

*Kinga Matuszko*

Szkoła Doktorska Uniwersytetu Rzeszowskiego  
[kinga.matuszko@gmail.com](mailto:kinga.matuszko@gmail.com)

## **(Nie)zbędność zmian – serialowe adaptacje komiksów w perspektywie przekładu kulturowego (na przykładzie *Sandmana* i *Wednesday*)**

### **Uwagi wstępne**

W trzeciej dekadzie XXI wieku społeczne gusta są kształtowane i definiowane przede wszystkim przez popkulturowe trendy, a „wysokoartystyczne” realizacje „nie stanowią głównego nurtu najważniejszych obiektów kulturowych” [Luboń 2021: 475]. Obecnie odbiorcy i odbiorczynie sięgają po teksty kultury popularnej nie tylko w celach ludycznych, lecz nierzadko także edukacyjnych. Dążenie do kulturowej egalitarności spotyka się zarówno z aprobatą, jak i sprzeciwem<sup>1</sup>, niemniej nawet oponenci i oponentki związanej z tym dyskursem inkluzywności nie mogą odmówić jej społecznego wpływu, popkultura bowiem „jest najbardziej dostępnym narzędziem do walki o swoją podmiotowość. [...] wyraża relacje władzy, stąd odnajdziemy w niej seksizm, homofobię i inne uprzedzenia” [Nowak 2012: 4]. Jest również miejscem walki z nimi jako

---

<sup>1</sup> Wady i zalety popkultury omawiał m.in. Samuel Nowak [2012: 2-3].

przestrzeń, gdzie możemy wyszydzić wszystkie wysokie wartości i reguły, które ponoć firmują naszą cywilizację: porządek, dyscyplinę, opanowanie. [...] zasady te służą tylko utrzymaniu społecznych podziałów i zależności. Dobry smak i kindersztuba to narzędzia kontroli na które popkultura nie tylko nie daje się nabrać, ale i którym pokazuje język [*ibidem*].

W „popowym” tyglu można odnaleźć, niekiedy równocześnie, elementy queerowe i treści krytyczne wobec społeczności LGBT+, walkę z patriachatem i ideały feministyczne oraz ich ośmieszanie, próbę obalenia stereotypów i binarnych podziałów, a także ich stabilizowanie.

Przestrzeni na takie zabiegi używa (po)nowoczesna kultura, wpływająca – choćby w wyniku globalizacji – na zmiany światopoglądowe czy ideologiczne [Adamska-Staroń 2015: 153]. W jej świetle za najważniejsze uznaje się wolność człowieka i konieczność stworzenia odpowiednich warunków dla jego wszechstronnego rozwoju [Daszkiewicz 2018: 76], co łączy się z takimi aspektami jak pluralizm (światopoglądów i stylów życia [Szahaj 2004: 32-44], tolerancja dla odmienności i inności [Gellner 1984: 226; Bauman 1995: 294], konstruowanie własnej tożsamości i autokreacja [Mathews 2005: 43 i nn.], popieranie wielokulturowości jako idei propagującej odmienność i pozytywnie postrzegającej różnice kulturowe [McLaren 1994: 45-74]<sup>2</sup>, a także brak światopoglądowego i aksjologicznego centrum w kulturze zachodniej [Daszkiewicz 2018: 80]. Cechy postmodernizmu to również konstruktywizm, czyli przekonanie, że rzeczywistość poznania jest tworzona kulturowo [Zybertowicz 1995: 22, 101; Putnam 1992: 113]; antyrepresentacjonizm, traktujący język jako narzędzie kreowania rzeczywistości i działań społecznych [Rorty 1998], a nie zwierciadło, gdyż: „[...] poznanie z punktu widzenia postmodernizmu ma charakter na wskroś kulturowy, kontekstowy, historyczny, konwencjonalistyczny i antyesencjalistyczny” [Szahaj 1996: 73]; intertekstualizm, czyli postrzeganie kultury jako gry znaczeniami i tekstami, co pociąga za sobą ich multiplikację [Rorty 1994: 335 i nn.]; a także względność każdego myślenia, połączona z jego zaangażowaniem politycznym i etycznym [Daszkiewicz 2018: 83].

Tak rozumiana kultura staje się narzędziem kreowania ludzkiej tożsamości oraz potrzeb – przestaje zaspokajać istniejące, lecz tworzy nowe [Jaroszyński 2006: 150-151; Bauman 2011: 30-31; Maryniarczyk 2005: 139]. Nie powinno zatem dziwić, że wytwory współczesnej kultury odbijają

<sup>2</sup> Zob. również Andrzej Szahaj [2010].

jej rozliczne, nieustannie zmieniające się dylematy, co staje się obiektem zainteresowania badaczy i badaczek – związanych z różnymi dziedzinami humanistyki, także przekładoznawstwem – nie tylko dokumentujących, ale i obserwujących oraz komentujących zmiany (i spory)<sup>3</sup>, jakie rodzą się na tym polu i znajdują odbicie w języku (bądź systemach językowych w ogóle) oraz w związanych z nim(i) tekstach kultury (literaturze, filmie, muzyce, komiksach etc.).

Pokaźna (i stale rosnąca) liczba adaptacji znanych – i nie tylko – tekstów należących zarówno do kultury „wysokoartystycznej”, jak i popularnej stanowi ważne pole analityczne dla tłumaczołogów i tłumaczołówek, którzy współcześnie nie tylko powinni, ale wręcz muszą wykorzystywać w swej pracy narzędzia i metody przynależne różnym dziedzinom naukowym – nie tylko języko- i literaturoznawstwu. Konieczność interdyscyplinarności w tym przypadku jest warunkowana różnorodnością adaptacji, zarówno pod względem formy, jak i treści, z jednej strony mamy bowiem do czynienia z przekładem intersemiotycznym [Hendrykowski 2013; Czarnecka 2018], a zatem zamianą tekstu pisanego lub ikonotekstu, np. na scenariusz filmowy bądź teatralny oraz jego aktorską interpretacją, z drugiej zaś – z tłumaczeniem intralingwalnym, czyli mniej lub bardziej dowolnym „przeredagowaniem” [Jakobson 2009: 44] oryginału, w którym modyfikacje są wymuszane nie tylko przez zmianę medium, ale i reinterpretację fabuły tekstu.

Należy zatem rozpatrywać ten rodzaj translacji w odniesieniu do pojęcia zwrotu kulturowego, w którym to „kultura, a nie język, słowo czy tekst, jest [...] «jednostką operacyjną przekładu»” [Heydel 2009: 22; Basnett i Lefevere 1990: 8]. Oznacza to podważenie pozycji oryginału jako źródła znaczeń, wobec którego należy dążyć do jak największej ekwiwalencji w procesie tłumaczenia. Uwaga tłumaczy i tłumaczek przenosi się z kwestii filologicznych na aspekty polityczno-etyczne, a przekład staje się polem rozmaicie pojmowanych interwencji (społecznych bądź politycznych) i jest postrzegany jako składnik kultury, w której powstaje. W świetle omawianego zwrotu translację traktuje się jako element tworzący kulturę, natomiast tłumacz(ka) to „współuczestnik procesów tworzenia tożsamości, walki o władzę, konfliktów kulturowych” [Heydel 2009: 24],

<sup>3</sup> Jednym z nich jest zagadnienie różnicy między kulturą masową a popularną. Pierwsze określenie łączy się z pejoratywnym stosunkiem do omawianego zjawiska, natomiast drugie wskazuje na zastąpienie kultury ludowej popularną. Zob. Zbyszko Melosik i Tomasz Szukdlarek [1998: 115].

co oznacza, że w tak rozumianym tłumaczeniu najważniejsze stają się jego konteksty oraz twórcy i twórczynie, a nie sam proces. W niniejszym kontekście warto również przypomnieć Lefevere'owskie pojęcia refrakcji (tj. zmian, odchyżeń od oryginału) i „prze-pisania” (*rewriting*, czyli przekształcenia tekstu w zmienionych warunkach), pod którymi badacz rozumiał również adaptacje [Heydel 2013: 34]. Praktyki *rewritingu* miały odbywać się pod patronatem osób kontrolujących pracę tłumaczy i tłumaczek nie tylko pod względem kulturowym, ale i politycznym [Lefevere 2009: 228-229; 1992: 12-14].

W omawianym przypadku adaptacji za tłumaczy i tłumaczki należy uznać wszystkie osoby przetwarzające oryginał i kreujące jego „odświeżoną”, zmodyfikowaną wersję, zaś nowy tekst – za przekład (produkt). Powyższe rozważania skłaniają do postawienia dwóch tez. Po pierwsze, obecnie obiekty badań przekładoznawców i przekładoznawczyń mają interdyscyplinarny wymiar, we współczesnym świecie (a co za tym idzie: nauce) nie da się bowiem zanegować powiązań tej dyscypliny z innymi dziedzinami. Po drugie, współczesne adaptacje nie dążą do ekwiwalencji między produktem procesu przekładu a oryginałem, lecz – osadzone we współczesnej kulturze – odbijają charakterystyczne dla niej rozterki i zachodzące na jej polu zmiany. Modyfikacje są wymuszane także przez interesujący mnie w tym tekście społeczny dyskurs związany z problematyką równościową i mniejszościową (seksualną, etniczną etc.), co może być związane zarówno z Lefevere'owską kategorią patrona (instytucjami nalegającymi na pojawienie się pewnych treści), modą i potrzebami rynku (marketingiem), jak i z realnym głosem społecznym (potrzebą reprezentacji danej grupy ludzi – do tej pory marginalizowanej).

Przedmiotem mojej refleksji będą dwie serialowe adaptacje, które swoją premierę miały w 2022 roku, odniosły komercyjny sukces i zebrały pozytywne oceny zarówno publiczności, jak i krytyczek i krytyków. Są to *Sandman* (producenci wykonawczy N. Gaiman, D.S. Goyer, A. Heineberg), produkcja oparta na wydawanym w latach 1989-1996 komiksie Neila Gaimana o tym samym tytule, oraz *Wednesday* (producenci wykonawczy T. Burton, A. Gough, M. Millar *et al.*), przedstawiająca historię córki Addamsów – zafascynowanej makabrą i śmiercią rodziny znanej z tworzonego w latach 1938-1964 komiksu Charlesa Addamsa. W tym miejscu chciałabym zarysować fabuły obu tekstów.

## Modyfikacje w serialach *Sandman* i *Wednesday*

Głównym bohaterem *Sandmana* – zarówno w serialu, jak i komiksie – jest Dream, znany także jako Morpheus. Właściwym początkiem komiksowej serii jest jego uwięzienie przez maga Rodericka Burgessa w trakcie rytuału okultystycznego. Bohater tkwi w pułapce przez ponad 70 lat i uwalnia się dopiero w latach 80. XX wieku. Odkrywa wówczas, że jego królestwo zostało niemal całkowicie zrujnowane. Misja naprawcza rozpoczyna się od odzyskania należących do niego artefaktów – hełmu, rubinu i woreczka piasku – skradzionych podczas jego niewoli. W tym zadaniu pomagają mu (nie)oczywiści kompani.

Zupełnie inaczej przedstawia się kwestia pierwowzoru historii o rodzinie Addamsów. Pierwsze komiksowe plansze powstały w latach 30. XX wieku (bohaterowie nie byli wtedy nazwani), czas publikacji głównego cyklu przypadł zaś na lata 50. i 60. Każda kolejna adaptacja stanowiła przetworzenie koncepcji mrocznej rodziny z zachowaniem najbardziej charakterystycznych cech bohaterów i bohaterek. Zamysł „projektu” miał na celu ukazanie typowej amerykańskiej rodziny w krzywym zwierciadle. Satyryczna wizja przedstawia ekscentryczną rodzinę: głowę rodziny Gomeza, jego ukochaną żonę Morticię, dzieci: Wednesday i Pugsleya, wuja Festera, kamerdynera Lurcha i osobliwego pupila – Rączkę (*Thing*). Zatem o ile adaptacja *Sandmana* opiera się na określonym tekście<sup>4</sup>, o tyle trudno mówić o konkretnej, podlegającej przekładowi fabule w przypadku Addamsów<sup>5</sup> – rozliczne adaptacje tego tytułu<sup>6</sup> mają na celu raczej komentowanie rzeczywistości, ukazanie na jej tle (nie)przystającej do konwenansów i zmieniających się czasów rodziny outsiderów.

Skoncentruję się na postaci Wednesday, która na przestrzeni lat przeszła wiele modyfikacji. Córka Addamsów w oryginalnym komiksie została opisana jako *child of woe* [...] *wane and delicate* [...] *secretive and*

<sup>4</sup> O przekładzie interlingwalnym komiksów możemy mówić tylko w przypadku *Sandmana*. W polskim wydaniu w tłumaczeniu Pauliny Braiter nie ma przesunięć semantycznych, które w wyraźny sposób wpływałyby na wymowę tekstu. Tym samym nie będę pogłębiać tego wątku, lecz skupię się na dwóch pozostałych rodzajach tłumaczenia.

<sup>5</sup> W napisach końcowych odcinków *Wednesday* znajduje się informacja, że twórcy opierali się na postaciach stworzonych przez Charlesa Addamsa (*based on the characters created by Charles Addams*).

<sup>6</sup> Najbardziej rozpoznawalne adaptacje to serial z lat 1964-1966, filmy z 1991 i 1993 roku, animacje z 2019 i 2021 roku, oraz – oczywiście – najnowszy serial.

*imaginative*<sup>7</sup>. *Child of woe* w tym przypadku prawdopodobnie odnosi się do amerykańskiej rymowanki *Monday's Child* [Opie i Opie 1997: 364-365], wskazującej, jakie cechy będą mieć dzieci urodzone w danym dniu tygodnia. Po latach taka charakterystyka tej postaci została zapomniana przez odbiorców i odbiorczynie głównie za sprawą filmu z 1991 roku (w rolę Wednesday wciela się w nim Christina Ricci<sup>8</sup>), w którym bohaterka ma sadyistyczne skłonności i problemy z relacjami interpersonalnymi. Ten obraz Addamsówny będzie kontynuowany w kolejnych adaptacjach. Ulega jednak złagodzeniu w najnowszej realizacji – skupiającej się przede wszystkim na perypetiach bohaterki – w której Wednesday jest 16-latką uczęszczającą do szkoły z internatem (inspirowanej utworem Edgara Allana Poeo *Nevermore Academy*) dla młodzieży przejawiającej magiczne zdolności, próbującą poradzić sobie z wyalienowaniem w grupie rówieśniczej i pierwszymi – innymi niż rodzinne – relacjami, a także z rozwiązywaniem zagadki kryminalnej związanej z morderstwami w okolicy i przeszłością jej bliskich.

## 1. Analiza postaci

Modyfikacje najważniejszych postaci w odniesieniu do oryginału lub poprzednich wersji dostrzegamy w obu serialach. Czas ich akcji został uwspółcześniony – *Sandman* dzieje się w 2021 roku (w pierwowzorze są to lata 80., przesunięcie do przodu o jedno pokolenie warunkuje inne drobne przekształcenia fabularne), natomiast *Wednesday* w 2022 roku. Przeniesienie fabuły do czasów obecnych implikuje zarówno zmiany społeczno-kulturowe, jak i technologiczne. O ile nie odegra to większej roli w przypadku postaci Morpheusa, o tyle wywrze znaczny wpływ na kreację Wednesday, która – w przeciwieństwie do swoich rówieśników – nie korzysta z telefonu komórkowego ani *social mediów* jak Instagram bądź TikTok (choć używa Internetu), a debiutancką powieść pisze na maszynie.

<sup>7</sup> „Blade i delikatne dziecko rozpaczy [...] skryte i obdarzone bujną wyobraźnią” (tłum. własne); zob. theyar, *Original Addams Family comic*, <https://imgur.io/gallery/bJC9z>, 2.01.2023. Słowo *woe* zostało wykorzystane przez twórców serialu w tytułach odcinków, niejednokrotnie w celach gry słownej, np.: *Wednesday's Child Is Full of Woe*; *You Reap What You Woe*; *Quid Pro Woe*; *If You Don't Woe Me by Now*; *Woe Is the Loneliest Number*.

<sup>8</sup> Ricci pojawia się również w najnowszej adaptacji, tym razem w roli nauczycielki i szwarccharakteru.

Podkreśla to jej wyobcowanie, odmiennność, akcentowane także poprzez czarno-biały strój. Zauważalne jest jednak odejście od przedstawienia Addamsówny jako sadystycznej socjopatki z zamiłowaniem do tortur, szczególnie wykonywanych na bracie. Jeśli bohaterka serialu ucieka się do przemocy, czyni to jedynie w słusznym celu, np. by okazać Pugsleyowi wsparcie i zemścić się na jego dręczycielach. Nawiązania do filmowego portretu Wednesday wybrzmiewają jedynie w dialogach; w produkcji Netfliksa ugrzeczniono jej postępowanie, choć zachowano czarny humor i mroczną naturę (co zakrawa na satyrę – np. gdy nastolatka dostaje w prezencie urodzinowym zestaw do taksydermii). Twórcy serialu skupili się na eksploracji sfery emocjonalnej córki Morticii i Gomeza, akcentując jej wycofanie, problem z okazywaniem uczuć, zamknięcie w sobie, pozorną niezależność i podkreślanie własnej odmienności od rówieśników. Wraz z rozwojem akcji ten wizerunek powoli się zmienia, gdy nastolatka naprawia relacje z matką, ulega pierwszemu zauroczeniu i zawiera przyjaźnię.

Drobnym przekształceniom poddano również postać Morpheusa, w komiksie bowiem dominuje jego mroczna, żadna zemsty strona. Dream jest bezwzględny, bezkompromisowy i – co ważne – zdecydowanie bardziej samowystarczalny. Serialowa wersja podkreśla zagubienie bohatera, jego zdystansowanie do świata i otaczających go osób. Nie traci on nic ze swojej stanowczości i poczucia obowiązku względem ludzi (jako jedna z przedwiecznych istot dbająca o równowagę świata), lecz jego charakterystyka została złagodzona. Bohater zdaje sobie sprawę, jak istotna jest współpraca z innymi i korzystanie z ich rad. Mniej ważną, choć zauważalną modyfikacją jest fizyczność mężczyzny przystosowana do standardów epoki, w której rozgrywa się adaptacja. Zrezygnowano z długich, rozczochranych włosów na rzecz typowej współczesnej fryzury i ujednolicono strój: zazwyczaj rozchełstaną pelerynę zamieniono na zestaw, jaki często pojawia się na łamach czasopism modowych – koszulkę, dżinsy, długi płaszcz i glany.

W kreacjach obu serialowych postaci można dostrzec podobieństwa charakterologiczne – są nimi zagubienie, zamknięcie w sobie i początkowa niechęć do nawiązywania relacji oraz proszenia o pomoc, a także stopniowe zanikanie tych cech. Reinterpretacje bohaterów wpisują się we współczesną popkulturę, w której z jednej strony podkreśla się zagubienie człowieka w masie ludzi i jego odmiennność (niekiedy celowo wytwarzana) od innych, z drugiej natomiast afirmuje się takie wartości jak przyjaźń,

zaufanie, lojalność, więzi międzyludzkie etc. Takie przedstawienie pozwala na utożsamienie się z postacią i zrozumienie jej, a tym samym angażuje odbiorców i odbiorczynie w jej losy. Jest to szczególnie ważne dla nastoletnich widzów i widzek.

## 2. Wątki rasowe i postkolonialne

Kolejną płaszczyzną przekształceń w obu serialach jest wielorasowość bohaterów. Zarówno w pierwowzorze *Sandmana*, jak i komiksie oraz poprzednich adaptacjach perypetii Addamsów odsetek ciemnoskórych postaci jest niewielki. Zupełnie inaczej dzieje się w przypadku obydwu seriali – w *Wednesday* Afroamerykanie i Afroamerykanki odgrywają istotne role drugoplanowe, natomiast w *Sandman* kolor skóry wielu postaci uległ zmianie (np. Unity Kinkaid, Rose Walker, bibliotekarka Lucienne, Death – siostra Morpheusa). Modyfikacje te, *de facto* niemające żadnego wpływu na fabułę, są określane jako *blackwashing* – przeciwieństwo *whitewashingu*, czyli zmiany koloru skóry postaci na białą. Praktyka ta spotyka się zarówno z pozytywnym, jak i negatywnym odzewem. Jej przeciwnicy akcentują, że zjawisko to jest równie szkodliwe jak „wybielanie”, często niezgodne z realiami historycznymi, a przede wszystkim całkowicie niepotrzebne, w ich opinii lepiej bowiem dodać oryginalną czarnoskórą postać do danego uniwersum, niż modyfikować już istniejące<sup>9</sup>. Jako zaletę tej strategii wskazuje się budowanie reprezentacji osób czarnoskórych – podkreśla się, że dotychczas stanowiły one mniejszość w tekstach kultury, a tym samym Afroamerykanie i Afroamerykanki nie mogli utożsamiać się z bohaterami i bohaterkami. Ponadto zwolennicy tych działań są zdania, że ważny jest nie kolor skóry aktora czy aktorki, lecz ich umiejętności. Ta tendencja jest pośrednim wynikiem działań aktywistów i aktywistek (np. ruchu *#Blacklivesmatter*) i odzyskiwania historii mniejszości etnicznych, których głos przez długi czas był pomijany w dyskursie społecznym.

<sup>9</sup> Sprzeciw wzbudziła również zmiana koloru skóry postaci z białego na czarny w następujących serialach i filmach: *Kopciuszek* (2021; postać: wróż chrzestny), *Mala syrenka* (2023; postać: Arielka), *Anna Boleyn* (2021; postać: Anna Boleyn), *Percy Jackson i bogowie olimpijscy* (2023-; postać: Annabeth Chase), *Wiedźmin* (2019-; postaci: Fringilla Vigo, driady), *Pierścienie władzy* (2022-; postaci: elfy, krasnoludy), *Bridgertonowie* (2020-; postaci: angielska XIX-wieczna arystokracja), *Ród smoka* (2022-; postaci: ród Velaryonów), *Przeklęta* (2020-; postać: król Artur), *Diuna* (2021; postać: Liet-Kynes).



Wymienione wyżej postacie w adaptacji są bardziej znaczące dla fabuły, niż były w pierwowzorze – Lucienne odgrywa rolę przewodniczki i doradczynie głównego bohatera (mimo że jest jej władcą), natomiast Rose Walker nie jest osobą pasywną, o której losach decydują inni, lecz współpracuje z Morpheusem. Obie bohaterki wpisują się też w stereotyp czarnoskórej silnej kobiety.

W omawianych serialach pojawiają się także – choć marginalnie – elementy postkolonialne. Za przykład może posłużyć następujący fragment dialogu w *Wednesday: Enjoy your „authentic” pilgrim fudge made with cacao beans procured by the oppressed indigenous people of the Amazon. All proceeds go to uphold this pathetic whitewashing of American history. Also, fudge wasn’t invented for another 258 years. Any takers?*<sup>10</sup>, który można interpretować jako wyraz sprzeciwu nastolatki wobec tradycji Święta Dziękczynienia, a szerzej – kolonizatorskiej działalności pierwszych osadników<sup>11</sup> (zwieńczony wysadzeniem przez dziewczynę pomnika przywódcy kolonizatorów, a zarazem założyciela miasteczka, w którym rozgrywa się akcja). Choć wątek ten nie zyskuje w serialu dalszego rozwinięcia, warto zasygnalizować, że twórcy i twórczynie starają się „przemycać” taką tematykę do współczesnych produkcji, a tym samym zwracać uwagę odbiorców i odbiorczyń na problem eksponowania historii jedynie białych Amerykanów i Amerykanek.

<sup>10</sup> „Cieszcie się «prawdziwymi» krówkami pielgrzymów zrobionymi z nasion kakao zbieranych przez uciskanych tubylców Amazonii. Cały dochód idzie na utrzymanie żalosnego wybielania amerykańskiej historii. Ponadto krówki nie zostały wynalezione przez kolejne 258 lat. Jacyś chętni?” (tłum. własne), *Wednesday*, odc. 4: *Friend or Woe*, reż. Tim Burton, 2022.

<sup>11</sup> Można traktować to jako nawiązanie do postkolonialnego wątku z filmu *The Addams Family Values*, w którym Wednesday, odgrywająca w przedstawieniu rolę rdzennej Amerykanki, wypowiada następującą kwestię: *You have taken the land which is rightfully ours. Years from now, my people will be forced to live in mobile homes on reservations. Your people will wear cardigans and drink highballs. We will sell our bracelets by the roadsides. You will play golf and enjoy hot hors d’oeuvres. My people will have pain and degradation [...]. The gods of my tribe have spoken... And for all these reasons, I have decided to scalp you and burn your village to the ground („Odebraliście nam naszą ziemię. W przyszłości moi ludzie będą zmuszeni żyć w przyczepach kempingowych na terenie rezerwatów, podczas gdy twoi będą pić koktajle. Będziemy sprzedawać bransoletki przy drodze, a wy grać w golfa i kosztować przystawki. Moi ludzie zaznają bólu i poniżenia [...]. Bogowie mojego plemienia przemówili... Dlatego zdecydowałam się was oskalpować i spalić waszą wioskę”;* tłum. własne), *The Addams Family Values*, reż. Barry Sonnenfeld, 1993.

### 3. Reprezentacje osób queerowych

Inną mniejszością zwiększającą swoją reprezentację w tekstach kultury są osoby queerowe. Nie zobaczymy wiele takich wątków w *Wednesday* – poza normalizowaniem posiadania dzieci przez pary jednopłciowe (jeden z bohaterów ma dwie matki)<sup>12</sup> – są natomiast częste w *Sandman*. Rzeczywistość serialu, w niektórych recenzjach nazywanego odą do społeczności queerowej<sup>13</sup>, cechuje odwrócenie tzw. heteronormy, w której oczywistością są relacje dwupłciowe. W *Sandman* to osoby heteroseksualne stanowią mniejszość, powszechna jest różnorodność seksualna. Nie jest to *novum* w omawianym uniwersum – jeden z koszmarów stworzonych przez Morpheusa, Corinthian, został określony jako gej przez samego autora; Judy i Donna – występujące w odcinku 24/7 – w oryginale także są lesbijkami; homoseksualny jest również kucharz Marsh, choć zmieniony został charakter jego związków z mężczyznami (w komiksie prostytuował się w więzieniu, natomiast w serialu łączy go oparta na seksie relacja z synem koleżanki z pracy). W fabule pojawia się także Hal, pracujący jako drag queen. W serialu Alex Burgess, syn maga, który uwięził Morpheusa, ma romans ze swoim asystentem, co nie pojawia się w oryginale. Orientację zmieniono też nekromantce Johannie Constantine, w pierwowzorze heteroseksualnej (i osobie przeciwnej płci, o czym napiszę później). Ciekawym aspektem związanym z queerową społecznością jest dobór aktorów, gdyż Desire, istota interplciowa, jedno z Nieskończonych (ang. *Endless*), czyli z rodzeństwa Dreama, do którego zaliczają się także Despair, Death, Delirium, Destruction i Destiny, grana jest przez osobę – jak dowiadujemy

<sup>12</sup> W przestrzeni internetowej wielokrotnie oskarżano producentów serialu o *queerbaiting*. Jest to technika marketingowa polegająca na insynuowaniu homoerotycznej relacji między postaciami, mająca na celu zwiększenie widoczności osób queerowych. Jednakże pojęcie to jest wielokrotnie nadużywane poprzez sugerowanie homoseksualnych wątków w sytuacjach, które trudno w ten sposób interpretować (np. uznawanie przyjaźni osób jednopłciowych za preludium do romansu, jak dzieje się to w recepcji serialu). Zob. Merryana Salem, *Netflix Wasn't Queerbaiting With 'Stranger Things', But They Are With 'Wednesday'*, <https://junkee.com/netflix-wednesday-queerbaiting/345892>, 4.01.2023. Takie zarzuty postawiono również serialom: *Supernatural* (2005-2020); *Stranger Things* (2016-); *Sherlock* (2010-2017); *Riverdale* (2017-).

<sup>13</sup> Zob. np. Daniel Lindsley, *The Sandman, season 1: Amazingly Queer but led by straight white guys*, [https://www.sgn.org/story.php?ch=arts\\_\\_entertainment&sc=tv&i-d=318625&VID=144](https://www.sgn.org/story.php?ch=arts__entertainment&sc=tv&i-d=318625&VID=144), 4.01.2023. W podobny sposób wypowiedziano się o serialu *Chilling Adventures of Sabrina* (2018-2020).

się z przekazu medialnego – niebinarną<sup>14</sup> (Mason Alexander Park), co wydaje się świetnym rozwiązaniem podkreślającym płynność płciową postaci i wskazującym, że pożądanie na równi cechuje obie płcie. Innym charakterystycznym rysem współczesnej popkultury jest eksponowane w serialu napięcie seksualne między Morpheusem a Desire, czyli *de facto* rodzeństwem – wcześniej relacje tego typu były tabuizowane i potępiane, natomiast w dzisiejszej kulturze często są akceptowane na kartach powieści lub ekranach<sup>15</sup>.

#### 4. Wątki feministyczne

Ostatnia płaszczyzna przekształceń, niezwiązana już z reprezentacją mniejszości, odnosi się do roli i pozycji kobiet. Refrakcje tego typu łączą się ze zmianą płci postaci bądź aktora<sup>16</sup>, a także wątkami feministycznymi (np. walką z patriachatem). W *Wednesday* nie zaobserwowałam zabiegów pierwszego typu, natomiast jeśli chodzi o *Sandmana*, doszło do nich w przypadku przekształcenia egzorcysty Johna Constantine’a w Johannę oraz bibliotekarza Luciena z królestwa Morpheusa w Lucienne. O ile Johanna nie odgrywa w fabule większej roli, o tyle warto przyjrzeć się Lucienne – bohaterce, która w przeciwieństwie do pierwowzoru jest zdecydowanie bardziej aktywna: to ona znajduje Morpheusa, gdy ten trafia do swego królestwa po 100 latach niewoli (jest to wymowna scena, kobieta pomaga mu bowiem się podnieść po przebudzeniu na plaży), przejmuje jego obowiązki i dba o niego, naciskając, by w poszukiwaniu artefaktów towarzyszył mu kruk-pomocnik. Bibliotekarka została wykreowana na osobę stanowczą, szanującą swego władcę, ale zarazem na tyle pewną siebie i niezależną, by mimo ściśle określonej hierarchii nie zgadzać się z jego postępowaniem. Ich relacja wraz z rozwojem fabuły zaczyna przypominać

<sup>14</sup> Reprezentacja niebinarnych osób aktorskich jest coraz bardziej widoczna; wcielają się one w role kobiece i męskie, np. Emily Carey jako Alicent Hightower (*Ród smoka*), Emma D’Arcy jako Rhaenyra Targaryen (*Ród smoka*), Emma Corrin jako Diana Spencer (*The Crown*) i Constance Chatterley (*Kochanek Lady Chatterley*).

<sup>15</sup> Innym przykładem aprobowanych przez odbiorców i odbiorczynie relacji między członkami rodziny może być związek ciotki i bratanek w *Grze o tron* (2011-2019) oraz stryja i bratanicy w *Rodzie smoka*.

<sup>16</sup> Takiej transformacji uległ również planetolog Liet-Kynes z *Diuny* (2021), w oryginale męczyzna. Nie zawsze jednak odbywa się to w sygnalizowanym kierunku, niekiedy bowiem postaci pierwotnie kobiece są odgrywane przez mężczyzn, np. wróż chrzestny z *Kopciuszka*.

przyjaźń. Ponadto elementy jej wizerunku (np. wygolona głowa) odbiegają od szablonowo kobiecych, co może oznaczać przełamywanie stereotypu kobiety i bibliotekarki.

Intrygujący jest także wynik castingu do roli Lucifera, władcy Piekła, producenci zdecydowali się bowiem na obsadzenie w niej kobiety (Gwendoline Christie). Komiksowy diabeł ma delikatne rysy twarzy, charakterystyczne dla renesansowego przedstawienia aniołów, co idealnie odzwierciedla androgeniczna uroda Christie. Wybór osoby odgrywającej rolę Lucifera nie ma jednak żadnego wpływu na wydźwięk utworu (poza podkreśleniem pewnej dwoistości istot nadnaturalnych)<sup>17</sup>.

Inną ciekawą zmianą jest historia Ethel, partnerki maga Burgessa. W komiksie kobieta porzuca go i wraz z nowym kochankiem kradnie artefakty należące do Morpheusa. W serialu zrezygnowano z postaci tego mężczyzny. Ethel ucieka, bowiem mag zmusza ją do dokonania aborcji, której ona nie chce. Ratuje siebie i przyszłe dziecko, zaś artefakty zabiera w akcie zemsty. Tę nieznaczną zmianę można interpretować w perspektywie dyskursu feministycznego: tylko kobieta ma prawo decydować o przerwaniu lub donoszeniu ciąży, a żaden mężczyzna – nawet ojciec – nie może jej niczego narzucać. Innym feministycznym akcentem jest zamiana „ról” bohaterów odcinka 24/7 – Kate i Garry’ego Fletcherów. W komiksie Garry jest dyrektorem firmy, który poślubił Kate ze względu na jej majątek. Serial odwraca te zależności i prezentuje Garry’ego jako męża-trofeum całkowicie podporządkowanego partnerce (i nieszczęśliwego w niezdrowym związku), zaś Kate jako dyrektorkę wykonawczą, romansującą (jako dominująca strona) z młodszym mężczyzną starającym się o pracę w jej firmie.

Innym przykładem opozycji między płciami opartej na relacji władzy jest zachowanie przybranych rodziców Jeda Walkera: Barnaby’ego i Clarice. W pierwowzorze Jed jest ofiarą przemocy domowej ze strony obojga, natomiast w serialu w roli kata występuje tylko Barnaby, tyranizujący nie tylko chłopca, ale również swoją żonę. Być może ta modyfikacja jest powypadkową takich ruchów społecznych jak #MeToo, a twórcy chcieli zwrócić uwagę na kwestię przemocy wobec kobiet i tym samym wskazać na problem toksycznej męskości i opresyjności patriarchy, jednakże za

<sup>17</sup> Podobny charakter miało obsadzenie Tildy Swinton jako archaniola Gabriela w filmie *Constantine* (2005).

cenę wpisania się w aktualny dyskurs producenci powielili stereotyp wyłączenie męskiej opresji w rodzinie.

Twórcy serialu *Wednesday* również zadbali o wątki o feministycznym wydźwięku. Ich przykładem są wizje doświadczane przez główną bohaterkę, kontaktującą się w ten sposób z Goody Addams, swoją przodkinią z czasów pierwszych osadników. Wątek ten wpisuje się w typowy dla feministycznie zorientowanej popkultury motyw polowania na czarownice, w którym po jednej stronie stoi biały kolonizator i fanatyk religijny, a po drugiej – walcząca o możliwość samostanowienia i ratunek dla prześladowanych, niesłusznie oskarżana kobieta, która poprzez walkę z gnębicielem wyłamuje się ze wspólnoty pierwszych osadników.

Feministycznych podtekstów nie brak również w dialogach. *So you were guided by latent chivalry, the tool of patriarchy, to extract my undying gratitude?*<sup>18</sup> – mówi do swojego (przyszłego) przyjaciela Wednesday, która kwestionuje bezinteresowność jego działania i dopatruje się zachowań mogących uchodzić za zachętę do podległości bądź ukazanie kobiecej słabości. Bohaterka zestawia stereotypowe ujęcia męskości i kobiecości, tj. postać rycerza i jego obowiązku pomocy damie w potrzebie, z współczesną rzeczywistością, w której kobieta nie potrzebuje „wybawienia” od zagrożenia, z którym mogłaby sobie poradzić sama. To niejedyny przykład odwrócenia ról – serialowe bohaterki wielokrotnie ratują same siebie bądź bliskie im osoby, przezwyciężają przy tym strach i trudności związane z nową sytuacją, rywalizują między sobą w szkolnych wydarzeniach, w których istotna jest sprawność fizyczna (szermierka, poszukiwania artefaktu), stanowią wsparcie psychiczne dla męskich bohaterów, a także inicjują relacje romantyczne, nie czekając, by to chłopak wykonał pierwszy ruch. Postaci z *Wednesday* nie reprodukuje zatem stereotypów, lecz realizują współczesne wzorce kobiecości i męskości.

## Wnioski

Na pytanie o to, czy zmiany (nierzadko nacechowane ideologicznie) wprowadzane przez twórców i twórczynie w przekładzie intralingwalnym i intersemiotycznym są konieczne, nie ma jednoznacznej odpowiedzi.

<sup>18</sup> „Więc kierowany ukrytą rycerskością, narzędziem patriarchy, chciałeś skłonić mnie do wdzięczności?” (tłum. własne), *Wednesday*, odc. 1: *Wednesday's Child Is Full of Woe*, reż. Tim Burton, 2022. Warto zauważyć, że użyte określenie *extract* jest nacechowane jeszcze silniej i oznacza także „wydusić”.

Przekształcenia mające na celu zwiększenie widoczności osób czarnoskórych oraz queerowych w społecznym i medialnym dyskursie, silniejsze zaznaczanie kobiecej podmiotowości, jak również zmianę sposobu postrzegania kobiet i mniejszości budzą entuzjazm osób chcących zobaczyć na ekranie bohaterów i bohaterki takich samych jak one (jest to szczególnie ważne dla dziecięcych odbiorców i odbiorczyń). Działania ruchów walczących o równouprawnienie kobiet, osób LGBT+ i osób czarnoskórych<sup>19</sup> znajdują odbicie w kulturze i jej wytworach i przyczyniają się do wprowadzenia ich postulatów do historii, które w oryginale – co należy podkreślić – również kreowały pewną wizję rzeczywistości. Rodzi to zrozumiały bunt u odbiorców i odbiorczyń przywiązanych do utrwalonego obrazu konkretnych postaci, gdyż zostają wytrąceni ze swojej strefy bezpieczeństwa, tracą pewną część siebie, reagują zatem sprzeciwem na – nierzadko daleko idące – przekształcenia. Należy jednak mieć na uwadze, że adaptacje tworzy się nie tylko po to, by zreinterpretować dzieło lub przenieść na grunt innego medium, lecz często także by poszerzyć target, do którego jest kierowane, o reprezentantów i reprezentantki młodszego pokolenia, co wiąże się z koniecznością uwspółcześnienia i poszerzenia fabuły o zrozumiałe dla nich kontekst. Niewiele młodych osób sięgnie po komiks Neila Gaimana, nie poznawszy wcześniej wersji serialowej. Dla wielu z nich Morpheus na zawsze będzie miał twarz Toma Sturridge’a. W przypadku tworzenia kolejnej historii o perypetiach Addamsów sprawa jest jeszcze bardziej klarowna: liczba adaptacji losów tej mrocznej rodziny wskazuje, że każda epoka potrzebuje jej własnej wersji, a popularność produkcji Netflix’a udowadnia, że dzięki uwspółcześnieniu ta opowieść nadal ma szansę na sukces i zaistnienie w świadomości (nowych) fanów i fanek – właśnie dzięki temu, że Wednesday w interpretacji Jenny Ortega nie będzie różnić się znacząco od widzów i widzek, którzy mogą się z nią identyfikować.

Z drugiej strony, pokazywanie reprezentacji mniejszości seksualnych bądź etnicznych może być powodowane naciskiem instytucji sponsorujących produkcje (Lefevere’owski „patron”), zorientowanych na generowanie zysków i niezainteresowanych rzeczywistą sytuacją reprezentantów i reprezentantek tych mniejszości, które są – nierzadko wręcz nachalnie – dodawane do narracji. Wprowadzanie nacechowanych ideologicznie

---

<sup>19</sup> Podobnie dzieje się z widocznością osób chorych, np. na HIV (Billy Porter grający wróża chrzestnego w *Kopciuszku*) czy zespół Downa (Jamie Brewer jako Adelaide Langdon w *American Horror Story: Coven*, 2013).

refrakcji do adaptacji znanych tytułów jest dla producentów i producentek „wygodniejsze” niż tworzenie zupełnie nowych uniwersów, wiąże się bowiem ze zdobyciem nowych odbiorców i odbiorczyń; natomiast w przypadku dokonania przekładu znanych dzieł pewna liczba ich dotychczasowych fanów i fanek – ze względu na sympatię lub sentyment do oryginału – na pewno sięgnie po film bądź serial i zapewni mu oglądalność (oraz zyski). Jest to także związane ze strategiami marketingowymi bazującymi na „kontrowersji” ideologicznej napędzającej promocję danego tytułu również poprzez „antyreklamę”.

Przekład jest narzędziem, dzięki któremu twórcy i twórczynie mogą dokonywać wynikających ze zmieniającej się świadomości społecznej przekształceń i komentować współczesną kulturę. Zjawisko refrakcji ma zatem dwojaką wymowę, która będzie uzależniona od światopoglądu interpretującej dzieło osoby, a także od kontekstu kulturowego, w jakim będzie ono odbierane, choć ten ostatni element w związku z postępującą globalizacją staje się mniej znaczący, o czym świadczy ogromna popularność na całym świecie obu analizowanych przez mnie seriali. Porównanie recepcji adaptacji różnych tekstów kultury otwiera zatem kolejną, interesującą przestrzeń do badań nad przekładem.

## BIBLIOGRAFIA

- Adamska-Staroń, M. (2015), „Kultura popularna jako przestrzeń edukacyjna”, [w:] Justyna Hanna Budzik, Ilona Copik, red. *Edukacja przez słowo – obraz – dźwięk*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice.
- Baker, M. (2006), *Translation and Conflict. A Narrative Account*, Routledge, London–New York.
- Balcerzan, E. (2009), *Tłumaczenie jako „wojna światów”*. *W kręgu translatoryki i komparatystyki*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań.
- Barker, M. (reż.), (2022-), *The Sandman*.
- Bassnett, S., Lefevere, A. (red.) (1990), *Translation, History and Culture*, Pinter, London.
- Bauman, Z. (1995), *Wieloznaczność nowoczesna, nowoczesność wieloznaczna* (tłum. Janina Bauman), Polskie Wydawnictwo Naukowe, Warszawa.
- Bauman, Z. (2011), *Kultura w płynnej nowoczesności*, Wydawnictwo Agora, Warszawa.
- Burton, T., Marshall, J. et al. (reż.) (2022-), *Wednesday*.

- Cronin, M. (2006), *Translation and Identity*, Routledge, London, <https://doi.org/10.4324/9780203015698>.
- Czarnecka, B. (2018), „O adaptacjach i badaniach nad adaptacjami”, *Niderlandystyka Interdyscyplinarnie*. 3(1): 8-14.
- Daszkiewicz, W. (2018), „Dole i niedole współczesnej kultury, czyli wobec postmodernizmu”, *Summariusm*. 47(67): 75-87.
- Gaiman, N. (2018), *The Sandman*, vol. 1, *Preludes & Nocturnes*, DC Comics, Burbank.
- Gaiman, N. (2018), *The Sandman*, vol. 2, *The Doll's House*, DC Comics, Burbank.
- Gaiman, N. (2021), *Sandman*, t. 1, *Preludia i nokturny* (tłum. Paulina Braiter), Egmont Polska, Warszawa.
- Gaiman, N. (2021), *Sandman*, t. 2, *Dom lalki* (tłum. Paulina Braiter), Egmont Polska, Warszawa.
- Gellner, E. (1984), *Słowa i rzeczy* (tłum. Teresa Hołówka), Wydawnictwo Książka i Wiedza, Warszawa.
- Hejwowski, K. (2012), „Widoczność tłumacza a iluzja przekładu”, [w:] Małgorzata Guławska-Gawkowska, Krzysztof Hejwowski *et al.*, red. *Tłumacz: służa, pośrednik, twórca?*, Instytut Lingwistyki Stosowanej Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa.
- Hendrykowski, M. (2013), „Adaptacja jako przekład intersemiotyczny”, *Przestrzenie Teorii*. 20: 175-184, <https://doi.org/10.14746/pt.2013.20.12>.
- Heydel, M. (2009), „Zwrot kulturowy w badaniach nad przekładem”, *Teksty Drukie*. 6: 21-33.
- Heydel, M. (2013), *Gorliwość tłumacza. Przekład poetycki w twórczości Czesława Miłosza*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków.
- Jakobson, R. (2009), „O językoznawczych aspektach przekładu” (tłum. Lucylla Pszczołowska), [w:] Piotr Bukowski, Magda Heydel, red. *Współczesne teorie przekładu. Antologia*, Wydawnictwo Znak, Kraków.
- Jaroszyński, P. (2006), „Filozofia kultury: między metafizyką i teologią”, [w:] Zofia Rosińska, Joanna Michalik, red. *Co to jest filozofia kultury?*, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa.
- Lefevere, A. (1992), *Translation, Rewriting and the Manipulation of Literary Fame*, Routledge, London–New York.
- Lefevere, A. (2009), „Ogórki Matki Courage” (tłum. Agata Sadza), [w:] Piotr Bukowski, Magda Heydel, red. *Współczesne teorie przekładu. Antologia*, Wydawnictwo Znak, Kraków.



- Lichański, J.Z., Kajtoch, W. *et al.* (2015), *Literatura i kultura popularna. Metody: propozycje i dyskusje*, Pracownia Literatury i Kultury Popularnej oraz Nowych Mediów, Wrocław.
- Luboń, A. (2021), „Język przekładu jako probierz trendów popkultury – przypadek amerykańskich komiksów „Seed of Destruction” i „Wake the Devil” Michaela Mignoli w polskich tłumaczeniach”, [w:] Agnieszka Myszka, Ewa Oronowicz-Kida *et al.*, red. *Silva rerum. Rzecz o współczesnej i dawnej polszczyźnie*, t. 2, Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego, Rzeszów.
- Maryniarczyk, A. (red.) (2005), *Powszechna encyklopedia filozofii*, t. 6, Polskie Towarzystwo Tomasza z Akwinu, Lublin.
- Mathews, G. (2005), *Supermarket kultury. Kultura globalna a tożsamość jednostki* (tłum. Ewa Klekot), Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa.
- McLaren, P. (1994), „White Terror and Oppositional Agency: Towards a Critical Multiculturalism”, [w:] David Theo Goldberg, red. *Multiculturalism: A Critical Reader*, Blackwell, Oxford.
- Melosik, Z., Szkudlarek, T. (1998), *Kultura, tożsamość i edukacja. Migotanie znaczeń*, Oficyna Wydawnicza Impuls, Kraków.
- Nowak, S. (2012), „Kultura popularna, czyli twórca niesubordynacja”, *MOCAK Forum*. 1(3): 1-5.
- Opie, I., Opie, P. (1997), *The Oxford Dictionary of Nursery Rhymes*, Oxford University Press, Oxford.
- Putnam, H. (1992), *Realism with a Human Face*, Harvard University Press, Cambridge–London.
- Rorty, R. (1994), *Filozofia a zwierciadło natury* (tłum. Michał Szczubiałka), Fundacja Aletheia, Warszawa.
- Rorty, R. (1998), *Konsekwencje pragmatyzmu* (tłum. Czesław Karkowski), Wydawnictwo Instytutu Filozofii i Socjologii Polskiej Akademii Nauk, Warszawa.
- Salem, M., *Netflix Wasn't Queerbaiting With 'Stranger Things', But They Are With 'Wednesday'*, [online] <https://junkee.com/netflix-wednesday-queerbaiting/345892>, 4.01.2023.
- Sonnenfeld, B. (reż.) (1993), *The Addams Family Values*.
- Szahaj, A. (1996), „Co to jest postmodernizm?”, *Ethos*. 33-34: 63-78.
- Szahaj, A. (2004), „Ponowoczesność i postmodernizm a religia”, [w:] Andrzej Szahaj, *Zniewalająca moc kultury. Artykuły i szkice z filozofii kultury, poznania i polityki*, Wydawnictwo Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń.
- Szahaj, A. (2010), *E Pluribus Unum? Dylematy wielokulturowości i politycznej poprawności*, Wydawnictwo Universitas, Kraków.

- Tabakowska, E. (2018), „O obecności tłumacza”, [w:] Aleksandra R. Knapik, Piotr P. Chruszczewski, red. *Między tekstem a kulturą. Z zagadnień przekładoznawstwa*, Æ Academic Publishing, San Diego.
- theyar, *Original Addams Family comic*, [online] <https://imgur.io/gallery/bJC9z>, 2.01.2023.
- Tymoczko, M., Gentzler, E. (2002), *Translation and Power*, University of Massachusetts Press, Amherst.
- Urbanek, D. (2012), „Tłumacz i paradoks przekładu”, [w:] Małgorzata Guławska-Gawkowska, Krzysztof Hejwowski *et al.*, red. *Tłumacz: sługa, pośrednik, twórca?*, Instytut Lingwistyki Stosowanej Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa.
- Zybertowicz, A. (1995), *Przemoc i poznanie. Studium z nie-klasycznej socjologii wiedzy*, Wydawnictwo Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń.

#### ABSTRAKT

W artykule zostały przeanalizowane zmiany wprowadzane w adaptacjach komiksów w stosunku do oryginału na podstawie seriali Netflixa *Sandman* i *Wednesday*. Refrakcje te mają swoje źródło w przekładzie kulturowym i są związane z kwestiami ważnymi dla współczesnej (pop)kultury, takimi jak: kreacja bohatera, reprezentacja mniejszości seksualnych i etnicznych oraz rola i pozycja kobiet w amerykańskim społeczeństwie. Autorka bada rodzaje modyfikacji wprowadzanych w przekładzie intersemiotycznym i intralingwalnym oraz wskazuje ich możliwe źródła (społeczna potrzeba i/lub nacisk instytucji zewnętrznych).

**SŁOWA KLUCZOWE:** refrakcja, przekład, adaptacja, popkultura, serial

#### ABSTRACT

**A (Non-)Necessity of Change – Serial Comic Book Adaptations from the Perspective of Cultural Translation (using *Sandman* and *Wednesday* as Examples)**

The article analyses the changes made in adaptations of comic books compared to the original, using the examples of the Netflix TV shows: *Sandman* and *Wednesday*. These reflections have their origin in cultural translation and are related to issues important to contemporary (pop) culture, such as: character creation, representation of sexual and ethnic minorities, and the role and position of women in American society. The

author examines the types of modifications introduced in intersemiotic and intralingual translations and indicates their possible sources (social need and/or pressure from external institutions).

**KEYWORDS:** refraction, translation, adaptation, pop culture, TV series