

Filmowe baśnie wyczerpane. Wpływ postmodernizmu na przeobrażenia filmowych adaptacji baśni produkcji Disneya

ABSTRACT. Kwiatkowska Zuzanna, *Filmowe baśnie wyczerpane. Wpływ postmodernizmu na przeobrażenia filmowych adaptacji baśni produkcji Disneya* [Film fairy tales exhausted. The impact of postmodernism on the change in Disney film adaptations of fairy tales]. „Images” vol. XVIII, no. 27. Poznań 2016. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 173–182. ISSN 1731-450X. DOI 10.14746/pfhy.2016.24.11.

The author gives attention to the issue of modern adaptations of fairy tales produced by Walt Disney Animation Studios. The three selected films: *The Princess and the Frog* (2009), *Tangled* (2010) and *Frozen* (2013) show the changes taking place in the sphere of axiology and the aesthetics in animated fairy tale films under the influence of postmodern trends. She notes that the intertextual dialogue takes place not only at the literature-film level, but also between earlier and later adaptations. On the basis of this analysis, she tries to determine the type of viewer to whom the newly-created message is addressed.

KEYWORDS: modern adaptations of fairy tales, Walt Disney Animation Studios, *The Princess and the Frog*, *Tangled*, *Frozen*, axiology and the aesthetics in animated fairy tale films

Herbert Irving Schiller w *Sternikach Świadomości* upatrywał w wytwórni Disneya hegemonia przemysłowego, który bardzo konsekwentnie prowadzi swoją politykę rynkową, mającą na celu infantyлизację stylu życia i ukazanie społeczeństwa jako pozbawionego konfliktów klasowych. Za fasadą pozytywnego wizerunku i tworzenia szeregu komercyjnych gadżetów okołofilmowych, kształtować miał umysły młodych ludzi, tuszując okrutną rzeczywistość i działać *stricte* politycznie, zakorzeniając wzorce zachodniego stylu życia (Schiller 1976, s. 132–140). Stworzona w latach siedemdziesiątych teoria, próbująca wzbudzić niechęć do amerykańskiego imperializmu, dzisiaj może wydać się zabawna, ale wskazuje na silne, ówczesne, oddziaływanie produkcji Disneya. Ta właśnie wytwórnia była wyznacznikiem nowych trendów zarówno w zakresie technologii animacji, jak i w sposobie kreacji baśniowej rzeczywistości, przez dziesięciolecia. Od tamtego czasu jednak minęło kilka kolejnych dekad, które przyniosły znaczące zmiany. Jakkolwiek Disney nadal znajduje się w ścisłej czołówce wytwórni filmów animowanych i jako jedyny z tej czołówki podejmuje próby adaptowania literatury baśniowej, to efekt artystyczny niekoniecznie koreluje z sukcesem finansowym. Przeobrażenia zarówno w sferze wizualnej, jak i aksjologicznej, które można zaobserwować w produk-

cjach powstałych w XXI wieku, mają charakter bardziej wtórny niż prekursorski. Wytwórnia poddaje się postmodernistycznym wpływom i dokonuje dekonstrukcji zarówno dzieł adaptowanych, jak i ustalonego w poprzednim wieku schematu fabularnego. Z jednej strony, rozwiązania te mają odświeżający charakter, z drugiej jednak modyfikują typ odbiorcy, kierując swój przekaz także do widza dorosłego, próbując połączyć jego potrzeby z potrzebami dziecka.

Na wstępie pragnę wskazać, że poniższy artykuł swoim zakresem obejmować będzie zaledwie wycinek działalności Walt Disney Animation Studios, jakim są adaptacje klasycznych baśni autorstwa braci Grimm i Charlesa Perraulta. Pominięte zatem zostaną takie filmy jak *Mulan* (1998 r., reż. Barry Cook, Tony Bancroft), *Pocahontas* (1995 r., reż. Eric Golberg, Mike Gabriel), czy *Herkules* (1997 r., reż. John Musker, Ron Clements), które oparte zostały na legendach i mitach, ponieważ przedmiotem poniższej analizy jest wpływ zmian strukturalnych baśni literackich na ich filmowe odpowiedniki.

Literacka baśń doby postmodernizmu

Na pytanie o to, czym jest postmodernizm, w których objęciach, do pewnego stopnia, wciąż trwają wszystkie przejawy sztuki, próbowało odpowiedzieć wielu, lecz pomiędzy sformułowanymi definicjami zachodzi rozdzźwięk ze względu na różnicę w sposobie klasyfikacji zaobserwowanych cech. Jean-Francois Lyotard charakteryzuje omawiany nurt jako przejaw pewnych postaw moralnych i modeli estetycznych, które przede wszystkim ustawiają się w kontrze do wcześniejszego dorobku artystycznego, w celu wyrażenia tego, co nieosiągalne (Lyotard 1998, s. 58–61). Dla Craiga Owensa najistotniejszymi elementami ponowoczesności są eklektyzm i pluralizm dążące do upadku autorytetów oraz kantowskiej jedności upodobań estetycznych (Owens 1998, s. 422–423). Ernest Gellner rezygnuje z budowania definicji, wskazując jedynie, że nadrzędny w omawianym nurcie jest relatywizm oraz hermeneutyka, stanowiąca jego podstawowe narzędzie (Gellner 1997, s. 36–39). Na potrzeby późniejszych rozważań postanowiłam wobec tej zawilosci terminologicznej posłużyć się wypracowanym już modelem i, za Weroniką Kostecką, wyłonić podstawowe wyznaczniki baśni postmodernistycznej. A są nimi: zabiegi parodystyczne, przeobrażenia w sferze aksjologii, autotematyzm, intertekstualne gry oraz większa złożoność charakterologiczna postaci (Kostecka 2014).

W literaturze, po tym jak Barthes zdecydował się uśmiercić autora, nastąpiła era interpretacji oderwanej od pierwotnego kontekstu dzieła, umożliwiająca wielowymiarowe odczytania, z których żadne nie może mieć charakteru autorytarnego. Ponowoczesne wyczerpanie literatury nie oszczędziło gatunku bajki magicznej, która pod wpływem postmodernistycznych tendencji rozpoczęła, proces silnej autotematyzacji. Postacie baśniowe wyszły z przypisanych przez Władimira Proppa ról (Propp 2011, s. 21–62), rozpoczęły świadomą podróż po baśniowych konwenansach, dodając dawnym opowieściom świeżości, krytykując naiwność przedstawianych w nich postaw, nawet zmieniając ich zakoń-

czenie, a co się z tym nierozzerwalnie łączy, ich morał. W ten sposób zbudowany został ontologiczny mikrokosmos, w którym czytelnika bardziej interesuje, z jakim światem ma do czynienia, jak odróżnić go od innych światów oraz jakimi zasadami kieruje się ta nowa rzeczywistość, niż sferą przeżyć bohaterów (McHale 1998, s. 350, cf. Kalarus 2014, s. 300 i nast.). U Alphonse'a Daudeta, już w drugiej połowie XIX wieku, w dramacie *Le roman du chaperon rouge* (w wolnym tłumaczeniu: *Romans czerwonego kapturka*) główna bohaterka dysponuje wiedzą na temat konwencji, w jakiej się znalazła, a z której wypływa dramatyzm jej losu, polegający na odgrywaniu tej samej historii wciąż i na nowo. Decydując się na zmianę postawy i przeobrażenie w kusicielkę namawiającą wszystkich spotkanych na swej drodze do złego, zmienia utarty schemat nieposłusznego dziecka, które na końcu baśni pojmuje, jak ważne jest przestrzeganie zasad wytyczonych przez matkę. Tutaj złe intencje nie zostają definitywnie potępione, co wynika głównie z braku jednoznacznie negatywnego bohatera. Opisywany dramat stał się przyczynkiem do tworzenia kolejnych wariacji na temat *Czerwonego Kapturka*, który wydaje się najczęściej wykorzystywanym motywem w baśniowych grach intertekstualnych (Kostecka 2014, s. 138–141).

Ta zmiana poetyki baśniowej doprowadza również do zniwelowania magicznej aury, a co za tym idzie, nadania wydarzeniom i bohaterom bardziej realnego wymiaru. Dla dorosłego czytelnika stanowi to ogromny atut, gdyż dobrze znane historie nabierają intrygującego charakteru. Pojawiają się wątki nowe, często zabawne ze względu na duży ładunek sarkazmu i parodystyczne epizody. Postaci, jak w przypadku opisanego *Le roman du chaperon rouge*, przestają być moralnie jednoznaczne; czyny złoczyńców zostają uzasadnione, zaś na krystalicznych postawach bohaterów pojawiają się rysy (Kostecka 2014, s. 138–141). To, co frapujące i zaskakujące dla dorosłego czytelnika, ma jednak odwrotne skutki w przypadku czytelnika dziecięcego. Po pierwsze, dla dzieci niezmiennosc i konwencjonalność baśni jest kwestią kluczową. Ich przywiązanie do konkretnego schematu fabularnego może mieć pozytywne skutki terapeutyczne, które wraz z zburzeniem struktury same ulegną destrukcji. Po drugie, dziecko przywiązane do prowadzonej opowieści nie zrozumie jej przekształceń, a także większości podtekstów skierowanych głównie do dorosłych. Po trzecie, zbytne urzeczywistnienie postaci zaburza eskapizm do magicznego świata i uniemożliwia przeniesienie traum wieku dziecięcego na bohaterów baśniowych. Po czwarte wreszcie, wyraźne rozróżnienie pomiędzy dobrem a złem jest na wczesnym etapie poznawczym rzeczą elementarną, gdyż kształtuje pożądane społecznie postawy oraz buduje wewnętrzny kodeks moralny (Bettelheim 1996, s. 125–127 i 185–190).

Jakkolwiek w przypadku literatury rozróżnienie na baśnie ponowoczesne, skierowane do dorosłych odbiorców, jak i te tradycyjne, które mogą być owocną lekturą dla najmłodszych, jest rzeczą dość oczywistą, tak w przypadku ich filmowych adaptacji różnica nie jest tak bezape-

**Ponowoczesna
dekonstrukcja
filmowych adaptacji
baśni**

lacyjna i łatwa do wychwycenia. Początek ingerencji w sposób adaptowania i prezentowania baśni w animacjach głównego nurtu upatruje się w filmie *Shrek* z 2001 roku (reż. Andrew Adamson, Vicky Jensen), wyprodukowanym przez DreamWorks Animation. Nie był on wzorowany na jednej konkretnej baśni. Można znaleźć w nim wiele odwołań do tych najbardziej znanych dzieł i motywów (od *Królowny Śnieżki i siedmiu krasnoludków*, przez *Czerwonego Kapturka*, aż do *Pinokia*). Takie nagromadzenie znanych i lubianych postaci z baśniowego świata zostało bardzo dobrze odebrane przez publiczność, zwłaszcza dorosłych, którzy nareszcie nie nudzili się, towarzysząc swoim pociechom w kinie. Wszystko tutaj było nowe: melodramatyczna baśniowa narracja została przełamana humorem, postaci odstąpiły od swoich archetypowych ról, a widz wciągany był w grę polegającą na rozszyfrowaniu ukrytych w scenariuszu odniesień do popkultury, takich jak wybór księżniczki stylizowany na program telewizyjny *Randka w ciemno*. Do wrażenia obcowania z czymś nowatorskim przysłużyło się również wykorzystanie techniki animacji cyfrowej (CGI), w której do tej pory, z mniejszym rozmachem i umiejętnością, zrealizowano jedynie *Toy Story* produkcji Pixara (*Sztuka animacji* 2006, s. 338).

Fenomen *Shreka* rozpoczął trwającą do dziś tendencję przełamania baśniowych konwencji w animacjach, której uległ również potentat, jakim jest Walt Disney Animation Studios, chociaż w jego przypadku otwieranie się na nowe trwało niemalże dekadę. Po serii nieudanych kontynuacji (jak chociażby dwie produkcje poświęcone dalszym losom Kopciuszka) wytwórnia wzięła na warsztat nową baśń: *Żabięgo króla* Braci Grimm, a właściwie jej swobodną reinterpretację – *The Frog Princess* pióra E.D. Baker. W 2009 roku na ekrany wszedł, zrealizowany jeszcze w stylistyce klasycznej animacji, film pt. *Księżniczka i żaba* (reż. Ron Clements, John Musker). Była to pierwsza, próba przełamania ustalonego przez dziesięciolecia schematu, która pociągnęła za sobą następne – *Zaplątanych* z 2010 roku (reż. Nathan Greno, Byron Howard) oraz *Krainę lodu* z 2013 roku (reż. Chris Buck, Jennifer Lee), zrealizowane już w CGI. Umiejscowiona w Nowym Orleanie lat dwudziestych historia wywodzącej się z nizin społecznych Tiany i zubożalego księcia Naveena, którzy pod wpływem magii voodoo zostali przemienieni w żaby, pod wieloma względami różniła się od poprzedników stworzonych przez wytwórnię. Poza wyraźnie wskazanym czasem i miejscem akcji, co było niespotykaną dotąd kombinacją, wprowadziła do filmowej baśni pierwszych czarnoskórych bohaterów. Wspomniane wyżej późniejsze produkcje wprawdzie powróciły do mniej realistycznej przestrzeni, ale w sferze fabularnej nastąpiło tam wiele modyfikacji. Wzorowany na baśni o Roszpunce film *Zaplątani* opowiadał historię porwanej księżniczki zamkniętej w wieży, która z pomocą przypadkowo spotkanego złodzieja, Flynnna, wyruszyła na wyprawę, w czasie której nie tylko dojrzała, ale i odnalazła rodziców. Inspirowana *Królową Śniegu* *Kraina lodu* była zaś historią dwóch osieroconych sióstr, Elsy i Anny. Pierwsza z nich, pod wpływem publicznego

ujawnienia swojej mocy, uciekła z królestwa w dniu własnej koronacji, druga zaś wyruszyła na jej poszukiwanie, co w konsekwencji pozwoliło im zacieśnić siostrzane więzy.

Filmy te, wpisując się w nurt dekonstrukcji baśniowej rzeczywistości, bardziej przypominają swobodną wariację na temat niż adaptację dzieła literackiego, jednak w każdym z nich znaleźć można fabularne elementy baśni, które pozwalają zorientować się widzowi w ich faktycznej inspiracji. W *Księżniczce i żabie* pojawia się motyw przemienienia członka królewskiego rodu w płaza oraz odczarowująca moc pocałunku księżniczki, Roszpunka z *Zaplątanych* pozostaje zamknięta w wieży, ma nienaturalnie długie włosy i zostaje odebrana rodzicom tuż po urodzeniu. Nawet królowa Elsa z *Krainy lodu*, chociaż w tym wypadku punktów styecznych z baśnią Andersena najtrudniej jest się doszukać, ma moc panowania nad śniegiem, potrafi zamrozić serca i mieszka w lodowym zamku niczym Królowa Śniegu. Jak zauważa Oskar Kalarus, w baśni postmodernistycznej właśnie te zmiany stają się najbardziej fascynujące. Niekiedy wystarczy małe przesunięcie akcentów, w innym zaś wypadku pozostawione są jedynie konstytutywne elementy opowieści. Jak długo jesteśmy w stanie określić pierwowzór, tak długo możemy uczestniczyć w intertekstualnej zabawie (Kalarus 2014, s. 298–304).

Intensywnym modyfikacjom ulegli również sami bohaterowie. Pojawił się relatywizm moralny i rezygnacja z twardo zarysowanej granicy pomiędzy dobrem a złem. Nie oznacza to, że zrezygnowano z negatywnych bohaterów, a raczej, że ich postępowanie zostało w pewien sposób usprawiedliwione. Protagonisci zeszli zaś z piedestału doskonałości, odsłaniając mniej szlachetne oblicze. Tak się stało w przypadku Flynn'a Ridera, czy raczej Juliana Szczerbca z *Zaplątanych*, który, przez swoją rabunkową działalność, otrzymał kryminalną proweniencję. Również w późniejszej części filmu wykazywał się takimi cechami jak: narcyzm, chytrość czy egoizm. Jednocześnie był czarujący i dokonał wewnętrznej przemiany, co zapewniło mu przychyłność publiczności. Jest to postać zdecydowanie bardziej interesująca niż jego poprzednicy, np. książe Filip z *Śpiącej Królowy*, którego odwaga, dobroć i poświęcenie, przy równoczesnej krótkiej obecności na ekranie, czyniły go bardziej elementem scenografii niż faktycznym bohaterem; niezbędnym, acz niewyróżniającym się. Zmiana stereotypowych wizerunków pewnych grup bohaterów poskutkowało również komediowym charakterem oraz spowodowało delikatny dysonans poznawczy. Posłużmy się kolejnym przykładem z *Zaplątanych*, gdzie grupa złoczyńców przesiadująca w barze *Dziarskie Kaczątko* okazuje się sympatycznymi marzycielami. Widz, chociaż świadomy ich powiązań z przestępczym półświatkiem, staje po stronie przestępców w czasie walk z królewskimi strażnikami, którzy przecież mają zdecydowanie bardziej heroiczne i pozytywne konotacje.

Ten relatywizm postaw również przekłada się na sposób budowania pojedynczych postaci, które stają się bardziej złożone. Ich pragnienia są szczerze i wybiegają daleko poza ideał życia małżeńskie-

go, zaś traumy które przeżywają nie odnoszą się do zagrożenia życia, ale poważnego zaburzenia relacji czy niezdolności do odnalezienia się w otaczającej rzeczywistości. Utrata ojca przez Tianę faktycznie wpływa na jej dalsze koleje losu, determinując ją do konkretnych zachowań i przekonań. Księżę Naveen zaś, za fasadą lekkoducha ukrywa niepokój o swoją przyszłość i brak przygotowania do życia pozbawionego środków finansowych. Podobnie Elsa, przeżywając strach przed własną mocą, zamyka się i próbuje samodzielnie okiełznać drzemiące w niej siły. Jej ucieczka, wywołana traumą i samotnością, jest dobrze uzasadniona psychologicznie, a sama postać, chociaż w ostateczności nie staje się „złym bohaterem”, jest jedną z tragiczniejszych i bardziej złożonych w historii wytwórni. Dzieje się tak dlatego, że jako wzorowana na Królowej Śniegu odnosi się zarówno do tej postaci, jak i do postaci skrzywdzonego przez nią Kaya, łącząc w sobie osoby porwanyca i porwanego. Dwoje bohaterów spleta się w jednej złożonej psychice, zaś wybór pomiędzy dobrem a złem dokonuje się wewnątrz bohaterki, nie zaś poprzez różnicowanie zestawu postaci.

Wreszcie sam wizerunek kobiet i mężczyzn przeszedł znaczącą transfigurację. Księżniczki przestały pasywnie oczekiwać na wybawienie i zdecydowały same o swoim losie. Potencjalnie najmniej samodzielną z nowych bohaterek disneyowskich jest Roszpunka, gdyż męski czynnik okazuje się niezbędnym asumptem do podjęcia wędrówki. W jej czasie zachodzi jednak w dziewczynie ewolucja, która w rezultacie stawia ją na pozycji równoważnej partnerki, zarówno w życiu, jak i na polu bitwy. Podobnie rzecz się ma w przypadku Anny, która dzięki wyprawie uczy się życia poza murami zamku. Tiana, za sprawą własnej, ciężkiej pracy doprowadza do sukcesu i otwarcia restauracji, tym samym ratując z opresji i wprowadzając w mieszczańskie życie Naveena. Królowa Elsa zaś rządzi niepodzielnie całym państwem, stanowiąc wzór kobiecej niezależności oraz przejmuje rolę męską: samodzielnie uwalnia siostrę z rzuconego nań uroku.

Nie tylko protagonistkom dane zostało przejść transformację, wiele się również zmieniło w sferze męskiej. Przede wszystkim pojawili się bohaterowie, których przestano ubierać w sentymentalny sztafaż niedoścignionych ideałów. Schodząc z piedestału, nabrali charakteru, stali się bardziej autentyczni, odpowiadając współczesnym wizerunkom mężczyzn: Julian to notoryczny podrywacz próbujący urokiem osobistym wyrwać się z najgorszych tarapatów, księżę Naveen to wieczny chłopiec-artysta, który nie potrafi funkcjonować w świecie dorosłych zobowiązań, zaś Kristoff (*Karina lodu*) jest nieokrzesanym i odrobinę niechlujnym dostawcą lodu, który w żaden sposób nie wpisuje się w nurt wyjętych prosto spod igły książąt. Trudno w tym wypadku nie odnieść wrażenia, że te znaczące przekształcenia w budowaniu wizerunku bohaterów są wynikiem szerokiej krytyki feministycznej, która wskazywała na stereotypizację obrazu kobiet i mężczyzn w animacjach Disneya (Hains 2014; Matyas 2010). Krytyki jak najbardziej zgodnej z duchem feministycznej interpretacji baśni, jednakże w przypadku,

filmów właśnie na tych baśniach się opierających, problematycznej. Aksjologia bajek magicznych w wersji papierowej w sposób naturalny bowiem przenikała do jej filmowych wersji, powielając tym samym schematy pierwowzorów. By zachować wierność adaptowanej baśni, animacje Disneya musiały, w związku z powyższym, przypisywać bohaterom te same role, które nadała im literatura. Wytwórnica postanowiła pójść jednak z duchem czasu, co w rezultacie objawiło nowoczesne postaci, oderwane od baśniowych archetypów.

Wśród kolejnych zmian najciekawszy dla widza będzie autotematyzm, gdyż na jego poziomie odbywa się fascynująca gra intertekstualna. Postaci wprawdzie nie są w pełni świadome stopnia wykreowania świata, w którym się znajdują, ale zauważają jego niepokojące i najbardziej absurdalne przejawy. Najjaskrawszym tego przykładem jest skrytykowanie przez Elbę zaręczyn siostry po dwóch godzinach znajomości z księciem Hansem, która nie zdziwiłaby klasycznych bohaterów baśniowych. Idea miłości od pierwszego wejrzenia we wszystkich omawianych utworach zostaje zdecydowanie podważona, podobnie jak inne przymioty protagonistów: bezrefleksyjna odwaga czy naiwna wiara w innych. Dialog architekstualny najsilniej wybrzmiewa przez obecność baśni *Żabi Król* w pierwszej scenie *Księżniczki i żaby*. Dziewczynki wysłuchują opowieści, która później ma poważne konsekwencje w ich dorosłym życiu: Charlotte usposabia do wiecznego poszukiwania księcia, zaś na Tianę sprowadza klątwę. „Takie są konsekwencje wierzenia w baśniowe historie” – zdają się żartować twórcy filmu.

Najnowsze produkcje Disneya nie tylko w sferze odniesień do oryginałów literackich podejmują grę z widzem. Równie istotne jest to, co rozgrywa się na poziomie przemiany gatunkowej, a dokładnie przełamywania anachronicznego budowania akcji w oparciu o melodramatyczny schemat. Najprostszy, rzecz jasna, sposobem na zerwanie ze zbyt poważną tonacją filmu jest sięgnięcie po zabiegi parodystyczne, których pokaźną ilość odnaleźć można w opisywanych produkcjach. Żart w wielu przypadkach wypływa z umiejętnego zaskakiwania widza i zmiany tego, do czego był przez lata przyzwyczajany. W *Krainie lodu* główny bohater – wcześniej opisywany Kristoff – wydaje się zaprzeczeniem wszystkich cech baśniowego kochanka, tworząc postać odrobinę groteskową, zaś jego wybranka – Anna – tuż po przebudzeniu nie przypomina perfekcyjnej księżniczki i prezentuje się mało korzystnie. Bohaterom *Zaplątanych* udaje się znaleźć militarny potencjał w stereotypowej broni kobiecej, jaką jest patelnia, zaś Tiana udowadnia, że założenie korony na głowę nie czyni jeszcze księżniczką. Z pomocą podobnych manewrów doszło do wewnątrzgatunkowej ewolucji adaptacji baśni Disneya, które z melodramatów przekształciły się w komedie romantyczne, chętniej oglądane przez współczesnych widzów.

Baśń w swojej pierwotnej postaci nie była przeznaczona dla dzieci. Wypełnionego okrucieństwem, przemocą i scenami gwałtów *Pentameronu* Giambattisty Basila oraz wzorowanych na nim pierw-

Konsekwencje

szych wydań baśni Charlesa Perraulta czy Grimmów nikt nie śmiałby czytać najmłodszym. Z czasem jednak wizerunek bajek magicznych uległ zmianie, zostały uładzone, dostosowane do dziecięcego czytelnika, który zanurzając się w fantastyczny świat, dokonywał eskapizmu emocjonalnego. XXI wiek powraca do dorosłego odbiorcy nie za pomocą intensywnie przerażających scen, ale poprzez kształtowanie pełnego odbioru baśni na poziomie intertekstualnego dialogu, przeznaczonego dla dojrzałych widzów.

Animacje, dotąd skierowane do dzieci, przekształciły się w model, który bliższy jest rodzicom. Jakkolwiek tradycyjnie uważane za pozytywne wartości są nadal faworyzowane, a poza pięknem (wartość estetyczna) hołduje się takim cechom charakteru jak wytrwałość, pracowitość, samodzielność, wiara we własne możliwości i podążanie za marzeniami (wartość etyczna), to jednak oprawione są w dwuznaczność, która może być niezrozumiała dla dzieci i burzyć stabilność ich wewnętrznego świata. Najbardziej kontrowersyjną kwestią jest wspomniany relatywizm postaci. By dziecko mogło w sposób spójny zbudować sobie obraz zasad etycznych, powinno otrzymywać jasne przekazy w kwestii dobra i zła, a między tymi dwiema skrajnościami musi pojawić się nieprzekraczalna linia (Bettelheim 1996, s. 125–127). Autotematyzm również nie wpływa dobrze na percepcję baśniowych adaptacji. Postmodernistyczna kontestacja zastanego porządku w przypadku animacji Disneya prowadzi do rozbieżności aksjologicznej. Zestawiając ze sobą na przykład Królową Śnieżkę i Elzę, można zaobserwować niekonsekwencję w sferze przekonań głoszonych przez animowane protagonistki. Skoro jedna wskazuje, że nie należy wychodzić za kogoś praktycznie nieznanego, a druga właśnie w ten sposób postępuje, to pojawia się zagrożenie braku spójności w baśniowym świecie. Za taki stan rzeczy odpowiada głównie racjonalizm, którym ponowocześni bohaterowie się kierują. Wyidealizowane, archetypowe postawy przekształcone zostają w świadome wybory, bohaterzy stają się bardziej prawdopodobni, a co za tym idzie, mniej przynależą do baśniowego uniwersum. Łącząc powyższe z ewolucją techniczną, jaką jest cyfrowa animacja, budująca głębię i większy autentyzm wizualny, otrzymujemy konglomerat przestrzeni fantastycznej z realną. Wcale bowiem nie rezygnuje się z magicznego powinowactwa kreowanego świata. Konstytutywna dla baśni fantastyka pojawia się w czarach, magicznych przedmiotach czy zwierzętach wykazujących się ludzką inteligencją. Z punktu widzenia dziecięcego widza taki stan rzecz budzi głęboki dyskomfort, bowiem w jego przypadku najważniejsza jest świadomość, że sytuacje, które ogląda, są odległe, niekoniecznie nieprawdziwe, ale opowiadające o dawno minionych czasach i krainach (stąd fraza *Dawno dawno temu*) ((Bettelheim 1996, s. 192). Jeżeli zaś świat baśniowy jest tak podobny do świata rzeczywistego, to gdzie znajduje się granica?

Wychodzenie naprzeciw ponowoczesnym tendencjom nie powinno być jednak wyłącznie dezawuowane. Owa ingerencja w zaśniedziałe schematy przyczyniła się do powstania historii bardziej złożonych

i różnorodnych. Pojawiły się postaci mające znamiona niedoskonałości, również pod względem aparycji, co czyni je bardziej przystępnymi, a w konsekwencji umożliwia łatwiejszą z nimi identyfikację. Pozytywne wartości prezentowane w omawianych animacjach, chociaż uniemożliwiają przepracowanie niektórych problemów dziecięcych, mogą rezonować na przyszłość i kształtować bardziej praktyczne we współczesnym świecie postawy.

Jean Baudrillard w *Precesji symulaków* zauważył, że koncept architektoniczny Disneylandu wytwarza przestrzennie oderwany od rzeczywistości infantylny kosmos, w którym dorośli mogą pozwolić sobie na dziecinność, usprawiedliwiając ją specyficznymi warunkami, w których się znajdują. W rzeczywistości dają zaś upust faktycznej niedojrzałości, która wciąż zajmuje duże pole ich psychiki (Baudrillard 1998, s. 187–189). Być może również z tej części psychiki wypływa chęć dostosowywania kina dziecięcego do gustu i poziomu intelektualnego dorosłych? Być może eskapizm do świata baśniowego jest bardziej dziś potrzebny dorosłym niż dzieciom? Faktem jest, że wobec wielu rewolucji kulturowych i społecznych, baśniowe adaptacje Disneya przez siedemdziesiąt lat pozostawały bezpiecznym schronieniem dla dziecięcego widza, ustalonym w swojej formie, niezważającym na zmieniające się warunki. Ostatnie siedem lat przyniosło zaś rewolucję w sposobie kreowania baśniowego świata, który zaczął absorbować zmiany zachodzące w świecie zewnętrznym. W rezultacie pojawiły się filmy świeże, bardziej współgrające z (po)nowoczesnymi realiami, interesujące w warstwie fabularnej, coraz doskonalsze w warstwie wizualnej. Pozostaje pytanie: czy są to zmiany na lepsze dla najmłodszych widzów?

Konkluzja

- Baudrillard J., 1998, *Precesja symulaków*, w: *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. R. Nycz, Kraków.
- Bettelheim B., 1996, *Cudowne i pożyteczne. O znaczeniach i wartościach baśni*, przeł. D. Danek, Warszawa.
- Gellner E., 1997, *Postmodernizm, rozum i religia*, przeł. M. Kowalczyk, Warszawa.
- Hains R.C., 2014, *The Princess Problem: Guiding Our Girls through the Princess-Obsessed Years*, Naperville.
- Kalarus O., 2014, *Królewna Śnieżka kontra postmodernizm. Na podstawie twórczości Donalda Barthelme'go, Andrzeja Sapkowskiego i Kaori Yuki*, w: *Baśń we współczesnej kulturze. T. 1: Niewyczerpana moc baśni: literatura-sztuka-kultura masowa*, red. K. Ćwiklak, Poznań.
- Kostecka W., 2014, *Baśń postmodernistyczna*, Warszawa.
- Lyotard J.-F., 1998, *Odpowiedź na pytanie: co to jest postmodernizm?*, przeł. M.P. Markowski, w: *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. R. Nycz, Kraków.
- Matyas V., 2010, *Tale as Old as Time: A Textual Analysis of Race and Gender in Disney Princess Films*, Hamilton.
- McHale B., 1998, *Od powieści modernistycznej do postmodernistycznej: zmiana dominanty*, przeł. M.P. Markowski, w: *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. R. Nycz, Kraków.

BIBLIOGRAFIA

- Owens C., 1998, *Dyskurs innych: Feministki i postmodernizm*, w: *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. R. Nycz, przeł. M. Sugiera, Kraków.
- Propp W., 2011, *Morfologia bajki magicznej*, przeł. P. Rojek, Kraków.
- Schiller H.I., 1976, *Sternicy świadomości*, przeł. U. Szczepańska, Kraków.
- Sztuka animacji. Od ołówka do piksela. Historia filmu animowanego*, 2006, red. J. Beck, przeł. E. Romkowska i A. Kołodyński, Warszawa.