

KAMILA KOWALCZYK

# Obrazy grozy w filmowych renarracjach baśni Grimmów

**ABSTRAKT** Celem artykułu jest przedstawienie sposobów reinterpretacji baśni ze zbioru *Kinder- und Hausmärchen* Wilhelma i Jakuba Grimmów w kulturze popularnej. Autorka skupia uwagę na obrazach grozy, powstałych na kanwie klasycznych baśni oraz stara się wskazać różnice pomiędzy grozą ludową, a tą, która występuje w popkulturowych adaptacjach Grimmowskich historii. Ponadto omówione zostało zjawisko komercjalizacji baśni Grimmów oraz ich fenomen w kulturze popularnej, objawiający się w wielu renarracjach i reinterpretacjach. Dzięki takiemu ujęciu zauważyć można przemiany baśni na poszczególnych etapach: od *Volksmärchen* przez *Kindermärchen* aż po *Popkulturmärchen*.

**SŁOWA KLUCZOWE** baśnie w popkulturze, Wilhelm i Jakub Grimmowie, renarracje, groza, filmowe adaptacje baśni

W 1946 r. Wiesław Osterloff – polski autor utworów dla dzieci i młodzieży – napisał o baśniach braci Grimmów, że stanowią one: „gotowy scenariusz wulgarnego filmu, obliczony na niewybredny gust widzów szukających niezdrowych podniet wśród tajni i mroków najniższych złożeń duszy ludzkiej; oto czym mogą być owe baśnie, w których motywem przewodnim jest niezmiennie zemsta. Poprzez fabułę ich przewija się zbrodnia i mord,

nieprzerwane pasmo krwi, okrucieństw i wyrafinowany sadyzm”<sup>1</sup>. Z jednej strony głos ten wydawać się może skrajną egzageracją, z drugiej jednak baśniowe renarracje w kulturze popularnej zdają się zbliżyć do wizji Osterloffa. W tradycyjnej wersji Małgosia wpycha wiedźmę do pieca; gołębie wydziobują oczy przyrodnim siostrą Kopciuszka; macocha Śnieżki musi tańczyć w rozżarzonych pantoflach aż do swojej śmierci; natomiast w historii „O drzewie jałowca” kobieta zatrząskuje skrzynię na głowie swego pasierba, dekapitując go<sup>2</sup>. To tylko nieliczne przykłady na to, że Grimmowie odnotowali wiele makabrycznych scen i wydarzeń, które stanowią źródło inspiracji dla współczesnych twórców filmowych, przede wszystkim wykorzystujących estetykę brzydoty, turpizmu i horroru.

Zanim przyjrzymy się zabiegom, jakie stosuje się w kinematograficznych przeróbkach baśni braci Grimmów, warto zwrócić uwagę na sytuację baśni w tradycji ludowej. Ujęcie takie pozwoli zrozumieć współczesne mechanizmy tworzenia nowych historii, a także zwróci uwagę na różnice na płaszczyźnie sytuacji komunikacyjnej między kulturą oralną a wizualną. W artykule zostaną również poruszone kwestie „przemysłu baśniowego”, w którego ramach funkcjonują analizowane w poniższym artykule filmy. Nakreślenie sytuacji z wielu perspektyw pozwoli opisać zjawisko wykorzystywania tradycyjnych baśni przez kulturę popularną.

## TRADYCJA LUDOWA

Rozważając zagadnienie „prawdziwości” baśni zebranych przez Grimmów, to jest ich wierności przekazowi i realnego pochodzenia „od ludu”, należy mieć na uwadze, że informatorami braci byli ludzie z różnym

<sup>1</sup> Wiesław Osterloff, „Kryminalistyka i bajki Grimma”, „Odrodzenie” 1946 nr 19 [przedruk w:] *Beniaminek czy podrzutek. Głosy o literaturze dla dzieci i młodzieży*, wyb. tekstów Hanna Bielawska, Nasza Księgarnia, Warszawa 1982, s. 9–10. W podobnym tonie został sformułowany przez Agatę Ławniczak zarzut odnoszący się do filmowych adaptacji baśni: „Twórczość filmowa jest swoistym terroryzmem. Serca i umysł dzieci, ich wyobrażenia są okłamywane i zatrutowane. Zło jest bardziej wyraziste, jest atrakcyjniejsze, jest towarem. [...] W historii ludzkiej kultury nie wydarzyło się nic równie spektakularnego, omówione przemiany sztuki filmowej moglibyśmy przyrównać jedynie do samolotowych, samobójczych ataków na wieże World Trade Center – bo jak zmierzyć zniszczenia wyobraźni? [...]” (Agata Ławniczak, „Piękna księżniczka czy uczeń czarnoksiężnika? Rzecz o micie utraconym”, [w:] *Kulturowe konteksty baśni. W poszukiwaniu straconego królestwa*, red. Grzegorz Leszczyński, t. 2, Biennale Sztuki dla Dziecka, Poznań 2006, s. 149).

<sup>2</sup> Por. Wilhelm i Jakub Grimm, *Baśnie dla dzieci i dla domu*, przeł. Eliza Pieciul-Karmińska, t. 1, Media Rodzina, Poznań 2010.

pochodzeniem klasowym i geograficznym. Obok bajarki ze wsi Zwehren – Katarzyny Dorothei Viehmann – korzystali oni także z baśni opowiedzianych przez mieszczaństwo z terenów Kassel i okolic, pełniących rolę „przekaznika i pośrednika między autorami i ludem”<sup>3</sup> (m.in. rodzina Hassenpflugów i Wildów) oraz bogatych ziemian z Westfalii – Haxthausów. Wiele z tych osób miało francuskie korzenie, dlatego dokonywały kontaminacji baśniowych wątków francuskich z niemieckimi.

Mimo tego należy pamiętać, że Grimmowie dążyli do wiernego zapisania baśni ludowych, by później nadać im tylko artystyczną ogładę i piękną formę<sup>4</sup>. Pojmowali je jako dzieło i ducha całego narodu niemieckiego, a „w ich mniemaniu zawierały [...] twórczą myśl, mądrość, wierzenia i obyczaje tego narodu, bo wywodziły się one z prastarych »niemieckich mitów«, które zostawiły swój ślad w późniejszych opowiadaniach”<sup>5</sup>. Nic więc dziwnego, że chcieli odnotować również lęki i obawy, jakie towarzyszyły prostym ludziom, którzy karmili się tego rodzaju historiami. Grimmowie pragnęli spisać coś, co jest ulotne i nietrwałe, baśnie bowiem należały przez długi czas do tradycji oralnej, realizowanej „tu i teraz” w sytuacji komunikacyjnej zupełnie innej od tej, którą proponuje nam współczesność. Słowo mówione miało zostać przez nich zatrzymane poprzez słowo pisane, by jednocześnie mogło przetrwać dla potomnych jako dziedzictwo kulturowe, do których baśnie bez wątpienia należą.

Jolanta Ługowska twierdzi: „Fascynacja i groza stały się [...] swoistymi komponentami tradycyjnych fabuł ludowych, za których pomocą narrator pragnął podzielić się ze swymi słuchaczami swoim doświadczeniem „dziwności istnienia”. W tych subiektywnie prawdziwych relacjach ze spotkań z istotami nadludzkimi, należącymi do sfery transcendentalnej, „podmiotowe” uczucie lęku wyrażone w sugestywnej formie językowej zostaje jak gdyby „przeniesione” na odbiorcę, stając się celem narracji: komunikat ma więc straszyć, wyzwać i wzmacniać lęk, a nawet dokonywać szczególnej eskalacji”<sup>6</sup>. Realizacjom Grimmowskich historii towarzyszył zatem strach magiczny, związany z funkcjonowaniem lęków i obaw w danej społeczności, a makabryczne sceny

<sup>3</sup> Helena Kapelińska, „Posłowie”, [w:] *Baśnie braci Grimm. Baśnie domowe i dziecięce zebrane przez braci Grimm*, przeł. E. Bielicka, M. Tarnowski, t. 2, Ludowa Spółdzielnia Wydawnicza, Warszawa 1989, s. 384–388.

<sup>4</sup> Jack Zipes, *Why Fairy Tales Stick. The Evolution and Relevance of a Genre*, Routledge, New York 2006, s. 59–79; Katarzyna Grzywka, *Od lasu po góry, od domu po grób... Polska i niemiecka bajka ludowa ze zbiorów Oskara Kolberga i braci Grimm*, Instytut Germanistyki Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2005, s. 7–15.

<sup>5</sup> Gerard Koziół, *Niemiecka baśń romantyczna*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 1994, s. 74.

<sup>6</sup> Jolanta Ługowska, *W świecie ludowych opowiadań: teksty, gatunki, intencje narracyjne*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 1993, s. 127–128.

ujęte przez niemieckich braci były odzwierciedleniem tego, czego się obawiano (w głównej mierze śmierci, chorób, utraty majątku), a także tego, co było nieodłącznym składnikiem życia codziennego (surowe kary, tortury). Ponadto, baśnie tworzone przecież z myślą o odbiorcach dorosłych, mając na uwadze ich zainteresowania i potrzeby, stąd właśnie liczne elementy grozy i brutalizacja przedstawianych zdarzeń<sup>7</sup>.

Wspólna izba wymuszała niejako wspólne przeżycia, a dzieci brały udział w całym zdarzeniu, czy tego chciały, czy nie. Nie sposób zatem mówić o warunkach komfortowego odbioru baśni opowiedanej przez biegłego w tej sztuce bajarza, nie sposób także wyobrazić sobie wyjścia poza doświadczenie wspólnego przeżywania strachu, co związane było ze specyficznym ludowym obyczajem. Wycofanie się z tej konkretnej sytuacji komunikacyjnej byłoby uznane za zachowanie niegrzeczne. Dodatkowo jeszcze ludzka wyobraźnia miała do zagospodarowania liczne „miejsca puste”, jakie oferuje baśń. Opisy kar, tortur, morderstw były zatem mocnymi impulsami dla odbiorców i potęgowały efekt grozy, potęgując tym także wymiar moralizatorski. Traktowane zaś jako historie niosące „dreszczyk emocji”, zapewniały szczególnego rodzaju rozrywkę jej odbiorcom.

## POPKULTUROWE EGZEMPLIFIKACJE BAŚNI

Popkultura przekształca nie tylko sytuację komunikacyjną opowiadania baśni, ale przede wszystkim samą baśń. Współczesne adaptacje bazują już nie tylko na „grozotwórczych” pierwiastkach łatwych do odnalezienia w klasycznych baśniach Grimmów, ale wytwarzają grozę i strach przekształcając także elementy, którym pierwotnie nie przypisuje się określeń „straszny”, „groźny” czy „przerażający”.

Groza popkulturowa traktowana jest inaczej niż ta opisywana w kulturze ludowej, bowiem „strach jest tu rozkoszą, przyjemną zabawą, rodzajem zakładu z niewidzialnym, gdzie niewidzialne – którego istnienie się neguje – raczej nie

<sup>7</sup> Należy przy tym pamiętać, że w czasie obróbki baśni Grimmowie usunęli z nich wiele makabrycznych scen, „rzekomo obcych sielankowym pierwowzorom ludowym” (Helena Kapełuś, op. cit., s. 397). Warto zwrócić uwagę chociażby na zakończenie baśni o śpiącej królewnie w wersji Grimmowej oraz – starszej – Charlesa Perraulta. Ta druga zawiera motyw „wilkołaczki”, gotowej sporządzić pieczeń z własnych wnuków i synowej. Ponadto oskarżanie Grimmów o epatowanie okrucieństwem i brutalnością wydaje się przesadą, zważywszy np. na baśnie słowiańskie. Pomija się także kwestię ówczesnego systemu społecznego: mentalności, obowiązującego systemu prawnego (m.in. systemu kar), a także różnicy kulturowej. Zob. Helena Kapełuś, op. cit.

przyjdzie upominać się o wygraną<sup>8</sup>. Wydaje się zatem, że odbiorcy popkulturowych egzemplifikacji baśni wybierają przeżycie trwogi i strachu na życzenie, a funkcją nadrzędną tych tekstów jest funkcja ludyczna. Mamy więc do czynienia z możliwością doświadczania art-grozy (w rozumieniu Noëla Carrola<sup>9</sup>) indywidualnie, a samo przeżywanie może odbywać się w bezpiecznych i komfortowych warunkach odbioru. Oprócz tego istnieje sposobność wyłączenia się z niego w dowolnym momencie (choćby poprzez wyłączenie filmu lub opuszczenie sali kinowej). Popkulturowe renarracje baśni serwują „strach gotowy”, minimalizując „miejsca puste” poprzez konkretyzację baśniowej fabuły, dopowiedzenie, uzupełnienie, a przede wszystkim zobrazowanie brutalnych scen, bowiem cecha oralności zostaje tu wyparta przez warstwę ikonograficzną – to właśnie za pomocą obrazu oddaje się estetykę szoku, turpizmu, a nawet gore. Ulogicznianie i dookreślanie fabuły oraz postaci we współczesnych egzemplifikacjach baśni stanowi zaprzeczenie Jollesowskich cech *Einfache Formen* czy prawa uproszczonego istnienia baśni sformułowanego przez Jana Trzynadlowskiego<sup>10</sup>. Baśń tradycyjna nie wymagała skomplikowanych struktur narracyjnych, pozbawiona była także motywacji psychologicznych bohatera (tzw. „powierzchnowość” wyodrębniona przez Maxa Lüthiego<sup>11</sup>). Podane informacje były wystarczające, a poszczególne sekwencje baśniowej narracji były spójne i logiczne. Aby dostrzec ten kontrast, wystarczy spojrzeć na krótkie opisy zgonów antagonistów w baśniach oraz odpowiadające im sceny w popkulturowych renarracjach – w szczególności filmowych i literackich.

Kolejną ważną cechą jest to, że odbiorcy bazują na utrwalonych w masowej pamięci wątkach i motywach. Powszechnie znanymi faktami są te, że Małgosia wpycha wiedźmę do pieca, a Wilk pożera Czerwonego Kapturka. Sami twórcy realizują te motywy i hiperbolizują je w swoim wymiarze symbolicznym i ikonicznym oraz przedstawiają zupełnie nowe, makabryczne, baśniowe historie. Zabiegi te potęgują poetykę szoku i zaskoczenia, co jest niezwykle docenianym przez odbiorców kultury popularnej zabiegiem – wedle zasady, że jeśli coś zaskakuje i ciekawi, przynosi zainteresowanie oraz zyski. Twórcy filmowi nie tylko odwracają proces puryfikacji, jakiego podjął się Wilhelm Grimm – chcąc oczyścić baśnie z nadmiaru brutalności i grozy, by teksty przeznaczone mogły

<sup>8</sup> Roger Caillois, „Od baśni do «science-fiction»”, przeł. J. Lisowski, [w:] Roger Caillois, *Odpowiedzialność i styl*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1967, s. 50.

<sup>9</sup> Zob. Noël Carroll, *Filozofia horroru albo paradoksy uczuć*, przeł. M. Przyłipak, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2004, s. 54–66.

<sup>10</sup> Zob. André Jolles, „Proste formy”, „Przegląd Humanistyczny” 1965 nr 5, s. 65–84; Jan Trzynadlowski, „Racjonalizm baśni”, [w:] Jan Trzynadlowski, *Studia literackie*, Ossolineum, Wrocław 1955, s. 26.

<sup>11</sup> Zob. Jan Mirosław Kasjan, „Maxa Lüthiego koncepcja bajki”, „Literatura Ludowa” 1992 nr 4/5, s. 85–105.

być nie tylko dla domu, ale również dla dzieci – następuje tu proces odwrotny: brutalizacja i makabra stają się dominantami, a przy okazji niezwykle atrakcyjnymi chwytami, bowiem ciągle powstają nowe produkcje wpisujące się właśnie w tę estetykę.

Słowa Weroniki Kosteckiej, odnoszące się do literackich nawiązań do Grimmowskich baśni, są trafne także w przypadku ich filmowych wersji, bowiem: „[nawiązania te – K.K.] reinterpreterujące je w duchu postmodernistycznej gry z tradycją, polemizują z „kastrowym” modelem disnejowskim i dążą do przywrócenia baśniowym wątkom i motywom pierwotnej brutalności. Twórcy [...] nie próbują ich łagodzić, więcej – przekształcając te motywy w ramach intertekstualnej gry i wysuwając je na pierwszy plan swoich opowieści, potęgują [...] efekt grozy i makabry”<sup>12</sup>. Warto zatem przyjrzeć się kilku przykładom, które pozwolą dostrzec mechanizmy przekształcania ludowej sytuacji komunikacyjnej, a także temu, w jaki sposób można przekształcić doskonale znaną baśń Grimmów.

## „I ŻYLI DŁUGO I NIESZCZĘŚLIWIE”

Film „Hansel i Gretel: Łowcy czarownic” („Hansel and Gretel: Witch Hunters”, reż. Tommy Wirkola, Niemcy–USA 2013) wprowadza widza w świat baśni, w którym bohaterowie nie są tak jednowymiarowi aksjologicznie, jak w przypadku pierwowzoru. Współczesna adaptacja „Jasia i Małgosi” jest historią dorosłego rodzeństwa, które po rozprawieniu się z wiedźmą obrało profesję łowców czarownic. Produkcja ta obfituje w sceny epatujące brzydotą i antyestetycznymi obrazami. Przejawia się to już w pierwszej scenie, kiedy główni bohaterowie trafiają do chaty antagonistki, wiedźmy uosabiającej powszechne wyobrażenia o kobiecie porywającej dzieci, aby je zjeść. Jest stara, jej skóra nabrała żółtej barwy, zęby są popsute i nadgniłe, na głowie ma siwe kępki włosów, a podłużne i wykrzywione dłonie wieńczą szpony. Obrazu dopełnia garbaty nos, wysunięty podbródek i okrutny wzrok. Oprócz tego czarownica wydaje z siebie przeraźliwy krzyk, a kiedy otrzymuje ciosy nożem od Małgosi, zaczyna broczyć krwią z ust.

<sup>12</sup> Weronika Kostecka, „Od aksjologii do estetyki? Grimmowskie ujęcia okrucieństwa i grozy w Kinder- und Hausmärchen jako inspiracja dla twórców współczesnej fantastyki”, [w:] *Grimm: potęga dwóch braci. Kulturowe konteksty Kinder- und Hausmärchen*, red. Weronika Kostecka, Oficyna Wydawnicza Aspra-Jr, Warszawa 2013, s. 156–157.

Twórcy skupili się przede wszystkim na wartkiej akcji filmu, licznych przygodach, pościgach, potyczkach i trudnych zadaniach. Dorośli już Hansel i Gretel trafiają do miasteczka, w którym czarownice porywają dzieci, aby odbyć mroczny rytuał i stworzyć eliksir, za pomocą którego mogłyby stać się odporne na niszczący je do tej pory ogień. Stylistyka *fantasy* łączy się z horrorem, wypełniając fabułę wątkami awanturycznymi i przygodowymi. Interesującymi nas fragmentami będą te, w których wykreowano atmosferę grozy. Do takich należą już same wizerunki wiedźm, których ciała i twarze są często zdeformowane i odpychające. Oprócz tego twórcy serwują widzom sceny, podczas których uwidaczniają się elementy makabryczne: czarownica rozczłonkowuje ciało mężczyzny, rozrywając je na strzępy za pomocą magii; inna postać ginie na skutek klątwy „zjadania wszystkiego, co pełza”, by finalnie eksplodować w gospodzie i obrzucić przebywających tam ludzi fragmentami ciała i robactwem; pojawia się również ujęcie, w którym troll rozdeptuje czyjąś głowę, pozostawiając z niej krwawą miazgę.

Baśniowa renarracja zasadza się przede wszystkim na kontynuacji losów Jasia i Małgosi oraz ukazaniu, co się z nimi stało po zakończeniu braci Grimmów (mechanizmy sequelu). Ponadto cechą zauważalną są swoiste spoiwa pomiędzy klasyczną narracją z *Kinder- und Hausmärchen* a popkulturowymi egzemplifikacjami. Oprócz samych protagonistów jest to bez wątpienia scena spalenia wiedźmy w piecu. O ile jednak u Grimmów pada zdawkowa informacja o unicestwieniu czarownicy w ten sposób („Dziewczynka zatrzasnęła żelazne drzwiczki i zasunęła rygiel. Ha! Wiedźma zaczęła wyc przeraźliwie, ale Małgosia uciekła i tak bezbożna starucha musiała w końcu nędznie spłonąć”<sup>13</sup>), o tyle w popkulturowych wersjach zdarzeniu temu poświęca się często całą scenę, szczegółowo wizualizując śmierć wiedźmy w piecu, podkreślając jej cierpienie i – z perspektywy baśni – zasłużoną karę, karę w specyficzny sposób przetransformowaną przez filmowego Hansela: „Jeśli chcesz zabić wiedźmę, to ją spal”<sup>14</sup>.

<sup>13</sup> Wilhelm i Jakub Grimm, op. cit., s. 95.

<sup>14</sup> Warto zwrócić uwagę na jeden z przykładów literackich, który w bardzo obrazowy sposób przedstawia wizję spalenia wiedźmy. Opis w tym przypadku jest bardzo sugestywny, turpistyczny i odpychający, co ma na celu wywołać emocje w odbiorcy, który coraz częściej jest nieczuły na baśniowe wizje grozy, stąd próba ich spotęgowania: „Kiedy kobieta stała odwrócona tyłem, dziewczynka szybko podbiegła, wepchnęła ją do pieca i zatrzasnęła drzwi. Kobieta kopała, próbując je otworzyć, ale dziewczynka była szybka – zasunęła zasuwę (bo Starucha nie chciała, żeby dziecko się wymknęło po rozpoczęciu pieczenia) i zostawiła ją uwięzioną w środku. Potem dorzuciła polan i ognia i Starucha zaczęła się powoli piec, wrzeszcząc i jęcząc przez cały czas. Groziła dziewczynce najgorszymi torturami. W piecu było tak gorąco, że zaczął się topić tłuszcz Staruchy. Wydawał smród tak okropny, że dziewczynce zrobiło się niedobrze. Kobieta nadal jednak walczyła, mimo że skóra zaczęła odchodzić od jej ciała, a ciało od kości. W końcu umarła”

Innym przykładem renarracji, a przy tym swoistą reinterpretacji baśni Grimmów, jest produkcja „Jaś i Małgosia” („Henjelgwa Geuretel”, reż. Pil-Sung Yim, Korea Południowa 2007), w której troje dzieci zwabia dorosłych do domku w środku lasu („Domu Radosnych Dzieci”), pragnąc, by ci zostali z nimi na zawsze. Okazuje się, że są to zjawy, ciała uwięzione w pięknym, sielskim, wypełnionym słodyczami i zabawkami domu, dawnym sierocińcu, gdzie mali podopieczni byli katowani, wykorzystywani seksualnie, głodzeni i terroryzowani. Man-bok, Young-hee i Jung-Soon to dzieci, które przeżyły traumę – widziały śmierć swojego kolegi, doświadczyły głodu i ubóstwa. Czytając niegdyś książkę o Jasiu i Małgosi, uwierzyli, że jeśli czegoś zapragną, to mogą wszystko otrzymać, to ona niesie im przesłanie, że „źli dorośli zasługują na karę”, taką samą, jaka spotkała czarownicę z tej historii.

Groza wprowadzona przez twórców realizuje się przede wszystkim w sposobie kreacji dziecięcych bohaterów, analizie ich doświadczeń i psychiki (potworne dziecko jako bohater filmowy ma bogatą tradycję w historii kinematografii). Grimmowie nie przedstawili uczuć dzieci, które zostały wygnane przez rodziców. Nie jest bowiem rolą baśni ludowej ukazać urazę i chęć odwetu głównego bohatera na antagoniście, wyrządzającym mu krzywdę. Rolę tę podejmuje popkulturowa twórczość, gdzie odnajdziemy konkretyzacje stanów mentalnych bohaterów – połączone z elementami nadprzyrodzonymi, klątwą, obrazami kaźni w sierocińcu, brutalnymi scenami krzywdzenia dzieci tworzą kluczowy mechanizm grozy w omawianym utworze. Grimmowska baśń staje się wygodnym kontekstem dla historii o problemie społecznym, jakim są odrzucone i zreifikowane dzieci. Istotne jednak staje się to, że troje głównych bohaterów sprawia, że ich opiekun-oprawca zostaje spalony w piecu, tak jak baśniowa wiedźma.

Okazuje się, że historia o Jasiu i Małgosi jest materiałem niezwykle nośnym pod względem fabularnym i mającą duży potencjał renarracyjny. Najczęściej wykorzystywanym atrybutem jest piec, będący jednocześnie miejscem śmierci czarownicy. W opisywanym niżej przypadku strategia narracyjna zmienia się, wysuwając na plan pierwszy antagonistkę i jej nikczemne czyny. Krótkometrażowa animacja „Jaś i Małgosia: prawdziwa historia” („Vistinskata prikazna za Hansel i Gretel”, reż. Goce Cvetanovski, Macedonia 2009) za pomocą słów narratorki-wiedźmy przedstawia „prawdziwą” historię, w której przekazuje, że czarownica nie zginęła w piecu, a tytułowi bohaterowie nie uszli cało z opresji. Zostają bowiem uwięzieni przez wiedźmę w jej okropnym zamku, gdzie roi się od turpistycznych obrazów, rzeźb i szkieletów.

---

(John Connolly, *Księga rzeczy utraconych*, przeł. Katarzyna Malita, Niebieska studnia, Warszawa 2007, s. 115–116).



Wiedźma nie zjada tytułowych bohaterów – Jaś staje się jej ociężałym umysłowo niewolnikiem, a Małgosia przeistacza się w poczwarę z zaszytymi ustami i larwim odwłokiem. To właśnie Małgosia dostarcza wiedźmie płody, które Jaś odbiera, umieszcza w słoikach i magazynuje w piwnicy. Antagonistka wynalazła eliksir, pozwalający jej spożyć jedno dziecko dziennie, ponadto korzysta z książki „1001 sposobów na dziecko”, bowiem lubi „smaczne mięsko maluszków”. Ta alternatywna baśń zaskakuje przede wszystkim unhappy endem. Jaś i Małgosia zostali wykorzystani przez wiedźmę pozbawiającą ich ludzkich cech. W szczególności jest to widoczne w kreacji dziewczynki, finalnie spożytkowanej jako maszyna do produkcji dzieci ostatecznie połączonych z miksturą i zjedzonych przez wiedźmę. Zakończenie tej historii zostaje jednak otwarte, bowiem pojawia się bohater podejmujący walkę z antagonistką i to dzięki jego przygodom możemy poznać zupełnie nowe oblicze fabuły o Jasiu i Małgosi.

Produkcje filmowe nie bazują jednak jedynie na tej baśni. Warto pokrótce przyjrzeć się także innym fabułom, będącym źródłem inspiracji dla utworów operujących kategorią grozy i brzydoty. Niewątpliwie można do nich zaliczyć chociażby odcinek popularnego amerykańskiego serialu „Grimm” (Stephen Carpenter, David Greenwalt, Jim Kouf, USA 2011–) – „Historia Kopciuszka”. Bracia Grimmowie zanotowali, że gołębie wydziobały oczy przyrodniom siostrze Kopciuszka, postaci „zostały ukarane na całe życie za swoją złość i obłudę”<sup>15</sup>. W serialowej wersji to właśnie tytułowa bohaterka okazuje się okrutną i podłą kobietą. Piękny Kopciuszek-Lucinda jest rodzajem magicznej istoty Wesen (Murciélago), która uśmierca swoją macochę i przybraną siostrę za pomocą wysokiego dźwięku, jaki wydaje. Powoduje on, że ludziom pękają błony bębenkowe i eksplodują gałki oczne. Wymowne Grimmowskie zakończenie zostaje odwrócone podwójnie – egzekutorką kary jest sam Kopciuszek, a jednocześnie odgrywa ona tu rolę antagonistki i potwora. Poszczególne baśnie ze zbioru *Kinder- und Hausmärchen* okazują się w tym przypadku atrakcyjnym nośnikiem dla fabuł kryminalnych, okraszonych brutalnymi scenami i krwawymi morderstwami.

Estetykę brzydoty i szczególne podkreślenie szpetoty antagonistów odnaleźć można także w „Śnieżce dla dorosłych” (oryg. „Snow White: A Tale of Terror”, reż. Michael Cohn, USA 1997) oraz produkcji „Władca dusz” (oryg. „Rumpelstiltskin”, reż. Mark Jones, USA 1995), której akcja główna rozgrywa się w amerykańskim mieście, bazując (i w luźny sposób je interpretując) na kluczowych wydarzeniach z historii o Rumpelsztyku. Ponadto popkultura coraz

<sup>15</sup> Ibidem, s. 135.

częściej oferuje horrory, stanowiące specyficzne reinterpretacje baśni, wykorzystując je jako kostium dla współczesności i pretekst do opowiedzenia historii dotyczącej ważnych problemów społecznych, np. „Kopciuszek” (oryg. „Sin-de-rel-la”, reż. Man-dae Bong, Korea Południowa 2006), w którym sugestywnie (w konwencji gore charakterystycznej dla azjatyckiego filmu grozy) przedstawia się skutki nieprawidłowych relacji rodziców z dzieckiem. Widz zostaje skonfrontowany z serią samobójstw oraz turpistycznie ukazaną zjawą po to, by został przerażony, a jednocześnie zmuszony do przeniesienia klasycznej narracji we współczesne realia – realia, w których obecność zjawisk nadprzyrodzonych i makabrycznych zdarzeń występuje na równych prawach, jak w baśniach Grimmów. Z interesującym zabiegiem mamy również do czynienia w filmie „Nieustraszeni bracia Grimm” (oryg. „The Brothers Grimm”, reż. Terry Gilliam, Czechy–Wielka Brytania–USA 2005), gdzie w świecie baśni zostają umieszczeni Wilhelm i Jakub Grimmowie. Brutalne i pełne przemocy opisy z *Kinder- und Hausmärchen* nie są tu fikcją, lecz autentycznymi wydarzeniami, w których uczestniczyli legendarni bracia. Produkcja zrealizowana w konwencji *fantasy* prezentuje widzowi przygody Grimmów w Marbaden, gdzie mają zmierzyć się Królową Luster (główną antagonistką) i zakończyć proceder porwania dzieci, które mają być jej złożone w ofierze, by odzyskała wieczną młodość.

W filmie „Dziewczyna w czerwonej pelerynie” (oryg. „Red Riding Hood”, Catherine Hardwicke, Kanada–USA 2011) oraz w serialu „Dawno, dawno temu” (oryg. „Once Upon a Time”, Adam Horowitz, Edward Kitsis, USA 2011–) okazuje się, że Czerwony Kapturek nie do końca jest „małą dziewczynką, którą lubił każdy, kto ją tylko ujrzał”<sup>16</sup>. W pierwszej produkcji Czerwony Kapturek-Valery zabija swojego ojca-wilkołaka, chcącego przekazać jej swój wilczy dar. Odmienne rysuje się także los babci, która w tym filmie zostaje zamordowana przez swojego syna, protagonistka zaś zostaje oskarżona o konszachty z diabłem i prawie spalona na stosie. W drugim przypadku Czerwony Kapturek-Ruby tak naprawdę jest wilczycą, borykającą się początkowo z problemem ujarznienia swojej dzikiej natury. Skutkuje to m.in. transformacją w żądną krwi bestię oraz pożarciem swojego ukochanego. Serial wypełniony jest niejednoznacznymi scenami, w których antagoniści postępują brutalnie i nieludzko (macocha Śnieżki-Regina zamyka ludzkie serca w skrzyni, by mieć nad nimi władzę; Rumpelszyk jest „mrocznym”, który zdolny jest do morderstw i krzywd wyrządzonych własnej rodzinie, aby mieć magiczne moce), by następnie zostały one umotywowane psychologicznie poprzez traumy, jakich doświadczyli

---

<sup>16</sup> Ibidem, s. 147.

negatywni bohaterowie. Zło zostaje ukazane w bardzo obrazowy sposób, lecz – co ważne – zostaje także wyjaśnione.

Atmosfera grozy jest ważna nie tylko dla gatunków, które w powszechnej świadomości bazują właśnie na tej estetyce i ich celem nadrzędnym jest wywołanie przyjemnego strachu w komfortowych warunkach. Specyficzne przeniesienie scen symptomatycznych dla horroru odnaleźć można również w komediowych wersjach baśni. Takim przykładem jest film „Królowna Śnieżka” (oryg. „Mirror Mirror”, reż. Tarsem Singh, USA 2012), gdzie odnaleźć można scenę walki krasnoludów z kukłami sterowanymi przez złą macochę. Marionetki biernie wykonują rozkazy królowej, a same lalki (również traktowane jako mechanizmy grozy w horrorach) na swych twarzach mają zarysowany jedynie okropny uśmiech i pozbawione życia oczy. Obok nich pojawia się również bestia, z którą musi zmierzyć się Śnieżka (okazuje się, że potworem był z czarowany przez złą królową ojciec dziewczynki). Pod względem kategorii estetycznej film zbudowany jest w konwencji komediowej, groteskowej i momentami operuje absurdem i ironią. Wbudowanie weń elementów mrocznych i charakterystycznych dla konwencji horroru, uatrakcyjnia fabułę i przełamuje swego rodzaju sielankowość, która za sprawą Disneya przylgnęła niejako do filmowych wersji baśni<sup>17</sup>.

Powyższe przykłady wskazują na to, że baśnie stanowią doskonałą podstawę do stworzenia filmów reinterpretujących je i ukazujących dobrze znane historie „na nowo”. Spośród brutalnych scen i opisów, jakie znaleźć można w Grimmowskich adaptacjach, popkulturowi twórcy tworzą panoptikum baśniowej grozy. Wykorzystują: doskonale znane z masowej świadomości wątki; odświeżają sceny, które uległy procesowi puryfikacji i pedagogizacji; bazują na wydarzeniach, teoretycznie niemających w sobie pierwiastków „grozotwórczych”, przez co takie ich wykorzystanie zaskakuje odbiorców, przyzwyczajonych do zupełnie innej fabuły i struktury narracyjnej.

## KOMERCJALIZACJA GRIMMÓW

Baśń jest „marką” samą w sobie, a głęboko zakorzeniona w powszechnej świadomości sprawia, że tworzenie jej renarracji – starych historii

<sup>17</sup> Podobna strategia widoczna jest w produkcjach amerykańskiej wytwórni The Asylum, która specjalizuje się w niskobudżetowych filmach, tzw. mockbusterach, bazujących na filmowych hitach. W filmach „Śnieżka i pierścień śmierci” (oryg. „Grimm’s Snow White”, reż. R. Goldenberg, USA 2012) oraz „Hansel&Gretel” (reż. A. C. Ferrante, USA 2013) groteska miesza się ze scenami okrutnymi i pełnymi przemocy.

opowiedzianych na nowo, w zupełnie niekonwencjonalny, zaskakujący sposób, odwracając lub zaprzeczając genologicznym cechom baśni – jest zajęciem zyskowym i charakterystycznym na gruncie kultury popularnej. Wierne adaptacje stają się mniej atrakcyjne od baśniowych historii zrealizowanych w estetyce Kina Nowej Przygody. Ta odmienna i specyficzna forma pozwala widzowi utożsamić się z niejednorodnym pod względem moralnym bohaterem oraz przeżyć kontrkulturowe przyjemności. Zło, brutalność, wulgarność i okrucieństwo stają się atrakcją i źródłem zysków współczesnego przemysłu rozrywkowego – w tym także filmowego, bazującego na klasycznych narracjach braci Grimmów.

Moda na baśniowy *retelling* jest w popkulturze trendem, o ile nie dominującym, to wszechobecnym. Komerccjalizacja baśni zebranych przez niemieckich uczonych staje się bezpiecznym posunięciem marketingowym, bowiem o wiele łatwiej bazować na historiach, które są powszechnie zakorzenione w tradycji i masowej świadomości. „Grimm” okazuje się zatem wystarczającym hasłem reklamowym, a towarzyszące braciom legendy (np. o niezwykłym okrucieństwie ich baśni, choć polscy odbiorcy nie mieli praktycznie szans zapoznać się z pierwszymi wydaniem *Kinder- und Hausmärchen*) dodają atrakcyjności oferowanym tekstom kultury – filmom, serialom, literaturze, komiksom, grom – ale także zabawkom, odzieży czy biżuterii. Zauważalne jest również to, że baśnie zostają współcześnie wkomponowane w teksty bazujące na konwencji *fantasy*, cieszącej się (zwłaszcza w ciągu ostatnich lat) niezwykłą popularnością. Zainteresowanie to nie jest li tylko widoczne wśród ograniczonej grupy fanów tej stylistyki, ale przejawia się w wyborach odbiorcy masowego, który z baśniowych renarracji osadzonych w konwencji *fantasy* czerpie rozrywkę. Popkultura z Grimmowskich „narracji wyjściowych” pozyskuje zatem materiał, który jest odbiorcom w pewien sposób znany, by finalnie ubrać go w formę straszną, odpychającą, mroczną, ale przede wszystkim zaskakującą<sup>18</sup>.

## STARA-NOWA BAŚŃ: OD *VOLKSMÄRCHENDO POPKULTURMÄRCHEN*

<sup>18</sup> Formą taką stają się m.in. baśniowe prequely, w których zwykle następuje wyjaśnienie, dlaczego główny antagonistą stał się zły. Monstrum zostaje w takich utworach oswojone, nadaje mu się logiczną motywację psychologiczną. Nie znaczy to jednak, że teksty tego rodzaju pozbawione są brutalnych i strasznych scen. Przykładem tego rodzaju zjawiska stanowi film „Czarownica” (oryg. „Maleficent”, reż. R. Stromberg, USA 2014), gdzie twórcy wyjaśniają postępowanie Diabliny, która rzuca klątwę na dobrze znaną z Grimmowskich baśni Śpiącą Królową.

Zarzucając Grimmom, a w konsekwencji autorom współczesnych renarracji baśni, brutalność i okrucieństwo, przede wszystkim ze względu na młodą widownię, należy zwrócić uwagę na to, że „łączenie baśni z dziećmi to tylko drobny incydent w naszej lokalnej historii”<sup>19</sup>. W tych „formach prostych” odnaleźć można to, co nurtowało dojrzałego odbiorcę, dla którego „świat baśni [...] jawił się jako swoista reprezentacja jego własnych pragnień, oczekiwań i lęków, mająca związek z życiowym doświadczeniem osoby dorosłej”<sup>20</sup>.

Nazwanie współczesnych renarracji „starą-nową baśnią” okazać się może trafne z tego względu, że twórcy bardzo często wykorzystują klasyczne tematy i atrybuty: brutalność postaci, okrutne kary i okaleczenia, makabryczne zgony, sceny egzekucji, incest, kanibalizm, eksponowanie ludzkich i zwierzęcych zwłok oraz zjawisk i postaci nadprzyrodzonych. Te wszystkie kategorie występują także w popkulturowych przeróbkach baśni, potęgując efekt grozy za pomocą wielu technik wywoływania strachu na srebrnym ekranie. Ubranie tych składników w kostium horroru sprawia, że baśnie znów trafiają do dorosłych odbiorców, co z procesu tego czyni swoisty *ad fontes* – baśnie, choć w nowej oprawie, tworzone są znów z myślą o dojrzałym odbiorcy i do niego są kierowane. W ujęciu Kosteckiej: „w pewnym sensie historia baśni zatoczyła koło; autorzy powracają do ich pierwotnej brutalności, wyciągają na światło dzienne baśniowe okrucieństwo, o którym do niedawna najchętniej by zapomniano, przypominają świat, w którym las nocą był naprawdę straszny i pełen niebezpieczeństw – i powracają do tradycji straszenia czytelników i słuchaczy. Zmienia się jednak cel tych zabiegów [...] Aksjologiczny aspekt motywów okrucieństwa w dużej mierze zostaje uzupełniony – niejednokrotnie zaś: zastąpiony – aspektem estetycznym”<sup>21</sup>.

Ten szczególny rodzaj „oczarowania grozą” wpisuje się doskonale w historię zarówno baśni, jak i samego filmu, czyniąc z nich gatunki ciekawe i atrakcyjne dla odbiorców<sup>22</sup>. Baśń funkcjonuje zatem dzisiaj w podobnym zakresie, jak miało to miejsce w kulturze tradycyjnej, z tą różnicą, że zmianie uległa sytuacja komunikacyjna, w czasie której przyswajano baśń i zawarte w niej składniki wzbudzające strach. Współczesna technika pozwala na

<sup>19</sup> John R. R. Tolkien, „O baśniach”, [w:] John R. R. Tolkien, *Drzewo i liść*, przeł. Joanna Kokot, Marek Obarski, Krzysztof Sokołowski, Zysk i S-ka, Poznań 1994, s. 39.

<sup>20</sup> Jolanta Ługowska, „Baśń jako wprowadzenie do myślenia aksjologicznego”, [w:] *Kulturowe konteksty baśni...*, s. 27.

<sup>21</sup> Weronika Kostecka, op. cit., s. 167.

<sup>22</sup> Warto przy tym zwrócić uwagę na fakt, że mechanizm przenikania turpizmu i brzydoty z baśni Grimmów do filmów odbywa się nie tylko na płaszczyźnie wizualnej, ale również psychologicznej. Współcześni twórcy kolportują do swoich produkcji również lęki i fobie bohaterów, problemy społeczne, kwestię seryjnych morderstw, biedy czy chorób psychicznych.

wizualizację wszystkich tych elementów, a przy tym efekt grozy pozostaje wzmocniony wizualnie, by zainteresować odbiorcę i zapewnić mu rozrywkę.

## BIBLIOGRAFIA

Bottigheimer, Ruth B., *Fairy Tales: A New History*, State University of New York Press, New York 2009.

Kostecka, Weronika (red.), *Grimm: Potęga dwóch braci. Kulturowe konteksty Kinder- und Hausmärchen*, Oficyna Wydawnicza Aspra-Jr, Warszawa 2013.

Koziełek, Gerard, *Niemiecka baśń romantyczna*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 1994.

Ługowska, Jolanta, *W świecie ludowych opowiadań: teksty, gatunki, intencje narracyjne*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 1993.

Tatar, Maria, *The Hard Facts of the Grimms' Fairy Tales*, Princeton University Press, Princeton–New Jersey 1987.

Zipes, Jack, *Fairy Tales and the Art of Subversion*, Routledge, New York 2006.

Zipes, Jack, *Why Fairy Tales Stick. The Evolution and Relevance of a Genre*, Routledge, New York 2006.

**SUMMARY** The aim of this article is presentation of the reinterpretation strategies of the fairy tales from a collection *Kinder- und Hausmärchen* by Wilhelm and Jacob Grimm in popular culture. The author concentrates on utilisation of the aesthetics of horror in works based on classic fairy tales and attempts to indicate differences between folk horror and horror present in pop-cultural adaptations of the Grimm's stories. Moreover, the author discusses the commercialisation of Grimm's fairy tales and the phenomenon of those stories in popular culture, resulting in many re-narrations and reinterpretations. Due to such conceptualisation, it is possible to observe fairy tales' transformations in particular stages: from *Volksmärchen*, through *Kindermärchen*, and ending with *Popkulturmärchen*.

**KEYWORDS** fairy tales in popculture, Wilhelm and Jacob Grimm, renarrations, horror, film adaptations of fairy tales

**KAMILA KOWALCZYK** (Uniwersytet Wrocławski) absolwentka filologii polskiej ze specjalizacją „Folklor, literatura popularna i młodzieżowa” na Uniwersytecie Wrocławskim. Obroniła pracę magisterską pt. „Motywy Grimmowskie w tekstach kultury popularnej po roku 2000”. Zainteresowania naukowe: motywy baśniowe w kulturze popularnej (ze szczególnym uwzględnieniem baśni braci Grimmów), kultura serialowa, literatura fantasy i horror. Jest członkinią Stowarzyszenia Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej „Trickster”.