

## **Produkcje *live action* Disneya – *retelling* czy *remaking*?**

### **Strategie powtarzania tekstów kultury na przykładzie filmów animowanych i aktorskich**

MACIEJ SZTABEREK

Uniwersytet Łódzki  
maciej.sztaberek@unilodz.eu

Herman Koch w obrazowy sposób zwrócił uwagę na to, jak wielką rolę odgrywa powtarzalność w życiu człowieka, stwierdzając:

Kto nie zna historii, skazany jest na jej powtarzanie, przekonuje się nas aż do znużenia. Ale czy esencja istnienia nie tkwi właśnie w powtarzaniu? Narodziny i śmierć. Słońce, które każdego ranka wschodzi, a wieczorem zachodzi. Lato, jesień, zima, wiosna. Mówimy o pierwszym śniegu, choć to taki sam śnieg, jak przed rokiem (Koch 2015: 181-182).

Spostrzeżenie owo równie dobrze można byłoby odnieść do jednej z kluczowych dziedzin egzystencji człowieka – kultury. Jest ona bowiem pełna powtórzeń, chociażby w formie różnego rodzaju powielanych motywów, postaci czy zdarzeń uwiecznianych za pomocą malarstwa, rzeźbiarstwa, literatury, słuchowisk czy filmów. Najlepszym tego przykładem jest kultura europejska, zawierająca wiele odniesień zarówno do tradycji judeochrześcijańskich, jak i tych antycznych. Odbiorcy mieli bowiem do czynienia niezwykle często z Herkulesem, czterema jeźdźcami Apokalip-

sy<sup>1</sup>, Odyseuszem, Mojżeszem, Ben-Hurem czy Achillesem. Gdyby jednak za każdym razem te powszechnie znane postaci i związane z nimi motywy były podawane w tej samej formie, ludzkość szybko by się nimi znudziła, dlatego też każdemu powtórzeniu towarzyszy najczęściej także swego rodzaju reinterpretacja powielanego wzorca.

Studio Walt Disney Pictures, słynące zwłaszcza z animowanych wersji znanych baśni, jest również doskonałym tego przykładem. Jednak szczególnie interesujące w kontekście powtórzeń tekstów kultury wydają się realizowane przez wspomnianą wytwórnię filmy *live action* na podstawie wyprodukowanych wcześniej utworów animowanych, opartych na klasycznej literaturze, w tym baśniach, takich jak między innymi *Kopciuszek* czy *Piękna i Bestia*. Wiele osób stosuje do opisu tego zjawiska takie terminy, jak *retelling* czy *remaking* i traktuje je jako pojęcia synonimiczne. Można także spotkać się z określeniem „adaptacja”. Niniejszy rozdział będzie więc poświęcony wyłącznie produkcjom *live action* studia spod znaku Walta Disneya, a celem jego autora będzie próba rozstrzygnięcia, który ze wspomnianych terminów jest najbardziej w tym kontekście adekwatny. Ponadto na podstawie analizowanych filmów *live action* zostanie podjęta próba wytypowania strategii, jakie stosuje wytwórnia Disneya przy adaptowaniu swoich dawnych produkcji.

Warto zauważyć, że aktywność Walt Disney Pictures pod względem produkcji filmów *live action* na podstawie wyprodukowanych wcześniej filmów animowanych przeistoczyła się w pewnego rodzaju długoterminowy trend. Zjawisko to trwa od kilku lat, a zapoczątkował je film *Alicja w Krainie Czarów* (Burton 2010). Warto tu jednak wspomnieć, że wytwórnia Disneya już wcześniej próbowała tworzyć obrazy *live action* na podstawie własnych animacji, czego doskonałym przykładem są chociażby takie filmy, jak: *101 dalmatyńczyków* (Herek 1996) czy *102 dalmatyńczyki* (Lima 2000). Jednak dopiero od zrealizowania *Alicji w Krainie Czarów* w 2010 roku, firma Disney zaczęła regularnie produkować kolejne filmy *live action*, takie jak: *Czarownica* (Stromberg 2014), *Kopciuszek* (Branagh 2015), *Księga dżungli* (Favreau 2016) czy *Piękna i Bestia* (Condon 2017). Problem polega jednak na tym, że nie do końca wiadomo, do jakich form powtórzeń należałoby je zaliczyć.

<sup>1</sup> W kontekście powtórzeń warto tu chociażby wspomnieć wieloksiąż „Świata Dysku” Terry’ego Pratchetta (1983-2015), w którym przy użyciu zabiegu ironii, autor przedstawił świat realny w krzywym zwierciadle. W tym celu wykorzystał również motyw czterech jeźdźców Apokalipsy.

### *Retelling czy remaking?*

Jak już wcześniej wspomniano, w kontekście tych filmów najczęściej można usłyszeć takie określenia, jak *remaking* czy *retelling*, używane także zamiennie. Pierwsze z nich jest bardzo często spotykane, a jednocześnie oczywiste w tym kontekście, ponieważ mamy do czynienia z filmami na ten sam temat i bardzo często o tym samym lub podobnym tytule. Jak ujęła to Agnieszka Nieracka w artykule poświęconym *remake’owi* właśnie – „mówiąc najkrócej: remake to nowa wersja istniejącego już filmu” (Nieracka 2014: 133).

Jednak choć termin ten w takim rozumieniu jest powszechnie znany i używany, to w wypadku zestawienia go z pojęciem *retellingu*, pojawiają się kłopoty metodologiczne z określeniem znaczenia i zakresu obydwu pojęć. Nasuwa się bowiem pytanie, czy są to terminy synonimiczne, skoro wiele osób używa ich zamiennie. Intuicyjnie można by odpowiedzieć, że skoro powstały dwa odrębne pojęcia, to muszą się przecież od siebie różnić. Warto zacząć od przyjrzenia się dosyć często cytowanej definicji *remake’u*, której autorem jest Umberto Eco:

**Remake** [podkreślenie – M.S.] polega na ponownym opowiedzeniu historii, która cieszyła się już kiedyś powodzeniem, czego przykładem mogą być niezliczone edycje [sic!] Dr Jekylla lub Buntu na Bounty. Historia sztuki i literatury pełna jest pseudo-„remake’ów”, które za każdym razem opowiadały nieco inną historię. Cała twórczość Szekspira to remake wcześniejszych fabuł. Jak stąd wynika, interesujący remake może wykroczyć poza zwykłe powtórzenie (Eco 1990: 19).

Pierwsze zdanie wydaje się pozornie wszystko wyjaśniać. Jednak przy zestawieniu przytoczonego fragmentu z definicją *retellingu* zaproponowaną przez Andrzeja Sapkowskiego, widać wyraźne podobieństwo pomiędzy pojęciami. Należy tu zaznaczyć, że to właśnie Sapkowski spopularyzował w Polsce pojęcie *retellingu* w popularnonaukowym kompendium wiedzy o literaturze *fantasy*, zatytułowanym *Rękopis znaleziony w smoczej jaskini* (Sapkowski 2001: 39-40). Autor słynnej sagi o Wiedźminie opisał w nim pojęcie *retellingu* w następujących słowach:

**Retelling** [podkreślenie – M. S.] jest słowem obcym, mającym jednak tę przewagę nad rodzimymi, że w sposób krótki, zwięzły, dźwięczny a konkretny definiuje pojęcie, które – marnując słowa – musielibyśmy określić jako ponowne opowiedzenie bardziej lub mniej znanych historii. Przy czym ponownie opowiada się mity, legendy, poda-

nia, bajki i mniej lub bardziej kanoniczne dzieła literackie – w tym także retellingi zrobione wcześniej przez innych autorów (Sapkowski 2001: 39).

Choć nie jest to definicja naukowa, z pewnością zawiera sporo interesujących, choć dyskusyjnych spostrzeżeń. Jak widać, obie definicje (*remakingu* i *retellingu*) mają pewien wspólny mianownik – ponowne opowiedzenie historii. Spostrzeżenia obu autorów różnią się jednak odnośnie warunków, jakie musi spełnić utwór, aby został ponownie opowiedziany. O ile Eco podkreśla, że warunkiem zaistnienia *remake'u* jest popularność pierwowzoru, o tyle Sapkowski twierdzi, że w wypadku *retellingu* powtarzane historie mogą być bardziej lub mniej znane, ale muszą mieć formę mitów, legend, podań, baśni oraz kanonicznych dzieł literackich. Zwraca także uwagę na pewną wtórność tej formy powtórzenia, gdyż zauważa, że *retellingu* dokonuje się także na już opowiedzianych ponownie historiach. Eco natomiast żadnego konstytutywnego gatunku dla *remake'u* nie wskazuje.

Na tej podstawie można by wysnuć wniosek, że pojęcia te różni tylko kwestia popularności pierwowzoru oraz jego gatunku. W takim wypadku *retelling* byłby terminem *stricte* literackim, zaś *remaking*, ze względu na jego popularność w kontekście reprodukowanych filmów, typowo filmowym. To z kolei nasuwałoby pytanie, czy takie rozróżnienie jest w ogóle konieczne i czy nie warto byłoby ujednolicić terminologii. Jednak wraz z kolejnymi definicjami, obrazy tych określeń różnią się coraz bardziej.

Sapkowski w dalszej części wywodu stwierdza, że:

**Retelling** [podkreślenie – M. S.] w fantasy zawiera dwa elementy – jednym jest owo użyte w tytule „**jak to było naprawdę**” [podkreślenie – M. S.], albowiem ambicją autora jest, aby czytelnik – w ramach zaakceptowanej konwencji – daną wersję mitu czy baśni **przyjął jako prawdziwą, a przynajmniej literacko prawdziwą** [podkreślenie – M. S.]. Drugim elementem jest **euhemeryzacja** [podkreślenie – M. S.][...], zabieg polegający na eliminowaniu elementów bajkowości. W przypadku fantasy euhemeryzacja przybiera szczególną postać – **eliminuje bajkowość** [podkreślenie – M. S.], pozostawiając magię (Sapkowski 2001: 39-40).

Jako cechy konstytutywne pisarz wymienia tu dwa zjawiska. Pierwszym z nich jest intencja autora, aby odbiorca zaakceptował nową wersję opowieści i uznał, że to właśnie ona jest tą prawdziwą, która się wydarzyła. Intencja ta zakłada więc, że nowa wersja powinna w sposób znaczący różnić się od poprzedniej, skoro odbiorca ma uwierzyć, że to właśnie ona jest właściwa, a poprzednia nie. Z kolei opinia Eco,

według którego „historia sztuki i literatury pełna jest pseudo-»remake’ów«, które za każdym razem opowiadały nieco inną historię” (Eco 1990: 19), nie pomaga w tym kontekście w rozróżnieniu obu terminów.

Druga z konstytutywnych cech dotyczy natomiast wyeliminowania elementów baśniowych, czyli swego rodzaju pozbawienia opowieści znamion dziecinnej naiwności i zastąpienia ich brutalnym realizmem świata przedstawionego, przy jednoczesnym pozostawieniu elementów magicznych i zdarzeń nadprzyrodzonych. To z kolei niejako wymusza rozpatrywanie *retellingu* wyłącznie w kontekście utworów fantastycznych. A zatem, według takiej interpretacji, *retelling* byłby tylko odmianą *remaking’u*, służącą do określenia tego zjawiska wyłącznie w ramach szeroko pojętej fantastyki. W podobnym wypadku znów wydaje się, iż tworzenie odrębnych terminów w ramach różnych gatunków jest działaniem na wyrost.

Nieco inne światło na ten problem rzuca definicja *remake’u* zaproponowana przez redaktora dziennika „New York Times”, Adama W. Keplera, w artykule poświęconym *rebootom* w Hollywood oraz innym formom powtórzeń z nimi mylonych (2015). Dziennikarz zdefiniował pojęcie *remake’u* jako: „opowiadanie dokładnie tej samej historii, jak w oryginale, za pomocą nowych gadżetów [*Telling the exact same story as the original, with modern gadgets*]” (Kepler 2015). Definicja ta, choć nie została opracowana przez akademika, jest dość konkretna, a przy tym zwraca się w niej uwagę na nieco inne i interesujące aspekty, które umożliwiają wytypowanie pierwszego i podstawowego czynnika, który pozwalałby odróżnić *retelling* według Sapkowskiego od *remakingu*, to znaczy jest nim stopień wierności wobec pierwowzoru. O ile stwierdzenie Sapkowskiego o „przyjęciu danej wersji opowieści, jako literacko prawdziwej” (Sapkowski 2001: 39) już samo w sobie zakłada odejście od pierwowzoru, o czym wcześniej wspomniano, o tyle według Keplera *remake* powinien polegać na wiernym odtworzeniu historii. Warto także zauważyć, że definicja stworzona przez dziennikarza jest zdeterminowana technologicznie, bowiem to nowe możliwości techniczne, które Kepler określa mianem „gadżetów”, niejako warunkują reprodukcje utworu.

Wraz z kolejnymi definicjami *retellingu*, tym razem naukowymi, różnice pomiędzy nim a *remakingiem* stają się jeszcze wyraźniejsze. Maciej Skowera w artykule poświęconym postmodernistycznemu *retellingowi* baśni, napisał:

Należy uznać, że pojęcie to [*retelling* baśni – M.S.] obejmuje utwory, które po-wtórnie, po-nownie [sic!] opowiadają kanoniczne baśnie tradycyjne [...], wprowadzając zmiany o charakterze rewizjonistycznym, za pomocą których zostają podważone sensy zawarte w poprzednich wariantach danej opowieści. Przy czym przedmiotem rewizji mogą stać

się bardzo różne aspekty pierwowzoru: od ról płciowych i przypisanych im atrybutów, przez elementy świadczące o „dziecięcym” bądź „dorosłym” charakterze danej fabuły, po nacechowanie aksjologiczne postaci. Tym samym zawsze mamy do czynienia z jakąś formą reinterpretacji pre-tekstu (Skowera 2016: 56-57).

Skowera, który skupia się wyłącznie na *retellingu* baśni, jako cechę konstytutywną wymienia rewizjonizm. A zatem jego zdaniem, aby można było mówić o *retellingu*, odbiorca musi mieć do czynienia z większą bądź mniejszą reinterpretacją pierwowzoru. W dalszej części tekstu, Skowera rozwija myśl dotyczącą podejścia rewizjonistycznego w *retellingach* w następujących słowach:

Retelling rozsadza tradycyjne ramy twórczości baśniowej: tematyczne, gatunkowe, a przede wszystkim – ideowe. Można powiedzieć, że nie istnieje dla niego ani prawda absolutna, ani tradycja rozumiana jako nienaruszalny korpus idei, motywów, schematów czy opowieści (Skowera 2016: 57).

A zatem dla Skowery istotą *retellingu* jest wprowadzanie znaczących zmian do reproduktowanego utworu, o charakterze rewizjonistycznym względem pierwowzoru. Taki pogląd jest z kolei zupełnie przeciwny założeniom podanym w definicji *remake'u* przez Keplera.

Co interesujące, definicje Sapkowskiego i Skowery, choć pozornie znacznie się różnią, to zawierają podobne elementy. Na przykład Skowera pisał o „elementach świadczących o »dziecięcym« bądź »dorosłym« charakterze danej fabuły” (Skowera 2016: 56), do czego można by przyporządkować wymienioną przez Sapkowskiego euhemeryzację jako jeden z zabiegów do osiągnięcia tego efektu. Można także wywnioskować, że Skowera zakłada zmianę obustronną, a więc zarówno z „dziecięcego” w „dorosły” charakter fabuły, jak i odwrotnie – z wersji dla dorosłych w wersję dla dzieci<sup>2</sup>.

Na tym etapie można by stwierdzić, że *remaking* od *retellingu* różni się przede wszystkim pod względem stopnia wierności wobec pierwowzoru oraz medium, w jakim występuje. Definicje Sapkowskiego i Skowery wyraźnie oscylują wokół literatury. Natomiast wyjaśnienie zaproponowane przez Keplera, ze względu na ów determinizm technologiczny, umiejscowia *remake* raczej w sferze

<sup>2</sup> Dobrym przykładem *retellingu* polegającego na zmianie charakteru fabuły z baśni w wersji dla dorosłych w wersję dla dzieci, są baśnie Grimmów, a dokładniej ich kolejne wydania.

kinematografii czy gier wideo. Tego rodzaju przypuszczenie uzasadniałaby także definicja *remake'u* zamieszczona w *Encyklopedii kina* (Lubelski 2010), która wprost określa *remake* jako „nową wersję istniejącego już filmu” (Lubelski 2010: 820). W kontekście gier wideo określenie to również jest często używane<sup>3</sup>. Fakt ów zdecydowanie potwierdza, że *remake* jest terminem dotyczącym raczej wyłącznie sfery mediów cyfrowych.

Z kolei wspomniany już Maciej Skowera również dochodzi do interesującego w tym kontekście wniosku, stwierdzając, że:

*Retelling* to nie tylko określenie o charakterze genologicznym, lecz także nazwa samego sposobu opowiadania. Może zarówno ogarniać całość dzieła nowego (w tekstach skupiających się na po-wtórny opowiedzeniu pewnego wątku), jak i stanowić tylko jeden z elementów narracji bardziej rozbudowanej (w utworach kompilujących różne opowieści, a także w *prequelach* i *sequelach*) (Skowera 2016: 57).

Jest to o tyle ważne spostrzeżenie, że pozwala rozpatrywać *retelling* względem *remakingu* z zupełnie innej perspektywy. O ile pojęcie *remake'u* należałoby traktować wyłącznie jako termin z zakresu mediów elektronicznych, o tyle *retelling* może określać samą formę opowiadania, nie ograniczając się tym samym wyłącznie do literatury. A zatem *retelling* w tym rozumieniu może być również swego rodzaju narracją wykorzystaną w ramach danego *remake'u*. To z kolei oznaczałoby, że pojęć tych wcale nie trzeba sobie przeciwstawiać, gdyż obydwa mogą w niektórych wypadkach określać ten sam utwór. Niektórzy badacze wyodrębniają nawet typy *remake'ów*, które różnią się między sobą w kwestii wierności wobec pierwowzoru (na przykład Leitch 1990: 138-149). W takim wypadku można by pokusić się o scharakteryzowanie tych bardziej rewizjonistycznych *remake'ów* jako „*remake'ów* w formie *retellingowej*” bądź też „*remake'ów* z elementami *retellingu*” w zależności od stopnia odejścia od oryginału.

Kolejny interesujący element zawiera definicja stworzona przez Anitę Całek, która w artykule dotyczącym *retellingu* w literaturze *fantasy* napisała, że pojęcie to rozumie jako:

<sup>3</sup> *Remake* w kontekście gier wideo definiuje się jako „grę wideo, która jest ponownie wydaną wersją oryginalnej gry z ulepszonymi funkcjami w odniesieniu do grafiki, historii, rozgrywki itp. [A video game that is a re-released version of the original game with enhanced features with regard to graphics, stories, gameplay, etc.]” (Lee & Clark 2015: Tab. 1; Chojnacki 2017: 18).



każdą praktykę powtarzania dobrze umocowanej kulturowo historii: ustną lub piśmną (którą w tym przypadku nazywam reskrypcją), pod warunkiem, że prowadzi do powstania utworu samodzielnego, pełnowymiarowego i autonomicznego wobec pierwowzoru, mającego charakter transfikcjonalny (Całek 2017: 52).

Choć pierwsze zdanie przytoczonej definicji jest mocno zbliżone do wspomnianych wcześniej poglądów Umberto Eco na temat *remake'u*, to w tym wypadku autorka za cechę konstytutywną *retellingu* uznaje samodzielny charakter powtarzanego utworu i autonomiczność wobec pierwowzoru. Ponadto, jej zdaniem, warunkiem dla zaistnienia *retellingu* jest transfikcjonalny charakter utworu, będącego powtórzeniem. Autorka używa tego pojęcia w myśl koncepcji Richarda Saint-Gelaisa, który przez transfikcjonalność rozumie takie zjawisko, kiedy:

Dwa lub więcej tekstów łączy relacja o charakterze transfikcjonalnym, gdy współdzielą one takie komponenty narracyjne, jak postaci, wyobrażone lokacje lub nawet fikcyjne światy. Transfikcjonalność można uznać za odmianę intertekstualności, lecz zazwyczaj maskuje ona intertekstualne odniesienie, jako że ani nie cytuje, ani nie ujawnia źródeł. W zamian, traktuje ona świat tekstu i jego mieszkańców w taki sposób, jakby funkcjonowali oni od tego tekstu niezależnie. [...] Perspektywa łącząca możliwe światy i teorie fikcji koncentruje się na badaniu sposobów dostępności fikcyjnych światów i niejednoznacznych relacjach między wzajemnie odpowiadającymi sobie ich komponentami. [...] Poważniejsze zmiany w zachowaniu postaci czy jego stosunku do świata mogą być np. zaakceptowane jako nowe „twisty” narracyjne, jeśli tylko autorem ich jest autor oryginalnego tekstu, jednakowoż wersje nieoryginalne, napisane przez innych, mogą być już traktowane jako narracyjne apokryfy (Saint-Gelais 2005: 612).

To właśnie pojęcie transfikcjonalności może stanowić swego rodzaju klucz potrzebny do interpretacji tendencji opowiadania ponownie tych samych historii w ramach jednego medium, jakim jest film. *Retelling* stanowi w tym wypadku zatem termin pomniejszy wobec zjawiska narracji transfikcjonalnej.

Definicja Całek wzbogaca rozważenia na temat cech *retellingu*<sup>4</sup> i jego różnicy

<sup>4</sup> Warto również wspomnieć, że Całek wyróżnia cztery typy *retellingu* właśnie ze względu na zakres wprowadzanych przekształceń (Całek 2017: 53-54). Stworzona przez nią terminologia z pewnością może być bardzo pomocna przy rozpoznawaniu przypadków



od *remakingu* o dwie kolejne cechy konstytutywne. Co istotne, podobną do Całek opinię pod względem samodzielności utworu powtarzanego, ma wspomniana wcześniej Agnieszka Nieracka, która w odniesieniu do *remake'u* napisała:

Remake musi być samowystarczalny – zabiegając o usatysfakcjonowanie zróżnicowanej widowni, balansuje między atrakcją nowości a wersją wcześniejszą. Zarazem opowiada przecież nie znaną historię w nowej odsłonie, ale tę samą historię. Fabuła musi być zrozumiała dla nowej widowni i jednocześnie atrakcyjna dla widzów, którzy pamiętają starszą wersję (Nieracka 2014: 136).

Tak więc znów można zauważyć bardzo duże podobieństwo znaczeniowe między tymi dwoma terminami. Właściwie jedyną formą rozróżnienia obu pojęć mogłoby być zaproponowane przez Keplera traktowanie *remake'u* jako formy wiernej oryginałowi i występującej tylko w mediach elektronicznych. Jeśli jednak przyjąć perspektywę narratologii transmedialnej, sytuacja zaczyna wyglądać nieco inaczej. Jak opisuje Katarzyna Kaczmarczyk, teoria ta zakłada, że:

narracja nie stanowi tylko językowej reprezentacji powiązanych ze sobą przyczynowo stanów i „zdarzeń”, lecz także ich reprezentację umysłową, „koncept kognitywny, który może być aktywowany przez różne typy znaków” [...]. Takie ujęcie uniezależnia badania narratologiczne od paradygmatu językowego, a sama narracja traktowana jest na poziomie transmedialnym jako kategoria niezwiązana z jednym określonym nośnikiem i podatna na przyjmowanie różnych form. To sprawia, że szczególnie istotnym zagadnieniem jest relacja narracji i medium, wraz z jego możliwościami i ograniczeniami (Kaczmarczyk 2015: 5).

Badaczka zauważa również, iż pomimo faktu, że narratologia transmedialna korzysta z narzędzi bardzo wielu dyscyplin w tym między innymi: semiotyki, medioznawstwa, literaturoznawstwa, kognitywistyki czy językoznawstwa, można mówić w tym wypadku o podstawowych założeniach stanowiących jej podstawę (Kaczmarczyk 2015: 5). Autorka wymienia ich łącznie pięć (Kaczmarczyk 2015: 5-10), z czego najważniejszym w kontekście *remake'u* wydaje się pierwsze z nich, stanowiące między innymi, że „Informacje podawane od-

*retellingu*. Jednak warto zwrócić uwagę, że część z typów mocno się ze sobą pokrywa, co powoduje, iż podział ten jest dość płynny. Może się więc zdarzyć, iż wybrany utwór będzie reprezentował więcej niż jeden z wymienionych przez Anitę Całek typów.

biorcy zależą zarówno od celu, zamysłu autora, jak i od specyfiki wybranego przez niego medium” (Kaczmarczyk 2015: 5).

Przyjmując takie założenie, należałoby uznać, że terminu *remake* można by używać z powodzeniem także w kontekście innych sztuk, takich jak literatura, malarstwo czy rzeźba, bowiem mechanizm samego powtórzenia powinien być analogiczny do tego w filmie, lecz jednocześnie dopasowany do medium. Wątpliwość zasadności takiego działania budzi jednak fakt, że na przykład w wypadku dwóch wyżej wymienionych sztuk istnieje już określenie odpowiadające *remake’owi*, a mianowicie – „reprodukcja”. Ponadto w takim ujęciu nawet nowy, napisany bardziej współczesnym językiem przekład utworu literackiego mógłby zostać uznany za *remake*. Jednak użycie tego terminu w kontekście literatury brzmi zgoła niespotykane, gdyż dziedzina ta posiada własną nomenklaturę. A zatem być może należałoby uznać *remake* wyłącznie za mający wąskie znaczenie synonim „reprodukcji”, charakterystyczny dla mediów elektronicznych, którego celem jest tylko odświeżenie i przypomnienie odbiorcom danej historii, a nie opowiedzenie jej na nowo, jak jest to czynione w wypadku *retellingu*. *Remaking* stanowiłby więc termin *stricto* techniczno-dystrybucyjny, natomiast *retelling* określałby raczej sposób opowiadania historii. Z pewnością jednak ujęcie transmedialne może być bardzo pożyteczne w kontekście interpretacji właśnie zjawiska *retellingu* jako sposobu opowiadania historii w różnych mediach, gdyż, jak zauważa Marie-Laure Ryan: „Transmedialne opowiadanie historii można postrzegać jako szczególny przypadek transfiksionalności – transfiksionalności, która działa w wielu różnych mediach [*Transmedial storytelling can be regarded as a special case of transfictionality – a transfictionality that operates across many different media*]” (Ryan 2013: 366).

W wypadku filmów *live action* Disneya tworzonych na podstawie animacji wyprodukowanych przez tę wytwórnię można usłyszeć również termin „adaptacja”. Użycie go w tym kontekście jest o tyle interesujące, że umożliwia potraktowanie wspomnianego typu produkcji w odniesieniu do przekładu, a nie powtórzenia tekstu kultury. Jedną z najczęściej spotykanych i cytowanych w polskiej literaturze definicji adaptacji jest ta stworzona przez Marylę Hopfinger, która za Robertem Jakobsonem nazywa ją „przekładem intersemiotycznym” (Hopfinger 1974). Hopfinger rozumie więc adaptację jako:

przełożenie znaczeń komunikatu sformułowanego w jednym systemie semiotycznym w taki sposób, by dzięki wyborowi najodpowiedniejszych znaków z innego systemu zna-

kowego i najodpowiedniejszej ich kombinacji, otrzymać komunikat, którego znaczenia będą zbieżne ze znaczeniami komunikatu przekładanego (Hopfinger 1974: 21).

Definicja ta, choć mocno rozbudowana, w dosyć konkretny sposób oddaje istotę adaptacji, akcentując jej fundamentalną funkcję czyli właśnie przekład z języka jednego medium na język innego. To z kolei nasuwa wątpliwości odnośnie stosowania tego terminu w takim wypadku, gdyż badane w tym rozdziale filmy *live action* wydają się należeć do tego samego systemu znakowego, co ich animowane pierwowzory. W obu przypadkach odbiorca ma bowiem do czynienia z tym samym medium – filmem. Różni je wyłącznie gatunek. W wypadku przekładu z jednego gatunku na drugi trudno zatem w ogóle mówić o adaptacji. Analogicznie rzecz ujmując, dyskusyjne jest to, czy w wypadku komedii w reżyserii Mela Brooksa *Dracula – wampiry bez zębów* (1995), będącego jednoznacznie parodią *Draculi* (Coppola 1992), również można mówić o adaptacji. Jeśli przyjąć takie założenie, to zapewne i w kontekście produkcji *live action* Disneya można by użyć takiego określenia. Jednak na ogół zwykło się zakładać, że z adaptacją odbiorca ma do czynienia w momencie przekładu pomiędzy dwoma różnymi mediami, a nie w ramach tego samego. Tak więc brak tradycji pod tym względem stanowczo budzi wątpliwości, czy podobne rozwiązanie nie byłoby zabiegiem na wyrost.

Nawet w wypadku zastosowania ujęcia transmedialnego, trudno jest uznać zastosowanie chwytu polegającego na zmianie gatunku czy techniki filmu za adaptację, gdyż przekład ten zachodzi właśnie w ramach tego samego medium. Zmiana techniki obligowałaby raczej do użycia słowa *remake*, które nosi znamiona determinizmu technologicznego. Z kolei w odniesieniu do *retellingu* czy szerzej pojętej transfikcjonalności taki zabieg wydaje się jak najbardziej na miejscu, bowiem historia opowiadana jest na nowo, często z innej perspektywy, a to oznacza, że może zmienić się atmosfera takiej opowieści oraz zabiegi stosowane do jej przedstawienia. Bowiem to, co z perspektywy jednego z bohaterów było dobrą komedią i stanowiło pretekst do żartów, dla jego przeciwnika miało na przykład skutki tragiczne. Ponadto w przypadku tworzenia transfikcjonalnej opowieści, dziejącej się w ramach tego samego świata przedstawionego, historia może wymagać zastosowania innego gatunku. Podczas nazywania opisywanego w tym rozdziale zjawiska produkcji filmów *live action* na podstawie animacji studia Walta Disneya, należałoby więc skłonić się jednak w kierunku opisanych wcześniej: *retellingu* i *remakingu* oraz szeroko pojętej transmedialności. W celu lepszego zilustrowania cech konstytutywnych obu form powtórzeń, została stworzona tabela, która zestawia wnioski na podstawie przytoczonych wcześniej definicji.

<i>Retelling</i>	<i>Remaking</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• rewizjonizm i reinterpretacja wobec pierwowzorów(odwracanie/podważanie pierwotnych sensów) – Skowera;</li> <li>• euhemeryzacja (pozbawienie bajkowości) – Sapkowski;</li> <li>• uwierzytelnienie nowej wersji opowieści w ramach zaakceptowanej konwencji – Sapkowski;</li> <li>• pierwowzorami są wyłącznie baśnie, mity, legendy, podania oraz mniej lub bardziej kanoniczne dzieła literackie – Sapkowski;</li> <li>• samodzielny, pełnowymiarowy i autonomiczny wobec pierwowzoru, mający charakter transfiksjonalny – Catek;</li> <li>• to bardziej sposób opowiadania, forma narracji niż tylko określenie o charakterze genologicznym (może dotyczyć zarówno literatury jak również filmów i seriali) – Skowera.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wierność wobec pierwowzoru (zgodny „z duchem” poprzednika) – Kepler;</li> <li>• brak wyszczególnionych zabiegów konstytutywnych – wszystkie dozwolone;</li> <li>• często remake ma charakter odświeżenia dawnej formy – Kepler;</li> <li>• pierwowzorami są utwory, które cieszyły się dużą popularnością – Eco;</li> <li>• samowystarczalny, zabiegający o względy miłośników pierwowzoru, jak i tych, którzy obcuja z utworem po raz pierwszy – Nieracka;</li> <li>• dotyczy wyłącznie filmów, seriali i nowych mediów (oraz wszelkich mediów wykorzystujących cuda techniki) – <i>Encyklopedia filmu</i> Keplera.</li> </ul>

Tabela 1: *Retelling a remaking – cechy konstytutywne. Źródło: opracowanie własne*

Na podstawie powyższego zestawienia i przedstawianych wcześniej argumentów, można stwierdzić, że *remake* od *retellingu* różni się przede wszystkim stopniem wierności wobec oryginału oraz mediów, do których oba pojęcia są przypisane. Jednak opierając się na spostrzeżeniach Skowery, warto potraktować *retelling* nie tylko jako formę *stricte* literacką, ale właśnie sposób opowiadania w kontekście transmedialnym. W omawianych w tym rozdziale filmach *live action* na podstawie animacji Disneya, takie podejście wydaje się szczególnie uzasadnione, bowiem prezentowane produkcje zdają się zawierać raczej elementy *retellingu*, niż jego pełną formę. Dalsza część rozdziału będzie zatem poświęcona wybranym filmom *live action* wyprodukowanym przez wytwórnię Disneya.

Przykłady *retellingu* i *remakingu* w wybranych produkcjach *live action*

Pierwszym z wymienionych filmów jest *Alicja w Krainie Czarów* Tima Burtona. Jest to niewątpliwie interesujący przypadek powtórzenia tekstu kultury, bowiem reżyser w bardzo dużym stopniu odchodzi od pierwowzoru, a czasem wręcz przenicowuje jego świat przedstawiony. W drugiej tabeli zaprezentowano różnice pomiędzy filmami.

<i>Alicja w Krainie Czarów (1951)</i>	<i>Alicja w Krainie Czarów (2010)</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alicja jest małą dziewczynką i pojawia się w Krainie Czarów po raz pierwszy;</li> <li>• Alicja jest ciekawską i ekspresyjną dziewczynką, patrzącą na świat przez różowe okulary;</li> <li>• Kraina Czarów okazuje się snem Alicji;</li> <li>• atmosfera panująca w Krainie Czarów ma charakter komiczny i dominuje w niej nieszkodliwy absurd;</li> <li>• brak jakichkolwiek drastycznych scen;</li> <li>• królowa Kier jest tyranką, lecz w gruncie rzeczy jej agresywność jest komiczna i wyolbrzymiona; zaś wszelkie wydane przez nią egzekucje nie zostają pokazane;</li> <li>• obecność bohaterów: Dodo, śpiewających kwiatów, Morsa, Cieśli, Króla;</li> <li>• relacje rodzinne Alicji są nieznanne;</li> <li>• język jest zwyczajny;</li> <li>• ciepła i zróżnicowana kolorystyka;</li> <li>• partie musicalowe.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alicja jest dziewiętnastoletnią panną na wydaniu, a w Krainie Czarów pojawia się po raz kolejny, o czym nie pamięta;</li> <li>• Alicja jest bardziej introwertyczną marzycielką, w dodatku upartą, choć dosyć niezdecydowaną – ucieka przed podjęciem decyzji, czy żyć zgodnie z własnymi wartościami, czy spełnić oczekiwania rodziny;</li> <li>• Kraina Czarów jest w Alicji, odzwierciedla jej bogatą osobowość i wyobraźnię;</li> <li>• atmosfera panująca w Krainie Czarów ma charakter makabryczny, wciąż panuje w niej absurd, ale w dużo bardziej mrocznej odsłonie; Kraina Czarów przypomina ludzki świat w krzywym zwierciadle;</li> <li>• obecność drastycznych scen – na przykład ścinanie głowy Żabermłoka, ranienie Alicji przez pazurek Bandzierchlasta i tym podobne;</li> <li>• Królowa Kier ma charakter raczej groteskowy i jest postacią dużo bardziej wiarygodną i przerażającą;</li> <li>• bohaterowie: Dodo, śpiewające kwiaty, Mors, Cieśla, Król i.in. zostają usunięci; na ich miejsce pojawiają się nowe postacie: Biała Królowa, Skazeusz, Bernard, Żabermłoki i tym podobne;</li> <li>• relacje rodzinne Alicji zostają pokazane na początku filmu – przedstawiony zostaje wpływ ojca Alicji na jej charakter;</li> <li>• obecność licznych neologizmów wzmacniających groteskową atmosferę – slang Krainy Czarów na przykład „frygi drygać” i tym podobne;</li> <li>• kolorystyka jest zimna i monochromatyczna;</li> <li>• brak partii musicalowych.</li> </ul>

Tabela 2: Retelling na przykładzie „Alicji w Krainie Czarów” – różnice między wersjami.

Źródło: opracowanie własne

Zestawienie to pokazuje, że nowa odsłona *Alicji w Krainie Czarów* jest przede wszystkim skierowana do starszych widzów. O ile w animowanym pierwowzorze Alicja przeżywa po prostu przygodę w Krainie Czarów, która jest dla niej interesującą odskocznią od nudnej lekcji, o tyle w wersji Tima Burtona kraina ta dostarcza bohaterce doświadczeń, które pomagają jej odna-

leżć własne priorytety pośród narzucanych jej przez krewnych i społeczeństwo wymagań. Zmieniona zostaje także funkcja, jaką pełni Kraina Czarów w życiu Alicji. W pierwowzorze kraina jej się po prostu śni, natomiast w odsłonie z 2010 roku Kraina Czarów jest raczej wytworem wyobraźni Alicji, swego rodzaju wewnętrznym, integralnym światem i pełni rolę podświadomości bądź też wyobraźni bohaterki. Mamy tu więc do czynienia z psychologizacją świata przedstawionego.

Na początku filmu Burtona poznajemy Alicję jako marzycielkę trapiącą przez dziwaczne sny. Wzorem dla niej jest ojciec, który, tak jak ona, jest niepoprawnym optymistą i marzycielem. Wpaja on córce, że „tylko wariaci są coś wari” (Burton 2010: 2:27), co ma ogromny wpływ na bohaterkę później, kiedy ojca już przy niej nie ma. Ten rozbudowany wstęp filmu pozwala widzom poznać załazek historii Alicji oraz jej relacje rodzinne, dzięki czemu osobowość tej postaci nabiera znaczącej głębi w porównaniu z jej odpowiednikiem w wersji animowanej. Jej charakter zdaje się wręcz różnić pod względem temperamentu. Bowiem Alicja Burtona jest dużo bardziej zamknięta w sobie i nieśmiała w porównaniu do swego animowanego odpowiednika. Jednak w wyniku stopniowo stawianych przed nią wyzwań w Krainie Czarów, bohaterka staje się coraz bardziej pewna siebie.

Ponadto czas wydarzeń przedstawianych w filmie *live action* jest dużo późniejszy niż ten w animacji. Można byłoby się wręcz pokusić o stwierdzenie, że produkcja Burtona mogłaby stanowić *sequel* pierwowzoru, skoro w nowszej odsłonie Alicja jest już praktycznie dorosłą osobą – ma dziewiętnaście lat – a jej pobyt w Krainie Czarów nie jest pierwszy, jak było to w oryginale.

Oprócz tego film Tima Burtona jest dużo bardziej mroczny i groteskowy w porównaniu do pierwowzoru. Nie ma tu, co prawda, pełnej euhemeryzacji, wspominatej przez Sapkowskiego, ale i tak w tym wypadku Alicja walczy o dużo wyższą stawkę. Zostaje ona zraniona, a jeśli przegra, może nawet grozić jej śmierć. Widzowie są też świadkami unicestwienia niektórych bohaterów, na przykład Żabierzwłoka. Ponadto rządy Królowej oraz toczący z nią zmagania spiskowcy przywodzą na myśl wszelkie opowieści o walce z tyranią, zaś motywacje ich działania, a zwłaszcza pobudki kierujące poczynaniami Królowej Kier, są bardzo ludzkie, tyle że mocno zhiperbolizowane. Agresywny sposób bycia Królowej Kier wynika bowiem z jej kompleksów na punkcie wyglądu oraz zazdrości wobec piękniejszej siostry, którą siłą odsunęła od władzy. W dodatku rozważania tej postaci dotyczące władzy oraz tego, czy lepiej, aby poddani władcą kochali, czy też raczej się go bali, bardzo mocno przypominają rozterki wielu

władców i tyranów, choćby cesarza Kaliguli, który powiedział „Niech mnie nie-nawidzą, byle się mnie bali” (Ruiz 2006: 33). To wszystko sprawia, że pomimo groteskowości Kraina Czarów bardzo mocno odzwierciedla świat pozafikcyjny, a bohaterowie są dużo bardziej autentyczni. Natomiast w pierwowzorze Królowa Kier nie ma żadnej wiarygodnej motywacji, jest po prostu zła i małostkowa, w wyniku czego bardziej budzi śmieszność niż przeraża.

Sama zresztą oprawa wizualna filmu Burtona sprawia, że różni się on znacząco od poprzedzającej go animacji. Przede wszystkim we współczesnej wersji *Alicji w Krainie Czarów* kolorystyka scenerii jest dużo ciemniejsza i bardziej mroczna, a kształty zarówno obiektów, jak i postaci są groteskowo nieproporcjonalne. Wspomnianą groteskowość potęgują także różne neologizmy, obecne w dialogach bohaterów, które stanowią swego rodzaju elementy dialektu tej krainy, czego przykładem jest choćby słowo „frygidrygać” czy też dziwaczne nazwy stworzeń, jak Żaberzwłok czy Bandzierchlast. Absurd w filmie Burtona zdaje się więc dużo bardziej wyrazisty niż przypadku pierwowzoru. Warto też wspomnieć, że zmianie uległy role i osobowości niektórych postaci, a część z nich została usunięta i zastąpiona przez nowych bohaterów. Ponadto w wersji *live action* zrezygnowano zupełnie z partii musicalowych, podczas gdy w animacji były one elementem mocno eksponowanym.

W wypadku próby określenia, jaka forma powtórzeń tekstów kultury dominuje w *Alicji w Krainie Czarów* w reżyserii Tima Burtona, należałoby uznać, iż zdecydowanie jest to przykład *retellingu* ze względu na rewizjonistyczne podejście autora względem pierwowzoru. O *remakingu* można tu mówić więc wyłącznie w kontekście zastosowania innej koncepcji obrazowania. Jednak w wyniku tego, że twórczość Tima Burtona cechuje właśnie ów bardzo charakterystyczny, groteskowy styl, trudno jest jednoznacznie ocenić, czy wprowadzone przez niego w *Alicji w Krainie Czarów* rozwiązania, są wyłącznie elementem stylistyki reżysera, czy świadczą o *retellingowej* formie tego utworu w ogóle. Ponadto wspomniany znamieny sposób konstruowania świata i bohaterów przez Burtona uniemożliwia także wskazanie, w jakim stopniu dane rozwiązania wynikają ze strategii przyjętej przez decydentów wytwórni, a jakie są wynikiem artystycznych predylekcji reżysera.

Drugim z analizowanych filmów jest produkcja zatytułowana *Czarownica*, która, ze względu na użycie zupełnie odmiennej perspektywy w stosunku do pierwowzoru, wyróżnia się w znaczący sposób na tle pozostałych filmów. W poniższej tabeli zaprezentowane zostały różnice pomiędzy oryginalną *Śpiącą królewną* (Geronimi 1959) a *Czarownicą* Stromberga.



<i>Śpiąca królewna</i> (1959)	<i>Czarownica</i> (2014)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Król Stefan jest poczciwym i zatroskanym o los córki, starym monarchą;</li> <li>• Czarownica rzuca urok na Aurorę/Różyczkę z zemsty za brak zaproszenia na chrzciny królewny;</li> <li>• jedna z wrózek za pomocą czaru osłabia klątwę Czarownicy – może ją zdjąć książę dzięki pocałunkowi motywowanemu miłością;</li> <li>• Czarownica jest postacią definitywnie złą;</li> <li>• Czarownica przez cały czas źle życzy królewnie Aurorze;</li> <li>• Wróżki opiekują się Aurorą przez 16 lat, a Czarownica nie może jej znaleźć aż do 16 urodzin;</li> <li>• Czarownica cały czas stara się doprowadzić do spełnienia przepowiedni;</li> <li>• zły urok zdejmuje książę Filip dzięki pocałunkowi prawdziwej miłości.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Król Stefan jest chorobliwie ambitnym i zawistnym monarchą w średnim wieku;</li> <li>• Czarownica rzuca urok na Aurorę z zemsty za ucięcie jej skrzydeł przez ojca Aurory – Króla Stefana;</li> <li>• Czarownica sama ustala warunek zdjęcia klątwy – daje niewielką szansę na jej zdjęcie;</li> <li>• Czarownica jest postacią dobrą i złą jednocześnie;</li> <li>• Czarownica, pomimo rzuconego uroku, nie potrafi zniechęcić Aurory;</li> <li>• Wróżki opiekują się Aurorą nieudolnie, a Czarownica cały czas wie gdzie przebywa Aurora i w dodatku nad nią czuwa;</li> <li>• Czarownica żałuje rzuconego uroku i stara się go cofnąć – bezskutecznie;</li> <li>• Książę Filip nie jest w stanie zdjąć uroku, zdejmuje go Czarownica, dzięki pocałunkowi miłości.</li> </ul>

Tabela 3: Retelling na przykładzie „Czarownicy” – różnice między wersjami. Źródło: opracowanie własne.

Jak widać, modyfikacje fabularne w *Czarownicy* są dość znaczące względem *Śpiącej królewny*. Przede wszystkim odbiorca ma do czynienia ze zmianą perspektywy oraz fokalizatora<sup>5</sup>, czyli postaci, która opowiada historię, w zupełnie przeciwnym kierunku względem animowanego pierwowzoru. David Herman fokalizację rozumie za Gérardem Genettem jako:

termin używany do określenia perspektywy w narratologii. W wewnętrznej fokalizacji punkt widzenia jest ograniczony do konkretnego obserwatora lub reflektora, podczas gdy w trybie zerowym ogniskowania punkt widzenia nie jest zakotwiczony w zlokalizowanej pozycji. Co więcej, wewnętrzne ogniskowanie może być stałe, zmienne lub wielokrotne (Herman 2009: 186)<sup>6</sup>.

<sup>5</sup> Termin użyty za Całek i rozumiany jako określenie tego, kto opowiada historię (Całek 2017: 53-54).

<sup>6</sup> Przekład własny za: „term for modes of perspective taking in narrative discourse. In internal focalization, the viewpoint is restricted to a particular observer or reflector, whereas in zero focalization the viewpoint is not anchored in a localized position. Further, internal focalization can be fixed, variable, or multiple”.

W tym wypadku fokalizatorem staje się właśnie Czarownica, którą znamy ze *Śpiącej królowny* jako czarny charakter. W nowej odsłonie staje się ona nie tylko postacią pozytywną, ale w dodatku główną bohaterką tej opowieści. Postacie, które wcześniej były pozytywne, stają się negatywne (ojciec Aurory) lub też ich pozytywny wizerunek zostaje osłabiony, czego dobrym przykładem są chociażby nierozgarnięte wróżki, które w gruncie rzeczy nie są zbyt pomocne dla Aurory.

Ponadto zakwestionowane zostają także dotychczasowe przyporządkowania aksjologiczne. Świat bowiem jest znacznie bardziej złożony, a pewniki poddane zostają rewizji. Dzięki zmianie perspektywy, pogłębiona zostaje postać Czarownicy, a odbiorca może poznać jej motywacje. O ile motywacja Czarownicy w *Śpiącej Królownie* wynika z przyczyn czysto małoskowskich, o tyle w nowej odsłonie, postać ta działa z dużo bardziej ludzkich i uzasadnionych pobudek, została bowiem poważnie skrzywdzona. Jednak najistotniejszy jest fakt, że Czarownica nie jest postacią ani definitywnie dobrą, ani złą. Ma swoje wady i zalety, a przez to jest zwyczajnie ludzka i w konsekwencji bardziej wiarygodna. Kluczowa jest także zmiana sposobu odczarowania Aurory. W pierwowzorze dokonuje tego książę Filip dzięki pocałunkowi prawdziwej miłości, mimo że dopiero niedawno poznał królowną. Natomiast w *Czarownicy*, książę Filip, który niewątpliwie darzy królowną sympatią, nie jest w stanie zdjąć czaru. Udaje się to właśnie Czarownicy, która pomimo złości na króla Stefana i targającego nią konfliktu zewnętrznego, pokochała Aurorę jak własną córkę. Z podobną reinterpretacją pocałunku z miłości mamy do czynienia w powstałej rok wcześniej *Krainie lodu* (Buck & Lee 2013), w której to pocałunek siostrzanej miłości okazuje się silniejszy od tego na tle romansowym. Można wręcz stwierdzić, że pod pewnymi względami *Czarownica* jest antybaśnią, której odmienność od kanonu jest bezustannie podkreślana, lecz jednocześnie wciąż bazuje na pewnych utartych schematach. Jednak warto podkreślić, że ze względu na swoją rewizjonistyczną budowę, *Czarownica* jest zdecydowanym przykładem formy *retellingowej*. Natomiast terminu *remake* można by użyć pod jej adresem wyłącznie w kontekście zastosowania innej techniki niż w pierwowzorze oraz medium, w ramach którego funkcjonuje.

Trzecią z analizowanych produkcji *live action* jest *Kopciuszek*, którego nową odsłonę wyreżyserował Kenneth Branagh. Tym razem odbiorcy mają do czynienia z dużo bardziej klasyczną i wierną oryginałowi opowieścią, o czym świadczy chociażby fakt, pozostawienia oryginalnego tytułu. W tabeli poniżej zostały zestawione różnice pomiędzy obydwoma wersjami przygód Kopciuszka.

<i>Kopciuszek</i> (1950)	<i>Kopciuszek</i> (2015)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• narrator ogólnie wyjaśnia historię Kopciuszka i sposób, w jaki została służącą we własnym domu;</li> <li>• Kopciuszek poznaje Księcia (syn Króla) dopiero na balu;</li> <li>• Ojciec Księcia jest królem do końca filmu;</li> <li>• Wielki Książę wspiera Króla i Księcia w odnalezieniu Kopciuszka;</li> <li>• Dobra Wróżka ma postać starszej kobiety;</li> <li>• Wróżka zamienia w konia w woźnicę, a psa w stangreta;</li> <li>• myszy zdobywają klucz i uwalniają Kopciuszka, aby mógł przymierzyć pantofelek.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• historia Kopciuszka i jej relacji rodzinnych zostaje pokazana (pierwsze 20 minut filmu);</li> <li>• Kopciuszek poznaje Księcia (syn Króla) w lesie na polowaniu (przemycanie nowoczesnych idei);</li> <li>• Ojciec Księcia umiera w trakcie filmu, zostawiając mu tron;</li> <li>• Wielki Książę spiskuje z Macochą i utrudnia odnalezienie Kopciuszka; w poszukiwaniach pomaga Kapitan;</li> <li>• Dobra Wróżka ma postać kobiety w średnim wieku;</li> <li>• Wróżka zamienia gąsiora w woźnicę, a jaszczurki w stangretów;</li> <li>• myszy otwierają okno wieży, dzięki czemu Książę, przebrany za żołnierza, słyszy śpiew Kopciuszka i rozkazuje Kapitanowi zanieść jej pantofelek.</li> </ul>

Tabela 4: Remaking na przykładzie „Kopciuszka” – różnice między wersjami.

Źródło: opracowanie własne.

W przeciwieństwie do *Czarownicy*, w *Kopciuszk*u zakres zmian jest dużo mniej zauważalny. Branagh zdecydowanie przedstawił historię Kopciuszka w bardzo klasycznym ujęciu. Główna różnica dotyczy przede wszystkim pogłębienia kreacji niektórych postaci oraz rozbudowania całej historii o elementy słabo zarysowane w animowanym pierwowzorze. W rezultacie nowa wersja *Kopciuszka* zawiera kilka rozbudowanych scen na początku filmu, które trwają około dwudziestu minut i pełnią rolę wyjaśniającą fakt, że Kopciuszek został służącą we własnym domu, dzięki czemu odbiorca może poznać relacje rodzinne bohaterki. Historia jest właściwie nadbudowana, gdyż odbiorca dowiaduje się, co dokładnie zdarzyło się przed wydarzeniami przedstawionymi w animowanej wersji. Poza tym zmianie ulegają wyłącznie funkcje poszczególnych postaci pobocznych, ich wiek, kolor skóry oraz niektóre związki przyczynowo-skutkowe, które w rezultacie prowadzą do identycznego jak w pierwowzorze finału. Oprócz tego w filmie prezentowane są różnego rodzaju współczesne idee, czego przykładem jest chociażby scena, w której Kopciuszek próbuje wyperswadować księciu sens polowania, mówiąc: „to, że tak jest, wcale nie znaczy, że tak powinno być” (Branagh 2015: 29.45-29.48). Ostatecznie jednak cała historia przebiega mniej więcej tak, jak w oryginale. Mamy tu więc do czynienia z przykładem klasycznego *remake’u*, w którym występuje jedynie niewielka ilość elementów *retellingu*.

W nowej odsłonie *Księgi dżungli* (2016) reżyser Jon Favreau również nie opowiedział historii odbiegającej mocno od oryginału, aczkolwiek zakres zmian jest dużo większy niż w wypadku *Kopciuszka*. Różnice pomiędzy wersjami przedstawia tabela:

<i>Księga dżungli</i> (1967)	<i>Księga dżungli</i> (2016)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• historia, o tym jak Mowgli znalazł się w dżungli zostaje pokazana przy wsparciu narratora na początku filmu;</li> <li>• przyszywanym ojcem Mowgliego jest wilk Rama; Akela jest wodzem stada wilków, który decyduje, że Mowgli musi odejść;</li> <li>• słonie jako oddział patrolujący dżunglę (parodia armii brytyjskiej);</li> <li>• Mowgli wykorzystuje ogień, który powstał dzięki piorunowi uderzającemu w drzewo, dzięki radzie sępów;</li> <li>• Shere Khan zostaje przepędzony za pomocą ognia;</li> <li>• Mowgli na koniec filmu opuszcza dżunglę, aby dołączyć do dziewczyny, w której się zakochał.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• historia, o tym jak Mowgli znalazł się w dżungli wyjaśniana jest przez bohaterów w trakcie filmu;</li> <li>• przyszywanym ojcem Mowgliego jest Akela, będący wodzem stada; Akela ginie zabity przez Shere Khana;</li> <li>• słonie jako majestatyczni budowniczcy dżungli;</li> <li>• Mowgli biegnie po ogień do wioski ludzi, aby pokonać Shere Khana;</li> <li>• Shere Khan zostaje zgłodzony za pomocą ognia;</li> <li>• Mowgli w finale filmu zostaje w dżungli, a jego ludzkie zachowania zostają zaakceptowane przez inne zwierzęta, gdyż służą mieszkańcom dżungli.</li> </ul>

Tabela 5: Remaking na przykładzie „Księgi dżungli” – różnice między wersjami.

Źródło: opracowanie własne

Podobnie jak w *Kopciuszku*, znów mamy do czynienia z pogłębieniem motywacji niektórych postaci i rozbudowaniem fabuły. O ile w pierwowzorze historię tego, jak Mowgli trafił do dżungli, widz poznaje z krótkiej relacji narratora na początku filmu, o tyle w nowej wersji przepleciona została ona z fabułą rozgrywającą się w teraźniejszości i poznać ją można dzięki opowieściom poszczególnych bohaterów. Tym razem również zmianie ulegają funkcje niektórych postaci oraz wybrane związki przyczynowo-skutkowe. Kolejną interesującą modyfikacją jest zwiększenie realizmu przedstawianej opowieści. Mamy tu bowiem do czynienia z przywoływaną przez Sapkowskiego euhemeryzacją, gdyż postacie w filmie Favreau giną, natomiast w animowanej wersji ich działania nie prowadzą do śmierci, a najwyżej pobicia bądź przepędzenia. Kluczowa wydaje się także zmiana zakończenia, ponieważ finał pierwowzoru przynosił konkluzję, że Mowgli nie mógł zostać w dżungli, gdyż jego miejsce było wśród ludzi. Bohater odchodzi za dziewczyną, w której się zakochał, ponieważ jest to zgodne z jego naturą. Z kolei w wersji Favreau inność Mowgliego

zostaje zaakceptowana wraz z jego ludzkim sposobem myślenia i postępowania. Choć początkowo zwierzęta odnosiły się nieufnie do umiejętności bohatera, to z czasem zrozumiały, że są one dla nich pożyteczne. Tak więc kwestia dotycząca akceptacji tego „innego”, który wbrew pozorom wiele wnosi do nieakceptującej go społeczności, jest tutaj elementem relevantnym.

Warto jednak zauważyć, że poza wskazanymi zmianami, filmy te są do siebie bardzo podobne, a niektóre sceny zostały niemalże całkowicie skopiowane pod względem fabularnym i wizualnym. Piosenki z animacji – z drobnymi modyfikacjami – również zostały zachowane. *Księga dżungli* Favreau jest więc raczej przykładem *remake'u* zawierającego elementy *retellingu* niż pełnoprawną formą tego typu powtórzenia.

Z kolei w *Pięknej i Bestii* (2017) Bill Condon w jeszcze większym stopniu niż Kenneth Branagh w *Kopciuszku* (2015) pozostał bardzo wierny oryginałowi. Zmiany są dosyć marginalne, a rewizjonistycznego podejścia jest w tym filmie niedużo. Różnice pomiędzy wersjami zostały przedstawione w tabeli.

<i>Piękna i Bestia</i> (1991)	<i>Piękna i Bestia</i> (2017)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• historia przemiany Księcia w Bestię zostaje opowiedziana przez narratora;</li> <li>• nic nie wiadomo o matce Belli;</li> <li>• Ojciec Belli zostaje uznany za niepoczytalnego w wyniku intrygi Gastona, który chce się go pozbyć, aby zaręczyć się z Bellą;</li> <li>• Le Fou lekceważonym przez Gastona pomocnikiem;</li> <li>• Gaston rani Bestię za pomocą broni białej.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• historia przemiany Księcia w Bestię zostaje zobrazowana w pierwszych minutach filmu przy wsparciu narratora;</li> <li>• historia matki Belli zostaje pokazana i wyjaśniona;</li> <li>• Ojciec Belli zostaje uznany za niepoczytalnego w wyniku kłamstwa Gastona, który chce uniknąć oskarżeń o próbę zamordowania ojca Belli;</li> <li>• Le Fou jest zakochany w Gastonie, choć nieświadomy swojej homoseksualnej orientacji;</li> <li>• Gaston rani Bestię za pomocą broni palnej.</li> </ul>

Tabela 6: Remaking na przykładzie „*Pięknej i Bestii*” – różnice między wersjami.

Źródło: opracowanie własne

W *Pięknej i Bestii*, tak jak w wypadku poprzednich dwóch analizowanych filmów, po raz kolejny mamy do czynienia ze znaczną rozbudową wstępu. W pierwowzorze wprowadzenie w świat przedstawiony było zarysowane bardzo ogólnie za pomocą narratora. W wersji Condona narrator pełni wyłącznie funkcję wspierającą, bowiem wydarzenia są tym razem nie tylko opowiedziane, ale również pokazane, co w pewnym sensie jest istotą sztuki filmowej. Poza tym dochodzi do zmiany niektórych związków przyczynowo-

-skutkowych. Dodatkowo zostaje wprowadzony wątek matki Belli, którego w pierwowzorze nie było. Interesującą modyfikacją jest także zmiana orientacji seksualnej jednego z bohaterów. O ile w pierwowzorze Le Fou był wyłącznie lekceważonym i wykorzystywanym przez Gastona pomocnikiem, o tyle w nowej odsłonie *Pięknej i Bestii* twórcy zdecydowali, iż postać ta będzie mieć orientację homoseksualną, co wywołało sporo kontrowersji w niektórych krajach i środowiskach (Skowronski 2017). W nowej wersji Le Fou jest postacią nieświadomą swojej orientacji, a w dodatku zakochaną w Gastonie, któremu wiernie służy. Tak jak w wypadku wcześniej omawianych filmów, modyfikacja ta wynika przede wszystkim ze zmian ideologicznych i kulturowych czy obyczajowych, jakie zaszły od momentu premiery pierwowzorów.

*Piękną i Bestię* Condon również należałoby więc uznać za przykład *remake'u* z niewielką ilością elementów *retellingu*, bowiem cały film różni się tylko nieznacznie od pierwowzoru. Tak jak w wypadku *Księgi dżungli*, zachowana została większość piosenek. Wiele scen zostało przełożonych bardzo dokładnie w stosunku do oryginału zarówno pod względem fabularnym, jak i wizualnym.

Na podstawie zanalizowanych filmów można stwierdzić, że większość produkcji *live action* studia Walt Disney Pictures, stworzonych na podstawie animacji tej wytwórni, ma formę *remake'ów* zawierających jedynie pewne elementy *retellingu*. Wyjątkiem jest tu *Czarownica Stromberga*, która zdecydowanie jest *remakiem*, przyjmując formułę pełnoprawnego *retellingu*. Warto także zwrócić uwagę, że studio Walta Disneya stosuje w swoich *remake'ach* kilka stałych strategii, jakimi są:

- (1). rozwijanie fabuły pierwowzorów i obrazowanie kwestii słabo zarysowanych;
- (2). usuwanie lub dodawanie niektórych postaci i zmiana ich funkcji dla rozwoju fabuły;
- (3). psychologizacja postaci – tworzenie wiarygodnej motywacji dla ich konkretnych zachowań;
- (4). aluzyjne zastosowanie współczesnych ideologii, mających duże znaczenie społeczne;
- (5). zmiana niektórych mniej istotnych związków przyczynowo-skutkowych;
- (6). zwiększenie stopnia realizmu, przy jednoczesnym zachowaniu cech magicznych/fantastycznych wykreowanego świata.

Jak można zauważyć, przedstawione strategie mają na celu raczej rozbudowę, pogłębienie i odświeżenie fabuł pierwowzorów, niż znaczącą ich rewizję. Tak więc określanie tych produkcji mianem pełnoprawnych *retellingów*, poza wspomnianą produkcją *Czarownica*, nie jest uzasadnione.

### Strategia stosowana przez Walt Disney Pictures

Innym bardzo interesującym zagadnieniem w tym kontekście jest właśnie pewna zmiana ogólnej strategii ze strony Walt Disney Pictures. Wyprodukowana w 2014 roku *Czarownica* pod względem rewizjonistycznego podejścia, była swego rodzaju *novum*, ponieważ animacje Disneya są na ogół postrzegane jako bardzo klasyczne i zgodne z kanonem. *Czarownica* z kolei była dużym odwrotem od tej tendencji. Jednak po *Czarownicy* Disney znów powrócił do swojej poprzedniej strategii, produkując dosyć klasycznego *Kopciuszka*. Następnie w *Księdze dżungli* odbiorcy mieli znów do czynienia z nieco bardziej rewizjonistycznym podejściem, aby w *Pięknej i Bestii* ponownie otrzymać odświeżony i nieco rozbudowany oryginał.

Przyczyny takiego stanu rzeczy wynikają prawdopodobnie z kwestii finansowych związanych z produkcją tych filmów. Pomocna może być w tym kontekście tabela, w której zestawione zostały zyski studia Walt Disney Pictures uzyskane dzięki analizowanym w tym rozdziale filmom *live action* oraz poprzedzającej jej *Alicji w Krainie Czarów* (2010).

Tytuły filmów <i>live action</i> na podstawie anima- cji Disneya	Zyski		
	Krajowe	Zagraniczne	Świat
<i>Alicja w Krainie Czarów</i> (2010)	\$334,191,110	\$691,276,000	\$1,025,467,110
<i>Czarownica</i> (2014)	\$241,410,378	\$517,129,407	\$758,539,785
<i>Kopciuszek</i> (2015)	\$201,151,353	\$342,363,000	\$543,514,353
<i>Księga dżungli</i> (2016)	\$364,001,123	\$602,549,477	\$966,550,600
<i>Piękna i Bestia</i> (2017)	\$504,014,165	\$759,506,961	\$1,263,521,127

Tabela 7: zyski studia Walt Disney Pictures uzyskane z filmów *live action* na podstawie animacji tej wytwórni. Źródło: opracowanie własne na podstawie strony <http://www.boxofficemojo.com/> [dostęp: 20.08.2018].



Przedstawione w tabeli wyniki pokazują, że po *Alicji w Krainie Czarów* zyski czerpane z produkcji *live action* zaczęły spadać. Jednak od premiery dość klasycznego *Kopciuszka*, który odnotował największy spadek spośród wymienionych filmów, zyski zaczęły z powrotem sukcesywnie rosnąć. Być może decydenci wytwórni po sukcesie bardzo charakterystycznej w zakresie estetyki i fabuły *Alicji w Krainie Czarów* liczyli, iż kolejne filmy o charakterze rewizjonistycznym przyniosą równie wysokie dochody, zaś przy braku uzyskania odpowiedniego pułapu zysków przez *Czarownicę* zdecydowano się wrócić do bardziej sprawdzonych strategii. Jednak *Kopciuszek* przyniósł dużo mniejsze zyski niż *Czarownica*. Warto zauważyć, że *Księga dżungli*, która uzyskała wyższy wzrost dochodów, była już dziełem łączącym elementy rewizjonistyczne z tradycją pierwowzoru. Z kolei produkcja *Piękna i Bestia*, która okazała się najbardziej kasowa, była o wiele wierniejsza pierwowzorowi. Jednak ta niewielka liczba filmów oraz krótki czas, jaki upłynął od zrealizowania *Czarownicy* do momentu premiery *Pięknej i Bestii*, uniemożliwiają wyciągnięcie jakichkolwiek daleko idących wniosków, które można by przyjąć jako aksjomat, bowiem wpływ na zyski z wymienionych filmów oraz na stosowanie określonego typu powtórzeń mogły mieć również następujące czynniki:

- (1). wiek grupy docelowej;
- (2). płeć grupy docelowej;
- (3). status społeczny grupy docelowej;
- (4). poglądy ideologiczne grupy docelowej i jej opiekunów;
- (5). upodobania i doświadczenia grupy docelowej;
- (6). dominujące trendy w trakcie realizacji filmu;
- (7). problematyka poruszana w filmie;
- (8). marketing doświadczeń.

Tym, co mogło mieć jednak duży wpływ na odejście od strategii rewizjonistycznej, jest wymieniona wcześniej koncepcja marketingu doświadczeń. Według Katarzyny Dziewanowskiej:

Marketing doświadczeń można zdefiniować jako strategię marketingową, która stara się w celowy sposób zrealizować i ożywić obietnicę poczynioną przez markę poprzez inscenizowanie doświadczeń dla konsumentów, które stają się ich udziałem przed dokonaniem zakupu, w trakcie procesu zakupowego oraz we wszystkich punktach styku z przedsiębiorstwem, do jakich może dojść w późniejszym czasie (Dziewanowska 2013: 17).

Warto zwrócić uwagę, że w języku angielskim *experience marketing* oznacza także marketing doznań. Z uwagi na to, że produktem, jaki dostarcza studio Walt Disney Pictures, są filmy, koncepcja ta wydaje się wręcz kluczowa do zrozumienia strategii tej wytwórni. Bowiem z punktu widzenia konsumenta, podstawowym celem przemysłu filmowego jest zapewnianie rozrywki i właśnie związanych z tym doznań. Dziewanowska wymienia także następujące założenia gospodarki opartej na doświadczeniach:

- Konsumenty nabywają nie produkty czy usługi, lecz towarzyszące im doznania.
- Przedsiębiorstwa odwołują się do uczuć i zmysłów, a nie wyłącznie do czystej logiki i racjonalizmu nabywców.
- Efektywność działania przestała być uważana za najważniejszy miernik sukcesu.
- Konsumenty są traktowani jako porozumiewające się między sobą jednostki, zdolne do samostanowienia i tworzące społeczności wokół wspólnych wartości (Dziewanowska 2013: 17).

Wspomniane wyżej odwoływanie się do uczuć, zmysłów i emocji widzów wydaje się kluczowe dla twórców filmów w studiu Disneya. Kilka pokoleń wychowało się na animacjach tej wytwórni. Filmy Disneya mogą więc kojarzyć się z dzieciństwem i miłymi wspomnieniami. Walt Disney Pictures w filmach *live action* oddziałuje więc przede wszystkim na emocje odbiorców, aby w większości przypadków rozbudzić w nich nostalgię za okresem dzieciństwa, a w konsekwencji doprowadzić do dalszego obcowania z produktami tej marki.

## Podsumowanie

Dążenie do wzbudzenia nostalgii może być powodem, dla którego studio Disneya chętniej produkuje ulepszone i rozbudowane wersje swoich animacji, zamiast tworzyć więcej obrazów o charakterze rewizjonistycznym na miarę *Czarownicy* czy *Alicji w Krainie Czarów* Burtona. Z punktu widzenia wytwórni taka strategia zapewnia bowiem optymalizację powodzenia i, co za tym idzie, zysków. Wydaje się zatem, że odwoływanie się do znanych i utrwalonych od dzieciństwa schematów bardziej oddziałuje na publiczność niż całkowite odejście od pierwowzorów. Sam fakt wykorzystywania znanych i lubianych przez widzów w dzieciństwie utworów oraz oglądanie ich przez wielu odbiorców zdaje się tę tezę potwierdzać.

Ponadto tendencję podobną można zauważyć także w innych produkcjach *live action* realizowanych na podstawie animowanych pierwowzorów Disneya. Dobrym tego przykładem może być *Krzysiu, gdzie jesteś?* (Forster 2018), którego *trailer* bardzo mocno eksponuje uwielbiane przez widzów postacie, znacząco akcentując fakt, że choć Krzys dorósł i bardzo się zmienił, to jednak mieszkańcy Stumilowego Lasu wciąż pozostają tymi samymi uroczymi stworzeniami, które wielu odbiorców pamięta z dzieciństwa (Filmweb.pl 2018). Podobnie sytuacja wygląda w wypadku nowej wersji *Króla Lwa* (Favreau 2019), którego *trailer*, stworzony przez fanów, również bardzo mocno wykorzystuje nostalgię za pierwowzorem i zdecydowanie akcentuje wszelkie podobieństwa do tej animacji (TheBodoProduction 2017). Ujawnia się to przede wszystkim za sprawą dobrze znanej ścieżki dźwiękowej oraz obrazów miejsc takich jak lwia skała. Ponadto w zapowiedzi pojawia się głos Jamesa Earla Jonesa, który w animowanej wersji dubbingował postać Mufasy. Choć większość obsady została zmieniona, to jednak aktora grającego wcześniej tego bohatera pozostawiono w jego dotychczasowej roli, co również z premedytacją wykorzystano w *trailerze*, aby zwielokrotnić nostalgię za uwielbianym filmem. Skoro więc sami fani produkują *trailery*, bazując na tęsknocie za produkcjami im bliskimi, nie dziwi, iż wytwórnia Disneya kieruje się podobnymi pobudkami.

W kontekście *Króla Lwa* warto także wspomnieć o pewnej tendencji, którą film ten rozpoczął. W utworze tym nie występują ludzie. W dodatku tym razem, tak jak w wypadku *Księgi dżungli*, producenci ze studia Disneya wykorzystali zwierzęta wygenerowane cyfrowo. Jak słusznie zauważyła Noelle Devoe z portalu Seventeen.com (2018), należałoby się więc zastanowić, czy nie trzeba by tu mówić o nowej kategorii – filmie *CGI-action*. Warto także zauważyć, że nowa odsłona *Króla Lwa* jest zdecydowanie klasycznym *remakiem*. Historia z animowanego pierwowzoru została bowiem pozostawiona praktycznie bez zmian, wręcz przekopiovana kadr po kadrze z wyjątkiem drobnych zabiegów kosmetycznych, takich jak dodanie lub usunięcie kilku krótkich scen lub zmiana tekstu jednej z piosenek. Znacząco zmieniła się tylko technika, w jakiej film wykonano. Choć wydawałoby się, że nie wpłynie to na zmianę odbioru filmu, a jedynie go odświeży, film ten spotkał się z dużą falą krytyki. Jednym z recenzentów, którzy niezbyt przychylnie przyjęli nową wersję *Króla Lwa* jest Łukasz Muszyński, który swoje zarzuty uzasadnił twierdząc, że

Baśniową umowność zastąpił bowiem realizm rodem z National Geographic. Tam, gdzie autorzy rysunkowego pierwowzoru pozwalali sobie na cudzysłowy i szczyptę

surrealizmu, twórcy zrealizowanego w całości przy pomocy komputerów remake'u są boleśnie dosłowni (Muszyński 2019).

Jest to o tyle interesujące, że w nowym *Królu Lwie* raczej trudno doszukać się elementów *retellingu*. Produkcja ta jest raczej właśnie klasycznym *remakiem*, mającym na celu wzbudzenie u widzów tęsknoty za doświadczeniami z pierwowzoru. Można z tego wywnioskować, że strategia Disneya zmierza raczej w kierunku tworzenia kolejnych reprodukcji *live action* swoich animacji niż na nowo opowiedzianych historii. Wszelkie zaś tendencje do odchodzenia od tej taktyki w stronę rewizjonistycznego *retellingu* zdają się na tyle nieliczne, że stanowią raczej potwierdzenie dominującej reguły. Dlatego też w tym kontekście użycie słowa *remake* wydaje się dużo bardziej zasadne, bowiem podstawowym założeniem wszystkich tego typu dzieł jest przede wszystkim powielenie komercyjnego sukcesu cieszącego się popularnością pierwowzoru, w czym wykorzystywanie nostalgicznych zachowań niewątpliwie pomaga.

## Źródła cytowań

- BOX OFFICE MOJO, (2014), *Maleficent*, online: , <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=maleficent.htm> [dostęp: 20.08.2018].
- BOX OFFICE MOJO, (2015), *Cinderella*, online: <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=cinderella2015.htm> [dostęp: 20.08.2018].
- BOX OFFICE MOJO, (2016), *The Jungle Book*, online: <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=junglebook2015.htm> [dostęp: 20.08.2018].
- Box Office Mojo, (2017), *Beauty and the Beast*, online: <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=beautyandthebeast2017.htm> [dostęp: 20.08.2018].
- BRANAGH, KENNETH, reż. (2015), *Kopciuszek*, Walt Disney Pictures.
- BURTON, TIM, reż. (2010), *Alicja w Krainie Czarów*, Walt Disney Pictures.
- CAŁEK, ANITA, (2017), 'Retelling w literaturze fantasy: od renarracji do metafikcji', Mariusz M. Leś, Weronika Łaskiewicz, Piotr Stasiewicz (red.), *Tekstowe światy fantastyki*, Białystok: Wydawnictwo PRYMAT, ss.45-66.
- CONDON, BILL, reż. (2017), *Piękna i Bestia*, Walt Disney Pictures.
- DZIEWANOWSKA, KATARZYNA, (2013), 'Nowe oblicze marketingu — koncepcja marketingu doświadczeń', *Marketing i Rynek*: 1 (20), ss. 16-24.
- ECO, UMBERTO, (1990), 'Innowacja i powtórzenie: pomiędzy modernistyczną i postmodernistyczną estetyką', przekł. Teresa Rutkowska, *Przekazy*

*i Opinie*: 1-2, ss. 12-36.

FAVREAU, JON reż. (2016), *Księga dżungli*, Walt Disney Pictures.

FILMWEB.PL (2018), 'Krzysiu, gdzie jesteś?: zwiastun nr 1 (polski)', online: <https://www.filmweb.pl/video/zwiastun/nr+1+polski-46496> [dostęp: 21.07.2018].

GERONIMI, CLYDE reż. (1959), *Śpiąca królewna*, Walt Disney Productions.

HERMAN, DAVID (2009), *Basic Elements of Narrative Basic Elements*, Chichester, Wiley-Blackwell.

HOPFINGER, MARYLA (1974), *Adaptacje filmowe twórców literackich. Problemy teorii i interpretacji*, Wrocław: Zakład Narodowy Imienia Ossolińskich.

KACZMARCZYK, KATARZYNA (2015), 'Narratologia transmedialna. Założenia, cele i wyzwania', *Tekstualia*: 4 (43), ss. 3-16.

KEPLER, ADAM W. (2015), 'In Hollywood, It's a Reboot by Any Other Name', w: *The New York Times*, <https://www.nytimes.com/2015/07/26/movies/in-hollywood-its-a-reboot-by-any-other-name.html> [dostęp: 20.08.2018].

KOCH, HERMAN (2015), *Dom letni z basenem*, Poznań: Media Rodzina [EPUB].

LEE, JIN HA, RACHEL IVY CLARKE (2018), 'Relationships among video games: Existing standards and new definitions', *Web Online Library*, <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1002/meet.2014.14505101035>, tab. 1 [dostęp: 20.08.2018].

LUBELSKI, TADEUSZ, (2010), 'Remake', w: *Encyklopedia kina*, Kraków: Biały Kruk, ss. 820.

LUSKE, HAMILTON, WILFRED JACKSON, CLYDE GERONIMI reż. (1950), *Kopciuszek*, Walt Disney Productions

MARCINIAK, PAWEŁ (2015), 'Transfikcjonalność', *Forum Poetyki*, online: <http://fp.amu.edu.pl/transfikcjonalnosc/> [dostęp: 20.08.2018].

MUSZYŃSKI, ŁUKASZ (2019), 'Bezkrólewic', online: <https://www.filmweb.pl/review/Bezkr%C3%B3lewie-22766> [dostęp: 11.10.2019].

NIERACKA, AGNIESZKA (2014), 'Wokół kategorii filmowego remake'u', *Kwartalnik Filmowy*: 85, ss. 133-146.

RYAN, MARIE-LAUR (2013), 'Transmedial Storytelling and Transfictionality', *Poetics Today*: 3 (34), ss. 361-388.

REITHERMAN, WOLFGANG reż. (1967), *Księga dżungli*, Walt Disney Productions.

RUIZ, JOSÉ MARÍA LÓPEZ (2006), *Tyrani i zbrodniarze. Najwięksi nikczemnicy w dziejach świata*, przekł. Agata Ciastek, Warszawa: Dom Wydawniczy

Bellona.

SAPKOWSKI, ANDRZEJ (2001), *Rękopis znaleziony w smoczej jaskini. Kompendium wiedzy o literaturze fantasy*, Warszawa: Wydawnictwo SuperNowa.

SKOWERA, MACIEJ (2016), 'Postmodernistyczny retelling baśni — garść uwag terminologicznych', *Creatio Fantastica*: 2 (53), ss. 45-62.

SKOWRONSKI, ROBERT (2017), online: <https://www.antyradio.pl/Film/News/Piekna-i-Bestia-z-pierwszym-disneyowskim-gejem-13556> [dostęp: 21.07.2018].

STROMBERG, ROBERT reż. (2014), *Czarownica*, Walt Disney Pictures.

THEBODOPRODUCTION (2017), 'The Lion King Live Action – Trailer (2019) HD', online: <https://www.youtube.com/watch?v=njF9p2SWi64> [dostęp: 21.07.2018].

WISE, KIRK, GARY TROUSDALE reż. (1991), *Piękna i Bestia*, Walt Disney Pictures.