

Kamila Kowalczyk
(Uniwersytet Wrocławski)

ANTAGONIŚCI WE WSPÓŁCZESNYCH RENARRACJACH BAŚNI NA PRZYKŁADZIE CZAROWNICY Z *JASIA I MAŁGOSI* BRACI GRIMMÓW

I. WSTĘP

Celem artykułu jest przedstawienie przemian, jakim we współczesnych tekstach kultury uległa kreacja czarownicy znanej z baśni o *Jasiu i Małgosi* (nr 15) braci Grimmów, z uwzględnieniem prawideł kreowania postaci w baśni tradycyjnej. W zamyśle analiza ta ma ukazać na wybranych przykładach, jak baśniowa czarownica funkcjonuje obecnie w przestrzeni kultury popularnej, jak licznym modom i trendom podlega oraz w jaki sposób prezentuje się ją współczesnym odbiorcom, którym próbuje się za każdym razem opowiedzieć baśń na nowo.

Obok baśniowych protagonistów bardzo ważną rolę odgrywają antagoniści, ponieważ to właśnie dzięki nim główny bohater może wykazać się dzielnością, ofiarnością, sprytem, by ostatecznie osiągnąć szczęście. Są interesujący również z tego względu, że dla odbiorcy stanowią element fantastyczny i cudozny, a same baśnie dostarczają o nich minimalnej liczby informacji, co sprawia, że są jeszcze bardziej tajemniczy i łatwo mogą podlegać transformacjom i konkretyzacji.

Zbiór baśni Wilhelma i Jakuba Grimmów bogaty jest w rozmaitych antagonistów – znajdziemy u nich m.in. wilki, duchy, trolle oraz czarownice. Z kilku przyczyn to właśnie czarownice będą przedmiotem rozważań w niniejszym artykule. Po pierwsze, są one istotnym i wyraźnym składnikiem kanonicznych (najbardziej rozpoznawalnych i zakorzenionych w masowej pamięci) baśni Grimmów, co ostatecznie przekłada się na mnogość ich reprezentacji w tekstach kultury popularnej. Po drugie, niezwykle rozbudowany status kulturowy czarownicy pozwala na liczne kontaminacje w kreacji tej postaci i umiejscowienie jej w dogodnych dla współczesnych twórców ramach. Po trzecie, baśniowe renarracje przeżywają obecnie renesans: tylko w 2012 r. odbyły się premiery kilku filmowych adaptacji *Królowny Śnieżki*¹, coraz popularniejsze stają się też utwory literackie osadzające baśniowych bohaterów w modnych konwencjach, np. horroru wampirycznego

¹ Zob. *Królowna Śnieżka* (reż. T. Singh, USA), *Królowna Śnieżka i Łowca* (reż. R. Sanders, USA), *Śnieżka* (reż. P. Berger, Belgia – Francja – Hiszpania), *Śnieżka i pierścień śmierci* (reż. R. Goldenberg, USA).

czy horroru o zombie. Pociąga to za sobą również efekt w postaci konkretnych zjawisk i tendencji dostrzegalnych w kreacji baśniowych antagonistów, którzy zostają skonkretyzowani w stosunku do pierwotnej narracji, a ich „baśniowa biografia” zostaje uzupełniona w taki sposób, aby stała się atrakcyjna dla odbiorców.

II. ANTAGONISTA „TRADYCYJNY”

Weronika Kostecka, wyróżniając wyznaczniki baśni tradycyjnej – rozumianej jako gatunek i konwencja – stwierdziła, że do istotnych cech postaci zaliczyć należy to, iż odgrywają one określone role, są maksymalnie uproszczone i charakteryzowane w sposób pośredni – przez ukazanie ich działań. Do tego o bohaterze mówią jego czyny, a samym postaciom brakuje cielesności, fizyczna krzywda bohatera nie jest związana z jego cierpieniem². Najważniejsze jest jednak to, że to konflikt zewnętrzny jest istotniejszy od wewnętrznego, co oznacza, że baśń tradycyjna nie skupia się na stanach psychicznych swoich bohaterów. „Kopciuszek płacze na grobie matki, a nie tęskni za nią, Jaś i Małgosia unicestwiają czarownicę, a nie jej nienawidzą”³, ponadto „bajka ze względu na swój antynaturalizm i wysoki stopień konwencjonalizacji wyklucza pytania w rodzaju: czy bardzo cierpi bohater, czy jest zmęczony, zmarznięty, głodny itp.”⁴ Analogiczna sytuacja dotyczy baśniowych antagonistów.

W baśni Grimmów czarownica początkowo udaje miłą staruszkę, pragnącą ugościć Jasia i Małgosię w swojej chacie. Sama charakterystyka postaci od początku klasyfikuje ją jako postać negatywną, gdyż brzydota fizyczna często w baśniowej narracji idzie w parze z brzydota psychiczną: „[...] z domu wyszła o lasce kobieta stara jak świat. Jaś i Małgosia tak się przestraszyli, że upuścili to, co trzymali w rękach [...] Stara kobieta tylko udawała życzliwość, albowiem tak naprawdę była to zła wiedźma, która czyhała na dzieci. Swoją chlebową chatkę zbudowała właśnie po to, żeby je do siebie zwabiać. Gdy jakieś dziecko dostało się w jej ręce, zabijała je, gotowała i zjadała – taki dzień był dla niej świętem”⁵. Grimmowie opisują wiedźmę jako brzydką, starą kobietę, informując m.in. o tym, że wiedźmy mają „czerwone oczy i nie widzą dobrze na odległość, mają za to doskonały węch, zupełnie jak zwierzęta, i wiedzą, kiedy zbliżają się ludzie” (s. 93).

² Zob. W. Kostecka, *Baśń postmodernistyczna: przeobrażenia gatunku. Intertekstualne gry z tradycją literacką*, Warszawa 2014, s. 118–121.

³ G. Lasoń, *Magiczne zwierciadła baśni i fantasy*, „Fantastyka” 1990, nr 2, s. 56.

⁴ J. Ługowska, *Baśń ludowa a literacka. Problemy wartości*, w: *Wartości literatury dla dzieci i młodzieży. Wybrane problemy*, red. J. Papuzińska, B. Żurkowski, Warszawa – Poznań 1985, s. 35. Zob. także K. Kowalczyk, *Przed „dawno, dawno temu” i po „żyli długo i szczęśliwie” – o filmowych i komiksowych prequelach i sequelach na przykładzie „Jasia i Małgosi” braci Grimmów*, „Literatura Ludowa” 2014, nr 4/5, s. 39–49.

⁵ J. i W. Grimm, *Baśnie dla dzieci i dla domu*, il. O. Ubbelohde, przeł. E. Pieciul-Karmińska, t. 1, Poznań 2010, s. 92–93. Należy jednak zwrócić uwagę, że opis samej wiedźmy i jej zgonu różni się w zależności od poszczególnych tłumaczeń baśni Grimmów w Polsce.

Kobieta, która chciała pożreć dzieci, ostatecznie okazuje się naiwna i ginie z ich rąk. Ukaranie antagonisty jest kluczowym składnikiem baśniowego utworu. Dodatkowo kara w baśni tradycyjnej jest zawsze zasłużona i widowiskowa. Maria Tatar twierdzi, że „ukaranie antagonistów jest opisane bardziej szczegółowo niż dobry los i szczęście bohaterów. Przeciwnicy umierają w najokrutniejszy i najboleśniejszy sposób, co wydaje się koniecznym warunkiem osiągnięcia szczęścia przez bohatera, a w niektórych opowieściach kary te konstytuują «happy end»⁶. Z baśniowego punktu widzenia zatem okrutne kary wymierzane antagonistom są konstytutywnym składnikiem dzieła – zamknięcie złej teściowej w beczce wypełnionej wrzącym olejem i jadowitymi wężami (*Dwunastu braci*) lub umieszczenie nagiej kobiety w beczce nabitej gwoźdźmi (*Gęsiarka*), rozcięcie brzucha wilka i napełnienie go kamieniami (*Czerwony Kapturek*) czy spalenie na stosie (*Sześć łabędzi*) to tylko nieliczne przykłady działania baśniowej aksjologii. Nie powinno więc dziwić, że kiedy czarownica podeszła do pieca i włożyła do niego głowę: „Małgosia pchnęła ją tak, że baba wpadła głęboko do środka. Dziewczynka zatrasnęła żelazne drzwiczki i zasunęła rygiel. Ha! Wiedźma zaczęła wyć przeraźliwie, ale Małgosia uciekła i tak bezbożna starucha musiała w końcu nędznie spłonąć” (s. 95).

Antypsychologizm czarownicy, jej jednowymiarowość moralna i etyczna, uschematyzowany wygląd i sposób zachowania we współczesnych tekstach kultury popularnej ulegają przemianom i przekształceniom, wpisując się w nurt postmodernistycznej gry z tradycją.

III. PROFIL BAŚNIOWEGO ANTAGONISTY W TEKSTACH KULTURY POPULARNEJ

Baśnie, jako globalne teksty kultury, doskonale zakorzenione w masowej wyobraźni, stanowią dla współczesnych twórców interesujący obiekt przetworzeń i transformacji. Mimo że należą do form prostych, ich współczesne wersje realizują rozmaite strategie adaptacyjne, które przekładają się również na kreację antagonistów w omawianych tekstach.

1. BRUTALNOŚĆ I OKRUCIEŃSTWO

Do najważniejszych tendencji „baśniowej popkultury” należy zaliczyć ekspozowanie brutalności i okrucieństwa wiedźm, szczególnie w warstwie wizualnej tekstu (komiksy, filmy, gry), co wpisuje utwór w konwencję horroru, a czasem – gore. Turpistyczne i antyestetyczne opisy i przedstawienia wiedźm stają się częściami składowymi tych utworów. Dotyczy to charakterystyki zarówno fizycznej, jak i psychicznej bohaterek – ich szkaradnej i odpychającej powierzchowności towarzyszą okrutny charakter i nieludzkie postępowanie. Dodatkowo szczególny nacisk kładzie się na opis śmierci wiedźmy, który często epatuje okrucieństwem i mnogością detali.

⁶ M. Tatar, *The Hard Facts of the Grimm's Fairy Tales*, Princeton – New Jersey 1987, s. 181. Tłum. własne.

Należy jednak pamiętać, że współczesne czarownice budzą już strach innego rodzaju niż w baśni Grimmów. Zostaje on skonkretyzowany, a odbiorcy mają możliwość przeżywania go w komfortowych warunkach, odczuwają art-grozę wywołaną przez nieczystego i niebezpiecznego potwora⁷ – czarownicę, która przeraża i która nie należy do ludzkiego, racjonalnego świata (bywa kanibalem, może być nieśmiertelna, a przede wszystkim ma niejednoznaczny status ontologiczny).

Przykładem niech będzie literacki opis Johna Connolly'ego z *Księgi rzeczy utraconych*: „Jakaś kobieta dorzucała polana do ognia. Była stara i śmierdziała. Na podłodze u jej stóp leżał stos kości – szczątki dzieci, które wpadły w jej ręce. – Świeże mięsko! – szepnęła do siebie. – Świeże mięsko do pieca Staruchy! [...] Kobieta podeszła i spojrzała na nich przez pręty klatki. Jej twarz pokrywały czarne brodawki, a zęby były zniszczone i wyszczerbione jak stare nagrobki”⁸. Opis różni się zatem od Grimmowskiej wersji pod względem estetycznym. Proste baśniowe zdarzenia są tutaj wyolbrzymione, a okrucieństwo zostaje wyeksponowane, czarownica bowiem umiera w męczarniach, co po części odbiera jej status antagonistki, której nie należy współczuć: „Kiedy kobieta stała odwrócona tyłem, dziewczynka szybko podbiegła, wepchnęła ją do pieca i zatrzasnęła drzwi. Kobieta kopała, próbując je otworzyć, ale dziewczynka była szybka – zasunęła zasuwę (bo Starucha nie chciała, żeby dziecko się wymknęło po rozpoczęciu pieczenia) i zostawiła ją uwięzioną w środku. Potem dorzuciła polan do ognia i Starucha zaczęła się powoli piec, wrzeszcząc i jęcząc przez cały czas. Groziła dziewczynce najgorszymi torturami. W piecu było tak gorąco, że zaczął się topić tłuszcz Staruchy. Wydawał smród tak okropny, że dziewczynce zrobiło się niedobrze. Kobieta nadal jednak walczyła, mimo że skóra zaczęła odchodzić od jej ciała, a ciało od kości. W końcu umarła”⁹.

Turpizm i groza pojawiają się jednak nie tylko podczas śmierci antagonistki, uwidaczniają się bowiem przede wszystkim na płaszczyźnie kreacji samej postaci (odstręczającej fizyczności i okrutnego charakteru) oraz jej działań. Tendencję tę zauważyć można w komiksie *Grimm Fairy Tales. Hansel & Gretel* wydawnictwa Zenescope Entertainment¹⁰. Czarownica pojawia się pod postacią pięknej kobiety, eksponującej swoje wdzięki (co jest znakiem rozpoznawalnym tej serii komiksowej, która prezentuje swoje bohaterki jako kusicielki, odziane w skąpe stroje, podkreślając tym silnie seksualny wydźwięk historii skierowanych do dorosłych odbiorców). Wiedźma otrzymuje imię Sela, co również jest przykładem na konkretyzację baśniowej narracji. Bohaterowie, zwłaszcza antagoniści, są typowi, najczęściej bezimienni. W toku akcji jednak czarownica przemienia się w okrutną maskarę, jej uwodzicielska powierzchowność okazuje się kamuflażem potwora – nienaturalnie zielony odcień skóry, pokryta niewielką liczbą włosów czaszka, czerwone demoniczne oczy, długie szpony, rząd ostrych wielkich zębów dopełniają antyestetyczny wygląd postaci. Sugestywność i szczegółowość w sposobie przedstawiania wiedźmy odbiega od Grimmowskiej wersji, w której odbiorca dostawał zaledwie skąpe informacje na temat wyglądu antagonistki, komiksowa obrazowość zaś potęguje efekt grozy.

⁷ N. Carroll, *Filozofia horroru, albo Paradoksy uczuć*, przeł. M. Przyłipiak, Gdańsk 2004, s. 54–66.

⁸ J. Connolly, *Księga rzeczy utraconych*, przeł. K. Malita, Warszawa 2007, s. 114.

⁹ Tamże, s. 115–116.

¹⁰ J. Tyler, R. Tedesco, A. Benhossi, *Grimm Fairy Tales. Hansel & Gretel*, 2005, no. 3.

Współczesne teksty kultury oferują jednak partycypowanie w dziele w bezpieczny, komfortowy sposób, strach bowiem „jest tu rozkoszą, przyjemną zabawą, rodzajem zakładu z niewidzialnym, gdzie niewidzialne – którego istnienie się neguje – raczej nie przyjdzie upominać się o wygraną”¹¹. Komiks nie kończy się happy endem. Pomimo ukarania wiedźmy i wtrącenia jej do ognia przez Małgosię, ugryziony przez czarownicę Jaś umiera.

Współcześnie czarownica ginie zazwyczaj w piecu, zgodnie z baśniowym wzorcem, ale – jak wspominałam – często jej śmierć zostaje opisana drobiazgowo, z uwzględnieniem anatomicznych szczegółów palącego się ciała. Czarownica w powieści Craiga Russella *Baśniowy morderca* jest skojarzona z okrutną matką tytułowego bohatera. Zostaje ona przez niego ukarana w ten sam sposób co czarownica z *Jasia i Małgosi*: „Fetor palonego ciała. [...] Na dużej stalowej tacy w pozycji embrionalnej leżało nagie, na wpół spalone ciało starej kobiety. Włosy spłonęły, pozostało z nich tylko kilka zlepionych kulek. Szczerniała skóra popekała w wielu miejscach. Temperatura wysuszyła ścięgna i ciało się skurczyło”¹².

Popkulturowe renarracje serwują jednak widzom często zaskakujące rozwiązania, czego przykładem jest chociażby scena dekapitacji wiedźmy za pomocą szpadla lub rozprawienia się z jej towarzyszkami za pomocą broni automatycznej w filmie *Hansel i Gretel: Łowcy czarownic* (reż. T. Wirkola, Niemcy – USA 2013).

Historia Jasia i Małgosi nie kończy się również dobrze w krótkiej animacji *Jaś i Małgosia: Prawdziwa historia* (reż. G. Cvetanovski, Macedonia 2010), gdzie czarownica – na początku piękna i kusząca swą opowieścią kobieta – zamienia się w okrutną staruchę, która z Jasia uczyniła swojego ociężałego umysłowo sługę, a z Małgosi – poczwara do produkowania dzieci, które wiedźma następnie przechowuje w słojach w mrocznych piwnicach swego zamku. Ponownie wiedźma ukazana jest jako obrzydliwa starucha, która wynalazła eliksir pozwalający jej wyprodukować i spożyć jedno dziecko dziennie. Wiedźma nie ginie z rąk Małgosi, wepchnięta do pieca. Wykorzystuje znanych bohaterów jako swoich niewolników, sama zaś zostaje przedstawiona w ten sposób dopiero w skonfrontowaniu z nowym bohaterem opowieści.

Komiksem wyzyskującym konwencję grozy jest również *Quiet Little Melody. A Simple Fairytale* Sebastiana Skrobola¹³. Kadry ukazujące czarownicę są bardzo sugestywne: nie ma ona twarzy, w czarnej pustce świecą jedynie czerwone oczy, nadające postaci demoniczny charakter. Ona sama obraca się wśród turpiastycznych rekwizytów (dziecięcych czaszek, świec, magicznych ksiąg, słoików z płodami i mózgam, wszechobecnych kości), porywa dzieci, aby wykorzystać

¹¹ R. Caillois, *Od baśni do „science-fiction”*, przeł. J. Lisowski, w: tegoż, *Odpowiedzialność i styl*, Warszawa 1967, s. 32.

¹² C. Russell, *Baśniowy morderca*, przeł. J. Malinowski, Warszawa 2011, s. 364. Podobnie wygląda scena egzekucji dokonanej przez widma dzieci (wychowane niegdyś w sierocińcu) z filmu *Jaś i Małgosia* (reż. Pil-Sung Yim, Korea Południowa 2007), które wcielają w życie główne przesłanie tytułowej baśni: „złych dorosłych należy ukarać”, wpychając do pieca swoich złych opiekunów. Warto również zwrócić uwagę na film *Hansel & Gretel Get Baked* (reż. D. Journey, USA 2013), którego akcja toczy się w amerykańskim miasteczku, gdzie czarownica zwabia do siebie nastolatków, aby ich zjeść i zachować wieczną młodość. W utworze tym estetyka horroru (np. pożeranie przez czarownicę gałki ocznej nastolatka) miesza się z poetyką komediową (wszechobecne sceny palenia marihuany czy gagi związane z zachowaniem młodzieży).

¹³ S. Skrobol, *Quiet Little Melody. A Simple Fairytale*, Warszawa 2014.

ich dusze i pozyskać źródło młodości (zachowanej w magicznym amulecie). Jest bezwzględna i okrutna, o czym świadczą nie tylko stopy czaszek za jej kotłem, lecz także fakt, że ani Jaś, ani Małgosia nie doczekają happy endu. Dziewczynka kończy swój żywot w kotle, natomiast chłopiec, który zabrał wcześniej amulet, ginie podczas ucieczki z chaty wiedźmy. Czarownica starzeje się i traci siły, jednak po wielu latach przybywa do niej Czerwony Kapturek (komiks zawiera liczne odniesienia intertekstualne) i w czasie spotkania z nim oraz magicznym pomocnikiem w postaci czarnego kota wiedźma zostaje przypadkowo pokonana. Amulet spowodował przywołanie dusz zmarłych dzieci, które wciągają antagonistkę w szczelinę podłogi, kończąc jej żywot. Scena śmierci wiedźmy jest jednak niezwykle sugestywna, ponieważ między kadrami, na których odnajdziemy walczące z nią dusze dzieci, pojawiają się obrazy retrospektywne, przypominające wiedźmie o jej złych uczynkach. W jednym z kadrów pojawia się w końcu obraz czarownicy, której z rozżarzonych oczu płyną łzy.

Współczesne baśniowe renarracje charakteryzują się tym, że wracają do zawartych w tradycyjnych baśniach pierwotnych elementów drastycznych i okrutnych, eksponując je przede wszystkim w wymiarze estetycznym, co wynika z naturalnej możliwości, jaką dają media audiowizualne. Dodatkowo wiąże się to z faktem, że wszelkie „nawiązania do Grimmowskich baśni, reinterpretujące je w duchu postmodernistycznej gry z tradycją, polemizują z «kastrującym» modelem disnejowskim i dążą do przywrócenia baśniowym wątkom i motywom pierwotnej brutalności. Twórcy [...] nie próbują ich łagodzić, więcej – przekształcając te motywy w ramach intertekstualnej gry i wysuwając je na pierwszy plan swoich opowieści, potęgują literacki efekt grozy i makabry”¹⁴. Czarownice, jeśli są złe (a tak we współczesnych adaptacjach być nie musi), przedstawiane zostają jako przerażające, odstręczające istoty, których celem jest uśmiercenie dzieci, a następnie ich pożarcie.

2. FANTASY I KINO NOWEJ PRZYGODY

Baśniowe adaptacje filmowe wpisują się także coraz częściej w poetykę fantasy spod znaku Kina Nowej Przygody. Wiedźmy zyskują bardziej niejednoznaczny status, niż ma to miejsce w baśni. Grimmowie nie wspominają o magicznych umiejętnościach wiedźmy z *Jasia i Małgosi*, tymczasem w popkulturowych renarracjach czarownica dysponuje często potężną mocą. Osadzenie tekstu w konwencji fantasy, z wykorzystaniem charakterystycznego dla tej poetyki sztafażu, przynosi ciekawe rozwiązania fabularne oraz sposoby konstrukcji bohaterów. W filmie *Hansel i Gretel: Lowcy czarownic* mamy do czynienia z mnogością chwytów adaptacyjnych: od wykorzystania stylistyki clockpunkowej przez konwencję fantasy po strategię prequela i sequela¹⁵. Wiedźma z tradycyjnej narracji

¹⁴ W. Kostecka, *Od aksjologii do estetyki? Grimmowskie ujęcia okrucieństwa i grozy w „Kinder- und Hausmärchen” jako inspiracja dla twórców współczesnej fantastyki*, w: *Grimm: potęga dwóch braci. Kulturowe konteksty „Kinder- und Hausmärchen”*, red. taż, Warszawa 2013, s. 156–157. Choć autorka pisze w szczególności o transformacjach literackich, to spostrzeżenie przekłada się również na teksty należące do repertuaru innych mediów.

¹⁵ Zob. także mockbustery wytwórni The Asylum, utrzymane w konwencji horroru, fantasy i gore: *Hansel & Gretel* (reż. A.C. Ferrante, USA 2013); *Hansel vs. Gretel* (reż. J. Demaree, USA 2015).

przyczynia się do przemian, jakie zaszły w Jasiu i Małgosi, którzy po spotkaniu z nią stają się łowcami czarownic i mają doprowadzić do nastania nowej ery – ery bez czarownic. Wiedźmy, z którymi mają się zmierzyć dorośli już bohaterowie, są okrutne i bezwzględne. Ich celem jest porywanie dzieci, stanowiących składnik mikstury zapewniającej im odporność na ogień, który do tej pory je unicestwiał. Widz otrzymuje wizje czarownic pochodzących z różnych części świata – odmiennych mentalnie i fizycznie – zdeformowanych, obrzydliwych, pozbawionych oczu lub kończyn, słowem, remiksujących ogólne wyobrażenia o wiedźmach, które skrzeczą, latają na miotłach i reagują na ogień oraz „białą magię”. Ich sabat i magiczny rytuał zostają przerwane przez rzucających im wyzwanie protagonistów.

Czarownice odgrywają tutaj trojaka rolę. Po pierwsze, są potworami, które należy unicestwić, aby mógł nastąpić pożądaný w baśni happy end. Po drugie, starcia z nimi pełnią funkcję rozrywkową, nadrzędną w Kinie Nowej Przygody, w którym widowiskowe pościgi, starcia i pojedynki są filarem akcji i źródłem odbiorczej przyjemności. Po trzecie zaś, są antagonistkami, dążącymi do osiągnięcia wyznaczonego sobie celu. Reprezentują nieschematyczny stosunek do kreacji czarownic w kulturze popularnej – ich historia zostaje skonkretyzowana, a ich działania zyskują teleologiczny wymiar. Nie chodzi bowiem jedynie o zjedzenie dziecka, ale o skomplikowany rytuał, mający na celu otrzymanie składnika pozwalającego wiedźmom na przeżycie, na osiągnięcie niezniszczalności, a finalnie – na to, by to właśnie one mogły rządzić światem.

Czarownice dzielą się jednak na te, które posługują się magią „czarną” oraz „białą”. Odbiorca zostaje zaskoczony ponownie, ponieważ czarodziejką (już nie negatywnie nacechowaną „czarownicą”) okazuje się nie tylko matka tytułowej pary rodzeństwa, ale sama Małgosia, która w toku akcji odkrywa swoją tożsamość. Wiedźmy są tutaj przedstawione w jednoznacznie negatywnym świetle. Nie znaczy to jednak, że filmowa narracja tak łatwo wyznacza granicę między dobrem a złem. Przeciwnie, protagoniści nie są jednowymiarowi moralnie, aby osiągnąć „dobro”, zdolni są do czynów nieuczciwych.

Grimmowska nieskomplikowana baśń, skąpa w opisy stanów psychicznych antagonisty i jego działań, staje się zatem punktem wyjścia do rozbudowanych narracji, o złożonej fabule, i ciekawie zarysowanych postaci. Czarownice otrzymują nie tylko doskonale zakorzenione w masowej wyobraźni rekwizyty, ale zyskują przede wszystkim motywację psychologiczną, a ich status nie jest już tak jednoznaczny jak w klasycznej narracji¹⁶.

¹⁶ Seriale amerykańskie również często wykorzystują motyw czarownicy z baśni Grimmów. W 12. odcinku 10. sezonu serialu *Supernatural* czarownica jest puszystą, rudowłosą starszą panią, mówiącą z niemieckim akcentem, która przybyła do USA, aby pomóc innej wiedźmie. Tłumaczy głównym bohaterom, że europejskie dzieci z wolnego wybiegu smakują inaczej niż tłustsze amerykańskie. Ponadto dysponuje magią, zamienia dorosłych w dzieci, twierdzi bowiem, że na ich zaginięcie nikt nie zwróci uwagi. Czarownica kończy swój żywot zgodnie z tradycyjną wersją – płonie w piecu. Czarownica-kanibalka, która płonie w piecu, pojawia się także w 9. odcinku 1. sezonu serialu *Once upon a Time*. Natomiast w 10. odcinku 1. sezonu serialu *Grimm* czarownicą w wymiarze symbolicznym okazuje się pani doktor, która wycina organy wewnętrzne bezdomnym nastolatkom. Ona także ginie w ogniu.

3. PRE- I POSTNARRACJE BAŚNIOWYCH HISTORII

Zauważalne są także tendencje do tworzenia pre- i postnarracji, swoistych baśniowych prequeli i sequeli, mających na celu dopowiedzenie baśni tradycyjnej i wyjaśnienie pewnych zjawisk i zachowań bohaterów. Związane jest to bezpośrednio z psychologizacją postaci, ulogicznieniem pewnych zdarzeń i wypełnieniem baśniowych „miejsz pustych”. Obecnie dostrzegalna jest tendencja do tworzenia baśniowych „historii prawdziwych”, wyjaśniających odbiorcom wiele nieścisłości, wynikających z samej baśni. Rumpelszyk w serialu *Once upon a Time* mówi: „zło się nie rodzi samo z siebie, kochanie, zło zostaje stworzone” – macocha Śnieżki jest zła, ponieważ przeżyła w dzieciństwie traumę, a także stała się ofiarą czaru własnej matki (*Śnieżka i łowca*), a bohaterka *Śpiącej królowny* została oszukana przez mężczyznę, którego kochała (*Czarownica*, reż. R. Stromberg, USA – Wielka Brytania 2014).

Oprócz wymienionej animacji *Jaś i Małgosia: Prawdziwa historia* oraz filmu *Hansel i Gretel: Łowcy czarownic* w tę tendencję wpisuje się także *Opowieść wiedźmy*, zawarta w zbiorze Billa Willingham *Baśnie z 1001 nocy Królowny Śnieżki*¹⁷. Czarownica nie jest zła z natury, jak uczy baśniowa aksjologia. Wyjaśnienie złego charakteru antagonisty należy do charakterystycznych elementów konstrukcji baśniowych renarracji. Wiedźma stała się zła na skutek zdrady ukochanego. Ten, kiedy dowiaduje się, że kobieta zaszła w ciążę, oskarża ją o uprawianie czarnej magii, za co bohaterka zostaje wygnana z plemienia. Zło rodzi się z chęci zemsty. Jej własne dziecko, złożone w ofierze ciemnym mocom, staje się początkiem upadku postaci. Choć zachowanie kobiety było nieetyczne, to pojawia się tu próba wyjaśnienia odbiorcy jej postępowania. Okrucieństwo spowodowane zostało przez krzywdę, a raz otrzymana od mrocznych sił moc sprawiła, że kobieta zapragnęła większej władzy. Każde kolejne zabite dziecko gwarantowało jej urodę, a przede wszystkim niezwykle moce. Czarownica staje się konstruktem, w którym kontaminują się różne wyobrażenia baśniowych wiedźm. Okazuje się bowiem, że ta sama bohaterka pojawiała się w wielu baśniach (m.in. o Kopciuszku, Roszpunce). Antagonistka zostaje jednak w końcu pokonana przez Jasia i Małgosię (przez długi czas bowiem żyła w chatce w lesie, nie składała ofiar z dzieci i jej moce osłabły) i wepchnięta do pieca. Historia tak naprawdę dopiero w tym momencie się zaczyna, ponieważ jej nie do końca spalone ciało zostaje odnalezione przez Śnieżkę i jej siostrę, wiedźma zaś w zamian za pomoc opowiada im o swoim życiu.

4. ZABIEGI PARODYSTYCZNE

Teksty kultury popularnej bardzo często reinterpretują baśń w kategoriach komicznych, odwracając klasyczny porządek składni zdarzeń oraz parodiując baśniowych bohaterów. Tendencja ta jest niezwykle widoczna w tekstach, w których odbiorze partycypują młodzi odbiorcy. Czarownice są zatem często przedstawiane jako nieudolne i naiwne, a nowe rozwiązania fabularne wykorzystują prosty humor

¹⁷ B. Willingham (scen.), E. Andrews (rys.), *Opowieść wiedźmy*, w: B. Willingham i in., *Baśnie z 1001 nocy Królowny Śnieżki*, przeł. K. Uliszewski, Warszawa 2008, s. 98–111.

(opierający się przede wszystkim na głupocie postaci). „Dydaktyzm współczesnej baśni zastąpiony jest intencją parodystyczną, a ośmieszanie bohaterów i ich działań, przeciwników, magicznych rekwizytów, formułczości, baśniowej czasoprzestrzeni służy wzmocnieniu ludycznego wymiaru adaptacji”¹⁸.

To zatem prymarna funkcja rozrywkowa prowadzi do kreacji postaci czarownicy Hildegardy w komiksie *Jaś i Małgosia*, adresowanym raczej do starszych odbiorców, którego autorem jest Ishiyana Kei¹⁹. Wiedźma okazuje się tu atrakcyjną kobietą, pragnącą towarzystwa pięknego Jasia. Nie zjada dzieci, a zbudowana ze słodczy chatka w lesie jest zwyczajnie należąca do jej wielkiej posiadłości nieruchomością. Ona zaś jest wielką panią, która ma swoje kaprysy i zachcianki. Małgosia staje się służącą, natomiast Jaś (mający obsesję na punkcie własnej urody) – utrzymankiem i bawidamkiem.

Groteskowa konwencja pojawia się również w utworze Alojzego Suchara *Jaś i Małgosia z serii Baśnie Pokręcone*²⁰. Kiedy tytułowi bohaterowie trafiają do domku zbudowanego ze słodczy, okazuje się, że mieszka w nim kobieta, którą nazywają Babą-Jagą, choć ona sama mówi: „tak naprawdę nazywam się Margaret della Sotto Voce i jestem najśłynniejszą primadonną, jaką kiedykolwiek wydał świat”²¹. Okazuje się, że Jaś trafia do klatki nie po to, aby czarownica go zjadła, ale po to, aby nakarmić stado jej kotów, którym pewnie znudziły się już słodczy. Czarownica rozkazuje Małgosi odpracować to, co zjadła razem z bratem, a przy okazji wydaje komiczne rozkazy dotyczące podawania jej codziennie kogla-mogła, by mogła dbać o swoje struny głosowe. Największą torturą dla dzieci jest jednak jej śpiew, który zamieniał się w wycie i zawodzenie, a „wychodziło jej to tak mizernie, że nie sposób było słuchać jej potępieńczych jęków. Dzieci [...] wciskały sobie do uszu kawałki wszechobecnych ciastek”²², a po występie musiały okłaskiwać próżną czarownicę, by ta mogła łaskawie rozdać im autografy. Czarownica stara się dbać o swój wygląd: maluje się krzykliwymi kolorami, doczepia sobie sztuczne rzęsy lub robi maseczki z alg morskich. Dodatkowo nakazuje Małgosi zbierać kwiaty i sama dyktuje liściki od rzekomych wielbicieli, do tego czytuje czasopismo „FUJ! Co za styl!”. Groteskowości postaci dopełnia akcja, podczas której dzieci postanawiają uciec. Czarownica przewraca się z powodu rzuconych jej pod nogi landrynek, trafia przez to do brytfanny i ląduje w piekarniku. Wystraszona wiedźma ucieka przez komin, posługując się swoją magiczną miotłą.

Podobnie rzecz wygląda w familijnym filmie *Jaś i Małgosia* (reż. G.J. Tunnicliffe, USA 2002) skierowanym na telewizyjne ekrany. Uroczą staruszką zamienia się w ekscentryczną wiedźmę, która planuje zjedzenie dzieci. Jaś trafia do metalowej klatki, a Małgosia staje się służącą – analogicznie do Grimmowskiego wzorca. W filmie pojawia się jednak wiele prostych żartów sytuacyjnych i słownych, m.in. prośba wiedźmy, aby Małgosia nie gotowała hamburgerów, ponieważ „dostaje po nich okropnych gazów”; czarownica zaczytuje się w książce *Dzieci: inny rodzaj białego mięsa*, pije alkohol albo głośno chrapie. Kiedy chce zjeść

¹⁸ A. Komandera, *Między tradycją a nowoczesnością – o granicach współczesnej baśni francuskiej*, w: *Horyzonty wyobraźni. Fantazja i fantastyczność we współczesnej kulturze*, red. J. Kornhauser, D. Zając, Kraków 2012, s. 58.

¹⁹ I. Kei, *Grimms Manga*, przeł. M. Preiss, t. 1, Poznań 2012.

²⁰ A. Suchar, *Jaś i Małgosia*, il. M. Winiecki, Poznań [2005].

²¹ Tamże, s. 13.

²² Tamże, s. 17.

Jasia, przybiera właściwą sobie formę. Choć zielona skóra, zakrzywiony nos, rozczochrane włosy nadają jej straszniejszy wygląd, konwencja filmu nie pozwala na stworzenie atmosfery grozy. Czarownica wystawia język, przekomarza się z bohaterami i stroi miny. Jak Grimmowska antagonistka sprawdza wielkość pieca, tak tutaj naiwna wiedźma sprawdza rozmiar kotła. Ostatecznie zostaje pokonana przez Małgosię, Piaskowego Dziadka i leśną wróżkę, którzy za pomocą wiadra z wodą (tej rzekomo boją się czarownice) pakują wiedźmę do pieca. Nie oznacza to jednak jej zgonu, pojawia się bowiem pod postacią dymu, by zapowiedzieć, że jeszcze powróci. Zgodnie z tradycyjną baśnią bohatera poznajemy przez pryzmat jego czynów. Tutaj zaś czyny wiedźmy świadczą o jej groteskowości.

Dodatkowo młodzi odbiorcy mają szansę zetknąć się z utworami, w których baśń tradycyjna stanowi pretekst dla wypowiedzi na tematy współczesne, a sama wiedźma ma nie tyle wymiar rozrywkowy, ile dydaktyczny. W utworze Leszka K. Talki Jaś i Małgosia są dziećmi wysyłanymi na castingi, mającymi spełnić ambicje swojej matki, natomiast sama wiedźma – Jaga – okazuje się porywaczką, pragnącą zdobyć pieniądze²³. Zwabia dzieci do obskurnego mieszkania, gdzie częstuje je pierniczkami, po czym zamierza podzielić się potencjalnym zyskiem z tajemniczym mężczyzną. Czarownica jest figurą dydaktyczną, przeniesienie jej zachowań z baśni tradycyjnej w krąg problematyki współczesnej odsyła odbiorców do jednoznacznie złej antagonistki.

IV. ZAKOŃCZENIE

Czarownice we współczesnych renarracjach baśni kreowane są na różne sposoby, pełnią różnorodne funkcje, a w konsekwencji są także rozmaicie odbierane przez uczestników kultury popularnej. Bez wątplenia jednak wyróżnione wyżej mechanizmy należą do zjawisk zauważalnych i coraz ekspansywniejszych, kreacje baśniowych wiedźm stanowią zaś reprezentatywny przykład procesów, jakim podlega baśniowa popkultura. *Jaś i Małgosia* to utwór dogodny do popkulturowych transformacji, a co za tym idzie – rozmaitych ujęć antagonistki, która otrzymuje zupełnie nową historię, motywację swoich decyzji, ale w głównej mierze nadal stanowi figurę grozy, potęgowanej przez współczesne teksty za sprawą sugestywnych opisów literackich, drastycznych kadrów komiksowych czy antyestetycznych scen filmowych.

W związku z powyższym pojawia się problem „kapitału baśniowego” potencjalnego odbiorcy postmodernistycznych renarracji baśni i nowych wcieleń wiedźmy. Oznacza to tyle, iż coraz istotniejsza staje się znajomość klasycznych baśni, umożliwiająca uczestniczenie w kulturze zawierającej mnóstwo odniesień, co pozwala nie tylko odtworzyć baśniowy wzorzec, lecz także dostrzec różnice między renarracjami czy istotne przemiany, jakim zakorzeniony w jego wyobraźni wzorzec ulega. Niewątpliwie czarownice do takiego wzorca należą.

²³ L.K. Talko, *Jaś i Małgosia*, oprac. graf. A. Niemierko [Warszawa 2005].

ANTAGONISTS IN MODERN RE-NARRATION OF FAIRY TALE
ON THE EXAMPLE OF *HANSEL AND GRETEL* BY THE BROTHERS GRIMM

Summary

The article contains an analysis of the figure of a witch in various popular culture texts, which are based on the fairy tale *Hansel and Gretel* by Wilhelm and Jacob Grimm. The text refers to the phenomenon of fairy pop culture and industry. Images of fairy tale witches are, in fact, directly related to the processes and trends occurring in popular culture, fulfilling at the same time mainly entertaining function. A multitude of portraits of witches reveals various tastes of readers and models of reception of the fairy tale re-narration, as well as constant attempts of authors whose intention is to present a brand new version of the well-known fairy tale. They employ specific concretization of the fairy tale, prequels and sequels, parodic treatments, or use fantasy or aesthetics conventions of New Adventure Cinema.

Trans. Izabela Ślusarek