

Marlena Gęborska<http://orcid.org/0000-0002-1802-5287>

Uniwersytet Śląski w Katowicach

marlena.geborska@us.edu.pl

DOI: 10.35765/pk.2021.3403.11


Adaptacje filmowe polskiej literatury młodzieżowej XXI wieku jako system kodów kulturowych

STRESZCZENIE

W artykule przeanalizowano adaptacje filmowe polskiej literatury młodzieżowej wydanej w XXI w. oraz wskazano kody kulturowe charakterystyczne dla współczesnych, polskich produkcji skierowanych do młodego odbiorcy. Interesujące wydały się cechy utworów najchętniej adaptowanych oraz tendencje widoczne w filmowych adaptacjach rozumianych jako reinterpretacje książkowych pre-tekstów.

Zastosowano metodę analizy źródeł (materiału filmowego, serwisów streamingowych) oraz case study. Ponadto posłużono się elementami metody statystycznej w odniesieniu do dostępności adaptacji filmowych i ich popularności wśród młodych odbiorców. Badanie przeprowadzono techniką ankiety, narzędziem był elektroniczny kwestionariusz skierowany w pierwszym przypadku do grupy wiekowej 14–16 lat. Drugi kwestionariusz był adresowany do studentów i zawierał zestaw do zapisywania skojarzeń. Analiza materiału obalila hipotezę badawczą, jakoby współcześnie w Polsce chętnie sięgano po utwory literackie dla młodzieży i adaptowano je na potrzeby filmów pełnometrażowych. Okazało się, że nieliczne wyjątki to przede wszystkim adaptacje gatunków fantasy i science fiction. Analiza kodów kulturowych pokazała, że tworzą one zestaw wzajemnie powiązanych znaczeń. Na gruncie polskich adaptacji w tym systemie dominują relacje rodzinne i przyjacielskie, dom rodzinny, podróże, zegary symbolizujące upływający czas.

SŁOWA KLUCZE: adaptacje filmowe, kody kulturowe, kultura, literatura młodzieżowa, literatura polska

Sugerowane cytowanie: Gęborska, M. (2021). Adaptacje filmowe polskiej literatury młodzieżowej XXI wieku jako system kodów kulturowych. ©  *Perspektywy Kultury*, 3(34), ss. 157–175. DOI: 10.35765/pk.2021.3403.11.

Nadesłano: 05.08.2021

Zaakceptowano: 05.11.2021

ABSTRACT

Film Adaptations of Polish Youth Literature of the 21st Century as a System of Cultural Codes

The article analyzes film adaptations of Polish youth literature published in the 21st century and indicates contemporary Polish productions' cultural codes aimed at young audiences. The following issues appeared attractive: features of works most readily adapted, trends visible in film adaptations understood as reinterpretations of book pre-texts.

The researcher used source analysis (film material, streaming services) and a case study. The researcher also used the statistical method to film adaptations' availability and popularity among young audiences. The study was conducted using the questionnaire technique, and the tool was an electronic questionnaire addressed in the first case to the 14–16 age group. The second questionnaire was addressed to undergraduate students and included a set for writing associations. The analysis of the material refuted the research hypothesis that in contemporary Poland, literary works for young people are eagerly used and adapted for full-length films' needs. It turned out that the few exceptions were primarily adaptations of fantasy and science-fiction genres. The analysis of cultural codes showed that they form a set of interrelated meanings. This system is dominated by family and friendship relationships, family home, travels, and clock measuring.

KEYWORDS: cultural codes, culture, film adaptations, Polish literature, youth literature

Wzrost popularności adaptacji literatury młodzieżowej w XXI w. często związany jest z tworzeniem alternatywnych wersji tekstów literackich. Adaptacje pojawiają się w formie filmów i seriali prezentowanych na ekranach kinowych i telewizyjnych oraz na platformach streamingowych, takich jak Netflix, VOD czy HBO GO. W zdefiniowaniu adaptacji literatury młodzieżowej, jak i w przypadku samej literatury młodzieżowej, zachodzi problem związany z określeniem grupy wiekowej. Nie istnieje jedna spójna definicja pojęcia „młodzież” ani też konkretny podział na kategorie wiekowe pomiędzy dzieciństwem a dorosłością. Większość socjologów uważa, że okres dzieciństwa kończy się pomiędzy ok. 14. a 16. rokiem życia. Natomiast nadchodzący później tzw. wiek młodzieżowy zostaje zakończony dopiero mniej więcej wraz z 21. lub 22. rokiem życia (Szewczuk, red., 1998, s. 254). W polskim systemie szkolnictwa oznaczałoby to okres rozciągnięty pomiędzy etapem przejścia ze szkoły podstawowej do średniej a ukończeniem studiów licencjackich. Zatem literatura dla młodzieży może zostać zdefiniowana jako wszelkie utwory literackie, które są adresowane do wyżej określonej grupy lub które są przez nią postrzegane jako interesujące, mimo

że uprzednio zostały zaadresowane do zupełnie innej grupy wiekowej. Adaptacje literatury młodzieżowej mogą wyróżniać cechy podobne do tych, które na ogół charakteryzują literaturę dla młodego odbiorcy, a zatem – jak akcentuje Jan Czechowski – bohater rówieśniczy, poruszenie problemów związanych z dorastaniem, takich jak relacje z rodzicami i rówieśnikami, świat fantastyczny, przygodowość, dydaktyzm (Czechowski, 2007, s. 308).

Za początek rozważań nad semiotyką filmu uważa się prace Rolanda Barthes'a, który rozróżnił dwa poziomy przekazu wizualnego – dosłowny oraz symboliczny. Barthes, korzystając ze strukturalnych koncepcji Ferdynanda de Saussure'a, początkowo koncentrował się na opisie *signifiant* (elementu znaczącego), ale w dalszej perspektywie podkreślał również znaczenie ikonicznego przekazu kodowanego, opartego na kontekście kulturowym (Barthes, 1992). W przeciwieństwie do literatury, odsyłającej czytelnika do zasobów wyobraźni, tworzącej odrębny system semiotyczny (system znaków umownych), język filmu ma charakter przedstawieniowy (system znaków ikonicznych) i narzuca widzowi konkretną, jedyną wizję danej materii, nie pozwalając na swobodę własnego obrazowania. Twórca literatury jedynie zakłada wspólną wiedzę i wspólny system wartości, natomiast reżyser dzieli z odbiorcą przekonanie o znajomości kodu filmowego (McFarlane, 1999). Kod ten obejmuje podkody związane z montażem (zaznaczanie upływu czasu, nielinearność), gatunkiem filmowym oraz kody pozakinowe: wizualne (selekcja uwagi i interpretacja obrazów), językowe (modulacja głosu, akcentowanie wyrazów), nielingwistyczne kody dźwiękowe (podkład muzyczny, odgłosy niebędące mową) oraz kody kulturowe (wzorce, zorientowanie w kulturze danego miejsca i czasu). Cechy semiotyki literatury i filmu tworzą tak złożone systemy, że mogłyby stanowić tutaj osobne zagadnienie badawcze. Z tego powodu ograniczono się do analizy adaptacji filmowych, pomijając szczegółowe rozważania literackich pierwowzorów.

Celem artykułu jest określenie, które z najnowszych, polskich utworów literackich dla młodzieży zostały poddane adaptacjom filmowym oraz scharakteryzowanie ich cech wspólnych, jeśli takowe występują. Drugim istotnym zadaniem wydaje się zdefiniowanie, czym jest kod kulturowy, ulokowanie go w konkretnym systemie i przeprowadzenie analizy kodów kulturowych występujących we wspomnianych wcześniej adaptacjach.

Adaptacje filmowe literatury młodzieżowej XXI w.

Adaptacja (z łac. *adaptatio*, czyli 'dostosowanie') w przypadku filmu oznacza przełożenie dzieła literackiego na język kina. Tekst musi zatem zostać przystosowany do wymogów kodu filmowego. Transformacja zakłada

dostosowanie nie tylko do potrzeb nowego medium, ale także do odmiennego kręgu odbiorców – ich gustów i nieustannie zmieniającej się kultury. Zatem adaptacja definicyjnie konstytuuje znajomość kodów kulturowych i wykorzystanie ich w przystosowaniu dzieła. Film w dobie kultury masowej jawi się jako najbardziej zrozumiały przekaz, który z łatwością trafia do odbiorcy. Młodych ludzi zachęca m.in. odpowiednie tempo akcji, dominacja obrazu nad słowem, jasne powiązania logiczne i najczęściej język prostszy niż ten, którym posługuje się tekst literacki.

W ramach niniejszej pracy analizie podlegały fabularne adaptacje filmowe polskiej literatury młodzieżowej wydanej w XXI w. Zasięg chronologiczny początkowo ograniczono do ostatniego dziesięciolecia (2011–2020), postawiono bowiem tezę, że adaptacje filmowe literatury młodzieżowej cieszą się niezwykle zainteresowaniem reżyserów. Ostatecznie jednak analizę poszerzono, uwzględniając filmy mające premierę w ciągu ostatnich dwudziestu lat (2001–2020), ponieważ, jak się okazało, w Polsce kręci się niewiele filmów fabularnych dla młodzieży. Owszem, zaobserwowano wzrost popularności adaptacji literatury dziecięcej i młodzieżowej w XXI w., ale dotyczył on produkcji zagranicznych. Ponadto skupiono się na filmach pełnometrażowych, nie analizowano seriali. Zasięg geograficzny został ograniczony do Polski z uwagi na tematykę badań. Zamierzeniem była bowiem analiza kodów kulturowych konkretnego narodu, a nie np. całej cywilizacji europejskiej. Osobną kategorię stanowią książki powstałe na bazie rodzimych produkcji filmowych, takich jak *Tarapaty* (2017, 2020). Nie stanowią one jednak adaptacji filmowych, więc nie zostały uwzględnione w niniejszym badaniu.

Cztery filmy fabularne, które spełniły warunki badania, to *Magiczne drzewo* (2009; reż. Andrzej Maleszka¹), *Felix, Net i Niķa oraz Teoretycznie Możliwa Katastrofa* (2012; reż. Wiktor Skrzynecki), *Za niebieskimi drzwiami* (2016; reż. Mariusz Palej) i *Dzień czekolady* (2018; reż. Jacek Piotr Bławut). Za dystrybucję wszystkich filmów na platformach streamingowych odpowiadał Canal+ Polska SA. Wszystkie filmy w serwisach były zaliczane do kategorii wiekowej 7+ (czasami nawet 12 lub 13+),

1 Andrzej Maleszka (1955–) jest polskim pisarzem i reżyserem oraz laureatem kilkunastu nagród i wyróżnień, w tym międzynarodowej nagrody Emmy, w kategorii produkcji telewizyjnych dla dzieci i młodzieży, za cykl filmowy *Magiczne drzewo* (2003–2006). Po sukcesie serialu telewizyjnego Maleszka zdecydował się kontynuować historię i opublikować książkę pod tym samym tytułem (data premiery pierwszego tomu: 26.08.2009), która rozpoczęła cykl powieści fantastycznych (do 2020 r. wydano 11 tomów). Powstał również film pełnometrażowy na podstawie pierwszego tomu *Magicznego drzewa*, także według scenariusza i w reżyserii Andrzeja Maleszki, który wszedł do kin 18.09.2009. Dаты premier książki i filmu są zbliżone, jednak uznano, że odbiorca miał szansę najpierw zapoznać się z literackim pierwowzorem i w ten sposób umownie zaliczono *Magiczne drzewo* do filmów spełniających warunek badania.

a zatem nie są polecane dla najmłodszych odbiorców. Żadna z popularnych platform streamingowych na początku 2021 r. nie oferowała dostępu do wszystkich czterech tytułów. Użytkownicy serwisów Netflix i Player nie mieli w ofercie *Magicznego drzewa*, natomiast w serwisie VOD.tvp.pl nie był dostępny tytuł *Felix, Net i Niķa oraz Teoretycznie Możliwa Katastrofa*. Z kolei na platformie CDA.pl nie można było obejrzeć filmu *Dzień czekolady*. Najslabiej wypadła platforma HBO GO, która na początku 2021 r. udostępniała jedynie *Za niebieskimi drzwiami*, ale od kwietnia zrezygnowano również z tego tytułu.

Wszystkie wymienione tytuły zostały dostrzeżone przez krytyków filmowych. *Dzień czekolady* zdobył nagrodę Inis za innowację oraz oryginalność podczas 22. Międzynarodowego Festiwalu Kina Dziecięcego w Montrealu. Uhonorowano go również Nagrodą Nauczycieli podczas 36. Międzynarodowego Festiwalu Filmów Młodego Widza Ale Kino! Film w serwisie Qlturka.pl był polecany przez nauczycieli i psychologów, ale jednocześnie recenzje widzów nie zawsze były przychylnie. Pojawiały się opinie, które negowały możliwość zbudowania udanej adaptacji na podstawie pierwowzoru. Pełnometrażowy film *Magiczne drzewo* otrzymał w 2010 r. główną nagrodę na BAMkids Film Festival organizowanym w Nowym Jorku przez Brooklyn Academy of Music. Jego reżyser i zarazem autor książki o tym samym tytule, Andrzej Maleszka, został uhonorowany wieloma nagrodami za twórczość, a literacki pierwowzór przetłumaczono na kilka języków, w tym chiński, hebrajski, japoński i koreański. Film *Za niebieskimi drzwiami* został wyróżniony Nagrodą Krajowej Izby Producentów Audiowizualnych (KIPA) na festiwalu Netia OFF CAMERA. Ponadto w obsadzie znalazła się Ewa Błaszczyk, założycielka fundacji „Akogo?” i za sprawą tej aktorki część wpływów z filmu została przekazana na pomoc dla dzieci pogrążonych w śpiączce, co również było szeroko i pozytywnie komentowane.

Elektroniczny kwestionariusz ankiety sporządzono w formularzach Google. Badanie ankietowe przeprowadzono wśród 14–16-latków, rozsyłając adres URL do uczniów pierwszych i drugich klas szkół ponadpodstawowych. W tym wieku przeważnie następuje kryzys czytelniczy (Gęborska, 2019), młodzi ludzie podejmują różnego rodzaju aktywności, cenią sobie czas spędzony ze znajomymi, z reguły mniej angażują się w szkolne konkursy etc. Spośród badanych aż 80% twierdziło, że korzysta z Netflix², a większość adaptacji dostępna jest właśnie na tej platformie.

2 Dane firmy Nielsen, zajmującej się pomiarami wszystkich kanałów i platform, od podcastrów po transmisje strumieniowe w telewizji i mediach społecznościowych, pokazują, że w marcu 2020 r., czyli po ogłoszeniu zamknięcia szkół, młodzież oglądała telewizję średnio 200 minut dziennie, czyli nawet o 100 punktów procentowych więcej niż na początku tego

Kryterium dostępności stało się oczywiste w związku z trwającą od marca 2020 r. izolacją społeczną. Zamknięte kina, odwołane premiery filmowe i literackie przełożyły się na wzrost zainteresowania materiałami dostępnymi w sieci. Tym bardziej, że wśród nastolatków trudno byłoby obecnie znaleźć osobę w ogóle niekorzystającą z platform streamingowych³.

Kwestionariusz wypełniły 54 osoby. Większość tytułów adaptacji wymienionych w kwestionariuszu była dobrze znana młodym ludziom, jednak wskazywali oni, że bardziej interesujące są dla nich zagraniczne produkcje, takie jak: *Dom z papieru*, *Euforia*, *Lucyfer*. Wynika z tego, że badani oglądają filmy i seriale w zasadzie adresowane do dorosłych. Spośród adaptacji zagranicznych (bez ograniczeń związanych z datą powstania pierwowzoru literackiego) największą popularnością cieszyły się filmy z cyklu o Harrym Potterze (77,8% badanych widziało wszystkie jego części), *Opowieści z Narnii* (75,9% respondentów), *Do wszystkich chłopców, których kochałam* (64,8%), *Cudowny chłopak* (63%) i filmowa trylogia o Hobbicie (61,1%). Na tym tle dość słabo prezentują się wyniki uzyskane przez polskie produkcje spełniające warunki badania – *Magiczne drzewo* (37%), *Za niebieskimi drzwiami* (27,8%), *Dzień czekolady* (5,6%), *Felix, Net i Niķa oraz Teoretycznie Możliwa Katastrofa* (3,7%). Tym bardziej, że praktycznie wszystkie powiązane z nimi książki (z wyjątkiem *Dnia czekolady*) znajdują się w kanonie lektur szkolnych. Do oglądania polskich adaptacji mogą zniechęcać wyniki uzyskane w serwisie IMDb – oceny tych filmów wahają się pomiędzy 4,2 a 6,1 (w dziesięciopunktowej skali). W ankiecie zapytano respondentów również o literackie pierwowzory i tutaj *Magiczne drzewo*. Tom 1 *Czerwone krzesło* Andrzeja Maleszki (wyd. 2009; ss. 240) uzyskało 46%, czyli wynik nieco wyższy niż w przypadku adaptacji filmowej. Zdecydowanie wyższe wyniki czytelnicze wygenerowały natomiast książki Rafała Kosika (*Felix, Net i Niķa oraz Teoretycznie Możliwa Katastrofa*; wyd. 2005; ss. 536) – 18% oraz Marcina Szczygielskiego (*Za niebieskimi drzwiami*; wyd. 2010; ss. 225) – 12%. Ani jeden respondent nie zadeklarował natomiast, że przeczytał opowiadanie Anny Onichimowskiej

samego tygodnia (*Platformy streamingowe w Polsce obłożone*, 2020). Dotarcie do adaptacji filmowych znacznie ułatwiają dostępne platformy streamingowe. W 2020 r. zgodnie z wynikami Gemius/PBI dziesięć najpopularniejszych witryn w Polsce to: Netflix (2,66 mln abonentów), VOD.pl (1,75 mln), serwisy VoD Wirtualnej Polski (1,37 mln), Player.pl (1,31 mln), VOD.tvp.pl (1,24 mln), CDA.pl (1,14 mln), HBO GO (0,63 mln), Ipla TV (0,59 mln), Chili.com (0,25 mln) oraz Nplusgo.pl (0,21 mln).

- 3 Teksty lektur dostępne na bezpłatnych platformach, takich jak Wolne Lektury, Projekt Gutenberg. Nowości książkowe w formie e-booków lub audiobooków możliwe do zakupienia w aplikacjach Legimi czy Empik Go. Muzyka dostępna w Spotify, YouTube, Tidal. Praktycznie nieograniczony dostęp do podcastów. Ponadto popularne są inne platformy, takie jak np. Twitch.

(*Dzień czekolady*; wyd. 2007; ss. 56)⁴. Co interesujące – wspomniane utwory literackie nie tylko uzyskują lepsze wyniki, gdy chodzi o liczbę odbiorców, ale również wyższe oceny konsumentów kultury. Według serwisu *Lubimy czytać* wszystkie pierwowzory otrzymały oceny pomiędzy 6,7 a 7,8 (w tej samej co adaptacje, dziesięciostopniowej skali). Zależność pomiędzy oceną adaptacji i pierwowzoru jest odwrotnie proporcjonalna. Najgorzej oceniona książka (*Dzień czekolady*)⁵ okazała się jednocześnie najlepszym materiałem na film fabularny. Lakoniczne opisy zastosowane przez Onichimowską pozwoliły na większą swobodę w realizacji wizji reżysera filmu.

Wszystkie adaptacje można zaliczyć do gatunku filmów fantastycznych. *Felix*, *Net* i *Nika* oraz *Teoretycznie Możliwa Katastrofa* przynależą do gatunku science fiction za sprawą m.in. motywu podróży w czasie/przestrzeni, cudowności wynalazków technicznych czy neologizmów (głównie technicznych). W Polsce lata określane jako PRL, czyli 1945–1989, były jednocześnie okresem wzmożonego rozwoju prozy fantastycznonaukowej, która dopiero po 1945 r. wykrystalizowała się jako osobna forma literacka. Po swoich złotych latach dominacji na rynku wydawniczym bardzo szybko zaczęła jednak przenikać do innych gatunków. Wraz z kryzysem wiary w rozwój cywilizacji science fiction musiało ustąpić miejsca fantastyce baśniowej. To właśnie fantasy na przełomie lat 80. i 90. XX w. całkowicie zdominowało nurt literatury fantastycznej (Gęborska, 2013). Fantasy w XXI w. nadal pozostaje ulubionym gatunkiem nie tylko twórców literatury dla młodego odbiorcy, ale także reżyserów i producentów filmowych. Fantasy, takie jak *Dzień czekolady*, *Magiczne drzewo* czy *Za niebieskimi drzwiami*, cechuje znacznie bardziej emocjonalny i opisowy sposób wypowiedzi i konstruowania świata przedstawionego. Natomiast w ujęciu syntetycznym – fantastyka daje szereg możliwości w operowaniu symbolami rzeczy, postaci oraz sceny.

System kodów kulturowych

Zdefiniowanie kodu kulturowego nie jest prostym zadaniem. Podobnie jak w przypadku kultury istnieje wiele definicji oraz teorii. Można jednak założyć, że pojęcia są jedynie narzędziami służącymi formowaniu myśli, a ich kształt i sposób działania powinien być dostosowany do obranego celu. Z tego powodu rozważania rozpoczęto od zagadnień związanych

4 Wśród respondentów 4 osoby (7%) oświadczyły, że w ogóle nie czytają książek.

5 Niska ocena czytelników nie przekłada się jednak na uzyskane nagrody literackie. Wspomniana książka została nagrodzona m.in. w I Konkursie Literackim im. Astrid Lindgren.

z teorią semiozy, która prowadzi do tworzenia, przetwarzania i interpretowania znaków. Jest to podejście zgodne z częścią koncepcji próbujących narzucić zarówno literaturze, jak i produktom różnych dziedzin kultury kategorie właściwe językowi. Na użytek niniejszego artykułu ustalono zatem definicje regulujące, ponieważ wskazane pojęcia z zakresu semiotyki są rozumiane na różne sposoby, często badacze dopasowują je do konkretnych dziedzin, wydobywając i uwydatniając w znaczeniu definiowanego wyrażenia jedne cechy, a pomijając inne (Pelc, 1982).

W obrębie semiotyki, będącej ogólną teorią znaku, można wyróżnić semiotykę znaków językowych (np. języków naturalnych) i pozajęzykowych (np. muzyki, teatru czy filmu). Znaki, w najszerszym ujęciu, to wszelkie przedmioty, zdarzenia, procesy i zjawiska, które po dostrzeżeniu pozwalają na refleksję dotyczącą ich znaczenia. Natomiast w węższym ujęciu znaki to jedynie symbole oraz znaki ikoniczne, które mają tę samą własność, co przedmiot obrazowany. Charles Sanders Peirce (1839–1914) wśród znaków ikonicznych wyróżnia: obrazy (wzrokowe, słuchowe, węchowe, smakowe), diagramy (ujawniające strukturę fragmentu rzeczywistości) i metafory (uwydatniające najważniejsze cechy danego przedmiotu). Reguła posługiwania się znakami ikonicznymi zakłada, że obligatoryjnie mają one zawierać cechy oznaczanych przez nie przedmiotów, np. fotografia kościoła przedstawia budynek o takim samym wyglądzie jak ten, który jest na niej umieszczony (Pelc, 1982). A zatem dla przykładu – wspomnienie letnich wiozów może zostać przywołane za pomocą fotografii z plaży (obraz wzrokowy), nagrania z odtwarzanym szumem morza (obraz słuchowy), perfum o zapachu morskiej bryzy (obraz węchowy), dorsza spożywanego na kolację (obraz smakowy/węchowy), piasku, muszelek, mapy turystycznej (diagramy) oraz opowiadania, baśni, gry planszowej czy filmu (metafora). Symbol w przedstawionej koncepcji Peirce’a, w odróżnieniu od znaku ikonicznego, wyklucza wspomniane wcześniej podobieństwo, wiąże się natomiast z nawykiem użycia i umową społeczną dotyczącą korzystania z konkretnej formy w kontekście danego pojęcia. Zatem wszelka werbalizacja myśli staje się symbolem. Symbolami mogą być nie tylko słowa, lecz także wzory i inne znaki konwencjonalne (flagi, znaki drogowe). Drugim rodzajem symbolu są przedmioty, pojęcia i wyobrażenia, które na bazie tradycji kulturowych czy religijnych przywołują w umysłach i wyobraźni skojarzenia z innymi rzeczami, np. dom jest symbolem schronienia/bezpieczeństwa, natomiast pająk jako tkacz/przędka jawi się jako symbol tworzenia i niszczenia, życia i śmierci, zmienności losu ludzkiego oraz złudzeń (Kopaliński, 1990). Do rozważania kodów kulturowych, oprócz aparatu pojęciowego semiotyki (znak ikoniczny, symbol w postaci znaków konwencjonalnych, symbol prowadzący do skojarzeń), istotne wydają się jednak również utrwalone w języku,

potoczne wyobrażenia na temat dowolnego obiektu czy zjawiska. Stereotypy (gr. *sterreos*, czyli ‘przestrzenny’, *typos* – ‘wzorzec, odcisk’) jako spetryfikowane wzorce ujmowania świata występują w każdym społeczeństwie i są niejako naturalnymi heurystykami oszczędzającymi energię poznawczą. Przykładem może być fałszywe przekonanie o tym, że wszystkie osoby czarnoskóre mają wrodzone poczucie rytmu. Owszem, w kulturze afrykańskiej kładzie się duży nacisk na dźwięki i śpiew, ale to nie oznacza, że całe społeczeństwo ma wrodzone zdolności muzyczne. Determinantem wydaje się konkretne środowisko i zachodzący w nim proces umuzykalnienia w trakcie wychowywania. Stereotypy same w sobie nie mają znaczenia pejoratywnego, należy jednak te ogólne przekonania odróżnić od uprzedzeń (przekonania połączone z emocjami) i dyskryminacji (działania wynikające z połączenia przekonań i emocji).

Kody kulturowe są niejako założeniami podstawowymi danego społeczeństwa. Składają się z transpozycji znaków ikonicznych w funkcjonujące symbole, a także ze stereotypów, tradycji, przekonań politycznych, aspektów religijnych i obyczajowych. Istotność roli, jaką odgrywają, jest odwrotnie proporcjonalna do poziomu świadomości jej znaczenia. Kody kulturowe są bowiem najczęściej nieuświadomione, natomiast warunkują ludzką percepcję. Z nich powstają częściowo uświadomione normy oraz wartości, które następnie przejawiają się w widocznych artefaktach fizycznych, behawioralnych i językowych. Kod kulturowy podobnie jak archetyp jest wartością dynamiczną, która może zmieniać się wraz z upływem czasu. O ile jednak archetyp dotyczy przekonań wspólnych ludziom na całym świecie, o tyle kod kulturowy jest ściśle powiązany z kręgiem kulturowym, w którym funkcjonuje. Łączy to, co indywidualne, z tym, co globalne. Staje się matrycą, swojego rodzaju wzorcem, który powielają kolejne pokolenia. Kody kulturowe stanowią zatem podświadome znaczenia, które człowiek przypisuje każdej rzeczy, np. rodzajowi krajobrazu, żywności, środkom transportu, a także wszystkim zjawiskom i relacjom. To owe podświadome znaczenia nadają wyjątkowy charakter narodom i kulturom. Jak twierdzili Zygmunt Freud i jego uczeń Carl Gustav Jung, tam, gdzie wspólna przestrzeń, język, historia i doświadczenia, tam również jednostkowe działania układają się w podobne wzory. W tzw. okresie krytycznym (przede wszystkim od wczesnego dzieciństwa aż po dojrzewanie) wpajane są znaczenia podstawowych pojęć, takich jak rodzina, bezpieczeństwo, miłość, odwaga, zaangażowanie. Filtrem jest kultura danej zbiorowości, a w drukowane są wzorce typowych zachowań i przekonań. Naznaczanie, podobnie jak samo uczenie się, możliwe jest dzięki emocjom, szczególnie tym, które pojawiają się najwcześniej w związku z danym pojęciem. Kilkulatek, któremu rodzice zabraniają dotykać gorącego żelazka, nie rozumie abstrakcyjnego pojęcia słów „gorące, oparzysz

się”. Dotknięcie żelazka i oparzenie się wywołuje jednak tak silne emocje towarzyszące temu bolesnemu doświadczeniu, że jest mało prawdopodobne, aby kiedykolwiek znaczenie przypisane słowom „gorące, oparzysz się” zostało zapomniane. Nawet jeśli jako nastolatek nie będzie już pamiętał konkretnego doświadczenia, to wykształcony tzw. imprint wytworzy wzorec przyszłych zachowań polegających na unikaniu potencjalnego oparzenia. Obecnie istotna jest również rola i zastosowanie kodów kulturowych w marketingu, ponieważ nakładają się one na indywidualne doświadczenia odbiorców i kształtują osobiste znaczenie produktu. Kiedy w latach 70. XX w. wydawało się niemożliwe, aby japońscy konsumenci zrezygnowali z tradycyjnego picia herbaty i zaczęli parzyć kawę, wtedy szwajcarski producent Nestlé postanowił nadać kawie kulturowe znaczenie w Japonii. Strategia wytwarzania tzw. imprintu polegała wówczas nie na sprzedaży kawy, która nie budziła żadnych skojarzeń, ale jedynie na wyprodukowaniu dla dzieci specjalnych deserków o aromacie kawy. Imprint był nacechowany tak pozytywnymi emocjami związanymi z dzieciństwem, że w ciągu kolejnych kilkudziesięciu lat statystycznie nieistotna sprzedaż kawy w Japonii wzrosła do dwustu milionów kilogramów rocznie (Rapaille, 2019). Zatem statystycznie na każdego pełnoletniego obywatela Japonii przypadają dwa kilogramy kawy. Ten przykład ukazuje, jak wykorzystanie zjawiska imprintingu może zostać zaimplementowane w procesie manipulacji całymi społeczeństwami. Z takich zabiegów notorycznie korzystają środki masowego przekazu.

System kodów kulturowych składa się z zestawu wzajemnie powiązanych znaczeń, które jako całość stanowią o przynależności kulturowej. Wyodrębnienie wszystkich elementów systemu jest trudne, ponieważ, jak wspomniano, z reguły są one nieuświadomione. Z tego powodu warto przyjąć uproszczony model, w którym znajdują się: byty rzeczywiste (np. wystrój mieszkania, potrawy) i fikcyjne (człowiek pająk, skrzat), wydarzenia rzeczywiste (wyjazd na wakacje, wypadek samochodowy) i fikcyjne (podróż w czasie, przejście do innego wymiaru), zjawiska fizyczne (pogoda, pora roku) i psychiczne (przyjaźń, gniew, pogodzenie się z utratą bliskiej osoby), wyobrażenia indywidualne (marzenia, pragnienia) i społeczne (stereotypy) oraz relacje zachodzące pomiędzy wymienionymi elementami. W systemie nie został uwzględniony podział na nadawcę i odbiorcę szeroko rozumianych znaków. Sytuacja nadawcy (reżyser, scenarzysta, aktor) i odbiorcy (widz, każdy kto postrzega i interpretuje znaki) nie będzie rozważana osobno. Tym samym wyodrębniona została tylko jedna kategoria – użytkownik posługujący się kodem kulturowym.

Kody kulturowe w adaptacjach filmowych polskiej literatury młodzieżowej

Kadr filmowy wyraża, informuje i opowiada za pomocą konkretnej przestrzeni, o której decyduje obiektyw kamery. W tej przestrzeni najistotniejszą jest tzw. kierunek kadru, wyznaczający bieg rozgrywającej się akcji. Do innych elementów będących środkiem przekazu należy światło, głębia kolorów oraz rama, która oddziela przestrzeń kadru (w naturalny sposób stanowiącą wycinek czegoś większego) od przestrzeni pozakadrowej (ograniczonej jedynie wyobraźnią widza). W istocie o odbiorze filmu w dużej mierze decyduje to, co znajduje się poza kadrem, przede wszystkim są to kody kulturowe.

W *Magicznym drzewie* akcja toczy się wokół próby naprawienia relacji rodzinnych. Rodzice trójki nastoletnich bohaterów, będąc pod wpływem uroku przypadkowo wypowiedzianego życzenia, wypływają w roczny rejs dookoła świata, aby zarabiać, koncertując na statku. Zapominają, jak bardzo kochali swoje dzieci, i zostawiają je u bogatej, czterdziestoletniej ciotki, która jest nieczuła, skąpa i apodyktyczna. Sprawcą całego zamieszania jest czerwone krzesło, wyprodukowane z magicznego drzewa, które spełnia wszystkie życzenia siedzącego na nim w danej chwili człowieka. Życzenie może jednak odnosić się tylko do tego, co znajduje się w zasięgu wzroku. Młodzi ludzie wyruszają zatem w podróż do Gdyni, aby zatrzymać statek, znaleźć rodziców i ich odczarować. Zabierają ze sobą ciotkę, uprzednio zmieniając ją w dziewięcioletkę, tak aby będąc młodszą od nich, nie mogła pokrzyżować im planów. W literaturze młodzieżowej bardzo często występuje motyw podróży. To właśnie w jej trakcie młody bohater dojrzewa. W tym przypadku dzieci wydają się od razu dojrzałe i racjonalne, np. martwią się, czy wypowiedziane życzenie kogoś nie skrzywdzi. Osobą, która zmienia się w trakcie podróży, jest czterdziestolatka. Ciotka dopiero po przemianie w dziewięcioletkę zaczyna uczyć się empatii, wrażliwości i nawiązywania relacji. Cała magia płynie z prostego, drewnianego krzesła. Drzewo jednak w wielu kulturach jest symbolem istoty boskiej, a według wierzeń Greków – siedzibą duchów, elfów i chochlików. Dodatkowo owym drzewem, które posłużyło za materiał, był dąb, czyli najstarsze, królewskie starodrzewie, często przedstawiane jako alegoria życia człowieka (Kopaliński, 1990).

Za niebieskimi drzwiami rozpoczyna się od dźwięku budzika oznajmującego wakacyjną wyprawę. Samotna matka, po nieprzespanej, przepracowanej nocy, siada za kierownicą samochodu. Początkowo panuje radosna atmosfera, mama z synem grają w zgadywanki. W pewnym momencie dochodzi jednak do wypadku i Łukasz zostaje rozdzielony z mamą. Chłopak trafia do pensjonatu nieznanego mu wcześniej ciotki Agaty, która jawi

się jako czarownica. Ciotka pali papierosy, nie toleruje hałasu i nie potrafi okazywać uczuć. W starym pensjonacie goszczą jedynie starsze osoby, a do wyposażenia należą stare, drewniane meble, poroża, żyrandole. Łukasz zajmuje pokój na piętrze, który w przeszłości należał do jego mamy, i tam znajduje tytułowe niebieskie drzwi, prowadzące do magicznego świata. Spotkanie z krawcem, który nicią naprawia chłopcu kolano, kończy się złowrogim upomnieniem o potrzebie odwdzięczenia się za przysługę. Na życzenie krawca Łukasz zabiera ze sobą pierścień z nici, który w prawdziwym świecie, w ciągu jednej nocy, zaczyna rozrastać się i oplatać wszystko pajączą siecią. Nad ranem okazuje się, że w pensjonacie panuje ciemność, a ciotka zmieniła się w ogromnego pajaka czyhającego na chłopaka. Krawiec może być tu symbolem zszywania i krojenia tkaniny человеческого losu. Zmiany związane z traumatycznymi wydarzeniami (wypadek, śpiączka, niepokój o najbliższą osobę) powodują przewartościowanie dotychczasowego życia. Bohater musi dojrzeć (poszukiwać rozwiązań problemów, dostrzegać coś więcej niż własne potrzeby, współpracować z innymi). W przeciwnym razie nigdy nie obudzi się ze snu, nie dorośnie. W filmie promowane są zasady grzecznościowe charakterystyczne dla polskiej kultury. Mama żartobliwie poucza Łukasza: „dziewczyny mają pierwszeństwo”, ciotka strofuje go, jak ma się zwracać do starszych i przekazuje zasadę: „gdziekolwiek chcesz wejść, zawsze pukaj”.

Sieć, ale tym razem będąca atrybutem rybaka, pojawia się w filmie *Felix, Net i Nią oraz Teoretycznie Możliwa Katastrofa*. Jest ona symbolem tego, co usidla, splątuje i pożera. W tej adaptacji ową pułapkę przygotowuje podszywający się pod rybaka Schultz, który pragnie jedynie wykorzystać bohaterów do odnalezienia kryształowego serca, będącego główną częścią teleportera. Urządzenie pozwoliłby Niemcom odwrócić bieg II wojny światowej. Wakacje nad morzem dla nastolatków zmieniają się w dramatyczną walkę z czasem. Potyczka kończy się szczęśliwie dzięki wiedzy i technologii, którą posiadają chłopcy, oraz intuicji, przecuciom i magicznej mocy, którymi charakteryzuje się Nika. W tej adaptacji również pojawiają się zasady grzecznościowe, ojciec Felixa stwierdza: „chłopcy weźcie tę skrzynię”, jakby w domyśle sugerując, że dziewczynka nie będzie dźwigać ciężkiego przedmiotu. To, co w Polsce jawi się jako szarmancka postawa, w innych krajach, np. w Niemczech, mogłoby w tej chwili spotkać się z zarzutem dotyczącym dyskryminacji. Nika nosi spódniczkę, czerwoną torebkę i zieloną spinkę we włosach. Chłopcy w pewnym stopniu rywalizują o Nikę i próbują jej zaimponować.

W *Dniu czekolady* przedstawiona jest historia dwóch nieszczęśliwych rodzin, które nie potrafią poradzić sobie ze śmiercią bliskich osób. W trakcie wakacji rodzice Moniki decydują się na przeprowadzkę. Dziewczynka nosi spódniczkę hula, ma pióro we włosach i kolorowe warkoczyki. Ciągłe

ucieka z domu, ponieważ rodzice powiedzieli jej, że ukochana babcia wyjechała na Hawaje. Monika zamierza dotrzeć do tego miejsca, jednak nie wie, że rodzice okłamali ją, ponieważ nie potrafili porozmawiać o śmierci. Z kolei rodzina Dawida rozpadła się po tym, jak zmarła jego młodsza siostra Zuzia. Chłopiec dopatruje się obecności Zuzi w dzikiej kotce, jednak jego mama nie pozwala mu wspominać siostry. Na młodych ludzi czyha wiedźma wykradająca wspomnienia, ale oni nie chcą wymazać z pamięci radosnych chwil spędzonych z kochanymi przez siebie osobami, które już umarły. Reżyser przedstawia dwa newralgiczne punkty naszej kultury: rodzinę oraz śmierć. Redukcja kolorów oddaje pogrzebowe emocje: ból, rozpacz, żal. Dzieci nigdy się nie uśmiechają. Ujęcia kamery tworzą nastrój oniryczny i surrealny. Napięcie budowane jest przez nieustanne balansowanie pomiędzy rzeczywistością a symbolem. Pojawia się zegarowa kukółka oznaczająca smutek, samotność, egoizm, ale też podstęp i wróżbę. Rzeka, w której utopiła się Zuzia, staje się symbolem potęgi, siły, nieubłaganego upływu czasu (Kopaliński, 1990). Globus, który do niej wpada, zdaje się nieść przesłanie o tym, że świat płynie dalej, życie toczy się bez zmian i trzeba pogodzić się z utratą, opłakać ją i próbować istnieć w terażniejszości. Takie ukazanie motywu śmierci wydaje się sprzeciwem wobec zjawiska związanego z wyparciem żałoby, przenikającego do Polski z innych kultur. W Europie zwyczaj funeralne (osobiste składanie kondolencji, orszak pogrzebowy) pod koniec XX w. stały się czymś wstydlivym i skrywanym, w odróżnieniu od zjawiska samej śmierci, którą media wydają się wręcz epatować.

Adaptacje polskiej, współczesnej literatury młodzieżowej różnią się pod względem obecnych w nich magicznych wydarzeń i przedmiotów, co oczywiste – inna jest ich warstwa fabularna. Postrzeganie pewnych motywów wydaje się jednak podobne w każdej z tych adaptacji (tabela 1).

Tabela 1. Motywy występujące w każdej z przecanalizowanych adaptacji

NAZWA ADAPTACJI		<i>Felix, Net i Niła</i>	<i>Magiczne drzewo</i>	<i>Za niebieskimi drzewiami</i>
MOTYW	<i>Dzień czekolady</i>			
CZAS – nauka lub lekarstwo	Czas potrzebny jest, aby pogodzić się ze stratą. Bohaterowie dowiadują się, że nawet Skoczek Czasu nie potrafi go cofnąć.	W 1945 r. kilka tysięcy niemieckich żołnierzy utknęło w czwartym wymiarze, gdzie czas stoi w miejscu. Bohaterowie uruchamiają teleporter i podróżują w czasie.	Ciotka, jako mała dziewczynka, podczas podróży zmienia się w lepszego człowieka.	Musi minąć kilka miesięcy, aby Łukasz Borski wyzdrowiał.
	– warunek pozytywnego zakończenia przygody	Lato zmienia się w jesień. Monika chciałaby szybko postać się o 20 lat. Bohaterowie muszą zaakceptować, że „czas ma swoją wartość”.	Brakuje czasu, trzeba się spieszyć. Schultz daje im tylko 15 minut na odnalezienie kryształowego serca, które steruje maszyną czasu.	Lato niepostrzeżenie zmienia się w jesień.
NOC – dramatyczne wydarzenia	Główne wydarzenia dzieją się w ciemną, deszczową noc, sen zostaje przerwany przez odgłosy dochodzące ze strychu. Wiedźma z zegara poryya Dawida. Monika ucieka do lasu.	W trakcie burzliwej nocy, w atmosferze grozy, bohaterowie uciekają do piwnicy. W podziemiach trafiają do bazy wojskowej.	Skradanie się czlowieka na szrudlach do leśnego obozowiska mlodych bohaterów.	Spotkanie z przerażającym krawcem. Rozrastanie się pajęczyny w rzeczywistym świecie.
	– magiczna	Skoczek Czasu kukka w zegarze i zajada czekoladę, a w gospodzie siedzą pozeracze różnych dni tygodnia. Twarz kotki, która odbija się w szybie zegara, jest twarzą Zuzi.	Wyczarowany lew obrońca oraz pochodnie oświetlające mrok.	Przejęcie do magicznego świata.
– spokojna	Dawid śni o ślubie z Moniką.	W nocy Net próbuje nauczyć się pływać, wykorzystując kuchenny stół i instrukcję z internetu (komizm sytuacji).	Czerwone krzesło pełni wartość przed leśnym obozowiskiem. Bohaterowie mogą spokojnie zasnąć.	Szybko zapadający zmrok, posępny listopad w Wysokim Klifie. Pensjonat daje jednak schronienie.

<p>PODRÓŻ – ucieczka – wakacje</p>	<p>Monika często ucieka autobusem. Dawid ucieka, aby pomóc Monice i przepędzić panią psycholog. Po zakończonym roku szkolnym rodzice Moniki postanowią przeprowadzić się daleko od miasta.</p>	<p>Felix okłamuje ojca, kasuje sms, który otrzymał on od żony. W ten sposób młodzi ludzie zostają bez opieki. Ojciec Felixa otrzymuje z pracy możliwość miesięcznego wynajęcia domu nad morzem. Net i Nika dołączają do wyprawy.</p>	<p>Ucieczka dzieci z domu ciotki do Gdyni w poszukiwaniu rodziców. Słoneczne lato, festyny, koncerty, żniwa.</p>	<p>Przejdzie przez niebieskie drzwi do opuszczonego miasta w niebiesko-różowym lesie. Wakacyjny wyjazd z Warszawy kończy się wypadkiem samochodowym i śpiączką.</p>
<p>POSIŁKI</p>	<p>Płatki na mleku, czekolada, ciasto czekoladowe.</p>	<p>Kanapki, pierogi ze skwarkami cebuli, herbata, mielonka, pizza.</p>	<p>Parówki, płatki z jogurtem, pizza.</p>	<p>Ugotowane jajka, herbata, herbatniki. Słodkizy są prezentem.</p>
<p>RODZINA – pełna</p>	<p>Rodzina Moniki przełamuje tabu dotyczące śmierci babci. Rodzina Dawida jednoczy się dopiero po oplakaniu Zuzi. Ojciec wraca do domu.</p>	<p>Felix ma pełną rodzinę, jednak rodzice są tak zapracowani, że nawet nie zdają sobie sprawy, iż dzieci nad morzem zostały bez opieki.</p>	<p>Pięćosobowa, kochająca się i wspierająca. Jeśli jest problem, to znaczy, że rzucono zły czar. Po jego zdjęciu jest miejsce także dla odmiennej, spragnionej czułości ciotki.</p>	<p>Brak.</p>
<p>– niepełna lub osoba samotna</p>	<p>Wiedźma poluje na wspomnienia o bliźnich Moniki i Dawida, bo jest samotna. Przytulenie Moniki powoduje zmianę w jej zachowaniu.</p>	<p>Nika jest sierotą, ale to ukrywa. Utrzymuje się sama, po szkole zajmuje się skracaniem długopisów. Najbliższymi osobami są dla niej dwaj przyjaciele – Felix i Net.</p>	<p>Samotna 40-letnia ciotka, zatrudniająca tylko osoby głuche i nieme. Kobieta nie dogaduje się nawet z własną siostrą, nie rozumie rodzinnego szczęścia.</p>	<p>Kochająca, ale pracowana i samotna Magda i jej syn Łukasz. Nie wiadomo, gdzie przebywa ojciec chłopca. Surowa ciotka, będąca właścicielką pensjonatu.</p>

Źródło: opracowanie własne.

We wszystkich adaptacjach czas stanowi istotny element i albo staje się lekarstwem, albo postrzegany jest jako ściśle określony, a bohaterowie muszą dostosować się do tego, że ciągle go brakuje, bo nieubłaganie upływa. Akcja dzieje się podczas wakacji, związana jest z ucieczką w gromie nastoletnich przyjaciół lub z samotną wyprawą. Relacje rodzinne podlegają różnego rodzaju komplikacjom, zwykle pojawia się jakaś bogata, ale obmierzła ciotka lub też sidła na bohaterów zastawia jakiś nieszczęsny stwór, którego nikt nie darzy sympatią. Dzieci są uosobieniem dobra, sprawiedliwości i racjonalności. Do wielu zdarzeń dochodzi nocą, która zawsze jest tajemnicza lub nawet magiczna, często wietrzna i deszczowa. Jej ewentualny spokój jest pozorny, wydaje się tylko ciszą przed burzą, czasem zwiastującym dramatyczne wydarzenia. Szczęśliwe, rodzinne chwile wiążą się natomiast ze wspólnym jedzeniem posiłków. Pojawiają się charakterystyczne dla polskich śniadań kanapki, parówki, jajka czy herbata, ale również uwielbiana przez nastolatków pizza i słodycze. W omawianych adaptacjach z gatunku fantasy praktycznie nie pojawia się sprzęt elektroniczny, ewentualnie znajduje się on na drugim planie. Łukasz Borski posiada telefon komórkowy, jednak jest on uszkodzony i służy jedynie do oglądania zdjęcia mamy. Monika i Dawid, uciekając, zabierają globus, a nie tablety czy inny sprzęt komputerowy. Trójka rodzeństwa z opowieści o *Magicznym drzewie* posiada tylko jeden telefon, który i tak zostaje im odebrany przez ciotkę, jeszcze przed wyruszeniem w podróż. Z racji przesłanek gatunkowych (science fiction) sprzęt elektroniczny pojawia się w powieści o przygodach Felixa, Neta i Niki, ale nie służy on do zabawy. Wykorzystywany jest na potrzeby rozwikłania zagadki.

Każda przeczytana książka i każdy obejrzany film pełni ważną funkcję w rozwoju osobowości młodego człowieka. Emocjonalne zaangażowanie związane z fabułą potęguje efekt uczenia się, przyswajania konkretnego systemu wartości. Człowiek jest jedyną istotą, która może odszyfrowywać znaki. Ernst Cassirer wręcz nazywa człowieka *homo symbolicus*, który przyswaja znaczenia i perspektywę przez poddanie procesowi ponadpokoleniowego nabywania kompetencji kulturowych, tworzących system wartości danej społeczności, przez uczestnictwo w danej kulturze. Enkulturation może odbywać się świadomie (deklarowane normy i wartości), ale może być również nieświadomiona (kody kultury).

Drugie badanie ankietowe wykonane na potrzeby niniejszego artykułu zostało skierowane do studentów trzeciego roku studiów licencjackich, czyli osób w większości 21-, 22-letnich. Tym razem zdecydowano się na wybór respondentów z górnego pułapu określającego wiek młodzieżowy, ponieważ założono większą świadomość przyswojonych do tego momentu skojarzeń. Formularz ankiety wypełniło w sumie 40 osób, studiujących nauki ścisłe lub kierunki humanistyczne. Respondenci wskazywali nasuwające

się im skojarzenia dla pojedynczych haseł przedstawionych w kolejności alfabetycznej. Nie otrzymali informacji, że są to motywy pochodzące z jakiegokolwiek filmu, mieli asocjacje odnieść wyłącznie do swoich wspomnień, doświadczeń i przekonań. Okazało się, że skojarzenia podawane przez uczestników badania ściśle korespondują ze znaczeniami ukazanymi w adaptacjach⁶. Wakacje w większości przypadków kojarzą się z podróżami (65% odpowiedzi) oraz pobytem nad morzem (60%). Wypadek raczej definiowany był jako związany z podróżą samochodem (55%), pobytem w szpitalu (55%) i śmiercią (30%). Czas przywołuje na myśl przemijanie (65%), zegary (50%) oraz śmierć (30%). Stary dom kojarzy się ze zniszczeniem (60%), duchami (50%) lub ewentualnie z zabytkami (25%). Drzewo z owocami (40%), ale także z samą istotą życia (35%) oraz z lasem (25%) lub cieniem czy schronieniem (25%). Jedzenie już tylko 30% konotuje z gotowaniem, przy czym tyle samo osób deklarowało skojarzenie z restauracją, a jedna czwarta wskazała w tym miejscu pizzę. Z kolei wśród badanych połowa skojarzyła pizzę ze spotkaniami w gronie rodziny lub znajomych. Telefon postrzegany jest jako narzędzie do interakcji z przyjaciółmi (95%), robienia zdjęć (35%) oraz gwarantujące dostęp do internetu (30%). Niemcy nadal budzą głównie asocjacje z wojną (60%), ale już także z piwem (45%), kielbaskami (15%) i murem berlińskim (15%). Wciąż pokutuje stereotyp bezdzietnej ciotki jako samotnej, starej panny (50%), chociaż, co interesujące, w sformułowaniu „bezdzietna ciotka” nie było przecież żadnego powiązania ze słowem niezamężna. Pozostałe skojarzenia to niezależność (45%), bogactwo i drogie prezenty (30%) oraz sukces w karierze zawodowej (25%). W porównaniu z XX w. stanowczo najbardziej zmieniło się postrzeganie samotnej matki. Nadal jest ona kojarzona ze zmęczeniem (50%) i opuszczeniem (35%), ale już także z siłą, samodzielnością i odwagą (85%). Wciąż jednak najwięcej pozytywnych konotacji przywodzi na myśl rodzina, która większości badanych kojarzy się z miłością, opieką, bezpieczeństwem, wsparciem i szczęściem.

Zakończenie

Niniejszy tekst wymagał zdefiniowania wielu terminów, które obecnie nie są postrzegane jednoznacznie, rozpoczynając od pojęć takich jak: młodzież, literatura młodzieżowa, literatura fantastyczna, a na kodach kulturowych kończąc. W zasadzie jedynym wyraźnie określonym terminem okazała się adaptacja filmowa. Trudności terminologiczne nie zniechęciły

6 W analizie uwzględniono jedynie odpowiedzi, które uzyskały powyżej 10%. Odpowiedzi nie sumują się do 100%, ponieważ uczestnicy badania mogli wskazywać więcej niż jedną odpowiedź.

jednak autorki. Udało się przedstawić uproszczony model kodów kulturowych w adaptacjach polskiej literatury młodzieżowej. Mimo że hipoteza związana z pokaźną liczbą adaptacji literatury XXI w., w przypadku polskich produkcji, nie okazała się prawdziwa, to niniejsze rozważania doprowadziły do następujących wniosków:

- w Polsce najczęściej adaptowane są lektury szkolne, istotny jest morał danej opowieści. Twórcy chętnie trawestują utwory z zakresu literatury fantastycznej. W przypadku zagranicznych adaptacji dominują utwory z mocnym wydźwiękiem emocjonalnym, przekaz nie musi służyć dydaktyzmowi. Równie chętnie natomiast w Polsce, jak i za granicą, punktem wyjściowym staje się fantastyka, w szczególności zaś – fantasy;
- młodzi ludzie chętnie korzystają z platform streamingowych, więc znajomość danej produkcji często związana jest z jej dostępnością w telewizji internetowej, najchętniej odwiedzana jest platforma Netflix;
- adaptacje polskiej literatury młodzieżowej nie cieszą się popularnością – zaledwie co trzeci ankietowany obejrzał *Magiczne drzewo* i *Za niebieskimi drzwiami*. Pozostałe dwa tytuły praktycznie w ogóle nie funkcjonują w świadomości młodych ludzi;
- polskie produkcje filmowe mogą nie budzić zainteresowania młodych odbiorców ze względu na coraz głębsze zanurzenie młodzieży w innej, promowanej przez Netflix kulturze oraz podatność na medialne próby popularyzowania wzorców amerykańskich. Następuje wykorzenienie tradycyjnych wartości, obecność sacrum budzi pogardę, a brak odniesień do LGBT prowadzi do zarzutu o anachroniczność;
- przedstawione w polskich adaptacjach kody kulturowe pokrywają się ze znaczeniami przypisywanymi im przez młodych odbiorców. Strych to nadal tajemnicze (20%), ciemne (30%) i zakurzone miejsce (65%), skrywające pamiątki (35%) i niepotrzebne przedmioty (75%), skojarzone z zapachem stęchlizny i starości (35%), a nie pięknie odnowiony apartament (0%), jak w przypadku Amerykanów, którzy remontują poddasze, a niepotrzebne przedmioty gromadzą w magazynach samoobsługowych. Rodzina to nadal jeszcze mama i tata (70%) oraz dzieci (40%), rzadziej już dziadkowie (25%), ale także zwierzęta (10%) dotąd niecharakterystyczne dla strefy rodzinnej. Trend antropomorfizacji zwierząt oraz traktowania ich jako członków rodziny cechuje posthumanizm we współczesnych modelach rodzin i jest obecnie charakterystyczny dla kręgu kultury zachodniej;
- to kultura czyni Polskę narodem Polaków, w ten sposób powstaje pewnego rodzaju niepisana umowa społeczna, a zatem próba odczytania powielanych schematów może ukazać matryce myślenia o świecie, innych ludziach i naszej własnej rzeczywistości.

BIBLIOGRAFIA

- Barthes, R. (1992). Problem znaczenia w filmie. W: A. Helman i J. Ostaszewski (red.), *Film: język – rzeczywistość – osoba. Antologia*. Warszawa: Zakład Semiotyki Logicznej Uniwersytetu Warszawskiego „Znak, Język, Rzeczywistość”, Polskie Towarzystwo Semiotyczne.
- Czechowski, J. (2007). Funkcje edukacyjnej literatury dla dzieci i młodzieży. *Kultura i Edukacja*, nr 2.
- Film „Dzień czekolady” z terapeutycznym przesłaniem to idealny prezent na Dzień Dziecka! (b.d.). Pozyskano z: <https://qlturka.pl/2019/05/30/film-dzien-czekolady-z-terapeutycznym-przeslaniem-to-idealny-prezent-na-dzien-dziecka/> (dostęp: 31.03.2021).
- Gęborska, M. (2013). Laureaci nagród państwowych za twórczość literacką dla dzieci i młodzieży w PRL-u. W: K. Heska-Kwaśniewicz i K. Tałuć (red.), *Literatura dla dzieci i młodzieży (1945–1989)*. T. 3. Katowice: Wydawnictwo UŚ, 190–215.
- Gęborska, M. (2019). *Model biblioteki aktywnie promującej książkę dziecięcą*. Katowice: Wydawnictwo UŚ.
- Kopaliński, W. (1990). *Słownik symboli*. Warszawa: Wiedza Powszechna.
- McFarlane, B. (1999). Tło, problemy i nowe propozycje. *Kwartalnik Filmowy*, nr 26–27, 28–29.
- Pelc, J. (1982). *Wstęp do semiotyki*. Warszawa: Wiedza Powszechna, 141–174.
- Platformy streamingowe w Polsce obłożone* (2020). Pozyskano z: <https://cyfrowa.rp.pl/biznes/45484-platformy-streamingowe-w-polsce-oblezone-pomagaja-im-problem-kin> (dostęp: 31.03.2021).
- Rapaille, C. (2019). *Kod kulturowy*. Warszawa: MT Biznes.
- Szewczuk, W. (red.). (1998). *Encyklopedia psychologii*. Warszawa: Fundacja Innowacyjna.

Marlena Gęborska – doktor nauk humanistycznych, od 2011 r. pracownik Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach, obecnie na stanowisku adiunkta. W latach 2014–2015 pracownik Biblioteki Narodowej w Warszawie. W latach 2015–2021 nauczyciel informatyki oraz nauczyciel bibliotekarz. Zainteresowania badawcze: promocja w instytucjach kultury, media społecznościowe, literatura dla dzieci i młodzieży. Autorka monografii: *Biblioteka aktywnie promująca książkę dziecięcą* (2018), *Model biblioteki aktywnie promującej książkę dziecięcą* (2019). Więcej informacji można znaleźć na stronie internetowej: <https://sites.google.com/view/marlenageborska/>

