

Damian Olszewski



Damian Olszewski



Copyright © by Damian Olszewski, Lublin 2017

Redakcja i korekta: Aleksandra Stronkowska

Projekt graficzny okładki: Krzysztof Abramowski

Skład i łamanie, przygotowanie wersji elektronicznej: Krzysztof Abramowski

ISBN: 978-83-947861-0-6

Wydawca: Fundacja „Ostatni Poziom”

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione.

Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie na jakimkolwiek nośniku powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Spis treści

Wstęp	11
Baśń i bajka	13
Historia i definicja antybaśni	23
Antybaśń w literaturze	43
Orki	44
Świat	44
Bohaterowie	45
Fabuła	50
Języki	53
Komizm	54
Nagroda	55
Świat	56
Bohaterowie	56
Fabuła	57
Język	58
Komizm	59
Wiedźmin	59
Mniejsze zło	60
Świat	60
Bohaterowie	61
Fabuła	67
Języki	70
Komizm	71
Ziarno prawdy	72
Bohaterowie	72

Fabuła	75
Analiza	77
Jakub Wędrowycz	79
Jakub Wędrowycz i siedmiu krasnoludków	79
Świat	79
Bohaterowie	81
Fabuła	84
Komizm	86
Ciocia Agnieszka	87
Świat	87
Bohaterowie	87
Fabuła	89
Komizm	91
Kontrowersja	91
Analiza	92
Antybajki	93
Złota Rybka	93
Kopciuszek	96
Jaś i Małgosia	100
Czerwony Kapturek	102
Tomcio Paluch	106
Mała syrenka	108
Antybaśń w kinematografii	113
Shrek	114
Shrek	115
Czas i miejsce akcji	115
Bohaterowie	116
Fabuła	122
Komizm	125
Shrek Trzeci	126

Czas i miejsce akcji	126
Bohaterowie	127
Fabuła	132
Komizm	135
Kot w Butach	135
Czas i miejsce akcji	136
Bohaterowie	136
Fabuła	141
Komizm	143
Wielkie kino	143
Czas i miejsce akcji	144
Bohaterowie	147
Fabuła	159
Komizm	160
Czerwony Kapturek – prawdziwa historia	162
Czas i miejsce akcji	163
Bohaterowie	164
Fabuła	170
Komizm	172
Podsumowanie	175
Bibliografia	179
Kinematografia	179
Literatura	180

*Z podziękowaniami dla magister Joanny Trzeźniowskiej oraz
doktora habilitowanego Marcina Polkowskiego. Bez ich nauk ta
praca nigdy by się nie ukazała.*



Wstęp

Literatura polska i światowa stale się rozwijają. Na naszych oczach wciąż powstają nowe dzieła – zarówno te, które kiedyś zostaną niezapomnianymi bestsellerami, jak i te, które zginą między wieloma podobnymi do siebie utworami. Natłok drugiego rodzaju literatury powoduje coraz częstszą schematyzację fabuły i postaci nie tylko w dziełach pisanych, ale również w kinematografii. Sam niejednokrotnie doświadczyłem wrażenia *déjà vu*, czytając popularne, mnożące się z roku na rok powieści i opowiadania. Po zaznajomieniu się z pewną liczbą dzieł przyjemność z dalszej lektury może zostać zahamowana lub całkowicie zniknąć. W opozycji do tej właśnie schematyczności i powtarzalności powstał coraz szybciej rozwijający się gatunek literacki zwany antybaśnią.

W poniższym opracowaniu postaram się przybliżyć jej definicję, relacje z karykaturą oraz samą baśnią. Omówię także elementy antybaśni na podstawie wybranych przeze mnie powieści, opowiadań oraz filmów.

Monografia ta jest jedną z pierwszych na rynku polskim analiz antybaśni w literaturze oraz w innych tekstach kultury. W opozycji

do pozostałych badań literaturoznawczych postanowiłem przeprowadzić własną analizę dotyczącą tego gatunku, czego efektem jest poniższa monografia. W mojej pracy starałem się korzystać z minimalnej liczby gotowych opracowań, badań i haseł, aby spojrzenie na to zjawisko było w możliwie jak największym stopniu świeże, być może nieco inne, co pozwoli na otwartą polemikę względem pochodzenia oraz definicji antybaśni.

Na początku omówię gatunki, na których oparta jest antybaśń, tj. baśń oraz bajkę. Następnie spróbuję podać jej definicję na podstawie dostępnych opracowań literaturoznawczych, które choć w małym stopniu przybliżają tę zawiłą kwestię. Dalej omówię zjawisko antybaśni w wybranych dziełach, skupiając się na jak najbardziej dogłębnej analizie każdego z elementów świata przedstawionego w porównaniu do baśniowych lub fantastycznych pierwowzorów. Na końcu dokonam analizy antybaśni jako ogólnego zjawiska w sztuce oraz odpowiem na najtrudniejsze pytanie – czym rzeczywiście jest antybaśń oraz czy faktycznie powinna być nazwana odrębnym gatunkiem literackim lub kinematograficznym?

Opracowanie to może być przede wszystkim pomocne dla wykładowców i nauczycieli prowadzących zajęcia związane z literaturą młodzieżową i fantastyczną, jak i dla każdego zainteresowanego meandrami literatury wraz z jej mniej znanymi, choć równie ważnymi elementami.



Baśń i bajka

Aby zrozumieć, czym jest antybaśń, pierw powinniśmy zaopatrzyć się w wiedzę o samej baśni oraz bajce. Najlepiej będzie zatem sięgnąć po odpowiednie słowniki gatunków literackich. Definicji będzie oczywiście tyle, ile i samych słowników, przytoczę zatem jedynie te, które w dość jasny sposób mogą nam pomóc w przypomnieniu sobie informacji ze szkoły. Oczywiście baśń oraz bajka nie są jedynymi gatunkami, na których bazuje antybaśń. Do tej puli dochodzą także romans rycerski, mity oraz fantasy (zwłaszcza powieści tolkienowskie). Motywy w nich występujące nie są jednak aż tak często w tekstach antybaśniowych przeobrażane, ponieważ pokrywają się z najważniejszymi cechami z poniższych słownikowych definicji baśni i bajki.

Słownik gatunków literackich M. Bernackiego oraz M. Pawlus podaje taką definicję:

Bajka to należący do **literatury dydaktycznej** gatunek literacki, wierszowany lub prozatorski. Bajki to z reguły utwory krótkie,

w których autor zawiera jakiś morał, umieszczając go zwykle na końcu. Bohaterami występującymi w bajkach były najczęściej zwierzęta – ich określone cechy (lisi spryt, małpia przebiegłość, ośła upartość, mrówcza pracowitość, żółwia powolność, sowa mądrość itp.) doskonale nadawały się do ilustrowania cech ludzkich, ludzkich wad i śmiesznośtek¹.

Encyklopedia popularna PWN podaje natomiast taką skróconą definicję bajki: **Bajka**, podstawowy gat. ustnej twórczości lud., alegor. przypowieść, często z życia zwierząt, o charakterze satyr, -dydakt.; utwór narracyjny lub epigramatyczny głoszący naukę moralną².

Nieco bardziej wyczerpującą definicję bajki znaleźć możemy w *Słowniku gatunków literackich* autorstwa K. Andruczyk i D. Fiećko:

Bajka to należący do <literatury dydaktycznej> gatunek literacki, pisany wierszem lub prozą. Jest to krótki utwór fabularny, którego podstawą jest <parabola> (przypowieść), sugerująca praktyczne pouczenie, sąd moralny lub inny pogląd ogólny, występujący głównie na końcu utworu.

Bohaterami występującymi w bajkach są najczęściej „upersonifikowane” zwierzęta, przedmioty lub rośliny, rzadziej ludzie. Najbardziej rozpowszechniona jest forma <bajki> zwierzęcej, w której przedstawione zwierzęta występują jako maski określonych typów ludzkich, a relacje między nimi są odpowiednikiem społecznych stosunków lub instytucji. Nazwa zwierzęcia jest konwencjonalnym znakiem zastępującym rozbudowaną charakterystykę

¹ M. Bernacki, M. Pawlus, *Słownik gatunków literackich*, Bielsko-Biała 2002, s. 38.

² *Encyklopedia popularna PWN*, red. R. Łąkowski, Warszawa 1982, s. 56.

*stykę pewnych cech moralno-psychologicznych, np. Lis – chytryść; lew – siła, męstwo; mrówka – pracowitość; baran – głupotę, itp.*³

Jest to jedynie fragment całego hasła w słowniku, jednak z pewnością będzie wystarczający na potrzeby tej pracy.

Powyższe definicje bajki są raczej wyczerpujące dla ogólnego wglądu w charakter i funkcje w literaturze. W ramach podsumowania definicji gatunku wyszczególnię cechy, które wpływają na tworzenie się antybaśni. Będzie to przede wszystkim kreacja postaci, których charakter determinują wygląd oraz mity krążące wokół pewnych przedmiotów, zwierząt oraz roślin. Dodatkowo antybaśń wykorzystuje także wspomniany w definicji K. Andruczyk i D. Fiećko sąd moralny. Zostaje on zazwyczaj przeobrażony całkowicie, aby pokazać, iż świat nie jest bajkowy, lecz okrutny i zawiły lub zwyczajnie śmieszny w swej prostocie.

Teraz przyjrzymy się baśni. Raz jeszcze odwołam się do *Słownika gatunków literackich* M. Bernackiego oraz M. Pawlus.

Baśń (bajka ludowa) – jeden z najstarszych gatunków epickich, powstających jeszcze na gruncie tzw. **literatury oralnej** – przekazywanej ustnie z pokolenia na pokolenie i niosącej uniwersalne przesłanie wywodzące się z mądrości ludowej, a dotyczące najczęściej powtarzalnych zachowań międzyludzkich (np. zarysowanie kontrastu między ubogim i bogatym, mądrym i głupim, łitościwym i okrutnym). Do podstawowych cech kompozycyjnych baśni należą ponadto: magiczność, fantastyka, **antropomorfizacja** świata przy-

³ K. Andruczyk, D. Fiećko, *Słownik gatunków literackich*, Poznań 2016, s. 61. Pisownia cytatu za oryginałem.

rody (jedną z najstarszych form baśni była **baśń zwierzęca**), operowanie szeregiem utartych i skonwencjonalizowanych motywów i wątków baśniowych (które powracają w utworach powstających nieraz w kulturach bardzo od siebie oddalonych zarówno czasowo, jak i przestrzennie) oraz umoralniające zakończenie w formie pouczenia. Podobnie jak ballada, baśń stała się obiektem szczególnego zainteresowania niemieckich preromantyków i romantyków⁴.

W *Encyklopedii popularnej PWN* znajdujemy natomiast taką krótką definicję baśni:

Baśń, fantast. opowieść lud. o nadnaturalnych postaciach i zjawiskach, zawierająca często naukę moralną; w literaturze upowszechniona głównie przez romantyków⁵.

Nie jest to może najszersza próba wyjaśnienia gatunku, jednak nie możemy wymagać od tego złożonego kompendium wiedzy wyczerpującej definicji z powodu setek innych haseł z różnych dziedzin, które również zostały tam zawarte.

Raz jeszcze odwołam się do *Słownika gatunków literackich* K. Andruczyk i D. Fiećko. Tym razem szersze hasło będzie dotyczyło oczywiście definicji baśni:

Baśń to jeden z podstawowych gatunków epickich, mający swe źródło w literaturze ludowej. Jest to utwór niewielkich rozmiarów posiadający następujące cechy:

⁴ M. Bernacki, M. Pawlus, *Słownik gatunków literackich*, Bielsko-Biała 2002, s. 376.

⁵ *Encyklopedia popularna PWN*, red. R. Łąkowski, Warszawa 1982, s. 64.

– czas i miejsce są bliżej nie znane (np. *Daleko stąd... , Za górami, za lasami...*, *Był sobie pewnego razu książę...*).

– postacie są przeważnie dobrane na zasadzie kontrastu (np. *dobry – zły, pracowity – leniwy, głupi – mądry*) – utwór nasycony cudownością związaną z magicznymi wierzeniami, ukazujący dzieje ludzkich bohaterów przekraczających granice między światem poddanym motywom realistycznym, a sferą działania sił nadnaturalnych. Cudowność pojawia się też w fantastycznych wydarzeniach, magicznych przedmiotach, nierealnych postaciach (np. *cudowna różdżka, Śpiąca Królewna budząca się po 100 latach*).

– przyroda podlega antropomorfizacji – zwierzęta i rośliny żyją, mają swój świat, czują.

– problematykę utworu stanowi przekazanie pewnych treści etycznych, niepisanych norm moralnych. W walce ze złem najczęściej zwycięża dobro.

– typowe szczęśliwe zakończenie, np. *I żyli długo i szczęśliwie...*

Istnieje bogaty repertuar motywów i wątków baśniowych, które powracają w tekstach reprezentujących kultury narodów nieraz od siebie bardzo odległe. Najstarsze ze znanych baśni pochodzą z literatury indyjskiej a także arabskiej. Zawarte zostały w zbiorze *„Baśnie z tysiąca i jednej nocy”*, którego polskie tłumaczenie ukazało się w latach 1767-1769 dzięki Ł. Sokółowskiemu⁶.

Podobnie jak w przypadku bajki powyższe definicje baśni są całkowicie wystarczające dla badania antybaśni. Cechami, które antybaśń pokazuje na swój oryginalny sposób, będą: kreacja

6 K. Andruczyk, D. Fiećko, *Słownik gatunków literackich*, Poznań 2016, s. 65-66. Piśmo cytatu za oryginałem.

postaci oraz ich relacje z innymi bohaterami, nakreślenie wątku fabularnego oraz wypaczenie niesionego przez oryginał morału czy idei. Bardzo charakterystycznym elementem dla antybaśni będzie także umieszczenie wydarzeń w bliżej nieokreślonym czasie i miejscu.

Motywy baśniowe i bajkowe wykorzystuje oczywiście nie tylko antybaśń – są to tematy na tyle interesujące i powiązane z kulturą, że ich elementy często stanowią ozdobę wielu opowiadań, powieści i wierszy wszelkich gatunków. Nie zawsze są one wtedy antybaśnią. Co prawda samo wystąpienie tego typu postaci czy motywów może zostać uznane za przejaw antybaśniowości, jednak musi być ono wystarczająco duże oraz rzucające się w oczy, aby widzowi lub czytelnikowi przeszkadzać. Tę kwestię poruszę jednak później.

Antybaśń korzysta oczywiście także i z innych, niejako bliskich bajce i baśni gatunków. Świetnym przykładem są powieści Tolkiena, którymi inspirował się kolejni młodzi pisarze. Pełnymi garściami czerpią z ukształtowanego już wzorca wyniosłego, długowiecznego elfa, opitego krasnoluda żądnego złota oraz brzydkiego orka, który chce zawładnąć światem. Także fabuła zaczyna być kopiowana – motyw podróży w celu znalezienia osoby, magicznego przedmiotu lub krainy powiela się dziś niczym w fabryce kopii. Jak wypowiedział się niegdyś na ten temat Andrzej Sapkowski:

Kto chce, niechaj zamknie oczy i na oślep wyciągnie rękę ku półce z książkami, niech wytaszczy z niej na chybił trafił jedną powieść <fantasy>. I niechaj sprawdzi. Książka opisuje dwa królestwa (krainy, imperia) – jedno jest Krainą Dobrą, drugie wręcz przeciwnie. Jest Dobry Król, z tronu i z dziedzictwa wyzuty i próbujący je odzy-

skąć, przeciw czemu są Siły Zła i Chaosu. Dobrego Króla wspiera Dobra Magia i Dobry Czarodziej, jak również zgromadzona wokół sprawiedliwego władcy Dzielna Drużyna Chwatów. Do totalnego zwycięstwa nad Siłami Ciemności niezbędny jest jednakowoż Cudowny Artefakt, przedmiot magiczny o niebywalej mocy. Przedmiot ten we władzy Dobra i Ładu posiada właściwości integrujące i pokojowe, a w ręku Zła jest siłą destrukcyjną. Magiczny artefakt trzeba odnaleźć i zawładnąć nim, zanim wpadnie w łapy Odwiecznego Wroga...⁷

Sam natomiast fenomen powieści tolkienowskich oraz ich wyznaczniki wymienia G. Trębicki w swoim dziele *Fantasy. Ewolucja gatunku*:

Choć postać gatunkowa <fantasy> epickiej („epic fantasy”) zaczyna nabierać większego znaczenia dopiero od końca lat 70. ubiegłego wieku, jej podstawowe cechy stabilizują się już we „Władcy Pierścieni”. Późniejsze dzieła sprawiają przeważnie wrażenie wybitnie naśladowczych względem powieści Tolkiena i bardzo mocno osadzone są w narzuconych przez nią wzorach. Przypomnijmy zatem podstawowe cechy konwencji tolkienowskiej, wyróżniające ją spośród innych dzieł „fantasy”. Były to przede wszystkim:

1. Kształtowanie akcji w oparciu o motyw „Quest”, ściśle powiązany z motywem walki Dobra ze Złem na skalę kosmiczną, w której rozstrzygnięte zostają losy świata.

⁷ M. Gnieciak, *Słowiańska demonologia ludowa w opowiadaniach Andrzeja Sapkowskiego*, [w:] *Antropologia kultury – antropologia literatury*, red. E. Kosowska, Katowice 2005, s. 127.

2. Dualistyczna wizja świata przedstawionego – wyraźny podział na światło i mrok, dobro i zło.

3. Przyjmowanie formy powieści wielowątkowej i wielotomowej, zazwyczaj o strukturze zamkniętej.

Oczywiście, poszczególne dzieła różnią się często pewnymi cechami indywidualnymi, jednakże przeważnie zachowany zostaje ogólny kształt postaci gatunkowej⁸.

Wyróżnione cechy powieści tolkienowskiej stanowią w tekstach antybaśniowych element wskazujący na odniesienie do egzomimetycznego świata Śródziemia, choć często opisany punkt drugi zostaje nieco przeobrażony – nierzadko w tekstach antybaśniowych nie ma wyraźnego podziału na dobro i zło lub postaci, które zdawać mogłyby się dobre, okazują się złe, a złe dobre.

Motywy podróży nie jest oczywiście nieodpowiedni – wykonywany był już przecież w starożytności. Mógł się jednak odbiorcom, kolokwialnie mówiąc, przejeść. W końcu występuje on nie tylko w światach wzorowanych na średniowieczu, ale także w literaturze cyberpunkowej, science fiction, młodzieżowej i wielu, wielu innych. Zmienia się zazwyczaj jedynie przyczyna rozpoczęcia podróży, stopień rozwoju świata i ewentualny udział niesamowitości. Oczywiście jest jednak, że ciężko jest stworzyć od podstaw zupełnie nowy wzorzec fabularny, czyli taki, gdzie nikt nie będzie mógł nam wytknąć domniemanej inspiracji jednym ze wcześniej publikujących autorów. Powiem więcej – jest to niemal niemożliwe. Zbyt wiele tekstów wyszło spod piór, długopisów i klawiatur, aby nie odnaleźć podobizny jednego dzieła we wcześniej już istniejącym. Podejmowane są oczywiście pró-

⁸ G. Trębicki, *Fantasy. Ewolucja gatunku*, Kraków 2007, s. 87-88.

by tworzenia nowych, oryginalnych dzieł, jednak bardzo rzadko udaje się stworzyć coś całkowicie innowacyjnego. Dlatego też stosuje się pewne charakterystyczne wzorce, dzięki którym czytelnik z góry może przewidzieć, jak potoczą się losy bohaterów i któremu z nich możemy ufać lub nie. Te właśnie wzorce brane są następnie na warsztat pisarzy antybaśniowych.



Historia i definicja antybaśni

Na samym początku warto będzie się przyjrzeć samemu powstaniu nazwy gatunku, jakim jest antybaśń. Nie trzeba posiadać zaawansowanej wiedzy językoznawczej, aby zauważyć, z jakich członów składa się to słowo. Sam trzon „baśń” jest nam już bardzo dobrze znany ze wcześniejszego rozdziału. Trzeba jednak pamiętać, iż w przypadku antybaśni trzon swoim polem znaczeniowym nie ogranicza się jedynie do gatunku baśni, ale także do wielu pokrewnych, jak bajka, romans rycerski czy fantasy, które przez charakterystyczne, często pokrywające się kreacje świata przedstawionego oraz postaci są bardzo do baśni zbliżone. Jednakże nie wszystkie teksty z gatunków pokrewnych, które zostaną sparodiowane, będą mogły zostać

nazwane antybaśnią. Konieczne jest bowiem, aby bajki, mity i inne teksty realizowały się w rzeczywistościach zbliżonych do baśniowych, zatem wszelkie dzieła, których akcja rozgrywa się w czasach bardziej nam współczesnych, pozostaną jedynie karykaturą.

W nazwie nowego gatunku należy jednak zwrócić uwagę głównie na przyrostek stanowiący o jego istocie. Prefiks „anty-” najlepiej zdefiniuje *Słownik języka polskiego*:

anty- tworzy nazwy i określenia osób, rzeczy i zjawisk, które są przeciwieństwem czegoś lub przeciwstawiają się czemuś, np. „antybohater”, „antyempiryzm” (pogląd przeciwstawiający się empiryzmowi). Częstkę **anty-** łączymy zwykle z wyrazami obcego pochodzenia; z wyrazami rodzimymi używa się „przeciw-”⁹.

Odnosząc się do ostatniego zdania definicji słownikowej – tego typu nietypowe złożenie utrwała się w języku polskim najprawdopodobniej przez popularyzację afiksów pochodzących z języków obcych, najczęściej z angielskiego, dlatego też zazwyczaj widzimy słowo „antybaśń” niż „przeciwbaśń”. Podczas analizy poszczególnych dzieł w kolejnych rozdziałach będzie można zauważyć pewne charakterystyczne tendencje. Wszelkie antybaśnie stworzone poza granicami Polski będą miały raczej charakter humorystyczny, natomiast ze względu na specyfikę, którą dodaje prefiks „anty-” w słowach polskich, nasze twory antybaśniowe charakteryzować będzie przede wszystkim brutalność i okrucieństwo.

Obecne opracowania literaturoznawcze oferują szereg definicji antybaśni, która często przybiera w nich zupełnie inną nazwę (np. baśń postmodernistyczna). Badania nad tym gatunkiem prowadził

⁹ M. Bańko, *Słownik języka polskiego*, tom 1, s. 41.

już Stanisław Lem. Ze względu jednak na fakt, iż ta praca w założeniu ma być niezależną analizą gatunku, starałem się odciąć od istniejących już opracowań. Mimo to warto jednak oprzeć się na przynajmniej jednej z istniejących definicji. Zanim więc przejdę do streszczenia historii antybaśni oraz scharakteryzowania niektórych jej cech, spójrzmy na jedną z nich. A. Bartnicka w opracowaniu *Postać czarodzieja w literaturze fantasy* definiuje antybaśń na podstawie twórczości Andrzeja Sapkowskiego w następujący sposób:

Sapkowski za pomocą ironii czy też parodii dokonuje nowej interpretacji powszechnie znanych nam baśni, a efektem końcowym są ich odpowiedniki w postaci antybaśni. Zabieg ten niejako podważa cały baśniowy świat, w którym zawsze zwyciężali pozytywni bohaterowie, a wrogów spotykała zasłużona kara. Rzeczywistość kreowana przez Sapkowskiego mówi o brutalności i niesprawiedliwości dnia codziennego. Poza tym trzeba także pamiętać o fakcie, iż baśnie zazwyczaj kończyły się morałem, czego u Sapkowskiego nie ma. Jego bohaterowie przeżywają przygody i popełniają błędy, na których się nie uczą, przez co wielokrotnie (żeby nie powiedzieć zazwyczaj) skazani są na klęskę. Antybaśnie autora „Wiedźmina” mogą być sugestią, iż nadszedł zmierzch popularności gatunku, jakim jest baśń, albo po prostu indywidualną wizję Sapkowskiego, który wszystkie zaczerpnięte przez siebie z innych źródeł motywy parodiuje i wyśmiewa, co bez wątpienia należy uznać za cechę jego twórczości¹⁰.

Aktualna forma antybaśni rozwinęła się najprawdopodobniej z wątków komediowych obecnych w tworach literackich i kine-

¹⁰ A. Bartnicka, *Postać czarodzieja w literaturze fantasy*, Toruń 2014, s. 291.

matograficznych, opartych na dobrze znanych czytelnikom i widzom motywach czerpanych z tekstów przeznaczonych dla dzieci, jako manifest przeciwko utartym schematom. Tego typu ingerencje w stare motywy miały przekonać czytelnika (tudzież widza), że świat nie kończy się tylko i wyłącznie na jednym modelu postaci, który jest niezachwiany i niemożliwy do zmiany.

Ze względu na to, iż w większości przypadków wpływy antybaśniowe mają za zadanie widza rozbawić lub zaszokować, antybaśń może, ze względu na bardzo silnie uwypuklony aspekt komediowy, sięgać korzeniami aż czasów antycznych tragedii i komedii, gdzie postaci humorystyczne były swego rodzaju formą „flat characters”, czyli bohaterami zdominowanymi w swej charakterystyce przez jedną konkretną cechę (w tym wypadku komiczną), która skupiała się na uwydatnieniu przede wszystkim brzydoty. Arystoteles w swojej *Poetyce* pisze:

Komedia, jak stwierdziliśmy, jest naśladowczym przedstawieniem ludzi gorszych, lecz bynajmniej nie w aspekcie wszelkich ich wad, a tylko w zakresie brzydoty, której częścią jest śmieszność. To, co śmieszne, jest przecież związane z jakąś pomyłką lub z bezbolesnym i nieszkodliwym oszpecceniem, czego wymownym przykładem, żeby nie szukać daleko, jest brzydka i powykrzywiana, lecz nie wyrażająca bólu, maska komiczna¹¹.

Definicja komedii różni się jednak od tej, którą znamy dzisiaj. Zmienił się bowiem humor, który człowieka bawi – w teraźniejszych czasach nie mamy skrupułów, aby śmiać się z ludzi o wiele

¹¹ Arystoteles, *Poetyka*, s. 16-17.

od nas słabszych lub zwyczajnie innych, jakkolwiek krzywdzące miałyby to nie być. Antybaśń jest zatem złamaniem tabu śmieszności, ustalonego jeszcze przez Arystotelesa. To jednak nie jedyny wyznacznik literatury i literackości postawiony przez wielkiego myśliciela starożytnego, który antybaśń łamie i skleja w charakterystyczny dla siebie sposób. Arystoteles w *Poetyce* wypowiada się także na temat kreacji postaci. Jedną z cech antybaśni jest przedstawienie bohaterów w nietypowy dla nich sposób. Do znanych kreacji dodawane są często bardzo kontrowersyjne cechy, które mogą w znaczny sposób zmieniać rolę i charakter postaci, nierzadko pozostawiając z jej pierwowzoru jedynie wygląd czy nawet samo imię. Jest to wyraźne złamanie zasad Arystotelesa:

Co się tyczy charakterów, trzeba mieć na uwadze cztery sprawy. Po pierwsze to, że przede wszystkim muszą być szlachetne. A jak uprzednio powiedziałem, charakter mogą wyrażać tylko takie słowa lub czyny, które wskazują wyraźnie na kierunek postępowania; jeśli jest on szlachetny, to i charakter będzie szlachetny. Szlachetność może być cechą każdej klasy ludzi, bo i kobieta może być szlachetna i niewolnik, chociaż ona jest istotą niższą, a on nie znaczącą.

Druga sprawa, to – stosowność. Cechą charakteru może być np. męstwo, ale przecież nie jest stosowne dla kobiety być mężną lub uczoną. Trzecia natomiast – podobieństwo. A nie jest to wcale tym samym, co tworzenie charakteru szlachetnego i stosownego zgodnie z podanym wyżej ich określeniem. Czwartą sprawą, którą trzeba mieć na uwadze, jest konsekwencja. Bo nawet jeśli postać będąca przedmiotem naśladowania jest niekonsekwentna i takim

*została obdarzona charakterem, to musi już być niekonsekwentna konsekwentnie*¹².

Oczywiście nie wszystkie przytoczone przez Arystotelesa przykłady są nadal aktualne – z pewnością kobieta w dzisiejszej literaturze i kinematografii może być zarówno mężna, jak i uczona. Dostrzegamy jednak sens myśli Arystotelesa, jeśli chodzi o kreację postaci. Często zasady pierwsza i druga są przez antybaśń łamane, właśnie dla wzburzenia czytelnika lub widza – aby przykuć uwagę, pokazać coś nowego i oryginalnego.

Do sposobu kreacji postaci proponowanego przez Arystotelesa odnosi się także T. Eagleton:

*Całkowicie oryginalna postać literacka prześlizgnie się przez sieć języka, zostawiając nas z niczym. Typ jednakowoż nie musi być stereotypem. Nie wynika z tego argumentu, że Arystoteles słusznie zauważa, iż byłoby niestosowne dla artysty portretowanie kobiety jako mężnej lub uczonej [w „Poetyce”, 1454a]. Stereotypy redukują kobiety i mężczyzn do ogólnych kategorii, podczas gdy typy zachowują ich indywidualność, choć przydają jej nieco szerszego kontekstu. Cynik mógłby na tej podstawie uznać, że Irlandczycy ciągle wdają się w pijackie awantury, ale każdy robi to na własny, niepowtarzalny sposób*¹³.

Postaci antybaśniowe byłyby zatem typami bohaterów, które w charakterystyczny i niepowtarzalny dla siebie sposób walczą ze stereotypami i schematami. Są to postaci oryginalne i niepowta-

¹² Tamże, s. 50-51. Pisownia cytatu za oryginałem.

¹³ T. Eagleton, *Jak czytać literaturę*, s. 85.

rzalne, a co za tym idzie – literacko twórcze oraz rozpoznawalne i zapadające w pamięć.

Antybaśń ze względu na powiązania z innymi tekstami kultury, które w szokujący sposób zmienia, z pewnością bliska jest parodii, satyrze, pastiszowi oraz karykaturze. Różnica polega jednak na tym, iż aby tekst przynależał do antybaśni, nie musimy definiować, jaki efekt mają zmiany wprowadzone w kreacji postaci lub fabuły. Wymienione wyżej gatunki rozróżnia się bowiem pod względem charakteru modyfikacji dzieła oryginalnego. W antybaśni liczy się sam fakt istnienia zmian, ich kontrowersyjność oraz fakt, iż bazą dla wszelkich transformacji jest określona grupa gatunków literackich i filmowych. Wszelkie antybaśniowe zmiany mogą bowiem mieć zarówno charakter komedii, jak i horroru, lecz muszą zostać wprowadzone w kreacje postaci i wydarzenia znane z bajek, baśni, romansów rycerskich lub egzomimetycznych światów fantasy. Antybaśń zdaje się zatem łączyć wszelkie gatunki i konwencje zakładające podkreślenie pewnych cech, jednak swoim polem znaczeniowym określa jedynie te dzieła, które są uwydatnione w sposób skrajny i tylko na podstawie określonej, dość wąskiej grupy tekstów.

Za pierwszą formę antybaśni uważa się ułagodzone wersje dawnych utworów braci Jakuba i Wilhelma Grimm. Wyśmiali oni dawne twory baśniowe, przepisując je na łagodne teksty skierowane do naszych pociech. Pierwszeństwo braci Grimm jako przodowników antybaśni jest jednak nadal tematem dyskusji – w końcu (prawdopodobnie) nie chodziło o wyśmianie motywów funkcjonujących we współczesnych im czasach, lecz o przepisanie ich w nowy sposób, aby historie dotarły do szerszego grona odbiorców, bez szkody dla psychiki. Trzeba przyznać, że rezultat jest wyśmienity. Obecne społeczeństwo kojarzy baśnie najczęściej

właśnie z tymi autorstwa braci Grimm. Ich teksty mogli zaliczać do antybaśni jedynie czytelnicy, dla których bardziej krwawa wersja wydarzeń w świecie baśniowym była jedyną i prawdziwą. Dla nas natomiast punktem wyjścia definiowania antybaśni są schematy baśniowe i bajkowe popularne w czasach nam bliższych.

Baśnie te jednak dla współczesnego dziecka nie są już tak dobrze znane, jakbyśmy mogli sobie tego życzyć. Aktualnie bardziej popularnymi wersjami historii Śpiącej Królewny czy Kopciuszka są adaptacje bajkowe wytwórni Walta Disneya, które w porównaniu do twórczości braci Grimm są o wiele łagodniejsze i mniej brutalne, ponieważ kierowane są przede wszystkim do widzów najmłodszych, którym pokazywanie scen ogólnie uznawanych za nieodpowiednie jest niewskazane. Antybaśń zakłada bazowanie na dziele wcześniejszym, więc ze względu na to, że to adaptacje oparte są na twórczości Grimmów, a nie odwrotnie, powinniśmy raczej stwierdzić, iż to właśnie twórczość Walta Disneya jest pierwszą współczesną formą antybaśniową, która ułagadza wybrane historie. Niestety, w bajkach Disneya zazwyczaj brak wyraźnych wątków prześmiewczych czy szokujących. Jest to zatem zabieg wprowadzenia innowacyjności, a nie antybaśniowości, a dzieła wytwórni Walta Disneya pozostają dla nas nadal jedynie adaptacjami.

Pomimo jednak, iż antybaśń swój rozkwit przeżywa dopiero od XX wieku, jej obecność w dziejach literatury widoczna jest już niemal od momentu, w którym powstają pierwotne parodiowane tekstów. Pewne skłonności do satyry popularnych w danej epoce utworów czy gatunków są całkowicie naturalną reakcją kreatywności i wyobraźni ludzkiej. Ze względu zatem na fakt, że w średniowieczu to właśnie baśnie, bajki oraz romanse rycerskie były znanymi formami przekazywania historii, spotykały

się też z krytyką i przeobrażeniami. Zamysł zachodzących zmian prawdopodobnie często był podobny do aktualnych prób pisania antybaśni. Przykładem tego typu jest *Reinaard de vos* (*Lis Reinaard*), niderlandzki utwór wzorowany najprawdopodobniej na dość zbliżonych tekstach francuskojęzycznych. W tej średniowiecznej antybaśni poważne problemy polityczne, charakterystyczne dla dworów królewskich, zostają przedstawione jako spory między zwierzętami, które wcielają się w role wasali oraz króla. Tekst czerpie jednocześnie z tradycji romansów rycerskich (głównym wątkiem jest nakłonienie jednego z wasali – któremu na wiecu zarzuca się wiele przewinień – aby zjawił się u króla lwa) oraz właściwości typowych dla bajek Ezopa (np. zwierzęta o cechach ludzkich, które zdeterminowane są zazwyczaj przez jedną konkretną cechę charakteru, np. przebiegły lis, odważny niedźwiedź itd.). W tym wypadku dwa powyższe gatunki zostają niemal na równi ośmieszone właściwościami drugiego. Jeśli bowiem próbowalibyśmy traktować tekst jedynie jako romans rycerski, zbyt wiele cech bajkowych sprawia, że dzieło nie może zostać do końca interpretowane w ten sam sposób, co inne dzieła z tego gatunku. Podobnie sytuacja wygląda, jeśli chcielibyśmy podchodzić do *Lisa Reinaarda* jak do typowej bajki. Jednocześnie tekst ten zamyka nam pewne możliwości interpretacyjne, ale otwiera także nowe furtki, dzięki którym antybaśń może pokazywać za pomocą znanych cech gatunkowych to, co wcześniej było niemożliwe.

Dlatego zatem uważam, iż to właśnie okres okołopostmodernistyczny jest momentem w kulturze światowej, który zdaje się być najbardziej owocny dla antybaśni? Dzieje się tak zarówno za sprawą mediów, jak i samych możliwości poznawczych i twórczych ludzi, a przede wszystkim dzięki dużej liczbie wynalazków oraz odkryć, które miały miejsce od czasu powstawania pierw-

szych bajek i baśni. Ich obecność w realiach średniowiecznych jest o wiele bardziej widoczna i oczywista dla czytelnika, a zarazem miejscami bardzo niedorzeczna, przez co antybaśniowy manifest staje się wystarczająco klarowny. Nie trzeba już jedynie łączyć ze sobą w nietypowy sposób cech bajek i baśni z innymi, mniej oczywistymi gatunkami. To nowe, popularne elementy kulturowe oraz cechy współczesnych gatunków i tendencji estetycznych, które mogą zostać zawarte w tekstach satyrycznych opartych na baśniach, sprawiają, że pierwotny tekst zostaje zniekształcony lub zinterpretowany na nowo. W naszych czasach, czasach informacji i wielkich odkryć, mamy zwyczajnie więcej możliwości i większą wiedzę, dzięki której możemy manipulować znaną (przestarzałą?) rzeczywistością bajkową.

Zatem jeśli twórczość braci Grimm odłożymy na bok ze względu na wątpliwy charakter ich dzieł względem antybaśni, a wcześniej powstające antybaśnie uznamy raczej za tendencje estetyczne, granic tego gatunku doszukiwać powinniśmy się w dziełach z przełomu XX i XXI wieku, kiedy to wraz ze wzrostem popularności dzieł fantastycznych zaczęły rozwijać się także teksty, które znane i lubiane dzieła miały przedstawić w zupełnie innym świetle. Szczególny rozwój motywów antybaśniowych zauważyć możemy w XXI wieku wraz z pojawieniem się Internetu. Szybszy przepływ informacji między ludźmi, możliwy właśnie dzięki sieci, niesie bowiem ze sobą pewne konsekwencje względem upodobań ludzkich. Człowiek, przyzwyczajony do szybkiej zmiany cieszących go dóbr, szuka coraz nowszych, coraz świeższych doznań. Z tej też przyczyny zaczęto kręcić filmy, pisać teksty, a przede wszystkim tworzyć grafiki, których treści kojarzone głównie z dzieciństwem pokazywane były w okrutny lub prześmiewczy sposób. Taka forma dotarcia do ludzkiej psychiki z pewnością jest idealną metodą,

aby przykuć czyjąś uwagę – w końcu ktoś nie jest ciekaw, jak mogłyby potoczyć się dalsze losy znanych z dzieciństwa bohaterów, z którymi musieliśmy się rozstać wraz z dorosłym życiem. Tak też na popularności zyskiwało fanfiction, czyli teksty pisane przez fanów, w których fantazjowali na temat alternatywnych losów lub o kontynuacjach przygód ich ulubionych bohaterów z książek i seriali. Niezwykłą popularnością cieszą się też nadal grafiki przedstawiające bohaterów filmów animowanych Walta Disneya w wersjach brutalnych, krwawych, pośmiertnych czy też zwierzęcych.

Należy także rozgraniczyć pojęcia antybaśniowości i innowacyjności elementów świata przedstawionego. Teksty innowacyjne wprowadzają nową kreację znanych już typów bohaterów lub fabuły. Aby stały się antybaśniowie, muszą w ostentacyjny sposób ośmieszać lub uwydatniać krwawe, ciemne strony danej konwencji lub schematu. Jeśli bowiem wilk z Czerwonego Kapturka będzie fanem muzyki ludowej, będzie to jedynie przejaw innowacyjności w kreacji bohatera. Natomiast jeżeli stanie się tak, że nasz wilk będzie postacią pozytywną, która Czerwonego Kapturka w rzeczywistości chroni przed żądnym mordem gajowym, będzie to odwrócenie schematu wraz z jednoczesnym wprowadzeniem antybaśniowości. Pokazując jeszcze na innym przykładzie – jeśli w jakiejś powieści pojawi się wzmianka, iż krasnoludy nie są rasą powstającą naturalnie, lecz przez zamknięcie w wieku dziecięcym w skrzyni, z której nie mogą wyjść do ukończenia czterdziestego roku życia, będzie to jedynie dodanie kontrowersyjnego elementu, ponieważ sama kreacja krasnoluda prawdopodobnie się nie zmieni – będzie niski, brodaty, opity i agresywny. Stałby się on antybaśniowy dopiero w momencie, kiedy zamiast piwa pijałby jedynie mleko, a jego kruche palce nadawałyby się wyłącznie do pisania poezji. Oczywiście nic nie stoi na przeszkod-

dzie, aby antybaśniowy wilk nadal był fanem ludowego brzmienia, a krasnolud był smakoszem mleka i piwa, jednak nie będzie to główny czynnik dający nam sposobność, aby tego typu wersję historii nazwać antybaśnią.

Zatem cechami wspólnymi dla każdej antybaśni będą – tak jak i w typowej literaturze pulpowej – dramat, a w tym wypadku najczęściej komizm, budowany na suspensie i nieprzewidzianym finale opowieści. Zazwyczaj aż do końca lektury nie jesteśmy w pełni przeświadczeni, czy jest to typowa, schematyczna historia, czy też antybaśń w czystej postaci. Do tego dodać należy nietypową kreację bohaterów, często łamiącą określone tabu lub utarte schematy, a osiągnąć to można albo przez ułagodzenie postaci typowo złych, albo też przez pokazanie postaci kojarzonych jako dobrych w roli okrutnych antagonistów.

Antybaśń jest gatunkiem raczej młodym i będącym nadal na etapie kształtowania swojego pełnego, samodzielnego wyrazu. Powiązana jest silnie z kulturą, w której obecne są mity i schematy, na których antybaśń bazuje. Warto zatem spojrzeć na to zjawisko pod względem badań kulturowych, zaproponowanych przez Stephena Greenblatta:

Stephen Greenblatt, w artykule „Culture” zamieszczonym we wpływowym słowniku „Critical Terms of Literary Studies”, ułożył taką oto listę „pytań kulturowych”, które musi postawić sobie czytelnik tekstów literackich, jeśli chce pozbyć się „naiwnego” stosunku do tekstu:

Jakie zachowanie, jaki model praktyki dzieło to zdaje się umacniać?

Dlaczego czytelnicy danego czasu i danej epoki uznawali to dzieło za atrakcyjne?

Czy są jakieś różnice między moimi wartościami i wartościami ukrytymi w dziele, które czytam?

Od jakiego społecznego [kontekstu] rozumienia dzieło to jest uzależnione?

Czyja wolność myślenia lub jaki ruch społeczny może być ograniczony, jawnie lub ukrycie, przez to dzieło?

Jakie są szersze struktury społeczne, z którymi można połączyć te szczególne akty pochwały lub potępienia?¹⁴

Odpowiedzi na niektóre z tych pytań otrzymać możemy dopiero po lekturze konkretnego tekstu, jednak dzięki wyznaczeniu pewnych charakterystycznych elementów antybaśni jesteśmy w stanie już na tym etapie rozwiązać niektóre kwestie. Jeśli chodzi zatem o praktyki, które utrwalają dzieło – z pewnością będzie to szerzenie samego modelu antybaśni. Ze względu na nadal nikłą popularyzację tego gatunku, każdy jego przejaw zinterpretować możemy jako formę propagowania. Na antybaśń wskazywałoby także samo wyśmiewanie starych form i schematów, co jest cechą kluczową dla tego typu dzieł. Takie twory zdawać się mogą atrakcyjne właśnie przez swoją innowacyjność i „odświeżenie” pewnych tematów obecnych w literaturze i kinematografii. Przede wszystkim należy pamiętać, iż teksty, które dziś uznajemy za antybaśniowe, za kilkadziesiąt lat mogą już takie nie być – forma humoru i elementy wykorzystywane do kreacji bohaterów, miejsc i zdarzeń będą dla przyszłych pokoleń niezrozumiałe lub pokazany w krzywym zwierciadle obraz zostanie kiedyś uznany za ten jedyny i prawdziwy, jak to się stało z baśniami braci Grimm. Często antybaśń wykorzystuje tematy tabu, których poruszanie

¹⁴ A. Burzyńska, M.P. Markowski, *Teorie literatury XX wieku*, s. 522.

lub wypaczanie (czy to w sposób brutalny, czy satyryczny) może czytelnika obrazić lub zniesmaczyć, co realizuje jeden z postulatów gatunku, aby odbiorcę zadziwiać. To, co antybaśń próbuje imitować lub pokazywać w krzywym zwierciadle, uzależnione jest już od myśli autora. Zazwyczaj są to jednak nawiązania do popularnych dzieł fantastycznych, czyli fantasy, baśni, bajek, mitologii i innych gatunków im podobnym, ponieważ to właśnie tam obecne schematy rozpoznajemy przy pierwszym kontakcie, głównie przez to, że towarzyszą nam już od lat najmłodszych.

Antybaśń bardzo często jako jeden z wyznaczników odniesienia do tekstu pierwotnego wprowadza element niedookreślenia miejsca i czasu akcji. Jest to oczywiście zapożyczenie z baśni. Bywa jednak tak, że bohaterowie lub narrator dają czytelnikowi (lub widzowi) pewne wskazówki, które mogą nas nakierować na obszar geograficzno-kulturowy lub wiek, w którym rozgrywa się akcja. W praktyce najczęściej będą to realia zbliżone do baśniowych i fantastycznych, czyli średniowieczne, quasi-średniowieczne lub renesansowe. Trzeba jednak pamiętać, że nie zawsze będzie to regułą – autor tekstu antybaśniowego może odnieść się także do egzomimetycznych światów tworzonych przez pisarzy fantasy. Jednym z najczęstszych uniwersum, na których oparte są teksty antybaśniowe (czy w takim wypadku moglibyśmy pokusić się o stworzenie nazwy antyfantasy?), jest Śródziemie, czyli miejsce akcji wielu opowiadań i powieści J.R.R. Tolkiena.

Jeżeli odnosimy się w tekście do niewielkiej liczby schematów bajkowych i baśniowych, należy wyraźnie zaznaczyć, iż wykorzystywane przez nas elementy rzeczywiście zostają przetransformowane i wyśmiane. Jest to konieczne, aby odbiorca mógł z łatwością rozpoznać, iż tekst nie jest kolejną kalką, lecz wyśmia-

niem powtarzalności. Inną natomiast metodą uzyskania antybaśni jest wykorzystanie bardzo dużej liczby odniesień, przez co świat przedstawiony lub fabuła stają się wielkim kotłem pełnym aluzji i nawiązań. Niektóre składowe zostają wtedy przytłoczone przez te bardziej oczywiste i rzucające się w oczy. Antybaśniowość powstaje wtedy zatem nie przez wyśmianie konkretnej postaci (choć oczywiście ten zabieg również może się wtedy pojawić), lecz raczej przez niespodziewane pojawienie się dużej liczby niezgodnych ze sobą elementów, często w żaden sposób niewspółgrających, przez co spotkanie pewnych postaci czy cech fabularnych daje efekt zaskoczenia, zaszokowania, rozbawienia.

Aktualnie bardziej znanym pojęciem, które funkcjonuje w ramach antybaśni, jest „antybohater”. Kojarzone jest bowiem nie tylko z tekstami antybaśniowymi, lecz z wszelkimi rodzajami parodii i karykatury w literaturze, filmie oraz wielu innych rodzajach sztuki. W mediach często używa się sformułowania „antybohater” wobec postaci wiodących smutny, niespełniony żywot lub wobec znanych antagonistów, którzy stają się głównymi bohaterami historii. Przykładem niech będzie film *Legion Samobójców* (eng. *Suicide Squad*), w którym fabuła krąży wokół licznych złoczyńców z uniwersum DC Comics. W trakcie wartkiej akcji zostajemy uświadomieni, iż ich negatywne charaktery nie biorą się z nieokreślonej potrzeby czynienia zła, lecz są wynikiem pewnych traum, których doświadczyli w życiu. Końcowy efekt ich kreacji jest wypadkową rozmaitych chorób psychicznych, niespotykanej degeneracji ciała czy niezrozumienia przez społeczeństwo. *Słownik języka polskiego* definiuje antybohatera w następujący sposób:

antybohater, D-ra, Ms-rze, Im M-ro-wie, rzadziej –rzy. **Antybohater** to osoba, zwykle w utworze literackim, która jest zaprze-

zeniem typowego bohatera i ma cechy przeciwne do jego cech. Słowo książkowe. Jest to opowieść o robotniczym zrywie oglądanym oczami antybohatera, prostaczka wciągniętego w wir żywiołowo toczących się wydarzeń¹⁵.

Antybohaterowie są jednym z kluczowych elementów w kreacji antybaśni. Ich charakter w tego typu tekstach opiera się jednak nie na zapożyczeniach z postaci złych, które odgrywać miałyby główną rolę w fabule, lecz na modyfikacji wszelkich możliwych cech tak, aby widza zaskakiwały, a najlepiej obrzydzały lub rozśmieszały. Oczywiście nieoczekiwane zmiany w charakterze – u wydawałoby się znanych postaci – muszą zachodzić wśród wybranej grupy osób i tekstów. Antybaśniowy antybohater musi opierać się na wzorcach postaci bajkowych, baśniowych lub zapożyczonych z romansów rycerskich i innych gatunków pochodnych, jak powieść tolkienowska czy fantasy. Tego typu antybohaterowie stanowią niejako trzon istnienia antybaśni jako gatunku. Ze względu bowiem na fakt, iż to właśnie postaci w tekście przyjmują najwięcej zmian, które doprowadzają do przybrania przez dzieło antybaśniowego charakteru, częściej mówi się niestety o samych antybohaterach niż o gatunku. Trzeba jednak pamiętać, iż bardzo często wspomniane postaci występują w światach, w których kreacji również zauważyć możemy pewne elementy niespójne – wprowadzanie niespodziewanych, nieodpowiednich przedmiotów lub mieszanie się światów z różnych bajek i baśni. Podobnie fabuła może przeplatać się motywami z różnych innych tekstów kultury. Zatem ze względu na to dzieła, które łączą w sobie zadziwiające zmiany nie tylko w kreacji postaci, ale i w fabule lub świecie przedstawionym,

¹⁵ M. Bańko, *Słownik języka polskiego*, Warszawa 2007, s. 41.

nazywamy właśnie antybaśniowymi i to je postaram się opisać, wyszczególniając konkretne elementy gatunku.

Do tej pory media często przypisywały miano antybaśniowego dziełom literackim i kinematograficznym przez zgoła zupełnie inne wyznaczniki. Według moich obserwacji zazwyczaj wedle radia czy telewizji antybaśniowość równała się niemal dramatowi. Miała być zaprzeczeniem spokojnego, sielankowego życia prostego człowieka. Problem polega jednak na tym, iż spektrum znaczeniowe nie było zawężone jedynie do pokazania w krzywym zwierciadle dzieł bajkowych, baśniowych i im podobnych, lecz obejmowało wszelkie możliwe gatunki. Tak więc często filmy czy książki, które w rzeczywistości z antybaśnią sensu stricto niewiele mają wspólnego, przez siłę słowa mediów zostają błędnie pod tą nazwą promowane. Być może trendy w nazewnictwie się zmieniają, jednak wolałbym, aby tego typu dzieła pozostały w szufladach dramaturgów psychologicznych lub socjologicznych, a antybaśń sama mogła utworzyć własną, nieco większą półeczkę. Niemniej jednak pamiętajmy, iż media są jednym z najsilniejszych czynników kształtujących obraz nie tylko społeczny, kulturalny czy polityczny, ale także językowy. Może stać się tak, iż moja definicja oraz wiele innych definicji antybaśni zostaną wyparte przez popularnie używane w radiu zwroty i określenia. Będzie to oczywiście naturalny proces rozszerzenia spektrum znaczeniowego słowa, co, moim zdaniem, wpłynie dość negatywnie na samą definicję oraz znaczenie antybaśni we współczesnej kulturze.

Wymienione wyżej cechy mogą zatem wywołać u czytelnika pytanie – dla kogo przeznaczona jest antybaśń? Często mówi się, iż jest ona podgatunkiem literatury młodzieżowej. Wyraźnie widzimy jednak, że niektóre jej cechy, jak uwydatniona brutalność czy czarny humor, nie są elementami, które utożsamiamy z lite-

raturą dla młodszych czytelników. Powiem więcej, często teksty antybaśniowe bywają na tyle drastyczne, iż byłoby nawet niewskazane, aby na półkach księgarń leżały obok *Pinokia* czy innych przykładów dzieł literatury młodzieżowej. Pamiętajmy jednak, iż ten dział mieści w sobie nie tylko teksty dla dzieci, ale także dla dojrzewającej młodzieży. Powieści i opowiadania wyśmiewające znane im schematy mogą być dla nich bardzo atrakcyjne. Poza- staje jednak pytanie – czy zatem wszystkie teksty antybaśniowe powinny znaleźć się dziale literatury młodzieżowej? Czy konieczny jest wewnętrzny podział antybaśni ze względu na czytelnika docelowego? Moim zdaniem – tak. Ze względu na dwubieguno- wość satyry w baśni konieczne jest wyszczególnienie dwóch jej rodzajów. Pierwszym byłyby antybaśń miękka, do której przyna- leżałyby teksty jedynie delikatnie prześmiewcze, pokusiłbym się o ogólnikowe określenie „niedemoralizujące”. Do tej puli zalicza- łyby się liczne dziś satyryczne filmy oraz niektóre książki i opowia- dania. Drugą grupą byłyby natomiast antybaśnie twarde, gdzie świat staje się o wiele bardziej okrutny, krwisty, nieodpowiedni dla dzieci. Teksty z tej grupy często przypominają będą swymi ce- chami dark fantasy czy pierwotne teksty baśniowe z czasów braci Grimm. Przeznaczone byłyby przede wszystkim dla starszej mło- dzieży, jeśli nie wyłącznie dla dorosłych.

W ramach podsumowania warto będzie zatem zebrać w punk- tach cechy gatunku. Trzeba jednak pamiętać, iż nie wszystkie mu- szą koniecznie wystąpić w tekście, aby ten mógł zostać antybaś- nią nazwany:

1. tytuł wskazujący na powiązanie z tekstem baśniowym lub bajkowym;
2. bazowanie na tekstach baśniowych, bajkowych, mitolo- giach, fantasy oraz romansach rycerskich;

3. brutalne lub komiczne przedstawienie znanych postaci baśniowych i / lub bajkowych, których kreacja utrwaliła się w szeroko rozumianej sztuce;

4. innowacyjne, zazwyczaj przepełnione komizmem lub brutalnością przedstawienie fabuły obecnej w bajkach i baśniach;

5. narracja niewskazująca na to jakoby bohaterowie uważali za dziwne lub niespotykane, iż pewne postaci nie zachowują się według schematów i motywów utrwalonych w kulturze. Alternatywą może być świadomość postaci, iż istnieje pewien schemat ich zachowań, kojarzony przez nas jako baśniowy lub bajkowy, lecz w ich świecie związany jest raczej z pewnymi normami społecznymi;

6. zapożyczone z baśni niedookreślenie czasu i miejsca akcji, choć nierzadko pojawiać się mogą pewne elementy, które przybliżają okres lub obszar geograficzny (lub fantastyczny świat egzomimetyczny), w którym znajdują się bohaterowie;

7. mieszanie w jednym tekście literackim bądź w twórczości kinematograficznej wielu elementów baśniowych lub antybaśniowych, zapożyczonych z licznych bajek i baśni;

8. zaskakujące zakończenie, stanowiące często rozwiązanie zagadki budowanej wokół pozornie niewielkiego powiązania tytułu utworu z jego treścią. Niejednokrotnie jest także całkowitym zaprzeczeniem popularnego sformułowania „i żyli długo i szczęśliwie” lub przedstawieniem go w nowej, niespotykanej dotąd formie.



Antybaśń w literaturze

Pierwszą powieścią, która powinna zostać wspomniana w owej monografii, jest dylogia *Orki* Michaela Peinkofera. Opowiada się w niej o losach dwóch braci, Balboka i Rammara, których ziemia spłodziła jako orków. Powieści należy omówić pod kilkoma aspektami, w których kolejno wskazywać będę elementy antybaśni oraz teksty kultury, do których mogą się odnosić. Skupię się jednak na analizie pierwszego tomu cyklu – *Powrót orków*, ponieważ to w nim najbardziej widoczne są aspekty antybaśniowe.

Następnie w podobny sposób opiszę elementy antybaśni na podstawie opowiadania *Nagroda* Tomasza Pacyńskiego ze zbioru *Smokobójca* oraz opowiadań *Mniejsze zło* i *Ziarno prawdy* Andrzeja Sapkowskiego. Na koniec przedstawię antybaśniowe adaptacje popularnych bajek w opowiadaniach z cyklu o Jakubie Wędrowyczu Andrzeja Pilipiuka oraz w *Antybajkach* Piotra Goraja.

Orki

Dylogia *Orki* Michaela Peinkofera składa się z powieści *Orki. Powrót orków* oraz *Orki. Odwet orków*. Przedstawione zostają w nich przygody dwóch orczych braci – Rammara i Balboka – które to nierzadko mogą przypominać wzorce znane z wielu powieści fantasy: poszukiwanie magicznych przedmiotów, walka dobra ze złem, podróże po odległych, często obcych krainach. Zaskoczyć mogą jednak fabuła oraz kreacja postaci, które różnią się od dawno zakorzenionych w tego typu literaturze schematów, przez co uzyskuje się wyraźny element komediowy i antybaśniowy.

Świat

Świat wykreowany przez Peinkofera może nam przywodzić na myśl wszelkie krainy wzorowane na niezwykle popularnej twórczości J.R.R. Tolkiena. Miejsce akcji nosi wiele nazw, w zależności od kultury i języka, którym posługuje się dana rasa:

Świat miał wiele nazw.

Wiele wieków temu, kiedy był jeszcze młody i nieprześięknięty krwią niezliczonych bitew, elfy ochrzciły go mianem amber.

Krasnoludy nazwały go „duru min” – od olbrzyma, pilnującego nigdyś skarbów świata, nim powodowane zazdrością smoki nie strąciły go w głębiny Ziemi i tam nie pogrzebały.

*Ludzie, jeszcze młodzi i ubodzy zarówno w mity, jak i w przeszłość,
na swój prosty i nieskomplikowany sposób nadali mu nazwę „Ląd”.
Orkowie wreszcie nazwali go „sochgal”¹⁶.*

Orientację w rozgrywających się wydarzeniach ułatwia nam mapa na początku książki – przez to też autor nie skupia się na opisaniu położenia geograficznego, lecz na samych wydarzeniach. Podobnie z resztą charakterystyki ras nie są szersze, niż wymaga tego potrzeba pobieżnego określenia cech baśniowych i anty-baśniowych poszczególnych postaci. Autor zakłada, iż czytelnik, wchodząc w świat orków, będzie posiadał pewną wiedzę i doświadczenie związane ze światami fantasy.

Kilkustronicowy prolog w zasadzie opisuje nam całą historię sochgal aż do momentu skupienia uwagi na orczych braciach. Dostajemy informację, iż tak samo jak w innych cudownych krainach opisywanych w powieściach fantasy w *Orkach* miały miejsce liczne sprzeczki i właśnie pomiędzy zasiedlającymi tereny rasami, których wciąż przybywało. Walka o przestrzeń życiową, tę najbardziej podstawową potrzebę, doprowadziła do wielkich nieśczęść, które bezpowrotnie odbiły się na mentalności i kulturze wszystkich mieszkańców Lądu.

Bohaterowie

Głównymi bohaterami powieści, jak już wcześniej wspomniałem, są Balbok i Rammar. Należą do rasy orków, którą współczesny czytelnik kojarzy z pewnością z okrutnymi stworzeniami, które większy użytek wolą robić z broni niż z szarych komórek.

¹⁶ M. Peinkofer, *Orki. Powrót orków*, s. 13.

Sama ich kreacja sięga jeszcze mitologii germańskiej, jednak standardowy model orka rozpowszechnił się wraz z twórczością J.R.R. Tolkiena oraz ekranizacją dwóch jego wielkich dzieł – *Władcy Pierścieni* oraz *Hobbita*. To właśnie z zawartymi w nich obrazami najczęściej kojarzymy dziś orka jako antagonistę, który oddany mrokowi oraz swemu władcy pragnie jedynie mordować i zła. Już sam jego wygląd ma nas zniechęcać – liczne wrzody oraz rany pokrywające ciało, zniszczona skóra, która ma jedynie przykryć gotowe do zabijania mięśnie. Żadna morderca istota w niechlujnym, postrzępionym ubraniu oraz w pełnym uzbrojeniu. Tego typu postać każdy z pewnością dziś kojarzy. W powieściach Peinkofera obraz ten jest jednak nieco odmienny. Orczy bracia rzeczywiście posiadają wiele przywar charakterystycznych dla swego gatunku – nie stronią od zabawy, mordowania i niecenzuralnego języka, a ich kultura pozostaje dla pozostałych ras niezgłębioną, a zarazem paskudną zagadką. Nadaje się im jednak wiele cech niespodziewanych – zdolni są wzajemnie okazywać sobie miłość oraz pomagać w trudnych sytuacjach. W dodatku sam fakt, iż stają się głównymi bohaterami historii, już powinien przykuć naszą uwagę. W tolkienowskich opowiadaniach to zazwyczaj stworzenia kojarzone z dobrą stroną przymierza i białą magią stanowią trzon opowieści i to z nimi, jako z bardziej ludzkimi istotami, próbujemy się identyfikować. Tym razem jednak postawione zostaje przed nami wyzwanie, jeśli chodzi o próbę wcielenia się w postać. Jest to jednak trud pozorny, ponieważ, jak się okazuje, wszelkie cechy niepożądane występujące u orków są jedynie skrywanymi wewnątrz każdego człowieka przywarami – lenistwo, obżarstwo, prostactwo. Nieważne jak bardzo bylibyśmy wykształceni i wysublimowani, tego typu pierwotne cechy zawsze będą próbowały o sobie przypomnieć, często

w najmniej odpowiednich momentach. Orkowie nie zaprzatają sobie głowy próbą ujarznienia przywar, lecz sami stają się chodzącym ich przykładem. Nie zapominają o tych zwykłych, ludzkich uczuciach, które, choć nieco przytłumione, nadal są obecne. Bracia często wzajemnie sobie pomagają i mimo ciągłych wyzisk i obwiniania się co chwila o kolejne niepowodzenia gotowi są zaryzykować życiem, aby wyciągnąć towarzysza z opresji. Co zaskakujące, Rammar okazuje się także posiadać zdolności elfa wysokiego rodzaju. Potwierdzeniem niech będzie fakt, iż jest w stanie otworzyć zaklętą elfią bramę, którą tylko wybrańcy mogą nakłonić do otwarcia swych drzwi. Często w mitologii oraz popkulturze wspomina się o tym, jakoby orkowie byli pochodzenia elfickiego – mają być tą najbardziej plugawą i umęczoną odmianą elfa. Jak widać nie przeszkadza to jednak, aby paskudna istota miała szlacheckie korzenie. Co więcej, Rammar i Balbok okazują się przede wszystkim bohaterami, którzy ratują nie tylko swoją osadę, ale także cały świat przed niecnymi czarami maga. Fakt, iż w ich kreacji widoczne są znamiona przypisywane raczej postaciom pozytywnym, może być uznany za element antybaśniowy. W końcu typowy tolkienowski ork nie posiada tak wspaniałego drzewa genealogicznego, a jego losy kończą się raczej niepomyślnie.

Inną postacią występującą w powieści jest Alannah – elfia kapłanka, która okazuje się być mapą, dzięki której orkowie mogą dotrzeć do tajemnej krainy przepętnionej elfickimi bogactwami. Mapy tej poszukuje także czarny mag Margok. Alannah jest opryskliwa, dumna ze swej rasy i ślepo wierzy w ład i dobro, panujące w jej wymierającym społeczeństwie. Stanowi humorystyczny kontrast dla wierzeń i sposobu życia orków oraz przypominać ma nam stereotypową postać elfa w literaturze, którą również bardzo dobrze

znamy z twórczości J.R.R. Tolkiena. Jej postać ma zatem uwydatniać nie tylko typowe orcze cechy braci, ale również te bardziej ludzkie, jak współczucie i miłosierdzie, których jej rasie zdaje się brakować.

Łowca orków Corwyn jest przedstawicielem rasy ludzkiej. Jako cel stawia sobie wymordowanie całego plemienia plugawych potomków elfów, a jego kolejnymi ofiarami mają stać się bracia Balbok i Rammar. W kreacji tego bohatera mamy do czynienia z wielkim okrucieństwem oraz opętaniem żądzą mordu. Corwyn mógłby zostać nazwany zwykłym ludzkim antagonistą, których w powieściach quasi-tolkienowskich znaleźć możemy tuziny, jednak w wypadku, gdy głównymi bohaterami są właśnie orkowie, pierwszym, co przychodzi nam na myśl, nie jest sympatia powodowana jego chlubną ideą, lecz niechęć ze względu na samo przeciwstawianie się orczym braciom. Możemy zauważyć zatem pewien element sprzeczny w jego kreacji – motyw, który przyświeca zazwyczaj dobrym postaciom, w tym wypadku zostaje odwrócony ze względu na specyficzny charakter głównych bohaterów. Stąd też postać Corwyna przybiera nieco antybaśniowej barwy. Bohater postanawia w końcu przyłączyć się do orków – początkowo aby pomagać Alannah, jednak on też w pewnym stopniu zostaje skuszony przez wielkie bogactwa tkwiące w odległej krainie. Pomimo początkowego negatywnego nastawienia do Rammara i Balboka zaczyna w końcu orków tolerować. Następuje zatem pewne przeobrażenie postaci, charakterystyczne dla wielu bohaterów fantasy – Corwyn przekonuje się, iż to, co z pozoru złe, niekoniecznie jest takie w stu procentach, a jedynie odmienne, obce.

Ortmar wraz ze swą krasnoludzką kompanią posiadają w kreacji elementy antybaśniowe. Krasnoluda kojarzymy zazwyczaj

jako skorego do biesiady wojownika lub górnika, który musi być zawsze mistrzem w fachu kowalskim. W trakcie lektury może się zatem zdawać, iż obraz Ortmara niewiele odbiega od tego już utrwalonego w popkulturze. Są to jednak jedynie pozory. Krasnolud okazuje się być zawistnym i okrutnym hersztem barbarzyńców, którzy w wolnym czasie zajmują się szmuglowaniem towarów (głównie broni). Nienawidzi orków tak samo jak Corwyn. Więzi Alannah nie dlatego, aby uwolnić ją z rąk plugawych orków, lecz aby samemu zdobyć mamiące go bogactwa – w końcu krasnoludzki pociąg do złota jest już cechą znaną z powieści *Hobbit*. Elementem antybaśniowym w jego kreacji nie jest jednak chciwość, bo ta towarzyszy krasnoludom od zawsze, lecz okrucieństwo nie mniejsze od orczego, które przeszkadza czytelnikowi o tyle bardziej, że rasa, którą reprezentuje Ortmar, kojarzona jest raczej z bohaterami pozytywnymi i szlachetnymi.

Antagonistą okazuje się być mag Rurak, podstępem nakazuje on orczyom braciom zdobycie mapy w postaci Alannah, która ma posłużyć do wskrzeszenia jego pana – Margoka. Jest apodyktyczny, nienawidzi porażek, a sam spoufala się z orkami, którzy chcieli pozbyć się Rammara i Balboka. Przypominać może zarówno Sarumana z *Władcy Pierścieni* (który skuszony możliwością władzy w Śródziemiu, oddaje się w usługi siłom mroku i zbiera armię orków, mającą za zadanie podbicie wszystkich krain), jak i maga Quirrella z powieści *Harry Potter i Kamień Filozoficzny* J.K. Rowling, który pozwolił zamieszkać w swoim ciele Voldemortowi, najstraszliwszemu i najokrutniejszemu z czarodziejów w uniwersum wykreowanym przez autorkę. Z pewnością kreacje Ruraka i Margoka nie są zatem typowo antybaśniowe – nie widzimy w nich ani elementów zaskakujących (w końcu każdy mag opętany żą-

dzą władzy musi porzucić białą magię i oddać się siłom zła, które mają łatwym zwycięstwem), ani też humorystycznych. Wykreowani są w sposób jak najbardziej sztamkowy. O ile ich zachowanie może dziwić Alannah, która nie rozumie, w jaki sposób dobry mag może oddać się złu i próżności, jest to jedynie wynik jej przywiązania do swej rasy oraz panującej wśród elfów kultury.

Warto także wspomnieć, że większość bohaterów nadmienia, jakoby ich rasa była już wymierająca, jednak nadal toczony są spory między wszystkimi mieszkańcami krainy. Dawne waśnie nie mogą zostać wygaszone ani przez setki już poległych wojowników, ani przez problemy demograficzne. Brak umiaru oraz nieopisana zawiść są cechami bardzo często przypisywanymi postaciom występującym w antybaśni, ponieważ są to elementy typowo ludzkie, które zaobserwować możemy jednocześnie na płaszczyźnie relacji między dwójką osób, jak i całych zbiorowości. Tego typu cechy, choć często głęboko skrywane, funkcjonują w każdym z nas, a antybaśń często próbuje nam właśnie uświadomić prawdziwe, okrutne „ja”.

Fabula

Bracia Rammar i Balbok w pierwszej części swoich przygód realizują wielokrotnie powielany już motyw „podróży tam i z powrotem”. Wierni swojej rodzimej osadzie, po niebezpiecznej eskapadzie, w której ginie przywódca ich drużyny Graishak, zmuszeni są dopełnić orczego obowiązku i przynieść głowę zmarłego do domu, aby należycie pochować nieboszczyka. Jest to jednak utrudnione, ponieważ głowę porywa mag Rurak, który chce wykorzystać orków, aby ci odnaleźli mapę do Shakary – krai-

ny, w której pochowane zostały dawne elfickie bogactwa, oraz miejsca, w którym wskrzesić można złego maga Margoka, co jest skrywanym celem Ruraka. Przymuszeni obowiązkiem oraz torturami Rammar i Balbok postanawiają wyruszyć w podróż do krainy elfów, gdzie mają odnaleźć mapę. Niejednokrotnie próbują sobie tę drogę ułatwić – podróżują np. w transporcie z bronią krasnoluda Ortmara, dzięki czemu o wiele szybciej są w stanie dotrzeć do elfickich ziem. Po drodze jednak mordują stałych kupców krasnoludzkiej bandy, przez co ściągają na siebie gniew przemytników i do końca powieści ścigani są przez Ortmara. Ich tropem podąża także łowca orków Corwyn. Grube, rozpoznawalne na tle elfickiej społeczności cielska braci nie pomagają niestety w roli szpiega, co często doprowadza do nie spodziewanych, nierzadko komicznych konfliktów. Finalnie, przy użyciu siły i nikłych zdolności lingwistycznych (trzeba bowiem pamiętać, iż orkowie nie znają elfickiego, a język ludzi od dawna nie jest przez nich używany), udaje im się przedostać do miejsca przetrzymywania mapy. Okazuje się jednak, iż mapa nie jest przedmiotem, lecz osobą – drogę do krainy ma wskazać kapłanka Alannah, postanawiają więc ją porwać. Oczywiście nie umyka to uwadze strażników, którzy gonią orków oraz ich protestującą zdobycz. Ku zdziwieniu wszystkich udaje im się otworzyć bramę z elficką pieczęcią, która posłuszna jest jedynie elfom szlacheckiego rodu. Dzięki temu bezpiecznie uciekają. Jest to oczywiste odniesienie do utrwalonego w kulturze mitu, który obecny jest w twórczości J.R.R. Tolkiena oraz wielu innych pisarzy fantasy, jakoby orkowie byli odłamem elfów – straszliwie umęczonym i przesiąkniętym czarną magią podgatunkiem. Dzięki wskazówkom Alannah braciom udaje się odnaleźć krainę, w której muszą

stawić czoła trującej roślinności oraz niebezpiecznym stworzeniom, czyhającym na ich życie. W tym momencie historii pomaga im również Corwyn. Nie robi tego jednak z nagłego nawrócenia się i odnalezienia w orkach bratniej duszy, lecz aby chronić Alannah, którą zaczyna darzyć uczuciem. Gdy bohaterowie są na miejscu, okazuje się, iż dawny przywódca drużyny braci, którego głowę mieli odzyskać, nadal żyje, służąc Rurakowi, a mag dzięki mapie był w stanie dotrzeć do świątyni. Dwukrotnie próbował na oczach bohaterów wskrzesić Margoka, jednak Rammar i Balbok udaremniają jego plany, a siły elfickie, które podążały śladem porywaczy, rozgramiają orczą armię Graishaka. Nie dość więc, iż Rammar oraz Balbok, mimo swego pochodzenia, przez które chętniej widzielibyśmy ich jako antagonistów, są głównymi (oraz, notabene, pozytywnymi) bohaterami, ich historia kończy się szczęśliwie. Pokonują siły zła oraz dostają nagrodę większą, niżby mogli się tego spodziewać – elficka korona wybiera właśnie orka na swego pana. Z wielkim skarbem i sławą wracają do swej osady, gdzie z wyrzutków i dziwaków stają się miejscowymi bohaterami.

Druga część historii Rammara i Balboka opisana w powieści *Orki. Odwet orków* jest kontynuacją przygód dwóch braci. Przyjemność ich odkrywania pozostawiam jednak samym czytelnikom, ponieważ elementy antybaśniowe występujące w tomie drugim niejako pokrywają się z tymi z pierwszej części historii orków. Kreacja większości postaci, zwłaszcza tych głównych, nie zmienia się, a Rammar i Balbok nadal ratują świat przed zagładą.

Antybaśniowość fabuły oparta jest przede wszystkim na wykorzystaniu schematyczności wielu podobnych historii fan-

tasy, wypełniających motyw podróży „tam i z powrotem”. Poza nielicznymi przemianami standardowych ról postaci stanowi ona trzon, na którego podstawie widzimy przede wszystkim zmiany w kreacji bohaterów. Fabuła staje się formą kontrastu dla czytelnika między tym, co zmienione, a co stałe. W wielu tekstach antybaśniowych będzie to bardzo częsty motyw nie tylko ze względu na fakt, iż fabułą ciężko jest manipulować pod względem kreowania antybaśni, ale właśnie dlatego, iż dzięki zachowaniu schematyczności widzimy, do jakiego rodzaju tekstów lub konkretnej historii nawiązuje karykaturalne dzieło.

Języki

W świecie wykreowanym przez Michaela Peinkofera, tak jak i w wielu jemu podobnych, dane rasy posługują się pewnymi językami, dostępnymi jedynie hermetycznej grupie. Rammar i Balbok umieją posługiwać się swoją ojczystą orczą mową, jak również w pewnym stopniu mową ludzi. Zazwyczaj kojarzymy języki sztuczne głównie z podniosłymi wypowiedziami elfów, obecnymi w twórczości J.R.R. Tolkiena. Jako że bohaterami *Orków* są właśnie orkowie, grzechem byłoby nie zawrzeć w kreacji rasy pewnych elementów jej języka. I tak oto, w opozycji do języków Tolkiena, możemy podziwiać na kartach powieści Peinkofera język orczy, którego podręczny słowniczek znajduje się na końcu książki. Z pewnością różni się on nie tylko w wymowie (jest bardzo szorstka, trudna w artykulacji), ale także w użyciu. Służy bowiem przede wszystkim do wyrażania przekleństw, obrażania innych osób, nazywania broni oraz wymyślnych potraw przygotowywanych z wrogów. Nieco delikatniejszymi przykładami obecnymi

w powieści mogą być *bog-uchg* (mięczak), *umbal* (idiota) czy *ord* (młot). Niektóre postaci, tak jak Balbok oraz Rammar, są w stanie nauczyć się innych języków. Często ich znajomość może okazać się przydatna podczas negocjacji z obcymi istotami, jak to miało miejsce podczas włamania braci do elfickiej świątyni.

Przedstawienie nowego języka – niewątpliwie pięknego i najbardziej kreatywnego elementu świata przedstawionego, występującego w twórczości J.R.R. Tolkiena oraz wielu innych pisarzy – w sposób komiczny, prześmiewczy czy też ukazujący słownictwo z marginesu poprawnego słownika i grzecznego wyrażania się z pewnością można uznać za element antybaśniowy. Dbłość o mowę ojczystą towarzyszy myśli humanistycznej już od zarania dziejów. Podobna troska występuje właśnie w powieściach fantasy, jednak zbyt często używany podniosły styl przemówień lub zbyt skomplikowany system językowy mogą czytelników znużyć. Język orków jest zatem upokarzającą odpowiedzią na tego typu zabiegi. W końcu trzeba mieć na uwadze, że w każdym języku, nieważne jak wspaniale umielibyśmy się nim posługiwać i jak bardzo próbowalibyśmy się tego wyprzeć, istnieją słowa i sformułowania, których nie powinno się używać w kulturalnym, cywilizowanym świecie. Mowa orków jest jednak tego całkowitą odwrotnością, a zderzenie z zupełnie odmienną kulturą języka wprowadzić może czytelnika zarówno w obrzydzenie, jak i rozbawienie.

Komizm

Komizm w powieści uzyskany jest przede wszystkim przez bardzo specyficzne, choć nierzadko bliskie człowiekowi, relacje panujące między braćmi. Bawią nas głównie różnice w kreacji charakterów

dwóch przedstawicieli tej samej rasy, które często doprowadzają do licznych sytuacji humorystycznych. Oczywiście całej lekturze, ze względu na jej antybaśniowość, niemal stale towarzyszy zdziwienie oraz rozbawienie czytelnika, wywołane niespodziewanymi zmianami w kreacji postaci.

W drugiej części zatytułowanej *Odwet orków* roztocy i znużeni sławą w ojczystej krainie bracia dostają możliwość odbycia kolejnej przygody. Jaki kochający wygodę ork czy inna istota rozumna ryzykowałaby po raz kolejny swoje życie i zdobyty wcześniej skarb, aby dostać następny zastrzyk adrenaliny? Żadna. Dobrze jednak, że w tej serii orkowie nadal w pełni rozumni nie są, dzięki czemu znów możemy śledzić przygody dwójki niesamowitych braci. Panoszące się na świecie zło będzie musiało raz jeszcze zadrzeć przed brutalną siłą antybaśniowej dwójki. Humor kreowany jest niemal w identyczny sposób jak w pierwszej części.

Pewnych kwestii niestety nie udaje się uniknąć i fragmenty standardowej powieści awanturniczo-tolkienowskiej nadal są widoczne. Zawile przepowiednie, siły mroku, kompletowanie drużyny podczas drogi – to musiało zostać zachowane, aby w wyraźny sposób zaznaczyć, iż w krzywym zwierciadle pokazujemy właśnie ten, a nie inny subgatunek literatury fantasy.

Nagroda

Rycerską antybaśń prezentuje nam Tomasz Pacyński w zbiorze *Smokobójca*. *Nagroda* jest pierwszą z serii opowiadań historią o sir

Rogerze z Mons – zabójcy smoków, który sprytem i przebiegłością niejednokrotnie uchyla się od niebezpieczeństw.

Świat

Tylko to jedno opowiadanie nie pozwala nam niestety na szczegółową identyfikację miejsca rozgrywanej akcji. Z lektury dalszych części możemy wywnioskować, iż jest to średniowieczna Europa, która poza obecnością smoków nie wykazuje innych znamion fantastycznych. Nierzadko dla umocnienia wrażenia wiarygodności tekstu mowa jest o sławnych postaciach historycznych, żyjących w okresie średniowiecza.

Bohaterowie

Nie uchodzi już chyba wątpliwościom, iż głównym bohaterem historii jest sir Roger z Mons – rycerz poważany i znany w wielu krainach. Na swej zbroi szczyti się liczbą zabitych smoków. Z samego opowiadania nie jesteśmy w stanie poznać wielu jego cech. Wiemy jedynie, iż dzięki swojej przebiegłości jest w stanie w łatwy sposób zarabiać – wykorzystuje pełnych nadziei i marzeń rzemieślników, aby zabijali za niego smoki, za co on później zdobywa nagrody i chwałę. Pieniądze natomiast ceni sobie nawet bardziej niż możliwość ożenku z księżniczkami. Z pozostałych opowiadań dowiadujemy się, iż podróżuje po krainach, zabijając smoki, za co (zazwyczaj) dostaje później sowite wynagrodzenie. Sam jest w rzeczywistości również rzemieślnikiem, który wykorzystał niegdyś fakt śmierci swojego pana, przybierając jego tożsamość, o czym wiedziała nieliczna grupa ludzi oraz jeden smok. Wielu przedstawicieli różnych cechów rzemieślniczych pragnie śmierci

sir Rogera w ramach odwetu za wykorzystanych i zamordowanych podstępem przyjaciół. Postać rysuje się nam jako antybaśniowe odzwierciedlenie prawdziwego rycerza, który na pierwszym miejscu stawia swój kodeks rycerski i honor, a nie żądzę zarobku.

Drugą ważną z tego opowiadania postacią jest Jamroz zwany Żelową. Od wielu lat terminuje na szewca, jednak brak jakichkolwiek umiejętności i niespełnione marzenie zostania pogromcą smoków sprawiają, iż staje się pośmiewiskiem dla innych terminujących, swojego mistrza oraz własnego ojca. Wykorzystywany jest zazwyczaj jako goniec. Sprawia wrażenie pogodnego, choć nierozgarniętego mężczyzny, który częściej siedzi rozmarzony, niż rzeczywiście pracuje. Gdy w okolicy pojawia się smok, jego jedynym celem staje się zabicie bestii, co de facto w końcu mu się udaje. Jest to dla niego moment całkowitego spełnienia i doznania największego szczęścia. Gdy sir Roger prosi go o pomoc, nie waha się długo – wie bowiem, iż rycerzowi nie wolno ani przerywać, gdy ten mówi, ani odmawiać, gdy ten o coś prosi. Jego kreacja zdaje się zatem przypominać typowego średniowiecznego chłopca, któremu daleko jest do sprytu widocznego u Szewczyka Dratewki. W pewien sposób zdaje się jednak nawiązywać do bajkowej postaci, przez co nikłym elementem antybaśniowym w jego kreacji może być fakt śmierci dzielnego zabójcy smoka.

Fabula

Już w pierwszym opowiadaniu sir Roger z Mons, który zostaje wynajęty przez mieszkańców nękanego atakami smoka miasta, musi stanąć w szranki z okrutną bestią. Korzysta z okazji i bierze za giermka Jamroza – ciekawskiego szewca z okolicy, który mimo braku talentu w szewskim rzemiośle marzy o uśmierceniu smoka

i idącymi za tym chwalebny czynem uznaniu i majątku. Rycerz, pozorując swą słabość, uzbraja młodzieńca i sam pierw każe mu walczyć z bestią, aby Jamroz mógł spełnić swe marzenie. Chłopakowi udaje się wywabić i zabić zaawansowanego wiekiem smoka, jednak sam traci szybko życie z ręki sir Rogera. Gdy szewski terminator cieszy się zwycięstwem nad bestią, zostaje postrzelony przez rycerza z łuku w potylicę. Sir Roger z Mons przywłaszcza sobie zwycięstwo nad paskudą, po drodze wyśmiewając się z głupoty chłopskiej. Jest to oczywiście antybaśniowe przedstawienie postaci śmiałego i honorowego rycerza, którą kojarzyć możemy z wielu romansów rycerskich. Oczywiście nie może także umknąć naszym zainteresowaniom odniesienie do Szewczyka Dratewki, który również ubił smoka, jednak bajkowe zakończenie historii szewca jest o wiele szczęśliwsze niż Jamroza. Niestety w opowiadaniu Pacyńskiego biedny, rozmarzony rzemieślnik nie uzyskuje chwały, ręki królowej i połowy królestwa, lecz bełt w potylicę. Jest to zatem wyraźne znamię antybaśni – nieszczęśliwe zakończenie dla głównego bohatera pierwotnej wersji historii, a także uwypuklenie cech niechwalebnych u rycerza, czyli całkowicie przeciwnych pierwotnemu wzorcu.

Pozostałe teksty nie zawierają niestety elementów antybaśniowych w stopniu, który pozwalałby na przyporządkowanie utworów do tego gatunku.

Język

Język przypomina często mowę charakterystyczną dla powieści, których akcja rozgrywa się w średniowieczu. Niejednokrotnie jednak narrator pozwala sobie na rezygnację z podniosłego, rycerskiego tonu na rzecz swobodnej, nieco nam bliższej i łatwiejszej

do zrozumienia mowy. Język nie wykazuje znamion antybaśni większych niż wskazanie na odniesienie do tekstów fantastyczno-historycznych i romansów rycerskich.

Komizm

Komizm w tekście uzyskany jest przede wszystkim przez nieuczciwość rycerza, jego swobodne przemyślenia w trakcie trwania akcji oraz niespodziewane, antybaśniowe zakończenie, kiedy to na jaw wychodzą najgorsze przymioty sir Rogera z Mons. Elementy humorystyczne są zatem efektem niespodziewanych cech w kreacji bohaterów, które doprowadzają do równie nieoczekiwanego rozwijania akcji. Jest to wyraźne znamię antybaśniowego zaprzeczenia schematowi baśniowemu (historia Szewczyka Dratewki) i romansowi rycerskiemu. Są to elementy charakterystyczne dla dużej części opowiadań ze zbioru *Smokobójca*. Nie zostaną one jednak przytoczone ze względu na brak elementów antybaśniowych w kreacji bohaterów oraz fabuły poza tymi sztandarowymi, charakterystycznymi dla postaci sir Rogera.

Wiedźmin

Seria opowiadań oraz książek o przygodach wiedźmina Geralta z Rivii jest aktualnie najpewniej jedną z najbardziej rozpoznawalnych serii fantasy w Polsce. Na popularności zyskała dzięki nowatorskiemu budowaniu postaci oraz licznym wulgaryzmom obecnym w tekście, których zadaniem jest pokazanie, że światy

fantastyczne, tak często kojarzone z literaturą dla młodszego odbiorcy, wcale nie są piękne i (w głównej mierze) spokojne, jak to nierazko przedstawiają bajki i baśnie. W każdym świecie obecne jest zło, które ma takie same szanse na zwycięstwo jak i dobro. Obiektem moich zainteresowań, na podstawie których spróbuję ukazać elementy antybaśniowe obecne w twórczości Andrzeja Sapkowskiego, są opowiadania *Mniejsze zło* oraz *Ziarno prawdy*. Obydwa zawarte zostały w zbiorze *Wiedźmin*.

Mniejsze zło

Świat

Zarówno w opowiadaniu *Mniejsze zło*, jak i w innych tekstach o przygodach wiedźmina Geralta, miejscem akcji jest wyimaginowany świat stworzony przez Andrzeja Sapkowskiego. Przedzielony jest na regiony, w których dominują konkretne fantastyczne rasy, znane czytelnikowi z popkultury lub innych powieści fantasy. Najważniejszymi zakątkami zdają się być Lyria, Cintra, Temeria, Kovir, Rivia, Redania oraz Nilfgaard, natomiast akcja tego konkretnego opowiadania rozgrywa się w mieście Blaviken. Świat kreowany jest najprawdopodobniej na modłę późnośredniowieczną lub wczesnorennesansową, można tak stwierdzić ze względu na widoczną obecność ustroju królestwa w wielu krainach oraz elementy charakterystyczne dla tych okresów – popularność walk na miecze, jeździectwa, architektura oraz budynki kojarzone często z historiami fantastycznymi (wieże magów, duża liczba małych osad, miasta z targami, na których główny bohater może udowodnić swoją siłę, łapiąc złodziei itd.) oraz obecność niesa-

mowitych stworzeń, o których to właśnie mówiono w średnio-wieczu i których się bano. Dodatkowo umiejscowienie w czasie sugeruje także język stylizowany na średniowieczny.

Bohaterowie

Głównych bohaterów tej opowieści mamy kilku. Są to Geralt z Rivii, mag Irion, wójt Caldemeyn oraz Królowna Śnieżka, zwana również Dzierzbą lub Renfri. Oczywiście występuje również kilka postaci pobocznych, jednak nie są one na tyle ważne, aby rozpatrywać je pod względem ewentualnych elementów antybaśniowych w ich kreacji. Wymienionych wyżej bohaterów postaram się kolejno opisać przede wszystkim pod kątem antybaśniowości. Geralt z Rivii jest głównym bohaterem opowiadania, jak również całej sagi. W wyniku magicznych rytuałów stał się w dzieciństwie wiedźminem – wojownikiem odpornym na wiele trucizn i chorób, którego zadaniem jest mordowanie lub unieszkodliwianie bestii panoszących się po świecie. Z jego wypowiedzi możemy wnioskować, iż jest osobą raczej rozważną. Każde wypowiedziane przez niego słowo ma pewną wagę – nigdy nie mówi więcej, niż wymagałaby tego sytuacja. Z dalszej lektury sagi dowiadujemy się, iż w wyniku przeobrażenia się w wiedźmina stracił on swe wspomnienia oraz zdolność odczuwania niektórych emocji. Zabijanie potworów staje się jego metodą zarobku, choć niejednokrotnie musi zrobić ze swoich zdolności walki oraz warzenia wzmacniających eliksirów zupełnie inny użytek. Nie jest on jednak postacią antybaśniową sensu stricto. Ze względu na to, iż to jego historia jest trzonem wszystkich opowieści, Geralt staje się odważnikiem normy. Jego kreacja przywołuje na myśl bohaterów z sag, baśni i bajek (heros, któremu niestraszne są niebezpieczeń-

stwa, a większość bestii nie stanowi dla niego wyzwania), postać ta pełni więc rolę kontrastu dla tych zmienionych, typowo antybaśniowych bohaterów (przebiegli magowie, okrutne księżniczki, królowie-złodzieje).

Wójt Caldemeyn jest zarządcą nękaną przez nieliczne nieprzychylne stworzenia miejscowości Blaviken. Od niedawna może się chwalić posiadaniem u siebie własnego maga – Iriona. Niestety autor nie poświęca zbyt dużej uwagi opisowi wyglądu wójta: „Przed wójtem, małym i pękatym, poczerwieniałym z gniewu, stał wieśniak, trzymając za szyję szamoczącą się gęś”¹⁷. Gniew wywołany był tutaj prawdopodobnie próbą przekupstwa ze strony chłopów, co potwierdzają dalsze jego słowa: „– Kto mówił? – wrzasnął wójt. – Kto? Że ja niby co, łapówki biorę? Nie pozwalam, powiadam! Won, powiadam! Witaj, GERALCIE”¹⁸. Nie powinniśmy zatem uznawać jego wybuchu agresji za coś stałego i niezmiennego – zwłaszcza gdy po dalszej lekturze opowiadania poznamy go jako raczej przyjemnego, oddanego dobru swego miasta urzędnika. Jak wynika z tekstu, Caldemeyn zna Geralta i zdaje sobie sprawę z niesław, jaka niczym rzep czepiona jest profesji wiedźmińskiej. Początkowo chce ugościć wojownika, jednak wraz z krwawym rozwojem fabuły przepędza Geralta z miasta dla dobra swego ludu. Można więc stwierdzić, iż wójt Caldemeyn jest postacią pozytywną – chroni ludzi, za których czuje się odpowiedzialny, ma sporą dozę zaufania zarówno dla maga, jak i dla Geralta oraz podejmuje wszelkie starania, aby Blaviken rozwijało się spokojnie. Niestety, w jego kreacji nie zauważamy żadnych elementów antybaśniowych.

¹⁷ A. Sapkowski, *Wiedźmin*, s. 147.

¹⁸ Tamże.

Irion jest przedstawicielem społeczności magów, którzy postanowili zamordować księżniczki lub zamknąć w wieżach tak, aby nie mogły się już nigdy wydostać. W innym wypadku, według domniemań magów, żyjące księżniczki mogłyby doprowadzić do przyzwania bogini Lilit, która zniszczyłaby świat. W związku z niesprawiedliwą niewolą Irion staje się celem Dzierzby, szukającej zemsty na tych, przez których musiała wycierpieć więcej niż powinna prawdziwa księżniczka. Mag mieszka w osadzie wójta Caldemeyna, gdzie skrył się przed gniewem Śnieżki. Jego wygląd przywołuje nam na myśl postać typowego maga ze znanych powieści fantasy:

A Stregobor zawsze wyglądał tak, jak wedle wszystkich prawideł i wyobrażeń winien wyglądać czarodziej. Był wysoki, chudy, zgarbiony, miał wielkie, siwe, krzaczaste brwi i długi, zakrzywiony nos. Na dobitkę nosił czarną, powłóczystą szatę z nieprawdopodobnie szerokimi rękawami, a w ręku dzierżył długi, posoch z kryształową gałką. Żaden ze znanych Geraltowi czarodziejów nie wyglądał tak, jak Stregobor. Co dziwniejsze, Stregobor faktycznie był czarodziejem¹⁹.

Mimo siły własnych czarów obawia się Dzierzby – wie więc zatem, iż nie jest wszechpotężny lub nie wierzy we własne zdolności. Z pewnością nie taką postawę maga kojarzymy, zwłaszcza po zapoznaniu się z postacią Gandalfa z *Władcy Pierścieni*, który mimo braku pewnych umiejętności lub wiedzy nadal próbuje pomagać towarzyszom. Taka sytuacja miała miejsce między innymi, gdy podczas przeprawy bohaterowie natknęli się na za-

¹⁹ Tamże, s. 153.

mknięte drzwi do kopalni Morii, które strzeżone było zaklęciem. Gandalf długimi godzinami próbował odgadnąć magiczną formułę, pozwalającą przejść drużynie dalej. Szczęśliwie mu się to udało i bohaterowie mogli kontynuować wyprawę. Takiej postawy niestety nie zauważymy w postaci Iriona. Zatem głównym elementem w jego antybaśniowej kreacji jest strach oraz swego rodzaju okrucieństwo wobec bezbronnych księżniczek. Oczywiście można to usprawiedliwić tym, iż ze względu na to, że nosi czarne szaty, być może powinniśmy odbierać jego postać za całkowicie negatywną. W kulturze przyjęło się bowiem, iż biel przypisana jest pomocnej magii i używającym jej dobrym magom, natomiast czerni jest domeną magii szkodliwej oraz magów złośliwych, którzy zazwyczaj pełnią rolę antagonistów. Takie wytłumaczenie jest bardzo prawdopodobne, jednak fakt, iż Irion nie działa z pobudek własnych, lecz z chęci pomocy światu, wyklucza go z kategorii maga stricte złego. Może być co najwyżej pomyłony lub, jakkolwiek kolokwialnie może to brzmieć, zwykły. Patrząc na sposób kreacji postaci w *Wiedźminie*, wiele z nich nie jest zarysowanych jako jedynie dobre lub złe. Zazwyczaj obdarzone są cechami zarówno pozytywnymi, jak i negatywnymi, aby uświadomić czytelnikowi, że światy fantasy, tak samo jak świat rzeczywisty, nigdy nie są jednoznaczne i proste, lecz bardzo skomplikowane. Taki też jest Irion – ani biały, ani czarny, lecz szary. Sposób jego kreacji jest zatem niezwykle sporny. Cienka jest bowiem linia między innowacyjnością cech a ich antybaśniowością, a mag z *Wiedźmina* balansuje pomiędzy tymi dwoma domenami. Osobiście skłaniam się chętniej do stwierdzenia, iż jego kreacja jest raczej antybaśniowa. Choć dodatkowe, niechlubne cechy oraz samo zachowanie Iriona nie są aż tak wyraźne jak w przypadku niektórych antybaśniowych

postaci, nadal jednak czytelnika może dziwić i zniesmaczyć ich obecność, co już w pewien sposób pozwala nam dać wyrok.

Ostatnią postacią, której warto się przyjrzeć, jest Renfri zwana Dzierzbą, a dla nas rozpoznawalna głównie pod imieniem Królowa Śnieżka. Była ona niegdyś ofiarą przepowiedni maga Eltibalda, przez którego, tak jak i wiele innych księżniczek, została zamknięta w wieży, aby zapobiec przebudzeniu bogini Lilit, mającej zniszczyć świat. Są to jedynie przypuszczenia, jednak brzmiały na tyle poważnie, iż wielu magów uwierzyło Eltibaldowi i postanowiło księżniczki więzić lub zabijać. Renfri udało się uniknąć śmierci, a po długiej tułaczce i wycierpieniu niesamowitej biedy, i doświadczeniu upokorzenia postanowiła zamordować magów, przez których jej życie zostało zrujnowane. Według opowieści Stregobora Renfri po ucieczce przekonała do siebie siedmiu krasnoludków, z którymi stworzyła bandę zbójcejką. Żaden najęty przez magów morderca nie był w stanie zabić Dzierzby. Jej sława sięgała coraz dalej, a dawni oprawcy chowali się przed nią w strachu o swoje życie. W końcu Stregoborowi udaje się ją zamknąć zaklęciem w bryle kryształu górskiego, jednak odnajduje ją i ratuje pewien książę. Dzierzba swoimi morderczymi zdolnościami pomogła mu objąć władzę w królestwie, sama stając się pierwszą faworytą. Nadal jednak poluje na magów, prowadząc nową bandę łotrów. Jej celem jest właśnie Stregobor. Zmyślnie wykorzystuje fakt, iż mag ze strachu przed nią próbuje wynająć Geralta na swe usługi. Stara się mu zatem złożyć kontrofertę, za walutę mając własne wdzięki. Geralt, nie przyjąwszy żadnej z ofert, namawia Renfri, aby ta opuściła Blaviken bez rozlewu krwi. Mimo obietnicy Śnieżka postanawia mordować mieszkańców, póki Stregobor nie wyjdzie z wieży, co oznaczałoby dla niego rychłą śmierć. Na szczęście zostaje powstrzymana przez Geralta. Do końca próbuje jednak zabić wiedźmina, używając najgorszych

podstępów. Renfri jest przebiegłą wojowniczką szlacheznego rodu. Sama w ten sposób streszcza swoją historię:

– Geralt – powiedziała – ja byłam księżniczką, ale w Creyden. Miałam wszystko, o czym tylko zamarzyłam, nawet prosić nie potrzebowałam. Służbę na każde zawołanie, sukienki, buciuki. Majtki z batystu. Klejnoty i błyskotki, bułanego kucyka, złote rybki w basenie. Lalki i dom dla nic, większy od twojej izby, tutaj. I tak było aż do dnia, w którym twój Stregobor i ta kurwa Aridea rozkazali łowczemu zabrać mnie do lasu, zarznąć i przynieść sobie serce i wątrobę. Pięknie, nieprawdaz?²⁰

– I to był koniec księżniczki – ciągnęła. – Sukienka podarła się, batysta bezpowrotnie utracił biel. A potem był brud, głód, smród, kije i kopniaki. Oddawanie się byle łajzie za miskę zupy lub dach nad głową. Czy wiesz, jakie ja miałam włosy? Jak jedwab, a sięgały mi dobry łokieć poniżej tyłka. Kiedy złapałam wszy, obcięto mi je nożycami do strzyżenia owiec, przy samej skórze. Nigdy już nie odrosły mi porządnie²¹.

– Kradłam, by nie zdechnąć z głodu – podjęła. – Zabijałam, by mnie nie zabito. Siedziałam w lochach, śmierdzących uryną, nie wiedząc, czy mnie nazajutrz powieszą, czy tylko wychłostczą i wypędzą. A przez cały ten czas moja macocha i twój czarownik deptali mi po piętach, nasyłali morderców, próbowali otruć. Rzucali uroki. Okażać wielkoduszność? Wybaczyć mu po królewsku? Ja mu po królewsku urwę głowę, a może przedtem obie nogi, to się zobaczy²².

²⁰ Tamże, s. 178.

²¹ Tamże.

²² Tamże, s. 179.

Mimo że jej wygląd zewnętrzny oraz dawna przeszłość mogą przywodzić na myśl bajkową Królową Śnieżkę, zachowanie oraz umiejętności księżniczki w żaden sposób nie pasują do ulubienicy dziewczynek na świecie. Historia Dzierzby jest o wiele bardziej krwawa, a sama postać wykazuje wiele cech antybaśniowych. Są one obecne głównie przez dodanie do kreacji bohaterki cech charakterystycznych dla złoczyńców i kurtyzan, czyli postaci stojących w opozycji do typowych księżniczek. Jej zmiana z dobrze znanego modelu Śnieżki jest oczywiście na kartach opowiadania uzasadniona, przez co swobodnie możemy w tym wypadku mówić o planowanej zmianie postaci i wprowadzeniu antybaśni, a nie o jednorazowym zabiegu humorystycznym lub nowatorskim. Wiele scen z jej życia zostały również przemodelowane tak, aby wpasowały się w okrutny świat *Wiedźmina*. Przykładem niech będzie właśnie zakłęcie Dzierzby w kamieniu, co jest jawnym odniesieniem do skrzyni, w której spała Śnieżka po zjedzeniu zatrutego jabłka. Widzimy zatem wyraźnie, iż mnogość cech występujących w kreacji tej bohaterki z pewnością świadczy o jej antybaśniowości.

Fabuła

Słowem wstępu – sama fabuła w opowiadaniu *Mniejsze zło* nie wykazuje niestety elementów antybaśniowych. Te bowiem zazwyczaj zawarte są w kreacji postaci. Uantybaśnianie fabuły w sposób taki, aby jawnie naśmiewała się z baśniowego lub bajkowego schematu, jest zadaniem niezwykle ciężkim, ponieważ należy zachować odpowiednie proporcje między rozwojem akcji a (zazwyczaj pobocznymi) wydarzeniami humorystycznymi,

odnoszącymi się do „prawdziwej” historii. Co więcej, zabieg ten niejednokrotnie może okazać się dla tekstu okaleczający, ponieważ fabuła w tekstach antybaśniowych to zazwyczaj trzon stanowiący odniesienie lub sugestię, iż dany motyw lub dana baśń jest aktualnie karykaturowana. Stąd też samą fabułę, zarówno tego, jak i kolejnego opowiadania Andrzeja Sapkowskiego omawianego w tej pracy, przybliżę jedynie na tyle, na ile może okazać się to ważne dla odczytania elementów antybaśniowych w kreacji postaci i języku.

Opowiadanie rozpoczyna pojawienie się głównego bohatera, Gerlata, w mieście Blaviken, gdzie próbuje on odebrać u znajomego wójta nagrodę za zabicie kikimory. Ten jednak nie może dać zapłaty za potwora, więc sugeruje wizytę u niedawno osiedlonego w mieście maga Iriona. Czarodziej również okazuje się dawnym znajomym wiedźmina, który ukrywa się w Blaviken przed gniewem Renfri zwanej także Królowną Śnieżką lub Dzierzbą. Stregobor (tak bowiem brzmi prawdziwe imię maga) prosi Geralta o ochronę, lecz wiedźmin nie przystaje na propozycję. Do udzielenia pomocy nie przekonuje go nawet historia Dzierzby oraz niebezpieczeństwo, jakie wiąże się z pozostawieniem jej przy życiu. Stregobor twierdzi bowiem, iż tak samo jak wiele innych księżniczek cierpi na Przekleństwo Czarnego Słońca lub, jak nazywa tę przypadłość Geralt, Manię Obłąkanego Eltibalda. Według maga dolegliwość księżniczek mogła być niebezpieczna dla całej ludzkości. Poniższy dialog najlepiej zobrazuje istotę sytuacji oraz los, który podzielić musiała Śnieżka:

– *Słyszalesz o Przekleństwie Czarnego Słońca, Gerlacie?*

– *A jakże, słyszałem. Tyle, że pod nazwą Mania Obłąkanego Eltibalda. Tak wszakże nazywał się mag, który rozpętał hecę, w wy-*

niku której zamordowano lub uwięziono w wieżach kilkadziesiąt dziewcząt z wielkich rodów, nawet królewskich. Miały być jakoby opętane przez demony, przeklęte, skażone przez Czarne Słońce, bo tak w waszym nadętym żargonie nazywaliście najwyklesze w świecie zaćmienie.

– Eltibald, który wcale nie był obłąkany, odcyfrował napisy na menhirach Dauków, na płytach nagrobnych w nekropoliach Woźgorów, zbadał legendy i podania Bobolaków. Wszystkie mówiły o zaćmieniu, w sposób pozostawiający mało wątpliwości. Czarne Słońce miało zwiastować rychły powrót Lilit, czczonej wciąż na wschodzie pod imieniem Niya, i zagładę rasy ludzkiej. Drogę dla Lilit miało utorować „sześćdziesiąt niewiast w koronach złotych, które krwią wypełnią doliny rzek”²³.

Stregobor opisuje także dalsze losy Śnieżki, jego zdaniem kobiety agresywnej, nawykłej do walki oraz rozpustnej. Obrazuje ją jako prawdziwą wojowniczkę żądną krwi – Dzierzba nie spocznie, póki nie wyeliminuje magów, którzy niegdyś pozbawili ją oraz innych królewien dostatniego, szczęśliwego życia.

Po kategorycznej odmowie Geralt spotyka się z samą Renfri w karczmie, unikając konfrontacji z podległą jej bandą zbójczą. Gdy wiedźmin nocuje u wójta, odwiedza go niespodziewany gość. Do pokoju włamuje się Dzierzba, która próbując nakłonić wiedźminą do pomocy, przedstawia swoją historię w zupełnie innym świetle. Tym razem to nie mag wygląda na ofiarę, lecz sama Śnieżka. Jej jednak Geralt również odmawia pomocy w realizacji krwawych planów. Renfri postanawia więc wywabić maga ze swej wieży, mordując przypadkowych mieszkańców Blaviken, których

²³ Tamże, s.156-157.

Stregobor obiecał bronić. Geralt powstrzymuje w końcu Śnieżkę, jednak zostaje obarczony winą za wszelkie szkody w mieście, przez co musi opuścić Blaviken w niełasce. Nieszczęśliwy charakter zakończenia jako jedyny może zostać uznany za element antybaśniowy. We wszelkich historiach fantasy, bajkowych oraz baśniowych to dobro zwycięża, aby pokazać siłę, jaka drzemie w godziwych ideach i uczynkach. Utwór wykorzystuje oczywiście ten znany wszystkim już motyw, żeby choćby w nikłym stopniu ukazać antybaśniowość w fabule i pokazać w krzywym zwierciadle jeden z najbardziej rozpoznawalnych elementów wszelkich powieści kojarzonych z bajkami.

Języki

Język, z którego korzysta narrator w tekstach o wiedźminie, stylizowany jest na modłę pseudośredniowieczną. Często używa słownictwa archaicznego oraz regionalizmów, zwłaszcza gdy mamy do czynienia z postacią z niższego stanu. Bohaterowie zamożniejsi nierzadko natomiast wygłaszają nieco przesadnie uroczyste mowy, korzystając przy tym z wielu wyniosłych słów. Często jednak w sytuacjach stresowych porzucają wysoki ton na rzecz zwykłego języka popularnego, o wiele prostszego dla czytelnika. Ten czynnik może więc zostać uznany za element antybaśniowy – widoczne jest gołym okiem, że dla wielu postaci mowa wyniosła nie jest czymś naturalnym, jak zazwyczaj przedstawia się to w bajkach, baśniach i epickich powieściach awanturniczych. Nie jesteśmy jednak w stanie stwierdzić, czy samo stosowanie jest już umyślnym elementem antybaśniowym, czy taki charakter będzie miało jedynie przejście z języka wzniosłego na pospolity.

Andrzej Sapkowski stawia także nacisk na istnienie różnych akcentów w wymowie, w zależności od pochodzenia. Sam Geralt, jako że nie wie, skąd pochodzi (wynik transformacji w wiedźmina), uczy się akcentu z Rivii.

Najważniejszym jednak dla nas elementem kreacji języka w sadze o wiedźminie jest duża ilość przekleństw i złorzeczeń. W usta bohaterów niejednokrotnie wstawia się frazesy, które dla młodego czytelnika będą co najmniej nieodpowiednie. Ma to za zadanie pokazać, iż światy fantasy także zawierają swoją mroczną, mniej chlubną stronę. Dzięki temu są nam bliższe i możemy w łatwiejszy sposób identyfikować się z bohaterami. Kiedy jednak (teoretycznie) dobrze nam znane postaci z baśni i bajek głoszą wywody językiem zbójckim, może to nas zadziwić, a nawet przerazić. Z pewnością nie takiego zachowania spodziewamy się po pięknych królewnach, z którymi to przyszło nam się wychowywać w dzieciństwie.

Komizm

Charakterystyczny komizm występujący w dziełach Andrzeja Sapkowskiego utworzony jest właśnie poprzez motywy antybaśniowe, a w szczególności przez specyficzną kreację postaci – dodawanie niespodziewanych cech do charakterów bohaterów już znanych (przedstawienie Królowny Śnieżki jako zabójczyni, która świadomie, w odpowiedni sposób umie używać swoich wdzięków) czy alternatywne kreowanie ich historii (zamknięcie Śnieżki w wieży i jej nędzny los po ucieczce z więzienia). Pewną formą komiczną jest także sam język, w którym nie stroni się od przekleństw i złorzeczeń. Jest on jednak w głównej mierze uzależniony od postaci, które się nim posługują.

Sam narrator bowiem unika tego typu wyrażań, pozostając neutralnym obserwatorem. W tekście obecne są także liczne krótkie odniesienia do baśni i bajek, zdające się niejednokrotnie mieć zastosowanie w opowiadaniu. Jednym z przykładów mogą być słowa Geralta, odnoszące się do przepowiedni o powrocie Lilit, która ma zniszczyć rasę ludzką: „– Brednia – powiedział wiedźmin. – A w dodatku nie do rymu. Wszystkie przyzwoite przepowiednie są do rymu”²⁴. Wynika stąd, że humor obecny w opowiadaniu jest w większości sytuacyjny, często spowodowany niestandardowym lub antybaśniowym przedstawieniem postaci lub przez antybaśniowe odniesienia do utartych w kulturze i literaturze schematów.

Ziarno prawdy

W związku z tym, iż akcja większości opowiadań oraz sagi o wiedźminie rozgrywa się w tej samej krainie, Geralt z Rivii nadal pełni rolę głównego bohatera, a język opowieści się nie zmienia, analizę świata oraz tej postaci w opowiadaniu *Ziarno prawdy* pozwolę sobie pominąć. Tak samo komizm w tym opowiadaniu nie różni się na tyle, aby poświęcać mu kolejne strony. Antybaśń przejawia się tu bowiem przede wszystkim w kreacji postaci oraz w fabule.

Bohaterowie

Rolę głównej postaci odgrywa tutaj ponownie Geralt z Rivii. Został już jednak opisany przy okazji omawiania opowiadania *Mniejsze zło*. Nie ma zatem potrzebny, aby po raz kolejny charakteryzować

²⁴ Tamże, s. 157.

tę postać. W razie potrzeby zalecam zajrzeć do wcześniejszego podrozdziału, gdzie można zapoznać się z postacią Geralta.

W tekście, prócz postaci nieodgrywających wielkiej wagi, uwagę warto zwrócić na dwóch bohaterów, mianowicie na Nivellena oraz na Vereenę.

Nivellen jest zamienionym w paskudną bestię, (zdawałoby się) samotnie zamieszkującym odludny pałacyk męczyzną, który nieudolnie próbuje bronić swego dobytku przed intruzami. Jego historię poznajemy bliżej podczas rozmowy stwora z Geralem. Będąc jeszcze nastolatkiem, w ramach spadku po ojcu otrzymał owy pałacyk oraz przywództwo nad grupą zbójcejką. Nie czuł się jednak dobrze w roli herszta bandy, choć próbował dobrze sprawować swoją nową funkcję. Ulegając namowom towarzyszy, gwałcił, rabował i niszczył, co w pewnym momencie obróciło się przeciwko niemu. Została na niego nałożona klątwa, przez którą zmienił się w paskudę. Spotykamy się z takim oto opisem Nivellena, gdy wiedźmin widzi go po raz pierwszy:

Stwór był człękokształtny, ubrany w podniszczone, ale dobrego gatunku odzienie, nie pozbawione gustownych, choć całkowicie niefunkcjonalnych ozdób. Człękokształtność sięgała jednak nie wyżej niż przybrudzona kryza kaftana – nad nią wznosił się bowiem olbrzymi, kosmaty jak u niedźwiedzia łeb z ogromnymi uszami, parą dzikich ślepi i przerażającą paszczą, pełną krzywych kłów, w której niby płomień, migotał czerwony ozór²⁵.

Gdy Nivellen odkrył, w jaką ohydę się zmienił, przestraszył się śmiertelnie i przegonił wszystkich mieszkańców pałacyku – za-

²⁵ Tamże, s. 114.

równie służbę, jak i zbójów. Od tego czasu mieszka tam sam, próbując przełamać czar. Słyszał bowiem, że wszelkie uroki tego typu można pokonać pocałunkiem prawdziwej miłości, co jest jawnym odniesieniem do wielu baśni, np. o żabim królu, oraz do bajki produkcji Disneya – *Piękna i Bestia*. W końcu jednak pogodził się ze swoim wyglądem oraz odnalazł pewne korzyści w nowej formie – kobiety chętniej lgnęły do egzotycznej bestii niż do mało atrakcyjnego nastolatka, posiadał niewyobrażalną siłę, a na jego rozkaz meble oraz inne elementy pałacu poruszały się. W końcu jednak odnajduje miłość w Vereenie, a po jej śmierci odzyskuje dawną postać. Antybaśniowość Nivellena polega zatem na odniesieniu do obecnych w kulturze, bardzo znanych bohaterów, których zdaje się imitować. U niego jednak brzydota jest o wiele bardziej wyszczególniona, a samo zakończenie historii, w opozycji do standardowych schematów, jest tragiczne. Te dwa wyraźne elementy szokują czytelnika, przez co do czynienia mamy z antybaśnią.

Vereena jest magicznym stworzeniem, nazwanym przez Geralta bruxą. Analizując jej cechy, możemy stwierdzić, iż wykazuje duże podobieństwo do wampira – potrafi zamieniać się w nietoperza, posiada kły, czarne włosy oraz bladą cerę. Do komunikacji używa natomiast przede wszystkim telepatii. Mimo potwornego pochodzenia do jej kreacji dodano dwa elementy, mające niejako ułagodzić odbiór tej postaci. Pierwszym, nieco mniej ważnym, jest biały ubiór bruxy, który od razu przywołuje na myśl czystość i dobro. Dodatkowo sam Geralt przyznaje, iż Vereena bardzo przypomina wyglądem rusałkę. Drugim elementem jest natomiast zdolność kochania. Ona to bowiem okazuje się być prawdziwą miłością Nivellena, który próbuje ją bronić przed atakami Geralta oraz trzyma ją z dala od wzroku nieczęstych w pałacu gości. Niejednokrotnie wyznaje Nivellenowi miłość i to jej poświęcenie pozwala przywrócić bestii jej prawdziwy, ludzki wygląd.

Jeżeli założymy zatem, iż Nivellen jest antybaśniowym przedstawieniem Bestii z bajki *Piękna i Bestia*, czy zatem Vereena powinna być odpowiednikiem Belli? Role tych dwóch postaci są niejako inne. Obydwie bohaterki mają za zadanie odczynić urok prawdziwą miłością, choć sam rytuał odegnania przekleństwa znacznie się różni. Nivellen bowiem nie może cieszyć się prawdziwą miłością do końca życia. Uczucie i oddanie stały się jedynie formą waluty, barteru, za który otrzymał swego rodzaju normalność. Historia Bestii jest o wiele bardziej bajkowa, z pięknym, szczęśliwym zakończeniem. Historia w *Ziarnie prawdy* pokazuje natomiast tę samą historię w sposób antybaśniowy, dlatego samo zakończenie, zgodnie z zasadami gatunku, nie jest całkowicie szczęśliwe. Vereena jest natomiast nie tyle antybaśniowym odpowiednikiem Belli, co postacią, która przejęła jedynie jedną z funkcji pierwowzoru. Patrząc na charakterystykę oraz rolę Vereeny w tekście, jest ona przede wszystkim odniesieniem do powiedzenia „serce nie sługa” czy też do popularyzowanego w dziecięcej kinematografii – „każda potwora znajdzie swego amatora”. Jak by bowiem na to nie patrzeć, Vereena jest wampirem, czyli postacią w odbiorze ogólnym złą. Rzadko tego typu stworzenia widzimy w roli głównego, a co za tym idzie i pozytywnego bohatera. Tutaj natomiast pokazana jest jako postać całkowicie dobra, oddana miłości i swemu ukochanemu. Jednocześnie zatem łamie mit stworzony przez *Piękną i Bestię*, jak i wypełnia staropolskie porzekadło.

Fabula

Geralt, odbywając kolejną ze swoich licznych podróży, zbacza nieco z trasy, natykając się na zwłoki. Zaniepokojony tak nagłym pojawieniem się ludzkich szczątków postanawia zbadać

ślady. Po poszukiwaniach natrafia na lekko już zniszczony pałacyk. Zwiedzając domostwo, spotyka bestię, która próbuje przegonić wiedźmina – pierw brutalną siłą i agresją, później argumentacją słowną. Tą bestią okazuje się być Nivellen – zaklęty w potwora młodzieniec. Niezlękniomy Geralt odmawia jednak opuszczenia posiadłości. Bestia poddaje się więc i postanawia ugościć wiedźmina, zdradzając mu swoją historię. Okazuje się, iż Nivellen po śmierci swego ojca objął w spadku ten pałac wraz ze służbą oraz wierną niegdyś rodzicowi bandą zbójczą. Przez kontynuowanie rozbojów ojca Nivellen został przeklęty i pewnej nocy zmienił się we włochatą paskudę, z opisu przypominającą Bestię z *Pięknej i Bestii*. W złości przegnał wszystkich mieszkańców pałacyku, zostając całkowicie sam. Idąc za logiką dawnych bajek, postanowił odczynić urok pocałunkiem prawdziwej miłości – wynajmował więc za złupione niegdyś dobra panny od kupców, które próbował w sobie rozkochiwać, aby te odczyniły urok. Plan powtarzał niejednokrotnie, jednak z mizernymi rezultatami. Mimo niepowodzeń na tle miłosnym odkrył w sobie inne, nowe cechy – posiadał straszliwą siłę, potrafił wyczarowywać jedzenie oraz napoje, a także umiał przesuwac meble oraz otwierać drzwi i okna na samo zawołanie. Tego typu sztuczki imponowały kobietom, które coraz chętniej się mu oddawały. Dla młodego mężczyzny nie trzeba było nic ponadto, aby być szczęśliwym. Geralt, wsłuchując się w opowieść, zaczął zauważać przemykające się po pałacyku cienie. Gdy próbuje o nie wypytować, Nivellen zbywa go kłamstwami, a następnie w sposób dobitny sugeruje, iż czas gościny dobiegł końca. W drodze powrotnej z pałacyku Geralt zdaje sobie jednak sprawę, kim był dodatkowy mieszkaniec. Czym prędzej wraca do posiadłości Nivellena, aby uratować niedawno poznanego stwora. Gdy jest już na miejscu, zastaje przy fontannie imitu-

jącą rusałkę wampirzycę, a dokładniej bruxę. Idąc za głosem serca oraz swego fachu, wiedźmin postanawia zabić potworę, w czym usilnie przeszkadza mu sam Nivellen. W końcu jednak uśmierca wampirzycę. Niestety Geralt zdawał się nie słyszeć wyznań miłości bruxy Vereeny, skierowanych do Nivellena. Ta bowiem nie czyhała na życie bestii, lecz była miłością właściciela pałacyku – tą jedyną i prawdziwą. Tego pewni są wszyscy, ponieważ po jej śmierci Nivellen odzyskuje swoją prawdziwą, ludzką postać. Motyw baśniowy zostaje odwrócony – to rzeczywiście miłość, jako najsilniejsze i najszczerze uczucie, może złamać każdy urok, jednak nie pocałunkiem, lecz śmiercią ukochanej można odzyskać dawną postać. Obecna jest zatem zasada równej wymiany – jak i w chemii, żeby coś otrzymać, trzeba dać coś o tej samej wartości. W zamian za miłość i szczęście otrzymał swą dawną postać. Gdy patrzymy zatem z boku na opisane wydarzenia, mogłoby się wydawać, iż jest to raczej szczęśliwe zakończenie – wampirzyca zostaje uśmiercona, a właściciel pałacu odzyskuje dawną postać. Biorąc jednak pod uwagę uczucie, jakie wiązało poczwary, oraz fakt, iż Nivellen nie chciał wracać do ludzkiej postaci, zakończenie jest całkowicie nieszczęśliwe. Elementami antybaśniowymi w fabule są zatem zmiana znanej z bajek i baśni przepowiedni o łamaniu uroków szczerą miłością oraz sam fakt uczucia między nieszczęśnikiem a postacią kojarzoną raczej z rolą antagonisty niż zakochanej ofiary, ponadto samo, sztampowe już dla antybaśni, nieszczęśliwe zakończenie.

Analiza

Twórczość Andrzeja Sapkowskiego z pewnością zawiera zatem elementy antybaśni. Co więcej, stanowią one bardzo ważny ele-

ment w kreacji świata przedstawionego i to właśnie między innymi dzięki nim seria o przygodach wiedźmina stała się tak popularna. Najlepiej jednak antybaśniowość utworów Sapkowskiego opisała A. Bartnicka:

Sapkowski za pomocą ironii czy też parodii dokonuje nowej interpretacji powszechnie znanych nam baśni, a efektem końcowym są ich odpowiedniki w postaci antybaśni. Zabieg ten niejako podważa cały baśniowy świat, w którym zawsze zwyciężali pozytywni bohaterowie, a wrogów spotykała zasłużona kara. Rzeczywistość kreowana przez Sapkowskiego mówi o brutalności i niesprawiedliwości dnia codziennego. Poza tym trzeba także pamiętać o fakcie, iż baśnie zazwyczaj kończyły się morałem, czego u Sapkowskiego nie ma. Jego bohaterowie przeżywają przygody i popełniają błędy, na których się nie uczą, przez co wielokrotnie (żeby nie powiedzieć zazwyczaj) skazani są na klęskę. Antybaśnie autora „Wiedźmina” mogą być sugestią, iż nadszedł zmierzch popularności gatunku, jakim jest baśń, albo po prostu indywidualną wizję Sapkowskiego, który wszystkie zaczerpnięte przez siebie z innych źródeł motywy parodiuje i wyśmiewa, co bez wątpienia należy uznać za cechę jego twórczości²⁶.

Przedstawiona charakterystyka antybaśniowości dzieł Sapkowskiego z pewnością najlepiej obrazuje rolę owej formy karykaturalnej w jego twórczości. Warto zauważyć, iż wedle wymienionych w części teoretycznej punktów *Wiedźmin* wypełnia niemalże wszystkie z nich, stając się przez to modelowym przykładem tego gatunku. Pamiętać jednak trzeba, iż nie wszystkie

²⁶ A. Bartnicka, *Postać czarodzieja w literaturze fantasy*, Toruń 2014, s. 291.

historie będą stricte antybaśniowe, lecz zachowywać mogą swój własny, niezachwiany charakter opowiadań i powieści fantasy.

Jakub Wędrowycz

Na serię o przygodach Jakuba Wędrowycza autorstwa Andrzeja Pilipiuka składa się osiem książek: *Kroniki Jakuba Wędrowycza*, *Czarownik Iwanow*, *Weźmiesz czarno kure...*, *Zagadka Kuby Rozpruwacza*, *Wieszać każdy może*, *Homo bimbrownikus*, *Trucizna*, *Konan Destylator*. Każda z nich w nowatorski sposób pokazuje obraz spokojnej polskiej wsi oczami Jakuba Wędrowycza – emeryta, alkoholika, kłusownika, egzorcysty. W tej pracy skupię się jednak na dwóch wyraźnie antybaśniowych opowiadaniach – *Jakub Wędrowycz i siedmiu krasnoludków* z tomu *Zagadka Kuby Rozpruwacza* oraz *Ciocia Agnieszka z Wieszać każdy może*.

Jakub Wędrowycz i siedmiu krasnoludków

Świat

Przygody, których doświadcza Jakub Wędrowycz, rozgrywają się najczęściej na terenie województwa lubelskiego lub, ściślej ujmując, w okolicach Chełma i wsi Wojstawice. Tym razem jednak bimbrownik zostaje przeniesiony do bliżej nieokreślonego, stylizowanego na okres średniowiecza świata. Wskazówką co do lokalizacji miejsca może być rozpoznane przez Jakuba drze-

wo. Był to cedr libański, który według *Encyklopedii popularnej PWN* charakterystyczny jest dla regionów Libanu i Azji Mniejszej. Zakładać więc możemy, iż akcja opowiadania rozgrywa się właśnie w tych okolicach.

Społeczeństwo kreowane jest na wzór średniowieczny – w tekście mowa jest o królu, kowalu, ale także o magu i astrologu. Tego typu świat, bardzo zbliżony w wyglądzie do realiów powieści tolkienowskich, jest charakterystycznym elementem antybaśni. Oczywiście taka kreacja nie jest przypisywana tylko i wyłącznie tekstom tego gatunku, jednak często zapożycza on taki model świata. Już sam fakt przeniesienia bohaterów, dla których realia quasi-średniowieczne nie są codziennością, może być w pewnym stopniu uznany za przejaw antybaśni, choć byłoby to raczej doszukiwanie się znamion gatunku tam, gdzie ich nie brak. O ile narrator nie wykazuje zdziwienia nowym miejscem oraz nie podkreśla jego inności i niezrozumiałości, sam model świata, w wypadku gdy nie jest on pokazany w krzywym zwierciadle, jest jedynie odniesieniem do konwencji, z ewentualnymi elementami innowacyjnymi. Kreacja quasi-średniowiecznej krainy powinna być zatem odczytywana raczej jako nawiązanie do innych światów fantasy, jednak nie jako przejaw antybaśniowości, głównie ze względu na to, iż nie mamy konkretnie powiedziane, jaki tekst byłby parodiowany przez ewentualne manipulacje w jego budowie. Tutaj miejsce akcji jest wzorowane na ogólnym schemacie, który niewiele odbiega od tych typowych, znanych z wielu pulpowych dzieł fantasy. Można by nawet rzec, iż świat przedstawiony jest kolejną kalką, która stanowi trzon normalności (czy raczej trzon standardu), do którego porównujemy antybaśniowe kreacje postaci lub zmiany w fabule.

Bohaterowie

Tak jak i w wypadku innych opisywanych w tej publikacji tekstów najwięcej przejawów antybaśni zauważyć możemy na podstawie kreacji postaci. Oczywiście nie wszyscy bohaterowie koniecznie powinni zostać opisani – śladowa ich charakterystyka pojawi się w opisie fabuły – bowiem ich wkład w rozwój gatunku jest niewielki lub wręcz żaden.

Charakterystyki postaci powinniśmy zacząć z pewnością od Jakuba Wędrawycza. Do tego jednak niezbędną będzie znajomość całości cyklu o jego przygodach.

Jakub Wędrawycz jest mężczyzną w bardzo zaawansowanym wieku. Udało mu się ukończyć jedynie trzy klasy podstawówki. Zajmuje się bimbrownictwem, kłusownictwem, egzorcyzmami oraz odczynianiem uroków. Jego kontrowersyjne zajęcia nierzadko są przyczyną przygód i problemów, o których nie śniło się zwykłym ludziom, a które są wspaniałymi historiami dla pobudzenia wybujałej wyobraźni kolejnych młodych pokoleń Wędrawyczów. Jakub nie stroni od alkoholu w każdej postaci, a jego stan przytomności moglibyśmy raczej nazwać permanentnym upojeniem. Mimo wielu przywar, które stanowią wyolbrzymienie cech społeczności wiejskich, wykazuje się wysoką inteligencją, przebiegłością oraz sprytem. To dzięki nim zazwyczaj udaje mu się ująć cało z tarapatów, choć nierzadko jest to także zasługa szczęścia lub nietypowych artefaktów zbieranych z różnych przygód.

Jeśli chodzi o antybaśniowość w kreacji Jakuba Wędrawycza – charakteryzuje się ona przede wszystkim hiperbolicznym zobrazowaniem cech społeczności mieszkającej na wsiach. Gwara staje się językiem niesamowicie wulgarnym i agresywnym, miejsco-

we zabobony żywymi duchami, straszidłami i zaklęciami, które w znaczny sposób mogą wpłynąć na funkcjonowanie wsi, a sporadyczne problemy alkoholowe, dotyczące jedynie jednostek, przypisywane są znacznie większemu gronu osób, a samo nadużywanie trunków rozrasta się na dużą skalę. Jednak nie wszystkie cechy Wędrowycza utożsamiane są z całą społecznością opisywanych w opowiadaniach Wojsławic – zamiłowanie Jakuba do kłusownictwa oraz rabowania grobów zmarłych nie jest akceptowane praktycznie przez nikogo we wsi, przez co bimbrownik stoi nieco na marginesie społeczeństwa.

Ważną dla rozwoju wydarzeń postacią jest panujący w królestwie król. Większość poddanych uważa go za złego władcę, dlatego też próbują udaremnić jego plany umocnienia się na tronie, czego chce dokonać przez zaślubiny z córką kowala. Sam kowal sprzeciwia się temu najsilniej – zepsuty charakter króla jest bowiem doskonale reprezentowany przez sam wygląd monarchy. W taki oto sposób rzemieślnik dokonuje szybkiej charakterystyki króla: „– Sto dwadzieścia kilo sadła, rude loczki, zezowaty, w dodatku cham i kombinator...”²⁷. Jest to zatem element kreacji charakterystyczny dla bajek i baśni – wygląd zewnętrzny stanowi odwzorowanie roli i charakteru postaci. Dodatkowo opis jest zaprzeczeniem charakteru dobrego władcy, choć nie pokrywa się to z modelem króla złego i okrutnego – ten jest bowiem kojarzony raczej z silnym, okrutnym barbarzyńcą, a nie brzydkim monarchą z nadwagą. Tego typu kreacja jest jednak raczej innowacyjna niż antybaśniowa, lecz nie zmienia to faktu, iż rola króla jest nadal ważna dla rozwoju fabuły.

²⁷ A. Pilipiuk, *Zagadka Kuby Rozpruwacza*, s. 91.

Pastuszek Sieńko nie różni się zbyt wiele od kreacji pastuszków znanych z bajek i baśni – jego odwaga i inteligencja pomagają mu w zdobyciu władzy w królestwie wraz z ręką królowej. Jest to zatem raczej forma zapożyczenia postaci – nie widzimy bowiem żadnych elementów, które wskazywać by mogły na jej antybaśniowość, a jedynie na żywe odniesienia do tradycji baśniowych, co przez kontrast z cechami antybaśniowymi uwydatniać ma zmiany w popularnych schematach kreacji bohaterów oraz fabuły.

Ostatnią postacią, której warto będzie się przyjrzeć, jest krasnoludek, czy raczej cała ich gromada. Z tekstu dowiadujemy się, iż są to okrutne i krwiożercze bestie o długich brodach. Wykazują się niesamowitym sprytem oraz posiadają dodatkowy zmysł – potrafią wyczuwać z oddali zapalony ogień. Mimo wielu cech pomagających w przetrwaniu muszą porwać kobiety i je gwałcić, bowiem wśród krasnoludków nie występują osobniki płci żeńskiej. W naszej historii uprowadzają one córkę kowala. Następnie zostaje ona uśpiona i zamknięta w szklanej skrzyni, a potem wielokrotnie przez oprawców gwałcona. Samo więzienie dziewczyny jest już jasnym odniesieniem do historii o Królowej Śnieżce, jednak w *Jakubie Wędrawyczu i siedmiu krasnoludkach* mali brodacze nie są opiekuńczy i przyjaźni, lecz okrutni i pełni popędu seksualnego. Nie boją się także zabijać, jeśli ktoś stanie im na drodze. Zarówno chłopcy, jak i armia królewska boją się stanąć z krasnoludkami w szranki – podczas próby uwolnienia córki kowala czytamy, z jaką łatwością potrafią zabić rycerzy. Przed pojawieniem się Jakuba oraz Semenę nikt nie chciał nawet podjąć próby wejścia do lasu, bowiem panoszących się wśród siedmiu krasnoludków przegoniło swoim okrucieństwem i złą sławą także leśną zwierzynę. Każdy z pewnością też w tym punkcie kreacji zauważy wyraźną

antybaśniowość tych postaci – w produkcji Disneya *Królowa Śnieżka i siedmiu krasnoludków* zwierzęta chętnie lgną zarówno do księżniczki, jak i do krasnali. Tutaj jest jednak zupełnie odwrotnie. Możemy to zatem nazwać całkowitym zaprzeczeniem kreacji bajkowych krasnoludków, jaką znamy z twórczości braci Grimm czy produkcji filmowych studia Disney. Nie ma zatem wątpliwości, iż ta mała społeczność nosi wyraźne znamiona antybaśniowości, powstałe przez uwypuklenie wad i przywar ludzkich oraz dodanie elementów brutalnych, co wpasowuje się także w konwencję ogółu przygód Wędrowycza.

Fabula

Jakub wraz z przyjacielem Semenem wracają właśnie z kolejnego ze spotkań, podczas których alkohol odgrywał główną rolę. Pech chciał, że zostali po drodze za pomocą czarów przeniesieni do innej krainy – miejsce to wzorowane jest na średniowieczu, jednak ciężko określić, czy jest to jedynie przeniesienie w czasie, czy też przetransportowanie do zupełnie innej rzeczywistości. W obydwu światach istnieje bowiem magia i wydarzenia niewytłumaczalne dla naszej percepcji. Staruszkowie na nowych (lub też bardzo starych) nieznanym ziemiach docierają do wioski, w której dowiadują się, że zostali przywołani przez maga, aby pomóc w miejscowych problemach. Wedle relacji córka kowala została porwana przez krwiożercze bestie – siedmiu krasnoludków – a następnie zamknięta w szklanej skrzyni, aby ułatwić oprawcom wielokrotny gwałt na ofierze. Miejscowi chłopcy obawiają się, że król, który każdą swą cechą sugeruje nam swoje antybohaterstwo, uwalniając dziewczynę, nada jej automatycznie w imię dawnych praw status księżniczki, a następnie się z nią ożeni. Oczywiście taka wizja roz-

woju wydarzeń nie podoba się mieszkańcom wsi, przez co szukają pomocy u tajemniczych przybyszy. Jakub i Semen decydują się pomóc, jednak za każdym razem, gdy tylko próbują się dowiedzieć czegoś od ludzi, którzy są najbliższymi związanymi ze sprawą porwania córki kowala, wybrani miejscowi porywani są przez Obskórę, czyli tajne służby królewskie, zwalczające bunty. W końcu jednak dzięki motywującej przemowie na zebraniu buntowników przybyszom udaje się zmotywować ludność do walki zarówno z królem, jak i z krasnoludkami siejącymi postrach w pobliskim lesie. Ustalono, że to pastuszek Sierńko uwolni córkę kowala, zostając tym samym nowym królem. Okazuje się także, że w królestwie istnieją sprzęty pozostawione przez wcześniej sprowadzanych przybyszy z innych światów, które mogą być pomocne w brawurowej akcji – karabin maszynowy, latarka, a sam król posiada noktowizor.

W tym samym czasie monarcha wraz ze swym nadwornym astrologiem ustalają szczegóły uwolnienia dziewczyny. Otyły władca jest bardzo niepewny swych zdolności i woli nagiąć dawne zasady dotyczące ratowania księżniczek, niż męczyć się chodzeniem czy otwieraniem skrzyni. W końcu jednak, pod presją, królewski doradca pozwala swemu panu nadal prowadzić standardowy, leniwy tryb życia, twierdząc, że wszelkie szlacheckie procedury uwalniania dam zawierają luki prawne, które można swobodnie naginać. Widać tutaj zatem, iż pewne mity bajkowe, dotyczące sposobu ratowania księżniczek z opresji, żywe są w tym świecie, jednak nie stanowią uciechy dla dzieci, lecz są obowiązującym prawem, które trzeba respektować (choć, jak widać, nie każdy rzeczywiście tego prawa musi przestrzegać). Z naszej perspektywy, czyli czytelnika, który traktuje teksty baśniowe i bajkowe oraz panujące w nich zasady jako coś abstrakcyjnego lub archaicznego, tego typu podejście do motywu już może zostać uznane za antybaśniowe. Dzieje się to głównie ze względu na

jawne wyśmianie króla bajkowych schematów – dzielnego rycerza. Przejdźmy jednak dalej do fabuły. Wraz z liczną strażą król wyrusza na polowanie na krasnoludki. Okazuje się jednak, że nieroztropna straż obudziła leśnych oprawców, przez co zadanie było utrudnione. Król podczas polowania po ciemku zostaje powalony przez Jakuba uderzeniem kolby karabinu. Sierko w tym czasie uwalnia księżniczkę, pokonując po drodze krasnoludka. Przybysze z innego świata natomiast bezpiecznie wracają do osady, wcześniej przywłaszczając sobie część krasnoludzkich skarbów. Gdy Jakub i Semen przybywają na wieś, tam trwa już uczta na cześć nowego króla. Po zakończeniu przygody starszankowie zostają odesłani z powrotem do domu, gdzie jedynie zrabowane pamiątki świadczyć mogą o tym, że minione wydarzenia to nie majaki, lecz prawdziwe wspomnienia. Finał opowiadania jest zatem raczej elementem charakterystycznym dla bajek i baśni, w którym dobro ostatecznie góruje nad złem. Tego typu zakończenie jest oczywiście możliwe w antybaśni, choć należy pamiętać, że sytuacja wygląda szczęśliwie jedynie dla Jakuba oraz mieszkańców wsi. Krasnoludki, które w końcu w oryginalnej wersji historii są bohaterami pozytywnymi, tutaj odnoszą klęskę, a nawet śmierć, co z pewnością z ich perspektywy nie będzie szczęśliwym zakończeniem.

Komizm

Komizm w tym opowiadaniu uzyskuje się głównie przez kontrast. Może być to spór między odmiennymi poglądami politycznymi Semeną, Jakuba oraz samych mieszkańców wsi, ale przede wszystkim powinniśmy się skupić na kontraście między baśniowym a antybaśniowym wzorcem postaci. Sama fabuła bowiem w sposób nazbyt znaczny różni się od oryginału – z bajki braci Grimm pozostawiony zostaje jedynie motyw liczby krasnoludków, zamknięcie księżnicz-

ki w szklanej skrzyni lub trumnie oraz potrzeba jej uratowania przez księcia – aktualnego czy też przyszłego. Reszta fabuły opiera się raczej na twórczości własnej autora. Natomiast o ile większość postaci pozbawiona jest elementów komediowych, tak kreacje krasnoludków, króla oraz członków Obskóry mogą czytelnika rzeczywiście rozbawić. Humor mniej subtelny, choć nadal widoczny, uzyskuje się także przez niepewność bohaterów co do wiarygodności minionych wydarzeń – jedynie skradzione klejnoty mogą wskazywać na faktyczność przygody, jednak rozmyte alkoholem wspomnienia podają jej prawdziwość wątpliwościom.

Ciocia Agnieszka

Świat

Miejszem akcji tego opowiadania jest Stary Majdan – wieś położona niedaleko Wojsławic, czyli miejsce zamieszkania Jakuba Wędrawycza. To właśnie w tych okolicach nasz główny bohater przeżywa większość swoich przygód. Charakterystycznym elementem tego miejsca jest z pewnością samo mieszkanie Wędrawycza – ruina, która w każdej chwili może się zawalić.

Większość wydarzeń tego konkretnego opowiadania rozgrywa się na bliżej nieokreślonym terenie wiejskim oraz w domu cioci Agnieszki, zwanej także Babą Jagą.

Bohaterowie

Jednym z głównych bohaterów opowiadania jest oczywiście Jakub Wędrawycz. Ta postać została już jednak omówiona przy wcześ-

niejszym opowiadaniu, dlatego pozwolę sobie ominąć ponowną jej charakterystykę. Zamiast tego przejdę do kolejnego bohatera, którym jest Piotruś.

Piotruś Wędrowycz bez wątpienia odgrywa w tym opowiadaniu najważniejszą rolę. Jest siedmioletnim prawnukiem Jakuba Wędrowycza i w przeciwieństwie do swojego idola z Wojśławic bardzo lubi się uczyć, a do tego wykazuje się nie mniejszym sprytem niż sam Jakub. W opowiadaniu ukazuje swoją inteligencję i spryt, gdy nauczony bajką, odmawia kuszeniu cioci Agnieszki oraz gdy wykorzystuje nowoczesną technologię do ratowania własnego życia. W tekście spełnia on rolę Jasia i Małgosi z popularnej bajki dla dzieci. Tak samo jak one – zostaje finalnie pojmany przez Babę Jagę (ciocię Agnieszkę), która próbuje je (jego) zjeść. Podobnie jak dzieci z bajki udaje mu się przechytrzyć wiedźmę i ująć cało z tarapatów. Wypełnienie przez zgoła niepodobnej do oryginału roli bajkowych postaci w pewnym stopniu świadczyć może o antybaśniowości, jednak obecna jest ona jedynie w tym jednym tekście. Pamiętajmy zatem, iż – ze względu na często epizodyczny charakter tego gatunku w wielu popularnych seriach skłonnych do parodii – bohaterowie stają się antybaśniowi jedynie na czas rozgrywania się akcji. W reszcie opowiadań (tutaj odcinków serialu lub filmu) pozostają natomiast zwykłymi karykaturami lub bohaterami.

Przejdźmy jednak dalej. Ciocia Agnieszka, która spełnia w opowiadaniu rolę Baby Jagi, jest młodo wyglądającą wiedźmą, która próbuje kusić dzieci, aby następnie porwać je, upiec i zjeść. Jak sama twierdzi, z niewielkiej emerytury nie może zapewnić sobie dostępu do mięsa, dlatego zmuszona jest do tak bestialskich aktów. Ma jednak słabe nerwy, dlatego zawsze, gdy jej posiłek krzyczy w męczarniach podczas pieczenia, wychodzi na spacer,

co dało Piotrusiowi szansę na ocalenie własnego życia. Jej antybaśniowe cechy to oczywiście odniesienie do oryginału z historii o Jasiu i Małgosi. Ciocia Agnieszka zostaje zmieniona poprzez odmłodzenie, wiedźma prócz słodkości i pozorną dobrocią kusić może także własnym wdziękiem. Humorystycznym elementem antybaśniowym jest także stwierdzenie, iż zjada dzieci z powodu problemów finansowych, a nie bliżej nieokreślonego kaprysu, jak ma to miejsce w bajce. Kwestią sporną pozostaje, czy wyżej wymienione elementy są nadal tylko innowacyjne, czy to już rzeczywiście elementy antybaśniowości. Analizując kreację postaci przez opisy narratora, bohaterów oraz czyny cioci Agnieszki, możemy stwierdzić, iż wszystkie te zabiegi miały na celu ośmieszenie pierwowzoru Baby Jagi – cechy te zatem wpływają na odbiór postaci. Porównując z przykładem o wilku słuchającym ludowych brzmień z rozdziału o *Historii i definicji antybaśni* – gdy wilk słucha tego typu muzyki, podkreśla to jego swojskie cechy lub nie ma żadnego wpływu na odbiór postaci pod względem jej roli w tekście. W przypadku cioci Agnieszki natomiast tego typu przedstawienie dodatkowych cech charakteru skutkuje tym, iż nie do końca mamy pewność, czy postać rzeczywiście jest zła, czy raczej pośrednio zmuszona do określonych zachowań. Możemy zatem stwierdzić, iż kreacja cioci Agnieszki jest antybaśniowa właśnie ze względu na humorystyczny charakter zachodzących w jej postaci zmian karykaturalnych.

Fabula

Historia zaczyna się od opowieści na dobranoc Jakuba Wędrawy-
cza dla swojego prawnuka Piotrusia. Jest to bajka o Babie Jadze,
która nazywana jest także ciocią Agnieszką:

– No, to o czarownicy – zdecydował Jakub. – A więc w lesie stoi piernikowy domek na kurzej łapce. A w środku mieszka ciotka Agnieszka – zrymował.

– Chyba Baba-Jaga?

– No, w zasadzie tak, Jaga to zdrobnienie od Agnieszka. – Jakub sięgnął po flaszkę. – A więc ciotka Agnieszka miała takie hobby: łapała i zjadała dzieci.

– I co się z nią stało? Jaś i Małgosia spalili ją w piecu?

– Nie Jaś, tylko ja, i nie spaliłem, bo cholera kominem zwiąta – mruknął Wędrowycz. – Nie dopilnowałem. Ale siedem lat raptem miałem, tyle co ty teraz, a rozumu się z wiekiem nabiera... Jeszcze się odgrażała, stara prukwa, że kiedyś wyrówna rachunki. – W jego oczach nieoczekiwanie odmalował się niepokój²⁸.

Gdy Piotruś zapada w sen, nagle zostajemy przeniesieni do sceny, w której chłopiec wabiony jest przez leżącą w lesie nagą kobietę, pierw próbowała go skusić swoim ciałem, następnie słodkim piernikiem i lodami. Piotruś oczywiście roztropnie odmówił, jednak niespodziewanie traci przytomność i budzi się w piecu ciotki Agnieszki. Wiedźma zostawiła chłopca, aby ten się upiekł, jednak pojmany obmyślił plan. Wykorzystując fakt, iż wcześniejszej nocy podarował pradziadkowi telefon komórkowy, dzwoni do niego z prośbą o pomoc. Jakub oczywiście przybywa z odsieczą i uwalnia Piotrusia, a następnie zastawiają na Agnieszkę pułapkę – w piecu zostają zamontowane dwie miny. Gdy wiedźma wraca i otwiera drzwiczki od piecyka, ładunki wybuchowe eksplodują, niszcząc piernikowy domek i zabijając Agnieszkę. Na koniec Jakub i Piotruś zbierają resztki piernika, aby upędzić na nich bimber.

²⁸ A. Pilipiuk, *Wieszać każdy może*, s. 62-63.

Antybaśniowe elementy fabularne przejawiają się zatem przez niedookreślenie miejsca akcji oraz nieco zmienioną formę śmierci Baby Jagi – zamiast spalenia, jak to miało miejsce w historii o Jasiu i Małgosi, ciocia Agnieszka wybucha. Oczywiście pojawiają się elementy wskazujące na powiązanie z pierwowzorem – kuszenie dziecka (w oryginale dzieci) słodyczami i innymi dobrami, domek z piernika oraz sam motyw pożerania dzieci i wygrania dobra nad złem, a także swego rodzaju przyniesienie korzyści finansowych do domu rodzinnego (w oryginale są to klejnoty, w opowiadaniu Pilipiuka jest to surowiec na bimber). Elementy te jednak, jak widać najlepiej na ostatnim przykładzie, również stały się ofiarą licznych modyfikacji, aby wszelkie możliwe składowe bajki odwrócić do góry nogami.

Komizm

Komizm w opowiadaniu osiągnięty jest poprzez antybaśniową kreację fabuły i postaci, a także przez charakterystyczny język obecny w serii o Jakubie Wędrawyczu, który zaobserwować możemy zwłaszcza na podstawie kontrastu kulturowego i językowego między Piotrusiem i Jakubem. Dodatkowo elementem humorystycznym jest z pewnością samo zakończenie opowiadania, w którym po raz kolejny zostają uwypuklone przywary Jakuba, takie jak niekonwencjonalne metody zwalczania zjawisk nadnaturalnych i niebezpiecznych oraz skłonność do alkoholizmu i bimbrownictwa.

Kontrowersja

Opowiadania o Jakubie Wędrawyczu mają wielu pasjonatów, zwłaszcza wśród młodzieży, jednak nierzadko spotkać się można także z opiniami negatywnymi. Przez charakterystyczne ośmiesz-

nie oraz wprowadzenie elementów antybaśniowych do tworzenia fabuły i kreowania postaci, które często współgra z zachowaniem wiarygodności niektórych faktów historycznych, socjologicznych czy kulturowych, niektórzy postrzegają twórczość Pilipiuka nie jako satyrę czy antybaśń, lecz jako naigrawanie się z polskiej wsi i mentalności Polaków. Niejednokrotnie z ust Jakuba Wędrowicza lub innych postaci padają niepochlebne słowa skierowane do jednej z określonych grup społecznych. Trzeba jednak pamiętać, że tego typu zabieg nie ma za zadanie obrazić czytelnika lub osoby z jej otoczenia. Taka forma humoru wymaga często bardzo dużego zdystansowania co do swojego wyglądu, idei czy zachowania. Nierzadko bowiem antybaśń łamie tematy tabu lub demonizuje to, co uważamy za normalne, codzienne albo chociaż społecznie akceptowalne. Teksty Pilipiuka nie są w końcu jedynymi, w których jesteśmy w stanie znaleźć fragmenty, mogące obrazić czytelnika.

Czytając zatem jakikolwiek tekst satyryczny lub antybaśniowy, należy się przygotować na to, iż w pewnych momentach możemy poczuć się urażeni. Nie powinniśmy jednak długo trzymać urazy do tekstu – w taki bowiem sposób tego rodzaju dzieła zachowują swoją autonomię i unikatowość na tle innych gatunków. Najlepiej ten fenomen pokażą jednak dopiero później omawiane przykłady kinematograficzne.

Analiza

Na podstawie tych dwóch opowiadań stwierdzić możemy z pewnością, iż elementy antybaśniowe obecne są w twórczości Andrzeja Pilipiuka głównie poprzez niespotykane dotąd komiczne lub brutalne przedstawienie postaci z baśni i bajek oraz zmianę fabuły tak, aby mogły znaleźć się w niej cechy zaskakujące i humory-

styczne. Często antybaśniowość budowana jest na zasadzie kontrastu elementów z oryginalnej baśni lub bajki z tymi ewidentnie i konsekwentnie przekształconymi. Oczywiście ta charakterystyka dotyczy jedynie pewnego małego wycinku tekstów Pilipiuka, które w tej pracy analizowałem.

Antybajki

Antybajki Piotra Goraja to krótka książeczka, zawierająca czternaście jednostronicowych bajek, przed których treścią ostrzega się już z przodu, jak i z tyłu okładki. Książka ta bowiem to nie tylko wyśmianie znanych dzieciom bajek, ale także splunięcie im w twarz i przypalenie papierosem. Wszystkie antibajki charakteryzuje brutalność i czarny humor, którego w pierwotnej wersji tekstów z pewnością nie zaznamy, stąd też lekturę zaleca się jedynie czytelnikom dorosłym. Ze względu na bardzo krótką formę bajek nie będę wyszczególniał elementów świata przedstawionego i komizmu, jak to miało miejsce przy wcześniejszych utworach, lecz wybrane antibajki porównam z ich pierwowzorami, skupiając się przede wszystkim na cechach antybaśniowych i prześmiewczych.

Złota Rybka

Bajka *O rybaku i złotej rybce* Jakuba i Wilhelma Grimm opowiada o ubogim rybaku, który pewnego razu złowił złotą rybkę. Ta

odezwała się jednak ludzkim głosem, prosząc, aby ją wypuścić, ponieważ jest zaklętym księciem. Dobry rybak wypuścił rybkę, a do domu wrócił z pustymi rękami, co spotkało się z silną dezaprobatą jego żony. Kobieta zażądała, aby rybak wrócił do rybki i w ramach darowania jej życia poprosił o przemienienie ich starej lepianki w piękny dom. Mimo początkowych protestów rybak poszedł na brzeg i przekazał złotej rybce prośbę żony. Magiczne stworzenie spełniło żądanie. Małżonkowie otrzymali piękny dom. Rozochociona możliwościami rybki żona rybaka, mimo dostatniego już życia, prosiła wciąż o więcej – aby dom zamienić w zamek, później o tytuł królowej, następnie cesarzowej i papieża. Jej życie przepełnione było bogactwami i dobrami wszelkiej maści. O nic nie musiała się już martwić. Wszystko to spotykało się z dużym sprzeciwem rybaka i niezadowoleniem rybki, jednak zachcianki kobiety były za każdym razem spełniane. W końcu jednak żona zachciała zostać Panem Bogiem. Tego rybka już znieść nie mogła i przywróciła cały dobytek małżonków do stanu początkowego – znowu musieli mieszkać w lepiance.

W kulturze utrwalił się jednak inny schemat – złota rybka miała spełniać dobrowolnie trzy życzenia rybaka. Często motyw ten wykorzystywany jest w kawałach, np.:

Wędkarz złowił złotą rybkę, a ta przemówiła ludzkim głosem:

– Jestem zaklętą księżniczką, pocałuj mnie, a spełnię trzy twoje życzenia.

Wędkarz pocałował rybkę i po chwili stanęła przed nim piękna księżniczka.

– Jakie są twoje trzy życzenia?

– Mam jedno życzenie, ale trzy razy!

Tego typu skrócenie historii o rybce mogłoby także zostać w pewnym sensie uznane za antybaśniowe. Przeinaczenie historii charakterystyczne dla tego nurtu jest rzeczywiście widoczne. Sama idea kawału zakłada już, że ma nas on zaskoczyć i rozbawić. Jest to więc zamysł prowadzony odgórnie, często wprowadzany słowami: Opowiem ci teraz kawał... Nierzadko także takie żarty są innowacyjną formą znanych historii. Rzadko jednak wywołują zaskoczenie lub śmiech przez samą zmianę głównych postaci, w tym wypadku rybki lub rybaka. Pozostając przy tym przykładzie – to zazwyczaj tylko życzenia się zmieniają i ich ewentualny efekt uzyskany przez grę słowną lub niedopowiedzenia. Jest to zatem dodatkowy, innowacyjny element adaptacji historii, a nie antybaśń sensu stricto. Zatem interpretacja kawałów jako antybaśni nie może zostać jednoznacznie określona ze względu na ciągle zmieniający się ich wydźwięk kulturowy oraz samą treść. Nie każdy żart o złotej rybce będzie bowiem wykorzystywał motyw antybaśniowy – często pozostanie jedynie przy wzbogacaniu postaci i grach językowych. Poza tym kawał stanowi jednak zbyt krótką formę, aby nazwać go antybaśnią. Może przejawiać znamiona gatunku przez zmiany wprowadzone w bohaterach lub w fabule, jednak nie stanowi osobnego, kulturalnie wartościowego dzieła.

Wróćmy jednak do *Antybajek*. W historii *Złota rybka* na przynależność do antybaśni wskazują głównie kreacje postaci – rybak Waldek Ropień, nękany wieloma chorobami oraz problemami w zaciszu domowym, postanawia uciec na chwilę od trosk i powędkować. Udaje mu się oczywiście złapać złotą rybkę, której haczyk tkwiący w pysku w dużej mierze przeszkadza w mówieniu poprawną polszczyzną. Obiecuje Waldkowi jednak, że jeśli ją wypuści, spełni jego trzy życzenia. Ten chciałby oczywiście spokoju, braku zmartwień

i przede wszystkim zdrowia. Widzimy zatem, że nie wypuszcza rybki bezinteresownie – pierw chce, aby rybka rzeczywiście spełniła jego życzenia. W dodatku wypadałoby podkreślić słowo „jego”. Rybak z oryginalnej historii dla siebie nie zażyczył sobie nic – spełniał jedynie zachcianki żony, której się z resztą bał. Co prawda Waldek także nękanym jest przez liczne troski, jednak wędkarz z antybajki z pewnością ma o wiele więcej poważnych zmartwień niż rybak, który boi się przeciwstawić swej żonie. Te dwa elementy – o wiele gorszy żywot Waldka od rybaka z bajki oraz naturalna żądza polepszenia własnego bytu zamiast czyjegoś – stanowią o antybaśniowości Waldka oraz całego utworu. W dodatku samo zakończenie także może nas na to naprowadzić – rybka spełnia bowiem życzenia rybaka, zamieniając go w pęd perzu²⁹, który rzeczywiście nie ma trosk i odporny jest na wiele chorób, choć z pewnością nie taki los wymarzył sobie główny bohater.

Kopciuszek

Pierwotnie bajka o Kopciuszku opowiadała historię pięknej dziewczyny, która po śmierci matki zmuszona została do zamieszkania z ojcem, macochą oraz dwoma przyrodnimi siostrami. Przez nowych mieszkańców domu traktowana była jako służka – zabrano jej cały majątek, kazano dbać o dom, a spać miała przy kominie, gdzie unoszący się popiół oblepiał ciało Kopciuszka. Stąd też powstaje jej obraźliwy przydomek. Pewnego razu jej ojciec wy-

²⁹ **Perz właściwy** (*Agropyron repens*), wieloletnia, wysoka trawa rozłogowa o gęstym kłosie; uciążliwy chwast polny i ogrodowy [*Encyklopedia popularna PWN*, red. R. Łąkowski, Warszawa 1982, s. 579].

biera się na jarmark – gdy przybrane siostry proszą, aby ojczym przywiózł im piękne suknie i drogie kamienie, Kopciuszek prosi jedynie o gałązkę z drzewa, która uderzy ojca, gdy ten będzie wracał z podróży. Wszystkie oczywiście otrzymują to, czego zapragnęły. Swój podarek Kopciuszek zasadza na grobie matki, gdzie często przychodzi, aby płakać i modlić się. Za każdym razem przyglądają jej się ptaki, siadające na rosnącej gałęzce. Pewnego dnia wszystkie piękne panie zostały zaproszone na bal królewski, ponieważ królewicz szukał dla siebie najwspanialszej żony. Córki macochy chętnie wybrały się na przyjęcie, jednak Kopciuszkowi zostało to stanowczo zabronione – macocha twierdziła, że służka jest brudna, źle ubrana i nie umie tańczyć. Obiecała jednak, że jeśli Kopciuszek wybierze soczewicę z popiołu, będzie mógł pójść na bal. Z pomocą zaprzyjaźnionych ptaków służka wypełnia zadanie, jednak macocha nadal nie zgadza się na wyjście Kopciuszka. Zapłakana dziewczyna idzie więc na grób matki, gdzie ptaki obdarowują ją piękną suknią, w której może iść na bal. Na miejscu królewicz oczarowany jej urokiem tańczy jedynie z nią i usilnie próbuje się dowiedzieć, kim jest i gdzie mieszka tak urocza dama. Przez pierwsze dwa dni balu nie udaje mu się to, jednak trzeciego dnia obmyśla genialny plan – nakazał wysmarować schody smołą. Gdy Kopciuszek wychodził z balu, złoty pantofelek przykleił się do schodów. Z tym też pantofelkiem królewicz jeździł po królestwie, szukając wybranki, która zgubiła bucik. Okazję próbują oczywiście wykorzystać macocha z córkami – mimo za małego rozmiaru buta zła macocha nakazuje swym córkom obcinać po kawałku stopy, aby mogły zmieścić się w złotym pantofelku. Kłamstwo wychodzi jednak na jaw dzięki pomocy zaprzyjaźnionych ptaków, które wyjawiają królewiczowi prawdę. Młody władca odkrywa, iż w domu znaj-

duje się także służka. Mimo licznych protestów rodziny umyty Kopciuszek zostaje postawiony przed królewiczem. Oczywiście, okazuje się, iż to Kopciuszek jest właścicielem pantofelka. Zadowolony królewicz zabiera ze sobą dziewczynę do zamku, gdzie służka zostaje jego narzeczoną.

W historii przedstawionej przez Walta Disneya, która z pewnością w dzisiejszych czasach jest o wiele bardziej znana i rozpowszechniona niż bajka braci Grimm, Kopciuszek dostaje się na bal dzięki magicznym zdolnościom Dobrej Wróżki, która wy czarowuje jej karocę, suknię oraz szklane pantofelki. Wersja animowana pozbawiona jest także brutalnych momentów – przycinania stóp czy smarowania smołą schodów, co mogłoby być niebezpieczne dla Kopciuszka. Przyszła księżniczka zwyczajnie gubi swój bucik.

W *Kopciuszku* Piotra Goraja do czynienia mamy raczej z notką autobiograficzną niż z prawdziwym opowiadaniem. Przedstawiony tam Kopciuszek opisuje się w następujący sposób: „Jestem gruba, brzydka i pryszczata, kuleję, jąkam się, a na dodatek mam nieświeży oddech”³⁰. Przypomina zatem raczej macochę i przybrane siostry niż piękną dziewczynę z ekranizacji czy tekstu braci Grimm. Największym problemem Kopciuszka z antybajki jest nieświeży oddech, w żaden sposób nie umie go zwalczyć, co jest też powodem jej problemów w kontaktach międzyludzkich. Od tego ratuje ją jednak książę, który również nie jest przypadkowy. W wyniku uzależnienia od palenia Kopciuszek (tak jak i ten bajkowy) otoczony jest przez chmurę pyłu, a na jej skórze osadzają się drobinki ze spalonych papierosów. Widzimy zatem, iż kreacja w historii Piotra Goraja różni się w sposób znaczący od orygina-

³⁰ P. Goraj, *Antybajki*, s. 17.

tu – wygląd Kopciuszka jest całkowitym zaprzeczeniem pięknej księżniczki. Również dzielony przez nie przydomek otrzymany został w nieco innych okolicznościach – o ile służka z historii braci Grimm nie miała wpływu na swój los, Kopciuszek Piotra Goraja w pewien sposób prawdopodobnie sam musiał zdecydować o tym, czy zacznie palić, ponosząc tym samym wszelkie możliwe konsekwencje uzależnienia od tytoniu – uszczerbek na zdrowiu, nieświeży oddech oraz wiele innych. Księciem okazuje się natomiast rak wywołany niebezpiecznym uzależnieniem. Uciekające z każdą chwilą życie jest jednak przez Kopciuszka coraz bardziej doceniane właśnie przez to, że zostało go już tak niewiele. Rola księcia ratującego służkę od wiecznej pracy i smutku zostaje zatem spełniona przez chorobę, która uświadamia Kopciuszkowi, że nieświeży oddech nie jest jej największym zmartwieniem. Motyw szczęśliwego życia zostaje zatem spełniony, jednak kojarzone z bajkami „i żyli długo i szczęśliwie”, nie jest w pełni zrealizowane. Wiadomo bowiem, że przy chorobie nowotworowej okres życia chorego zazwyczaj jest mocno skrócony. Mimo to Kopciuszek, jak sam twierdzi, cieszy się życiem bardziej niż kiedykolwiek wcześniej. Na początku tekstu mamy także odniesienie do adaptacji *Kopciuszka* – jej życie zostaje odmienione „jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki”, co powinno przywoływać od razu na myśl różdżkę wykorzystywaną przez Dobrą Wróżkę do czarowania. Jej postać nie pojawia się jednak personalnie w tej historii.

O tym, kim w rzeczywistości okazuje się książę ratujący damę z opresji, dowiadujemy się oczywiście dopiero w ostatnim zdaniu, co spełnia założenia brutalnych odmian antybaśni – zaskoczenie i rozwiązanie zagadki zadziwia czytelnika, wywołując nierzadko ironiczny uśmiech.

Jaś i Małgosia

W oryginalnej wersji opowieści braci Grimm Jaś i Małgosia byli rodzeństwem z biednej rodziny. W ich domu panował głód, który zmusił macochę dzieci do poważnej decyzji – postanowiła porzucić rodzeństwo w lesie. Sprzeciwiał się temu ojciec Jasia i Małgosi, jednak na nic zdały się jego argumenty. Podstępem rodzeństwo zostało pozostawione na śmierć w lesie przez rodziców, jednak dzięki sprytowi Jasia, który podsłuchiwał okropny plan macochy, udaje im się wrócić do domu. Chłopiec rozrzucał bowiem po drodze kamyczki i te wskazywały drogę powrotną. Rodzice powtórzyli jednak próbę zgubienia dzieci w lesie. Tym razem plan Jasia zawiódł – rozsypywał bowiem chleb zamiast kamyczków. Okruchy wyjadły leśne zwierzęta, przez co rodzeństwo nie mogło znaleźć drogi do domu. Błąkając się po lesie, natrafili na domek zbudowany całkowicie ze słodyczy i różnych pyszności, zamieszkały przez czarownicę. Staruszka przyjęła i nakarmiła dzieci, jednak później uwięziła i tuczyła Jasia, a Małgosię wykorzystywała jako służkę. Planowała chłopca zjeść. Czarownica była jednak prawie ślepa, więc żeby sprawdzić, czy objadający się łakociami Jaś przybierał na wadze, prosiła go o wystawienie palca, po którym sprawdzała, czy chłopiec utuczył się dostatecznie. Zamiast własnego palca sprytny Jaś używał do tego kosteczki znalezionej na ziemi, przez co czarownica myślała, że chłopiec nie przybiera na wadze. Po kilku tygodniach czekania nie wytrzymała i postanowiła upiec Jasia i Małgosię. Dziewczynka obmyśliła plan. Udawała, że nie wie, jak wejść do pieca. Rozzłoszczona pozorną głupotą Małgosi czarownica pokazała jej, jak wejść do środka, wkładając głowę przez otwór w piecu. W tym momencie dziewczynka popchnęła ją i zamknę-

ła drzwiczki, aby staruszka spłonęła. Następnie uwolniła Jasia, razem ukradli trzymane przez czarownicę klejnoty i wrócili do domu. Dzięki pieniądzom mogli żyć dostatnie, a śmierć macochy sprawiła, że szczęśliwy ojciec przyjął ich z powrotem.

Piotr Goraj przedstawia Jasia i Małgosię jako uciekinierów z domu dziecka, którzy podróżują po Polsce, okradając ludzi. Nie boją się sięgać do kieszeni osób z marginesu społecznego, a pełen plecak żywności świadczy o dużej przebiegłości rodzeństwa. Jest to zatem typowa antybaśniowa kreacja – z pierwowzoru dzieci pozostały jedynie imiona oraz spryt. Oczywiście także relacje rodzinne mają podobny, bardzo nieprzyjemny charakter. Nie mamy jednak informacji co do rodziców antybaśniowej dwójki. Dzieci nie przypominają grzecznych, ułożonych i wiernych ojcu pierwowzorów z historii braci Grimm. Przywodzą raczej na myśl osoby z marginesu społeczeństwa, w których środowisku zresztą aktualnie przebywają. W dodatku nie zostają z domu podstępnie wyrzucone, lecz same postanawiają uciec. Bawiąc się na placu zabaw, spotykają Barnabę, emerytowanego wychowawcę przedszkolnego, który zaprasza ich do znajomego na obiad. Dzieci oczywiście przystają na propozycję, jako że nie mają dachu nad głową, a możliwości spożycia ciepłego posiłku w ich sytuacji nie warto jest się przeciwstawiać. Mieszkanie okazało się zapuszczoną, opuszczoną kamienicą i nie można było z pewnością w niej liczyć na ciepłe dania. Barnaba, pełniący tutaj rolę czarownicy, wykazuje w historii skłonności pedofilskie. Prosi pierw dzieci, aby się pocałowały, a gdy Małgosia postanawia pocałować byłego wychowawcę, ten zaczyna rozpinać rozpiorek. Zanim ohydny gwałt dochodzi do skutku, Jaś podpala Barnabę za pomocą prowizorycznego miotacza płomieni, zrobionego z dezodorantu i zapalniczki. Gdy zaatakowany przez dziecko

zwija się z bólu, również Małgosia zaczyna atakować go swoim miotaczem ognia. Ofensywa dzieci trwa, póki Barnaba nie leży martwy. Oprawcy nie przejmują się jednak śmiercią byłego wychowawcy – martwią się raczej o ciągły brak miejsca do spania. Widać zatem pewne różnice względem oryginalnego tekstu. Małgosia zna okrutne realia świata i wykorzystuje niepoprawne popędy seksualne Barnaby, aby Jaś mógł wyeliminować pedofila. Dzieci realizują zatem motyw wygranej nad grożącym im dorosłym, jednak nie zdobywają bogactw oraz nie wracają do domu – ich sytuacja nie zmienia się ani na lepsze, ani na gorsze. Po raz kolejny zatem mamy do czynienia z antybaśniowym zakończeniem historii, która dla głównych bohaterów nie kończy się w sposób pomyślny.

Barnaba realizuje postać złej wiedźmy z *Jasia i Małgosi* poprzez wabik – w oryginalnej wersji historii jest to domek ze słodczy. Barnaba zamiast całej budowli ma jedynie dwie tabliczki czekolady, natomiast jego wynajmowane mieszkanie pełni raczej rolę pieca niż domostwa. Najważniejszym jednak elementem jest sama próba złapania dzieci, która w obydwu wypadkach kończy się sukcesem. W dodatku, podobnie jak wiedźma, pedofil zostaje spalony, przez co plan wykorzystania dzieci do zaspokojenia żądź – głodu lub popędu seksualnego – kończy się niepowodzeniem.

Czerwony Kapturek

W historii Jakuba i Wilhelma Grimm przygoda Czerwonego Kapturka – małej dziewczynki mieszkającej w lesie, która upodobała sobie czerwony płaszcz, podarowany jej niegdyś przez

babcię – jest wszystkim dzieciom i dorosłym bardzo dobrze znana. Czerwony Kapturek, poproszony przez mamę, idzie przez las do schorowanej babci, aby zanieść jej smakołyki. Po drodze zaczepia ją jednak wilk, który podstępem nakłania ją, aby weszła w głąb lasu i zbierała kwiaty, a w tym czasie leśny zwierz dociera do domu staruszki i podając się za jej wnuczkę, wchodzi do środka i pożera babcię. Kiedy do domu przychodzi Czerwony Kapturek, wilk po raz kolejny używa podstępu. Przebrany za staruszkę wita dziewczynkę, a następnie, po najbardziej znanej wśród bajek i baśni wymianie zdań³¹, zjada ją. Na ratunek przychodzi im jednak myśliwy, który rozcina brzuch śpiącego wilka, uwalniając tym samym pożarte bohaterki, w ich miejsce zaszywa w wilczym żołądku kamienie na tyle ciężkie, że wilk umiera. Jest jednak dalsza część historii, która przez większość czytelników jest pomijana. W tej mówi się bowiem także o drugim wilku, który jakiś czas później, gdy Czerwony Kapturek znowu szedł odwiedzić babcię, próbował nakłonić dziewczynkę do zejścia ze szlaku. Tym razem jednak Czerwony Kapturek nie ulega namowom i dociera bezpiecznie na miejsce. Wilk postanawia zatem zaczekać na dachu domu babci, aż dziewczynka wyjdzie i będzie łatwym kąskiem dla leśnego zbója. Staruszka tym razem okazuje się jednak sprytniejsza od zwierzyny – prosi Kapturka,

³¹ – *Ach, babciu, dlaczego masz takie wielkie uszy?*

– *Abym cię mogła lepiej słyszeć!*

– *A dlaczego masz takie wielkie oczy?*

– *Abym cię mogła lepiej widzieć!*

– *A dlaczego masz takie wielkie ręce?*

– *Abym cię mogła lepiej objąć!*

– *A dlaczego, babciu, masz taki brzydki, wielki pysk?*

– *Abym cię mógł łatwiej zjeść!*

[J. i W. Grimm, *Baśnie nad baśniami*, s. 62]

aby ten nalał wody po gotowanej kiełbasie do koryta. Nęcony zapachami wilk wskakuje do koryta i tam tonie.

Historia pozbawiona jest wszelkich elementów brutalnych lub seksualnych, a ewentualne sceny pożerania przez wilka swoich ofiar lub jego śmierci są opisane na tyle zwięźle, że młodemu czytelnikowi nie zostaje narzucony żaden mroczny obraz, mogący zaszkodzić w rozwoju dziecka.

Historia opisana przez Piotra Goraja ma się natomiast zgoła inaczej. Czerwony Kapturek nie jest już dziewczynką, lecz dojrzałą kobietą, wykonującą niechlubny zawód prostytutki. Oczywiście bohaterka została wyposażona w koszyk z łakociami – zamiast placka i wina niesie jednak wódkę oraz zakąskę. Już na tym etapie widzimy zatem znamiona antybaśni – dziewczynka z dziecięcych bajek staje się korzystającą ze swych walorów, dojrzałą kobietą, parającą się zawodu, o jaki Czerwonego Kapturka nigdy byśmy nie posądzili. Ze względu na zmianę środowiska i wieku głównej postaci również otoczenie musiało zostać prze-transformowane. Nie dla każdego dorosłego bowiem las będzie rzeczywiście tak niezrozumiałym i strasznym miejscem jak dla dziecka. Zamiast zielonej głuszy antybaśniowy Czerwony Kapturek musi przejść zatem przez niebezpieczną w nocy dzielnicę w pobliżu przystani pełną barów. Zgodnie ze zleceniem swojego pracodawcy, Maxa Myśliwskiego, ma dotrzymać towarzystwa klientowi na statku „Pirania”. Na miejscu okazuje się, iż klientem jest Wolf, który rozkoszuje się właśnie mięsem wspomnianego Maxa. Gdy Czerwony Kapturek nie chce dołączyć do uczt, Wolf rzuca się na kobietę, mordując ją.

Co do postaci Wolfa nie mamy wątpliwości, iż jest to jawne odniesienie do wilka (lub też wilków) z bajki o Czerwonym Kapturku. Jego kreacja nie jest jednak stricte antybaśniowa, lecz ra-

czej przeobrażona tak, aby pasowała do realiów historii. W książce spotykamy się bowiem z takim opisem Wolfa:

*Nienasycony głód mężczyzny jak zwykle zwielokrotnił jego siły.
Ten wilczy głód, nieaspokojony głód świeżego mięsa, zrodził się
w nim całkiem niedawno, po latach jałowej egzystencji milio-
nera, który zawsze może mieć wszystko, czego tylko zapagnie³².*

Rolę babci, myśliwego oraz mamy Czerwonego Kapturka przejmują natomiast Max Myśliwski. To on bowiem daje antybaśniowemu Kapturkowi zlecenie przejścia do domku babci, czyli do „Piranii”. On też zostaje brutalnie przez Wolfa (wilka) zjedzony, realizując tym samym rolę babci. Nazwisko wskazuje natomiast na powiązanie z myśliwym, który wilka miał powstrzymać, jednak w tej historii do cudownego zakończenia nie dochodzi.

Widać zatem, iż historia Piotra Goraja nosi wyraźne znamiona antybaśni – Czerwony Kapturek w żaden sposób nie przypomina miłej dziewczynki uczącej się na błędach, a brutalne, bardzo niespodziewane zakończenie mrozi krew w żyłach. Krótka antibajka okazuje się być zatem zaprzeczeniem wszelkich wartości niesionych przez historię braci Grimm. Nie zawsze dobro musi zwyciężyć, zwłaszcza gdy mamy wątpliwości co do tego, czy główna bohaterka ze względu na swój zawód powinna być w ogóle reprezentantką dobra. Ciężko jest natomiast utożsamić się z którąkolwiek z postaci. Ich kreacje są bowiem niesamowicie skrajne, charakterystyczne dla życia ludzi z marginesu społeczeństwa, czego fakt oddala nas zupełnie od rozgrywających

³² P. Goraj, *Antybajki*, s. 19.

się w antyбайce zdarzeń, jednocześnie demitologizując znaną dzieciom bajkę.

Tomcio Paluch

Jedną z najczęściej opowiadanych nam w dzieciństwie do snu historii jest ta o Paluszkku. Był on dzieckiem wieśniaków, którzy bardzo chcieli mieć potomka. Paluszek urodził się malutki i mimo upływu lat nadal pozostawał wielkości palca. Jednak w jego małym ciele tkwił zawsze wielki rozum, który pomagał mu w najgorszych sytuacjach. Pewnego razu, aby ulżyć swemu ojcu w pracy, powoził konnym wozem, szepcząc zaprzęgniętemu zwierzęciu do ucha odpowiednie komendy. To niesamowite zdarzenie przykuło uwagę dwóch mężczyzn, którzy podążali za wozem, a następnie zaproponowali ojcu Paluszka, iż odkupią malca za dużą cenę. Ojciec początkowo nie chciał się na to zgodzić, jednak po namowach Paluszka przystał na ofertę. Gdy uszli kawałek drogi, Paluszek uciekł swoim nowym właścicielom, chowając się w mysiej dziurze. Zdawałoby się, że był już bezpieczny i mógł wracać do rodziny, jednak tu nie kończą się jego przygody. Po drodze spotyka bowiem dwóch zbójów, którzy chcą okraść biskupa. Paluszek oferuje swoją pomoc, jednak gdy wchodzi na plebanie, robi przy tym tyle hałasu i krzyku, że przestraszeni możliwością złapania złodzieje uciekają. Po raz drugi zatem Paluszek pokazuje swoją niecodzienną inteligencję. Później zostaje jednak zjedzony przez krowę, z której paszczy krzyczy o pomoc. Słyszysz to panienka dojąca zwierzę, z problemem zwraca się więc do proboszcza. Ten postanawia zabić krowę, a jej żołądek z Paluszkiem zostaje wyrzucony do śmieci, a następnie pożarty przez wilka. Paluszek nakłania

drapieżcę, aby zaniósł go do rodzinnego domu. Tak też się dzieje. Na miejscu wilk objada się łakociami ze spiżarki do tego stopnia, że nie może się ruszać. Wtedy chłopiec znowu pokazuje swoją inteligencję i zdolność planowania – woła rodziców, którzy zabijają wilka i wyciągają Paluszka z brzucha zwierza. Historia kończy się ponownym połączeniem rodziny oraz przyrzeczeniem, że już nigdy się nie rozdzieli. Z pewnością jest to jedna z najpiękniejszych baśni, traktujących o silnej więzi między rodzicami a dzieckiem.

W historii *Tomcio Paluch* Piotra Goraja sam bohater kreowany jest w zupełnie inny sposób. Nie jest on małym chłopcem, lecz dojrzałym mężczyzną o regularnym wzroście. Ma jednak inną umniejszającą go wadę – jest impotentem. Nie zmienia to jednak faktu, iż jak każdy mężczyzna pożąda kobiet. Z tej też przyczyny składa ofertę w biurze ogłoszeń erotycznych. Jego doznania są jednak nieco innej maści ze względu na seksualną ułomność. Wszelkie przyjemności erotyczne są dla niego możliwe tylko i wyłącznie przez zabawy palcem wskazującym. Jego ulubioną formą zaspakajania potrzeb seksualnych jest dłubanie w nosie, czego bezwstydnie dokonuje podczas składania ogłoszenia przed obsługującą go kobietą. Jest to odniesienie do wspomnianego wcześniej Paluszka – dominujące cechy człowieka zaklęte zostały w jego niespodziewanie małej części. W przypadku bajki dla dzieci były to spryt i inteligencja, natomiast w antibajce dla dorosłych jest to kontakt seksualny. Gdybyśmy jednak nie mieli podanego tytułu antibajki oraz imienia głównego bohatera, prawdopodobnie nie byłibyśmy w stanie odnieść się do kulturowego i literackiego motywu historii Paluszka, ponieważ tylko te elementy naprowadzają nas na dobrze znaną, parodiowaną w tekście bajkę. Oczywiście w dziele zawarty został najbardziej charakterystyczny element antybaśni – niespodziewane rozwiązanie historii znajduje

się na samym jej końcu, aby zaszokować nagłym wyjaśnieniem nielogicznych lub niestosownych zachowań pewnych postaci. *Tomcio Paluch* nie wykazuje jednak innych cech antybaśni poza zwierzęcym tekst rozwiązywaniem zagadki oraz odniesieniem do Paluszka, jego imienia i niepozornego talentu zawartego w paluszku (lub Paluszkę).

Mała syrenka

Nie zapominajmy jednak, iż nie tylko bracia Grimm pisali baśnie. Jedne z najbardziej rozpoznawalnych tworzył także Hans Christian Andersen. Nie umknęło to oczywiście uwadze Piotra Goraja, który na antybaśniowy warsztat wziął *Małą syrenkę*.

Baśń opowiada historię głównej bohaterki – jednej z sześciu sióstr mieszkających w podwodnym królestwie syren. W wieku piętnastu lat mogły wynurzyć się na powierzchnię, aby zwiedzać uroki suchego świata. Pech chciał, że główna bohaterka, czyli mała syrenka, była najmłodszą z sióstr, przez co jej ciekawość stale rosła, podsycana historiami z wypraw jej babci oraz sióstr. W końcu i ona dojrzała do wieku, w którym mogła zacząć wypływać na powierzchnię. Podczas jednej ze swych wypraw zauważyła pięknego księcia, w którym od razu się zakochała. Tego samego królewicza mała syrenka ratuje później z tonącego statku, co młody monarcha dobrze zapamiętuje. Syrenka nie ujawnia się jednak, choć często przypływa pod zamek księcia, aby ukradkiem go oglądać. Bardzo chciała zostać z nim już na zawsze, jednak rybi ogon przerażał ludzi. Póki była syreną, nie mogła zamieszkać na lądzie. Mimo swej długowieczności zazdrościła księciu nieśmier-

telnej duszy – tej bowiem nie posiadała. Starsza syrena zna jednak sekret, w jaki sposób mała syrenka może osiągnąć szczęście:

– Nie – powiedziała stara. – Chyba że jakiś człowiek pokocha cię tak, że staniesz się droższa od ojca i od matki, przywiąże się do ciebie wszystkimi myślami i całą duszą, ksiądz zwiąże wasze ręce przysięgą wierności na ziemi i na całą wieczność, wtedy jego dusza przejdzie do twojego ciała i będziesz dopuszczona do udziału w przyszlým ludzkim szczęściu. Obdarzy cię wówczas duszą, a zatrzyma jednak swoją własną. Ale to się prawdopodobnie nie zdarzy. To, co tu w morzu jest takie ładne, twój rybi ogon, na ziemi uważane jest za brzydkie, nie rozumieją się na tym wcale; tam żeby być piękną, trzeba mieć dwie ciężkie podpory, które ludzie nazywają nogami³³.

Podczas balu syren mała syrenka decyduje się jednak poświęcić ogon, aby zdobyć serce księcia. Płynie do czarownicy morza, która znajduje sposób na przemienienie:

– Przychodzisz w samą porę – powiedziała czarownica. Gdybyś przyszła jutro po wschodzie słońca, nie mogłabym ci pomóc przed upływem roku. Przygotuję ci napój, musisz popłynąć z nim, zanim słońce wejdzie, aż na ląd, usiąść na brzegu i wypić go, wtedy odpadnie ci ogon i skurczy się w to, co ludzie nazywają pięknymi nóżkami, ale to będzie bolało tak, jakby przeszył cię ostry miecz. Wszyscy, którzy cię zobaczą, będą mówili, że jesteś najpiękniejszym ludzkim stworzeniem, jakie widzieli. Zachowasz

³³ H. Ch. Andersen, *Baśnie*, Warszawa 2000, s. 16.

swój powiewny chód, żadna tancerka nie potrafi tak się kołysać, jak ty, ale za każdym krokiem, jaki uczynisz, poczujesz ból, jakbyś stąpała po ostrzu noża, jakbyś doznawała krwawych ran. Jeśli zgodzisz się to wszystko znieść, spełnię twoje życzenie³⁴.

– Ale pomyśl – powiedziała czarownica – kiedy otrzymasz ludzką postać, nigdy już nie będziesz mogła zamienić się z powrotem w syrenę. Nigdy już nie będziesz mogła zstąpić poprzez wodę do swoich sióstr i do zamku twego ojca, a jeżeli nie zdobędziesz miłości księcia, jeżeli nie zapomni z twego powodu o swej matce i swoim ojcu, nie przywiąże się do ciebie wszystkimi myślami, jeżeli książdź nie połączy waszych rąk tak, abyście się stali mężem i żoną, dusza twoja nie stanie się nieśmiertelna. Pierwszego ranka po zaślubinach księcia z inną pęknie ci serce i zamienisz się w pianę morską³⁵.

Mała syrenka przystaje na propozycję, jednak jako zapłatę musi oddać swój głos. Czarownica odcina jej język i daje butelkę ze specyfikiem, który ma przemienić syrenkę. Po wypłynięciu na ląd dokładnie wykonuje instrukcje czarownicy i jakiś czas później na schodach zamkowych odnajduje ją jej ukochany książę. Zaprasza małą syrenkę do zamku i od razu nawiązuje się między nimi nic porozumienia, mimo braku głosu małej syrenki. Książę uważa, że znajdka, jak często nazywał niespodziewanego gościa, przypomina mu kobietę, która wyratowała go niegdyś z tonącego statku. Mała syrenka pozostaje z księciem na zamku, co spotkało się z bardzo dużą dezaprobatą jej rodziny. Mimo wielotygodniowych wspólnych zabaw i uciech książę przeznaczony został przez

³⁴ Tamże, s. 20.

³⁵ Tamże.

rodziców innej kobiecie, w której, jak twierdzi, odnajduje tę, która go uratowała. Bierze ślub z zaproponowaną księżniczką. Aby uratować siostrę, pozostałe syreny oddały czarownicy swoje piękne włosy za zaklęty nóż, którym syrenka mogłaby zabić księcia przed północą, co uratowałoby ją od zguby. Nie jest jednak w stanie tego uczynić. Po śmierci, zamiast całkowicie zniknąć, zmienia się w córę powietrza, czyli istotę bez duszy, która po trzystu latach robienia dobrych uczynków będzie mogła wstąpić do Raju.

Oczywiście i ta historia w adaptacji Walta Disneya pozbawiona jest wielu elementów brutalnych, jak niewyobrażalny ból w stopach czy śmierć głównej bohaterki (w tym wypadku Arielki), a całość historii kończy się szczęśliwie.

W *Małej syrence* Piotra Goraja spotykamy się z historią pijanych kłusowników polujących na manaty, zwane w antybajce często syrenami ze względu na ich charakterystyczną budowę i porykiwania. W wyniku upojenia alkoholowego marynarzy podczas opisywanej wyprawy udało się złapać jedynie jedną syrenę. W przypiływie złości jeden z kłusowników szuka zaczepki – chciałby wyżyć się na kapitanie, jednak ten gdzieś zniknął. Postrawia więc zakatować złapane zwierzę. Okazuje się jednak, że w zbiorniku pływają dwie syreny. Zdziwieni marynarze odkrywają też wtedy, że kapitan zniknął ze statku. Gdy wszyscy go szukają, nadal chętny do walki Johnny Sailor zostaje sam przy basenie z syrenami, a chwilę później zdaje sobie sprawę, iż sam pływa w potrzasku zamieniony w manata, a złapana samiczka zaczyna się do niego przymilać. Najważniejszym elementem atybaśniowym w tym tekście będzie zatem odwrócenie schematu przemiany – to nie syrenka próbuje dopasować się do ludzi, lecz sama zamienia innych w przedstawicieli swojego gatunku. Natomiast ciąg przyczynowo-skutkowy, który doprowadza do połączenia

dwóch (przyszłych) kochanków, korzenie ma w próbie wyładowania agresji, a nie w miłości. Dodatkowo sama postać syrenki, która pokazana jest jako mało urodziwy reprezentant królestwa zwierząt, a nie piękne fantastyczne stworzenie, kuszące śpiewem i tańcem, jest wyraźnym elementem antybaśni w tekście.



Antybaśń w kinematografii

Antybaśń jest obecna przede wszystkim w kinematografii. Często utarte motywy są tam wyolbrzymiane niczym niepożądane cechy w karykaturalnym szkicu. Najlepszym przykładem antybaśni obecnej w kulturze jest aktualnie seria filmów *Shrek*. Nikt bowiem nie spodziewa się po ogrze z bagien takiego oddania dla przyjaciół i wybranki serca oraz umiejętności wychodzenia z najtrudniejszych tarapatów. Równie zaskakujący jest zadziorny piernikowy ludzik, wilk, który zamiast polować na Czerwonego Kapturka woli wylegiwać się w łóżku z gazetą, czy „dobra” Wróżka Chrzestna okazująca się niecną intrygantką. Prawdopodobnie każdy z nas, oglądając film, nieraz był bardziej rozbawiony nietypowymi poczynaniami postaci, które w standardowej baśni zachowałyby się zupełnie inaczej, niż samym przebiegiem fabuły. Wszyscy bohaterowie żyją w świecie, gdzie tak jak i my są przy-

zwyczajeni do pewnych schematów, które dla nas nierzadko mogą okazać się całkowicie niespotykane, dziwne, a zwłaszcza zabawne.

Filmami, które będę chciał zatem poprzeć istnienie antybaśni jako gatunku, będą druga oraz trzecia części serii przygód Shreka, *Kot w Butach*, będący rozwinięciem charakterystyki jednej z głównych postaci występujących we wcześniej wspomnianym cyklu, oraz *Wielkie kino*, które prócz cech antybaśniowych zapamiętane zostało przede wszystkim przez bardzo specyficzny humor oraz parodialny, często rasistowski wydźwięk.

Shrek

Shrek jest aktualnie najpewniej jednym z najbardziej zapadających w pamięć filmów animowanych tego wieku. Cała seria bajek o ogrze i jego przyjaciółach składa się z czterech części: *Shrek* (2001), *Shrek 2* (2004), *Shrek Trzeci* (2007) oraz *Shrek Forever* (2010). Historia Shreka jest adaptacją książki *Shrek!* Williama Steiga.

Na czym jednak polega fenomen tej adaptacji? Dlaczego spotkała się z tak bardzo pozytywnym odbiorem i na zawsze zapisała się na kartach współczesnej kultury i kinematografii? Odpowiedź jest prosta. Pomijając oczywiście elementy literatury i filmu młodzieżowego (sceny komediowe, często zapożyczane wzorce z innych gatunków literackich i filmowych, ukryte drugie dno, które odczytują jedynie dorośli), seria w ostentacyjny sposób odnosi się do dobrze znanych zarówno dzieciom, jak i dorosłym bajek i baśni, często przeinaczając dawne schematy, dzięki czemu uzyskuje się niepowtarzalny element antybaśniowy. Wszystkie części wyko-

rzystują niezliczone motywy, których analiza i opracowanie mogłyby tworzyć oddzielne, wielotomowe książki. W mojej pracy skupię się jednak nad omówieniem tylko dwóch filmów, mianowicie *Shreka*, czyli filmu rozpoczynającego całą serię, oraz *Shrek Trzeciego*, w którym to prawdopodobnie znajdziemy najwięcej odniesień baśniowych i antybaśniowych kreacji bohaterów.

Shrek

Shrek jest pierwszą częścią serii opowiadającej historię jednego z najbardziej rozpoznawalnych dziś bajkowych bohaterów – tytułowego zielonego ogra. Pod kątem analizy antybaśniowości film okazuje się być tworem kultury o niesamowitym wprost zagęszczeniu tego gatunku i innowacyjności w kreacji postaci i przebiegu fabuły. Teraz omówię kolejno te składowe.

Czas i miejsce akcji

Na wzór bajek i baśni miejsce oraz czas akcji nie są konkretnie określone. Miejscom nadaje się fikcyjne nazwy własne. Sam świat stylizowany jest natomiast na wzór średniowieczny lub renesansowy, co zauważyć możemy także i w standardowych utworach baśniowych i bajkowych. Widoczne jest także wymieszanie wielu postaci oraz, co za tym idzie, charakterystycznych dla nich okolic i budynków, przez co często region może wydawać się odbiorcom pozornie znajomy, porównywalny do tego z czytanych dzieciom bajek. Ze względu jednak na antybaśniowość utworu należy pamiętać, iż spodziewać możemy się wszelkich wariacji dotyczących budowy i geografii świata. O ile w pierwszej części

serii nie jest to tak widoczne, kolejne filmy w o wiele lepszy sposób obrazują to zjawisko.

Bohaterowie

Bohaterów w *Shreku* mamy wielu. Większość z nich to jedynie postaci trzecioplanowe, istniejące wyłącznie dla dodania akcentów humorystycznych, jednak ze względu na to, iż wzorowane są często na bohaterach bajek i baśni, to one zazwyczaj będą dla nas najbardziej interesującymi obiektami analizy. Oczywiście nie możemy przy tym pominąć głównych postaci, które w pewnym stopniu także pokazują swoją antybaśńowość, choć ta manifestowana jest raczej przez podejmowane przez nie akcje, a nie samą kreację w filmie. Ze względu jednak na fakt, iż pełna charakterystyka niektórych postaci nierzadko wymaga odniesienia do kolejnych części serii, momentami elementy opisu wybranych bohaterów mogą opierać się na wydarzeniach z całości cyklu.

Zacznijmy więc od głównego bohatera. Jak już wspomniałem – to zielony ogr Shrek, mieszkający w rozpadającej się drewnianej chacie na bagnie. Na początku filmu jest samotnikiem, odludkiem lubującym się w swej samotności. Wokół domostwa stawia liczne znaki ostrzegające przed swoją osobą – uważa się bowiem za straszną bestię, bo taki stereotyp obecny był w tym czasie w okolicy. Jest gburowaty, nie umie nawiązywać kontaktów międzyludzkich, a jego humor bywa obraźliwy dla innych lub zwyczajnie barbarzyński. W miarę rozwoju fabuły odkrywamy jednak, iż Shrek zmienia się. Nie dość, że realizuje motyw księcia z bajki uwalniającego księżniczkę z wieży i zakochuje się w niej, to finalnie żyje długo i szczęśliwie, co charakterystyczne jest dla postaci

dobrych. Zazwyczaj są to jednak piękni książęta, a nie potwory z bagien. Film nosi zatem także ślady Bildungsroman, czyli tekstów o dojrzewaniu głównego bohatera, jakkolwiek to dojrzewanie zdawałoby się nie być możliwe dla względnie dorosłego już ogra. Podobnie jak przy lekturze dylogii *Orki* główny bohater zdaje się być postacią złą lub antybohaterem, lecz jego zmiana oraz uwydatnienie innych cech – opiekuńczości, wierności, zdolności do kochania – sprawiają, że nie patrzymy na Shreka jak na bestię, lecz jak na prawdziwego herosa. Jest to zatem wyraźny element antybaśniowy – postać, po której nie spodziewalibyśmy się rozwoju cech przypisanych książętom i innym postaciom stricte dobrym i szlachetnym, w końcu te cechy w sobie odkrywa. Wskazać także należy, iż bohaterowie z najbliższego otoczenia Shreka nie są aż tak zaskoczeni takim rozwojem zdarzeń – Osioł wierzył, że ogr rzeczywiście może mieć w sobie głęboko skrywane uczucia, które trzeba zeń jedynie wydobyć. Stąd też cechy szlachetne przypisywane są postaciom zgoła złym. Jest to możliwe w tym świecie, jednak przez pewien rodzaj dyskryminacji lub manipulacji w wielorasowym społeczeństwie bohaterowie stają się wyrzutkami przybierającymi rolę taką, jaką narzuca im reszta społeczności. Można zatem powiedzieć, iż wszystkie postaci obecne w *Shreku* są w pewien sposób ludzkie, jednak określone normy nałożone w tym świecie, które znacznie pokrywają się z tymi obecnymi w dobrze znanych naszym dzieciom bajkach i baśniach, sprawiają, że wybrane elementy kreacji bohaterów są w nich samych zduszone, ukryte. Dla postaci z tego uniwersum normalnym jest, że niektóre cechy można na nowo w sobie odbudować (odczuwanie miłości i przyjaźni u Shreka, złamanie tabu poszukiwania pięknego księcia u Fiony), co ze strony widza jest jednocześnie zaskakujące, często bardzo zabawne, a przez to i antybaśniowe.

Jedną z ważniejszych postaci występujących – nie tylko w *Shreku*, ale i w każdej kolejnej części serii – jest Osioł. W jego kreacji cechą wysuwającą się na pierwszy plan jest znajomość ludzkiej mowy oraz niesamowita gadatliwość i chęć do śpiewów. Postać może być odniesieniem do dzieci zamienionych w osły w *Pinokiu*, które przez swoje lenistwo i niepochlebny tryb życia przemieniały się w zwierzęta pod wpływem osłej gorączki. Następnie sprzedawano je na targu, o czym zresztą wspomina również i sam Osioł. Istnieje także możliwość, iż postać ta jest nawiązaniem do bajki braci Grimm *Kapuściany osioł*, w której to pierw młody myśliwy, a później też wiedźma z dwoma młodymi panienkami, zmieniają się w osły za sprawą magicznej kapusty. Problem w kreacji Osła polega jednak na tym, iż zwierzęta z wymienionych bajek nie posiadają umiejętności posługiwania się ludzką mową. W dodatku jest to element innowacyjny, a nie antybaśniowy – nie wpływa bowiem bezpośrednio na ośmieszenie lub dodanie brutalnego charakteru postaci. Dopiero pośrednio przez zabawne żarty czy wspomnienia i odniesienia do oryginalnego tekstu zauważamy, iż jego kreacja może zostać uznana za antybaśniową właśnie ze względu na aluzje dotyczące przeszłości lub pochodzenia Osła. Nie chodzi jednak oczywiście o korzenie geograficzne czy biologiczne, lecz pochodzenie z konkretnego tekstu bajkowego. Dodatkowo sama umiejętność mowy dziwi innych bohaterów – jest to element niestandardowy nawet dla antybaśniowego świata *Shreka*. Również fakt, iż postaci osła zarówno w *Pinokiu*, jak i w *Kapuścianym osle* przywołują raczej obraz zwierzęcia udręczonego, obolałego, o losie smutnym i ciężkim (Pinokio pod postacią osła zmuszany był do pracy w cyrku, a wiedźma z panienkami były bite i głodzone), nie pokrywa się z kreacją Osła ze *Shreka*. Ten bowiem wydaje się być zazwyczaj radosny

i pogodny, pełen energii i dobroci. W pewnym sensie również i tego typu zabieg – ułagodzenie charakteru postaci – może zostać uznany za przejaw antybaśniowości. Postać ta bowiem stanowi zaprzeczenie cech reprezentowanych przez oślich protagonistów w tekstach bajkowych.

Oczywiście nie jesteśmy sobie w stanie wyobrazić Shreka bez Fiony (jak dowiadujemy się z całości serii), następczyni tronu w Zasadmiogórogrodzie, która dotknięta została przerażającą klątwą. Za dnia jest piękną, szczupłą, rudowłosą, młodą damą, zaś nocą przemienia się w okropną ogrzycę. Ze względu na przekleństwo zamknięta zostaje w „najwyższej komnacie, w najwyższej wieży”, której dodatkowo strzeże smoczyca. Tam czeka na śmiałka (w założeniu ma być to piękny rycerz), który uwolni ją od więzienia i będzie mogła powrócić do królewskiego, dostatniego życia u boku przystojnego męża. Problemy zaczynają się jednak w momencie, gdy zamiast pięknego księcia w szranki ze smokiem w zakamarkach zamczyska, w którym więziona jest Fiona, staje Shrek. Po uwolnieniu z wieży możemy bliżej poznać cechy charakteru księżniczki – uwielbia śpiewać i nucić, co spotyka się z aprobatą zwierząt (choć potrafią ze szczęścia wybuchnąć podczas wtórowania), jest zaradna i sympatyczna, póki wszystko idzie po jej myśli. Jeśli natomiast ktoś się Fionie przeciwstawia, potrafi być agresywna, niemiła oraz łatwo wpada w gniew lub obraża się. Najbardziej jednak wstydzi się formy, którą przybiera nocą. Brzydzi się swojej ogrzej postaci i usilnie stara się zataić przed Shrekiem i Osem zmianę, chowając się nocą, gdzie tylko może, tłumacząc się strachem przed ciemnością. Zamknięciem w wieży oraz relatywnie długimi włosami może w pewien sposób przypominać nam o Roszpunce – podobnie jak w tej bajce mamy do czynienia z damą zamkniętą w wieży, którą uratować

ma dopiero piękny księżę wspinający się po włosach uwięzionej księżniczki na sam szczyt więzienia. Tutaj oczywiście ten motyw nie jest aż tak wyraźny, ponieważ zamiast włosów Fiony Shrek jako drogę do królowny wybiera schody i potyczkę ze smoczą. Dodatkowo doszukiwać możemy się także odniesień do bajki *Piękna i Bestia*. Z racji tego, iż Shrek traktowany jest jako potwór, zaś Fiona jako piękność, o której względy ubiegają się zarówno rycerze, jak i sam Lord Farquaad, ich związek, który zawarty zostaje na końcu pierwszej części, jest sprzeczny z każdym standardowym modelem baśni i bajek. W nich bowiem dobro zdeterminowane jest przez wygląd zewnętrzny. Ze względu na to Shrek oraz Fiona w ogrzej postaci (w której dzięki szczerzej miłości Shreka księżniczka pozostaje już na zawsze) nie kwalifikują się do ewentualnego dobrego zakończenia. Jest to wyraźne zaprzeczenie schematom obowiązującym w bajkach i baśniach, przez co do czynienia mamy z antybaśnią, choć ta przejawia się raczej przez mieszanie się licznych ról i schematów w postaci Fiony.

W bajce spotkać możemy także wielu bohaterów zapożyczonych z bajek i baśni, którzy pełnią jedynie role trzecioplanowe. Z pewnością najbardziej rozpoznawalnymi będą wilk z bajki o Czerwonym Kapturku, liczne wiedźmy, czy krasnoludki nawiązujące do historii o Królownie Śnieżce braci Grimm. Nie będę jednak omawiał kreacji poszczególnych bohaterów, ponieważ ze względu na niewielką wagę dla rozwoju fabuły ich kreacja zarówno w pierwszej części, jak i w całości serii nie jest nazbyt szeroka. Warto jednak wspomnieć, iż często owi bohaterowie dobierają się w grupy mieszane, tj. złożone z postaci z różnych bajek i baśni, przez co podczas licznych scen komediowych dochodzić może do uwypuklenia charakterystycznych cech danych bohaterów stricte bajkowych lub baśniowych albo niektórych elementów kreacji innowacyjnej

lub antybaśniowej. Trzeba jednak pamiętać, iż tych cech zazwyczaj nie znajdziemy zbyt wiele, ponieważ efekt zaskoczenia uzyskuje się przez natłok niepowiązanych postaci, a nie przez same niespotykane elementy. Trzeba jednak przyznać, iż te czasem są obecne. Przykładem może być wspomniany już wcześniej wilk, który mimo porażki w pożarciu Kapturka nadal parady w babcinych ubraniach nocnych, a poznamy go, gdy Shrek wyrzuca go ze swojego łóżka. Wilk kojarzony jest w końcu z tym meblem, jako że duża część fabuły *Czerwonego Kapturka* rozgrywała się w sypialni. Inną postacią, którą z pewnością znają zarówno dzieci, jak i dorośli, jest Pinokio. Drewniany chłopiec jak najbardziej pokrywa się z obrazem swojego bajkowego odpowiednika, choć do jego kreacji dodano pewne zaskakujące elementy. Prócz gadatliwości i skłonności do kłamstw, jak to miało miejsce w oryginalnym tekście, nierzadko potrafi wykazać się elokwencją. Jego dążenia do zostania prawdziwym chłopcem nadal obecne są także w *Shreku*. Sam bowiem próbuje wmawiać innym bohaterom, iż rzeczywiście jest normalnym dzieckiem z krwi i kości, przez co jego nos zaczyna rosnąć. Bohaterowie ci zatem oddzielnie w żaden sposób (poza nielicznymi wyjątkami) nie mogliby zostać nazwani antybaśniowymi, jednak dzięki pokazaniu ich dobrych i negatywnych cech na tle pozostałych postaci trzecioplanowych, odnosimy wrażenie, iż coś nie pasuje do reszty, wybija się – jest wyjątkowe. Dla nas staje się to niepowtarzalne, zaskakujące, gdy dla bohaterów *Shreka* elementy te są akceptowalne, niemalże zwyczajne. Nagromadzenie niepowiązanych ze sobą postaci staje się zatem wskaźnikiem antybaśniowości bajki czy też antybajki.

Ważną postacią jest także Zwierciadło wykorzystywane przez Lorda Farquaada, a później także przez Shreka i innych bohaterów. Mimo pierwotnej baśniowej roli, czyli przepowiadanie przyszłości

i podawanie ważnych informacji, w *Shreku* jego zastosowanie nie kończy się jedynie na tych funkcjach. Częściej stosuje się je jako zamiennik telewizji bądź radia. Co więcej, w czasie nadawania audycji zachęca również do oglądania reklam. Kreacja Zwierciadła nie jest sprowadzona tylko do roli syntezatora mowy, odpowiadającego na pytania. Ma własny charakter, emocje, kaprysy. Może kłamać, zatajać prawdę, a nawet ukazywać emocje przez maskę widoczną na wypolerowanej powierzchni. Te dodatkowe cechy sprawiają, iż zwykłe magiczne lustro staje się w swej kreacji tworem antybaśniowym, którego niecodzienna odmiana od standardowego schematu wywołuje na twarzach widzów uśmiechy.

Fabula

Również fabuła *Shreka* zawiera elementy antybaśniowe. Ze względu zatem na charakter tej książki nie będę koncentrował się na opisie całego ciągu wydarzeń, lecz przedstawię chronologicznie jedynie te momenty, które rzeczywiście mogą mieć wpływ na przybliżenie obrazu antybaśni.

Sam początek filmu skupia się na przedstawieniu Shreka jako postaci bardzo schematycznej – wzbudzającego strach ogra mieszkającego na odludziu. Często jednak z mimiki twarzy oraz reakcji innych bohaterów zauważyć możemy, iż nie do końca jest to zgodne z prawdziwym charakterem Shreka. Osioł wielokrotnie próbuje wyciągnąć na wierzch pozytywne cechy ogra, np. gdy razem podziwiają gwiazdy lub podczas podróży do zamku, w którym więziona jest królewna Fiona. Shrek próbuje pokazać swoją schematyczną ogrzą naturę również w momencie, gdy magiczne stworzenia sprzedawane na targu Lorda Farquaada uciekają i chowają się w domu stwora na bagnie. Właściciel skrawka ziemi wy-

rzuca wszystkich siłą, aby rozkoszować się samotnością. Żeby móc rzeczywiście nazwać ten teren swoim prywatnym, musi jednak uzyskać prawo do ziemi, a może jedynie to zdobyć, wyświadczając małemu władcy drobną przysługę, jaką jest przywiezienie Fiony. Mimo wypełnienia żądania i wypędzenia nieproszonych gości z domu Shrek w końcu zdaje sobie sprawę, iż odbyta podróż zmieniła go. Zauważa, iż przyjaciele i miłość potrzebne są do szczęścia, a ogrzy gniew i samotność nie dają mu tego, czego szuka w życiu.

Z pewnością motywem antybaśniowym w ciągu fabuły jest sam targ, gdzie skupywane są magiczne stworzenia. To dopiero w tym momencie widz zauważa, iż świat, w którym rozgrywa się akcja, rzeczywiście jest mieszaniną wielu bajek i baśni. Fantastyczni bohaterowie występują obok siebie, wspierają się, a co najważniejsze dla gatunku antybaśni – nie są zdziwieni swoją obecnością. Ich niecodzienne zestawienie jest zatem inne jedynie od naszych wyobrażeń i tylko nas, odbiorców, zadziwia i bawi.

W scenie, w której Shrek ratuje Fionę z wieży zamkowej, realizowany jest antybaśniowy motyw zadziwienia postaci nieuzasadnionym odstępstwem od schematyczności pewnych norm społecznych i kulturowych, obecnych w bajkach i baśniach (które dla bohaterów są codziennością, a dla nas przypisano je jedynie do światów bajkowych). Królewna dziwi się bowiem, iż wojownikiem, który wyswobadza ją z więzienia i któremu miała oddać serce, nie jest piękny książę, lecz paskudny ogr. Wedle własnych wyobrażeń oraz wzorców kulturowych, widocznych zarówno w bajkach, jak i w wielu romansach rycerskich, Shrek jest całkowitym zaprzeczeniem odważnego rycerza ratującego księżniczkę z opatów. Jedynie, co łączy go z oryginalnymi postaciami spełniającymi tę rolę, to heroiczność oraz pomysłowość. Zdziwienie Fiony na nietypowego oswobodziciela jest zatem spełnieniem

motywu antybaśniowego ze względu na złamanie norm ustalonych przez dawne teksty.

Innym momentem wskazującym na antybaśniowość utworu jest krótka scena, podczas której Lord Farquaad wraz z katem i Magicznym Z zwierciadłem decydują, jaką królową powinien poślubić Lord, aby rzeczywiście stać się prawowitym władcą. Wybór przypomina formę raczej popularne programy randkowe niż rzeczywiste poważne podejmowanie decyzji, która wpłynąć może zarówno na losy kraju, jak i samo życie prywatne szukającego.

Pierwsza część kończy się niespodziewanie pozytywnym zakończeniem. Shrek ratuje Fionę od zaślubin z Lordem Farquaadem i sam bierze ją za żonę, a dzięki prawdziwej miłości królowa przybiera swoją właściwą, ogrzą postać. Antybaśniowość realizuje się zatem przez sam fakt szczęśliwego zakończenia dla postaci, które zazwyczaj w bajkach mają być nieszlachetne i okrutne, a ich los kończyć się ma źle, aby to władcy i rycerze, reprezentujący dobro, górowali. Również sami zgromadzeni w kościele wieśniacy oraz słudzy Lorda Farquaada zauważają, iż związanie się Shreka z Fioną, gdy ta była nadal w ludzkiej postaci, jest swego rodzaju tematem tabu, niezgodnym z bajkowymi czy baśniowymi motywami. Stawia to zatem realizację jednego z punktów definiujących antybaśń – bohaterowie znają pewną rzeczywistość baśni i bajek, na której podstawie kreują normy społeczne i kulturowe, a następnie je łamią. Trzeba pamiętać jednak, iż tego typu zachowania są raczej rzadkie i najczęściej pojawiają się po to, aby podkreślić, iż Shrek, którego postać powinna być z założenia zła, jest niezgodny ze standardową formą baśniową. W trakcie seansu widz może zwyczajnie o tym zapomnieć ze względu na ujawniane pozytywne cechy Shreka, które w pewnym momencie dominują na tyle, iż

przestajemy postrzegać go jako kogoś złego lub niestosownego względem standardowej formy baśniowego stwora.

Na zakończenie wspomnijmy jeszcze o jednej ze stron najbardziej kontrowersyjnego związku bajkowego. Smoczyca jako strażnik więzienia Fiony oraz mityczne stworzenie, które jest raczej celem zwalczających przebrzydłe, latające gady rycerzy, doczekać się może szczęśliwego zakończenia. Zachęcona flirtem Ośa zakochuje się w zwierzęciu i zostaje jego partnerką. Zazwyczaj smoki skrywające różnego rodzaju skarby w bajkach i baśniach kończą z uciętym łbem. W *Shreku* jednak los Smoczycy, jak widać, jest o wiele szczęśliwszy.

Komizm

Komizm w *Shreku* otrzymany jest przede wszystkim przez anty-baśniowe kreacje postaci. Jak często w wypadku tego gatunku, to bohaterowie, czy raczej uwypuklone lub zmienione cechy charakteru, doprowadzają do niecodziennych sytuacji oraz komizmu sytuacyjnego, który jest kluczem do tworzenia humoru w filmie. Mniejszą rolę w tworzeniu humorystyczności mają główne wątki fabularne – w tym wypadku realizują one raczej standardowy model romansu rycerskiego oraz baśniowych przygód rycerskich. Z pewnością na uwagę zasługuje także mnogość tekstów używanych do rozbawienia widza, które nie zawsze zrozumiałe są dla najmłodszych odbiorców. Liczne podteksty oraz poruszanie tematyki świata dorosłych są zarówno zachętą dla rodziców pociech do wspólnego obejrzenia *Shreka*, ale także w pewnym stopniu dopełnieniem antybaśniowej kreacji postaci przez nietypowe dla ich pierwowzorów stwierdzenia czy niebanalną tematykę rozmów.

Shrek Trzeci

Shrek Trzeci, jak już sugeruje sama nazwa, jest trzecią częścią przygód zielonego ogra – ulubieńca dzieci i dorosłych na całym świecie. Premiera miała miejsce w 2007 roku. Tak jak wszystkie pozostałe części serii *Shrek Trzeci* w oryginalny, antybaśniowy sposób przedstawia dobrze znane elementy baśni i bajek.

Czas i miejsce akcji

Podobnie jak w poprzednich częściach serii *Shrek Trzeci* rozgrywa się w bliżej nieokreślonym czasie i miejscu. Pojawiają się jednak pewne regiony, których już sama nazwa może wskazywać na antybaśniowość dzieła. Najbardziej widoczne jest to zapewne przy Zasiadmiogórogradzie – królestwie, nad którym władzę po śmierci króla Harolda ma przejąć Shrek. O ile samo miejsce nie wykazuje większych znamion antybaśniowości w architekturze i topografii, to wymieszanie mieszkańców pochodzących z wielu baśni i bajek może być już pewnym elementem antybaśniowym. Również sama nazwa wskazuje na tego typu charakter – odnosi się bowiem do częstego niegdyś wstępu do tekstów dla dzieci: „Za siedmioma górami, za siedmioma lasami...”. Dodatkowo poznajemy także Uniwersytet Worcestershire, w którym uczy się nie tylko Artur, ale również wiele innych postaci kojarzonych z historiami arturiańskimi. Antybaśniowe są tu relacje między studentami oraz sam wygląd uczelni, który uwydatnia mniej pochlebne elementy życia studenckiego – palenie mirry, rozpędzone wozy, pretensjonalne studentki. Zabieg ten ma oczywiście za zadanie rozbawić widza przez ukazanie realiów współczesnych w niepasującym do tego schematu, baśniowym (czy raczej antybaśniowym) świecie.

Bohaterowie

Większość postaci w trzeciej serii *Shreka* pozostaje niezmieniona. Głównymi bohaterami nadal pozostają Shrek i Osioł. Rola Fiony została niestety nieznacznie umniejszona. Nie oznacza to jeszcze jednak, iż nie spotkamy się z nowymi antybaśniowymi kreacjami. Te bowiem w trzeciej części są niezwykle liczne. Do czynienia mamy z bardzo dużą grupą złoczyńców z baśni i bajek, jak i z bardziej szczegółowym przedstawieniem wielu księżniczek.

Głównym antagonistą jest wprowadzony jeszcze w części drugiej Książę z Bajki, syn Dobrej Wróżki. Wyglądem nie różni się wiele od wszelkich książąt obecnych w bajkach – piękny blondyn w bogato zdobionym stroju, siedzący na koniu z bronią w ręce. Oczywiście ze względu na to, iż już samo jego imię wskazuje, że ma być postacią wyolbrzymioną, jego oryginalnie pozytywne cechy charakteru przytłumione są nieco przez pyszałkowatość oraz narcyzm. Po rozpoznaniu intrygi Dobrej Wróżki i nieudanej próbie ożenku z Fioną staje się wyrzutkiem społeczeństwa, obracającym się w towarzystwie zbirów z wielu bajek i baśni. Sam jednak czuje, iż zachowaniem, wyglądem oraz samą pierwotną rolą w tekstach dla dzieci (czego nie ma prawa wiedzieć, co już może rozbawić) nie pasuje do nowego otoczenia. Próbuje wykorzystywać zdolności przywódcze do wzniecenia buntu przeciwko bohaterom pozytywnym. Jest zawistny (wszelkie podejmowane przez niego akcje mają jedynie na celu dopełnić zemsty na Shreku), przebiegły i pyszałkowaty. Są to z pewnością elementy niepasujące do księcia z bajki, którego piękno powinno być odzwierciedleniem jedynie dobrych i szlachetnych cech – może to wskazywać na antybaśniowość bohatera. Jest to jednak pole do polemiki – przymioty zewnętrzne oraz zachowanie księcia mogą

być uznane za aż nazbyt wyolbrzymione. W połączeniu z zasadą determinacji charakteru przez wygląd w takim wypadku również i jego postać byłaby w uzasadniony sposób przesadzona. Tego typu próby interpretacyjne będą jednak miały nikły wpływ na Księcia z Bajki jako bohatera antybaśniowego, ponieważ samo już jego imię sugerować ma nam zapożyczenie bohatera ze schematycznych przedstawień dzielnych książąt z bajek i romansów rycerskich. Odczytywać powinniśmy go zatem raczej jako twór antybaśniowy, a nie nowy model postaci opartej na wzorcu zaczerpniętym z dawnych tekstów.

Jeśli chodzi o pozostałe negatywne postaci – jest to grupa różnych bohaterów z rozlicznych bajek i baśni, których złe cechy zostają uwypuklone głównie poprzez kontrast z innymi postaciami, dzięki czemu uzyskujemy w kreacjach efekt antybaśniowy. U niektórych jednak zauważamy także drobne zmiany, przez co skutek jest jeszcze bardziej widoczny. Przykładem może być przyrodnia siostra Kopciuszka prowadząca bar dla zbirów. W porównaniu z jej kreacją w oryginalnym tekście, nie jest już tak piękna i powabna. Zarówno wyglądem, jak i głosem przypomina raczej tęgiego mężczyznę, a sposób jej wystawiania się pozostaje daleki od mowy kobiety aspirującej do miana księżniczki. Innymi widocznymi w filmie postaciami są Kapitan Hak z *Piotrusia Pana*, Jeździec bez głowy, Dżepetto, liczne cyklopy, wiedźmy, olbrzymy i enty (te ostatnie są najpewniej odniesieniem do twórczości J.R.R. Tolkiena). W drugiej części do nieszlachetnego grona należał także Kot w Butach, jednak po nieudanej próbie zabicia Shreka nawraca się i dołącza do dobrych bohaterów. Elementem antybaśniowym w kreacji tej grupy będzie z pewnością także wyraźna troskliwość oraz miłość jednego z cyklopów do swojej córeczki, której pozwala pomagać w przygotowaniu śmierci Shreka i którą chwali się przed zielonym

ogrem. Mimo licznych negatywnych cech źli bohaterowie nadal pozostają istotami, które czują, myślą i kochają. Jak oznajmił w swej motywującej przemowie Księżę z Bajki, większość z nich nie jest zła z chęci unieszczęśliwiania ludzi, lecz tylko i wyłącznie przez niezrozumienie lub zniweczenie (nierzadko nieco szkodliwych lub szalonych) planów przez bohaterów uznawanych za dobrych. Mimo niepochlebnych zamiarów i okrucieństwa nadal są zdolni do płaczu i odczuwania emocji. Jest to element, którego zazwyczaj pozbawia się antagonistów w bajkach dla dzieci. Pierwotnie bowiem bohaterowie tego typu upodobnieni są raczej do postaci zdeterminowanych przez jedną cechę, w tym wypadku agresję, zło, nienawiść. Antybaśniowość tej zbiorowości polega zatem nie tylko na uwydatnieniu przymiotów negatywnych oraz unikalności na tle pozostałych złoczyńców, ale także na pokazaniu ich dobrej, niemal ludzkiej strony.

Przejdźmy teraz jednak do nieco bardziej pozytywnych bohaterów. Jednym z nich jest z pewnością Artur Pendragon, zwany również Artiem lub Arciem. Gdy Shrek odmawia przejęcia władzy w Zasadmiogórogradzie, Arcio okazuje się być jedyną osobą, która ma prawo do tronu. Sam nominowany nie wierzy w szczęście, jakie go spotkało. Całe swoje życie w szkole był wystawiany na pośmiewisko, bity i poniżany. Zaprzecza to zatem obrazowi Króla Artura, który kojarzony jest z wielu historii arturiańskich o mężnym, szanowanym i dzielnym władcy. Schemat ten zostaje również zachwiany przez dodanie do antybaśniowej kreacji bohatera szargających chłopakiem emocjami. Ze względu na nadal młody wiek zaobserwować możemy w jego zachowaniu tzw. młodzieńczy okres buntu. Gdy dowiaduje się, że królem miał zostać jedynie na prośbę Shreka, a nie z woli króla, obraża się i próbuje uciekać. Również podczas zasadzki na zamku Shrek wykorzystuje mło-

dzieńcze rozgorączkowanie i rozgoryczenie chłopca, aby ten nieświadomie uszedł cało z niebezpiecznej sytuacji, choć Artur nie miał prawa tego zrozumieć ze względu na brak doświadczenia i porywczy temperament. Mimo wszystko w końcu decyduje się pozbyć wszelkich dawnych zawiści, wraca do Zasadmiogórogradu, aby pomóc przyjaciółom i objąć tron.

Gdy Fiona jest w ciąży, odwiedza ją grupa przyjaciółek, które towarzyszą ogrzycy także później, podczas oblężenia miasta przez armię Księcia z Bajki. Składa się ona z księżniczek z najprzeróżniejszych bajek i baśni, je również powinniśmy traktować jako zbiorowość. Ich cechy indywidualne uwypuklone są przez kontrast z cechami innych księżniczek, przez co otrzymujemy efekt antybaśniowy w skutek wymieszania kilku światów bajkowych i baśniowych. Dodatkowo zaznaczyć trzeba, iż nie zadziwia to bohaterów, lecz jedynie odbiorców filmu. Niektóre kreacje księżniczek mogą posiadać elementy innowacyjne, jednak nie będą się na nich skupiać. Do grupy należą: Kopciuszek, Śnieżka, Roszpunka, Śpiąca Królowna oraz mama Fiony. Wszystkie wspierają ogrzycę i dają jej prezenty ze względu na ogłoszenie faktu o ciąży. Podczas oblężenia wykorzystują także swoje umiejętności, aby pomóc w odbiciu zamku. Śnieżka swym śpiewem zebrała leśną zwierzyńnię, aby atakowała entów, mama Fiony głową przebijała mury, aby mogły wydostać się z oblężonego miasta, a Śpiąca Królowna, gdy nagle zapadała w sen, stawała się przeszkodą, o którą potykali się wrodzy żołnierze. Wykorzystanie tego typu umiejętności do akcji bojowych jest z pewnością czymś niespotykanym, oryginalnym i zaskakującym. Z tej też przyczyny w ich kreacji zauważyć możemy elementy antybaśniowe. Jedynym ewenementem pozostaje Roszpunka, która zdradza przyjaciółki, aby móc związać się z podbijającym królestwo Księciem z Bajki. Okazuje się również, iż

jej piękne złote włosy, z którymi kojarzymy bajkowy pierwowzór, to jedynie peruka, a sama księżniczka jest łysa.

Oczywiście jedną z najważniejszych postaci, które pomagają Shrekowi w jego podróży i licznych przygodach z wcześniejszych i późniejszej części, jest Kot w Butach, zwany również Puszkiem Okruszkiem. Jego kreacja wzorowana jest zarówno na głównym bohaterze bajki spisanej przez Charles'a Perraulta *Kot w Butach*, jak i na Zorro z kultowej już serii filmów i seriali awanturniczych. Łączy on zatem w sobie pomysłowość, zabawne, kocie odruchy z wiernością, dużymi zdolnościami akrobatycznymi i szermierskimi oraz nieco egzotycznym hiszpańskim akcentem. Zestawienie tych dwóch puli cech, które w jawny sposób odnoszą się do zupełnie innych postaci popkulturowych, daje nam zarówno efekt komediowy, jak i antybaśniowy. Pierwotnego Kota w Butach oraz Zorro nie łączy bowiem wiele, zaś w *Shreku* doświadczyć możemy niesamowitej mieszanki tych dwóch bohaterów. Antybaśniowość Kota w Butach opiera się zatem na niespotykanym dotąd połączeniu dwóch znanych dobrze postaci z zupełnie innych światów, przez co otrzymujemy efekt zaskoczenia i rozbawienia już na samym początku poznawania bohatera.

Antybaśniową kreację zaobserwować możemy również na przykładzie Merlina. Niegdyś nauczał on na Uniwersytecie Worcestershire, jednak z powodu problemów psychicznych musiał porzucić pracę. Stał się pustelnikiem. Po załamaniu nie jest w stanie poprawnie używać magii i robi to bardzo niechętnie. Długo opiera się, zanim Shrek i Artur namówią go do wsparcia drużyny magią, a sam efekt czaru teleportacyjnego nie jest całkowicie poprawny, ponieważ w trakcie przeniesienia Osioł oraz Kot w Butach zamieniają się ciałami. Merlin zdaje się też być postacią bardzo ekstrawagancką, ekstrawertyczną i przyjacielską, choć nieco zagubio-

ną ze swoimi problemami. Mimo to stara się pomóc głównym bohaterom. Z pewnością stwierdzić możemy zatem, iż w porównaniu z oryginalnym Merlinem – wielkim, nieomylnym magiem o niesamowitej mocy – jest on kreowany na modłę antybaśniową. Małym elementem humorystycznym, który ma nas jeszcze upewnić w antybaśniowości Merlina, jest jego ubiór. Niebieska szata ze złotymi zdobieniami, szerokie rękawy, charakterystyczna czapka maga oraz długa, siwa broda są z pewnością cechami sztampowych magów. Szata Merlina sięga mu jednak jedynie do kolan, odsłaniając stopy w długich skarpetkach i klapkach. Tego typu połączenie kojarzone jest raczej z niechlujstwem i brakiem elegancji, co kłóci się z obrazem wielkiego maga, jakim niegdyś był zarówno bohater ze *Shreka*, jak i Merlin z historii o Królu Arturze. Nie mamy zatem żadnych złudzeń, iż jego kreacja w *Shreku Trzecim* jest stricte antybaśniowa.

Fabuła

Tak samo jak w wypadku części pierwszej również i w opisie wydarzeń ze *Shreka Trzeciego* skupię się raczej na przedstawieniu jedynie tych momentów, które realizują motyw antybaśniowy, a nie na przedstawieniu całości fabuły. W części trzeciej jednak nie mamy aż tylu wydarzeń o charakterze antybaśniowym, co w pierwszej. Mimo to niektóre wydarzenia rzeczywiście wykazują tego typu niestandardową formę.

Zacznę więc od pierwszych scen filmu, kiedy to Shrek i Fiona wcielają się w role prawdziwych arystokratów. Ubrani w piękne stroje dworskie, wyperfumowani i czyści zupełnie nie pasują do swojego dawnego wyglądu. Sami też nie czują się dobrze w roli dworzan, dlatego też gdy Shrek dowiaduje się, iż po śmierci

ojca Fiony miałyby zostać nowym królem, ogarnia go przerażenie. Jego ostatnią nadzieją jest odnalezienie Artura Pendragona, jedy- nego pretendenta do tronu Zasedmiogórogradu. Od tego mo- mentu fabuła zaczyna rozwijać się coraz szybciej. Gdy docierają do uniwersytetu, w którym uczy się Artur, okazuje się, iż nie jest on znanym i silnym rycerzem, lecz szkolnym popychadłem. W trak- cie poszukiwań spotykamy się z wieloma postaciami występują- cymi w oryginalnych powieściach arturiańskich, jak Lancelot czy Ginewra, którzy w tej wersji bardziej skorzy są do wyśmiewania Artura lub robienia mu psikusów. Ich relacje z przyszłym królem Zasedmiogórogradu oraz samo zachowanie wobec Shreka i in- nych bohaterów przypomina raczej współczesnych nastolatków niż średniowieczne, wyidealizowane postaci. Ich niestandardowe postępowanie oraz reakcje są zatem odbierane jako dziwne, nie- spotykane, a nawet zabawne, co jasno wskazuje na antybaśni- wość scen, w których występują.

Inną sceną antybaśniową jest ta, w której Księżę z Bajki nama- wia w tawernie innych złych bohaterów do przejęcia władzy w Za- siedmiogórogradzie. Jej antybaśniowość polega przede wszystkim na tym, w jaki sposób przemawia Księżę z Bajki. Nie przedstawia wizji nowego świata, lecz raczej gra na emocjach innych boha- terów, przywołując im najgorsze wspomnienia, wyjaśniające dla- czego znajdują się w ohydnej tawernie, a nie na zamku. Nierzadko poruszeni źli bohaterowie sami opowiadają swoje historie i wie- dzeni żądzą zemsty przyłączają się do powstania przeciwko ak- tualnej władzy. Ważne jest także, iż w tej scenie mamy również do czynienia z postaciami, których zazwyczaj nie nazwalibyśmy negatywnymi, jak Dżepetto czy enty. Ma to zatem potwierdzić, iż obecni tam bohaterowie są nie tyle źli, co niezrozumiani i niedo- cenieni. To zestawienie oraz reakcje zebranych postaci bawią wi-

dzów. Nietypowość sceny nawoływania do powstania realizuje zatem motyw antybaśniowy.

Gdy królowny towarzyszące Fionie podczas przyjęcia dają jej prezenty, jednym z podarunków jest krasnoludek należący niegdyś do Królowny Śnieżki. Ma on pomagać ogrzeć mamie w opiece nad dzieckiem i utrzymaniu porządku w domu na bagnie. Tak nietypowy prezent wykorzystujący motyw postaci zapożyczony z innej bajki z pewnością może zostać nazwany elementem antybaśniowym w fabule.

Antybaśniowość królowien realizuje się również w wielu późniejszych scenach, w trakcie których robią one użytek do walki w obronie Zasadmiogórogradu ze swych charakterystycznych cech. Królowna Śnieżka wykorzystuje śpiew do przywoływania leśnej zwierzyny walczącej z entami, Śpiąca Królowna zasypia, stając się przeszkodą, o którą potykają się wrodzy żołnierze, a Kopciuszek używa szpilki do walki z wrogami. Tego typu niespotykane dotąd zastosowanie charakterystycznych elementów bajkowych i baśniowych kreacji bohaterów z pewnością bawi i zadziwia swoją antybaśniową konwencją.

Podobnie również scena, w której Pinokio próbuje zwieść Księcia z Bajki, zasługuje na miano antybaśniowej. Wtedy to bowiem kukiełka, zdając sobie sprawę z rosnącego przy kłamstwie nosa, zręcznie operuje słowem i wielokrotnymi negacjami, aby w niezrozumiały dla Księcia z Bajki sposób uniknąć odpowiedzi na pytanie. Zważywszy na wcześniejszy zarys antybaśniowy Pinokia w *Shreku* oraz sam oryginalny obraz żywej kukiełki tego typu zachowanie jest dla niego co najmniej nietypowe i zadziwiające.

Oczywiście tak samo jak i wszystkie inne części *Shreka Shrek Trzeci* także kończy się pozytywnie – Shrek z Fioną odzyskują wolność i żyją długo i szczęśliwie wraz z przyjaciółmi oraz własnym

potomstwem. Podobnie jak w wypadku opisywanej wcześniej części pierwszej, także tutaj główny bohater wzorowany jest na postaciach baśniowych, dla których zakończenie historii nie powinno kończyć się dobrze. Z tej też przyczyny tego typu finał, jaki prezentuje się w *Shreku Trzecim*, jest zupełnie inny od tego schematycznego, a przez to może zostać uznany za antybaśniowy.

Komizm

Podobnie jak w pierwszej części przygód Shreka, tak i w *Shreku Trzecim* komizm oparty jest przede wszystkim na antybaśniowej formie postaci oraz komizmie sytuacyjnym, a nie na wypełniającej standardowy awanturniczo-przygodowy schemat fabule. Nadal korzysta się także z wstawiania w usta bohaterów nietypowych słów czy poruszanie nietypowych dla nich tematów, co stało się znakiem rozpoznawczym kreowanych w serii filmów *Shrek* postaci antybaśniowych. Część trzecia skupia się jednak przede wszystkim na wyśmianiu przywar młodzieży i panujących między młodymi ludźmi relacji.

Kot w Butach

Kot w Butach jest filmem z 2011 roku stworzonym przez wytwórnię DreamWorks Animation, który nawiązuje do postaci Kota w Butach występującej w serii filmów *Shrek*. Opowiada o losach Puszka przed tym, jak poznał Shreka. Rozgrywa się zatem w tym samym uniwersum, choć okolice nie są całkowicie podobne do

tych, które znamy z przygód zielonego ogra. *Kot w Butach* nie jest jednak kluczowy dla zrozumienia *Shreka* – stanowi raczej rodzaj ciekawostki czy odskoczni od całości serii i ma na celu przede wszystkim dokonać szerszego przedstawienia jednej z najpopularniejszych postaci z serii, czyli właśnie Kota w Butach.

Czas i miejsce akcji

Miejszem akcji jest przede wszystkim miejscowość San Ricardo oraz miejscowy sierociniec. Zarówno miasto, jak i okolice przywodzą na myśl Hiszpanię z okresu pomiędzy średniowieczem a renesansem. W okolicy występują lasy i pustkowia.

Sama kraina, w której mieszka gęś, przypomina starożytne świątynie obleczone egzotyczną roślinnością, która otacza budynek gęstym lasem przywodzącym na myśl dziką dżunglę.

Czas akcji nie jest określony – to element charakterystyczny zarówno dla baśni i bajek, jak i dla samej serii *Shrek*. Wiemy jedynie, iż wydarzenia mają miejsce przed spotkaniem Kota w Butach ze Shrekiem. Świat wzorowany jest na przełomie średniowiecza oraz renesansu, aby upodobnić realia do tych, które miały miejsce w bajkach i baśniach.

Bohaterowie

Wielu bohaterów występujących w filmie, jak np. Kitty Kociąpka czy zła para Jack i Jill, nie wykazuje znamion antybaśniowych ponad ewentualne schematyczne cechy postaci bajkowych lub baśniowych, które mają nas jedynie przeświadczyć, iż świat wzorowany jest na oryginalnych historiach, a rozgrywające się wydarzenia są realne dla świata znanego z tekstów dla dzieci. Ze względu

zatem na to, iż kreacja tych postaci nie przyczynia się do rozwoju antybaśni w sposób znaczny, ich charakterystyki zostaną w tym rozdziale pominięte.

Głównym bohaterem filmu jest oczywiście sam Kot w Butach. Tytuł jednak może być mylący, ponieważ kot to nie postać stricte baśniowa, pochodząca z bajek Charles'a Perraulta. Jest natomiast zapożyczeniem Kota w Butach z serii filmów animowanych o przygodach Shreka. Zatem ze względu na to, iż postać Kota w Butach nie zmienia się znacznie od tej zaprezentowanej w *Shreku*, ta część charakterystyki będzie jedynie dopełnieniem tej z rozdziału o *Shreku Trzecim*.

W tym filmie, prócz ogólnych cech Kota w Butach, poznamy także jego przeszłość oraz relacje z bohaterami, którzy w cyklu przygód Shreka się nie pojawiają. Zastajemy zatem obraz biednego kota wychowującego się w sierocińcu, jego jedynym przyjacielem staje się Humpty Dumpty, postać kojarzona z angielskim wierszykiem dla dzieci. Wraz z towarzyszem jeszcze jako dzieci postanawiają zdobyć ziarna magicznej fasoli, aby wejść na chmury i znaleźć gęś znoszącą złote jajka, dzięki którym skończyłoby się ich życie w biedzie. Relacje między tą dwójką były bardzo zażyłe – razem próbowali przeżyć w mieście, razem wpadali w tarapaty i razem z nich uciekali. W końcu jednak Humpty Dumpty zdradza Kota w Butach, zrzucając na niego winę za kilka przestępstw, przez co rudy kot musi uciekać z miasta. Mija kilka lat, zanim główny bohater dowiaduje się, iż zaczarowana fasola nie jest bajką, lecz rzeczywiście istnieje. Szybko wraca do dziecięcych marzeń o bogactwie i wyrusza na poszukiwania. Widzimy zatem bohatera, który wierny jest nie tylko swoim ideałom i przyjaciołom, ale także własnym dziecięcym marzeniom. Kot w Butach musiał jednak doświadczyć straszliwego smutku, a nawet upokorzenia,

gdy jego najlepszy przyjaciel zdradza go pierwszy raz, a jak wynika z dalszej części filmu, nie po raz ostatni. Znając postać kota z serii o Shreku, możemy zatem stwierdzić, iż w tym dziele nie mamy wielu dodatkowych motywów antybaśniowych w kreacji Puszcza Okruszka. Może to być ewentualnie przyjaźń z postacią z zupełnie innego uniwersum, przez co zarówno cechy Humpty Dumpty'ego, jak i Kota w Butach zostają w jakiś sposób uwypuklone. Innym elementem może być jego niechlubna przeszłość. Nierzadko bowiem pakował się w kłopoty lub naginał prawo, co nie pasuje do postaci Zorro, na której jest wzorowany.

Jak już wcześniej było wspomniane, przyjacielem z dzieciństwa Kota w Butach jest Humpty Dumpty. Większość odbiorców kojarzy go przede wszystkim z historii o Alicji w Krainie Czarów, z którą prowadził zawiłe rozmowy. Jest to jednak postać powstała jeszcze dawniej, bo XVIII wieku, i od tego czasu wielokrotnie wykonywana w literaturze, malarstwie i kinematografii. Korzeni jej kreacji doszukiwać powinniśmy się w anglojęzycznym wierszu:

*Humpty Dumpty sat on the wall.
Humpty Dumpty had a great fall.
All the king's horses and all the king's men
Couldn't put Humpty together again³⁶.*

W *Kocie w Butach* jego niezbyt szeroka, choć oryginalna kreacja z wiersza oraz z *Alicji w Krainie Czarów* dopełniona jest rozbudo-

³⁶ Tłum.: Humpty Dumpty na murze siadł.
Humpty Dumpty z wysoka spadł.
I wszyscy konni i wszyscy dworzanie
Złożyć do kupy nie byli go w stanie.

waną przeszłością oraz obrazem psychologicznym motywującym pewne działania. Przedstawiony jest jako jajko z nogami i rękami, noszące wielokolorowy strój. Tak jak i Puszek Okruszek Humpty również wychowywał się w sierocińcu. Często dręczony przez innych, odnalazł towarzysza w nowo przybyłym kocie, z którym postanowił skrócić swoje życie w biedzie, zdobywając ziarna magicznej fasoli poprzez odebranie ich gęsi znoszącej złote jaja. W dzieciństwie przedstawiany jest jako marzyciel i oddany przyjaciel, który pomaga jednemu towarzyszowi w każdej sytuacji. W końcu jednak Humpty zdradza Kota w Butach – zrzuca na niego całą winę za jedną z miejskich psot. Postać z wiersza nakłania kota do rabunku, przez co Puszek staje się banitą, a drogi bohaterów rozchodzą się. Wspólne marzenie zostaje zapomniane. Kiedy jednak okazuje się, iż ziarna magicznej fasoli rzeczywiście istnieją i są w posiadaniu pary Jack i Jill, zarówno Humpty Dumpty, jak i Kot w Butach oraz ich nowa towarzyszka Kitty Kociłapka postanawiają ukraść dawno poszukiwane ziarna i odnaleźć gęś składającą złote jaja. Wszystkie jednak działania, które pozornie mają pomóc towarzyszom, okazują się być jedynie mistyfikacją i kłamstwami, dzięki którym Humpty Dumpty chce zdobyć wszystkie bogactwa, aby odbudować swoją reputację w mieście. Przez cały czas współpracował z Kitty, Jackiem oraz Jill. W dorosłym życiu żywot Humpty'ego jest zatem zdeterminowany przez gorycz oraz zawiść, ale także chęć polepszenia własnej sytuacji społecznej, a środki, które posłużą do dokonania tego, nie są ważne. Jest pozbawiony skrupułów i wykorzystuje innych bohaterów, aby osiągnąć własny cel. W końcu jednak, gdy Jack i Jill zdradzają Humpty'ego, a mama złotonośnej gęsi niszczy miasto, szukając swej pociechy, Dumpty poświęca się. Gdy Kot w Butach trzyma magicznego ptaka oraz

dawnego przyjaciela, aby ci nie spadli z mostu, Humpty decyduje się spaść, aby gęś mogła przeżyć. Oczywiście na dole rozbija się, ukazując swoje wnętrze. Moglibyśmy się spodziewać, iż ze względu na zepsuty charakter, kot powinien ujrzeć równie zgniłe wnętrze. Tak jednak nie jest – ku zdumieniu wszystkich skrywał w sobie złote jajko, które gęś zabiera ze sobą na chmury. W ten sposób realizuje się także motyw z wiersza – Humpty Dumpty'ego spada z muru. Jego antybaśniowa kreacja opiera się zatem głównie na dodaniu negatywnych cech determinujących go jako postać raczej negatywną. Pierwowzór Humpty Dumpty'ego jest bohaterem zgoła neutralnym, tutaj natomiast jego zawieść oraz liczne mactwa wzbudzają w widzach niechęć. Zaskoczeniem jest także odkrycie jego wnętrza, które wedle norm baśniowych powinno ukazywać to, jaką był osobą. Można by się spierać, czy złoty środek tego bohatera wskazywać ma na to, iż w rzeczywistości był postacią pozytywną, ponieważ jednak przez większość opowieści widzieliśmy go z zupełnie innej strony. Jeśli uznamy zatem, iż powinniśmy patrzeć na fakt jego wnętrza pod względem normy determinowania charakteru przez wygląd, fakt zupełnie niespodziewanego środka będzie przejawem antybaśniowości. Można również stwierdzić, iż postaci bajkowe i baśniowe, które pełnią rolę złych bohaterów, zazwyczaj nie nawracają się na dobrą stronę. Jego poświęcenie stałoby się zatem wtedy także czynem antybaśniowym. Zatem mimo wielu problemów interpretacyjnych z pewnością zauważyć możemy w jego kreacji pewne części składowe, które określić możemy mianem antybaśniowych.

W filmie występuje wiele postaci o cechach innowacyjnych (np. złotonośna gęś, która w rzeczywistości jest gąską, oraz jej krwiożercza mama). Na nich jednak nie będziemy się skupiać ze

względu na to, iż w ich wypadku innowacyjność nie idzie w parze z antybaśniowością.

Fabula

Większość fabuły *Kota w Butach* to wspomnienia przywoływane przez relacje i retrospekcje oraz zmagania głównych bohaterów podczas szukania nasion magicznej fasoli. Niestety ewentualne elementy antybaśniowe obecne są rzadko i jedynie w pojedynczych scenach. Podobnie jednak jak w wypadku serii filmów *Shrek* efekt antybaśniowości kreowany jest także przez nałożenie na siebie wielu elementów baśniowych i bajkowych. Będą to nie tylko wcześniej omówieni bohaterowie, ale też pewne części konwencji oraz miejsc. Jeżeli założymy bowiem, iż baśniowy świat, w którym rozgrywa się akcja, jest tym samym, w którym gdzieś hen daleko żabi król urzęduje w swoim zamku, ogr mieszka na bagnisku, a król Artur uczy się na uniwersytecie, trzeba zatem do niego dodać także świat olbrzymów w chmurach. Należy jednak pamiętać, iż ta część uniwersum uznawana jest przez bohaterów mieszkających na ziemi za bajkę dla dzieci – nikt bowiem nie brał na poważnie planów Humpty Dumpty'ego oraz Kota w Butach, gdy ci chcieli odnaleźć mityczną krainę oraz gęś składającą złote jajka. Podobnie było także i w oryginale historii – świat olbrzymów, w którym mieszkała gęś, nie był łatwo dostępny. Praktycznie nikt tam nigdy nie dotarł, a ludzie traktowali to jako bajkę. Antybaśniowość tego elementu polega zatem na tym, iż pomimo przeszczepienia bajkowego motywu nasion magicznej fasoli oraz całej dalszej historii z nimi związanej do antybaśniowego uniwersum *Shreka* oraz *Kota w Butach* kraina olbrzymów

nie jest traktowana na równi z pozostałymi elementami zapożyczonymi z innych baśni i bajek. W dodatku wzorowani na takich utworach bohaterowie nie zauważają swojej niekonsekwencji względem oryginalnych tekstów, które my znamy. Skoro bowiem akceptują, iż piękny książę jest wyjściowo postacią dobrą, a brzydki ogr złą, w świecie obecne są pewne normy ustalane przez teksty dla dzieci. Świat olbrzymów powinien w takim wypadku również zostać uznany za prawdziwy. Tak się jednak nie dzieje. Związane jest to między innymi z faktem, iż ze względu na niezwykle popularność serii filmów o Shreku niektóre elementy antybaśniowej kreacji świata oraz postaci zaczynały powoli wpisywać się wśród najmłodszych widzów nie jako zatarcie starego schematu, lecz jako utworzenie nowego bajkowego motywu. Zabieg przedstawienia nasion magicznej fasoli w niemal identyczny sposób, co w oryginalnym tekście, podkreślić ma fakt, iż bohaterowie oraz antybaśniowe i innowacyjne wydarzenia nadal są w filmach obecne. Zapożyczenie tego schematu ma zatem za zadanie stanowić tło dla reszty antybaśniowych dzieł, a ewentualna niekonsekwencja w tworzeniu świata usprawiedliwiona jest przede wszystkim chęcią uwypuklenia antybaśniowości postaci, bowiem gatunek ten, jak wspominałem na początku pracy, przejawia się przede wszystkim w kreacji bohaterów.

Większość krzywozwierciadlanych scen ma za zadanie przede wszystkim ukazać antybaśniowość występujących w filmie postaci. Nie są one zatem główną częścią fabuły, lecz pojedynczymi urywkami. W porównaniu jednak ze *Shrekiem* sceny te nie są aż tak wyraźne. Najważniejszą będzie oczywiście pokazanie środka Humpty Dumpty'ego, gdy ten rozbija się po upadku z mostu, co opisałem w podrozdziale o bohaterach *Kota w Butach*. Wystę-

pująca sprzeczność w baśniowej kreacji postaci oraz ta sytuacja uwypuklają fakt, iż w rzeczywistości Humpty w tym wypadku realizuje motyw antybaśniowy.

Komizm

Podobnie jak w serii filmów *Shrek*, z którą *Kot w Butach* jest bardzo silnie powiązany, komizm jest głównie sytuacyjny, wynikający z nawiązań kulturowych oraz socjologicznych, nietypowych dla danego okresu oraz miejsca. Najważniejszym jednak elementem tworzącym sceny humorystyczne jest antybaśniowość występujących w bajce postaci oraz licznie zapożyczone kreacje z innych utworów, zazwyczaj baśniowych i bajkowych, które mieszają się z pewnymi cechami bohaterów lub osób obecnych w późniejszych tekstach kultury.

Wielkie kino

Nietypowym dla tej książki filmem będzie *Wielkie kino* (ang. *Epic Movie*) z 2007 roku. Dzieło to jest bowiem parodią wielu innych bardzo popularnych na przestrzeni ostatnich kilkudziesięciu lat utworów kinematograficznych. Większości sparodiowanych scen nie możemy zatem niestety zaliczyć do baśni czy bajek, przez co film w wymiarze ogólnym jest jedynie parodią lub komedią. Warto jednak zauważyć, iż w tym dziele kinematograficznym pojawia się także nawiązanie do ekranizacji powieści *Opowieści z Narnii: Lew, Czarownica i stara*

szafa C.S. Lewisa. Oryginał z pewnością możemy uznać za tekst bajkowy i fantastyczny, a przez to również dalsze jego wykorzystanie z elementami komicznymi lub brutalnymi (o ile spełni także niektóre inne warunki antybaśniowości) za antybaśniowe. W tej części skupię się zatem przede wszystkim na scenach i postaciach, które nawiązują do ekranizacji powieści irlandzkiego pisarza, niż na całości dzieła.

W *Wielkim kinie* nawiązuje się również do wielu innych tekstów kultury powiązanych z fantastyką. Będą to przede wszystkim serie o X-Menach, piratach z Karaibów oraz Harrym Potterze. Te jednak w swych oryginalnych filmach niestety nie są na tyle powiązane z baśniami, aby sparodiowanie obecnych w nich scen i motywów mogło zostać uznane za antybaśniowe.

Czas i miejsce akcji

Miejszem akcji jest przede wszystkim Gnarnia, czyli odpowiednik Narnii. To tam rozgrywa się większość ważnych (pod względem analizy antybaśni) wydarzeń. Zanim przejdziemy jednak do bardzo skróconego opisu świata, spójrzmy jeszcze chwilę na małą zagadkę językoznawczą, przedstawioną już przy spotkaniu Łucji z Turnusem w *Wielkim kinie*. Chodzi mianowicie o samą nazwę krainy. Jak słusznie zauważają bohaterowie, „G” w Gnarnii językoznawczo zachowuje się jak w wypadku angielskiego słowa gnome (pol. gnom), w którym pierwsza litera zdaje się być niemal niema. Jeżeli zastosujemy tę wymowę do antybaśniowego odpowiednika Narnii, okazuje się, iż nazwy te brzmią niemal identycznie. Sam region natomiast prawie całkowicie przypomina swój pierwowzór. W czasie seansu zauważyć możemy bowiem dużą liczbę miejsc wskazujących na odniesienie do Narnii. Będą to przede wszystkim obóz Aslana, pole, na którym odbywa się ostatnia bitwa, dom

Turnusa oraz charakterystyczna latarnia widoczna przy wejściu do magicznego świata. Oczywiście wszystkie te elementy są przedstawione w odpowiedni, karykaturalny sposób. Biedna chatka Turnusa staje się podobna bogatej willi, obóz Aslana przypomina raczej zbiegowisko przypadkowych postaci z różnych filmów. Do tego tak zwany zamek Białej Ladacznicy (odpowiednik Białej Czarownicy) staje się małym sklepem o skutym lodem wewnątrz. Przed przekroczeniem progów Gnarnii bohaterowie, podobnie jak w oryginale, do przejścia potrzebują magicznej szafy znajdującej się w charakterystycznym pokoju, znanym już wszystkim z trailerów oraz plakatów filmowych *Narnii*. Kraina mimo pokazania nam wielu swoich uroków oraz antybaśniowych modyfikacji nadal zachowuje cechy nieznanego, magicznego regionu, o którym, wbrew pozorom, nie wiemy wiele. Ciężko jest nam powiedzieć, gdzie dokładnie leży, czas zdaje się płynąć zupełnie inaczej (bohaterowie po powrocie z Gnarnii, mimo iż spędzili tam niemal całe życie, z szafy wychodzą z powrotem w takim wieku, w jakim przekroczyli progi krainy), co sugeruje nam pewną jego baśniowość. Tego rodzaju niedookreślenie charakterystyczne jest dla baśni i bajek, jednak również wiele tekstów fantasy oraz literatury młodzieżowej korzysta z tego motywu ze względu na powiązanie z tym pewną dozę niesamowitości w odbiorze rzeczywistości. Poza tym świat zdaje się być zlepkiem wielu miejsc znanych z popularnych scen filmowych, jak np. fabryka słodkości Willy'ego Wonki, muzeum z *Kodu da Vinci* czy samolot pełen węży z *Węży w samolocie*. Te elementy nie są jednak w tym momencie dla nas ważne. Również czas akcji zdaje się być niedookreślony. Bohaterowie przed wstąpieniem do Gnarnii zdają się pochodzić z początku XXI wieku, jednak w trakcie rozwoju akcji często zmieniają stroje, aby upodobnić się do swoich pierwowzorów. W fabryce Willy'ego

Wonki przypominają odwiedzających fabrykę z filmu *Willy Wonka i fabryka czekolady*, później zaś są to stroje dzieci z II wojny światowej, w jakie ubrane były postaci z *Opowieści z Narnii*. W samej magicznej krainie niemal od razu ich ubiór dopasowany zostaje do tego, do którego przyzwyczajeni zostaliśmy w oryginale. Ze względu na specyficzny, pseudośredniowieczny obraz krainy główni bohaterowie zmieniają w końcu swoje ubrania na zbroje i stylizowane suknie. Również zaawansowany technologicznie sprzęt RTV i AGD znajdujący się w domu Tumnusa, używany przez sługusa Białej Ladacznicy pistolet oraz pilot do telewizora pomagający na końcu filmu naszym bohaterom zupełnie nie pasują do świata przedstawionego, sprawiając nam duże problemy w jednoznacznym określeniu czasu akcji. Musimy jednak pamiętać, iż jest to parodia, przez co niektóre tego typu dodatkowe przedmioty pełnią jedynie jednorazową rolę komiczną i niekoniecznie powinny być brane pod uwagę przy rzeczywistym określeniu czasu akcji. Niemniej jednak nie dostajemy o nim żadnej wzmianki, a przez zbyt wiele sprzecznych informacji o epoce wydanie sądu o czasie rozgrywanych wydarzeń staje się niemożliwe. Ciężko jest nam zatem stwierdzić, kiedy rozgrywa się najbardziej interesująca nas, antybaśniowa część akcji, oprócz faktu, iż świat bardzo przypomina pseudośredniowieczną Narnię. Jeżeli uznamy zatem dodatkowe, sprzeczne z tamtejszymi realiami elementy jedynie za poboczne i mniej ważne, Gnarnia również powinna być odbierana jako świat quasi-średniowieczny z bliżej niedookreślonym czasem akcji. Po raz kolejny zauważamy zatem odniesienie do baśni, w której to również czas nie zostaje nam konkretnie nakreślony, choć osiągnięte zostaje to w nieco inny, bardziej chaotyczny sposób.

Antybaśniowość w określeniu miejsca akcji przejawia się zatem przede wszystkim przez niesprecyzowanie, ale również

przez charakterystyczny dla całości filmu niespodziewany humor, widoczny w samej językoznawczo zagadkowej nazwie magicznej krainy oraz pewnych wyraźnych zmianach niektórych miejsc. Ze względu na swój niemal chaotyczny i komiczny charakter często to właśnie te zmiany stanowią podstawę humoru w danej scenie. Jakkolwiek zdaje się to niemożliwie, również i czas wydaje się być uantybaśniowiony. Dzieje się to przede wszystkim poprzez jego niedookreślenie. Nie jest to jednak zabieg na poziomie standardowej baśni czy powieści fantasy, w których zwyczajnie nie dostajemy takich informacji. W wypadku *Wielkiego kina* chodzi raczej o zbyt wiele mieszających się elementów z różnych, odległych od siebie epok. Unie możliwia to jednoznaczne określenie czasu akcji, jednak jako widzowie, świadomie oglądając parodię (która w tym wypadku jest również antybaśnią), jesteśmy z pewnością w pewnym stopniu przygotowani na tego typu zabiegi i w trakcie seansu nadal mamy w pamięci, iż jest to karykatura przede wszystkim realiów *Opowieści z Narnii*, czyli pseudośredniowiecznego świata fantasy. Moglibyśmy zatem stwierdzić, iż wydarzenia rozgrywane w Gnarnii również mają miejsce w takiej rzeczywistości, choć są mocno zmodyfikowane.

Bohaterowie

Charakterystycznym elementem *Wielkiego kina* jest parodiowanie bardzo wielu postaci obecnych w popkulturze oraz kinematografii. Większość z nich zostaje urozmaicona w swej kreacji o cechy, które zupełnie nie pasują do pierwowzoru bohaterów. Przez to, jeśli chodzi o postaci zapożyczone z ekranizacji powieści C.S. Lewisa, możemy mówić o antybaśniowości u niektórych

z nich. W charakterystyce bohaterów skupię się zatem jedynie na tych, którzy realizują właśnie ten motyw.

Jako pierwszą należałoby zatem opisać czwórkę głównych bohaterów, którzy stanowią antybaśniowe odzwierciedlenie rodzeństwa z Narnii. Edward, Piotr, Łucja i Zuzanna w *Wielkim kinie* obierają w spadku po swych pierwowzorach imiona (jedynie Edward nie ma imienia po swoim odpowiedniku – Edmundzie), więzi rodzinne oraz samą rolę bohaterów Gnarnii. Reszta cech zdaje się być przypisana tylko i wyłącznie w celu tworzenia scen humorystycznych. Te elementy kreacji bohaterów opiszę jednak wraz z nieco bardziej szczegółowymi charakterystykami postaci. Jeśli chodzi o cechy wspólne rodzeństwa, z pewnością warto zauważyć, iż mimo nieco starszego już wieku (w *Wielkim kinie* zdają się oni bowiem być już całkowicie dojrzałymi ludźmi) nadal wykazują wiele zachowań charakterystycznych dla dzieci, co związane jest nie tylko z jeszcze silniejszym odniesieniem do pierwowzorów postaci, ale również stanowi pewien humorystyczny element antybaśniowy. Idealnym przykładem jest Łucja, która mimo dojrzałego wyglądu w pełni ukształtowanej biologicznie kobiety w swym myśleniu oraz reakcjach przypomina nadal Łucję z *Narnii*. Bohaterowie również tak samo jak pierwowzory akceptują z niemal dziecięcą łatwowiernością cały fantastyczny świat, do którego wkraczają. Trzeba także wspomnieć, iż nadal zauważalna jest pewna różnica w dojrzałości postaci. Tak samo jak Piotr i Zuzanna z *Narnii* jako starsze rodzeństwo górują dojrzałością nad Edwardem i Łucją, tak podobne różnice widoczne są także wśród bohaterów *Wielkiego kina*. Dodatkowo elementem antybaśniowo-komediowym jest fakt, iż bohaterowie o swych więzach rodzinnych dowiadują się dopiero w Gnarnii. Wcześniej wychowywali się w zupełnie różnych środowiskach i zakątkach

świata. Co więcej, ich odmienny wygląd wcale nie wskazuje na jakiegokolwiek powiązania genetyczne. Piotr oraz Łucja mają bowiem białą skórę, natomiast Edward przypomina raczej mężczyznę pochodzącego z krajów latynoamerykańskich. Z kolei Zuzanna z wyglądu kojarzyć może się nam z typową reprezentantką społeczności afroamerykańskiej. Również nazwisko bohaterów stanowi pewne odniesienie do oryginalnego filmu. W *Wielkim kinie* bowiem nazywają się Perverstki, zaś w *Opowieściach z Narii* Pevensie. Sama wymowa jest z pewnością zbliżona, jednak zmiana nazwiska ma przede wszystkim dodać całości humoru. Nie tylko bowiem charakterystyczna słowiańska końcówka nazwiska przynosi na myśl licznych imigrantów zalewających kraje anglojęzyczne, ale również człon „Perver” przywołuje od razu na myśl angielskie słowo „pervert”, czyli zboczeniec. W tym momencie reszta charakterystyk bohaterów staje się nazbyt indywidualna, przez co zmuszony jestem, aby przejść do opisów poszczególnych postaci.

Jako pierwszą poznajemy Łucję. Wyglądem przypominać może nieco swój pierwowzór – w porównaniu z resztą rodzeństwa zdaje się być najmłodsza. Ma rude włosy oraz ładną, okrągłą buzię. Została wychowana przez kustosza muzeum. Nie mamy jednak więcej informacji dotyczących jej przeszłości. Gdy w końcu jednak spotyka swoje rodzeństwo podczas wycieczki po fabryce Willy'ego Wonki, szybko odnajduje się w nowym środowisku. W czasie filmu na pierwszy plan wyłania się jej głupota oraz ciekawość. Często bowiem nie zastanawia się nad podejmowanymi przez siebie decyzjami (pozwala się zaprowadzić Tumnusowi do jego domu, za każdym razem kopie gadającego bobra). Nierzadko na jej twarzy zauważyć możemy uśmiech, który jest mieszaniną rozbawienia oraz niezrozumienia. Dodatkowo obraz nieco gorzej myślącej kobiety dopełniają wiecznie szeroko otwarte oczy, któ-

rymi zdaje się próbować przyswajać z trudem każdą informację. Nie bez powodu zatem pod koniec filmu dostaje tytuł Łucji Bezrozumnej. W porównaniu z pierwowzorem antybaśniowy odpowiednik Łucji uwydatnia w sposób widoczny nieprzemyślane decyzje bohaterki *Opowieści z Narnii* oraz jej dziecinność i łatwowierność. Doprowadza to nierzadko do sytuacji humorystycznych, przez co możemy rzeczywiście mówić o antybaśniowej kreacji tej postaci. Nie zapominajmy także, iż mimo zmian niektórych cech nadal realizuje rolę Łucji z *Opowieści z Narnii*. W końcu to ona jako pierwsza odkrywa magiczną krainę, a później podróżuje wraz ze swym rodzeństwem, walcząc o dobro Gnarnii. Wypełnienie tego motywu ma nas przeświadczyć w fakcie, iż rzeczywiście Łucja stanowi odniesienie do innego dzieła kinematograficznego.

W *Opowieściach z Narnii* drugim najmłodszym z rodzeństwa jest Edmund, który w *Wielkim kinie* jest Edwardem. Ze względu na jego latynoskie pochodzenie, nie tylko jego wygląd, ale również i imię musiało zostać przystosowane do realiów, z których pochodził. Niemniej jednak pewne podobieństwo imion nie może pozostać niezauważone. Wychowany w sierocińcu jako jedyny wyróżniał się wśród dzieci przede wszystkim wiekiem. Przez opiekunów traktowany był w wyjątkowy sposób, jednak nie podobało mu się życie sieroty. Elementem humorystycznym w jego kreacji jest z pewnością fakt, iż nie jest on w stanie pokonać młodszego od siebie przeciwnika w zapasach. Już sam nawet fakt tego typu pojedynków, który może zostać uznany za rasistowski, stereotypowy oraz obraźliwy, w tonie całego filmu powinien być odebrany jako zabawny. W całości dzieła zauważamy, iż Edward jest postacią odważną, choć przede wszystkim samolubną. Łatwo zostaje przekonany przez Białą Ładacnicę do współpracy oraz oszukany. W *Wielkim kinie* nie kusi się go jednak smakołykami

i wizją władzy, lecz przede wszystkim możliwością prowadzenia bogatego życia seksualnego. Oczywiście jest to zabieg mający na celu wyolbrzymienie samolubnych zapędów Edmunda. Co więcej, niezaspokojony popęd seksualny Edwarda z pewnością nie byłby akceptowalny przy kreacji postaci, którą parodiuje. W wielu scenach zachowuje się zupełnie jak Edmund – czuje pogardę względem swego rodzeństwa, przyjmuje nieco dziecięce, zawistne zachowania i odruchy, jednak w końcu pomaga w wyzwoleniu Gnarnii spod rządów Białej Ladacznicy. Antybaśniowość tej postaci opiera się zatem przede wszystkim na nieco egzotycznym względem reszty rodzeństwa pochodzeniu oraz nieodpowiednich dla bohatera *Opowieści z Narnii* popędach seksualnych.

Kolejną bohaterką, która zostaje przedstawiona w nieco odmienny od oryginału sposób, jest Zuzanna. W *Opowieściach z Narnii* sprawia wrażenie dojrzałej, odpowiedzialnej młodej damy, która specjalizuje się w strzelaniu z łuku. Jej odpowiednik z *Wielkiego kina* zostaje przedstawiony w nieco innym świetle. Przede wszystkim Zuzanna staje się przedstawicielką społeczeństwa afroameerykańskiego. Wybór aktorki o takim pochodzeniu etnicznym ma być najprawdopodobniej formą karykaturalnego przedstawienia bohaterki. Chodzi głównie o bardzo charakterystyczne, wydatne wargi Anny Popplewell, odtwórczyni roli oryginalnej Zuzanny. Ten wydawałoby się drobny szczegół anatomiczny zwrócił najpewniej uwagę twórców *Wielkiego kina* i, aby uwydatnić niecodzienne usta, w parodii wystąpiła aktorka będąca przedstawicielką społeczeństwa afroamerykańskiego, które kojarzone jest właśnie z tego typu cechami wyglądu zewnętrznego. Oczywiście żart na tle rasistowskim może zostać uznany za kontrowersyjny i niesmaczny, jednak jest to jedna z cech antybaśni – ma zadziwiać. Zuzannę poznajemy w drodze do jej nowej rodziny, a bilet

do fabryki Willy'ego Wonki otrzymuje przez przypadkowy upadek z samolotu na kobietę, która ten go zdobyła. Na podstawie całego filmu możemy zauważyć, iż niektóre z jej cech rzeczywiście pokrywają się z charakterem Zuzanny z *Opowieści z Narnii*. Zda się być odpowiedzialna i oceniać wszystko na zimno, jednak podczas zabawy w obozowisku Aslo pod wpływem alkoholu nie kontroluje się, przez co uwydatnia stereotypowe cechy afroameerykanów. Podobnie zatem jak przy kreacji Edwarda stereotypowe cechy na tle całości dzieła mają mieć humorystyczny i nieco kontrowersyjny (co charakterystyczne dla antybaśni) wydźwięk. Antybaśniowość Zuzanny polega przede wszystkim na zmianie jej pochodzenia etnicznego oraz niewielkiej, w porównaniu z resztą bohaterów, liczbie sytuacji komicznych uwydatniających jej wyjątkowość, czy raczej różność od reszty rodzeństwa. Oczywiście wypełnia rolę Zuzanny z *Opowieści z Narnii*, a realizuje ją przede wszystkim przez naukę łucznictwa oraz pomoc w walce ze złem. Niestety jej kreacja nie daje nam większej możliwości do określenia cech antybaśniowych ze względu na niewiele scen, w których uwydatnione były jej wyolbrzymione cechy charakteru.

Ostatnim z czwórki rodzeństwa jest Piotr. Jego budowa ciała oraz charakterystycznie przystryżone blond włosy stanowią dość dokładne, jak na standardy filmu, odzwierciedlenie pierwowzoru Piotra z *Opowieści z Narnii*. Aby tym bardziej upodobnić go do oryginału, antybaśniowa postać również szkoli się w walce mieczem. Oczywiście także niektóre cechy charakteru pokrywają się z tymi oryginalnymi. W kreacji Piotra z *Wielkiego kina* zwrócono jednak szczególną uwagę na motyw rozwoju psychologicznego postaci oraz na jej dojrzewanie. W *Opowieściach z Narnii* zauważamy bowiem, iż Piotr przez liczne sytuacje, w których musiał wykazać się wszystkimi swoimi umiejętnościami, dorasta i rozwija w so-

bie najważniejszą swoją cechą – odwagę. Odnalezienie w sobie tego chwalebnego przymiotu jest również nieświadomym celem antybaśniowego Piotra. Wychowywał się bowiem w szkole dla mutantów, czyli wyrzutków społeczeństwa. Co gorsza, nawet w takim miejscu traktowany był jak kozioł ofiarny ze względu na swoją nieśmiałość, strachliwość oraz bardzo słabą moc. Gdy inni uczniowie potrafili na wzór X-Menów zmieniać swoje ciało, paraliżować wrogów dotykiem czy wysuwać z dłoni zabójcze szpony, Piotr umiał jedynie w sytuacjach stresowych wytworzyć na swoich plecach kurze skrzydła. Jest to już kolejna w tym filmie gra słów. W krajach anglojęzycznych bowiem osobę strachliwą nazywa się potocznie „chicken”, czyli kurczak. Nietypowa zdolność Piotra idąca w parze z jego tchórzliwością niejednokrotnie jest przyczyną wielu komicznych sytuacji w filmie, np. gdy Tumnus prosi o pomoc w walce z wysłannikiem Białej Ładacznicy, chłopak twierdzi, że faun jedynie bardzo dobrze udaje cierpień, aby główni bohaterowie mogli uciec. Oczywiście tak samo jak reszta rodu zwierząt wypełnia rolę postaci, na której jest oparty, i pomaga w uwolnieniu Gnarnii od zła oraz bierze udział w wielu zapożyczonych z oryginalnego filmu scen. Jego antybaśniowość polega zatem przede wszystkim na parodii rozwijającego w sobie odwagę młodego rycerza, którego wyjątkowość nie polega na skrywanym talencie, bo ten, jak już wiemy, był niezwykle nieprzydatny, lecz na jeszcze głębiej zakorzenionym strachu i nieśmiałości, niż moglibyśmy się tego spodziewać. Gdy Piotr z *Opowieści z Narnii* przywołuje nam na myśl młodych bohaterów z opowieści arturiańskich lub tolkienowskich, jego antybaśniowy odpowiednik zdaje się zupełnie nie pasować do roli, którą autor mu przydzielił. Zatem przez jego kreację wyśmiewa się nie tylko schemat rozwijającego się rycerza, ale także sam proces, który temu towarzyszy.

W większości sytuacji bowiem Piotr nie wykazuje się odwagą – następuje to dopiero w ostatnich scenach filmu.

Prócz głównych bohaterów w filmie możemy zobaczyć także wiele postaci o mniejszej wadze. Wiele z nich wzorowanych jest właśnie na mieszkańcach Narnii. Będą to przede wszystkim Aslo (wzorowany na Aslanie), Biała Ladacznica (wzorowana na Białej Czarownicy) oraz Tumnus.

Aslo realizuje rolę oryginału głównie poprzez prowadzenie rebelii przeciwko Białej Ladacznicy. Tak samo jak swój pierwowzór zbiera armię, która ma stanąć w walce ze złem. Ta jednak nie składa się jak w *Narnii* z magicznych stworzeń, lecz z wojowników z różnych epok i filmów. Sam Aslo przypomina lwa głównie przez bujną grzywę oraz zarost na klatce piersiowej, a także przez charakterystyczny, przypominający koci, styl walki. Fakt jednak, iż w polowie jest człowiekiem (szczyci się tym, iż ojciec odbył stosunek z lwicą), już może zostać uznany za pewien element antybaśniowy, głównie przez zaskakujący i bardzo kontrowersyjny efekt, jaki uzyskuje się przez tę informację. Aslo posiada również pewne cechy, które w kreacji Aslana nigdy się nie pojawiły, a które z pewnością nie wpływają pozytywnie na odbiór postaci. Kiedy bowiem rodzeństwo prosi go o pomoc, muszą mu się pierw odwdzińczyć odbyciem z nim orgii. Tego typu propozycje oraz bardzo wyraźny popęd seksualny są elementami nieprzystającymi z baśniowymi i bajkowymi kreacjami postaci, przez te cechy Aslo może zostać uznany za stricte antybaśniowy. Podobnie jak w oryginalnym dziele Aslo ginie za Edwarda. Różnica polega jednak na tym, iż Aslan oddał się Białej Czarownicy za chłopca, który miał zostać przez nią zabity wedle dawnego prawa ustalonego przez lwa. Aslo natomiast zginął w walce z jednym z popleczników Białej Ladacznicy podczas uwalniania Edwarda z więzienia. W przeciwieństwie do

swego antybaśniowego odbicia oryginalna postać zostaje później wskrzeszona, aby stanąć do boju przeciwko Białej Czarownicy. Po jego śmierci zostaje urządzona huczna zabawa (co może być dość dużą ujmą na dumnej i mężnej postaci lwa), a wszyscy zdają się od razu zapominać o śmierci wielkiego towarzysza i wojownika, który poświęcił życie dla jednego z przybyszów. Podsumowując, antybaśniowość w kreacji Aslo polega przede wszystkim na uzupełnieniu charakteru postaci o wyraźne popędy seksualne, nie stosowne dla postaci bajkowych, oraz o wyraźną śmiertelność i nieszczęśliwe zakończenie dla tej postaci.

Jednym z charakterystycznych bohaterów, zarówno w *Opowieściach z Narnii*, jak i w *Wielkim kinie*, jest faun Tumnus. W obydwu produkcjach jego postać przypomina połączenie kozła i człowieka, nosi on charakterystyczny, ciepły szalik. O ile jednak w oryginalnym filmie jego wygląd jest wynikiem przynależności do określonego fantastycznego gatunku stworzeń, tak w antybaśniowej odświeżeniu jest to spowodowane, podobnie jak w wypadku Aslo, nietypową miłością rodziców fauna. Tak samo jak lwi przywódca Tumnus szczyci się tym, iż jego ojciec odbył niegdyś stosunek z kozą, co tak jak wcześniej budzi w widzu obrzydzenie, ale także rozbawienie. Tego typu zmiana w historii pochodzenia, nie tylko tej postaci, ale faunów jako ogółu, z pewnością nie pasuje do schematów obecnych we wszelkiego rodzaju bajkach, baśniach, mitach i tekstach fantasty, przez co możemy uznać ją za zabieg wprowadzania antybaśniowości. Twórcy filmu skupili się także na przedstawieniu powiązania fauna z muzyką. W *Opowieściach z Narnii* mogliśmy usłyszeć bardzo piękny utwór grany przez Tumnusa na tradycyjnym instrumencie. W parodii muzyka również odgrywa bardzo ważną rolę – podczas oprowadzania Łucji po domu Tumnusa możemy odnieść wrażenie, iż wycieczka przypomina bardziej reportaż z popularnych amerykańskich телеви-

zyjnych show, w których gwiazdy i sławy pokazują, jak mieszkają. Ze względu na to całe mieszkanie fauna przypomina przepełnioną bogactwem i wszelkimi udogodnieniami oraz nowinkami technologicznymi willę. Dodatkowo sam sposób życia Tumnusa oraz obecny w domu drugi faun w charakterystycznym, młodzieżowym stroju przywodzą na myśl wystawnie żyjących raperów, na co wskazuje również grająca w tle muzyka. Tak jak i wiele innych postaci Tumnus nie stroni od pokazywania swojej seksualności – otacza się pięknymi kobietami, jednak jak na domniemaną szukającą uwagi gwiazdę przystało w rzeczywistości pozostaje w związku z posługującym się ludzką mową Bobrem, który również jest odzwierciedleniem jednej z postaci z *Opowieści z Narnii*. Ich niecodzienny związek jest jednym z najsilniejszych dowodów na antybaśniowość w kreacji zarówno Tumnusa, jak i Bobra. W pewnym momencie historii faun poświęca się dla dobra rodzeństwa, aby ci mogli podążać dalej. Tak przynajmniej wyglądało to z początku. Jego odwaga szybko przeradza się w strach i prośbę o pomoc. Cierpiąc, woła bowiem towarzyszy, którzy przekonani o wadze poświęcenia życia fauna, uciekają. Szczęśliwie, pod koniec filmu wraca żywy. W *Opowieściach z Narnii* również oddaje się za rodzeństwo, pozwalając Białej Czarownicy uwięzić się, aby spowolnić pościg. Tumnus realizuje zatem rolę oryginału głównie poprzez wypełnienie schematu fabularnego (pokazanie rodzeństwu Gnarnii oraz poświęcenie się dla nich) oraz występowanie w scenach o zbliżonym wyglądzie i scenerii. Jego antybaśniowość polega natomiast przede wszystkim na niecodziennych relacjach z Bobrem oraz wystawnym sposobie życia. Te aspekty jego codzienności z pewnością nie pasują ani do kreacji oryginalnego Tumnusa, ani też żadnego innego fauna obecnego w popularnych tekstach fantastycznych.

Ostatnią postacią, na którą warto będzie zwrócić uwagę, jest Biała Ladacznica. Tak samo jak antagonistka z *Narnii* nosi białe fu-

tra oraz dzierży zbliżone wyglądem berła. Już na tym etapie jednak Biała Ladacznica ukazuje swoją antybaśniowość. Idealne futro Białej Czarownicy w *Wielkim kinie* zastąpione zostaje zlepkiem źle obrobionych zwierzęcych futer, w których nadal widoczne są głowy zwierząt. Ponownie mamy do czynienia ze, zdawałoby się, umyślnym niedopatrzeniem i niedokładnością w tworzeniu postaci, co ma wyśmiewać idealną kreację Białej Czarownicy. Przejdźmy jednak dalej. Podobieństw jest oczywiście więcej. Obydwie wykazują zdolności magiczne, choć wyczarowują przy spotkaniu z Edmundem (lub Edwardem) zupełnie inne obiekty pokusy. O ile bowiem sztuczki Białej Czarownicy rzeczywiście mogły skusić dziecko, tak działania Białej Ladacznicy skierowane były raczej w stronę dorosłego, którego potrzeby są zgoła inne. Obydwie również posiadają armię oraz swoich wysłanników, z tą jednak różnicą, iż antybaśniowe odbicie Czarownicy dysponuje zdecydowanie mniejszą liczbą magicznych stworzeń w swych szeregach. Większość jej podwładnych to bohaterowie pochodzący z innych filmów albo zwyczajni ludzie. Obydwie mieszkają również lodowym zamku, jednak z zewnątrz fortyfikacja Białej Ladacznicy przypomina raczej mały sklep niż okazały budynek pierwotnego. Antagonistkom przyświeca oczywiście podobny cel – dzięki swoim magicznym zdolnościom chcą przejąć całkowitą władzę nad krainą i jedynie czwórka rodzeństwa jest w stanie zapobiec tej tragedii. Jako że w *Opowieściach z Narnii*, czyli w przykładzie z gatunku wzorowanym na bajkach i tekstach fantasy, dobro musi górować nad złem, Biała Czarownica zostaje finalnie pokonana podczas ostatniej bitwy. Podobnie dzieje się też w *Wielkim kinie*. Tam jednak zwycięstwo nie jest zasługą umiejętności czworga rodzeństwa oraz walecznej armii Aslana, lecz zwykłego szczęścia. Mimo to Biała Ladacznica w końcu umiera, wypełniając do

końca rolę Białej Czarownicy z *Narnii*. Antybaśniowość tej postaci polega zatem na dodaniu do kreacji kiczowatości w wyglądzie zewnętrznym, a także wielu cech, przez które obraz dumnej czarownicy zostaje zatarty przez wizję panny lekkich obyczajów, bez skrupułów kuszącą ciałem i podarkami, aby tylko spełnić swój cel. Tego typu zachowania z pewnością nie pasują ani do konwencji bajkowych, ani kidult fantasy³⁷, z którym kojarzone są *Opowieści z Narnii*. Zarówno w kreacji Białej Ladacznicy, jak i wielu wcześniejszych postaci bardzo częste odniesienia do seksualności oraz mnogich jej wypaczeń nie pasują do standardowego modelu tych gatunków, a ich obecność sprawia, że dzieło staje się antybaśniowe. Oczywiście nie jest to jedyny powód, do tego dochodzi wiele niespodziewanych sytuacji komicznych oraz wyraźna parodia w przedstawianiu wydarzeń i bohaterów, jednak na tle całego filmu z pewnością będzie to jeden z najważniejszych elementów.

Trzeba tutaj także zaznaczyć, iż wszyscy bohaterowie nie dziwią się odmienności świata z *Wielkiego kina* od oryginalnych rzeczywistości z tekstów kultury. Te bowiem wydają się nie istnieć

³⁷ **Kidult fantasy** – tym mianem określa się, na potrzeby marketingu, typ książek fantastycznych, skierowanych do młodszych nastolatków, ale także chętnie czytanych przez dorosłych. Nie są to książki dla dzieci, lecz zachowują pewne cechy literatury młodzieżowej. Zazwyczaj występują w nich młodzi bohaterowie, przed którymi los stawia trudne zadanie (walka z uosobieniem zła, wędrówka, której celem jest zdobycie magicznego przedmiotu lub uratowanie całej krainy). W czasie swoich przygód przekraczają zwykłe granice światów – znanej nam rzeczywistości (często współczesnej cywilizacji high-tech) i magicznych krain, a wykonanie heroicznego zadania ma jednocześnie cechy wejścia w dorosłość i skutkuje odkryciem względności dobra i zła. Przykładem literatury kidult może być cykl *Mroczne materie* Philipa Pulmana. Główna bohaterka Lyra podróżuje między światami równoległymi, zyskuje przyjaciół, broni ich, wykazuje się hartem ducha i odkrywa tajemnicę własnego pochodzenia. Kidult fantasy piszą także Garth Nix i J.K. Rowling. [D. Oramus, *O pomieszaniu gatunków. Science fiction a postmodernizm*, Warszawa 2010].

w przedstawionym świecie, przez co zdziwienie postaci na pewne elementy Gnarnii i jej mieszkańców jest takie samo, jak bohaterów *Opowieści z Narnii* na Narnię. Nie jest to zatem zdziwienie wynikające ze zmian i wyśmiania pewnych elementów, lecz ma ono raczej na celu nieco przybliżyć nam bohaterów oraz realia, do których są przyzwyczajeni, czyli do naszego „normalnego” świata. Tego typu zabieg jest jednym z koniecznych punktów, jaki musi się pojawić, abyśmy mogli nazwać twór lub pewne jego elementy antybaśniowymi.

Fabuła

Fabuła *Wielkiego kina* jest niemal identyczna jak w *Opowieściach z Narnii*. Rodzeństwo po znalezieniu się w nowym miejscu (w oryginale był to tajemniczy stary dom, w parodii zaś fabryka Willy'ego Wonki) odnajduje starą, zapomnianą szafę, która stanowi przejście do magicznej krainy. Pierwsza do Gnarnii (antybaśniowego odpowiednika Narnii) przybywa Łucja, która szybko zadomawia się w świecie podczas przechadzki z Turnusem. Po zwiedzeniu jego mieszkania pojawia się też reszta rodzeństwa. Edward (odpowiednik Edmunda) zostaje jednak skuszony przez Białą Ładacnicę i przechodzi na jej stronę. Niestety szybko ze sprzymierzeńca staje się jej więźniem. Reszta rodzeństwa nie ma zbyt wiele czasu na zabawę, bo nagle zostają wrzuceni w wir wydarzeń – słudzy Białej Ładacnicy, czyli postaci z wielu różnych filmów, próbują schwycić rodzeństwo, aby ci nie mogli powstrzymać jej tyranii. Rodzeństwo odnajduje obóz Aslo (odpowiednik Aslana), który zbiera armię przeciwko Białej Ładacnicy. Dzięki jego pomocy udaje się wyswobodzić Edwarda, a następnie pokonać antagonistkę. Taki jest ogólny zarys fabuły. W całym filmie występuje jednak o wiele więcej wydarzeń, które nie zawsze są stric-

te antybaśniowe. Przepętniony jest on bowiem kompilacją mnogich scen i motywów z filmów niepasujących do konwencji bajkowej czy baśniowej, a przez to nie możemy zaliczyć ich do elementów antybaśniowych, lecz do zwykłych parodii. W czasie seansu zauważyć możemy także wiele scen niemal całkowicie skopiowanych z *Opowieści z Narnii*, jak moment, gdy Edward, tak samo jak wcześniej Edmund, naburmuszony wyśmiewa Łucję, czy scena pierwszego spotkania najmłodszej dziewczyny z Tumnusem. Oczywiście wielu wydarzeniom towarzyszą nieoczekiwane elementy humorystyczne, które w pewien sposób mogą być zazwyczaj uzasadnione przez nowe, antybaśniowe cechy parodiowanych bohaterów, jak oprowadzanie Łucji przez Tumnusa po jego mieszkaniu czy próba kuszenia Edwarda przez Białą Ladacnicę. Ilość tego typu zmian oraz uantybaśniowień w filmie jest naprawdę duża, a ich analiza mogłaby stanowić zupełnie odrębne dzieło, dlatego na tym poprzestanę.

Trzonem dzieła jest fabuła *Opowieści z Narnii*, która stanowi jednocześnie pewien odnośnik do wydarzeń pierwotnych. Dopiero bowiem po zaznajomieniu się z oryginalną historią możemy porównać pewne sceny sparodiowane i uświadomić sobie, gdzie zaszły zmiany i jaki mają one charakter. Dzięki temu odniesieniu widzimy zatem, iż główna nić fabularna nie zmienia się w znaczny sposób. Nadal realizowany jest motyw podróży charakterystyczny dla kidult fantasy. To jednak sceny poboczne i drobne elementy humorystyczne, niepasujące do oryginalnego dzieła, sprawiają, iż rozgrywające się na ekranie wydarzenia rzeczywiście możemy uznać za parodię i antybaśń.

Komizm

Jako że film to parodia wielu innych serii i tworów kinematograficznych, humor w nim obecny jest ściśle powiązany z popkulturą

oraz modnymi niegdyś w kinach tytułami. *Wielkie kino* wymaga zatem od widza konkretnej wiedzy, która jest konieczna do poprawnego odczytu wielu scen. Bez niej niektóre momenty mogą być niezrozumiałe.

Komizm uzyskany jest przede wszystkim przez niespodziewane lub innowacyjne cechy, które ujawniają się u kilku postaci zapożyczonych z innych serii, co doprowadza nierzadko do powstawania sytuacji humorystycznych. Ważną rolę odgrywają także imiona. Te bowiem są często w niewielkim stopniu zmienione w porównaniu do tych, które już dobrze znamy. Tego typu zmiany generują kolejne gagi oraz sytuacje humorystyczne. Podobna sytuacja dzieje się z nazwiskiem kapitana Jacka Szpary (ang. Jack Swallows), który stanowił parodiowe odbicie postaci Jacka Sparrowa. Nietypowe nazwisko pirata z *Wielkiego kina* nasuwało bowiem bohaterom myśl, jakoby ten miał skłonności do seksu oralnego. Jest to jednocześnie przykład bardzo ordynarnego humoru, którym przepełniony jest film. Wiele bowiem zabawnych dialogów czy scen opiera się właśnie na żartach o podłożu seksualnym bądź na brutalnej sile i niskobudżetowych efektach specjalnych. Te ostatnie nie są jednak wynikiem rzeczywistego braku funduszy. Ich zastosowanie było najprawdopodobniej celowe. Dzięki temu uzyskujemy bowiem wrażenie, jakoby film był niedopracowany, a efekty kiczowate, co wyśmiewać ma (nierazko bardzo dobrą) animację i efekty specjalne w parodiowanych seriach.

Podobnie jednak jak w wypadku tekstów antybaśniowych, które notabene również są formą parodii, pewien efekt humorystyczny powstaje także przez nałożenie się wielu motywów z niepowiązanych ze sobą serii. Interakcje bohaterów czy zupełnie niepasujące do siebie regiony i miejsca sprawiają, iż logika w świecie przedstawionym schodzi na bok i oddaje pola czystej parodii. Sam widz jest niemal bombardowany licznymi nawiąza-

niami, przez co nie ma nawet chwili wytchnienia, aby stwierdzić, iż pewne elementy nie mają sensu i zwyczajnie do siebie nie pasują. Samą bowiem istotą tego typu parodii jest właśnie brak sensu w wątkach pobocznych. Jedynie główna nić fabularna jest rzeczywiście rozwijana w sposób logiczny. Pozostałe zaś są zbiorem scen, które w nieznacznym sposób mogą przyczynić się do rozwoju akcji, jednak w większości stanowią jedynie element humorystyczny.

Same elementy antybaśniowe obecne w filmie oczywiście również stanowią swego rodzaju część humorystyczną i przejawiają się przede wszystkim w kreacji świata Gnarnii oraz w postaciach. Ich niespodziewane cechy charakteru, a nawet sam wygląd, sprawiają, iż stanowią oni niemal zaprzeczenie pierwowzorów, a zapożyczają od nich jedynie imiona i niektóre cechy. W nieco pokraczny sposób realizują jednak samą fabułę z *Opowieści z Narnii*. Wypełnienie tego wątku sprawia zatem, iż fabuła (pomijając pewne wydarzenia niezwiązane z główną linią) stanowi kontrast dla innych scen parodiowych, a nawet dla samej kreacji bohaterów.

Czerwony Kapturek – prawdziwa historia

Przed ponad dziesięciu laty *Czerwony Kapturek – prawdziwa historia* (ang. *Hoodwinked! The True Story of Red Riding Hood*) był prawdziwym fenomenem. Jako jedna z niewielu bajek łamała wszelkie konwenanse standardowego ujęcia historii, które są dobrze znane

najmłodszym widzom. Oczywiście odbiorcy zostali już wcześniej przyzwyczajeni do możliwości tego typu przedstawienia bajek. Zanim bowiem pojawił się *Czerwony Kapturek*, na polu antybaśni duży sukces odniosły dwie pierwsze części *Shreka*. Prawdopodobnie gdyby nie fenomen przygód zielonego ogra, również i *Czerwony Kapturek* nie spotkałby się z tak pozytywnym odbiorem. Seria ta doczekała się także kontynuacji, jednak ze względu na o wiele większą popularność *Shreka* *Czerwony Kapturek* został zapomniany. Nie ustępuje on jednak innym, lepiej znanym antybaśniom. Powiem więcej, w niektórych momentach, zwłaszcza w tworzeniu bohaterów, zdaje się nawet przewyższać *Shreka*.

Czas i miejsce akcji

Film zapożycza charakterystyczny dla baśni i bajek element niedokreślenia czasu oraz miejsca rozgrywających się wydarzeń. Świat wzorowany jest oczywiście na realiach zbliżonych do tych, do których zostaliśmy przyzwyczajeni w wielu adaptacjach oraz wydaniach książkowych *Czerwonego Kapturka*. Akcja rozgrywa się zatem głównie w lesie oraz w drewnianej chatce babci Czerwonego Kapturka. Dodatkowo świat przedstawiony zostaje rozszerzony o wiele terenów przyległych do znanych już z założenia widzowi miejsc. Będzie to przykładowo chatka Capa, góra pokryta śniegiem, na której babcia bierze udział w wyścigu, czy dość dużo cukierni znajdujących się w lesie. Co więcej, występujący w filmie bohaterowie posługują się bardziej nam współczesną technologią (sprzęt do sportów ekstremalnych, telefony komórkowe, kamery i aparaty) oraz przybierają role zbliżone naszemu społeczeństwu (policjanci, akto-rzy, dziennikarze). Wprowadzenie tego typu elementów, których w oryginalnej wersji *Czerwonego Kapturka* z pewnością byśmy nie

spotkali, może zostać uznane za antybaśniowe przede wszystkim ze względu na fakt, iż zwyczajnie nie pasują do bajkowych realiów pierwowzoru. Niektórzy czytelnicy mogą stwierdzić natomiast, iż te elementy są jedynie zabiegiem wprowadzenia innowacyjności do oryginalnego tekstu kultury. Pozwolę sobie jednak przypomnieć, że aby pewna część kreacji postaci lub miejsca mogła zostać uznana za innowacyjną, musi być przede wszystkim zgodna z realiami świata, w którym rozgrywa się akcja. Telefony komórkowe oraz inne bardziej zaawansowane technologicznie sprzęty z pewnością do tego typu przedmiotów się nie zaliczają, a przez to nie możemy uznać ich za innowacyjne, lecz za antybaśniowe. Świat staje się także dla widza zaskakujący ze względu na obecność elementów z innych bajek. Co prawda o nich dowiadujemy się jedynie z ustnych relacji bohaterów i nie widzimy ich na własne oczy, jednak nic nie wskazuje na to, abyśmy mogli zostać wprowadzeni w błąd. Tak też dostajemy informację, iż w świecie Czerwonego Kapturka żyje prowadząca niegdyś sklep cukierniczy Baba Jaga oraz trzy świnki posiadające spółdzielnię budowlaną. Oczywiście ich zawody kojarzą nam się z obrazem z bajkowych pierwowzorów i w pewnym sensie takie drobne zmiany możemy uznać za przejaw antybaśniowości, jednak główną rolę w tworzeniu takiego charakteru ma sam fakt ich wystąpienia w świecie, do którego nie należą. Ta kompilacja realiów i motywów nie jest oczywiście aż tak widoczna, jak w serii filmów *Shrek*, jednak z pewnością warto w czasie seansu zwrócić na nią uwagę.

Bohaterowie

Ze względu na specyficzny, dwuczłonowy charakter filmu bohaterów w nim występujących podzielić można na dwie grupy. Pierw-

sza z nich zawiera w sobie postaci, które znamy z oryginalnej historii o Czerwonym Kapturku. Będzie to zatem Wilk, Czerwony Kapturek, drwal Kirk, babcia Puckett (zwana również Babcią 3 „G”). Ze względu na antybaśniowy charakter to właśnie na ich charakterystykach będę chciał się skupić, pomijając postaci z drugiej grupy. Ta bowiem dotyczy głównie dodatkowego wątku, rozwiniętego pod koniec filmu, który niestety niewiele wspólnego ma z antybaśnią czy oryginalnym *Czerwonym Kapturkiem*. Stanowi raczej oddzielną bajkę zbudowaną na tajemnicy Smakosza, o której dowiadujemy się w trakcie zeznań bohaterów. Do tej grupy postaci zaliczają się detektyw Nicky Flippers, zając Boingo (później zwany także Smakoszem) oraz Wiercik, pomagier Wilka.

Po krótkiej segregacji bohaterów *Czerwonego Kapturka – prawdziwej historii* przejdźmy do opisu poszczególnych antybaśniowych postaci. Z pewnością wszyscy się zgodzą, iż zacząć powinniśmy właśnie od tytułowej bohaterki. Z wyglądu przypomina dobrze znaną nam dziewczynkę z bajki dla dzieci – niska, o brązowych włosach skrytych pod czerwonym kapturkiem. Łatwo nawiązuje nowe kontakty, kocha przyrodę. Jej postać zostaje uzupełniona o cechy zarówno innowacyjne, jak i antybaśniowe. Do tych pierwszych zaliczyć możemy przyjaźń ze Smakoszem, podróżowanie na rowerze oraz pracę rozwoziciela słodkości po mieście. Elementami antybaśniowymi w jej kreacji będą natomiast znajomość wschodnich sztuk walki, chęć ucieczki z bajkowego miejsca, co może być traktowane jako rozszerzenie motywu zejścia Kapturka z bezpiecznej ścieżki w lesie, oraz niesamowicie ostry język. Często bowiem nie pozostaje bierna na zaczepki słowne innych postaci, a nawet sama prowokuje bohaterów do kłótni. Te trzy konstytutywne cechy w kreacji świadczą o jej antybaśniości. Są one bowiem niespodziewane na tyle, iż widz w czasie

seansu z pewnością otwiera usta w zdziwieniu na tak oryginalną i niespodziewaną kreację znanej postaci. W licznych historiach przedstawianych przez przesłuchiwaną bohaterów jej charakter nie różni się zbyt wiele. Zazwyczaj obrazowana jest właśnie jako młoda, zadziorna dziewczynka, która dba o swoją babcię. Często zachwalana jest za swoją pracowitość. Wilk podejrzewa ją jednak początkowo o wykradanie z cukierni przepisów na smakołyki, jako że miała do nich najłatwiejszy dostęp. Oczywiście Czerwony Kapturek realizuje rolę swego oryginału – dociera do babci ze smakołykami (oraz ukrytymi w koszyku przepisami na wypieki babci), po drodze spotykając (zdawałoby się) agresywnego Wilka. W chatce nie zastaje oczywiście staruszki, lecz przebranego leśnego zwierza, którego demaskuje serią pytań bardzo zbliżoną do tej w oryginalnej historii. Podobnie też zostaje uratowana dzięki nagłemu wtargnięciu drwala. W odróżnieniu jednak od oryginalnej historii nikt nie ginie, babcia znajduje się związana w szafie, drwal miał w rzeczywistości najmniejszy wpływ na uratowanie bohaterki, a sam Kapturek nie został wysłany ze smakołykami do babci przez mamę, lecz wykonywała swoje obowiązki (rozwożenie ciasteczek po lesie). Jedynie przy okazji chciała ukryć przepisy babci w jej chatce. Tak samo drogę do domku staruszki przebyła w większości kolejką górską, a nie piechotą. Podobnie jednak jak w oryginale – zbacza z drogi. W filmie przedstawione to zostało jako wypadnięcie z wagonika kolejki, a po upadku Kapturek niemal natychmiast spotyka Wilka. O ile oryginalna fabuła miała za zadanie nauczyć dzieci posłuszeństwa względem rodziców, a samej dziewczynki samodzielności, tak antybaśniowy Kapturek zdaje się już być wystarczająco niezależny i zdeterminowany, aby osiągnąć swój cel. W końcu jego praca wymaga tego, aby stale podróżował sam po lesie. Podsumowując, antybaśniowość tej postaci po-

lega przede wszystkim na wyrażnej wojowniczości, determinacji oraz pewności siebie, a także na niesamowitych zdolnościach, o których pierwowzór Kapturka mógłby tylko marzyć. Cechy te bowiem prowokują często powstawanie sytuacji konfliktowych, doprawionych nutką humoru, przez co widz jednocześnie dziwi się, jak i bawi nową kreacją znanej postaci.

Drugą najbardziej rozpoznawalną postacią z bajki jest oczywiście Wilk. W *Prawdziwej historii* nasz bohater naturalnie wypełnia schematyczność roli pierwowzoru. Skuszony niesionymi przez Kapturka smakołykami postanawia zakraść się do chatki babci, gdzie na miejscu wciela się w rolę niedołężnej staruszki, aby przejąć od dziewczynki podarki. Różnica w tym schemacie polega jednak na tym, iż Wilk nie pożera babci – ta siedzi bowiem wcześniej już związana w szafie. Tak samo finalnie nie zjada Czerwonego Kapturka, ponieważ przeszkadza w tym nagłe pojawienie się drwała. Również to nie same smakołyki skusiły Wilka, lecz ukryte pod nimi przepisy babci. Jak się bowiem okazuje, Wilk nie jest w żadnym stopniu złą postacią. W rzeczywistości pracuje jako reporter, który rozwiązuje zagadkę znikających przepisów cukierniczych, a na głównego podejrzanego wybrał właśnie Kapturka. Stąd też usilnie próbował śledzić dziewczynkę oraz przeszukać niesiony pakunek, aby znaleźć jakieś dowody na jej winę. W jego kreacji nie zauważamy zatem praktycznie żadnych elementów charakteru z pierwotnego złego zwierza leśnego. Wszelkie jego agresywne czy nieprzyjazne zachowania tłumaczone są nieszczęśliwymi wypadkami, niewidocznymi na pierwszy rzut oka dla pozostałych postaci. W zeznaniach przedstawia się jako dzielny reporter – detektyw do końca oddany pracy. Zdaje sobie również sprawę, że ze względu na swój wygląd oraz pewne przypisane przez to cechy będzie traktowany w nieodpowiedni, uwłaczający jego osobie

sposób, przez co często wykorzystuje w pracy przebrania, tak jak w chatce babci Czerwonego Kapturka. Dodatkowo ma swojego towarzysza. Jest nim wiewiórka Wiercik, która, zdaje się, także pełni rolę przyjaciela Wilka. Jak zatem widzimy, antybaśniowość tego bohatera zbudowana jest przede wszystkim na pozbawieniu go praktycznie wszelkich możliwych złych cech, które obecne były w oryginalnej bajce. Agresja i brutalność zastąpione zostały pasją oraz poświęceniem dla sprawy. Dodatkowo fakt, iż zdolny jest do nawiązywania przyjaźni (pierw z Wierikiem, na końcu filmu także ze wszystkimi pozostałymi pozytywnymi bohaterami), całkowicie ułagadza kreację tej postaci. Przez to widz niemal nie może uwierzyć w historię Wilka oraz w jego prawdziwą naturę. Te liczne niespodziewane zmiany w kreacji jego postaci z pewnością pozwalają nam na nadanie mu miana antybaśniowego bohatera.

Teraz przyjrzyjmy się bliżej postaci babci Czerwonego Kapturka. Jak zostało już powiedziane przy okazji charakterystyki Wilka – jej rola została nieco bardziej zmieniona niż innych postaci. Na początku filmu poznajemy ją dopiero w momencie, gdy zirytowany Wilk próbuje zaatakować Kapturka. Wtedy to właśnie związana staruszka wyskakuje z szafy. Nie zostaje zatem przez bestię zjedzona, a drwal (tudzież leśniczy) nie musi wyciągać jej z żołądka zwierza. Z zeznań jej oraz Kapturka dowiadujemy się natomiast nieco więcej szczegółów z życia staruszki. Babcia prowadzi bardzo dobrze prosperującą cukiernię, a jej wnuczka rozwozi słodycze po lesie. Nie jest to oczywiście jeszcze wystarczający powód, abyśmy mogli mówić o antybaśniowości postaci. Dopiero dalsza charakterystyka pokazuje nam niespodziewane zmiany w jej kreacji. Przede wszystkim nie jest już starą, schorowaną babcią, jaką znamy ze standardowej historii. Prowadzi bowiem dość ekstremalne życie – każdą wolną chwilę wypełnia uprawianiem bardzo

niebezpiecznych sportów, jak skoki spadochronowe czy zjazdy na nartach przy dużej prędkości. Jej znajomi o podobnych zainteresowaniach zdecydowanie różnią się od niej wiekiem, jednak wspaniale dogaduje się z młodzieżą, z którą zdaje się mieć nawet więcej wspólnych tematów niż z własną wnuczką. Co więcej, z zeznań babci wynika, iż niemal sama pokonała drabów nasłanych na nią przez Smakosza. Jest bardzo żwawa, wygimnastykowana i nie może znieść bezczynności. Tę część swojego życia trzyma oczywiście w tajemnicy przed najbliższymi. Jak zatem widać, to właśnie te dodatkowe, nieoczekiwane elementy jej kreacji stanowią o antybaśniowości. Najprawdopodobniej żaden z widzów nie spodziewał się ujrzenia takiego obrazu staruszki, który stanowi całkowite zaprzeczenie schorowanej czy niemal niedołężnej kobiety z oryginalnego *Czerwonego Kapturka*. O ile bowiem cukiernictwo, choćby hobbystyczne, kojarzone jest z tą najbardziej zaawansowaną wiekiem grupą społeczeństwa, tak uprawianie sportów ekstremalnych z pewnością bardziej pasuje do kreacji młodych, żywiołowych bohaterów niż babci.

Ostatnią z ważnych postaci dla antybaśni w kulturze będzie drwal Kirk. Jego rola w filmie zdaje się najbardziej odbiegać od oryginalnego schematu. Do domku babci wpadł bowiem przypadkiem, a wystraszenie Wilka (oraz reszty bohaterów) również nie było działaniem umyślnym. Z jego zeznań wynika bowiem, iż rzeczywiście z pracą drwala niewiele miał wspólnego. Większość życia spędził, sprzedając sznycle ze swojego wozu. Co prawda kochał to zajęcie, jednak zawsze marzył o roli aktora. W końcu los się do niego uśmiechnął i dostał angaż w reklamie kremu na odciski „Agatka”. Aby lepiej wcielić się w rolę drwala sprzedającego specyfik, postanowił pójść do lasu i tam ćwiczyć. Przy ścinaniu jednego z drzew zdarzył się jednak wypadek – ogromny ścięty

pień zaczął się toczyć, porywając ze sobą niedoszłego aktora, doprowadzając do nagłego wskoczenia do chatki babci. Przez całość opowiadanej przez siebie historii rysuje się nam raczej jako postać niezbyt rozgarnięta, powoli myśląca, a może nawet o umyśle dziecka. Jest to oczywiście całkowite zaprzeczenie mądrego i roztropnego drwala z oryginalnego *Czerwonego Kapturka*. Dodatkowe niemieckie korzenie bohatera są powodem wielu zabawnych sytuacji i jedynie dopełniają obraz sprzedawcy sznycli. Najważniejszym jednak elementem antybaśniowym w jego kreacji jest fakt, iż w rzeczywistości nie był nawet drwalem, a sugerujący to wygląd jest jedynie wynikiem gry aktorskiej oraz nietypowego pochodzenia. Daje to oczywiście efekt zaskoczenia i szoku, a dalsza opowieść jego historii jedynie wzmacnia obraz niesamowitości i głębokiej przepaści między kreacjami obydwu bohaterów ratujących Czerwonego Kapturka i babcię.

Fabula

Czerwony Kapturek – prawdziwa historia wyróżnia się przede wszystkim bardzo ciekawą formą opowieści. Pierwsze pokazane nam wydarzenia przypominają te z oryginalnej bajki braci Grimm. Widzimy Czerwonego Kapturka, który z koszykiem smakołyków zmierza właśnie do babci. Po drodze zaczepia ją Wilk, dopytując się o wartość koszyczka oraz pytając dokąd dziewczynka zmierza. Gdy Kapturek dociera do domku babci, okazuje się, iż ta zaginęła, a Wilk leży w jej łóżku, podszywając się pod staruszkę. Kiedy zwierzę zdaje się chcieć rzucić na dziewczynkę, z szafy wyskakuje związana babcia, a przez okno wpada krzyczący drwal. Jest to jednak dopiero początek filmu, którego dalsza część opiera się na przesłuchiowaniu przez policję zebranych w chatce bohaterów, aby ustalić motyw

ich działań oraz co rzeczywiście się wydarzyło. W trakcie opowieści ujawnionych zostaje wiele faktów z życia antybaśniowych postaci, a w tle nadal rozwiązywana jest zagadka tajemniczego Smakosza – złoczyńcy panoszącego się po okolicy, który okrada wszystkie cukiernie z ich najpilniej strzeżonych przepisów. Sama fabuła w swej antybaśniowości opiera się przede wszystkim na licznych niespodziewanych scenach uzupełniających obraz bajki o Czerwonym Kapturku (które w większości zostały opisane przy okazji charakterystyk bohaterów filmu we wcześniejszym podrozdziale) oraz samym nagłośnieniu wypadku w domu babci do tego stopnia, iż staje się medialnym hitem i sprawą niemal najwyższej wagi dla miejscowej policji. Kiedy całość zdarzeń zostaje ustalona, najważniejszą nicią fabularną staje się ta dotycząca Smakosza. Tam jednak nie widzimy już zbyt wielu elementów antybaśniowych ponad te przedstawione wcześniej. Czerwony Kapturek zostaje złapany podczas inwigilacji bazy Smakosza, a reszta bohaterów wyrusza na pomoc dziewczynce. Wtedy jednak zdają się być zdeterminowani przez swoje antybaśniowe oraz innowacyjne cechy, a przez to w drugiej części filmu nie mogą być brane pod uwagę jako postaci stricte antybaśniowe. Jeśli bowiem bohaterowie posiadają jedynie imiona oraz śladowe cechy wyglądu jako szczątkowy spadek po oryginałach, ciężko jest nam stwierdzić, iż to rzeczywiście nadal jest bliskie pokrewieństwo postaci z ich pierwowzorami. Tym bardziej niespodziewany rozwój akcji nie sugeruje nam antybaśniowości drugiej części filmu, ponieważ rozgrywające się tam wydarzenia nie są w żadnym stopniu powiązane ze standardowymi modelami bajek, jakie znamy. Ta partia może raczej zostać nazwana nowym, niemalże niezależnym dziełem, ponieważ niewiele odniesień do odrębnych tekstów kultury nie pozwala nam na jednoznaczne stwierdzenie jej antybaśniowości. Ze względu zatem na niewielkie

powiązanie z tematem książki pozwolę sobie streszczenie tej części filmu pominąć. Oczywiście na końcu to dobro góruje nad złem, co jest typowym elementem bajkowym.

Komizm

Elementy humorystyczne w *Czerwonym Kapturku – prawdziwej historii* są głównie efektem antybaśniowej, zupełnie niestandardowej kreacji bohaterów. W przeciwieństwie jednak do wcześniejszych filmów i książek bohaterowie nie pokazują nam bezpośrednio swoich nowych, zaskakujących cech, lecz dowiadujemy się o nich z retrospekcji i relacji ustnych podczas przesłuchań prowadzonych przez Nicky'ego Flippersa. Co prawda zeznaniom towarzyszy także wizualne przedstawienie minionych wydarzeń, jednak dla postaci pozostają to jedynie słowa, a obrazy w praktyce widoczne są dla widzów.

Liczne zmiany w postaciach oraz pewne modyfikacje w świecie przedstawionym oraz w fabule z pewnością są w stanie odbiorcę rozbawić oraz zaszokować. Efekt niesamowitości uwydatniony zostaje także przez sam tytuł, który sugeruje nam, że rozgrywane wydarzenia oraz bohaterowie są dopiero w tym filmie przedstawieni w sposób właściwy, a wszelkie wcześniejsze historie o nich są błędne. Oczywiście w samym dziele uświadczyc możemy wielu zabawnych dialogów i monologów, zarówno ze strony postaci pierwszoplanowych, jak i tych działających w tle. Jest to element charakterystyczny współczesnych bajek, bez którego film z pewnością mógłby wydać się nużący dla najmłodszych widzów, którzy są w tym wypadku notabene głównymi odbiorcami. Pamiętajmy także, iż dalsza, mniej antybaśniowa część filmu również wypełniona jest zabawnymi scenami oraz rozmowami. W końcu

bajka ma bawić, czy to antybaśnią, czy też zwykłą, wartką akcją. Głównym jednak elementem, na którym opiera się komizm nowej wersji *Czerwonego Kapturka*, jest mnogość scen, w których doskonale znani bohaterowie pokazani zostają od zupełnie innej strony. Nie chodzi tu tylko o różne wersje zeznań postaci, ale także o sam fakt występowania w scenach, w jakich nigdy byśmy się nie spodziewali ich zobaczyć. Przykładem niech będzie drwal, który okazuje się być sprzedawcą sznycli, czy też babcia uwielbiająca sporty ekstremalne.

Film składa się z wielu gagów oraz elementów zabawnych, które stanowią w głównej mierze zarówno o jego bajkowej, jak i antybaśniowej kreacji. Momenty humorystyczne przyciągają w końcu najmłodszych widzów, a odświeżenie schematów również i starszych, zainteresowanych tematyką zarówno baśniowo-bajkową, jak i właśnie antybaśniową.



Podsumowanie

Podsumowując, antybaśń jest gatunkiem, który wyodrębnił się z satyry oraz elementów humorystycznych, obecnych w wielu odmianach literackich i filmowych. Bardzo widoczne są w niej wszelkie elementy baśniowe i bajkowe, które notabene stanowią przedmiot parodii. Korzeni powinniśmy się doszukiwać przede wszystkim w wielokrotnie wspominanych już bajkach i baśniach oraz w literaturze fantastycznej – antybaśń to spadkobierca obecnych w tych gatunkach motywów. Może to być zarówno jedynie nikły element świata przedstawionego, stanowiący trzon, na którym oparta jest cała fabuła. Konieczna jest jednak pewna znajomość schematów i kontekstów kulturowych. Nie wszystkie postaci, których karykaturalne wersje pojawiają się w tekstach, będą zrozumiałe, a przede wszystkim intrygujące dla odbiorców niezaznajomionych z kulturą popularną Europy i Ameryki Północnej.

O ile antybaśń może być żywo widoczna w tekstach kultury, zazwyczaj niemożliwym jest, aby był to jedyny występujący element. Może on zdominować dzieło, jednak cechy innych gatunków muszą być rzeczywiście obecne, aby zaznaczyć, jaką sfe-

rę literatury próbuje się przedstawić w krzywym zwierciadle. Sam komizm, groteska oraz brutalność nie są w stanie dostatecznie wskazać, czy tekst jest antybaśnią. Potrzebny jest także element znany, abyśmy mogli w sposób świadomy i szybki połączyć fragmenty niespodziewane z tymi już dla nas oczywistymi.

Poza pierwszymi przychodzącymi na myśl gatunkami związanymi z antybaśnią często powiązana jest ona z literaturą awanturniczą, młodzieżową i mitami, które w dzisiejszych czasach również bardzo żywo funkcjonują w świadomości ludzkiej. Ze względu na coraz częstsze łączenie motywów baśniowych i mitologicznych, zwłaszcza w literaturze młodzieżowej, również i te schematy mogą zostać przypisane do antybaśni, o ile rzeczywiście będą sparodiowane. Tego typu zabiegów jednak nie odnalazłem, choć bardzo możliwe, iż już powstają. Antybaśń bowiem jest gatunkiem, który tworzyć może każdy, ponieważ sama parodia nie musi być wyszukaną i na wysokim poziomie. Wręcz przeciwnie, jak zauważyliśmy na przykładzie niektórych opisanych przeze mnie dzieł, często to kicz, niedopracowanie oraz liczne wulgaryzmy mogą sprawić, iż bohaterowie, miejsca czy sama fabuła przybiorą antybaśniowy wydźwięk. W ten sposób gatunek ten stworzyć może teraz niemal każdy, czy to na internetowym blogu literackim, czy na jednej z wielu stron internetowych, na których możemy dzielić się swoją twórczością kinematograficzną. Pamiętajmy jednak, że aby nasze dzieło odniosło sukces, było rozpoznawane oraz zapisało się na kartach historii rozwoju antybaśni (czy też jakiegokolwiek innego gatunku), potrzebny jest nam talent, innowacyjność oraz lata praktyki. Jest to prawdopodobnie częsty problem przy tworzeniu antybaśni. Nierzadko bowiem takie dzieła giną między wieloma im podobnymi, nieco gorszej jakości parodiami, przez co i samo odszukanie dzieł jest co najmniej trudne.

Antybaśń jest gatunkiem stale ewoluującym, który swoją definicję opiera przede wszystkim na przykładach powstających dzieł. Nie będzie zatem to dziwne, jeśli w bliższej lub dalszej przyszłości definicja zmieni się drastycznie lub całkowicie zniknie ze względu na niewielką ilość kolejnych tworów nawiązujących do antybaśni.

Z pewnością nie będzie to ostatnie opracowanie poruszające szerzej ten temat. Wiele aspektów oraz przykładów zostało pominiętych lub w niedostateczny sposób opisanych, co stanowi idealną możliwość zarówno dla młodych, jak i bardziej doświadczonych literaturoznawców do podjęcia dalszych poszukiwań nie tylko na polu antybaśni i satyry w literaturze, ale także na temat literatury ogółem.

Bibliografia

Kinematografia

- Charlie i fabryka czekolady*, reż. Burton Tim, 2005,
Czerwony Kapturek – prawdziwa historia, reż. Edwards Cory,
Edwards Todd, Leech Tony, 2006,
Kod da Vinci, reż. Howard Ron, 2006,
Kot w Butach, reż. Miller Chris, 2012,
Królewna Śnieżka i siedmiu krasnoludków, reż. Cottrell William,
Jackson Wilfred, Morey Larry, Pearce Perce, Sharpsteen Ben, 1938,
Opowieści z Narnii: Lew, Czarownica i stara szafa, reż. Adamson
Andrew, 2006,
Piraci z Karaibów: Klątwa Czarnej Perły, reż. Verbinski Gore, 2003,
Piraci z Karaibów: Skrzynia umarlaka, reż. Verbinski Gore, 2005,
Piękna i Bestia, reż. Wise Kirk, Trousdale Gary, 2002.
Shrek, reż. Adamson Andrew, Jenson Vicky, 2001,
Shrek 2, reż. Adamson Andrew, Jenson Vicky, Asbury Kelly,
2004,
Shrek Forever, reż. Mitchel Mike, 2010,
Shrek Trzeci, reż. Miller Chris, Hui Raman, 2007,
The Mark of Zorro, reż. Mamoulian Rouben, 1940,
Wielkie kino, reż. Friedberg Jason, Seltzer Aaron, 2007,
Węże w samolocie, reż. Ellis David R., Halaby Lex, 2006,

Literatura

- Andersen Hans Christian, *Baśnie*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1971,
- Andersen Hans Christian, *Baśnie*, Świat Książki, Warszawa 2000,
- Andruczyk Krystyna, Fiećko Dorota, *Słownik gatunków literackich*, Wydawnictwo IBIS, Poznań 2016,
- Antropologia kultury – antropologia literatury*, red. Ewa Kosowska, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2005,
- Arystoteles, *Poetyka*, Zakład Narodowy im. Ossolińskich – Wydawnictwo, wydanie II, Wrocław 1989,
- Bal Mieke, *Narratologia. Wprowadzenie do teorii narracji*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012,
- Barrie James Matthew, *Piotruś Pan*, Media Rodzina, [b.m.] 2015,
- Bartnicka Alicja, *Postać czarodzieja w literaturze fantasy*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2014,
- Bernacki Marek, Paulus Marta, *Słownik gatunków literackich*, PPU Park Sp. z o.o., Bielsko-Biała 2002,
- Brak autora, *Reinaard de vos*, tłum. Bert Decorte, uitgeverij Walter soethoudt, Antwerpen 2000,
- Burzyńska Anna, Markowski Michał Paweł, *Teorie literatury XX wieku*, Wydawnictwo Znak, Kraków 2007,
- Caroll Lewis, *Alicja w Krainie Czarów. Po drugiej stronie lustra*, Wydawnictwo Vesper, [b.m.] 2010,
- Collodi Carlo, *Pinokio*, Wydawnictwo Olesiejuk, [b.m.] 2015,
- Eagleton Terry, *Jak czytać literaturę*, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2014,
- Encyklopedia popularna PWN*, red. Rafał Łąkowski, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1982,

- Goraj Piotr, *Antybajki*, Stapis, Katowice 2007,
- Green Roger Lancelyn, *Król Artur i Rycerze Okrągłego Stołu*, RTW, [b.m] 1999,
- Grimm Jacob i Grimm Wilhelm, *Kot w Butach*, Egmont Polska, [b.m] 1993,
- Grimm Jakub i Wilhelm, *Baśnie nad baśniami*, Wydawnictwo Zielona Sowa, Kraków [b.r.],
- Grimm Jakub i Wilhelm, *Kapuściany Osiół*. Dostępny w Internecie: http://www.grimmstories.com/pl/grimm_basnie/osla_sala [11 sierpnia 2016],
- Ilustrowana encyklopedia popularna*, PWH „Arti” SJ, Warszawa 2010,
- Oramus Dominika, *O pomieszaniu gatunków. Science fiction a postmodernizm*, Wydawnictwo TRIO, Warszawa 2010,
- Pacyński Tomasz, *Smokobójca*, Fabryka Słów, Lublin 2009,
- Peinkofer Michael, *Orki. Odwet orków*, Red Horse, [b.m] 2009,
- Peinkofer Michael, *Orki. Powrót orków*, Red Horse, [b.m] 2008,
- Pilipiuk Andrzej, *Czarownik Iwanow*, Fabryka Słów, Lublin 2009,
- Pilipiuk Andrzej, *Homo bimbrownikus*, Fabryka Słów, Lublin 2009,
- Pilipiuk Andrzej, *Kroniki Jakuba Wędrowycza*, Fabryka Słów, Lublin 2009,
- Pilipiuk Andrzej, *Trucizna*, Fabryka Słów, Lublin 2012,
- Pilipiuk Andrzej, *Weźmiesz czarno kure...*, Fabryka Słów, Lublin 2009,
- Pilipiuk Andrzej, *Wieszać każdy może*, Fabryka Słów, Lublin 2009,
- Pilipiuk Andrzej, *Zagadka Kuby Rozpruwacza*, Fabryka Słów, Lublin 2009,
- Rowling J.K., *Harry Potter i Kamień Filozoficzny*, Media Rodzina, [b.m] 2016,
- Sapkowski Andrzej, *Wiedźmin*, Agencja „REPORTER”, Warszawa 1990,

Słownik języka polskiego, tom 1, red. Mirosław Bańko, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2007,

Tolkien J.R.R., *Hobbit, czyli tam i z powrotem*, Wydawnictwo Amber, Warszawa 2012,

Tolkien J.R.R., *Opowieści z Niebezpiecznego Królestwa*, Wydawnictwo Amber, wydanie IV, Warszawa 2012,

Tolkien J.R.R., *Władca Pierścieni*, Wydawnictwo MUZA SA, Warszawa 2012,

Trębicki Grzegorz, *Fantasy. Ewolucja gatunku*, TAIWPN Universitas, Kraków 2007.