

Tomasz Żaglewski

Uniwersytet Adama Mickiewicza w Poznaniu

Tekstualna mutacja. *X-Men: Days of Future Past* i (trans)medialna ewolucja komiksu

Na przestrzeni kilku już dekad swojego istnienia, popularna odmiana komiksu amerykańskiego — nazywana w mniejszym lub większym uproszczeniu komiksem superbohaterskim¹ — zdołała wykształcić wiele oryginalnych i interesujących mechanizmów narracyjno-fabularnych. Ich znaczenie jest tym większe, że to właśnie owe, czasem niezwykle skomplikowane, zabiegi i rozwiązania są odpowiedzialne w najwyższym stopniu za podtrzymywanie nieustannego zainteresowania postaciami lub wątkami trwającymi nieraz już wiele dziesięcioleci. Najważniejszą i najbardziej zaawansowaną pod kątem swojego funkcjonowania strategią jest rozwijanie koncepcji tzw. uniwersum, w obrębie którego zachodzą wszystkie prezentowane w danej serii wydarzenia. Fikcyjne komiksowe uniwersum jest jednakże, podobnie jak jego fizyczny odpowiednik, tworem nadzwyczaj skomplikowanym na każdym niemalże poziomie — od układu poszczególnych konstelacji i planet (w przypadku komiksu: serii i postaci), aż po nieprawdopodobne zawirowania czasowe, prowadzące do wytwarzania się alternatywnych lub kontr-fabularnych linii wydarzeń (i formowania się tzw. multiwersów, czyli zbiorów różnych interpretacji i wcieleń danego uniwersum). Mimo że dzisiejszy czytelnik tego rodzaju opowieści powinien być już oswojony z powyższymi woltami narracyjnymi — w końcu dwa największe amerykańskie wydawnictwa komiksowe, DC i Marvel, rocznie serwują swoim miłośnikom co najmniej jedną

¹ Co warto podkreślić, zdaniem Jeffrey’a K. Johnsona jednym z najważniejszych wyznaczników definiujących gatunek superbohaterski jest jego funkcja społeczno-polityczna, tzn. powiązanie danego herosa z określonym momentem historycznym, dzięki czemu sam bohater staje się pewnego rodzaju „społecznym mścicielem” działającym w imię ogólnie pojmowanego interesu publicznego. Zob. J.K. Johnson, *Super-History. Comic Book Superheroes and American Society*, Jefferson (NC) 2012.

czasoprzestrzenną rewolucję w formie tzw. crossoverów² — to jednak stopień skomplikowania wielu z nich przyprawia nawet najzagorzalszych fanów o zawroty głowy. Znaczące z punktu widzenia ewolucji superbohaterskich kosmosów historie — wspomniane crossovery w rodzaju *Kryzysu na Nieskończonych Ziemiach* czy *Rodu M* — oraz fabuły mniejsze, aczkolwiek równie wywrotowe (jak omawiany poniżej *Days of Future Past*) to narracje o tak wysokim stopniu zagęszczenia postaci, wątków i fabularnych machinacji, że niejednokrotnie wymagają one lektury podpartej swoistą czytelniczą archeologią, sięgającą po tytuły i wydarzenia, które dla danego crossovera są punktem wyjścia lub zwieńczenia. To jednak właśnie ów stopień narracyjnego zaawansowania wspomnianych historii sprawia, iż stanowią one przykład tekstów niepowtarzalnych, nie tylko w kontekście kultury popularnej, oraz tym bardziej wartych analizy.

Nad wspomnianymi powyżej multinarracyjnymi strukturami warto pochylić się z jeszcze jednego powodu, a mianowicie z racji ich prototypowego niemalże charakteru względem tzw. narracji transmedialnych, które stały się istotnym punktem wyjścia do dyskusji o współczesnej kulturze popularnej. Paradigmatycznym ujęciem, które w ciągu ostatnich lat zdominowało myślenie o narracyjnej transmedialności, stało się oczywiście to zaproponowane przez Henry'ego Jenkinsa na łamach książki *Kultura konwergencji*. Jakkolwiek słusznie Jenkins jako jeden z pierwszych teoretyków podniósł na przełomie XX i XXI wieku kwestię tekstualnego i medialnego rozwarstwienia wybranych popkulturowych franczyz (jak „Matrix” czy „Harry Potter”), to jednak zaproponowane przez niego ujęcie transmedialnej narratologii wymaga aktualizacji i rozwinięcia — nie tylko w kontekście nowych możliwości medialnych, lecz także zbyt pobieżnego jednak potraktowania przez Jenkinsa kategorii samej transmedialności. Perspektywa zaproponowana na łamach *Kultury konwergencji* wpisuje bowiem wspomnianą transmedialność w dwa ograniczające sposoby interpretacji, określające samą kategorię jako właściwość tzw. nowych mediów lub element ekonomicznych mechanizmów, charakterystycznych dla współczesnych przemysłów popkulturowych³. Obie te interpretacje są oczywiście słuszne, jednakże nie wyczerpują one znaczenia transmedialnej narracji, która nie musi ani ograniczać się do bycia pochodną postępującej „interaktywizacji” mediów, ani odpowiadać za marketingowe zaplecze popularnych marek. Korzenie rozwiązań, definiowanych współ-

² Więcej na temat specyfiki tych niezwykle interesujących konstruktów fabularno-narracyjnych piszę w pracy *Wiele frontów „Tajnych Wojen”*. *Komiksowy crossover jako hybrydowa struktura narracyjna*, „Studia Kulturoznawcze” 2015, nr 2 (8), s. 65–85. Przyjęta tam przeze mnie za Julianem Dariuszem definicja struktury narracyjnej nazywanej crossoverem odnosi się do sytuacji, w której: „Poszczególne postacie odnotowują tu kolejno swe gościnne występy w innej serii, pierwotnie opartej na niezależnym fabularnym świecie, który teraz okazuje się fragmentem większej struktury narracyjnej”.

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

częście jako transmedialne, sięgają bowiem dalej w przeszłość, znajdując swoje umocowanie chociażby w medium komiksowym, które z uwagi na wiele rozwiązań narracyjno-formalnych spełnia wymogi medium transmedialnego.

W zakresie prac kluczowych dla współczesnej teorii komiksu, autorstwa Wenera Wolfa, Karin Kukkonen czy Charlesa Hatfielda, logika transmedialności — nawet jeśli nie wyrażona wprost — pojawia się bardzo często, dając tym samym jasno do zrozumienia, że struktura medium obrazkowego ma wiele wspólnego z transmedialnymi mechanizmami. Czym jednak owe mechanizmy miałyby być? Wśród wielu istniejących prób zdefiniowania transmedialności w perspektywie szerszej niż ta zaproponowana przez Henry’ego Jenkinsa szczególnie często podnoszone jest rozumienie postulowane przez Marie-Laure Ryan w ramach szeregu publikacji, w których autorka odnosiła się do tego zagadnienia⁴. Jeśli próbować odnaleźć pewnego rodzaju esencję z owej wielości poruszanych przez samą Ryan zagadnień związanych z transmedialnością, kluczowe okazuje się wskazanie na kategorię „światoopowieści” (ang. *storyworld*). Mówiąc bowiem o konstruktach transmedialnych, powinniśmy mieć na uwadze przede wszystkim te teksty (lub zbiory tekstów), które konstruują określoną narrację w oparciu o wiele rozproszonych, lecz kompatybilnych i uzupełniających się fragmentów fikcyjnych opowieści przekazywanych za pomocą kodów, komunikatów lub mediów, tworzących jednocześnie immersyjną całość, tzn. taką, która wymaga od odbiorcy aktywnej lektury i współkonstruowania finałowego multitekstu, a nie tylko biernego odbioru. Przy tak przedstawionej definicji niemal instynktownie nasze myśli kierują się ponownie ku klasyfikacjom Jenkinsa i markom takim, jak wspomniany *Matrix*, którego transmedialny fenomen zbudowany został właśnie na owej multimedialnej opowieści, angażującej różnorakie nośniki rozwijające fikcyjny świat. Należy jednak przypomnieć, iż transmedialność w myśl zaproponowanej powyżej definicji zasadniczo nie jest jednoznaczna z multimedialnością czy intermedialnością, a jej śladów doszukiwać się możemy nie tylko w przestrzeni pomiędzy mediami, ale i wewnątrz pojedynczego medium⁵.

W swej niezwykle interesującej analizie, starającej się wskazać na transmedialne właściwości serii pasków komiksowych Winsora McCaya *Little Nemo in Slumberland* (1905–1926), Michał Jutkiewicz wyczerpująco odniósł się do wspomnianych powyżej transmedialnych tropów w ramach twórczości komiksowej. Przywołując wiele obowiązujących obecnie definicji medium obrazkowego, autor szczególnie mocno podkreśla znaczenie tej zaproponowanej przez Charlesa Hatfielda w ramach książki *Alternative Comics. An Emerging Literature*. Jak pisze Jutkiewicz:

⁴ Zob. *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*, red. M.-L. Ryan, J.-N. Thon, Lincoln-London 2014.

⁵ Zob. T. Żaglewski, *Night of the Owls. Defining Transmediality as an Analytical Tool for Re-constructing Comic Book Mythology*, „Przegląd Kulturoznawczy”, Special Issue: *Literary Practices and Performances in Transmedia Environments* (w druku).

Twierdzenia zawarte w *Alternative Comics* odnoszą się do dynamicznych napięć, które mogą powstać między poszczególnymi tropami, z których zbudowana jest narracja w komiksach [...]. Hatfield wyróżnia cztery poziomy występowania tych napięć, z którymi musi się zmierzyć czytelnik podczas lektury tekstu komikсового: [...] cztery napięcia są fundamentalne dla tej dziedziny sztuki: między kodami budującymi znaczenie; między pojedynczym kadrem a ich serią; między sekwencją narracyjną a powierzchnią strony; między aktem czytania jako doświadczeniem a tekstem jako materialnym obiektem⁶.

Transmedialność narracji komikсовой, chciałoby się dopowiedzieć za Jutkiewiczem i Hatfieldem, opiera się zatem na tym, iż:

1) w ramach tekstu komikсового współdziałają z sobą co najmniej dwa kody komunikacyjne (językowy oraz wizualny), które wspólnie tworzą ostateczny sens danego tekstu;

2) lektura komiksu oparta jest na umiejętności czytelnika polegającej na unifikacji wspomnianych w punkcie 1. kodów oraz jednostek znaczenia wyższego rzędu (kadrów, metakadrów, plansz itd.) w ramach danego tekstu;

3) sens tekstu komikсового wyłania się z procesu konfrontacji oraz unifikacji sekwencji kadrów w ramach pojedynczej strony, a następnie sekwencji tychże stron;

4) relacja pomiędzy nośnikiem konkretnego tekstu komikсового (np. paskiem komikсовym, zeszytem, albumem, komiksem internetowym itd.) a zawartą w nim narracją tworzy ostatni, najwyższy rząd relacji transmedialnych medium komikсового.

Warto tu podkreślić, iż poczynione ustalenia pokrywają się z postulatem światoopowieści, podniesionym wcześniej jako wyznacznikiem ogólnie rozumianej transmedialności. Komiksova światoopowieść konstituuje się na styku różnych kodów medialnych (użytych w obrębie pojedynczego nośnika) i jak najbardziej wymaga aktywnej lektury odbiorcy, która mogłaby zespolic owe rozproszone medialne porządki w ciąg narracyjny. Do zaproponowanej powyżej czteropunktowej klasyfikacji dopisałbym jednak jeszcze dwa punkty, które okazały się kluczowe dla przeprowadzonej przeze mnie w dalszej części analizy, dotyczącej zarysowanego we wstępie specyficznego gatunku komikсового, czyli komiksu superbohater-skiego. Do listy Hatfielda proponuję dodać zatem: punkt 5., opisujący dodatkowe „napięcie” komiksove: pomiędzy aktualnym kształtem fikcyjnego multiwersum a jego przeszłymi lub przyszłymi przekształceniami, oraz punkt 6.: napięcie pomiędzy daną narracją komikсовą a jej przetworzeniami (remediacjami) dokonywanymi na gruncie innych form medialnych. Szczególnie bowiem w przypadku wspomnianego popularnego gatunku superbohater-skiego opowieści prezentowane

⁶ M. Jutkiewicz, *O rozumieniu komiksów, czyli przygody małego Nemo w krainie (meta)narratologii*, „Tekstualia” 2015, nr 4 (43), s. 37–56, wyróżnienie — M. Jutkiewicz.

w ramach pojedynczych serii są wyjątkowo często przedmiotem adaptacyjnych praktyk, które dopisują kolejny transmedialny poziom konstruowania znaczeń dla danej historii.

Pozwoliłem sobie na powyższe, rozległe opisanie specyfiki komiksowej transmedialności, gdyż stanowić ona będzie przedmiot mojego głównego zainteresowania w ramach dalszej analizy. Jak postaram się wykazać na głównym przykładzie niniejszego studium, przyjęcie transmedialnej perspektywy — zwłaszcza w proponowanych przeze mnie punktach 5. i 6. — może okazać się niezwykle pomocne nie tylko do zrozumienia specyfiki samego medium obrazkowego, ale i wzbogacenia szerzej rozumianych studiów komparatystycznych, dotyczących relacji pomiędzy popularnymi mediami wizualnymi. Przedmiotem mojego zainteresowania będzie zatem dwuczęściowa historia zamieszczona w numerach 141. oraz 142. popularnej serii komiksowej „The Uncanny X-Men” z 1981 roku oraz dokonane na gruncie innych mediów (konkretnie serialu animowanego oraz filmu pełnometrażowego) remediacje tegoż materiału. Oryginalna fabuła komiksowa została umieszczona w uniwersum komiksowego wydawnictwa Marvel, a konkretnie w tym jego zakątku, który zamieszkują mutanci — istoty ludzkie obdarzone nadnaturalnymi i cudownymi zdolnościami. Wśród owej społeczności nadludzi wyróżnia się założona i prowadzona przez Profesora Charlesa Xaviera grupa X-Men — drużyna superbohaterów składająca się z wychowanków szkoły Xaviera, których zadaniem jest strzec homo sapiens przed zagrożeniem, jakimi są przekonani o własnej ewolucyjnej wyższości niektórzy przedstawiciele homo superior. Przed ukazaniem się historii *Days of Future Past*, której autorami byli Chris Claremont (scenariusz) oraz John Byrne (rysunek), losy komiksowej marki „X-Men” były niemalże tak samo dramatyczne, jak fikcyjne przygody samych herosów. Debiutujący we wrześniu 1963 roku tytuł autorstwa legendarnego duetu Stan Lee-Jack Kirby po okresie początkowej popularności szybko zaczął tracić czytelników. W niecałą dekadę, pomimo ogromnej popularności innych ofert ze „stajni” Marvel Comics, jak *The Amazing Spider-Man* czy *Hulk*, seria o przygodach mutantów zniknęła ze stoisk komiksowych i to niezależnie od faktu, iż fabularnie prezentowała jeden z wyższych w tamtym czasie poziomów dojrzałości (choćby dzięki bardzo ciekawym historiom pisany przez Roya Thomasa). „X-Men” powrócili do regularnej sprzedaży w 1975 roku pod nadzorem Lena Weina i Chrisa Claremonta — autorów scenariuszy, które na zawsze odmieniły oblicze marvelowskich mutantów. Fabuły Claremonta — który miał poświęcić serii najbliższe 16 lat! — odznaczały się wyjątkowym stopniem emocjonalnego i społecznego zaangażowania, czyniąc z „The Uncanny X-Men” jedną z najciekawszych pod względem narracyjnej struktury serii komiksowych wszechczasów. Swego rodzaju zwieńczeniem odważnego podejścia Claremonta okazała się właśnie historia *Days of Future Past*, która w sposób bezprecedensowy w obrębie gatunku superbohaterskiego rozwinęła koncepcję fikcyjnego multiversum.

Starając się wyjaśnić narracyjną i fabularną specyfikę komiksowych serii o przygodach fantastycznych superherosów pokroju „X-Men”, Russell Backman następująco definiuje to popkulturowe zjawisko:

Jak twierdzi w swojej pracy William Duffy, relacja pomiędzy klasyczną epiką a współczesnymi komiksami opiera się na założeniu, iż struktura seryjnej narracji zawsze musi być otwarta na możliwy kształt przyszłych wydarzeń w takiej formie, która zminimalizuje rezultaty wcześniejszych wątków w ramach danej serii komiksowej. Seryjność podąża tu w kierunku kontynuacji i niekończącej się akcji — utrzymując jednocześnie pewne stabilne tropy w dłuższym wymiarze czasu. Równowaga pomiędzy kataklizmem a kontynuacją nieustannie prowadzi komiks superbohaterski w kierunku rozwijania narracyjnych mechanizmów rewizji oraz otwierania narracyjnych światów na maksymalną ilość ewentualności⁷.

Przywołane słowa Backmana dobrze oddają pewną dwuznaczność kryjącą się w specyfice komiksowych uniwersów, a w szczególności tych ich odmian, które uzyskują przedrostek multi- — tzn. dopuszczają pewne formy przekształceń i powtórzeń w obrębie fikcyjnego świata, akceptując tym samym możliwość występowania różnych linii czasowych, światów równoległych itd. Superbohaterskie multiwersum jest zatem tworem paradoksalnym w swej konstrukcji, jak słusznie zauważył Backman, gdyż opiera się ono na przeciwstawnych dążeniach do nieustannej alternacji i zachowania wcześniejszego *status quo*. To dlatego właśnie tak wiele dużych komiksowych eventów, dążących do znacznych przekształceń wewnątrz świata przedstawionego, np. śmierci popularnych postaci lub zaburzeń w fabularnym kontinuum, po pewnym czasie zostaje odwróconych lub naprostowanych w ramach innych serii narracyjnych, przywracających znaną czytelnikowi oś fabuły. Powracając do wcześniejszej klasyfikacji Hatfielda, moglibyśmy dodać, iż multiwersum jest narracyjną strukturą zbudowaną na podtrzymywaniu nieustannego napięcia pomiędzy tym, co aktualnie jest, a tym, co być może (w ramach przyszłych lub alternatywnych opowieści)⁸.

W ramach tak skomplikowanych i wymagających struktur (angażujących niejednokrotnie specjalistyczną wiedzę czytelnika o historii danego zakątka multiwersum⁹) kluczowe okazuje się wprowadzenie wielu „bezpieczników” — ele-

⁷ R. Backman, *In Franchise. Narrative Coherence, Alternates and the Multiverse in „X-Men”*, [w:] *Superhero synergies. Comic Book Characters Go Digital*, red. J.N. Gilmore, M. Stork, Lanham 2014, przeł. T.Ż., s. 202–203.

⁸ Warto w tym miejscu podkreślić, że takie rozumienie narracyjnego multiwersum po raz kolejny odwołuje się do kontekstu kosmologicznego, opierającego się na założeniach fizyki kwantowej, w ramach którego definiuje się multi- (lub też meta-) uniwersum jako zbiór wszystkich istniejących i potencjalnie możliwych wszechświatów, tj. wszechświatów równoległych czy alternatywnych.

⁹ Zob. J. Hintikka, *Exploring Possible Worlds*, [w:] *Possible Worlds in Humanities, Arts and Sciences. Proceedings of Nobel Symposium 65*, red. A. Sture, Berlin-New York 1989, s. 55.

mentów fabuły, które odpowiadają za umocowanie reinterpretacyjnych zabiegów w ramach znanej już rzeczywistości. Jak ponownie pisze Backman, nawiązując tym razem do badań Kukkonen:

W pracy [...] dotyczącej multiwersum autorka zauważa, iż uproszczone materiały wizualne oraz narracyjne wątki stanowią kluczowe elementy dla wprowadzania złożoności alternatywnych rzeczywistości. Badaczka odnosi się w szczególności do ikonografii, jako wizualnych atrybutów, za pomocą których da się zidentyfikować postacie oraz alegorie, oraz szukania surogatów dla czytelnika, które stanowić będą rodzaj osoby wtajemniczanej, która wyjaśni model działania danego multiwersum¹⁰.

W celu podtrzymania zrozumiałości skomplikowanego zabiegu, jakim jest prowadzenie historii o charakterze alternatywnym w ramach superbohaterskiego multiwersum, kluczowe okazuje się zatem zachowanie pewnego rodzaju ikonizacji danych postaci (poprzez ich wygląd lub zachowanie) oraz fabularnych tropów (niektóre fragmenty znanej czytelnikowi linii czasu muszą pozostać zachowane), a także wprowadzenie przez scenarzystę rodzaju narracyjnego przewodnika, jakim jest najczęściej bohater posiadający wiedzę o dwóch porządkach czasowych danej historii. Zaplanowana z rozmachem przez Claremonta i Byrne'a opowieść *Days of Future Past* stanowi wzorcowy model konstruowania takiego właśnie narracyjnego mechanizmu, którego główną atrakcją dla czytelnika jest doszukiwanie się wspomnianych wcześniej napięć pomiędzy znaną rzeczywistością, prezentowaną w ramach regularnej serii „X-Men”, a przerażającą wizją przyszłości zaproponowaną w dwuodcinkowej historii *Days of Future Past*.

Komiksową wersję *Days of Future Past* rozpoczyna scena datowana na 2013 rok. Wśród zgłiszcz ogromnej metropolii czytelnik dostrzega z trudem przemierzającą się kobietę z literą M wymalowaną na szarym uniformie. Kobietą tą jest Kate Pryde — mutantka i główna bohaterka historii, która rozgrywa się w dystopijnej wizji przyszłości multiwersum Marvela. Jedyne ocalałe mutantami (oraz superbohaterami *in genere*) są byli członkowie drużyny X-Men — wspomniana Kate Pryde oraz jej mąż Piotr Rasputin (zwany Colossusem), Ororo Munroe (zwana Storm), a także Rachel Summers (cóрка innej pary mutantów — Scotta Summersa i Jean Grey), Franklin Richards (potomek Reeda i Susan Richardsów, czyli członków Fantastycznej Czwórki), Wolverine (mutant o niezwykłych regeneracyjnych zdolnościach) oraz Magneto (niegdyś zaprzysięgły wróg X-Men i całej ludzkości, a obecnie przywódca garstki ocalałych). Niewielka grupka bohaterów ma jednak desperacki plan — aby zapobiec znanej im przyszłości, w której rządy nad Stanami Zjednoczonymi Ameryki obejmie armia polujących na mutantów maszyn-zabójców zwanych Sentinelami, należy udać się do przeszłości i zapobiec wydarzeniu, które doprowadziło do obecnej tragedii. Podróż w czasie, możliwej dzięki nadludzkim mocom Rachel Summers, ma poddać się właśnie Kate Pryde, której celem będzie powstrzymanie zabójstwa senatora Ro-

¹⁰ R. Backman, *op. cit.*, s. 205, wyróżnienie — R. Backman.

berta Kelly'ego przez jednego z przedstawicieli społeczności mutantów. *Days of Future Past* jest zatem opowieścią o podróży Kate w czasie: trafia ona do swego młodszego ciała i stara się wymazać istnienie straszliwej przyszłości. Mimo ostatecznego ocalenia senatora Kelly'ego historia Claremonta i Byrne'a kończy się jednak gorzkim finałem — przyszłość, do której powraca świadomość Kate, pozostaje niezmieniona. Działania bohaterki nie tyle bowiem wymazują znany jej bieg wydarzeń, ile tworzą alternatywny ich porządek. Historia ulega rozwarstwieniu, a czytelnik pozostaje ze świadomością istnienia (co najmniej) dwóch linii czasowych opisujących losy komiksowych bohaterów.

Z pobieżnego opisu *Days of Future Past* wynikać może, iż historia ta jest kolejną nieskomplikowaną narracją, utkaną na potrzeby komiksu superbohaterskiego. Przy bardziej wnikliwej lekturze okazuje się jednak, że jest to tekst o wiele bardziej znaczący dla konstruowania komiksowych struktur narracyjnych w ogóle — zarówno z racji tworzenia napięć pomiędzy znaną i potencjalną rzeczywistością ukazaną w fabule, jak i użycia określonych zabiegów wspierających konstruowanie zaproponowanego tu wizerunku multiwersum. Zdaniem Iana Dawe'a, autora artykułu *Claremont's „Days of Future Past: A Story about Kitty Pryde*, właściwe zrozumienie zawartych w tym dwuczęściowym eposie zdarzeń wymaga od czytelnika sięgnięcia kilka numerów wstecz, a ściślej mówiąc: do numeru 138. serii „The Uncanny X-Men”. Nie jest bowiem przypadkiem, jak zauważa Dawe, iż zbiorcze wydanie kolekcjonerskie *Days of Future Past*, opracowane w 2011 roku, rozpoczyna się właśnie od przedruku tego numeru. Numer 138., zawierający historię *Elegy*, stanowi swoiste podsumowanie nie tylko dotychczasowej pracy Chrisa Claremonta nad popularną serią, ale i całej istniejącej historii komiksowych X-Menów. Stojący nad grobem swojej ukochanej Jean Grey Scott Summers wspomina wszystkie wcześniejsze przygody X-Menów, jakby sugerując w domyśle, iż moment ten należy traktować jako swoisty kamień milowy. Zdaniem Dawe'a tego rodzaju interpretacja w kontekście dziejącej się zaledwie trzy numery później opowieści *Days of Future Past* jest szczególnie znacząca, gdyż fabuła *Elegy* — numeru „wspominkowego” i podsumowującego — kończy się przybyciem do szkoły Charlesa Xaviera nowej uczennicy, którą jest... Kitty Pryde, czyli późniejsza Kate Pryde.

Numer 138 stanowi komiksową wersję starego szkicu Monty Pythona Streszczając Prousta — pisze Dawe — pozornie jest to rekonstrukcja pogrzebu Jean Grey, sama historia zbacza jednak w kierunku podsumowania kolejnych lat obecności komiksu *X-Men*, pędząc czasem na złamanie karku i starając się podsumować długie fabuły w ramach pojedynczych kadrów! [...]. Jeśli nigdy wcześniej nie czytałeś komiksów *X-Men*, to ten numer powinien być dla ciebie dobrą ściągawką przed następnymi historiami i przypuszczam, że taki właśnie był tu zamysł. [...]. Całość kończy się przybyciem Kitty Pryde [...], która wygląda jak prototypowa nastolatka z lat 80. [XX wieku]. Ostatnie kadry wieńczy słowo: „Początek”, co jest niezwykle trafne w kontekście późniejszej roli Kitty¹¹.

¹¹ I. Dawe, *Claremont's "Days of Future Past": A Story about Kitty Pryde*, <http://sequare.org/magazine/43658/claremonts-days-of-future-past-a-story-about-kitty-pryde/>, dostęp: 8.06.2016.

To, co Ian Dawe zdaje się sugerować w swojej analizie, to fakt, iż *Days of Future Past* — oraz bezpośrednio zapowiadające tę historię odcinki „The Uncanny X-Men” od numeru 138. — należy rozpatrywać w kontekście pewnego rodzaju zwieńczenia dotychczasowej linii narracyjnej komiksowych X-Men przed wprowadzeniem alternatywnej rzeczywistości. Scenarzysta Chris Claremont wykonuje tu częściowo pracę za czytelnika — łopatologicznie rekonstruując kluczowe momenty komiksowego serialu w historii *Elegy* — ale dopiero po zapoznaniu się z pesymistyczną wizją przyszłości z dalszych numerów odbiorca może dokonać właściwej interpretacji dotychczasowych wydarzeń oraz, co najważniejsze, zacząć projektować możliwe do podjęcia ścieżki w przypadku dwóch rozdzielających się obecnie linii fabuły. Specyficzne doświadczenie wynika tu zatem z konieczności rewizji dotychczasowych opowieści prezentowanych w ramach serii „X-Men”, celem wyszukania tych wszystkich tropów, które mogą w jakiś sposób zwiastować wydarzenia przedstawione w *Days of Future Past* lub dawać pewne wyobrażenie o otwierającej się dzięki ingerencji Kate Pryde wizji „nowej” przyszłości. Fabuła Claremonta doskonale spełnia wymogi klasycznej fabuły alternatywnej dla komiksowego multiwersum — wprowadza istotne zmiany w postrzeganiu fikcyjnego świata przy jednoczesnym pozostawieniu go w niezmienionej (prawie) formie w finale opowieści.

Kluczowe jest tu także to, iż przewodniczką czytelnika po owym dramacie, rozgrywającym się na dwóch płaszczyznach czasu, jest właśnie Kitty Pryde — postać niemalże symboliczna z punktu widzenia narracji snutej na początku lat 80. XX wieku. Wspomniany Ian Dawe nie waha się przed nazwaniem *Days of Future Past* opowieścią napisaną specjalnie dla Kitty Pryde: „Tym, co spaja całą tę sagę, jest Kitty Pryde, zwykła dziewczyna z niezwykłymi zdolnościami, która uczy się samodzielności, pracuje nad sobą i ostatecznie znajduje miłość, akceptację oraz siłę przy wsparciu otaczającej ją wspólnoty”¹². Rzeczywiście wykorzystanie postaci młodej mutantki jako głównego protagonisty w tak złożonej i osadzonej w historii X-Men epopei jest niezwykle znaczące. Po pierwsze, jasno daje czytelnikowi do zrozumienia, iż punkt ciężkości w ramach serii przechodzi teraz w stronę nowego pokolenia postaci (co da się zaobserwować także na przykładzie hasła „Początek” umieszczonego na końcu numeru 138. oraz następujących po *Days of Future Past* fabuł¹³). Po drugie, Kitty Pryde stanowi idealny „surogat” czytelnika — o którego potrzebie istnienia wspominał Russell Backman — będąc

¹² *Ibidem*.

¹³ Koncentracja na postaci Kitty Pryde była także widoczna w ramach pierwszej próby za projektowania serialu animowanego na podstawie serii „X-Men”. W 1989 roku zadebiutował pilot potencjalnej animacji telewizyjnej, która nigdy nie rozwinęła się jednak w pełny sezon. Tytuł owego pilota — *Pryde of the X-Men* — oraz to, że jego główną bohaterką po raz kolejny była młoda Kitty Pryde, która przybywa do szkoły Xaviera, poznaje — wraz z widzom — pozostałych jego wychowanków oraz ostatecznie okazuje się bohaterką ratującą swych starszych towarzyszy, da się ponownie odczytać jako wyraźne podkreślenie znaczenia Kitty Pryde dla ówczesnego konstruowania wizerunku marki.

w przeciwieństwie do innych, bardziej już ukonstytuowanych w ramach serii mutantów bohaterką na tyle „świeżą” oraz niedookreśloną, iż łatwo dającą się „przechwycić” przez umysł czytelnika. Pomimo jednak sporej ilości „typowych” cech opowieści wprowadzającej wątki alternatywne do komikсового multiwersum, opowieść Claremonta i Byrne’a znacząco wyróżnia się na tle podobnych sobie realizacji, przede wszystkim ze względu na stopień wymaganej uwagi i zaangażowania odbiorcy w interpretowaniu przedstawianych wydarzeń.

Zamiast ułatwiania odbiorcy przyjęcia nowych warunków — podsumowuje Backman — *Days of Future Past* rozpoczynają się w środku wydarzeń, prowokując u czytelnika zarówno alienację, jak i znajomą niezwykłość. Biorąc pod uwagę kontrast tych dwóch elementów oraz obecność mechanizmów wprowadzających ramy dla całej opowieści [...] narracja wstrzymuje się z bezpośrednią konfrontacją czytelnika ze złożonością multiwersum, podtrzymując jednocześnie dwuznaczność i narracyjne napięcie, które struktura multiwersum nieustannie produkuje¹⁴.

Powracająca powyżej kategoria „napięcia” — tak przecież kluczowa dla transmedialnej specyfiki medium komikсового — wydaje się w kontekście rozważań nad fikcyjnym multiwersum tym bardziej znacząca. Opisuje ona bowiem kolejny poziom transmedialnego znaczenia, którego odkrywaniem musi zająć się czytelnik, konfrontując z sobą fikcyjne światy oparte na daleko idącej alternatywności i wprowadzające zmiany do dobrze już znanego schematu lub wątku narracyjnego. Komikсовые multiwersa — co i rusz poddawane zabiegom reinterpretacji i aktualizacji — istnieją w stanie nieustannego balansowania pomiędzy aktualnym stanem a jego przeszłymi i przyszłymi przetworzeniami, dodającymi kolejne warstwy sensów, których unifikacją musi zająć się odbiorca. Sytuację tę komplikuje dodatkowo fakt, iż popularne marki komikсовые — jak „X-Men” właśnie — istnieją w bogatej w zabiegi adaptacyjne multimedialnej przestrzeni, w której kluczowe dla danej serii historie są chętnie odtwarzane w ramach innych mediów. W przypadku *Days of Future Past* mamy do czynienia z dwoma takimi rekombinacjami, dokonanymi odpowiednio na gruncie serialu animowanego (emitowanego w latach 1992–1997) oraz filmu pełnometrażowego *X-Men: Przeszłość, która nadejdzie* (*X-Men: Days of Future Past*, USA-Wlk. Brytania, reż. Bryan Singer, 2014). Tym, co najbardziej zaskakuje w przypadku powyższych przeróbek komikсовой fabuły, jest fakt, iż owe transformacje nie istnieją jedynie jako bezpośrednie adaptacje wyjściowego materiału, lecz raczej jako podjęta z nim dyskusja, która wyrasta ze zmieniających się kontekstów estetycznych czy ekonomicznych popularnego komiksu.

Dni nowej przeszłości, czyli serialowa (animowana) adaptacja komiksu Claremonta i Byrne’a, zostały wyemitowane jako 11. oraz 12. odcinek pierwszej serii niezwykle popularnej w swoim czasie produkcji animowanej, wyprodukowanej na potrzeby stacji Fox Kids na początku lat 90. Liczący sobie aż pięć sezonów

¹⁴ R. Backman, *op. cit.*, s. 209.

tytuł *X-Men: The Animated Series* (USA 1992–1997 dla Fox Kids), zarówno w momencie swojej premiery, jak i dziś — po latach — cieszy się uznaniem krytyków oraz widzów z racji dużej wierności względem materiału komiksowego, który stanowił tu oczywisty punkt wyjścia. Twórcy serialu jednak wielokrotnie starali się odpowiednio przepisać oryginalne scenariusze (często liczące już sobie kilkanaście lat) na potrzeby nowego pokolenia czytelników/widzów oraz fikcyjnych postaci. Z taką właśnie sytuacją mamy do czynienia w przypadku *Dni nowej przeszłości*, które stanowią twórczą reinterpretację komiksowego poprzednika, adaptującą nowe elementy do znanego schematu. Punkt startowy pozostaje zatem bez zmian — na początku odcinka 11. trafiamy do ponurej przyszłości, zdewastowanej przez masowe polowania na mutantów. Kluczową i obserwowalną od pierwszej minuty zmianą jest tu jednak całkowity brak Kate Pryde — głównej bohaterki Claremonta i Byrne’a, której rolę bycia surogatem widza oraz łącznikiem pomiędzy dwiema wersjami rzeczywistości przejmuje Bishop. Bishop to bohater wymyślony przez parę twórców komiksowych — Whilce’a Portacio oraz Jima Lee — na początku lat 90. XX wieku, która w momencie swojego debiutu na kartach komiksu bardzo mocno związana była z kolejną próbą wprowadzenia alternatywnego porządku czasowego do uniwersum X-Menów. Heros powołany do życia przez Portacio i Lee to — podobnie jak Kate Pryde — podróżnik w czasie, który często odwiedza aktualną (tzn. realizowaną w danym momencie) główną oś narracyjną komiksowych mutantów, balansując jednocześnie pomiędzy postawą bohatera i antagonisty. Pierwotnie pojawienie się Bishopa w komiksie bardzo mocno wiązało się także z modnym na początku ostatniej dekady XX wieku nurtem kreowania antybohaterów — szorstkich, nieprzystosowanych i balansujących na krawędzi akceptowalnej moralności. Zastąpienie „typowej nastolatki” lat 80., czyli Kitty Pryde, przez gburowatego Bishopa ma dla serialu animowanego zasadnicze znaczenie w kontekście przepisywania fabuły *Days of Future Past*. Animacja, przez podmianę kluczowej dla całej fabuły postaci, obrazuje jednocześnie zmianę w hierarchii bohaterów znaczących dla multiwersum X-Men — zaradną nastolatkę zastępuje bowiem brutalny macho.

Ta podstawowa dla *Dni nowej przeszłości* zmiana — która nie ogranicza się tylko do wprowadzenia postaci Bishopa, ale i wielu innych alternacji względem komiksu (np. pierwotnym skierowaniu przez Bishopa podejrzeń o zamordowanie senatora Kelly’ego na postać Gambita — innego z nowych członków X-Men, wprowadzonego do komiksów na początku lat 90.) — ma jednak o wiele większy sens w budowaniu transmedialnej logiki multiwersum niż jedynie proste „uaktualnienie” starszego o niemal dekadę komiksowego pierwowzoru. Cytowany już Backman następująco wyjaśnia rolę opisaną powyżej transformacji:

Biorąc pod uwagę blisko 10-letni dystans względem premiery komiksu, serial animowany korzysta z bogatszej kolekcji bohaterów tej franczyzy oraz zasobu opowieści prezentujących alternatywne wydarzenia. [...]. Jako pierwsza próba umiejscowienia narracji alternatywnej w ramach serii animowanej, adaptacja komiksu *Days of Future Past* proponuje prostszą

strukturę narracyjną, posiłkując się jasno określoną postacią podróżnika w czasie, zamiast przedstawiania dwóch wersji tej samej postaci. [...] W kontekście większej franczyzy, zabiegów stanowi próbę połączenia oryginalnego komiksu [...], kilku innych opowieści dotyczących podróży w czasie z serii *X-Men* oraz obowiązującej linii czasowej animowanego serialu. Poprzez użycie popularnej historii, lecz dokonanie jednocześnie kilku dramatycznych zmian, kreskówka pogłębia swój udział w strukturze multiwersum. [...] Odbiorcy są skłaniani do zawieszenia swoich oczekiwań względem wiernej adaptacji na rzecz wychwytywania istniejących podobieństw do bazowej rzeczywistości komiksowej¹⁵.

Powyższy, obszerny cytat doskonale podsumowuje zasadniczą transmedialną funkcję, którą realizują animowane *Dni nowej przeszłości* względem oryginału. Mamy tu bowiem do czynienia z użyciem zaproponowanego przeze mnie w kontekście klasyfikacji Charlesa Hatfielda punktu 6., podkreślającego rolę napięć wytwarzających się pomiędzy danym komiksem, a jego medialnym przekształceniami — napięć, które jednocześnie dopisują kolejne poziomy znaczeń do fikcyjnego multiwersum.

W omawianym przykładzie serialowe *Dni nowej przeszłości* stanowią próbę mediacji pomiędzy wyjściowym schematem a obowiązującym na początku lat 90. XX wieku nowym kanonem komiksowym (na czele z wprowadzeniem postaci Bishopa itp.). Przykład ten bardzo wyraźnie ilustruje jednocześnie płynną i wiecznie otwartą na reinterpretację strukturę komiksowego multiwersum, gotową na nieskończoną praktycznie liczbę wpisywania starych historii w nowe konteksty i znaczenia. Kluczowe okazuje się tu przy tym, jak słusznie podkreślił Backman, iż przed odbiorcą ponownie postawione zostają wymogi szukania połączeń pomiędzy alternatywnymi narracjami i ich uspoźniania (czasem wbrew logicznym przesłankom takich zabiegów), które mają utrzymać w ryzach kontr-fabularne narracje oferowane w różnych seriach i mediach. Znów powracamy zatem do założenia o paradoksalności tego dziwaczного tworu narracyjnego, jakim jest multiwersum wprowadzające kolejne modyfikacje przy jednoczesnym zachowaniu punktów stałych, doskonale znanych odbiorcy i ostatecznie przywracających status quo fikcyjnej rzeczywistości. Posługując się sugestią zawartą w obu dotychczas opisanych wersjach *Days of Future Past*, można zatem założyć, iż wprowadzenie kolejnego alternatywnego wariantu danej opowieści nie tyle nie znosi konsekwencji jej wcześniejszych wersji, ile dopisuje raczej kolejną „odnogę” czasoprzestrzennego kontinuum — wykorzystującą pozakomiksowe medium, lecz ostatecznie skoncentrowane na dalszym różnicowaniu komiksowej franczyzy.

Podobnie jak serialowe *Dni nowej przeszłości* wprowadziły do komiksowych *Days of Future Past* pewne znaczące aktualizacje pod kątem istotnych dla marki X-Men zmian na początku lat 90., tak i filmowa reinterpretacja kultowej opowieści Claremonta i Byrne’a, dokonana w 2014 roku, zawiera w sobie cały bagaż istotnych poprawek względem oryginału, raz jeszcze dokonując przepisania wyjściowego materiału na potrzeby dominujących na początku XXI wieku trendów.

¹⁵ *Ibidem*, s. 212–213.

Ponownie więc w wersji pełnometrażowej dochodzi do zastąpienia kluczowej postaci Kate Pryde innym bohaterem. Sama Kate Pryde pojawia się co prawda w filmie Bryana Singera, lecz przejmuje ona rolę komiksowej Rachel Summers — to znaczy umożliwia innej postaci przeniesienie się do swego dawnego wcielenia. Centralnym bohaterem *X-Men: Przeszłość, która nadejdzie* staje się zatem Wolverine — postać kultowa dla miłośników serii komiksowej, będąca mutantem o nieograniczonych zdolnościach regeneracji i wyposażona w charakterystyczne metalowe pazury wysuwające się z dłoni. Tak, jak wprowadzenie do centrum wydarzeń Bishopa na gruncie animacji z początku lat 90. dało się odczytać pod kątem istotnych zmian w konstruowaniu komiksowej marki, tak i skupienie się na Wolverine w późniejszym filmie wynika znacząco z szerszego kontekstu narracyjnego. Jak słusznie zauważa w swoim artykule *Will the Real Wolverine Please Stand Up? Marvel's Mutation from Monthlies to Movies* Derek Johnson, początek prymatu postaci Wolverine'a w zakresie konstruowania i promowania kolejnych przygód X-Menów wiąże się mocno z premierą pierwszego kinowego filmu o przygodach mutantów Marvela — czyli *X-Men* (USA 2000, reż. B. Singer) — w którym w rolę niepokornego herosa wcielił się Hugh Jackman, awansując tym samym niemalże z marszu do grona pierwszoligowych hollywoodzkich aktorów.

Co warte szczególnego odnotowania — podkreśla Johnson — to fakt, iż interpretacja Wolverine'a w wersji Jackmana [znacząco różniąc się jednak od swojego komikсового pierwowzoru] stała się wzorcem dla konstruowania rozpoznawalności marki [„X-Men”] na początku 2001 roku — nie tylko w ramach debiutującej serii komiksowej „Ultimate”, ale i bardziej subtelnie na łamach klasycznych opowieści. [...] Ta nowa, zgeneralizowana koncepcja Wolverine'a przebiegająca przez szeroki zakres komiksów Marvela i produktów z nimi powiązanych stała się [...] rodzajem srebrnego pocisku, submarki używanej do zmiany lub podtrzymania wizerunku marki-matki¹⁶.

Tak oto ponownie kolejna adaptacja komiksowych *Days of Future Past* dała twórcom możliwość sięgnięcia po bardziej aktualne i „modne” postaci, bez zasadniczego naruszania struktury samej historii, a nawet przy jednoczesnym podkreśleniu kryjącej się w jej centrum idei wariacyjności i alternatywności.

Z decyzji związanej z zastąpieniem jednej postaci jej bardziej atrakcyjnym odpowiednikiem da się jednak wywnioskować znacznie więcej niż tylko oczywistą uwagę o konieczności aktualizacji danej popularnej marki wraz ze zmieniającymi się gustami odbiorców i społeczno-politycznym kontekstem oferowanych opowieści. Jak słusznie twierdzi przywołany powyżej Derek Johnson, nawet pomimo „oficjalnej doktryny” podkreślającej konieczność unifikacji wszystkich potencjalnych wcieleń komiksowej postaci Wolverine'a pod kątem nadrzędnego modelu (interpretacji Hugh Jackmana), przestrzeń tekstów związanych z tym bo-

¹⁶ D. Johnson, *Will the Real Wolverine Please Stand Up? Marvel's Mutation from Monthlies to Movies*, [w:] *Film and Comic Books*, red. I. Gordon, M. Jancovich, M.P. Mcallister, Jackson 2007, s. 79–80, wyróżnienie — D. Johnson.

haterem nie jest jednolita i nawet jeśli podąża ona tropem pewnych nawiązań wizualnych, to jednak funkcja narracyjna opisywanej postaci może być całkowicie odmienna od wzorca filmowego w zależności od konkretnego jej użycia.

Podczas gdy każdy z powyższych tekstów faktycznie koncentruje się na Wolverineie, to nie można stwierdzić, iż jakikolwiek z nich prezentuje wizerunek prawdziwego Wolverine'a. Co więcej, dokładna liczba Wolverine'ów pełniących określone role jest niejasna. Niektóre z jego wcieleń są zupełnie niepodobne do reszty, a inne z kolei okazują się hybrydami złożonymi z kilku przeciwstawnych interpretacji. Kluczowy jest tu fakt, iż Wolverine, jako marka Marvela, w przeciwieństwie do pieczołowicie konstruowanych i kontrolowanych wizerunków Myszkki Miki w Disneyu, zdaje się nie do ujarznienia dla celów wspierania całościowej tożsamości marki, wymykając się zabiegom koordynacji pomiędzy jednostkami organizacyjnymi, mediami i rynkami¹⁷

— podsumowuje Johnson. Ta końcowa uwaga autora jest szczególnie cenna, jeśli rozpatrzy się ją w kontekście omawianej powyżej specyfiki różnorodnych wcieleń *Days of Future Past* oraz elementów konstrukcji komiksowego multiwersum. Bryan Singer, wybierając na głównego protagonistę swojej interpretacji komiksu postać tak doskonale rozpoznawalną, ale i dostępną poprzez różnorakie wcielenia i wersje, idealnie wpisał się w specyfikę transmedialnej opowieści. Filmowy Wolverine, podobnie jak niegdyś komiksowa Kitty Pryde, z jednej strony sprawdza się w roli surogata widza podczas podróży pomiędzy liniami czasowymi, ponieważ ma znaną i atrakcyjną aparycję Hugh Jackmana, ale jest także, podobnie jak niegdyś Kate Pryde, bohaterem z na tyle niejasną i pełną luk przeszłością, iż odbiorcy łatwiej jest zaakceptować zmiany zachodzące w linii rozwoju tej postaci.

W wymiarze makronarracyjnym jednak film *X-Men: Przeszłość, która nadejdzie* spełnia swoją transmedialną funkcję przede wszystkim na dwóch poziomach: przez kolejną rekontekstualizację materiału komiksowego oraz wprowadzenie podobnych do pierwowzoru zabiegów „alternatywizacji” w zakresie zbioru filmowych odpowiedników komiksowych przygód X-Men. Film Singera klasyfikowany jest bowiem jako tzw. requel, czyli kontynuacja danej franczyzy, która jest jednocześnie jej odświeżeniem i reinterpretacją. Tak jak miało to miejsce w przypadku komiksu Claremonta i Byrne'a, adaptacja filmowa łączy dwa porządki czasowe (znane widzowi z wcześniejszych produkcji) — tzw. klasyczny, obejmujący filmy *X-Men*, *X-Men 2* (USA-Kanada 2003, reż. B. Singer,), *X-Men: Ostatni bastion* (USA-Kanada-Wlk. Brytania 2006, reż. B. Rattner), *X-Men Genesa: Wolverine* (USA-Wlk. Brytania 2009, reż. G. Hood) oraz *Wolverine* (USA-Wlk. Brytania 2013, reż. J. Mangold) oraz współczesny, zapoczątkowany filmem *X-Men: Pierwsza klasa* (USA-Wlk. Brytania 2011, reż. M. Vaughn). *Przeszłość, która nadejdzie* jest zatem naturalną kontynuacją obu powyższych linii czasowo-narracyjnych, stanowiąc jednocześnie hybrydyczne zespolenie ich obu (podążając oczywiście tropem narracyjnego mechanizmu z komiksowego oryginału).

¹⁷ *Ibidem*, s. 78, wyróżnienie — D. Johnson.

Dystopijny świat przyszłości jest ponurym zwieńczeniem „klasycznej” serii filmowych „X-Men”, a pochodzący z tamtejszej linii rzeczywistości Wolverine cofa się w czasie, trafiając do świata bohaterów *Pierwszej klasy*.

Pomimo zauważalnych podobieństw w budowaniu fikcyjnego świata i wytyczania narracyjnych ścieżek pomiędzy komikсовym i filmowym materiałem pojawia się jednak pewna zasadnicza różnica dotycząca charakteru i konsekwencji czasonarracyjnych zawirowań. Jak wspomniałem przy omawianiu wersji komiksowej, *Days of Future Past* wieńczy pesymistyczne, lecz zgodne z teorią multiwersum założenie, iż zmiany dokonane przez Kate Pryde w przeszłości nie tyle niwelują możliwość pojawienia się ponurej przyszłości, z której pochodzi bohaterka, ile raczej konstruują równoległą do tejże linię czasową, pozostającą otwartą na nowe wydarzenia. Film Singera kończy się zupełnie inaczej — tutaj udaremnienie przez Wolverine’a i jego towarzyszy zabójstwa, tym razem nie senatora Kelly’ego, lecz Bolivara Traska (twórcę zautomatyzowanych Sentineli), zasadniczo wymazuje wizję masowej eksterminacji mutantów. Odmienność w zakresie postrzegania konsekwencji manipulowania przeszłymi wydarzeniami znajduje swoje odbicie w wypowiedzi samego Bryana Singera, który tłumacząc wprowadzoną względem komiksu zmianę, wyjaśniał: „Przemawia do mnie idea, iż czas jest jak rzeka. Możesz wrzucić do niej kamień i zmącić wodę, ale z czasem wszystko wróci do normy, a fale kuliste znikną”¹⁸. Czy zatem mamy tu jeszcze do czynienia z zasadniczą ideą stojącą za epopeją Claremonta i Byrne’a, dotyczącą wielowariantowej natury multiwersum komiksowego? Tak, chociaż ponownie w jej zrekonstruowanej wersji. Kluczowa w adaptacji filmowej okazuje się bowiem jedna z ostatnich scen, w której świadomość Wolverine’a powraca do swojego „starszego” ciała po wykonaniu powierzonego mu zadania. Bohater budzi się zdeorientowany i zdaje sobie sprawę, że nie znajduje się pośród ruin, z których wyruszył w swą niesamowitą podróż, lecz śpi w wygodnym łóżku na terenie szkoły prowadzonej przez Charlesa Xaviera. Wszyscy jego towarzysze żyją, a masowe mordy nigdy nie miały miejsca. Wolverine pamięta jednak wszystko z owej alternatywnej — i teraz najwidoczniej już nieistniejącej — linii czasu. Kiedy spotyka się z Charlesem Xavierem, słyszy od niego: „Czy nie powinienesz właśnie prowadzić zajęć z historii?”. „Właściwie to chciałem prosić cię o pomoc w tej sprawie” — odpowiada Wolverine — „Interesuje mnie wszystko po 1973 roku. Sądzę, że historia, którą znam, jest odrobinę inna”. Za pomocą tego prostego zabiegu — polegającego na pozostawieniu głównego bohatera świadomym wcześniejszego rozbitcia czasowego — warunek dotyczący istnienia alternatywnych linii czasowo-narracyjnych, kluczowy dla idei transmedialnego multiwersum, zostaje utrzymany. Pomimo bowiem ostatecznej unifikacji dwóch porządków fabularnych pamięć o każdym z nich wciąż istnieje i wciąż może zostać opowiedziana na swój własny i niezależny sposób.

¹⁸ <http://collider.com/x-men-apocalypse-new-timeline-explained-bryan-singer/>, dostęp: 8.06.2016.

Celem przeprowadzonego przeze mnie powyżej wywodu było wyjaśnienie unikatowego charakteru transmedialnej narracji w przypadku budowania komiksowych multiwersów, opartych na idei nieustannej „alternatyżacji” określonych fabuł i postaci. Sądzę, że wybrany przeze mnie przykład główny — komiks *Days of Future Past* i jego pochodne — to przykład paradygmatyczny dla podniesionego problemu, stanowiący jednocześnie interesującą metaforę całego zjawiska. Historia ta, w każdym ze swych wcieleń, jest bowiem opowieścią o tym, jak naprawić szwankującą fabułę (rzeczywistość) przez wprowadzenie zmian do jej struktury. W szerszym rozumieniu oznacza to, iż dane multiwersum komiksowe nie jest tworem skończonym i zamkniętym raz na zawsze, lecz może być poddawane nieustannym narracyjnym powtórzeniom i „poprawkom”, w zależności od potrzeb lub ewolucji głównej franczyzy. Znamienne wydają mi się w tym przypadku szczególnie dwie kwestie, które wynikły bezpośrednio z przeprowadzonej analizy, a które dotyczą przeformułowania dominującego sposobu myślenia o transmedialności. Po pierwsze, należałoby podkreślić, iż główna idea mechanizmu transmedialnego opiera się przede wszystkim na strategiach rozumienia przez odbiorcę określonych treści, rozbijanych na współpracujące ze sobą zestawy narracji. Zaakcentowanie kwestii rozumienia jest tu moim zdaniem niezbędne, aby zdać sobie sprawę z zasadniczego powodu, dla którego uznałem komiksowe *Days of Future Past* i jego pozakomiksowe wcielenia za zjawisko transmedialne właśnie (a nie multimedialne, tzn. oferujące tę samą opowieść poprzez różne kanały medialne). Otóż każda z późniejszych interpretacji komiksu wnosi kolejny poziom znaczeń do wyjściowego schematu, skłaniając odbiorcę do przemyślenia ewolucji nie tylko danego gatunku medialnego (serialu animowanego, filmu), ale i całej franczyzy „X-Men” ze względu chociażby na zachodzące w niej zmiany w hierarchii poszczególnych postaci. Po drugie, i jest to punkt mocno związany ze zrekonstruowaną we wstępie naturą komiksowego medium, twierdzę, że przykład *Days of Future Past* ukazuje, iż o transmedialności można mówić nie tylko jako o zjawisku występującym pomiędzy różnymi mediami, lecz także wewnątrz pojedynczego obszaru medialnego, jeśli tylko istnieją w jego ramach narracje zmuszające odbiorcę do cyklicznej rekonceptualizacji określonego stanu fikcyjnego świata. Taką właśnie opowieścią jest historia Claremonta i Byrne’a, którzy mimo wolnie zmuszają czytelnika do reinterpretacji wiedzy na temat historii X-Menów, tworząc tym samym zręby narracyjnego multiwersum — fabularnego wszechświata, będącego w stanie utrzymać i rozwijać wiele przeciwstawnych osi czasoprzestrzennych. Samo multiwersum wreszcie — jako innowacyjna realizacja postulatów transmedialności — okazuje się fascynującą i poznawczo niezwykle bogatą kategorią, do której zgłębiania i analizowania warto zachęcić badaczy często traktujących komiksy superbohaterskie jako w najlepszym razie infantylne, a w najgorszym wręcz szkodliwe uproszczenia literatury czy filmu. Tymczasem, jak chciałem wykazać, budowa tych przepastnych fikcyjnych uniwersów może

być nierzadko równie skomplikowana oraz wymagająca względem pracy czytelnika, co tekstualne labirynty Jamesa Joyce’a czy Julio Cortáзара, oczywiście przy zachowaniu odpowiednich proporcji.

Kluczową logiką działania multiwersum — zauważa Russell Backman — jest konstruowanie mostów, które są w stanie szukać połączeń pomiędzy wielością rzeczywistości [...]. Podczas gdy efekty danych wydarzeń [jak tych opisanych w *Days of Future Pas*] mogą zostać z czasem odwrócone, to determinują one wielość potencjalnych narracji dla danej franczyzy, które mogą trwać jeszcze przez dekady. [...] Indywidualne formy, które zaczynają swe życie jako rozwinięcie danej opowieści, [...] wszystkie stają się z czasem częścią wspólnej więzi spinającej franczyzę [...]. Te indywidualne formy nie są już do końca niezależne, lecz muszą funkcjonować w ramach większej struktury. Właśnie taki ciąg postępów i regresów w zakresie eksperymentowania i podtrzymywania ciągłości, ekspansji i kurczenia [oraz napięć pomiędzy nimi, chciałoby się dodać za Charlesem Hatfieldem], wydaje się naturalny dla seryjnej opowieści komiksowej¹⁹.

Film *X-Men: Przeszłość, która nadejdzie* kończy znamienne credo, wygłoszone przez profesora Charlesa Xaviera: „Przeszłość. Nowy i niepewny świat. Świat nieograniczonych możliwości i konsekwencji. Niezliczone wybory decydują o naszym losie. Każdy wybór i chwila jest odbiciem w rzece czasu. Wystarczy drganie, by zmienić jej kierunek. Ponieważ przyszłości nie można przewidzieć”. W tych kilku zdaniach kryje się cała złożoność transmedialnego multiwersum jako zjawiska wywodzącego się z niestabilnej przeszłości i zmierzającego ku niezliczonym przyszłościom. To w podróżowaniu pomiędzy różnymi komiksowymi liniami czasoprzestrzennymi i ich odbiciami w ramach innych mediów coraz chętniej sięgających po komiksowe fabuły, kryje się ostateczny sens i wartość tych z pozoru trywialnych i efekciarskich opowiadań. Przy uważniejszym spojrzeniu komiksowe multiświaty mogą okazać się jedną z najbardziej znaczących i nowatorskich form narracyjnych w ramach kultury popularnej, wykształconych właśnie na gruncie opowieści obrazkowych, a w szerszej perspektywie ujawnić się nawet jako pierwotna forma szeroko lansowanej współcześnie idei transmedialności. Aby dostrzec owe fakty, należy jednak, niczym bohaterowie Claremonta i Byrne’a, odbyć swoistą podróż w przeszłość historii mediów i poprzez analizę niekiedy niezwykle skomplikowanych struktur komiksu superbohaterskiego przemysłu swoje przysze oceny dotyczące faktycznej wartości komiksowych opowieści.

¹⁹ R. Backman, *op. cit.*, s. 215.

Textual Mutation. *X-Men: Days of Future Past* and (Trans)Media Evolution of Comics

Summary

In the article the author tries to describe a comic book storyline — *X-Men: Days of Future Past* — as well as its other media iterations through the structure of transmedial storytelling. The main goal here is to underline the crucial role of popular comics in creating and sustaining a vast narrative models that refer to the multiverse philosophy — a creative effort that concludes in existence of many variations of the given comic book franchise. By analyzing *X-Men: Days of Future Past* with its cartoon and cinematic reconstructions it becomes quite obvious that each text is creating its own vision of the basic storyline that refers very strictly to the changing conditions of popular culture production and reception. The article concludes with a statement that by more advanced researching the area of popular comics we can gain a much more complex idea about the “world-building” paradigm of today’s popular production.