Michał Wolski

ORCID: 0000-0003-1563-8878

Uniwersytet Wrocławski

Synteza kina superbohaterskiego

DOI: 10.19195/0867-7441.24.25

Recenzja: Tomasz Żaglewski, *Kinowe uniwersum superbohaterów. Analiza współczesnego filmu komikсового*, PWN, Warszawa 2017, ss. 358.

Słowa kluczowe: superbohater, film amerykański, komiks, uniwersum

Keywords: superhero, American film, comics, universe

Tak zwane współczesne kino komikсовe przeżywa obecnie ogromny rozkwit, nie tylko komercyjny (na co wskazują wyniki finansowe — wśród stu najlepiej zarabiających filmów wszech czasów jedna piąta to filmy superbohaterskie wyprodukowane w ciągu ostatnich piętnastu lat¹), lecz także artystyczny. Niektórzy mówią nawet o złotej erze² czy wręcz renesansie³ filmu komikсового, trwającym nieprzerwanie od początków XXI wieku i prowadzącym między innymi do sytuacji, w której w 2018 roku premierę miało aż dziesięć filmów komikсовых⁴. Dodatkowo większość spośród tych produkcji składa się na wszelkiego rodzaju systemy rozrywkowe (a nieraz i supersystemy), co prowadzi do zmiany sposobu recepcji tego typu filmów. Pojawia się zatem pytanie: jakimi narzędziami skutecznie badać współczesne kino komikсовe?

Książka Tomasza Żaglewskiego udziela — jak dotąd — najpełniejszej możliwej odpowiedzi na to pytanie. Autor, wychodząc od analizy dotychczasowych podejść do tematu filmu komikсового, właściwych zarówno filmoznawstwu polskiemu (przede wszystkim spostrzeżenia Jerzego Szyłaka⁵), jak i zachodniemu

¹ Por. *All Time Box Office*, <http://www.boxofficemojo.com/alltime/world/> (dostęp: 27.08.2017).

² Przez analogię do tak zwanej złotej ery komiksów, czyli czasów niebywale popularności historyjek obrazkowych w latach 1938–1950, opartych przede wszystkim na przygodach superbohaterów. Por. K. Quattro, *The New Ages: Rethinking Comic Book History*, <https://web.archive.org/web/20150905115607/http://www.comicartville.com/newages.htm> (dostęp: 27.08.2017).

³ T. Żaglewski, *Kinowe uniwersum superbohaterów. Analiza współczesnego filmu komikсового*, Warszawa 2017, s. 35.

⁴ Por. B. Fuller, *Here's Every Superhero Movie Releasing in 2018*, <http://screenrant.com/superhero-movies-2018-marvel-dc/> (dostęp: 27.08.2017).

⁵ Por. J. Szyłak, *Komiks i okolice kina*, Gdańsk 2000.

(jak choćby obserwacje Liama Burke'a⁶ czy koncepcja kina neobarokowego⁷), dokonuje ich aktualizacji i odniesienia do współczesnej kondycji kina superbohaterskiego. Aktualizacji — należy dodać — bardzo potrzebnej, jako że nie tylko porządkuje ona dotychczasowe próby ujęcia tego zjawiska, lecz także prowadzi do autorskiej propozycji metodologicznej Żaglewskiego. Jest nią zawarta w tytule książki koncepcja uniwersum, znana i wykorzystywana już przez niektórych badaczy, ale przede wszystkim od dawna obecna w przemyśle rozrywkowym, w którym bywa intuicyjnie definiowana jako (współdzielony przez różne teksty kultury) świat przedstawiony⁸. Żaglewski nie tylko poszerza i uzupełnia tę intuicję, lecz także znacznie rozbudowuje jej możliwe konteksty, nadając rangę terminu mogącego z powodzeniem funkcjonować we współczesnym filmoznawstwie (a z pewnymi zastrzeżeniami również w innych naukach humanistycznych). Ważnym aspektem rozważań autora jest zestawienie kategorii uniwersum z innymi, pozornie synonimicznymi, terminami, czyli światopowieścią (*storyworld*) i franczyzą (rozumianą kulturotwórczo). Dzięki temu uniwersum nabiera — jako kategoria — cech dystynktywnych i wyrazistszego znaczenia.

Kluczem do zrozumienia funkcjonowania tej kategorii w filmie komiksowym jest zaprojektowane przez Żaglewskiego pojęcie „trójkąta uniwers-alnego”⁹, będącego przestrzenią rozciągniętą wokół trzech wyznaczników: gatunkowej hybrydowości/fraktalności danej narracji filmowej, jej paratekstualności oraz funkcjonowaniu w ramach narracji transmedialnej. „Jednocześnie [...] kluczowe okaże się uznanie, iż poprawne funkcjonowanie danej struktury, która aspiruje do miana (multi)wersum, zależy od odpowiedniego zbilansowania i utrzymywania danego zbioru tekstów w obszarze ograniczonym przez trzy wspomniane składniki”¹⁰. W ten sposób koncepcja ta wyrasta nie tylko z krytycznie rozumianego modelu kina gatunków według Ricka Altmana¹¹, lecz odnosi się też do refleksji Zbigniewa Bednarka¹² czy wreszcie Henry’ego Jenkinsa¹³, w formalny sposób nawiązując zarazem do „trójkąta ikonograficznego” Scotta McClouda¹⁴. Między tymi

⁶ Por. L. Burke, *The Comic Book Film Adaptation. Exploring Modern Hollywood's Leading Genre*, Jackson 2015, s. 28.

⁷ Por. A. Ndalians, *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*, Cambridge 2005, s. 55–56.

⁸ W ten sposób rozumie ją choćby Z. Wałaszewski, *idem*, *Wiedźmin: pierwszy polski supersystem rozrywkowy*, [w:] *Obraz literatury w komunikacji społecznej po roku '89*, red. A. Werner, T. Żukowski, Warszawa 2013, s. 129.

⁹ T. Żaglewski, *op. cit.* s. 9.

¹⁰ *Ibidem*, s. 79.

¹¹ Por. R. Altman, *Gatunki filmowe*, przeł. M. Zawadzka, Warszawa 2012 [wyd. oryg. 1999].

¹² Por. Z. Bednarek, *Kategorie genologiczne ortogatunku, paragatunku i metagatunku*, „Folia Litteraria Polonica” 2013, z. 2, s. 111–123.

¹³ Por. H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007 [wyd. oryg. 2006].

¹⁴ Por. S. McCloud, *Zrozumieć komiks*, przeł. M. Błażejczyk, Warszawa 2015, s. 52–53.

trzema tendencjami, przekonuje Żaglewski, da się umieścić wszystkie istotniejsze narracje filmowe o superbohaterach wyprodukowane od 2000 roku.

Zanim jednak autor *Kinowego uniwersum superbohaterów* podejmuje się szczegółowego omówienia zawartej w tytule monografii kategorii uniwersum, zarysowuje on historię związków komiksu superbohaterskiego z kinem. Jest to bez wątpienia jeden z najciekawszych rozdziałów książki, sięga bowiem nie tylko do korzeni komikсового rozumienia pojęcia uniwersum, lecz także — posługując się metodologią właściwą Nowej Historii Kina — wskazuje na pierwsze próby konstruowania narracji uniwersalnych w XX wieku, a więc jeszcze zanim technika pozwalała na względnie wierne przełożenie na srebrny ekran specyfiki przygód komikсовых superbohaterów. Chodzi głównie o franczyzy oparte na przygodach superbohaterów z wydawnictwa DC: Supermana oraz Batmana. Służą one autorowi w pewnym sensie za negatywny punkt odniesienia do budowania filmowo-komikсового uniwersum; albowiem o ile adaptacje losów obu postaci początkowo cieszyły się uznaniem, o tyle ich kontynuacje, takie jak *Superman IV* (*Superman IV: Quest for Peace*, reż. Sidney J. Furie, USA 1987) czy przede wszystkim filmy o Batmanie Joela Schumachera (*Batman Forever*, USA 1995; *Batman & Robin*, USA 1997) dla twórców późniejszych produkcji były przykładem tego, jak nie powinno się kręcić filmów o superbohaterach¹⁵. Trochę dziwi w tym kontekście marginalne potraktowanie filmu *Kaczor Howard* (*Howard the Duck*, reż. Willard Huyck, USA 1986), którego klęska finansowa na długo zatrzymała możliwość wysokobudżetowych adaptacji postaci z konkurencyjnego względem DC wydawnictwa Marvel, choć nie była tak symptomatyczna jak w przypadku filmów Schumachera.

Początków współczesnego myślenia o filmowo-komikсовых uniwersach upatruje Żaglewski w trylogii przygód Blade'a, rozpoczętej przez film *Blade* — *Wieczny Łowca* (*Blade*, reż. Stephen Norrington, USA 1998). W kolejnych rozdziałach autor analizuje sposoby konstruowania narracji uniwersalnych w analogiczny sposób, a także pułapki, w które wpadali twórcy filmowych przygód Spider-Mana czy X-Men. Szczególnie interesujący jest podrozdział *Ślepe uliczki*, poświęcony źródłom niepowodzeń innych niż wymienione produkcji o superbohaterach. Żaglewski w ten sposób niejako dowodzi, że proces kształtowania się skutecznej recepty na filmowo-komikсовые uniwersum był żmudny i często sprowadzał się do „uczenia się na cudzych błędach”.

Osobny rozdział autor poświęca fenomenowi trylogii o Batmanie Christophera Nolana jako pierwszemu w wyraźny sposób autorskiemu projektowi filmowej narracji o superbohaterze, kładącej nacisk przede wszystkim na wiarygod-

¹⁵ Jak twierdzi Kevin Feige, główny producent filmów z MCU i szef Marvel Studios: „Jeśli [*Batman & Robin* — przyp. M.W.] nie byłby tak zły, to wszystko, co nastąpiło później, nie byłoby tak dobre”. (W. Proctor, *Dark Knight Triumphant: Fandom, Hegemony and the Rebirth of Batman on Film*, [w:] *Fan Phenomena: Batman*, red. L. Burke, Chicago 2013, s. 162, cyt. za: T. Żaglewski, *op. cit.*, s. 118).

ność świata przedstawionego oraz pogłębienie rysu psychologicznego głównego bohatera. Żaglewski dodaje też, że elementem sukcesu filmów Nolana — przede wszystkim *Batmana: Początku* (*Batman Begins*, USA 2005) — było wykorzystanie fabularnych niedopowiedzeń z poprzednich filmów, dzięki czemu widz nie miał poczucia wtórności. Jest to bardzo prawdopodobna diagnoza, zważywszy na (również przytaczany przez Żaglewskiego¹⁶) fakt, że film *Niesamowity Spider-Man* (*The Amazing Spider-Man*, reż. Marc Webb, USA 2012) powtarzał część wydarzeń i strukturę fabularną pierwszego filmu o Spider-Manie Sama Raimiego (*Spider-Man*, USA 2002), przez co — mimo urealnienia świata przedstawionego — odebrany był jako dzieło wtórne.

Najważniejszym z punktu widzenia realizacji modelu uniwersalnego fragmentem książki jest rozdział o Kinowym Uniwersum Marvela (w skrócie MCU — *Marvel Cinematic Universe*). Jest on cenny nie tylko dlatego, że ukazuje praktyczne funkcjonowanie jak dotąd najbardziej kompletnej formuły filmowo-komiksowego uniwersum, ale też ze względu na szczegółową i wyczerpującą analizę wcześniejszych prób konstruowania współdzielonego świata przedstawionego w filmach (i serialach) Marvela. „Pod wieloma względami Kinowe Uniwersum Marvela stało się współcześnie modelową realizacją dla wszystkich francyz chcących podążać uniwersocentrycznym szlakiem”¹⁷ — stwierdza autor, po czym w klarowny i szczegółowy sposób wskazuje procesy i mechanizmy, które z biegiem lat były wykorzystywane w coraz to nowych próbach konstruowania kolejnych transmedialnych uniwersów, których punktem dojścia ma być zapoczątkowane przez film *Iron Man* (reż. Jon Favreau, USA 2008) Kinowe Uniwersum Marvela.

Właśnie 2008 rok jest dla Żaglewskiego datą przełomową w historii filmu superbohaterskiego. Z jednej strony wtedy właśnie rozpoczyna się konstruowanie wspomnianego MCU, z drugiej — premierę ma *Mroczny Rycerz* (*The Dark Knight*, USA 2008) Christophera Nolana, będący wzorcem „realistycznego” modelu adaptacji komiksu superbohaterskiego. Autor nie poświęca zbyt wiele miejsca analizie problematyki kolejnych produkcji składających się na MCU, skupiając się przede wszystkim na sposobie realizowania przez każdą z nich założeń trójkąta uniwersalnego. Wypada tu wyrazić ubolewanie, że autor nie pokusił się o bardziej kompleksowe rozwinięcie wątków poszczególnych produkcji i ich miejsca w strukturze MCU, ograniczając się w tym względzie w zasadzie do *Kapitana Ameryki: Wojny bohaterów* (*Captain America: Civil War*, reż. Anthony Russo, Joe Russo, USA 2016) — filmu stanowiącego najbardziej operatywny przykład konstrukcji filmowo-komiksowego uniwersum¹⁸. Jest to jednak zrozumiałe, zważywszy na nieco odmienne ambicje badawcze książki.

¹⁶ T. Żaglewski, *op. cit.*, s. 266.

¹⁷ *Ibidem*, s. 238.

¹⁸ Por. *ibidem*, s. 252.

Ostatni rozdział jest naukowym komentarzem do alternatywnych względem MCU prób konstruowania filmowo-komiksowego uniwersum, przede wszystkim wokół postaci DC (zwłaszcza Batmana i Supermana) oraz franczyzy X-Men, zarządzanej przez wytwórnię 20th Century Fox. W obu przypadkach Żaglewski wskazuje na ograniczenia i możliwości dotychczasowych realizacji, podkreślając tym samym, że model MCU nie jest jedynym — a i nie musi być najskuteczniejszy — sposobem budowania narracji uniwersalnej.

Za swego rodzaju klamrową konstrukcję monografii odpowiadają dwie „polemiki” autora ze znanymi reżyserami: Alejandrem Gonzálezem Iñárritu na początku i Stevenem Spielbergiem na końcu książki. W obu z nich autor komentuje krytyczne podejście twórców do kina superbohaterskiego, wskazując na mechanizmy rozwojowe tego metagatunku przeoczone czy zignorowane przez reżyserów. Autor ukazuje tym samym elastyczność, zmienność oraz żywotność kina superbohaterskiego, którego analizy powinny być poddawane ciągłej krytyce i aktualizacji; wszak przez raptem dwadzieścia lat przeszło ono długą drogę od synonimu artystycznej i komercyjnej porażki (*Batman & Robin*) do jednej z najbardziej lukratywnych strategii narracyjnych Hollywood. „[S]pieszę uspokoić — pisze Żaglewski — iż jedynie kwestią czasu jest to, kiedy ten typ produkcji filmowej osiągnie kolejny, jeszcze wyższy poziom realizacji”¹⁹.

Kinowe uniwersum superbohaterów to książka aktualna, ważna i będąca nieocenionym źródłem metod badania filmowo-komiksowych uniwersów. Autorowi udało się podsumować i opisać niezwykle różnorodny materiał, a jego propozycja trójkąta uniwersalnego bez wątpienia znajdzie zastosowanie w dalszych analizach tego typu konstrukcji narracyjnych. Szczególnie w perspektywie tworzenia kolejnych filmowych uniwersów — tym razem niekoniecznie opartych na komiksowym pierwowzorze, jak franczyza zapoczątkowana przez film *Godzilla* (reż. Gareth Edwards, USA 2014) — ustalenia metodologiczne Żaglewskiego mogą okazać się nie do przecenienia.

Bibliografia

Opracowania

- Altman R., *Gatunki filmowe*, przeł. M. Zawadzka, PWN, Warszawa 2012.
 Bednarek Z., *Kategorie genologiczne ortogatunku, parogatunku i metagatunku*, „Folia Litteraria Polonica” 2013, nr 2 (20).
 Burke L., *The Comic Book Film Adaptation. Exploring Modern Hollywood's Leading Genre*, University Press of Mississippi, Jackson 2015.
 Jenkins H., *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.
 McCloud S., *Zrozumieć komiks*, przeł. M. Błażejczyk, Kultura Gniewu, Warszawa 2015.

¹⁹ *Ibidem*, s. 322.

- Ndalianis A., *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*, MIT Press, Cambridge 2005.
- Proctor W., *Dark Knight Triumphant: Fandom, Hegemony and the Rebirth of Batman on Film*, [w:] *Fan Phenomena: Batman*, red. L. Burke, Bristol Intellect Books, Chicago 2013.
- Szyłak J., *Komiks i okolice kina*, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2000.
- Wałaszewski Z., *Wiedźmin: pierwszy polski supersystem rozrywkowy*, [w:] *Obraz literatury w komunikacji społecznej po roku '89*, red. A. Werner, T. Żukowski, Wydawnictwo Instytut Badań Literackich PAN, Warszawa 2013.
- Żaglewski T., *Kinowe uniwersum superbohaterów. Analiza współczesnego filmu komiksowego*, PWN, Warszawa 2017.

Źródła internetowe

- All Time Box Office*, <http://www.boxofficemojo.com/alltime/world/>.
- Fuller B., *Here's Every Superhero Movie Releasing in 2018*, <http://screenrant.com/superhero-movies-2018-marvel-dc/>.
- Quattro K., *The New Ages: Rethinking Comic Book History*, <https://web.archive.org/web/20150905115607/http://www.comicartville.com/newages.htm>.

Ewa Nowak

ORCID: 0000-0002-1069-6705

Uniwersytet Wrocławski

Zmierzch antycznych igrzysk

DOI: 10.19195/0867-7441.24.26

Recenzja: Sofie Remijnsen, *The End of the Greek Athletics in Late Antiquity*, Cambridge University Press, Cambridge 2015, ss. 389.

Słowa kluczowe: antyczne igrzyska, agony, późna starożytność

Keywords: ancient olympics, agones, late antiquity

Tradycja igrzysk sportowych, w tym najsłynniejszych igrzysk olimpijskich, sięga VIII wieku p.n.e. Starożytne zawody, choć utożsamiane przede wszystkim z okresem świetności polis greckich, odbywały się przez ponad dziesięć wieków, a prawdziwie „międzynarodowy” status zyskały w czasach cesarstwa rzymskiego, gdy w rejonie Morza Śródziemnego w cyklu dwu- lub czteroletnim miały miejsce rozmaite konkursy sportowe zwane po grecku agonami. Były one popularną rozrywką, która ściągała na stadiony rzesze ludzi, a najlepsi atleci zyskiwali sławę i pomniki na forach największych miast imperium. Z podobnym zaintere-