

Maciej Tomczak

W komiksowym kinie - w kinie komiksów. Od inspiracji poprzez adaptacje ku ekranizacjom

Studia Humanistyczne AGH 11/3, 33-47

2012

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Maciej Tomczak*

W KOMIKSOWYM KINIE – W KINIE KOMIKSÓW. OD INSPIRACJI POPRZEZ ADAPTACJE KU EKTRANIZACJOM

Celem artykułu jest zwrócenie uwagi na kwestie związków i relacji zachodzących między filmem i komiksem. Współczesne względnie liczne kinowe wersje historii obrazkowych skłaniają do refleksji nad dotychczasowym posługiwaniem się komiksowymi fabułami w filmach. Postrzegane jako dychotomiczne media, film i komiks łączą zarówno elementy konstrukcji wizualnego przekazu, jak i historyczny rozwój, w którym dochodziło do zapożyczeń tematycznych. Można wśród nich wyróżnić częste „inspiracje”, próby „adaptacji” oraz nowatorskie „ekranizacje”. Istotny wpływ na przenikanie się wymienionych mediów ma również kultura popularna. W konsekwencji, o ile kolejne filmy oparte na komiksach nie stanowią nowego zjawiska, o tyle ich charakter wydaje się nieco bardziej rozbudowany.

Słowa kluczowe: kino, komiks, inspiracje, adaptacje, ekranizacje

W świadomości współczesnych odbiorców kultury popularnej ikoniczne postacie zaliczane do grona superbohaterów – Superman, Batman czy Spiderman – wywodzą się z kinowych filmów bądź seriali telewizyjnych, zarówno fabularnych, jak i animowanych. W rozmowie z Tomaszem Raczkim Zygmunt Kałużyński stwierdził, że „w naszym kraju te trzy klasyczne cykle komiksów poznaliśmy dzięki kinu” (Raczek, Kałużyński 2002). Co więcej, obserwujemy zjawisko pomijania oddziaływania komiksów na kulturę, które nie ogranicza się wyłącznie do określonych symbolicznych postaci¹. Jak zauważył Paweł Timofiejuk, „*Droga do zatracenia? Albo Surogaci, Capote, Historia przemocy, Gainsbourg, Mężczyzna, przedmiot pożądania?* Co łączy te filmy? Ano to, że przeciętny polski widz nigdy nie słyszał o tym, że powstały na podstawie komiksów. Recenzenci ani słowem się o tym nie zająknęli” (Timofiejuk 2011).

We współczesnym zachodnim kinie można zaobserwować coraz większą liczbę filmów opierających się w mniejszym lub większym stopniu na komiksach. I nie chodzi w tym wypadku o odwołanie się do zwrotów retorycznych takich jak „komiksowy film”, „komiksowa

* Uniwersytet Łódzki; maciej_tomczak@uni.lodz.pl

¹ W kontekście bieżących wydarzeń społeczno-politycznych (2012), nie dotyczących bezpośrednio komiksów, można również dostrzec wpływ historii obrazkowych. Popularna w grupie „Oburzonych” oraz przeciwników układu ACTA (*Anti-counterfeiting Trade Agreement*) koncepcja wizualna maski Guy Fawkesa wywodzi się z powieści graficznej *V for Vendetta* (*V jak Vendetta*).

historia” czy „komiksowy bohater”², wykorzystywanych przez niektórych krytyków filmowych³, lecz o dostrzegalną u twórców – tzn. producentów, scenarzystów, reżyserów, a także aktorów – tendencję do poszukiwania źródeł dla kolejnych kinowych i telewizyjnych fabuł w historiach obrazkowych⁴. Statystyczny wzrost⁵ liczby komiksów przekładanych na język kina skłania do refleksji nad wcześniejszym czerpaniem motywów, wartości lub pomysłów, a także wykorzystywaniem postaci bohaterów i antybohaterów (Januszkiewicz 2002: 84). Należy zastanowić się, czy jest to postępowanie wyróżniające się na tle dotychczasowych, przeszło stuletnich relacji filmu i historii obrazkowych. Nie mniej interesującą kwestią jest sposób przekładania jednego medium, będącego w pewnym stopniu wizualnym (ikono-lingwistycznym), na język kina i ich podmiotowe lub przedmiotowe relacje. Jak wspomniano, widzowie często nie wiedzą, że oglądają film oparty na komiksie, a większość twórców niechętnie przyznaje się do tego typu inspiracji, co zostaje przemilczane także przez krytyków. Warto również zwrócić uwagę, na ile te same wartości przedstawiane w filmie i komiksie są odmiennie oceniane, a w konsekwencji – na ile przypisuje się im różne wartości, których podstawą są wyłącznie cechy gatunkowe jednego i drugiego medium.

Zarysowana problematyka wymaga skoncentrowania się na filmie oraz komiksie jako pewnych mediach (Goban-Klas 2004: 11) wyróżniających się określonymi konstytutywnymi własnościami wynikającymi z historii ich rozwoju. Jednocześnie konieczne wydaje się odwołanie do konkretnych przykładów, a tym samym przyjrzenie się poszczególnym utworom filmowym i komiksowym, które będą egzemplifikacją występowania relacji oraz związków.

1. NARODZINY NOWYCH MEDIÓW

Powstanie kina nie byłoby możliwe bez fotografii, ponieważ film opiera się na rejestracji kolejnych statycznych obrazów, które w momencie odpowiedniego odtwarzania wywołują wrażenie ruchu. W pierwszej połowie XIX wieku francuski wynalazca Joseph-Nicéphore

² „Można by ukuć definicję: film jest nazywany »komiksowym« wtedy, gdy cechuje się niezwykle wartką, rozwijającą się linearnie akcją, istną kaskadą zdarzeń, nadmiarem przygód i nadmiarem niebezpieczeństw, zazwyczaj uosobionych przez demoniczno-operetkowe postacie. Niemal stałą cechą tego gatunku jest »nadkreatywność« wyrażająca się w ukazywaniu na ekranie stworów nieprawdopodobnych logicznie, a kunsztownie skonstruowanych. Innymi cechami są tu konieczność finałowego triumfu Dobra albo Głównego Bohatera i silny schematyzm sytuacji i psychologii” (Szyłak 1985: 41).

³ Ponad ćwierć wieku temu Aleksander Jackiewicz pisał, że „komiks krąży we krwi dzisiejszego filmu. Pełno na ekranie stylizacji świata na jaskrawe, jednoznaczne, atrakcyjne obrazki, ludzi na figurki, kukielki, ich spraw na niezwykle widowiska” (Jackiewicz 1975: 197).

⁴ Za Jerzym Szyłakiem w artykule wymiennie pojawiają się pojęcia „komiks”, „komiksy” oraz „historie obrazkowe” (Szyłak 1999).

⁵ W minionej dekadzie corocznie na język kina przekładano kilka komiksów; poza wspomnianymi w artykule można podać jeszcze inne przykłady: rok 2000 – *X-men* (oraz kolejne dwie części z roku 2003 oraz 2006); 2001 – *Ghost World*; 2002 – *Spider-Man* (oraz kolejne dwie części z roku 2004 oraz 2007); *Astérix & Obélix: Mission Cléopâtre* (*Astérix i Obélix: Misja Kleopatra*); 2003 – *The League of Extraordinary Gentlemen* (*Liga niezwykłych dżentelmenów*); *Daredevil*; 2004 – *Blueberry*; *The Punisher* (oraz film z tym samym bohaterem z roku 2008); 2005 – *Batman: Begins* (*Batman: Początek* i kolejna część z roku 2008); *Constatine*; *Elektra*; 2007 – *30 Days of Night* (*30 dni mroku*); 2008 – *Iron Man* (oraz kolejna część z roku 2010).

Niépcę prowadził eksperymenty z utrwalaniem obrazu, a jego współpracownik Louis Jacques M. J. M. Daguerre opracował mniej czasochłonną i prostszą metodę robienia zdjęć, określoną od jego nazwiska dagerotypią. Równoległe Anglik William Henry Fox Talbot przedstawił własny sposób zapisu scen i wizerunków, który od greckich słów *phos* (światło) i *grapho* (pisać) nazwał fotografią (pisanie światłem, por. Wojnicka 2010: 15–16). Natomiast w końcu XIX wieku amerykański wynalazca Thomas Alva Edison zbudował kinetograf umożliwiający rejestrację obrazów oraz kinetoskop pozwalający na ich odtwarzanie.

O ile jednoznaczne wskazanie orientacyjnej daty narodziny fotografii jest nieco kłopotliwe i może wzbudzać pewne kontrowersje, o tyle takich trudności nie przysparza data powstania kina, niewątpliwie, nierozzerwalnie związanego z filmem. Pierwszy seans kinowy, zorganizowany przez braci Augusta i Ludwika Lumière'ów, odbył się 28 grudnia 1895 roku w Paryżu w Grand Café przy Bulwarze Kapucynów (Witt 1972: 34). To właśnie tę datę powszechnie przyjmuje się jako narodziny nowego medium. Pierwsze krótkometrażowe filmy francuskich twórców miały charakter przede wszystkim paradokumentalny. Jednak zainteresowanie widzów fabułami innymi niż wcześniejsze utrwalone obrazy życia codziennego skierowały twórców filmowych w stronę narracji niekoniecznie prawdziwej, choć nie tylko baśniowej czy magicznej (Płażewski 2005: 11–20).

Przez ponad trzy dekady kino pozostawało nieme – dźwięk odtwarzany był na bieżąco w trakcie seansu przez orkiestrę lub dobiegał z płyty gramofonowej. Niewerbalny przekaz był uniwersalny i zrozumiały właściwie wszędzie tam, gdzie tylko docierały kinematografy. Za granicę między kinem niemym i dźwiękowym uznaje się premierę *The Jazz Singer* (*Śpiewaka jazzbandu*), która odbyła się 6 października 1927 roku.

Powstanie i rozwój filmu oraz kina były wydarzeniami mającymi istotne znaczenie nie tylko dla ówczesnej kultury. Konsekwencje utrwalenia statycznego obrazu – prawdziwego lub odgrywanego – a następnie wprowadzenie go w ruch, który z czasem został również wzbogacony naturalnym bądź sztucznym dźwiękiem, wykroczyły daleko poza sferę doświadczeń symbolicznych, zmieniając sposób percepcji rzeczywistości (Hopfinger 1997: 15).

Natomiast za początek komiksu tradycyjnie przyjmuje się dzień 16 lutego 1896 roku, kiedy to na łamach gazety „The New York Journal” ukazał się pierwszy pasek komiksu Richarda Feltona Outcaulta, zatytułowany *Yellow Kid* (*Żółty Dzieciak* – Szyłak 2000a: 6). Niekiedy za czas powstania komiksu przyjmuje się ogólnie przełom lat 1896 i 1897, ponieważ niedługo po ukazaniu się serii *Yellow Kid*, 12 grudnia 1897 roku, również na stronach „The New York Journal” rozpoczęła się publikacja historii obrazkowej Rudolpha Dirksa *Katzenjammer Kids* (*Dzieci Katzenjammerów*)⁶. Przyjęte daty mają charakter wyłącznie umowy, gdyż w codziennej prasie już od wielu lat ukazywały się satyryczne rysunki czy opowieści graficzne, łączące w narracji słowo i obraz. To właśnie specyficzne operowanie tymi dwoma elementami przyjmuje się za jedną z immanentnych cech komiksów.

Wypracowanie nowej formy przekazu zostało określone mianem jedności ikono-lingwistycznej. Opowieść prezentowana w historii obrazkowej opiera się na komplementarności pisma i rysunku, co nie jest równoznaczne z wykorzystywaniem obu środków w podobnych

⁶ Podstawą warstwy fabularnej tej serii były wcześniejsze opowieści obrazkowe Wilhelma Buscha *Max und Moritz*; zob. Dunin 2004: 163.

proporcjach, a w skrajnych wypadkach – nie musi nawet oznaczać ich współwystępowania w jednym kadrze, pasku (czy stronie) lub całej fabule (Toeplitz 1985: 21). Jednak komiksowe medium nie sprowadza się wyłącznie do posługiwania się słowem i obrazem, gdyż w ten sposób nie odróżniałoby się od rysunków satyrycznych lub podobnych prac artystycznych z pogranicza malarstwa i literatury (Kurc 2003: 48–49). Elementem uzupełniającym jedność ikono-lingwistyczną jest prowadzenie ściśle określonej narracji, której zostają podporządkowane zastosowane środki wyrazu⁷. Każdy kadr funkcjonuje w pewnej sekwencji zdarzeń i tworzy ciągłość znaczeniową, składającą się na całość będącą komiksową fabułą (Przybylski 1980: 239).

Wykorzystanie różnego rodzaju zabiegów plastycznych do przedstawienia spójnych fabul było zjawiskiem występującym już w momencie stworzenia pierwszych rysunków naskalnych (Dunin, Szyłak 1997: 176). Z kolei wszystkie immanentne cechy gatunkowe komiksu można odnaleźć w satyrze, krytyce oraz komentarzach politycznych i społecznych przełomu XVIII i XIX wieku, łączących się z rozwojem prasy oraz zachodzącymi przemianami cywilizacyjnymi. Do ścisłego grona prekursorów (niekiedy nazywanych także pierwszymi twórcami) historii obrazkowych zalicza się pochodzących z Europy Rudolpha Töpffera, Gustava Dorégo i Wilhelma Buscha (Obrębski 2005: 13).

O ile początkowo fabuły komiksowe przedstawiały przede wszystkim liczne bójki, demolowanie pomieszczeń i budynków, niszczenie przedmiotów, często niewybredne żarty i absurdalne zdarzenia (nawiazywały tym samym do komedii slapstickowych), o tyle treść i forma historii obrazkowych uległa stopniowym zmianom. Najpierw pojawiły się poważniejsze, nieco oniryczne i metaforyczne opowieści *Little Nemo in Slumberland* (*Mały Nemo w Krainie Snów*) Winsora McCaya (1905) oraz *Krazy Kat* (*Gópi Kocur*) George’a Herrimana (1916, por. Seldes 1970: 184–197), a później – w latach 20. i 30. XX wieku – publikowano komiksy przygodowe i awanturnicze, kryminalne, obyczajowe i fantastyczno-naukowe. Rosnące grono czytelników przyczyniło się do znacznego wzrostu liczby ukazujących się pasków gazetowych oraz wydawanych albumów (Gabillet 2010: 17). W tym czasie pojawili się również wspomniani pierwsi superbohaterowie – Superman Jerry’ego Siegela i Joego Shustera (1938) oraz Batman Billa Fingera i Boba Kane’a (1939, por. Misiroglu, Roach 2004). O ile pewne cechy charakterystyczne obu postaci można odnaleźć w literaturze czy sztuce plastycznej, o tyle całościowa koncepcja komiksów z wyżej wymienionymi bohaterami nie miała swojego odpowiednika w ówczesnej kulturze (Szyłak 1999: 21). Źródłem pomysłów na opowieści o kolejnych superbohaterach – zwłaszcza z lat 60. XX wieku – stała się mitologia (Szyłak 2000a: 40).

2. O ZWIĄZKACH FILMU I KOMIKSU

Film i komiks wywodzą się z tej samej epoki – pierwszy pokaz kinowy odbył się niepełna dwa miesiące przed premierą pierwszej historii obrazkowej – i stanowią konsekwencje przemian społeczno-kulturowych, do których doszło w wyniku rewolucji przemysłowej.

⁷ W komiksach pod pojęciem „słowa” i „obrazu” nie należy upatrywać wyłącznie opisów, dialogów oraz onomatopei czy rysunków. W obu przypadkach chodzi wyłącznie o umowne posługiwanie się wymienionymi elementami (Wojnarowski 2010: 181–182).

Reorganizacja rytmu codziennego życia oraz diametralne zmiany kluczowych wartości wymagały zagospodarowania powstałej wolnej przestrzeni w szeroko rozumianej kulturze (Kłóskowska 1980: 109–118). Jednocześnie nowe technologie umożliwiły pojawienie się nowych mediów (m.in. filmu i komiksu), które stały się atrakcyjnym źródłem dotychczas nieznanego rozrywki mającej wypełnić wolny czas (Birek 1993: 152–153).

Następstwem prawie równoczesnego powstania filmu i komiksu jest częściowo wspólny język oraz zbliżony sposób konstruowania narracji. Francis Lacassin zauważa, że „przeгляд podstawowych środków wyrazu, jakimi dysponuje komiks, pozwala dojść do następującego wniosku: poza rzadkimi wyjątkami (...) większość ich była do siebie podobna bez odwoływania się do kina i często nawet zanim ono się narodziło” (Lacassin 1980: 92). W kontekście takiej uwagi należy podkreślić, że wcześniej wymieniani prekursorzy historii obrazkowych – Rudolphe Töpffer, Gustave Doré oraz Wilhelm Busch – wykorzystywali w swoich pracach środki określane wspólnie jako filmowe; m.in. zbliżenia i *travelling* (Töpffer), różne ujęcia i zmiany planów (Doré), żabią perspektywę i drgający rysunek (Busch), a przede wszystkim – montaż poszczególnych kadrów (Kunzle 1980: 103–109). Z kolei podstawą pierwszego fabularnego filmu – *L'Arroseur arrose* (Polanego polewacza) braci Lumière'ów z 1895 roku – była najprawdopodobniej jednostronicowa opowieść Hermana Vogla lub Christophera⁸ (Sitkiewicz 2009: 82–83).

Podobieństwa fabularne były niejako naturalną implikacją kinowych i komiksowych związków oraz stosowanej w filmie i komiksie formy przekazu. O ile pod względem wykorzystywanych gatunków kino zdecydowanie wyprzedziło historię obrazkowe, o tyle inspiracji dla treści w przypadku obu mediów poszukiwano u tych samych źródeł, przede wszystkim literackich. Przykładowo na podstawie popularnej powieści E.R. Burroughsa powstał w 1918 roku film *Tarzan. King of the Apes* (*Tarzan, król małp*), a w 1929 roku komiks autorstwa Hala Fostera (Eco 2008: 147–151). W tym miejscu warto także zauważyć, iż film i komiks były i są nośnikami określonych mitologii (Barthes 1970: 58–61). Jednak to kino zyskało uznanie widzów oraz krytyków jako medium reprezentujące wartości zarówno elitarne, jak i egalitarne (Jackiewicz 1975: 116–117). Natomiast komiks pozostał dla części odbiorców dziełem schematycznym i powtarzalnym (Tuszyńska-Grzegorska 2011: 149). Istotny wpływ na ogólne wyobrażenie o historiach obrazkowych miała wytwórnia Walta Disneya, która zdominowała media pod względem treści skierowanych do najmłodszych odbiorców (Lewandowicz 1995). W konsekwencji zarówno animacja, jak i rysunek stały się formą przeznaczoną przede wszystkim dla dzieci⁹.

Oba media łączą nie tylko wspólne zabiegi z zakresu formy i treści oraz wykorzystywane fabuły, ale również niejako wspólne doświadczenie – uleganie propagandzie (w okresie II wojny światowej antynazistowskiej, a w czasie zimnej wojny odpowiednio antykomunistycznej i antykapitalistycznej) czy cenzura obyczajowa, wprowadzona na ekrany kin wraz z Kodeksem

⁸ Właśc. Georges Colob.

⁹ Jest to duży i nie do końca uprawniony skrót myślowy, bowiem pierwsze krótkometrażowe animacje Walta Disneya – pokazywane najczęściej przed właściwymi seansami kinowymi – były kierowane (przede wszystkim ze względu na treść) do dorosłego widza. Dopiero z czasem Disney ukierunkował prace swojej wytwórni na filmy przeznaczone dla dzieci, a fabuły poddał nawet swoistej autocenzurze (Sitkiewicz 2009: 93–105).

Haysa z 1930 roku¹⁰, a na łamy historii obrazkowych wraz z Kodeksem Komiksowym z 1954 roku¹¹. Analogiczne jest również przełamywanie stworzonych w latach 60. i 70. XX wieku nakazów i zakazów.

Do wzrostu zainteresowania historiami obrazkowymi przyczynił się pop-art (Robinson 2000: 524–563). W tym okresie powstał komiks Jeana-Claude’a Foresta *Barbarella* (1962), przełożony na język kina¹² sześć lat później (Szyłak 2000b: 14). Z kolei rok po ukazaniu się komiksowej *Barbarelli* pojawiła się *Modesty Blaise* (1963), która po trzech latach zadebiutowała w filmie (Kornatowska 1977: 36). Próby odzwierciedlenia koncepcji artystycznej i ideowej wymienionych komiksów oraz gra z konwencjami przyczyniły się do zwrócenia uwagi na potencjał historii obrazkowych, który mógł znaleźć swoje odzwierciedlenie w kinie. Ostatecznie wraz z Kinem Nowej Przygody¹³, na przełomie kolejnych dwóch dekad XX wieku, komiksy stały się istotnym źródłem filmowych fabuł. To wtedy nakręcono np. *Supermana* (1978) z Christopherem Reeve’em w roli tytułowej, kolejnego *Flasha Gordona* (1980 – w formie nawiązującego nieco do *Barbarelli*) czy horror *Swamp Thing* (*Potwór z bagien* – 1982). Jednocześnie, na co zwraca Jerzy Szyłak, w historiach obrazkowych wykorzystane „(...) zostały popularne seriale telewizyjne, jak: *Star Trek*, *Battlestar: Galactica*, *Kosmos 1999* czy filmy *Szczęki*, *Gwiazdne wojny*, *Bliskie spotkania trzeciego stopnia*, *Blade Runner*, *Poszukiwacze zaginionej Arki* (...)” (Szyłak 1985: 44). W ostatnich latach XX wieku również pojawiały się komiksy przekładane na język filmu i fabuły filmowe wykorzystywane w komiksie, co było już nie tylko wyrazem fascynacji czy popularności postaci bądź opowieści, ale stanowiło odzwierciedlenie nowych tendencji charakterystycznych dla dominującej kultury popularnej.

W obliczu historycznych doświadczeń filmu i komiksu wydaje się, iż współczesne wykorzystywanie fabuł i postaci historii obrazkowych w kinie nie jest niczym wyjątkowym. Charakter relacji zachodzących między językami mediów można określić – wzorując się na zwrotach retorycznych, stosowanych w teoretycznych ujęciach filmu i komiksu – jako „inspiracje”, „adaptacje” oraz „ekranizacje”.

3. INSPIRACJE – CZERPANIE POMYSŁÓW

Pod pojęciem „inspiracji” należy rozumieć filmy, które odwołują się do określonych koncepcji zawartych w komiksach, jednak nie stanowią ich bezpośredniego przekładu. Pojawiają się ci sami bohaterowie, zbliżone fabuły, lecz cała opowieść tworzy zupełnie odmienną całość. Częściowo jest to spowodowane niemożliwością dosłownego wykorzystania konkretnej historii, co także wynika z ograniczeń jednego i drugiego medium. Jednocześnie

¹⁰ Szczegółowe zapisy Kodeksu Haysa można odnaleźć na stronie: www.arts.reformation.com [4.12.2011].

¹¹ Szczegółowe zapisy Kodeksu Komiksowego można odnaleźć na stronie www.ouceuponadime.com [4.12.2011].

¹² Współcześnie film *Barbarella* zalicza się go do gatunku „kina złego smaku”, które „(...) powołując się na esej Susan Sontag *Notes on camp*, można zdefiniować (...) jako takie, które przywiązuje ogromną wagę do stylizacji, podkreśla sztuczność prezentowanego świata, często skłania się ku parodii, lubuje się w wieloznaczności, ekstrawagancji i złym smaku” (Paszylik 2010: 207).

¹³ Autorem terminu „Kino Nowej Przygody” jest historyk sztuki filmowej J. Płażewski (Płażewski 1986).

kategoria ta obejmuje narracje, które opierają się na motywach zewnętrznych w stosunku do filmu i komiksu, np. literaturze.

„Inspiracja” jest najczęstszą sytuacją w relacjach filmu i komiksu, przy czym jej skutki mogą być zarówno pozytywne, jak i negatywne. Niewątpliwie w sposób twórczy filmowcy wykorzystali koncepcję Hellboya, prezentując drugą kinową wersję historii opowieści o piekielnym chłopcu¹⁴ – *Hellboy II: the Golden Army* (*Hellboy II: złota armia*). Komiks *Hellboy*, stworzony na początku lat 90. XX wieku przez Mike’a Mignolę, odświeżył gatunek komiksowej grozy i horroru, czerpiąc pomysły z mitów czy ludowych podań i opowieści. Film, posługujący się przede wszystkim postaciami tytułowego i pozostałych głównych bohaterów, przedstawiał opowieść zachowującą ducha komiksu (przede wszystkim konflikt między odchodzącym do przeszłości światem istot mitycznych a światem dominujących ludzi), lecz równocześnie zupełnie nowatorską pod względem fabuły. Istotny wpływ na ostateczny efekt filmowy miał reżyser Guillermo del Toro, znany z wielowątkowych filmów, w których realizm przeplata się z elementami nadprzyrodzonymi.

Przykładem kinowej „inspiracji” budzącej neutralne oceny jest film *From Hell* (*Z piekła rodem*), powstały na podstawie opowieści graficznej o tym samym tytule, autorstwa Alana Moore’a i Eddiego Cambella. Obie fabuły koncentrują się na powszechnie znanej historii seryjnego mordercy grasującego w końcu XIX wieku wśród mieszkańców zubożalej dzielnicy Londynu Whitechapel – Kubie Rozpruwaczu. Jednak fabuła powieści graficznej była misternie zbudowana z elementów dostępnych faktów i domniemyanych przypuszczeń na temat dokonanych zbrodni (co zresztą stanowiło przedmiot jednego z ostatnich rozdziałów komiksu, w którym autorzy przedstawiają sposób konstrukcji historii obrazkowej i powstania specyficznej legendy mordercy). Natomiast film to na poły horror, na poły kryminał, mający co prawda doborową obsadę (m.in. Johnny Depp, Ian Holm, Robbie Coltrane), ale zdecydowanie odbiegający od pierwowzoru. Kinowa i komiksowa wersja *From Hell* charakteryzują się odrębnymi fabułami, a także perspektywą, z której obserwowane są wydarzenia, na co wpływają również postacie głównych bohaterów. O ile bowiem w historii obrazkowej czytelnik obserwuje poczynania mordercy, pozostaje niemal od początku świadomy całej intrygi, o tyle w filmie poznaje charakter wydarzeń stopniowo, wraz z postacią policjanta prowadzącego śledztwo. Zupełnie odmienna pozostaje również estetyka filmu i komiksu. Nie należy przy tym rozumieć, iż wersja kinowa jest zła – zgodnie z opisywaną koncepcją jest to wyłącznie pewna wariacja, która w kategoriach popularnego kina spełnia wszystkie wymogi i standardy.

Nie można tego natomiast powiedzieć o filmie *Spirit* (*Duch*), wzorującym się na pracach jednego z klasyków gatunku Willu Eisnerze. Historia obrazkowa – przyjmująca najczęściej postać kilkustronicowej fabuły – przeobraziła się z komiksu opowiadającego o tytułowym pogromcy przestępców w istotny artystycznie i koncepcyjnie zabieg mający na celu zbudowanie przestrzeni specyficznej dla medium. Will Eisner prowadził swoiste eksperymenty w warstwie fabularnej i narracyjnej, wskazując tym samym na drzemiące w komiksach możliwości (Gaiman 2009: 7–9). Nic więc dziwnego, że film skupiający się wyłącznie na treści przyniósł raczej niezadowolający efekt (Miaśkiewicz 2009: 72).

¹⁴ O pierwszej filmowej części *Hellboya* będzie mowa w kolejnym fragmencie artykułu.

Biorąc pod uwagę, iż w przypadku „inspiracji” fabuły komiksów i filmów nie są (nie muszą być) ze sobą powiązane, również sposób montażu opowieści (zastosowanych ujęć oraz przejść między nimi) i prowadzenia całej narracji pozostaje najczęściej bez związków.

4. ADAPTACJE – PRZEŁOŻENIE IDEI NA JĘZYK KINA

Drugi sposób wykorzystania historii obrazkowych w filmie można określić jako „adaptację”. W tym ujęciu kinowe wersje komiksów stanowią w mniejszym lub większym stopniu przekład konkretnej opowieści na język filmu. „W ujęciu słownikowym (od łac. *adaptare*) to przeróbka utworu literackiego w celu dostosowania go do możliwości innego medium, ponowne wykonanie istniejącego już dzieła w innym tworzywie. Innymi słowy – adaptacja to rodzaj przekładu” (Kołodziej, Zarębski 2011: 5). Nie muszą być to dokładne i całkowicie identyczne fabuły, lecz uwzględniając konstytutywne różnice mediów, pozostają w generalnym związku. Inaczej mówiąc, „adaptacja” jest wiernym odtworzeniem określonej opowieści, przystosowaniem tekstu do wymogów kinowego medium, a zapoznanie się z filmem umożliwia pominięcie lektury komiksu bez utraty przekazywanego znaczenia czy sensu (Wojnicka, Katafiasz 2009: 419). Należy pominąć jedynie zmianę wartości estetycznych.

Liczba kinowych wersji komiksów, które można określić mianem adaptacji, jest zdecydowanie mniejsza niż omówionych inspiracji. Przykładem adaptacji jest *Hellboy* – pierwszy z dwóch dotychczas nakręconych filmów opierających się na przedstawionej powyżej historii obrazkowej. Film *Hellboy* przedstawia kluczowe wątki zawarte w kilku komiksowych opowieściach¹⁵, dodając pewne elementy niezbędne z logicznego punktu widzenia. W konsekwencji, o ile w komiksie obecność olbrzymiego, czerwonego, obdarzonego potężną dłonią¹⁶ i spiłowanymi rogami demona przywołanego najprawdopodobniej z piekła, poruszającego się swobodnie po Stanach Zjednoczonych, Europie, a nawet Azji (od końca drugiej wojny światowej do współczesności) nie jest problematyzowana, o tyle w filmie ważnym elementem jest przynależność tytułowego i kluczowych bohaterów do tajnej rządowej agencji. Innym wątkiem niepojawiającym się w historii obrazkowej jest postać młodego pracownika tejże organizacji, który nawiązuje przyjacielskie relacje z Hellboyem. Warto zaznaczyć, że są to treści po pierwsze mające znaczenie dla przedstawienia i uprawdopodobnienia opowieści w wersji kinowej, a po drugie często eksploatowane w filmach zaliczanych do kultury popularnej.

Przykładem innych dobrze ocenianych „adaptacji” są również kinowe wersje dwóch ważnych powieści graficznych Alana Moore’a (scenarzysty): *V for Vendetta* (*V jak Vendetta* – rysownik David Lloyd) oraz *Watchmen* (*Strażnicy* – rysownik Dave Gibbons). W pierwszym wypadku opowieść o rewolucjonście wzorującym się na Guyu Fawkesie, walczącym

¹⁵ Mowa o albumach *Nasienie zniszczenia* (*Seed of Destruction*) oraz *Obudzić diabła* (*Wake the Devil*), a także opowiadaniach *Spętana trumna* (*Chained Coffin*).

¹⁶ Prawa ręka Hellboya jest nieproporcjonalnie wielka i stanowi skuteczny oręż w bezpośredniej walce. Jest również kluczowym elementem przeznaczenia, którym jest związany bohater. Jeden ze zbiorów opowiadań o Hellboju nosi tytuł *Prawa ręka zniszczenia* (*The Right Hand of Doom*).

z faszystowskim rządem w Wielkiej Brytanii powstałym po zagładzie nuklearnej, została uwspółcześniona, a kolejność zdarzeń nieco zmodyfikowana (Śmiałkowski 2006: 72). W drugim wypadku można mówić o jednej z najdokładniejszych i kompletnych „adaptacji”, jedynie nieznacznie zmienionej w wątku fabularnym. Filmowcy wpłynęli natomiast na estetykę *V for Vendetta* – opowieść graficzna operowała na polu hiperrealistyczną kreską, a zastosowane barwy wykorzystywały skalę szarości. Z kolei *Watchmen* w warstwie wizualnej charakteryzuje się bardzo precyzyjnym odwzorowaniem zabiegów artystycznych historii obrazkowej. Kinowa wersja zachowuje logikę komiksu, przedstawiając kolejne wydarzenia składające się na fabułę, co przekłada się na prowadzenie analogicznej narracji (montażu). W przypadku niektórych filmowych scen zachowano także zastosowane w komiksowych kadrach ujęcia. Co więcej, twórcy wykorzystując jako podkład muzyczny popularne utwory (m.in. *The Times They Are a-Changin* Boba Dylana, *The Sound of Silence* Simona & Garfunkela czy *Hallelujah* Leonarda Cohena) rozbudowali przekaz pozostający zgodny z ideą opowieści (Konefał 2009: 20–22).

Warto zauważyć, iż kinowe „adaptacje” historii obrazkowych wzbudzają dużo większe kontrowersje niż filmy „inspirowane” komiksami. Dzieje się tak, ponieważ producenci, scenarzyści i reżyserzy wybierają często historie obrazkowe, które są elementem komiksowego kanonu, a jednocześnie – ze względu na specyfikę ikono-lingwistycznego przekazu – wydają się trudne bądź niemożliwe do przełożenia na język innego medium. Filmowe ograniczenia wymagają pewnych skrótów myślowych (tak w fabule, jak i charakterystyce postaci), które wywołują negatywne reakcje widzów.

5. EKRANIZACJE – EKSPERYMENTY FILMOWE

Nieco paradoksalnie tego typu wątpliwości – przynajmniej w środowisku twórców, czytelników i krytyków historii obrazkowych – nie budzi ostatnia z wyróżnionych form wykorzystywania komiksów w kinie, a mianowicie ekranizacja. Pod tym pojęciem należy rozumieć nieczęste zjawisko dosłownego, identycznego lub niemal identycznego odtworzenia opowieści komiksowej za pomocą filmu. Nie chodzi wyłącznie o pojawienie się tych samych bohaterów i innych postaci ani o kolejność zdarzeń czy całą fabułę, lecz o posłużenie się dokładnie tymi samymi kadrami, ujęciami czy zbliżeniami, a także o przytoczenie wszystkich lub zdecydowanej większości słów (dialogów, narracji itd., por. Helman 2010: 54). Ekranizacja to rodzaj filmowego eksperymentu przynoszącego, co było nieco zaskakujące dla krytyków i odbiorców, pozytywne efekty.

Przykładami ekranizacji są dwa filmy: *Sin City (Miasto Grzechu)* oraz *300*. Pierwszy film przedstawia fabuły trzech albumów z serii Franka Millera¹⁷ opowiadającej o losach mieszkańców tytułowego Miasta Grzechu w konwencji kina *neo-noir* (Paszyk 2010: 221). Natomiast drugi to historia nawiązująca do epizodu z drugiej wojny

¹⁷ Tom 1: *Sin City (The Hard Goodbye)*, tom 3: *Krwawa jatka (The Big Fat Kill)* oraz tom 4: *Ten żółty drań (That Yellow Bastard)*.

perskiej z V wieku p.n.e. wieku – bitwy pod Termopilami, również przedstawionej na łamach komiksu Franka Millera¹⁸.

Wykorzystane w kinowej wersji *Sin City* poszczególne kadry oraz ujęcia, zastosowane plany, zbliżenia bądź ukazane detale wraz z całym montażem są wiernym odtworzeniem komiksowych kadrów, ujęć, planów itd. Jedyne wyjątki stanowią cięcia, ponieważ przenoszą (nieświadomego) widza między fabułami różnych historii obrazkowych. Jednak zachowano chronologię całej serii. Analogicznie kwestie wypowiedziane przez poszczególnych bohaterów lub prowadzona narracja to konsekwencja zabiegów przedstawionych w komisach. Precyzja przekładu prowadziła niekiedy do paradoksalnych (w przypadku filmu) sytuacji. Dzieje się tak np. w scenie, w której jeden z bohaterów ucieka przed oddziałem policji i wyskakując z budynku przez okno, prowadzi wewnętrzny monolog. O ile w komiksie mógł tego dokonać bez zaburzenia logiki narracji, o tyle w filmie, aby postać mogła wypowiedzieć całą kwestię, lot z okna musiał ulec nienaturalnemu wydłużeniu. Mimo wszystko oryginalnością powyższego filmu jest, zgodnie z definicją, precyzyjne przełożenie poszczególnych elementów powieści graficznych na język kina, co powodowało, że spośród niewielu dostrzegalnych różnic najwyraźniej eksponowany był ruch i dźwięk.

Innym przykładem ekranizacji historii obrazkowej, specyficznej ze względu na swój charakter, jest *Persepolis*. Jest to o tyle nietypowy film, ponieważ nie jest fabularny, lecz animowany. Niezależnie od tego *Persepolis* także względnie dokładnie odwzorowuje komiks Marjane Satrapi, przedstawiając losy bohaterki w okresie rewolucji islamskiej w Iranie. Powieść graficzna (a za nią film) to autobiograficzna historia rysowniczkii, która zdecydowała się przedstawić swoje losy za pomocą komiksu, a później jeszcze raz – w filmie. W porównaniu do pierwowzoru ekranizacja okazuje się bardziej różnorodna i odrzucająca prostotę, a animacja dodała całej opowieści wyrazistości i głębi (Prodeus 2008: 60–61).

Ekranizacje nie są rozpowszechnioną formą przenoszenia komiksów na język kina. Dzieje się tak nie tylko ze względu na trudności techniczne i wiążące się z nimi koszty, ale przede wszystkim wynika z dynamiki i charakteru historii obrazkowych, które ograniczone są jedynie zdolnościami i koncepcjami artystycznymi autorów. Należy przy tym zauważyć, że zarówno *Sin City*, jak i *300* w swej estetyce odwołują się – odpowiednio – do kina *noir* oraz historyczno-przygodowego („miecza i sandałów”). Stanowiło to istotne ułatwienie dla dokonania ich „ekranizacji”.

6. KOMERCJALIZACJA KULTURY POPULARNEJ

Niezależnie od zastosowanej formy przełożenia historii obrazkowych na język kina, w zdecydowanej większości powstałe utwory – zarówno komiksy będące źródłami, jak i stworzone na ich podstawie filmy – zaliczyć trzeba do kultury popularnej, przy czym powielanie wzorców

¹⁸ Jak zauważają Andrzej Kołodyński i Konrad J. Zarębski, w przypadku *300* celem reżysera było „ożywienie dynamicznych obrazów Millera, odbicie na ekranie nie tyle treści, ile plastycznej wizji artysty. Przeniesiona z komiksu monochromatyczna faktura została wzbogacona nielicznymi akcentami barwnymi (...). Świadomie wzmaga to agresywność obrazu – brutalnego, jak na współczesny komiks przystało, choć z drugiej strony ostentacyjnie patetycznego” (Kołodyński i Zarębski 2011: 13–14).

pożądanych przez masowego widza jest lepiej tolerowane w kinie niż w komiksie. Można stwierdzić, że jest to po części efekt postrzegania historii obrazkowych, które traktowano jako medium skierowane głównie do dzieci i młodzieży¹⁹. Jednak przemiany, do jakich doszło w latach 70., 80. i 90. XX wieku, sprawiły, że komiksy zdecydowanie przestały być ujmowane w kategoriach opowieści dla najmłodszych. Negatywne oceny historii obrazkowych wydają się efektem przyjętego kontekstu – filmu. Jak już powiedziano, w ujęciu historycznym moment powstania kina i komiksu jest niemal identyczny. Natomiast odmienny jest dalszy rozwój. Jako zjawisko kulturowe film zmienił się na tyle, że zaczął być traktowany w kategoriach wykraczających poza wartości popularne i masowe. Różnego rodzaju eksperymenty i zabiegi artystyczne – w tym nawiązywanie do tego, co bywa postrzegane jako kicz – oceniane są raczej jako przykład twórczego postępu niż regresji, nawet w momencie ich porzucenia lub jednorazowego wykorzystania. W tym sensie prace twórców historii obrazkowych (wykraczające poza humorystyczną formę) nigdy nie były tak pozytywnie oceniane²⁰.

O ile zjawisko zachodzenia między filmem i komiksem wpływów nie jest niczym wyjątkowym, o tyle jednak we współczesnym kinie można zaobserwować statystyczny wzrost wykorzystywania w różnej formie opowieści zaczerpniętych z historii obrazkowych. Dominujący trend stanowią zwłaszcza kolejne części przygód superbohaterów, czego nie można postrzegać wyłącznie w kategoriach dostępnych możliwości technologicznych, uprawdopodobniających fantastyczny przekaz (Paszyk 2010: 246–247). Z jednej strony posługiwanie się identyczną narracją w różnych mediach stanowi element utrwalania wartości kulturowych, a także wymiany między różnymi kulturami. Z drugiej strony jest to kwestia komercjalizacji zachęcającej do powielania popularnych motywów znajdujących uznanie odbiorców, co skutkuje ich dalszym powielaniem w celu osiągnięcia maksymalnych zysków. Analogiczne zjawisko można dostrzec w obrębie każdego medium (wielokrotne powtarzanie tych samych informacji, produkowanie tzw. sequeli czy prequeli bądź nowych wersji starych utworów), a przede wszystkim w relacjach zachodzących między nimi – przykładowo popularna książka zostaje przełożona na język kina, kampanię promocyjną wspomaga produkcja różnego rodzaju gadżetów, muzyka filmowa jest polecana do lektury książki lub komiksów (Krajewski 2003: 72). Wykorzystanie historii obrazkowych w filmach nie stanowi w żadnym wypadku nobilitacji (a przynajmniej, jeśli ma się na myśli wartości artystyczne), lecz jest jedynie efektem szerszego i negatywnego zjawiska – zarabiania na masowym odbiorcy masowych dóbr.

Jednocześnie tak powszechna komercjalizacja ma swoje głębsze podłoże. Jest to przejaw skierowania względnie specyficznego przekazu do osób, które kiedyś nie zaliczały się do grupy odbiorców (jako niedysponującymi środkami materialnymi), a teraz, będąc w odpowiednim wieku i mając odpowiednią pozycję społeczną, są najważniejszą grupą docelową różnego rodzaju produktów. Inaczej mówiąc, to efekt zmiany pokoleniowej, dostrzegalnej na poziomie kultury w ogóle (Lisowska-Magdziak 2010). Czytelnicy komiksów mogą zobaczyć swoje

¹⁹ Wprowadzenie Kodeksu Komiksowego, poprzedzonego publikacją doktora Fredrica Werthama *Seduction of the Innocent (Uwodzenie niewinnych)*, było wyrazem zaniepokojenia treściami komiksowych fabuł docierających do młodych czytelników i chęcią ich odpowiedniego zredagowania.

²⁰ Paradoksalnie wpływ mają na to również sami twórcy i badacze komiksu, niechętnie patrzący na inicjatywy dążące do nieco szerszego ujęcia historii obrazkowych (Frąckiewicz 2011: 18–21).

młodzieńcze lektury we współczesnym kinie. Co ważne, jest to niezależne od krytycznych ocen, bowiem z dużym prawdopodobieństwem można przypuszczać, iż nawet w wypadku negatywnych recenzji każdy będzie chciał mieć osobiste zdanie na temat czytanego kiedyś komiksu, przedstawionego za pomocą filmowego języka. Pozytywne emocje zawsze były elementem komercyjnego wykorzystania kultury popularnej. Obecnie nie mniej ważne jest odwoływanie się do osobistych sentymentów odbiorców (Gryga 2011; Berlińska 2007).

7. ZAKOŃCZENIE

Film i komiks często postrzegane są jako zjawiska dychotomiczne. Historie obrazkowe, łączone z drukiem i rozwojem prasy, a także – jako ulomne pod względem literackim, ale jednak posługujące się w swym przekazie pismem – stawiane są na równi z kulturą słowa, będącą w opozycji do audiowizualnego kina. W podejściu tym zapomina się nie tylko o wspólnej historii filmu i komiksu, wywodzącej się z dziewiętnastowiecznych eksperymentów związanych z wizualnością kultury, lecz również o posługiwaniu się zbliżonym językiem symbolicznym.

Nie można jednoznacznie rozstrzygnąć, w jaki sposób należy traktować powiązania między kinem i komiksem. W obliczu współczesnej multimedialnej kultury, coraz większej dominacji nowego medium powszechnej komunikacji, którym jest Internet, wydaje się, że relacje i związki filmu oraz komiksu mogą z jednej strony zejść nieco na dalszy plan (Żaglewski 2010: 69–71), a z drugiej strony być może wkroczyć w zupełnie nowy obszar powiązań. W pierwszym wypadku zarówno film, jak i komiks zaczynają być dostępne bez ograniczeń w Internecie, a zadawanie pytania o pierwowzór opowieści traci swój sens. W drugim wypadku wzajemne wykorzystywanie symboli i wartości może zostać zastąpione przez komplementarność treści przekazywanych za pomocą różnych mediów.

BIBLIOGRAFIA

- Barthes, Roland. 1970. *Mit i znak*, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Berlińska, Agnieszka. 2007. *Kidult w średnim wieku*, „Rzeczpospolita”, 7 listopada 2007, dostęp online: http://www.rp.pl/artukul/9132,67388_Kidult_w_srednim_wieku.html [5.12.2011].
- Birek, Wojciech. 1993. *Komiks a film – pokrewieństwa i związki*, w: Kazimierz Sobotka (red.), *Od fantastyki do komiksu. W kregach gatunków filmowych*, Łódź: Łódzki Dom Kultury.
- Dunin, Janusz. 2004. *Prolegomena do „komiksologii”*, w: Janusz Dunin, *Studia o komunikacji społecznej*, Łódź: Wyższa Szkoła Humanistyczno-Ekonomiczna w Łodzi.
- Dunin, Janusz i Jerzy Szyłak. 1997. *Komiks*, w: Tadeusz Żabski (red.), *Słownik literatury popularnej*, Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.
- Eco, Umberto. 2008. *Superman w literaturze masowej*, tłum. Joanna Ugniewska, Kraków: Znak.
- Frąckiewicz, Sebastian. 2011. *Nieufność i uprzedzenia*, „Arteon”, nr 139.
- Gabillet, Jean-Paul. 2010. *Of Comics and Men: A Cultural History of American Comic Books*, Oxford: University Press of Mississippi.

- Gaiman, Neil. 2009. *Wstęp*, w: Will Eisner, *Spirit: najlepsze opowieści*, tłum. Jarosław Grzędowicz, Warszawa: Egmont.
- Goban-Klas, Tomasz. 2004. *Media i komunikowanie masowe*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Gryga, Katarzyna. 2011. *Powrót PRL, czyli sposób na robienie biznesu na... wspomnieniach*, „Gazeta Wyborcza” z dnia 22.09.2011, dostęp online: http://wyborcza.biz/biznes/1,100896,10334177,Powrot_PRL_czyli_sposob_na_robienie_biznesu_na_.html [5.12.2011].
- Helman, Alicja. 2010. *Ekranizacja*, w: Rafał Syski (red.), *Słownik filmu*, Kraków: Krakowskie Wydawnictwo Naukowe.
- Hopfinger, Maryla. 1997. *Kultura audiowizualna u progu XXI wieku*, Warszawa: Wydawnictwo Instytutu Badań Literackich PAN.
- Jackiewicz, Aleksander. 1975. *Antropologia filmu*, Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Januszkiewicz, Michał. 2002. *Pluralizm interpretacyjny, świadomość estetyczna, antybohater, bierność, cierpienie, dialog – dyskusja*, w: Piotr Orlik (red.), *Światłocienie świadomości*, Poznań: Wydawnictwo Instytutu Filozofii UAM.
- Kłoskowska, Antonina. 1980. *Kultura masowa. Krytyka i obrona*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Kołodziej, Andrzej i Konrad Zarębski. 2011. *Słownik adaptacji filmowych*, Warszawa–Bielsko-Biała: Wydawnictwo Szkolne PWN.
- Konefał, Jakub Sebastian. 2009. *Przekład z komiksu*, „Kino”, nr 501.
- Kornatowska, Maria. 1977. *Monica Vitti*, Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe.
- Krajewski, Marek. 2003. *Kultury kultury popularnej*, Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Kunzle, David. 1980. *Uwagi uzupełniające na temat komiksu*, „Film na świecie. Miesięcznik polskiej federacji dyskusyjnych klubów filmowych”, nr 263.
- Kurc, Bartosz. 2003. *Komiks. Opowiadanie obrazem*, Łódź: Wydawnictwo Piątek Trzynastego.
- Lacassin, Francis. 1980. *Komiksy i język filmowy*, „Film na świecie. Miesięcznik polskiej federacji dyskusyjnych klubów filmowych”, nr 263.
- Lewandowicz, Grażyna. 1995. *Komiks i jego odbiorcy*, „Biblioteka w Szkole”, nr 9.
- Lisowska-Magdziak, Małgorzata. 2010. *Pasażer z tylnego siedzenia*, Warszawa: Oficyna Wydawnicza Łośgraf.
- Miaškiewicz, Waldemar. 2009. *Spirit mały duchem*, „Nowa Fantastyka”, nr 317.
- Misiroglu, Gina i David Roach. 2004. *The Superhero Book. The Ultimate Encyclopedia of Comic-Book Icons and Hollywood Heroes*, Canton: Visible Ink Press.
- Obrębski, Wojciech. 2005. *Krótką historią sztuki komiksu w Polsce (1945–2003)*, Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.
- Paszyk, Bartłomiej. 2010. *Słownik gatunków i zjawisk filmowych*, Warszawa–Bielsko-Biała: Wydawnictwo Szkolne PWN.
- Plaźewski, Jerzy. 1986. *Nowa przygoda – i co dalej?*, „Kino”, nr 227.
- Plaźewski, Jerzy. 2005. *Okres prymitywów i kina jarmarczno-giełdowego*, w: Jerzy Plaźewski, *Historia filmu 1895–2005*, Warszawa: Wydawnictwo Książka i Wiedza.
- Prodeus, Adriana. 2008. *Persepolis*, „Kino”, nr 2.

- Przybylski, Ryszard Kazimierz. 1980. *Słowo i obraz w komiksie*, w: Terasa Cieślukowska i Janusz Sławiński (red.), *Pogranicza i korespondencje sztuk. Z dziejów form artystycznych w literaturze polskiej*, Wrocław: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Raczek, Tomasz i Zygmunt Kałużyński. 2002. *Kino ostatniej szansy*, „Wprost”, nr 29 (1025).
- Robinson, Walter. 2000. *Czym jest sztuka?*, w: Walter Robinson, *Historia sztuki*, Poznań: Dom Wydawniczy REBIS.
- Seldes, Gilbert. 1970. *Gópi Kocur, co chodzi sam*, w: Wiesław Górnicki i Jerzy Kossak (red.), *Super-Ameryka. Szkice o kulturze i obyczajach*, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Sitkiewicz, Paweł. 2009. *Małe wielkie kino. Film animowany od narodzin do końca okresu klasycznego*, Gdańsk: słowo/obraz terytoria.
- Szylak, Jerzy. 1985. *Filmowanie komiksu*, „Kino”, nr 215.
- Szylak, Jerzy. 1999. *Komiks w kulturze ikonicznej XX wieku: wstęp do poetyki komiksu*. Gdańsk: słowo/obraz terytoria.
- Szylak, Jerzy. 2000a. *Komiks*, Kraków: Znak.
- Szylak, Jerzy. 2000b. *Komiks i okolice kina*, Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego.
- Śmiałkowski, Kamil. 2006. *A jak adaptacja*, „Nowa Fantastyka”, nr 284.
- Timofiejuk, Paweł. 2011. *Przymiotnik „komiksowy” jako obelga w polskiej kulturze*, „Kultura Liberalna”, nr 107, dostęp online: <http://kulturaliberalna.pl/2011/01/25/timofiejuk-przymiotnik-%E2%80%9Ekomiksowy%E2%80%9D-jako-obelga-w-polskiej-kulturze/> [5.12.2001].
- Toeplitz, Krzysztof Teodor. 1985. *Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego*, Warszawa: Czytelnik.
- Tuszyńska-Grzegorska, Katarzyna. 2011. *O przenikaniu się komiksu i filmu, czyli próba usensowienia kultury masowej na przykładzie HP i Giuseppe Bergmana Mila Manary*, w: Grażyna Gajewska i Rafał Wójcik (red.), *Kontekstowy Miks. Przez opowieści graficzne do analizy kultury współczesnej*, Poznań: Wydawnictwo Poznańskiego Towarzystwa Przyjaciół Nauki.
- Witt, Piotr. 1972. *Ten wspomniały świat*, „Kino”, nr 78.
- Wojnicka, Joanna. 2010. *Kino – świat w obiektywie kamery*, w: Wiesław Godzic i Aleksandra Drzał-Sierocka (red.), *Media audiowizualne*, Warszawa: Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne.
- Wojnicka, Joanna i Olga Katafiasz. 2009. *Słownik wiedzy o filmie*, Warszawa–Bielsko-Biała: Wydawnictwo Szkolne PWN.
- Wojnarowski, Jakub. 2010. *Story art. W poszukiwaniu awangardy polskiego komiksu*, w: Piotr Marecki (red.), *Kultura niezależna w Polsce 1989–2010*, Kraków: Korporacja Ha!art.
- Żaglewski, Tomasz. 2010. *Komiks 2.0 – sztuka i teoria komiksu wobec wyzwań kultury konwergencji*, w: Krzysztof Skrzypczyk (red.), *Komiks a komiksologia*, Łódź: Łódzki Dom Kultury.

FILMOGRAFIA

- 300*, 2006. reż. Zack Snyder, sc. Michael Gordon, Kurt Johnstad i Zack Snyder.
- Barbarella*, 1968. reż. Roger Vadim, sc. Roger Vadim i Terry Southern.
- From Hell*, 2001. reż. Albert Hughes i Allen Hughes, sc. Rafael Yglesias i Terry Hayes.

Hellboy, 2004. reż. Guillermo del Toro, sc. Guillermo del Toro.

Hellboy II: the Golden Army, 2008. reż. Guillermo del Toro, sc. Guillermo del Toro.

Modesty Blaise, 1966. reż. Joseph Losey, sc. Evan Jones.

Persepolis, 2007. reż. Vincent Paronnaud i Marjane Satrapi, sc. Vincent Paronnaud i Marjane Satrapi.

Sin City, 2005. reż. Robert Rodriguez, Frank Miller i Quentin Tarantino, sc. Robert Rodriguez i Frank Miller.

V for Vendetta, 2006. reż. James McTeigue, sc. Andrew Wachowski i Laurence Wachowski.

Watchmen, 2009. reż. Zack Snyder, sc. Alex Tse i David Hayter.

COMIC BOOK MOVIES. INSPIRATION, ADAPTATION AND SCREENING

The purpose of the article is to draw attention to the issue of movies and comic books relationship. Nowadays we can see numerous cinematic versions of graphic novels. Especially what is so called „super hero movies”. Historical development of both movies and comic books was the same. There were several thematic borrowings. Also popular culture had significant influence on these media. It is possible among movies and graphic novels to distinguish inspiration, adaptation and screening. Comic book movies are not a new phenomenon. But its character seems a bit more complicated.

Key words: movies, comic book, inspiration, adaptation, screening