

**Magdalena Bednarek**

ORCID: 0000-0003-3903-5529

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

## Prince Charming na licencji? Totalizacja baśni

**Słowa kluczowe:** baśń, bajka, retelling, przepisywanie, postmodernizm, intertekstualność, konwergencja, supersystem

**Keywords:** fairy tales, retelling, postmodernism, intertextuality, convergence, super entertainment systems

### Baśń i kultura popularna

Kiedy Walt Disney w latach trzydziestych XX wieku zdecydował się wyprodukować pierwszy pełnometrażowy film animowany, sięgnął do ludowego wątku w adaptacji Jakuba oraz Wilhelma Grimmów i stworzył *Królewnę Śnieżkę i siedmiu krasnoludków* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, reż. D. Hand, USA 1937), co zaowocowało spektakularnym sukcesem artystycznym oraz komercyjnym, którego kulturowe i rynkowe skutki sięgają współczesności. Doceniono wysoką jakość zdjęć (osiągniętą dzięki zastosowaniu nowego typu kamer z szerokim obiektywem), piosenki stały się szlagierami (na przykład *Some Day my Prince Will Come*, *Whistle While You Work*, *Haigh-Ho*), a niektóre sceny i kadry zostały skomponowane z taką maestrią, że do dziś stanowią ważny punkt odniesienia — nierzadko parodystycznego<sup>1</sup>. Nie dziwi więc, że Filmowa Akademia, docenia-

<sup>1</sup> Do filmu Disneya nawiązują zarówno baśniowe produkcje (na przykład *Królewna Śnieżka i łowca* [*Snow White and the Huntsman*, reż. R. Sanders, USA 2012], w którym sekwencja ucieczki przez mroczny las powiela sugestywny koncept z filmu Disneya, gdzie gałęzie, niczym upiorne, kościste ręce próbują schwytać bohaterkę, czepiając się jej odzieży i wplątując we włosy), jak i obyczajowe (na przykład *500 dni miłości* [*500 Days of Summer*, reż. M. Webb, USA 2009]; tu główny bohater w chwili szczęścia wyśpiewuje duet wraz z błękitnym animowanym ptaszkiem, który przysiadł mu na palcu).

jąc „znaczącą ekranową innowację, która oczarowała miliony i otworzyła nowe rozległe pole rozrywki”<sup>2</sup>, w 1938 roku przyznała Disneyowi Oscara. Film, nad którym studio pracowało przez pięć lat (1932–1937) jest regularnie wymieniany przez Amerykański Instytut Filmowy wśród najlepszych<sup>3</sup>. Komercyjny sukces obrazu także był olbrzymi: *Królowna Śnieżka* przyniosła czterokrotnie wyższy dochód niż następny na liście kinowych przebojów tego roku film, nie dziwi więc, że od daty premiery była jeszcze ośmiokrotnie dystrybuowana w kinach<sup>4</sup>. Należy też podkreślić, że bohaterka pierwszej Disneyowskiej baśni zapoczątkowała nie tylko serię pełnometrażowych adaptacji baśni, lecz także do dziś rozbudowywaną markę — Disney Princess (Księżniczki Disneya), która jest obecna w przemyśle filmowym i telewizyjnym, jak również w przemyśle zabawkarskim, odzieżowym, meblarskim itp. To właśnie sprzedawane na licencji lalki, koszulki, kostiumy, kubki itp. z wizerunkami Śnieżki, Arielki czy Belli, jak wskazała Rebecca Hains, tworzą główne źródło dochodu marki<sup>5</sup>.

Studio Disneya w następnych latach zaadaptowało kolejne tradycyjne i literackie wątki baśniowe — i tym samym ukształtowało współczesną znajomość baśni. Dzięki filmom Disneya Mała Syrena znana jest pod imieniem Ariel, w przekonaniu większości zapewne to pocałunek Śpiącej Królowny i Księcia otworzył im drogę do szczęśliwego życia<sup>6</sup>, a Matka Chrzestna w *Kopciuszku* jest w naszej wyobraźni zażywną roztargnioną starszą panią, choć w literackim pierwowzorze — zgodnym z francuską siedemnasto- i osiemnastowieczną konwencją, na którą twórcy filmu się powoływali — była wszechmocną wróżką reżyserującą karierę chrześnicy<sup>7</sup>. Disney jest także odpowiedzialny za mit pocałunku prawdziwej miłości o mocy łamania zaklęć, który jest dziś tak rozpowszechniony w baśni, że wydaje się niezbywalnym i koniecznym jej elementem (stał się też przedmiotem

<sup>2</sup> <http://www.imdb.com/title/tt0029583/awards> (dostęp: 8.05.2017); jeśli nie podano inaczej, przeł. M.B.

<sup>3</sup> Zob. J. Zipes, *Fairy Tales and the Art of Subversion. The Classical Genre for Children and the Process of Civilization*, New York 2006, s. 193. Disney karierę jako animator zaczynał w ogóle od baśni — w latach dwudziestych stworzył krótkometrażowe produkcje nazwane zbiorczo *Laugh-O-gram Films*, które Jack Zipes opisuje jako innowacyjne i rewolucyjne. Zob. *ibidem*, s. 196–197.

<sup>4</sup> Zob. <http://www.afi.com/members/catalog/DetailView.aspx?s=&Movie=5865> (dostęp: 8.05.2017).

<sup>5</sup> Zob. R.C. Hains, *The Princess Problem. Guiding Our Girls Through the Princess-Obsessed Years*, Naperville 2014, s. 66–67.

<sup>6</sup> W baśni Charles’a Perrault, na którą Disney się powołuje, księżę, obudziwszy dziewczynę, porzuca ją w jej zamku, później sprowadza do rodzinnego pałacu, a następnie pozostawia wraz z dwójką dzieci na pastwę swej matki — ogrzycy (ludojadczynie). Zob. Ch. Perrault, *O Pięknej, co w lesie spała, czyli Śpiąca Królowna*, [w:] *idem, Baśnie, czyli opowieści z dawnych czasów*, przeł. B. Grzegorzewska, il. A. Kucharska-Cybuch, Kalisz 2010, s. 16–20.

<sup>7</sup> Wróżka nie dość, że odgaduje marzenie dziewczyny o pójściu na bal i wyposaża ją w rzeczy niezbędne, by wzbudzić uznanie, uprzedza także dwór, że ma się spodziewać przyjazdu księżniczki; również pierwszy moral podkreśla rolę wróżki jako sprawczyni powodzenia dziewczyny. Zob. Ch. Perrault, *Kopciuszek*, [w:] *idem, op. cit.*, s. 77.

krytyki i reinterpretacji — na przykład w *Czarownicy* [*Maleficent*, reż. R. Stromberg, USA 2014])<sup>8</sup>. Można więc śmiało stwierdzić, że to kultura popularna zdecydowała o przetrwaniu i formie baśniowej tradycji folklorystycznej, dla której zagrożeniem były przekształcenia kulturowe, społeczne i gospodarcze, likwidujące społeczny, estetyczny i ekonomiczny kontekst jej funkcjonowania.

Dzieło Disneya z 1937 roku nie tylko zapoczątkowało nowy gatunek filmowy, lecz także przemodelowało baśń w ogóle — „nie sposób odmówić mu zasługi zrewolucjonizowania baśni za pomocą technologii filmowej oraz przemysłu wydawniczego”<sup>9</sup> — dobitnie stwierdził Jack Zipes. Amerykański germanista zauważył osiem przekształceń gatunku, występujących w różnych obszarach (kompozycji, narracji, aksjologii i recepcji): 1. technika dominuje nad opowieścią, prowadząc do tego, że staje się ona pochwałą sprawności twórcy; 2. widz pozbawiony jest samodzielności, ponieważ cała historia jest tak zaprojektowana, by nieustannie go kontrolować; 3. obraz daje poczucie całości i harmonii; 4. wartości transmitowane przez postaci są naturalizowane przez wprowadzenie realistycznych motywacji; 5. amerykańskie wartości są uniwersalizowane, przyczyniając się do kulturowej kolonizacji; 6. ideał czystości, kontroli i porządku jest propagowany *implicite* i *explicite*; 7. indywidualną przyjemność lektury zastąpiono doświadczeniem bezosobowego seansu kinowego, który służy nie tyle budowaniu wspólnoty, ile rozrywce; 8. baśń stała się powierzchowna, łatwa, jednowymiarowa<sup>10</sup>. Z tej perspektywy dzieło Disneya jawi się nie tyle jako szansa na ocalenia gatunku, ile jego dewaloryzacja.

To zapewne charakter publicznej własności, z której można swobodnie korzystać<sup>11</sup>, oraz sprawdzona moc oddziaływania czyniły baśń tak atrakcyjnymi dla kultury popularnej, bo gwarantującymi sukces komercyjny. Oczywiście po-

---

<sup>8</sup> Disneyowska Królowa Śnieżka zostaje przebudzona pierwszym pocałunkiem miłości (*love's first kiss*), choć w baśni Grimmów jej powrót do świadomości jest skutkiem szczęśliwego zbiegu okoliczności: służący niosąc szklaną trumnę, potykają się, dzięki czemu kawałek zatrutego jabłka wypada z ust dziewczyny (zob. J. i W. Grimm, *Królowa Śnieżka*, [w:] *eidem*, *Baśnie dla dzieci i domu*, t. 1, przeł. E. Pieciul-Karmińska, il. O. Ubbelohde, Poznań 2010, s. 281). Kolejna baśń filmowa, *Śpiąca Królowa* (*Sleeping Beauty*, reż. C. Geronimi, USA 1959), przynosi już pocałunek prawdziwej miłości (*true love's kiss*), który poddany został swoistej fetyszyzacji, co z wdziękiem puentują sceny towarzyszące piosence z filmu *Zaczarowana* (*Enchanted*, reż. K. Lima, USA 2007) pod tytułem *True Love Kiss*, śpiewanej przez Amy Adams i Jamesa Marsdena. *Czarownica* nadaje temu pocałunkowi odmienny sens, przenosząc go ze sfery erotycznej i heteroseksualnej do rodzicielskiej czy feministyczno-siostrzanej.

<sup>9</sup> J. Zipes, *op. cit.*, s. 193.

<sup>10</sup> Zob. *ibidem*, s. 207–208.

<sup>11</sup> Choć to, jak pisał Zipes, w XIX wieku się zmieniło, autorzy i wydawcy poszczególnych tekstów zaczęli dysponować prawami autorskimi do nich (*ibidem*, s. 195). Sytuacja nie była jednak oczywista, o czym świadczą losy batalii, jakie Hans Christian Andersen toczył w obronie swoich praw autorskich. Zob. H. Porsdam, *Introduction: Hans Christian Andersen, Best of story tellers*, [w:] *Copyright and Other Fairy Tales. Hans Christian Andersen and the Commodification of Creativity*, red. H. Porsdam, Northampton 2006, s. 4.

wodów tej atrakcyjności można szukać dalej, w swoistym strukturalnym i pragmatycznym podobieństwie między baśniami i wytworami kultury popularnej. Wspólny miałby być im eskapizm i funkcje kompensacyjne, które oferują według niektórych badaczy zarówno baśni (Max Lüthi), jak i kultura masowa (Dwight Macdonald) tym, którzy w hierarchii społecznej są najniżej i mają najmniejsze szanse na zmianę swojego położenia<sup>12</sup>. Z tej perspektywy pocieszenie oferowane przez teksty kultury jeszcze bardziej oddala mniejszości od szansy na zmianę swojego statusu<sup>13</sup>. Dalej można wymienić funkcję ludyczną, kluczową według badaczy dla tekstów kultury popularnej i baśni (John G. Cawelti)<sup>14</sup>. Przywołując ten argument, trzeba być jednak bardzo ostrożnym, pamiętając o ogromie przeobrażeń społecznych i gospodarczych, które dopiero u schyłku nowoczesności doprowadziły do wytworzenia czasu wolnego i jego kultury — baśń pierwotnie towarzyszyła już to pracy, już to sytuacjom rytualnym.

Można podnosić także podobieństwo w sposobie funkcjonowania poszczególnych tekstów kultury popularnej i ludowej w procesie historycznym. Zarówno dla jednych, jak i drugich czasowe relacje mają być nieistotne. Tony Benett i Janet Woolecott w odniesieniu do literatury popularnej wyjaśniają to zjawiskiem wszechtekstowości i mutacji, która unieważnia chronologię dzieł (a nawet odwraca w procesie interpretacji relacje intertekstualne) na rzecz siły oddziaływania, która może czynić filmy z Seanem Connerym kanonicznymi opowieściami o Jamesie Bondzie mimo pierwszeństwa powieści Iana Fleminga<sup>15</sup>. Z kolei w odniesieniu do oralnej kultury ludowej zwraca się uwagę na to, że każde wykonanie jest uobecnieniem wzorca istniejącego w społecznej świadomości, równocześnie jednak wzorzec ten nie istnieje inaczej niż w konkretnych realizacjach. W tym kontekście ważne jest spostrzeżenie Jurija Łotmana, który zauważył, że kultura ludowa ma charakter autokomunikacyjny (zarówno nadawca, jak i odbiorca są depozytariu-

<sup>12</sup> Równie wyraziste są jednak argumenty na rzecz muru dzielącego kulturę ludową i popularną, a do ich najbardziej znanych szermierzy należy zaliczyć właśnie Macdonalda, który autonomicznej, oddolnej kulturze ludowej przeciwstawił narzuconą masom, podporządkowaną interesom ideologicznym i ekonomicznym klasy uprzywilejowanej kulturę masową. Zob. D. Macdonald, *Teoria kultury masowej*, przeł. C. Miłosz, [w:] *Antropologia kultury. Zagadnienia i wybór tekstów*, wstęp i red. A. Mencwel, Warszawa 2001, s. 401; D. Strinati, *Wprowadzenie do kultury popularnej*, przeł. W. Burszta, Poznań 1998, s. 17–21.

<sup>13</sup> Zob. M. Lüthi, *Zabójca smoka. O stylu bajki*, przeł. J.M. Kasjan, „Literatura Ludowa” 1982, nr 3, s. 43; D. Strinati, *op. cit.*, s. 24. Choć można spotkać się także z odmiennym stanowiskiem. Lewis Seifert dowodził, że baśni w XVII i XVIII wieku miały potencjał emancypacyjny; Zipes stawiał taką tezę w odniesieniu do baśni w ogóle; podobnie John Fiske zauważał, że kultura popularna umożliwia krytykę kultury dominującej. Zob. L.C. Seifert, *Fairy Tales, Sexuality and Gender in France 1690–1715. Nostalgic Utopias*, Cambridge 2006, s. 11–13; J. Zipes, *Fairy Tale as Myth/Myth as Fairy Tale*, Lexington 1994, s. 142–143; J. Fiske, *Zrozumieć kulturę popularną*, przeł. K. Sawicka, Kraków 2010, s. 21–22.

<sup>14</sup> Zob. J.G. Cawelti, *Formuły, gatunki, archetypy*, przeł. A. Fulińska, „Znak” 1996, nr 10, s. 120.

<sup>15</sup> Zob. J. Storey, *Studia kulturowe i badania kultury popularnej: teorie i metody*, przeł. i red. J. Barański, Kraków 2003, s. 45.

szami tej samej opowieści), co sprawia, że zainteresowanie słuchacza budzi nie teleologiczny rozwój fabuły, lecz indywidualny sposób jej ujęcia: schemat znany bajarzowi i audytorium nie ma jednak statusu miary z Sèvres ani oryginału, a poszczególne wykonania danego wątku są wobec siebie równorzędne<sup>16</sup>.

Twórczy, ludyczny i manipulacyjny stosunek do opowieści charakterystyczny dla kultury ludowej i popularnej można wywodzić z jej formułowego charakteru. Milman Parry na poziomie stylu oraz Alfred B. Lord na poziomie kompozycji zauważyli formularność narracji oralnych, John G. Cawelti pisał z kolei o gatunkach formułowych w kulturze popularnej<sup>17</sup>. Baśń pozostaje jednym z tych gatunków, które skutecznie opierają się rozpadowi genologicznej siatki taksonomicznej<sup>18</sup>, podobnie jak gatunki popularne, mimo transformacji, zachowują czytelniczą rozpoznawalność, a także semiotyczną użyteczność. Dla badaczy zarówno folkloru, jak i literatury popularnej kluczowe w formułowości jest napięcie między poczuciem bezpieczeństwa gwarantowanym przez przestrzeganie wzorca a inwariantywnością jego wypełnienia, pozwalającą na znaczną swobodę twórczą; oba bieguny są źródłem odbiorczej przyjemności i nadawczej łatwości wytwarzania kolejnych opowieści<sup>19</sup>. Stereotypowość języka, fabuły i modelu świata przedstawionego baśni (opisywana przez Jolantę Ługowską)<sup>20</sup> mogła także być dla twórców kultury popularnej, na równi z przyzwyczajeniem jej odbiorców do licznych wersji tej samej opowieści, zachętą do podjęcia ludowych wątków. Trudno oprzeć się pokusie (i łatwości) wypełnienia nowo wymyślonymi przygodami lat wędrowki Głupiego Jasia czy dekad oczekiwania księżniczki; domyslenia motywacji działań i animozji między rodzeństwem, konkretyzacji najpiękniejszych i najszeptniejszych postaci, szkicowaniu map czarodziejskich królestw itp. Ze stereotypowości postaci oraz ich ograniczonego repertuaru badacze zarówno folkloru, jak i kultury popularnej wywodzili wnioski o ich silnych związkach z archetypami<sup>21</sup>.

<sup>16</sup> Zob. J. Ługowska, *Ludowa bajka magiczna jako tworzywo literatury*, Wrocław 1981, s. 22–23.

<sup>17</sup> Zob. A.B. Lord, *O formule*, przeł. W. Krajka, [w:] *Literatura oralna*, wybór, wstęp kalendarium, bibliografia P. Czaplinski, Gdańsk 2010; P. Czaplinski, *Słowo i głos*, [w:] *Literatura oralna*, s. 8–12; J.G. Cawelti, *op. cit.*, s. 117–128.

<sup>18</sup> Śmierć gatunków ogłaszano od początków XX wieku, rozumiejąc pod tym pojęciem już to indywidualność każdego dzieła niesprowadzalną do żadnych ogólniejszych wzorców, już to synkretyzację form czy ostatecznie — rozpad kategorii pojęciowych służących do mówienia o nich. Zob. R. Cudak, *Rzut oka na polską genologię literacką*, [w:] *Polska genologia literacka*, red. D. Ostaszewska, R. Cudak, Warszawa 2007.

<sup>19</sup> Zob. J.G. Cawelti, *op. cit.*, s. 120; J. Ługowska, *op. cit.*, s. 22–24.

<sup>20</sup> Zob. J. Ługowska, *op. cit.*, s. 19–24.

<sup>21</sup> Zob. J.G. Cawelti, *op. cit.*, s. 117; M.L. von Franz, *Archetypal Patterns in Fairy Tales*, Toronto 1997.

## Totalizacja baśni

Chciałabym jednak skupić się na bardziej uchwytym, konkretnym i historycznym zjawisku, które pojawiło się w kulturze popularnej, gdy impet baśniowego renesansu, zapoczątkowanego w latach siedemdziesiątych, przetoczył się zarówno przez akademię, jak i literaturę postmodernistyczną<sup>22</sup>. W baśniowych tekstach kultury powstających od początku XXI wieku obecne jest zjawisko, które można nazwać totalizacją baśni. Można je zaobserwować w takich tekstach kultury, jak komiks Williama Steiga *Shrek!* (1990) i filmach nim inspirowanych (z lat 2001–2010), seriach komiksowych: „Grimm Fairy Tales” publikowanej przez Zenescope Entertainment (2005–2016, od 2017) czy „Baśniach” Billa Willingham’a (2002–2015), serialu telewizyjnym *Dawno, dawno temu (Once Upon a Time, USA 2011–2018, sezon 1)*, stworzonym przez Edwarda Kristisa i Adama Horowitz’a, czy webserialu *Ever After High* (2013–2016) produkowanym przez Mattel, a także w marce Disney Princess (od 1992).

Pod pojęciem totalizacji baśni rozumiem przekształcenie tendencji, które Jack Zipes dostrzegł w baśniach Disneya. Amerykański badacz, opisując przekształcenie gatunku, które zapoczątkowała *Królowna Śnieżka i siedmiu krasnoludków* z 1937 roku, pisał o poczuciu jedności, nieprzerwanej skończoności i harmonii [„sense of wholeness, seamless totality, and harmony”]<sup>23</sup>, które ten film i późniejsze produkcje studia dają. Charakterystyczna dla tradycyjnych baśni schematyczność fabuły, abstrakcyjność stylu, brak motywacji psychologicznej i społecznej, umowność czasu i przestrzeni, motywy ślepe i wyblakłe<sup>24</sup> w twórczości Disneya zostają przekształcone tak, by nie pozostawiać odbiorcy pola na domysły, pytania i interpretacje. Fabuła toczy się więc gładko, podporządkowana jednemu celowi: propagowaniu wartości amerykańskiej klasy średniej, dając widzowi „poczucie harmonii, która powstaje pod batutą zbawcy/technika na ekranie i poza nim”<sup>25</sup>. Sprzyja temu wykluczenie elementów zbędnych, heterogenicznych z perspekty-

<sup>22</sup> Zob. V. Joosen, *Critical and Creative Perspectives on Fairy Tales. An Intertextual Dialogue between Fairy-Tale Scholarships and Postmodern Retellings*, Detroit 2011, s. 4–6. Kaja Klimek, Elżbieta Ciapara oraz Jerzy Rzymowski zauważają wówczas w popkulturze kolejną falę zainteresowania baśniami. Zob. K. Klimek, *Baśnie księżniczki popkultury*, „Dwutygodnik” 2011, nr 72, <http://www.dwutygodnik.com/artukul/2967-basnie-ksiezniczki-popkultury.html> (dostęp: 5.05.2017); E. Ciapara, *Czy bać się baśni?*, „Film” 2012, nr 3; J. Rzymowski, *Ekran pełen baśni*, „Nowa Fantastyka” 2012, nr 2, s. 4–8.

<sup>23</sup> J. Zipes, *op. cit.*, s. 207.

<sup>24</sup> Zob. W. Propp, *Morfologia bajki magicznej*, przeł. P. Rojek, Kraków 2011; M. Lüthi, *op. cit.*; P. Grochowski, *Przestrzeń i czas jako elementy baśniowej wizji świata*, „Literatura Ludowa” 1999, nr 1. Motywy ślepe i wyblakłe to terminy Maxa Lüthiego na oznaczenie tych elementów baśni, które są w niej obecnie niezrozumiałe albo na skutek błędnego zapisu baśni, albo przez zmianę kontekstu. Zob. A. Mojkowska, *Max Lüthi jako bajkoznawca*, Wrocław 2006, s. 67.

<sup>25</sup> J. Zipes, *op. cit.*, s. 207.

wy teleologicznego rozwoju, ale także zamknięcie obrazu filmowego wyrazistą ramą modalną oraz olśniewanie widza techniczną sprawnością produkcji.

W wymienionych tekstach kultury totalizacja baśni nie prowadzi do osiągnięcia całości, skończoności ani tym bardziej płynności historii, lecz do budowania baśniowych uniwersów (z perspektywy kompozycyjnej) oraz supersystemów (z perspektywy studiów nad kulturą popularną). Baśń (i na tym polega jej totalizacja) wykracza więc z jednej strony poza dziedzinę produkcji symbolicznej, z drugiej zaś okazuje się nie tyle gatunkiem, ile fikcyjnym uniwersum, łączącym różne typy fantastyki, wątki folklorystyczne i fabuły literackie. Całość także jest jej ideałem, ale nie kryje się pod nią spójność (kompozycyjna, narracyjna i ideologiczna) opowieści, a dążenie do wchłonięcia, zagarnięcia wszystkiego: różnych opowieści, różnych typów fikcji, różnych przestrzeni ludzkiej aktywności i twórczości. Jest to strategia zdecydowanie odbiegająca od disnejowskiej, na co wskazują liczne właściwości kompozycyjne. Przede wszystkim za sprawą seryjności są to historie o charakterze otwartym (v. zamkniętość filmów Disneya); tworzone przez elementy heterogeniczne, których różnorodność bywa podkreślana zmianą konwencji plastycznej (na przykład plansze opowiadające baśni rosyjskie w serii komiksowej „Baśnie” nawiązują do secesyjnych ilustracji Ivana Bilibina, natomiast historia Frankenstein w *Dawno, dawno temu* ukazana jest jako czarno-biały film)<sup>26</sup>, co owocuje widocznością szwów (v. płynność narracji disnejowskiej) łączących poszczególne części. Te teksty kultury stanowią oczywisty *patchwork*, w przeciwieństwie do gładkiej tkaniny filmów Disneya. Odbiorca nie jest uspokojony jasnym przekazem sączącym się z pięknych kadrów, przeciwnie — wciąż mają go pobudzać nawiązania intertekstualne. Totalizacja baśni prowadzi co prawda do podporządkowania (estetycznemu, fabularnemu, ideologicznemu) różnych historii jednemu dyskursowi, ale władza ta nie jest naturalizowana. Wymienione teksty kultury wciąż drażnią odbiorczą ciekawość pytaniami: co jeszcze wchłoną? Na jakiej zasadzie? Tendencja do totalizacji baśni, choć oczywiście nie wypiera wcześniejszego dążenia do całości, widocznego na przykład w pełnometrażowych, gwiazdorskich filmach produkowanych w ostatnich latach<sup>27</sup>, jest coraz bardziej wyrazista i ekspansywna. Wcześniej pojawiała się w obrębie jednego, nieseryjnego dzieła i nie wykraczała poza jego ramy (nie prowadziła do powstania wokół niego supersystemu) — tak działo się na przykład w musicalu *Into the Woods* Stephena Sondheim’a i Jamesa Lapine’a z 1986 roku (z ekranizowany w 2014 roku przez Roba Marshalla; polski tytuł to *Tajemnice lasu*) czy powieści graficznej *Zagubione dziewczęta* (*Lost Girls*) Melindy Gebbie i Alana Moore’a wydanej w 1991 roku (polski przekład 2012) — dziś jest obecna

<sup>26</sup> *Dawno, dawno temu*, sezon 2, epizod 5; B. Willingham, *Baśnie. Strony rodzinne*, z. 37, przeł. K. Uliszewski, Warszawa 2010.

<sup>27</sup> Zob. *Królowna Śnieżka* (*Mirror, Mirror*, reż. T. Singh, USA 2012); *Kopciuszek* (*Cinderella*, reż. K. Branagh, USA 2015); *Piękna i Bestia* (*Beauty and the Beast*, reż. B. Condon, USA 2017).

w mediach o coraz większym zasięgu i tekstach kultury adresowanych do coraz młodszych odbiorców.

## Baśniowe uniwersum

Podstawową cechą łączącą wymienione teksty kultury, mimo odmiennych mediów, projektowanych odbiorców, zyskowności, popularności czy rangi artystycznej, jest konstrukcja świata przedstawionego, w którym współlistnieją postaci z różnych baśni i bajek: Czerwony Kapturek może spotkać Trzy Świnki, Zwiariowany Kapelusznik — Ciastka, a ich losy przeplatają się i łączą. W omawianych tekstach można zaobserwować to, co wydawało się niemożliwe:

Absurdalna i z gruntu bezoowocna — pisał Piotr Grochowski — byłaby próba ułożenia baśni w porządku chronologicznym, próba zbudowania z nich jednej opowieści czy choćby opowiedzenia kilku baśni we „właściwej kolejności”. Brak nawiązań pomiędzy poszczególnymi historiami oraz jakiegokolwiek czasowego punktu odniesienia skutecznie uniemożliwiają takie działania<sup>28</sup>.

Nie tylko uniwersalizm postaci i schematyzm fabuły zostaje zastąpiony tendencją do indywidualizacji i konkretyzacji, co cechowało już disnejowskie produkcje realizujące ideał całości — w wymienionych tekstach znika także jednowątkowość fabuły, momentalność i zamkniętość czasu oraz fragmentaryczność i momentalność przestrzeni charakterystyczna dla baśni i bajki<sup>29</sup>.

Połączenie wielu wątków folklorystycznych i literackich w jednym świecie stwarza konieczność dalszych zmian w obrębie poszczególnych fabuł<sup>30</sup>. Innymi słowy konieczne jest uspoźnienie tak powstałego uniwersum; służy temu eksplikacja bądź kreacja relacji czasoprzestrzennych i logicznych między poszczególnymi wątkami. Wymienione teksty kultury dostarczają wielu przykładów, jak można tego dokonać.

Czas w analizowanych tekstach kultury jest wyraźnie zróżnicowany: z jednej strony istnieje filmowe, serialowe, komiksowe „teraz”, w którym osadzona jest nowa, wymyślona przez twórców fabuła, z drugiej natomiast jest „baśniowa” przeszłość. Tę dwoistość czasu najmocniej chyba podkreśla *Ever After High*, gdzie odpowiada jej podwojenie postaci. W serialu dziecięcy odbiorcy śledzą losy potomstwa baśniowych bohaterów: Śnieżki, Pinokia, Złej Królowej. Znane fabuły są więc niewypowiedzianym kontekstem aktualnej historii, a z perspektywy świata przedstawionego — przeszłością, czasem pokolenia rodziców. W innych z wymienionych tekstów kultury baśni także funkcjonują jako przedakcja; przy-

<sup>28</sup> P. Grochowski, *op. cit.*, s. 15.

<sup>29</sup> Zob. *ibidem*, s. 3–17.

<sup>30</sup> Zabieg ten można określić mianem transfikcjonalnego. Zob. K. Olkusz, *Narracje transfikcjonalne na przykładzie serialu Once Upon A Time*, [w:] *Narracje fantastyczne*, red. K. Olkusz, K.M. Maj, Kraków 2017; P. Marciniak, *Transfikcjonalność*, „Forum Poetyki” 2015, jesień.



pominają je bądź skrótowe wzmianki, aluzje, bądź rozbudowane retrospekcje, przy czym znane wątki rzadko przedstawione są zgodnie z tradycją, zazwyczaj poddane są przewartościowaniu.

Fabula nie rozwija się tym samym liniowo — pełna jest zwrotów akcji wynikających z retrospekcji, przy czym za każdym razem odbiorca poznaje tylko pewien epizod z przeszłości bohatera: kolejne informacje pojawiają się w oddzielnych dawkach, zmieniając sens całości. Odbiorca jest więc aktywizowany w dwojaki sposób: z jednej strony musi mieć w pamięci wszystkie dotychczas dostarczone przez twórców puzzle i samodzielnie składać je w całość, z drugiej natomiast może snuć domysły o zatajonych jeszcze przed nim sekretach przeszłości, czyli w przypadku fabuł nadbudowanych na tradycyjnych baśniach, fantazjować na temat relacji między postaciami baśniowymi itp. Stąd już prosta droga do tworzenia alternatywnych historii w *fan fiction*. Taka konstrukcja antynomicznie łączy więc całkowitą kontrolę twórców nad odbiorcą (arbitralnie decydują o momencie i stopniu ujawnienia ukrytej motywacji postaci, wodzą odbiorcę za nos modyfikując jego osąd bohaterów, sympatie i antypatie do nich, dawkując informacje) z bardzo rozległą przestrzenią dla jego twórczej aktywności.

Omawiane teksty kultury w różnym stopniu dążą do chronologicznego uporządkowania baśniowej przeszłości. Komiks Willinghama częściowo wprowadza pewien porządek czasowy do przypominanych historii (znamy kolejność ślubów Księcia Uroczego z różnymi królewnami), podobnie *Dawno, dawno temu* (na przykład Kopciuszek znajduje swojego księcia, kiedy Śnieżka jest już mężatką, a historia Rumpelstiltskina i młynarzówny przynależy do poprzedniego pokolenia). W *Shreku* natomiast wydaje się, że fabuły wszystkich baśni rozgrywały się symultanicznie.

Ludowe i literackie baśnie w takiej formie zawierają więc informację o aktualnej motywacji postaci — służą wyjaśnieniu ich obecnej sytuacji czy charakteru (na poziomie świata przedstawionego). Z perspektywy recepcji natomiast dostarczają przyjemności intertekstualnej gry, pobudzającej odbiorczą ciekawość, aktywność i ambicję<sup>31</sup>. Niektóre postaci baśniowe są łatwe do zidentyfikowania przez imię lub jakąś szczególną właściwość fizyczną. Na przykład wcielenia Czerwonego Kapturka noszą znaczące, kolorystyczne imiona: w *Dawno, dawno temu* pojawia się Ruby, w *Ever After High* — Cerise Hood (tu także nazwisko nawiązuje do folklorystycznej baśni w wersji angielskiej); w ich strojach przeważa czerwień, a w naturze pojawia się często element wilkołaczy. Ekspozowana także bywa seksualność. Inne postaci wymagają już pewnej domyślności i erudycji, zwłaszcza jeśli uwzględnić zmianę kontekstu kulturowego: na przykład w serii komiksowej „Baśnie” nawiązania do folkloru rosyjskiego w tomie szóstym mogą być trudniej-

<sup>31</sup> Trzeba jednak zwrócić uwagę, że ten rodzaj interseksualności wymaga dość podstawowych kompetencji kulturowych: znajomości najpopularniejszych wątków folklorystycznych, tradycji baśni literackiej i literatury fantastycznej oraz mitologii greckiej i rzymskiej. W tym sensie jest to intertekstualność, która raczej pochlebia odbiorcy, niż stanowi dlań wyzwanie.

sze do interpretacji dla czytelnika amerykańskiego, podczas gdy z perspektywy kontynentalnej nie do końca czytelny jest szereg postaci wywodzących się z poezji dziecięcej (*nursery rhymes*), takich jak Niebieski Chłopiec czy Król Cole.

Baśń nasycono więc teleologicznym czasem, a egzystencjalny i antropomimetyczny wymiar postaci został wyeksponowany: z tej perspektywy zakończenie „i żyli długo i szczęśliwie” nie może być satysfakcjonujące, kończy bowiem opowieść tam, gdzie zaczyna się życie. Pary małżeńskie pragną doświadczać trudów rodzicielstwa (Śnieżka i Charming w *Dawno, dawno temu*), królowy i królowe chcą sprawować władzę, a nie pełnić funkcje reprezentacyjne (Śnieżka w „Baśniach”, Regina *alias* macocha Śnieżki w *Dawno, dawno temu*). Teleologiczności czasu pozornie może przeczyć skłonność do powtórzeń — bohaterowie opisywanych tekstów kultury powielają swoje wcześniejsze „chwyty”: na przykład Rumpelstiltskin w *Dawno, dawno temu* dwukrotnie, w niewiadomych celach, próbuje zdobyć noworodka, a Śnieżka wielokrotnie wpada w ręce macochy (i wymyka się z nich), w czym można dopatrywać się celowych powtórzeń o funkcji retardacyjnej lub mnemotechnicznej bądź słabizn scenariusza. Być może jednak w ten sposób przejawia się swoisty esencjalizm pojmowania postaci: są one określone w założeniu twórców właśnie przez charakterystyczne działania, a ich powtarzanie ma naprowadzić odbiorcę na nieoczywisty trop, co stanowi o ich istocie. W serialu przecież to nie pytanie o imię pomocnika jest kluczowe dla Rumpelstiltskina i rozwoju fabuły<sup>32</sup>, lecz właśnie trudy i wyzwania związane z ojcostwem. Podobnie dla Śnieżki wcale nie znalezienie drugiej połówki jest najistotniejsze (to dokonuje się mocą konwencji niejako automatycznie), lecz gra podobieństw i różnic między kobietami: żoną i córką, macochą i pasierbicą, matką przysposobioną i biologiczną.

Przestrzeń w omawianych tekstach kultury (z wyjątkiem *Shreka* oraz *Disney Princess*) także podlega charakterystycznemu przekształceniu w stosunku do gatunkowych wzorców. Zamiast mitycznej krainy za siedmioma górami pojawia się rzeczywistość całkiem dobrze znana współczesnemu odbiorcy: Ever After High rządzi się takimi samymi prawami jak każde liceum przedstawione w *high school movie*, nawet jeśli kursy przedmiotowe obejmują magię; Storybrooke (*Dawno, dawno temu*) położone jest w lasach Maine, a jego mieszkańcy to nauczyciele, lekarze, kelnerki, a nawet siostry zakonne; Baśniogród („Baśnie”) z kolei to kwartał w Nowym Jorku i choć jego mieszkańcy parają się na co dzień czarami, jako społeczność funkcjonują tak jak „normalsi”: mają burmistrza, szarą eminencję, przestępców itp.

W serialu *Dawno, dawno temu* oraz serii komiksowej istnieje także inny wymiar, do którego prowadzą portale. To czarodziejski świat, ojczyzna „bajkowców”, z której zostali wygnani przez uzurpatorów, dążących do likwidacji magii. W serii komiksowej i serialu zostaje więc zachowany podział na ten (rzeczywisty, zwyczajny) i tamten (magiczny) świat<sup>33</sup>, jednak pierwszy oznacza współczesne Stany

<sup>32</sup> Baśń o Rumpelsztyku jest sklasyfikowana w ATU właśnie pod hasłem „Imię pomocnika”; w serialu zresztą funkcjonuje on pod swojskim i łatwym do wymówienia zdrobnieniem „Rumpel”.

<sup>33</sup> Zob. P. Grochowski, *op. cit.*, s. 4–8.

Zjednoczone, a tamten to ukryty, baśniowy, stracony, zgładzony wymiar rzeczywistości. Walka o odzyskanie go jest osią aksjologiczną obu tekstów kultury, eksponując utopijny charakter baśni. Tę dychotomię można jednak odczytywać także na poziomie metatekstowym: inny świat to świat magii (wyobraźni), ale przede wszystkim domena opowieści, z niej przecież tak naprawdę pochodzą Zwariowany Kapelusznik czy Kopciuszek. *Dawno, dawno temu* oraz „Baśnie” przesiąknięte są tęsknotą za narracją i wiarą w jej możliwości — a może nawet da się je odczytywać jako pochwałę literatury i przekonanie o jej niewyczerpanej jeszcze misji?

Z perspektywy odbiorczej najciekawsze jednak są transformacje postaci i wątków, one też wydają się najbardziej niezbędne do uspojnienia świata i stanowią, zdaje się, *spiritus movens* tych projektów. Baśniowe transpozycje pojawiające się w omawianych tekstach kultury mieszczą się w kategorii retellingu, na nowo opowiadają znane historie, przy czym kluczowe jest tu napięcie między kanoniczną wersją a nową; ta druga, jako prawdziwa, ma niejako wyprzeć starą, zafałszowaną<sup>34</sup>. Omawiane teksty rozwijają się więc równocześnie na dwóch płaszczyznach: fabuły i intertekstualnych napięć między hipotekstem i hipertekstem<sup>35</sup>. Identyfikacja hipotekstu w większości przypadków nie następuje z trudnością, a wśród zmian, jakim podlegają wątki folklorystyczne i literackie, można wyróżnić redukcję, amplifikację, kontaminację i przewartościowanie<sup>36</sup>.

Najprostszym typem przekształcenia jest redukcja, obejmująca głównie postaci: bohaterowie różnych baśni noszący to samo imię okazują się jedną osobą. W „Baśniach” na przykład Jack pojawiający się w folklorze celtyckim jest sprytnym oszustem, samochwałem i złodziejaszkiem, a jego kolejne przygody, choć osadzone we współczesnej Ameryce, są tworzone na podstawie folklorystycznej charakterystyki tego typu postaci i doczekały się ujęcia w spin-offie. Z kolei Śnieżka w tymże komiksie jest tożsama ze Śnieżyczką z baśni, która w polskiej kulturze znana jest jako *Śnieżyczka i Różyczka*, choć angielska tradycja nie różniuje imion tych bohaterów<sup>37</sup>.

Ciekawszym przykładem redukcji, wpływającej na zmianę charakterystyki ludowego pierwowzoru, jest Książę Uroczy z tej samej serii komiksowej. Schematyzm baśni przejawiający się tendencją do braku uniwersalizacji postaci przez między innymi nienadawanie im imion w wyobraźni Willinghama zaowocował

<sup>34</sup> Zob. A. Sapkowski, *Retelling, czyli jak to było naprawdę*, [w:] *idem, Rękopis znaleziony w smoczej jaskini. Kompendium wiedzy o literaturze fantasy*, Warszawa 2001, s. 39.

<sup>35</sup> Zob. G. Genette, *Palimpsesty. Literatura drugiego stopnia*, przeł. T. Stróżyński, A. Milecki, Gdańsk 2014. Posługuje się tutaj tą terminologią, choć Gérard Genette ograniczał ją do tekstów literackich.

<sup>36</sup> Maciej Skowera, omawiając serial *Dawno, dawno temu*, zauważył, że transformacja baśni obejmuje w nim jedynie rozbudowanie fabuły (czego szczególnym przypadkiem ma być kontaminacja wątków) oraz psychologizację postaci, skutkujące ambiwalencją moralną tychże. Zob. M. Skowera, *Co serial telewizyjny robi z baśnią, czyli o dialogu z tradycją w serialach Dawno, dawno temu i Grimm*, [w:] *Czas seriali*, red. A. Szczepanek, S. Wojciechowska, P. Buśko, postł. M. Larek, Gdańsk 2014, s. 182–183.

<sup>37</sup> U Grimmów to jednak różne imiona: *Schneewittchen* i *Schneeweißchen*.

udosłownieniem. Książę, zgodnie z gatunkową estetyką występujący pod tym mianem w wielu baśniach, okazał się jednym i tym samym mężczyzną. Podążenie za stylistyczną sugestią o tożsamości postaci prowadzi jednak do fabularnych komplikacji, spowodowanych chęcią przestrzegania kolejnego baśniowego prawa: monogamią. Charming niemal notorycznie bierze śluby i rozwodzi się z księżniczkami i królewnami: kolejno z Królewną Śnieżką, Śpiącą Królewną i Kopciuszkiem. Abstrakcyjny styl baśni naprowadził więc Willinghama na interpretację tego typu postaci jako niepoprawnego kobieciarza i łowcy posagów. Normy społeczno-kulturowe współczesnej amerykańskiej metropolii ułatwiają mu tylko życie, zwalniając z obowiązku wchodzenia w związki małżeńskie, by żerować na naiwności i kontaktach kolejnych kochanek. Książę nie jest u Willinghama wzorcem męskości — ten reprezentuje Bigby, co skrupulatnie opisał Mark C. Hill<sup>38</sup>.

Względy obyczajowe zapewne zachęciły twórców *Dawno, dawno temu* do innego rozwiązania „problemu księcia”: serialowi księżęta zostali obdarzeni imionami i własnymi historiami, a ich wątki się krzyżują: księżęta Thomas (ukochany Kopciuszka) i David (mąż Śnieżki) mieszkają w ościennych państwach i przyjaźnią się. Ten przykład amplifikacji nie prowadzi jednak do indywidualizacji postaci ani ich równorzędności. Głównym bohaterem pozostaje David, on też jest najpełniej sportretowany, choć jego charakterystyka nie wykracza poza ramy stereotypu „księcia z bajki”: prawego, walecznego, odpowiedzialnego i bezgranicznie zakochanego w jednej kobiecie, co (jako irytujące) bywa przedmiotem kpzin ze strony innych postaci. Większy sukces w tej mierze przynosi *Ever After High*, gdzie problem istnienia wielu Charmingów dowcipnie stematyzowano: zbieżność nazwisk jest całkowicie przypadkowa, jak podkreśla najmłodszy przedstawiciel jednego z rodów, przeznaczony Apple White, córce Śnieżki, na męża. Jakkolwiek postaci księżąt są bardziej zróżnicowane, nie zbywa im na schematyczności wywiedzionej z konwencji *high school movie*: mamy więc licealnego sportowca-narcyza i nieśmiałego kujona, obu czekających na swe „księżniczki”.

*Disney Princess* czy *Shrek* poprzestają z kolei na dostrzeżeniu podobieństwa funkcji postaci, przy równoczesnej próbie ich indywidualizacji: disneyjskie księżniczki, choć nie spotkały się w żadnym tekście kultury, na poziomie marki tworzą spójną grupę, reprezentującą te same wartości i wzorce<sup>39</sup>. Na tej pragmatycznej podstawie do serii zostały włączone także postaci pozbawione szlacheckiego rodowodu oraz mariażu z przedstawicielem rodziny królewskiej (Mulan)<sup>40</sup>. Homogenizacyjna tendencja marki Disneya została parodystycznie przedstawiona

<sup>38</sup> Zob. M.C. Hill, *Negotiating Wartime Masculinity in Bill Willingham's Fables*, [w:] *Fairy Tales Reimagined. Essays on New Retellings*, red. S. Redington Bobby, przedm. K. Bernheimer, Jefferson-London 2009.

<sup>39</sup> O ile strategia marki polega na eksponowaniu różnicowania wzorców (Bella lubi czytać, a Mulan walczyć), o tyle krytyka podkreśla ich jednolitość; zob. R.C. Hains, *op. cit.*, s. 158–159.

<sup>40</sup> Zob. S. Rothschild, *The Princess Story: Modeling the Feminine in Twentieth-century American Fiction and Film*, New York 2013, s. 149–150.

w trzeciej części filmowych przygód Shreka: wszystkie disnejowskie księżniczki stworzyły bandę, sprawnie posługującą się różnymi stylami walki.

Najciekawszym, najbardziej twórczym i nastrożającym najwięcej problemów jest jednak zabieg kontaminacji wątków i postaci. Sensotwórczy potencjał i skalę przekształceń tego zabiegu bardzo dobrze ilustruje postać i wątek Rumpelstiltskina stworzona w serialu Edwarda Kitsisa i Adama Horowitza. Złośliwy, złowrogi karzeł z folkloru jest zdeprawowanym i wyrachowanym człowiekiem, obdarzonym cudowną umiejętnością przędzenia ze słomy złota, co wykorzystuje, pomagając młynarzędzie, która przed królem przypisała sobie taką umiejętność. Tu mamy klasyczny wątek Rumpelsztyka, przekształcony jednak w romans dziewczyny i czarodzieja oraz zwieńczony zdradą ze strony kobiety, która ponad miłość przedłożyła splendor tytułu królowej. Czarodziej ten jest jednak także Bestią, w której zakochuje się Bella<sup>41</sup>. Z jednej strony o kontaminacji postaci zdecydowała interpretacja pierwowzorów. W serialu obaj baśniowi bohaterowie są wyrachowanymi handlarzami, posługującymi się pełnymi zagadek i kruczków prawnymi umowami (ceną złota jest dziecko, a koszt róży to pierwsza osoba, która powita powracającego z nią ojca), prowadzącymi biznesowych partnerów nieuchronnie do straty tego, co najcenniejsze. Z drugiej strony Bestię i Rumpelsztyka łączy także groza budzona we wszystkich, brzydota oraz skrywana głęboko samotność i potrzeba akceptacji. Co jednak ważne, serialowy Rumpel nie jest zezwierzęcony — czego pod wpływem Disneya oczekujemy od Bestii — lecz zmineralizowany (uwielbienie złota przekształciło go w groteskową ozłoczoną figurę). Miłość i niezachwiana wiara Belli w człowieczeństwo ukochanego stopniowo pozwalają mu jednak odkryć w sobie pokłady dobra, a tym samym — otrząsnąć z nalotu kruszcu. Baśniowa potworność nie stanowi więc o esencji postaci, jest raczej nabytą z własnej winy właściwością, możliwą do wyrugowania. Zło w tej perspektywie, dzięki wzajemnie oświeclającym się motywom, jest więc jednostkowym (i nieostatecznym) wyborem, a nie częścią świata.

Opowiadanie na nowo znanych historii, jak zauważają John Stephens oraz Robyn McCallum, nawet jeśli nie pociąga za sobą zmian fabularnych, nieodmiennie prowadzi do zmiany znaczeń, ponieważ sam kontekst opowiadania, za każdym razem inny, uniemożliwia reprodukcję sensów hipotekstu (czy pre-tekstu, jak kanoniczny utwór nazywają wymieni autorzy)<sup>42</sup>. Omawiane teksty kultury jednak świadomie dążą do odmiennego ukształtowania znanych wątków, a także — ich przewartościowania. Ma ono zazwyczaj jeden kierunek: to baśniowe czarne charaktery w wymienionych tekstach kultury mają dobre usprawiedliwienie dla

<sup>41</sup> Rumpelstiltskin jest także synem Piotrusia Pana. Patrycja Pokora dowodzi, że losy Rumpła są wzorowane na historii Batmana oraz Golluma. Zob. P. Pokora, *Titelitur: postać-zagadka. Nieoczekiwana kariera Grimmskiego bohatera w serialu Once Upon a Time*, [w:] *Grimm: potęga dwóch braci. Kulturowe konteksty Kinder- und Hausmärchen*, red. W. Kostecka, Warszawa 2013, s. 221.

<sup>42</sup> Zob. J. Stephens, R. McCallum, *Retelling Stories, Framing Culture. Traditional Story and Metanarratives in Children's Literature*, New York-London 1998, s. 4.

swoich działań — zazwyczaj traumę przeżyta w dzieciństwie (Regina, Rumpel-szyk w *Dawno, dawno temu*), drugą lepszą stroną (czarownice w „Baśniach”) albo po prostu porzucają złe nawyki (Big Bad Wolf w „Baśniach”). Szczególnie chętnie reinterretowany jest Wielki Zły Wilk, a jedną z najzabawniejszych, bo podejmującą kierunek przekształcenia zaproponowany przez Angelę Carter w *Pocałunku* z tomu *Czarna Wenus*, prób uczynienia z niego „zwykłego człowieka” można dostrzec w *Ever After High*. Podobnie jak w opowiadaniu feministki, związek między Czerwonym Kapturkiem a wilkiem ma charakter erotyczny — ale wbrew intencjom Perrault czy interpretacjom Brunona Bettelheima<sup>43</sup> — jest afirmowany przez nadawcę: prowadzi do poczęcia córki, jednej z bohaterek serii. Opowieść Carter o seksualnej emancypacji kobiety w *Ever After High* okazuje się jednak pochwałą nuklearnej rodziny. Jedynie Willingham pokusił się o przedstawienie postaci pozytywnych bądź neutralnych jako czarnych charakterów — i tak Dżepetta wykreował na arcywroga, a Księcia Uroczego, egoistę i notorycznego uwodziciela, rehabilituje dopiero śmierć podczas wojny.

Konsekwencją totalizacji baśni jest jednak także jej homogenizacja i rozmycie: okazuje się, że zróżnicowanie wątków folklorystycznych oraz tradycji literackiej i ludowej jest nieistotne z perspektywy pragmatycznej, rynkowej i estetycznej. Ciastek z bajki kumulatywnej współgzystuje z Trzema Świnkami z bajki zwierzęcej, ze Śpiącą Królewną z bajki magicznej i Pinokiem z baśni literackiej (to przykład ze *Shreka*). Gatunkowe, historyczne i estetyczne pomieszanie (obecne we wszystkich wymienionych tekstach kultury) dobrze jednak odzwierciedla odbiorczą świadomość, w ramach której żywa jest opozycja między realizmem i jego brakiem, bez większego różnicowania tego ostatniego. To tłumaczyłoby także obecność postaci mitycznych i legendarnych (w *Ever After High* oraz *Dawno, dawno temu*), a nawet pochodzących z literatury grozy (doktor Frankenstein — w wymienionym serialu telewizyjnym) i kultury popularnej (Joker w *Ever After High*, Cruella de Vil w *Dawno, dawno temu*).

## Baśń w świecie rzeczywistym

Totalizacja baśni w kontekście omawianych tekstów kultury oznacza także ich ekspansję na inne niż pierwotnie obszary tekstów i kultury. Najłagodniejszym jej przejawem będą zapewne spin-offy i cross-overy, jakie powstały wokół „Baśni” czy *Dawno, dawno temu*. Nie wykraczają one poza medium kanonicznego tekstu, mają także tych samych twórców i estetykę, kontynuują zaś te wątki, które wzbudziły szczególne zainteresowanie odbiorców. Dalej należy jednak zwrócić uwagę, że wszystkie analizowane zjawiska kulturowe dobitnie świadczą o dominacji kultury konwergencji: wyjściowym produkcjom towarzyszą

<sup>43</sup> Zob. B. Bettelheim, *Cudowne i pożyteczne: o znaczeniach i wartościach baśni*, przeł. D. Danek, t. 2, Warszawa 1985, s. 19–44.

formy w innych mediach (komiksowym „Baśniom” na przykład gra *Wolf Among Us* oraz opowiadania publikowane w zbiorczych tomach; serial telewizyjny *Dawno, dawno temu* doczekał się powieści graficznych, kompendium encyklopedycznego oraz powieści). Zdecydowanie najbardziej multimedialnie rozbudowany jest jednak świat *Ever After High*: to webserial, powieści graficzne, gry, kolorowanki, aplikacje na urządzenia mobilne, a do tego — niemniej ważne — królestwo lalek (należy dodać, że serial jest spin-offem *Monster High* i wykorzystuje strategie sprawdzone przy starszej produkcji). Sposób istnienia umożliwia więc mówienie o nich jako o supersystemach, co pozwala zwrócić uwagę nie tylko na zastosowanie wielu mediów do stworzenia jednego uniwersum, lecz także na jego realny (bo na przykład ekonomiczny) wymiar, a także adresowanie do szerokiego grona odbiorców<sup>44</sup>.

Baśń — jak zauważali Marina Warner i Jack Zipes — funkcjonuje w wielu różnych mediach przynajmniej od stu lat, co wydaje się dziś sprawą oczywistą: pojawia się w literaturze, w filmie aktorskim i animowanym, w serialu i komiksie, w sztukach plastycznych, w grach komputerowych itp.<sup>45</sup> Opisywane teksty kultury pogłębiają jednak „wielotworzywowość”, wykorzystując to, co Henry Jenkins nazwał opowiadaniem transmedialnym. Poszczególne produkcje, należące do różnych mediów, nie powielają jednej historii — każda z nich opowiada własną, powiązaną z innymi, ale samowystarczalną. Można więc ograniczać się tylko do gry i nie czytać komiksu albo oddać się lekturze opowiadań, a pominąć komiks i grę. Każdy tekst kultury pozostaje sensowną całością, niezależną od innych, ale współtworzącą to samo uniwersum<sup>46</sup>. Pełnię wiedzy o nim można by zdobyć, tylko obcując z wszystkim częściami składającymi się na franczyzę, gdyby nie fakt, że część z nich ma charakter interaktywny i jest współtworzona przez użytkowników. Idealny odbiorca nie może więc już być ani tylko odbiorcą (być bierny), ani nie może działać sam.

Wskazać więc można kolejny etap ekspansji baśni — w stronę kultury fanowskiej stanowiącej niewyczerpane źródło pomysłów — konwenty sprzyjają *role playing*, fora i *fan fiction* zrzeszają fanów, służąc wymianie podzielanej pasji, gromadzeniu wiedzy o fikcyjnym świecie, prezentacji i ocenie twórczości. Baśń staje się więc częścią kultury uczestnictwa, która według Jenkinsa charakterystyczna jest dla obecnej fazy kultury konwergencji i powraca tym samym do folkloru — staje się oddolną aktywnością ludu, gdzie odrębność roli twórcy i od-

<sup>44</sup> Zob. M. Kinder, *Playing with Power in Movies and Video Games*, Berkeley 1991, s. 121–124. Najszerzej adresowane z pewnością będzie uniwersum Shreka; najwięcej (bo tylko do dziecięcego odbiorcy) — *Ever After High*.

<sup>45</sup> Zob. M. Warner, *Once Upon a Time. A Short History of Fairy Tale*, Oxford 2014, s. 44–45. Por. J. Zipes, *op. cit.*, s. 193.

<sup>46</sup> Zob. H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007, s. 95–96.

biorcy zostaje zakwestionowana, a pomysły nieustannie krążą między oficjalną produkcją a amatorskimi inicjatywami<sup>47</sup>.

Twórcy omawianych utworów częściowo wspierają i aranżują tę ekspansję: służą temu oficjalne strony internetowe, oficjalne profile na portalach społecznościowych, publikacja prefabrykatów, ale także całkowicie komercyjna franczyza. Bohaterowie ukochanych seriali i filmów stają się obecni w codziennym życiu: spoglądają z kalendarzy, kubków, koszulek. Fikcyjne postaci wkraczają jednak do rzeczywistości także bardziej dosłownie. Firma Mattel, znany producent zabawek (między innymi lalek Barbie), jest także producentem *Ever After High* i (co oczywiste) serii zabawek z nim związanych. Ta sama firma jest producentem zabawek inspirowanych disnejowskimi produkcjami, całej serii Disney Princess. Można więc zdobyć nie jednego, lecz całą linię genealogiczną licencjonowanych Charmingów: z filmów Disney Studio oraz z webserialu. Nie tylko dzieci są adresatami tego typu produktów: serialowi *Dawno, dawno temu* towarzyszą figurki akcji oraz figurki Funko Pop! Z jednej więc strony fani zachęcani są do swobodnej gry (nie tylko wyobraźni) fabułą, bohaterami, uniwersum w zaciszu własnego domu (mogą to robić, zarówno dążąc do stworzenia trwałego efektu w postaci tekstu, filmu, fotografii, kostiumu itp., jak i jednorazowej zabawy lalkami). Z drugiej jednak strony granicą ich wolności jest licencja, sprawiająca, że nie wszystkie gadżety są oryginalne — te, których producent zapłacił za wykorzystanie marki<sup>48</sup>. Tutaj ujawnia się kontrola, jaką jej twórca wciąż sprawuje nad odbiorcą. Kontrola bardzo wymierna, bo nie tylko symboliczna (dotycząca sfery wyobrażeń, symboli, kultury), lecz także ekonomiczna.

Gdyby szukać przyczyn przedstawionej totalizacji baśni, można by oczywiście wymieniać banały: chęć maksymalnego wykorzystania łatwego i sprawdzonego źródła zysku bądź wprost przeciwnie — poszukiwanie nowego; żerowanie na ludzkiej próżności i ambicjach związanych z erudycją albo odwrotnie — świadomą infantyлизacją odbiorcy. Wydaje się jednak, że takie tłumaczenia, odwołujące się do tradycyjnej krytyki kultury popularnej i jej powiązań z konsumpcjonizmem i umasowieniem społeczeństwa, nie przybliżają do wyjaśnienia obserwowanego zjawiska ani opisanie jego specyfiki.

Przekształcenie tendencji do tworzenia baśni w duchu ideału całości i harmonii, jaka towarzyszyła filmom Disneya, w jej totalizację jest skutkiem kilku czynników, z których najprostszym jest skłonność do fabulacji i zdolność do czerpania z niej radości. Im dłuższa i bardziej zawiła fabuła, tym większa przyjemność. To właśnie mogło być motywacją, by przemienić małe formy narracyjne w pełnowymiarowe (choćby w sensie filmowym) utwory. Warto zauważyć, że już w XVIII wieku, wraz z pierwszą falą nowożytnego popularności baśni, doszło do

<sup>47</sup> Zob. *ibidem*, s. 130–135.

<sup>48</sup> Jenkins opisuje sposób zarządzania marką i interakcje z fanami *Star Wars*. Zob. *ibidem*, s. 137–165.



jej serializacji na łamach czasopiśmiennych<sup>49</sup>. Jednocześnie taka strategia wiąże się z wykorzystaniem potencjału odbiorcy: potencjału emocjonalnego wymaga odbiór tych tekstów, mnemoniczny i intelektualny aktywizują gry intertekstualne; do ekonomicznego odwołuje się nie tylko wydawca i dystrybutor, lecz także przemysł zabawkarski i kultura fanowska; twórczy potencjał człowieka wykorzystuje ta ostatnia, ale przecież także sama zabawa, do której dzieci użyją lalek, przemieniając swój pokój w scenę swoistego teatru kukiełkowego. Wszechstronne zaangażowanie odbiorcy w sferze emocjonalnej, intelektualnej, wolicjonalnej i ekonomicznej przenosi baśń do świata rzeczywistego, czyniąc odbiorcę współuczestnikiem i współtwórcą baśniowego świata.

Z tej perspektywy tendencję do totalizacji baśni można postrzegać jako kontynuację procesu rewitalizacji baśniowej utopii, która według Zipesa nastąpiła po jej dewaloryzacji związanej z produkcjami Disneya<sup>50</sup>. Opis recepcji baśni, jaki przedstawił Zipes po jej disnejowskiej transformacji — odbiór masowy, ale wyalienowny, ściśle kontrolowany przez autora-technika — nie jest adekwatny wobec tych tekstów kultury. Baśń zamiast alienować widza w ciemności kinowej sali, łączy jej fanów w dyskusjach, grach, twórczości. Zamiast biernie oglądać (nazbyt) spójną, teleologiczną narrację, widz musi ją rekonstruować, dopytywać innych o brakujące elementy i obdarowywać nimi. Jenkins zwracał uwagę, że kultura uczestnictwa jest kulturą daru, co szczególnie doniosłe wobec zazdrosnej ochrony własności intelektualnej, jaką wprowadziły korporacje, „by nikt nie mógł zrobić korporacji Disneya tego, co Walt Disney zrobił braciom Grimm”<sup>51</sup>. Zamiast jednego, konserwatywnego, przesłania, baśniowe uniwersa analizowanych tekstów kultury stwarzają przestrzeń dla groteski, palinodii — wszelkiego typu niespójności, a otwarcie na twórczość fanowską jeszcze pomnaża te możliwości<sup>52</sup>. Rewolucyjny, oddolny, utopijny charakter baśni za sprawą uniwersów „Baśni”, *Dawno, dawno temu*, *Shreka* itp. jest rewitalizowany. Licencja jest zbyt krótką smyczą, by utrzymać w ryzach wyobraźnię.

## Bibliografia

### Teksty

Grimm J., Grimm W., *Królowna Śnieżka*, [w:] *idem, Baśnie dla dzieci i dla domu*, t. 1, przeł. E. Pieciul-Karmińska, il. O. Ubbelohde, Media Rodzina, Poznań 2010, s. 272–282.

<sup>49</sup> Zob. M. Warner, *op. cit.*, s. 103.

<sup>50</sup> Zob. J. Zipes, *op. cit.*, s. 210.

<sup>51</sup> L. Lessig, *Keynote from OSCON 2002*, <http://archive.oreilly.com/pub/a/policy/2002/08/15/lessig.html>, cyt. za: H. Jenkins, *op. cit.*, s. 136. Zob. *ibidem*, s. 131.

<sup>52</sup> Krytycy zwracają uwagę na fakt, że Disney przyczynił się do ukonstytuowania jako wyznacznika gatunkowego małżeństwa w zakończeniu. Zob. L. Seifert, *op. cit.*, s. 4.

- Perrault Ch., *O Pięknej, co w lesie spała, czyli Śpiąca Królowna*, [w:] *idem, Baśnie, czyli opowieści z dawnych czasów*, przeł. B. Grzegorzewska, il. A. Kucharska-Cybuch, Agencja Librone, Kalisz 2010, s. 16–20.
- Willingham B., *Baśnie. Strony rodzinne*, przeł. K. Uliszewski, Egmont, Warszawa 2010.

## Opracowania

- Bettelheim B., *Cudowne i pożyteczne: o znaczeniach i wartościach baśni*, przeł. D. Danek, t. 2, PIW, Warszawa 1985.
- Cawelti J.G., *Formuły, gatunki, archetypy*, przeł. A. Fulińska, „Znak” 1996, nr 10, s. 116–128.
- Ciapara E., *Czy bać się baśni?*, „Film” 2012, nr 3, s. 26–32.
- Cudak R., *Rzut oka na polską genologię literacką*, [w:] *Polska genologia literacka*, red. D. Ostaszewska, R. Cudak, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2007, s. 13–40.
- Fiske J., *Zrozumieć kulturę popularną*, przeł. K. Sawicka, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2010.
- Franz M.L. von, *Archetypal Patterns in Fairy Tales*, Inner City Books, Toronto 1997.
- Genette G., *Palimpsesty. Literatura drugiego stopnia*, przeł. T. Strzyżński, A. Milecki, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2014.
- Grochowski P., *Przestrzeń i czas jako elementy baśniowej wizji świata*, „Literatura Ludowa” 1999, nr 1, s. 3–17.
- Hains R.C., *The Princess Problem. Guiding Our Girls Through the Princess-Obsessed Years*, Sourcebooks Inc., Naperville 2014.
- Hill M.C., *Negotiating Wartime Masculinity in Bill Willingham’s Fables*, [w:] *Fairy Tales Reimagined. Essays on New Retellings*, red. S. Redington Bobby, przedm. K. Bernheimer, McFarland & Company Inc., Jefferson-London 2009, s. 181–195.
- Jenkins H., *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Wydawnictwa Akademicke i Profesjonalne, Warszawa 2006.
- Kinder M., *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, University of California Press, Berkeley 1991.
- Lord A.B., *O formule*, przeł. W. Krajka, [w:] *Literatura ustna*, wybór, wstęp kalendarium, bibliografia P. Czaplinski, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2010, s. 35–56.
- Lüthi M., *Zabójca smoka. O stylu bajki*, przeł. J. M. Kasjan, „Literatura Ludowa” 1982, nr 3, s. 36–44.
- Ługowska J., *Ludowa bajka magiczna jako tworzywo literatury*, Ossolineum, Wrocław 1981.
- Macdonald D., *Teoria kultury masowej*, przeł. C. Miłosz [w:] *Antropologia kultury. Zagadnienia i wybór tekstów*, wstęp i red. A. Mencwel, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2001, s. 14–36.
- Marciniak P., *Transfiksjonalność*, „Forum Poetyki” 2015, jesień.
- Mojkowska A., *Max Lüthi jako bajkoznawca*, PTL, Uniwersytet Wrocławski, Wrocław 2006.
- Olkusz K., *Narracje transfiksjonalne na przykładzie serialu Once Upon A Time*, [w:] *Narracje fantastyczne*, red. K. Olkusz, K.M. Maj, Ośrodek Badawczy Facta Ficta, Kraków 2017.
- Pokora P., *Titelityry: postać-zagadka. Nieoczekiwana kariera Grimmskiego bohatera w serialu Once Upon a Time*, [w:] *Grimm: potęga dwóch braci. Kulturowe konteksty Kinder- und Hausmärchen*, red. W. Kostecka, Oficyna Wydawnicza ASPRA, Warszawa 2013, s. 215–226.
- Porsdam H., *Introduction: Hans Christian Andersen, Best of story tellers*, [w:] *Copyright and Other Fairy Tales. Hans Christian Andersen and the Commodification of Creativity*, red. H. Porsdam, Cheltenham, Northampton 2006, s. 1–14.
- Propp W., *Morfologia bajki magicznej*, przeł. P. Rojek, Zakład Wydawniczy „Nomos”, Kraków 2011.

- Rothschild S., *The Princess Story: Modeling the Feminine in Twentieth-century American Fiction and Film*, Peter Lang AG, New York 2013.
- Rzymowski J., *Ekran pelen baśni*, „Nowa Fantastyka” 2012, nr 2, s. 4–8.
- Sapkowski A., *Retelling, czyli jak to było naprawdę*, [w:] *idem, Rękopis znaleziony w smoczej jaskini. Kompendium wiedzy o literaturze fantasy*, SuperNOWA, Warszawa 2001, s. 39–40.
- Seifert L.C., *Fairy Tales, Sexuality and Gender in France 1690–1715. Nostalgic Utopias*, Cambridge University Press, Cambridge 2006.
- Skowera M., *Co serial telewizyjny robi z baśnią, czyli o dialogu z tradycją w serialach* Dawno, dawno temu i Grimm, [w:] *Czas seriali*, red. A. Szczepanek, S. Wojciechowska, P. Buśko, postł. M. Larek, Katedra Wydawnictwo Naukowe, Gdańsk 2014, s. 168–188.
- Stephens J., McCallum R., *Retelling Stories, Framing Culture. Traditional Story and Metanarratives in Children's Literature*, Routledge, New York-London 1998.
- Storey J., *Studia kulturowe i badania kultury popularnej: teorie i metody*, przeł. i red. J. Barański, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2003.
- Strinati D., *Wprowadzenie do kultury popularnej*, przeł. W.J. Burszta, Zysk i S-ka, Poznań 1998.
- Warner M., *Once Upon a Time. A Short History of Fairy Tale*, Oxford University Press, Oxford 2014.
- Zipes J., *Fairy Tale as Myth/Myth as Fairy Tale*, University of Kentucky Press, Lexington 1994.
- Zipes J., *Fairy Tales and the Art of Subversion. The Classical Genre for Children and the Process of Civilization*, Routledge, New York 2006.

## Filmografia

- 500 dni miłości (500 Days of Summer)*, reż. M. Webb, USA 2009.
- Dawno, dawno temu (Once Upon a Time)*, reż. M. Mylord *et al.*, USA 2011–2018.
- Kopciuszek (Cinderella)*, reż. K. Branagh, USA 2015.
- Królowna Śnieżka (Mirror, Mirror)*, reż. T. Singh, USA 2012.
- Królowna Śnieżka i łowca (Snow White and the Huntsman)*, reż. R. Sanders, USA 2012.
- Piękna i Bestia (Beauty and the Beast)*, reż. B. Condon, USA 2017.

## Źródła internetowe

- <http://www.afi.com/members/catalog/DetailView.aspx?s=&Movie=5865> (dostęp: 8.05.2017).
- <http://www.imdb.com/title/tt0029583/awards> (dostęp: 8.05.2017).
- Klimek K., *Baśnie księżniczki popkultury*, „Dwutygodnik” 2011, nr 72, <http://www.dwutygodnik.com/artukul/2967-basnie-ksiezniczki-popkultury.html> (dostęp: 5.05.2017).
- Lessig L., *Keynote from OSCON 2002*, <http://archive.oreilly.com/pub/a/policy/2002/08/15/lessig.html> (dostęp: 23.01.2016).

## Prince Charming under licence? The totalisation of fairy tales

### Summary

The aim of the paper is to present how the culture of convergence has influenced the fairy tale. Jack Zipes stated that since *Snow White and the Seven Dwarfs* the “sense of wholeness, seamless

totality, and harmony” has become a basic experience of the fairy tales’ audience. The totalisation of the fairy tale is both a continuation and a transformation of the described tendency, claims the author. Creating fairy tales’ universes in comics, TV series, movies etc. and building fairy tales’ supersystems are the expressions of the phenomenon. As opposed to Disney productions, contemporary fairy tales are patchworks, with visible stitches between heterogenic elements. Due to open composition new elements (plots, characters etc.) could be added without end, but creating connections between them is challenging and nowadays one of the most interesting aspects of fairy tales.