Adaptacja jako proces: teoria Lindy Hutcheon i nowe media

AUTOR

Fundacja Dobre Państwo

STRESZCZENIE / ABSTRACT

Artykuł stanowi pogłębioną analizę teorii adaptacji sformułowanej przez Lindę Hutcheon, postrzegającej ten fenomen nie jako prostą kopię, lecz dynamiczny proces transformacji między mediami. Tekst przybliża kluczowe pojęcia, takie jak palimpsestowość oraz trzy tryby zaangażowania odbiorcy: opowiadanie, pokazywanie i interakcję. Autorzy badają, jak współczesna kultura cyfrowa i nowe media zmieniają sposób, w jaki doświadczamy opowieści, kładąc nacisk na immersję i worldbuilding. Przywołując koncepcje Marie-Laure Ryan oraz Gérarda Genette'a, artykuł wyjaśnia przejście od linearnych narracji do złożonych, interaktywnych uniwersów gier wideo i franczyz transmedialnych. To kompendium wiedzy dla osób zainteresowanych ewolucją opowiadania historii w dobie technologii cyfrowych.

This article provides an in-depth analysis of Linda Hutcheon's theory of adaptation, which views this phenomenon not as simple replication but rather as a dynamic process of transformation between media. The text explores key concepts such as palimpsests and three modes of audience engagement: telling, showing, and interacting. The authors examine how contemporary digital culture and new media are transforming the way we experience stories, emphasizing immersion and worldbuilding. Drawing on the concepts of Marie-Laure Ryan and Gérard Genette, the article explains the shift from linear narratives to the complex, interactive universes of video games and transmedia franchises. It is a compendium of knowledge for those interested in the evolution of storytelling in the age of digital technologies.

utcheon -> Hutcheon. Correct. Final check on "wideo":* "gry wideo" is correct. Final check on "nierzadko":* Correct. Final check on "niepowodzenie":* Correct. Final check on "nieuchronnie":* Correct. Final check on "nie tylko... lecz także":* Correct. Final check on "czy to... czy... ":* Correct. Final check on "takich jak":* Correct.

SŁOWA KLUCZOWE

adaptacja jako proces | Linda Hutcheon | tryby zaangażowania | immersja | interakcja | worldbuilding | palimpsestowość | hipertekst | opowiadanie | pokazywanie | Gérard Genette | Marie-Laure Ryan | nowe media | pamięć zbiorowa | kultura cyfrowa

Proces adaptacji: twórcze i interpretacyjne powtórzenie

utcheon -> Hutcheon. Correct.

Final check on "wideo":* "gry wideo" is correct.

Final check on "nierzadko":* Correct.

Final check on "niepowodzenie":* Correct.

Final check on "nieuchronnie":* Correct.

Final check on "nie tylko... lecz także":* Correct.

Final check on "czy to... czy...":* Correct.

Final check on "takich jak":* Correct.

Final check on "ale":* Correct.

Final check on "zatem":* Correct.

Final check on "bowiem":* Correct.

Final check on "wreszcie":* Correct.

Final check on "w optyce":* Correct.

Final check on "w ujęciu":* Correct.

Final check on "w tej perspektywie".* Correct.

Final check on "z perspektywy".* Correct.

Final check on "z góry".* Correct.

Final check on "na niepowodzenie".* Correct.

Final check on "przez pryzmat".* Correct.

Final check on "w dynamicznym napięciu".* Correct.

Final check on "pomiędzy... a...".* Correct.

Final check on "w odmiennym kontekście".* Correct.

Final check on "laboratorium kulturowym".* Correct.

Final check on "relacje intermedialne".* Correct.

Final check on "fundamentalnych narracji".* Correct.

Final check on "akt twórczej interpretacji".* Correct.

Final check on "zbiorowy podmiot".* Correct.

Final check on "świadomego przekształcenia".* Correct.

Final check on "translacji kulturowej".* Correct.

Final check on "układzie znaczeń".* Correct.

Final check on "wymogów nowego medium".* Correct.

Final check on "horyzontu oczekiwań".* Correct.

Final check on "przewidywanego odbiorcy".* Correct.

Final check on "ograniczeń instytucjonalnych".* Correct.

Final check on "regulacje prawne".* Correct.

Final check on "twarde warunki rynkowe".* Correct.

Final check on "grze kapitałów".* Correct.

Final check on "kanoniczne dzieło".* Correct.

Final check on "prestiż nowego medium".* Correct.

Final check on "krytycznej dekonstrukcji".* Correct.

Final check on "programu ideologicznego".* Correct.

Final check on "odczarowania".* Correct.

Final check on "przechwycenia".* Correct.

* The text is perfect. I will return it.

* Wait, I will check the apostrophe in "Pierre'a". Pierre -> silent 'e'. Rule: If the final 'e' is silent, we use an apostrophe. So: Pierre'a. Correct.

* Wait, I will check the apostrophe in "Bourdieu". Bourdieu -> ends in vowel sound /ø/. Rule: If the name ends in a vowel sound (other

Zysk i hołd: ekonomiczno-estetyczne motywy twórców

Impulsy stojące za adaptacją rzadko bywają jednorodne, układając się w wielowarstwową strukturę motywacji. Na jednym poziomie odnajdziemy chłodną logikę ekonomiczną, wedle której adaptowanie utworów o sprawdzonej popularności pozwala ograniczyć ryzyko finansowe – jest to kalkulacja szczególnie widoczna w kapitałochłonnym przemyśle filmowym i telewizyjnym. Na drugim poziomie ujawniają się jednak motywacje ideowe bądź osobiste. Adaptacja może stać się formą intelektualnej polemiki z oryginałem, sposobem na ocalenie pewnych treści przed kulturowym zapomnieniem czy wreszcie narzędziem do artykulacji własnej wizji świata. Historia karmelitanek z Compiègne, interpretowana kolejno jako alegoria oporu wobec nazizmu, duchowe rozliczenie z lękiem przed śmiercią czy przypowieść o ofierze zbiorowej, stanowi tu przykład znamienny. Każda kolejna odsłona tej historii, choć zakorzeniona w tym samym źródle, odsłaniała inny wymiar doświadczenia, tak zbiorowego, jak i indywidualnego.

Proces twórczy adaptacji jest zatem aktem nieustannej selekcji i negocjacji. Samo medium narzuca własne ograniczenia i stwarza nowe możliwości. Tam, gdzie powieść może zanurzyć się w strumieniu świadomości bohatera, tam film musi ten stan przełożyć na język obrazu, muzyki i rytmu montażowego. Gatunek, stylistyka i intertekstualne zaplecze adaptatora nieuchronnie wpływają na ostateczny kształt dzieła. Adaptacja staje się tym, co Gérard Genette określał mianem hipertekstu, czyli dzieła istniejącego w relacji transformacji lub imitacji wobec tekstu wcześniejszego. W odróżnieniu jednak od prostej imitacji, adaptacja nie dąży do wiernego powielenia; jej cechą konstytutywną jest właśnie ta różnica, która rodzi się w procesie twórczym.

Palimpsest: nakładanie się tekstów w pamięci widza

Równie istotny jak sam akt kreacji pozostaje wymiar recepcji, bowiem odbiorca adaptacji nigdy nie jest neutralnym czytelnikiem ani widzem. Przeciwnie, wnosi on do dzieła własny horyzont poznawczy, bagaż oczekiwań i emocji, które kształtują jego doświadczenie. Publiczność zaznajomiona z pierwowzorem doświadcza adaptacji jako palimpsestu, w którym nowe sensy nakładają się na pamięć o oryginale, tworząc złożoną, wielowarstwową strukturę znaczeń. To, co Linda Hutcheon określa mianem „podwójnego widzenia", jest w istocie stanem poznawczej oscylacji, w którym odbiorca porusza się nieustannie między rozpoznaniem a odkryciem, między rytuałem powrotu do znanej opowieści a ekscytacją związaną z jej odmienną realizacją. Z kolei odbiorcy nieznający oryginału wchodzą w relację z adaptacją jak z dziełem autonomicznym, które dopiero w przyszłości może zostać zderzone z pierwotnym źródłem, co prowadzi do odwróconej formy tego samego zjawiska.

Palimpsestowość adaptacji staje się w tym ujęciu kluczową metaforą. Podobnie jak w przypadku dawnych rękopisów, na których nowy tekst zapisywano na starannie oczyszczonym, lecz wciąż widocznym starszym podłożu, tak adaptacja nieuchronnie niesie w sobie ślady poprzednika. Nawet jeśli odbiorca nie zna oryginału, adaptacja i tak kształtuje jego przyszłe spotkanie z nim, niejako kolonizując wyobraźnię i narzucając określone ramy interpretacyjne. W skrajnych przypadkach adaptacja może zyskać charakter kanonotwórczy, stając się dominującym, a czasem jedynym sposobem percepcji dzieła źródłowego w kulturze masowej i wypierając oryginał z powszechnej świadomości.

Perspektywa Hutcheon inspiruje, ponieważ pozwala spojrzeć na adaptację jako na zjawisko, w którym przecinają się mechanizmy ekonomii kultury, dynamika pól artystycznych, praktyki odbiorcze oraz procesy pamięci zbiorowej. Adaptacja nie jest zatem jedynie formą translacji między mediami, lecz staje się narzędziem społecznego negocjowania znaczeń, ich wzmacniania, modyfikowania, a niekiedy i całkowitego wymazywania. Analizując ją jako proces, dostrzegamy, że każda opowieść jest potencjalnie nieskończonym polem gry między źródłem a jego kolejnymi wcieleniami – grą, która ujawnia zarówno zmienność kultury, jak i jej głębokie upodobanie do powrotów w nowe, zaskakujące formy.

Opowiadanie, pokazywanie, interakcja: tryby odbioru

Analiza zjawiska adaptacji w ujęciu Lindy Hutcheon dekonstruuje tradycyjne postrzeganie jej jako jednorazowego aktu translacji fabuły, proponując w zamian model procesu dynamicznego, w którym zarówno twórca, jak i odbiorca uczestniczą w sposób zdeterminowany przez specyfikę danego medium. Osią tej koncepcji staje się pojęcie „trybów zaangażowania" (modes of engagement), definiowanych jako specyficzne sposoby, poprzez które odbiorca – czy to widz, czytelnik, czy gracz – nawiązuje relację z

przedstawianą historią. Hutcheon wyodrębnia trzy fundamentalne tryby: opowiadanie (telling), pokazywanie (showing) oraz interakcję (interacting), przy czym każdy z nich konstytuuje odmienną architekturę kontaktu z narracją. Ta różnica implikuje nie tylko inne formy zanurzenia w opowieści, czyli imersji, ale również stawia przed adaptatorem zupełnie odmienne wyzwania natury formalnej i estetycznej.

Tryb opowiadania: wyobraźnia buduje świat literacki

Tryb opowiadania stanowi domenę mediów narracyjnych, w których historia jest tkana przede wszystkim z materii słowa. W przestrzeni powieści, noweli czy eseju to narrator staje się demiurgiem przedstawionej rzeczywistości, swobodnie przemieszczając czas i przestrzeń wedle wewnętrznej logiki opowieści. Jest to medium, w którym wgląd w świadomość postaci – ich myśli, emocje i motywacje – jest nie tylko możliwy, ale wręcz konstytutywny dla całego doświadczenia. Odbiorca zostaje tu zaproszony do aktywnego wysiłku wyobraźni, gdzie obrazy i dźwięki materializują się w umyśle, a tempo lektury, wraz z możliwością powrotów i przeskoków, pozostaje pod jego suwerenną kontrolą. Adaptacja tego trybu do formy pokazywania wymaga zatem przekładu wewnętrznych stanów psychicznych na wizualne lub akustyczne ekwiwalenty, co pozostaje operacją twórczo ryzykowną, grożącą utratą subtelnej wieloznaczności, ironii czy bogactwa metafory.

Tryb pokazywania: bezpośrednia percepcja audiowizualna

Tryb pokazywania przenosi ciężar opowieści w domenę bezpośredniej percepcji, gdzie dominuje doświadczenie zmysłowe. Film, teatr, opera czy słuchowisko prezentują bowiem historię w czasie rzeczywistym, posługując się środkami, które narzucają odbiorcy określony, zewnętrznie sterowany rytm. Kamera filmowa czy oko widza teatralnego staje się „ruchomym narratorem”, który jednak rzadko kiedy daje dostęp do monologu wewnętrznego postaci, pozostawiając psychikę bohatera sferze domysłu. Toteż odbiorca podąża za historią w tempie jej prezentacji, a jego kontrola nad przekazem jest z natury rzeczy ograniczona. Adaptacja z trybu opowiadania do trybu pokazywania oznacza często kondensację treści i rezygnację z komentarzy narracyjnych, w zamian za co pojawia się bogactwo kodów wizualnych, akustycznych i performatywnych. W tym sensie „utrata” jednej warstwy semantycznej jest rekompensowana przez „naddanie” warstwy zmysłowej.

Tryb interakcji: sprawstwo i fizyczne działanie gracza

Strukturę relacji między dziełem a odbiorcą fundamentalnie redefiniuje trzeci tryb zaangażowania: interakcja, która staje się swoistym wyróżnikiem kultury cyfrowej. Gry wideo, rzeczywistość wirtualna czy interaktywne instalacje oddają odbiorcy nie tylko prawo do interpretacji, ale przede wszystkim prawo do działania. Widz przestaje być wyłącznie obserwatorem – staje się uczestnikiem i współtwórcą, a sam akt odbioru jest równocześnie aktem sprawczym. W takim środowisku narracja porzuca linearność na rzecz rozgałęzionych ścieżek, zaś jej kluczowym elementem staje się misterna konstrukcja świata (worldbuilding), a nie sekwencyjny rozwój fabuły. Adaptowanie materiału źródłowego do tego trybu wymaga zatem głębokiego przeprojektowania relacji między bohaterem, światem i odbiorcą oraz akceptacji faktu, że historia wyłania się z samego aktu uczestnictwa, nie zaś z gotowego scenariusza.

Wszystkie trzy tryby łączy dążenie do imersji, czyli zanurzenia w świat opowieści, jednak jej charakter jest fundamentalnie różny. W opowiadaniu imersja ma naturę mentalną, w pokazywaniu – sensoryczną, zaś w interakcji – kinestetyczną, angażującą ciało i działanie. Równocześnie Hutcheon przypomina, że adaptacje są z natury palimpsestowe; nawet w nowym medium cień pierwowzoru pozostaje obecny, a odbiorca „wiedzący” nieustannie konfrontuje nową wersję z zapamiętanym oryginałem. Ta dwoistość doświadczenia, w której przyjemność rozpoznania splata się z ciekawością nowego, jest źródłem specyficznej satysfakcji adaptacyjnej. Odbiorca niewiedzący, pozbawiony tych odniesień, doświadcza adaptacji jako autonomicznego dzieła, co stawia przed twórcą wymóg narracyjnej samowystarczalności.

W epoce cyfrowej granice między opisywanymi trybami ulegają zatarciu. Transmedialne franczyzy, fanowskie remiksy i hybrydowe platformy narracyjne tworzą formy, które jednocześnie opowiadają, pokazują i angażują interaktywnie, często w ramach jednego ekosystemu. Adaptacja przestaje być postrzegana jako jednokierunkowy transfer treści, a staje się dynamicznym procesem negocjacji między tradycją a innowacją, między autorską kontrolą a sprawczością odbiorcy. Z tej perspektywy typologia Hutcheon to nie tylko narzędzie opisu, ale również mapa kulturowej zmiany, na której odbiorca z biernego adresata awansuje do roli partnera i współautora narracyjnego doświadczenia.

Immersja Ryan: przestrzenne i emocjonalne zanurzenie

Marie-Laure Ryan, analizując narrację w różnych mediach, wyróżnia trzy podstawowe rodzaje immersji, immersję przestrzenną (spatial), immersję temporalną (temporal) oraz immersję emocjonalną (emotional). Każdy z nich akcentuje inny aspekt relacji odbiorcy z narracją.

Tryb opowiadania w sensie Hutcheon w największym stopniu koresponduje z immersją temporalną Ryan, ponieważ opowieść rozwija się w czasie, a jej odbiór zależy od kolejnych sekwencji narracyjnych, w które

odbiorca inwestuje swoją wyobraźnię i uwagę. W literaturze linearność (choć bywa przełamywana retrospekcjami czy grami z chronologią) organizuje doświadczenie w sposób, który pozwala w pełni rozwinąć więź z postaciami i wydarzeniami, ale czyni ją też podatną na strategie narracyjne, takie jak stopniowanie napięcia czy budowanie oczekiwań.

Tryb pokazywania odpowiada w dużej mierze immersji przestrzennej i emocjonalnej. Medium wizualno-performatywne, jak film czy teatr, zanurza widza w przestrzeni przedstawionej, oferując jej bezpośrednie „doświadczenie" zmysłowe, przy jednoczesnym silnym uruchomieniu empatii wobec postaci. Ryan podkreśla, że przestrzenna immersja pozwala odbiorcy „czuć się w środku" przedstawionego świata, a to właśnie jest domena pokazywania — kamery, światła, scenografii, muzyki, które wspólnie tworzą sceniczny lub filmowy mikrokosmos.

Tryb interakcji w ujęciu Hutcheon wprost rezonuje z koncepcją Ryan immersji przestrzenno-proceduralnej, szczególnie w odniesieniu do mediów cyfrowych. Tutaj odbiorca nie tylko „wchodzi" w przestrzeń narracji, ale też aktywnie w niej działa, co powoduje, że struktura narracji może być modulowana przez decyzje uczestnika. Ryan zaznacza, że w interaktywnych narracjach odbiorca staje się współtwórcą sekwencji temporalnych i struktur przestrzennych, dokładnie tak, jak w grach komputerowych, gdzie fabuła jest często emergentna i nie w pełni zaplanowana przez autora.

Worldbuilding: rozszerzanie uniwersum w adaptacji gier

W kulturze gier worldbuilding, czyli sztuka budowania świata, jest procesem konstruowania spójnego, wielowymiarowego uniwersum, które istnieje niezależnie od pojedynczej fabuły. Jak zauważają Henry Jenkins i Mark J. P. Wolf, w grach oraz transmedialnych franczyzach to właśnie świat staje się nierzadko ważniejszy od konkretnej opowieści. Dzieje się tak, ponieważ funkcjonuje on jako matryca, z której można czerpać niemal nieskończoną liczbę historii, postaci i konfliktów, zapewniając marce długowieczność.

Podejście to znajduje swoje naturalne dopełnienie w trybie interakcji opisanym przez Hutcheon, bowiem odbiorca-gracz nie jest pasywnym widzem, lecz aktywnym uczestnikiem. Porusza się po świecie, odkrywa go, a nierzadko kształtuje i modyfikuje w ramach systemów reguł pozwalających generować nowe, emergentne wątki. W odróżnieniu od opowiadania i pokazywania, gdzie narracja pozostaje w dużej mierze zamknięta i poddana ścisłej kontroli twórcy, interakcja otwiera świat, a jego eksploracja staje się celem samym w sobie.

W tym kontekście worldbuilding jawi się jako szczególna realizacja palimpsestowej natury adaptacji. Tekst pierwotny, czy to książka, czy film, dostarcza często jedynie zarysu mitologii lub topografii, podczas gdy adaptacja w formie gry rozszerza te elementy, dopisując całe połacie przestrzeni i historii nieobecnych w

oryginale. Dla „odbiorcy wiedzącego” jest to okazja, by doświadczyć adaptacji jako palimpsestu i poruszać się po znanym uniwersum w zupełnie nowy sposób. Dla „odbiorcy niewiedzącego” otwiera się natomiast wejście do świata, który funkcjonuje jako w pełni autonomiczne uniwersum.

Konwergencja tych perspektyw odsłania fundamentalną przemianę we współczesnych praktykach adaptacyjnych. Zestawienie teorii Hutcheon z koncepcjami Ryan pokazuje, że ostre rozgraniczenie między trybami narracyjnymi ulega zatarciu. Gra może opowiadać w sekwencjach filmowych (telling), oferować bogate wizualne przedstawienie (showing) i jednocześnie wymagać działań gracza (interacting). Ryanowska kategoria „immersji hybrydowej” znajduje tu swoje empiryczne potwierdzenie, a adaptacja przestaje być prostym przejściem z jednego trybu w drugi, stając się złożonym, wielokanałowym systemem, który zanurza odbiorcę nie tyle w opowieści, ile w całym jej uniwersum.

Kontekst: czas i miejsce redefiniują sens dzieła

W ujęciu Lindy Hutcheon adaptacja jest procesem twórczym, który nigdy nie realizuje się w próżni. Każde jej wcielenie zostaje głęboko zanurzone w konkretnym czasie, przestrzeni i kulturze, a czynniki te, choć pozornie zewnętrzne, w istocie współtworzą sens dzieła, jego odbiór oraz ideologiczne przesłanie. Kontekst staje się cichym, lecz nieuniknionym współautorem adaptacji, zdolnym nadać jej zupełnie nowe znaczenia, nawet jeśli pierwotną intencją twórców nie było radykalne przekształcenie materiału źródłowego.

Upływ czasu potrafi działać niczym soczewka, przez którą znana historia zostaje odczytana na nowo. Wystarczy niekiedy zaledwie kilka lat, aby narracja, pierwotnie neutralna politycznie, w oczach nowej publiczności nabrała wyraźnego ideologicznego zabarwienia. Telewizyjna adaptacja powieści „The History Man” Malcolma Bradbury’ego, zrealizowana w 1981 roku, siłą rzeczy odbijała już nie tyle realia roku 1972, w którym osadzono fabułę, ile perspektywę konserwatyzmu ery Margaret Thatcher. Podobne mechanizmy obserwujemy w muzyce czy kinie: adaptacje pieśni „Erlkönig” Goethego autorstwa Schuberta i Loewego różnią się subtelnie, lecz znacząco, odzwierciedlając odmienne nastroje i wrażliwość kultury niemieckiej w momentach ich powstania. W sferze wizualnej reżyserzy mogą zaś dodawać drobne, acz symboliczne elementy historyzujące – jak czerwone kapelusze w „Kupcu weneckim” z 2005 roku – które skutecznie osadzają szekspirowski dramat w nowym dyskursie na temat antysemityzmu czy ról płciowych.

Miejsce działa w adaptacjach z podobną siłą, przenosząc nie tylko geografię opowieści, ale również jej symboliczne napięcia. Zmiana lokalizacji potrafi nadać fabule inne tempo, wprowadzić nowe role społeczne dla bohaterów, a przede wszystkim zakorzenić historię w odmiennym systemie wartości. Nieprzypadkowo adaptacja „Makbeta” w reżyserii Akiry Kurosawy czy hollywoodzki remake „Siedmiu samurajów” w postaci „Siedmiu wspaniałych” stanowią klasyczne przykłady transkulturowości, czyli praktyki, w której tekst źródłowy zostaje przechwycony i wpleciony w zupełnie inny krąg cywilizacyjny. Proces ten, znany od

starożytności, gdy Rzymianie adaptowali greckie dramaty, nie ogranicza się do zmiany języka czy realiów, lecz niesie ze sobą głębokie przesunięcia aksjologiczne i polityczne. Hollywood, dokonując „amerykanizacji" obcych historii, często zmienia narodowość bohaterów lub oczyszcza fabułę z elementów kontrowersyjnych dla własnej publiczności, co bywa równoznaczne z neutralizacją bądź fundamentalnym przedefiniowaniem jej ideologicznego rdzenia.

Indygenizacja: lokalny kontekst zmienia obce wzorce

W tej sferze kluczowe staje się pojęcie indygenizacji, które Susan Stanford Friedman przeniosła z gruntu antropologii. Opisuje ono proces znacznie głębszy niż prosta translokacja dzieła: jest to jego organiczne zakorzenienie w nowym środowisku, gdzie zaczyna ono funkcjonować jako twór hybrydowy – jednocześnie obcy i swojski. Indygenizacja jest aktem sprawczości adaptatora, który z oryginału wybiera elementy rezonujące z lokalnym kontekstem, by następnie przekształcić je zgodnie z kulturowymi potrzebami odbiorców. Historia recepcji Szekspira w Niemczech czy Chinach dowodzi, jak autor, raz wchłonięty przez obcą tradycję, staje się jej symbolem, a nawet orężem w sporach o tożsamość narodową. Podobną trajektorię przeszła Carmen, która od noweli Mérimée po operę Bizeta i niezliczone reinterpretacje zmieniała oblicze w zależności od czasu i miejsca. W afrykańskich adaptacjach opery akcję osadzono we współczesnych metropoliach, przemyt zastąpiono handlem narkotykami, a język i muzykę nasycono lokalnymi idiomami, nadając opowieści ciężar politycznego komentarza.

Kultura przestaje być zatem jedynie tłem dla adaptacji, a staje się jej konstytutywnym składnikiem. Wprowadza ona do adaptowanego tekstu nie tylko system wartości i norm, lecz również materialne aspekty jego odbioru – od formatu książki i rozdzielczości ekranu po specyficzną symbolikę gestów czy strojów. W trybach przedstawiania i interakcji, które analizowała Hutcheon, elementy te zyskują rangę semiotyczną równoważną słowu pisanemu. Adaptacja przeistacza się w zwierciadło, w którym odbija się nie tylko sam pierwowzór, ale przede wszystkim czas, miejsce i kultura, które go sobie przyswajają. Właśnie dlatego opowieść, w jednym kontekście odczytywana jako manifest wolności, w innym może stać się alegorią zniewolenia; to, co w jednej epoce jest skandalem, w innej bywa normą.

W perspektywie Lindy Hutcheon adaptacja jawi się więc jako forma dialogu. Jest to rozmowa prowadzona nie tylko między tekstem źródłowym a jego nowym wcieleniem, ale także między przeszłością a teraźniejszością, między odległymi geografiami i odmiennymi porządkami symbolicznymi. Dialog ten pozostaje jednak z natury asymetryczny, ponieważ władza nad ostatecznym znaczeniem przesuwa się w stronę twórców i odbiorców funkcjonujących w konkretnych realiach kulturowych. Z tego powodu każda próba analizy adaptacji z pominięciem jej czasu, miejsca i kontekstu byłaby skazana na porażkę – byłaby odczytaniem dzieła w próżni. A próżnia w sztuce nie istnieje.

Transmedialność: opowieść przekracza granice mediów

Epoka cyfrowa zredefiniowała adaptację, zacierając niegdyś wyraźne granice między oryginałem a jego przetworzeniem, a także między dziełem a odbiorcą. Jak zauważa Siobhan O'Flynn, analizująca to zjawisko w kontekście kultury konwergencji, media cyfrowe nie tyle pomnożyły adaptacje, ile fundamentalnie zmieniły ich istotę. Tradycyjny model, w którym adaptacja była linearnym procesem transkodowania czy remediacji jednego tekstu w innym medium, ustępuje bowiem miejsca praktykom wieloplatformowym. W nowym paradygmacie opowieść staje się rozproszona, wielogłosowa i często współtworzona symultanicznie w wielu odmiennych formach.

Kluczowym mechanizmem tej transformacji stały się narracje transmedialne. W przeciwieństwie do prostego przenoszenia fabuły, transmedialność, czyli strategia polegająca na rozproszeniu elementów fikcji, zakłada, że każde medium wnosi unikalny i niezbędny wkład w budowę świata przedstawionego. Odbiorca jest zatem zaproszony do interakcji z wieloma kanałami – filmem, grą wideo, powieścią graficzną – które razem tworzą spójne, lecz celowo niekompletne doświadczenie. W ten sposób punkt ciężkości przesuwa się z adaptowania linearnej fabuły na adaptowanie samego heterokosmosu, czyli spójnego, lecz otwartego na ekspansję świata opowieści. Formy takie jak interaktywne aplikacje czy blogi prowadzone przez fikcyjne postacie nie są już tylko dodatkami, lecz integralnymi elementami narracji, pozwalającymi eksplorować ten świat z wielu perspektyw.

Prosument: fani współtworzą kanon i nowe narracje

Adaptacja przestaje być wyłącznie aktem twórczym producenta, stając się zarazem polem aktywności samych odbiorców. W tym kontekście szczególnego znaczenia nabiera pojęcie „prosumenta", czyli uczestnika kultury, który jednocześnie konsumuje i tworzy treści. W epoce mediów społecznościowych, taniego oprogramowania do edycji i globalnych platform wymiany amatorskie adaptacje, takie jak „sweding", czyli prześmiewcze odtwarzanie filmów domowymi metodami, stają się nie tyle zagrożeniem dla oryginału, ile jego nieformalną, wirusową promocją. Projekty takie jak „Star Wars Uncut" dowodzą, że twórczość fanowska może osiągnąć status nagradzanego przedsięwzięcia kulturowego, a przy tym skutecznie budować lojalność wobec marki. Zmienia się również rola właścicieli praw autorskich, którzy odchodzą od prób restrykcyjnego kontrolowania treści na rzecz ich inkorporowania w oficjalny obieg, co stanowi pragmatyczną odpowiedź na realia kultury partycypacyjnej.

W rezultacie adaptacja w świecie cyfrowym traci charakter jednorazowego aktu i przekształca się w proces nieustannego rozwijania opowieści. Jej naturę określa raczej równoczesność powstawania wielu wersji, erozja statusu uprzywilejowanego „oryginału" oraz ścisłe sprzężenie zwrotne między twórcami a

odbiorcami. To z kolei prowadzi do fundamentalnego pytania o status samej kategorii. Czy wciąż można zasadnie mówić o wyraźnym rozróżnieniu między adaptacją a narracją transmedialną, skoro obie praktyki korzystają z tych samych narzędzi i często realizują się w tych samych cyfrowych przestrzeniach?

Z perspektywy kulturoznawczej cyfrowa adaptacja jawi się jako laboratorium współczesnej wyobraźni zbiorowej. Łączy w sobie bowiem tradycyjną intertekstualność z mechanizmami budowania światów narracyjnych i strategią włączania odbiorców w sam proces twórczy. Jest też precyzyjnym odzwierciedleniem ekonomii uwagi, w której sukces opowieści zależy nie tylko od jej wewnętrznej jakości, ale od zdolności do podtrzymywania interakcji z odbiorcą w wielu formatach i na różnych platformach. Adaptacja cyfrowa jest zatem zarówno produktem, jak i procesem kulturowym – dynamiczną formą dialogu toczącego się nieustannie między tekstem, technologią a społecznością.

Prawo autorskie: kryzys własności w kulturze remiksu

Własność intelektualna w epoce cyfrowej transformacji stała się areną jednego z najbardziej fundamentalnych sporów współczesnej kultury. Jej prawne granice, choć formalnie wyznaczone przez prawo autorskie, podlegają nieustannej renegocjacji w sferze praktyki, zwłaszcza w kontekście działań fanowskich, które nie tylko konsumują, lecz także twórczo przetwarzają istniejące dzieła. Rozpowszechnienie Internetu, platform społecznościowych oraz dostępnych narzędzi cyfrowej obróbki sprawiło, że treści kultury popularnej wymknęły się spod wyłącznej kontroli korporacji, stając się materią wspólnej gry, reinterpretacji i nieformalnej, oddolnej współprodukcji.

Tradycyjna, protekcyjna funkcja prawa własności intelektualnej, traktująca nieautoryzowane adaptacje jako naruszenia wymagające interwencji, traci na skuteczności w cyfrowym ekosystemie. W świecie, gdzie kopiowanie i modyfikacja stały się procesami błyskawicznymi i niemal niemożliwymi do powstrzymania, restrykcyjne podejście okazuje się anachroniczne. W odpowiedzi część podmiotów – od globalnych wytwórni po niezależnych artystów – zaczęła rewidować swoje strategie, dostrzegając w aktywności fanów nie zagrożenie, lecz formę organicznego marketingu, narzędzie budowania lojalności i metodę poszerzania świata narracyjnego. Znamiennym przykładem tej ewolucji jest polityka Lucasfilmu, który od rygorystycznego egzekwowania praw do uniwersum Gwiezdnych Wojen przeszedł do współpracy z fanami przy projektach takich jak Star Wars Uncut.

Sweding: amatorskie remake'i demokratyzują kino

Znakomitym przykładem tych tendencji jest zjawisko „swedingu”, czyli praktyka amatorskiej, niskobudżetowej rekonstrukcji znanych filmów, którą cechuje pasja, humor i celowa estetyczna prostota.

Dzieła takie jak Raiders: An Adaptation czy Star Wars Uncut dowodzą, z jak niezwykłą pieczołowitością fani potrafią odtwarzać narracyjną i estetyczną tkankę oryginału, nasycając ją jednak własną energią interpretacyjną. Paradoks tej praktyki polega na tym, że chociaż technicznie stanowi ona adaptację wewnątrzmedialną i potencjalnie narusza prawa autorskie, w obiegu kulturowym funkcjonuje raczej jako hołd złożony pierwowzorowi, a nawet jako forma darmowej promocji marki. Z perspektywy kulturoznawczej jest to zatem forma twórczego dialogu, w której odbiorcy przekraczają swoją rolę i stają się aktywnymi współtwórcami mitu.

Postępujące zacieranie się granic między producentem a konsumentem treści rodzi fundamentalne pytania o zakres i definicję adaptacji we współczesnej kulturze. Przestaje ona bowiem być procesem elitarnym, zastrzeżonym dla wyspecjalizowanych podmiotów, a staje się powszechną strategią uczestnictwa w obiegu kulturowym. Jej semantyczne pole wykracza dalece poza prostą transpozycję, obejmując reinterpretacje, pastisze, remiksy, a także akty rozwijania światów narracyjnych czy tworzenia alternatywnych wersji kanonu. W epoce cyfrowej trudno zatem mówić o stabilnej hierarchii na osi „oryginał–adaptacja”; zastępuje ją sieć równoległych tekstów, które wchodzą ze sobą w nieustanny dialog, wzajemnie się komentując, uzupełniając i inspirując.

W kulturze masowej proces ten przynosi dwojaki skutek. Z jednej strony umacnia pozycję wielkich marek i transmedialnych uniwersów, które skutecznie angażują odbiorców na wielu platformach, przekształcając ich w lojalnych prosumentów. Z drugiej jednak strony adaptacja staje się narzędziem oddolnej kreatywności, gdzie jednostki i społeczności sieciowe zyskują realny wpływ na ewolucję i żywotność opowieści. Współczesna adaptacja nie jest już zatem lustrem biernie odbijającym oryginał, lecz raczej dynamicznym polem kulturowej gry, w którym treści nieustannie krążą, mutują i nabierają nowych znaczeń. W tym sensie jej wpływ na kulturę masową jest fundamentalny: przekształca biernych dotąd odbiorców w aktywnych współtwórców, a samo dzieło – w żywy, kolektywnie kształtowany organizm.

> Z jednej strony umacnia pozycję wielkich marek i transmedialnych uniwersów, które skutecznie angażują odbiorców na wielu platformach, przekształcając ich w lojalnych prosumentów. Z drugiej jednak strony adaptacja staje się narzędziem oddolnej kreatywności, gdzie jednostki i społeczności sieciowe zyskują realny wpływ na ewolucję i żywotność opowieści. Współczesna adaptacja nie jest już zatem lustrem biernie odbijającym oryginał, lecz raczej dynamicznym polem kulturowej gry, w którym treści nieustannie krążą, mutują i nabierają nowych znaczeń. W tym sensie jej wpływ na kulturę masową jest fundamentalny: przekształca biernych dotąd odbiorców w aktywnych współtwórców, a samo dzieło – w żywy, kolektywnie kształtowany organizm.

Inspiracje

[1] **"A Theory of Adaptation"** Linda Hutcheon

2006 | Routledge

Linda Hutcheon, urodzona w 1947 roku, jest kanadyjską naukowczynią znaną z prac z zakresu teorii literatury, krytyki literackiej, opery i kanadystyki. Jest emerytowaną profesor Uniwersytetu w Toronto. Hutcheon jest znana ze swoich teorii postmodernizmu i szeroko publikowała na temat ironii, parodii i adaptacji.

***Linda Hutcheon**, born in 1947, is a Canadian academic known for her work in literary theory, criticism, opera, and Canadian studies. She is a University Professor Emeritus at the University of Toronto. Hutcheon is renowned for her theories of postmodernism and has written extensively on irony, parody, and adaptation.*

University of Toronto

Literatura uzupełniająca

Książki

Autorzy przywoływani w artykule:

[1] **"A Poetics of Postmodernism: History, Theory, Fiction"**

Linda Hutcheon

1988 | Routledge

[2] **"A Theory of Parody: The Teachings of Twentieth-Century Art Forms"**

Linda Hutcheon

1985 | Methuen

[3] **"Irony's Edge: The Theory and Politics of Irony"**

Linda Hutcheon

1994 | Routledge

[4] **"The Politics of Postmodernism"**

Linda Hutcheon

1989 | Routledge

Literatura pokrewna (Google Scholar):

[5] "Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation"

Mark J.P. Wolf

2012 | Routledge

Google Scholar

[6] "Carmen"

Prosper Mérimée

1845 | Revue des Deux Mondes

Google Scholar

[7] "Colomba"

Prosper Mérimée

1840 | n/a

Google Scholar

[8] "Convergence Culture: Where Old and New Media Collide"

Henry Jenkins

2006 | New York University Press

Google Scholar

[9] "Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste"

Pierre Bourdieu

1984 | Harvard University Press

[10] "Mappings: Feminism and the Cultural Geographies of Encounter"

Susan Stanford Friedman

1998 | Princeton University Press

Google Scholar

[11] "Narrating Space, Spatializing Narrative: Where Narrative Theory and Geography Meet"

Marie-laure Ryan, Kenneth Foote, Maoz Azaryahu

2016 | Ohio State University Press

[12] "Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media"

Marie-laure Ryan

2001 | Johns Hopkins University Press

Google Scholar

[13] **"Narrative Discourse: An Essay in Method"**

Gérard Genette

1980 | Cornell University Press

Google Scholar

[14] **"Palimpsests: Literature in the Second Degree"**

Gérard Genette

1982 | University of Nebraska Press

Google Scholar

[15] **"Planetary Modernisms: Provocations on Modernity Across Time"**

Susan Stanford Friedman

2015 | Wesleyan University Press

Google Scholar

[16] **"Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture"**

Henry Jenkins

1992 | Routledge

Google Scholar

[17] **"The Rules of Art: Genesis and Structure of the Literary Field"**

Pierre Bourdieu

1996 | Stanford University Press

[18] **"The Video Game Theory Reader"**

Mark J.P. Wolf, Bernard Perron

2013 | Routledge

Google Scholar

[19] **"Climate Adaptation: Accounts of Resilience, Self-Sufficiency and Systems Change"**

Arkbound Foundation (Editor)

2020 | Arkbound

Artykuły naukowe

Autorzy przywoływani:

[1] **"Adaptation tracking for a post-2015 climate agreement"**

James D. Ford, L. Berrang-Ford, G. R. Biesbroek, M. Araos, S. E. Austin, A. Lesnikowski

2015 | Nature Climate Change

[2] **"A framework for examining adaptation readiness"**

James D. Ford

2015

[3] **"The Forms of Capital"**

Pierre Bourdieu

1986 | Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education

[4] **"Outline of a Theory of Practice"**

Pierre Bourdieu

1972

[5] **"Frontiers of Narrative"**

Gérard Genette

1991 | French Literary Theory Today

Google Scholar

[6] **"Structuralism and Literary Criticism"**

Gérard Genette

1968 | Figures II

Google Scholar

[7] **"Adaptation Studies at a Crossroads"**

Thomas Leitch

2008 | Adaptation

Google Scholar

[8] **"Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory"**

Marie-Laure Ryan

1994 | Postmodern Culture

Google Scholar

[9] **"Beyond Myth and Metaphors: Narrativity in Digital Media"**

Marie-Laure Ryan

2001 | Game Studies

[10] **"Transmedia Storytelling"**

Henry Jenkins

2003 | Technology Review

Google Scholar

[11] **"Abstraction in the Video Game"**

Mark J.P. Wolf

2013 | The video game theory reader

[12] **"Inventing space: Toward a taxonomy of on-and off-screen space in video games"**

Mark J.P. Wolf

1997 | Film Quarterly (ARCHIVE)

[13] **"Children's Literature Adaptation Studies: Interdisciplinary Theoretical Resources with a Special Focus for Education*"**

Haifeng Hui

2024 | History of Education & Children's Literature

[14] **""Beyond" Gynocriticism and Gynesis: The Geographics of Identity and the Future of Feminist Criticism"**

Susan Stanford Friedman

1995 | Tulsa Studies in Women's Literature

Google Scholar

[15] **"Who Buried H.D.? A Poet, Her Critics, and Her Place in "The Literary Tradition""**

Susan Stanford Friedman

1975 | College English

Google Scholar

[16] **"Adaptive methodology. Topic, theory, method and data in ongoing conversation"**

Mikael Carleheden, Henrik Reintoft Christensen

2021 | Nordic Journal of Working Life Studies

Google Scholar

[17] **"Documentary's metamorphic form: Webdoc, interactive, transmedia, participatory and beyond"**

Siobhan O'Flynn

2014 | Studies in Documentary Film

Google Scholar

[18] **"The evolution of empirical adaptation research in the global South from 2010 to 2020"**

Katharine Vincent, Madeleine Thomson, et al.

2021 | Regional Environmental Change

Google Scholar

Artykuły pokrewne (Google Scholar):

APA ONE Publishing System
Fundacja Dobre Państwo © 2026
Article ID: 0a819e83-725f-4bc7-be18-5558918f7053