

## „Babciu, a dlaczego masz takie wielkie kły?”, czyli percepcja baśni w trzech dyskursach

MARIOLA LEKSZYCKA

Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego  
mariolalekszycka@gmail.com

Baśń jest jednym z podstawowych gatunków literatury ludowej, wywodzi się z podań i legend przekazywanych z pokolenia na pokolenie jako tradycja ustna. „Zdaniem wielu autorów zrodziła się z obrzędów inicjacyjnych funkcjonujących w kulturach pierwotnych – rytuałów, które przygotowywały chłopców do osiągnięcia dojrzałości i włączały ich w społeczność dorosłych” (Kostecka 2014: 89). Z czasem baśnie doczekały się spisania i choć ich wersje różnią się między sobą, są one utrzymane według ściśle określonego schematu. Forma baśni stała się materiałem do badań dla Vladimira Proppa, który w *Morfologii bajki magicznej* na materiale ponad stu bajek rozpisuje powtarzalną strukturę gatunku (Propp 2011). Jednymi z najbardziej znanych twórców zbiorów baśni są bracia Jacob i Wilhelm Grimmowie, którym zawdzięczamy *Baśnie domowe i dziecięce* (niemieckie: *Kinder – und Hausmärchen*) uznawane za największy i najlepszy zbiór legend i podań ludowych. Stały się one również punktem wyjścia dla komparatystycznej metody badań nad folklorem niemieckim (Kostecka 2014: 58). W tomie, oprócz najpiękniejszych, najchętniej interpretowanych i analizowanych *Kopciuszka*, *Jasia i Małgosi* czy *Śpiącej Królowej*, znalazły się baśnie o *Czerwonym Kapturku*, *Królownie Śnieżce* i *Trzech małych świnkach*, mające kluczowe znaczenie dla autorki niniejszego rozdziału.

Ściśle określona struktura narracji, bohaterów i samej budowy baśni przyczyniła się do poszerzenia perspektywy badawczej poza badania nad formą

i skupiła badaczy wokół socjalizującej funkcji baśni i studiami nad nowożytnymi dziejami gatunku. Wśród badaczy wymienić należy Alison Lurie, Marci K. Liberman, Dietera Richtera, Jacka Zipesa, a także najpopularniejszego w polskim dyskursie Bruno Bettelheima (którego spostrzeżenia rozszerzają freudowskie *Märchenstoffe in Träumen*, czyli wyjaśnienia baśniowych motywów w snach), który w znanej książce *Cudowne i pożyteczne. O znaczeniach i wartościach baśni* opisał znaczenia baśni, które, według teorii psychoanalizy, przyjmowane są przez odbiorców w sposób intuicyjny i podświadomy (Bednarek 2017: 2000-2001). Teorie Bettelheima, pomimo upływu lat, wciąż stanowią silny dyskurs w badaniach nad baśniami, ale nie brak takich uczonych, którzy zauważają błędy i dysproporcje, jakie niesie ze sobą metoda psychoanalityczna. Jednym z dominujących, kontrarnych wobec niej dyskursów, jest feminizm. Oprócz reinterpretacji znaczeń ukrytych w tradycyjnych opowiadaniach, feministki „prze-pisują” baśń według swoich interpretacji bądź wykorzystują motywy baśniowe do ukazania nowych treści. Praktyka prze-pisywania, *retellingu*, oparta jest na kategorii transfikcjonalności w literaturze, która charakteryzuje się „zachodzącą pomiędzy tekstami kultury twórczą relacją, która polega na współdzieleniu przez nie komponentów narracyjnych, takich jak fikcyjne postaci, lokalizacje, całe uniwersa czy artefakty [...] przeniesienia elementów tekstu [...] umożliwiające odmienny od źródłowego rozwój fikcyjnego świata, bohaterów, lokacji czy artefaktów w toku nowej fabuły” (Olkusz 2018: 159).

W oparciu o tę wielość dyskursów (tradycyjna forma i struktura baśni oraz nakładający się na nią kierunek badań psychoanalitycznych i feministycznych) powstał nowy gatunek, czyli baśń postmodernistyczna, która w definicji Weroniki Kosteckiej rozumiana jest jako:

[...] utwór literacki, który w odróżnieniu od adaptacji reinterpretuje baśń klasyczną, czyli dekonstruuje ją, proponuje nowe jej odczytanie, włącza ją w obszar intertekstualnych gier z tradycją, weryfikuje dotychczasowe interpretacje. Baśń postmodernistyczna nie tylko skłania do reinterpretacji, lecz przede wszystkim sama stanowi reinterpretację baśni tradycyjnej (m.in. na zasadzie parodii) (Kostecka 2014: 16).

Baśń postmodernistyczna, w zgodzie z taką estetyką, nie musi być realizowana wyłącznie jako tekst literacki, lecz wykracza poza jej tekstualne korzenie. Na kanwie baśni, w duchu postmodernizmu, powstają filmy, czego przykłady stanowią choćby: seria o królewnie Śnieżce i królowej Łodu z Łowcą w roli głównej – *Królewna Śnieżka i Łowca* (Sanders 2012) oraz *Łowca i Kró-*

*lowa Lodu* (Nicolas-Troyan 2016), seriale, jak *Once Upon a Time* (Horowitz & Kitsis 2011-2018) i dwa najważniejsze dla tego rozdziału: komiks, czyli seria *Fables: Baśnie* (Willingham, Buckingham, Hamilton, Laialoha & Medina, 2002-2015) i powstała na komiksowym schemacie gra komputerowa, czyli *The Wolf Among Us* (Telltale Games 2013). Rozdział poświęcony będzie percepcji baśni w trzech dyskursach: psychoanalitycznym, feministycznym i postmodernistycznym (realizowanym w mediach innych niż literatura) na przykładzie dominujących postaci baśniowych – Wielkiego Złego Wilka, Myśliwego, Królowej Śnieżki i Czerwonego Kapturka.

### Cechy formalne baśni

James Merrill, zdradzając charakter i strukturę baśni jako niedoścignionego ideału prowadzenia opowieści, opatrzył Księgę Efraima wstępem, którego fragment pozwoli na przybliżenie tego, czym jest baśń w warstwie jej struktury, ale również tego jak się to ma do jej recepcji.

Już od dawna serdecznie mając dość  
Wydumanych narracyjnych zmyśleń naszej epoki,  
Zatęskniłem za niewyszukanym sposobem opowiadania, jaki  
Występuje w legendach, baśniach – ton wylizany do czysta  
Przez łagodne starcze języki na przestrzeni stuleci,  
Dziadek mówi wnukowi, spokojnie, anonimowo.  
...Więc moja narracja  
Chciała być przejrzysta, nieposzatkowana;  
Moi bohaterowie – konwencjonalne typowe postacie –  
W minimalnym stopniu narażeni na wpływ  
Osobowości i przeszłych wydarzeń:  
Wiedźma, pustelnik, niewinni młodzi kochankowie,  
Tacy, jakich pamiętamy z baśni braci Grimm,  
Z Junga, Verdiego i commedia dell'arte (Merrill 1982: 1).

Narrator jest anonimowy i w strukturze baśni, jako źródła pisanego, nie ujawnia swojej osoby. W tradycji mówionej jego miejsce zajmuje ten, który opowiada lub czyta. Prawdopodobność wpływa na to, jaką formę ostatecznie przyjmie opowieść. Talent krasomówczy narratora może również zde-

terminować w pewnym stopniu wersję baśni, przez co nie jest ona zawsze taka sama, jednakże zawsze nadbudowana jest na tej samej strukturze. Ważne jest, aby w warstwie tekstowej narracja pozostała niewyszukana. Stoi za tym prostota formy i słów, ale również obrazów. Obrazowanie w baśni opiera się z reguły na wyzyskaniu najbardziej oczywistych porównań (biały jak śnieg, czerwony jak krew), opisy przyrody pozbawia szczegółów, bazuje na prostych skojarzeniach i stereotypowych wrażeniach wzrokowych. Deskrypcje w baśniach nie powinny ujawniać autora, dlatego też otoczenie w każdym ze znanych utworów będzie niemal identyczne: las, w którym gubi się Jaś i Małgosia będzie tak samo ciemny i straszny, jak ten, w którym Czerwony Kapturek za namową Wilka schodzi ze ścieżki w poszukiwaniu kwiatków dla chorej babci (Pullman 2015: 7-12).

Akcja w baśni charakteryzuje się dynamiką, narracja rozwija się od wydarzenia do wydarzenia, nie zatrzymując się przy niewiele znaczących szczegółach:

[...] tak szybka podróż jest możliwa tylko z lekkim bagażem, nie ma więc żadnych informacji, których szukamy we współczesnej prozie – nazwisk, wyglądu i pochodzenia postaci, kontekstu społecznego i tak dalej [...]. Narracja skupia się przede wszystkim na tym, co ich spotyka i co robią, a nie na ich indywidualności (Pullman 2015: 14-15).

Pozbawienie osobistego charakteru bohaterów to kolejna z bardzo ważnych cech baśni. Główne postaci to: księżniczka, dziewczynka, chłopiec, żebrak, królowa, wiedźma bądź król. Nazywani są albo najpopularniejszymi w danym kręgu kulturowym imionami (Jan/Hans/Jack), albo ich funkcją (Myśliwy) czy jedną cechą charakterystyczną (Czerwony Kapturek), pozbawieni są psychologii, głębokich przemyśleń wewnętrznych, co sprawia, że ich motyw są jasne i oczywiste. Nie posiadają tajemnic, przeszłości, niuansów czy nawet świadomości, wykonują bowiem działania, które zależne są od ich pozycji, zawodu czy statusu społecznego (Pullman 2015: 12). Trafnie obrazuje je Philip Pullman, pisząc o teatryku:

Sądzę, że najlepszych podobizn bohaterów baśni ludowej nie należy szukać w żadnym z pięknie ilustrowanych wydań baśni braci Grimm, lecz są nimi niewielkie kartonowe figurki do zabawy w teatr. Płaskie, dwuwymiarowe. Publiczność widzi tylko jedną stronę, ale to wystarcza – druga strona jest pusta. Postacie sportretowano w ekspresyjnych pozach, aby ich dramat był łatwo czytelny z oddali (Pullman 2015: 12-13).

Niektórzy bohaterowie sportretowani są jako grupy, jak choćby dwunastu krasnoludków, których dom odkrywa Królowna Śnieżka – traktowani jako zbiorowość u braci Grimm, nie różnią się od siebie niczym, są jednakowego wyglądu i zawodu. Dopiero wersje filmowe tworzone przez studio Walta Disneya nadały krasnoludkom bardziej indywidualnego charakteru i roli, co w strukturze literackiej baśni mogłoby zdekoncentrować odbiorcę i odwrócić uwagę od losu głównej bohaterki.

Wszystkie z wymienionych cech prowadzenia narracji, a także tworzenia bohatera i otoczenia baśniowego, wpływają na najważniejszą cechę baśni, mianowicie jej łatwość utożsamienia się z prezentowanymi postaciami, ich problemami i rozterkami. Ukazywane w baśniach treści są zarówno uniwersalne, jak i bardzo zróżnicowane, albowiem tę samą baśń można różnorodnie odczytywać. Jak stwierdza Bettelheim:

Baśń jest czymś jedynym i swoistym nie tylko pośród form literackich; jest to jedyny wytwór sztuki tak całkowicie zrozumiały dla dziecka. Podobnie jak w przypadku każdego wielkiego dzieła artystycznego, najgłębsze znaczenie baśni będzie dla każdej osoby inne, inne nawet dla tej samej osoby w różnych momentach życia. Dziecko wydobędzie rozmaite znaczenia z tej samej baśni zależnie od swoich zainteresowań i potrzeb w konkretnej fazie rozwoju. Jeśli stworzy mu się sposobność, powróci do danej baśni, gdy będzie gotowe poszerzyć jej dawne znaczenia lub zastąpić je nowymi (Bettelheim 1996: 31).

Uniwersalizm środowisk, problemów, postaci pozwala najmłodszym szybko zrozumieć istotę opowieści, dostosować ją do własnych potrzeb, a także postawić siebie samego w roli głównego bohatera. Utożsamienie i za jej pomocą przekazanie możliwych rozwiązań uniwersalnych problemów<sup>1</sup> (wynikających na przykład z okresu dojrzewania) to cecha, którą najmocniej podkreślał Bruno Bettelheim. Stała się ona punktem wyjścia do odkrycia ukrytych znaczeń w baśniach, ale również stanowiła podstawę terapeutycznej funkcji opowieści, którą autor leczył dzieci z traum i innych problemów (Bettelheim 1996: 6-15).

<sup>1</sup> W dalszej części rozdziału istotą będzie polemika z owym uniwersalnym podejściem Bettelheima i ukazaniem rozterek dziecięcych jako czegoś, czego nie sposób generalizować.

## Baśń w psychoanalizie, czyli dlaczego boimy się wilków

Zainteresowanie psychoanalitika-praktyka baśniami wynikało z badawczej dociekliwości Bettelheima, który poszukiwał odpowiedzi na to, dlaczego baśń, której historia jest dłuższa niż większość tekstów dla dzieci, nadal tak bardzo pociąga i interesuje czytelników. W poszukiwaniach swego rodzaju fenomenu dotyczącego baśni, Bettelheim odkrył cechy, o których wspomniano wcześniej, jak prostota narracji, schematyczni bohaterowie, uniwersalne prawdy moralne, ale zauważył w nich również potencjał, widoczny – jak się zdaje – jedynie dla psychoanalitika. Zdaniem Bettelheima, możliwości psychoanalityczne, kryjące się w baśniach, zawarte są w głównej mierze w konstrukcji bohaterów, którzy mają klasyczną psychoanalityczną osobowość<sup>2</sup>, a także to, jak prostą narracją potrafią oddziaływać (i to w rozmaity sposób) na trzy obszary ludzkiej psychiki:

Przemawiają do jego [dziecka – M. L.] zaczynającego się kształtować ego (do jego ja w nim) i pobudzają jego rozwój, łagodząc zarazem przedświadome i nieświadome napięcia. W miarę rozwoju fabuły zostają uwyraźnione i ucieleśnione presje id (presje tego w nas); jednocześnie opowieść ukazuje, jak zezwolić na zadośćuczynienie tym spośród nich, które zgodne są z wymaganiami ego (ja w nas) i superego (nad-ja w nas) (Bettelheim 1996: 24).

Ponieważ przywołane postacie przeżywają uniwersalne problemy i rozterki, są schematyczne, dziecko z łatwością podejmuje trud utożsamienia się z głównym bohaterem i za sprawą rozwoju jego historii (która jest główną, bo jedyną fabułą baśni) odnajduje rozwiązania i wzory zachowań, które posłużą mu w jego dziecięcym, nastoletnim, a nawet dorosłym życiu. We wstępie do książki *Cudowne i pożyteczne. O znaczeniach i wartościach baśni* Bettelheim również w sposób bardzo osobisty odkrywa przed czytelnikiem motywację, dla której jako psychoterapeuta zdecydował się na sięgnięcie do repertuaru baśniowego w praktyce:

<sup>2</sup> Klasyczna psychoanalityczna osobowość postaci baśniowych zasadza się na schematycznych, uniwersalnych cechach charakteru i pozbawieniu bohaterów ich właściwości indywidualnych, co służy prezentacji szablonowych problemów, takich jak na przykład kompleks edypalny (Bettelheim 1996: 25).

Jako wychowawca i psychoterapeuta dzieci cierpiących na poważne zaburzenia emocjonalne miałem za główne zadanie przywrócić im poczucie, że własne życie ma sens. [...] Musiałem dociec, jakie doświadczenia życiowe dziecka najbardziej sprzyjają temu, żeby własne życie miało dla niego sens; dzięki jakim doświadczeniom życie w ogóle ma więcej znaczenia. Najważniejszy jest w tej dziedzinie wpływ rodziców i innych osób opiekujących się dzieckiem, a następnie – dziedzictwa kultury, jeśli jest ono przekazywane dziecku we właściwy sposób. Młodszemu dziecku przekazują je najlepiej utwory literackie (Bettelheim 1996: 21).

Utwory literackie, które w tym miejscu wyróżnia Bettelheim, to oczywiście baśnie i pewna część literatury dziecięcej. Aby dziedzictwo kultury posłużyło roli terapeutycznej, musi spełniać konkretne warunki, jakim jest między innymi wzbudzenie zaciekawienia młodego czytelnika – fabuła musi w jakiś sposób łączyć się z jego lękami, a także marzeniami. Zdaniem Bettelheima, większa część literatury przeznaczonej dla dzieci jest spłyconą, pozbawioną związanych z młodym wiekiem rozterek bądź problemów, często czysto dydaktyczną, co wpływa na jej brak atrakcyjności dla małego czytelnika i odrealnioną, co powodowane jest prezentacją wszelkich rozwiązań, do których dziecko powinno dojść samodzielnie w akcie czytelnictwa.

Baśń, choć przez Bettelheima nazwana idealnym medium poznania istoty ludzkiej i jej miejsca w społeczności, a także jej wyspecjalizowanej roli kulturowej, niepozbawiona jest wad. Píše badacz: „To prawda, że w warstwie zewnętrznej baśni niewiele mówią o specyficznych warunkach życia we współczesnym społeczeństwie masowym” (Bettelheim 1996: 23) i wskazuje na rolę współczesnej literatury dziecięcej, która powstawszy długo po baśniach może poruszać aktualne tematy. To, co jest wartością baśni, to pewna uniwersalność rozstrzygnięć rozterek moralnych i emocjonalnych, w których to dziecko będzie mogło mieć pewność, jakie postępowanie jest słuszne i warte nagrody, a które zasługuje na karę i wpisuje się w kategorię zła. Problemy regulowane przez lekturę baśni to: zawody związane z poczuciem własnej wartości, trudności edypalne, rywalizacja między rodzeństwem, uwolnienie się od zależności dziecięcych, osiągnięcie poczucia własnej odrębności osobowej i wartości oraz wyrobienie w sobie poczucia powinności moralnych (Bettelheim 1996: 25-26). Ważne dla terapeuty było to, aby dziecko miało świadomość braku odosobnienia i zauważało, że człowiek posiada swoją ciemną stronę, której przejawami są gniew czy lęk

(choć niektórzy rodzice usiłują to ukryć). Wiąże się to z zasadniczą i główną misją psychoanalizy, która ma na celu pogodzenie człowieka z jego własną, wewnętrzną niedoskonałością. Bettelheim doskonale podsumowuje:

To właśnie w najróżnorodniejszy sposób przekazują dziecku baśnie: walka z poważnymi trudnościami jest w życiu nieunikniona, jest ona nieodłączną częścią istnienia ludzkiego – ale jeśli się nie ucieka przed nią, lecz niewzruszenie stawia czoło niespodzianym i często niesprawiedliwym ciosom, pokonuje się wszelkie przeszkody i w końcu odnosi zwycięstwo (Bettelheim 1996: 28).

Problematyka, która stanowi przedmiot fabuły baśni to: strata rodzica (lub rodziców), lęk przed śmiercią, wykluczeniem z grupy rówieśniczej, samotność, a także strach przed dorosłością i obowiązkami, w których dziecko ma przeświadczenie, że zawiedzie. Baśń daje młodemu czytelnikowi narzędzia do tego, aby rozwiązywać swoje aktualne trudności (samotność, wykluczenie), ale również przygotowuje go do nadchodzących zmian, a więc choćby zajęcia miejsca dorosłego, przejścia nowej roli społecznej i kulturowej, inicjacji seksualnej, planowaniu rodziny. Lęk, który przeżywa dziecko, bardzo rzadko przybiera formę wyznania, w którym zdradza ono, że boi się śmierci swojej bądź rodzica, za to o wiele częściej przybiera formę utajoną i symboliczną, kiedy to maluch odmawia spania w swoim łóżku albo nie chce, aby w nocy było zgaszone światło. Baśń nie podaje gotowych rozwiązań, ale konsekwencje różnych działań, zmuszając czytelników do samodzielnego odkrywania znaczeń, co przynosi regulację lęków i obaw.

Baśnie dla tego rozdziału kluczowe, w dużym stopniu skupiają się na problemach dorastania, które wywołują lęk przed przyszłością. Zaklęcie, wieńczące większość baśni, czyli „a potem żyli długo i szczęśliwie”, nosi w sobie moc pocieszenia, albowiem choć w żaden sposób nie zapewnia dziecka o nieśmiertelności, to wskazuje, że będąc w parze, można przeżyć długie i szczęśliwe życie. Zanim jednak to się wydarzy, dziecko musi przejść przez inicjację, jak jest to choćby właśnie w wypadku *Czerwonego Kapturka*, *Królowny Śnieżki*, a także *Trzech małych świnek*.



## Baśniowy krok w dorosłość

Wymienione baśnie, stanowiące główny materiał badawczy dla autorki tego rozdziału, wbrew pozorom mają ze sobą wiele wspólnego. Przede wszystkim, w obrębie tych opowieści, autorzy wykorzystują sylwetki bohaterów, którzy prócz tych samych imion/nazw, w warstwie znaczeniowej baśni spełniają takie same funkcje i role. Chodzi tutaj o Wielkiego Złego Wilka (baśń o *Czerwonym Kapturku* i *Trzech małych świnkach*), Myśliwego (*Czerwony Kapturek* i *Królowna Śnieżka*) i o główną postać – kobietą w wypadku Czerwonego Kapturka i Królowny Śnieżki – i bezpłciową w odniesieniu do Trzech Świnek. Ten trójkąt bohaterów staje się również przyczynkiem do rozumienia analizowanych tekstów jako pewnego rodzaju inicjacji bądź przygotowania do życia dorosłego. Najbardziej transparentnym spośród wybranych przykładów jest baśń o *Trzech małych świnkach*. Poznając utwór, dziecko podświadomie orientuje się, że choć świnki są trzy, to jednak bohaterem jest jedna postać w różnych fazach rozwoju. Dwie pierwsze, najwcześniejsze, pobudzone są zasadami przyjemności: świnki budują liche schronienia, aby dalszą część dnia spędzić na zabawie – ta lekkomyślność w działaniu kończy się pożarciem bohaterek. Najstarsza świnka poświęca dzień na budowanie schronienia, przechytrza wilka i prowadzi dalsze życie pełne przyjemności. Kieruje się ona zasadami rzeczywistości, potrafi przewidywać, planować i odmawiać sobie przyjemności po to, aby wypełnić swoje obowiązki. Zapoznając się z utworem, młody czytelnik utożsamia się kolejno ze wszystkimi świnkami, dzięki czemu zauważa, że również w jego życiu możliwe są przemiany, a dorosłość, po wypełnieniu obowiązku, może być szczęśliwa i satysfakcjonująca. Wspiera tę tezę Bettelheim, pisząc:

Od rządzenia się zasadą przyjemności przejść można do zasady rzeczywistości, która w ostatecznym rachunku nie jest niczym innym, jak modyfikacją zasady przyjemności, ponieważ – zgodnie z tym, co ukazuje baśń – dzięki uwzględnieniu wymogów rzeczywistości, możliwe jest osiągnięcie pełniejszej i trwalszej przyjemności. Trzecia świnka, przemyślna i filuterna, przechytrza wilka kilka razy [...] (Bettelheim 1996: 77-78).

Motyw kilkukrotnego przechytrzenia wilka nie pojawia się w każdej wersji baśni o *Trzech małych świnkach*; w najbardziej rozbudowanej z nich, wilk wielokrotnie kusi świnkę jedzeniem czy wspólną przyjaźnią. Przemyślna i filuterna trzecia świnka rozbudowuje w sobie inteligencję, która umożliwia jej

zyskanie przewagi nad wilkiem, co skutkuje tym, że ostatecznie on sam zostaje przez nią pożarty. Zdaniem Bettelheima, ten fragment fabuły realizuje się z reguły zgodnie z zasadą sprawiedliwości odwetowej, co jest często wykorzystywane zwłaszcza w zakończeniach baśniowych opowieści. Ma to bowiem stanowić formę utajonego morału. Wilk to uosobienie zła, które nie jest niczym tłumaczone, jego pragnieniem jest pożeranie i ucieka się on do różnych wymyślnych sposobów, aby to osiągnąć; potrafi kusić słowem, manipulować, a także działać w sposób jawnie agresywny. Bettelheim konstatuje:

Niegodziwość wilka odpowiada czemuś, co małe dziecko rozpoznaje w sobie samym – jego własnej chęci pożerania, której konsekwencją jest lęk, że może zostać pożarty przez kogoś innego. Tak więc wilk to eksternalizacja, czyli rzutowane na zewnątrz zło we wnętrzu dziecka, a historia ukazuje, jak dziecko może sobie z tym złem poradzić w sposób konstruktywny (Bettelheim 1996: 80).

Baśń o *Trzech małych świnkach* daje dziecku nadzieję na to, że samo poradzi sobie z pokusami i ze złem obecnym w nim samym. Z kolei baśń o Czerwonym Kapturku daje wskazówki, jak uporać się z konsekwencjami pokusy, której już się uległo.

Pisząc na temat *Czerwonego Kapturka*,<sup>3</sup> warto przede wszystkim uściślić, która wersja ma być podstawą badawczą dla tego rozdziału. Najbardziej znaną i otwartą na interpretację, a także dydaktykę jest wersja braci Grimm, w której Czerwony Kapturek wraz z Babcią wracają do żywych, a Wilka spotyka zasłużona kara<sup>3</sup>. Baśnie sporządzone przez braci Grimm dostosowywane były do konkretnych odbiorców (mieszkaństwa i najmłodszych), dlatego też ich wer-

<sup>3</sup> Choć równie bardzo interesującą może zdać się wersja Perrault, w której to Czerwony Kapturek zostaje ukarany za zboczenie ze ścieżki i Myśliwemu nie udaje się go uratować – ta wersja baśni o tyle jest znamienna, że w sposób zbyt oczywisty i wręcz natrętny naprowadza dziecko na morał, iż każde działanie niezgodne z zasadami zostaje ukarane i to w sposób dotkliwy, a nawet brutalny: „W oryginale jednak mamy jeszcze wiersz wykładający sens moralny, jaki należy wyczytać z opowieści. Jest on następujący: Piękne młode dziewczęta źle czynią, jeśli dają posłuch łada komu; nie można się wtedy dziwić, że stają się łupem wilka. Wilki występują w wielu odmianach, ale najbardziej niebezpieczne są wilki układne, w szczególności zaś te, które podążają za młodymi dziewczętami na ulicy, a nawet aż do domu. Perrault pragnął nie tylko bawić swoich odbiorców, lecz również pouczać: każda jego opowieść miała dostarczać określonej nauki moralnej. Toteż jest rzeczą zrozumiałą, że w odpowiedni sposób każdą baśń modyfikował. Ale tym samym pozbawiał baśnie, niestety, większości znaczeń” (Bettelheim 1996: 265-266).

sje pozbawione były rubasznego, erotycznego napięcia, które znajdowało się w oryginalnych opowiastkach przeznaczonych dla odbiorcy dorosłego, który „opowiada sobie» świat, próbuje go wyjaśnić, zrozumieć i oswoić” (Kostecka 2014: 90).

Charles Dickens miał napisać, że: „Czerwony Kapturek był moją pierwszą miłością. Czułem, że gdybym mógł go poślubić, osiągnąłbym idealne szczęście” (Bettelheim 1996: 48), a spowodowane jest to tym, że postać ta, w przeciwieństwie do Trzeciej Świnki, to dziewczynka w okresie dojrzewania, która nabiera powabu i dojrzałości, pozostając przy tym nadal pomiędzy zasadami przyjemności a rzeczywistości, co wpływa na jej podatność na pokusę. Ta, której ulega dziewczynka, może mieć dwojakie znaczenie: zwykłą chęć na czerpanie przyjemności z piękna otaczającego dziewczynkę świata, ale również uwiedzenie w znaczeniu seksualnym. W obu wypadkach z opresji Kapturka ratuje Myśliwy – męski autorytet, który stanowić może substytut ojca (niewspomnianego w baśni). Wilk spełnia funkcję tożsamą do tej z baśni o *Trzech małych świnkach*, dla Czerwonego Kapturka będąc dodatkowo pierwszym doświadczeniem niebezpiecznej, męskiej natury, na co wskazuje Bettelheim:

Fabula baśni przebiega tak, jakby bohaterka próbowała zrozumieć sprzeczności zawarte w naturze mężczyzny, doświadczając na sobie działania wszystkich aspektów jego osobowości: tendencji egoistycznych, społecznych, gwałtownych i potencjalnie destrukcyjnych, właściwych jego id – jego temu w nim (wilk) oraz nieegoistycznych i opiekuńczych skłonności ego – jego ja w nim (myśliwy) (Bettelheim 1996: 271).

Potwierdzeniem tej interpretacji jest podkreślenie obecnej w imieniu dziewczynki barwy czerwonej, która kojarzona jest z gwałtownymi uczuciami, związanymi z płcią. A podarek od babci, ów tytułowy czerwony kapturek może symbolizować przekazanie seksualnego uroku (Bettelheim 1996: 272). Bardzo ważne jest również samo zakończenie baśni, w którym dziewczynka zaszywa w brzuchu wilka kamienie – zdaniem Bettelheima jest to pierwsza samodzielna decyzja, której dokonuje Kapturek, co inicjuje jej wejście w dorosłe życie i w pewien sposób naprawia błąd wynikający z ulegnięcia pokusie.

Inną postacią kobiecą, której osobowość i cechy budowane są ze względu na spotkanie z dominującą męską postacią Myśliwego, jest Królewna Śnieżka. Za pośrednictwem tej baśni mamy możliwość dowiedzieć się o tej postaci odrobinę więcej. W *Królewnie Śnieżce*, w przeciwieństwie do *Czerwonego Kapturka*, występuje postać ojca, który łączony jest z główną bohaterką poprzez

silne więzi edypalne (co determinuje narcystyczną naturę królowej do pozbycia się rywalki), albowiem w wielu wersjach baśni to właśnie król, czyli ojciec, marzy o córce ze skórą białą jak mleko, a ustach czerwonych jak krew. Zatem postać Myśliwego nabiera odpowiednio innego znaczenia. Myśliwy otrzymuje rozkaz zabicia Śnieżki, jednak decyduje się go nie wypełnić, w sposób symboliczny przyjmując rolę opiekuńczego ojca, który nie znajduje się pod wpływem miłości do żony, lecz jego czyny determinują uczucia do dziecka: „W to właśnie pragnie wierzyć dziewczynka w wieku edypalnym i młodzieńczym: ojciec słucha matki, ale gdyby mógł, wziąłby stronę córki, zwodząc matkę tak, jak to czyni myśliwy w baśni” (Bettelheim 1996: 319).

Poszukując wyjaśnienia, skąd tak często pojawia się w baśniach postać Myśliwego, Bettelheim rozważa między innymi hipotezę, jakoby polowanie było typowo męskim zajęciem, zarezerwowanym dla klasy arystokratycznej, co odpowiada wysokiemu statusowi ojca. Jednak najbardziej przekonująca wydaje się interpretacja Myśliwego jako figury panującej nad dzikimi zwierzętami, których często w pewnym momencie życia boi się dziecko i wierzy, że jedynie rodzic może nad nimi zapanować i utrzymać je z daleka od domowego zacisza. Bettelheim wyjaśnia:

Na głębszym poziomie interpretacji reprezentuje on [Myśliwy – M. L.] opanowanie przez istotę ludzką własnych tendencji zwierzęcych, społecznych, gwałtownych. Skoro myśliwy wyszukuje, tropi i zwycięża to, co uważamy za niższe aspekty nas samych (w baśniach symbolizowane przez wilka), to stanowi on postać jawnie opiekuńczą, która jest w stanie wybawić nas – i wybawia – od niebezpieczeństw związanych z naszymi i cudzymi gwałtownymi impulsami uczuciowymi (Bettelheim 1996: 320-321).

Choć w tej interpretacji Myśliwy ma przejąć rolę silnego i opiekuńczego ojca, to jednak nadal ma w sobie pewne oznaki uległości wobec królowej – przynosi wątrobę i serce dzika, przekonując bohaterkę, że należały do martwej Śnieżki. Ponadto pozostawia dziewczynę w lesie, mając nadzieję, że jego pracę wykona dzika zwierzyna. Myśliwy nie przejmuje kompletnej opieki nad Śnieżką, lecz daje jej w sposób symboliczny czas na zmianę i osiągnięcie dojrzałości. Nie dominuje zatem poprzez opiekę, ale daje możliwość protagonistce na rozwój, który osiąga w domku siedmiu krasnoludków, gdzie wzrasta do roli żony. Choć Myśliwy interpretowany jest jako mądry rodzic, umożliwiający dziecku wejście w dorosłość, to jego moralność może budzić pewne rozterki, wykorzystane później przez twórców postmodernistycznych.

## Feministyczny Czerwony Kapturek, czyli Towarzystwo wilków

Interpretacja baśni o *Czerwonym Kapturku*, w której dziewczynka w okresie dojrzewania może ulegać pokusom od strony popędliwej natury mężczyzny, choć finalnie zostaje oswobodzona przez męską postać uosabiającą opiekuna, a także ideał mężczyzny, którego figura ma utrwalić się w umyśle dziewczynki, stanowi jeden z najbardziej kontrowersyjnych sposobów odczytania baśni. Bettelheim pisze o niej: „Grożące Czerwonej Czapeczce niebezpieczeństwo to jej własna płciowość, z którą nie idzie jeszcze w parze odpowiednia dojrzałość emocjonalna” (Bettelheim 1996: 273) i stanowi to najchętniej negowany i komentowany przez środowiska feministyczne sposób odczytania baśni, a także samego patrzenia na dojrzewanie współczesnych dziewczynek. Dla Angeli Carter stało się to przyczynkiem do stworzenia szeregu reinterpretacji baśni z uwypuklonym w nich feministycznym potencjałem. Podobnie w wypadku Kazimierzy Szczuki, która opisując to zjawisko w eseju *Kopciuszek, Frankenstein i inne: feminizm wobec mitu*, wykorzystuje koncepcje Rolanda Barthesa, wprowadzając feminizm w krąg nowych możliwości:

Można również spojrzeć krytycznie na tradycyjne mity kobiecości, odsłaniając zawarty w nich potencjał opresji. „Skoro mit kradnie język, czemu nie ukraść mitu” – te słowa Barthesa krytyka i literatura feministyczna zastosowały w praktyce (Szczuka 2001: 5).

Jednak nie zawsze w przeszłości autorki feministycznych kradzieży mitu odbywała się w takim wymiarze, ażeby nazwać to prawdziwym przewartościowaniem – Szczuka wspomina o *bricolage'u*, przekroczeniu granic tylko w ramach gatunku *fantasy* i o swego rodzaju strachu przed odkryciem w pełni potencjału feministycznego w mitach, a także baśniach. Zwraca ponadto uwagę, że tego typu aktywność jest swoistą misją towarzyszącą idei feministycznej: „[...] feminizm jest przecież zarówno krytyką kultury, jak i poszukiwaniem kultury alternatywnej czy – niekiedy – próbą ustanowienia nowego początku” (Szczuka 2001: 13). Weronika Kostecka zwraca za to uwagę na konkretny moment, w którym kobiety zainteresowały się przewartościowaniami w obrębie baśni:

Impulsem do rozwoju tego kierunku badań stały się debaty feministyczne toczone w latach 70. ubiegłego wieku w Stanach Zjednoczonych i Europie. Przedstawiciele

takich dyscyplin, jak historia literatury i socjologia, zaczęli analizować negatywne, ich zdaniem, stereotypy występujące w tradycyjnych baśniach i wpływ takiego przekazu na kształtowanie się i utrwalanie społecznej roli kobiety (Kostecka 2014: 80).

Autorki, które wpisują się w prze-pisywanie baśni to między innymi Angela Carter, Tanith Lee czy Emma Donoghue. Ich prace wpisują się w ideę re-tellingu, tworzenie postmodernistycznych wersji baśni, które nie tylko zmieniają *history* w *herstory* (Domańska 2005: 204), ale również polemizują z innymi interpretacjami. Jedną z głównych strategii dyskursu feministycznego jest zwrócenie uwagi na bohaterki kobiece, odwrócenie tradycyjnych ról baśniowych postaci i wyeksponowanie postaci, które były marginalizowane w tradycyjnych opowieściach. Feministyczny zwrot w baśniach zbudowany jest również na intertekstualności, w obrębie której „[baśń postmodernistyczna – M. L.] nie tyle przedstawia baśniowe wydarzenia, ile opowiada o sobie samej jako o tekście należącym do intertekstualnej sieci odniesień” (Kostecka 2014: 50), czytelnik zaproszony jest do gry, swobodnej zabawy, która rozgrywa się pomiędzy tradycją a interpretacją.

Eksperymentując z możliwościami, jakie daje reinterpretacja baśni z punktu widzenia kobiet – tak dziewcząt stojących dopiero u progu dorosłego życia, jak i kobiet dojrzałych, obarczonych życiowym doświadczeniem – Carter, Lee i Donoghue stosują różnorakie zabiegi intertekstualne. Kształtują swoje opowieści tak, by uwydatnić rozmaite aspekty napięcia intertekstualnego między pre-tekstem a jego reinterpretacją (Kostecka 2016: 27).

Zmiany w obrębie budowy postaci kobiecych wpływają na przebieg fabularny opowieści, a co za tym idzie na jej wartość aksjologiczną, ale również mogą mieć konkretny wpływ na współtworzoną przez kobiety rzeczywistość, a w niej układ sił pomiędzy płciami:

Uprawiając swoje postmodernistyczne, intertekstualne gry z baśniową tradycją na poziomie fabularnym, aksjologicznym, konstrukcyjnym (budowanie poszczególnych postaci), Carter, Lee i Donoghue *de facto* grają z kulturowo-społecznymi wzorami i paradygmatami (Kostecka 2016: 29).

Zdaniem Urszuli Śmietany, w obrębie baśni postmodernistycznej re-waloryzacja stanowi formę kulturoterapii i jako autorkę, która najdoskonalej re-

alizuje to założenie wskazuje Angelę Carter, o której pisze: „Carter, ujawniając i dekonstruuując fundamenty tradycji kulturowej, zwłaszcza mity społeczne i seksualne, jawi się jako mistrzyni podejrzliwości i nauczycielka wolności” (Śmietana 2004: 49). Również ogromny potencjał w twórczości Carter dotrze-ga Szczuka, która zwraca uwagę na polemikę pisarki również z interpretacjami psychoanalitików:

Gdy spojrzymy na ten proceder [prze-pisywania baśni – M.L.] od strony Carter, to zauważymy, że główne jej zainteresowanie skupia się na ukrytej w baśniach symbolice, związanej z kobiecą seksualnością. Psychoanalityczną interpretacją seksualnej zawartości baśni zajął się Bruno Bettelheim w *Cudownym i pożytecznym. O znaczeniu i wartościach baśni*. Carter jednak w swym baśniopisarstwie podjęła polemikę z jego rozumieniem seksualności kobiecej. Można więc powiedzieć, że autorka prze-pisuje i odwraca nie tylko baśń ludową, ale także jej interpretację stworzoną przez Bettelheima (Szczuka 2001: 18).

Najbardziej znamiennym przykładem jest Czerwony Kapturek przedstawiony w opowiadaniu *Towarzystwo wilków*, który w niczym nie przypomina niedojrzałej emocjonalnie, podatnej na urok dziewczynki. Początek utworu sugeruje, że głównym bohaterem będzie Wilk, autorka poświęca bowiem wiele uwagi opisując zwierzę, jego nawyki i naturę, a czyni to w formie ostrzeżeń i nakazów o wyrażnie ironicznym charakterze: „Lękaj się wilka i uciekaj przed nim [...]” (Carter 1985: 91). Jak pisze o tym Śmietana: „Opowiadanie otwiera fragment poświęcony wilkom i wilkołactwu, w którym autorka rekapitułuje tę tradycję kultury, celowo wydobywając najciemniejsze jej punkty” (Śmietana 2004: 55-56).

Ironia Carter wynika z negacji pierwotnego lęku przed wilkiem jako symbolem wszelkiego zła. Autorka zaznacza, że ma on ludzki charakter:

Owo przeciągłe, załamujące się wycie, choć tak przeraźliwie groźne, zawiera też w sobie jakiś nieodłączny smutek – jakby bestie chciały być mniej zwierzęce, gdyby tylko wiedziały jak, i nigdy nie przestawały opłakiwać swej doli (Carter 1985: 92).

Świadczy to o prawidłowości, o której pisał również Bettelheim, że zło w postaci wilka leży w naturze ludzkiej (dla ułatwienia zobrazowania tej dwoistości Carter wprowadza postać wilkołaka jako człowieka zakłętogo w wilka), a drogą jej zniwelowania nie jest żal nad sobą, jak pisze Carter, „łaska nie spły-



nie na wilka za sprawą jego własnej rozpacz” (Carter 1985: 92), ale poprzez działania drugiej osoby. W wypadku Bettelheima oswobodzeniem z pokus był ojciec, silna patriarchalna figura, która opiekuńczością, ale również brutalnością ratuje Czerwonego Kapturka. U Carter sprawa się ma zupełnie odwrotnie: postacią, która potrzebuje oswobodzenia jest Wilk, a odbywa się to za pośrednictwem Czerwonego Kapturka w wyniku inicjacji seksualnej:

Pisarka przedstawia Czerwonego Kapturka jako dziewczynę przechodzącą przez inicjację seksualną, w której jednak jest jawnym i świadomym podmiotem, a nie ofiarą samczej (wilczej) chuci ani też zapieczętowaną liliją, chronioną przez stróża patriarchalnego porządku (myśliwego). W wersji Carter wilk i myśliwy to jedno – wilkołak, w łapy którego dziewczyna wpada. Wówczas jednak nie przeraża się, lecz siłą własnej seksualności dokonuje okiełznania seksualności wilczej. „Słodko i mocno śpi dziewczyna w babcinym łóżku, między łapami czulego wilka” (Szczuka 2001: 18).

Stanowi to całkowite zaprzeczenie interpretacji Bettelheima, w której niedojrzała emocjonalnie dziewczynka staje się ofiarą męskiego pożądania, które, choć kuszące, finalnie jest przerażające i straszne (jak kły wilka, który pożera Kapturka). U Carter dziewczyna pozwala się uwieść Wilkowi w lesie; za wyścig do domu babci obiecuje dać skraść sobie całusa, co prowokuje bohaterka do zastawienia zasadzki na niewinność dziewczyny. Ta jednak nie zostaje mu dłużna, a gdy zdaje sobie sprawę z niebezpieczeństwa, przejmuje inicjatywę. Kulminacyjna odpowiedź wilka zapytanego o duże zęby – „Żeby Cię łatwiej zjeść” – powoduje rozbawienie dziewczyny, a zbity z tropu zwierzę łagodnieje. Śmiech w tej scenie wyraża silną podmiotowość w obliczu inicjacji seksualnej, zaś Wilk znajduje ukojenie dla swojej popędliwej, złej natury: „Urodzony mięsożerca, tylko nieskalane ciało go poskromi” (Carter 1985: 98). Urszula Śmietana zwraca uwagę również na fakt, że w wyniku inicjacji seksualnej doszło do obopólnego zaspokojenia pożądania, a nawet komunii płci (Śmietana 2004: 56), co stanowić może wstęp do szczęśliwego pożycia małżeńskiego.

*Towarzystwo wilków* to opowiadanie na wysokim literackim poziomie, które baśń o *Czerwonym Kapturku* nie tyle reinterpretuje, co raczej na jego podstawie stwarza nowy, feministyczny mit. Przekazuje również treści bardzo ważne (nie tylko z perspektywy feminizmu) o osiągnięciu dojrzałości seksualnej młodych kobiet. Szczuka konstatuje, definitywnie zrywając z wymagającym przeinterpretowania dyskursem psychoanalitycznym Bettelheima:



Inicjacja seksualna dziewczynki nie musi być traumą ani też zaparciem się siebie. Wilk — symbol seksualności męskiej poza prawem i obyczajem kultury, może zostać „odzyskany” jako sprzymierzeniec rozwoju, projekcja pierwotnej siły kobiecej seksualności, animus dziewczynki (Szczuka 2001: 19).

Weronika Kostecka zwraca uwagę, że Carter proponuje nową jakość relacji między kobietą i mężczyzną (Kostecka 2016: 34), a w inicjacji daje możliwość wyzwolenia się dziewczynki z kanonów, odkrycia i tworzenia siebie na nowo.

### Baśń w postmodernistycznym medium gry i komiksu

Hasło „postmodernizm” łączy się z dużym zakresem znaczeń, albowiem ponowoczesność może odnosić się do kwestii społecznych, politycznych, gospodarczych i kulturowych (Barker 2005: 230). Jednak na użytek tego rozdziału rozpatrzony zostanie jedynie projekt postmodernistycznych produktów kultury popularnej i jego program estetyczny. Weronika Kostecka jako baśń postmodernistyczną rozumie literaturę, która charakteryzuje się:

[...] dominacją form hybrydycznych i heterogenicznych oraz [...] karnawałowych. Spośród „głównych kategorii estetyki postmodernistycznej” wymienia m.in. grę konwencjami literackimi, dystans, rozbicie świadomości narracyjnej, nieciągłość i dekompozycję oraz nieustającą skłonność do eksperymentowania, która doprowadziła to tego, że „[...] w odbiorze sztuki przez przeciętnego człowieka zatarta została różnica między rzeczywistością sztuki a rzeczywistością doświadczenia [...]” (Kostecka 2014: 29).

Teksty kultury ponowoczesnej, w szczególności te, które klasyfikowane są jako wytwory kultury popularnej, charakteryzują się rozległością i zniknięciem dotychczasowych, wyznaczonych przez nowoczesność granic:

Oznacza to, że obrazy przeszłości i teraźniejszości łączą się ze sobą w formie bricolage'u. Bricolage odnosi się do zmiany układu i zestawienia wcześniej niepowiązanych znaków w celu wytworzenia nowych kodów znaczenia. Jako styl kulturowy bricolage stanowi główny element kultury ponowoczesnej, przejawiający się w architekturze, filmie i teledyskach do muzyki popularnej (Barker 2005: 238).

Dowolność i możliwość tworzenia różnorodnych zestawień stylów, motywów, zastosowanie transmedialności i zasad poetyki intersemiotycznej to główne środki wyrazu ponowoczesności, a także nowe perspektywy, jakie przyjmują postmodernistyczni twórcy. Skomplikowane stylowo, nowopowstałe pop-produkty umożliwiają również odbiór na większej ilości płaszczyzn – stosowana jest zasada podwójnego kodowania (szczególnie widoczna we współczesnych animacjach), która umożliwia czerpanie przyjemności z obcowania z tekstem kultury zarówno przez wyspecjalizowanego, wnikliwego użytkownika kultury, jak i nastawionego na emocjonalne, proste przyjemności odbiorcy. Istotą ponowoczesnej kultury popularnej jest również korespondencja pomiędzy znanymi przez ogół ikonami, znakami czy innymi tekstami uznanymi za kultowe w danej epoce, bowiem: „popkultura oferuje uwspólnioną płaszczyznę porozumienia i równie uwspólniony zbiór wyobrażeń, które przetwarzane są w powszechnej świadomości, bezustannie się przemieszczając, mutując, zmieniając, replikując” (Olkusz 2017: 43).

W eseju *Postmodernism and Consumer Society* Fredric Jameson wskazuje pewne charakterystyczne cechy kultury konsumenckiej, jej kręgu odbiorców, a także samych pop-produktów. Teksty kultury postmodernizmu mają dla Jamesona dwie kluczowe cechy – pastisz i schizofrenię. Ta ostatnia to zaprzeczenie zasad rządzących czasem, trudności z określeniem, czym jest teraźniejszość i czy w ogóle ona istnieje. Pastisz autor zestawia z kolei z parodią, podkreślając fakt, że powstają w wyniku mechaniki tego samego procesu, czyli wyciągnięcia z pierwotnego dzieła tego, co jest w nim najbardziej interesujące bądź charakterystyczne po to, aby wytworzyć formę parodiującą daną treść lub jedynie ją przypominającą. Różnicę stanowi tylko fakt, że parodię charakteryzuje próba osiągnięcia konkretnego celu, podczas gdy pastisz staje się pustym głosem, imitacją dla samego naśladownictwa:

Pastisz jest, podobnie jak parodia, imitacją osobliwego lub unikalnego stylu, maską stylistyczną, mową w martwym języku: jest to jednak neutralna praktyka mimiki, bez ukrytych motywów parodii, bez satyrycznego impulsu, bez śmiechu, bez tego wciąż utajonego uczucia, że istnieje coś normalnego w porównaniu do tego, co naśladowane, które jest komiczne. Pastisz jest pustą parodią [...] (Jameson 1985: 3)<sup>4</sup>.

<sup>4</sup> Przekład własny za: „Pastiche is, like parody, the imitation of a peculiar or unique style, the wearing of a stylistic mask, speech in a dead language: but it is a neutral practice of such mimicry, without parody's ulterior motive, without the satirical impulse, without

Ta pustka, jaką odznacza się pastisz, jest według Jamesona wykorzystywana w głównej mierze po to, aby powrócić do tekstów z przeszłości, aby je odświeżyć, bądź dostosować do nowego, młodszego odbiorcy. Tego typu działania twórcze, jak na przykład *remake'i* czy tworzenie nowych dzieł na bazie znanych, sprawdzonych sposobów z przeszłości (na przykład użycie interfejsu z gier z lat dziewięćdziesiątych do współczesnych fabuł) Jameson tłumaczy nostalgią.

Zasada *bricolage'u*, pastiszu, wszelkie imitacje wywołane tęsknotą za przeszłością mają swoje zastosowanie również w wypadku powrotu do baśni w nowych, ponowoczesnych mediach. Przykładem niech będzie tu choćby komiks *Fables: Baśnie* i skonstruowana na jego podstawie gra komputerowa *The Wolf Among Us*. Seria *Fables* powstała w Stanach Zjednoczonych przy współpracy Billa Willingham, odpowiedzialnego za scenariusz, Marka Buckingham, Craiga Hamiltona, Steve'a Laialoha i Lana Medina, twórców rysunków, wydawana była w latach 2002-2015<sup>5</sup>. Jak wskazuje nazwa serii, komiksy opowiadają o dalszym życiu postaci baśniowych, które z powodu pojawienia się tajemniczego najeźdźcy zmuszone są do zamieszkania pomiędzy ludźmi. W początkowych zeszytach serii zostało zasugerowane, że fabuła *Fables* skoncentrowana będzie wokół postaci Wielkiego Złego Wilka, który, pełniąc rolę szeryfa, zajmuje się rozwiązywaniem spraw magicznych przestępstw, a także zapewnia bezpieczeństwo baśniowej społeczności. Wokół zagadki detektywistycznej, niewyjaśnionych, symbolicznych morderstw toczy się fabuła gry *The Wolf Among Us* i rzeczywiście graczowi przypada w udziale sterowanie śledztwem z perspektywy Bigbiego, czyli Wielkiego Złego Wilka. Fabuła kolejnych zeszytów *Fables* rozwija dalsze historie i wątki wszystkich bardziej i mniej popularnych postaci baśniowych. Przykład stanowić może wprowadzenie historii siostry Królowej Śnieżki, czyli Czerwonej Róży, której motywacja i działania nie pokrywają się z pozytywnym charakterem siostry. Inną postacią, której baśniowy, łagodny charakter uległ modyfikacji i zdefiniował jako jednoznacznie negatywną, to Złotowłosa, której związek z Trzema Misiami doprowadza do tragedii.

Konstrukcja bohaterów w komiksie odbywa się w duchu postmodernistycznej zasady *bricolage'u*, mieszając ze sobą wszystkie możliwe obrazy baśni wraz z ich interpretacjami pochodzącymi z rozmaitych dyskursów, pośród któ-

laughter, without that still latent feeling that there exists something normal compared to which what is being imitated is rather comic. Pastiche is blank parody".

<sup>5</sup> Polskie wydanie serii *Baśnie* opublikowało wydawnictwo Egmont Polska w latach 2007-2017 w formie tomów zbiorczych.

rych między innymi znajdzie się interpretacja feministyczna i psychoanalityczna. W przeciwieństwie do klasycznej baśni, postacie nie są schematyczne, mają różnorodne i podatne na zmiany charaktery, motywacje i cele, a ich identyfikacja odbywa się za pomocą symboli z nimi związanymi – przykładowo, Czerwony Kapturek zawsze ma przy sobie przedmioty w barwie czerwonej. Zmiana w bohaterach wynika z modyfikacji przestrzeni, w jakiej się znajdują – zamiast hermetycznej, schematycznej, pozbawionej niepewności moralnej, baśniowej przestrzeni, postacie muszą się odnaleźć i przystosować do życia pośród ludzi. Zetknięcie ze zdegradowaną, pełną osobowości z pogranicza dobra i zła społecznością, powoduje, że baśnie ulegają przewartościowaniu, a ich protagoniści zaczynają się zmieniać zgodnie z rzeczywistością, w której brak podziałów na dobro i zło. Przykładowo, Królowna Śnieżka to dorosła, wyemancypowana kobieta, która po rozwodzie z Księciem Uroczym przejmuje odpowiedzialne stanowisko urzędnicze i próbuje odnaleźć się w nowej sytuacji w świecie zdominowanym przez mężczyzn, Czerwony Kapturek całkowicie traci swoją niewinność, wykorzystuje swój urok, zaufanie i popularność (baśń *Czerwony Kapturek* to najbardziej znana opowieść ze zbioru braci Grimm) przeciwko mężczyznom i całej baśniowej społeczności, a Księżę Uroczy, odurzony wrażeniem, jakie wywiera na kobietach, traci majątek, przyjaciół i władzę. Jego działania skupione jedynie na poznawaniu i uwodzeniu coraz większej ilości kobiet powodują, że bohater pozbawia się środków koniecznych do życia i musi uciekać się do oszustw i drobnych kradzieży. Przekształcenia bohaterów baśniowych, jak również ich motywacji i celów, odbywa się według zasad postmodernistycznego *bricolage'u* za pośrednictwem dominujących dyskursów w badaniach nad baśniami – feministycznego i psychoanalitycznego – a wywołane jest tęsknotą za utraconymi bohaterami z dzieciństwami. Obraz komiksu stanowi dzieło skończone (wyłączając z tej kategorii *fanfiction*), jednak powstała na jego podstawie gra podlega dalszej dekonstrukcji poprzez jej recepcję.

*The Wolf Among Us*, choć ma swój bezpośredni wzór w postaci komiksowej, to gra, w której gracz może doczekać rozmaitych zakończeń, rozwiązań i rozwinięć wątku głównego historii. Jest to klasyczna przygotówka, podzielona na epizody, której rozgrywka opiera się na zwiedzaniu lokacji, zbieraniu przedmiotów i, co najważniejsze, wchodzeniu w relacje z innymi bohaterami. Grę oparto na tradycyjnej zagadce kryminalnej – niewyjaśnionej śmierci jednej z postaci baśniowych. Gracz wciela się w rolę detektywa za pośrednictwem głównego bohatera, czyli Wielkiego Złego Wilka i inicjując spotkania i rozmowy z innymi baśniowymi stworzeniami ma za zadanie rozwikłać sprawę zabójstwa. Już przy

pierwszym zetknięciu z produkcją gracz postawiony jest w krępującej sytuacji – wnika w mroczną, brutalną, brudną przestrzeń i wciela się w Wilka, czyli uosobienie czystego zła. Bigby to bohater łączący w sobie zarówno elementy klasycznej baśni, chociażby przez swoją zwierzęcą postać i umiejętności (jako wilk ma możliwość wywołania wichury), dyskursu psychoanalitycznego (poprzez swoją atrakcyjność) i feministycznego (kryje się w nim wrażliwa natura i pragnienie miłości) – tak misternie sklecony z różnych źródeł bohater budzi sympatię i odbiorca zapomina o jego niechlubnej przeszłości. Na to, jaki jest Wielki Zły Wilk, duży wpływ ma sam gracz, który jego losami steruje – ma bowiem możliwość wykreowania bohatera, który kieruje się zawsze dobrymi pobudkami i ogranicza swoją zwierzęcą naturę do niezbędnego minimum, może również rozwinąć Bigbiego w kierunku mrocznej strony jego osobowości.

Wiele elementów gry, jak na przykład identyfikacja bohaterów, przedmiotów magicznych, a także ich przeszłości, czyli samych baśni, jest komponentem niezbędnym do podjęcia niektórych aktywności i decyzji. Przykładem jest Myśliwy, w baśniach reprezentujący dominującą, męską siłę, która rozłącza opiekę nad dzieckiem – w grze *The Wolf Among Us* Woodie opisywany jest jako upadły bohater. Wszystkie pozytywne cechy, które niegdyś reprezentował, zanikły z uwagi na alkoholizm, będący rezultatem niemożności odnalezienia się w świecie, w którym bohater nie jest właściwie potrzebny – wszak nikt już nie obawia się wilków. Jego rola obrońcy zostaje w nowych warunkach zniwelowana, a on nie potrafi dostosować się do ludzkiego świata inaczej, niż poprzez próbę ucieczki od rzeczywistości przy pomocy używek. Nieodzownym atrybutem Myśliwego, który wskazuje na jego przywiązanie do baśniowej przeszłości, a tym samym tradycyjalistyczne podejście, jest siekiera, którą rozpruł brzuch Wielkiego Złego Wilka i która obdarzona jest śmiertelnością dlań mocą. Znajomość napiętej relacji (mająca źródło w *Czerwonym Kapturku*) pomiędzy Woodiem a Bigbym, jak również identyfikacja przedmiotu magicznego, są niezbędne do ukończenia epizodu. Pewna wiedza pozatekstowa, która zdaniem autorów gry jest łatwo dostępna czy wręcz zapisana w świadomości każdego gracza, umożliwia mu korzystanie z podwójnie zakodowanego tekstu kultury, jakim jest gra *The Wolf Among Us*, a także pomyślnie jej ukończenie. Może również wpływać na imersję. Według definicji stosowanej przez Piotra Kubińskiego w książce *Gry wideo. Zarys poetyki*:

imersja to wrażenie niezmediatyzowanego uczestnictwa, bezpośredniej obecności w cyfrowej przestrzeni generowanej komputerowo, wynikające m.in. z zaangażowania wywoływanego przez różne czynniki. Użytkownika absorbuje nie tylko akcja [...], lecz

także podejmowane przez niego czynności i partycypacja w świecie gry. Decydująca jest tutaj aktywność gracza – nie tylko intelektualna, lecz także jak najbardziej fizyczna [...]. Czynniki te sprawiają, że podmiot [...] zapomina o otaczającej go fizycznej rzeczywistości, ulega iluzji niezmediatyzowanej partycypacji [...] (Kubiński 2016: 51).

Imersję często również określa się jako zatracenie swojego ja bądź zagubienie w matrycy ekranu, niektórzy badacze i twórcy stawiają ją jako gwarant generowania aktywnych, zajmujących i sensownych doświadczeń w grze, inni dopatrują się w niej zagrożenia (Dovey & Kennedy 2011: 13). Korzystając z tego rozróżnienia, *The Wolf Among Us* nie może być immersyjny, albowiem cała podstawa rozgrywki uzmysławia graczom, że fabuła, w której uczestniczą ma swoje podstawy literackie, których znajomość staje się koniecznością do odpowiedniej identyfikacji bohaterów i przedmiotów magicznych. Możliwość docenienia immersyjnej wartości produkcji Telltale Games musi wynikać z przeformułowania kategorii immersji, nie tylko jako własność obrazu, która powoduje zatracenie czasu i przestrzeni, ale również jako wrażenie swojskości i poczucia bezpiecznego, rozpoznawalnego środowiska.

Zatracenie się poprzez rozpoznanie elementów postmodernistycznego *bricolage'u*, interpretacja baśni poprzez dyskursy, powodowany melancholią powrót do bohaterów z dzieciństwa w reinterpretacji to główne zalety gry *The Wolf Among Us*. Jest ona również doskonałym przykładem tego, jak w nowy sposób angażujące są współczesne gry komputerowe (nie tylko fizycznie i intelektualnie, ale również emocjonalnie) i stanowi idealny wzór na postmodernistyczny koncept produktu kultury popularnej. Przykład stanowią mogą wysokie oceny samych graczy, którzy w komentarzach doceniają nawiązania do tradycyjnych baśni:

Wspaniała gra do której pewnie jeszcze nieraz w życiu wrócę. Liczę także skrycie na kontynuację ponieważ końcówka gry była niejednoznaczna. Cóż mogę powiedzieć... Wspaniała oprawa graficzna i muzyka... Już nie wspominając o podłożonych głosach czy animacjach. Świetne dialogi i sporo dynamicznych momentów. Nawiązanie do bajek. Gra jest idealna. Nie ma się do czego przyczepić. Podobnie jak równie wspaniałe *The Walking Dead* – są to najlepsze gry w jakie przyszło mi zagrać pod względem fabularnym (Gryonline.pl)<sup>6</sup>.

<sup>6</sup> Pisownia oryginalna.

## Podsumowanie

Zaproponowana w rozdziale droga, jaką przebyła baśń od kultury ludowej przekazywanej tradycją ustną, poprzez podstawę wychowania i terapii dziecięcej, przez zaprzeczenia uniwersalizacji problemów dojrzewania młodych dziewczynek, aż do różnobarwnego kolażu znaczeń i motywów w projekcie popkulturowym, jest bardzo okrojona i dostosowana do założonych przez autorkę punktów szczególnego znaczenia. Rozdział nie wyczerpuje różnorodności dyskursów i potencjalnych rozwinięć czy krytycznych podejść do tych prezentowanych. W opracowaniach znaleźć można wiele egzemplifikacji krytycznego podejścia do tez Bettelheima, choćby prace Justyny Deszcz czy Ryszarda Waksmundy, jednak dominanta, jaką stanowi *Cudowne i pożyteczne* (Bednarek 2017: 200-203) jest punktem wyjścia do feministycznych reinterpretacji. Stanowią one przeciwwagę dla wszystkich kontrowersyjnych aspektów pracy Bettelheima (w szczególności tych, które łączone są z zagadnieniem inicjacji seksualnej). Dyskurs feministyczny rzeczywiście stanowi jeden z najsilniejszych sposobów na przepisywanie baśni w stosunku do psychoanalizy, ale nie znajduje się w odosobnieniu. Kultura popularna, korzystając z motywów baśniowych, realizuje rozmaite postulaty, które różnią się od ich pierwotnego znaczenia. Przykład stanowić może twórczość Naomi Novik, której powieści zawierają elementy baśniowe zaczerpnięte z tych opowiadań poznanych w dzieciństwie autorki. Baśń wykorzystywana jest również jako element świata przedstawionego, który ma świadczyć o jego wierzeniach lub obyczajach. Materiał, który mógłby posłużyć do dalszych badań, jest nieskończony zarówno w obrębie źródeł pisanych, jak i innych tekstów kultury, takich jak gra komputerowa, czego innym przykładem jest *The Path* (Tale of Tales 2009), komiks, serial czy film (animowany lub fabularny).

Różnorodność egzemplifikacji przywołanych w rozdziale miała na celu wypuklenie ponadczasowości, a także swoistej elastyczności bohaterów i tematów baśniowych. Baśń, jako jeden z pierwszych artefaktów kultury, z którym styka się młody odbiorca, z pewnością wywiera na tyle silne wrażenie, że nostalgia, skłania współczesnych twórców kultury popularnej do przeformułowań oraz przełamań w tej silnej znaczeniowo i obrazowo przestrzeni baśni.



## Źródła cytowań

- BARKER, CHRIS (2005), *Studia kulturowe. Teoria i praktyka*, przekł. Agata Sada, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- BETTELHEIM, BRUNO (1996), *Cudowne i pożyteczne. O znaczeniach i wartościach baśni*, przekł. Danuta Danek, Warszawa: W.A.B.
- CARTER, ANGELA (1985), *Czarna Wenus*, przekł. Aleksandra Ambros, Warszawa: Czytelnik.
- DOVEY, JON, HELEN W. KENNEDY (2011), *Kultura gier komputerowych*, przekł. Tomasz Macios, Anna Oksiuta, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- JAMESON, FREDRIC (1985), *Postmodernism and Consumer Society*, online: [http://art.ucsc.edu/sites/default/files/Jameson\\_Postmodernism\\_and\\_Consumer\\_Society.pdf](http://art.ucsc.edu/sites/default/files/Jameson_Postmodernism_and_Consumer_Society.pdf) [dostęp: 29.11.2017].
- KOSTECKA, WERONIKA (2014), *Baśń postmodernistyczna: przeobrażenie gatunku*, Warszawa: Wydawnictwo SBP.
- KOSTECKA, WERONIKA (2016), 'Baśniowe herstory. Postmodernistyczne strategie interpretacyjne Angeli Carter, Tanith Lee i Emmy Donoghue', *Creatio Fantastica*: 2 (53), ss. 41-56.
- KUBIŃSKI, PIOTR (2016), *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”.
- OLKUSZ KSENIA (2018), 'Transfiksionalność w literaturze – materiały do „Słownika Rodzajów Literackich”', *Zagadnienia Rodzajów Literackich*: 1, ss. 159-165.
- OLKUSZ KSENIA (2017), 'Wszechkultura jako dziedzina badawczej stygmatyzacji', w: Ksenia Olkusz (red.), *50 twarzy popkultury*, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta, ss. 15-51.
- PROPP, VLADIMIR (2011), *Morfologia bajki magicznej*, Kraków: Zakład Wydawniczy „Nomos”.
- PULLMAN, PHILIP (2015), *Baśnie Braci Grimm dla dorosłych i młodzieży*, przekł. Tomasz Wyżyński, Poznań: Albatros.
- SZCZUKA, KAZIMIERA (2001), *Kopciuszek, Frankenstein i inne: feminizm wobec mitu*, Warszawa: eFKa.
- ŚMIETANA, URSZULA (2004), 'Re-Grimm-owanie baśni. Kulturoterapia Angeli Carter', *Czas Kultury*: 4 (121), ss. 25-34.