

**Kacper Strojwąg**

Kielce

ORCID 0009-0003-1288-304X

## **Mitologia nordycka w popkulturze. Analiza porównawcza na przykładzie Marvel Cinematic Universe**

### **Wprowadzenie**

Mitologia nordycka jest motywem chętnie wykorzystywanym w popkulturze. Zwłaszcza w ostatnich latach twórcy coraz częściej sięgają po utwory z bogami nordyckimi. Jednocześnie ta odmiana mitologii wciąż ustępuje popularnością wierzeniom greckim i rzymskim. Mniejsza rozpoznawalność tych opowieści stała się głównym powodem, dla którego Stan Lee (jedna z głównych osób odpowiedzialnych za sukces Marvel Comics) w 1962 roku stworzył serię komiksów z udziałem Thora. Twórca chciał bowiem urozmaicić swoje komiksowe uniwersum, wykorzystując do tego postacie znane z mitów. Inspirację zaczerpnął z opowiadań nordyckich, które w tamtym czasie nie cieszyły się dużą renomą w branży komiksowej. Dla Stana Lee stanowiło to możliwość wyróżnienia się spośród konkurencji. Sukces obrazkowych historii ze skandynawskimi bogami przełożył się na to, że gdy w 2008 roku ruszyło Marvel Cinematic Universe [dalej: MCU] zdecydowano, że film o Thorze będzie jedną z pierwszych produkcji franczyzy.

Pierwszy film z przygodami boga piorunów miał premierę w 2011 roku. Do tej pory powstały cztery produkcje z serii *Thor*. Ponadto rzeszę fanów zyskał też Loki, co przełożyło się na powstanie dwóch sezonów serialu o tym bohaterze/antybohaterze. Zarówno Thor, Loki, jak i kilka innych postaci z mitologii nordyckiej występuje też w czterech filmach z serii *Avengers*. Łącznie w ośmiu filmach oraz 12 odcinkach serialu, twórcy mieli możliwość dostosowywania oryginalnych mitów nordyckich do potrzeb całego uniwersum.

Z tego powodu od 2011 roku w dyskursie medialnym przewijają się dyskusje dotyczące wierności Marvela wobec pierwowzoru. Jest to najważniejszy

czynnik wpływający na fakt, że autor artykułu zainteresował się tą tematyką. Twórcy filmów oraz Stan Lee mieli swobodne podejście do oryginalnych mitów. Stąd też głównym założeniem artykułu jest zbadanie tego, jakie elementy mitologii zostały wybrane do adaptacji w filmach MCU i jakie zmiany wprowadzono. Głównym celem artykułu jest więc zaprezentowanie podobieństw i różnic w sposobie ukazania wybranych elementów mitologii nordyckiej w produkcjach wchodzących w skład całego uniwersum Marvela. Jednocześnie podjęto również próbę analizy przyczyn, dla których twórcy zdecydowali się odejść od oryginału oraz jakie skutki takie zmiany spowodowały w szerszej historii budowanej we wszystkich filmach uniwersum.

Do przygotowania artykułu niezbędne były produkcje Marvela, w których pojawiały się postaci zaczerpnięte z mitologii nordyckiej. Autor przeanalizował osiem filmów (chronologicznie: *Thor*, *Avengers*, *Thor. Mroczny świat*, *Avengers. Czas Ultrona*, *Thor. Ragnarok*, *Avengers. Wojna bez granic*, *Avengers. Koniec gry* oraz *Thor. Miłość i grom*) i dwa sezony serialu *Loki*. Produkcje te stanowiły punkt wyjścia do analizy przeprowadzonej na potrzeby niniejszego artykułu. Przydatne były również wszelakie publikacje poświęcone dziejom wikingów oraz ich wierzeniom, czyli mitologii nordyckiej. Najważniejszą publikacją okazała się wydana w 2007 roku, a przygotowana przez Magdalenę Turowską-Rawicz i Roberta Sypka pozycja z serii *Mitologie Świata* pt. *Ludy skandynawskie*. Z perspektywy części poświęconej mitologii nordyckiej, istotne były również dwie inne publikacje: przygotowany w 2003 roku przez Andrzeja Marię Kempieńskiego *Ilustrowany leksykon mitologii wikingów* oraz rozdział w pracy zbiorowej z 2007 roku pt. *Starożytne cywilizacje. Wierzenia, mitologia, sztuka*, opracowany przez Tony'ego Allana – *Wikingowie*. Informacje dotyczące filmów Marvela w dużej mierze oparte są natomiast na źródłach anglojęzycznych. Najbardziej pomocna okazała się książka pt. *MCU. The Reign of Marvel Studios* wydana w 2023 roku. Jej autorzy (Joanna Robinson, Dave Gonzalez i Gavin Edwards) szczegółowo opisują proces powstania Filmowego Uniwersum Marvela, skupiając się na powstaniu studia, pierwszych latach jego istnienia oraz pracy przy tworzeniu poszczególnych produkcji. W książce tej znajdują się również wywiady z aktorami, reżyserami i innymi pracownikami Marvel Studios. Nieocenione okazały się również źródła internetowe, w tym przede wszystkim artykuły Adama Chitwooda, zamieszczone na amerykańskim portalu „Collider”. Dziennikarz publikował tam teksty, w których opisywał, jak niektóre filmy Marvel Studios były tworzone. Z kolei spośród polskich autorów tematyką szeroko rozumianego kina superbohaterskiego zajmuje się przede wszystkim Tomasz Żaglewski. Do ważniejszych publikacji napisanych przez niego zaliczyć można: *Kinowe uniwersum superbohaterów. Analiza współczesnego filmu komiksowego* oraz *Era Marvela. Wokół ekonomicznej specyfiki funkcjonowania filmowego uniwersum Marvel Studios*. Przygotowując artykuł autor wykorzystał następujące metody badawcze: krytyczną analizę źródeł, krytyczną analizę dyskursu filmowego oraz analizę porównawczą filmu.

## Geneza mitologii nordyckiej i najważniejsze bóstwa

Mitologia to zbiór opowiadań o bogach, bohaterach, potworach lub innych nietypowych stworzeniach (karłach, trollach itp.), a więc o postaciach, które mają cechy różniące je od człowieka. Opowieści te przedstawiają ich niecodzienne losy i mają za zadanie oddziaływać w pozytywny sposób na zwykłych ludzi, wierzących w owe mity<sup>1</sup>.

Obszar geograficzny Skandynawii obejmuje większe państwa, takie jak Norwegia, Szwecja, Dania, Finlandia i Islandia, duńską część Grenlandii, a także mniejsze wyspy. W tym przypadku wyróżnić można m.in. Wyspy Owcze i Wyspy Alandzkie. Mają one bowiem cechy łączące je wszystkie, a mianowicie wspólne wierzenia, aspekty kulturowe i historyczne, czyli mitologię nordycką, będącą z kolei odmianą mitologii germańskiej<sup>2</sup>.

Germanie jako lud przynależą do północnych i środkowo-północnych części Europy. Miano Germanów skandynawskich przypisuje się ludom osiadłym na północny Starego Kontynentu. Region zwany obecnie Skandynawią zajęli około 1000 roku p.n.e., przybywając z nieznanymi terenów. Po zakończeniu procesu ekspansji na nowych terytoriach, Germanie zaczęli wyodrębniać wśród siebie wiele małych plemion, np. Hillewionów, Danów, Swejów, Graniów, Theustów i Raumaryków. Przez jakiś czas każdemu plemieniu udawało się zachowanie suwerenności. Taki stan rzeczy nie trwał jednak długo i doszło do pogorszenia sytuacji życiowej poszczególnych plemion. Wynikało to z braku możliwości rozwoju rolnictwa, np. własnych upraw, a to z kolei powodowało liczne migracje ludów germańskich<sup>3</sup>.

Mitologia nordycka znana jest pod wieloma innymi nazwami, np. mitologia skandynawska, mitologia Normanów; stanowi odmianę mitologii germańskiej<sup>4</sup>. Cechą charakterystyczną mitologii nordyckiej, odróżniającą ją chociażby od mitów greckich, jest wszechobecna agresja i brutalność w działaniach postaci. Niektórzy bogowie nordyccy mieli również specyficzne nastawienie do zwykłych ludzi, bowiem byli wobec nich nieprzychylni i często działali na ich niekorzyść. Istnieją jednocześnie podobieństwa między poszczególnymi mitologiami. Dla przykładu wymienić można Olimp oraz Asgard (podobna struktura obu miejsc), czyli główne siedziby bogów greckich i nordyckich. Wielu badaczy tych podobieństw doszukuje się we wspólnym prazródle, wykorzystywanym przy opracowywaniu podstaw konkretnych mitologii.

<sup>1</sup> S. Piekarczyk, *Mitologia germańska*, Warszawa 1979, s. 8.

<sup>2</sup> M. Turowska-Rawicz, R. Sypek, *Ludy skandynawskie*, Warszawa cop. 2007, s. 8; R.M. Czarny, *Współczesne społeczeństwa Skandynawii. Wstęp*, w: *W poszukiwaniu tożsamości skandynawskiej i polskiej. Studia o literaturze i społeczeństwie*, red. nauk. H. Chojnacki [i in.], Gdańsk 2011, s. 15-16.

<sup>3</sup> A.M. Kempniński, *Ilustrowany leksykon mitologii wikingów*, Poznań 2003, s. 5-6.

<sup>4</sup> J. Ros, *Heroje Północy*, Warszawa 1969, s. 179-180.

Większość opowieści, na których wzorowali się badacze mitologii nordyckiej, zostało spisanych w XIII wieku<sup>5</sup>. Duża część informacji na ten temat pochodzi jednak z wcześniejszych wieków, dokładnie z *Eddy starszej* (poetyckiej), czyli najstarszego tekstu islandzkiego (IX wiek). Zawiera ona 29 pieśni (autorzy pozostają nieznani). Pierwsze dziewięć pieśni dotyczy początku świata, losów bogów oraz bitew z ich udziałem. Głównymi postaciami są najważniejsi nordyccy herosi, a więc Odyn oraz Thor. Kolejnym istotnym dziełem opisującym mitologię skandynawską jest *Edda młodsza* (prozaiczna), napisana przez Snorriego Sturlusona z Islandii (powstała około XII i XIII wieku). Natomiast pierwsze wzmianki poruszające dzieje tych bogów pochodzą już z około II wieku. Autorem *O pochodzeniu i kraju Germanów* był Tacyt<sup>6</sup>.

Mitologia skandynawska oparta jest na politeizmie, co oznacza wiarę w wielu bogów. Podobnie jak w innych indoeuropejskich systemach wierzeń, panteon nordycki został podzielony na trzy główne grupy bóstw: bogów związanych z prawem i kapłaństwem, bogów solarno-wojennych oraz bogów chtoniczno-wegetacyjnych<sup>7</sup>.

Jedną z wizji powstania świata w mitologii nordyckiej zakłada, że na samym początku istniała wielka otchłań – Ginnungagap, w której „mieszały się” magiczne moce<sup>8</sup>. Przepaść rozciągała się pomiędzy dwoma światami – Niflheimem, lodową krainą leżącą na północy, a Muspelheimem, czyli krainą ognia z południa. W Niflheimie ulokowane było źródło Hvergelmir, z którego wypływały rzeki wpadające do wielkiej otchłani, gdzie zamarały, tworząc lodowce. Ogień z Muspelheimu również wpadał do przepaści. W momencie, gdy lód i ogień się zetknęły, doszło do powstania życia. Wilgoć wytworzona w wyniku ogrzania lodowców przez żar, przekształciła się w Praolbrzyma Ymira<sup>9</sup>. W ten sam sposób powstało kolejne mityczne stworzenie – krowa zwana Audhumla. Stwór ten miał za zadanie zapewnić Ymirowi pożywienie<sup>10</sup>.

Audhumla odegrała także kluczową rolę przy powstaniu kolejnej postaci – Buriego. Od tego momentu zaczęło pojawiać się coraz więcej postaci, w tym m.in. olbrzymi. Buri poślubił jedną z tych olbrzymek. Doczekali się syna o imieniu Bor. On z kolei poślubił Bestlę, która urodziła mu trzech synów: Odyna, Wilego i We. Kiedy dzieci Bestli i Bora dorosły, zaczęły zdawać sobie sprawę z zagrożeń płynących z płomieni Muspelheimu i ciemności Niflheimu<sup>11</sup>.

<sup>5</sup> M. Patela, *Mitologia nordycka dla początkujących*, <https://isap.info.pl/2023/10/27/mitologia-nordycka-dla-poczatkujacych/>, [dostęp: 6 września 2025].

<sup>6</sup> R. Majewska, *Arkadia Północy. Mity eddaiczne w Lilli Wenedzie i Królu-Duchu Juliusza Słowackiego*, Białystok 2013, s. 54, 81-83.

<sup>7</sup> A. Białek, *Mitologia nordycka jest jedną z najlepiej zachowanych. Zainspirowała twórców komiksów i filmów*, <https://www.national-geographic.pl/arttykul/mitologia-nordycka-charakterystyka-bogowie-swiaty-i-najwazniejsze-mity>, [dostęp: 6 września 2025].

<sup>8</sup> L.P. Słupecki, *Mitologia skandynawska w epoce Wikingów*, Kraków 2003, s. 26-27.

<sup>9</sup> Tamże, s. 28.

<sup>10</sup> *Audhumla – Pierwotna Krowa*, <https://sagarun.pl/audhumla>, [dostęp: 6 września 2025].

<sup>11</sup> N. Gaiman, *Mitologia nordycka*, Warszawa 2017, s. 12-13.

Odyn wraz ze swoimi braćmi postanowił wówczas zabić Ymira, aby móc stworzyć cały świat od nowa. Krew po zabiciu pierwszego olbrzyma zatopiła prawie wszystkich pozostałych potomków Ymira. Odyn razem ze swoimi braćmi wykorzystali ciało swojego przodka do stworzenia Ziemi. Krew została zamieniona na morza i rzeki, ciało na suchy ląd, kości na góry, natomiast z czaszki powstało niebo. Do rozświetlenia Ziemi wykorzystali iskry z kuźni Surtra z Muspelheimu, przekształcając je w gwiazdy. Następnym elementem było stworzenie postaci, które miały na nowym świecie zamieszkać. W tym celu Odyn, Wili i We wykorzystali gnijące ciało Ymira i załęgłe w nim robaki. Zostały one przez nich zamienione w karły – ich zadaniem było m.in. poszukiwanie złota w kopalniach, zamieszkałych przez ciemne elfy. Odyn odegrał również kluczową rolę w stworzeniu człowieka. Kształtując pierwszych ludzi (wraz z Lokim), wykorzystali do tego kawałki drewna. Miejscem przeznaczonym dla „zwykłych śmiertelników” był Midgard. Siedzibą dla Odyna i innych bogów został Asgard<sup>12</sup>.

Mitologia nordycka charakteryzuje się brutalnością i wieloma krwawymi opowieściami. W związku z tym istniała potrzeba stworzenia miejsca, gdzie będzie istniało „życie po śmierci”. Z tego powodu Odyn stworzył Walhallę – miejsce przeznaczone dla poległych w trakcie wojny, na których „czekała nieopisana przyjemność [...] niezmacone szczęście w Walhalli, w pałacu samego Odyna”. Pałac ten ulokowano w Asgardzie i był przeznaczony dla osób, które zmarły, walcząc za swój naród. W Walhalli mieli mieć możliwość uczestniczenia w wyprawach, korzystania z usług pięknych kobiet oraz pojedynkowania się z innymi poległymi, przygotowując się przy tym do walki w trakcie Ragnaroku<sup>13</sup>.

Panteon skandynawskich bóstw dzieli się na dwa podstawowe rody: Asów (znanych także jako Azowie i Ezyrowie) oraz Wanów (Wanirowie). Niektórzy badacze podkreślają istnienie trzeciego rodu – Elfów. Jednak liczebność tych stworzeń jest nieporównywalnie mniejsza od liczby nordyckich bogów. Do grona Asów zalicza się najważniejszych i najbardziej znanych bogów mitologii nordyckiej – Odyna i Thora. Siedzibą bóstw z tego rodu był Asgard. Charakteryzowali się dużą wolą walki i gotowością do wojen<sup>14</sup>. Wanowie to z kolei bogowie utożsamiani z rolnictwem i płodnością. Do ich kluczowych przedstawicieli zalicza się Frejra, Njorda i Freję. Główną różnicą między nimi a Asami było podejście do ludzi. Byli oni łagodniej nastawieni do rasy ludzkiej<sup>15</sup>. Bardziej rozpoznawalną grupę w panteonie bóstw nordyckich stanowili Asowie. Oprócz Odyna i Thora w skład tego rodu wchodził: Baldur, Heimdall, Tyr oraz boginie Friff, Sif i Idunn. Z kolei z grona Wanów najwięcej mówi się o wspomnianej już trójce – Frejr, Njord i Freja<sup>16</sup>.

<sup>12</sup> T. Allan, *Wikingowie*, w: *Starożytne cywilizacje. Wierzenia, mitologia, sztuka*, pod. red. G. Woolfa, Warszawa cop. 2007, s. 463-464.

<sup>13</sup> M. Turowska-Rawicz, R. Sypek, s. 38-39.

<sup>14</sup> J. Ros, s. 209-210.

<sup>15</sup> Tamże, s. 211.

<sup>16</sup> T. Allan, s. 464-465.

Spośród wszystkich bogów w mitologii nordyckiej najwyższą pozycję zajmuje Odyn. Nie ma w tym przypadku rozróżnienia na Asów i Wanów – Odyn jest tym pierwszym i najważniejszym. Jego rodzicami była para olbrzymów – Bor i Bestla. Uznawano go za Ojca Wszystkich, co wynikało z jego roli w stworzeniu świata, ludzi i innych stworzeń. To on odpowiadał za nauczanie pozostałych, wszystkiego, co umiał, bowiem jako pierwszy poznał czynności, takie jak np. walka, czy też wytwarzanie broni. Do specjalnych umiejętności Odyna należała zmiana postaci. Potrafił zmieniać się w dowolne zwierzę i bardzo szybko przenosić się do odległych krain. Wśród jego atrybutów wymienić można jeszcze niezwykle mądrość i wiedzę. Zawdzięczał to m.in. Mimirowi, a więc ludzkiej głowie, dzięki której regularnie poszerzał zasób swojej wiedzy oraz dwóm krukom (ptaki te przynosiły mu informacje). Oprócz tego Odyn znał tajemnicze sztuczki, umożliwiało mu to przewidywanie przyszłości, zarówno innych bogów, jak i zdarzeń, które mają się dokonać w jego królestwie. Poślubił boginię Frigg, z którą doczekał się syna – Baldura. Pozostałe dzieci urodziły Odynowi wyłącznie olbrzymki, dlatego np. matką Thora jest Jord. Jeśli chodzi o fizjonomię, Odyna zwykle przedstawiano jako starszą postać z siwą brodą, noszącą ciemny płaszcz i szeroki kapelusz. Miał jedno oko, bowiem drugie oddał olbrzymowi Mimirowi w zamian za łyk wody z Mimisbrunnr, która gwarantowała dostęp do mądrości. Bronią charakterystyczną dla Odyna była włócznia Gungnir, służyła mu do zadawania ciosów przeciwnikom<sup>17</sup>.

Drugim równie ważnym bogiem w panteonie nordyckim jest Thor – najsilniejszy i najbardziej lubiany ze wszystkich bogów<sup>18</sup>. Jego znaczenie wynikało z wielu odniesionych zwycięstw w bitwach, zwłaszcza w obronie Asgardu i Midgardu. Thor jako bóg piorunów potrafił wywoływać burze, a utożsamiano go również z błyskawicami. Jego przybycie zwiastował z kolei dźwięk gromu. Do podróżowania wykorzystywał rydwan, ciągnięty przez dwie magiczne kozy. Przedstawiano go jako rudowłosą i rudobrodą postać, uwypuklającą wszystkie najważniejsze cechy wikinga, czyli: odwagę, waleczność i agresywność. Ta ostatnia cecha uwidaczniała się wyłącznie w trakcie pojedynków z rywalami<sup>19</sup>. Najważniejszy atrybut boga piorunów to jego młot Mjólnir. Ten magiczny przedmiot wykonany został przez karłów jako „jeden z sześciu skarbów”, które подарowano bogom (inny skarb to chociażby włócznia Odyna). Drugi element charakterystyczny dla Thora to pas, dodający siły osobie, która go nosiła. Żoną Thora została bogini Sif, a pałac przez nich zamieszkały był największym, jaki kiedykolwiek powstał w Asgardzie.

Ważne miejsce w panteonie skandynawskich bogów pełnił także Heimdall, zaliczany również do rodu Asów, wśród których określano go jako „Najjaśniejszego z Asów”<sup>20</sup>. Potrafił on bowiem przewidzieć przyszłość i zobaczyć to, czego

<sup>17</sup> L.P. Słupecki, s. 96-116.

<sup>18</sup> T. Allan, s. 467-469.

<sup>19</sup> Tamże, s. 469.

<sup>20</sup> A.M. Kempniński, s. 100-101.

nikt inny nie mógł. Jego wzrok wyostrzał się, dzięki czemu został wybrany na strażnika bogów. Podobnie zresztą działał jego słuch, gdyż „słyszał, jak trawa rośnie na ziemi, a runo na owcach”. Do najważniejszych zadań Heimdalla należało strzeżenie Bifrostu, magicznego mostu służącego do podróży między światami. Heimdall był synem Odyna i dziewięciu dziewczyc – Fal. Jego atrybut stanowił róg Gjallarhorn, miał go użyć, by wezwać mieszkańców Asgardu do walki w momencie rozpoczęcia Ragnaroku. Przedstawiano go jako postać ze złotymi zębami, mieszkającą w Himinbjorgu. W mitologii nordyckiej uchodził za ojca wszystkich ludzi, stąd też mimo sprawowanej funkcji, przebywał bliżej ludzi, aniżeli bogów, choć często udzielał rad, np. Thorowi. Jego bronią był miecz, za pomocą którego atakował wroga promieniami słonecznymi<sup>21</sup>.

W mitologii nordyckiej swoje miejsce miały jeszcze boginie. Choć w tym przypadku, w porównaniu do mitologii greckiej, ich rola jest marginalna. Za najbardziej znaną uchodzi oczywiście żona Odyna, a więc Frigg, znana jako Frygga, Frig i Frija. Z racji, że jej mężem był najważniejszy z bogów, Frigg miała większe uprawnienia, niż wiele innych bogiń. Współdzieliła z Odynem tron w Asgardzie oraz wiedziała o tym, co ma się wydarzyć w przyszłości. Było to bardzo dużym przywilejem, bo żadna inna kobieta, nie licząc wiedźm i wieszczb, nie posiadała takowej wiedzy. Ogólnie Frigg jest w mitologii nordyckiej boginią miłości i domowego ogniska oraz patronką małżeństwa. Starła się zaprzeczać pomysłom swojego męża, a dotyczyło to głównie ukarania kogoś. Atrybutem i symbolem tej bogini był kołowrotek<sup>22</sup>.

W panteonie nordyckich bogów są również tacy, którzy formalnie nie przynależą do żadnego z dwóch rodów (Asów i Wanów)<sup>23</sup>. Najważniejszą boginią niewchodzącą w skład obu klanów była Hel, władczyni Helheimu. Do tego miejsca trafiały osoby, które zmarły śmiercią naturalną. Sama Hel została zepchnięta do krainy pozagrobowej przez Odyna, skąd władała królestwem zmarłych. Jej pałac Eljudnir określano najbardziej ponurym budynkiem ze wszystkich dziewięciu światów. Wygląd bogini był jedną z przyczyn pełnionej przez nią roli, czyli władania swoim królestwem w świecie zmarłych – „odstraszająca o ciele w połowie sinym jak rozkładające się zwłoki, w połowie zaś czerwonym jak surowe mięso”<sup>24</sup>. Rodzicami Hel byli: olbrzymka Angrboda oraz bóg psot Loki.

Loki to z kolei postać, która nie przynależy oficjalnie ani do Asów, ani do Wanów<sup>25</sup>. Mimo że niektórzy badacze przypisują go do pierwszego z rodów, to jednak większość określa go jako pół Asa i pół olbrzyma. Przynależność do olbrzymów wynika z faktu, że ojcem Lokiego był Farabauti, czyli właśnie przedstawiciel takich stworzeń. Z drugiej strony matką boga psot, oszustwa i ognia była Laufey, należąca do Asów. Loki to jedna z lepiej rozwiniętych postaci mito-

<sup>21</sup> Tamże, s. 100.

<sup>22</sup> J. Ros, s. 262-265.

<sup>23</sup> A.M. Kempński, s. 101.

<sup>24</sup> Tamże.

<sup>25</sup> L.P. Słupecki, s. 214-215.

logii nordyckiej, choć niespecjalnie przedstawiany jest w pozytywnym świetle. Określa się go jako „istotę demoniczną, podstępną, amoralną i złą, ale zarazem ambiwalentną i w dziwny sposób dla odpowiedniego funkcjonowania świata niezbędną”<sup>26</sup>. Mimo wielu negatywnych cech Lokiego, można się doszukać u niego kilku pozytywów. Mianowicie nazywano go również „użytecznym pomocnikiem bogów”; przydomek wiązał się z tym, że pomagał Asgardczykom w rozwiązywaniu problemów, które sam powodował, o czym jednak mało kto wiedział. Największą zaletą Lokiego był spryt, którym nadrabiał braki fizyczne. Dodatkowo mądrością i inteligencją przewyższał większość mieszkańców Asgardu. Z tego też powodu odrzucano go, co ostatecznie zemściło się na Asgardczykach, gdyż bóg psot odegrał ważną rolę przy Ragnaroku – zmięczeniu bogów i wszystkich światów<sup>27</sup>.

### Wszechświat nordycki oraz wizja o zmięczeniu bogów

W mitologii nordyckiej w centrum wszechświata znajduje się Yggdrasill („Koń Odyna”) – święte nordyckie drzewo życia, pomiędzy którym umieszczone było dziewięć światów<sup>28</sup>. Składa się z trzech korzeni. Pierwszy z nich przechodzi przez Asgard i skrywa Studnię Przeznaczenia (Urd), pilnują jej Norny – wieszczki przeznaczenia. Właśnie tutaj bogowie spotykali się na codziennych naradach. Drugi korzeń zanurza się w Jotunheimie, gdzie znajduje się Źródło Mimira, dające mądrość (tutaj Odyn oddał swoje oko). Trzeci korzeń wnika w Nilfheim, gdzie leży Źródło Hvergelmir, z którego wypływa jedenaście rzek. Yggdrasill to siedlisko różnych zwierząt, np. kozy Heidrun i wiewiórki Ratatosk; ta ostatnia mieszkała pomiędzy gałęziami drzewa, co dawało jej możliwość przemieszczania się do każdego wybranego świata<sup>29</sup>. Bogowie, aby podróżować między krainami, korzystali z Bifrostu – mostu w kolorach tęczy, strzeżonego przez Heimdalla.

Istnieje wiele różnych opinii na temat nazw poszczególnych światów mitologii nordyckiej, bowiem poszczególne krainy określane mogą być na kilka sposobów. Dodatkowo nie ma zgody wśród badaczy, jak dokładnie wygląda struktura kosmologii – jakie dziewięć światów zaliczamy, pod jaką nazwą i jak są one rozmieszczone na Yggdrasillu. Obecnie najpopularniejsza teoria mówi, że na wszechświat w mitologii nordyckiej składają się: Asgard, Midgard, Nidavelir (Svartalfheim), Alfheim (Ljossalfheim), Jotunheim, Helheim (Hel), Niflheim (Nifhel), Wanaheim oraz Muspelheim (Muspel)<sup>30</sup>.

<sup>26</sup> Tamże, s. 214.

<sup>27</sup> N. Stawarz, *Bogowie, ludzie i przeznaczenie – mitologia skandynawska*, <https://histmag.org/Bogowie-ludzie-i-przeznaczenie-mitologia-skandynawska-15315>, [dostęp: 6 września 2025].

<sup>28</sup> N. Gaiman, s. 16.

<sup>29</sup> J. Sowińska, *Tajemniczy świat mitologii nordyckiej – od powstania świata do zmięczenia bogów*, „Zeszyty Naukowe Ruchu Studenckiego” 2016, nr 1, s. 103.

<sup>30</sup> *Pioneers in old norse cosmology. Four Historic Attempts to identify the Nine Worlds*, <https://www.germanicmythology.com/original/9WorldsAttempts.html>, [dostęp: 6 września 2025].

W centralnej, górnej części Yggdrasillu umieszczony był najważniejszy ze wszystkich światów nordyckich – Asgard, czyli główna siedziba rodu Asów<sup>31</sup>. Znajdował się na polu Idawoll, gdzie bogowie zbudowali siedzibę z dwunastoma tronami, przeznaczoną do narad (Urd). Nieopodal znajdowała się twierdza zajmowana przez boginie należące do tego klanu (Wingolf). Najważniejsi bogowie zamieszkujący Asgard posiadali również swoje własne zamki – łącznie powstało ich dwanaście, z czego aż trzy należały do Odyna (Walaskjolf, Gładsheim, gdzie umieszczono Walhallę oraz Sokkwabekk). Więcej niż jedną siedzibę posiadał jeszcze tylko Thor (Thrudheim i Bilskrinir). W celu zwiększenia bezpieczeństwa Asgardu, zlecono olbrzymowi (o nieznanym imieniu) otoczenie całego królestwa specjalnymi murami. Asgard wyróżniał się na tle pozostałych światów ogromnymi zasobami złota – stąd też początek jego istnienia określany jest w mitologii nordyckiej „złotym wiekiem Asgardu”. Złoto wytwarzane było w kuźni wyposażonej w piec.

Nikt z panteonu skandynawskich bogów nie był nieśmiertelny, wszyscy wiedzieli, że z czasem nadejdzie kres ich życia. Momentem tym dla większości z nich miała być wielka bitwa pomiędzy bogami i ludźmi, a olbrzymami prowadzonymi przez Surtra i najstraszniejszymi potworami żyjącymi we wszystkich dziewięciu światach<sup>32</sup>. Ciężyło nad nimi fatum, czyli nieubłagalnie zbliżający się Ragnarok – zmierzch bogów i wszystkich światów. Ragnarok można więc tłumaczyć jako „przeznaczenie bogów”. W związku z tym w Asgardzie, a więc w miejscu, gdzie miały rozpocząć się bitwy, trwały ciągłe przygotowania do tego dnia. Ulepszano mury otaczające świat, trenowano ludzi oraz zbierano wojowników, którzy zmarli na polu walki, aby w Walhalli mogli kontynuować pojedynki, co miało ich przygotować na nadejście Ragnaroku<sup>33</sup>.

Wizja końca świata w mitologii nordyckiej powiązana jest ze śmiercią Baldura, dziecka Odyna i Frigg. Bóg ten był przedstawicielem Asów, szanowanym i podziwianym przez wszystkich. W dużej mierze za jego śmierć odpowiedzialny był Loki, któremu wymierzono za to karę, co z kolei doprowadziło do tego, że bóg psot w momencie nadejścia Ragnaroku opowiedział się po stronie sił zła. Baldur zmarł w wyniku postrzelenia strzałą należącą do Hoda – innego z synów Odyna, który był niewidomy, co wykorzystał Loki – najpierw obdarowując go strzałą wykonaną z gałęzi jemioły, a następnie nakierowując jego łuk właśnie na Baldura. Frigg próbowała przywrócić swojego syna do świata żywych i aby to uczynić udała się do Helheimu. Wówczas Loki jej w tym przeszkodził, za co został ukarany: „w akcie zemsty zostaje skrepowany wnętrznościami własnego syna Narfięgo i pozostawiony na trzech ostrych skałach do dnia Ragnaroku”<sup>34</sup>.

<sup>31</sup> A.M. Kempński, s. 30.

<sup>32</sup> *Edda poetycka*, przekł. i oprac. A. Załuska-Strömberg, Wrocław 1986, s. XIV.

<sup>33</sup> Tamże, s. XXVI; A. Szejter, *Mitologia germańska. Opowieść o bogach mroźnej Północy*, wyd. 2 rozsz. i popr., Gdańsk 2006, s. 35; S. Jażdżewski, *Ragnarök i nordycka muzyka metalowa*, w: *W poszukiwaniu tożsamości...*, s. 118.

<sup>34</sup> T. Allan, s. 472-473.

Odyn wiedział o przeznaczeniu wszystkich bogów już od momentu stworzenia świata, jednak nie znał wszystkich szczegółów<sup>35</sup>. Aby poznać te tajemnice, postanowił odwiedzić Midgard i porozmawiać z kobietą o imieniu Heid, która miała umiejętność przewidywania przyszłości. Odyn dowiedział się od niej, jak będzie wyglądała jego śmierć oraz śmierć jego dzieci i podwładnych. Wszystko rozpocznie trzyletnia zima Fimbulwinter: „kiedy człowiecze zło dojdzie do szczytu. Brat zabije brata, syn nie oszczędzi ojca, ludzie zatracą swą godność”<sup>36</sup>. Doprowadzi to do uwolnienia wielu potworów, w tym m.in. Fenrira i Jormunganda, który przedostanie się na brzeg oraz olbrzyma Hymira. Ze swojej kary wyzwolony zostanie Loki, pałający żądzą zemsty na innych bogach z Asgardu. W tym celu wydostanie z Helheimu wszystkich mających podobny do niego cel. Najbardziej szokującymi wydarzeniami ma być klęska Thora i Odyna. Bóg piorunów początkowo zabije węża Jormunganda, wykorzystując do tego swój młot. Jednak chwilę przed tym zostanie opluty jadem z paszczy węża, a toksyny z trucizny doprowadzą do jego śmierci. Z kolei pogromcą Odyna okaże się wilk Fenrir, który po wyczerpującej walce pożre najważniejszego boga nordyckiego. Śmierć nie ominie także Lokiego i Heimdalla (zabijają się nawzajem). Ostatecznie zakończenie Ragnaroku nastąpi w czasie, gdy Surtr: „rzuci ogień na ziemię i świat ginie w pożodze [nastanie] [...] ciemność [...]”<sup>37</sup>. Tak Heid zakończyła swoją opowieść, dzięki czemu Odyn posiadał całkowitą wiedzę na temat Ragnaroku. Cała przepowiednia wieszczki wypełniła się, a większość bogów nie uniknęła swojego przeznaczenia.

Podnosząca na duchu była wizja życia po Ragnaroku. Zmierzch bogów nie miał bowiem oznaczać całkowitego końca życia<sup>38</sup>. Nadejść miał nowy, lepszy okres dla ludzi, co prawda bez najważniejszych bóstw, ale powstanie świata na nowo miało kontynuować ich dziedzictwo. Wielką wojnę przetrwało dwoje ludzi – Liv oraz Livtrase, którzy byli odpowiedzialni za odrodzenie się gatunku ludzkiego. Życ mieli w pięknej, otoczonej zielenią krainie, wyłonionej z pozostałości ze starych światów. Najważniejszą różnicą pomiędzy wizją nowego, a starego życia był całkowity brak konfliktów między ludźmi. Liv i Livtrase to nie jedyni ludzie, którzy przeżyli Ragnarok<sup>39</sup>. Śmierci uniknęło również kilku przedstawicieli rodu boskiego. Wśród nich byli dwaj synowie Odyna – Widar (pomścił on swojego ojca i zabił Fenrira) oraz Wali. Ostateczną bitwę przetrwali też Wili i We, to oni wraz z Odynem odpowiadali za stworzenie starych światów. Ostatnimi, którzy uszli cało z zagłady byli synowie Thora, czyli Magni i Mothi. Z zaświatów powróciły zaś kolejne dzieci Odyna – Baldur i Hod. Przyпуска się, że Baldur, jako jeden z najbardziej szanowanych bogów, zajął miejsce swojego ojca i objął tron w nowo powstałym świecie.

<sup>35</sup> R.L. Green, *Mity skandynawskie. Wedle starych poematów i podań Północy*, Warszawa 1976, s. 169-172.

<sup>36</sup> Tamże, s. 170.

<sup>37</sup> Tamże, s. 172.

<sup>38</sup> K. Hjarðar, *Wikingowie. Najeźdźcy z Północy*, Warszawa cop. 2023, s. 112-113.

<sup>39</sup> J. Ros, s. 173-174.

## Początki Marvel Comics

Era komiksów Marvela rozpoczęła się formalnie w listopadzie 1961 roku, gdy scenarzysta Stan Lee i rysownik Jack Kirby stworzyli czwórkę bohaterów – Reeda Richardsa (Pana Fantastycznego), Sue (Susan) Storm (Niewidzialną Kobieta), Johnny’ego Storma (Ludzką Pochodnię) oraz Bena Grimma (Rzecz). Wszystkie postaci razem tworzyły drużynę o nazwie Fantastyczna Czwórka, a seria komiksów z ich udziałem cieszyła się dużą popularnością, co przyczyniło się do gwałtownego rozwoju Marvel Comics. Początki wydawnictwa sięgają jednak końca lat 30. XX wieku. Wówczas wydawca Martin Goodman zdecydował, by należące do niego Timely Comics weszło na rynek komiksów superbohater-skich<sup>40</sup>.

U schyłku lat 50. XX wieku nastąpił zwrot w odbiorze komiksów z udziałem superbohaterów. Mianowicie National Periodical Publications (obecnie znane jako DC Comics) rozpoczęło publikację nowych serii w odświeżonej formie. Sukces tych komiksów przełożył się na rewolucyjny pomysł, by stworzyć opowieść, w której zbierze się razem wszystkich największych bohaterów m.in. Batmana, Supermana i Wonder Woman. Martin Goodman podczas gry w golfa usłyszał o tym, że komiksy o drużynie znanej jako Amerykańska Liga Sprawiedliwości notują wysokie wyniki sprzedaży, dlatego też zlecił Stanowi Lee stworzenie podobnej drużyny, tyle że wykorzystując dawne postaci z komiksów wydawnictwa Timely Comics. Lee, sfrustrowany swoją karierą w firmie Goodmana (pracował w niej już od 20 lat) rozważał zmianę pracy, gdyż do tej pory nie mógł tworzyć historii według swojego pomysłu. Za namową żony postanowił jednak zaryzykować i zmienić koncepcję Goodmana, którego pomysły zwykle opierały się na wykradaniu historii innym wydawnictwom. W ten sposób Stan Lee stworzył Fantastyczną Czwórkę<sup>41</sup>.

W sierpniu 1962 roku swój komiksowy debiut w Marvelu zaliczył nordycki bóg – Thor<sup>42</sup>. Stan Lee przy wyborze nowej postaci postanowił spróbować przenieść do świata Marvela postać znaną z mitologii wikingów. Nie zdecydował się na bardziej znane postaci z mitologii greckiej lub rzymskiej, lecz wybrał mity nordyckie, które w tamtym czasie nie cieszyły się jeszcze dużym uznaniem w branży komiksowej. Firma DC Comics już wcześniej starała się opisywać przygody wikingów, ale z marnym skutkiem<sup>43</sup>. Za rysunki ponownie odpowiadał Jack Kirby, który miał doświadczenie w pracy przy historiach o bohaterach zaczerpniętych z mitologii nordyckiej z czasów, gdy pracował właśnie w DC

<sup>40</sup> Kim jest Fantastyczna Czwórka w Marvelu?, <https://www.dystryktzero.pl/kim-jest-fantastyczna-czworka-w-marvelu.html>, [dostęp: 6 września 2025].

<sup>41</sup> B. Batchelor, *Stan Lee. Człowiek-Marvel*, Kraków 2018, s. 9-14.

<sup>42</sup> *Thor, czyli boski superbohater*, <https://goodloot.pl/blog/thor-czyli-boski-superbohater>, [dostęp: 6 września 2025].

<sup>43</sup> M. Gancarczyk, *Stan Lee – ciekawostki o ikonie Marvel Comics*, <https://czytajpl.pl/2018/12/28/stan-lee-ciekawostki-o-tworcy-thora-fantastycznej-czworki-i-spider-mana/>, [dostęp: 6 września 2025].

Comics. Stan Lee tradycyjnie odpowiadał za kształt fabuły w poszczególnych numerach, a także za kierunek, w którym rozwijana miała być postać Thora. Różnicą w porównaniu do innych serii był fakt, że za dokładny scenariusz i dialogi odpowiedzialny był Larry Lieber – młodszy brat Stana Lee. Za to jednym z pomysłów Lee na „uczłowieczenie boga” było zesłanie Thora na Ziemię w ludzkim ciele, w ramach kary wymierzonej mu przez Odyna. Główny bohater został również „uwięziony w ciele Donalda Blake’a – zwykłego śmiertelnika, osoby niepełnosprawnej, która na co dzień musiała wspomagać się laską”<sup>44</sup>.

## Marvel Cinematic Universe – narodziny kinowego uniwersum bohaterów Marvela

Właściciele Marvela po dużych sukcesach komiksów w latach 60. XX wieku zaczęli poważnie myśleć o przeniesieniu przygód swoich herosów na ekrany telewizorów i kin. Zwolennikiem takiego pomysłu był Stan Lee, którego marzeniem było zaistnienie w Hollywood poprzez rozpoczęcie produkcji filmów z udziałem swoich ulubionych postaci. Drugim, pośrednim marzeniem Stana Lee było zamiłowanie do branży filmowej: „chciałbym robić to, co robię tutaj, ale na poważniejszą skalę”<sup>45</sup>.

Zrealizowanie tego marzenia nie należało do najłatwiejszych. Duże ograniczenie w tamtym czasie stanowiło wykorzystanie efektów specjalnych, które nie były jeszcze dobrze rozwinięte. Trudno było również w odpowiedni sposób pokazać na ekranie moce niektórych bohaterów Marvela. Wszystko to powodowało, że amerykańskie studia filmowe niechętnie angażowały się w nawiązywanie współpracy z Marvelem. Przyczyniła się do tego również nie najlepiej przyjęta seria z Kapitanem Ameryką z 1944 roku<sup>46</sup>.

Pierwszym krokiem poczynionym w kierunku ekspansji postaci Marvela do telewizji było rozpoczęcie w połowie lat 70. XX wieku współpracy z różnymi stacjami. Pierwszą produkcją współtworzoną wraz ze stacją CBS został *The Amazing Spider-Man (Niesamowity Spider-Man)*, a w rolę Petera Parkera wcielił się Nicholas Hammond. W 1979 roku, a więc rok po emisji serialu o Spider-Manie w CBS, premierę miał drugi serial z postacią Marvela – tym razem o przygodach Hulka, który cieszył się ogromną popularnością, co znalazło odzwierciedlenie w powstaniu pięciu sezonów<sup>47</sup>.

„Promykiem nadziei” dla Stana Lee w zrealizowaniu swojego marzenia o zaistnieniu w Hollywood było otwarcie w połowie lat 80. ubiegłego wieku

<sup>44</sup> S. Lee, J. Kirby, *Thor 1 (1962)*, Warszawa 2023, s. 3.

<sup>45</sup> B. Batchelor, s. 268.

<sup>46</sup> T. Żaglewski, *Wprowadzenie do narratologii transmedialnej jako projektu kulturoznawczo-medioznawczej archeologii. Casus politycznych narracji Kapitana Ameryki*, „Przegląd Socjologii Jakościowej” 2018, nr 4, s. 139, <https://czasopisma.uni.lodz.pl/socjak/article/view/4809/4562>, [dostęp: 6 września 2025].

<sup>47</sup> T. Żaglewski, *Era Marvela. Wokół ekonomicznej specyfiki funkcjonowania filmowego uniwersum Marvel Studios*, „Panoptikum” 2016, nr 16, s. 195-196.

niedużego studia w Kalifornii – Marvel Productions. Personel dobrano w taki sposób, by obok Lee pracowały osoby z doświadczeniem w branży filmowej. Marvel Productions miał w dużej mierze zajmować się produkcją kreskówek. W tym celu zatrudniono Davida H. DePatie, który w swoim dorobku miał m.in. krótkometrażowy film animowany *Różowa Pantera*, za którego otrzymał Oscara. Spod szyldu Marvel Productions w tym czasie wyszła kreskówka *Spider-Man i jego niezwykli przyjaciele (Spider-Man and His Amazing Friends)*, która spotkała się z pozytywnym odbiorem<sup>48</sup>.

O ile seriale animowane z lat 80. były stosunkowo popularne, o tyle gorzej sytuacja wyglądała z filmami aktorskimi. Pierwszym pełnometrażowym filmem wyprodukowanym przez Universal Pictures na bazie postaci Marvela był film z sierpnia 1986 roku – *Howard the Duck (Kaczor Howard)*<sup>49</sup>. Wytwórnia przeznaczyla 37 mln dol. na stworzenie ekranizacji komiksu o takim samym tytule, a końcowy budżet zwiększył się o 8 mln dol., wydanych na promocję i marketing. Finalna wersja okazała się nieudanym debiutem Marvela na dużym ekranie, do dziś obraz uważany jest za jeden z najgorszych filmów w historii. Przełożyło się to na słabe wpływy ze sprzedaży biletów – dochód z Box Office’u wyniósł zaledwie 38 mln dol. Niepowodzenie *Kaczora Howarda* spowodowało upadek firmy Cadence Industries, która zarządzała spółką Marvela. Problemy finansowe przyczyniły się do zakończenia działalności tej firmy, w związku z tym wydawnictwo komiksów oraz wszystkie inne podmioty zostały sprzedane w listopadzie 1986 roku za 46 mln dol. firmie New World Pictures<sup>50</sup>. Było to konsorcjum zajmujące się produkcją i dystrybucją filmów, a jego właściciele „napalili się na możliwości, które dawało im kupno Marvela”. Prezes New World Pictures Harry Sloan „mawiał nawet, że chciałby kierować mini-Disneyem”<sup>51</sup>.

W międzyczasie z powodu słabego odbioru pierwszych części „trylogii” *Hulka* z końca lat 80. i innych produkowanych seriali, New World Pictures znalazło się na skraju bankructwa. Firma była więc zmuszona do sprzedaży wydawnictwa komiksów i innych podmiotów, w tym założonej w grudniu 1986 roku spółki Marvel Entertainment Group<sup>52</sup>. W styczniu 1989 roku nowym właścicielem został Ronald O. Perelman, który za markę Marvela zapłacił 82,5 mln dol., z czego tylko 10,5 mln wyłożył z własnych pieniędzy, ponieważ reszta pochodziła z pożyczki. Przejęcie kierownictwa przez Perelmana stanowiło początek „nowej ery” w historii Marvela. Oprócz głównego zadania, jakim była sprzedaż komiksów, ciągle angażowano się w rozwijanie projektów filmowych i serialowych, jednak model nowego właściciela opierał się ponadto na wejściu na rynki, których Ma-

<sup>48</sup> B. Batchelor, s. 281-283.

<sup>49</sup> S. Howe, *Niezwykła historia Marvel Comics*, Kraków 2013, s. 348.

<sup>50</sup> J.P. Hicks, *The Media Business; Marvel Comic Book Unit Being Sold for \$82.5 Million*, <https://www.nytimes.com/1988/11/08/business/the-media-business-marvel-comic-book-unit-being-sold-for-82.5-million.html>, [dostęp: 6 września 2025].

<sup>51</sup> S. Howe, s. 349-350.

<sup>52</sup> A. Bryant, *Pow! The Punches That Left Marvel Reeling*, <https://www.nytimes.com/1998/05/24/business/pow-the-punches-that-left-marvel-reeling.html>, [dostęp: 6 września 2025].

rvel dotąd nie eksploatował. Najpierw w 1991 roku Perelman wprowadził swoją spółkę na giełdę. Kolejnym posunięciem był zakup przedsiębiorstwa Fleet, do którego doszło w lipcu 1992 roku, dzięki czemu herosi Marvela zaczęli pojawiać się na kartach kolekcjonerskich. Kolejnym krokiem było wejście na rynek zabawek. Perelman nabył 46% udziałów firmy Toy Biz, która odpowiadała za produkcję figurek. W ramach umowy spółka Aviego Arada i Ike'a Perlmuttera uzyskała zgodę na wykorzystywanie wizerunku bohaterów Marvela. Umowa z Toy Biz z 1993 roku okazała się dla Marvela jedną z najważniejszych w całej jego historii. W tym samym roku doszło do powstania dwóch nowych oddziałów – Marvel Films oraz Marvel Films Animation<sup>53</sup>. Avi Arad, czyli prezes holdingu zabawkowego ze względu na swoje nowatorskie podejście do tematyki bohaterów oraz oddania komiksowym pierwowzorom, został mianowany również prezesem nowo powstałych oddziałów. We współpracy ze stacją telewizyjną Fox Kids wyprodukowano dwa seriale animowane, które zebrały znakomite recenzje, a i wyniki oglądalności stały na wysokim poziomie. Produkcje o przygodach drużyny mutantów – *X-Men* oraz *Spider-Man* zyskały nawet miano kultowych w kinematografii. Kluczowy okazał się jednak rok 1995, gdy odbiorcy otrzymywali rozczarowujące historie z udziałem ich ulubionych bohaterów. W latach 90. scenarzyści wychodzili bowiem, jak się okazuje niesłusznie, z założenia, że czytelnicy komiksów przywiązani do konkretnych postaci będą kupować kolejne zeszyty o przygodach kolejnych herosów. Rozumowanie takie wynikało z „manii kolekcjonerskiej”, która panowała przez pewien czas w Stanach Zjednoczonych. W przypadku spadku jakości komiksów i coraz mniejszej oryginalności wyszło na jaw, że w rzeczywistości tak nie było, a kupowanie komiksów stało się „nieatrakcyjne”<sup>54</sup>.

Nienajlepsza sytuacja firmy zmusiła Arada i Perelmana do przyjęcia nowej taktyki, która w dużej mierze polegała na sprzedawaniu licencji do swoich postaci. Początkowy model preferowany przez Stana Lee zakładał udostępnianie charakterów stworzonych przez Marvela. W momencie problemów finansowych zdecydowano natomiast, by całkowicie sprzedać licencje, otrzymując za to pieniądze, które pozwalały na krótkotrwałe utrzymanie się w branży, a następnie uzyskanie procentów z dochodów całego filmu<sup>55</sup>.

Rozwiązanie takie, polegające na utrzymywaniu się głównie ze sprzedanych licencji, było krótkoterminowe i nie pozwoliło Marvelowi funkcjonować przez zbyt długi czas. W 1995 roku firma po raz pierwszy za czasów Perelmana odnoto-

<sup>53</sup> T. Żaglewski, *Kinowe uniwersum superbohaterów. Analiza współczesnego filmu komiksowego*, Warszawa 2017, s. 221.

<sup>54</sup> T. Żaglewski, *The doom of the Fantastic Four: Marvel's First Family disappearance and what it says about the transmedia perspective of popular comics*, „Acta Universitatis Wratislaviensis. Prace Kulturoznawcze” 2019, t. 23, nr 4, s. 66.

<sup>55</sup> D. Johnson, *Cinematic Destiny. Marvel Studios and the Trade Stories of Industrial Convergence*, „Cinema Journal” 2012, nr 1, s. 1, <https://muse.jhu.edu/article/489062/summary>, [dostęp: 6 września 2025].

wała większe wydatki, aniżeli zyski<sup>56</sup>. W tym czasie spółka była już zadłużona na 600 mln dol., dlatego też w grudniu 1996 roku Ronald Perelman ogłosił upadłość Marvela, co było częścią planu reorganizacyjnego. Innym powodem był fakt, że Carl Icahn zainteresował się odkupieniem od niego wszystkich podmiotów należących do Marvela (Icahn najpierw wykupił dużą część pakietów akcji). Mężczyźni nie przepadali za sobą, dlatego Perelman wolał ogłosić upadłość (prawnie nie potrzebował do tego pozwolenia pozostałych posiadaczy obligacji), niż sprzedać firmę rywalowi. Decyzja Perelmana wywołała oburzenie innych udziałowców, dlatego skierowano sprawę do sądu. W lutym 1997 roku zapadło orzeczenie, wedle którego Icahn został nowym właścicielem. Wówczas do walki o przejęcie Marvela przystąpiła firma Toy Biz. Arad i Perlmutter stworzyli konsorcjum pozwalające im zebrać 400 mln dol., w ten sposób chcieli wykupić wszystkie oddziały Marvela, zobowiązali się przy tym do spłaty reszty długów. Ostatecznie w grudniu 1997 roku sąd przystał na tę propozycję, dzięki czemu prezesem spółki został Perlmutter. Po uporaniu się z problemami finansowymi i prawnymi Marvel mógł wrócić do wydawania komiksów, choć rynek sprzedażowy wciąż nie wyglądał obiecująco. Niezależnie jednak od tych kłopotów, nieustannie trwały prace nad filmami z udziałem bohaterów stworzonych przez Marvela, gdyż wytwórnie posiadały takowe uprawnienia. Mimo że wielu decydentów pracujących dla Marvela broniło modelu licencyjnego, to w rzeczywistości układ ten nie był dla firmy opłacalny – zarówno od strony kreatywnej, jak i finansowej<sup>57</sup>.

Niesprzyjające warunki umów podpisanych z wytwórniami filmowymi z czasem zaczęły coraz bardziej przeszkadzać kilku pracownikom Marvel Studios. Pierwszą osobą, która otwarcie zapoczątkowała temat usamodzielnienia się studia, był David Maisel – „a co jeśli Marvel Studios byłoby prawdziwym studiem filmowym? Bo do tej pory jest tylko słynną firmą produkcyjną”<sup>58</sup>. David Maisel wypowiedział te słowa w trakcie rozmowy z Isaacem Perlmutterem, czyli jedną z dwóch najważniejszych osób (obok Aviego Arada) odpowiedzialnych za ekspansję Marvela do Hollywood. Początkowo Perlmutter był sceptycznie nastawiony, jednak Maisel przystąpił do konwersacji z przygotowanymi argumentami. Przede wszystkim głównym powodem przejścia na samodzielne produkowanie filmów miały być warunki finansowe, gdyż procent od dochodów z filmu, który trafiał do Marvela, był zbyt niski. Najważniejszym argumentem, który przemówił do Perlmuttera, jako przede wszystkim właściciela firmy tworzącej zabawki, był fakt, że samodzielne produkowanie filmów wiązałoby się z samodzielnym doborem postaci. To z kolei dawałoby Marvelowi szansę na wcześniejsze przygotowanie figurek i innych gadżetów<sup>59</sup>.

<sup>56</sup> B. Batchelor, s. 302-303.

<sup>57</sup> T. Żaglewski, *Era Marvela...*, s. 199.

<sup>58</sup> J. Robinson, D. Gonzales, G. Edwards, *MCU. The Reign of Marvel Studios*, New York 2023, s. 51.

<sup>59</sup> Tamże, s. 52-54.

David Maisel, który przeglądając umowy zawarte przez Arada w latach 90. XX wieku z wytwórniami filmowymi dostrzegł, że niektóre kontrakty nie zawierały wzmianek o dystrybucji produkcji animowanych na wideo – te prawa wciąż należały do Marvela. Maisel za zgodą Perlmuttera wynegocjował więc bardzo korzystną umowę ze studiem Lionsgate, wedle której miały powstać cztery filmy animowane, oparte na wybranych superbohaterach Marvela. Lionsgate odpowiadało za promocję i rozpowszechnianie filmów oraz zapewnienie budżetu – każdy miał kosztować 300 tys. dol. Natomiast Marvel Studios samodzielnie produkowało filmy, mając przy tym pełną kontrolę kreatywną, a więc po raz pierwszy twórcy mogli przygotować obraz według swoich pomysłów. Pierwsze 300 tys. dol. z wpływów miały trafić do Lionsgate, aby ich inwestycja się zwróciła, a kolejne dochody miały zostać równo podzielone. Współpraca Marvela i Lionsgate rozszerzyła się do ośmiu produkcji, a dwie pierwsze – *Ostateczni Mściciele (Ultimate Avenger. The Movie)* oraz *Ostateczni Mściciele 2 (Ultimate Avengers 2: Rise of the Panther)* wydane w 2006 roku osiągnęły duży sukces, ponieważ łącznie sprzedano ponad 1,5 mln egzemplarzy<sup>60</sup>.

Kolejnym pomysłem Davida Maisela było rozpoczęcie prac nad aktorskimi filmami, co zostało zaakceptowane. Avi Arad został natomiast odsunięty od zajmowania się sprzedażą licencji do postaci Marvela, a następnym krokiem Maisela miało być zdobycie pieniędzy na wcielenie swojej idei w życie. W tym celu zwrócił się do banku Merrill-Lynch z prośbą o pożyczkę w wysokości 525 mln. dol., które miały być przeznaczone na wyprodukowanie czterech pierwszych filmów, choć już wtedy myślano o stworzeniu całego uniwersum<sup>61</sup>. Koncept, który Maisel przedstawił w banku zakładał, że w celu dystrybucji i promocji filmów, studio nawiąże współpracę z inną firmą. Kooperacja miała się opierać na podobnych zasadach, jak ta z Lionsgate w przypadku filmów animowanych, różnica była jednak zasadnicza – Marvel odpowiadał za finansowanie produkcji, a z wpływów filmu inne studia otrzymywałyby jedynie zwrot kosztów poniesionych na marketing oraz drobny procent pozostałych dochodów. Właściciele Marvel Studios podpisali więc umowę z Paramount Pictures oraz Universal Pictures, choć porozumienie z drugą wytwórnią miało obowiązywać jedynie przy ekranizacji przygód Hulka. Bank Merrill-Lynch zgodził się na udzielenie Marvelowi pożyczki, ale w ramach zabezpieczenia zażądano praw filmowych do dziesięciu postaci. Zdecydowano, aby „pod zastaw” zaoferować następujących bohaterów, którzy jednocześnie odpowiadali planom studia na pierwsze filmy: Avengers, Ant-Man, Kapitan Ameryka, Czarna Pantera, Doktor Strange, Hawkeye, Nick Fury, Shang-Chi, Cloak & Dagger oraz Power Pack<sup>62</sup>. Ostatecznie wstępna koncepcja została zmieniona, gdy pod koniec 2005 roku Marvel odzyskał od New Line Cinema prawa do postaci Iron Mana, który tym samym został głównym bohaterem na

<sup>60</sup> Tamże, s. 54-56.

<sup>61</sup> S. Waxman, *Marvel Wants to Flex Its Own Heroic Muscles as a Moviemaker*, <https://www.nytimes.com/2007/06/18/business/media/18marvel.html>, [dostęp: 6 września 2025].

<sup>62</sup> T. Żaglewski, *Kinowe uniwersum...*, s. 226.

pierwszy film nowego uniwersum. Plan Marvela od początku zakładał, że tworzone przez nich filmy staną się częścią jednego wielkiego uniwersum. Do tamtego czasu taki model nigdy nie był wypróbowany na szeroką skalę. W ramach tego konceptu wszyscy bohaterowie Marvela mieli istnieć w tym samym świecie, co stwarzało możliwości do spotkań między nimi w jednym filmie. Ponadto niektóre wątki, przedstawiane w danej produkcji, miały składać się w jedną wielką całość, budując przy tym historię, która kulminowałaby się w „filmach zespołowych” (tzw. *crossoverach*), a więc produkcjach z udziałem drużyny Avengers. Mimo złożoności takiego planu, który wymagał łączenia opowiadanej tematyki w różnych obrazach, zapewniano, że każdy film będzie mógł stanowić samodzielnie funkcjonującą powieść<sup>63</sup>.

Samo pojęcie „uniwersum” rozumieć można jako „środowiska, w ramach którego postacie, zdarzenia i obszary z jednej linii produktu pojawiają się w innych w obrębie danej medialnej franczyzy”<sup>64</sup>. Struktura opowiadania historii w filmach MCU opiera się dotychczas na dwóch sagach, które z kolei podzielone są na różne fazy – po trzy na sagę. W każdym filmie z danej fazy dochodzi do budowania „mini historii”, które znajdują odzwierciedlenie w tematyce całej fazy, np. wprowadzenie nowych postaci, zarysowanie sylwetki głównego złoczyńcy bądź odnoszenie się do wydarzeń z innych produkcji<sup>65</sup>.

Pierwsza z dwóch sag rozpoczęła się wraz z premierą *Iron Mana* w 2008 roku, a zakończyła się w 2019 roku, gdy premierę miał film *Spider-Man. Bez Drogi do Domu* (*Spider-Man. Far From Home*). Najważniejsze wydarzenia podsumowujące *Sagę Nieskończoności* miały jednak miejsce w filmie *Avengers. Koniec gry* (*Avengers. Endgame*)<sup>66</sup>.

Pod koniec pierwszej sagi Marvel Studios skierowało swoją uwagę na rozwijanie kolejnych historii, które przewijać się będą w trzech kolejnych fazach. Druga saga została nazwana *Sagą Multiwersum*, która swoją konkluzję ma znaleźć w dwóch filmach z serii *Avengers* w Fazie VI. Nowa saga miała być wyjątkowa, ponieważ plany MCU rozszerzono o produkcję seriali aktorskich i animowanych, emitowanych na platformie Disney+. Faza IV miała rozpocząć się w 2020 roku filmem *Czarna Wdowa*, ale finalnie wszystkie plany studia przesunięto na 2025 rok<sup>67</sup>.

<sup>63</sup> K. Fiege, *Exclusive. Kevin Fiege Talks Iron Man 2, The Avengers and More*, rozm. zrepr. J. Philbrick, <https://web.archive.org/web/20120930073757/https://www.movieweb.com/news/exclusive-kevin-fiege-talks-iron-man-2-the-avengers-and-more>, [dostęp: 6 września 2025].

<sup>64</sup> T. Żaglewski, *Kinowe uniwersum...*, s. 60.

<sup>65</sup> M. Jaworski, *Breaking down each phase of the Marvel Cinematic Universe*, <https://www.dailydot.com/unclick/marvel-phases-mcu-timeline/>, [dostęp: 6 września 2025].

<sup>66</sup> P. Grabiec, *Kolejność oglądania filmów Marvela – pełna lista wraz z serialami MCU*, <https://rozrywka.spidersweb.pl/jak-ogladac-mcu-kolejnosc-filmow-marvela-disney-plus-loki-czarna-wdowa>, [dostęp: 6 września 2025].

<sup>67</sup> P. Kurek, *Saga Multiwersum. MCU z rozpiską filmów i seriali do 2025 r.*, <https://antyweb.pl/mcu-filmy-i-seriale-do-2025>, [dostęp: 6 września 2025].

*Saga Multiwersum* w MCU oparta jest na koncepcji istnienia wielu światów, w których żyją różne warianty (alternatywne wersje) bohaterów. Poszczególne wieloświaty: „mogą się różnić od siebie w sposób minimalny lub znaczący, czyli pod względem praw fizyki, wymiarów, historii ewolucji”<sup>68</sup>.

Nowa Faza MCU formalnie rozpoczęła się w styczniu 2021 roku, gdy wyemitowano pierwszy serial zaliczany do Filmowego Uniwersum Marvela, nazywany *WandaVision*<sup>69</sup>. Premierę początkowo planowano na 2020 rok, ale pandemia koronawirusa pokrzyżowała plany; rok 2020 był pierwszym od roku 2010, gdy Marvel Studios nie wydało żadnej produkcji.

### **Produkcje MCU wykorzystujące motyw mitologii nordyckiej – filmy z serii *Thor* oraz serial *Loki***

Filmy wykorzystujące motyw mitologii nordyckiej stanowią ważny punkt w opowiadaniu szerszej historii dla całego MCU. Bóg piorunów obecnie jest jedyną postacią, która doczekała się czterech solowych produkcji z całego pantheonu superbohaterów MCU. Twórcy dostosowują oryginalne mity nordyckie do potrzeb współczesnej kinematografii, a pierwowzorem są komiksy z przygodami Thora. W głównych rolach występują Chris Hemsworth, wcielający się w tytułową rolę i Tom Hiddleston, jako jego brat Loki. Obsadę uzupełniają Anthony Hopkins (Odyn), Idris Elba (Heimdall), Natalie Portman (Jane Foster – postać zaczerpnięta wyłącznie z komiksów), Tessa Thompson (Walkiria), a także Rene Russo (Frigg). Ponadto Chris Hemsworth powtarza swoją rolę we wszystkich filmach z serii *Avengers*. Tom Hiddleston także pojawia się w trzech produkcjach, ale jego rola jest najbardziej znacząca jedynie w pierwszej części. Aktor występuje również w serialu *Loki* (dwa sezony), gdzie wciela się w główną postać<sup>70</sup>.

Początki serii komiksów o przygodach Thora sięgają lat 60. XX wieku<sup>71</sup>. Stan Lee oraz rysownicy pracując przy wydaniach historii nordyckiego boga, wzorowali się na oryginalnych mitach oraz *Eddach*. Ich podejście do pierwowzorów było jednak stosunkowo swobodne, korzystali z nich jedynie przy wyborze postaci, wydarzeń oraz różnych symboli i artefaktów. Jednym z pomysłów było uczynienie z Thora postaci, która sprawia wrażenie, jakby pochodziła z innego stulecia. W tym celu dialogi z udziałem boga piorunów miały nutkę „języka szekspirowskiego”. Początkowo pomysł na film *Thor* zakładał wzorowanie się dramatem gangsterskim *Ojcem Chrzestnym* (opowieści o nowojorskiej

<sup>68</sup> P. Grabiec, *Czym jest multiwersum w Marvelu i jak działają podróże w czasie? Analizujemy koniec MCU*, <https://rozrywka.spidersweb.pl/marvel-mcu-multiwersum-podroze-w-czasie-loki>, [dostęp: 6 września 2025].

<sup>69</sup> A. Couch, *Marvel's 'WandaVision' Moves to January 2021*, <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/marvels-wandavision-moves-to-january-2021-4091743/>, [dostęp: 6 września 2025].

<sup>70</sup> K. Mizerska, „*Thor*” *Marvela, czyli nordycki bóg piorunów w akcji*, <https://zwierciadlo.pl/kultura/532630,1,thor-marvela-czyli-nordycki-bog-piorunow-w-akcji.read>, [dostęp: 6 września 2025].

<sup>71</sup> J. Robinson, D. Gonzales, G. Edwards, s. 140.

rodzinie mafijnej). Historia *Thora* miała być oparta na napiętej relacji pomiędzy Odynem i jego synami. Akcja miała być osadzona w średniowieczu. Z czasem ekipa twórców odpowiedzialna za produkcję filmów wchodzących w skład MCU zdecydowała, by zmienić koncepcję i spróbować przenieść ideę Stana Lee, a więc wprowadzić „język szekspirowski” do pierwszej produkcji z udziałem Thora. Samą akcją osadzono w czasach współczesnych. Uznano, że odpowiednim kandydatem na reżysera będzie Kenneth Branagh, który znany jest z adaptowania dzieł Williama Szekspira<sup>72</sup>.

Po zatrudnieniu reżysera skupiono się na skompletowaniu obsady aktorskiej. Najpierw zatrudniono Natalie Portman, którą wybrano do roli Jane Foster. Następną osobą w obsadzie został Anthony Hopkins, aktor o największej rozpoznawalności spośród wszystkich występujących w *Thorze*. Po pierwszych castingach w wąskim gronie kandydatów do roli Thora znaleźli się następujący aktorzy: Charlie Hunnam, Joel Kinnaman, Tom Hiddleston, Liam Hemsworth oraz Alexander Skarsgård. O angaż starał się również Chris Hemsworth, jednak początkowo został odrzucony przez osoby odpowiedzialne za casting. Australijczyk otrzymał drugą szansę, którą wykorzystał i to on został wybrany do roli Thora. Kevin Feige, Kenneth Branagh i Sarah Halley Finn byli również zadowoleni z przesłuchań. Tom Hiddleston także był zdeterminowany, aby otrzymać angaż w filmie, więc postanowił ubiegać się o rolę Lokiego (głównego złoicy w produkcji), do której go ostatecznie wybrano<sup>73</sup>.

Pierwsza produkcja z serii filmów o Thorze miała premierę w maju 2011 roku<sup>74</sup>. Głównym celem ekranizacji przygód boga piorunów było wprowadzenie widza do świata znanego z mitów nordyckich. Twórcy zdecydowali się również na rozszerzenie świata superbohaterów o bogów, kosmiczne krainy oraz mityczne artefakty i symbole.

*Thor* zebrał przeważnie pozytywne recenzje. Krytycy przede wszystkim chwalili kreacje aktorskie, a największe wyrazy uznania kierowano wobec Toma Hiddlestona. Produkcja w weekend otwarcia zarobiła około 66 mln dol.<sup>75</sup>

Już w czasie prac nad pierwszą częścią *Thora*, zarząd Marvela zaczął kierować swoją uwagę na sequel produkcji. Uważano bowiem, że Chris Hemsworth oraz reżyser Kenneth Branagh zagwarantują sukces, więc szybko rozpoczęto wstępne prace nad drugą częścią. Pozytywny odbiór *Thora* sprawił, że już po niecałych dwóch miesiącach od premiery wyznaczono datę publikacji drugiego filmu z bogiem piorunów – miała się ona odbyć w lipcu 2013 roku<sup>76</sup>. Zbyt krótki czas na nakręcenie filmu spowodował, że Branagh zrezygnował z funkcji reży-

<sup>72</sup> Tamże, s. 140-141.

<sup>73</sup> Tamże, s. 142-144.

<sup>74</sup> *Thor*, <https://www.marvel.com/movies/thor>, [dostęp: 6 września 2025].

<sup>75</sup> A. Chitwood, *How Thor 1 MCU Was Made and Why Chris Hemsworth Nearly Wasn't Cast*, <https://collider.com/how-thor-1-was-made-chris-hemsworth-casting/>, [dostęp: 6 września 2025].

<sup>76</sup> A. Chitwood, *How Thor The Dark World Was Made. Director Changes, Reshoots & More*, <https://collider.com/how-thor-the-dark-world-was-made-problems-chris-hemsworth/>, [dostęp: 6 września 2025].

sera. Z tego powodu Marvel zmuszony był do poszukiwania nowej osoby na to stanowisko. Ostatecznie angaż otrzymał Alan Taylor, twórca znany z reżyserii kilku odcinków seriali, takich jak *Rodzina Soprano* i *Gra o tron*<sup>77</sup>.

*Thor: Mroczny świat* miał premierę w listopadzie 2013 roku. Problemy zakulisowe znalazły swoje odzwierciedlenie w jakości finalnej wersji filmu. Sequel zebrał przeciętne opinie od krytyków oraz widzów. Do dzisiaj produkcja jest uważana za jedną z gorszych spośród wszystkich filmów MCU. Opinie te podziela nawet Chris Hemsworth, który w jednym z wywiadów w 2018 roku przyznał, że jest świadomy, jak nieudany okazał się *Mroczny świat*. Mimo braku pochlebnych recenzji druga część przygód Thora była sporym sukcesem finansowym. Już w pierwszy weekend emisji w kinach sequel w samych tylko Stanach Zjednoczonych zarobił ponad 85 mln dol., przebijając wynik pierwszej części o 20 mln. Łącznie wpływy ze sprzedaży biletów wyniosły 644,8 mln dol., na cołożyło się 206,3 mln w USA i 438,5 mln w pozostałych krajach na świecie<sup>78</sup>.

Nienajlepszy odbiór drugiej części przygód Thora zmusił zarząd Marvela do podjęcia decyzji, w jakim kierunku chcą poprowadzić historię boga piorunów. Już w 2014 roku zapowiedziano, że powstanie kontynuacja, zatytułowana *Thor: Ragnarok*. Po premierze filmu *Avengers. Czas Ultrona*, Chris Hemsworth odbył rozmowę z Kevinem Feige na temat tego, co mogą zrobić z jego postacią, by Thor stał się ciekawszym bohaterem. Aktor zaproponował, aby trzecia część różniła się stylem i tonem od poprzednich. Hemsworth chciał również zmienić wygląd boga, aby wyraźnie zaznaczyć zmiany, jakie zaszły w postaci. Jego propozycje spotkały się z pozytywnym odbiorem, wymagały jednak przeorganizowania prac nad scenariuszem *Thora. Ragnarok*. Kolejnym krokiem było zatrudnienie reżysera, który dobrze odnajdywał się w komediach, gdyż właśnie „wstawki” komediowe stanowić miały uzupełnienie fabuły. W tym celu postanowiono podpisać kontrakt z Taiką Waititi, który otrzymał za zadanie stworzenie postaci Thora praktycznie od nowa<sup>79</sup>.

Premiera filmu *Thor: Ragnarok* odbyła się w listopadzie 2017 roku. Produkcja zebrała pochlebne opinie od krytyków oraz widzów i uważana jest nawet za jedną z najlepszych wydanych przez Marvel Studios, a także za najlepszą z całej serii filmowej o Thorze. Chwalono grę aktorską, w tym Chrisa Hemswortha, który wykazał się ogromnym talentem komediowym. W wielu recenzjach zwracano także uwagę na ton i stylistykę filmu – te elementy w znaczący sposób odświeżyły postać Thora. Pozytywne opinie przełożyły się również na dochody uzyskane z filmu. Już w pierwszy weekend wyświetlania w kinach na rynku amerykańskim

<sup>77</sup> Alan Taylor (I), <https://www.filmweb.pl/person/Alan+Taylor-116839/biography>, [dostęp: 2 stycznia 2026].

<sup>78</sup> R. Scott, *Thor: The Dark World Was A Box Office Hit That Also Set A Low Bar For The MCU*, <https://www.slashfilm.com/1438355/thor-the-dark-world-box-office-hit-mcu-low-bar/>, [dostęp: 6 września 2025].

<sup>79</sup> J. Robinson, D. Gonzales, G. Edwards, s. 342-343.

*Thor: Ragnarok* zarobił ponad 120 mln dol., a łączny przychód z całego świata wyniósł 855,3 mln dol.<sup>80</sup>

Sukces tej produkcji domykającej trylogię Thora w MCU przyczynił się do rozpoczęcia prac nad czwartą częścią przygód Asgardzkiego boga. W 2019 roku Kevin Feige ogłosił, że film z udziałem Thora powstanie i zadebiutuje w kinach 5 listopada 2021 roku. Ostatecznie jednak plany te zostały pokrzyżowane przez pandemię koronawirusa. COVID-19 sprawił, że Marvel musiał przeorganizować swój kalendarz premier. Wynikało to z opóźnień w planach zdjęciowych oraz innych przeszkód, spowodowanych różnymi obostrzeniami. Z tego powodu data premiery *Thor: Miłość i grom* była kilkakrotnie przekładana, najpierw na luty 2022, następnie na maj, aż zdecydowano, by film zadebiutował w kinach w lipcu 2022 roku<sup>81</sup>.

Premiera filmu *Thor: Miłość i grom* miała miejsce 8 lipca 2022 roku. Produkcja starała się powtórzyć sukces trzeciej części franczyzy o bogu piorunów. W tym celu utrzymano konwencję komediową. W przeciwieństwie jednak do *Ragnaroku*, w tym przypadku nie zadziałało to najlepiej. Co prawda film okazał się sukcesem finansowym, gdyż zarobił ponad 760 mln dol., ale zebrał raczej mieszane recenzje. Pojawiały się komentarze krytykujące komediowy charakter produkcji. Z krytyką zgadzał się również Chris Hemsworth, który w wywiadach przyznawał, że w końcowej wersji filmu umieszczono dużo improwizowanych żartów, przez co, jego zdaniem, *Miłość i grom* stało się „zbyt niepoważne”<sup>82</sup>.

Uzupełnieniem wątków mitologii nordyckiej w MCU jest *Loki* z Tomem Hiddlestonem w roli głównej. Do tej pory powstały dwa sezony (liczące po sześć odcinków) serialu z bogiem psot. Nie pojawia się w nich zbyt wiele nawiązań do mitów, gdyż w dużej mierze serial służy opowiadaniu historii istotnej dla szerszych wydarzeń w uniwersum Marvela. Serial w znaczącym stopniu eksploruje multiwersum, a więc motyw przewodni drugiej Sagi MCU. Oba sezony okazały się dużym sukcesem, zyskując pozytywne opinie od krytyków i fanów. Pierwszy sezon pozostaje najchętniej oglądanym serialem Marvela na platformie Disney+, a drugi także uzyskał świetne wyniki oglądalności – blisko 11 mln widzów obejrzało premierowe epizody w pierwszych trzech dniach od emisji<sup>83</sup>.

Pierwszy sezon serialu *Loki* zadebiutował na platformie Disney+ 9 czerwca 2021 roku. Za reżyserię odpowiadała Kate Herron, a głównym scenarzystą był

<sup>80</sup> A. D'Alessandro, *No. 8 'Thor: Ragnarok' Box Office Profits – 2017 Most Valuable Blockbuster Tournament*, <https://deadline.com/2018/03/thor-ragnarok-box-office-profit-2017-1202349475/>, [dostęp: 6 września 2025].

<sup>81</sup> C. Albers, *Thor: Love And Thunder – What We Know So Far*, <https://www.looper.com/650375/thor-love-and-thunder-release-date-cast-and-plot-what-we-know-so-far/>, [dostęp: 6 września 2025].

<sup>82</sup> J. Hibberd, *Chris Hemsworth. "I Became a Parody of Myself" in 'Thor: Love and Thunder'*, <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/chris-hemsworth-thor-love-thunder-criticizes-1235886740/>, [dostęp: 6 września 2025].

<sup>83</sup> M. Pietrzyk, *Boski start! 2. sezon serialu „Loki” hitem Disney+*, <https://www.filmweb.pl/news/Serial+Marvela+%22Loki%22+z+drugim+wynikiem+platformy+Disney%2B+w+tym+roku-152375>, [dostęp: 6 września 2025].

Michael Waldron, który w wywiadach przyznawał, że chciał uczynić z produkcji coś nowego i nietypowego w świecie Marvela. Historia nie miała się skupiać na klasycznej rywalizacji bohatera ze złączyńcą. Na początku serialu Lokiemu było bliżej do bycia czarnym charakterem, a sama postać głównego antagonisty nie była przedstawiona przez kilka pierwszych epizodów. Na przestrzeni pierwszego i drugiego sezonu bóg psot miał przejść drogę do odkupienia swoich win<sup>84</sup>.

Oprócz Toma Hiddlestona w obsadzie pierwszego sezonu *Lokiego* znajdują się: Owen Wilson (Mobius), Sophia Di Martino (Sylvie), Jonathan Majors (Ten, Który Trwa), Wunmi Mosaku (Łowca B-15), Gugu Mbatha-Raw (Ravonna Renslayer), Eugene Cordero (Casey) oraz Tara Strong (Panna Minutka). W jednym epizodzie pojawia się także Jamie Alexander, która wciela się w rolę Sif<sup>85</sup>.

Oficjalna zapowiedź drugiego sezonu miała miejsce w scenie po napisach ostatniego odcinka pierwszej odsłony. Prace na planie filmowym rozpoczęły się 6 czerwca 2022 roku w Londynie<sup>86</sup>. Względem pierwszego sezonu doszło do kilku zmian w dziale kreatywnym, odpowiedzialnym za produkcję serialu. Kate Herron zrezygnowała ze stanowiska reżysera, gdyż jej zamiarem od początku było zrealizowanie jedynie pierwszych sześciu odcinków. Jej miejsce zajęli Justin Benson oraz Aaron Moorhead. W kontekście drugiego sezonu *Lokiego* zmienił się także główny scenarzysta, w miejsce Michaela Waldrona zatrudniono Erica Martina. Waldron został natomiast producentem wykonawczym. Drugi sezon *Lokiego* rozpoczyna się dokładnie w momencie zakończenia szóstego odcinka pierwszej części serialu. Pierwszy odcinek wyemitowano 5 października 2023 roku<sup>87</sup>.

## Przedstawienie postaci z mitów nordyckich w MCU

Panteon nordyckich bogów złożony jest z dwóch najważniejszych rodów – Asów (do tego grona należą m.in. Thor i Odyn), charakteryzujący się dużą wolą walki oraz Wanów (m.in. Frejr i Freja), bogów o łagodniejszym usposobieniu<sup>88</sup>. Z kolei MCU postanowiło zrezygnować z tego podziału, co więcej, pominięto większość postaci z rodu Wanów, skupiając się wyłącznie na wybranych bogach z rodu Asów oraz kilku przedstawicielach innych ras<sup>89</sup>. W uniwersum Marvela bogowie określani są mianem Asgardczyków, a przez mieszkańców Midgardu

---

<sup>84</sup> B. Allen, *Loki TV series release date. How many episodes, cast and guide for Marvel spin-off*, <https://www.radiotimes.com/tv/sci-fi/loki-tv-series-release-date-episodes/>, [dostęp: 6 września 2025].

<sup>85</sup> A. Behbakht, *Loki Cast Guide. Every Main Character In Season 1 & Who Played Them*, <https://screenrant.com/loki-show-cast-character-marvel-guide/>, [dostęp: 6 września 2025].

<sup>86</sup> R. Malhotra, *Loki Season 2 to Begin Filming in June*, <https://collider.com/loki-season-2-filming-june-tom-hiddleston/>, [dostęp: 6 września 2025].

<sup>87</sup> *Loki. Season 2*, <https://www.marvel.com/tv-shows/loki/>, [dostęp: 6 września 2025].

<sup>88</sup> J. Ros, s. 209-211.

<sup>89</sup> *Marvel Mythology vs Norse Mythology*, <https://marvelvsnorse.home.blog/>, [dostęp: 6 września 2025].

często wręcz nazywani są „kosmitami”. Ponadto elementy ich mocy utożsamiane są z magią.

MCU przedstawia Thora (Chris Hemsworth) inaczej, aniżeli pokazano to w mitologii, gdyż w ten sposób twórcy dostosowują tę postać do konwencji superbohaterskiej. Thor to wciąż bóg piorunów, jest synem Odyna, lecz jego matką jest Frigg, co stanowi pierwszą zmianę względem mitologii<sup>90</sup>. Jord w ogóle się nie pojawia w uniwersum Marvela. Głównym atrybutem Thora pozostaje Mjolnir, jednak ani rękawice, ani pas wzmacniający siłę nie występują w filmach. Bóg piorunów jest w stanie podnieść swój młot, ponieważ jest „godny”, nie potrzebuje do tego specjalnych rękawic. Najwidoczniejszą zmianą jest wygląd Thora, który ewoluje w zależności od produkcji. W pierwszej części przygód boga, czyli w *Thorze* z 2011 roku, jest on przedstawiany jako wysportowany heros, z długimi blond włosami oraz krótko przystrzyżoną brodą. Jego sylwetka jest też smuklejsza, aniżeli w pierwowzorze. Na początku filmu nosi nowoczesną, metaliczną zbroję z czerwoną peleryną, ten wygląd ma bardziej przypominać współczesną wizję superbohatera, a nie boga znanego z pradawnych mitologii.

Elementy wspólne dostrzec można w charakterze głównego bohatera. Thor jest na początku pokazany jako arogancki i lekkomyślny książę Asgardu, niepanujący nad swoimi emocjami<sup>91</sup>. Podobnie jak mitologiczna wersja boga piorunów, tak i Thor w MCU jest gwałtowny i nie stroni od wojen. Z czasem jednak i to się zmienia, pod wpływem kontaktu z ludźmi na Ziemi, Thor zaczyna dostrzegać, że kierował się złymi wartościami. Zakochuje się w Jane Foster i poprzysięga ją chronić, podobnie jak i wszystkich mieszkańców Ziemi. Specjalna więź Thora z Jane Foster jest znaczącą zmianą względem mitologii, ponieważ w mitach żaden bóg nie mógł nawiązywać bliższych stosunków z mieszkańcami Midgardu. Ponadto Sif, a więc mitologiczna żona Thora, w MCU jest dla niego jedynie przyjaciółką. Relacja z Jane Foster oraz zrozumienie swoich błędów przyczyniają się do stopniowej przemiany Thora, dojrzewa do roli bohatera.

Wygląd Thora ulega zmianie w filmie *Thor: Ragnarok* z 2017 roku. Po konfrontacji z Helą bóg piorunów trafia na planetę Sakaar (w pełni wymyślona przez ekipę filmową), gdzie jego wizerunek się zmienia. Przede wszystkim przed walką w Igrzyskach Czempionów charakterystyczne długie włosy Thora zostają ścięte (w mitologii ciągle opisywano go jako postać z długimi włosami), jego strój zostaje natomiast zastąpiony zbroją przypominającą pancerz gladiatorów<sup>92</sup>. W dalszej fazie filmu, w trakcie pojedynku z Helą, Thor traci oko, przez co wyglądem upodabnia się do Odyna – ten element to również twórcza wizja Marvela, bez odniesienia w mitach. Oprócz widocznych zmian w wyglądzie, zauważalne są także różnice w zachowaniu i charakterze boga piorunów – szczególnie widoczne jest to w humorystycznych „wstawkach”. Postać grana przez Chrisa Hemswortha charakteryzuje się bowiem ogromnym poczuciem humoru, czym odbiega nie

<sup>90</sup> *Thor*, reż. K. Branagh, Marvel Studios, USA 2011.

<sup>91</sup> Tamże.

<sup>92</sup> *Thor: Ragnarok*, reż. T. Waititi, Marvel Studios, USA 2017.

tylko od pierwszych scen z udziałem boga piorunów w MCU, ale i od wersji mitologicznej, gdzie Thor odznaczał się powagą.

Marvelowski Thor jest postacią bardziej ludzką i emocjonalną niż jego mitologiczny pierwowzór. Bóg piorunów został przedstawiony przede wszystkim jako bohater, przechodzący przemianę – od lekkomyślnego księcia po osobę dbającą o innych, która może stać się nawet opiekunem dzieci. Dodatkowo Thor w filmie z 2017 roku zmagają się z wieloma rozterkami, traumą, depresją i szukaniem sensu życia. Widoczny jest w tym przypadku kontrast w porównaniu z boską postacią i wojownikiem będącym uosobieniem siły, którego można kojarzyć z mitów nordyckich.

Sposób przedstawienia Thora w MCU wynika z potrzeby dostosowania tej postaci do upodobań współczesnych odbiorców oraz do konwencji kina superbohaterskiego. Bóg piorunów został „uczłowieczony”, aby widzowie mogli się z nim utożsamiać oraz zobaczyć, że w teorii niewiele się od nich różni. Thor, podobnie jak ludzie, może przeżywać porównywalne uczucia – od miłości, aż po traumę. MCU nie porzuca więc całkowicie mitologicznego pierwowzoru tej postaci, a jedynie przekształca ją, aby ukazać Thora jako kogoś więcej niż tylko boga.

Drugim ważnym bogiem we franczyzie zaczerpniętym z mitologii nordyckiej jest Loki. W opowieściach mitologicznych przedstawiano go jako trickstera, który lubił żarty, stąd też określa się go jako boga psot. Z kolei w pierwszym filmie z serii *Thor* na początku ukazany jest jako książę Asgardu, brat Thora i syn Odyna oraz Frigg<sup>93</sup>. Początkowo wspiera swojego brata, który ma zostać królem Asgardu. Z czasem jednak wychodzą na jaw prawdziwe intencje Lokiego, który zazdrości Thorowi. Wprowadza więc do królestwa wrogów, zdradzając przy tym swoją rodzinę. Następnie wykorzystując wściekłość Thora, podjudza go do zaatakowania Jotunheimu, realizując przy tym swój plan, wedle którego chciał pozbyć się Thora z Asgardu. W kontekście Lokiego, jego pochodzenie jest pierwszą zmianą względem mitologii. O ile zachowano fakt, że można uznawać go w połowie za olbrzyma, a w połowie za Asa (w MCU za Asgardczyka), tak zmieniono pozostałe aspekty. Fabrauti nie zostaje wspomniany, podczas gdy Laufey w MCU jest płci męskiej, a nie żeńskiej. Odyn jest natomiast przybranym ojcem Lokiego, a nie „bratem krwi”. Co za tym idzie, zmianie uległy relacje pomiędzy nim a Thorem, który w mitologii był dla niego jedynie przyjacielem.

Fakt, że bóg psot i bóg piorunów są przedstawieni jako bracia, wprowadza do ich relacji wątek rywalizacji, mimo że w mitologii nie poruszano takich elementów. Konflikty między nimi wynikały jedynie z żartów Lokiego. Z kolei w pierwszych produkcjach MCU zazdrości on bratu wszystkiego, odczuwając przy tym mniejszą miłość od Odyna<sup>94</sup>. Poczucie odrzucenia staje się główną motywacją Lokiego do zdrady Asgardu, do czego przyczynia się również odkrycie prawdy o swoim pochodzeniu.

<sup>93</sup> *Thor*, reż. K. Branagh...

<sup>94</sup> Tamże.

Elementem wspólnym pomiędzy mitologią nordycką, a światem przedstawionym w MCU jest za to sposób ukazania mocy Lokiego. W obu przypadkach przedstawiony jest jako mistrz iluzji, umiejący tworzyć liczne kopie samego siebie. Potrafi również przybierać różne postaci oraz teleportować się<sup>95</sup>.

W filmie *Thor. Mroczny świat* twórcy akcentują też bliską relację Lokiego ze swoją matką, Frigg<sup>96</sup>. Stanowi to odejście od mitologii, gdzie taki wątek nie był podejmowany, gdyż rzecz jasna Laufey była jego matką, a z Frigg nie wiązały go żadne stosunki. Bliska więź z Frigg oraz los, który spotyka boginię, staje się także momentem przełomowym w ukazaniu Lokiego w MCU. Loki, dowiedziawszy się o tym, co spotkało jego matkę, wpada w szał. Po raz pierwszy widzimy jego zupełnie inne oblicze, czuje się zraniony, pozbawiony pewności siebie i arogancji. Poczucie winy prowadzi go do autorefleksji, w końcu zaczyna dostrzegać swoje błędy<sup>97</sup>.

Kolejny krok w stronę odkupienia Lokiego obserwujemy w filmie *Thor. Ragnarok*. Co prawda w pewnym momencie Loki ponownie próbuje zdradzić swojego brata, niemniej jednak ta sztuka mu się nie udaje, a wypowiedziane przez boga piorunów słowa: „Zawsze będziesz bogiem psot, ale mógłbyś być kimś więcej”, stają się dla niego punktem zwrotnym<sup>98</sup>. Jest to istotny moment, ponieważ Loki zaczyna dostrzegać, że mimo tłumienia uczuć głęboko w sobie, los Asgardczyków nie jest mu obojętny (Hela próbując przejąć władzę w królestwie, nie zważała na życie mieszkańców, a ponadto w tle czaiło się widmo Ragnaroku). Loki postanawia więc wrócić do swojej krainy, by walczyć w obronie rodaków, rezygnując przy tym z chęci zdobycia władzy. Po raz pierwszy w MCU przedstawiony jest jako bohater, który walczy z Helą i próbuje powstrzymać Ragnarok. Jest to kontrast z mitologiczną wersją tego wydarzenia, gdzie Loki był jednym z głównych winowajców zmięzchu bogów. Heroiczna postawa Lokiego sprawia, że pod koniec filmu pomiędzy nim a Thorem dochodzi do pojednania oraz symbolicznego odkupienia jego wcześniejszych win.

Marvelowska wersja Lokiego to postać złożona, emocjonalna i pełna sprzeczności, co jest zmianą względem oryginalnego pierwowzoru. W MCU Loki nie jest wyłącznie postacią, która z przyjaciela bogów zostaje ich wrogiem. Przebywa tutaj zupełnie odwrotną drogę. Poznajemy go jako złego, pełnego arogancji i zazdrości – klasycznego złoczyńcę znanego z produkcji superbohater-skich. Jego motywacje wynikają z przekonania, że jest „tym drugim synem”, gorszym od brata. Na końcu wyzbywa się swoich przekonań i udowadnia, że jest postacią zdolną do poświęceń oraz ratowania innych.

W przeciwieństwie do nordyckiego Lokiego, chaotycznego, czasem nawet destrukcyjnego, wersja Marvela posiada głębokie motywacje i uczucia. MCU ukazuje go jako istotę pragnącą przede wszystkim akceptacji, miłości, a na po-

<sup>95</sup> Tamże.

<sup>96</sup> *Thor. Mroczny Świat (Thor. The Dark World)*, reż. A. Taylor, Marvel Studios, USA 2013.

<sup>97</sup> Tamże.

<sup>98</sup> *Thor. Ragnarok...*

czątku i władzy. Przekonanie to oddają słowa Lokiego z filmu *Avengers*: „jestem obarczony chwalebą misją”, odnoszące się do jego zamiarów przejęcia kontroli nad Nowym Jorkiem. Słowa te z czasem przestają oznaczać arogancję i wiarę w przekonania, a stają się wyrazem wewnętrznego zagubienia i potrzeby odnalezienia siebie samego na nowo. Sposób ukazania Lokiego w MCU to wynik potrzeby dostosowania go do oczekiwań współczesnych odbiorców, którzy często utożsamiają się z bohaterami pełnymi wad, niepewności, przeżywających podobne rozterki. Dzięki temu Loki zostaje kimś więcej, niż bogiem psot. Mianowicie staje się symbolem poszukiwania siebie, możliwości zmiany oraz drugiej szansy.

Najważniejszą rolę w mitologii nordyckiej pełnił Odyn – bóg wojny i mądrości. Już w pierwszym filmie *Thor* z 2011 roku, MCU przedstawia Odyna (Anthony Hopkins) w nieco inny sposób. Na samym początku filmu Wszechojciec prowadzi armię Asgardczyków do walki przeciwko Lodowym Olbrzymom, którzy zaatakowali norweską miejscowość Tonsberg, grożąc ludziom, że: „sprowadzą na świat śmiertelników epokę lodowcową”<sup>99</sup>.

W głównej części filmu poznajemy Odyna jako króla Asgardu. Jest to znaczące odejście od mitologii, gdzie, choć uznawano go za najważniejszego z bogów, nie pełnił on roli władcy. Podobnie jak w mitach, cieszy się ogromnym autorytetem wśród swoich podwładnych. Niezmiennie również jego żoną jest Frigg. Za to wygląd Odyna to następny element, który uległ przeobrażeniu. Twórcy zrezygnowali ze skromniejszego oblicza, bóg odgrywany przez Anthony’ego Hopkinsa ubrany jest w bogato zdobioną, złotą zbroję. Ma siwe włosy oraz brodę, nosi także długi, czerwony płaszcz. Dzierży włócznię Gungnir, z której jednak rzadko korzysta. Odyn jest przede wszystkim rozważnym i spokojnym monarchą, a nie wojownikiem. Podkreśleniem tego są słowa, które kieruje do Thora, gdy mówi, że dobry król powinien unikać wojen<sup>100</sup>.

Relacje Odyna z Thorem i Lokim są ważnym punktem fabuły, przez co spełnia głównie rolę surowego i wymagającego ojca, np. wygnanie Thora z Asgardu. Tą decyzją próbuje nauczyć swojego syna pokory i odpowiedzialności. Większy nacisk w jego przypadku położony jest na stosunki rodzinne, niż na aspekt mitycznej mądrości i dążenia do wiedzy. Inteligencja Wszechojca w filmie jest cechą wrodzoną, nie musi więc się poświęcać, aby ją zdobyć. Widoczne jest to w przypadku utraty oka w czasie walki. Dodatkowo Odyn w *Thorze* jest dużo słabszy, w porównaniu ze swoim mitologicznym odpowiednikiem, co wynika z jego wieku<sup>101</sup>.

Nieco inną wersję Odyna obserwujemy w części drugiej – *Thor: Mroczny świat*. Zmiany dostrzegalne są już w czasie powrotu Lokiego do Asgardu jako więźnia. Skazuje on swojego syna na dożywotni pobyt w lochach królestwa, nie wykazując przy tym specjalnego traktowania wobec boga psot<sup>102</sup>. Nieco inaczej

<sup>99</sup> *Thor*, reż. K. Branagh...

<sup>100</sup> Tamże.

<sup>101</sup> Tamże.

<sup>102</sup> *Thor: Mroczny świat*...

wyglądało to w mitologii nordyckiej, gdzie Odyn i Loki byli „braćmi krwi”, przez co pierwszy z bogów był bardziej pobłażliwy wobec niesubordynacji swojego brata. Z kolei w *Mrocznym świecie* ich relacja zostaje sprowadzona do ról władcy i zdrajcy – Odyn stracił już cierpliwość do działań Lokiego.

Filmowa wersja Odyna przedstawiona w produkcjach Marvela znacząco różni się od mitologicznego odpowiednika. W charakterystyce tej postaci pojawiają się elementy wspólne, m.in. pochodzenie oraz główna broń, choć więcej jest różnic, zarówno w wyglądzie, jak i przede wszystkim w charakterze i pełnionej funkcji. Twórcy MCU zrezygnowali z wątków nieustannego dążenia Odyna do wiedzy oraz jego brutalnego usposobienia. Skupiono się na przedstawieniu go jako władcy pragnącego obrony Asgardu i zachowania za wszelką cenę porządku w Dziewięciu Światach. W kontekście marvelowskiej wersji Odyna najważniejsze są jednak jego relacje z dwójką dzieci – Thorem i Lokim, które bywały burzliwe, co wynikało z jego błędów wychowawczych.

W przeciwieństwie do swojego mitologicznego odpowiednika, który ginie w walce, Odyn w MCU umiera w spokoju, zostawiając swoich synów z zadaniem ochrony Asgardu. Jego śmierć nie jest końcem, a początkiem nowego etapu, w którym ciężar odpowiedzialności spoczywa na Thorze i Lokim. Sposób ukazania Odyna w MCU to efekt potrzeby przedstawienia postaci z pozoru perfekcyjnej, która w rzeczywistości ma wady, przeżywa te same emocje, co inni i musi ciągle uczyć się na własnych błędach.

Heimdall w przekazach mitologicznych ukazany jest jako strażnik magicznego mostu Bifrostu, który służył do podróży między Dziewięcioma Światami. W uniwersum Marvela Heimdall jest przedstawiony zupełnie inaczej, zwłaszcza biorąc pod uwagę jego fizjonomię. W postać tą wcielił się czarnoskóry aktor Idris Elba. Heimdall w MCU ma złote oczy, podczas gdy w mitologii to jego zęby były tego koloru. Ubrany jest w złoto-miedzianą zbroję. Niezmiennie pełni za to funkcję strażnika Bifrostu, bo tylko on może obsługiwać most i przenosić innych pomiędzy poszczególnymi lokacjami. Wykorzystuje do tego swój miecz, który podobnie jak w pierwowzorze, służy mu także do walki z najeźdźcami. Kolejnymi elementami zaczerpniętymi z mitów nordyckich są jego wyostrome zmysły. Wzrok Heimdalla rzeczywiście sięga przez przestrzeń i czas, a na ekranie ukazane jest to poprzez efekt świetlistych źrenic. Główną cechą charakteru Heimdalla jest jego lojalność wobec króla, w tym przypadku Odyna. Za punkt honoru obrał sobie wykonywanie wszelkich rozkazów i przestrzeganie zasad wyznaczonych przez władcę Asgardu<sup>103</sup>.

Zestawiając te dwa wizerunki Heimdalla można zauważyć, że MCU adaptuje postać strażnika Bifrostu, dostosowując go do historii opowiadanych w danej produkcji. Wersja filmowa, mimo zastosowania pewnych zmian względem mitologicznych źródeł, zachowuje najważniejsze elementy. Heimdall pełni funkcję strażnika, jest lojalny wobec Odyna, a następnie Thora i posiada wyostrome zmysły. Wprowadzenie w czwartej części przygód boga piorunów jego syna

<sup>103</sup> *Thor*, reż. K. Branagh...

Astrida dziedziczącego moce po ojcu, może oznaczać próbę stworzenia filmowego dziedzictwa postaci, czego brakuje w mitologii nordyckiej.

Kolejną postacią odgrywającą istotną rolę, zarówno w mitologii, jak i w MCU jest Hel – władczyni piekieł. W oryginalnych przekazach mitologicznych jest córką Lokiego i olbrzymki Angerbod. W MCU Hel znana jest jako Hela. W postać tę wcieliła się Cate Blanchett. Hela pełni rolę głównej antagonistki filmu *Thor: Ragnarok*. Pierwszą zmianą jest już inne imię, twórcy wprowadzili również poprawki w wyglądzie tej postaci. Zrezygnowano z gnijącej połowy twarzy – Hela ma bladą twarz, długie ciemne włosy i ubrana jest w czarno-zielony kostium. Nosi ponadto koronę przypominającą gałęzie drzew. Ogółem autorzy zdecydowali się wyraźnie odejść od pierwowzoru. Przede wszystkim marvelowska Hela jest pierworodną córką Odyna (jest to zaakcentowane przez nią w momencie powrotu do Asgardu, gdy przedstawia się podwładnym jako pierwsze dziecko Odyna), rodzoną siostrą Thora oraz przybraną siostrą Lokiego. Określa się ją mianem bogini śmierci – w mitach co prawda była władczynią świata zmarłych, jednak nie utożsamiano jej z tytułem bogini śmierci<sup>104</sup>.

Reinterpretacja Heli w filmie *Thor: Ragnarok* przekształca ją z władczyni krainy zmarłych, nieuczestniczącą w Ragnaroku, w aktywną inicjatorkę zmięczeniu bogów. Zabieg ten umożliwia twórcom nadanie jej nowej tożsamości, funkcji i motywacji. Czynią to także poprzez wprowadzenia zmian w wyglądzie oraz dodanie wątku bycia pierworodną córką Odyna. Ogółem z istoty mniej ważnej, niestanowiącej poważnego zagrożenia, Hela w MCU staje się głównym niebezpieczeństwem dla Asgardczyków. Przedstawiona w ten sposób postać zyskuje zupełnie nową symbolikę – reprezentuje konsekwencje przemilczanej historii oraz dawnych błędów Odyna.

Marvel w swoich filmach wprowadził także postać Walkirii. Mitologiczne Walkirie były w połowie boginiami i podlegały rozkazom Odyna. Określa się je jako „wybierające poległych”, co wynika z faktu, że odpowiadały za przenoszenie zmarłych z pola bitwy do Walhalli, miejsca wymarzonego dla każdego wojownika. Znakiem rozpoznawczym Walkirii było posiadanie białych koni, umiejących latać. Były także wojowniczkami, które z polecenia Odyna brały udział w wybranych bitwach w kilkusobowych grupach, gdzie: „przyznawały zwycięstwo i życie albo klęskę i śmierć”<sup>105</sup>.

W MCU Walkirie pojawiają się w filmie *Thor: Ragnarok*. Choć ukazane są głównie we wspomnieniach bitwy z Helą, w chwili, gdy ta próbowała uwolnić się z miejsca, gdzie uwięził ją Odyn. W tej walce bogini śmierci zabiła prawie wszystkie Walkirie, ocalała tylko jedna wojowniczka. Elementem wspólnym z mitologią jest to, że wszystkie poruszały się na białych koniach. Rolę ostatniej ocalałej Walkirii odgrywa Tessa Thompson, na ekranie pojawia się, gdy Thor trafia na planetę Sakaar. Początkowo ukazana jest jako osoba nadużywająca alkoholu. Marvel zmienia zadania tej bohaterki, chociaż można w tym zauważyć

<sup>104</sup> *Thor: Ragnarok...*

<sup>105</sup> A.M. Kempniński, s. 220.

pewne nawiązanie do mitów. Polega ono jednak na humorystycznym odwróceniu obowiązków. Mianowicie misją Walkirii jest przenoszenie żywych do lochów. W ten sposób werbuje dla Arcymistrza nowe osoby do Igrzysk Czempionów. Z czasem okazuje się, że Walkiria pochodzi z Asgardu. Uciekła jednak z tej krainy, aby zapomnieć o przeszłości i o tym, co się stało z jej siostrami. Wbrew swoim obawom, decyduje się jednak pomóc Thorowi w walce z Helą, mierząc się przy tym ze strachem, dzięki czemu odzyskuje pewność siebie. Bronią Walkirii jest Smoczy Kieł, nieposiadający odniesienia w mitach. Wspólna bitwa przeciwko Heli sprawia, że Walkiria zostaje jedną z najbliższych sojuszniczek Thora<sup>106</sup>.

Bliskie relacje Thora z Walkirią oraz ogromne zaufanie, którym bóg piorunów ją darzy sprawiają, że pod koniec filmu *Avengers. Koniec gry*, główny bohater ogłasza, że zrzeka się królewskiego tytułu<sup>107</sup>. Oświadcza przy tym, iż władczynią Nowego Asgardu zostanie Walkiria. W mitologii żadna Walkiria nie mogła rządzić Asgardem, nie miały one również samodzielnej roli w społeczeństwie. We wcześniejszej części tej produkcji, Thor pogrążony w depresji nie był w stanie wykonywać swoich zadań jako władca. W praktyce więc jego obowiązki przejęła Walkiria, co również wpłynęło na decyzje boga piorunów.

Walkirie w pierwowzorze były wojowniczkami wykonującymi polecenia Odyna. W MCU postać ta uległa przeobrażeniu – ukazano tylko jedną Walkirię, ostatnią ocalałą ze swojego rodu, co jest powodem traumy tej bohaterki. Początkowo unika odpowiedzialności, lecz z czasem odzyskuje pewność siebie, odwagę i staje się przyjaciółką Thora, a następnie nawet królową Nowego Asgardu. Marvel nadał więc Walkirii nowe cechy i rolę, przekształcając ją w silną i niezależną postać, która ma bardziej ludzki charakter.

Ostatnią boginią, o której warto wspomnieć, jest Frigg. W filmie *Thor* z 2011 roku Frigg (MCU zmieniło jej imię) jest przedstawiona jako żona Odyna oraz matka Thora i Lokiego, co stanowi zmianę w stosunku do mitologii. W postać bogini wcieliła się Rene Russo. Rola Russo w pierwszej części jest epizodyczna, jej pojawienie się na ekranie ograniczono do prób łagodzenia konfliktów w rodzinie. Frigg ukazano jako ciepłą, opiekuńczą i mądrą królową Asgardu<sup>108</sup>.

Rene Russo większą rolę ma dopiero w sequele. Frigg ponownie pokazana jest jako osoba dbająca o stosunki panujące w swojej rodzinie. Zdaje sobie sprawę ze złych czynów popełnionych przez Lokiego, lecz mimo wszystko do końca go wspiera i próbuje zrozumieć. To właśnie Frigg nauczyła boga psot posługiwania się magią. Z tego powodu zakres ich umiejętności jest właściwie taki sam<sup>109</sup>. Bogini wykazuje się również odwagą i walecznością, gdy mierzy się we własnej komnacie z Malekithem. Staje do walki z wrogiem, mimo że zdaje sobie sprawę z tego, że nie jest w stanie go pokonać. Pragnie uratować Jane Foster, ponieważ wie, jak

<sup>106</sup> *Thor. Ragnarok...*

<sup>107</sup> *Avengers. Koniec gry (Avengers. Endgame)*, reż. A. Russo, J. Russo, Marvel Studios, USA 2019.

<sup>108</sup> *Thor*, reż. K. Branagh...

<sup>109</sup> *Thor. Mroczny świat...*

wiele ona znaczy dla jej syna, Thora. Ostatecznie jednak Malekith zabija Frigg, a jej śmierć odczuwają wszyscy najbliżsi. Zabójstwo bogini jest wprowadzone wyłącznie w MCU, gdyż wedle niektórych mitów nordyckich, przeżywa ona nawet Ragnarok. Postać Frigg pojawia się także na moment w filmie *Avengers. Koniec gry*. Przyczynia się do odzyskania przez jej syna pewności siebie. Wspiera swoje dziecko, co podkreśla jej macierzyńską rolę w uniwersum Marvela<sup>110</sup>.

W mitologii Frigg jest postacią uosabiającą mądrość, opiekę i rolę gospodyni domowej. W MCU natomiast została przedstawiona jako matka, wiedźma i wojowniczką, która wykazuje się ogromną walecznością i odwagą. Filmowa wersja Frigg odbiega od mitologicznego archetypu, ale jednocześnie sprawia, że ma ona większy wpływ na fabułę produkcji i losy poszczególnych bohaterów, np. na Lokiego w *Thor: Mroczny Świat*, czy też na Thora w *Avengers. Koniec gry*.

### Konstrukcja światów mitologicznych w MCU

W centrum wszechświata nordyckiego znajdowało się święte drzewo życia – Yggdrasil. Marvel stosuje zupełnie inne podejście do motywu nordyckiego drzewa życia. Yggdrasil pierwszy raz wspomniany jest w *Thorze* z 2011 roku. Główny bohater wyjaśnia Jane Foster konspekt istnienia Dziewięciu Światów, mówiąc: „Twój świat jest jednym z Dziewięciu Królestw Kosmosu, połączonych ze sobą gałęziami Yggdrasilu, Drzewa Świata”<sup>111</sup>. Ogólnie przedstawione jest ono bardziej jako kosmiczny schemat z wizualizacją światów, która ma pomóc zrozumieć, jak owe światy są połączone poprzez portale i most (Bifrost) oraz w jaki sposób funkcjonuje wszechświat w MCU. W przedstawieniu Yggdrasilu brakuje również innych elementów mitologicznych. Nie mówi się o istnieniu Norn, czy też mieszkających na nim stworzeń. Pokazuje to przewagę *science fiction* nad mitologicznym pierwowzorem. Yggdrasil pełni więc bardziej funkcję metaforyczną, nie jest realnym drzewem, jak w mitologii. Jeśli chodzi o układ światów, w pierwszej części filmu wymienione zostają: Asgard, Jotunheim, Midgard, Alfheim oraz Wanaheim. Pojawia się również wzmianka o Nornheimie, lecz jest to jedyne nawiązanie do trzech mitologicznych Norn, czyli krainy, która nie ma odniesienia w oryginale.

Motyw Yggdrasilu jest nieco bardziej rozwinięty w kolejnym filmie, *Thor: Mroczny świat*. Nordyckie drzewo życia w tym filmie wspomniane jest jednak po raz ostatni (nie licząc drobnego nawiązania w formie graficznej pod koniec drugiego sezonu serialu *Loki*, gdzie bóg psot oplata całe multiwersum, chroniąc je przed zapadnięciem się). Z kolei w *Mrocznym świecie* wprowadzone jest zjawisko koniunkcji, a więc ustawiania się wszystkich Dziewięciu Światów w jednej linii: „Dziewięć Światów krąży po Yggdrasilu. Krążą wokół Midgardu tak, jak Ziemia wokół Słońca. Co pięć tysięcy lat stają w równej linii. [...] Miejscami

<sup>110</sup> *Avengers. Koniec gry*...

<sup>111</sup> *Thor*, reż. K. Branagh...

światy zaczynają się przenikać”<sup>112</sup>. Zjawisko to jest autorskim pomysłem twórców MCU.

Yggdrasil jest ponadto opisany przez astrofizyka Erika Selviga (Stellan Skarsgård). Wedle tej wersji w centrum znajduje się Midgard. Najwyżej umieszczony jest Asgard, a najniżej Hel (postawiono na skróconą nazwę Helheimu). Z lewej strony od Midgardu położone są dwie krainy – Nidavellir oraz Alfheim. Natomiast po prawej leżą trzy światy – Wanaheim, Jotunheim i Svartalfheim<sup>113</sup>. MCU rozbiło więc Nidavellir i Svartalfheim na dwie osobne krainy, choć w wielu wersjach mitologicznych nazwy te stosowane są zamiennie przy opisywaniu jednego świata. Opis Selviga zawiera również tylko osiem miejsc, nie do końca sprecyzowano, która kraina uznawana jest za dziewiątą.

W filmowym Uniwersum Marvela motyw Yggdrasilu uległ znaczącemu uproszczeniu. Przeobrażenie to miało spowodować, że będzie ono lepiej odpowiadać konwencji *science fiction*. Zamiast realnego drzewa podtrzymującego światy, opisano go jako kosmiczną strukturę łączącą krainy poprzez portale i Bifrost. Pominięto dodatkowo większość mitologicznych szczegółów, takich jak zwierzęta i potwory zamieszkujące na drzewie.

Yggdrasil w MCU służy głównie budowie spójnej wizji wszechświata, przez co adaptacja ta w znacznej mierze nie przypomina mitologicznego odpowiednika. Podporządkowuje za to pierwowzór własnym narracyjnym potrzebom. Widoczne jest to chociażby w niezbyt jasno sprecyzowanym sposobie przedstawiania poszczególnych krain. Pewne jest istnienie Dziewięciu Światów, lecz na ekranie bohaterowie przebywają w sześciu z nich: Asgard, Midgard, Jotunheim, Svartalfheim, Nidavellir oraz Wanaheim. Potwierdzone jest także istnienie Alfheimu i Helheimu. Największe sprzeczności istnieją przy wskazaniu ostatniego świata. W filmie *Thor* główny bohater wspomina Nornheim. W produkcji *Thor: Ragnarok*, bóg piorunów znajduje się natomiast w nienazwanej krainie ognia, wzorowanej na mitologicznym Muspelheimie. Wizja Dziewięciu Światów w MCU nie została więc należycie zaprezentowana, ponieważ twórcy skupili się jedynie na tych lokacjach, które służyły fabule poszczególnych filmów. Zaniechano przy tym odtworzenia pełnej struktury mitologicznego wszechświata, co jest szczególnie widoczne przy problemach ze wskazaniem jednej krainy należącej do marvelowskich Dziewięciu Światów.

## Ragnarok i motyw życia po śmierci w MCU

Bogowie w mitologii nordyckiej wiedzieli, że nie są nieśmiertelni. Zdawali sobie więc sprawę z tego, że z czasem nadejdzie ich kres. Dla większości końcem miał być nieunikniony Ragnarok – zmierzch bogów, fatum ciężące nad nimi.

<sup>112</sup> *Thor. Mroczny świat...*

<sup>113</sup> Tamże.

Wydarzenie to miało być ostateczną bitwą pomiędzy bogami a siłami zła prowadzonymi przez Surtura<sup>114</sup>.

Ragnarok nie stanowił jednak końca wszystkiego. Z pozostałości starych światów wyłoniła się nowa kraina, otoczona zielenią, na której osiedlili się ci, którzy przeżyli wielką bitwę<sup>115</sup>. Sztuka ta udała się dwójce śmiertelników – Liv i Livtrase. Właśnie te dwie postacie odpowiedzialne były za odrodzenie się gatunku ludzkiego. Dodatkowo Ragnarok przetrwali również Widar, Wali, Wili, We, Magni, Mothi, a wedle niektórych wizji także Frigg, Idunn, Sif i Thrud. Ponadto z zaświatów powrócili Baldur i Hod, którzy zmarli przed Ragnarokiem. Pierwszy z tych bogów najprawdopodobniej zasiadł na tronie nowo wybudowanego pałacu na polu Idawoll, miejscu, które stanowiło Nowy Asgard.

MCU bardzo mocno przekształciło mitologiczną wizję Ragnaroku. O zbliżającym się wydarzeniu wspomniano już na początku filmu *Thor: Ragnarok*. Główny bohater, przebywając w ognistej krainie spotyka Surtura. Potwór wyjawia bogu, że Ragnarok się zbliża i wkrótce jego dom (Asgard) zostanie zniszczony, a Surtur, podobnie, jak w mitach ma być za to odpowiedzialny. Sam Thor wyjawia, że od jakiegoś czasu miewa różne koszmary związane z zagładą królestwa: „Asgard, morze płomieni, chaos i ruina, a za wszystkim stoisz ty [Surtur]”<sup>116</sup>. W trakcie rozmowy obu tych postaci Ragnarok opisywany jest kilkoma określeniami, np. „upadkiem Asgardu”, „wielką przepowiednią” i „końcem dziejów”. Dodatkowo wydarzenie może rozpocząć się jedynie w przypadku, gdy korona Surtura złączy się z Wiecznym Płomieniem, nad którym opiekę w Asgardzie ma sprawować Odyn. Thor zabija Surtura i zabiera jego koronę. Bóg piorunów myśli, że w ten sposób udało mu się zapobiec Ragnarokowi. Już w tym fragmencie można zauważyć widoczne odstępstwo od mitów. Z rozmowy Thora i Surtura wynika bowiem, że Ragnarok ma dotyczyć jedynie zagłady Asgardu, a nie wszystkich Dziewięciu Światów. Zgodny z pierwowzorem jest z kolei fakt, że Surtur utożsamiany jest z Ragnarokiem.

Okazuje się jednak, że w ostatnim akcie filmu, bogowie nie są w stanie uchronić Asgardu przed zagładą. W filmie MCU Ragnarok bazował również na czymś innym. Mianowicie bogowie nie mogli go powstrzymać, ale w pewnym sensie mogli kontrolować zbliżającą się zagładę. Polegało to na tym, że od nich zależało wywołanie Ragnaroku. Loki (w Marvelu opowiadający się po stronie dobra), wkładając koronę Surtura do Wiecznego Płomienia, przywraca potwora do życia. Ten natomiast po pojawieniu się w Asgardzie niszczy całe królestwo, podpalając krainę, zabijając przy tym Helę i jej podwładnych. Ocalali Asgardczycy są więc zmuszeni do ucieczki, a Thor decyduje, że udadzą się na Ziemię<sup>117</sup>.

<sup>114</sup> D.J. Napoli, *Skarbnica mitów nordyckich. Opowieści pełne intryg, miłości i zemsty*, Ożarów Mazowiecki cop. 2022, s. 164-165.

<sup>115</sup> A.M. Kempniński, s. 173.

<sup>116</sup> *Thor: Ragnarok...*

<sup>117</sup> Tamże.

Sam Ragnarok jest więc przedstawiony jako strategiczna decyzja podjęta przez boga piorunów. W ten sposób poświęcony zostaje Asgard, jednak dzięki temu wielu bogom i mieszkańcom udało się przeżyć. Jest to największa różnica względem przekazów mitologicznych. W Marvelu najważniejsze postaci przeżyły Ragnarok, podczas gdy w mitycznym oryginale niemal wszyscy zginęli. Pewnym elementem wspólnym jest natomiast wizja odnowy świata; Ragnarok w filmie z 2017 roku nie oznacza końca świata. Takie podejście jest więc częściowo zgodne z mitycznym znaczeniem tego wydarzenia.

W mitologii nordyckiej ocaleni zamieszkiwali Nowy Asgard, który ulokowany był w krainie wyłonej z pozostałości Dziewięciu Światów. MCU również wykorzystało w swoich filmach koncept Nowego Asgardu. Z taką różnicą, że osoby, które przetrwały Ragnarok oraz atak Thanosa w filmie *Avengers. Wojna bez granic* osiedliły się na Ziemi w małej, rybackiej wiosce Tønsberg. Nowy Asgard pierwszy raz pokazano w *Avengers. Koniec gry*. Miejsce to otoczone jest górami, morzem, a także zielonymi polanami. Jest to więc skromne miejsce w porównaniu z Asgardem. Formalnie władcą jest Thor, ale w rzeczywistości osadą zarządza Walkiria<sup>118</sup>.

Motyw Nowego Asgardu bardziej rozbudowany jest w filmie *Thor. Miłość i grom*. Głównym zajęciem mieszkańców wioski Tønsberg jest wędkarstwo. Dodatkowo ze względu na popularność boga piorunów, miejsce jest chętnie odwiedzane przez turystów. Z tego też powodu powstało tu wiele muzeów (w jednym umieszczono szczątki zniszczonego Mjólnira), jak również restauracji i sklepów z pamiątkami. Lokalne firmy wykorzystują ponadto elementy mitologii nordyckiej jako chwyt marketingowy, co widoczne jest w reklamach nagrywanych przez Walkirię (formalnie już królową Nowego Asgardu)<sup>119</sup>.

Możliwość życia w Nowym Asgardzie w mitologii dotyczyła początkowo niewielkiej liczby postaci. Polegli w Ragnaroku już tego zaszczytu nie dostąpili. Przed tym wydarzeniem jednak śmierć na polu bitwy nie zakładała końca życia dla wojowników. Odyn, przygotowując się do Ragnaroku, postanowił stworzyć specjalną jednostkę żołnierzy, która miała składać się z postaci odważnych i lojalnych wobec Asgardu. W tym celu zagospodarował jeden z pałaców w swoim królestwie, do którego mieli trafiać wojownicy polegli w czasie bitwy. Zamek nazwany został Walhallą, natomiast na członków oddziału mówiono Einherjarowie<sup>120</sup>. Po śmierci Walkirie zabierały wojowników do Walhalli, gdzie czekały na nich ucztę oraz towarzystwo pięknych kobiet. Ich głównym zadaniem miało być branie udziału w walkach treningowych, przygotowujących do wzięcia udziału w ostatecznej bitwie w czasie Ragnaroku.

Marvel również zaadaptował motyw Walhalli, ale nie został on jeszcze nadmiernie rozwinięty w produkcjach. Pierwsze nawiązanie pojawiło się w filmie

<sup>118</sup> *Avengers. Wojna bez granic (Avengers. Infinity War)*, reż. A. Russo, J. Russo, Marvel Studios, USA 2018; *Avengers. Koniec gry...*

<sup>119</sup> *Thor. Miłość i grom (Thor. Love and Thunder)*, reż. T. Waititi, Marvel Studios, USA 2022.

<sup>120</sup> M. Turowska-Rawicz, R. Sypek, s. 38-39.

*Thor: Ragnarok*. Miejsce to bezpośrednio nie pojawia się na ekranie. Walhalla jest wspomniana w trakcie rozmowy Thora i Walkirii. Określona zostaje jako miejsce, gdzie: „odważni żyją po wsze czasy”<sup>121</sup>. Znaczenie tego miejsca podkreślone zostaje ponownie w *Thorze. Miłość i grom*. W tym filmie twórcy po raz pierwszy przedstawiają wygląd Walhalli. Twórcy zachowali element mitologiczny, według którego, mogą tam trafić jedynie wojownicy, którzy zmarli na polu bitwy. Mimo tego sama Walhalla jest przedstawiona bardziej jako przywilej za odwagę i bohaterskie czyny, aniżeli jako miejsce przygotowań do ostatecznej bitwy<sup>122</sup>. Z tego też powodu polegli wojownicy nie są nazywani Einherjami. Mianem takim opisuje się z kolei zwykłych strażników Asgardu, co zostało wytłumaczone w drugiej części przegód o bogu piorunów<sup>123</sup>.

Zarówno w przekazach mitologicznych, jak i w MCU, Ragnarok symbolizuje koniec pewnego porządku świata. W filmach twórcy jednak zmieniają znaczenie tego wydarzenia, jak i jego skutki. W mitologii jest to nieuchronny zmierzch bogów, powiązany z ich przeznaczeniem. W katastrofie tej giną niemal wszyscy bogowie, a każda z krain zostaje zniszczona. Stanowi to brutalne, ale konieczne oczyszczenie przed odrodzeniem nowego świata. Natomiast w uniwersum Marvela Ragnarok zostaje ukazany jako świadoma decyzja, która ma na celu uratowanie jak największej liczby mieszkańców, przy jednoczesnym poświęceniu Asgardu. Stąd też motywem przewodnim filmu *Thor: Ragnarok* jest stwierdzenie: „Asgard to nie miejsce, tylko ludzie”. Daje to także możliwość do zreinterpretowania wątku Nowego Asgardu. Miejsce to przestaje być symboliczną przestrzenią odrodzenia, a staje się za to ziemskim odpowiednikiem, gdzie komercjalizowana jest popularność Thora. Ponadto życie po śmierci, reprezentowane przez Walhallę także w drobnym stopniu ukazane jest w MCU. W tym przypadku jednak zamiast przygotowywania do ostatecznej walki, Walhalla zyskuje status nagrody za odwagę i heroizm. Twórcy z MCU w ten sposób ukazują nieco bardziej współczesne podejście do przeznaczenia i śmierci.

## Mjolnir, czyli najważniejszy mitologiczny artefakt w MCU

Mjolnir w mitologii nordyckiej uznawany jest za najpotężniejszą broń, posiadaną przez jakiegokolwiek boga. Młot został stworzony przez dwójkę krasnoludów – Brokka i Sindriego<sup>124</sup>. Thor do prawidłowego korzystania ze swojego najważniejszego artefaktu potrzebował również dwóch innych narzędzi. Mjolnir charakteryzował się tym, że był ciężki, co uniemożliwiało innym podniesienie go (wyjątkiem jest olbrzym Thrym, który raz skradł broń). Bóg piorunów także korzystał z pewnych „wspomagaczy”. Nosił mianowicie pas Megingjord, który

<sup>121</sup> *Thor: Ragnarok...*

<sup>122</sup> *Thor: Miłość i grom...*

<sup>123</sup> *Thor: Mroczny świat...*

<sup>124</sup> A.M. Kempiański, s. 152.

dwukrotnie zwiększał jego siłę. Oprócz tego Thor na rękach założone miał rękawice wykonane z żelaza, które m.in. ułatwiały mu trzymanie Mjølfnira<sup>125</sup>.

MCU stosuje nieco inne podejście do głównej broni boga piorunów. Mianowicie zrezygnowano z dwóch pozostałych artefaktów – pasa i rękawic. W związku z tym podniesienie Mjølfnira przez Thora nie wynika z jego siły, a z faktu, że jest „godny”. Młot może podnieść jedynie osoba, która zasługuje na posiadanie tak potężnej broni. Twórcy stosują także ciekawy zabieg polegający na tym, iż w pewnym momencie nawet sam Thor nie jest „godzien” dzierżenia Mjølfnira. Dzieje się to w chwili, gdy bóg zostaje wygnany z Asgardu przez swojego ojca, który pozbawia go też mocy. Motyw ten nie ma odniesienia w mitologii, Thor stracił Mjølfnir jedynie raz, gdy ktoś mu go ukraść. MCU wprowadza za to element „godności”, co sprawia, że młot nie jest jedynie potężną bronią, ale i także narzędziem moralnej selekcji. Ponadto z samego filmu *Thor* dowiadujemy się, że Mjølfnir został „wykuty w sercu umierającej gwiazdy”. Niezmienione zostają dwie właściwości artefaktu – po każdym rzucie zawsze wraca on do ręki Thora oraz zadaje ciosy z ogromną siłą. Twórcy z MCU dodają jednak jeden nowy element, Mjølfnir umożliwia swojemu właścicielowi latanie (Thor musi kilkukrotnie zakręcić młotem). Oprócz tego na samym początku filmu ukazany jest Odyn dzierżący ten artefakt, co również nie miało miejsca w mitologii nordyckiej.

W mitologii młot Thora był niezniszczalny, ale już w pierwszej fazie filmu *Thor: Ragnarok*, twórcy rezygnują z tej właściwości. W trakcie pierwszego starcia boga piorunów i Lokiego z Helą, bogini śmierci z łatwością niszczy Mjølfnir – przy okazji ujawnione zostaje, że broń w przeszłości była atrybutem tej postaci<sup>126</sup>. Utrata Mjølfnira zmusza Thora do odkrycia, że jego moc nie pochodzi z artefaktu, a jest integralną częścią jego boskości. W ponownym zyskaniu pewności siebie pomaga mu rozmowa z Odynem; słyszy od ojca, że prawdziwa potęga kryje się w nim samym. Thor zaczyna więc rozumieć, że nie potrzebuje Mjølfnira do przywołania piorunów (w mitologii nie mógł tego zrobić bez młota).

Mjølfnir pełni funkcję wyjątkowego artefaktu, zarówno w mitach, jak i w uniwersum Marvela. W opowiadaniach mitologicznych jest symbolem ogromnej siły Thora i jego boskiej natury, natomiast w MCU jest w pewnym sensie narzędziem moralnej selekcji, co widoczne jest we wprowadzonym motywie „godności”. Twórcy w filmach świadomie przekształcają broń w metaforę odpowiedzialności, wewnętrznej przemiany i przede wszystkim czystości serca. W ten sposób Mjølfnir dostosowany jest do potrzeb fabularnych poszczególnych produkcji, jak i ogółem potrzeb kina superbohaterskiego. Dodatkowo, umożliwienie innym postaciom podniesienia młota dodaje temu artefaktowi nowego, głębszego znaczenia. Mjølfnir staje się więc nośnikiem, takich wartości, jak np. odwaga, poświęcenie oraz miłość, podczas gdy w pierwowzorze był to przeważnie symbol potęgi Thora.

<sup>125</sup> D.J. Napoli, s. 85.

<sup>126</sup> *Thor: Ragnarok...*

## Podsumowanie

Podsumowując można dojść do wniosku, że mitologia nordycka w filmach i serialach Marvela stanowi jedynie punkt zaczepienia. Co prawda wiele motywów znanych z mitów zostało tam wykorzystanych, lecz mimo wszystko twórcy w szczególności skupili się na dostosowaniu tych elementów do potrzeb albo filmu, albo całego uniwersum. Nie skupiono się na wiernym odwzorowaniu postaci, wydarzeń, artefaktów, czy też świata nordyckiego. Widoczne to jest zwłaszcza przy marvelowskiej wizji Dziewięciu Światów, która znacząco odbiega od pierwowzoru, głównie przez to, że została potraktowana dość wybiórczo.

Twórcy całkowicie pominięli również pewne istotne elementy mitologiczne, w tym np. ród Wanów, czy też kilka znanych postaci należących do Asów. W tym drugim przypadku wymienić można m.in. Baldura jako symbolu mądrości, piękna i dobra. Na uwagę zasługuje jednak bardziej rozbudowane podejście do kilku innych bogów. Przede wszystkim jest to widoczne w kontekście charakterystyki Thora i Lokiego. Obaj w MCU zyskali nową tożsamość, lecz w tym przypadku działa to na korzyść, ponieważ wielu fanów pozytywnie odbiera te wersje dwóch najpopularniejszych nordyckich bogów.

Z drugiej strony, ostatni film z serii *Thor: Miłość i grom* nie zawierał zbyt wielu elementów zaczerpniętych z mitologii nordyckiej. Twórcy wprowadzili również postacie znane z mitów greckich. Niewykluczone jest więc, że zrezygnowano z dalszego rozwoju świata nordyckiego w celu rozwijania innych obszarów ważnych dla fabuły MCU. Możliwe jest jednak to, że twórcy cofną decyzję i wrócą do eksplorowania elementów mitologii skandynawskiej. Jest to bardzo prawdopodobne, gdyż w mediach pojawiają się informacje o powstaniu piątej części przygód Thora, z nowym reżyserem i w zupełnie nowym, mroczniejszym klimacie<sup>127</sup>.

Analizując osiem filmów z serii *Thor* oraz *Avengers* i dwa sezony serialu *Loki* dostrzec można ponadto, że mimo wielu wprowadzonych zmian, produkcje te były sukcesem Marvela. Widoczne jest to przede wszystkim w kontekście uzyskanych dochodów przez poszczególne filmy. Cztery produkcje z udziałem boga piorunów zarobiły bowiem ponad 2 mld dol. Natomiast serial o bogu psot powszechnie uznawany jest za najlepszy spośród wszystkich wyprodukowanych przez Marvela. Pokazuje to, że produkcje filmowe z elementami mitologii nordyckiej są chętnie oglądane. Samo MCU w znaczącym stopniu wpłynęło na rosnącą popularność tych bogów oraz ogólnie mitologii nordyckiej. Duża w tym zasługa rozpoznawalności samego uniwersum superbohaterów Marvela. Na ten moment studio wyprodukowało 37 filmów (premiera ostatniego odbyła się w lipcu 2025 roku)<sup>128</sup>. Wszystkie produkcje MCU zarobiły ponad 30 mld dol.,

<sup>127</sup> R. Krajewski, *Thor 5 już powstaje. Chris Hemsworth chce tego reżysera*, <https://www.gram.pl/news/thor-5-juz-powstaje-chris-hemsworth-chce-tego-rezysera>, [dostęp: 6 września 2025].

<sup>128</sup> J. Hartwig, *The Stunning Earnings of the Biggest Movie Franchises—See How They Compare*, <https://www.investopedia.com/highest-grossing-movie-franchises-8730789#toc-marvel-cinematic-universe>, [dostęp: 6 września 2025].

co sprawia, że franczyza ta jest najbardziej dochodową w historii kinematografii. Drugie najlepiej zarabiające uniwersum (*Gwiezdne wojny*) uzyskało ze sprzedaży biletów przeszło 20 mld mniej, choć w tym przypadku powstało tylko 12 filmów.

MCU w ostatnich kilku latach co prawda nieznacznie straciło na popularności, niektóre filmy i seriale uzyskiwały słabe recenzje od krytyków, co przekładało się również na niższe zarobki. Mimo wszystko decydenci Marvela mają ambitne plany na następne lata. Już w grudniu 2026 roku odbędzie się premiera piątej części Avengers, zatytułowana *Avengers. Doomsday*. Co ważne, oficjalnie zapowiedziano, że w produkcji wystąpią Chris Hemsworth oraz Tom Hiddleston, którzy ponownie wcielą się w role Thora i Lokiego. Za reżyserię odpowiadać będą Anthony i Joe Russo, niewykluczone więc, iż w samym filmie twórcy ponownie wykorzystają mitologię nordycką do rozwoju postaci, jak i samej fabuły. Miało to już bowiem miejsce chociażby w *Avengers. Wojna bez granic*, gdzie kraina Nidavellir stanowiła ważny punkt produkcji.

Bez względu na to, czy MCU zdecyduje się na kontynuowanie wątków mitologii nordyckiej, czy też poprowadzi historię Thora i Lokiego w innym kierunku, nie można Marvelowi odmówić tego, że w znaczący sposób przyczynił się do popularyzacji mitów wikingów. Jednocześnie produkcje MCU nie mogą stanowić jedyne źródła wiedzy o mitologii nordyckiej. Wprawdzie kilka elementów przedstawiono w podobny sposób, lecz różnic jest więcej. Twórcy traktują bowiem pierwowzór jedynie jako źródło inspiracji, dostosowując go do swoich pomysłów i wymagań MCU.

### **Bibliografia:**

- Alan Taylor (I), <https://www.filmweb.pl/person/Alan+Taylor-116839/biography>.
- Albers Caitlin, *Thor. Love And Thunder – What We Know So Far*, <https://www.looper.com/650375/thor-love-and-thunder-release-date-cast-and-plot-what-we-know-so-far/>.
- Allan Tony, *Wikingowie*, w: *Starożytne cywilizacje. Wierzenia, mitologia, sztuka*, pod red. Grega Woolfa, Warszawa cop. 2007.
- Allen Ben, *Loki TV series release date. How many episodes, cast and guide for Marvel spin-off*, <https://www.radiotimes.com/tv/sci-fi/loki-tv-series-release-date-episodes/>.
- Audhumla – Pierwotna Krowa*, <https://sagarun.pl/audhumla>.
- Avengers. Koniec gry (Avengers. Endgame)*, reż. Anthony Russo, Joe Russo, Marvel Studios, USA 2019.
- Avengers. Wojna bez granic (Avengers. Infinity War)*, reż. Anthony Russo, Joe Russo, Marvel Studios, USA 2018.
- Batchelor Bob, *Stan Lee. Człowiek-Marvel*, Kraków 2018.
- Behbakht Andy, *Loki Cast Guide. Every Main Character In Season 1 & Who Played Them*, <https://screenrant.com/loki-show-cast-character-marvel-guide/>.
- Białek Artur, *Mitologia nordycka jest jedną z najlepiej zachowanych. Zainspirowała twórców komiksów i filmów*, <https://www.national-geographic.pl/artukul/mitologia-nordycka-charakterystyka-bogowie-swiaty-i-najwazniejsze-mity>.
- Bryant Adam, *Pow! The Punches That Left Marvel Reeling*, <https://www.nytimes.com/1998/05/24/business/pow-the-punches-that-left-marvel-reeling.html>.

- Chitwood Adam, *How Thor 1 MCU Was Made and Why Chris Hemsworth Nearly Wasn't Cast*, <https://collider.com/how-thor-1-was-made-chris-hemsworth-casting/>.
- Chitwood Adam, *How Thor The Dark World Was Made. Director Changes, Reshoots & More*, <https://collider.com/how-thor-the-dark-world-was-made-problems-chris-hemsworth/>.
- Couch Aaron, *Marvel's 'WandaVision' Moves to January 2021*, <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/marvels-wandavision-moves-to-january-2021-4091743/>.
- Czarny Ryszard M., *Współczesne społeczeństwa Skandynawii. Wstęp*, w: *W poszukiwaniu tożsamości skandynawskiej i polskiej. Studia o literaturze i społeczeństwie*, red. nauk. Hieronim Chojnacki [i in.], Gdańsk 2011, s. 15-18.
- D'Alessandro Anthony, *No. 8 'Thor: Ragnarok' Box Office Profits – 2017 Most Valuable Blockbuster Tournament*, <https://deadline.com/2018/03/thor-ragnarok-box-office-profit-2017-1202349475/>.
- Edda poetycka*, przekł. i oprac. Apolonia Załuska-Strömberg, Wrocław 1986.
- Fiege Kevin, *Exclusive. Kevin Fiege Talks Iron Man 2, The Avengers and More*, rozm. przepr. Jami Philbrick, <https://web.archive.org/web/20120930073757/https://www.movieweb.com/news/exclusive-kevin-fiege-talks-iron-man-2-the-avengers-and-more>.
- Gaiman Neil, *Mitologia nordycka*, Warszawa 2017.
- Gancarczyk Martyna, *Stan Lee – ciekawostki o ikonie Marvel Comics*, <https://czytajpl.pl/2018/12/28/stan-lee-ciekawostki-o-tworcy-thora-fantastycznej-czworki-i-spidermana/>.
- Grabiec Piotr, *Czym jest multiwersum w Marvelu i jak działają podróże w czasie? Analizujemy koniec MCU*, <https://rozrywka.spidersweb.pl/marvel-mcu-multiwersum-podroze-w-czasie-loki>.
- Grabiec Piotr, *Kolejność oglądania filmów Marvela – pełna lista wraz z serialami MCU*, <https://rozrywka.spidersweb.pl/jak-ogladac-mcu-kolejnosc-filmow-marvela-disney-plus-loki-czarna-wdowa>.
- Green Roger Lancelyn, *Mity skandynawskie. Wedle starych poematów i podań Północy*, Warszawa 1976.
- Hibberd James, *Chris Hemsworth. "I Became a Parody of Myself" in 'Thor: Love and Thunder'*, <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/chris-hemsworth-thor-love-thunder-criticizes-1235886740/>.
- Hicks Jonathan P., *The Media Business; Marvel Comic Book Unit Being Sold for \$82.5 Million*, <https://www.nytimes.com/1988/11/08/business/the-media-business-marvel-comic-book-unit-being-sold-for-82.5-million.html>.
- Hjardar Kim, *Wikingowie. Najeźdźcy z Północy*, Warszawa cop. 2023.
- Howe Sean, *Niezwykła historia Marvel Comics*, Kraków 2013.
- Jaworski Michelle, *Breaking down each phase of the Marvel Cinematic Universe*, <https://www.dailydot.com/unclick/marvel-phases-mcu-timeline/>.
- Jażdźewski Sebastian, *Ragnarök i nordycka muzyka metalowa*, w: *W poszukiwaniu tożsamości skandynawskiej i polskiej. Studia o literaturze i społeczeństwie*, red. nauk. Hieronim Chojnacki [i in.], Gdańsk 2011, s. 117-125.
- Johnson Derek, *Cinematic Destiny. Marvel Studios and the Trade Stories of Industrial Convergence*, „Cinema Journal” 2012, nr 1, s. 1-24, <https://muse.jhu.edu/article/489062/summary>.

- Kempiński Andrzej M., *Ilustrowany leksykon mitologii wikingów*, Poznań 2003.
- Kim jest Fantastyczna Czwórka w Marvelu?*, <https://www.dystryktzero.pl/kim-jest-fantastyczna-czworka-w-marvelu.html>.
- Krajewski Radosław, *Thor 5 już powstaje. Chris Hemsworth chce tego reżysera*, <https://www.gram.pl/news/thor-5-juz-powstaje-chris-hemsworth-chce-tego-rezysera>.
- Kurek Piotr, *Saga Multiwersum. MCU z rozpiską filmów i seriali do 2025 r.*, <https://antyweb.pl/mcu-filmy-i-seriale-do-2025>.
- Lee Stan, Kirby Jack, *Thor 1 (1962)*, Warszawa 2023.
- Loki. Season 2*, <https://www.marvel.com/tv-shows/loki>.
- Majewska Renata, *Arkadia Północy. Mity eddaiczne w Lilli Wenedzie i Królu-Duchu Juliusza Słowackiego*, Białystok 2013.
- Malhotra Rahul, *Loki Season 2 to Begin Filming in June*, <https://collider.com/loki-season-2-filming-june-tom-hiddleston/>.
- Marvel Mythology vs Norse Mythology*, <https://marvelvsnorse.home.blog/>.
- Mizerska Klaudia, „Thor” Marvela, czyli nordycki bóg piorunów w akcji, <https://zwierciadlo.pl/kultura/532630,1,thor-marvela-czyli-nordycki-bog-piorunow-w-akcji.read>.
- Napoli Donna Jo, *Skarbnica mitów nordyckich. Opowieści pełne intryg, miłości i zemsty*, Ożarów Mazowiecki, cop. 2022.
- Patela Marcin, *Mitologia nordycka dla początkujących*, <https://isap.info.pl/2023/10/27/mitologia-nordycka-dla-poczatkujacych/>.
- Piekarczyk Stanisław, *Mitologia germańska*, Warszawa 1979.
- Pietrzyk Marcin, *Boski start! 2. sezon serialu „Loki” hitem Disney+*, <https://www.filmweb.pl/news/Serial+Marvela+%22Loki%22+z+drugim+wynikiem+platformy+Disney%2B+w+tym+roku-152375>.
- Pioneers in old norse cosmology. Four Historic Attempts to identify the Nine Worlds*, <https://www.germanicmythology.com/original/9WorldsAttempts.html>.
- Robinson Joanna, Gonzales Dave, Edwards Gavin, *MCU. The Reign of Marvel Studios*, New York 2023.
- Ros Jerzy, *Heroje Północy*, Warszawa 1969.
- Scott Ryan, *Thor: The Dark World Was A Box Office Hit That Also Set A Low Bar For The MCU*, <https://www.slashfilm.com/1438355/thor-the-dark-world-box-office-hit-mcu-low-bar/>.
- Słupecki Leszek Paweł, *Mitologia skandynawska w epoce Wikingów*, Kraków 2003.
- Sowińska Julia, *Tajemniczy świat mitologii nordyckiej – od powstania świata do zmierzchu bogów*, „Zeszyty Naukowe Ruchu Studenckiego” 2016, nr 1, s. 101-114.
- Stawarz Natalia, *Bogowie, ludzie i przeznaczenie – mitologia skandynawska*, <https://histmag.org/Bogowie-ludzie-i-przeznaczenie-mitologia-skandynawska-15315>.
- Szrejter Artur, *Mitologia germańska. Opowieść o bogach mroźnej Północy*, wyd. 2 rozsz. i popr., Gdańsk 2006.
- Thor*, <https://www.marvel.com/movies/thor>.
- Thor*, reż. Kenneth Branagh, Marvel Studios, USA 2011.
- Thor: Miłość i grom (Thor: Love and Thunder)*, reż. Taika Waititi, Marvel Studios, USA 2022.
- Thor: Mroczny Świat (Thor: The Dark World)*, reż. Alan Taylor, Marvel Studios, USA 2013.
- Thor: Ragnarok*, reż. Taika Waititi, Marvel Studios, USA 2017.

- Thor, czyli boski superbohater*, <https://goodloot.pl/blog/thor-czyli-boski-superbohater>.
- Turowska-Rawicz Magdalena, Sypek Robert, *Ludy skandynawskie*, Warszawa cop. 2007.
- Waxman Sharon, *Marvel Wants to Flex Its Own Heroic Muscles as a Moviemaker*, <https://www.nytimes.com/2007/06/18/business/media/18marvel.html>.
- Żaglewski Tomasz, *The doom of the Fantastic Four: Marvel's First Family disappearance and what it says about the transmedia perspective of popular comics*, „Acta Universitatis Wratislaviensis. Prace Kulturoznawcze” 2019, t. 23, nr 4, s. 63-73.
- Żaglewski Tomasz, *Era Marvela. Wokół ekonomicznej specyfiki funkcjonowania filmowego uniwersum Marvel Studios*, „Panoptikum” 2016, nr 16, s. 192-204.
- Żaglewski Tomasz, *Kinowe uniwersum superbohaterów. Analiza współczesnego filmu komiksowego*, Warszawa 2017.
- Żaglewski Tomasz, *Wprowadzenie do narratologii transmedialnej jako projektu kulturoznawczo-medioznawczej archeologii. Casus politycznych narracji Kapitana Ameryki*, „Przegląd Socjologii Jakościowej” 2018, nr 4, s. 126-149, <https://czasopisma.uni.lodz.pl/socjak/article/view/4809/4562>.

## Kacper Strojwąg

### Mitologia nordycka w popkulturze. Analiza porównawcza na przykładzie Marvel Cinematic Universe

Mitologia nordycka stała się popularnym motywem w popkulturze, szczególnie w XXI wieku, kiedy to twórcy filmowi coraz częściej sięgają po postacie i wydarzenia związane z nordyckimi bogami. Przykładem tego trendu jest Marvel Cinematic Universe (MCU), które wprowadziło do swojego uniwersum postać Thora, bazując na nordyckiej mitologii. Jednocześnie adaptacje te nie zawsze są wierne oryginałom mitologicznym, co wywołuje liczne dyskusje na temat wierności twórczości Marvela wobec mitów nordyckich. W artykule przedstawiono, jak Marvel, za pomocą filmów i komiksów, przekształca i interpretuje postacie oraz elementy mitologii nordyckiej. Główna postać serii, czyli Thor, choć oparta na pierwowzorze z mitologii, została przez twórców MCU przekształcona w bohatera, który pasuje do współczesnej narracji o superbohaterach. Zmiany te, choć znaczące, pozwoliły zainteresować mitologią nordycką szersze kręgi odbiorców.

**Słowa kluczowe:** mitologia nordycka, adaptacja mitologii, popkultura, Marvel Cinematic Universe

### Norse mythology in pop culture. A comparative analysis through the Marvel Cinematic Universe

Norse mythology has become a popular theme in pop culture, particularly in the 21st century, as filmmakers increasingly turn to Nordic gods and legends. A prime example of this trend is the Marvel Cinematic Universe (MCU), which introduced the character of Thor, based on Norse mythology. However, these adaptations are not always faithful to the original myths, leading to ongoing discussions about Marvel's loyalty to the original Nordic myths. This article explores how Marvel, through films and comics, transforms and interprets characters and elements of Norse mythology. The main character of the series, Thor, although based on the mythological prototype, has been reshaped by MCU creators into a hero that fits into the modern narrative of superheroes. These changes,

although significant, made it possible to spark interest in Norse mythology among a broader audience.

**Key words:** Norse mythology, mythology adaptation, pop culture, Marvel Cinematic Universe

Data zgłoszenia tekstu: 02.02.2026

Data akceptacji tekstu: 23.02.2026

