygodowym i awanturczym.

Późniejsze komiksy powiększyły jeszcze zakres inspiracji gatunkowych Marvela: przygody Iron Fista⁵ i Shanga-Chi⁶ wprost odwoływały się do estetyki filmów kung-fu, komiks *Nick Fury, Agent of S.H.I.E.L.D.*⁷ skupiał się na fabułach o tematyce szpiegowskiej, a *Daredevil* Franka

2 S. Howe, *Niezwykła historia Marvel Comics*, przeł. B. Czartoryski, Kraków 2013, s. 52.

3 Iron Man to genialny multimilioner i producent broni Tony Stark, który po porwaniu przez terrorystów zaczyna dostrzegać katastrofalne skutki globalnego wyścigu zbrojeń i jako opancerzony superbohater postanawia walczyć o pokój na świecie.

4 Były to krótkie historie rozgrywające się w dzikich i niebezpiecznych rejonach Afryki, których głównym bohaterem był często pierwszy czarnoskóry superbohater Marvela, Black Panther.

5 Iron Fist, czyli Danny Rand, po dziesięciu latach nauki sztuk walki w sekretnym mieście w Himalajach, K'un-Lun, wraca do Ameryki, aby walczyć z przestępczością.

6 Shang-Chi w komiksach z serii *Shang-Chi, Master of Kung-Fu* był przedstawiany jako syn legendarnego Fu Manchu, który sprzeciwił się diabolicznym knowaniom swojego ojca i postanowił poświęcić się walce ze złem.

7 Nick Fury, dawniej komandos i weteran II wojny światowej, na pewnym etapie został stylizowanym na Jamesa Bonda agentem organizacji wywiadowczej S.H.I.E.L.D.

Millera⁸ nawiązywał do konwencji czarnego kryminału. Odwoływano się również oczywiście – choć nie od początku – do estetyki horroru, zarówno w klasycznym wydaniu (jak w przypadku komiksów *Tomb of Dracula* czy *Werewolf by Night*), jak i nawiązujących do współczesnych konwencji, czego przykładem są chociażby komiksy o Ghost Riderze⁹.

Jak łatwo zauważyć, w okresie rozwoju komiksu superbohaterskiego coraz częściej sięgano po konwencje kojarzące się przede wszystkim z kinem gatunków. Współzależności między komiksem a filmem są jednak znacznie głębsze. Jak przekonuje Krzysztof Teodor Toeplitz – operując zresztą pojęciami zaczerpniętymi z języka refleksji nad filmem:

kadry, rysowane zazwyczaj w jednakowych planach, przedstawiają nam rzeczywistość przepływającą równomiernie, w jednakowych, równo odmierzanych odcinkach czasowych. Dopiero komiks nowoczesny wprowadził tu zasadniczą zmianę. Zmiana ta w zasadzie odpowiada sposobowi opowiadania filmowego i łączy się ze zmianą planów [...]. Plan bliższy zazwyczaj eksponowany jest krócej, ma on wydobywać z bogactwa zdarzeń i przedmiotów jakiś detal lub zwracać uwagę na czyjąś czynność, będącą przeważnie czynnością szybką, ulotną, niedostrzegalną w planie ogólnym, podczas gdy plany ogólne mają zazwyczaj wartość bardziej opisową, trwając dłużej, ich charakter jest z punktu widzenia narracji mniej dramatyczny¹⁰.

Wprawdzie twórcy komiksów superbohaterskich nie od razu świadomie przestawili się na – sygnalizowany przez Toeplitza – bardziej filmowy sposób prowadzenia narracji, można jednak zauważyć, że komiks i film mają ze sobą bardzo wiele wspólnego nie tylko ze względu na stosowane przez siebie konwencje, ale również środki służące ich realizacji.

Komiksy zawsze były – w sensie tematycznym – wtórne wobec innych rodzajów opowieści, ale ich oryginalność polegała na zdolności podsumowania, wydobycia kwintesencji i przerysowania tego, co zajmowało umysły i serca konsumentów kultury. Historyjki obrazkowe zawsze miały w sobie coś z parodii. Naiwność ko-

- 8 Pierwotnie Daredevil – czyli Matt Murdock – był zamaskowanym, niewidomym mścicielem, który na co dzień prowadził kancelarię prawną i jako superbohater dochodził tej sprawiedliwości, której nie udało mu się wyegzekwować na sali sądowej. Ponieważ jednak jego przygody często zmierzały w stronę nieskomplikowanego *science fiction*, Frank Miller przepisał jego początki, skupiając się na wątkach gangsterskich rodem z filmu *noir*.
- 9 Pierwsze serie o Ghost Riderze opowiadały o młodym kaskaderze, Johnnym Blazie, który podpisał pakt z diabłem, pragnąc w ten sposób ocalić ojczyznę, i został tym samym zmieniony w demonicznego, płonącego kościotrupa na motorze. Cała fabuła komiksu opierała się na jego dążeniu do odzyskania swojej duszy i wyzwoleniu się spod wpływu diabła.
- 10 K. T. Toeplitz, *Sztuka komiksu*, Warszawa 1985, s. 113. Wprawdzie uwagi badacza dotyczą filmów powstałych przed 1985 r., jednak konstatacje te pozostają uzasadnione merytorycznie również w odniesieniu do chronologicznie późniejszych produkcji.

miksów była jednocześnie demaskacją naiwności analogicznych opowieści literackich i filmowych¹¹.

Nie da się więc ukryć, że wspomniane już narracje filmowe – bliskie w prowadzeniu akcji środkom wykorzystywanym przez autorów komiksów – były głównym źródłem inspiracji dla scenarzystów i rysowników.

Zależność ta jest jednak dużo głębsza. Pod koniec lat 70. XX w. twórcami i odbiorcami filmów stają się bowiem ludzie wychowani na komiksach. Tworzone w tym okresie filmy gatunkowe, będące często reminiscencją młodzieńczych i dziecięcych fantazji rozbudzonych ponownie przez Kino Nowej Przygody¹², nawiązywały również – mniej lub bardziej pośrednio – do estetyki komiksu.

„Element komiksowy” więc, który przenika z komiksu do filmu, polega przede wszystkim na oderwaniu się od potocznych reguł prawdopodobieństwa i od obliczania narzucanych przez codzienny realizm. „Komiksowymi” w tym sensie są nie tylko te filmy, które nawiązują do tematyki uprzednio eksploatowanej w komiksie, ale te również, które znajdują w sobie odwagę uproszczenia, prowadzącego równocześnie do niezwyklego poszerzenia granic możliwości imaginacyjnych¹³.

Owe cechy komiksowej fabuły i narracji, jak twierdzi Toeplitz, przeszły do filmu wskutek rozpowszechnienia się medium komiksowego oraz rozwoju oczekiwań odbiorców w kierunku tego typu konwencji. Zauważa przy tym – co bardzo istotne – że adaptacja komiksowych form opowiadania historii nie musi iść w parze z adaptacją treści komiksu; w rzeczy samej fabuły serii filmów o Jamesie Bondzie bądź wspomnianych już *Gwiezdnym wojen* nie mają swoich komiksowych pierwowzorów, są natomiast – w ujęciu Toeplitza – przykładami filmów zawierających „element komiksowy”.

Z takim podejściem nie zgadza się Jerzy Szyłak, zwracając uwagę na fakt, że cechy fabuły i narracji – potocznie uważanych za „komiksowe” lub też właściwe filmom o tematyce superbohaterskiej – były obecne w kinie zanim jeszcze komiksy zdobyły popularność:

Zestawienie dat i tytułów pozwala uznać, że to komiks od filmu przejął cały zestaw technik definiowanych przez krytyków jako „komiksowe”. Przejął je i wykorzystał do stworzenia historyjek narysowanych kreską bliską poetyce karykatury. Dzięki umowności rysunku zdołał nadać opowieściom kształt adekwatniejszy od tego, jaki przybierały one w filmach, przez swą fotogeniczną naturę i techniczną nieporadność mających ograniczone możliwości w snuciu podobnych historyjek¹⁴.

11 J. Szyłak, *Komiks i okolice kina*, Gdańsk 2000, s. 17.

12 Szyłak zauważa, że popyt na tego typu rozrywkę istniał zawsze, ale dopiero po *Gwiezdnym wojnach* i początkach Kina Nowej Przygody pojawiły się filmy, które realizowały go w zadowalający sposób. Zob. *ibidem*, s. 152.

13 K. T. Toeplitz, *op. cit.*, s. 151.

14 J. Szyłak, *op. cit.*, s. 12.

Wprawdzie upatrując genezy „komiksowości” filmów w samej kinematografii Szyłak pomija znaczący wpływ innych skonwencjonalizowanych mediów, szczególnie XIX-wiecznej literatury popularnej, źródło poszczególnych konwencji – w tym komiksu superbohaterskiego – nie jest jednak dla niego istotne. Ważne jest natomiast zwrócenie uwagi na fakt, że w warstwie narracyjnej komiks i film posługują się analogicznymi środkami, głęboko zakorzenionymi w obu tych mediach, co pozwala wysnuć przypuszczenie, że możliwe jest skuteczne adaptowanie fabuł komiksowych na potrzeby filmu i odwrotnie – przenoszenie fabuł filmowych na karty komiksu. To, że pierwszy wspomniany rodzaj adaptacji stał się popularny dopiero na przełomie lat 80. i 90. XX w.¹⁵, wynika – co również zauważa Szyłak – z ograniczonych możliwości technologicznych. Na dobrą sprawę dopiero wprowadzenie komputerowych efektów specjalnych pozwoliło na przeniesienie na srebrny ekran przygód superbohaterów bez szkody dla ich atrakcyjności i widowiskowości. Dzisiejsze filmy superbohaterskie:

w skrajnych wypadkach przypominają albo gry wideo, albo doskonale wyretuszowane zdjęcia. Nie zmienia to faktu, że zatarła się granica między kinem kreacji a kinem rejestracji, gdyż zdjęcia fotograficzne i obrazy CGI potrafią osiągnąć ten sam stopień realizmu¹⁶.

Choć dopiero rozkwit możliwości technologicznych pozwolił na przeniesienie na ekran fabuły przynależne konwencji superbohaterskiej, bardzo rzadko jednak zdawano sobie sprawę z konstytuujących je ram gatunkowych. I tak np. filmy *Batman Forever* (1995) oraz *Batman i Robin* (1997) Joela Schumachera były efektownymi, ale infantylnymi i słapstickowymi wersjami przygód Batmana, a trylogia o Spider-Manie Sama Raimiego (*Spider-Man*, 2002; *Spider-Man 2*, 2004; *Spider-Man 3*, 2007) bezrefleksyjnie kopiowała fabuły i estetykę wczesnych komiksów o Człowieku-Pająku, sprowadzając jego przygody do nieco patetycznej i mało zobowiązującej formuły. Film o Daredevilu (*Daredevil*, reż. M. S. Johnson, 2003) powieślał konceptualne rozwiązania znane ze *Spider-Mana*, zupełnie ignorując kryminalny (a nawet gangsterski) charakter komiksowego pierwowzoru i rażąc irracjonalnymi rozwiązaniami fabularnymi. Podobnie rzecz się miała z filmami o przygodach supergrupy X-Men (*X-Men*, reż. B. Singer, 2000; *X-Men 2* [X2], reż. B. Singer, 2003; *X-Men: Ostatni Bastion* [X-Men: *The Last Stand*], reż. B. Rattner, 2006; *X-Men Geneza: Wolverine* [X-Men *Origins: Wolverine*], reż. G. Hood, 2009), których pierwsze dwie części

15 Choć prób takich dokonywano już wcześniej, zarówno w wersji aktorskiej, jak i animowanej. Rezultaty były jednak często nieudane i nie spotykały się z przychylnością tak widzów, jak i krytyki.

16 P. Sitkiewicz, *Animacja i Kino Nowej Przygody* [w:] *Kino Nowej Przygody*, red. J. Szyłak et al., Gdańsk 2011, s. 74.

cechował jeszcze szereg rozwiązań narracyjnych i fabularnych będących komentarzem reżysera odnośnie emancypacji mniejszości homoseksualnych, z biegiem czasu jednak wątek ten został wyparty na rzecz większej liczby scen akcji.

Trend ten zmienił się po sukcesie filmów superbohaterskich produkowanych przez Marvel Studios, choć trzeba pamiętać, że podwaliny pod ten sukces – i pod przemianę sposobu myślenia o kinie superbohaterskim – położył Christopher Nolan obrazem *Batman – Początek* (*Batman Begins*, 2005) oraz jego kontynuacją pt. *Mroczny Rycerz* (*The Dark Knight*, 2008). W obu filmach głównym bohaterem jest tytułowy Batman, jego przygody jednak dalekie są od niekonsekwentnych, zinfantylizowanych fabuł, z którymi dotąd kojarzono kino superbohaterskie. Nolan:

konsekwentnie dąży [...] do nieco karkołomnego zabiegu – urealnienia fabuły komiksu. Oprócz sumiennych prób „naukowego” podbudowywania gadżetów Batmana reżyser pragnie pogłębiać portrety psychologiczne kilku postaci¹⁷.

Ta dbałość o szczegóły pozwalające umotywować poszczególne elementy mitologii Batmana i osadzić je w rzeczywistości połączona została z subtelną grą elementami kina gatunków, w szczególności tymi charakterystycznymi dla thrillera psychologicznego. Owe dwie tendencje – urealnianie elementów konwencji superbohaterskiej oraz łączenie ich ze środkami narracyjnymi przynależnymi innym konwencjom gatunkowym – stanowiły punkt wyjścia dla filmowych adaptacji komiksów Marvela.

I rzeczywiście, jeśli przyjrzeć się filmom produkowanym przez Marvel Studios (komiksy Marvela były oczywiście przenoszone na srebrny ekran już wcześniej, zawsze jednak dokonywała tego inna wytwórnia)¹⁸, to okaże się, że droga wytyczona przez trylogię o Batmanie Nolana jest realizowana w mniejszym lub większym stopniu. Warto w tym miejscu uświadomić sobie jeszcze jedną rzecz: filmowe adaptacje komiksów właściwie nigdy nie polegają na przeniesieniu na ekran całych historii przedstawionych w poszczególnych zeszytach; wynika to głównie z innego operowania suspensem oraz eklektycznych rozwiązań fabularnych, które nie sprawdziłyby się w wersji filmowej. Poza tym panuje przekonanie, że filmy superbohaterskie powinny nie tyle powielać, co rekonstruować przygody poszczególnych postaci. W praktyce sprowadza się to do swego rodzaju kolażu pewnych cech dystynktywnych dla przygód danego superbohatera – w skład których wchodzi między innymi kanoniczne elementy kostiumu, atrybuty fizyczne i intelektualne, wybrane

17 S. J. Konefał, *Batman – Początek* [hasło] [w:] *Kino Nowej...*, s. 396.

18 Do dzisiaj prawa do ekranizacji Spider-Mana ma firma Sony, a X-Men i Fantastyczna Zwórki – Fox, co znacznie utrudnia Marvelowi przeniesienie na srebrny ekran przygód superbohaterów w całej swojej złożoności.

fragmenty tzw. *origin story* (czyli historii uzyskania przez daną postać swoich zdolności i/lub nabrania motywacji do walki ze złem), a także klasyczne sytuacje fabularne z jego udziałem – z nowym opracowaniem filmowego świata przedstawionego, przeniesieniem środków wyrazu na odmienne elementy i zastosowaniem szeregu innych udoskonaleń (narracyjnych i fabularnych). Tego typu strategię Umberto Eco nazywa grą powtórzeń i innowacji:

Badacze kultury masowej usiłowali dotychczas bronić zasady powtórzeń ze względu na to, że dawała ona asumpt do tradycyjnej dialektyki schematu i innowacji (ale innowacji pojmowanej jeszcze jako źródło wartości dzieła, chroniącej je przed degradacją). Obecnie należy kłaść nacisk na nierozzerwalność schematu i jego modyfikacji, przy czym modyfikacji nie przyznaje się już wyższej wartości niż samemu schematowi¹⁹.

I właśnie na kanwie wybranych, niezmiennych elementów mitu superbohaterskiego tworzy się nową narrację, niejako opowiadając przygody danego herosa na nowo.

W filmach Marvela widać tę grę bardzo wyraźnie. Pierwszy obraz Marvel Studios, opowiadający o przygodach Iron Mana (*Iron Man*, reż. J. Farveau, 2008), przedstawia historię Tony'ego Starka, genialnego konstruktora i producenta broni, który zostaje porwany przez terrorystów, chcących zmusić go do skonstruowania nowego modelu rakiety. W niewoli poznaje afgańskiego uczonego, Yinsena, który uczy go odpowiedzialności za swoje czyny. Stark, ranny podczas porwania i zmuszony do wszczęcia sobie w klatkę piersiową elektromagnesu, wspólnie z Yinsenem konstruuje zaawansowaną technicznie broję mającą pomóc im w ucieczce. Yinsen ginie, ale Starkowi udaje się oswobodzić, po czym – czując, że spoczywa na nim odpowiedzialność za jego wynalazek – buduje kolejne, coraz bardziej zaawansowane modele, by finalnie zmierzyć się z przeciwnikiem, który pragnie przejąć jego firmę i wynalazki. W finale filmu podczas konferencji prasowej Stark zdradza wszystkim swoją sekretną tożsamość. Wiele z tych rozwiązań fabularnych ma swoje pierwowzory w komiksowym wariacie *origin story*, w większości jednak uległy one uwspółcześnieniu – kolejne broje Iron Mana są bardziej zaawansowane technologicznie niż ich komiksowe odpowiedniki, porywacze zaś zostali wystylizowani na islamskich fundamentalistów. Całość – podobnie jak w filmach Nolana – bogata jest w szczegóły uzasadniające poszczególne elementy mitologii Iron Mana: Stark decyduje się pomalować swoją broję na czerwono, ponieważ kolor ten dobrze wygląda na karoserii jednego z jego samochodów, towarzyszy mu też współczesna

¹⁹ U. Eco, *Innowacja i powtórzenie: pomiędzy modernistyczną i postmodernistyczną estetyką*, tłum. T. Rutkowska, „Przekazy i Opinie” 1990, nr 1/2, s. 32.

muzyka rockowa (między innymi utwór *Iron Man* zespołu Black Sabbath z 1970 r.). Wszystko po to, aby uwspółcześić i uwiarygodnić przygody Iron Mana, które wymagają od odbiorcy dużego kredytu zaufania; musi on chociażby przejść do porządku dziennego nad faktem, że Stark jest w stanie zbudować zaawansowany technologicznie reaktor i napędzaną nim zbroję, będąc uwięzionym w jaskini, i że islamscy terroryści przez ten czas nie zorientowali się, że nie produkuje on dla nich broni.

Od strony konwencjonalnej mamy tu do czynienia z kinem przygodowym z elementami *science fiction* (wynalazki Starka), które dzięki lekkiemu, zabawowemu podejściu do tematu superbohaterstwa podsycone są dodatkowo elementami ironii, ujawniającymi się w kreatywnym montażu, jak również niektórych rozwiązaniach fabularnych (jak telefon komórkowy wbudowany w zbroję Iron Mana). Film Farveau nie jest więc może najbardziej odważną próbą wprowadzenia innowacji do konwencji kina superbohaterskiego, ale też taką być nie musi; podąża bezpieczną ścieżką wytyczoną przez Nolana, przesuując jedynie akcenty na akcję i humor.

Dużo odważniej i dojrzalej od *Iron Mana* prezentuje się *The Incredible Hulk* (2008) Louisa Leterriera. Komiksowy Hulk stanowi jedną z najbardziej złożonych i problematycznych postaci Marvela, będąc zarazem wariacją na temat Frankensteina oraz dr. Jekylla i pana Hyde'a. To dość silne zakorzenienie idei Hulka w literaturze grozy sprawia, że z jednej strony twórcom łatwo odwołać się do znanych już motywów, z drugiej jednak nie mogą oni bezrefleksyjnie wykorzystać konwencji kina superbohaterskiego, do której Hulk – jako postać – nie do końca przystaje. Problemy z tym miał już Ang Lee podczas realizacji swojego filmu o Hulku (*The Hulk*, 2003), dlatego Leterrier obrał inną strategię. Cały *origin story* Hulka – opowiadający o młodym i ambitnym naukowcu nazwiskiem Bruce Banner, który pod wpływem nieudanego eksperymentu zmienia się w ogromne zielone monstrum i nie jest w stanie panować nad swoim gniewem, zmuszony jest więc uciekać przed ścigającym go wojskiem – zmieścił w ramach napisów początkowych. W efekcie:

sekwencja tytułowa pozwala na wprowadzenie lub ustanowienie tła dla historii przedstawianej przez film. Skondensowanie najważniejszych filmowych tematów oraz obsesji poszczególnych postaci stanowi ciekawe wyzwanie²⁰.

Tym samym – w zręcznie poprowadzonej sekwencji zarysowane są najważniejsze motywy głównej postaci, dzięki czemu reżyser uniknął

20 „The title sequence can create an introduction or relay the back story of a film. Condense the film's themes and the characters' obsessions is an interesting challenge” [tłum. M. W.]. *The Incredible Hulk. A discussion with Creative Director Kyle Cooper*, <http://bit.ly/18dobQz> [dostęp: 14.04.2014].

konieczności opowiadania jeszcze raz znanej historii, mógł natomiast skupić się na rozwoju właściwej fabuły. Co ciekawe, akcja tylko w niewielkim stopniu rozwija się poprzez dialog, postacie rzadko ze sobą rozmawiają, co podkreśla jedynie samotność Bannera w zmaganiach z jego kłątą (choć co najmniej dwie osoby w filmie deklarują chęć pomocy, to jednak nie są w stanie dźwigać jego brzemia).

Również w tym filmie można znaleźć elementy urealnijające mitologię Hulka (jak np. jego purpurowe spodnie, noszone ze względu na swoją rozciągliwość), jest ich jednak dużo mniej niż w przypadku *Iron Mana*. Znalazło się natomiast znacznie więcej odniesień do samych komiksów, zarówno w postaci bohaterów drugoplanowych (jak dr Leonard Samson, który w komiksie był psychoterapeutą Bruce'a Bannera, bądź Samuel Sterns, mający później okazać się jednym z najważniejszych przeciwników Hulka – Leaderem), jak i ikonicznych dla Hulka zdarzeń czy sytuacji. Do tych ostatnich możemy zaliczyć wyleczenie się z kławy przemiany w Hulka akurat w momencie, w którym jest on potrzebny światu, co pociąga za sobą dobrowolną zgodę Bannera na ponowne przyjęcie kławy Hulka i życie z konsekwencjami tego czynu. Takim ikonicznym elementem jest również okrzyk „Hulk miażdżyć!”. To wszystko w połączeniu z niejednoznacznym zakończeniem sprawia, że *The Incredible Hulk* był w swoim czasie najbardziej dojrzałą i ambitną produkcją Marvel Studios.

Kolejnym chronologicznie filmem studia był *Iron Man 2* (reż. J. Favreau, 2010), utrzymany w bardzo podobnej stylistyce, co poprzedni. Ponownie mamy do czynienia z rekonfiguracją mitologii Iron Mana: pojawiają się nowi przeciwnicy, producent broni Justin Hammer oraz rosyjski geniusz Ivan Vanko *alias* Whiplash, którzy łączą siły, aby pokonać Iron Mana. On sam tworzy kolejne warianty swoich zbroi, jednocześnie zaś musi zmagać się z nieuleczalną chorobą trawiącą jego ciało, a także ciągotami do alkoholu. Wszystkie te wątki pojawiały się już w komiksach, były jednak odmiennie realizowane: przede wszystkim Hammer nie był przebojowym playboyem, ale zmęczonym życiem starcem, Ivan Vanko i Whiplash byli z kolei dwiema różnymi postaciami. Również problem alkoholizmu Starka, w komiksach potraktowany bardzo poważnie²¹, w tym filmie stanowi wątek poboczny, podobnie jak pojawienie się nowych superbohaterów wspierających Iron Mana: Natashy Romanoff (znanej jako Black Widow / Czarna Wdowa) oraz Jamesa Rhodesa (który w starszej wersji zbroi Iron Mana działa pod kryptonimem War Ma-

21 Ten wątek jest istotnym elementem fabuły wielu historii z udziałem Iron Mana, jak np. *Demon in a Bottle (The Invincible Iron Man 120–128, 1979)* czy *Avengers Dissassembled (Avengers 500–503, 2004)*.

chine). Obie postacie debiutowały zawczasu na kartach komiksu o Iron Manie, same jednak nie wnoszą nic nowego do narracji i są w zasadzie tylko rozbudowanym tłem dla poczynań Starka. Innym nawiązaniem do mitologii Iron Mana jest zbroja w walizce, której Stark używał przez jakiś czas tak w komiksie, jak i w serialu animowanym, to jednak również jest głównie ukłon w stronę znawców materiału źródłowego. Na tym tle najbardziej wyrazistą innowacją jest wprowadzenie romansu między Tonym Starkiem a jego sekretarką i asystentką, Pepper Potts; taki wątek zaistniał w komiksie jedynie przejściowo, w filmie natomiast rozwinął się w stronę długotrwałego związku²².

Tym samym doszło do sytuacji, która na dłuższą metę bardzo rzadko ma miejsce w serialach komiksowych: zmieniło się *status quo*, bohater wyewoluował, dojrzał do pewnych postaw. Komiks jako medium cykliczne i seryjne znany jest z tego, że wszelkie zmiany sytuacji bohatera są zazwyczaj nietrwale: Profesor X nawet jeśli odzyska władzę w nogach, to i tak w pewnym momencie wróci na wózek inwalidzki, Spider-Man zawsze będzie lekkoduchem szukającym dziewczyny, a jeśli jakaś postać zginie, to wkrótce ktoś przywróci ją do życia²³. Tymczasem prawidła filmowej dramaturgii wymagają, aby w bohaterze i/lub świecie przedstawionym dokonywała się jakaś przemiana. Farveau – i inni reżyserzy zatrudniani przez Marvel Studios – doskonale to rozumieją, czego przykłady jeszcze przytoczymy.

Kolejnym filmem superbohaterskim był *Thor* (2011) nakręcony przez Kennetha Branagha. Tutaj nieco wyraźniej widać próbę skonwencjonalizowania narracji filmowej przy użyciu środków niebezpośrednio związanych z komiksowym pierwowzorem. Obok *stricte* superbohaterskiej rekwizytorni pojawiają się wątki właściwe dramatom elżbietańskiemu i w taki też sposób prezentowane (reżyser znany jest z adaptacji dramatów Szekspira): w mitycznym Asgardzie na krótko przed koronacją Thora na władzę dzięki machinacjom jego przyrodniego brata, Lokiego, dochodzi do utarczki z lodowymi olbrzymami. Thor – wściekły na olbrzymy za przerwanie uroczystości – sprzeciwia się zakazowi swojego ojca, Odyna, i wyrusza do krainy lodu, Jotunheim, by się zemścić. Za jego lekkomyślne wyczyny Odyn zmuszony jest wygnąć swojego syna na Ziemię i pozbawić jego boskich mocy; tymczasem Loki wpada w rozpętaną przez siebie

22 Co było podobno innowacją wprowadzoną przez reżysera z uwagi na wyjątkowo dobrą współpracę odtwórców roli Starka i Potts – Roberta Downeya Jr. i Gwyneth Paltrow. Tworzyli oni rzekomo tak interesującą i wzajemnie się dopełniającą parę, że scenarzyści skłonni byli zrezygnować z prowadzenia Starka jako lekkoducha i bawidamka na rzecz pełniejszego rozwoju postaci.

23 Na tym tle wyróżniają się komiksy z serii Ultimate, gdzie przyjęto, że jeśli ktoś zginie, to z reguły nie dochodzi do jego cudownego powrotu.

spirale zdrady i walki o władzę, gdy postanawia pod nieobecność Thora sam sięgnąć po tron Asgardu. Thor zaś musi przez ten czas nauczyć się pokory, zakochuje się w świeżo poznanej badaczce imieniem Jane i ocala świat przed monstrem, jakie zsyła na niego Loki.

Konwencja dramatu elżbietańskiego znajduje wyraz przede wszystkim w długich i często rozbudowanych monologach głównych bohaterów, co wywołuje komiczny efekt w zestawieniu z dialogami prowadzonymi przez zwykłych ludzi pokroju Jane i jej przyjaciół. Trzeba też przyznać, że twórcy filmu dokonali dość brawurowego opracowania materiału wyjściowego, podeszli bowiem do adaptacji wątków komiksowego Thora z innej perspektywy. W pierwotnej wersji Thorem był lekarz Donald Blake, który nie pamiętał, że Odyn zesłał go za karę na Ziemię, dopóki nie odnalazł magicznego kija będącego w rzeczywistości młotem Thora, Mjólnirem. W filmie Thor – a razem z nim widz – od razu zna swoje pochodzenie, a nazwisko Donald Blake pojawia się tylko jako mrugnięcie okiem do znawców komiksu (jako nazwisko na koszuli byłego chłopaka Jane, którą w pewnej chwili zakłada Thor). Moce Mjólnira również znane są od samego początku, nie spada on na Ziemię pod postacią kija, lecz – jak to ma miejsce w znacznie późniejszych komiksach o przygodach Thora – ląduje na pustyni, gdzie staje się okoliczną atrakcją. Można więc zauważyć, że *origin story* Thora – jeśli porównać je z komiksowym wariantem – zostało poddane znacznie większej restrukturyzacji, niż miało to miejsce w przypadku Iron Mana i Hulka. Prawdopodobnie zrobiono to, by ograniczyć – i tak już znaczną – liczbę wątków fabuły filmu.

Nie znajdziemy również w *Thorze* zbyt wielu rozwiązań mających uprawdopodobnić mitologię głównego bohatera. Dzieje się tak dlatego, że punkt wyjścia dla narracji jest tak dalece nieprawdopodobny, iż dodatkowe zabiegi urealnijające mogłyby tylko zaciemnić obraz całości. Jedynym rozwiązaniem tłumaczącym niesamowitość Asgardu jest lakoniczny opis Dziewięciu Królestw jako planet zamieszkałych przez fantastyczne istoty, gdzie porządku strzegą bogowie Asgardu (jedną z nich jest Ziemia, czyli Midgard). Magia, którą posługują się te istoty, jest – według twórców filmu – zaawansowanym połączeniem rytuałów i technologii, co wprowadza w interpretację *Thora* kontekst dänikenowski, polegający na utożsamieniu mitycznych bóstw z zaawansowaną technologicznie cywilizacją z kosmosu. Na tym jednak właściwie zamyka się lista innowacji mających uprawdopodobnić postać Thora, co sprawia, że film ten można traktować jako krok wstecz w rozwoju kina superbohaterskiego.

Różnorodnie można oceniać też film *Captain America: Pierwsze starcie* (*Captain America: The First Avenger*, reż. J. Johnston, 2011), opowiadający skonwencjonalizowaną i przerysowaną historię w stylu filmów

przygodowych o tematyce wojennej, utrzymanych w dieselpunkowej²⁴ stylistyce. Film traktuje o losach młodego, chorowitego mężczyzny, Steve'a Rogersa, który gnany patriotycznym zapałem chce wspomóc swój kraj w walce z nazistami. Poddaje się więc specjalnemu programowi mającemu na celu stworzenie superżołnierza, po czym jedzie na front, by wraz z grupą oddanych komandosów zwalczać nazistowską jednostkę znaną jako HYDRA, którą dowodzi Johann Schmidt *alias* Czerwona Czaszka. W trakcie działań wojennych ginie najlepszy przyjaciel Steve'a, Bucky, a wkrótce i on sam musi się poświęcić, rozbijając na biegunie północnym bombowiec kierujący się nad Amerykę. Na 70 lat zostaje zahibernowany, by obudzić się we współczesności.

Film celowo realizuje pulpową stylistykę, która sprawia, że wiele elementów mitologii Kapitana Ameryki jest przerysowanych, a całość narracji przypomina idealizowaną opowieść wojenną o odwadze, honorze i poświęceniu. Stąd też w filmie niemal brakuje zabiegów urealnających (nie licząc może zamiłowania Steve'a do korzystania z tarczy, którą przypadkiem zabiera ze sobą na pierwszą misję), choć pojawiają się elementy będące nawiązaniem do komiksowego pierwowzoru. Można do nich zaliczyć wygląd i zachowanie przeciwników Kapitana Ameryki, szczególnie Czerwonej Czaszki i dr. Arnima Zoli; oryginalny komiksowy strój Kapitana, w którym występuje on na deskach objazdowego teatru; wreszcie również pokazany na ekranie kolportaż pierwszych komiksów o jego przygodach z 1941 r. Bardziej spostrzegawczy znawcy komiksów Marvela dostrzegli również w tle jednej za scen kostium innego superbohatera z okresu II wojny światowej, Human Torcha. Ponadto jednak film podziela rozwiązania zastosowane w *Thorze* i można powiedzieć, że posługuje się analogicznymi kanałami recepcji.

Swego rodzaju *opus magnum* Marvel Studios można określić natomiast film Jossa Whedona *Avengers* (2012), który nie dość, że realizuje konwencję kina superbohaterskiego, to jeszcze w pewien sposób kumuluje i redystrybuuje konwencje gatunkowe wykorzystane we wszystkich poprzednich filmach. Oto bowiem Loki z *Thora* przybywa na Ziemię i wchodzi w posiadanie Tesseractu, tajnej broni Czerwonej Czaszki z filmu *Captain America*. Dowódca światowej organizacji bezpieczeństwa T.A.R.C.Z.A. (*S.H.I.E.L.D.*), Nick Fury, zbiera więc superbohaterów,

24 Dieselpunk to odmiana steampunku, a więc retrofuturystycznej konwencji estetycznej zakładającej, że pewne istotne z punktu widzenia rozwoju cywilizacyjnego wynalazki (np. elektryczność, ujarzmienie energii atomowej) nigdy nie miały miejsca, ludzkość oparła więc swój rozwój technologiczny na dominującej w danym okresie technologii, w przypadku dieselpunku – na silnikach spalinowych Diesla. W filmie *Captain America: Pierwsze starcie* taką estetyką cechują się przede wszystkim czołgi, samoloty i rakiety należące do HYDRY.

których mieliśmy okazję poznać w poprzednich obrazach, by jako drużyna Avengers powstrzymali oni Lokiego. Ten ma jednak własne plany odnośnie drużyny, zamierza bowiem rozbić ją od środka. Wykorzystanie znanych postaci pozwoliło na ograniczenie ich ekspozycji do minimum; Iron Man, Kapitan Ameryka, Loki i Thor wrzuceni są w zasadzie niemal od razu w środek akcji. Trochę więcej czasu ekranowego poświęca się Czarnej Wdowie i Sokolemu Oku, dwóm postaciom jak dotąd drugoplanowym lub wręcz epizodycznym (Sokole Oko był obecny w jednej ze scen *Thora*), ale ich ekspozycja również nie trwa długo. Więcej czasu dostał też Bruce Banner *alias* Hulk, ponieważ rolę tę powierzono nowemu aktorowi²⁵ i twórcy chcieli, aby widzowie zdążyli się do niego przyzwyczaić. Towarzyszyła temu zmiana konwencji, w jakiej operuje Hulk; nadal miewa sceny zbliżone wydźwiękiem do filmu Leterriera, towarzyszą im jednak – szczególnie widoczne w finale filmu – elementy komiczne.

W kwestii opracowania materiału komiksowego można powiedzieć, że Whedon zdecydował się na adaptację dwutorową. Przede wszystkim wykorzystał część pierwotnych elementów fabuły do skonstruowania całej intrygi (jak np. zagrożenie ze strony Lokiego i groźba inwazji z kosmosu, a także próbę wykorzystania Hulka przeciwko reszcie grupy), zdecydował się jednak na znacznie większą liczbę innowacji, niż miało to miejsce w poprzednich filmach. Przede wszystkim skład drużyny odbiega od oryginalnego²⁶: pojawiają się w niej Kapitan Ameryka, Czarna Wdowa i Sokole Oko – wszyscy ci superbohaterowie, którzy na kartach komiksowej wersji przygód Avengers dołączyli dopiero później. Za zebranie supergrupy odpowiada nie Iron Man, a Nick Fury i T.A.R.C.Z.A., co oddala tę fabułę od oryginalnych komiksów, a zbliża do serii *The Ultimates*²⁷. Drugim torem było przeniesienie na ekran jak największej liczby atrakcyjnych elementów przy jednoczesnym przepisaniu ich na język kina, np. szerokie, duże kadry miały swoje odpowiedniki w długich, dynamicznych ujęciach. Odpowiednio więcej czasu ekranowego poświęca się bardziej złożonym scenom, gdzie wymagane jest od odbiorcy większe skupienie. Wreszcie – pozwalając sobie na dużą dozę humoru i ironii – Whedon jednocześnie honoruje i dekonstruuje zastane konwencje gatunkowe, pozwalając im zderzyć się ze sobą na poziomie narracji. Na przykład Kapitan Ameryka zachowuje się cały czas tak samo jak w filmie Johnstona, co jest sukcesywnie wyśmiewane

25 Mark Ruffalo zastąpił w tej roli Edwarda Nortona.

26 W skład oryginalnej drużyny wchodził Iron Man, Thor, Hulk, Ant-Man i Wasp. Ostatnia dwójka nie doczekała się jeszcze swoich filmowych odpowiedników.

27 Jest to XXI-wieczna wariacja na temat Avengers, w której to drużyna jest powołana do życia przez rząd Stanów Zjednoczonych do walki ze światowym terroryzmem. Zob. M. Millar, B. Hitch, *The Ultimates*, 2003–2004.

przez Iron Mana, wszystkie monologi w stylu *Thora* są natomiast wielokrotnie przerywane przez inne postacie (dotyczy to szczególnie Lokiego, który przynajmniej dwukrotnie zostaje wytrącony z roli arcyłotra i immoralisty). Zderzenie obowiązujących dotąd w innych filmach konwencji gatunkowych wywołuje efekt komiczny, który znosi konwencjonalność ról poszczególnych bohaterów. Zmuszeni do interakcji ze sobą nawzajem muszą oni – na oczach widza – wypracować swój własny język, własną konwencję, która będzie ich wszystkich obowiązywać. A ponieważ widz jest obecny przy tych zmaganiach, odbiera ich efekt jako coś naturalnego i konsekwentnego.

Również w kwestii dbałości o szczegóły konstituujące mitologię *Avengers* reżyser wywiązał się ze swojego zadania. Tony Stark korzysta z nowej zbroi, która powstała w oparciu o jego wcześniejsze doświadczenia. Kapitan Ameryka ubiera błękitny uniform, powstały – co zostało wyraźnie powiedziane – jako wersja rozwojowa jego munduru z okresu II wojny światowej. Kostiumy Sokolego Oka i Czarnej Wdowy są *de facto* uniformami agentów T.A.R.C.Z.Y. Ostatnia scena ukazuje zrujnowany podczas bitwy budynek Stark Tower, gdzie z napisu na szczycie pozostała jedynie litera A – symbol nowo powstałej drużyny superbohaterów, oznaczający, że w tym miejscu będzie się znajdować ich kwatera główna. W kwestii estetyki i rozwiązań fabularnych mamy więc do czynienia z wyraźnym poszanowaniem materiału źródłowego przy jednoczesnym jego dostosowaniu do specyfiki medium.

Ostatnim wartym tutaj wspomnienia filmem jest *Iron Man 3* (reż. S. Black, 2013), wieńczący trylogię o przygodach Tony'ego Starka. Tym razem Iron Man staje naprzeciw diabolicznego terrorysty Mandarina, wspieranego sekretnie przez organizację A.I.M. Ponadto po wydarzeniach z *Avengers* dręczą go stany lękowe, ztraca się więc w konstruowaniu kolejnych zbroi. Gdy dochodzi do pierwszej konfrontacji między nim a siłami Mandarina, Stark pozbawiony jest czynnej zbroi i musi samodzielnie, korzystając jedynie ze swojego sprytu i pomocy spotykanych na swojej drodze ludzi, rozwiązać zagadkę Mandarina i powstrzymać A.I.M.

Rekonfiguracja znanych elementów mitologii Iron Mana przyjęła w tym filmie najbardziej radykalną formę. Stark nie tylko jest w trwałym i względnie szczęśliwym związku, ale jest również zdeterminowany, by ten związek ocalić. Ta determinacja prowadzi go do punktu dojścia odległego od jego komiksowej inkarnacji: Tony decyduje się zniszczyć wszystkie swoje broje i usunąć elektromagnes z klatki piersiowej, co staje się dla niego synonimem nowego życia. Również War Machine się zmienia, sygnalizując to poprzez ubranie zbroi Iron Patriota – postaci, która w komiksach była kimś zupełnie innym. W filmie jest to odmiana zbroi War Machine'a pomalowana i nazwana zgodnie z ustaleniami

specjalistów od PR. Metamorfozie poddano również postać Mandarina; z władającej magicznymi pierścieniami, okrutnej istoty twórcy filmu uczynili wiecznie pijanego szarlatana, który nie wie, co się wokół niego dzieje. Wielu odbiorców było rozczarowanych tym rozwiązaniem fabularnym, przede wszystkim dlatego, że znacząco odbiegało ono od ich oczekiwań wynikających ze znajomości komiksowego pierwowzoru.

Film ma nieco mniej humorystyczny wydźwięk od poprzednich części, co wynika z zastosowanej tutaj odmiennej konwencji: reżyser wykorzystał formułę filmu sensacyjnego często z silnymi wątkami komediowymi, znanego też jako *buddy cop movie* i realizowanej chociażby w takich filmach, jak *Zabójcza broń* (*Lethal Weapon*, reż. R. Donner, 1987) czy *Tango i Cash* (*Tango & Cash*, reż. A. Konczalowski, A. Magnoli, 1989). Formuła ta pozwala na opracowanie wielowątkowej intrygi poprzetykanej szeregiem odniesień i nawiązań nie tylko do poprzednich filmów Marvela, ale do kina akcji w ogóle. Tym samym jednak jest to film superbohaterski najbardziej odległy od komiksowego pierwowzoru, będący raczej parafrazą i rozwinięciem kinowej ewolucji bohatera, jakim jest Tony Stark, niż adaptacją postaci z komiksu.

Gra z konwencją i oczekiwaniami odbiorców to jednak nie wszystko, co ma znaczenie w przypadku filmów Marvela. Równie istotnym – a z perspektywy świata przedstawionego nawet istotniejszym – aspektem jest swoista intertekstualność, na którą nastawione są te produkcje, a która stanowi immanentną cechę komiksów superbohaterskich. Wszystkie te filmy bowiem łączy jeden świat przedstawiony, oglądany w każdym z nich przez pryzmat innych środków, ale dążący do maksymalnej spójności. Każde ekranowe nawiązanie do innych produkcji Marvel Studios spotyka się z ciepłym przyjęciem widzów. I tak na przykład już w *Iron Manie* pojawia się T.A.R.C.Z.A. i jej przedstawiciele, agent Phil Coulson oraz Nick Fury. Obaj będą mieli też epizodyczne role w *Iron Manie 2*, w którym – co warto podkreślić – Fury ogląda telewizyjne doniesienia z wydarzeń mających miejsce w finale *The Incredible Hulk*. Ze Starkiem (jako podwójna agentka) pracuje również – o czym już wspomnieliśmy – Czarna Wdowa. Zarówno w pierwszym, jak i drugim filmie o Iron Manie w garażu Starka znajduje się niedokończona tarcza Kapitana Ameryki (której finalny egzemplarz w filmie *Captain America: Pierwsze starcie* wykonał ojciec Tony’ego, Howard). Coulson z domu Starka jedzie wprost do Nowego Meksyku i – również w *Iron Manie 2* – widać, jak pojawia się nieopodal miejsca upadku młota Thora. W *The Incredible Hulk* można dostrzec dokumenty podpisane przez Nicka Fury’ego, zezwalające na śledzenie Bruce’a Bannera. Sprzęt wojskowy zdolny złapać Hulka został również wykonany przez firmę Stark Industries, sam Tony Stark pojawia się natomiast pod koniec filmu, żeby porozmawiać z polującym na

Bannera generałem Rossem. Również pod koniec filmu Banner dobrowolnie zmienia się w Hulka, co sygnalizuje jego zwiększoną kontrolę nad tą przemianą, co widać w *Avengers*. W *Thorze* jeden z przyjaciół Jane wspomina o Bannerze, sam tytułowy bohater jest natomiast przesłuchiwany przez agenta Coulsona i nawiązuje się między nimi nić przyjaźni. Tam również zainteresowanie Lokiego wzbudza Tesseract, który był tajną bronią Czerwonej Czaszki w filmie *Captain America* i pochodzi z Asgardu. Również w *Thorze* pojawia się Sokole Oko pod rozkazami Coulsona, a pod koniec filmu także Nick Fury (który jest również obecny przy wybudzaniu Kapitana Ameryki z hibernacji). Latający samochód, który Howard Stark prezentuje podczas swojej wystawy, to prototyp latającego lotniskowca z filmu *Avengers*. Sama wystawa jest pierwszą edycją Stark Expo, które odbywa się również podczas akcji *Iron Mana 2*. W *Avengers* otwarcie mówi się, że wypadek Bannera związany był z pracą nad serum superżołnierza, które stworzyło Kapitana Amerykę. Tam również spotykają się wszystkie najważniejsze postaci. Z kolei napady lękowe Tony'ego Starka w *Iron Manie 3* to pokłosie wydarzeń z *Avengers*, do których wielokrotnie się podczas filmu nawiązuje. A to jedynie najbardziej wyraziste nawiązania. Co jednak najważniejsze wszystkie one są na porządku dziennym w komiksie superbohaterskim, przeniesione jednak na ekran oznaczają istotną innowację w ramach tej konwencji.

Szyłak w książce *Komiks i okolice kina* stwierdził, że „ciągle nie powstaje arcydzieło sztuki filmowej będące adaptacją komiksu”²⁸. Trudno powiedzieć, czy i według jakich kategorii produkcje Marvel Studios mogłyby się zaliczać do arcydzieł kina, można jednak odnaleźć w nich pewien sprawdzony schemat zmierzający do osiągnięcia jedynej w swoim rodzaju jakości. Na schemat ten składa się szereg działań; a są to: (1) łączenie konwencji kina superbohaterskiego z innymi konwencjami gatunkowymi, (2) adaptowanie wyłącznie tych elementów fabuł komiksów, które są istotne z punktu widzenia dramaturgii filmu, (3) zabiegi mające na celu urealnienie czy uprawdopodobnienie poszczególnych aspektów mitologii superbohaterów, co łagodzi ich immanentną irracjonalność, (4) gra ze skonwencjonalizowanymi elementami struktur narracyjnych i fabularnych, często oparta na ironii (5) szeroko zakrojone nawiązania intertekstualne między fabułami poszczególnych filmów. A ponieważ Marvel Studios ma zaplanowane premiery kolejnych filmów już do 2028 r.²⁹, istnieje duże prawdopodobieństwo, że schemat ów będzie wciąż udoskonalany.

28 J. Szylak, *op. cit.*, s. 19.

29 R. Bricken, *Marvel Has Its Movies Planned Through 2028*. Yes, 2028, <http://bit.ly/iiP6ycf> [dostęp: 14.04.2014].

Bibliografia

- Bricken Rob, *Marvel Has Its Movies Planned Through 2028. Yes, 2028*, <http://bit.ly/iP6ycf>.
- Eco Umberto, *Innowacja i powtórzenie: pomiędzy modernistyczną i postmodernistyczną estetyką*, tłum T. Rutkowska, „Przekazy i Opinie” 1990, nr 1/2.
- Howe Sean, *Niezwykła historia Marvel Comics*, przeł. B. Czartoryski, Kraków 2013
- Kino Nowej Przygody*, red. J. Szyłak et al., Gdańsk 2011.
- Szyłak Jerzy, *Komiks i okolice kina*, Gdańsk 2000.
- The Incredible Hulk. A discussion with Creative Director Kyle Cooper*, <http://bit.ly/18dobQz>.
- Toeplitz Krzysztof Teodor, *Sztuka komiksu*, Warszawa 1985.

Krzysztof Solarewicz
Uniwersytet Wrocławski

Substytucja *Surogatów*, czyli o wartościach i technologii w kinie głównego nurtu

Abstrakt

Komiks *Surogaci* powstał w latach 2005–2006 i został oceniony jako „fascynujący” i „nowatorski”, „kryminał będący jednocześnie komentarzem społecznym”. W 2007 r. korporacja Walt Disney Company zakupiła prawa do jego ekranizacji i w dwa lata później *Surogaci* weszli do kin. Film otrzymał umiarkowane oceny, określony jednocześnie jako „oczywisty” i „bardziej ambitny, niż to potrzebne”, „stymulujący intelektualnie”, a także „dobra, eskapistyczna zabawa”.

Celem tego tekstu nie jest pytanie o przyczyny, dla których ambitny komiks został zamieniony w kino akcji. Celem tym będzie natomiast komentarz kulturoznawczy. Pytanie, na które proponowany artykuł ma odpowiedzieć, dotyczy przemian w świecie przedstawionym, a konkretnie w przedstawieniu technologii, jej wpływu na rzeczywistość i społecznych kosztów. Nie jest to pytanie o utratę, brak. Jest to jednak pytanie o zmiany, jakim poddano komiks, by mógł on zostać przedstawiony w produkcji wartej 80 mln dolarów.

Słowa kluczowe

kulturoznawstwo,
wartości, fantastyka
naukowa, etyka,
transhumanizm

Substytucja *Surogatów*, czyli o wartościach i technologii w kinie głównego nurtu

W 2002 r. Francis Fukuyama, autor słynnego *Końca historii*, wydał książkę *Koniec człowieka. Konsekwencje rewolucji biotechnologicznej*. Opisuje w niej perspektywę technologicznego ulepszania człowieka (*human enhancement*) i jego możliwych konsekwencji. Konkretniej: przeciwstawia „oczywiste korzyści”, o których piszą zwolennicy ulepszania człowieka, „subtelnym szkodom”¹, czyli takim, które wyrządzone są naturze ludzkiej, wspólnym, wyróżniającym nasz gatunek cechom.

Książka Fukuyamy jest powszechnie krytykowana zarówno przez technooptimistów, jak i technosceptyków – a jednocześnie pozostaje najczęściej cytowaną pozycją debaty nad technologicznym ulepszaniem człowieka². Jest też dyskutowana nieustannie, od ponad dziesięciu lat – dość powiedzieć, że podczas zorganizowanej niedawno konferencji transhumanistycznej³ pojawiło się niezależnie od siebie kilka tekstów poświęconych wyłącznie, bądź w dużej mierze, właśnie jej. Wskazuje to na kulturową doniosłość *Końca człowieka*: próby nowego, biologiczno-

1 F. Fukuyama, *Our Posthuman Future*, New York 2002, s. 7 [jeśli nie podano inaczej, wszystkie cytaty w przekładzie autora].

2 Porównując cytowania *Końca Człowieka* uwzględniłem nie tylko z całości bioetycznych dzieł autorów takich jak N. Bostrom, J. Harris, M. Sandel czy G. Stock, lecz także tekstów autorów powszechnie znanych – *Przyszłość natury ludzkiej* J. Habermasa, a nawet pokrewny temat nowej antropologii i słynne *When Species Meet* D. Harraway.

3 *Enhancement, Emerging Technologies, And Social Challenges*, 10–14.10.2012, Inter-University Center, Dubrovnik, Croatia, <http://www.transformingthehuman.org>.

-humanistycznego ujęcia natury ludzkiej oraz ukazania możliwych „subtelnych szkód” – egzystencjalnych, duchowych czy gatunkowych konsekwencji narastającej technologizacji życia.

„Subtelne szkody” są niewątpliwie obecne w *The Surrogates*, powstałym w latach 2005–2006 komiksie⁴ autorstwa Roberta Vendittiego (scenariusz) i Bretta Weldele’a (rysunki)⁵. Niniejszy tekst jest kulturoznawczą analizą przesunięć w świecie *Surogatów*, a w rezultacie w świecie idei i wartości, ostatecznie też w ujmowaniu „subtelnych szkód”, jakie dokonały się podczas filmowej adaptacji tego dzieła.

O jakich przesunięciach tu mowa? Co i jak się przesuwają? – to pytanie o właściwy przedmiot analizy. Komiks i jego adaptację różni o wiele więcej niż środki wyrazu (medium) czy fabuła – bo i budżet, publiczność i jej reakcje. Komiksowi *Surogaci* to bez wątpienia projekt niszowy. To miniseria, zauważona i doceniona za namysł nad relacjami technologii i społeczeństwa przez amerykańskie serwisy poświęcone komiksom i fantastyce naukowej⁶. Z kolei film *Surogaci* (*Surrogates*, reż. J. Mostow, USA 2009) to wysokobudżetowe (80 mln dolarów) Hollywoodzkie kino z Bruce’em Willisem w roli głównej, głównonurtowa produkcja o wielomilionowej, międzynarodowej publiczności. W przeciwieństwie do oryginału adaptacja *Surogatów* wywołała mieszane opinie; chwalono ją za wartości rozrywkowe, ale krytykowano m.in. za grę aktorską, niespójny świat przedstawiony, a także – co szczególnie istotne – za nierozwinięcie podejmowanych wątków⁷. Ta sytuacja wydaje się wskazywać jeśli nie na często przywoływane przez krytykę „deformację” czy „wulgaryzację” tekstu w procesie adaptacji⁸, to przynajmniej na to, co Robert Stam nazywa „estetycznym umainstreamowaniem”: „W imię czytelności dla szerokiej publiczności, powieść zostaje »oczyszczona« z moralnej niejednoznaczności, przerw w narracji czy nastroju kontemplacji”⁹.

Niniejszy tekst poświęcony jest zmianom w kontekście moralności i technologii. Rekonstrukcja światów przedstawionych w komiksowych

Zakres badań

4 Termin „powieść graficzna” jest być może precyzyjniejszy za względu na zwartą – nie epizodyczną – strukturę narracji, jednak ze względów formalnych (publikacja w formie odcinkowej) i przejrzystość językową pozostaną przy określeniu „komiks”.

5 R. Venditti, *The Surrogates*, 2005–2006, no. 1–5.

6 *The Surrogates* (Vol 1), <http://bit.ly/1EDzK4E> [dostęp: 19.08.2014].

7 Zob. *Surrogates*, <http://bit.ly/1GwKqza>; *Surrogates*, <http://bit.ly/1E8OYJC> [dostęp: 19.08.2014].

8 R. Stam, *Introduction: Theory and Practice of Adaptation* [w:] *Literature and Film. A Guide to the Theory and Practice of Film Adaptation*, ed. by R. Stam, A. Raengo, Malden–Oxford–Victoria 2005, s. 4–5.

9 *Ibidem*, s. 43.

i filmowych *Surogatach*, zawartych w nich systemów postulowanych i realizowanych wartości oraz różnic między tymi światami ujawnia nam kulturową (czyli odnoszącą się do wartości)¹⁰ wizję świata twórców adaptacji – wartości przynależnych (i nie) kulturze głównego nurtu.

Skupię się więc na różnicach w światach przedstawionych, a konkretniej na sposobach ujmowania „subtelnych szkód”, które zdają się być *clue* fabuły Vendittiego. Postaram się wykazać, że w procesie adaptacji przesunięto problem moralności z zagadnienia „subtelnych szkód” technologii na działania ludzkie; w rezultacie dzieło przestało pełnić funkcję krytyczną względem technologii.

Świat i narracje Surogatów

Analizę wypada zacząć od opisanego jej przedmiotu – zacznijmy od wspólnego obu wersji świata przedstawionego *Surogatów*. W niedalekiej przyszłości przełomy w robotyce i BCI (połączeniu mózg–komputer) doprowadziły do powstania surogatów: humanoidalnych maszyn, do których ludzie mogą się podłączyć i którymi mogą kierować – w zastępstwie dla „tradycyjnego”, biologicznego ciała. Surogacja umożliwia takie same bądź podobne (a często skuteczniejsze) działanie w świecie, zapewniając jednocześnie pełne bezpieczeństwo użytkownikom maszyn. Początkowo stosowana przez wojsko i niepełnosprawnych ruchowo ostatecznie surogacja staje się jedynym akceptowalnym sposobem życia. Niewielkie enklawy przeciwników surogacji, Dreadów¹¹, funkcjonują w rezerwach pod wodzą charyzmatycznego przywódcy – Proroka.

Produkowane przez korporację *Virtual Self* surogaci reprezentują swoich użytkowników – lecz są przy tym niezmiennie młode i piękne, umożliwiają przyjęcie dowolnej rasy i płci. Brak zagrożenia fizycznego operatorów skutkuje nie tylko drastycznym spadkiem przestępczości, lecz także dekadentyzacją społeczeństwa (*vide* namiętne sceny w klubie i na ulicy, używki). Akcja *Surogatów* rozgrywa się w amerykańskiej metropolii. Detektyw Greer, protagonista, zostaje wezwany do poprowadzenia sprawy pierwszego od lat zabójstwa (a nie zniszczenia mienia – surogata). Jednocześnie próbuje ratować swoje małżeństwo z Margaret; w mniemaniu detektywa związek wyłącznie poprzez surogaty oddala małżonków od siebie nawzajem.

Powyższy opis świata przedstawionego i zawiązanie akcji są wspólne fabułom komiksu i filmu; dalej jednak pojawiają się różnice, zwłaszcza

¹⁰ S. Pietraszko, *Studia o kulturze* [w:] *idem, Kultura. Studia teoretyczne i metodologiczne*, Wrocław 2012.

¹¹ *Dread* (ang.) – groza, ale i potocznie o *dreadlocks* – dredy, jakie nosi m.in. Prorok, sugerując kontrkulturowy charakter enklaw. W ramach gatunku można ich wywieść od *Neuromancera* Gibsona (1984, wyd. polskie 1992), a konkretnie postaci Mealcuma i innych mieszkańców stacji orbitalnej (dziękuję Pawłowi Frelikowi za komentarz).

w kwestii motywacji bohaterów. W komiksie zabójstwo dotyczy tylko surogatów, a „zabójcą” jest dr Canter, ich twórca. Testuje on swojego surogata, Steeplejacksa, planując za pomocą broni EMP (impulsu elektromagnetycznego, uszkadzającego systemy elektroniczne) odłączyć wszystkie surogaty i przywrócić operatorów do „prawdziwego” w jego – ale i Greera – mniemaniu życia. Canterowi udaje się użyć broni, pomimo wysiłków policji i przy pomocy – niechętnej, bo wyciągającej na jaw nieetyczne działania *Virtual Self* – byłych współpracowników Cantera. Ostatnie strony przedstawiają: rozmowę Greera z Canterem, ludzi wychodzących niemrawo na ulice, Dreadów – wkraczających do miasta, usuwających surogaty i pomagających mieszkańcom. Greer, rozmyślając nad sytuacją, przyznaje moralną rację Canterowi; w ostatniej scenie wraca do domu i odkrywa samobójstwo swojej Margaret, niemogącej się pogodzić z życiem poza surogacją.

W filmie z kolei zabójcą jest wysłannik korporacji *Virtual Self*, a jego broń (hybryda EMP i wirusa) uśmiercić może także operatorów; jego celem jest dr Canter, przeciwnik stworzonej przez siebie technologii. Przygodkowo jednak surogata – jednego z ciał Cantera – używa jego syn i to on pada ofiarą zabójstwa. Canter, niejako w rozpacz i w akcie zemsty, planuje podłączenie tej samej broni do systemu kontroli i globalną dezaktywację surogatów – i ich operatorów. Greerowi udaje się powstrzymać zagładę, pozwala jednak na dezaktywację surogatów. Ostatnie kadry przedstawiają ludzi wychodzących na ulicę i Greera odzyskującego więź z Margaret.

Choć *Surogaci* są bez wątpienia tekstem kultury poświęconym technologii i kosztom, społecznym z nią związanym, to dla porządku wspomnę, że i inne różnice w adaptacji wydają się kulturowo istotne. Jedną z nich dotyczy roli korporacji, wiedzionej siłami rynku i kapitału w komiksie, w filmie zaś spiskowej i zbrodniczej. Wydaje się przy tym, że zbyt mało czasu zostaje jej poświęcone, by wyciągać z tej różnicy konsekwencje idące dalej niż proponowane przez Stama „oczyszczenie” z moralnej niejednoznaczności poprzez zradykalizowanie postaw przedstawicieli korporacji. Druga to miejsce zajmowane w świecie przedstawionym przez Dreadów, którzy w filmie nie wchodzi do miasta, nie usuwają zdezaktywowanych surogatów, nie pomagają ludności. Nie mają siły sprawczej – wręcz niczemu (fabularnie) nie służą – całkiem jakby spoza Miasta nie mogła nadejść żadna alternatywa ładu społecznego.

Niewątpliwie jednak *clue* fabuły – i różnic między nimi – dotyczy postaci detektywa Greera i dr Cantera – ich motywacji, decyzji i skuteczności w świecie przedstawionym.

Dr Lionel Canter i źródło (nie) moralności

„Każdy chce zmienić
świat. Ja chcę tylko
zmienić go z powrotem”
dr Lionel Canter

W obu tekstach kultury – komiksie i filmie – dr Canter jest głównym adwersarzem jeśli nawet nie protagonistą, to z pewnością ładu społecznego, na którego straży stoi detektyw Greer. Genialny naukowiec porzuca wizje stworzonych przez siebie surogatów jako środka osiągnięcia wolności – np. dla takich jak on osób sparaliżowanych. Canter mówi o szkodliwości emocjonalnej i nieprawdziwości, nienaturalności życia w surogacji – najpierw ustami Proroka, przywódcy założonego przez Cantera antysurogackiego ruchu Dreadów, a potem także Steeplejacka (komiks) i własnymi (film). Jako Steeplejack oskarża Greera o brak strachu, ekscytacji w obliczu zagrożenia – podstawowych elementów doświadczania człowieczeństwa. Dlatego też, przed dezaktywacją kolejnych surogatów, Steeplejack powtarza polecenie: „żyjcie”. W filmie z kolei mówi o uzależnieniu ludzkości od surogacji – choć jego rezultaty nie są przedstawione, widz może co najwyżej zobaczyć surogaty narkotyzujące się – bez szkody dla operatorów.

Filmowemu i komiksowemu Carterowi autorzy przypisali jednak zasadniczo różne motywacje. W rezultacie tych różnic tylko jego komiksowa wersja może być traktowana przez odbiorcę „serio” – jako uprawniony, równoważny, moralny głos w sprawie stanu technologiczowanego społeczeństwa.

W komiksie Steeplejack, czyli Canter w swoim pierwszym surogacie, sprzeciwia się wszechobecności surogacji i jej bezkrytycznego przyjmowania przez rynek i opinię publiczną, której wystarczyło wykazanie niewątpliwych zalet nowej technologii. Dlatego też Canter-Steeplejack zaczyna działać po dyskusjach korporacyjnych dotyczących wprowadzenia na rynek linii surogatów dla niepełnoletnich i zwolnieniu go z korporacji *Virtual Self*, a tym samym odsunięciu od wpływu na przyszłość surogacji.

Motywacje filmowego Lionela Cantera są rezultatem zamachu, w którym zamiast niego ginie jego syn. Canter wie, że za zabójstwem stoi *Virtual Self*, która „nie będzie stała z boku i patrzyła, jak niszczy wszystko, co zbudowali”. Przy czym nie wiadomo dokładnie, jak Canter miałby zagrażać korporacyjnym interesom – zważywszy na fakt, że filmowy doktor wypowiada się właściwie tylko ustami Proroka, lidera zmarginalizowanej społecznie grupy. Następnie Canter uznaje, że „Surogacja to perwersja. To uzależnienie. Trzeba zabić uzależnionego, żeby zabić uzależnienie” i postanawia włamać się do sieci monitorującej, a następnie wgrać wirusa, który położy kres nie tylko surogatom, lecz także ich operatorom.

Rzecz jednak nie w sensowności historii świata przedstawionego w filmowej adaptacji; istotniejsze są przesunięcia fabularno-osobowościowe. Komiksowy Canter stawia tezę o odczłowieczającej (tj. usuwającej emocjonalne doświadczanie świata) mocy surogacji: „I co czujesz? Nic. Żadnego strachu, żadnej euforii. Nie czujesz się żywy. To dlatego, że cię

tu nie ma. Przehandlowałeś ciało i krew za kosmetykę i metal. Żyjesz przefiltrowanym życiem”¹².

Jego działania poprzez Proroka są próbą legalnej, społecznej regulacji problemu, ale mają ograniczoną skuteczność. Kiedy Canter zostaje zwolniony z *Virtual Self*, traci wszelką możliwość skutecznego wpływu na przyszłość surogacji. Toteż jako Steeplejack stara się zniszczyć surogaty, a więc technicznie rozwiązać przedstawiony problem – co czyni Cantera równoprawnym (względem Greera) uczestnikiem dyskusji etycznej.

W filmie Canter wydaje się tracić status równoprawnego uczestnika już w pierwszych minutach filmu – skoro działa w reakcji na (i bezpośrednio po) zabójstwie syna, film sugeruje widzowi psychologiczno-prawną kategorię działania w afekcie. Ta z kolei dotyczy stopnia odpowiedzialności za popełnione czyny – ale porzuca kwestię moralności. Obok zemsty (której dokonuje, zabijając współpracownika *Virtual Self*) naukowiec planuje też zabić wszystkich korzystających z surogatów ludzi. Dodajmy jeszcze, że – odmiennie niż w komiksie – filmowy Canter popełnia samobójstwo zaraz po wprowadzeniu zabójczego wirusa w sieć.

Skutki tej radykalizacji postawy są nie do przecenienia. Po pierwsze, decyzje filmowego Cantera obciążają go jeszcze bardziej niż działanie w afekcie. Nawet jeśli jakaś część jego antysurogackiego argumentu pozostaje intelektualnie ważką dla widza, moralna istotność niknie wraz z moralnością jej autora, mordującego i planującego morderstwo na globalną skalę. Przeciwnik istniejącego systemu zostaje zdyskredytowany moralnie jako szaleniec i zbrodniarz – dlatego właśnie musi on, w odróżnieniu od komiksu, ponieść porażkę. Samobójstwo tylko potwierdza tę dyskredytację – to przecież radykalna odmowa wzięcia konsekwencji za stan świata i własne czyny; Canter mógłby równie dobrze stwierdzić nihilistycznie: „niech cały (zły) świat zginie, a ja razem z nim”.

Po drugie, zmienia się przedmiot dyskusji etycznej. „Subtelne szkody”, o których Fukuyama pisze z tak dojmującym brakiem fantastyczno-naukowego wyczucia, znikają w obliczu śmiertelnego, globalnego zagrożenia. Alienacja i rozpad więzi poza surogacją, względnie rozluźnienie wzorców moralnych, nie są rozważane w filmie jako problemy społeczne, nie mogą być także źródłem rozterek protagonisty, kiedy ten musi uratować świat.

Jednocześnie, już po uratowaniu świata to właśnie Greerowi dane jest zdezaktywować surogaty w finałowych scenach filmu. A to sugeruje wybór „w imieniu widza” – detektyw doświadczył życia z technologią i odrzuca je. Czy to wystarcza, by przekonać o krytyczności dzieła wobec „subtelnych szkód”?

12 R. Venditti, *The Surrogates*, 2005–2006, no. 2, s. 10.

Detektyw Harvey Greer i społeczne koszty technologii

„Widziałem, jaki może być wpływ surogatów na ludzi. Widzę to każdego dnia”
det. Harvey Greer

Greer jest zmęczony życiem i rozgoryczony – jak przystało na głównego bohatera fantastycznonaukowej opowieści detektywistycznej, a więc niejako z założenia powiązanej z gatunkiem *noir*. Przyczyna tego stanu jest, poniekąd, klasyczna dla *neo-noir*: nie jest co prawda zmęczonym pracą alkoholikiem, ale jest samotny – choć w związku. Jego żona, Margaret, zamknięta jest ciągle w pokoju, chce żyć z nim (i innymi) tylko poprzez surogację, co on z kolei uważa za niewystarczające, umniejszające ich związek. Dlatego też, po zniszczeniu surogata podczas dochodzenia, zaczyna pracować „na żywo”, we własnym ciele.

Podobnie jak wypadku Cantera motywacje protagonisty w oryginale i adaptacji różnią się. Komiksowy Greer wybiera pracę na żywo – najpierw żeby sprawdzić, „czy wciąż nadaje się do tej roboty” i porozmawiać z Prorokiem, żyjącym w Enklawie (gdzie obowiązuje zakaz surogacji)¹³. Ten wybór współgra z jego kłótniami z żoną; kiedy żali się: „nie wiem nawet, jak naprawdę teraz wyglądasz”, Margaret odpowiada „kiedy jestem podpięta, wyglądam młodziej. Czuję się młodziej. Jeśli to nie rzeczywistość to nie wiem, co nią jest”¹⁴. Greer w swoim prawdziwym ciele czuje się „jak dawniej”, pełen energii¹⁵, odpowiadając na polecenie Steeplejaka: „żyj”.

W filmie detektyw jest zmuszony do tej decyzji; twórcy filmu wprowadzają tu nowy wątek, który zasadniczo zmienia wartościowanie całej sytuacji: zmarłego dziecka Greerów. Wprowadzają go w trzech miejscach: w rozmowie z Canterem po zabójstwie jego syna Greer empatyzuje ze stratą naukowca, w reklamie „zapewniających bezpieczeństwo twoim bliskim” surogatów dla dzieci oraz w rozmowie między małżonkami. Pokazuje ona surogację jako ucieczkę od rzeczywistości; na wyznanie miłości Harveya Margaret odpowiada: „Ta dziewczyna, którą masz za uroczą, zabawną – ona już się nie uśmiecha. [...] Jedyny powód dla którego codziennie wstaję i wychodzę z domu to to, kim [jako surogat – K.S.] teraz jestem”.

Technologia surogacji zostaje więc sproblematyzowana – w rzeczywistości, nie tylko deklarowanych rozterkach bohaterów – jako narzędzie ucieczki od rzeczywistości, właściwie nieistotne w kontekście tragedii, która oddaliła ich od siebie. A tym samym surogacji odbiera się jakiegokolwiek, potencjalne choćby, konsekwencje. Surogacja staje się „kolejną technologią na rynku” – a nie przełomową innowacją, która radykalnie zmieni sposób życia ludzi, ze swoimi zaletami i konsekwencjami.

Ten sposób rozumienia świata potwierdza także zakończenie. Wersja komiksowa kończy się sceną wejścia/włamania się Greera do pokoju

¹³ *Ibidem*, s. 13–16.

¹⁴ *Ibidem*, s. 22–25.

¹⁵ *Idem*, *The Surrogates*, 2005–2006, no. 3, s. 14.

Margaret, która zdążyła już popełnić samobójstwo, okazując tym ostateczne przywiązanie do surogacji i zmian stylu życia, które ta wprowadziła. Spotkanie i pojednanie w wersji filmowej niewątpliwie czyni załość hollywoodzkiemu wymaganiu krzepienia serc; jednocześnie jednak potwierdza pierwotność emocji – Margaret dopuszcza do siebie żalobę i otwiera się na nowo na swój związek. Zakończenie uwydatnia fundamentalność życia naturalnego (tylko poza surogacją może dojść do spotkania), ale i odwracalność technologii; po jej utracie bohaterowie po prostu przechodzą do przedtechnologicznej rzeczywistości, doceniają jej wartość, odnajdują się w niej. Koszty powrotu, lub choćby „przestawienia się”, na inny styl życia, znikają. Są tylko deklarowane – w końcowej mowie Cantera – szaleńca, mordercy. Canter mówi o surogacji-uzależnieniu, ale nie sposób dostrzec kosztów czy choćby oznak tego uzależnienia.

W wersji filmowej tylko rodzina Greerów jest pozytywnym, moralnie istotnym punktem odniesienia – Canter okazuje się zrozpaczonym i żądny zemsty szaleńcem, a innych punktów odniesienia po prostu nie ma. Toteż tylko Greerowie są przedstawieni jako pełnoprawni uczestnicy debaty moralnej; a reprezentują w niej zarówno jednostki, mieszkańców wielkiego miasta, jak i rodzinę – a więc nas, widzów.

Kiedy Fukuyama pisał o „subtelnych szkodach”, jakie może wyrządzić nieregulowany postęp technologii, posłużył się koncepcją „czynnika X”: zestawu zmiennych, które wyróżniają nasz gatunek – ale też sprawiają, że jesteśmy ludźmi, że możemy być ludzcy¹⁶. To najczęściej chyba przywoływany – i krytykowany – koncept w debacie nad technologicznym ulepszaniem człowieka¹⁷; „subtelne szkody” padły, jak się zdaje, ofiarą krytyki dotyczącej „czynnika X” – a szkoda, ponieważ wydają się pojęciem jednocześnie użytecznym do opisu konsekwencji technologii, a jednocześnie zupełnie rozłącznym z dotyczącymi całości zarzutami esencjalizmu.

Technologia umożliwia, ale i promuje pewne zachowania kosztem innych – i choćby przez to ma swoje „wbudowane” konsekwencje społeczne. Zachowania te (np. surogacja) mogą być bardziej lub mniej zgodne z obowiązującymi (obecnie) normami – niezgodność to też konsekwencja przynależna technologii, ponieważ kulturowe skutki postępu technologicznego (jak i każdego innego) można rozpatrywać tylko w kontekście świata człowieka. Argument „subtelnych szkód” jest tu esencjalistyczny tylko w najprostszym rozumieniu tego terminu: esencjalnej, czyli ko-

Podsumowanie

¹⁶ F. Fukuyama, *op. cit.*, s. 149–151.

¹⁷ Zob. N. Agar, *Liberal Eugenics. In Defence of Human Enhancement*, Malden 2004, s. 90; N. Bostrom, J. Savulescu, *Human Enhancement Ethics: The State of the Debate* [w:] *Human Enhancement*, ed. by J. Savulescu, N. Bostrom, New York 2009, s. 15; A. Miah, *Genetically Modified Athletes*, London 2004, s.5.

niecznej, właściwości przedmiotu¹⁸. A w rezultacie – społecznych konsekwencji tych właściwości.

Filmowa adaptacja przekształca moralny horyzont zmiany technologicznej komiksowej opowieści o surogatach. Neutralizuje ją moralnie, ponieważ jej przeciwnicy nie są już równorzędnymi uczestnikami dyskusji o rezultatach innowacji – a jeśli debata ma tylko jedną stronę, przestaje być debatą. Neutralizacja wynika także z tego, że problemy filmowych bohaterów wynikają z losu bądź wyborów. Technologia nie jest inwazyjna, trwała, nie niesie już za sobą społecznych, interpersonalnych czy personalnych konsekwencji; wystarczy ją wyłączyć, by wszystko powróciło do stanu wcześniejszego

Prezentowana i analizowana tutaj adaptacja to zmiana dzieła niszowego w masowe; taki podział wydaje się utrzymywać się pomiędzy literaturą i komiksami z jednej strony a głównonurtowymi filmami i grami komputerowymi z drugiej. Większość filmów i gier z ostatnich lat problematyzuje technologię, ale w gruncie rzeczy przedstawia ją pozytywnie: jako nowoczesny gadżet, względnie narzędzie poszerzania naszych możliwości. Przykłady to m.in.: *Atlas Chmur*, *Bioshock*, *Deus Ex: Human Revolution*, *Crysis*, *Halo 4*, *Repo Man*, *Spore*, *Wyspa*. Część przywoływanych tu wizji przyszłości jest niewątpliwie dystopijna, większość z nich oferuje też namysł moralny lub egzystencjalny nad konsekwencjami technologizacji świata. Warto jednak zwrócić uwagę, że ostrze etyczne wymierzone jest nieodmiennie nie przeciw technologiom, a ich użyciu przez ludzi. To system, korporacje, grupy są tu nawet nie tyle złe, ile odpowiedzialne za konsekwencje zmian; sama technologia stanowi tylko nowy kontekst. W tych zaś rzadkich przypadkach, kiedy technologia rzeczywiście aktywnie wpływa na rzeczywistość, koszty jej użycia są bądź pozorne, bądź odwracalne¹⁹.

Na koniec przywołajmy pojęcie – choć bez ironii, z jaką wprowadza je autor – imagineskopu, „przyrządu do poszerzania wyobraźni”²⁰. To dobra metafora dla *science fiction*, a przynajmniej tej jej części, która w centrum swoich zainteresowań stawia związki między przyszłością, człowiekiem i technologią. Taka fantastyka naukowa to imagineskop, ponieważ jest ćwiczeniem w myśleniu „co by było, gdyby”, eksperymentem

18 *Essential vs. Accidental Properties*, Stanford Encyclopedia of Philosophy, <http://stanford.io/1BAaokA> [dostęp: 3.11.2013].

19 Znamiennym tego przykładem jest wirus w *Dues Ex: Human Revolution*, który wystąpić może w cybernetycznym ciele postaci, w którą wcieli się gracz. Choć opisywany jako wprowadzający w szal i śmiertelny, doświadczenie gracza (*user experience*) sprowadza się do trwających kilka minut zakłóceń na ekranie i niemożności korzystania z części cybernetycznych umiejętności postaci.

20 Ś. O. Podgrobelski, *Wstęp do imagineskopii. Próba zarysu*, Pruszków 2009.

myślowym określającym nie tyle możliwe scenariusze przyszłości, ile pole oddziaływania przewidywanych technologii – i nasze rozumienie ich pokus i niebezpieczeństw²¹. Przykład *Surogatów* pokazuje, że proces „umasawiającej” adaptacji sprawić może, że fantastycznonaukowy imagineskop przestaje działać.

- Agar Nicholas, *Liberal Eugenics. In Defence of Human Enhancement*, Malden 2004.
- Bostrom Nick, Savulescu Julian, *Human Enhancement Ethics: The State of the Debate* [w:] *Human Enhancement*, red. Bostrom Nick, Savulescu Julian, New York 2009.
- Fukuyama Francis, *Our Posthuman Future*, New York 2002.
- Le Guin Ursula, *Introduction – added in 1976* [w:] *eadem, The Left Hand of Darkness*, New York 1977.
- Miah Andy, *Genetically Modified Athletes*, London 2004.
- Pietraszko Stanisław, *Studia o kulturze* [w:] *idem, Kultura. Studia teoretyczne i metodologiczne*, Wrocław 2012.
- Podgrobelski Śledź Otrębus, *Wstęp do imagineskopii. Próba zarysu*, Pruszków 2009.
- Stam Robert, *Introduction: Theory and Practice of Adaptation* [w:] *Literature and Film. A Guide to the Theory and Practice of Film Adaptation*, ed. by *idem*, A. Raengo, Malden 2005.
- Surrogates*, <http://www.metacritic.com/movie/surrogates/critic-reviews> [dostęp: 19.08.2014].
- Surrogates*, http://www.mrqe.com/movie_reviews/surrogates-m100076363 [dostęp: 19.08.2014].
- Venditti Robert, *The Surrogates*, 2005–2006, no. 1–5.
- 21 U. Le Guin, *Introduction – added in 1976* [w:] *eadem, The Left Hand of Darkness*, New York 1977.

Bibliografia

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 komiksów¹.

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, szczególnie omawianych przez Frédérica Martela w pracy *Mainstream*² – 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 dorosłych³. 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 dyskretnej przemycania wiedzy o epoce. Jest to wiedza podawana w formie żartobliwej i nigdy natrętnej. Często też Uderzo i Gosciny sięgali po stereotypowe wiadomości o obyczajach Francuzów i narodów sąsiednich, by uczynić je przedmiotem dowcipu⁴.

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 Franquina⁵. 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 serię⁶. 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 dyscyplinie⁷.

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 wydawniczym⁸.

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 utopii⁹. 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”)¹⁰ 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 Asteriksa¹¹.

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 upodobnił się zupełnie do Disneylandu¹².

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 instytucjonalnymi¹³.

**Europejskie
blockbustery**

¹⁰ D.-H. Pageaux, *op. cit.*, s. 229.

¹¹ *Ibidem*, s. 224.

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

¹³ 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)¹⁴. 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 kina¹⁵.

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 zysk¹⁶. 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-

¹⁴ Zob. *ibidem*, s. 446.

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

¹⁶ 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 tożsamości¹⁷. 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 Hollywood¹⁸.

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 Przygody¹⁹.

17 *Ibidem*.

18 Zob. M. Adamczak, *op. cit.*, s. 381–382.

19 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 billboardach²⁰. 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 napięciu²¹.

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

²⁰ Zob. P. Kessler, *op. cit.*, s. 19.

²¹ 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 Kleopatry*, 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 zabawek²².

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 animowanego²³. 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 spodziewał²⁴.

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 odmien-nych 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 polityczne²⁵.

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

²⁵ 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 ekonomicznych²⁶.

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 międzynarodowy²⁷.

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

²⁶ M. Adamczak, *op. cit.*, s. 386.

²⁷ 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 amerykańska²⁸. 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 przelomu 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

²⁸ Zob. *ibidem*, s. 414.

Mateusz Kowalski

Uniwersytet Opolski

Mordobicie na ekranie. Filmowe adaptacje bijatyk

Abstrakt

Gradaptacje, czyli filmowe adaptacje gier wideo to zjawisko charakterystyczne dla kultury konwergencji, w której to treści migrują pomiędzy różnymi platformami medialnymi. Ogromny sukces kasowy gier wideo wpłynął na to, że twórcy filmowi dostrzegli w ekranizacjach wirtualnych światów niezagospodarowany dotąd potencjał. Niestety większość powstałych dotychczas gradaptacji spotkało się z dużą krytyką. W artykule skupię się na ekranizacji dwóch kultowych serii bijatyk – *Tekken* i *Dead or Alive*. Porównanie tych dwóch filmów pozwoli uwidocznić mechanizmy przełożenia świata gry na język filmu. Podejmę również próbę refleksji nad tym, które aspekty wirtualnej rozrywki są najbardziej istotne w przypadku filmów powstałych w oparciu o gry komputerowe.

Słowa kluczowe

Gradaptacja, ekranizacja, gry wideo, gatunek, sztuki walki

Mordobicie na ekranie. Filmowe adaptacje bijatyk¹

Badacze kultury zwykli określać współczesną kulturę, w ślad za Henrym Jenkinsem, kulturą konwergencji² – w jej ramach wszelkie treści umieszczane w obiegu kulturalnym przenikają między różnymi platformami medialnymi. Jedną z takich platform są gry komputerowe. Początkowo były uważane jedynie za formę rozrywki, później przez długi czas za zagrożenie, by w końcu stać się pełnoprawną częścią kultury. W swojej krótkiej, zaledwie 50-letniej historii³ ulegały dynamicznym przemianom. Dziś są tak szeroko rozpowszechnione, że aby w nie zagrać, wystarczy posiadać telefon komórkowy.

Moment wprowadzenia na rynek gry *Computer Space* (Nutting Associates, 1971) był przełomem w dziejach elektronicznej rozrywki⁴. Od tamtej pory jej popularność nie słabnie. Świat przedstawiony gier ulegał wraz z upływem lat licznym przeobrażeniom za sprawą dynamicznie zmieniających się technologii – począwszy od typowych dla grafiki kom-

1 W niniejszym tekście posługuję się terminem „bijatyka” w odniesieniu do gatunku gier komputerowych (ang. *fighting games*), których rozgrywka polega na prowadzeniu walk między postaciami sterowanymi przez gracza lub algorytm, z wykorzystaniem różnych sztuk walki lub broni białej.

2 Zob. H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Filiciak, M. Bernatowicz, Warszawa 2006.

3 M. Filiciak, *Wprowadzenie* [w:] *Światy z Pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. *idem*, Warszawa 2010, s. 8.

4 Zob. P. Mańkowski, *Cyfrowe marzenia. Historia gier komputerowych*, Warszawa 2010, s. 11.

puterów 8-bitowych zlepek kilku pikseli, reprezentujących w umowny sposób elementy świata, w którym zanurzał się gracz, a skończywszy na trójwymiarowej grafice wysokiej rozdzielczości, która dzięki milionom pikseli oferuje dzisiejszym graczom immersyjne doświadczenie światów, sprawiających wrażenie realniejszych niż sama rzeczywistość⁵. Owe zmiany, polegające głównie na rozwoju technologicznym platform konsolowych, w dużym stopniu na nowo definiowały sposób kształtowania gier tego samego gatunku, a nawet tej samej serii. Jedną z konsekwencji rozwoju technologicznego jest ciągły wzrost potrzeb użytkowników. Ich wymagania wobec tytułów, po które sięgają, mobilizują twórców do wprowadzania innowacyjnych pomysłów, gwarantujących graczom nowe i niepowtarzalne doznania. W efekcie powstają kolejne gatunki i podgatunki gier komputerowych, a w ostatnim czasie nawet hybrydy gatunkowe. I o ile wciąż możemy spotkać się z grami, które z założenia mają umilić czas graczy dobrą zabawą, przypominającą tę, którą pamiętają z czasów bez konsol i komputerów (platforma Nintendo Wii), o tyle gry RPG, MMO, FPS, survival horror bądź bijatyki otwierają obszar doświadczeń, które zapewnić może tylko rozrywka elektroniczna.

Popularność gier komputerowych oraz ogromne zyski finansowe z ich sprzedaży sprawiły, że twórcy filmowi dostrzegli w nich pewien potencjał. Jak możemy się domyślać, był to potencjał kapitałowy. Sądźono, że ekranizacja tytułu gry, która cieszyła się ogromną popularnością, z góry skazana jest na sukces⁶. Gradaptacje, a więc filmowe adaptacje gier komputerowych, nie zostały jednak tak entuzjastycznie przyjęte przez odbiorców, jak spodziewali się ich twórcy. Jako gatunek filmowy są tworem, można powiedzieć, niesamodzielnym – czerpią całymi garściami z innych gatunków (zazwyczaj zbliżonych do tego, który reprezentuje adaptowana gra komputerowa). Wśród gradaptacji możemy spotkać wiele takich, które w niewielkim stopniu nawiązują do fabuły pierwowzoru, a jedyne podobieństwo do gry polega na przeniesieniu na ekran jej bohaterów, gatunku lub koncepcji rozrywki (wokół której budowana jest zupełnie nowa narracja).

Każdorazowo kiedy mówimy o filmowej adaptacji gry komputerowej (czy też o relacji odwrotnej) mamy do czynienia z kulturą konwergencji. Przepływ treści pomiędzy różnymi platformami medialnymi, w tym wypadku gry komputerowej i filmu, a nierzadko również książki, jest cechą konstytuującą gradaptacje, jako zjawisko filmowe. Charakterystyczne dla tego zjawiska będą również trzy cechy, o których wspomina

Gradaptacja jako część franczyzy

5 Zob. *ibidem*.

6 B. Paszyk, *Słownik gatunków i zjawisk filmowych*, Warszawa 2013, s. 200.

Jenkins: przedłużenie, synergia i franczyza, przy czym przedłużenie używane jest, jak twierdzi badacz:

na określenie wysiłków na rzecz rozszerzenia potencjalnych rynków przez przemieszanie treści pomiędzy różnymi systemami dystrybucji. Termin «synergia» stosuje się, by przedstawić możliwości ekonomiczne reprezentowane przez zdolność firmy do posiadania i kontrolowania wszystkich systemów. «Franczyza» ma tutaj oznaczać wspólne przedsięwzięcia w celu wykreowania i sprzedaży w tych nowych warunkach treści fabularnych⁷.

Jeśli przyjąć, że żyjemy w dobie kultury konwergencji oraz kultury uczestnictwa, potencjał gier komputerowych zauważony przez filmowców faktycznie istnieje. Nie bez znaczenia pozostaje tutaj aktywne uczestnictwo odbiorców – konsumentów. Fascynacja konkretną narracją budzi u odbiorców pragnienie uczestnictwa coraz bardziej w nią zaangażowanego oraz coraz intensywniejszego eksplorowania świata przedstawionego. Cyrkulacja treści pomiędzy różnymi platformami kreowana jest w taki sposób, aby tę ciekawość wzbudzać i stymulować. Co prawda, jak twierdzi Jenkins: „każda forma dostępu do marki powinna być samowystarczalna, abyśmy nie musieli obejrzeć filmu po to, by cieszyć się grą i odwrotnie”⁸, to jednak w przypadku niektórych gradaptacji, czy też wędrowania treści pomiędzy różnymi platformami, ta zasada nie do końca się sprawdza.

Trudność w przełożeniu świata gier komputerowych na język filmu polega na poziomie zaangażowania odbiorcy w recepcję dzieła.

W odróżnieniu od „pasywnej” publiczności kinowej, użytkownik gry interaktywnej ma możliwość, na przykład przyjęcia roli narratora i wpływania na przebieg wydarzeń i działań, najczęściej jako postać w fabule⁹.

Być może tego rodzaju trudność wynika również z frustracji spowodowanej brakiem możliwości podjęcia działań w styczności z filmową interpretacją gry komputerowej.

Ekranizacja bijatyki

W moim artykule chciałbym skupić się na dwóch adaptacjach bijatyk – *DOA: Żywy lub martwy* (*DOA: Dead or Alive*, reż. Corey Yuen, 2006) i *Tekken* (reż. Dwight H. Little, 2010). Bijatyki to popularny gatunek gier komputerowych, który powstał w latach 80. Niewątpliwie do spopularyzowania tego gatunku przyczyniła się jedna z pierwszych bijatyk: *Street Fighter* (pierwsza odsłona została wydana w 1987 r. przez japońskiego producenta i developera CAPCOM). Wiele gier tego gatunku uzyskało

7 H. Jenkins, *op. cit.*, s. 24.

8 *Ibidem*, s. 95.

9 J. Raessens, *Gry komputerowe jako medialna kultura uczestnictwa*, przeł. M. Filiciak [w:] *Światy z pikseli ...*, s. 195.

status kultowych i doczekało się swoich ekranizacji. Najbardziej znanym przykładem jest *Mortal Kombat* (Midway Games, Acclaim Entertainment, 1992), wyróżniająca się na tle innych epatowaniem niezwykle realną brutalnością. Jako jedna z nielicznych daje możliwość „wykończenia przeciwnika”, kiedy ten przegra walkę. W 1995 r. gra doczekała się swojej ekranizacji (*Mortal Kombat*, reż. Paul W.S. Anderson). Dzięki szybkiej akcji i atrakcyjnym wizualnie scenom walk, które były dobrze uzasadnione fabularnie, odniosła ona ogromny sukces kasowy. Celowo jednak pragnę skupić się na ekranizacji serii *Tekken* (Namco, 1994) oraz *Dead or Alive* (Team Ninja, Temco, 1997), aby unaocznic pewne mechanizmy, które wpływają na przyjemność odbioru tego rodzaju filmu.

Turniej Żelaznej Pięści – Tekken to seria, która zdobyła popularność wraz z wydaniem trzeciej odsłony (*Tekken 3*, Namco, 1997). W pewnym sensie można uznać ją za grę przełomową, nie tylko dla serii, lecz także dla całego gatunku, ze względu na niespotykaną jak na tamte czasy realistyczną grafikę. Do walk wprowadzono również złudzenie trzeciego wymiaru, pozwalając zawodnikom poruszać się w głąb plansz. Każda z postaci walczy w charakterystycznym dla siebie stylu. Walki, choć spektakularne, nie są brutalne. Pomimo braku rozlewu krwi przedstawione są bardzo realistycznie, zwłaszcza w ostatnich częściach serii. Podczas tworzenia gry twórcy zwracali szczególną uwagę na tworzenie wrażenia realizmu – ruchy każdej postaci powstały przy pomocy techniki *motion capture*. Fabuła w tego rodzaju grach nie pozostaje dominującym elementem, natomiast w przypadku serii *Tekken* jest ściśle związana z rozgrywką. Fabularna motywacja trudnych, czasem zaciętych relacji między postaciami skłania graczy do tego, aby z większą zażyłością pokonywać tych oponentów, którzy są naturalnymi wrogami sterowanej przez nich postaci. Na szczególną uwagę zasługuje również fakt, że seria *Tekken*, obok *Mortal Kombat*, *Fallout* (Black Isle Studios, 1997), *Baldurs Gate* (BioWare, Black Isle Studios, 1998) czy *Plainscape Torment* (Black Isle Studios, 1999), jako jedna z nielicznych gier komputerowych doczekała się swojego własnego odpowiednika *Wikipedii* – tekkenpedia.com. Świadczy to o jej ogromnej popularności, ale również o tym, iż zasługuje ona na miano kultowej.

Dead or Alive to seria równie kultowych bijatyk, z pewnych względów nietypowa. *Gameplay* serii skupia się na wartkiej akcji w środowisku 3D. Ruchy postaci są szybkie i płynne, a rozgrywka polega na zadaniu jak największej liczby ciosów, wykonywaniu tzw. combosów rzutów i „żonglowania” przeciwnikiem. Postaci bardzo szybko otrząsają się po otrzymaniu wysokich obrażeń, niemalże natychmiast stając z powrotem do walki. Trudno jest jednak jednoznacznie stwierdzić, jaką technikę zastosowali twórcy gry podczas tworzenia ruchów postaci, które cechuje przerysowanie, sztuczność gestów oraz nadmierny atletyzm, właściwie

niemożliwy do powtórzenia w rzeczywistości. Seria jest nietypowa również ze względu na bardzo rozbudowany *fan service*¹⁰ dla graczy płci męskiej. Wizerunek niemalże wszystkich postaci kobiecych jest mocno zabarwiony erotycznie, a przeciwniczki nierzadko walczą w bieliznie. Nie bez znaczenia jest również dodatkowa minigra *bitch-volleyball*, w której to bohaterki serii odziane w stroje kąpielowe lub bieliznę grają w siatkówkę plażową. Tego typu minigry stały się niemalże znakiem firmowym gier z serii *Dead or Alive*.

Jak wspominałem wcześniej, gradaptacje pełnymi garściami czerpią z innych gatunków filmowych, zwłaszcza z tych, które są w jakiś sposób związane z gatunkiem adaptowanej gry komputerowej. W obu przypadkach (*Tekken* i *DOA: Żywy lub martwy*) możemy powiedzieć, że są to filmy z gatunku kina sztuk walki. Charakteryzuje się ono skomplikowanymi popisami kaskaderskimi, pościgami oraz licznymi scenami starć głównych bohaterów, którzy z reguły są mistrzami danego stylu walki. Fabuła odgrywa w nich rolę drugorzędną, mającą dać ekranowym przeciwnikom pretekst do jak najczęstszych i jak najefektowniejszych pojedynków¹¹. Bartłomiej Paszyłk w *Słowniku gatunków i zjawisk filmowych* cytuje wypowiedź Marka Hendrykowskiego, który krytycznie odniósł się do większości realizacji tego gatunku:

Niezależnie od swej kasowości, z warsztatowego punktu widzenia filmy kung-fu były i są absolutną tandetą. Realizowane pośpiesznie, oparte na znikomym, drańsko oszczędnym budżecie, na podstawie skrajnie schematycznych, naprędce skleconych scenariuszy, w byle jakich atelierowych dekoracjach, bez jakiegokolwiek respektu dla zdroworozsądkowej logiki ekranowych wydarzeń...¹²

Niemniej należy zauważyć, że głównym celem kina sztuk walki jest dostarczanie rozrywki płynącej z obserwowania starć między dwoma lub więcej przeciwnikami, którzy posługują się tajemniczymi i niezwykłymi dla odbiorcy umiejętnościami. Tak jest w przypadkach omawianych przeze mnie filmów – w obu produkcjach potyczki między bohaterami filmu, biorącymi udział w turnieju, który ma wyłonić najlepszego wojownika, czy też pokazy ich fascynujących umiejętności to wiodące elementy w narracji.

Tekken kontra *DOA: Dead or Alive*

Mimo wykorzystania dokładnie takich samych schematów tworzenia dzieła filmowego, *Tekken* to pozycja „trudna w odbiorze”. Walki są przerysowane i sztuczne, a prawa fizyki łamane do tego stopnia, że starcia stają się raczej groteskowym spektaklem. W kilku scenach możemy na-

¹⁰ Przez pojęcie *fan service* (lub fanserwis) rozumie się wszelkie elementy świata gry, komiksu, filmu, książki, które nie są niezbędnym jej elementem, ale odpowiadają na oczekiwania fanów.

¹¹ B. Paszyłk, *op. cit.*, s. 250–251.

¹² *Ibidem*.

wet zauważyć nie do końca usunięte z naszego pola widzenia liny zabezpieczające aktorów. Przedłużające się ujęcia ze zbliżeniem na twarz bohatera, nadmierna liczba efektów *slow motion*, a przy tym wszystkim utrzymywanie śmiertelnie poważnego nastroju sprawiają, że film spotkał się z poważną krytyką ze strony fanów serii.

Główny bohater, Jin Kazama, w którego wcielił się John Foo, pierwowzór przypomina jedynie ciemnymi włosami. Jin znany z gry komputerowej to pewny siebie introwertyk o podwójnej tożsamości (Jin i Devil Jin) i bardzo rozbudowanej muskulaturze ciała. Jako że należy do klanu Mishima (przywódca klanu – Heihachi Mishima – jest właścicielem korporacji Mishima Zaibatsu, która organizuje tytułowy Turniej Żelaznej Pięści), jest jedną z najsilniejszych postaci w grze. Widok wychudzonego nastolatka w filmie jest więc co najmniej rozczarowujący. Jego umiejętności walki również pozostawiają wiele do życzenia. Zazwyczaj przegrywa on z przeciwnikiem tak długo, aż nie pojawi się retrospekcja, w której Jin przypomina sobie ważne słowa przekazane mu kiedyś podczas lekcji walki przez matkę. Każda taka retrospekcja stanowi swego rodzaju punkt zwrotny w walce, gdyż od momentu powrotu do czasu rzeczywistego Jin nagle (pomimo odniesionych wcześniej obrażeń) staje się bezlitosną maszyną do zabijania. Fabuła filmu pokrywa się z fabułą gry jedynie w głównych jej założeniach. Fani serii mogą rozpoznać swoje ulubione postaci tylko dzięki charakterystycznym strojom – ani charakter, ani też styl walki nie pokrywają się z tymi znanymi z gry. Sieci powiązań między bohaterami zostały na potrzeby filmu ustanowione zupełnie na nowo – i tak: postaci, które w grze pozostają w bliskich relacjach, w filmie w ogóle się nie znają.

Wymienione wyżej elementy filmu sprawiają, że *Tekken* jest gradadaptacją nieudaną – ponieważ twórcy postanowili wykorzystać pomysł i markę, jaką jest kultowa bijatyka, do stworzenia zupełnie nowej opowieści. Być może, gdyby nie tytuł i niepodważalne zapewnienia o filmowej adaptacji serii *Tekken*, produkcja spotkałaby się z zupełnie innym odbiorem.

W przypadku *DOA: Żywy lub martwy* mamy do czynienia z odwrotną sytuacją. Owszem film, należący do nurtu kina sztuk walki, charakteryzuje się dość specyficznym podejściem do kwestii grawitacji i powszechnie znanych zasad fizyki. Z uwagi na fakt, że jest to adaptacja gry komputerowej, źródeł takiego sposobu obrazowania walki możemy doszukiwać się właśnie w pierwowzorze. Zasady fizyki w grach wideo do dziś w pełni nie oddają tych znanych realnego świata. Stąd też dla odbiorców-graczy takie naginanie praw fizyki nie jest zjawiskiem obcym. Można jednak śmiało stwierdzić, że *DOA*, jest produkcją bardzo przemysłaną. Przerysowanie pewnych aspektów walk jest tutaj wykorzystywane z pełną świadomością twórców, a ponieważ do filmu zostało wprowadzonych wiele akcentów humorystycznych, naginanie praw fizyki nie

jest rażąco. Już charakter pierwowzoru sprawił, że po filmie można się spodziewać wojowników ninja wyskakujących na wysokość stu metrów, atletycznych, muskularnych sylwetek i teatralności każdego wykonywanego w walce ruchu. Owszem, tego rodzaju elementy pojawiają się, ale walki ukazane są w taki sposób, że widz może odnieść wrażenie, iż po pewnym treningu sam byłby w stanie wykonać niektóre akrobacje. Te zabiegi sprawiają, że *DOA* odbierany jako autonomiczna produkcja jest filmem wpisującym się w konwencję kina rozrywkowego.

Jako część franczyzy gradadaptacja *Dead or Alive* również wydaje się spełniać oczekiwania fanów. Twórcy filmu postanowili umieścić w nim wszystkie najlepsze aspekty gry, a jego fabuła w dużym stopniu pokrywa się z fabułą oryginału. Aktorzy są łudząco podobni do odgrywanych przez siebie bohaterów gry. To podobieństwo polega nie tylko na wizualnym odwzorowaniu pierwowzorów, lecz także na oddaniu ich specyficznego charakteru.

Jak wspominałem wcześniej, fanom serii nie są obce wizerunki kobiet walczących w samej bieliźnie. Ten aspekt rozgrywki pojawia się również w filmie, kiedy to obserwujemy spektakularną walkę dwóch bohaterek w deszczu. Podkreślony jest również specyficzny charakter rozgrywki oraz bardzo rozbudowany *fan service* dla graczy płci męskiej. Wspomniana wcześniej minigra *beach volleyball*, która niewątpliwie daje dużo przyjemności z uczestnictwa (ale i z samej obserwacji), również została wykorzystana w filmie.

Być może nieco czujniejsze oko krytyka filmowego jest w stanie wychwycić w *DOA* wiele warsztatowych niedociągnięć, jednak produkcja dostarcza wiele rozrywki, gdyż w wielu aspektach nawiązuje do adaptowanej gry komputerowej. Wierne odwzorowanie nie tylko bohaterów gry, lecz także dość specyficznego klimatu oryginału, który moim zdaniem, należy potraktować z dużym przymrużeniem oka, a także umieszczenie tam znanych z gry elementów, jak np. sekwencje z siatkówką plażową, sprawiają, że oglądanie filmu daje niemalże tyle samo przyjemności co rozgrywka.

Podsumowanie

Bliższe spojrzenie na oba tytuły pozwala zauważyć pewien paradoks. Doszło tutaj do swego rodzaju odwrócenia konwencji. Podczas gdy gra *Tekken* dąży do realizmu, jej filmowy odpowiednik jest całkowicie oderwany od rzeczywistości. Odwrotnie jest w przypadku *Dead or Alive*. Być może jest to spowodowane nieco lżejszą fabułą drugiego tytułu, jednakże jako fan serii *Tekken* mogę śmiało stwierdzić, że w grze również znajduje się wiele elementów humorystycznych, które mogły zostać wykorzystane w filmie, a dzięki którym jego odbiór mógłby okazać się o wiele przyjemniejszy. Choć ekranizacja bijatyki wymaga przerysowania oraz nagięcia powszechnie znanych praw fizyki, to jednak śmiertelnie poważny klimat

filmu *Tekken* sprawia, że z równą powagą widz odbiera zasady fizyki. To sprawia, że trudno jest zaakceptować z całą pewnością celowe wprowadzenie karykaturalnego charakteru walk. Mimo to film ten zdobył nieco większe uznanie wśród fanów niż *DOA: Żywy lub martwy*¹³. Odnoszę jednak wrażenie, że jest to spowodowane dużo większą popularnością serii *Tekken* (również wśród graczy okazjonalnych), a zatem jej fani, po wielu latach oczekiwania na ekranizację swojej ulubionej gry, bezkrytycznie przyjęli dzieło Dwighta H. Little'a.

Gradaptacja, jako zjawisko obserwowane w kręgu kina popularnego, pojawiło się stosunkowo niedawno – podobnie jak gry komputerowe są nowym zjawiskiem w kulturze. Ze względu na zupełnie inną specyfikę obu mediów wiele prób adaptacji gier komputerowych zakończyło się niepowodzeniem. Wynikać może to z faktu, że gry komputerowe mają nad filmami, które są ich adaptacjami, pewną przewagę. Zaangażowanie odbiorcy oraz jego czynne uczestnictwo i wpływ na wydarzenia są cechą gier, której nie da się w żaden sposób osiągnąć w filmie z wyjątkiem filmu interaktywnego¹⁴. Zatem podstawowym pytaniem, jakie należy zadać, powinno dotyczyć nie tego, które gradaptacje są dobre lub nie, ale w jaki sposób przenieść grę komputerową do medium, jakim jest film? Czy wystarczy wziąć bohaterów i zarys fabuły, połączyć z formułami, jakie wcześniej wyrobiło sobie kino, czy też potrzebne jest coś więcej? Ze względu na zbyt małą liczbę filmowych adaptacji gier komputerowych, pozostawię te pytania bez odpowiedzi.

Filicak Mirosław, *Wprowadzenie [w:] Światy z Pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. *idem*, Warszawa 2010.

Jenkins Henry, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Filiciak, M. Bernatowicz, Warszawa 2006.

Mańkowski Piotr, *Cyfrowe marzenia. Historia gier komputerowych i wideo*. Warszawa 2010.

Paszylk Bartłomiej, *Słownik gatunków i zjawisk filmowych*, Warszawa – Bielsko-Biała 2013.

Raessens Joost, *Gry komputerowe jako medialna kultura uczestnictwa*, przeł. M. Filiciak [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Warszawa, 2010, s. 195.

13 Oceny porównano z trzech portali: Filmweb: *Tekken* – średnia 5,7/10 [<http://bit.ly/1By4NfD>]; *DOA: Żywy lub Martwy* – śr. 5,4/10 [<http://bit.ly/1FgtWgH>]; IMDb: *Tekken* – 4,8/10 [<http://imdb.to/1HNLz6M>]; *DOA* – 4,7/10 [<http://imdb.to/1BapfhR>]; Rotten Tomatoes: *Tekken* – 2,7/5 [<http://bit.ly/1GkylKe>]; *DOA* – 2,6/5 [<http://bit.ly/1ArlDrS>]. Wyniki ocen fanów zebrano i porównano 27.10.2013.

14 Należy jednak zastanowić się, w jakim stopniu film interaktywny jest filmem w klasycznym rozumieniu tego terminu, a w jakim stopniu jest on grą wideo.

Bibliografia

Adam Flamma

Uniwersytet Wrocławski

Inny rodzaj adaptacji, czyli popularne gry wideo jako adaptacja filmu

Abstrakt

Od dawna kinowe premiery połączone są z wydawaniem gier wideo, które stanowią adaptację danego filmu. Jest to istotny element przemysłu, który ma na celu promowanie i budowanie marki poszczególnych tytułów. Mimo tego wciąż niewiele mówi się o grach powstałych na podstawie filmów. Często traktuje się je jako zubożałe wersje fabuł znanych z kinowych ekranów lub nawet pseudogry, które są ograniczone ramami narzuconymi przez film. Jednak gry wideo stanowiące adaptacje filmów mogą być nie tylko doskonałą zabawą dla fanów danego tytułu, ale również w znaczący sposób rozbudowywać świat i wydarzenia znane z kinowego obrazu. Wszystko jednak ma swój początek, funkcjonowanie gier-adaptacji w kulturze masowej również. W związku z tym artykuł ma na celu ukazanie historii gier wideo będących adaptacjami popularnych filmów oraz najpopularniejszych obecnie nurtów w ich produkcji.

Słowa kluczowe

gry wideo, adaptacje filmów, gra jako adaptacja, Władca Pierścieni, Harry Potter

Inny rodzaj adaptacji, czyli popularne gry wideo jako adaptacja filmu

Jeszcze dziesięć lat temu gry wideo stanowiące adaptacje filmów były rzadkością. Sporadycznie takie pozycje się pojawiały, jednak tylko w wypadku nielicznych tytułów, które miały już na tyle wyrobioną markę handlową, że było pewne, iż gra dobrze się sprzeda (np. tytuły oparte na filmach o Harrym Potterze). Obecnie sytuacja adaptowania materiału filmowego, czyli egranizacji¹, wygląda nieco inaczej, ponieważ produkcja gry opartej na filmie jest z reguły bardzo istotnym elementem promocji danego tytułu². Dotyczy to filmów adresowanych zarówno do widzów dorosłych, jak i do dzieci i młodzieży, jednak daje się zauważyć tendencję do tworzenia gier najczęściej przy okazji premier filmów skierowanych przede wszystkim do młodego odbiorcy. Prawdopodobnie dlatego, iż gry wideo nadal traktowane są jako towar handlowy przeznaczony dla młodych nabywców.

Istotny jest sens takiego produktu – co daje graczowi i jakie ma dla niego znaczenie. Przede wszystkim daje on możliwość głębszej i intensywniejszej eksploracji świata przedstawionego w filmie, pozwala

- 1 Zjawisko to opisują szerzej: M. B. Garda, *Gra The Witcher w uniwersum Wiedźmina*, „Homo Ludens” 2010, nr 2, s. 19–27 oraz A. Bazylczuk *Dlaczego nie ma dobrych egranizacji?*, <http://bit.ly/19foIFO> [dostęp: 15.01.2015].
- 2 Jako przykłady mogą służyć gry *Transformers: Revenge of the Fallen – The Game* (Beenox Inc., wyd. Activision Blizzard) i *Transformers: War For Cybertron* (High Moon Studios, wyd. Activision Blizzard), powstałe po pojawieniu się filmów Michaela Baya: *Transformers* (USA, 2007), *Transformers: Revenge of the Fallen* (USA, 2009) i *Transformers 3* (USA, 2011).

również widzowi (graczowi) na głębszą immersję w wydarzenia opowiedziane w danej produkcji. Ta dychotomia wpisuje się w samo pojmowanie gry komputerowej jako współczesnego elementu ludycznego, czyli czegoś będącego propozycją spędzania wolnego czasu. Jeśli rozumiemy w ten sposób, gra wideo okazuje się doskonałym dodatkiem do każdego powstającego obrazu kinowego lub do istniejących już kulturowych filmów. Ma to odbiorcę przy danym tytule zatrzymać na dłużej i tym samym kumulować zyski związane z franczyzą danego produktu. Dobrym przykładem są gry powstałe w oparciu o kinowe hity, np. *Piraci z Karaibów* (Akella, wyd. Bethesda Softworks 2003) i *Ojciec chrzestny* (EA Games, Electronic Arts Inc. 2006). Obecność tych gier na rynku wydawniczym ma nie tylko swój wymiar ekonomiczny, lecz także jest przykładem transmedialności opowiedzianych historii. Film, książka, słuchowisko radiowe, gra komputerowa – te oraz inne media pozwalają na przekazywanie tej samej historii, jednocześnie ją wzbogacając i tworząc szeroko rozumiany proces konwergencji mediów oraz czyniąc daną fabułę transmedialną, przez co znacznie bogatszą niż w tekście bazowym. Dlatego też gra wideo, będąca adaptacją filmu – czyli *de facto* również medium audiowizualnego – jest raczej kolejną odsłoną takiej historii niż adaptacją w takim sensie, jak rozumie się to przy relacji np. dramatu i sztuki teatralnej, gdzie zachodzi przeniesienie nie tylko treści, lecz także formy w obrębie zupełnie różnych kanałów przekazu. Należy jednak zauważyć, że najczęstszym elementem relacji film–gra nie są wcale przykłady omawiane w niniejszym artykule, a filmy będące adaptacjami popularnych gier wideo.

Trudno wskazać jednoznaczną przyczynę tego faktu, być może wiąże się to z większymi możliwościami programistów, którzy są w stanie za pomocą zaawansowanej grafiki komputerowej odtworzyć dużo lepiej i dokładniej wydarzenia filmowe. Wcześniej, chociażby w latach 80. czy nawet 90. sztuka filmowa dawała twórcom więcej możliwości wizualnych do odtworzenia fabuły. Teraz często jest odwrotnie. Niezależnie od tego, jak już zostało wspomniane, opowiadanie transmedialne w relacji opisywanej w niniejszym artykule wiąże się ściśle z konwergencją mediów w materii fabuł filmów. Przyczyną tego zawsze jest, jak dowodzi Henry Jenkins, chęć uczestnictwa w fascynującym nas świecie i bliższe go poznanie³. To właśnie powoduje powstawanie nie tylko dodatkowych możliwości eksploracji świata fabuły bazowej oraz jej samej, ale w ogóle powstawanie jakichkolwiek utworów operujących fabułą znaną z filmu czy książki. Oczywiście uczestnictwo możliwe jest w coraz to nowych

3 H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007.

formach, na które zezwalają nieustająco rozwijające się technologie: komputerowa oraz cyfrowa.

Rys historyczny

Pierwsze gry, wyraźnie nawiązujące do filmowych produkcji, pojawiły się na rynku blisko trzydzieści lat temu w USA. Jedną z pierwszych i najgłośniejszych produkcji tego typu była z całą pewnością *E.T. the Extra-Terrestrial* (Atari Inc. 1982), będąca adaptacją filmu *E.T.* (1982) Stevena Spielberga. To właśnie bazowanie na niezwykle popularnym filmie miało być maszyną napędową sprzedaży tej gry. Jej fabuła nie była nazbyt skomplikowana. Gracz, sterując znanym z filmu kosmitą, miał przejść kilka poziomów i znaleźć odłamki telefonu. Po ich znalezieniu mógł się skontaktować ze swoją planetą i wrócić do domu. Produkcja, choć stanowiąca jedną z najdroższych w latach 80. XX w. (pochłonęła blisko 125 milionów dolarów)⁴, okazała się nieudana i nie sprzedała się na tyle dobrze, aby mogła przynieść producentom zysk. Tym samym tytuł ten stał się jedną z głównych przyczyn kryzysu firmy Atari w latach 1983–1984⁵ oraz czynnikiem, który w znaczący sposób wpłynął na słynny kryzys w amerykańskiej branży gier wideo, jaki miał miejsce w 1983 roku⁶.

Kolejnym wydawcą tytułów, stanowiących egranicację filmów, była firma Parker Brothers, natomiast same gry stanowiły adaptacje kolejnych części filmowej sagi George'a Lucasa pt. *Gwiezdne wojny*. Zostały one wydane w latach 1982 i 1983⁷. Należy jednak wyraźnie zaznaczyć, że produkty Parker Brothers nie stanowiły adaptacji całej fabuły filmu – pod względem ukazywania świata przedstawionego – a jedynie jej wybranych elementów, związanych przede wszystkim ze strzelaniem przez gracza do celu. Z perspektywy dzisiaj tworzonych gier tytuły te wydają się nieskomplikowane i proste, jednak z punktu widzenia rozwoju gier komputerowych i ich potencjalnego mariażu z kinem stanowią one krok milowy. W praktyce to od nich rozpoczęło się traktowanie filmowych fabuł jako materiału do tworzenia historii, które opowiadają gry wideo. Dla samej sagi Lucasa były to pierwsze z liczącej sobie dziś blisko sto pozycji listy egranicacji. Jest to prawdziwy rekord, a także dobry przykład na to, jak popularne mogą być tego typu gry. A to z kolei stanowi odpowiedź na

4 Za: S. Cohen, *Zap! The Rise and Fall of Atari*, [s. l.] 1984, s. 125.

5 *Ibidem*, s. 23.

6 Zob. N. Montfort, I. Bogost, *Racing the Beam: The Atari Video Computer System* oraz S. Gallagher, P. Seung, *Ho Innovation and Competition in Standard-Based Industries: A Historical Analysis of the U.S. Home Video Game Market*, „IEEE Transactions on Engineering Management” 2002, no. 1, s. 67–82.

7 Chodzi o przeznaczone na konsolę Atari 2600: *Star Wars: The Empire Strikes Back* (1982), *Star Wars: Jedi Arena* (1983), *Star Wars* (1983) oraz *Star Wars: Return of the Jedi – Death Star Battle* (1983/1984).

pytanie, czy w ogóle jest sens, by one powstawały. Popularność *Gwiezdnych wojen* stanowi jak najbardziej odpowiedź twierdzącą, jednak do niedawna nie było to wcale takie oczywiste. Poza tytułami opartymi na sadze do połowy lat 90. XX w. gry oparte na fabule filmów nie pojawiały się zbyt często, a nawet jeśli już, to nie były eksportowane do tak wielu krajów jak dziś. Nie były zatem *stricto* komercyjnym produktem, a ich sprzedaż nie można określić mianem masowej.

Dlatego też należy docenić znacznie gry *Ace Ventura: The CD-Rom Game*⁸. Pozycja ta, choć oparta była w dużej mierze na serialu animowanym, była także w pewnym stopniu adaptacją kinowych przebojów o przygodach detektywa Ace'a Ventury, które znane były na całym świecie. Dlatego też gra dotarła nawet do Polski⁹, choć sama kreskówka pojawiła się nad Wisłą dopiero kilka lat później. Jednak popularność marki kojarzonej głównie z filmem w pełni wystarczyła, by gra osiągnęła sukces również u nas.

W związku z tym można wyróżnić dwa początki funkcjonowania gry komputerowej jako adaptacji filmu – pierwszy to wspomniany przypadek wydania gier bazujących na fabule filmowej sagi *Star Wars*, czyli coś, co *de facto* zapoczątkowało całe wydarzenie na szeroką skalę. Jeśli jednak wzięte pod uwagę zostanie bazowanie nie na fabule filmu (lub jej elementach), ale na znanym dzięki niemu uniwersum, należy wyznaczyć drugi początek. W tym wypadku będzie to połowa lat 90. XX w. i wspomniana już produkcja Bomico Entertainment Software opowiadająca o przygodach detektywa Ace'a Ventury.

Kolosalny wpływ na rozwój analizowanego w niniejszym artykule zjawiska miał bez wątpienia fakt ekranizacji *Władcy pierścieni* Johna Ronalda Reuela Tolkiena przez nowozelandzkiego reżysera Petera Jacksona. Filmowa wersja zyskała wielu zwolenników, którzy wcześniej znali powieść, a także tych, którzy sięgnęli po nią dopiero po obejrzeniu filmów. Dzieło Tolkiena na nowo stało się popularne, notując tym samym kolejny sukces komercyjny. Oczywiście twierdzenie, że wcześniej tolkienowski cykl nie był popularny, byłoby niezgodne z prawdą. Jednak trzeba podkreślić, iż ekranizacja pociągnęła za sobą renesans popularności dzieła, a także sama – jako twór filmowy i związane z nim elementy np. wizerunek aktorów wcielających się w konkretne postaci – stała się prawdziwym hitem¹⁰. W tym procesie znaczącą rolę miał także przemysł informatyczny.

Wpływ *Władcy pierścieni* Petera Jacksona

8 *Ace Ventura: The CD-Rom Game*, 7th Level, Bomico Entertainment Software 1996.

9 Pod tytułem *Ace Ventura* gra została wydana w 1997 r. przez CD Projekt.

10 Według danych szacunkowych z 2007 r. łączny dochód z franczyzy związanej z filmem wyniósł blisko 10 mld dolarów. K. Thompson, *The Frodo Franchise. „The Lord of The Rings” and Modern Hollywood*, Los Angeles 2008, s. 9.

W roku premiery pierwszej części filmowej trylogii pt. *Władca pierścieni: drużyna pierścienia* (*The lord of the rings: the fellowship of the ring*, reż. P. Jackson, Nowa Zelandia – USA 2001) na świecie istniało już blisko 25 gier nawiązujących do literackiego świata przedstawionego przez Tolkiena we *Władcy pierścieni*¹¹. Jednak gry te, z różnych przyczyn, nie odniosły większego sukcesu. Magia kina wiele zmieniła. Tolkienowski świat odżył na nowo, co skłoniło firmę Activision Blizzard w 2002 r. (rok po premierze obrazu Jacksona) do wydania gry pt. *The lord of the rings: the fellowship of the ring*¹². Paradoksalnie fakt ten jest ważny dla rozwoju gier wideo opartych na filmach, ponieważ tytuł nie bazuje na filmie.

Gra została zapowiedziana jako „Oficjalna gra oparta na dziełach literackich Tolkiena”¹³, natomiast we wszelkich zapowiedziach czy reklamach gry nie ma słowa o produkcji Jacksona. Przyczyną jest fakt, iż producenci stworzyli swoją grę na bazie licencji powieściowej, nie zaś filmowej. W związku z tym, choć została ona wydana rok po emisji pierwszej części ekranizacji, postacie nie są wzorowane na tych z filmu – inaczej wyglądają, ich twarze są zupełnie inne, a lokacje (np. Bag End) także zaprojektowano w sposób odmienny od filmowego. Niejako oczywiste wydaje się, że w założeniu film i gra nie miały być ze sobą skorelowane, a przynajmniej nie pojawiły się na ten temat żadne wzmianki.

Nie zmienia to jednak faktu, że produkt Sierra Entertainment zyskał ogromną popularność i w efekcie przez większość graczy został potraktowany jako brakujący element trylogii gier bazujących na fabule filmu, który okazał się światowym hitem¹⁴. Z czasem grę trudno było już oddzielić od obrazu Jacksona i wszyscy traktowali ją jako jego integralny element. Jest to ewenement w skali światowej, kiedy pojawia się gra – nieodwołująca się bezpośrednio do filmu, ale z powodu tego samego powieściowego pierwowzoru związana z nim pośrednio – i w powszechnej świadomości graczy „traci” swoją tożsamość jako gry bazującej na dziele literackim. W zamian za to zyskuje nową, nadaną jej z niewyjaśnionych przyczyn przez graczy na całym świecie – tożsamość oficjalnej gry filmu *Władca pierścieni: drużyna pierścienia*. Być może jest to związane z pojęciem supersystemu rozrywkowego Marshy Kinder oraz mechanizmem opisywanym przez

¹¹ Za: A. Bazylczuk, *op. cit.*

¹² Gra, w odróżnieniu od swoich poprzedniczek, ukazała się w Polsce pod przetłumaczonym tytułem *Władca pierścieni: drużyna pierścienia*.

¹³ Tak głosi napis na okładce gry. Za: *Władca pierścieni: drużyna pierścienia*, Sierra Entertainment, Activision Blizzard 2002.

¹⁴ Brakujący dlatego, że Electronic Arts, które było odpowiedzialne za gry na podstawie drugiej i trzeciej części filmowej trylogii Jacksona (*Dwie wieże* i *Powrót króla*), z niewyjaśnionych przyczyn nie zdecydowało się na wydanie gry na podstawie pierwszej części.

Jenkinsa – tzw. *love marks* (marki, które kochamy) – opartym na popularności materiału źródłowego (powieści, filmu, serialu itp.), który później przynosi zainteresowanie fanów każdym produktem mniej lub bardziej związanym z tekstem bazowym. W tym wypadku byłby nim oczywiście film, choć elementem wspólnym dla gier Sierry Entertainment i Electronic Arts byłaby historia tworząca fabułę (oparta na tym samym świecie stworzonym przez Tolkiena). Sytuacja ta interesująca jest również ze względu na to, iż wcześniej, w 2001 r., światowy potentat Electronic Arts wydał grę bazującą na filmie (również międzynarodowym przeboju) *Harry Potter i kamień filozoficzny* (KnowWonder, Electronic Arts Inc. 2001). Tutaj jednak nie było żadnych niedomówień – gra od razu była zapowiadana jako oficjalny produkt związany z filmem (posiadała licencję filmową), tak samo jak ukazujące się później kolejne tytuły oparte na obrazie Jacksona.

Istotne jest także to, iż gra na podstawie pierwszej części powieści Tolkiena doczekała się kontynuacji. Jednak z pewnością nie była ona taką, jaką spodziewali się ujrzeć producenci z Sierra Entertainment. Otóż tytuły oparte na dwóch kolejnych częściach trylogii oraz kolejne gry powstałe na bazie świata Tolkiena zostały wydane przez konkurencję, czyli Electronic Arts (która uprzedziła rywali), a w dodatku – dzięki posiadanej filmowej licencji – od razu zostały uznane za oficjalne gry oparte na filmach. Będąc produktem oficjalnie związanym z filmem, gry te pozbawiły Sierra Entertainment szansy na stworzenie własnych kontynuacji, tym bardziej, że Electronic Arts miało już doświadczenie w tego typu produkcjach nabyte przy realizacji gier o Harrym Potterze, które odniosły ogromny sukces. W rzeczywistości to właśnie te dwie serie: o młodym czarodzieju i o świecie *Władcy pierścieni* dały początek intensywnej i masowej popularności gier opartych na filmach.

Popularność gier powstałych w oparciu o filmowy cykl o przygodach Harry'ego Pottera można śmiało uznać, podobnie jak w wypadku literackiego pierwowzoru, za swego rodzaju fenomen. Tak samo jak przy okazji gier na podstawie *Gwiezdnych wojen*, tak i tutaj pojawiły się tytuły nie zawsze związane bezpośrednio z fabułą filmów (w formie spin offów)¹⁵, co więcej, ciągle (mimo zakończenia filmowego cyklu) powstają nowe. Właśnie ciągle kreowanie nowych gier z wykorzystaniem uniwersum i fabuły przygód o młodym czarodzieju stanowi o sile tego fenomenu. I choć wszystkie tytuły są kolejnymi wariacjami na temat ukochanej przez miliony fanów na całym świecie marki, to za kanoniczne uważa się przede wszystkim gry oparte na filmowym cyklu, które wywarły duży wpływ na twórców gier będących adaptacjami filmów. Pierwszą z nich

**Znaczenie
filmów
o Harrym
Potterze**

15 Przykłady zostaną podane w akapicie poświęconym rodzajom adaptacji.

jest wspomniany już *Harry Potter i kamień filozoficzny*. Jest to klasyczny przykład gry przygodowej typu *TPP*¹⁶, gdzie wcielamy się w postać głównego bohatera, czyli Harry'ego, i razem z nim poznajemy świat szkoły czarodziejów (Hogwart) oraz przeżywamy liczne przygody, wykonując kolejne zadania. Dzięki nim możemy przechodzić do następnych etapów rozgrywki, uzyskiwać przydatne atrybuty, na przykład odzyskiwać energię czy poznawać różne zaklęcia. Teoretycznie nie jest to nic nowego, jednak gatunek tej gry, czyli gra przygodowa, wymaga od grającego wykonywania wielu rozmaitych czynności, do czego często potrzebna jest uprzednia eksploracja świata i jego lokacji¹⁷.

Uniwersum stworzone przez Joanne K. Rowling jest na tyle bogate i interesujące, że okazało się doskonałym materiałem do stworzenia atrakcyjnych miejsc rozgrywki. Co się z tym wiąże, pozwala na długą i ciekawą eksplorację przestrzeni znanej z powieści. Stało się to знаmienne, dlatego że gra nie zawiera w sobie żadnych lokacji, o których nie można by znaleźć wzmianki w literackim pierwowzorze, a mimo to poziom wykonania świata *Harry'ego Pottera* okazał się tak wysoki i ciekawy, że gracze z całego świata chcieli w nim uczestniczyć, poznawać go i z czasem nawet rozbudowywać. Co więcej, w pierwszych trzech częściach tej gry programiści zdecydowanie większą uwagę poświęcili światu przedstawionemu niż samej rozgrywce. W podobny sposób przedstawiała się sytuacja z *Władcą pierścieni*, a przede wszystkim z pierwszą częścią. W pewnym sensie wyznaczyło to kierunek rozwoju gier, ponieważ doprowadziło do podniesienia rangi i znaczenia uniwersum znanego z filmu, powodując przy tym obniżenie znaczenia samych postaci, jak również wątków fabularnych. Takie podejście w dużej mierze stanowiło przyczynę ogromnej popularności gier wydanych przez Electronic Arts.

Oczywiście kolejnym powodem, dla którego popularna seria o młodym czarodzieju jest tak ważna, jest aspekt technologiczny. Producenci od samego początku dokładali największych starań, by gra spełniała najwyższe w danym momencie standardy techniczne i graficzne. Wiele rozwiązań było później wykorzystywanych przy produkcji innych gier. Ponadto należy zwrócić uwagę na typ rozgrywki. Każda z części to gra przygodowa lub, jak napisane jest w specjalistycznych specyfikacjach gry, przygodowa gra akcji ze wspomnianą perspektywą kamery *TPP*. Jednak rozgrywka w każdej z gier zasadniczo różni się od siebie, ponieważ raz możemy wcielić się tylko w Harry'ego (pierwsza i druga część), innym

¹⁶ *Third Person Perspective*, czyli perspektywa trzeciej osoby. Jest to sposób umieszczenia kamery w grze w taki sposób, by gracz mógł obserwować świat zza pleców swojego bohatera.

¹⁷ Lokacja to przestrzeń gry odbywająca się przy jednym wczytaniu. Hogwart jest grupą lokacji, a pojedynczą lokacją – jego sala.

razem w jego towarzyszcy: Rona lub Hermionę¹⁸ (m.in. trzecia, czwarta i piąta część) oraz w inne postaci, np. Albusa Dumbledore'a, Syriusza Blacka czy Ginny Weasley. Ta możliwość wcielania się w inne niż główny bohater postaci pojawiła się także we *Władcy pierścieni: drużynie pierścienia*, gdzie gracz mógł sterować Frodem, Gandalfem czy Aragornem. Jednak dopiero w *Harrym Potterze* gracz miał okazję sterować trzema postaciami jednocześnie, pozwalając tym samym, by przechodziły one wspólnie przygody, które w ramach filmowej fabuły główny bohater nieraz przeżywał sam. Tendencja ta, zapoczątkowana w serii gier opartych na filmie o młodym czarodzieju, a kontynuowana później chociażby w kolejnych częściach serii *Władcy pierścieni*, została następnie wykorzystana w wielu innych grach na podstawie filmów, na przykład we wspomnianych wcześniej grach z serii *Transformers*, bazujących na popularnych filmach akcji.

Oprócz tego świat wymyślony przez Rowling dostarczył programistom doskonałych pomysłów na stworzenia koncepcji tzw. minigier, czyli zadań niezwiązanych bezpośrednio z fabułą i jej głównymi motywami, a jedynie urozmaicających samą rozgrywkę. I tak w *Harrym Potterze* gracze mogą: zbierać fasolki wszystkich smaków Bertiego Botta, szukać tajnych przejść w Hogwarcie, zbierać kart z podobiznami czarodziejów, pojedynkować się, uczestniczyć w typowych grach i zabawach znanych z powieści Rowling, a więc w gargulkach i wybuchającym durniu czy w końcu w najbardziej rozbudowanej minigrze, jaką jest quidditch. Istota minigier jest taka, że nie są one potrzebne, w przeciwieństwie do questów, do zakończenia kolejnego etapu gry. Ich przejście daje jednak różne bonusy, np. karty czarodziejów do kolekcji, której uzbieranie samo w sobie jest swego rodzaju minigrą. W ten sposób gracz może więcej czasu spędzić w poszczególnych lokacjach i co za tym idzie – dokonać głębszej eksploracji świata gry. Tym samym jego chęć uczestnictwa w znanym mu uniwersum zostaje w pełni zrealizowana. Co ciekawe, a nieczęste w świecie gier komputerowych, w *Harrym Potterze* minigry, choć nie mają wpływu na fabułę, mogą mieć zasadniczy wpływ na zakończenie gry. Po pierwsze, za pomyślne zakończenie minigier otrzymuje się punkty lub karty czarodziejów. Te ostatnie potrzebne są do wypełnienia specjalnego albumu kolekcjonerskiego, tak zwanego *Folio Magii*. Za uzbieranie wszystkich kart dostaje się punkty, podobnie jak w przypadku zwycięstwa w meczu quidditcha. Wszystkie zebrane punkty liczone są do klasyfikacji o Puchar Domów, trofeum, o które walczą cztery domy w Hogwarcie, gdzie przydzieleni są uczniowie szkoły. W tym

18 Możemy się wcielić w każdego z osobna lub sterować wszystkimi naraz, jak to ma miejsce np. w trzeciej części serii pt. *Harry Potter i więzień Azkabanu* (EA Games, Electronic Arts Inc. 2004).

miejscu uwidacznia się prawdziwy sens minigier – gdy nie rozwiążemy pomyślnie wszystkich zagadek ani nie wykonamy wszystkich zadań, może nam zabraknąć punktów do wygranej we wspomnianej klasyfikacji. Wtedy koniec gry nie będzie pełny i tak szczęśliwy dla gracza, gdyż ostatnia, główna minigra, czyli rywalizacja o wspomniany puchar, nie zostanie zakończona sukcesem. Taka sytuacja ma miejsce np. w drugiej części serii, natomiast w trzeciej bez ukończenia wszystkich minigier nie można zakończyć całej rozgrywki. Jest to precedens, który dotąd nie został powtórzony w innej grze. Jednak, co należy dodać jako wyjaśnienie, zakończenie wszystkich zadań pozwala na zwiedzenie dodatkowych lokacji Hogwartu, które wcześniej były dla gracza niedostępne. To z kolei ponownie realizuje potrzebę uczestnictwa graczy w świecie Rowling.

Przedstawione powyżej tendencje nie są oczywiście jedynymi, jakie zapoczątkowała seria gier o młodym czarodzieju, jednak w perspektywie później powstałych gier stanowiących adaptację filmu, wydają się najbardziej znaczące.

Typy wirtualnej adaptacji

Wirtualna adaptacja, czyli gra wideo będąca adaptacją filmu, w mniejszym lub większym stopniu bazuje na wydarzeniach i świecie ukazanych w filmowym pierwowzorze. Wyróżnić można trzy rodzaje adaptacji, spośród których każdy skupia się wokół innego elementu dzieła filmowego. Są to:

- adaptacja świata przedstawionego
- adaptacja wydarzeń filmowych
- spin offy

Każdy z powyższych elementów może w grze-adaptacji występować równoległe z resztą lub całkowicie oddzielnie. Pierwszy typ adaptacji bazuje w dużej mierze na odwzorowaniu przestrzennym świata znanego z filmu, co daje graczowi możliwość zwiększonej eksploracji, a także spełnia pragnienia współuczestnictwa odbiorcy w dziele. Ten rodzaj adaptacji stanowi najczęściej element składowy gier opisanych w tym artykule. Zaliczyć możemy do niego np. wierne odwzorowanie Hogwartu w grach o Harrym Potterze czy wioski hobbitów w grze *Władca pierścieni: drużyna pierścienia*. Z kolei drugi typ pojawia się najczęściej we wszystkich grach-adaptacjach (poza spin offami), tworząc kanwę fabularną, ale pozostawiając wyraźną przestrzeń dla twórców, którą mogą wypełnić nowymi wydarzeniami i dodatkowymi elementami związanymi ze światem gry, które w filmowej fabule nie występują. Będą to wszelkiego rodzaju zadania związane ze zbieraniem ważnych artefaktów czy treningiem umiejętności.

Zdecydowanie osobnym rodzajem adaptacji są spin offy, czyli gry wykorzystujące jedynie określone elementy pierwowzoru. Mogą być

to elementy fabularne, postacie czy elementy świata przedstawionego. Dobrym przykładem takich adaptacji jest *Harry Potter: mistrzostwa świata w quidditchu* (EA Games, Electronic Arts Inc. 2003). Jest to gra zręcznościowa, w której gracz po prostu rozwija swoje umiejętności w tej dyscyplinie jako sterujący jedną z czterech drużyn Hogwartu (każda z drużyn reprezentuje jeden z domów) lub bierze udział w mistrzostwach świata i prowadzi jedną z dziewięciu narodowych reprezentacji. Gra ta nie ma określonej fabuły, jest po prostu rozbudowaną minigrą znaną z opisywanego wcześniej cyklu gier. Nie wnosi zatem nic nowego do znanej wszystkim historii Harry'ego i jego losów. Stanowi jednak doskonałą możliwość eksploracji świata czarodziejów poprzez możliwość uczestnictwa w ich ulubionej grze. Jest to jednak jedyna rzecz, jaka wiąże *Mistrzostwa świata w quidditchu* ze światem znanym z filmu i gier o Harrym Potterze. Co więcej, gra ta, która w pewnym sensie mogłaby zostać zakwalifikowana jako symulator sportowy (jeśli tylko taka dyscyplina istniałaby w rzeczywistości), nie ma nawet nic wspólnego z mistrzostwami świata, o których jest mowa w filmie *Harry Potter i czara ognia* (reż. Mike Newell, USA – Wielka Brytania 2005). Nie dowiadujemy się, czy jest to ten sam turniej, czy może turniej poprzedzający. Gracz nie otrzymuje żadnej informacji określającej kontekst, w jakim osadzona jest gra.

Odmienne prezentuje się status gier *Harry Potter for KINECT* (Eurocom Entertainment Software, Warner Bros Interactive Entertainment 2012) bądź *Wonderbook: Księga Czarów* (Sony Computer Entertainment 2012). Każda z nich wykorzystuje inny element znany ze świata Harry'ego Pottera (w tym wypadku zarówno z filmów, jak i z książki) i adaptuje go, dając tym samym możliwość graczom uczestniczenia w popularnych elementach podstawowej fabuły. Warto podkreślić, że element uczestnictwa doskonale spełniają i realizują sensory ruchu, ponieważ aktywizują graczy również ruchowo, co zdecydowanie zwiększa poziom immersji.

Interesującym przykładem spin offów są również gry *Władca pierścieni: bitwa o Śródziemie*. W skład cyklu wchodzi dwie pełnoprawne części oraz dodatek do drugiej z nich¹⁹. Wyjątkowość tych gier polega na tym, że tak jak w *Harrym Potterze: mistrzostwach świata w quidditchu*, bazują one tylko na jednym z wątków podstawowej fabuły. Jest jednak kilka zasadniczych różnic między sposobem jego wykorzystania w obu grach.

Pierwszą z nich jest rozbudowane pojęcie wątku. Otóż programiści przedstawili w tej serii gier wszystkie bitwy znane z powieści Tolkiena. Jednak jako że większość z nich ma miejsce w *Dwóch wieżach*, to przez

19 Całość zawiera gry: *Władca pierścieni: bitwa o Śródziemie* (EA Games, Electronic Arts Inc. 2004), *Władca pierścieni: bitwa o Śródziemie II* (EA Games, Electronic Arts Inc. 2006), *Władca pierścieni: bitwa o Śródziemie II – król Nazguli* (EA Games, Electronic Arts Inc. 2007).

wielu seria *Bitwa o Śródziemie* została uznana za adaptację tej właśnie części cyklu Jacksona. Ważniejszy jest jednak fakt, iż gry te nie są już grami typu TTP, ale RTS, czyli strategiami czasu rzeczywistego²⁰. I rzeczywiście gracz wciela się w dowódcę wojsk Przymierza lub Mordoru i steruje swoimi żołnierzami jak w typowej strategii. Nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, iż gry będące adaptacjami filmów to przeważnie gry TTP, gdyż występuje w nich bohater jednostkowy, a nie grupowy (w postaci np. całego szwadronu wojska). *Bitwa o Śródziemie* stała się pod tym względem prekursorem gier opartych na obrazach bogatych w sceny batalistyczne. Do takich tytułów należy między innymi *300: march to glory* (Collision Studios, Warner Bros Interactive Entertainment 2007) oraz inne gry, gdzie chociażby fragmentarycznie pojawiają się sceny batalistyczne.

Jeszcze jednym zjawiskiem wartym odnotowania jest fakt wywodzenia się z jednej gry kolejnego tytułu, który nie musi już mieć wiele wspólnego z fabułą bazową – z gry opartej na obrazie filmowym i jej fabuły powstaje w oparciu o kilka motywów kolejna gra. Ta jednak nie musi być już związana z linią fabularną gry podstawowej, choć może zawierać wiele jej elementów, na przykład postacie, lokacje itd. Właśnie tak wygląda sytuacja z dodatkiem *Władca pierścieni: bitwa o Śródziemie – król Nazguli*, który jest prequelem dwóch poprzednich części. Pojawiają się w nim nowi bohaterowie, a misje, jakie mają do wykonania, w większości są związane z filmem Jacksona. W taki oto sposób po raz kolejny doszło do rozwinięcia i zwiększenia możliwości eksploracji uniwersum znanego z filmowego pierwowzoru, co jest dużą zaletą dla graczy, którzy chcą współuczestniczyć w wydarzeniach ze znanego im świata. Tym samym adaptacja typu *spin off* znacznie rozwinęła świat przedstawiony, a także nadała nowy, możliwy, kontekst fabule bazowej.

Na osobną uwagę zasługują bez wątpienia gry wideo z serii Lego, będące adaptacjami popularnych filmów. W chwili obecnej (stan na wrzesień 2013) ukazały się gry-adaptacje serii przygód o Harrym Potterze, wszystkich części *Piratów z Karaibów*, *Władcy pierścieni* (chodzi o filmową trylogię), a także *Gwiezdnych wojen* (obu trylogii i *spin offu Wojny klonów*) oraz *Indiany Jonesa*. Nie są to oczywiście jedyne gry Lego, jednak tylko one nawiązują w bezpośredni sposób to filmów. Stanowią jednak gry bardzo specyficzne, ponieważ wykorzystują fizyczne właściwości duńskich klocków: elementy interaktywne w świecie gry zbudowane są z klocków. Gracz, sterując ludeczkami Lego, często musi zbudować coś z klocków, by móc wykonać czynność niezbędną do rozwinięcia fabuły. Tym samym gra-adaptacja zaczyna operować innym kontekstem, kontekstem zabawek niezbędnych do wytworzenia elementów świata

²⁰ Skrót pochodzi od nazwy *Real Time Strategy*.

przedstawionego. Przykładowo gracz musi z klocków zbudować wóz, by móc nim uciec. Samo budowanie jest cechą typową dla gier Lego, jednak ucieczka była faktycznym motywem znajdującym się w filmie.

To nie jedyna innowacja Lego-adaptacji. Kolejną jest humorystyczne podejście do fabuły. Już sama transpozycja światów znanych z filmów do realiów świata zabawek brzmi humorystycznie, jednak gry Lego posiadają specyficzny humor polegający w dużej mierze na tym, że w wymienionych grach, poza *Lego władca pierścieni* (Traveler's Tale, Warner Bros Interactive Entertainment 2012), postacie nie mówią. Porozumiewają się ze sobą przy pomocy gestów i pseudomowy. Często prowadzi to do komicznych sytuacji, zwłaszcza w wypadku przedstawiania relacji interpersonalnych np. Willa Turnera i Elizabeth Swann w *Lego piraci z Karaibów* (Traveler's Tales, Disney Interactive Studios 2011). Najczęściej skutkuje to deprecjacją poważnych relacji interpersonalnych oraz deheroizacją bohaterów znanych z filmowych pierwowzorów. Istotnym elementem gier Lego jest również elastyczna kolejność rozgrywanych wydarzeń, ponieważ w obrębie jednej gry dostępne są kolejne rozdziały odpowiadające kolejnym częściom filmu. Tak wygląda to we wspomnianej grze o przygodach kapitana Jacka Sparrowa i jego towarzyszy. Elastyczna kolejność nie oznacza jednak, że gracz może wykonywać kolejne zadania i elementy rozgrywki zasadniczo zmieniając w ten sposób fabułę, jednak może rozegrać rozdziały w dowolnej kolejności. To samo dotyczy niektórych z ich poszczególnych elementów. Zasadnicza warstwa fabularna nie może jednak zostać naruszona. W ten sposób gra Lego nadal jest adaptacją filmowego obrazu. Specyficzną, ale nadal adaptacją.

Gry wideo będące adaptacjami filmów są rzadko podejmowanym tematem badawczym. Z reguły przedmiotem badań medioznawców i filmoznawców jest przypadek odwrotny. Nie oznacza to jednak, że taka forma relacji oraz specyficzny rodzaj adaptacji nie istnieją. Wręcz przeciwnie, egzystuje i odgrywa niezwykle istotną rolę w strategiach marketingowych wielu marek handlowych. Dlatego też temat ten powinien być traktowany jako pełnoprawny temat badawczy, zwłaszcza że nawiązuje to szeroko rozumianej konwergencji mediów oraz jest wspaniałym przykładem realizacji (a często i rozwoju) transmedialności poszczególnych fabuły.

Garda Maria B., *Gra The Witcher w uniwersum Wiedźmina*, „Homo Ludens” 2010, nr 2, s. 19–27

Bazylczuk A., *Dlaczego nie ma dobrych egranizacji?*, http://gamecorner.pl/gamecorner/1,98280,7778906,Dlaczego_nie_ma_dobrych_egrnizacji_.html [dostęp: 15.01.2015]

Jenkins Henry, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007.

Bibliografia

Cohen S., *Zap! The Rise and Fall of Atari*, wyd. McGraw Hill, 1984.

Montfort N., Bogost I., *Racing the Beam: The Atari Video Computer System*, MIT Press 2009.

Kutera T., *By wszystkie zgromadzić i w ciemności związać*, http://polygamia.pl/Polygamia/56,96455,12963787,_By_wszystkie_zgromadzic_i_w_ciemnosci_zwiazac____.html [dostęp: 4.06.2014].

Ludografia

Harry Potter i czara ognia, EA Games, 2005.

Harry Potter i kamień filozoficzny, EA Games, 2001.

Harry Potter i komnata tajemnic, EA Games, 2002.

Harry Potter i księżę półkrwi, EA Games, 2009.

Harry Potter i więzień Azkabanu, EA Games, 2004.

Harry Potter i zakon feniksa, EA Games, 2007.

Harry Potter: mistrzostwa świata w quidditchu, EA Games, 2003.

Lego Harry Potter rok 1–4, Traveller's Tales, 2010.

Lego Harry Potter rok 5–7, Traveller's Tales, 2011.

Lego władca pierścieni, Traveller's Tales 2012

Władca pierścieni: bitwa o Śródziemie II, EA Games, 2006.

Władca pierścieni: bitwa o Śródziemie II. król Nazguli, EA Games, 2006.

Władca pierścieni: bitwa o Śródziemie, EA Games, 2004.

Władca pierścieni: drużyna Pierścienia, Black Label Games, 2002.

Władca pierścieni: powrót króla, EA Games, 2003.

Kamila Kowalczyk
Uniwersytet Wrocławski

Sfilmuję ci bajeczkę... Pornograficzne adaptacje baśni na przykładzie Czerwonego Kapturka

Abstrakt

Poniższy artykuł ma na celu odczytanie i zinterpretowanie mechanizmów adaptowania tekstu kultury tradycyjnej – baśni – na potrzeby kina pornograficznego oraz wyjaśnienie, w jakim celu powstają tego rodzaju produkcje. Autorka ukazuje ponadto przykłady baśniowych renarracji w różnych tekstach kultury, co stanowi dowód tego, że baśń jest utworem, który może być opowiedziany na wiele sposobów, konwencji i stylów. Zwraca uwagę również na to, iż obecność treści pornograficznych w baśniach nie jest pomysłem kultury współczesnej, bowiem elementy te są nieodłącznym składnikiem kultury słowa, a co za tym idzie, również kultury tradycyjnej. Pornograficzne adaptacje baśni mogą zatem stanowić przykład specyficznego powrotu do baśniowych – niecenzurowanych i nieuładzonych – narracji.

Słowa klucze

*pornografia, baśń,
Czerwony Kapturek,
filmowe adaptacje
baśni, folklor*

Sfilmuję ci bajeczkę... Pornograficzne adaptacje baśni na przykładzie Czerwonego Kapturka

Dlaczego pornografia?

Pornografia i erotyka, choć często traktowane jako zagadnienia społecznie wstydlive i tabuizowane, nieustannie stanowią obiekt zainteresowania i przedmiot dyskusji – także naukowych. Stały się przede wszystkim tematem literatury, teatru, komiksu, muzyki oraz filmu. W poniższym tekście to właśnie specyficzny podgatunek filmowy – „baśniowa pornoadaptacja” – będzie przedmiotem refleksji i analizy. Zanim jednak przyjrzymy się mechanizmom tworzenia pornograficznej adaptacji klasycznej baśni, warto zwrócić uwagę na słowa Andrzeja Rodana, który tłumaczy sens sięgania po pornografię w ogóle:

Pornografia tworzy własne mechanizmy projekcyjne, które zezwalają na ujawnienie osobistej rzeczywistości seksualnej bez poczucia wstydu, zakłopotania i lęku, umożliwiają uchylenie się lub uwolnienie od własnych problemów nie czyniąc nikomu krzywdy¹.

Istotną funkcją pornografii staje się zatem niczym nieskrępowane poczucie wolności i swobody seksualnej, które objawiać się może poprzez różne formy w zależności od potrzeb odbiorcy. Jedną z takich możliwości są baśniowe pornoadaptacje, mogące spełniać przeważnie trzy podstawowe role: po pierwsze, jak każdy inny film erotyczny, zwyczajnego stymulatora; po drugie, po części sfetyszyzowanego bodźca erotycznego dla potencjalnego widza (bo lubuje się on np. w przebierankach i teatralizacji życia seksualnego); po trzecie, ciekawostki i możliwości spojrzenia na historie znane z dzieciństwa w zupełnie innym kontekście oraz

1 A. Rodan, *Historia erotyki*, t. 1, [Łódź 1996], s. 167.

nowej interpretacji. Analizując zjawisko pornografii w kulturze, Lech Nijakowski stwierdza:

Poszczególne gatunki pornografii pełnią [...] funkcję lustra, w których [sic!] odbijają się istotne rysy społeczeństwa, nawet jeśli są one przejawskrawione, a czasami wręcz monstrialne².

Wszelkie produkcje pornograficzne (o ile ich forma i treść nie przekraczają granicy prawa) i ich poszczególne gatunki powstają dlatego, że jest na nie zapotrzebowanie. Nie muszą być jednak „monstrialne” czy „przejaskrawione”, jeśli weźmiemy pod uwagę kolejne słowa Nijakowskiego:

Aktorzy na ekranie i ich działania to tylko płaski tekst, do tego dość ubogi, któremu „czytelnik” nadaje „trzeci wymiar” (przeszłość bohaterów, motyw, uczucia, żądze, obawy, nadzieje itd.), sięgając do swej pornograficznej wiedzy podręcznej (ram interpretacyjnych, scenariuszy itd.). Dopiero po stronie odbiorcy tekst pornograficzny uzyskuje liczne intertekstualne odniesienia. Nie wystarczy wiedzieć, że jakiś pan współżyje z jakąś panią – te papierowe postacie są wypełnione emocjami pożądanymi przez odbiorcę. Sadysta w zwykłym stosunku seksualnym może się dopatrywać przemocy i dominacji, a zwolennik stosunków kazirodycznych – długiej historii rodzinnej. I nie jest to „błędna interpretacja” dzieła pornograficznego³ [wyr. – K.K.].

Jaka zatem będzie reakcja widza na Czerwonego Kapturka odbywającego stosunek seksualny z wilkiem? Ilu odbiorców, tyle odpowiedzi i interpretacji – i żadna z nich nie będzie błędna. Moje rozważania bazują na założeniu, że baśń pornograficzna (jako jeden z podgatunków filmów pornograficznych) jest specyficzną spadkobierczynią tradycji ustnej oraz samych baśni, będących stałym elementem kultury od wielu wieków. Stanowi także dowód tego, że Czerwony Kapturek nadal opowiadany jest na nowo i choć realizacja motywu wydaje się wyczerpana, a wszystkie wizje interpretatorskie zrealizowane – pornoadaptacja baśni temu zaprzecza⁴.

Jak już wspomniałam, film pornograficzny stanowi szczególny rodzaj pośrednika między tradycją oralną a baśnią. Baśnie w formie ustnej miały inną postać niż te spisane przez Jakuba i Wilhelma Grimmów, Charlesa Perraulta lub innych zbieraczy omawianego gatunku. Liczne adaptacje tekstów i ich literackie opracowania kierowano w głównej mierze do

**Baśnie nie dla
dzieci**

² L. M. Nijakowski, *Pornografia. Historia, znaczenie, gatunki*, Warszawa 2010, s. 237.

³ *Ibidem*, s. 398–399.

⁴ Pornograficznych wersji doczekały się również inne baśnie, np. *Królowna Śnieżka* oraz *Jaś i Małgosia*. Zob. J. Jorgensen, *Erotic Tales* [hasło] [w:] *The Greenwood Encyclopedia of Folktales and Fairy Tales*, ed. by D. Haase, London 2008, s. 305–307; L. C. Seifert, *Sex, Sexuality* [hasło] [w:] *The Greenwood...*, s. 849–853; J. Jorgensen, *Innocent Initiations: Female Agency in Eroticized Fairy Tales*, „*Marvels&Tales*” 2008, no. 1, s. 27–37.

dzieci, a cel tych utworów był wyraźnie pedagogiczny i moralizatorski. Filmy porno natomiast w specyficzny sposób powracają fabularnie do historii, które przekazywano sobie przed wieloma latami. Należy bowiem mieć na uwadze, że pierwotnie baśnie nie były utworami skierowanymi do najmłodszych odbiorców. Jolanta Ługowska, badaczka folkloru, tłumaczy ten fakt następująco:

W warunkach pierwotnej kultury oralnej baśnie tworzone [...] były z myślą o potrzebach, zainteresowaniach i oczekiwaniach ludzi dorosłych, co znalazło odzwierciedlenie w tematyce tego typu opowiadań⁵.

Natomiast John Ronald Reuel Tolkien stwierdził: „łączenie baśni z dziećmi to tylko drobny incydent w naszej lokalnej historii”⁶. Robert Stiller wyjaśnia, iż najmłodszy słuchali baśniowych opowieści i początkowo nie widziano w tym niczego niestosownego, nie ograniczano im więc czasem wulgarnych treści tylko z racji tego, że są jeszcze „niedorośli”. Godnym zapamiętania faktem jest to, że baśniom pierwotnie nie towarzyszyła myśl cenzorska, a w samych utworach często znajdowały się elementy (z dzisiejszej perspektywy) frywolne, nieprzyzwoite i perwersyjne:

W tej baśni dla wszystkich mieściło się zatem wszystko: od najgłębszej mitologii czy demonologii aż do spraw płci, życia i śmierci, nie wyłączając rubasznych anegdot, z natury rzeczy równie ucieśnych wtedy i dla nich jak obecnie dla nas⁷.

Filmy pornograficzne, które wykorzystują kostium baśniowy, sprawiają, że historia recepcji baśni wpisywać się może w schemat „dorosły–dziecko–dorosły”, dzięki czemu mamy do czynienia ze swoistym powrotem (lub też „zapętleniem”) do odbiorcy pierwotnego – pamiętajmy jednak, że z powrotem specyficznym, bo zmieniającym stylistykę, fabułę i formę baśni tradycyjnej.

Ci okrutni i brutalni bracia Grimmowie

Oprócz dyskusji dotyczących tego, czy *Kinder- und Haumärchen* rzeczywiście przeznaczone są dla dzieci, trwają również dywagacje na temat ich brutalnej i wulgarnej treści. Burzliwa historia przekładu baśni braci Grimmów pokazuje, że od 1812 do 1857 r. ukazało się siedem tzw.

5 J. Ługowska, *Baśń jako wprowadzenie do myślenia aksjologicznego* [w:] *Kulturowe konteksty baśni. W poszukiwaniu straconego królestwa*, red. G. Leszczyński, t. 2, Poznań 2006, s. 27.

6 J. R. R. Tolkien, *O baśniach* [w:] *idem, Drzewo i liść*, przeł. J. Kokot, M. Obarski, K. Sokołowski, Poznań 1994, s. 39.

7 R. Stiller, *Perfidne bajki dla dorosłych* [w:] *Baśnie domowe. Tylko dla dorosłych*, przeł. i posł. *idem*, Warszawa 1993, s. 185. Warto również zwrócić uwagę na współczesne literackie reinterpretacje baśni stworzone w konwencji pornograficznej i erotycznej, m.in. N. Madore, *Enchanted. Erotic Bedtime Stories for Women*; S. Kitt, *Modern Wicked Fairy Tales* czy A. Eppa, *The Forbidden Room* (skierowane w głównej mierze do kobiet) oraz *Naughty Bedtime Stories: Erotic Fairy Tales Anthology*.

Wielkich Edycji, a Wilhelm Grimm dokonał w nich wielu zmian mających na celu ułagodzenie oryginalnej – skierowanej przede wszystkim do dorosłego odbiorcy – wersji. Wydawać by się mogło, że proces ten niejako zmusił czytelników baśni do zapomnienia o ich pierwotnej warstwie znaczeniowej, która w filmach pornograficznych wyeksponowana jest do granic możliwości⁸. Z pornograficzną interpretacją baśni braci Grimmów spotkać się można w różnych mediach. Literatura przyniosła *Baśnie domowe. Tylko dla dorosłych* w anonimowym opracowaniu z 1908 r., które stanowią niemiecką klasykę erotyczną tego gatunku. Zbiór 34 baśni jest akcesem do gry literackiej, a jednocześnie parodią i pornograficzną parafrazą oryginału⁹, bowiem *Jednookczka*, *Dwuoczka*, *Trójoczka* (nr 130) zamieniają się tutaj w *Jednodziurkę*, *Dwudziurkę* i *Trójdziurkę*; bohater innej baśni nie wyrusza po to, by poznać strach, tylko „nauczyć się miłości”; a *Jaś i Małgosia* uprawiają kazirodczy seks, tytułowa bohaterka zaś staje się seksualną niewolnicą wiedźmy.

Inny przykład pornograficznych motywów w tekstach kultury stanowią komiksy, które eksponują np. niebezpieczny erotyzm Czerwonego Kapturka, czyniąc z bohaterki wyuzdaną kusicielkę i wilka w jednej osobie (np. Joe Tyler, Ralph Tedesco, Joe Dood, „Grimm Fairy Tales. Red Riding Hood”, 2005, z. 1) albo są luźnym nawiązaniem do Grimmowskich baśni poprzez tytuł i – bardzo odległą od pierwowzoru – fabułę, w której realizowane są wątki homoseksualne (np. *The Grim, Grim Stories of Brothers Grimm: Hans and Gert, Daddy Gander*’ Library by Julius). Mimo że przedmiotem rozważań w niniejszej pracy są krótkometrażowe, aktorskie filmy pornograficzne – będące transformacjami klasycznych baśni – to warto jednak zwrócić uwagę na animację z 1975 r. – *Grimy’s Tales*, w której padają słowa: „Doskonale nam znani bohaterowie bajek i legend zachwycali nas, gdy byliśmy dziećmi. Minęło trochę czasu

- 8 Owa granica znaczeniowa ulega współcześnie transformacji, co spowodowane jest swego rodzaju „czarną legendą Grimmów”. Zbiorowi tych niemieckich badaczy przypisuje się ogromne okrucieństwo, wulgarność i treści pornograficzne, co nie znajduje pokrycia w żadnym z wydań Grimmowskich edycji (mam na myśli elementy wymyślone, „naddane” w stosunku do klasycznych wersji baśni), ponadto większość odbiorców nie miała możliwości zapoznania się z najwcześniejszymi wersjami ze zbioru *Kinder- und Hausmärchen*, ponieważ przez długi czas nie były one tłumaczone i udostępniane masowemu odbiorcy. Doskonałym przykładem tego zjawiska jest funkcjonowanie baśni Grimmów w polskiej kulturze. Zob. E. Pieciul-Karmińska, *Polskie dzieje baśni braci Grimm*, „Przekładaniec” 2009/2010, nr 22/23, s. 90.
- 9 Zob. M. Mesjasz, *Od baśni do pornografii. Wokół baśni braci Grimmów, ich anonimowej adaptacji z początku XX wieku i psychoanalitycznych teorii Brunona Bettelheima* [w:] *Związki i rozwiązki. Relacje kultury i literatury popularnej ze starymi i nowymi mediami*, red. A. Gemra, H. Kubicka, Wrocław 2012, s. 111–125.

i okazuje się, że i dla dorosłych ich przygody mogą być bardzo zajmujące”. Znów mamy do czynienia z aktem kazirodczym w przypadku Jasia i Małgosi, a Królowa Śnieżka odbywa stosunki seksualne z krasnoludkami. Jest to przykład schematyzacji i stereotypizacji pornograficznych przeobrażeń baśni, objawiający się w podobnej realizacji motywów i bohaterów zarówno w filmach aktorskich, jak i animacjach.

„Czerwony Kapturek” w wersji XXX

Producenci filmów pornograficznych korzystają ze stereotypowych i zakorzenionych w masowej pamięci wyobrażeń Czerwonego Kapturka. Ta specyficzna klisza miała szansę ugruntować się nie tylko na podstawie wersji braci Grimmów oraz Perraulta, ale także późniejszych filmowych adaptacji (np. *Towarzystwo wilków*, reż. N. Jordan, USA – Wielka Brytania 1984; *Żegnaj, Czerwony Kapturku*, reż. M. Mészáros, Kanada–Węgry 1989; *Dziewczyna w czerwonej pelerynie*, reż. C. Hardwicke, Kanada 2011) bądź licznych dzieł malarskich (George Frederick Watts – *Red Riding Hood*, Jessie Willcox-Smith – *Little Red Riding Hood*, Isabel Oakley Naftel – *Little Red Riding Hood*). Czerwony Kapturek stał się bohaterką masowej wyobraźni, nic więc dziwnego, że postać ta pojawiła się również w filmach pornograficznych, które także stanowią istotny składnik kultury¹⁰. W tej części rozważań poddane analizie zostaną fabuły krótkometrażowych filmowych adaptacji Czerwonego Kapturka, w których zauważyć można, w jakim stopniu oraz w jaki sposób korzystają one z dziedzictwa tradycyjnych baśni¹¹.

Dociekania nad wykorzystaniem wielkich figur stylistycznych i klasycznych motywów w pornoadaptacjach baśni o Czerwonym Kapturku bazują na materiale filmowym, na który składa się blisko 60 krótkometrażowych produkcji pornograficznych (zamieszczonych m.in. na portalach: <http://www.redtube.com/>, <http://www.pornhub.com/>, <http://fucked-tube.com/>), w związku z tym istnieje prawdopodobieństwo pewnych uogólnień, ale mimo to wnioski w poniższym artykule zarysować mogą ciekawy fragment historii i poetyki „baśniowej pornografii”. Na podstawie zbadanych filmów można dostrzec pięć tendencji w adaptowaniu historii o Czerwonym Kapturku na potrzeby pornografii, objawiające się w: konkretyzacji pierwotnego dzieła; głównych bohaterach i sposobie ich kreacji; scenografii i rekwizytach; zasadzie baśniowego happy endu; braku jednowymiarowości moralnej głównej bohaterki.

¹⁰ Warto zwrócić uwagę, że już w 1943 r. powstała animowana wersja *Red Hot Riding Hood* (reż. T. Avery, USA 1943), gdzie tytułowa bohaterka wykonuje erotyczny taniec w klubie nocnym w Hollywood (wśród publiczności znajduje się również wilk, który nie może opanować się na widok Kapturka).

¹¹ Podstawę dla analizy stanowić będzie wersja literacka: W. i J. Grimm, *Baśnie dla dzieci i dla domu*, przeł. E. Pieciul-Karmińska, t. 1, Poznań 2010, s. 147–151.

Po pierwsze, twórcy filmów pornograficznych oferują widzom specyficzną konkretyzację dzieła. Wystarczającym elementem wydaje się bowiem jedynie postać Kapturka, by odbiorca mógł samodzielnie odtworzyć resztę historii, co sprawia, że zbędne staje się dokładne adaptowanie baśni. W krótkometrażowych filmach pornograficznych, gdzie w charakterystyczny sposób przyswajają się i transformują historię Czerwonego Kapturka, nie mamy do czynienia z przeniesieniem na ekran wszystkich, istotnych dla pierwowzoru, momentów. Najczęściej przedstawia się drogę Kapturka do babci (las) lub wewnątrz domku staruszki albo spełniające tę rolę garaż, podwórko lub zwyczajny dom. W chatce babci często padają sparafrazowane słowa słynnego dialogu odbywającego się pomiędzy Czerwonym Kapturkiem a Wilkiem¹². Zamiast dobrze zakorzenionej w masowej pamięci wypowiedzi, znanej praktycznie wszystkim dzieciom, o wiele częściej przywoływane zostają słowa w kształcie, który można odnaleźć już we wspomnianym anonimowym zbiorze z początku XX w.:

- Babciu, dlaczego masz takie wielkie uszy?
- Żeby cię lepiej słyszeć.
- A dlaczego masz takie wielkie oczy?
- Żeby cię lepiej widzieć.
- A co to ci sterczy pod kołdrą?
- To chuj, żeby cię nim przerypać!¹³

Oprócz tego rodzaju scenek sytuacyjnych w każdym z przypadków mamy do czynienia z pewnego rodzaju ominięciem i niedokładnym przeniesieniem historii na ekran, bowiem uwaga realizatorów skupiona została tylko na najbardziej nośnych i atrakcyjnych elementach fabularnych baśni – interakcjach Czerwonego Kapturka z Wilkiem.

Po drugie, najważniejszymi postaciami są Kapturek i Wilk (w analizowanych filmach babcia i myśliwy nie występują). W pornoadaptacjach nie odnajdziemy mamy, która poucza Kapturka o nieschodzeniu z leśnej dróżki, ani nawet myśliwego, uwalniającego pożartą babcie i jej wnuczkę. Czerwony Kapturek i Wilk to postaci pierwszoplanowe tej baśni i to właśnie one najbardziej zapadają w pamięć, tak samo jak w przypadku baśniowego pierwowzoru.

Kolejną cechą tych produkcji jest to, że wykorzystują interesujące rekwizyty i ciekawą scenerię. Do atrybutów bohaterów zaliczyć należy: kompletny (lub częściowy) ludowy strój Czerwonego Kapturka (zawsze występuje charakterystyczna czerwona peleryna albo czerwona narzutka), maska lub kostium wilka, koszyczek z prowiantem, który bohaterka

¹² Zob. W. i J. Grimm, *op. cit.*, s. 149.

¹³ *Czerwony Kapturek [w:] Baśnie domowe. Tylko dla...*, s. 149.



*Red hot riding hood meets the huge black wolf*¹⁴



Little red riding hood

niesie dla babci. Akcja nierzadko odbywa się w lesie lub w stylizowanej chatce staruszki. Bezsprzeczne jest to, że utwór z ubogą rekwizytornią i krótkim czasem samego filmu zostaje zrealizowany w ten sposób z powodu ograniczonego budżetu – czasem wręcz zerowego – przeznaczonego na produkcję. Dlatego pojawiać się w nich mogą akcesoria, które używane były we wcześniejszych filmach, co wpisuje je w swoisty mechanizm „recyklingu pornograficznych gadżetów” (charakterystyczny właśnie dla niskobudżetowych filmów). Specyfika analizowanego medium sprawia jednak, że rozbudowany zasób rekwizytów nie jest konieczny, wystarczy bowiem czerwony strój dla kobiety i maska wilka, by bezbłędnie rozpoznać baśń, która stała się inspiracją dla filmu pornograficznego.

Produkcje pornograficzne operują pod tym względem także kategorią groteski i parodii (kategorie te wyróżniane są przez odbiorców intencjonalnie). Brak atrybutów lub celo-

we ich ograniczenie zostają wzmocnione wprowadzeniem absurdalnych postaci, np. pandy¹⁵ lub bohatera serii slasherów *Piątek trzynastego* – Jasona Voorheesa¹⁶, które to one odbywają akt seksualny z główną bohaterką.

Czwartą dostrzeżoną przeze mnie tendencją jest to, że w ogromnej części badanych filmów scena finalna pomija brutalny i tragiczny koniec wilka. Bez względu na to, czy baśniowy antagonistą wdziewa w filmie pornograficznym wilczą maskę, czy strój postaci znanej z popkultury, zazwyczaj nie kończy tragicznie. Nie mam na myśli jedynie pornograficznego happy endu w postaci osiągniętego orgazmu, ale przede wszystkim zmianę fabularną, obalającą zakończenie znane z pierwowzoru. Zabieg taki nie powinien jednak dziwić, bowiem ta konkretna transformacja toku wydarzeń może wynikać z tego, że unhappy end nie wpisuje się w poetykę filmów porno lub z faktu, że dorośli widzowie utożsamiają się z wilkiem (nadal przeważającą część publiczności filmów pornograficznych stanowią mężczyźni) – jego śmierć bądź finalna kara nie dałyby możli-

¹⁴ Tytuły filmów pornograficznych zgodne z pisownią oryginalną.

¹⁵ *Little Red Riding Hood fucking with Panda in the wood*, <http://bit.ly/1E9Aol8> [dostęp: 19.10.2013].

¹⁶ *Little Red Riding Hood Vs Jason*, <http://bit.ly/1Mw3qzS> [dostęp: 19.10.2013].

wości, by wilka ocenić pozytywnie lub by był on „wzorem do naśladowania”. Ponadto, celem filmów pornograficznych nie jest przecież wierna adaptacja baśniowych historii, tylko realizacja potrzeb widzów po nie sięgających.

Od tej zasady istnieją jednak wyjątki. Warto wspomnieć choćby o filmie *Little red riding hood fucked by the big bad wolf*¹⁷, w którym Czerwony Kapturek doprowadza wilka do zgonu, mordując go siekierą. O ile tego rodzaju zakończenie występuje (a jest ono zawsze konsekwencją odbytego stosunku seksualnego), scena śmierci Wilka operuje kategorią groteski i żartu, bowiem z Czerwonego Kapturka czyni wyrachowaną morderczynię – zaprzeczając jej niewinności i dziewczęcości znanym z pierwowzoru.

Po piąte, Czerwony Kapturek jest perwersyjną kusicielką, która zdaje sobie sprawę z siły swej kobiecości, wabi wilka, nigdy zaś nie staje się jego ofiarą. Protagonistka ukazuje zatem inny problem, a stosunek do niej staje się bardziej ambiwalentny. Z jednej strony, jest naiwną i łatwowierną dziewczynką, z drugiej zaś – perwersyjnym wampem, zdającym sobie sprawę ze swojej siły kobiecości. Wahanie albo chwila zastanowienia w jej przypadku stanowią jedynie grę z Wilkiem, swego rodzaju dziecięcą zabawę w przedrzeźnianie. W scenach stosunku z wilkiem nigdy nie zostaje pokrzywdzona, przeciwnie – jest ukontentowana i zadowolona. Rozumienie Czerwonego Kapturka jako symbolu seksualności, a wilka jako reprezentanta czystego instynktu znane jest z rozważań Zygmunta Freuda¹⁸. I choć w przypadku baśni pornograficznej przeniesienie tego sposobu myślenia wydaje się kuszące (wilk chce zaspokoić potrzeby, zatem poprzez akt seksualny pożera Kapturek), to jednak unikałabym tego rodzaju interpretacji. Inny ogląd (choć należy zastanowić się, czy rozsądniejszy) prezentuje Pierre Péju:

Baśń oferuje nam tutaj możliwość doświadczenia w wyobraźni intymności fizycznej ze zwierzęciem, z bestią. Pojęcie i obraz dzikiego zwierza poruszają najgłębiej ukryte pokłady naszej nieświadomości¹⁹.



Little red riding hood fucked by the big bad wolf



Little red riding hood

17 *Little red riding hood fucked by the big bad wolf*, <http://bit.ly/1BygJ1c> [dostęp: 20.10.2013].

18 Zob. Z. Freud, D. E. Oppenheim, *Dreams in Folklore*, trans. A. M. O. Richards, ed. J. Strachey, New York 1958.

19 P. Péju, *Dziewczynka w baśniowym lesie. O poetykę baśni: w odpowiedzi na interpretacje psychoanalityczne i formalistyczne*, przeł. M. Pluta, Warszawa 2008, s. 76.

W nurcie psychoanalitycznym powstało już wiele interpretacji baśni, zatem zbędne wydaje się w tym momencie mnożenie przykładów tego rodzaju, a tym bardziej wykorzystywanie ich przy analizie filmów pornograficznych – dopasowanie tej metody do pornoadaptacji baśni może stanowić poważną nadinterpretację.

Interesująca jest recepcja tych utworów. Moim zdaniem komentarze umieszczone pod filmami, stanowią dowód na to, że utwory te mogą funkcjonować wśród odbiorców nie tylko jako bodziec erotyczny, ale przede wszystkim – rozrywka. Na tyle pobudzają wyobraźnię widzów, że w komentarzach tworzą oni np. alternatywny dialog między „babcią” a Kapturkiem. W końcu piszą także, że to ich ulubiony „rodzaj historii na dobranoc” („My kind of bedtime story!”²⁰) albo „najlepsza interpretacja baśni” („this is definatly my fav rendition of little red riding hod”²¹). Czerwony Kapturek i Wilk tak mocno zakorzenili się w kulturze, że ich obecność w wersji pornograficznej nie jest specjalnie zaskoczeniem.

Mnogość wersji Czerwonego Kapturka stanowi dowód tego, że baśnie nie są zapomniane, dodatkowo – są ciągle opowiadane na nowo, wykorzystując preferencje odbiorcy i narzędzia, jakimi są filmy pornograficzne. Kreacje Czerwonego Kapturka kończą się tam, gdzie granice ludzkiej fantazji – czyli nigdzie, bez względu na to, czy stanowią obiekt fetyszu odbiorców, czy przypomnienie wątków znanych z historii z dzieciństwa, tyle że w wersji przeznaczonej wyłącznie dla grona dorosłych.

Od przebieranek do infantyilizacji dorosłych

Francesco M. Cataluccio w zbiorze esejów pt. *Niedojrzałość. Choroba naszych czasów* w ten sposób opisał postawę człowieka dorosłego we współczesnym świecie:

Nie ma już dorosłych, zniknęli jak przejściowe pory roku i świetliki nad polami. Wszędzie widać tylko dzieci i ludzi starszych. Przy czym dzieci zachowują się jak dorośli [...], a dorośli jak dzieci. Przepadły bariery oddzielające różne etapy życia [...]. Miejsce osób dojrzałych zajęły dziwnie krępkie dzieci: kuriozalni niepełnoletni, którzy nigdy nie dojrżeli i traktują życie jak świetną rozrywkę, jak parodię dzieciennych zabaw²².

Bez wątpienia baśnie przeniknęły do pokoju dzieciennego i tam się zamowiły. Czy jeśli dorośli odbiorcy sięgają po nie, to winni się tego wstydić i przyznać do niedojrzałości? A może pornoadaptacje klasycznych bajek są jedynie kamuflażem dla owej infantyilizacji dorosłych? Jeśli za-

20 *Little sex riding hood is a redhead*, <http://bit.ly/1MwTW9F> [dostęp: 19.10.2013].

21 *Maria Moore as Busty Red Riding Hood*, <http://bit.ly/18gtKAX> [dostęp: 20.10.2013].

22 F.M. Cataluccio, *Niedojrzałość. Choroba naszych czasów*, przeł. M. Kasprzysiak, Kraków 2006, s. 7.

łożyć, że karnawalizacja świata, groteska, parodia i satyra są przeznaczone jedynie dla dzieci, to owszem. Ale założenie to jest absurdalne, przede wszystkim z tego powodu, że są to kategorie przypisane człowiekowi bez względu na jego wiek. Ograniczenia wiekowe istnieją bezsprzecznie przy samych produkcjach pornograficznych, ale należy pamiętać, że występujące w nich wątki ludyczne, takie jak swawolne bieganie Kapturka po lesie czy droczenie się z wilkiem, to tylko powrót do pierwowzoru, który przecież skierowany był do odbiorcy dojrzałego. W pornoadaptacjach Czerwony Kapturek nie jest małą dziewczynką, nie mamy tu zatem do czynienia z dziecięcą grą, ale z zabawą osób dorosłych, a brak moralizatorstwa wynika z tego, że stosunek Kapturka z wilkiem nie może być karą za nieposłuszeństwo wobec matki.

Niektóre filmy pokazują jednak, że dorośli lubią być karani, ale w stylistykę pornograficznych baśni nie wpisuje się moralizatorska i pedagogiczna funkcja. Samo sięgnięcie do filmów pornograficznych, w których aktorzy przebrani są za znane nam z dzieciństwa postacie, nie jest powodem tego, aby odbiorcom przypisać niedojrzałość – przeciwnie, często jest to ich świadomy (i krytyczny) wybór, podyktowany chęcią obejrzenia znanej baśni w zupełnie innym, dorosłym sztafażu. Przenikanie adolescencji i infantylizacji należy uznać w tym przypadku nie tylko za nieodłączne składniki życia dorosłego człowieka, lecz także za sposób na zaspokajanie jego potrzeb i fantazji.

Zakończenia filmów pornograficznych, które operują konwencją baśniową, są zazwyczaj optymistyczne i nie wynika to jedynie z poetyki filmów pornograficznych i osiągniętego w nich orgazmu. Wilk nie umiera z brzuchem pełnym kamieni, a myśliwy nie ściąga z niego skóry. W przypadku pornoadaptacji Czerwonego Kapturka tego rodzaju finał nie próbuje moralizować dorosłych i wskazywać, że za złe czyny czeka ich kara. Pornoadaptacje nie spełniają funkcji dydaktycznej, mają nieść podniecie erotyczną, ale przede wszystkim realizować potrzeby ludyczne odbiorców. Filmy pornograficzne spełniają oczekiwania dorosłych, oddziałują nie tylko na ich ciało, ponieważ stanowią specyficzną „uczcie wyobraźni”. Odbiorcy tych adaptacji nie decydują się jedynie na kategorię fetish/BDSM/przebieranki tylko i wyłącznie z pobudek seksualnych. Często sięgają po tego rodzaju produkcje – moim zdaniem – z czystej ciekawości (czego dowodem mogą być komentarze pod filmami), odbierając na nowo baśń, która znana im była w zupełnie innej wersji, Czerwonego Kapturka mogą zaś wreszcie ujrzeć jako perwersyjną kobietę i dojrzałą kusicielkę. W pewnym sensie – erotycznym przede wszystkim – bohaterki te dorastają razem z odbiorcami baśni, w której występują.

**I żyli długo
i szczęśliwie...**

Choć teza ta może budzić kontrowersje, to baśń pornograficzna (pornobaśń, pornoadaptacja baśni) stanowi specyficzną realizację tradycji ustnej. Warto zwrócić uwagę na fakt, że pornografia zawiera w sobie szereg kategorii: ludyczność, groteskę, wartości kulturowe lub artystyczne, tradycję, poszczególne podgatunki porno, infantyлизację, adolescencję oraz wszelkiego rodzaju parafilie. Jeśli przypomnieć sobie, że baśń pierwotnie funkcjonowała jako utwór dla dorosłych i jej tematyka była bardzo bogata oraz zróżnicowana, należy zastanowić się nad tym, czy wymienione wyżej kategorie nie stanowiły właśnie jej elementów składowych, z pornografią włącznie. Mając w pamięci przytoczone słowa Stillera i słynny dialog Czerwonego Kapturka z wilkiem przebrany za babcię oraz jego pornograficzne realizacje, warto przyrzeć się jeszcze jednemu źródłu, które potwierdza tezę o frywolności pierwotnych baśniowych narracji. Robert Darnton, analizując wymowę *Bajek Babci Gąski* Perraulta, przytacza XIX-wieczną historię, którą snuto we Francji²³, stanowiącą swoisty prolog (rodzaj striptizu Czerwonego Kapturka) do słynnego dialogu bohaterów:

[...] Wtedy wilk rzekł: – Rozbierz się i połóż się ze mną.

– Gdzie mam położyć fartuszek?

– Wrzuć go do ognia, nie będzie ci już więcej potrzebny.

Zdejmując ubrania – gorsecik, spódnice, halkę i pończochy – dziewczynka zadawała to samo pytanie, a wilk za każdym razem odpowiadał: – Wrzuć to do ognia, nie będzie ci już potrzebne. Kiedy dziewczynka położyła się do łóżka, powiedziała:

– O, babciu, jaka ty jesteś włochata! [...] ²⁴.

Świadome (a często i nieświadome) wykorzystywanie motywów, atrybutów, sytuacji, bohaterów przez twórców tego rodzaju filmów świadczy o głębokim zakorzenieniu baśni w ludzkim myśleniu o świecie i własnych potrzebach. Pornograficzne wersje baśni – zepchnięte niegdyś na dno społecznej moralności – dzisiaj są dostępne i szeroko rozpowszechnione – choć ciągle ich recepcji towarzyszy nutka wstydu. Jednocześnie zaś odbiorcy stawiają branży pornograficznej coraz większe wymagania²⁵, a tego typu produkcje mogą być próbą sprostania takim właśnie oczekiwaniom.

²³ Niewykluczone, że tego rodzaju wersje baśni znane były również na terenie Niemiec, bowiem informatorki Grimmów i dostarczycielki ich baśni były hugenockiego pochodzenia. Sprośne i frywolne historie są jednak nieodłącznym składnikiem folkloru bez względu na szerokość geograficzną.

²⁴ R. Darnton, *Chłopi opowiadają bajki: wymowa Bajek Babci Gąski* [w:] *idem, Wielka maskakra kotów i inne epizody francuskiej historii kulturowej*, przeł. D. Guzowska, Warszawa 2012, s. 24.

²⁵ Zob. L. Williams, *Seks na ekranie*, przeł. M. Wojtyna, Gdańsk 2013.

Bibliografia

- Cataluccio Francesco M., *Niedojrzałość. Choroba naszych czasów*, przeł. M. Kasprzysiak, Kraków 2006.
- Darnton Robert, *Chłopi opowiadają bajki: wymowa Bajek Babci Gąski* [w:] *idem, Wielka masakra kotów i inne epizody francuskiej historii kulturowej*, przeł. D. Guzowska, Warszawa 2012.
- Grimm Wilhelm i Jakub, *Baśnie dla dzieci i dla domu*, przeł. E. Pieciul-Karminska, t. 1, Poznań 2010.
- Ługowska Jolanta, *Baśń jako wprowadzenie do myślenia aksjologicznego* [w:] *Kulturowe konteksty baśni. W poszukiwaniu straconego królestwa*, red. G. Leszczyński, t. 2, Poznań 2006.
- Mesjasz Michał, *Od baśni do pornografii. Wokół baśni braci Grimmów, ich anonimowej adaptacji z początku XX wieku i psychoanalitycznych teorii Brunona Bettelheima* [w:] *Związki i rozwiązania. Relacje kultury i literatury popularnej ze starymi i nowymi mediami*, red. A. Gemra, H. Kubicka, Wrocław 2012, s. 111–125.
- Nijkowski Lech M., *Pornografia. Historia, znaczenie, gatunki*, Warszawa 2010.
- Rodan Andrzej, *Historia erotyki*, t. 1, [Łódź 1996].
- Stiller Robert, *Perfidne bajki dla dorosłych* [w:] *Baśnie domowe. Tylko dla dorosłych*, przeł. i posł. *idem*, Warszawa 1993.
- Tatar Maria, *The Hard Facts of the Grimm's Fairy Tales*, Princeton – New Jersey 1987.
- The Greenwood Encyclopedia of Folktales and Fairy Tales*, ed. by D. Haase, London 2008.
- Tolkien John Ronald Reuel, *O baśniach* [w:] *idem, Drzewo i liść*, przeł. J. Kokot, M. Obarski, K. Sokołowski, Poznań 1994.
- Waksmund Ryszard, *Baśń sponiewierana (Kartka z dziejów gatunku)* [w:] *Kulturowe konteksty baśni. Rozigrana córka mitu*, red. G. Leszczyński, t. 1, Poznań 2005.

Marta Maciejewska
Uniwersytet Gdański

Inspiracje Jana Švankmajera manieryzmem Giuseppe Arcimbolda

Abstrakt

W twórczości filmowej Jana Švankmajera, głównie w filmach krótkometrażowych, dostrzegalna jest inspiracja malarstwem XVI-wiecznego włoskiego malarza-manierysty, Giuseppe Arcimbolda. Większość obrazów włoskiego malarza przedstawia twarze ludzkie, zbudowane z martwej natury, będące kompilacjami różnych przedmiotów. Švankmajer w swoich animacjach wielokrotnie przejmując ten sposób budowania postaci ludzkich. Nawiązania do Arcimbolda mają znaczący wpływ na wydźwięk filozoficzny twórczości czeskiego reżysera. Ożywienie martwych przedmiotów, wbudowanie ich w ciało ludzkie jest równoznaczne z nadaniem im statusu komórek ciała ludzkiego. W filmach Švankmajera do głosu dochodzą więc przedmioty – są one człowiekowi niezbędne do funkcjonowania, a ponadto z ich winy człowiek zostaje pozbawiony podmiotowości, zdominowany przez nie. W filmach Švankmajera zmienia się również status komunikacji międzyludzkiej: jest ona utrudniona, zakłócona przedmiotami. Elementy martwej natury są równoznaczne z przetwarzanymi w procesie komunikacji słowami – całkowita idiosynkratyczność wypowiedzi nie jest możliwa, ponieważ powtarzamy wciąż te same słowa. Istotną kwestię stanowi również sposób przeniesienia stylistyki obrazów Arcimbolda na grunt języka filmu. Švankmajer ożywia obrazy Arcimbolda na dwóch poziomach – budzi do życia zarówno elementy martwej natury, jak i ciała ludzkie, które zostały przez nie zreifikowane.

Słowa kluczowe

*Giuseppe Arcimboldo,
Jan Švankmajer,
manieryzm*

Marta Maciejewska

Uniwersytet Gdański

Inspiracje Jana Švankmajera manieryzmem Giuseppe Arcimbolda

Jan Švankmajer, pytany o inspiracje, wymienia licznych artystów, których twórczość miała większy lub mniejszy wpływ przy powstawaniu jego filmów. Choć jednocześnie zawsze dystansował się od deklarowania przynależności do jednego nurtu i dążył raczej do eklektyzmu w formie, w jego dorobku można odnaleźć wpływy chociażby innych twórców animacji, tj. Karela Zemana, Herminy Týrlovej bądź Jana Lenicy.

W kontekście twórczości czeskiego reżysera często mówi się zarówno o surrealizmie, jak i postmodernizmie – gdy weźmie się pod uwagę tak formę, jak i treść jego filmów te określenia wydają się z pewnością uzasadnione. Sprawę określenia twórczości Švankmajera komplikuje jego inspiracja manieryzmem, o której mówi otwarcie w wywiadach i która jest dostrzegalna w jego obrazach.

Spośród artystów wymienionego nurtu czeskiego reżysera interesuje szczególnie Giuseppe Arcimboldo, do którego wielokrotnie nawiązuje w swoich animacjach. Przekładanie malarstwa włoskiego manierysty na język filmów Švankmajera nie jest jednak adaptacją konkretnego dzieła, choć być może i takich można by się doszukać. Chodzi raczej o próbę przełożenia stylu Arcimbolda (i manieryzmu w ogóle) na język kina i przedstawienia problemów, jakie ten styl – zdaniem reżysera – mógłby sugerować.

Czeski reżyser jest zafascynowany Arcimboldem, który był członkiem dworu Rudolfa II¹. Włoski artysta przez jakiś czas stacjonował w Pradze,

1 Zob. J.L. Owen, *Avant-garde To New Wave: Czechoslovak Cinema, Surrealism and the Sixties*, Oxford – New York 2013, s. 190.

gdzie pełnił funkcję nadwornego malarza tego monarchy (stworzył wówczas jego słynny portret). Arcimboldo wielokrotnie określany był jako prekursor sztuki współczesnej². Inspirację z jego dzieł czerpali słynni surrealiści, między innymi Salvador Dalí oraz Max Ernst³. Nazywanie Švankmajera, który w swojej twórczości również nawiązywał do dzieł włoskiego malarza, zarówno surrealistą, jak i manierystą jest zatem trafne – żadne z tych określeń nie wyklucza drugiego, a surrealizm można potraktować jako kontynuację bądź rozwinięcie koncepcji Arcimboldiańskiego manieryzmu⁴.

Portrety Arcimbolda to humanoidalne postaci złożone z martwej natury: kwiatów, roślin, drzew, książek, owoców. Podobnie jak u włoskiego malarza u Švankmajera wykreowanie żywych postaci z martwych przedmiotów ma silny wymiar groteski⁵. Warto zwrócić uwagę na obecne w filmach czeskiego reżysera napięcie pomiędzy chęcią wyrażenia wolności jednostki a koniecznością wyrażenia tłamszącego ją pożądaniami. Michael O'Pray pisze o nim następująco:

Warte podkreślenia w twórczości Švankmajera jest nieustające napięcie pomiędzy konkretnymi ideami wolności i ludzkiego pożądaniami. Istotne są również powody jego wyrażenia. Švankmajer osiąga to, animizując elementy sztucznego świata poprzez wykorzystanie sztuczek filmowych i zniekształcanie rzeczywistości⁶.

U Švankmajera, podobnie jak u Arcimbolda, realizm zostaje podporządkowany wykreowaniu wyobrażonych bytów i obiektów. Powstaje



Giuseppe Arcimboldo, *Vertumnus*

- 2 Zob. Arcimboldi i „arcimboldeski” [w:] G. R. Hocke, *Świat jako labirynt. Maniera i mania w sztuce europejskiej w latach 1520–1650 i współcześnie*, Gdańsk 2003.
- 3 Zob. I. M. Malec, *Giuseppe Arcimboldo: Maniera „widziana jako”*, „Estetyka i Krytyka” 2008/2009, nr 17/18.
- 4 Zob. M. O'Pray, *Jan Švankmajer: a Mannerist Surrealist* [w:] *The Cinema of Jan Švankmajer: Dark Alchemy*, ed. by P. Hames, London 2008, s. 40–66.
- 5 Zob. S. Williams, *Jan Švankmajer Retrospective Part 2*, <http://bit.ly/1CdYTts> [dostęp: 29.07.2014]: „Arcimboldo – malarz nadworny w szesnastowiecznej Pradze ekscentrycznego patrona sztuki, cesarza Rudolfa II – jest najważniejszą obsesją Švankmajera – tą, która umożliwia wyjaśnienie jego nienawiści do imitacji” („Arcimboldo – court painter of Prague’s 16th Century eccentric art patron Emperor Rudolf II is a central obsession for Švankmajer – one that causes his him to shed his hatred of imitation”). [Jeśli nie zaznaczono inaczej, przekłady z języka angielskiego w niniejszym artykule są mojego autorstwa – M.M.]
- 6 M. O'Pray, *Jan Švankmajer: a Mannerist Surrealist* [w:] *The Cinema of Jan Švankmajer: Dark Alchemy*, London 2008, s. 46: „What is worth emphasizing is the constant tension in Švankmajer’s work between certain ideas of freedom and human desire, and his means of expressing them. He achieves this only by means of an animated artificial world using film tricks and a distorted depiction of the real”.

rzeczywistość filmowa, w której te dwa światy – imaginacyjny i realny – tworzą wyjątkową hybrydę, w której nieożywione może nagle, po pierwsze, żyć własnym życiem, a po drugie, stawać się elementem większego bytu; przedmioty ożywione w filmach Švankmajera mają w sobie tyle życia, że muszą stworzyć coś większego – dlatego właśnie składają się na jedną, wspólną postać, po każdym rozpadzie znów się ze sobą łączą lub grupują, jak w *Szalonych*⁷ bądź *Zakochanym mięsie*⁸.

W łączeniu przedmiotów w jedną postać, a następnie w jej rozpadzie widoczny jest właśnie konflikt pomiędzy wolnością a zniewoleniem, o którym pisze O'Pray: ożywione elementy początkowo są niespokojne i chciałyby funkcjonować samostannie, jednak są tylko elementami większego organizmu. Wiedzione osobliwym instynktem składają się zatem w jedną całość, przyciągając wzajemnie.

Odrzucenie realnego

Nieadekwatność racjonalnego myślenia to kolejne, co łączy Švankmajera z manieryzmem⁹. Dla włoskich malarzy zbytnia konwencjonalność w afirmacji dla świata realnego nie była odpowiednia dla wyrażenia tego rodzaju formy, na którym im zależało. Najważniejszym elementem tworzenia świata w malarstwie manierystycznym jest wszechogarniająca wyobraźnia, świat nie może być dosłowny i jednoznaczny. Ze Švankmajerem jest podobnie, co zauważa w swoim tekście O'Pray:

Švankmajer zawsze buntuje się przeciwko całkowitej, dominującej obecności materialnego świata. Jego opór zawsze wynika z ciągłości i nieskończonej płynności wyobraźni. Kluczem jest tutaj przestrzeń pomiędzy tymi dwoma poziomami doświadczenia ludzkiego¹⁰.

Dla przykładu: mieszanina porozrzucanych obiektów w pierwszej sekcji *Wymiaru dialogu*¹¹ zostaje przetransformowana w nieskazitelnie wymodelowane gliniane głowy, które potem wymiotują większą ilością mieszaniny. Z kolei w *Dzabersmoku*¹² XIX-wieczne zdjęcie ojca zostaje spenetrowane przez język, a potem usta wymiotują obrazami młodej kobiety. Realny świat przegrywa z wyobraźnią, zostaje przez nią zdominowany i przetworzony.

7 *Szaleni (Šilení)*, reż. J. Švankmajer, Czechy–Japonia–Słowacja 2005.

8 *Zakochane mięso (Meat Love, Zamilované maso)*, reż. J. Švankmajer; USA – Wielka Brytania – RFN 1989.

9 W swoim *Dziesięciorgu przykazań* Švankmajer pisze o przewadze wyobraźni nad rzeczywistością: „Imaginacja obala porządek rzeczy, ponieważ przeciwstawia możliwe rzeczywistości”.

10 M. O'Pray, *op. cit.*, s. 47 „Švankmajer's revolt is always set against the sheer implacable 'thereness' of the material world. This resistance is always juxtaposed with the malleability and infinite flux of the imagination. A key image is the passage between these two levels of human experience”.

11 *Wymiar dialogu (Možnosti dialogu)*, reż. J. Švankmajer, Czechosłowacja 1982.

12 *Dzabersmok (Žvahlav aneb Šatičky Slaměného Huberta)*, reż. J. Švankmajer, Czechosłowacja 1971.

Nawiązania do Arcimbolda mają znaczący wpływ na wydzwięk filozoficzny twórczości czeskiego reżysera. Animizacja martwych przedmiotów, wbudowanie ich w ciało ludzkie (a właściwie stworzenie z nich ciała ludzkiego) sprawia, że uzyskują one status komórek. W filmach Švankmajera (np. w *Wymiarze dialogu*) mamy więc do czynienia z uobecnieniem przedmiotów, z ich upodmiotowieniem – są one niezbędne do funkcjonowania człowieka do tego stopnia, że na bieżąco jest on kreowany za ich pomocą, zlepiany z nich.

W przeciwieństwie do martwej natury ludzkie istnienie w animacjach Švankmajera traci na wartości: skoro przedmioty dochodzą do głosu, z ich winy człowiek zostaje zreifikowany, pozbawiony podmiotowości. W tym miejscu warto przywołać przykład: postać z filmu *Flora*¹³ leży na łóżku, ręce i nogi ma przywiązane do poręczy. Nie jest w stanie zapanować nad pękającymi warzywami, z których zbudowane jest jej ciało, chciałaby sięgnąć po szklankę wody, ale więzy jej to uniemożliwiają. Ta postać wydaje się tylko jednym z wielu elementów natury podlegających rozkładowi. Chciałaby przezwyciężyć własne ciało, jednak nie może tego zrobić; jest całkowicie zniewolona przez każdą jego część – w tym wypadku pękające warzywa.

Istotnym elementem manieryzmu, który wymienia Arnold Hauser¹⁴, jest wyobcowanie. Jego psychologiczną formą jest narcyzm, który zdaniem badacza stanowi klucz do rozszyfrowania manieryzmu. Narcyzm łączy się z alienacją wobec rzeczywistości, niemożliwością dopasowania do niej: tak można by określić postaci pojawiające się w filmach Švankmajera – nie mogą one przynależeć do rzeczywistości, bo są zawłaszczone przez imaginacyjnie ożywione martwe przedmioty.

Alienacja w filmach Švankmajera jest najczęstszym sposobem doświadczenia rzeczywistości. Postaci bardzo często są pozostawione same sobie, nie ma nikogo, kto mógłby im pomóc (jak we *Florze* albo *Ciemność, światło, ciemność*¹⁵). Są skazane właściwie na śmierć w samotności. Don Juan, gdy plany jego szczęścia w miłości zostają pokrzyżowane, kończy samotnie w grobie, co czyni go bohaterem tragicznym. Mężczyzna z filmu *Mieszkanie*¹⁶ pojawia się znikąd i odchodzi donikąd, zupełnie sam.

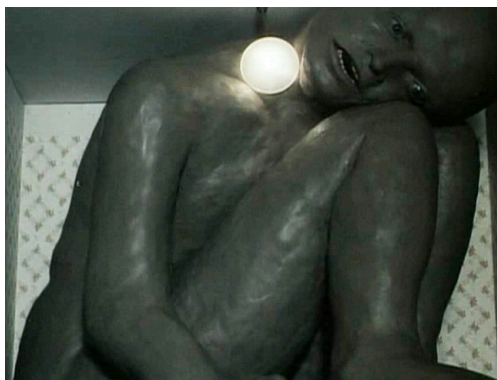
Alienacja

13 *Flora*, reż. J. Švankmajer, USA 1989. Nieprzypadkowo film nosi taki właśnie tytuł – jest nawiązaniem do obrazu Giuseppe Arcimbolda *Flora*.

14 Zob.: A. Hauser, *Mannerism: The Crisis of the Renaissance and the Origin of Modern Art*, London 1986 [cyt. za:] M. O'Pray, *Jan Švankmajer: a Mannerist Surrealist* [w:] *The Cinema of Jan Švankmajer: Dark Alchemy*, ed. by P. Hames, London 2008, s. 40–66.

15 *Ciemność, światło, ciemność (Tma/Světlo/Tma)*, reż. J. Švankmajer, Czechosłowacja 1989.

16 *Mieszkanie (Byt)*, reż. J. Švankmajer, Czechosłowacja 1968.



Kadr z filmu *Ciemność, światło, ciemność*

Jego życie zostaje ograniczone do krótkiej chwili spędzonej w pomieszczeniu, w którym stale atakują go różne przedmioty i zwierzęta.

Ideę alienacji Švankmajer kontynuuje również w filmach pełnometrażowych. Jean Berlot z *Szalonych* przypomina człowieka z *Mieszkania* (pojawia się znikąd i kończy samotnie), każdy z tytułowych *Spiskowców rozkoszy*¹⁷ czuje się komfortowo wyłącznie we własnym towarzystwie (bo z innymi nie chce dzielić się swoją dziwną, quasi-erotyczną pasją). W *Małym Otiku*¹⁸ sąsiedzi są od siebie odgradzeni ścianami i nikt nie wie, jakie

tragedie mają miejsce w mieszkaniu Karla i Bożeny. Być może w charakterystycznej dla manieryzmu alienacji Švankmajer odnalazł takie określenie kondycji losu ludzkiego, które uznał za odpowiednie do prezentowania historii bohaterów w każdym swoim kolejnym filmie.

Alienację w manieryzmie podkreśla sposób przedstawienia przestrzeni: na obrazach Arcimbolda wypełnione jest prawie całe płótno, widzimy prezentowane postaci (a właściwie tylko ich popiersia) z bliska, wolnego miejsca jest niewiele, tło zawsze jest ciemne. Wygląda to tak, jakby postaci były w obrazach uwięzione, nie miały możliwości poruszania się – sprawiają wrażenie zniewolonych, nieprawdziwych, bo odbiera się im przestrzeń, atrybuty ruchu, jakimi są kończyny, a przede wszystkim – reifikuje się je za pomocą martwej natury, z której zbudowane są ich ciała. Linda Murray w następujący sposób odczytuje przestrzeń na obrazach manierystycznych:

Z ekstremami w perspektywie, zaburzonych proporcjach czy skali – postaci wciśnięte w małe przestrzenie sprawiają, że ktoś mógłby mieć wrażenie, że jakkolwiek ruch zburzyłby granice przestrzeni obrazu¹⁹.

W filmach Švankmajera, zgodnie z powyższym opisem, jest podobnie jak na obrazach manierystycznych: przestrzeń kadru jest maksymalnie wypełniona, wśród ujęć dominują zbliżenia, detale i makrodetale. Wykorzystywane tło, podobnie jak na obrazach Arcimbolda, jest w większości przypadków ciemne (co można zauważyć np. w animowanych wstaw-

¹⁷ *Spiskowcy rozkoszy (Spiklenci slasti)*, reż. J. Švankmajer, Czechy – Szwajcaria – Wielka Brytania 1996.

¹⁸ *Mały Otik (Otesánek)*, reż. J. Švankmajer, Czechy – Japonia – Wielka Brytania 2000.

¹⁹ L. Murray, *The Late Renaissance and Mannerism*, London 1967, s. 30–31: „With extremes of perspective, distorted proportions or scale – figures jammed into too small a space so that one has the impression that any movement would burst the confines of the picture space”.

kach do *Szalonych*). Postaci (i ożywione przedmioty) nie mają zbyt wiele przestrzeni na ruch.

Reżyser najwyraźniej z rozmysłem nie prezentuje przestrzeni, w których rozgrywa się akcja filmu, za pomocą panoram albo planów ogólnych – tego rodzaju ujęć brakuje zarówno w krótkich, jak i długich obrazach jego autorstwa. W filmach Švankmajera przestrzeń jest klaustrofobiczna, zapchana czy zagracona przedmiotami ukazywanymi widzom z bliska. Przestrzeń kadrowa jest całkowicie wykorzystana. W *Dżabersmoku* widzimy przestrzeń przypominającą domek dla lalek, obserwujemy to, co dzieje się wewnątrz, jednak nie wiemy, co jest poza nią. Nawet w *Zakończanym mięsie* oglądamy tylko tytułowe mięso, ale nie mamy możliwości oglądać całej kuchni.

Oglądając filmy Švankmajera, widz samodzielnie musi skonstruować wyobrażoną przestrzeń: dopiero gdy znajdzie połączenie pomiędzy pozornie niezwiązanymi ze sobą miejscami (np. piwnica i gabinet dyrektora szpitala psychiatrycznego w *Szalonych*), wypełniające kadry detale nabierają znaczenia, przekazują treści. Widz jest zagubiony w przestrzeni, widzi tylko to, co jest blisko. Jego percepcja zdominowana jest percepcją postaci, które widzi na ekranie, przez co jest ograniczona, zmniejszona do minimum. Widz nie może wiedzieć więcej niż postaci, dlatego – w perspektywie odbioru przestrzeni – właściwie jest przez reżysera postawiony na równi z nimi.

Kolejnym istotnym elementem w twórczości Švankmajera jest komunikacja międzyludzka i jej status. Postaci, które na obrazach Arcimbolda były przedstawiane samotnie, tutaj wchodzi z sobą w dialog (co widać już na początku filmu *Wymiar dialogu*, w którym dwie twarze do złudzenia przypominające te kreowane przez Arcimbolda stykają się ze sobą – natychmiastowo dochodzi do interakcji).

W tej krótkometrażowej animacji komunikacja przedstawiona jest jako pożeranie się nawzajem nadawcy i odbiorcy. Już na początku Švankmajer sugeruje, że w tym procesie jedna strona jest bardziej uprzywilejowana: postać zbudowana ze sztućców i talerzy po krótkiej wymianie zdań konsumuje tę, która składa się z jedzenia. W *Wymiarze dialogu* dochodzi do autorskiej interpretacji obrazów Arcimbolda: być może przedstawione na obrazach włoskiego malarza kompozycje złożone z jadalnych elementów przypominały zmagającemu się z anoreksją reżyserowi o jego żywieniowej obsesji i sprawiły, że zdecydował się przedstawić konsumpcję jako sposób komunikowania się ze światem?

Dialog



Kadr z filmu *Wymiar dialogu*

Elementy martwej natury, z której zbudowane są postaci w filmie, pozostają równoznaczne z przetwarzanymi w procesie komunikacji słowami. Aby przekazać odbiorcy komunikat, nadawca musi wykonać ciężką fizyczną pracę. Obie strony komunikacji łączą się nawzajem, by powstało porozumienie: jeden z uczestników rozmowy zawsze pożera drugiego, komórki-przedmioty, z których są zbudowani uczestnicy aktu komunikacji, rozpadają się, a następnie łączą w nową masę, nową jakość.

Jeśli elementy martwej natury, z których składają się filmowe postaci, rzeczywiście utożsamimy ze słowami, wówczas wydaje się, że Švankmajer sugeruje, iż człowiek bez komunikacji właściwie nie może funkcjonować. Wymiana informacji nie jest jednak w jego animacji czymś, co wyróżnia postaci; czyni je wyjątkowymi. Całkowita idiosynkratyczność wypowiedzi nie jest tu możliwa, ponieważ powtarzamy wciąż te same słowa – kolejne postaci stale pożerają i wymiotują się nawzajem, trawią i przetwarzają te elementy komunikacji, które pojawiły się na początku, jeszcze przed aktem komunikacji, w którym one same brały udział.

Roland Barthes, pisząc o twórczości Arcimbolda²⁰, stwierdza, że kwestia znaczenia jest w niej tym, co jednocześnie fascynuje i przeszkadza. Zdaniem badacza w każde płótno włoskiego artysty niezmiennie wpisane są cząstki języka. Elementy obrazu zawsze mają znaczenie, ponieważ jesteśmy w stanie nazwać je, umiejscowić w języku (owoce, kwiaty, książki itd.). Połączone ze sobą nawzajem, tworzą unitarne znaczenie. Ale to znaczenie w pewien sposób się podwaja: na obrazach Arcimbolda widać głowę człowieka, ale przecież dostrzegalne są również alegorie lata czy zimy (w zależności od obrazu).

Švankmajer na te dwa możliwe odczytania nakłada trzecie. Wprowadzając postaci w ruch i zachęcając je do interakcji, nadaje im nową funkcję: wszelkie znaczenia wpisane w obrazy Arcimbolda są teraz płynne, nie wykluczają się nawzajem. Czeski reżyser zauważa, co jest w obrazach włoskiego manierysty najważniejsze: są one kompilacjami różnych, połączonych ze sobą elementów. Skoro stanowią rodzaj układanki, można je rozłożyć, a następnie ponownie połączyć. Martwa natura wprawiona w ruch nie jest już martwa – części posklejanych postaci unaoczniają znaczenie, które do tej pory istniało wyłącznie w domyśle. Ludzka twarz z obrazów Arcimbolda nie jest już samotnym reprezentantem jakiejś formy, o której mówi Barthes, a dzięki magii ruchu może uczestniczyć w komunikacji.

²⁰ Zob. R. Barthes, *Arcimboldo, or Magician and Rhétoricien* [w:] *idem, The Responsibility of Forms: Critical Essays on Music, Art and Representation*, transl. R. Howard, Berkeley 1991, s. 143–144.

- Barthes Roland, *Arcimboldo, or Magician and Rhétoriqueur* [w:] *idem, The Responsibility of Forms: Critical Essays on Music, Art and Representation*, transl. R. Howard, Berkeley 1991, s. 129–148.
- Hauser Arnold, *Mannerism: The Crisis of the Renaissance and the Origin of Modern Art*, Londyn 1986, [cyt. za:] O'Pray Michael, *Jan Švankmajer: a Mannerist Surrealist* [w:] *The Cinema of Jan Švankmajer: Dark Alchemy*, ed. by P. Hames, London 2008, s. 40–66.
- Hocke Gustav Rene, *Maniera i mania w sztuce europejskiej w latach 1520–1650 i współcześnie*, Gdańsk 2003, s. 253–262.
- Malec Iwona M., *Giuseppe Arcimboldo: Maniera „widziana jako”*, „Estetyka i Krytyka” 2008/2009, nr 17/18.
- Murray Linda, *The Late Renaissance and Mannerism*, London 1967.
- O'Pray Michael, *Jan Švankmajer: a Mannerist Surrealist* [w:] *The Cinema of Jan Švankmajer: Dark Alchemy*, ed. by P. Hames, London 2008, s. 40–66.
- Owen Jonathan L., *Avant-garde To New Wave: Czechoslovak Cinema, Surrealism and the Sixties*, Oxford – New York 2013, s. 189–190.
- Švankmajer Jan, *Dziesięcioro przykazań* [w:] *Czeska myśl filmowa. Tom 1: Obrazy, obrazki, obrazeczki*, red. A. Gwóźdź, Gdańsk 2005, s. 408–411.
- Williams Steve, *Jan Svankmajer Retrospective Part 2*, <http://www.kamera.co.uk/article.php/1307> [dostęp: 29.07.2014].

Bibliografia

Dorota Ucherek

Uniwersytet Wrocławski

Więcej niż *remake*. Mechanizmy adaptacji i kreacji w filmie *The Fall* Tarsema Singha

Abstrakt

Temat artykułu stanowi druga z czterech kinowych produkcji hinduskiego reżysera Tarsema Singha Dhandwara – film *The Fall* z 2006 r. (w Polsce funkcjonujący pod zupełnie nieoddającym charakteru tego dzieła tytułem *Magia uczuć*). Opiera się on na bułgarskim obrazie *Yo Ho Ho*, wyreżyserowanym 25 lat wcześniej przez Zaka Heskiję na podstawie scenariusza autorstwa Valeriego Petrova. Jest jednak czymś znacznie więcej niż zwykłym remakiem. Naśladując dwupłaszczyznową strukturę źródłowej opowieści, rozgrywającej się równolegle w planie realnym i w sferze baśniowej, które wzajemnie się przenikają i oddziałują na siebie, Tarsem stworzył zachwycający wizualnie świat fantazji nawiązujący do rozmaitych, pozornie oddalonych od siebie zjawisk kulturowych – jak choćby balijski rytuał keczak, mistyczny taniec sufickich derwiszy czy początki przemysłu filmowego. W *The Fall* wykorzystał zdjęcia kręcone w 24 państwach świata, na tle krajobrazów i budowli tak nierzeczywistych, że wydaje się, iż musiały one zostać wykreowane komputerowo – a jednak zapewnia, że technika CGI w ogóle nie była używana przy produkcji. W efekcie z prostej opowieści znanej z pierwowzoru powstał film, który można określić mianem postmodernistycznego. Artykuł ma na celu odpowiedź na pytanie, jakimi środkami to osiągnięto i ile w *The Fall* adaptacji, a ile kreacji.

Słowa klucze

adaptacja filmowa, film postmodernistyczny, intermedialność, intertekstualność, Magia uczuć, remake, Tarsem

Więcej niż *remake*. Mechanizmy adaptacji i kreacji w filmie *The Fall* Tarsema Singha

Tarsem Singh Dhandwar, 53-letni dziś reżyser pochodzący z Indii, jest autorem¹ zaledwie czterech filmów: *Celi* (*The Cell*, 2000), *Magii uczuć* (*The Fall*, 2006)², *Bogów i herosów* (*Immortals*, 2011) oraz *Królowny Śnieżki* (*Mirror Mirror*, 2012). Tyle wszakże wystarczyło, by artysta ten zyskał miano wizjonera. Jego produkcje przyciągają uwagę dzięki wyjątkowemu dopracowaniu warstwy obrazowej: od bogactwa kolorystyki planów zdjęciowych i scenografii, przez malowniczość prezentowanych pejzaży i budowli, po niezwykle, łączące style różnych epok i kręgów kulturowych, baśniowe kostiumy. W odniesieniu do fabuły filmów Tarsema³ używa

- 1 Jak wiadomo, kwestia autorstwa dzieła filmowego nie jest tak oczywista, jak w przypadku poezji, malarstwa, rzeźby czy muzyki. Najczęściej za twórcę filmu uznaje się reżysera, ale wielu badaczy wskazuje, iż nie można zapominać o roli scenarzysty, scenografa, osoby projektującej kostiumy, producenta i ogólnie: całego tego ogromnego zespołu, który bierze udział w preprodukcji, produkcji i postprodukcji. W przypadku filmowych adaptacji literatury sytuacja jest jeszcze bardziej skomplikowana. Z wszystkich owych względów – jak słusznie piszą A. Helman i A. Pitrus (*Podstawy wiedzy o filmie*, Gdańsk 2008, s. 185) – „profesja ta [tj. reżysera] wydaje się wprawdzie twórcza, ale jakby w innym sensie”. Aby jednak nie komplikować wywodu, w niniejszej pracy reżyser będzie nazywany także autorem filmu.
- 2 Należy zaznaczyć, iż polski odpowiednik tego tytułu jest zupełnie nieadekwatny zarówno do wersji oryginalnej (ang. „*fall*” oznacza ‘upadek’), jak i do fabuły dzieła Tarsema.
- 3 Interesujący nas tu reżyser traktuje swoje imię jako swoisty pseudonim artystyczny i życzy sobie, by zwracać się do niego tylko w ten sposób, nie „panie Singh” czy „panie Dhandwar”. „Singh” to bowiem właściwie jego drugie imię, którego zaczął

się niekiedy określenia „pretekstowa”⁴, sugerującego, że przedstawiana historia stanowi tylko dodatek do ich strony wizualnej, jest wobec niej podrzędna⁵. A jednak drugie z dzieł hinduskiego reżysera można, paradoksalnie, uznać za opowieść o... snuciu opowieści. Stwierdzenie to nabiera dodatkowego wymiaru, jeśli weźmie się pod uwagę, że *Magia uczuć* to *remake*, ale szczególnego rodzaju: stworzony przy użyciu mechanizmów adaptacji, lecz także – i przede wszystkim – wyjątkowo bogatej kreacji. Wolno więc rzec, iż film ten opowiada o sposobach prowadzenia opowieści filmowej. Właśnie analiza wspomnianych mechanizmów stanowi cel niniejszego artykułu.

Adaptacja filmowa w rozumieniu klasycznym dotyczy dzieł literackich, zwłaszcza beletrystycznych. Potwierdzają to liczne definicje terminu – autorstwa np. Lecha Pijanowskiego⁶, Marka Hendrykowskiego⁷, Tadeusza Miczki⁸, Joanny Wojnickiej i Olgi Katafiasz⁹ oraz Alicji Helman¹⁰.

Helman dokonuje też wyczerpującego przeglądu teorii adaptacji filmowych i ich najważniejszych podziałów – co zostanie dość obszernie zreferowane w następnych akapitach, aby pokazać, na czym polega, przyjmowane również w niniejszej pracy, szerokie rozumienie terminu

Nie tylko
literatura

używać jako nazwiska w wyniku sugestii ze strony producentów *Celi* (zob. A. Chhabra, *Hindi movies often do not capture the beauty of India*, <http://bit.ly/1b3a4SA> [dostęp: 10.04.2014]). Człon „Dhandwar” pojawił się dopiero w napisach końcowych *Bogów i herosów* oraz *Królowny Śnieżki*. Najprawdopodobniej związany jest z miejscem urodzenia reżysera (miasto Dżalandhar w stanie Pendżab). Niektórzy krytycy żartują, że Tarsem nie używa nazwiska, ponieważ dla Amerykanów jest ono zbyt trudne do wymówienia. Zob. np. R. Ebert, *Tarsem and the legend of “The Fall”*, „Chicago Sun Times” 2008, nr z 3.06 (tekst na stronie: <http://bit.ly/1wW9Z3s> [dostęp: 10.04.2014]).

- 4 M. Olszewska, *Uwięziona Jennifer*, <http://bit.ly/1Focaxu> [dostęp: 10.04.2014].
- 5 Zob. np. E. Levy, *The Cell* [recenzja], „Variety” 2000, nr z 14.08 (tekst na stronie: <http://bit.ly/1GGFuLz> [dostęp: 10.04.2014]); D. Harvey, *The Fall* [recenzja], „Variety” 2006, nr z 19.09 (tekst na stronie: <http://bit.ly/1GGFuLz> [dostęp: 10.04.2014]); A. Markovitz, *Immortals* [recenzja], „Entertainment Weekly” 2011, nr z 11.11 (tekst na stronie: <http://bit.ly/1FON9UN> [dostęp: 10.04.2014]); M. Dargis, *Who’s the Most Self-Absorbed of Them All?* [recenzja *Królowny Śnieżki*], „New York Times” 2012, nr z 30.03 (tekst na stronie: <http://nyti.ms/1FONG2s> [dostęp: 10.04.2014]).
- 6 L. Pijanowski, *Adaptacja filmowa* [hasło] [w:] *idem, Małe abecadło filmu i telewizji*, Warszawa 1973, s. 10.
- 7 M. Hendrykowski, *Adaptacja filmowa* [hasło] [w:] *idem, Słownik terminów filmowych*, Poznań 1994, s. 12.
- 8 T. Miczka, *Adaptacja* [hasło] [w:] *Słownik pojęć filmowych*, red. A. Helman, t. 10, Kraków 1998, s. 7.
- 9 J. Wojnicka, O. Katafiasz, *Słownik wiedzy o filmie*, Bielsko-Biała 2005, s. 419.
- 10 A. Helman, *Adaptacja* [hasło] [w:] *Słownik filmu*, red. R. Syska, Kraków 2010, s. 13.

„adaptacja” we współczesnych studiach i jakie ma ono podstawy¹¹. Najpierw zatem badaczka przypomina propozycję Geoffreya Wagnera¹², wyróżniającego adaptacje będące transpozycjami, komentarzami i analogiami. Celem tych pierwszych jest jak najwierniejsze odtworzenie tekstu źródłowego w języku filmu, w tych drugich mamy do czynienia z pewnymi – celowymi i świadomymi – zmianami oryginału, w trzecim zaś przypadku powstaje zupełnie inne dzieło, tylko luźno nawiązujące do pierwowzoru. Podobnie dzielą adaptacje Michael Klein i Gillian Parker¹³, za podstawowe cechy każdej z grup uznający kolejno: 1) wierne odtworzenie fabuły, 2) pozostawienie tylko jej głównych elementów i 3) wykorzystanie źródła jedynie jako punktu wyjścia, inspiracji¹⁴.

Z kolei Dudley Andrew¹⁵ jako główne typy traktowania pierwowzoru wymienia zapożyczanie, transformację i krzyżowanie. Zapożyczanie ma charakter dowolny, nie jest ograniczone żadnymi regułami. Zazwyczaj dotyczy konkretnych motywów, wątków czy scen lub samej tylko idei dzieła. W transformacji dąży się do odzwierciedlenia ogólnego zarysu bądź „ducha” oryginału. Ze względu na odmiennosć medium literackiego od filmowego nie wystarcza tu proste przeniesienie, zadanie to wymaga dużo bardziej skomplikowanych zabiegów. Natomiast krzyżowanie w terminologii Andrew oznacza jak najwierniejsze odbicie utworu podstawowego w obrazie filmowym¹⁶.

Inaczej problem adaptacji omawianego typu rozpatruje Brian McFarlane¹⁷. Wyróżnia on w dziełach literackich i filmowych warstwę opowiadania (obejmującą postacie i przebieg zdarzeń) i warstwę wypowiedzania (w której skład wchodzi środek ekspresji). Ta pierwsza może podlegać prostemu transferowi, ta druga zaś – ze względu na odmienny charakter medium źródłowego i medium docelowego – musi przejść tzw. adaptację właściwą¹⁸. Podobnie do tej kwestii podchodzi Maryla Hopfinger, wskazując trzy poziomy film i literatury: budulcowy (nieprzekładalny z uwagi na nietożsamosć systemów znakowych analizowanych mediów), budulcowo-znaczeniowy (częściowo przekładalny dzięki możliwości od-

11 Eadem, *Twórcza zdrada. Filmowe adaptacje literatury*, Poznań 1998.

12 G. Wagner, *The Novel and the Cinema*, Rutherford – New York 1975.

13 M. Klein, G. Parker, *Introduction: Film and Literature [w:] The English Novel and the Movies*, red. eadem, New York 1981.

14 Zob. A. Helman, *Twórcza zdrada...*, s. 8–9.

15 D. Andrew, *Film in the Aura of Art*, Princeton 1984; *idem*, *Concepts in Film Theory*, New York 1984.

16 Zob. A. Helman, *Twórcza zdrada...*, s. 9.

17 B. McFarlane, *Novel to Film. An Introduction to the Theory of Adaptation*, Oxford – New York 1996.

18 Zob. A. Helman, *Twórcza zdrada...*, s. 9–10.

dania w medium filmowym sensów literackich) i znaczeniowo-kulturowy (przekładalny, gdyż sensy kulturowe pozwalają się wyrazić w różnych systemach semiotycznych)¹⁹.

Przeglądu teorii adaptacji dokonuje też (za Helman) Małgorzata Choczaj²⁰, wzbogacając go o rozważania na temat kategorii wierności wobec dzieła adaptowanego – wspomnianej tu już nie raz – oraz na temat metodologii badań adaptacji filmowych. Dominują tam – według autorki artykułu – studia strukturalno-semiotyczne, oparte na rozpatrywaniu stopnia odpowiedniości między znakami zawartymi w oryginale i tymi występującymi w przekładzie. Przywołuje też Choczaj inne koncepcje, proponujące, by traktować adaptację filmową jako swoistą „syntezę”²¹ czy „osmozę estetyczną”²², oraz ujęcia Siergieja Eisensteina (analiza formalna struktur narracyjnych), Wojciecha Wierzewskiego (podejście strukturalistyczne) i Roberta Richardsona (podejście językowo-systemowe: słownik, gramatyka i składnia filmu)²³.

Warto też wspomnieć, iż w kilkakrotnie cytowanym przez Choczaj tekście *Adaptacja – podstawowa technika twórcza kina* zamieszcza Helman następującą – niezwykle istotną dla niniejszej pracy – konstatację:

Wydaje się bardzo znamienne, że termin „adaptacja” raczej nie pojawiał się na gruncie refleksji nad związkami filmu i teatru [...], filmu i sztuk plastycznych, filmu i muzyki, rzeźby czy baletu. Związki te były [...] tematem wielostronnego zainteresowania teoretyków. Z refleksji tych nie wynika wszakże, c o m o ż e s i ę w y d a w a ć d z i w n e [podkreśl. – D. U.], że posłużenie się materiały jakiejś sztuki innej niż literatura wymagałoby szczególnego procesu adaptacji. [...]

- 19 M. Hopfinger, *Adaptacje filmowe utworów literackich. Problemy teorii i interpretacji*, Wrocław 1974, s. 83.
- 20 M. Choczaj, *O adaptacji, ekranizacji, przekładzie intersemiotycznym i innych zmartwieniach teorii literatury, filmu i mediów*, „Przestrzenie Teorii” 2011, t. 16.
- 21 Zob. A. Helman, *Adaptacja – podstawowa technika twórcza kina* [w:] *Intermedialność w kulturze końca xx wieku*, red. A. Gwóźdź, S. Krzemiń-Ojak, Białystok 1998, s. 274–275: „W efekcie procesu adaptacji do filmu trafiają [...] materie różnego pochodzenia, z różnych epok, z różnych piętér kultury, by zostać poddane procesowi syntezy [podkreśl. – D. U.]. Film nie jest mozaiką, układanką, przypadkowym zbiorem, lecz całością, która czyni wrażenie jednolitej [...]”.
- 22 Zob. B. Michalek, *Film – sztuka w ewolucji*, Warszawa 1975, s. 182, 191: „znaczny obszar języka kina, a także jego wątków, jego zainteresowań – kształtował się w procesie przechwytywania i swoistego kolonizowania dorobku sztuk zbliżonych do kina jako struktury narracyjne, choć niepokrewnych jako system wyrazowy”; „w przypadku przejmowania gotowych struktur literatury czy teatru [...] proces osmozy [podkreśl. – D. U.] następował szybko, gwałtownie, pod silną presją publiczności, która chciała w kinie zobaczyć coś, co było jej znajome”.
- 23 M. Choczaj, *op. cit.*, s. 13–14.

Upraszczać, moglibyśmy powiedzieć, że w myśl milcząco przyjmowanego przez filmoznawców przeświadczenia literatura wymaga adaptacji, podczas gdy inne sztuki – nie. Materia muzyczna, plastyczna czy choreograficzna zostaje po prostu przeniesiona do filmu²⁴.

Konstatacja ta jest istotna dlatego, że obecnie pojawia się coraz więcej propozycji rozszerzenia tradycyjnego zakresu adaptacji. Podstawowy argument popierający tego typu koncepcje stanowi związana z rozwojem technologii cyfrowych intensywność oddziaływania rozmaitych mediów audiowizualnych na kulturę końca xx i początku XXI wieku. W wyniku tego wpływu coraz częściej adaptowane na film są materiały Nieliterackie – dzieła malarskie, komiksy, zabawki, gry komputerowe. Niekiedy swoistym adaptacjom podlegają także inne filmy. Dlatego – jak stwierdza Joanna Kuźnicka – „współczesną metodę twórczą, naznaczoną ogromną dozą intertekstualności, intermedialności, interdyskursywności, sięgającą do różnych poziomów kultury [...], [trudno] nadal nazywać tym samym terminem, czyli adaptacją filmową”. Wspomniana badaczka sugeruje, aby ów tradycyjny termin zastąpić pojęciem gry adaptacyjnej²⁵. Definiuje ją jako „transformację tekstów kultury w obrębie dowolnych mediów”, będącą efektem jednego z wielu możliwych sposobów użycia danego utworu czy grupy utworów. Zabiegi tego typu charakteryzują się cechami właściwymi kulturze końca xx i początku XXI w. w ogóle – wspomnianą już intertekstualnością, palimpsestowością, „kłączowatością”²⁶, inter-, multi-

24 A. Helman, *Adaptacja – podstawowa technika...*, s. 270–271.

25 J. Kuźnicka, *Gry adaptacyjne we współczesnym kinie*, Piotrków Trybunalski 2003, s. 7.

26 Jak wiadomo, propozycja pojmowania współczesnej kultury i jej wytworów jako kłączy pochodzi z tekstu G. Deleuze’a i F. Guattariego *Rhizome* ([w:] *idem, Capitalisme et schizophrénie*, t. 2: *Mille plateaux*, Paris 1980). W tłumaczeniu tego rozdziału czytamy: „Świat zagubił swój korzeń palowy, podmiot nie może już nawet utworzyć dychotomii, ale osiąga jedność wyższą, jedność ambiwalencji albo naddeterminacji, zawsze w wymiarze uzupełniającym wymiar przedmiotu. [...] Taki system mógłby zostać nazwany kłączem. Kłęcz, jako pęd podziemny, różni się wyraźnie od korzeni i korzonków. Kłączami są bulwy, cebulki. [...] Samo kłęcz przybiera bardzo różne formy, od powierzchniowej rozciągłości rozgałęzionej we wszystkich kierunkach, aż po zgrubie[nia] w bulwach i cebulkach. [...] Istnieje w kłączu najlepsze i najgorsze: ziemniak i perz, chwast (*idem, Kłęcz*, przeł. B. Banasik, „Colloquia Communia” 1988, nr 1–3, s. 223). I dalej: „odmiennie niż drzewa i ich korzenie, kłęcz łączy dowolne dwa punkty i żaden z jego rysów nie odsyła z konieczności do rysów tej samej natury, wciąga w grę przeróżne porządki znaków, a nawet stany nie-znaków. [...] nie pozwala się sprowadzić ani do Jednego, ani do wielorakiego. [...] Nie jest zrobione z jednostek, ale z wymiarów albo raczej z ruchomych kierunków. Nie ma początku ani końca, ale zawsze otoczenie, przez które prowadzi i się rozpościera” (*ibidem*, s. 234). Jak pokaże dalszy wywód, definicja ta w wielu punktach wydaje się adekwatna również do filmu analizowanego w niniejszym artykule.

i transmedialnością. Ponadto w przeciwieństwie do adaptacji klasycznej, dokonywanej zgodnie z jasno określonymi zasadami, reguły gier adaptacyjnych, jeżeli w ogóle istnieją, są odmienne w każdym przypadku, każdy więc musi być analizowany indywidualnie²⁷.

Kuźnicka wskazuje też, iż ze względu na to, że gra adaptacyjna ma charakter zupełnie swobodny, nie ograniczają jej żadne zobowiązania wobec pierwowzoru, można do tej kategorii zaliczyć najchętniej wykorzystywane przez ponowoczesnych filmowców typy dzieł: pastisze, sequele i – co szczególnie istotne dla niniejszej pracy – remaki. Inklinacja do tego rodzaju produkcji stanowi też skutek postmodernistycznego przekonania o wyczerpaniu tematów i efekt zaniku myślenia przyczynowo-skutkowego, sprawia zaś, że obecnie widz (czy ogólnie: odbiorca) często w ogóle nie ma kontaktu z oryginałem, poznaje tylko kopie, symulakry²⁸.

Obok pastiszy, remake'ów i sequele do gier adaptacyjnych zalicza też Kuźnicka wariacje – filmy cechujące się dużym stopniem intertekstualności oraz intermedialności, uzyskiwanymi dzięki inkrustowaniu oryginału literackiego wypowiedziami współczesnymi (jak np. w *TV Dante* [reż. Raoul Ruiz, Peter Greenaway, Tom Phillips, 1989]), cytatami z innych tekstów kultury (przypadek filmu *Imię: Carmen* [*Prénom Carmen*, reż. Jean-Luc Godard, 1983]) lub aluzjami do słynnych dzieł sztuki (jak m.in. w *Księgach Prospera* [*Prospero's Books*, reż. Peter Greenaway, 1991]). Mutacjami są – wedle terminologii Kuźnickiej – adaptacje filmowe gier komputerowych. Jako egzemplifikacje tej kategorii badaczka wymienia *Mortal Kombat* (reż. Paul W.S. Anderson, 1995) i *Mortal Kombat 2: Unicestwienie* (*Mortal Kombat: Annihilation*, reż. John R. Leonetti, 1997). Z kolei twórcy tych remake'ów, które – zdaniem autorki prezentowanej koncepcji – mają charakter gier adaptacyjnych, nie tylko czerpią ze scenariusza pierwowzoru, ale też wplatają w treść filmów inne elementy związane z procesem ich produkcji: np. zachowania aktorów i dokładnie powielone konkretne sceny (*casus* nowej wersji *Psychozy* Alfreda Hitchcocka, wyreżyserowanej przez Gusa Van Santa i zatytułowanej *Psychol* [*Psycho*, 1998]) lub fragmenty dokumentalnych kronik dotyczących wydarzenia przedstawianego w filmie. Tak dzieje się w *Szakalu* (*The Jackal*, reż. Michael Caton-Jones, 1997), remake'u *Dnia Szakala* (*The Day of the Jackal*, reż. Fred Zinnemann, 1973), będącego z kolei adaptacją powieści Fredericka Forsytha. W przypadku tego filmu mamy więc do czynienia z podwójną – czy dwupoziomową – grą adaptacyjną.

²⁷ J. Kuźnicka, *op. cit.*, s. 50–51.

²⁸ *Ibidem*, s. 54–55. Zob. też J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, przeł. S. Królak, Warszawa 2005; *idem*, *Spisek sztuki. Iluzje i deziluzje estetyczne z dodatkiem wywiadów o „Spisku sztuki”*, przedm. S. Lotringer, przeł. S. Królak, Warszawa 2006.

Niniejszy artykuł również opiera się na ukazanej wyżej tendencji do traktowania adaptacji w sposób szeroki. W związku z tym w dalszej jego części do tej kategorii będzie zaliczane wykorzystywanie bardzo różnych elementów: nie tylko innych dzieł (literackich, filmowych, muzycznych), ale też rytuałów, krajobrazów, architektury, danych historycznych oraz sposobów postrzegania świata. Adaptacja zostanie więc potraktowana zgodnie z propozycją Helman – jako „podstawowa technika twórcza kina”. Jak bowiem pisze wspomniana badaczka:

Adaptacja jest [...] w dziedzinie kinematografii techniką kompozycyjną nie znającą ograniczeń, sięgającą we wszystkie możliwe i dające się pomyśleć regiony. Dzięki niej filmy osiągają wysoki stopień intertekstualności, intermedialności i złożoności kulturowej, a intensyfikacja [...] [tych cech] jawi się współcześnie jako rodzaj świadomie realizowanego programu, w którym istota tego medium znajduje swoje spełnienie²⁹.

Adaptacja wizji przeszłości

Magia uczuć przenosi odbiorcę w czasy początków sztuki kinematograficznej. Widać to już w pierwszej scenie – czarno-białej i pozbawionej dźwięku. Nie słychać dialogów czy krzyków postaci ani odgłosów naturalnych, jedynie muzykę – która, wbrew potocznemu mniemaniu, „towarzyszyła filmowi od chwili jego narodzin, od pierwszych projekcji kinematografu”³⁰ (więc nawet „filmy nieme [...] nie były wcale tak nieme, jak się to dziś wydaje, gdy oglądamy je na specjalnych pokazach w małych salach archiwalnych”³¹). Rzeczona melodia to utwór klasyczny (*Allegretto z VII symfonii* Ludwiga van Beethovena), konotujący wykonanie instrumentalne, co dodatkowo wzmacnia nawiązanie do wymienionego okresu; Jerzy Płażewski przypomina: „Na dobrych dziesięć lat przed wprowadzeniem filmu dźwiękowego każde szanujące się kino posiadało swego tapera, czasem zespół kameralny, niekiedy nawet małą orkiestrę symfoniczną”³².

W pierwszej chwili scena inicjalna, której główny element stanowi ujęcie pokazujące konia wyciąganego z rzeki na sznurze, wydaje się niezrozumiała. Z dalszej części filmu odbiorca może wszakże wywnioskować, iż rozgrywała się ona krótko po tym, jak główny bohater, występujący w westernie kaskader Roy Walker (Lee Pace), podjął próbę zeskoczenia na konia z mostu kolejowego zawieszonoego wysoko nad rzeką. Mężczyzna odważył się na ten czyn, by zaimponować ukochanej Alice (Karen Haacke), która zostawiła go dla Sinclaira (Daniel Caltagirone), odtwórcy roli protagonisty tegoż westernu.

29 A. Helman, *Adaptacja – podstawowa technika...*, s. 279.

30 Eadem, A. Pitrus, *op. cit.*, s. 133.

31 J. Płażewski, *Język filmu*, Warszawa 2008, s. 338.

32 *Ibidem*.

Inicjalną scenę zamyka plansza lokalizująca akcję filmu w przestrzeni (Los Angeles), ale nie w czasie – zawiera bowiem baśniową formułę „Dawno, dawno temu...” („*Once upon a time...*”). Dlatego trudno dokładnie wskazać, kiedy dzieją się przedstawiane zdarzenia. Prezentowany w dziele rozwój techniki filmowej sugeruje, iż jest to początek XX wieku. W recenzjach i opisach *Magii uczuć* pojawiają się cztery określenia czasowe: rok 1912³³, rok 1915³⁴, lata 20.³⁵ oraz lata 30. ubiegłego stulecia³⁶.

Już w pierwszych minutach filmu dostrzegamy więc szeroki wachlarz elementów swoiście adaptowanych przez Tarsema: od wizji początków kina, przez muzykę klasyczną, po formuły baśniowe.

Kaskaderski wyczyn się nie udał, można więc powiedzieć, że bohater nie tyle skoczył, ile spadł z mostu (to pierwszy z tytułowych upadków). Sparaliżowany od pasa w dół i zrozpaczony po zawodzie miłosnym trafia do szpitala. Nie ma sił na rehabilitację ani nawet po prostu na dalsze życie.

Pewnego dnia na łóżko bohatera przylatuje zabawnie pocięta kartka papieru z krótkim, zapisanym po dziecięcemu, łamaną angielszczyzną wyznaniem dotyczącym rzucania pomarańczami w księży. Krótco po tym błahym zdarzeniu Roya odwiedza nadawca liściku – pięcioletnia Alexandria (Catinca Untaru), leżąca w innym budynku szpitala z lewym ramieniem w gipsie. Zapytana, jak złamała rękę, odpowiada, że upadła (to drugi z tytułowych upadków), a stało się to, gdy zbierała te właśnie owoce, o których wspominała w wiadomości – pomarańcze. Odebrawszy swój liścik, skierowany – jak się okazuje – do zaprzyjaźnionej pielęgniarki, Evelyn (Justine Waddell), po prostu odchodzi. Roy jednak ma pomysł, jak nieświadoma niczego dziewczynka mogłaby zapewnić mu szansę na ostateczne zakończenie cierpienia, próbuje więc zainteresować niespodziewanego gościa tym, co dzieci fascynuje najbardziej – fantastycznymi opowieściami. Zaczyna od nawiązania do imienia Alexandrii³⁷ i opisyje

**Adaptacja
dziecięcej
percepcji świata**

33 Zob. np. opis polskiego dystrybutora wydania DVD *Magii uczuć* – Filmweb: <http://bit.ly/1MsWO5v> [dostęp: 11.04.2014].

34 Ta data pojawia się najczęściej. Zob. np. B. Parris, *Film takes you on visual adventure*, „Pittsburgh Post-Gazette” 2008, nr z 30.05 (tekst na stronie: <http://bit.ly/1AgNT1f> [dostęp: 10.04.2014]); J. Berardinelli, *Fall, The. A movie review*, Reelviews: <http://bit.ly/1EBdWGO> [dostęp: 10.04.2014].

35 Zob. D. Wise, *Final fantasy*, „The Guardian” 2008, nr z 4.10 (tekst na stronie: <http://bit.ly/1FcGt4s> [dostęp: 10.04.2014]).

36 Zob. O. Gleiberman, *The Fall* [recenzja], „Entertainment Weekly” 2008, nr z 23.05 (tekst na stronie: <http://bit.ly/1wYGmrX> [dostęp: 10.04.2014]).

37 Nie jest to jedyna zawarta w filmie gra znaczeniami nazw osobowych. Przypomnieć wypada, że nazwisko głównego bohatera brzmi „Walker”, a zatem pochodzi o angielskiego czasownika „to walk” – ‘chodzić’. W zestawieniu ze skutkami niefortunnego skoku Roya miano to nabiera gorzkiej i ironicznej wymowy.

niezwykły czyn Aleksandra Wielkiego z okresu marszu jego wojska przez pustynię (prawdopodobnie Gedroźję). W trakcie tej przeprawy cała armia i wódz cierpieli pragnienie, w krytycznym momencie żołnierze zdołali znaleźć zaledwie tyle wody, ile mieści się w hełmie, i przynieśli ją królowi, by chociaż on się pokrzepił. Aleksander jednak wylał całą zawartość hełmu, by nikt nie zaspokoił pragnienia, skoro wszyscy nie będą mieli na to szansy. Jest to epizod zaczerpnięty z pism Arriana³⁸.

Opowieść Roya ożywa w wyobraźni dziewczynki. Przedstawiane przez niego wypadki widzimy jej oczami: w pięknym, nasyconym wszystkimi barwami tęczy otoczeniu, z postaciami wyglądającymi jak pracownicy szpitala – np. Aleksander Wielki to jeden z lekarzy (Kim Uylenbroek) – ale ubranymi w pełne przepychu kostiumy. Nieskrępowana i bogata imaginacja słuchaczki nie przeszkadza jej jednak w zdroworozsądkowym ocenianiu postępowania bohaterów historii – dlatego Alexandria z dziecięcą prostolinijnością pyta, czemu wielki wojownik nie rozdzielił wody tak, by każdy z żołnierzy dostał po łyku, nawet jeśli niewielkim. Zbity nieco z tropu kaskader prosi więc dziewczynkę, by wróciła następnego dnia, a przedstawi jej „epicką opowieść o miłości i zemście” (skrojona na miarę młodziutkiego umysłu definicja przymiotnika „epicka” brzmi według Roya: „naprawdę długa i dziejąca się w Indiach”).

Tak rozpoczyna się właściwa narracja, za której pomocą rozgoryczony bohater próbuje omamić Alexandrię, by zakończyć swoją nędzną (w jego mniemaniu) egzystencję. Protagonistą opowieści jest Zamaskowany Bandyta, pałający nienawiścią do okrutnego gubernatora Odiousa³⁹, tyran ten bowiem skazał bohatera oraz jego bliźniaka, Niebieskiego Bandytę, na śmierć. Udało im się zbiec i aby zwiększyć swoje szanse przetrwania, rozdzielili się, jednak drugi brat został znów ujęty i wkrótce ma się odbyć jego egzekucja. Tymczasem Zamaskowany Bandyta uwięziony jest na maleńkiej wyspce należącej do tzw. Rafy Motyli. Towarzyszy mu czterech innych wrogów Odiousa. Pierwszy z nich to czarnoskóry niewolnik Otta Benga, którego nazwisko stanowi niemal dokładną kopię miana kongijskiego Pigmeja Ota Bengi, wystawionego w 1906 r. w nowojorskim zoo w klatce z szympansem, z podpisem „Brakujące ogniwo”⁴⁰.

38 Zob. Flawiusz Arrian, *Wyprawa Aleksandra Wielkiego*, przeł. H. Gesztoft-Gasztold, wstęp, koment. J. Wolski, Wrocław-Warszawa 2004, s. 293. Historyk stwierdza, iż Aleksander „Tym czynem tak wzmocnił na duchu całe wojsko, że mogłoby się wydawać, iż każdy skosztował tej wody wylanej [...]”, i ocenia owo zachowanie jako godne pochwały świadectwo opanowania oraz wyjątkowych zdolności przywódczych.

39 Tu znów miano znaczące – angielski przymiotnik „odious” to tyle co ‘wstrętny, ohydny’.

40 Zob. M. Keller, *The Scandal at the Zoo*, „New York Times” 2006, nr z 6.08, <http://nyti.ms/1B6nemT> [dostęp: 11.04.2014].

Benga z *Magii uczuć* pracował w polu Odiousa, dopóki inny jego niewolnik, brat Otty, nie padł martwy z wycieńczenia. Zamaskowanemu Bandycie towarzyszy też Hindus, któremu gubernator porwał piękną żonę (Ayesha Verman), a gdy ta nie chciała nawet pokazać tyranowi twarzy, zamknął ją w Labiryncie Rozpaczy, gdzie krążyła, dopóki nie straciła nadziei i nie rzuciła się z wysokości (to trzeci z tytułowych upadków)⁴¹. Kolejnym sprzymierzeńcem protagonisty jest Luigi, ekspert od materiałów wybuchowych, którego Odious wygnał, usłyszawszy o mocy jego najnowszej bomby. Pomagają również Bandycie angielski przyrodnik Karol Darwin i jego wierny towarzysz, małpka o imieniu Wallace. Od lat wspólnie poszukują oni motyla znanego jako *Americana Exotica*, gubernatora nienawidzą zaś od momentu, gdy ten przysłał im zwłoki przedstawiciela owego rzadkiego gatunku. Imię małpki – jak podpowiada Kyle Kallgren⁴² – wydaje się nawiązaniem do Alfreda Russela Wallace’a, brytyjskiego biologa i przyrodnika, który podobnie jak Darwin pracował nad teorią doboru naturalnego, co także doprowadziło go do sformułowania teorii ewolucji. Swoje wyniki przesał Darwinowi w 1858 r. i dopiero one ośmieliły tego, kogo dziś uznaje się za faktycznego „ojca” owej teorii, do opublikowania własnych wniosków. Zaczął od wydania wraz z Wallace’em rozprawy *On the Tendency of Species to form Varieties; and on the Perpetuation of Varieties and Species by Natural Means of Selection*, dziś wszakże pamięta się jedynie o jego najsłynniejszej, samodzielnej już pracy – *O powstawaniu gatunków* (1859)⁴³.

Bohaterowie wydostają się z wyspy na grzbiecie pływającego w okolicy słońca⁴⁴. Dotarłszy do stałego lądu, spotykają spoczywającego we

41 Co ciekawe, Roy w odniesieniu do żony Hindusa używa rzeczownika „squaw”, a do domu – „wigwam”, zupełnie jakby pomylił mieszkańca Indii z Indianinem północnoamerykańskim (angielski rzeczownik „Indian” obejmuje oba te znaczenia). Biorąc pod uwagę pochodzenie reżysera, z pewnością jest to zabieg świadomy. Może stanowić nawiązanie do dziejów Kolumba, który po dotarciu do Ameryki sądził, jak wiadomo, że znalazł się w Indiach (to do nich przecież szukał drogi morskiej). Pojawiają się też domniemania, że Royowi od początku chodziło o Indianina, a tylko Alexandria wyobraziła sobie Hindusa (zob. J. Berardinelli, *op. cit.*).

42 K. Kallgren, *Brows Held High*, sezon 2, odcinek 9: *The Fall*, 2011 (program do obejrzenia na stronie: <http://bit.ly/1AgO6RQ> [dostęp: 10.04.2014]).

43 Opisana sytuacja przywodzi na myśl historię związanych z początkami filmu wynalazków prezentowanych przez T. A. Edisona – kinetofonografu, kinetografu i kinetoskopu – do których w znacznej mierze przyczynił się jego zapomniany dziś asystent, W. K. L. Dickson. Zob. Ł. Plesnar, *Edison Thomas Alva* [hasło] [w:] *Słownik filmu...*, s. 271.

44 Na Andamanach – archipelagu leżącym na Oceanie Indyjskim, między Zatoką Bengalską a Morzem Andamańskim – gdzie kręcono opisaną scenę, pływające słońce są rzeczywistą (choć już zanikającą) atrakcją turystyczną. Zob. np. *The last swimming elephant in the Andaman Islands, India*, „The Telegraph”, <http://bit.ly/1BsRmO6...>

wnętrzu drzewa (ostatniego na wysuszonym pustkowiu) tajemniczego człowieka, który twierdzi, że należy do sekty mistyków i został wysłany, by wspomóc drużynę w walce z Odiousem. On i jego pobratymcy również mają powody, by pałać żądzą zemsty wobec gubernatora, jako że przyczynił się on do zniszczenia i wyjałowienia niegdyś zielonej i kwitnącej okolicy, raju dla ptaków – teraz ukrytych w brzuchu Mistyka⁴⁵.

Alexandria znów wyobraża sobie przedstawiane przez Roya zdarzenia w otoczeniu bajecznie pięknej przyrody lub architektury, ale postaci mają swoje pierwowzory w najbliższym otoczeniu dziewczynki: niewolnik wygląda jak mężczyzna dostarczający do szpitala lód (Marcus Wesley), Luigi – jak jednonogi aktor odwiedzający Roya (Robin Smith), Darwin – jak jeden z sanitariuszy (Leo Bill), Hindus i Mistyk – jak zbieracze pomarańczy w sadzie, gdzie pracowała bohaterka i jej rodzina (Jeetu Verma i Julian Bleach), Odious – jak aktor, który odebrał kaskaderowi ukochaną, Bandyta zaś – jak zmarły ojciec dziewczynki (Emil Hostina), a po zdjęciu maski – jak Roy. Z kolei hełmy żołnierzy Odiouisa przypominają nakrycie głowy osoby obsługującej w szpitalu aparat rentgenowski, widocznej w jednym z początkowych ujęć filmu. W ten sposób granica między rzeczywistością a fikcją ulega zatarciu, co zdaje się dobrze odzwierciedlać dziecięcy sposób postrzegania świata.

Ponadto można tu zauważyć interesujące odwrócenie typowego przebiegu recepcji opowieści. Gdy odbiorca styka się z dziełem gotowym, np. z drukowaną książką, w trakcie lektury stopniowo poznaje bohaterów i dopiero wtedy zaczyna się utożsamiać z niektórymi z nich. Zupełnie inaczej proces ten wygląda w przypadku opowiadania ustnego, kiedy narrator uzależnia prezentowane zdarzenia i postaci od swoich słuchaczy i ich reakcji – a więc można powiedzieć, że wówczas to bohaterowie zostają, przynajmniej częściowo, utożsamieni z odbiorcami.

Jak widać, budując oba przenikające się poziomy narracji, Tarsem adaptuje dziecięcy sposób percepcji świata, stylistykę i rekwizyty charakterystyczne dla fantastyki baśniowej i narracji mitycznej, antyczne relacje dotyczące Aleksandra Wielkiego, dzieje Charlesa Darwina i okoliczności sformułowania teorii ewolucji, niechlubny epizod z historii Nowego Jorku oraz specyficzne elementy filmowanych miejsc.

...[dostęp: 10.04.2014]; *Swimming Elephant*, <http://bit.ly/1Fog6i3> [dostęp: 10.04.2014]; *Rajan the swimming elephant*, BBC World Service, <http://bbc.in/1B6nOB5> [dostęp: 10.04.2014].

45 Nie wszystkie one jednak mają przetrwać, tylko te najodpowiedniejsze – aluzja do teorii doboru naturalnego, tym wyraźniejsza, że słowa Mistyka tłumaczy właśnie bohater noszący nazwisko Darwina.

Roy kontynuuje swoją narrację, by zupełnie zafascynować dziewczynkę i móc nią później manipulować. W ten sposób plan realistyczny przeplata się z baśniowym i wpływa na niego. Towarzyszom udaje się dotrzeć na miejsce egzekucji – do Holu Żyrandoli w forcie Odiousa, przybywają tam jednak zbyt późno: znajdują już tylko wiszące u sufitu zwłoki Niebieskiego Bandyty. To, oczywiście, tylko wzmaga nienawiść protagonisty. Drużyna podąża na „zieleńsze pastwiska”⁴⁶, gdzie spotyka wszystkich członków sekty Mistyka. Wyglądem przypominają oni australijskich Aborygenów, ale wykonują ruchy kojarzące się z keczakiem – balijskim tańcem rytualnym, później przekształconym w widowisko dramatyczne⁴⁷. Taniec ten ma wskazać bohaterom dalszą drogę. Kierując się mapą naszkicowaną w jego trakcie przez Darwina, drużyna przemierza niemal cały świat: prezentowane w kolejnych kadrach obiekty pozwalają zidentyfikować m.in. piramidy w Gizie, Wielki Mur Chiński i rzekę Li Jiang w regionie autonomicznym Kuangsi w południowej części Chin, solnisko Salar de Uyuni w Boliwii, świątynię Bajon w Angkor Thom w Kambodży, Kolozeum w Rzymie, Wieżę Eiffła w Paryżu, Statuę Wolności (jednak nie tę z Nowego Jorku, ale jej paryską kopię) oraz wiatraki z Consuegry w hiszpańskiej La Manchy⁴⁸.

Wyprawa kończy się sceną kręconą na pustynnym terenie w zachodnich Indiach⁴⁹ – tam śmiałkowie dostrzegają nareszcie karawanę gubernatora. Jego samego w niej nie ma, ale bohaterowie porywają jadącą w jednym z wozów księżniczkę (ona z kolei wygląda jak pielęgniarzka Evelyn). Między nią a Zamaskowanym Bandytą rodzi się uczucie, które wszakże zostaje wystawione na próbę, gdy kobieta zdradza, że Odious nie przetrzymał jej siłą, lecz był jej narzeczonym. Drużyna uznaje więc księżniczkę za wroga i skazuje ją na śmierć. Egzekucji dokonuje sam protagonista, ale – jak to w baśniach bywa – bohaterkę ratuje niezwykle przypadek: noszony przez nią medalion zatrzymuje kulę i jednocześnie się otwiera. Gdy kobieta stwierdza, że nikt wcześniej nie potrafił tego sprawić, ona i Bandyta dochodzą do wniosku, że są sobie przeznaczeni,

46 Ang. „greener pastures” – nawiązujący do Biblii (zob. np. Ps 23, 2) idiom określający lepszą sytuację, warunki, okoliczności, lecz czasem także zaświaty (frazą „przenieść się na zieleńsze pastwiska” funkcjonuje m.in. jako eufemizm czasownika „umrzeć”). W kontekście prezentowanej opowieści idiom ów może oznaczać daleką podróż, rozumianą dosłownie (wyprawa na Antypody, czyli na drugą stronę świata) lub metaforycznie (wędrówka duchowa, w głąb siebie, w poszukiwaniu rozwiązania problemu).

47 Zob. B. Jeznach, *Balijski taniec małp*, Nowy Ekran – niezależny serwis społeczności blogerów: <http://bit.ly/1FOSkE4> [dostęp: 5.02.2013].

48 Tu i dalej lokalizacje podaje za autorem bardzo pomocnego bloga *The Fall: Film Locations* (<http://bit.ly/1FOSqvt> [dostęp: 10.04.2014]).

49 Informacja za: K. Kallgren, *op. cit.*

i wkrótce potem biorą ślub. Niestety, udzielający go kapłan – wyglądający z kolei jak szpitalny ksiądz (Grant Brett Swanby) – okazuje się sługą gubernatora. Bohaterowie zostają pojmani i uwięzieni na spalonym słońcem pustkowiu.

Roy kilkakrotnie przerywa swoją narrację, by przekonać Alexandrię do przyniesienia mu morfiny, dzięki której mógłby popełnić upragnione samobójstwo. Argumentuje, że nie może spać i przez to jest mu trudno opowiadać. Właściwie szantażuje więc dziecko, zwyczajnie zaciekawione, „co będzie dalej”. Najpierw wykorzystuje fakt, że dziewczynka zakradła się do kaplicy i podała mu wyniesioną stamtąd hostię⁵⁰: mówi, że w tym samym budynku trzymane są leki. Alexandria zdobywa fiolkę pełną tabletek, ale ponieważ odczytuje ostatnią literę słowa „MORPHINE” ze wskazówki otrzymanej od Roya jako cyfrę 3, dostarcza mu dokładnie tyle sztuk, a resztę spłukuje w toalecie. Kolejna próba ma bardziej dramatyczny charakter: kaskader przekonuje pięcioletkę, że leżący z nim w szpitalnej sali pacjent zabiera mu leki, i prosi, by dziewczynka przyniosła buteleczkę z szafki rzekomego złodzieja. Gdy dziecko spełnia polecenie, bohater przyjmuje całą zawartość fiołki i zapada w sen (ang. *fall asleep* – to czwarty z tytułowych upadków). Zасыpia też protagonista planu baśniowego.

Na wzmiankę zasługują charakterystyczne ruchy kamery zastosowane w scenie ślubu Bandyty z księżniczką oraz sposób przejścia do sceny następnej. W trakcie ceremonii para z kapłanem i pozostali członkowie drużyny stoją w centrum pałacu, na parterze, a wszędzie dookoła i na wyższych piętrach widać tańczących derwiszy – muzułmańskich mistyków, którzy za pomocą wielogodzinnego obracania się wokół własnej osi wprowadzają się w trans, by zbliżyć się do Boga. Widok sufikkich duchownych jest efektowny sam w sobie i już tylko ich pojawienie się wskazuje na szczególny charakter opisywanego momentu filmu. Owa wyjątkowość podkreślona jednak zostaje jeszcze przez krążenie kamery dookoła bohaterów – dzięki zastosowaniu takiego zabiegu odbiorca może mieć wrażenie, jakby wirował razem z derwiszami, by chwilę później zdać sobie sprawę ze stanu Roya, który po połknięciu dużej liczby tabletek odczuwa zawroty głowy.

Scenę kończy plan wielki z twarzą niegodziwego kapłana, a rozpoczynający następną plan ogólny krajobrazu zawiera elementy o rozmieszczeniu i kształcie bardzo przypominającym szczegóły fizjonomii duchownego. Trudno uwierzyć, by taki efekt osiągnięto bez zastosowa-

50 Niewykluczone, że gest ten miał pokazać, iż Alexandria podświadomie czuje, w jakim stanie duchowym jest mężczyzna, i instynktownie próbuje go ocalić przy użyciu elementu rytuału religijnego – nawet jeśli na poziomie świadomym jeszcze go nie rozumie.

nia CGI, lecz reżyser zapewnia, że technika ta w ogóle nie została użyta przy produkcji.

Chwilę przed zaślabnięciem bohatera w planie baśniowym pojawia się mała bandytka, córka protagonisty, wyglądająca jak Alexandria (ten element wyraźnie wskazuje, jak silna więź połączyła narratora i słuchaczkę). Dziewczynka rozpacza, sądzi bowiem, że Roy umarł. Podobnie zresztą uważa widz, zwłaszcza że reżyser utwierdza go w tym przekonaniu, wprowadzając scenę wywożenia ze szpitalnego budynku zwłok przykrytych białym prześcieradłem. W ten sposób odbiorca jest równie zdezorientowany co pięciolatka. Chwilę później jednak kaskader się budzi, okazuje się bowiem, że jego towarzysz z sali, jako hipochondryk, zamiast morfiny dostawał placebo. Dzięki temu także w planie baśniowym Bandyta nabiera sił i stawia czoła żołnierzom Odiouisa.

Roy jest jednak wściekły, że nadal żyje, więc Alexandria, ponad wszystko pragnąca poznać dalszy ciąg opowieści, postanawia jeszcze raz ukraść fiolkę z morfiną i tym razem przynieść mężczyźnie więcej tabletek. Dręczą ją przy tym duże wyrzuty sumienia, co zostaje podkreślone w ujęciu, w którym widzi czyhającego na nią w korytarzu żołnierza służącego Odiousovi (ukształtowanego – przypomnijmy – na podobieństwo pracownika obsługującego RTG). I być może dlatego popełnia błąd: wspinając się na szafkę, niefortunnie stawia stopę, spada (to piąty z tytułowych upadków), uderza głową o podłogę i doznaje poważnych obrażeń.

Wydawałoby się, że zdarzenie to wpłynie na stan Roya i pomoże mu wyjść z depresji, lecz tak się nie dzieje. Mężczyzna co prawda czuwa przy łóżku dziewczynki, a gdy ta budzi się po operacji, kontynuuje swoją narrację i drużyna dociera do zamku Odiouisa w Niebieskim Mieście, potem jednak wszyscy towarzysze Bandyty giną. Nawet protagonista zostaje niemal utopiony przez gubernatora. Dopiero łzy Alexandrii i jej błagania, by Roy pozwolił bohaterowi żyć, oddziałują wreszcie na opowiadającego. Uświadamia on sobie bowiem, że dziewczynka tak naprawdę prosi jego samego, by już nigdy nie próbował samobójstwa i postarał się odzyskać chęć do życia. Widząc, jak bardzo dziecku na nim zależy, kaskader decyduje się na najtrudniejszy skok w swojej karierze: z depresji ku górze – ku równowadze psychicznej. Ten skok stanowi pozytywny ekwiwalent wszystkich dotychczasowych upadków.

Jak widać, w całym analizowanym filmie Tarsem adaptuje przejawy najrozmaitszych wymiarów kultury: od rytuałów z różnych części świata i z zupełnie odmiennych od siebie religii, przez rzeczywiste miejsca, które w *Magii uczuć* odgrywają rolę przestrzeni fantastycznych, po komponenty strukturalne baśni, takie jak protagoniści, antagoniści,

pomocnicy, donatorzy⁵¹, zaburzenie równowagi, kulminacja chaosu i niespodziewane przywrócenie ładu (eukatastrofa)⁵². Na uwagę zasługuje także sekwencja ilustrująca operację Alexandrii. Jest to animacja autorstwa Christopa i Wolfganga Launsteinów, naśladująca prace braci Stephena i Timothy'ego Quay – w Polsce znanych przede wszystkim z krótkometrażowej adaptacji opowiadania Brunona Schulza *Ulica krokodyli*, pochodzącego ze zbioru *Sklepy cynamonowe (Street of Crocodiles)*, (1986). Warto przypomnieć, iż stworzyli oni także animowaną sekwencję przedstawiającą operację we *Fridzie* Julii Taymor (2002), również adaptowaną przez Tarsema. Trzeba też odnotować, że ich styl, którego elementem rozpoznawczym są m.in. plastikowe lalki z głowami o charakterystycznym kształcie, wykorzystany został przez Tarsema do ukazania niektórych części umysłu psychopatycznego mordercy z *Celi*.

Adaptacja pierwowzoru

Scenariusz *Magii uczuć* we współpracy z Tarsemem napisali Dan Gilroy i Nico Soultanakis. Pierwszy z nich przedtem tworzył fabuły produkcji o znacznie mniejszym ładunku artyzmu niż analizowane dzieło, takich jak fantastycznonaukowy film akcji *Freejack* (reż. Geoff Murphy, 1992), komedia *Eskorta (Chasers)*, (reż. Dennis Hopper, 1994) i dramat sportowy *Podwójna gra (Two for the Money)*, (reż. Daniel John Caruso, 2005). Drugi zatrudniony był wprawdzie przy *Celi*, ale jako zastępca producenta, natomiast *Magia uczuć* stanowiła jego scenariuszowy debiut. Te okoliczności wskazują, iż wkład reżysera w proces kreacji analizowanej fabuły musiał być niemały.

Należy wszakże pamiętać, że *Magia uczuć* nie jest dziełem całkowicie oryginalnym, lecz opiera na historii stworzonej przez Valeriego Petrova, stanowiącej podstawę bułgarskiego filmu *Yo Ho Ho* (reż. Zako Heskija, 1981), do którego Tarsem kupił prawa autorskie. Podobno oglądał tę produkcję tylko raz, ale to wystarczyło, by skłonić go do refleksji na temat manipulacyjnej siły snucia opowieści, typowej dla czasów sprzed wynalezienia filmu i nagrywanej muzyki – czasów, kiedy narrator miał władzę nad tłumem⁵³.

Początek fabuły *Yo Ho Ho* bardzo przypomina ten z *Magii uczuć*: młody aktor po niefortunnym upadku na scenie trafia do szpitala ze złamanym kręgosłupem, sparaliżowany od pasa w dół. Ponieważ wiadomo, że nie będzie już nigdy chodził, nie chce dalej żyć. Poznaje dziesięcioletniego Leonida, chłopca leżącego w sąsiedniej sali i – podobnie jak Alexandria

51 Zob. W. Propp, *Morfologia bajki magicznej*, przeł. P. Rojek, Kraków 2011.

52 Zob. np. J.R.R. Tolkien, *O baśniach* [w:] *idem, Drzewo i liść oraz Mythopoeia*, wstęp Ch. Tolkien, przeł. J. Kokot, J.Z. Lichański, K. Sokołowski, Poznań 2000.

53 Zob. D. Kehr, *Special Effects From the Real World*, „New York Times” 2008, nr z 11.05 (tekst na stronie: <http://nyti.ms/1NMq8XX> [dostęp: 10.04.2014]).

– mającego rękę w gipsie. Bohaterowie zaprzyjaźniają się i aktor zaczyna snuć opowieści – w tym samym celu, co Roy. Analogicznie też pracownicy szpitala przekształcają się w wyobraźni Leonida w baśniowe postacie. Tu jednak zaczynają się różnice. Jak wskazuje już tytuł bułgarskiego filmu, stanowiący początek refrenu znanej pirackiej piosenki, historia nie dotyczy wieloetnicznej drużyny herosów, lecz dziejów szlachetnego korsarza, który walczy z nikczemnym władcą Alvarezem, chcąc go ukarać za jego zbrodnie. Ostatecznie, znów jak w filmie Tarsema, przywiązanie Leonida przywraca aktorowi wiarę w sens życia – nawet spędzonego na wózku inwalidzkim.

Oprócz podobieństw struktury, w *Magii uczuć* pojawiają się także subtelniejsze aluzje do pierwowzoru. Zanim Roy zaczyna swoją „epicką” opowieść, odwiedza go kolega z planu, aktor z drewnianą nogą. Zaciekawiona tym ostatnim szczegółem Alexandria pyta, czy gość jest piratem. Wynioskowawszy z owego pytania, że dziewczynce podobają się historie o takich postaciach, kaskader z początku nazywa pięciu uwięzionych na wyspie bohaterów korsarzami (tłumacząc, że słowo to znaczy tyle, co „piraci”, a więc pomijając element legalności bądź nielegalności działań typowych dla tych dwóch grup – istotny, choć dla dziecka zapewne niezrozumiały). Pięciolatka jednak dobitnie stwierdza, że nie lubi opowieści o piratach.

Mimo tego zastrzeżenia można oczywiście powiedzieć, że scenariusz realistycznego poziomu *Magii uczuć* niemal pokrywa się z tym autorstwa Petrova. Ładunek oryginalności i artyzmu został natomiast zawarty w warstwie baśniowej – zarówno jeśli chodzi o przebieg zdarzeń i konstrukcję bohaterów, jak i (nade wszystko!) o stronę wizualną. Wydaje się jednak, że również główne postacie – mężczyzny i dziecka – w filmie Tarsema zarysowano z większą dbałością o głębię psychologiczną niż w *Yo Ho Ho*. Walorem późniejszej wersji jest z pewnością także kreacja aktorska młodziutkiej Untaru (o której będzie jeszcze mowa).

Remake bułgarskiego filmu przygotowany przez Tarsema wykazuje więc liczne cechy pozwalające klasyfikować go jako grę adaptacyjną w rozumieniu Kuźnickiej. Reżyser czerpie z pierwowzoru, ale zarazem wplata weń bardzo wiele zupełnie nowych elementów z najrozmaitszych sfer kultury, tworząc zupełnie odrębne, oryginalne dzieło. Wielkość tego wkładu skłania wręcz do pytania, czy w przypadku *Magii uczuć* faktycznie mamy do czynienia z remakiem, czy może – by znów odwołać się do terminologii autorki *Gier adaptacyjnych...* – z wariacją na temat *Yo Ho Ho* (taką, jaką są np. wspomniane już *Księgi Prospera* wobec *Burzy* Szekspira).

W swej znanej książce dotyczącej gatunków filmowych Rick Altman słusznie akcentuje, iż choć w ich teorii niezwykle ważne są wyraźne rozgraniczenia między zakresami poszczególnych odmian, w praktyce – przy analizie konkretnych filmów – „najciekawsze przypadki okazują się

**Kreatywne
wykorzystanie
konwencji**

złożone, mgliste i niejasne”⁵⁴. Bywa też odwrotnie: zamiast nieokreśloności pojawia się określoność zwielokrotniona, gdyż „niektóre filmy można [...] przypisać jednocześnie do kilku kategorii”⁵⁵. Właśnie do takich utworów zalicza się *Magię uczuć*. Przez dystrybutorów kwalifikowana jest ona jako *fantasy*, film przygodowy i dramat, co wiąże się z przedstawioną już dwupoziomowością fabuły. Pierwszą z tych kategorii genologicznych Hendrykowski definiuje następująco: „opowieść kostiumowa czerpiąca inspirację z zamierzchłych legend, mitów, sag bohaterskich [...], średniowiecznych poematów rycerskich, wierzeń i [wyobrażeń dotyczących] czarów”⁵⁶. Film przygodowy (inaczej awanturniczy) to według tego samego badacza taki, którego „dominantę konstrukcyjną [...] stanowi [...] zapierający dech w piersiach ciąg przygód głównego bohatera (lub bohaterów)”. Dalej Hendrykowski wskazuje, że akcję takiego filmu „cechuje zmienność, ruch, ekscytująca dynamika rozwoju”, opieranie się „na doskonale zrozumiałym dla każdego schemacie rywalizacji, dążenia do celu, ucieczki, pogoni i pościgu”⁵⁷. Te dwie kategorie przystają, rzecz jasna, do warstwy baśniowej analizowanego dzieła, czyli do sekwencji odzwierciedlających opowieść Roya o Zamaskowanym Bandycie i jego drużynie, walczących z okrutnym antagonistą.

Dramat filmowy z kolei to, wedle Hendrykowskiego, dzieło, „którego konstrukcja zbudowana jest wokół głównego konfliktu podporządkowującego sobie sieć relacji między poszczególnymi postaciami i elementami akcji”⁵⁸. W *Magii uczuć* jako ów konflikt jawi się depresja Roya i postawione w opozycji do niej szczere przywiązanie małej, samotnej dziewczynki – najpierw niegodziwie wykorzystywane przez bohatera, potem zaś ratujące mu życie. Ponieważ jednak w toku rozwoju dramatu filmowego wykształciło się wiele jego odmian, należałoby spróbować doprecyzować to określenie w odniesieniu do analizowanego filmu. Wydaje się, że najbardziej adekwatnym wariantem byłby w tym przypadku dramat psychologiczny, którego „zasadniczym tematem i osią konstrukcji jest konflikt rozgrywający się w psychice głównego bohatera”⁵⁹ – bo przecież

54 R. Altman, *Gatunki filmowe*, przeł. M. Zawadzka, Warszawa 2012, s. 60.

55 D. Bordwell, K. Thompson, *Film Art. Sztuka filmowa. Wprowadzenie*, przeł. B. Rościńska, Warszawa 2010, s. 361.

56 M. Hendrykowski, *Fantasy* [hasło] [w:] *idem, Leksykon gatunków filmowych*, Poznań–Wrocław 2001, s. 53. Zacytowana formuła pokrywa się z definicją *fantasy* literackiej, co potwierdza konstatację Altmana (*op. cit.*, s. 49), że „Pod wieloma względami badanie gatunków filmowych jest niczym innym jak tylko przedłużeniem badań nad gatunkami literackimi”.

57 M. Hendrykowski, *Przygodowy film* [hasło] [w:] *idem, Leksykon...*, s. 129.

58 *Idem, Dramat filmowy* [hasło] [w:] *idem, Leksykon...*, s. 34.

59 *Idem, Dramat psychologiczny* [hasło] [w:] *idem, Leksykon...*, s. 35.

streszczona wyżej baśniowa opowieść stanowi właśnie odzwierciedlenie stanów duszy narratora i słuchaczki.

Do zaprezentowanych kwalifikacji genologicznych, jak najbardziej trafnych, wypadaloby dopisać jeszcze jedną. Skoro bowiem wszyscy recenzenci akcentują, jak ważna w omawianej produkcji (podobnie jak w pozostałych dziełach Tarsema) jest strona wizualna, oraz ze względu na samo jej bogactwo i wyjątkowo staranne dopracowanie, *Magia uczuć* zdaje się zasługiwać na miano fantazji filmowej, gdyż to jej „dominantę stanowi rozmaicie podkreślana funkcja estetyczna przekazu”⁶⁰.

Na koniec należy stwierdzić, że choć w analizowanym dziele można odnaleźć elementy kilku konwencji genologicznych, nie odnosi się do niego zarzut formułowany często przez krytyków w odniesieniu do kina gatunkowego, a głoszący, iż są to filmy „płytkie i trywialne, skupione na powielaniu schematów”⁶¹. Tarsem wykorzystuje konwencje w sposób twórczy, adaptuje ich wyznaczniki w oryginalny, autorski sposób.

Tarsem we wszystkich wywiadach otwarcie przyznaje, że *Magia uczuć* to film, jaki od zawsze pragnął stworzyć. Nad koncepcją pracował w sumie 20 lat, poszukiwanie plenerów trwało 17, a sama produkcja – 4,5⁶². Co więcej, hinduski wizjoner wydał na nią niemal wszystkie pieniądze zarobione na reżyserowaniu reklam i teledysków, a także na *Celi*⁶³. Najbardziej jednak zdumiewa, że zaprezentowane w omawianym dziele krajobrazy i budowle nie zostały wykreowane komputerowo – wszystkie te miejsca istnieją realnie⁶⁴.

Zdjęcia kręcono w 24 (według innych źródeł 26 lub nawet 28) krajach, m.in. na Andamanach, w Argentynie, Brazylii, Chile, Chinach, Czechach, Egipcie, na Fidzi, w Indiach, Indonezji, Kambodży, na Malediwach, w Namibii, Nepalu, RPA, Rumunii, Turcji, USA i we Włoszech⁶⁵. Główną osobą odpowiedzialną za owe niezwykle obrazy jest Colin Watkinson, później także członek ekipy zdjęciowej pracującej przy *Bogach i herosach* oraz przy *Królewnie Śnieżce*. Warto pokusić się o zidentyfikowanie wykorzystanych w *Magii uczuć* okolic. Przykładowo: szpital nie znajduje się bynajmniej

**Adaptacja
rzeczywistości,
kreacja
baśniowych
obrazów**

60 *Idem, Fantazja filmowa* [hasło] [w:] *idem, Leksykon...*, s. 54.

61 D. Bordwell, K. Thompson, *loc. cit.*

62 Zob. *Tarsem Singh talks The Fall* [wywiad dla „Empire Magazine”], YouTube: <http://bit.ly/1EBfPTO> [dostęp: 12.04.2014].

63 Zob. P. Goldstein, *A ‘Fall’ no one wants to take*, „Los Angeles Times” 2007, nr z 26.06 (tekst na stronie: <http://lat.ms/1GtEUxm> [dostęp: 10.04.2014]).

64 Zob. np. D. Kehr, *op. cit.*

65 Zob. *Tarsem Singh talks The Fall...*; *Magia uczuć (2006) – ciekawostki*, Filmweb: <http://bit.ly/1wYHuMm> [dostęp: 12.04.2014]; *Magia uczuć (2006)*. Trivia, IMDb: <http://imdb.to/1Byjobi> [dostęp: 12.04.2014].

w Los Angeles – to Valkenberg Hospital w Kapsztadzie w RPA. Pustynia, przez którą maszeruje Aleksander Wielki, należy do Parku Narodowego Namib-Naukluft w Namibii. Rafa Motyli jest faktycznie istniejącym miejscem, wchodzącym w skład archipelagu Fidżi. Scena ucieczki Czarnego i Niebieskiego Bandyty nakręcona została na Moście Karola w Pradze. Rolę domu („wigwamu”) Hindusa odgrywa Pałac Miejski w Dżajpurze (stolicy Radżastanu), a Labirynt Rozpaczy to w rzeczywistości 400-letnie obserwatorium Jantar Mantar, znajdujące się także w Dżajpurze. Po tym jak Luigi zostaje wygnany przez Odiouisa, idzie do swojego księdza – do Bazyliki Matki Bożej Ołtarza Niebiańskiego na Kapitolu w Rzymie. Darwin pracuje najpierw w zoo, a potem w ogrodzie botanicznym w Buenos Aires. Słoń (jak już wspomniano) pływa przy Andamanach – archipelagu wchodzącym w skład indyjskiego terytorium związkowego Andamany i Nikobary. Pustkowie, gdzie bohaterowie spotykają Mistyka, to otoczenie jeziora Pangong Tso w krainie Ladakh w Kaszmirze. Rolę fortu Odiouisa odgrywa kompleks pałacowy Fatehpur Sikri w stanie Uttar Pradesh w Indiach, a Holu Żyrandoli – wewnątrz kościoła Mądrości Bożej (Hagia Sophia) w Stambule. Pogrzeb Niebieskiego Bandyty odbywa się przy Magnetycznym Wzgórzu w krainie Ladakh. „Zieleńsze pastwiska” to w rzeczywistości tarasy ryżowe Tagalland na Bali, a rytuał z keczakiem przeprowadzany jest przy świątyni Gunung Kawi w mieście Tampaksiring na tejże wyspie. Po porwaniu księżniczki bohaterowie zaszywiają się w pałacu na jeziorze Pichola w mieście Udajpur w Radżastanie. Następne ujęcia ukazują ich już jednak w budynku Diwan-e-Aam, czyli sali audiencyjnej dywanu – grupy doradczej muzułmańskich władców – w Agrze. Egzekucja narzeczonej Odiouisa odbywa się przy Tadź Mahalu. Ślub bohaterów nakręcono w pałacu Umaid Bhawan w Dżajpurze. Niebieskie Miasto to radżastański Dżodhpur, którego mieszkańcy faktycznie mogą malować swoje domy tylko na ten kolor⁶⁶. Rolę zamku Odiouisa odgrywa zaś tamtejsza twierdza Mehrangarh. Nawet miejsce, w którym ginie Darwin – niezadaszone pomieszczenie z zygzakami klatek schodowych na ścianach – to prawdziwy obiekt: studnia Chand Baori w wiosce Abhaneri w Radżastanie⁶⁷.

Niemal równie niezwykle jak zdjęcia do *Magii uczuć* są stroje noszone przez poszczególne postacie w planie baśniowym. Zaprojektowała je japońska kostiumografka Eiko Ishioka, która odpowiadała za to zadanie

66 Zob. R. Ebert, *op. cit.*

67 Warto odnotować, że po Tarsemie lokalizację tę wykorzystało wielu filmowców, bollywoodzkich i nie tylko – można ją zobaczyć m.in. w trzeciej części Nolanowskiego cyklu o Batmanie: *Mroczny Rycerz powstaje* (*Dark Knight Rises*, reż. Christopher Nolan, 2012). Zob. *Mroczny Rycerz powstaje* (2012). *Filming Locations*, IMDb: <http://imdb.to/1wwfsaB> [dostęp: 10.04.2014].

przy wszystkich filmach Tarsema⁶⁸. W swoich projektach umiejętnie łączyła mody różnych krajów i epok, wcielając równocześnie w życie wizje własne i reżysera. Jej dzieła bywały nazywane „klasyką hybrydową”⁶⁹. W przypadku *Magii uczuć* kostiumy dodatkowo podkreślają kontrast między planem realnym a planem baśniowym: w tym pierwszym – skromne, naśladujące zwyczajne, codzienne ubiory charakterystyczne dla początku XX w. w Stanach Zjednoczonych oraz ubiór służbowy pracowników szpitala; w drugim – widowiskowe, zaprojektowane z fantazją i przepychem, przywodzące na myśl obrazy rodem z marzeń sennych, bajecznie kolorowe. Tu warto wszakże podkreślić, że dobór barw nie wydaje się bynajmniej przypadkowy: dobrze współgra z kolorystyką krajobrazów i budowli stanowiących tło dla poszczególnych scen.

Na uwagę zasługuje zwłaszcza pierwszy ze strojów księżniczki, krojem i kolorystyką ewidentnie nawiązujący do kimona, a więc do rodzinnych stron Ishioki. Dopełnia go niezwykle białe-różowe nakrycie głowy podobne do lotosu i półokrągła maska składająca się jak wachlarz, a przypominająca siedzącego na wymienionym kwiecie motyla – to zresztą motyw kilkakrotnie powracający w analizowanym dziele (wcześniej była przecież *Americana Exotica* i Rafa Motyli), co znajduje odzwierciedlenie na plakacie filmu. Ślubny strój Evelyn nieodparcie kojarzy się zaś z weselną suknią Lucy (Sadie Frost) z *Draculi*⁷⁰. Maski noszone przez Bandytę i jego córkę nawiązują zaś do surrealistycznego malarstwa Salvadora Dali, zwłaszcza do obrazu *Twarz Mae West, która może posłużyć jako mieszkanie* z ok. 1935 roku. To samo dzieło wykorzystano w projekcie kinowego plakatu. Z kolei znajdujący się w jego prawej części płonący rydwan przypomina nieco słynną *Płonącą żyrafę* (1937). Z drugiej strony, nie brak w filmie także elementów kostiumów, które podkreślają związek między baśnią a światem rzeczywistym – np. narzeczona Odiouisa w chwili egzekucji ma na szyi taki sam medalion jak ukochana Roya (i to właśnie ten przedmiot ratuje jej życie).

Przedstawiona analiza strony wizualnej filmu pokazuje kolejne elementy w kreatywny sposób adaptowane przez Tarsema. Rzeczywiste

68 Wcześniej zaś Ishioka współpracowała z samym F. F. Coppolą, tworząc ubiory bohaterów *Drakuli* (*Dracula*, 1992), za co otrzymała Oscara. Niestety, nie będzie jej przy następnej produkcji Tarsema – zmarła w styczniu 2012 r., krótko przed premierą *Królewny Śnieżki*.

69 Zob. E. Ishioka, wypowiedź w: *Królewna Śnieżka. Patrząc przez lustro* (*Mirror Mirror. Looking Through The Mirror*, 2012) [jeden z dodatków zamieszczonych na płycie DVD z filmem *Królewna Śnieżka*].

70 Więcej na temat kostiumów do *Drakuli* F. F. Coppoli dowiedzieć się można z krótkometrażowego filmu dokumentalnego *Kostiumy warte Oscara – projekty Eiko Ishioki* (*The Costumes Are the Sets: The Design of Eiko Ishioka*, reż. K. Aubry, 2007), dostępnego w serwisie YouTube: <http://bit.ly/1wYHANb> [dostęp: 12.04.2014].

miejsca, tradycyjne stroje i szczegóły znanych dzieł sztuki są w *Magii uczuć* przekształcone i wplecione w fabułę tak, by wytworzyć zupełnie nową jakość, integralny komponent obu poziomów świata przedstawionego tego dzieła.

Kreacja metody reżyserskiej

Dla hinduskiego reżysera najważniejsza była rola słuchaczki Roya. Jak powiedział Robertowi Ebertowi z „Chicago Sun Timesa”, przez siedem lat, kręcąc reklamy w różnych częściach świata, wysyłał podwładnych do szkół, by filmowali potencjalne kandydatki. Wreszcie pewnego dnia trafiła w jego ręce taśma z podstawówki w Rumunii. To na tym nagraniu reżyser pierwszy raz zobaczył Catincę Untaru. Miała ona wtedy sześć lat, a rola początkowo była zaplanowana dla czterolatki, ale ponieważ dziewczynka nigdy wcześniej w niczym nie grała, a w dodatku nie znała angielskiego, ostatecznie jej sposób mówienia okazał się wyjątkowo zgodny z wizją twórcy. Pisano dla niej kwestie, które opanowywała słowo po słowie, a fragmenty sprawiające jej kłopot przeformułowano, tak by wypowiedzi postaci brzmiały spontanicznie i naturalnie, a nie jak z trudem wyuczone i wielokrotnie przećwiczone⁷¹. Cel ten został zrealizowany: Alexandria mówi w sposób typowy dla dzieci – często zawieszając głos i nabierając oddechu, zastanawiając się nad pojedynczymi wyrazami, popełniając błędy gramatyczne i leksykalne.

Wiarygodność gry Untaru została osiągnięta prawdopodobnie również dzięki temu, że Tarsem zorganizował pracę w taki sposób, by nie tylko dziewczynka, ale wszyscy członkowie ekipy sądzili, iż Lee Pace, wcielający się w Roya, rzeczywiście jest sparaliżowany. Dlatego nikt nie widział go na planie inaczej niż w łóżku lub na wózku inwalidzkim. Prawdę znał jedynie pielęgniarz, który woził aktora do toalety. Przedstawiony zabieg niewątpliwie wywarł pozytywny wpływ na cały występ Pace’a i na to, jak bardzo wydaje się on przekonujący jako osoba niepełnosprawna⁷².

Adaptacja własnej twórczości

Tarsem rozpoczął karierę w 1990 r., reżyserując dwa teledyski: do piosenki *Hold On* zespołu En Vogue i do utworu *Tired of Sleeping* Suzanne Vega. W roku następnym nakręcił zaś wideoklipy do *My Definition of a Bombastic Jazz Style* kanadyjskiego duetu hip-hopowego Dream Warriors

⁷¹ Zob. R. Ebert, *op. cit.*

⁷² Warto przy okazji zaznaczyć, że wybór tego aktora nie był najoczywistszym, na jaki mógł się zdecydować Tarsem. Fanem jego twórczości jest bowiem np. Brad Pitt, z którym zresztą reżyser kręcił w Japonii jedną ze swoich reklam (zob. P. Goldstein, *op. cit.*). Wydaje się wszakże, iż na tyle popularna osoba nie pasowałaby do filmu tak kameralnego (jeśli chodzi o zdarzenia rozgrywające się na poziomie realistycznym) jak *Magia uczuć*. Ponadto udział celebryty mógłby przyćmić występ Catinki, niewątpliwie należącej do największych walorów analizowanego dzieła.

i (co istotniejsze) do *Losing My Religion* grupy R.E.M.⁷³ W 1992 – do *Be My Baby* Vanessy Paradis, a w 1993 – do *Sweet Lullaby* francuskiego zespołu Deep Forest. Ten teledysk zasługuje na szczególną uwagę, gdyż od strony wizualnej najbardziej przypomina *Magię uczuć* i również zawiera ujęcia z całego świata (dokładnie z ośmiu krajów). Co więcej, w wideoklipie tym wystąpiła czteroletnia wówczas siostrzenica⁷⁴ Tarsema. To m.in. podróżowanie z nią zainspirowało reżysera do stworzenia analizowanego dzieła⁷⁵.

Jednak autor *Magii uczuć* najwięcej nakręcił reklam. Warto odnotować, że pierwsza z nich (dla firmy Levi's, z 1992 r.) opierała się na filmie *Pływak* (*The Swimmer*, reż. Frank Perry, 1968) z Burtem Lancasterem w roli głównej i została nawet nagrodzona Grand Prix na Międzynarodowym Festiwalu Reklamy w Cannes⁷⁶. Następne prace Tarsema miały charakter bardziej komercyjny – były to filmiki promujące alkohole, napoje gazowane, sieci i telefony komórkowe, samochody oraz odzież sportową. Reżyser nie zrezygnował wszakże bynajmniej z nawiązań do produkcji kinowych. W tym samym roku, co *Magię uczuć*, zrealizował reklamę Pepsi odwołującą się do *Gladiatora* Ridleya Scotta (2000). Co ciekawe, w roli wojowników obsadził kobiety – Beyoncé, Britney Spears i Pink, w roli cesarza zaś – Enrique Iglesiasa. W kontekście analizowanego filmu na uwagę zasługuje jedna z Tarsemowskich reklam firmy Nike, zatytułowana *For Warriors*, gdyż występuje w niej taki sam hełm, jaki nosili żołnierze Odiousa (a później – króla Hyperiona z *Bogów i herosów*). Z kolei reklamę *Storm* dla firmy Reebok, pochodzącą z tego samego roku co *Magia uczuć*, zrealizowano w czerni i bieli, a ponadto słychać w niej ten sam utwór Beethovena, który wybrzmiał na początku omawianego filmu.

Magia uczuć wyprodukowana została w mało znanej wytwórni Googly Films, której nazwę zabawnie wykorzystano zarówno w planie realistycznym, jak i baśniowym dzieła – jako zaklęcie odpędzające wszystko, co budzi lęk („*Googly, googly, googly – begone!*” lub „*Googly, googly, googly – go away!*”). W ten sposób świat przedstawiony zyskuje kolejny poziom, od-

**Opowieść
w opowieści,
film w filmie**

73 Informacje zaczerpnięte z: *Tarsem Singh. Other Works*, IMDb: <http://www.imdb.com/name/nm0802248/otherworks> [dostęp: 11.04.2014]. Za ten ostatni teledysk Tarsem otrzymał osiem nagród MTV, w tym za najlepsze wideo muzyczne, i nagrodę Grammy (zob. <http://bit.ly/1xeV7pT> [dostęp: 6.02.2013]).

74 Lub bratanica – źródłem prezentowanej tu informacji jest napisany w języku angielskim artykuł, w którym w odniesieniu do dziewczynki użyte zostało słowo „*niece*”, obejmujące oba wymienione polskie leksemy. Danych o rodzeństwie Tarsema nie zawiera zaś żadne z odnalezionych opracowań.

75 Zob. A. Chhabra, *op. cit.*

76 Zob. R. Ebert, *op. cit.*

wołający się do realnego procesu produkcji. Przy tej okazji warto wspomnieć, że szkatułkowa kompozycja analizowanego utworu ma jeszcze jeden wymiar. W końcowej scenie w szpitalu wyświetlany jest bowiem western z niefortunnym skokiem Roya. Projekcja ta pozwala zauważyć, że fabuła owego filmu także miała wpływ na przebieg baśniowych zdarzeń prezentowanych przez kaskadera. Występuje tam np. Indianin, mogący być pierwowzorem postaci, którą Alexandria wyobraziła sobie jako Hindusa. Scena ta stanowi również odpowiednik prologu dzieła Tarsema, przenoszącego widza w czasy początków kina⁷⁷. A może nie tyle kina w ogóle, ile tego o charakterze masowym, popularnym – skoro uczestniczący w seansie Sinclair mówi z ironią: „Zatem takie bzdury będziemy teraz kręcić. Ludzi skaczących z budynków, mostów, koni”. Epilog *Magii uczuć* ukazuje takie scenki, pochodzące z autentycznych filmów z prezentowanego okresu. Alexandria wyobraża sobie, że wszystkie widoczne tam „upadki i uderzenia” (ale, co istotne, również „wspinaczki”) wykonuje Roy – choć bowiem dziewczynka nie ma już z nim kontaktu, głęboko wierzy, że po wyjściu z kryzysu kaskader jest dużo silniejszy niż przed nim „i robi rzeczy, których inni aktorzy nie mogą”.

Opisana kompozycja dzieła: z jednej strony szkatułkowa, a z drugiej kłamrowa, liczne nawiązania intertekstualne, wielopoziomowość, zacieranie granic między rzeczywistością a fikcją i fantastyką oraz autotematyzm, tj. odwoływanie się do samej sztuki filmowej i do jej historii, pozwalają uznać *Magię uczuć* za dzieło postmodernistyczne. Filmy zaliczające się do tej kategorii „odsłaniają sztuczność projektowanych [...] światów” właśnie „poprzez opowiadaną historię, działania bohaterów, obecne w fabule przemieszanie różnych rzeczywistości”. Sam postmodernizm natomiast, jak analizowana produkcja, „jest swoistym kompromisem pomiędzy modernizmem a realizmem, kulturą wysoką a niską, racjonalizmem a irracjonalizmem”⁷⁸ i – dodajmy – między adaptacją a kreacją. Kwalifikacja ta prowadzi bezpośrednio do stwierdzenia, które może posłużyć za podsumowanie niniejszego artykułu: choć na pierwszy rzut oka *Magia uczuć* jawi się przede wszystkim jako katalog pięknych krajobrazów, wystarczy przypatrzeć się nieco uważniej i poszukać kontekstów interpretacyjnych, by dostrzec, że film ten kryje w sobie znacznie więcej niż tylko obiekty do powierzchownego podziwiania. I choć przy jego produkcji dokonano bardzo wielu adaptacji najrozmaitszych elementów najróżniejszego pochodzenia, efekt końcowy wyraźnie wskazuje na dominację żywiołu kreacji.

77 Nieodparcie nasuwają się tu skojarzenia z *Cinema Paradiso* (reż. G. Tornatore, 1988), przedstawiającym kreacyjną moc i swoistą magię kina.

78 A. Lewicki, *Sztuczne światy. Postmodernizm w filmie fabularnym*, Wrocław 2007, s. 170, 111.

Źródła

- Altman Rick, *Gatunki filmowe*, przeł. M. Zawadzka, Warszawa 2012.
- Andrew Dudley, *Concepts in Film Theory*, New York 1984.
- Andrew Dudley, *Film in the Aura of Art*, Princeton 1984.
- Arrian Flawiusz, *Wyprawa Aleksandra Wielkiego*, przeł. H. Gesztoft-Gasztold, wstęp, koment. J. Wolski, Wrocław-Warszawa 2004.
- Baudrillard Jean, *Spisek sztuki. Iluzje i deziluzje estetyczne z dodatkiem wywiadów o „Spisku sztuki”*, przedm. S. Lotringer, przeł. S. Królak, Warszawa 2006.
- Baudrillard Jean, *Symulakry i symulacja*, przeł. S. Królak, Warszawa 2005.
- Berardinelli James, *Fall, The. A movie review*, Reelviews: http://www.reelviews.net/php_review_template.php?identifier=946 [dostęp: 10.04.2014].
- Biogram Tarsema na jego oficjalnej stronie internetowej: <http://www.tarsem.org/#/about/bio/english> [dostęp: 6.02.2013].
- Bordwell David, Thompson Kristin, *Film Art. Sztuka filmowa. Wprowadzenie*, przeł. B. Rosińska, Warszawa 2010.
- Chhabra Aseem, *‘Hindi movies often do not capture the beauty of India’*, <http://www.rediff.com/movies/2008/may/26singh.htm> [dostęp: 10.04.2014].
- Choczaj Małgorzata, *O adaptacji, ekranizacji, przekładzie intersemiotycznym i innych zmartwieniach teorii literatury, filmu i mediów*, „Przestrzenie Teorii” t. 16 (2011).
- Dargis Manohla, *Who’s the Most Self-Absorbed of Them All? ‘Mirror Mirror,’ Tarsem Singh’s Snow White Story*, „New York Times” 2012, nr z 30.03, http://www.nytimes.com/2012/03/30/movies/mirror-mirror-tarsem-singhs-snow-white-story.html?_r=0 [dostęp: 10.04.2014].
- Deleuze Gilles, Gautarri Félix, *Kłaczce*, przeł. B. Banasik, „Colloquia Communia” 1988, nr 1–3.
- Deleuze Gilles, Gautarri Félix, *Rhizome* [w:] *iidem, Capitalisme et schizophrénie*, t. 2: *Mille plateaux*, Paris 1980.
- Ebert Roger, *Tarsem and the legend of “The Fall”*, „Chicago Sun Times” 2008, nr z 3.06, <http://www.rogerebert.com/interviews/tarsem-and-the-legend-of-the-fall> [dostęp: 10.04.2014].
- [b. a.], *The Fall: Film Locations*, <http://thefall-locations.blogspot.com> [dostęp: 10.04.2014].
- Gleiberman Owen, *The Fall* [recenzja], „Entertainment Weekly” 2008, nr z 23.05, <http://www.ew.com/ew/article/0,,20200509,00.html> [dostęp: 10.04.2014].
- Goldstein Patrick, *A ‘Fall’ no one wants to take*, „Los Angeles Times” 2007, nr z 26.06, <http://articles.latimes.com/2007/jun/26/entertainment/et-goldstein26> [dostęp: 10.04.2014].

- Harvey D., *The Fall* [recenzja], „Variety” 2006, nr z 19.09, <http://variety.com/2006/film/reviews/the-fall-2-1200513233/> [dostęp: 10.04.2014].
- Helman Alicja, *adaptacja* [hasło] [w:] *Słownik filmu*, red. R. Syska, Kraków 2010.
- Helman Alicja, *Adaptacja – podstawowa technika twórcza kina* [w:] *Intermedialność w kulturze końca xx wieku*, red. A. Gwóźdź, S. Krzemień-Ojak, Białystok 1998.
- Helman Alicja, *Twórcza zdrada. Filmowe adaptacje literatury*, Poznań 1998.
- Helman Alicja, Pitrus Andrzej, *Podstawy wiedzy o filmie*, Gdańsk 2008.
- Hendrykowski Marek, *Adaptacja filmowa* [hasło] [w:] *idem, Słownik terminów filmowych*, Poznań 1994.
- Hendrykowski Marek, *Dramat filmowy* [hasło] [w:] *idem, Leksykon gatunków filmowych*, Poznań–Wrocław 2001.
- Hendrykowski Marek, *Dramat psychologiczny* [hasło] [w:] *idem, Leksykon gatunków filmowych*, Poznań–Wrocław 2001.
- Hendrykowski Marek, *Fantasy* [hasło] [w:] *idem, Leksykon gatunków filmowych*, Poznań–Wrocław 2001.
- Hendrykowski Marek, *Fantazja filmowa* [hasło] [w:] *idem, Leksykon gatunków filmowych*, Poznań–Wrocław 2001.
- Hendrykowski Marek, *Przygodowy film* [hasło] [w:] *idem, Leksykon gatunków filmowych*, Poznań–Wrocław 2001.
- Hopfinger Maryla, *Adaptacje filmowe utworów literackich. Problemy teorii i interpretacji*, Wrocław 1974.
- Ishioka Eiko, wypowiedź w: *Królewna Śnieżka. Patrząc przez lustro (Mirror Mirror. Looking Through The Mirror, 2012)* [jeden z dodatków zamieszczonych na płycie DVD z filmem *Królewna Śnieżka*].
- Jeznach Bogusław, *Balijski taniec małp*, Nowy Ekran – niezależny serwis społeczności blogerów: <http://jeznach.nowyekran.pl/post/59180,balijski-taniec-malp> [dostęp: 5.02.2013].
- Kallgren Kyle, *Brows Held High*, sezon 2, odcinek 9: *The Fall* [recenzja filmowa], 2011, <http://blip.tv/brows-held-high/brows-held-high-the-fall-4242317> [dostęp: 10.04.2014].
- Kehr Dave, *Special Effects From the Real World*, „New York Times” 2008, nr z 11.05, <http://www.nytimes.com/2008/05/11/movies/11kehr.html?pagewanted=print> [dostęp: 10.04.2014].
- Keller Mitch, *The Scandal at the Zoo*, „New York Times” 2006, nr z 6.08, http://www.nytimes.com/2006/08/06/nyregion/thecity/06zoo.html?pagewanted=1&_r=0 [dostęp: 11.04.2014].
- Klein Michael, Parker Gillian, *Introduction: Film and Literature* [w:] *The English Novel and the Movies*, red. eaedem, New York 1981.

- Kostiumy warte Oscara – projekty Eiko Ishioki (The Costumes Are the Sets: The Design of Eiko Ishioka)*, reż. K. Aubry, 2007, https://www.youtube.com/watch?v=_sMVQFEMOps [dostęp: 12.04.2014].
- Kuźnicka Joanna, *Gry adaptacyjne we współczesnym kinie*, Piotrków Trybunalski 2003.
- [b. a.], *The last swimming elephant in the Andaman Islands, India*, „The Telegraph”, <http://www.telegraph.co.uk/earth/earthpicturegalleries/9041026/The-last-swimming-elephant-in-the-Andaman-Islands-India.html> [dostęp: 10.04.2014].
- Levy Emanuel, *The Cell* [recenzja], „Variety” 2000, nr z 14.08, <http://www.variety.com/review/VE1117787799/?categoryid=31&cs=1> [dostęp: 10.04.2014].
- Lewicki Arkadiusz, *Sztuczne światy. Postmodernizm w filmie fabularnym*, Wrocław 2007.
- McFarlane Brian, *Novel to Film. An Introduction to the Theory of Adaptation*, Oxford – New York 1996.
- [b. a.] *Magia uczuć (2006)*. *Trivia*, IMDb: http://www.imdb.com/title/tt0460791/trivia?ref_=tt_trv_trv [dostęp: 12.04.2014].
- [b. a.], *Magia uczuć (2006) – ciekawostki*, Filmweb: <http://www.filmweb.pl/film/Magia+uczuc%C4%87-2006-290840/trivia> [dostęp: 12.04.2014].
- Markovitz Adam, *Immortals* [recenzja], „Entertainment Weekly” 2011, nr z 11.11, <http://www.ew.com/ew/article/0,,20518691,00.html> [dostęp: 10.04.2014].
- Michałek Bolesław, *Film – sztuka w ewolucji*, Warszawa 1975.
- Miczka Tadeusz, *Adaptacja* [w:] *Słownik pojęć filmowych*, red. A. Helman, t. 10, Kraków 1998.
- [b. a.], *Mroczny Rycerz powstaje (2012)*. *Filming Locations*, IMDb: <http://www.imdb.com/title/tt1345836/locations> [dostęp: 10.04.2014].
- Olszewska Marta, *Uwięziona Jennifer*, Filmweb: <http://www.filmweb.pl/reviews/Uwi%C4%99ziona+Jennifer-159> [dostęp: 10.04.2014].
- Opis polskiego dystrybutora wydania DVD *Magii uczuć* – Filmweb: <http://www.filmweb.pl/film/Magia+uczuc-2006-290840/descs> [dostęp: 11.04.2014].
- Parris Barry, *Film takes you on visual adventure*, „Pittsburgh Post-Gazette” 2008, nr z 30.05, <http://www.post-gazette.com/stories/ae/movie-reviews/movie-review-the-fall-396256/> [dostęp: 10.04.2014].
- Pijanowski Lech, *Adaptacja filmowa* [hasło] [w:] *idem, Małe abecadło filmu i telewizji*, Warszawa 1973.
- Plesnar Łukasz, *Edison Thomas Alva* [hasło] [w:] *Słownik filmu*, red. R. Syska, Kraków 2005.
- Plaźewski Jerzy, *Język filmu*, Warszawa 2008.

- Propp Władimir, *Morfologia bajki magicznej*, przeł. P. Rojek, Kraków 2011.
- [b. a.], *Rajan the swimming elephant*, BBC World Service, http://www.bbc.co.uk/worldservice/programmes/2010/03/100305_outlook_swimming_elephant.shtml [dostęp: 10.04.2014].
- [b. a.], *Swimming Elephant*, <http://diveandamans.com/page/swimming-elephant> [dostęp: 10.04.2014].
- [b. a.], *Tarsem Singh. Other Works*, IMDb: <http://www.imdb.com/name/nm0802248/otherworks> [dostęp: 11.04.2014].
- Tarsem Singh talks The Fall* [wywiad dla „Empire Magazine”], YouTube: <http://www.youtube.com/watch?v=UWh5YZPYGGE> [dostęp: 10.04.2014].
- Tolkien John Ronald Reuel, *O baśniach* [w:] *idem, Drzewo i liść oraz Mythopoeia*, wstęp Ch. Tolkien, przeł. J. Kokot, J. Z. Lichański, K. Sokołowski, Poznań 2000.
- Wagner Geoffrey, *The Novel and the Cinema*, Rutherford – New York 1975.
- Wise Damon, *Final fantasy*, „The Guardian” 2008, nr z 4.10, <http://www.theguardian.com/film/2008/oct/04/fall.tarsem.singh> [dostęp: 10.04.2014].
- Wojnicka Joanna, Katafiasz Olga, *Słownik wiedzy o filmie*, Bielsko-Biała 2005.

Summaries

Michał Wolski

Redrawing cinema. Strategies of adapting comic books on screen by the Marvel Studios

Aesthetics of comic books was adapted on silver screen on numerous occasions and with variable results. However, it wasn't always retaining the specific mood of adapted content and was often paired with peculiar measures, which didn't have much in common with typical movie narration. It was a substantial problem for superhero comic book adaptations, which had to be by all means transparent in form. So it was vital to this film genre to adapt and use already existing aesthetics known to the public, as these films could correspond with original feeling of the superhero comic book, but also remained in a range of realistic narrative means.

It was a main task of the Marvel Studios, which prepared—after being bought by the Walt Disney Company—an ambitious plan of adapting their comics on silver screen. For now (August 2013) there was seven film adaptations of the most popular Marvel superhero comic books (except those, which rights was owned by different companies, such as Fox or Sony), which creates one coherent storytelling progression, which is however composed from various narrative means. This article shows the strategies of adapting comic book aesthetics and film genres to specific Marvel movies from *Iron Man* to *Iron Man 3*.

Keywords

comics, superhero, Marvel, blockbuster

Krzysztof Solarewicz

Substitution of *Surrogates* – the values and technology in mainstream cinema

The Surrogates, a limited comic series created in 2005-2006, was considered, 'absolutely fascinating', a 'crime drama and social commentary [that] makes for the most original sci-fi mythology in years'. In 2007 Walt Disney Company had bought the rights for film adaptation and two year later *Surrogates* had its world premiere. The movie received average ratings, described as 'obvious', 'more ambitious than it has to be', 'intellectually stimulating' and 'good, escapist fun'.

The aim of this article is not asking why a techno-philosophical comic series was turned into an action movie; the aim is to provide a critique from the field of cultural

Keywords

cultural theory, values, science fiction, ethics, transhumanism

theory. I ask here of the changes in the portrayed world – especially in describing technology, its influence and social costs. It is not a question of loss, or lack; it is a question of changes that *The Surrogates* underwent, in order to be presented in a production worth eighty billion dollars.

Robert Dudziński

„The filmmakers have gone crazy!” – The live-action film adaptations of *Asterix* comics

Presented article is an analysis of four adaptation of French comic series about *Asterix: Astérix et Obélix contre César*, *Astérix&Obélix: Mission Cléopâtre*, *Astérix aux jeux olympiques* and *Astérix et Obélix: Au Service de Sa Majesté*. Comparison of a films and it's origins reveals an adaptation strategy – authors tried to create european blockbusters based on rules developed in modern Hollywood. On the one hand European authors copied American rules and strategies of production and promotion. On the other hand structure of this films uses formulas taken from New Adventure Cinema and animated family blockbusters.

Keywords

Asterix, film adaptations, comics and film, european mass culture

Mateusz Kowalski

Bashing on the screen. Film adaptations of fighting games

Movie adaptations of video games are specific for convergence culture in which the content migrates between many media platforms. Because of the huge financial success of computer games, movie directors and producers saw so far untapped potential in the cinematic versions of virtual worlds. Unfortunately, most of the already made adaptations were criticized. In this article I will focus on the movie versions of two iconic fighting game series – *Tekken* and *Dead or Alive*. The comparison of these two films can reveal the mechanisms of translation of game world to the language of film. I will also discuss which aspects of the virtual entertainment are the most important in the making of a movie based on video game.

Keywords

adaptations of video games, film adaptation, video games, genre, martial arts

Adam Flamma

A different kind of adaptation. Popular video games as an film adaptation

For a long time ago movie premieres are connected to the releases of video game movie adaptations. This is an important part of the industry, which is aimed at promoting and branding of individual titles. Despite this, still little is said about the games based on movies. Often treated as impoverished versions of stories known from cinema screens and limited to frame imposed by the film. However, the video games based on films may be not only great fun for fans of the title, but also significantly expand the known world and the events from cinematic production. But everything has its beginning, the operation of gaming adaptation in popular culture as well. Main purpose of this article is to show the history of video games which are adaptations of popular movies and the most popular trends in their production cycle.

Keywords

video games, film adaptation, video game as an adaptation, Lord of the Rings, Harry Potter

Kamila Kowalczyk

I will film you a fable... Pornographic adaptations of fairy tales on the example of *Little Red Riding Hood*

The following article is designed to read and interpret the text adaptation mechanisms of traditional culture – a fairy tale – the needs of pornographic cinema and an explanation of the purpose for which such productions are created. The author further shows examples of fairy tales renarrations in various cultural texts, which are evidences that the story is a work that can be narrated in many ways, conventions and styles. Also draws attention to the fact that the presence of pornographic content in fairy tales is not the idea of contemporary culture, because these elements are integral to a culture of the word, and thus, the traditional culture. Pornographic adaptations of fairy tales may therefore be an example of a specific return to the uncensored and primary fairy tale narrations.

Keywords

pornography, fairy tale, The Little Red Riding Hood, film adaptations of fairy tales, folklore

Marta Maciejewska

Jan Švankmajer's works inspired by Giuseppe Arcimboldo mannerism

In Jan Švankmajer's films, primarily in short animations, inspiration of a sixteenth-century Italian Mannerist painter Giuseppe Arcimboldo is noticeable. Most of the paintings of the Italian painter shows human faces made up of still life. They are compilations of different objects. In his animations, Švankmajer repeatedly acquires this way to build a human.

These references to Arcimboldo have a significant impact on the tone of philosophical works of the Czech director. The revival of dead things and incorporating them into the human body give them the status of human cells. In Švankmajer's films objects come to the power: they are essential for the functioning of a person. Because of them man is deprived of their subjectivity and dominated by them.

In Švankmajer's films also the status of human communication changes: it is difficult, distorted by objects. The elements of still life are synonymous with words processed in the communication – the total idiosyncrasy in expression is not possible, because people still repeat the same words.

An important issue is also a way to transfer images from Arcimboldo's paintings to the film language. Švankmajer brings images created by Arcimboldo to life on two levels – he revives both elements of the still life and the human body, which has been reified previously.

Keywords

Giuseppe Arcimboldo, Jan Švankmajer, mannerism

Dorota Ucherek

More than a remake. Adaptation and creation mechanisms in the Tarsem Singh's *The Fall*

The subject of this paper is the second film of Tarsem Singh Dhandwar's, *The Fall* movie from 2006, known in Poland as *Magia uczuć* (The Magic of Feelings), a title that in no way conveys the character of this work. It is based on the Bulgarian motion picture *Yo Ho Ho*, directed 25 years earlier by Zako Heskija and written by Valeri Petrov. It is, however, a lot more than just a regular remake. Imitating the dual layer structure of the source story, taking place simultaneously on a realistic set and in a fairy-tale domain that permeate and influence each other, Tarsem created a visually astonishing fantasy world with references to various, ostensibly mutually distant cultural phenomena – such as the Balinese kecak ritual, the mystic dance of Sufi dervishes, or the beginnings of the film industry. *The Fall* has been shot on locations in 24 different countries, featuring landscapes

Keywords

The Fall, film adaptation, intermediality, intertextuality, postmodernist film, remake, Tarsem

and buildings so unreal that it seems they must have been digitally created. Yet, Tarsem assures that CGI has not been used at all in post-production. As a result, out of the simple story known from the original movie, a film that might be called postmodernist has been made. The paper attempts to answer how this has been achieved, as well as how much adaptation and how much creation there is in *The Fall*.