

## **Komiks a film**

Autor tekstu: **Michał Turowicz**

Tematem niniejszej pracy jest przedstawienie wspólnych zależności występujących pomiędzy filmem a komiksem. „Film i komiks są sobie współczesne. Ich rozwój ma wiele cech wspólnych. Nieprzypadkowo. Przecież — upraszczając oczywiście — komiks to film, z którego wycięto niektóre klatki umieszczając je obok siebie. Jakkolwiek nieruchomy, komiks oddaje w seriach rysunków ruch. Ustawienia kamery, kąt widzenia, plany, montaż — wszystko to, co kojarzy się z językiem filmowym — było stosowane przez komiks. Bardzo często nawet wcześniej niż przez film. Język filmu ma zatem wiele do zawdzięczenia komiksowi, zaś wzajemne adaptacje tematyczne są na porządku dziennym. [...] Tacy twórcy filmowi, jak Alan Resnais, Federico Fellini czy Jean Luc Godard nigdy nie ukrywali wpływu, który wywarł na ich sztukę komiks. Cała sztuka filmowa, bez wpływu komiksu rozwijała by się, być może, inaczej.” [1]

W rozdziale pierwszym chcę pokazać podobieństwa w ewolucji tych obu równoczesnych mediów, które zaczynały swą egzystencję na marginesie kulturowym, niedoceniane i niejednokrotnie pogardzane przez środowiska artystyczne, tudzież zwykłych odbiorców. Wskaże tu, także na podobieństwa stylistyczne wynikające z analogicznego stosowania obrazu, jako formy przekazu dominującej, gdzie dźwięk w przypadku filmu lub tekst pisany nie jest konieczny, by obie formy sztuki mogły zaistnieć.

W rozdziale drugim, pokaże iż pierwsze kroki, które stawiały te nowe gatunki, cechowały się takim samym ludycznym charakterem strony fabularnej. Porównam również pobieżnie niektóre z nurtów występujących w filmie i komiksie w XX wieku.

Rozdział trzeci będzie traktował o pierwszych adaptacjach filmowych, powieści obrazkowych, gdzie widoczna była trudność (bądź nawet niemożność) w przełożeniu poetyki komiksowej na język filmu.

Rozdział czwarty będzie zawierał przykłady filmów minionego ćwierćwiecza, gdzie lwią część stanowią adaptacje komiksów wydawnictw Marvel Comics i DC, luźno bazujących na papierowych pierwowzorach, nastawionych na zysk, a nie na próbę wiernej transpozycji.

Rozdział piąty będzie, o fanowskich niezależnych produkcjach, zwanych w skrócie — Fan films.

Rozdział kolejny będzie zawierał, pierwsze przykłady celowego zastosowania komiksowej poetyki w filmowych adaptacjach, m.in. na przykładzie „Immortal” Enki Bilala.

Ostatni rozdział, wieńczący pracę, stanowi egzemplifikację ekranizacji komiksu Franka Millera — „Sin City”. Na przykładzie tego obrazu można postawić tezę, iż po stu latach wspólnej koegzystencji, film nauczył się w końcu imitować komiks. Dzięki zastosowaniu technik komputerowych, oraz wiernej pierwowzorowi kolorystyki i wreszcie komiksowego sposobu narracji, stały się one kongenialnymi w rezultacie dziełami.

Z powodów objętościowych wynikających z charakteru pracy licencjackiej, nie opiszę wszystkich filmowych adaptacji komiksów, a skupię się jedynie wybiórczo na ważniejszych pozycjach. By unikać powtórzenia słowa „komiks”, czasem będę używać ich obcojęzycznych zamienników, czyli włoskiego fumetti, oraz frankofońskiego — la bande dessinée. Przy pisaniu pracy posiłkowałem się, polskimi pracami naukowymi o komiksie, które w naszym kraju zapoczątkował Krzysztof Teodor Toeplitz, a kontynuowali Jerzy Szyłak i Bartosz Kurc. Będę też korzystał ze źródeł internetowych oraz z publicystki prasowej.

[1] Film na świecie nr 263, praca zbiorowa pod red. Rafała Marszałka, Miesięcznik Polskiej Federacji Dyskusyjnych Klubów Filmowych, Warszawa 1980, s.2.

## ROZDZIAŁ I

### GENEZA

Film i komiks są rówieśnikami. Ogólnie przyjęta data narodzin filmu (28 12 1895r.) o parę miesięcy wyprzedza powstanie komiksu (16 02 1896r — Yellow Kid Richarda F. Outcaulta).[...] są to zresztą daty umowne, gdyż ani pokaz w salonie Indyjskim „ Grand Cafe” nie był pierwszym pokazem ruchomych fotografii, ani Yellow Kid nie był pierwszym komiksem, jaki ukazał się w prasie amerykańskiej.” [1]

Ich pojawienie się, nie było oczywiście nagle i niespodziewanie. Wielu badaczy i historyków

sztuki poszukiwało ich odległych korzeni i antycypacji, na przestrzeni dziejów ludzkich. „Pierwiosniki” fummetti można już zauważyć w „ [...] stacjach Drogi Krzyżowej, na egipskich malowidłach, w zdarzeniach utkanych na arrasie z Bayeux, na płaskorzeźbach zdobiących średniowieczne kościoły, w Illadzie, tam gdzie Homer opisuje tarczę Achillesa, i nawet pośród rysunków naskalnych, które pozostawili po sobie ludzie pierwotni.” [2]

Jednak komiks w swej czystej formie, to wynalazek dopiero XIX wieku, dziecko prasy i druku. Jako protoplastów gatunku, tzw. ojców komiksu wymienić trzeba trzech autorów:

Rudolpfa Topfera (1799-1846) , pisarza i rysownika urodzonego w Genewie, autora cyklu albumów ( Monsier Jabot, Monsier Vieux-Bois, Monsieur Pencil, Monsieur Cryptograme) zawierających zbiory opowiadań obrazkowych. Długo przed wynalezieniem filmu, stosował on już z dużą wprawą zmienność planów i montaż kadrowy. Jego uczeń Gustave Dore (1832-1883) zdobył sławę dzięki drzeworytniczym ilustracjom do dzieł Rabelais'ego, Byrona, Balzaka, La Fontaine'a, do Boskiej Komedii Dantego, Don Kichote'a Cervantesa i Biblii, [3] lecz z komiksem łączy go dopiero obrazkowa opowiadanka — Historia Świętej Rusi: "rzecz zbliżona do obrazkowych opowiadań swego nauczyciela, oparta jednak na przewrotnym, archaicznym humorze, zbudowanym między innymi na nonsensach, rodzących się ze zderzenia znaczeń, które wynikały z obrazków, z tym, co głośno podpisy pod nimi[...]

Ostatni z wielkiej trojki, Wilhelm Busch ( 1832-1908), niemiecki malarz, wierszopisarz i ilustrator, stworzył szereg historyjek obrazkowych dla pisma „Fliegende Blätter”. O ich „komiksowości” zdecydował fakt, że rysunki ukazywały sekwencje, w których łatwo można było dostrzec ciąg prezentujący kolejne etapy jakiegoś dziania się .[...] Równie ważne jak to, co robił Busch, było to, gdzie swoje prace publikował. To właśnie związek komiksu z czasopiśmem, fakt, że obrazkowa historyjka pojawiała się regularnie na łamach pisma, i że składała się z odcinków, pozwolił zobaczyć w ciągu obrazów coś nowego, czego dotąd nie było. [4]

Jak widać, nic w żadnej ze sztuk nie pojawia się gwałtownie, mają one zazwyczaj swych prekursorów, pewien przeddźwięk w zamierzczłej przeszłości. Wszystkie ustalone przez teoretyków ramy i cezurę są sztuczne, a służą jedynie temu by zorganizować i usystematyzować poszczególne zjawiska na przestrzeni wieków. Podobnie jest z historią kinematografii. Badacze tej dziedziny, jej pierwsze przebliski widzą w średniowiecznym arabskim wynalazku — camera obscura (narodziny kamery otworkowej dopatrują się niektórzy nawet w starożytnej Grecji ). Aparat braci Lumiere, którym to został zarejestrowany pierwszy film, poprzedzają również inne zdobycze techniki XIX wieku, jak np. zoopraxiscop, czy chociażby wynalazek naszego rodaka Prószyńskiego — pleograf. [5]

Istotny asumpt, do zaistnienia nowych gałęzi twórczości, stanowiły przemiany na tle gospodarczym, technicznym oraz społecznym zachodzącymi pod koniec XIX w. Przełom ten nosi nazwę „drugiej rewolucji przemysłowej” i wprowadził istotne zmiany na każdej gałęzi życia ludzkiego. „Ważny jest fakt równoległości powstania obu gatunków, a to ze względu na określoną sytuację cywilizacji i kultury ludzkiej na przełomie XIX i XX wieku . Owocem zachodzących wówczas przemian są dwie przeciwstawne właściwie tendencje w sztuce — z jednej strony pojawienie się u progu XX wieku tendencji awangardowych, z drugiej powstanie kultury masowej. Konsekwencją rewolucji przemysłowej i spowodowanymi nią gwałtownymi zmianami w społeczeństwie było poszukiwanie nowych form ekspresji artystycznej. Wyniki tych poszukiwań [...] znalazły zrozumienie u znikomej części społeczeństwa; sztuka współczesna stała się zjawiskiem elitarnym. Większość społeczeństwa, do której nowe, wysublimowane formy sztuki nie przemawiały, potrzebna była odpowiadająca ich wymaganiom i gustom inna strawa duchowa. W tym właśnie momencie pojawiają się film i komiks — dwie formy doskonale nadające się do wypełnienia powstałej luki” [6] powstających wówczas nowych potrzeb estetycznych oraz rozrywkowych.

Zarówno komiks jak i film zawdzięczają swe pochodzenie pojawieniu się nowych form przekazu, czyli mediów. Film mógł zaistnieć dzięki wynalazkowi ruchomej fotografii i jest uzależniony od aparatu mechanicznego, kamery. Powstawały co prawda w czasach awangardy filmy non camera, wyzwalające się spod zależności aparatu rejestrującego, ale jest to zjawisko marginalne i eksperymentalne w swej formie, więc można je praktycznie pominąć. Pierwsze projekcje, jak ta z Salonu Indyjskiego, były zarezerwowane jedynie dla śmietanki towarzyskiej i zamożnej warstwy społeczeństwa. Po krótkim czasie, seanse przekształciły się jednak w kino jarmarczne, czyli rozrywkę dla plebsu. „Komiks powstał dzięki istnieniu prasy i z tej racji jego egzystencja jest związana z mass mediami, ale bynajmniej nie był od początku traktowany jako sztuka dla maluczkich [...] wydawnictwa, w których drukowano pierwsze historie graficzne nie miały wcale brukowego charakteru, a czytania obrazków nikt nie uważał wówczas za czynność zubożającą wyobraźnię”. [6] Po chwili, zaistniał jednak także na łamach prasy niższego wymiaru.

Podobnie jak w kinie niemym, w początkach fummetti istniało całkowite podporządkowanie opowiadania obrazowi: rezygnacja z narracji werbalnej. Te pierwsze historyjki opowiadane bez tekstu słownego, lub używające go jedynie do przedstawiania wypowiedzi postaci, przypominają stare filmy pozbawione dźwięku, gdzie podobnie stosowało się w celu wyrażenia słów bohaterów, plansze z napisami, umiejscowionymi między ujęciami.

W obu przypadkach konstytutywnym elementem jest obraz oraz narracja, gdyż „są to dwie sztuki semantyczne, przedstawiające, w których kodem podstawowym jest kod ikoniczny”. [7] To właśnie obraz, a nie mowa i dźwięk, czy też obecność słowa pisanego, tworzy komiks oraz film. Dowodzi to tego iż można opowiadać samymi obrazami. Lecz by to było możliwe są potrzebne odpowiednie środki stylistyczne. „Technika narracji obrazowej jest wspólna dla filmu i komiksu; została ona ukształtowana z uwzględnieniem ludzkich uwarunkowań percepcyjnych; to nasze możliwości psychofizjologiczne leżą u podstaw kadrażu, montażu oraz systemu ustawień i ruchów kamery. W dziełach [...] prekursorów komiksu [...] dostrzeżono próby użycia chwytów narracyjnych, które na własnym gruncie dużo później wypracował film: zmiany i różnicowanie panów, wprowadzenie paralelności epizodów, zbliżenia, detale, długie kadry sugerujące panoramę kamery.” [8] Te właśnie techniki obrazowania możemy znaleźć w obu mediach.

25-letni Orson Welles zrealizował w 1941 roku film, uważany za najświetniejszy debiut w historii kina. Początkowo zatytułowany „American”, ostatecznie przeszedł do annałów filmu jako Obywatel Kane (Citizen Kane). [...] Nowatorska była narracja filmu, podana z kilku różnych punktów widzenia, Welles dokonał tu także przewrotu w zakresie techniki filmowej, wykorzystując nowatorskie rozwiązania formalne, „takie jak głębia ostrości.” [9]

W komiksie zabiegi takie były już znane od lat. „W listopadzie 1903 roku McCay narysował dla pisma „Life” sześć obrazkową historyjkę zatytułowaną Saved (Uratowani). [...] zastosował zabieg, który można nazwać (przez analogie do środków filmowych) „głębią ostrości”. McCay stosuje w swym komiksie bezustanną zmianę planów [...] Ruchliwość punktu widzenia jest tym, czego nie mogło pokazać malarstwo i co stanowi istotną zdobycz komiksu, oddzielając go od sztuk plastycznych, a zbliżając do kina”. [10]

Pierwsze komiksy jak i wczesne filmy braci Lumiere oraz Georga Meliesa były bliźniaczo podobne. „Jedno obrazowy 'the Yellow kid' odpowiada wczesnym filmom, zdejmowanym z jednego ustawienia kamery.” [11]

Pionierskie filmy jak i pierwsze comic stripy, były bardzo krótkie. „Utrzymywano, że film nie może trwać ponad 2-3 minuty, bo widzowie przestaną go rozumieć” [...] Gdy w 1902 nakręcił Melies niesłychanie długą (280m) „Podróż na księżyc”, żaden właściciel kina nie chciał jej kupić. Widz nie będzie przez kwadrans oglądał tego samego filmu.” [12] — mawiano.

„Podstawową formą komiksu w pierwszych latach jego istnienia była krótka, kilku- lub kilkunastu obrazkowa opowiadka — jednowątkowy epizod z puentą o charakterze żartu sytuacyjnego lub słownego.” [13]

Z czasem, język obu gatunków zaczął się rozwijać i zaczęto stosować coraz to nowe sposoby opowiadania, dzięki zastosowaniu których możliwe jest skonstruowanie logicznej i czytelnej fabuły.

Fabularność filmu nie pojawiła się od razu. Pierwsze produkcje przypominały raczej ruchome pocztówki. Były to pozbawione akcji, sceny rodzajowe typu - przyjazd pociągu na stację. Jej pierwszym przejawem była krótka scenka humorystyczna, która de facto była również pierwszą adaptacją komiksu. „Oblany ogrodnik”, bo o nim tu mowa był typowym slapstickowym gagiem będącym ulubioną formą rozrywki początków XX w. Ten pierwszy kontakt obu raczkujących jeszcze gatunków, jak pokazała przyszłość okazał się tak obiecujący, iż kolejni twórcy obu gatunków na przemian, wzajemnie czerpali inspiracje pogłębiając przez to zależności między nimi.

„Współczesny Europejczyk używa kina ale się go wstydzi.” [14] Tak wypowiadał się o kinie, jeden z pierwszych krytyków i teoretyków kinematografii — Karol Irzykowski. Komiks też początkowo nie aspirował do miana sztuki, takiego jak chociażby malarstwo lub literatura. Miano sztuki, przypieczętowane uderzeniem sędziowskiego młotka, zyskał dopiero w roku 1969r., choć nieoficjalna nobilitacja komiksu dokonała się już w 1967 roku, kiedy to w Luwrze w Paryżu miała miejsce zorganizowana przez SOCERLID wystawa pt. „Bande dessinee et figuration narrative.” [15] O kinie jako o sztuce zaczęto mówić o wiele wcześniej. „17 listopada 1908 r. w paryskiej sali Charras wyświetlony został pierwszy „film artystyczny” (film d'art.): „Zabójstwo księcia Gwizjusza”. [...] Na uroczystej premierze, przy aplauzie wytwornej publiczności, film oficjalnie uzyskał szlachectwo.” [16]

W pierwszych latach swego istnienia komiks i film, jak widać były prosta rozrywką, nie rokującą większych szans na jakikolwiek sukces artystyczny. Traktowane, z przymrużeniem oka, jako swoista ciekawostka, niewyszukana uciecha dla ludu. Jakby musieli się zdziwić uwczesni ludzie, gdyby ujrzeli

dzisiejsze superprodukcje hollywoodzkie, bądź wysoko nakładowe graphic novel, czyli skierowane do dorosłego odbiorcy, ambitne komiksy, tworzone na wzór powieści, z wyjątkową dbałością o szatę graficzną. Najważniejsze jest to, iż kino i komiks wciąż się rozwijają, a żadne z nich nie zostaje w tyle.

[1] Od fantastyki do komiksu — w kręgu gatunków filmowych, praca zbiorowa pod red. Kazimierza Sobotki, Łódzki Dom Kultury, Łódź 1993, s.152.

[2] Szyłak J, Komiks: świat przerysowany, Słowo/obraz, Gdańsk 1998, s.5.

[3] Ibid., s.9.

[4] Ibid., s.11.

[5] Przyłipiak M., Kino stylu zerowego, GWP, Gdańsk 1994, s.13-19.

[6] Op. Cit., Od fantastyki do komiksu, s.152.

[7] Ibid., s.155.

[8] Op. Cit., Od fantastyki do komiksu, s.159.

[9] Internet: <http://www.miastoplusa.pl/kp/kino/biografia.jsp?id=33338>

[10] Szyłak J., Poetyka komiksu — Warstwa ikoniczna i językowa, Słowo/obraz, Gdańsk 2000, s.58-59.

[11] Toeplitz K.T., Sztuka komiksu, Czytelnik, Warszawa 1985, s.146.

[12] ] Płazewski J., Mała historia filmu w ilustracjach, Filmowa Agencja wydawnicza, Warszawa 1957, s.9-10.

[13] Op. Cit., Szyłak J: Komiks: świat przerysowany, s.22.

[14] Op. Cit., Płazewski J., s.22.

[15] Op. Cit., Toeplitz K.T, s.124.

[16] Op. Cit. Płazewski J., s.22.

## ROZDZIAŁ II

### PARALELIZM STRONY FABULARNEJ

Początkowo komiksy, tak jak i filmy, służyły czystej rozrywce, a ich tematyka była prosta i łatwo strawna. Były to opowiadki humorystyczno — satyryczne, mające wywołać u widza stan rozbawienia, po to by oderwać go od szarej nieciekawej, monotonna dnia powszedniego. W filmie, zmaterializowało się to w postaci slap sticku, czyli komedii z dużą ilością ruchu, postaciami mocno przerysowanymi, przeżywającymi groteskowo niebezpieczne przygody. Cechą charakterystyczną tej konwencji, była obecność aktów przemocy fizycznej, często zresztą bezpodstawnej. Bohater mógł być bity, uderzany, przypalany. Taka też była geneza powstania nazwy gatunku, gdyż z ang. slap to uderzać. Identyczną tematyką nasączone były krótkie, humorystyczne powiadki gazetowe - cartoons. „Wszystkie one odwoływały się do prostackiego, podszytego okrucieństwem poczucia humoru. Jednak — co podkreślają zarówno badacze kina, jak i krytycy komiksu — opowiadki te spełniały ważną funkcję kompensacyjną". [1] Odpowiednikiem wspomnianych komedii był min. Krazy Kat Georga Herrimana. „Zwariowany Kot" ukazywał się od 1916 roku, aż do śmierci jej twórcy w 1944. Historyjka opierała się „na wzorach komedii slapstickowej i na specyficznym - zabarwionym surrealizmem — poczuciu humoru. [...] Jej bohaterami są kot (Krazy Kat) i mysz (Ignatz), jednak relacje między nimi niewiele mają wspólnego z tradycyjnym wizerunkiem tego typu par. Kata i Ignatza łączy jedyny w swoim rodzaju związek będący mieszaniną miłości i nienawiści. Podstawowy dla całej serii gag — powracający w niej w setkach odmian — polega na tym, że Ignatz rzuca w Kata cegłą, którą kot uważa za symbol miłości. Rzeczywistość Krazy Kata ciągle przybiera inne formy — tło, na jakim bohaterowie rozgrywają swe komiczne psychodramy, potrafi ulegać całkowitym transformacjom z obrazka na obrazek. Specyficzne surrealistyczne spojrzenie na świat, połączone z poetyką absurdu i wsparte oryginalna — wyróżniająca te historyjkę z szeregu innych, rysowanych bardziej stereotypowo — kreska sprawiło, że komiks został życzliwie przyjęty przez czytelników wywodzących się z nowojorskiej elity intelektualnej. Jednak te same cechy wpłynęły na to, że wielu przeciętnych czytelników gazet uważało go za dziwaczny, niedorzeczny i absolutnie niezrozumiały." [2] Mimo slapstickowej manieri, która cieszyła się wielką popularnością, Krazy Kat był na uboczu zainteresowań czytelników. Drukowano go zaledwie w trzydziestu pięciu gazetach, podczas gdy inne analogiczne w tematyce tytuły, gościły strony nawet tysiąca wydań prasowych. Komiks ten został dopiero doceniony po latach, gdy zainteresowali się nim bardziej wymagający odbiorcy, mający większe pojęcie o sztuce, potrafiący docenić jego formalne walory.

W początkowych latach XX w. królowała również tematyka fantastyczno naukowa. „W 1904r. w Stanach Zjednoczonych, komiks przeszedł od prostego opisu komicznych zdarzeń w ramach życia codziennego ( a la "Katzenjammer Kids") do wyprowadzenia nowego elementu, fantastyki..." Szybko zaszła dyfuzja tematyczna w stronę kina." Pierwszy film science-fiction był zainspirowany postacią z jednego z pierwszych amerykańskich komiksów. THE TWENTIETH-CENTURY TRAMP („Włóczęga XX wieku") zrealizowany w 1902 r., nosi również inny tytuł: HAPPY HOOLIGAN AND HIS AIR SHIP („Szczęśliwy chuligan i jego statek powietrzny"). [...] realizacja do komiksu jest utrzymana, ponieważ „Happy Hooligan", komiks tygodniowy, został przerobiony na film [...] Jest to jedna z tych serii, które są źródłem pierwszego filmu fantastycznego będącego adaptacją komiksu." [3]

Wielki krach na nowojorskiej giełdzie 22 października 1929 roku — zwany „Czarnym Czwartkiem", wstrząsnął gospodarką stanów zjednoczonych, początkując lata wielkiego kryzysu w USA, z czasem obejmując resztę ówczesnego świata. Panująca w tamtych latach prohibicja, nie tylko nie pomagała przetrwać trudne lata, odbierając społeczeństwu jedną z form pocieszenia, którą stanowił alkohol, ale także stała się powodem błyskawicznych karier przestępczych. Wtedy to zaistniał m.in. Al Capone, z którym przez długie lata walczyła (bezsukcesyjnie) Chicagowska policja. „I łatwo zrozumieć że na tym terenie spektakularnej walki między siłami porządku i bohaterami zła, kino i komiks od razu się zbrały." [4] Powstawała cała masa filmów o „bohaterskich gangsterach" np. Scareface, Little Cezar, w finale jednak zawsze ponoszących klęskę, w konfrontacji z funkcjonariuszami policji. Symbolem walki z pół światkiem, był: Na przykład Dick Tracy Chestera Goulda, opublikowany w 1931 roku w „New York News". „Uchodzi on i słusznie, za protoplastę nie tylko amerykańskiego czarnego filmu czy filmu gangsterskiego lat kryzysu i depresji, poprzedzając w sensie tematycznym takie słynne filmy tego nurtu, jak Wróg publiczny, Szrama, Mały Cezar i inne, ale także on pierwszy wniósł te cechy brutalnego realizmu w przedstawianiu rzeczywistości i molarne postawy protestanckiego fundamentalizmu, które później wykorzystywał "czarny film". [5] Gould „radykalnie pokazuje postacie i postawy (dobrych i złych)[...] w jawnie kontrastowym (czern i biel) rysunku." [6] W identyczny sposób, wytwórnice hollywoodzkie komponowały swoje obrazy. „Filmy noir kręcone na taśmie czarno-białej, odznaczały się mroczną atmosferą, niepokojącą tajemnicą, charakterystyczną grą światła i cienia, specyficznymi postaciami — detektyw w filcowym kapeluszu i długim płaszczu, femme fatale z idealnym makijażem i papierosem w ręku, gangsterami w tle." [7]

Wspólnym zjawiskiem, występującym w obu mediach, było pojawienie się tzw. kodeksów samoograniczających, o których Krzysztof Teodor Toeplitz pisze tak :„W tradycji prawodawstwa amerykańskiego spotykamy się dość często z osobliwą formą samoograniczenia. Samoograniczenie jest formalnie czymś innym niż zakaz prawny, narzucony przez państwo. Jest ono zazwyczaj gestem, czynionym przez rozmaitego rodzaju organizacje producentów, zajmujących się rozrywką i przemysłem rozrywkowym. Gest ten podejmowany jest niejako w celach prewencyjnych, aby uniknąć konfliktu z prawem stanowym lub federalnym, a także oznacza rodzaj ugody ze społeczeństwem, a ściślej z tą jego częścią, która reprezentowana jest przez niezwykle silne w USA rozmaite pressure groups — grupy nacisku- zazwyczaj o orientacji konserwatywnej. [...] Taki charakter miał na terenie filmu słynny "Urząd Haysa" [...] oraz narzucony przez ten urząd „Kodeks" [...] w roku 1934. Analogiczny do niego był, uchwalony w 20 lat później, „kodeks komiksowy" przyjęty przez organizacje wydawców literatury komiksowej. [8] Oba zabraniały ukazywania zbrodni „w ten sposób, aby budzić sympatie dla zbrodniarza, nieufność do sił prawa i sprawiedliwości albo nakłaniać kogokolwiek do naśladowania zbrodniarzy.[9] Szybko Kodeks Komiksowy został również uzupełniony o pochodzące z Kodeksu Haysa, normy w przedstawianiu małżeństwa i seksu. Doskonale skwitował działanie John Tebbel — "Było to tak jak gdyby wykastrować komiksy. Ludzie nie mogli zabronić swym dzieciom dorastania ale mogli zabronić dorastania komiksom." [10] Te na siłę wprowadzane, purytańskie „uzdawianie społeczeństwa", było rzeczą czysto iluzoryczną, a dało w rezultacie, (podobnie jak wcześniej prohibicja) rozwój „twórczości podziemnej", czyli drugi obieg publikacji, poza tym oficjalnym. Popularność osiągały wtedy czasopisma, niezależne — Mad, Zap całkiem podobnie jak w kinie triumfy święciły filmy niezależne min — Easy rider czy muzyka rockowa na koncertach i winylach. Zmiany obyczajowe i ruchy kontestatorskie pogrzebały w latach 60-tych oba czysto normatywne kodeksy, pozostawiając po nich jedynie pobłażliwy uśmiech ironii .

Kreowane przez Hollywood kanony urody były wielokrotnie inspiracją dla wielu komiksyarzy i często bohaterowie fumetti „już na pierwszy rzut oka przywoływali skojarzenia z gwiazdami srebrnego ekranu. W 1962 roku na łamach pisma „dla panów" "V Magazine" ukazała się Barbarella Jean- Claude'a Foresta. [11] Komiks ten prezentował nowy typ bohaterki — heroinę, zbuntowaną, wyzwoloną z pod męskiego władania kobietę. Postać ta emanowała erotyzmem, eksponując rozpustnie swą seksualność i czerpiąc z tego przyjemność. Komiksowa Barbarella, była

odpowiednikiem postaci kreowanych w kinie przez ówczesne symbole seksu, Brigitte Bardot, Jane Fonda i posiadała do tego ich urodę. Potwierdzenie tej tezy, widać zresztą w ekranizacji komiksu, gdzie tytułowa role zagrała właśnie blond piękność — Jane Fonda

Lata 60 przyniosły zupełnie świeże podejście do dosyć już skostniałego gatunku jakim jest western. Tkwiący od dawna w stagnacji, temat dzikiego zachodu, został potraktowany zupełnie od nowa, wręcz antytetycznie. Pionierem tego „neo-westernu” był Włoch Sergio Leone, autor takich obrazów jak : Za garść dolarów „ ” Dobry zły brzydki” , „Za kilka dolarów więcej” , „Garść dynamitu”. Nie trzeba było długo czekać, by ta tematyka zagościła w papierowym świecie fumetti. Twórcami komiksowego „spaghetti westernu” byli Jean Michel Charlier i Jean Giraud — znany także pod artystycznym pseudonimem Moebius. Blueberry (1963)- bo taki tytuł nosi ów komiks, wyprzedza nawet o rok pierwszy z westernów Sergia Leone — Per un pugno di dollari ( 1964). „Komiks ten ” to rasowy western (a raczej — antywestern), wykorzystujący znajomość realiów końca XIX wieku, ze skomplikowaną i dopracowaną fabułą, a przy tym prezentujący postać głównego bohatera porucznika Mike’a S. Blueberr z różnego rodzaju wadami (hazard), co wcześniej w komiksach nie mogło się pojawić. Nota bene twarz bohatera wzorowana była na wyglądzie Jeana — Paula Belmondo, symbolu buntu z filmu "Do utraty tchu " Jeana — Luca Goddarta. Sposobem realizacji graficznej komiks nawiązuje do panoramicznych -filmów oraz narracji zastosowanej przez reżysera "spaghetti westernów", Sergia Leone." [12]

Po pewnym czasie Giraud, zmuszony imperatywem ambicji, wprowadził wizualne zmiany w obrębie swego dzieła. Sam mówi on o tym tak: „byłem zakłopotany jego (Blueberr'ego ) podobieństwem do Belmonda, co z kolei przyczyniło się do tego, że musiał on ulec pewnym przeobrażeniom zmieniając np. wygląd. Gdyby się nie stało tak, byłbym niewolnikiem postaci, która istnieje realnie." [13]

Lata 60 to także renesans kina fantastyczno-naukowe i wielki powrót popularności horrorów, których niedosyt ilościowy i jakościowy charakteryzowały lata powojenne. Trendy te były czystą projekcją fobii ludzkich, wynikających z zagrożenia z istnienia broni masowego rażenia i ryzyka wojny atomowej. Nastroje społeczne, podzielonego przez żelazną kurtynę zimnej wojny, świata i ciągłe napięcie spowodowane wyścigiem zbrojeń miało swój rezonans w licznych opowieściach grozy — „które wyrażały towarzyszące ludziom lęki, czego najlepszym przykładem stał się film Dona Siegela INWAZJA PORYWACZY CIAŁ” [...] W świecie komiksów — prym wiodło wydawnictwo E.C (Educational Comics) Williama Gainesa, które daleko odeszło od swych pierwszych publikacji. Prezentowało krwawe opowiadania, z ukazywaniem drastycznych scen przemocy, zbliżających się do złego smaku( Tales of the Crypt, The Vault of Horror, Shock Suspense Stories)." [14]

Lata 70, były czasem „ eksplozji ” brutalności .Wyzwolone z kajdan kodeksów cenzuralnych, media rozrywkowe, nad wyraz rekompensowały sobie, tzw. lata przyzwoitości. Komiks i kino opłynęły krwią, a wraz z tym pojawiły się całe tabuny brutalnych i bezlitosnych bohaterów. Przykładem może być "pochodzący z łamów brytyjskiego magazynu "2000 A.D." Judge Dredd. Jest (on) sędzią, ławą przysięgłych i katem w jednej osobie. Wzorowany na „brudnym Harrym" (z filmu Dirty Harry Dona Siegele z 1971 roku) bohater to futurystyczny policjant, który nagina prawo do swoich potrzeb i brutalnie rozprawia się z przestępcami." [15] W kinie swe triumfy święci Charles Bronson w filmie — „Życzenie śmierci” — Michaela Winnera z 1974r.,którego fabuła traktuje o nowojorskim architekcie, który będąc świadkiem bestialskiego mordu na swej rodzinie, przemienia się w pozbawionego skrupułów samotnego mściciela. Bliźniacza tragedia prowadząca do identycznej przemiany duchowej dotyka Franka Castle — The Punisher'a — komiksowego odpowiednika Paula Kerseya z filmu Death Wish. Jak widać przez całe dziesięciolecie, komiks i film wzajemnie się przenikały, także w warstwie fabularnej, korespondując ze sobą i przekazując sobie swe aktualne leitmotywy.

[1] Op. Cit. Szyłak J, Komiks: świat przerysowany, s. 26.

[2] Ibid., s. 26

[3] Op. Cit. . Film na świecie, s. 27-28.

[4] Ibid., s. 9.

[5] Op. Cit., Toeplitz K.T., s. 148.

[6] Kurc B., Opowiadanie obrazem, Piątek Trzynastego Wydawnictwo, Łódź 2003, s.18.

[7] ] Film noir, Internet: [http://pl.wikipedia.org/wiki/Film\\_noir](http://pl.wikipedia.org/wiki/Film_noir)

[8] Op. Cit., Toeplitz K.T, s.120-121.

[9] Ibid., s.128.

[10] Op. Cit. Kurc B., s.48.

[11] Barbarella, Internet: [http://en.wikipedia.org/wiki/Barbarella\\_%28comic\\_book%29](http://en.wikipedia.org/wiki/Barbarella_%28comic_book%29)

- [12] Op. Cit. Kurc B., s.22.  
[13] Op. Cit. Film na świecie, s.72.  
[14] Op. Cit., Kurc B., s. 23.  
[15] Op. Cit. Szyłak J., Poetyka komiksu, s. 94.

## ROZDZIAŁ III

### WCZESNE ADAPTACJE SUPERBOHATERSKIE

W rozdziale tym skupię się wyłącznie na pierwszych filmach o komiksowych super bohaterach, gdyż opisanie wszystkich wczesnych adaptacji, z powodu ich ilości, stanowić może temat na odrębną pracę. W samych „W Stanach Zjednoczonych zostały zrealizowane setki filmów na podstawie komiksów, zarówno w czasie kina niemego, jak i w początkach dźwiękowego”, [1] więc jak widać ogrom tego zjawiska, jest nieprawdopodobny.

Jak już pisałem w rozdziale drugim, powstali na przełomie lat 30/40, super bohaterowie byli „optymistyczną reakcją na czasy depresji w USA, i wskazują, że stanowczość i silna wola muszą zatriumfować nad przeciwnościami.” [2] By pokrzepić społeczeństwo i zarobić przy tym pieniądze, wytwórnie filmowe i telewizyjne, podchwyciły szybko pomysł ekranizacji zmagania komiksowych herosów ze złem.

Pierwszymi adaptacjami, typu super bohaterskiego, były telewizyjne seriale, które stworzyły podatny grunt pod pojawiające się później filmy pełnometrażowe.

Nakręcony w 1941 r., „The Adventures of Captain Marvel”, powstał w studiu Republic Pictures i był prekursorem tego nowego nurtu.

Postać Kapitana Marvela stworzyli w 1939 roku, rysownik C.C Beck i scenarzysta Billa Parker. Captain zadebiutował na łamach Whiz Comics #2 w lutym 1940.

Captain Marvel to alter ego Billego Batsona, reportera radiowego, który wypowiedziawszy magiczne zaklęcie „Shazam”, po uderzeniu błyskawicy staje się nadludzkim herosem, obrońcą dobra i ładu.

Dziedzictwem super mocy obdarza Batsona czarodziej Shazam, którego to godność, jest akronimem składającym się z imion starożytnych bóstw i osławionych postaci historycznych. Każdemu z nich przyporządkowana jest jakaś wyjątkowa cecha i moc.

Są to: mądrość Salomona, siła Herkulesa, wytrzymałość Atlasa, potęga Zeusa, odwaga Achillesa i prędkość Merkurego. [3] Właśnie ta mityczna proveniencja Captaina Marvela, zaważyła o jego popularności. Liczne odwołania do mitologii, wiele lat później, również zagwarantowały sukces komercyjny „Gwiezdnym Wojnom” Georgea Lucasa, o czym pisał w swej książce, „Bohater o tysiącu twarzy”, Joseph Campbell. [4] To odwołanie, do tradycji kulturowej, dało mu przewagę nad powstałym wcześniej, o kilka lat, Supermanem. Superman był przybyszem z gwiazd, z obcej ziemi na planecie Krypton, dlatego też początkowo nie zyskał takiej sympatii, jak bardziej „swojski” Marvel. Przez kilka lat Kryptończyk, żył w cieniu Marvela, mając dużo mniejszą poczytalność i estymę wśród odbiorców. Dlatego właśnie ekranizacja jego przygód powstała dopiero 7 lat później (nie licząc serialu animowanego).

O wielkiej popularności Marvela, może też świadczyć wizerunek sceniczny Elvise Presleya, stworzony na bazie kostiumu Captaina. [5]

Realizacji podjął się ceniony reżyser serialowy John English. Film dość luźno bazuje na komiksie i tworzy tą postać praktycznie od nowa.

Fabula taśmowca stanowiła, zamkniętą w dwunastu odcinkach, całościową historię, w której Captain Marvel zostaje powołany przez starego mędrca Shazama, by zapobiec zniszczeniu świata, za pomocą starożytnego złotego artefaktu. Głównym wrogiem jest, nieznan z komiksu, zamaskowany Skorpion, którego klęska wieńczy ostatni odcinek, w którym też Batson po wykonaniu zadania traci na zawsze swe moce.

Pomimo niskiego budżetu jaki dostali twórcy na zrealizowanie tego przedsięwzięcia, serial okazał się bardzo udany i odniósł komercyjny sukces.

Za efekty specjalne odpowiedzialni byli bracia Lydecker, którzy w swej karierze zdobyli kilka nominacji do Oscara. Użyli oni bardzo prostych, lecz udanych filmowych trików. W czołówce postać Captaina imituje naturalnych rozmiarów manekin podczepiony na cienkich, prawie niewidocznych linkach. W innych scenach w podobny sposób podczepiony jest aktor (Tom Tyler) odtwarzający tytułową rolę. [6]

Zobaczenie użytego tricku, możliwe jest jedynie w odcinku pt. „Death Takes the Wheel”, w scenie gdy Marvel wyskakuje z samolotu, w którym jest ładunek wybuchowy. Podczas pojedynków, powaleni przez Captaina Marvela wrogowie, pod siłą jego ciosów odlatują kilka metrów dalej. Jest to także efekt zastosowania wspomnianych już linek, a korzysta się z tego do dziś, w najbardziej efektywnych super produkcjach, typu „Matrix”. Reszta trików sprowadzała się do prostych chwytów, jakie już stosował Melies, czyli do stopklatki. Było to używane min. podczas przemiany Billego w Captaina, gdzie po uderzeniu pioruna ten drugi pojawiał się na miejscu pierwszego.

Sukces jaki odniosła wśród publiczności ta ekranizacja, spowodował że w niedługim czasie, jak grzyby po deszczu pojawiły się kolejne tego typu filmy.

Kolejny sukces przyniósł wytwórni Republic Pictures, Spy Smasher.

Był to cliffhanger opierający się na komiksie pod tym samym tytułem, który stanowił własność Fawcett Comics. Serial ten „miał za bohatera Kane Richmonda, dążącego do zdemaskowania „Maski”, szefa niemieckiej siatki szpiegowskiej w Ameryce.” [7]

Motyw szpiegowski, to popularna, w czasach Drugiej Wojny Światowej, tematyka, która też stanowiła kanwę kolejnego serial wydanego przez tą wytwórnię.

W 1944 r. Republic Pictures wypuściło kolejny serial na podstawie powstałego trzy lata wcześniej komiksu.

Tym razem był to Captain America, którego reżyserią znów zajął się English.

Kapitan Ameryka to jedna z najbardziej znanych postaci wydawnictwa Marvel, które zwało się wtedy jeszcze Timely Comics. [8]

„Jego twórcami byli Jack Kirby i Joe Simon. Stworzony został by pobudzić patriotyzm Amerykanów, co widać po jego ubiorze imitującym flagę, największy symbol narodowy USA. Kapitan Ameryka (ang. Captain America, a właściwie Steve Rogers) przed wojną był studentem sztuki, w roku 1940 postanowił się zaciągnąć do wojska. Nie dostał się z powodów materialnych. Dostał propozycję uczestniczenia w tajnym wojskowym projekcie o nazwie „Odrodzenie”. Po wstępnych eliminacjach dostał się, został poddany terapii która miała na celu zwiększyć jego siłę, szybkość, inteligencję i wytrzymałość. Podano mu „serum super żołnierza” a potem napromieniowano go kontrolowaną dawką promieni „Vita”. Potem wysłany na walkę z Rzeszą. Jego największy wróg to Red-Skull, nazistowski super-złoczyńca. Kapitan Ameryka posługuje się tarczą o średnicy pół metra (2,5 stopy) wykonaną z Vibranium.” [9]

Do filmu, wobec jego papierowego pierwowzoru wprowadzono zbyt wiele zmian.

Sekretna tożsamość Kapitana Ameryki, którą w komiksie stanowił Steve Rogers, zastąpiono tu z niewiadomo jakich przyczyn nazwiskiem Granta Gardnera.

Nie pojawiło się tam również super serum. Największym i niewybaczalnym błędem, było jednak pozbawienie Kapitana, jego nieodłącznego atrybutu, w postaci wspomnianej tarczy.

Captain America jest bohaterem nowego mitu, jak pisał Umberto Eco. „Jest archetypem określonej postawy, w której kumulują się dążenia i przekonania zbiorowości” [10] Obronna tarcza, konotuje defensywny charakter tej postaci, która ma stać przeciw w opozycji do agresora, czyli nazistowskich Niemiec.

W serialu zastąpiono tarczę, zadziornie wyglądającym pistoletem, który służy tylko w jednym celu -do zabijania. Zachwiana została tu cała symbolika postaci, której defensywność charakteru zanikła gdzieś bezpowrotnie.

Nie pojawił się tu również, nieodłączny partner Kapitana, Bucky.

To wszystko w połączeniu z chaotycznymi bijatykami, które stanowiły trzon serialu zaowocowało brakiem popularności tej produkcji. Mimo iż był to najdroższy ze wszystkich wyprodukowanych przez Republic Pictures seriali, nie przyniósł on zamierzonych zysków i na tym skończyły się próby komiksowych adaptacji przez to studio filmowe.

Kolejną wytwórnią, która podchwyciła pomysł ekranizowania komiksowych przygód herosów była Columbia Pictures.

W samym tylko 1943 roku, pojawiły się na jej łonie dwa seriale: Batman i The Phantom. Batman, którego to postać po raz pierwszy pojawiła się w Detective Comics #27 w 1939 r., stworzyli wspólnie Bob Kane i Bill Finger.

Człowiek Nietoperz, był mroczną stroną osobowości miliardera Bruce’a Wane’a, którego traumatyczne przeżycie z dzieciństwa, gdy to na jego oczach zginęli, zabici przez bandytę jego rodzice, odmieniło na zawsze jego przyszłość. Wyjechał z rodzinnego miasta, aby powrócić po latach, wytrenowany i pełen nienawiści, by toczyć osobista vendettę na przestępcach. Przybrał do tego kostium odzwierciedlający jeden z jego największych lęków -strój nietoperza.



Serial ten charakteryzowały równie chaotyczne walki jak te z Captaina America. Niechlujne i niedopracowane sceny pojedynków, nie umywały się do tych z Przygód Kapitana Marvela, serialu który przez długie lata nie miał godnego następcy.

Postać Batmana, ubrana w pomarszczony trykot, też pozostawiała dużo do życzenia, choć jak na tamte lata prezentowała się nie najgorzej, a na pewno o wiele lepiej niż jej popowy następca z 1966 r.

Pomimo tych mankamentów, film ten wniósł jednak coś w świat Mrocznego Rycerza. Komiks może zawdzięczać filmowej wersji Batmana dwie istotne zmiany. Dzięki niej pojawiła się na jego kartach, sekretna kryjówka nietoperza — Bat cave, którą poznajemy już w drugim odcinku serii, a dotychczasowy pucułowaty wygląd lokaja Alfreda, zmieniony został, na filmowy image aktora Williama Austina. Chudego Alfreda wprowadzono do komiksu w Detective Comics #83. [11]

„Batman and Robin (1949) był kontynuacją raczej spóźnioną, z Robertem Lovery i Johnem Duncanem w roli szczęśliwego playboya, Bruce'a i jego osobistej ochrony, Dicka Greysona. W czasie trwania piętnastu odcinków, mieli oni kłopoty z magikiem i jego promieniami kierowanymi na odległość.” [12]

The Phantom, był także nisko budżetowa produkcją, ale na tyle udana by w 1955 roku powstał jego sequel.

1948 rok to pierwsze pojawienie się na ekranie Kal Ela, czyli człowieka z żelaza, znanego każdemu dobrze jako Superman.

Mimo małego nakładu i prymitywnych efektów specjalnych, gdzie lot Supermana zrealizowano w postaci animacji i do tego tej samej powtarzanej w każdym odcinku, Columbia Pictures odniosła kolejny sukces, a odtwórca głównej roli Kirk Alyn zdobył sławę.

Zachęteni zyskanymi profitami twórcy, dwa lata później nakręcili sequel pod tytułem Atom Man vs. Superman.

Tytułowy Atom Man to nikt inny jak śmiertelny nemesis, człowieka ze stali, Lex Luthor.

Rok później Amerykę nawiedził, kolejny Superman, lecz tym razem już jako film kinowy, by po chwili, podzielony na dwie części trafić na ekrany teleodbiorników.

W „Superman and The Mole Men” rolę kryptończyka zagrał George Reeves, nierozłącznie kojarzony już odtąd z tą postacią. [13]

W roku 1966 powstał następny serial telewizyjny o przygodach Batmana.

Producentem był Williama Dozer, a za stworzenie postaci odpowiedzialny był, nikt inny jak sam Bob Kane, jeden z ojców człowieka nietoperza.

Serial nieprzerwanie, przez dwa lata, emitowała telewizja ABC American Broadcasting Company. Powstało łącznie 120 odcinków, wyświetlanych w trzech sezonach, z których każdy kończył się jak wszystkie tego typu seriale, cliffhangerem.

Przedstawiony tam wizerunek Batmana, wzorowany był na jego odświeżonej, przez Juliusa Schwartza, wersji gdzie emblemat z symbolem nietoperza wpisany był w złotą obwódkę. [14]

W serii tej pojawiło się liczne grono nieodzownych Batmanowi postaci.

Był to oczywiście, młody pomocnik Robin — Dick Grayson wraz z ciotką Harriet, opiekującą się rezydencją Weane'ów, pod nieobecność służącego Alfreda.

Do wrogów przeniesionych na ekran należeli: Jocker, Pingwin, Egg Head, King Clokc, Cat woman, Mr. Freeze oraz Ridller, którego odtwórca Frank Gorshin, został okrzyknięty przez fanów komiksu, jego najlepszą inkarnacją wszechczasów.

Dynamic Duo (Batman i Robin) musieli w każdym z odcinków zmierzyć się z jednym z wrogów, którzy mimo przegranej i trafienia do więzienia i tak wracali w którymś z kolejnych epizodów, czyli identycznie jak to miało miejsce w komiksie.

Czołówka rozpoczynająca każdy odcinek, jak i przerywniki podczas ich trwania, były animowane, w stylistyce komiksowego pierwowzoru. Co ważne, podczas walk pojawiały się tam onomatopeje, oznaczające dźwięk uderzeń, co było ewidentnym przeniesieniem języka komiksu do filmu, choć później w kinematografii już raczej nie stosowanym.

Film zawierał niewiele zmian fabularnych w stosunku do pierwowzoru, ale kilka z nich okazało się bardzo ważnymi. Np. Mr Zero, został przemianowany na Mr Freeza, a po czasie ta zmiana trafiła także do komiksu. Popularność serialu spowodowała, że w tym samym roku powstał kinowy spinoff, z identyczną obsadą. „I film, i serial cieszyły się dużym powodzeniem, co sprawiło, że komiks zaczął się naprawdę dobrze sprzedawać. Batman Martinsona, nie był dziełem wybitnym, na dobrą sprawę trudno go nawet nazwać dobrym [...] Po latach Steven King określił go jako "przerażająca pop wersje Batmana". Był on pełen łatwej fantastyki i jeszcze łatwiejszej filozofii; z Mrocznego rycerza Racionalista.pl

uczyniono jednowymiarową figurę, pozbawioną wątpliwości i wahań, współpracująca z policją i stanowiąca upostaciowienie idei prawa i porządku." [15]

Mnie ten przejawskrawiony Batman, o mentalności harcerza, przywołuje na myśl komiksy z PRLu, te o Kapitanie Żbiku, gdzie w podobny sposób propagowano ideał praworządnego i „militaristycznego” obywatela.

Do kreacji tej trzeba podchodzić z dystansem, gdyż w innym przypadku można dostać konfuzji, patrząc chociażby na scenę gdy Batman (postać która miała wzbudzać grozę), z wymalowanymi na masce brwiami, tańczy twista na dyskotecę.

Pierwsze ekranizacje komiksów, a w szczególności tych superbohaterskich, prawie we wszystkich przypadkach, były najdelikatniej mówiąc, dalekie od ideału.

„Kino komiksowe miało wiele dodatkowych trudności [...] problem dekoracji, techniki, budżetu. Pokazanie Supermana w locie czy zaaranżowanie bitwy pojazdów kosmicznych jest znacznie prostsze do opisanego lub narysowania niż realizacji w studio. Potwierdzeniem takiej teorii mógłby być fakt, że poważne próby filmowe nie przyniosły spodziewanych efektów, ponieważ nawet zwycięzca olimpijski wygląda nienaturalnie, kiedy prosimy, go aby stworzył wiarygodną postać Tarzana. Przykłady tego można znaleźć oglądając niezliczone adaptacje filmowe Flasha Gordona, Supermana, Tarzana i innych. Jedyłą obroną staje się w filmach pastisz, który daje możliwość takiej zmiany treści, aby poprzez zastosowanie m.in. konwencji komediowej uzyskać poważne oszczędności budżetowe. [...] Filmy BATMAN, DOC SAVAGE [...] były znacznie bardziej ponure i smutne niż ich graficzne [...] pierwowzory.” [16]

Jednak mimo tych trudności powstało kilka filmów, godnych polecenia nowoczesnemu i wysublimowanemu w swych gustach, człowiekowi XXI wieku. Do takich należy choćby np. Kapitan Marvel, który do dziś trzyma w napięciu, dzięki dobrze zastosowanej konwencji cliffhanger. Użyte tam efekty specjalne są stosowane do teraz, a przez wiele lat nie miały sobie równych. Również, kiepskie produkcje przygód Batmana i Supermana, mimo swej ubogiej formy i scenariusza wniosły coś nowego. Rozszerzyły one komiksowe światy, dodając nowe aspekty fabularne, rozwijane później na kartach zeszytów obrazkowych.

Niektóre z tych produkcji zaczęły żyć drugim życiem, stając się filmami kultowymi, jak to jest w przypadku campowego Batmana z 1966 roku, którego muzyczny utwór przewodni jest jedną z najbardziej znanych melodii i do dziś każdemu kojarzy się nieodzownie z tą postacią. Mini seria „Batman year 100”, stanowi swego rodzaju hołd dla Batmana z 1966, gdyż główny bohater nosi kostium prawie identyczny do tamtego przywdziewanego przez Adama Westa.

Na dobrej jakości adaptacje, trzeba będzie jeszcze jednak poczekać kilka dekad.

[1] Op. Cit. Film na świecie, s.31.

[2] Op. Cit., Toeplitz, s. 66.

[3] Op. Cit. Film na świecie, s.34.

[4] Campbell J., Bohater o tysiącu twarzy, Wydawnictwo Zysk i Spółka, Poznań 1997

[5] The Captain and the Kid!, Internet: <http://www.dialbforblog.com/archives/85/>

[6] The Adventures of Captain Marvel, Internet: [http://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Adventures\\_of\\_Captain\\_Marvel](http://en.wikipedia.org/wiki/The_Adventures_of_Captain_Marvel)

[7] Op. Cit. Film na świecie, s. 35.

[8] Timely Comics, Internet: [http://en.wikipedia.org/wiki/Timely\\_Comics](http://en.wikipedia.org/wiki/Timely_Comics)

[9] Kapitan Ameryka, Internet: [http://pl.wikipedia.org/wiki/Kapitan\\_Ameryka](http://pl.wikipedia.org/wiki/Kapitan_Ameryka)

[10] Op. Cit., Toeplitz, s.76.

[11] Kalendarium, Internet: <http://www.batcave.stopklatka.pl/index2.php?id=timeline>

[12] Op. Cit. Film na świecie, s.37.

[13] Superman adaptations in Rother media, Internet: [http://en.wikipedia.org/wiki/Superman#Adaptations\\_in\\_other\\_media](http://en.wikipedia.org/wiki/Superman#Adaptations_in_other_media)

[14] Julius Schwartz, Internet: [http://en.wikipedia.org/wiki/Julius\\_Schwartz](http://en.wikipedia.org/wiki/Julius_Schwartz)

[15] Szyłak J., Komiks i okolice kina, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2000, s.40

[16] Op. Cit. Film na świecie, s. 44.

## ROZDZIAŁ IV

### ADAPTACJE EKSTENSYWNE

Obecnie na amerykańskim rynku komiksowym, dwa najbardziej liczące się wydawnictwa to Marvel Comics i DC Comics. Ostatnimi czasy powstaje wielka ilość filmów, sygnowanych tymi markami. Wielka popularność komiksowych adaptacji, sprawia, że wciąż pojawiają się nowe. XXI wiek może pochwalić się nie tylko ogromem ich ilości, lecz również wysokim poziomem wykonania, choć i od tej reguły są wyjątki.

Wydawnictwo Marvel powstało w roku 1939, pod nazwą Timely Publications.

Przechodziło ono w swej historii wiele przemian. W latach pięćdziesiątych zwało się Atlas Comics, a dopiero na początku lat sześćdziesiątych przybrało ono swa obecną nazwę. [1]

Oprócz zmiany nazewnictwa, miało wtedy miejsce, zrewidowanie dotychczasowych treści, odświeżenie tytułów jak i wprowadzenie nowych postaci, takich jak Spider Man, Fantastic Four, czy Hulk. Za kreowanie nowego oblicza Marvela, był m.in. odpowiedzialny osławiony scenarzysta komiksowy, Stan Lee.

DC Comics założył w 1934 roku Malcolm Wheeler-Nicholson, a jego nazwa brzmiała pierwotnie — National Allied Publications.

Dopiero później, od tytułu jednego z wydawanych komiksów, wydawnictwo przejęło obecną nazwę. [2]

Rozdział ten będzie zawierał przykłady ekranizacji z przestrzeni ostatnich osiemnastu lat. By skupić się wyłącznie na tej ramie chronologicznej celowo pomijam serie filmów o Supermanie z Christopherem Reeve.

W 1989 roku na ekrany kin wszedł The Punisher. Punisher to fikcyjna postać, bohater komiksów wydawanych przez Marvel Comics. Scenarzystą serii był Gerry Conway, a rysownikami John Romita Sr. i Ross Andru. Nazwę postaci Punisher (od ang — karzący, wymierzający karę) wymyślił Stan Lee. Po raz pierwszy postać Punishera pojawiła się w 129 albumie serii The Amazing Spider-Man z 1974 roku.

Film o jego losach, z komiksem nie miał zbyt dużo wspólnego, a był jedynie słabą próbą zarobienia pieniędzy, z połączenia komiksowego wzoru z kinem sensacyjnym klasy B, w którym to pokazny bodycount jest wyznacznikiem wartości. Kilka lat wcześniej swe triumfy święciły filmy : Comando, Cobra, czy też Rambo. Punisher był właśnie taką sztamową wersją tych filmów.

Punisher Marka Goldblatta, to kiepska i tandetna opowieść z morałem, w której zimnokrwisty seryjny zabójca Frank Castle, bezinteresownie ratuje małe dzieci, swych największych mafijnych wrogów.

Największym minusem, było nieumieszczenie w filmie, słynnego logo czaszki na kamizelce kuloodpornej Punishra. Jest to symbol, który jest rozpoznawalny dla każdego, bez względu na długość i szerokość geograficzną. W historii tej postaci, zmieniały się wielokrotnie sposoby jego przedstawiania, lecz nigdy nikt nie pokusił się na zrezygnowanie z tego symbolu śmiertelnej zemsty.

Znak ten miał również zastosowanie pragmatyczne. Swą przyciągającą wzrok formą, miał skupiać na sobie strzały przeciwników, by odciągnąć uwagę od nieosłoniętej niczym głowy.

Logo czaszki miało, jednak pierwotnie znaleźć się w ekranizacji. Scenarzysta Boaz Yakin, umieścił je w kilku, najbardziej klimatycznych scenach. Jednak reżyser wraz z producentem odrzucili ten motyw, tłumacząc że „ będzie to zbyt komiksowe i śmieszne”. [3]

Frank Castle, a właściwie Francis Castiglione, gdyż tak brzmiało pierwotnie jego zamerykanizowane włoskie nazwisko, był gruntownie przeszkolonym komandosem sekcji SEALs. [4]

Postać Punishera uważana jest za antybohatera. "Frank Castle, były żołnierz Marines, weteran z Wietnamu, jako jedyny przeżył masakrę swojej rodziny podczas pikniku w nowojorskim Central Parku. Przypadkowo, Frank z żoną i dziećmi stali się świadkami egzekucji informatora przeprowadzonej przez mafię. Przestępcy chcąc pozbyć się świadków zastrzelili całą rodziną Franka, a także, jak sądzili, jego samego. Po odzyskaniu świadomości i powtórnej próbie zamordowania go w szpitalu przez zabójców mafii, Frank przeistacza się w Punishera, mściciela pragnącego wziąć prawo we własne ręce i wymierzyć sprawiedliwość zabójcom swojej rodziny.

Nabyte w Wietnamie umiejętności posługiwania się różnymi rodzajami broni, walki wręcz i cichego przenikania na teren wroga, porwania, tortury, wymuszenia i inne formy przemocy to metody działania Punishera." [5]

Wyszkolenie, które Frank zyskał w wojsku, pozwalało mu na prowadzenie walki na każdym możliwym terenie i przestrzeni. Traumatyczna służba w Wietnamie, wraz z jej okropieństwem pozbawiła go skrupułów i nazaczyła jego duszę mrokiem. Zło w jego jaźni czekało uśpione, a impuls jakim była śmierć jego rodziny z rąk gangsterów, obudziła w nim potwora — maszynę do zabijania.

W filmie, Punisher jest byłym policjantem z NYPD. Był przykładowym funkcjonariuszem prawa, aż do czasu incydentu ze śmiercią jego najbliższych. „Narodziny” jego nowego oblicza, nie są wiarygodne, gdyż by mógł zaistnieć Punisher, potrzebne było by jakieś wcześniejsze podłoże psychologiczne. Nikt nie zostaje seryjnym mordercą z dnia na dzień. Wyszkolenie jakie zdobył w policji, także nie dorównuje temu jakie, jako komandos, miał w komiksie.

Najbardziej jednak drażni natrętny patos towarzyszący temu filmowi. W jednej ze scen, Frank odmawia założenia kamizelki kuloodpornej, uśmiecha się ironicznie i idzie wprost w grad kul pistoletowych.

Frank Castle był szalony lecz nie brakowało mu rozsądku i bardzo dbał o swe bezpieczeństwo, chroniąc zawsze swój tors grubym kevlarem.

Film zawierał wiele innych błędów merytorycznych. Do Yakuza, z którą to walczy Punisher, nie mają prawa przynależeć kobiety, ze względu na japońską tradycję i wynikający z niej podział społeczny.

Nigdy też członkowie gangu, nie przebierają się w stroje wojowników cienia — ninja.

Do tego wszystkiego zdjęcie kręcono w Australii, która miała imitować nowy York.

Film ten jedynie ratuje, dobra kreacja Dolpha Lundgrena, jako tytułowego mściciela.

Mark Goldblatt po tym filmie, dał sobie spokój z reżyserowaniem i zajął się montażem, co było moim zdaniem bardzo rozsądnym posunięciem.

Druga ekranizacja tego komiksu, powstała w 2004 roku z udziałem Thomasa Jane’a w roli Punishera i Johna Travolty w roli gangstera odpowiedzialnego za śmierć rodziny Castle.

Ta ekranizacja trzyma się bardziej wiernie, komiksowemu pierwowzorowi, pojawia się nawet kilka scen żywcem przeniesionych z fumetti.

Również i tu został zmieniony origin, czyli narodziny postaci. W filmie tym, Frank był członkiem Delta Force, który po zamachu na całą swą rodzinę przystępuje do bezlitosnej vendetty.

O wiele lepiej tłumaczy to jego bojowe zdolności, niż policyjna przeszłość Punishera z roku 1989.

Powstała nawet komiksowa wersja filmu, na podstawie scenariusza Jonathan Hensleigh'a oraz pracy Gartha Ennisa i Steve’a Dillona, w której pobyt w Wietnamie, tak przecież istotny moment w życiu Castle, zamieniony została na partycypację w I Wojnie w Zatoce Perskiej.

Być może zostało by to uwzględnione także w filmie, który jednak przez niski budżet w wysokości 15 mil \$ , przeszedł serie zubożających poprawek w scenariuszu.

Fabula tego filmu opiera się na kilku komiksach, „Punisher: Year One”, „Welcome Back Frank”. Skąd zaczerpnięto postaci, takie jak przerażający olbrzym Ruski, czy sąsiedzi Franka Dave, Bumpo i Joan. [6]

W filmie tym znalazło się też kilka scen z innych komiksów, jak chociażby ta z „The Punisher War Zone” [7], gdzie Frank przesłuchując jednego z gangsterów, udaje iż będzie go przypalał palnikiem acetylenowym, a w rzeczywistości okazuje się, że była to tylko wyrafinowana, psychologiczna gra.

Rodzina gangsterska Gnucci, zamieniona została na rodzinę Saint, na której czele zamiast staruszki, osadzono postać graną przez gwiazdora — Johna Travoltę, co było zabiegiem typowo komercyjnym.

Pojawia się nawet logo czaski, lecz jest tu umieszczone jakby na siłę. Koszulkę z tym znakiem dostaje Frank od swego syna, by przywdziać ją dopiero w ostatnich minutach filmu. Trochę to naciągane, ale ważne, że jednak znalazło się to w filmie.

Źle dobrany został niestety, aktor odgrywający główną rolę. Twarz Thomasa Jane, nie ma w sobie tej nuty szaleństwa, która cechuje Punishera. Całe szczęście w sequelu tego filmu, który ma się pojawić niebawem, zmieniona została obsada i Franka zagra Ray Stevenson, aktor o zdecydowanie bardziej zimnym, kamiennym obliczu.

W roku 1995, studio Warner Bros, postanowiło powierzyć losy kolejnych adaptacji Batmana, Joelowi Schumacherowi. By przyciągnąć większą widownię, zrezygnowano z mrocznego klimatu, jaki stworzył wcześniej Tim Burton.

Nowy Batman miał być bardziej familijny i przeznaczony dla szerszej publiki.

Po zdymisjonowaniu Burtona, z projektu zrezygnował również dotychczasowy odtwórca roli

Nietoperza — Michael Keaton, którego zastąpił odmiennej aparycji Val Kilmer.

Tym razem przeciwnikami Batmana zostali Harvey „Dwie Twarze” Dent grany przez Tommiego Lee Jones'a oraz Edward „Człowiek Zagadka” Nigma (Jim Carrey).

Do pomocy Batmanowi dołączył jego niezastąpiony młody pomocnik Robin, grany przez Chrisa O'Donnell'a.

Mimo iż film osiągnął sukces kasowy, to został potraktowany bardzo surowo przez krytykę jak i fanów komiksów.

Film miał bazować na wizerunku Batmana z lat 50, gdzie dominowały tzw. Bat gadgety czyli wymyślny sprzęt z arsenału Batmana.

Przepadł niestety cały mrok miasta Gotham, które z budzącego grozę gotyckiego molocha, przekształciło się w rozświetloną blichtrzem neonów metropolię.

Sukces komercyjny, sprawił iż wytwórnia Warner Bros postanowiła, nakręcić kolejną część. Sam Schumacher, jako wierny fan twórczości Franka Millera, zapragnął nakręcić ekranizację jego komiksu pt. Batman Year One, co (dzięki bogu) nie zostało zaaprobowane przez wytwórnię.

Producenci postanowili w kolejnej części położyć jeszcze większy nacisk na kolorowość świata Batmana, co w rezultacie dało mega campowy wizerunek tego obrazu.

Wypuszczony w 1997 roku „Batman and Robin”, ze zmienioną obsadą tytułowej roli na Georga Clooneya i zawierający takie gwiazdy jak Arnold Schwarzenegger, Uma Thurman, nie przyniósł ani sukcesu finansowego, ani uznania krytyki, o uciechę fanów nie wspominając.

Do pary bohaterów, dołączyła tym razem Alicia Silverstone, grająca Batgirl — Dziewczynę Nietoperz, co było nawiązaniem do lat pięćdziesiątych, gdzie w komiksie występowała tzw. bat rodzina.

Wrogami w tej części byli Mr. Freeze (Arnold Schwarzenegger), Poison Ivy (Uma Thurman), oraz Bane, którego postać wiązała się z przełomowym momentem w życiu komiksowego Batmana.

Bane był niezwykle inteligentnym bandytą, który dzięki specjalnej substancji, dającej mu nadludzką siłę, zdołał pokonać Batmana i posadzić go na wózek inwalidzki.

W komiksie opowiadała o tym seria Knightfall — Upadek Mrocznego Rycerza.

Sprawa ta miała bardzo poważne konsekwencje w komiksie, gdyż po przegranej, Batman przeszedł na „emeryturę” a jego miejsce zajął nieznacznie psychicznie Jean-Paul Valley. [8]

W filmie, Bane zagrany przez zapaśnika Jeep'a Swensona, został przedstawiony jako typowy homo insipiens, osiłek, wydający z siebie tylko od czasu do czasu serie pomruków i nieartykułowanych chrząknięć, co wywołało burzę niezadowolenia wśród czytelników.

Batman and Robin okazał się w rezultacie, przekolorowanym, absurdalnym filmem, który zniszczył cały klimat, który ongi stworzył Tim Burton.

Nagromadzenie postaci, a wręcz ich przesyt, futurystyczne stroje bat rodziny, uzupełnione do tego mdłą jaskrawą kolorystyką ich wrogów, przebiły swą kiczowatością wersie z 1966 roku.

Nie pomogła nawet doborowa obsada, składająca się z hollywoodzkich sław, by film ten zapisał się w dziejach kina jako najzwyklejszy „gniot”.

Ekranizacja komiksu Marvela, z 2000 roku, pt. „X -men”, dzięki wprowadzeniu znaczących zmian wizualnych, związanych z wyglądem postaci, uniknęła kiczowatości jaką można było zobaczyć we wspomnianym już „Batman i Robin”.

X-Men to fikcyjna grupa superbohaterów, stworzona przez Stana Lee i Jacka Kirby'ego, której debiutem było pojawienie się w X-Men #1 we wrześniu 1963 roku. [9]

X-ludzie to grupa mutantów, nowego gatunku ludzi (homo superior), który powstał w wyniku ewolucji DNA. Każdy z nich charakteryzuje się jakimiś specjalnymi zdolnościami, np. mocą kontrolowania sił natury (Storm), zamienianiem swej skóry w stal (Colossus), czy też strzelaniem śmiercionośnymi promieniami z oczu ( Cyclops).

Ze względu na ich odrębność od reszty społeczeństwa, padają oni częstym aktom nietolerancji i dyskryminacji, a strach przed ich możliwościami, nabiera czasem wymiaru zbiorowej psychozy, co jest doskonale oddane w komiksie jak i w filmie.

Film ten doczekał się dwóch kolejnych części: „X2” (2003) i „X — Men The Last Stand” (2006). Dwie pierwsze wyreżyserował Briana Singer, a trzecią odsłonę Brett Ratner.

Filmy te przyniosły milionowe zyski, przez co 20th Century Fox, ma w planach nakręcenie kilku spinoffów, o przygodach poszczególnych postaci.

Dwa pierwsze obrazy luźno bazują na scenariuszach z powieści obrazkowych. Dopiero

w trzeciej części pojawia się nawiązanie do komiksowej Sagi Mrocznej Feniks (Dark Phoenix Saga) [10] i do znanego fanom komiksu „leku” powstrzymującego mutacje.

Za sukces serii odpowiada, urealnienie wyglądu postaci, jak i zrewidowanie ich mocy. Odebrano tu większości z nich zdolność latania, by zapobiec wizualnemu mętlakowi i zbyt dużej komiksowej nieprawdopodobności.

Najbardziej znaczącą zmianą było przekształcenie ich barwnych kostiumów, w poważniej wyglądające kombinezony z czarnej skóry.

Nie odbiło się to na wartości dzieła, gdyż w odróżnieniu od Punishera, mutanci na łamach komiksu, wielokrotnie zmieniali przebrania, przez co ubiór nie stanowi ich elementu konstytutywnego.

Podobny zabieg urealnienia, przeszedł „ Batman Begins”, Christophera Nolana, z 2005 roku. W filmie tym jest doskonale wyjaśnione pochodzenie stroju Batmana, jego ekwipunku jak i również Batmobile — bojowego samochodu. Wszystkie te atrybuty, ukazane są, tak jakby rzeczywiście mogły zaistnieć w naszym świecie.

Film ten został przyjęty z wielkim entuzjazmem i określony został jako godny następcy Burton'owskiego Rycerza Mroku.

Rezygnacja z kiczowatości, stała się nowym wyznacznikiem kręcenia filmów o superbohaterach. Twórcy zrozumieli, że przedstawianie w filmie postaci w kolorowych trykotach, w większości przypadków powoduje uśmiech politowania, gdyż komiks cechuje przerysowanie rzeczywistości, jej swoiste przejawskrawienie, a kino posługujące się kamerą, rzeczywistość rejestruje i pokazuje taką jaką jest.

Dopiero zmianę na tym polu, przyniosła technika komputerowej rejestracji, lecz o tym będzie traktował rozdział siódmy.

Przedstawione przeze mnie ekranizacje komiksów Marvela i DC, nie są dziełami artystycznymi, lecz podobnie jak ich papierowe odpowiedniki, typowymi twórcami masowej kultury, których nadrzędnym celem jest zarobienie jak największej ilości pieniędzy. W produkcjach tych, rezygnuje się z wielu aspektów fabularnych jak i wizualnych, występujących w pierwowzorach. Historię opowiedziane, tworzy się na nowo, by ich atrakcyjność i transpozycja na język filmowy, zdobyła jak największą oglądalność. Nie jest tu ważna wierność oryginałowi, gdyż kreowane są tak, by osiągnęły jak największą sprzedaż, a wizerunki komiksowych postaci są jedynie pretekstem do nakręcenia kolejnego blockbustera. Można je nazwać, adaptacjami ekstensywnymi, gdyż służą one do rozszerzenia komiksowego rynku, o nowe intratne formy przekazu. Na bazie popularności filmów powstają później, oficjalne gry komputerowe, zabawki oraz masa przeróżnych gadżetów.

[1] Marvel Comics, Internet: [http://en.wikipedia.org/wiki/Marvel\\_Comics](http://en.wikipedia.org/wiki/Marvel_Comics)

[2] DC Comics, Internet: [http://en.wikipedia.org/wiki/DC\\_Comics](http://en.wikipedia.org/wiki/DC_Comics)

[3] The Punisher (1989), Internet: <http://www.joblo.com/arrow/reviews.php?id=652>

[4] Punisher, Internet: <http://en.wikipedia.org/wiki/Punisher>

[5] Punisher, Internet: <http://pl.wikipedia.org/wiki/Punisher>

[6] Punisher, Internet: <http://en.wikipedia.org/wiki/Punisher>

[7] Dixon C., Romita J. Jr, The Punisher War Zone, Tm Semic, Warszawa 1993, s.22-24.

[8] Knightfall, Internet: <http://en.wikipedia.org/wiki/Knightfall>

[9] X-men, Internet: <http://pl.wikipedia.org/wiki/X-Men>

[10] Dark Phoenix Saga, Internet: [http://en.wikipedia.org/wiki/Dark\\_Phoenix\\_Saga](http://en.wikipedia.org/wiki/Dark_Phoenix_Saga)

## ROZDZIAŁ V

### FAN FILMS

Fan film, czyli film fanowski, jest produkcją filmową, inspirowaną przez znane produkty kultury masowej, najczęściej kino, komiks lub grę komputerową. Fan filmy, jak wynika z nazwy, są tworzone przez fanów, najczęściej amatorów nie mających nic wspólnego z przemysłem kinematograficznym, rzadziej przez profesjonalistów. Dzięki rozwojowi tanich kamer cyfrowych, zjawisko to z roku na rok coraz bardziej się rozrasta. Ogrom pojawiających się produkcji fanowskich sprawił, iż badacze kultury określają je jako nowy fenomen naszych czasów. Abstrahując od reszty realizacji, o innej niż komiks tematyce, skupię się jedynie na opisanie fan filmów inspirowanych fumetti, które to stanowią de facto, jedynie krople w morzu tego typu produkcji.

Historia tych amatorskich produkcji, sięga aż do 60 lat ubiegłego stulecia. Był to okres

kontrkultury i twórczości undergroundowej, stojącej w opozycji do powszechnego porządku estetyczno-tematycznego, głównego nurtu popkultury — mainstreamu. Za prekursora fan filmów uważa się Donalda F. Gluta, który będąc studentem filmoznawstwa uniwersytetu UCLA nakręcił serie krótkich, czarno-białych filmów o bohaterach komiksów lat 40. Większość jego produkcji, do których to on sam tworzył kostiumy, stał za kamerą, oraz też występował w roli aktora, stanowiła kilkuminutowe scenki z szczątkową wręcz fabułą. Filmy te były raczej pretekstem by ukazać komiksowych herosów, którymi to fascynował się on od najmłodszych lat. Są to, w porządku chronologicznym : Captain Marvel (1962) ,The Human Torch (1963), The Adventures of the Spirit (1963),Captain America vs. the Mutant (1964) ,Superman vs. the Gorilla Gang (1965), Atom Man vs. Martian Invaders (1967) oraz inspirowany undergroundowym magazynem MAD, Superduperman (1962). Niektóre z jego filmów takie jak : Batman and Robin (1964), Captain America Battles the Red Skull (1964), Rocketman Flies Again (1966), osiągnęły prawdziwy drugoobiegowy sukces i były puszczone w „podziemnych” kinach. Ostatnim z jego filmów był Spider-Man (1969), po którym to Glut zerwał z amatorstwem i zaczął trudnić się scenopisarstwem, by stać się po czasie reżyserem telewizyjnych programów. [1]

Za drugiego prekursora fanfilms uznaje się Andyiego Warhola, guru Pop Artu i gloryfikatora kultury masowej, którego szerokie zainteresowania obejmowały wszystkie drugoobiegowe formy sztuki. Warhol będąc wiernym fanem serialu Batman & Robin (z Adamem Westem ) w roku 1964 nakręcił w hołdzie dla nietoperza film — Batman Dracula. Dzieło to przez lata uważane było za zaginione i dopiero po kilku dekadach ukazało się we fragmentach w obrazie dokumentalnym — Jack Smith and the Destruction of Atlantis(2006). [2]

Na przełomie lat 70/80 na światowy rynek wszedł i rozpowszechnił się system VHS. Pojawienie się domowego sposobu nagrywania (VHS- Video Home System) dało szansę całej rzeszy, reżyserów amatorów. Momentalnie powstały różnego rodzaju konwenty i zjazdy, gdzie twórcy niezależni, mogli się pochwalić swymi dokonaniem szerokiej rzeszy odbiorców.

Największą z takich imprez jest, organizowany rokrocznie w San Diego — Comics Con. Jest to zlot miłośników komiksów, gdzie oprócz tysięcy stron zeszytów i albumów z obrazkowymi opowieściami, znaleźć można także wszystko inne co z nimi jest związane.

Kolejnym krokiem milowym w rozwoju tej gałęzi filmu niezależnego, okazała się znów zdobyc techniki. Był to system cyfrowej rejestracji (Digital Video Camcorder). Dzięki tej innowacji, druga połowa dziewiętej dekady XX wieku, zyskała miano „złotych lat” fan filmu, gdyż rynek opanowały, już w miarę tanie kamery cyfrowe. Prostota ich obsługi i kompatybilność z domowymi komputerami klasy PC, dała możliwość łatwej obróbki nagranych materiałów, wraz z okazją do stosowania prostych efektów specjalnych i atrakcyjnych przejść montażowych. Do tej pory możliwe to było jedynie w profesjonalnym studio.

Ostatnie (jak dotąd) stadium rozkwitu opisywanej przeze mnie idei, to pojawienie się Internetu, które implikuje wręcz nieograniczone możliwości publikacji materiałów w sieci. Istnieją obecnie specjalne serwisy internetowe, pozwalające umieszczać miłośnikom komiksów, swoje amatorskie nagrania . Do najważniejszych z nich należą : FanFilms.net, Comics2Film.com, iFilm. Niektóre z zamieszczonych tam obrazów prezentują zaskakująco wysoki poziom, a dbałością o szczegóły przewyższają wręcz niektóre produkcje komercyjne. Wyśmienitym przykładem jest film „Daywalker” A.J. Rickert-Epstein'a , którego bohaterem jest postać komiksów Marvel’a, czarnoskóry dhampir (hybryda człowieka i wampira) Blade. „Daywalker” jest prequelem pierwszego „Blade’a” z Wesley Snipes'em. Tło akcji stanowi próba odnalezienia przez głównego bohatera, jego mentora i opiekuna — Whistlera. Towarzyszy mu w tym przedsięwzięciu zespół łowców wampirów — Nightstalkers. Film został nakręcony zaledwie w tydzień, a jego budżet wyniósł jedynie 700 dolarów. Oglądając „Daywalkera” zapominamy jednak o jego nieprofesjonalnej proweniencji. Zasługa tego tkwi w doskonałej choreografii walk, których naturalność wypływa min. ze statycznego ustawienia kamery, a nie z chaotycznego ciągu ujęć i przeciwużyć, tak typowych dla kina komercyjnego. Mroczny klimat zostaje zachowany dzięki dobrze zrealizowanemu oświetleniu, które to, lub jego brak, zazwyczaj jest największą zgorą fan filmów. Tutaj, mimo że akcja toczy się prawie cały czas w ciemnościach, widzimy wyraźnie co się dzieje na ekranie. Na koniec można pochwalić doskonałą kreację tytułowego Dziennego marką, która często daje złudzenie gry samego Wesley Snipes'a, nota bene idealnie dobranego do imitowania komiksowego superbohatera. [3]

Wielokrotnie twórcy fan filmów przenoszą swych ulubionych herosów w przeróżne szablony gatunkowe. Nieobce jest im kręcenie fikcyjnych reklam komercyjnych, bądź trailerów nieistniejących w rzeczywistości filmów. Jedną z tego rodzaju zabaw z konwencją jest, będący animacją komputerową, teledysk — Silver Surfer. Dzieło Jamesa Rothwella i Branta Dennee, charakteryzuje

się zupełnym brakiem strony fabularnej. Twórcy skupili się wyłącznie na podróży srebrnego wędrowca przez galaktyczne przestworza, co idealnie oddaje wizualną poetykę komikсового wzorca. Przepelniony psychodeliczną kolorystyką teledysk, uzupełnioną o komplementarnie brzmiącą do niej ścieżkę dźwiękową, w postaci hipnotycznej muzyki techno, daje uczucie podobne do tego jakie wywołuje lektura komiksu.

Jak już wspominałem, czasami za produkcje filmów fanowskich odpowiedzialni są także ludzie z branży profesjonalnej, jak to jest w przypadku „Lobo - Paramilitary Christmas”. Postać Lobo stworzyło dwóch komiksiarzy : Keith Giffen (rysunek) oraz Rogera Slifera (scenariusz), a za pierwszą publikację uważa się trzeci numer komiksu Omega Men (1983). Lobo jest antybohaterem, antytezą mitu superbohaterskiego, który to konsekwentnie trwał w kulturze masowej od pojawienia się Supermana. Jest on profesjonalnym kosmicznym najemnikiem, niezwykle brutalnym i okrutnym zbirzem, choć mimo to nie pozbawionym uroku wewnętrznego i charyzmy. Lobo po wymordowaniu całej populacji swojej planety [4], kontynuuje krwawą odyseję stając się międzygalaktycznym łowcą głów i płatnym mordercą. Komiks ten charakteryzuje się wysublimowanymi w swym sadyzmie obrazami, tkwiącymi w wyjątkowej grotesce i czarnym humorze, gdzie wszystko ocieka hektolitrami krwi niczym w horrorze gore. Próba jego przeniesienia na srebrny ekran przez którąś z komercyjnych wytwórni, zaowocowała by tym że „dostałby (on) ograniczenie wiekowe PG-13, nie zezwolono by na jakiegokolwiek większe sceny przemocy a scenariusz zostałby napisany pod otępiełymi nastolatków...” [5] Scott Leberecht wyreżyserował filmową adaptację (komiksu pod tym samym tytułem) w ramach studiów na uczelni American Film Institute. Warto wspomnieć, iż pracował on wcześniej przy efektach specjalnych m. in. do „Sleepy Hollow” i „Spawna”. Postać Lobo po mistrzowsku odegrał Andrew Bryniarski, znany z remakeu „Teksańskiej masakry piłą mechaniczną”. Twórcom, poza warsztatowymi umiejętnościami i profesjonalizmem nie zabrakło również pietyzmu, którym mogą cechować się jedynie najgorętszy fani. Dzięki tej „wybuchowej” mieszance oddali znakomicie groteskowy i paradoksalny świat komiksu. Fabuła, poza paroma drobnymi zmianami pozostaje ta sama. Króliczek wielkanocny postanawia zlikwidować swego największego konkurenta — Świętego Mikołaja i zleca to zadanie Lobo. Ważniak [6], który to za Świętami nigdy tak naprawdę nie przepadał, z dziką ochotą przyjmuje kontrakt i rusza na biegun północny.

Nic dziwnego, że w wyniku pojawiania się amatorskich produkcji prezentujących niekiedy wysoki pułap, wielkie koncerty typu Lucas Film stworzyły specjalne projekty promujące i nagradzające tego rodzaju działalność. Mowa tu o Official Star Wars Fan Film Awards, corocznym konkursie na najlepszą ekranizację historii, ze świata Star Wars, który posiada również swe własne serie komiksowe. Podobne inicjatywy podjęły, takie giganty jak Paramount, czy DC Comics, tworząc konkursy na najlepsze filmy o Supermanie czy Batmanie.

Na koniec słów kilka o YouTube — serwisie internetowy umożliwiającym publikację w sieci, filmów, wideoklipów lub innych form audio-wizualnych. Mottem strony jest — „Broadcast Yourself” (ang. „Niech inni Cię zobaczą”). Witryna jest prosta we wglądzie i przyjazna. Każdy kto nie naruszy obowiązującego tam regulaminu, może wgrać na serwer swój plik. Właśnie ta przystępność obsługi i popularność marki w kręgach internautów, sprawia iż trafia tu wiele z filmów fanowskich. Choć większość filmików prezentuje bardzo niski poziom, a wręcz stanowi zwyczajne wygłupy przed kamera, bądź telefonem komórkowym, to da się tu spotkać również prawdziwe „perełki”. Minutowy zaledwie „Dr Octopus”, jest majstersztykiem produkcji domowymi środkami. Konwencja naśladuje dodatek ilustrowany, zamieszczany czasem w komiksach z serii Marvel, gdzie w żartobliwy sposób przedstawiano postaci z komiksów, które znalazły się niespodziewanie w świecie realnym. W Polsce mieliśmy okazję zobaczyć próbkę tego na łamach wydanego przez TM- Semic Spidermana nr 08/1990.

Fabuła tej krótkiej groteski odpowiada na pytanie: co by było gdyby... podczas wizyty w gabinecie stomatologicznym, dentystą okazał się dr Octopus. Konwencja jest identyczna jak ta stosowana w komiksowych pierwowzorach. Pojawia się tam, towarzyszący całości narrator, a w finale bohater uświadamia sobie, że zdarzenie to było jedynie jego senną wizją lub chwilową fantasmagorią.

Zjawisko fan filmów towarzyszy nam już prawie pół wieku. Jak każdy z rodzajów twórczości, początek miał trudny. Ograniczenia techniczne i wysoka cena sprzętu rejestrującego sprawiały, że było to zajęcie tylko dla nielicznych. Dziś dzięki pojawianiu się nowych mediów i kolejnych odkryć technologicznych, ta forma ekspresji staje się coraz bardziej powszechna i doceniana. Patrząc na produkcje typu „Daywalker”, możemy być pewni, że kino fanowsko — amatorskie, nie raz jeszcze, zachwyci nas swymi dokonaniem.

[1] Donald Glut, Internet: <http://www.donaldglut.com/movies.html>



- [2] Batman Dracula, Internet: [http://en.wikipedia.org/wiki/Batman\\_Dracula](http://en.wikipedia.org/wiki/Batman_Dracula)  
[3] Daywalker, Internet: [http://www.fanfilmy.jackson.pl/rec\\_daywalker.html](http://www.fanfilmy.jackson.pl/rec_daywalker.html)  
[4] Jak się później okazuje, Lobo dokonując eksterminacji swej planety, przeoczył przypadkowo swoją znienawidzoną szkolną nauczycielkę. „Lobo: Ostatni Czarnian” TM-Semic 1994  
[5] Lobo, Internet: [http://www.fanfilmy.jackson.pl/rec\\_lobo.html](http://www.fanfilmy.jackson.pl/rec_lobo.html)  
[6] Ważniak — samozwańczy pseudonim Lobo.

## ROZDZIAŁ VI

### KOMIKSOWA POETYKA W FILMIE

Zanim w 2005 roku, pojawiło się na ekranach kin „Sin City”, określone mianem „ruchomego komiksu”, rok wcześniej powstał film Enkiego Bilala — „Immortal - Kobieta Pułapka”, który można potraktować jako prefigurację tego co później dokonał Rodriguez.

Enki Bilal, to znany i ceniony na całym świecie, francuski twórca komiksów, rysownik oraz scenarzysta. Pierwsze komiksy tworzone przez niego powstawały na początku lat 80. XX wieku, m.in. pierwszy komiks z cyklu „Trylogia Nikopola”. „Jego prace ukazywały się niezbyt często, jednakże charakterystyczny styl i rewolucyjna forma w komiksie jaką jest zastosowanie jako tła malowanych obrazów czy fragmentów zdjęć, z których czynił kolaże pozwoliła na uznanie go za jednego z ważniejszych twórców w kręgach fanów tego gatunku sztuki.” Styl Bilala poza eksperymentowaniem ze sztuką wyższą, to także przedstawianie świat brudnego, ponurego, przeciwstawnego wobec twardej kreski amerykańskich komiksów popularnych. Rozpoznawalne są także postacie Bilala o kościstych twarzach z wydatnymi kośćmi policzkowymi oraz pojawiające się na tle szarego świata jaskrawe barwy, w szczególności czerwień, poszarpana kreska, której używa przy przedstawianiu zjawisk metafizycznych czy fantastycznych.” [1]

Bilal nie tylko jest artystą plastykiem, lecz również reżyserem filmowym. Zanim przystąpił do realizacji filmu opartego na „Trylogii Nikopola”, miał już na swym koncie takie obrazy jak „Bunkier Palace Hotel” z 1989 roku i „Tykho Moon” z 1997 r.

Film „Immortal”, jest bardzo swobodną adaptacją komiksów z cyklu „Trylogii Nikopola”. Główny wątek pochodzi z „Targów nieśmiertelnych”, a tytuł został zaczerpnięty z albumu — „Kobieta pułapka”.

Rok 2095. Gdzieś na trzech poziomach Nowego Jorku mieszka kobieta o niebieskich włosach, która płacze niebieskimi łzami. Nazywa się Jill Bioskop. Nie wie jeszcze, że Horus, bóg o głowie sokoła, przebył pół wszechświata, by ją odnaleźć. Horus został skazany na śmierć przez swoich towarzyszy. Zostało mu siedem dni życia. Siedem dni, by odnaleźć Jill w labiryncie miasta, by ją uwieść. Do tego potrzebne mu jednak ludzkie ciało. Tak w skrócie przedstawia się fabuła filmu, która została w dużej mierze zubożona względem komiksowej trylogii.

Cała scenografia filmu została wygenerowana przy pomocy grafiki komputerowej, przy pomocy systemu blue box. Dzięki temu możemy zobaczyć świat niczym ze stron komiksu. Futurystyczne budowle, wszechobecna technologia, pokryta wszechobecną patyną i brudem, przypomina miasto śmietnik, takie samo jak te, które można zobaczyć w powieści obrazkowej. Dzięki komputerowej grafice, postać Horusa jest niemalże identyczna z jej komiksową wersją.

Widz zazwyczaj przyzwyczajony jest do oglądania filmów, w których występuje żywa obsada, lub takich, gdzie całość postaci jest wygenerowana przez komputer np. „Final Fantasy”.

W „Immortal” pojawiło się nowe rozwiązanie. Tak jak niegdyś w filmie „Kto wrobił królika Rogera” z 1988 roku, w którym połączono fotografie z animacją obrazkową, tak tu zastosowano połączenie gry żywych aktorów, z postaciami wygenerowanymi przez komputer.

Istotne jest tu to, że wyrenderowane postaci, różnią się istotnie, w kwestii wizualnej od tych odtwarzanych przez ludzi. Wyglądają one nad wyraz sztucznie, nienaturalnie i na pierwszy rzut oka widać, iż są one produktem komputerowej grafiki.

Ta różnica w wyglądzie bohaterów, była największym zarzutem stawianym temu filmowi przez laików. Mówiono, że Bilal powinien się zdecydować, czy stworzyć całość z udziałem żywej obsady, czy wszystko wykreować cyfrowo.

Bilalowi chodziło jednak o to, by film ten wyglądał właśnie w taki, a nie inny sposób.

Forma „Immortal” przypomina stosowaną przez niego w komiksie technikę kolażu, polegającą na łączeniu różnych manier plastycznych, z fotografiami. Metoda ta jest wykorzystywana przez wielu innych twórców komiksów artystycznych, takich jak np. Bill Sienkiewicz w „Elektra Assassin”.

Zacytuje teraz z pamięci, jednego z największych twórców komiksu Jeana Girauda, zwanego również Moebiusem : „Artysta nie rysuje rzeczywistości, lecz koduje ją kreując spójny system podświadomie rozpoznawalny przez odbiorcę”.

Bilal jako artysta, nie chciał odwzorować realny wygląd świata, lecz stworzył swą własną wersję kosmosu. W tej fikcyjnej rzeczywistości, część mieszkańców nosi syntetyczne implanty, co jest ostro krytykowane przez resztę społeczeństwa.

Bilal, stosując zdeformowanie tych postaci, pokazuje sztuczność i nienaturalność takich zabiegów, czym samym pokazuje jakie jest jego stanowisko wobec inżynierii genetycznej.

„Komiksy zaoferowały swym czytelnikom świat przestylizowany i zdeformowany tak, by ujawniły się ukryte (czy też przypisywane mu) znaczenia; nie tyle narysowany, ile przerysowany.” [2]

Widz nie zaznajomiony z komiksowa stylistyka, nie będzie potrafił odczytać tych ukrytych znaczeń, wynikających z faktu świadomego przerysowania przez artystę.

Kolejnym elementem przeniesionym z komiksowej poetyki do filmu, jest „zamrożenie” na chwile kadru, gdzie akcja na moment zamiera.

Jest to pozorne zatrzymanie ruchu, które występuje w sztukach plastycznych.

Pisał o tym Gotthold Ephraim Lessing, estetyk i teoretyk z okresu Oświecenia w „Laokoonie”.

„Konflikt pomiędzy jednorazowością, migawkowym niejako charakterem przedstawienia malarskiego lub rzeźbiarskiego, a intencją, aby w tym przedstawieniu zawrzeć równocześnie wrażenie dynamiki ruchowej, dynamiki, która jest zjawiskiem ciągłym, złożonym z nieskończonej ilości następujących po sobie pozornie statycznych faz ruchu — zjawisko, które pasjonowało szkołę eleacką. Plastyka — malarstwo i rzeźba — starają się rozwiązać ten problem przez odwołanie się do wyobraźni odbiorcy. „Czwórka” Chełmońskiego pędzi co sił przez ukraiński step, znajdując się jednak ciągle w tym samym miejscu, „Dyskobol” Fidiusza na zawsze zamarł w geście potężnego rozmachu, „Grupa Laokoona” szamocze się, a zarazem trwa w wiecznym bezruchu, walcząc z pętającym ją węzłem.” [3]

Właśnie tego rodzaju sceny pojawiły się w kilku filmowych adaptacjach.

Na przykład w filmie „Ghost Rider” (2007), tytułowy Duch Zemsty, spadając na swym motorze, z dachu wieżowca, zastyga na moment w powietrzu na wzór komiksowego, nieruchomego kadru. Więcej tego typu zastosowań znalazło się w filmie Zack’a Snyder’a pt. „300”, będącego adaptacją powieści graficznej Franka Millera pod tą samą nazwą.

By upodobnić film do komiksu, znalazły się tam sceny w których akcja zastygała na chwile w bezruchu. Doskonałym tego przykładem jest ujęcie, w którym perski posłaniec przybywają na koniu do wrót Sparty. Mimo, iż scena na kilka sekund zamiera, to stojący na dwóch nogach koń, wraz z siedzącym na nim jeźdźcem, tryska dynamizmem.

Zaprezentowane tu przykłady, stanowią jedynie pojedyncze elementy komiksowej poetyki, które znalazły się w filmie i zbliżyły go trochę do adaptowanego medium. Szerzej tą idee wykorzystał Robert Rodriguez w „Sin City”, o czym to będzie traktował rozdział kolejny.

[1] Enki Bilal, Internet: [http://pl.wikipedia.org/wiki/Enki\\_Bilal](http://pl.wikipedia.org/wiki/Enki_Bilal)

[2] Op. Cit., Szyłak J., Poetyka komiksu, s. 42.

[3] Op. Cit., Krzysztof Teodor Toeplitz, s.109-110.

## ROZDZIAŁ VII

### SIN CITY — RUCHOMY KOMIKS

Sin City, czyli Miasto grzechu, powstało w 1991 roku, w bogatej wyobraźni mistrza komiksu Franka Millera. Kamieniem węgielnym, podłożonym pod jego budowę, był niewątpliwy talent Millera i jego wieloletnie doświadczenie w tworzeniu komiksów, Miasto, to nie tylko zimne i szare budowle, kręte ulice, to także mieszkańcy, osoby je zaludniające, będące jego wewnętrzną duszą.

„W mieście tym, nie ma super bohaterów. Są tam tylko twardziele, ciężkie przypadki, spluwy, panienki, kochankowie i frajerzy, którzy starają się przeżyć kolejną ciemną noc. Sin City narodziło się z wielkiej amerykańskiej tradycji lekkiej literatury, która stanowi rdzeń kultury popularnej. Miller zabrał swoją twórczość w zakazane rewiry — mroczne serce miasta — tak jak to wcześniej zrobiły powieści detektywistyczne i filmy noir z lat czterdziestych i pięćdziesiątych. Mroczne serce miasta — typowe amerykańskie miejskie bezdroże, oaza prawdziwych twardzieli. Miejsce, gdzie rozmowy zawsze się urywają, wyjęci spod prawa toczą odwieczne walki z systemem, a pod chłodną powierzchnią buzuje nienawiść i pożądanie seksualne.

Mężczyźni u Millera to nieociosane klocki zbudowane z mięśni, jego kobiety obdarzone są uwodzicielską rozwiązłością, a miasto składa się z nieskończonych alejek, krętych schodów." [1]

Fikcyjne miasto odniosło sukces komercyjny i artystyczny, przypieczętowany prestiżowymi nagrodami, takimi jak: Eisner Award (odpowiednik Oskara w świecie komiksu) oraz National Cartoonists' Award.

Film „Sin City” został nakręcony na podstawie trzech komiksów z tej serii, są to: „Miasto Grzechu”, „Krwawa jatka” i „Ten złoty drań”.

Główny wątek ekranizacji, opowiada o losach Marva, o którym sam Frank Miller mówił tak:

"Marv przyszedł na świat o kilka stuleci za późno. Powinien szaleć z toporem na jakimś średniowiecznym polu bitwy, ścinając głowy wrogom. Ale tak się składa, że żyje tu i teraz. A ten, kto zabił kobietę jego marzeń, musi za to zapłacić. Krwią.

Centralną postacią pierwszej opowieści Sin City jest Marv, niezdarne osiłek, którego już dawno opuściło szczęście. Pewnego razu spotka piękną kobietę, która okaże mu czułość i spędzą razem noc. O świcie znajdzie ją w łóżku martwą i za wszelką cenę będzie chciał odnaleźć jej mordercę." [2]

Drugi wątek to historia Dwighta, prywatnego detektywa, który niczym magnes, mimowolnie, przyciąga wszelkiego rodzaju kłopoty. Po przypadkowym zabójstwie policjanta w Starym Mieście, Dwight ma za zadanie zrobić wszystko, co w jego mocy, by chronić swoje przyjaciółki, prostytutki, nad którymi zaczęło ciążyć widmo zagrożenia.

Kolejna opowieść, jest o Johnie Hartiganie — ostatnim uczciwym gliniarzu w Sin City, którego poznajemy w przełomowym momencie jego życia, gdy jest już tylko o krok od emerytury. Mimo, że do przejścia w stan spoczynku została mu jedynie godzina, postanawia uratować jedenastoletnią dziewczynkę z rąk zwyrodniałego syna senatora, co przynosi nieoczekiwane i tragiczne dla niego konsekwencje.

W filmie wystąpiła plejada gwiazd hollywoodzkich. Na liście płac znaleźli się: Bruce Willis, Benicio Del Toro, Mickey Rourke, Clive Owen, Elijah Wood, Jessica Alba, Rosario Dawson, Michael Clarke Duncan, Carla Gugino, Josh Hartnett, Michael Madsen, Jaime King, Brittany Murphy, Nick Stahl, Marley Shelton, Powers Booth i Rutger Hauer.

Frank Miller podchodził bardzo sceptycznie, do projektu Rodrigueza. Miller: „Z początku nie sądziłem, że to się może udać. Nie, żeby te historie nie mogły zostać przełożone na język filmu. Nie wierzyłem, że przemysł filmowy, taki jakim go pojmowałem, będzie w stanie przetworzyć mój materiał, nie zamieniając go w coś, czym nie jest." [3]

Jednak reżyser filmu, Robert Rodriguez, podszedł do idei ekranizacji w inny, niż dotychczas to robiono sposób.

„Nie chciałem zrobić "Sin City" wg Roberta Rodrigueza. Chciałem zrobić „Sin City” Franka Millera. Wiedziałem, że dzięki technologii, którą umiałem się posługiwać — oświetleniu, zdjęciom, efektom specjalnym — uda nam się osiągnąć wrażenie takie samo jak w komiksie."

Wynik końcowy przerósł najśmielsze oczekiwania. Powstałe dzieło okazało się zupełnie nowym zjawiskiem w kinematografii — „ruchomym komiksem".

Kinowe Sin City, nic nie straciło względem swego pierwowzoru, a wręcz zyskało kilka dodatkowych walorów. To czego Miller, nie mógł przedstawić na kartach papieru, okazało się teraz możliwe dzięki nowemu medium, jakim jest film.

Jedną z ulubionych postaci Franka Millera z Sin City jest kelnerka Shellie.

Przez ograniczenia wynikające z komiksowej formy, nie mógł jej jednak oddać w taki sposób, jak tego chciał.

„Kiedy rysowałem zeszyt, uwielbiałem Shellie: jej hardą postawę, sposób, w jaki mówiła. Kiedy wpisywałem tekst w dymki, zawsze uważałem, że jej głos powinien się łamać, ale nie ma możliwości pokazania tego w komiksie. A tu kilka lat później zjawia się babka, która nie dość, że wygląda jak moja postać, ale w dodatku czyta tekst łamiącym się głosem. Cóż mogę rzec? Byłem zauroczony." [4]

Tak wypowiadał się sam mistrz, o kreacji Brittany Murphy, odtwarzającej wspomnianą postać kelnerki.

Do produkcji filmu, przystąpiła ekipa z Troublemaker Studios, wytwórni należącej do Roberta Rodrigueza.

Dzięki zastosowaniu najnowszych kamer cyfrowych Sony HFC-950s, obecnie najnowocześniejszych na rynku i zielonego ekranu (ulepszona wersja Blue Box), dało się wykreować fantastyczny świat, z taką samą łatwością, jak robi to rysownik za pomocą ołówka na kartce papieru.

„Pierwszym etapem prac było rozrysowanie przez Roberta Rodrigueza kadrów na podstawie Racjonalista.pl

opowieści Franka Millera — obrazek po obrazku."

Głównym źródłem inspiracji były rysunki Millera z jego albumów, z których każdy pieczołowicie przekonwertowano do wnętrza komputera, tak więc „w 95% przypadków, filmowa kompozycja kadru pokrywa się z tym, co narysował Frank Miller." [5]

„Po sfilmowaniu aktorów grających na zielonym tle, ekipa od efektów specjalnych przystąpiła do drobiazgowego wypełniania tła krajobrazami miejskimi przeniesionymi wprost z zeszytów Millera." [6]

Rodriguez o produkcji : „Korciło mnie odtworzenie tych skomplikowanych obrazów, które narysował Frank. Jego rysunki są odarte ze wszystkich zbędnych elementów. Pragnęliśmy osiągnąć takie samo wrażenie. Tworzyliśmy jakieś tło, ale kiedy mieliśmy wątpliwości, zamalowaliśmy je na czarno. Ograniczając tło jedynie do jego podstawowych elementów, osiągnęliśmy tę nienaturalną stylistykę, która wydaje się być właśnie taka, jaka być powinna. Ponieważ kręciliśmy w kolorze, usuwaliśmy go potem na rzecz prostej czerni i bieli, ale później, w każdym momencie postprodukcji, mogłem go na nowo przywrócić. Mogliśmy więc używać koloru jako broni. Jest to naprawdę ważne narzędzie narracyjne. Tak na przykład mamy postaci takie jak Goldie, która wyróżnia się z tła skórą w naturalnym kolorze i włosami w kolorze blond, lub Żółty Drań o skórze koloru musztardy. Kiedy chciałem dobitniej ukazać ból odczuwany przez którąś z postaci, nadawałem jej krwi kolor czerwieni. W ten sposób wychodziła ona na pierwszy plan, było to jak zbliżenie za pomocą koloru. Jednocześnie mogliśmy tonować najbardziej makabryczne sceny. Nadawaliśmy krwi kolor bieli, tak jak w komiksach, co sprawiało, że nie robiła ona tak porażającego wrażenia. Stawała się bardziej abstrakcyjna" [7]

Film zawiera kilka zmian „kosmetycznych", wobec pierwowzoru. Komiks prawie w całości był monochromatyczny, poza dwoma, występującymi w śladowych ilościach, kolorami: czerwonym, w „The babe wore red" — sukienka, paznokcie i usta, oraz żółtym w „That yellow bastard" — Żółty Drań i jego krew.

W filmie, w stylistykę noir, wkradły się także inne barwy. Odznaczają się nimi: czerwone buty Dwighta, niebieski samochód, czerwony kogut radiowozu, złociste włosy Goldie i czerwone łóżko w kształcie serca

Dzięki temu, film jest bardziej atrakcyjny dla widza, a czarnobiała konwencja nie męczy oka, tak jak jest to w przypadku filmu Renaissance z 2006 roku, zrobionego w zbliżonej estetyce, gdzie całość obrazu razi nadmiernym kontrastem, opozycyjnych kolorów czerni i bieli.

Do efektów specjalnych Rodriguez zatrudnił aż trzy firmy : Hybride Technologies, Café FX, The Orphanage. „Dzięki temu każda z historii miała swoją własną, odmienną i konsekwentną stylistykę". [8]

Następnie przyszła kolej na przeniesienie, komiksowych postaci, których nienaturalna kwadratura twarzy i groteskowe oblicza, cechowały obrazy Millera.

„W świecie nieruchomych obrazków cechy ludzkie postaci są wyolbrzymione, a uczucia pierwotne uwidaczniają się na twarzach i w ruchu ciała. Uzyskanie takich efektów wymagało również pracy nad wyglądem zewnętrznym aktorów. Pomocne okazały się protetyka i makijaż wykonywane pod nadzorem Grega Nicotero, a także kostiumy zaprojektowane przez Ninę Procter."

Dzięki żmudnym godzinom spędzonym na tworzeniu charakteryzacji, aktorzy odtwarzający postaci m.in. Marva, czy też Żółtego Drania, w rezultacie wyglądali jak gdyby przed chwilą wyszli z komiksowego kadru.

Wszystkie wspomniane wyżej zabiegi twórcze, podczas ekranizacji Sin City, oraz wykorzystanie najnowocześniejszego sprzętu technicznego, zaowocowały tym, iż narodziła się nowa jakość. Film zaczął w końcu imitować komiks, nie tylko pod względem fabuły ale także i formy. To co zostało zainicjowane przez Sin City, ma już dziś swych kontynuatorów, jak choćby ekranizacja kolejnej powieści graficznej Franka Millera — „300", wyreżyserowana przez Zack'a Snyder'a. W przyszłości mają powstać kolejne filmy o Mieście Grzechu, a co będzie dalej się działo z tym nowym gatunkiem, stoi pod wielkim znakiem zapytania. Wszystko zależy tylko od śmiałości reżyserów i chęci przekraczania przez nich, istniejących barier, tak jak zrobili to Robert Rodriguez i Frank Miller.

[1] Sin City Pressbook, Internet: <http://www.spi.pl/sincity/pressbook.pdf>

[2] Sin City Pressbook, Internet: <http://www.spi.pl/sincity/pressbook.pdf>

[3] Sin City Pressbook, Internet: <http://www.spi.pl/sincity/pressbook.pdf>

[4] Sin City Pressbook, Internet: <http://www.spi.pl/sincity/pressbook.pdf>

[5] Sin City, Internet: [http://www.kmf.org.pl/prace/sin\\_city\\_komiks.html](http://www.kmf.org.pl/prace/sin_city_komiks.html)

[6] Sin City Pressbook, Internet: <http://www.spi.pl/sincity/pressbook.pdf>

[7] Sin City Pressbook, Internet: <http://www.spi.pl/sincity/pressbook.pdf>

## ZAKOŃCZENIE

Komiks i film, gatunki powstałe w tym samym czasie, dorastające wspólnie w kulturze popularnej, od samego początku łączyła nierozzerwalna więź, wynikająca z „jednorodności tworzyw przez nie użytych. [...] Powiązania komiksu i filmu można dodatkowo poszeregować według ich rozległości: od krótkiej aluzji czy cytatu aż do oddziaływania na siebie dwóch dziedzin sztuki.” [1]

Jednak „adaptacje są chyba najsilniejszą grupą świadczącą o wzajemnym zainteresowaniu filmu i komiksu. Nie ma chyba takiego znaczącego dla historii komiksu dzieła, które nie doczekało by się przynajmniej jednej próby przeniesienia na ekran, zaś liczba adaptacji najbardziej popularnych tematów dochodzi do kilkudziesięciu i to zarówno aktorskich, jak i rysunkowych.” [2]

Początkowe adaptacje, jak pokazałem to w swej pracy, były niezbyt udanymi, tanimi wersjami komiksowych opowieści. Pod koniec ubiegłego stulecia, dostrzeżono jednak, że na takich produkcjach, można sporo zarobić.

Komiksowi superbohaterowie, egzystując na rynku kultury masowej, od dziesiątków lat, stali się produktem równie rozpoznawalnym i lubianym, co znana na całym świecie coca-cola.

Papierowe historie stały się doskonałym podłożem pod tworzenie kolejnych dóbr kultury popularnej, a ich ekstensywność objęła rozmaite formy rozrywki, które implikowały później kolejne twory masowe. Na ten przykład, po sukcesie filmu, rynek zalewały, różnego rodzaju gadzety, oryginalne ścieżki dźwiękowe, oficjalne gry komputerowe etc.

„Ostatnio jednak dostrzega się twórcze możliwości, mogące wynikać z porównania obu sztuk; komiks inspirowane kino już nie tylko atrakcyjną fabułą, ale i możliwościami artystycznymi. Nie tak dawno uznany za sztukę, bezspornie zaś zasługujący na miano języka artystycznego, ujawnia teraz swe możliwości w kontakcie z inną, jakże podobną, a zarazem zupełnie odrębną sztuką. Właśnie ta odrębność pozwala ożywić tworzywa obu sztuk, stawiając przed nimi zadania zmuszające je do pokonywania własnych ograniczeń, co jest niezbędnym elementem rozwoju każdego języka artystycznego. A myślę, że zarówno film, jak i komiks mają w tej dziedzinie jeszcze wiele do powiedzenia.” [3]

To właśnie udowodnili Frank Miller i Robert Rodriguez, tworząc filmowy obraz „Sin City”. Dzięki transgresyjności działania i otwartości umysłu, stworzyli „nową jakość”, sytuację jakiej jeszcze w kinie nie było — film, który udaje komiks.

[1] Op. Cit., *Od fantastyki do komiksu*, s.150.

[2] Op. Cit., *Od fantastyki do komiksu*, s.168.

[3] Op. Cit., *Od fantastyki do komiksu*, s.171.

## BIBLIOGRAFIA:

Film na świecie nr 263, praca zbiorowa pod red. Rafała Marszałka, Miesięcznik Polskiej Federacji Dyskusyjnych Klubów Filmowych, Warszawa 1980.

Od fantastyki do komiksu — w kręgu gatunków filmowych, praca zbiorowa pod red. Kazimierza Sobotki, Łódzki Dom Kultury, Łódź 1993.

Szyłak J., *Komiks: świat przerysowany*, Słowo/obraz, Gdańsk 1998.

Przylipiak M., *Kino stylu zerowego*, GWP, Gdańsk 1994.

Szyłak J., *Poetyka komiksu — Warstwa ikoniczna i językowa*, Słowo/obraz, Gdańsk 2000.

Toeplitz K.T., *Sztuka komiksu*, Czytelnik, Warszawa 1985.

Płazewski J., *Mała historia filmu w ilustracjach*, Filmowa Agencja wydawnicza, Warszawa 1957.

Kurc B., *Opowiadanie obrazem*, Piątek Trzynastego Wydawnictwo, Łódź 2003.

Campbell J., *Bohater o tysiącu twarzy*, Wydawnictwo Zysk i Spółka, Poznań 1997.

Szyłak J., *Komiks i okolice kina*, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2000.

Dixon C., Romita J. Jr, *The Punisher War Zone*, Tm Semic, Warszawa 1993.

Praca licencjacka „Komiks, a film — problematyka adaptacji” napisana w 2007 pod kierunkiem prof. dr hab. Andrzej Pitrusa

**Michał Turowicz**

Kulturoznawca ze specjalizacją z filmoznawstwa (Wyższa Szkoła Humanistyczno-

Ekonomiczna w Łodzi, Wydział Artystyczny).

[Pokaż inne teksty autora](#)

(Publikacja: 07-05-2016)

[Oryginał.](http://www.racjonalista.pl/kk.php/s,9998) (<http://www.racjonalista.pl/kk.php/s,9998>)

Contents Copyright © 2000-2015 Mariusz Agnosiewicz

Programming Copyright © 2001-2015 Michał Przech

Właścicielem portalu Racjonalista.pl jest Fundacja Wolnej Myśli.

Autorem portalu jest Michał Przech, zwany niżej Autorem.

Żadna część niniejszych opracowań nie może być wykorzystywana w celach komercyjnych, bez uprzedniej pisemnej zgody Właściciela, który zastrzega sobie niniejszym wszelkie prawa, przewidziane w przepisach szczególnych, oraz zgodnie z prawem cywilnym i handlowym, w szczególności z tytułu praw autorskich, wynalazczych, znaków towarowych do tego portalu i jakiegokolwiek jego części.

Wszystkie elementy tego portalu, wliczając w to strukturę katalogów, skrypty oraz inne programy komputerowe są administrowane przez Autora. Stanowią one wyłączną własność Właściciela. Właściciel zastrzega sobie prawo do okresowych modyfikacji zawartości tego portalu oraz opisu niniejszych Praw Autorskich bez uprzedniego powiadomienia. Jeżeli nie akceptujesz tej polityki możesz nie odwiedzać tego portalu i nie korzystać z jego zasobów.

Informacje zawarte na tym portalu przeznaczone są do użytku prywatnego osób odwiedzających te strony. Można je pobierać, drukować i przeglądać jedynie w celach informacyjnych, bez czerpania z tego tytułu korzyści finansowych lub pobierania wynagrodzenia w dowolnej formie. Modyfikacja zawartości stron oraz skryptów jest zabroniona. Niniejszym udziela się zgody na swobodne kopiowanie dokumentów portalu Racjonalista.pl tak w formie elektronicznej, jak i drukowanej, w celach innych niż handlowe, z zachowaniem tej informacji.

Plik PDF, który czytasz, może być rozpowszechniany jedynie w formie oryginalnej, w jakiej występuje na portalu. **Plik ten nie może być traktowany jako oficjalna lub oryginalna wersja tekstu, jaki prezentuje.**

Treść tego zapisu stosuje się do wersji zarówno polsko jak i angielskojęzycznych portalu pod domenami Racjonalista.pl, TheRationalist.eu.org oraz Neutrum.eu.org.

Wszelkie pytania prosimy kierować do [redakcja@racjonalista.pl](mailto:redakcja@racjonalista.pl)