

Alicja Baczyńska-Hryhorowicz

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie

alicja.baczyńska@poczta.umcs.lublin.pl

ORCID: 0000-0001-7000-7644

Jaki kolor ma wiedźma? Wizerunki kolorystyczne czarownic w filmach animowanych wytwórni Walta Disneya

What is the Colour of a Witch?

Colour Images of Witches in the Animated Films of the Walt Disney Company

DOI: 10.12775/LL.4.2022.004 | CC BY-ND 4.0

SUMMARY: The article discusses the characters of witches in Walt Disney's animated films (Snow White and the Seven Dwarfs, Sleeping Beauty, The Sword in the Stone, The Little Mermaid, The Little Mermaid 2: Return to the Sea). The author analyses the colours in the appearance, surroundings and actions of the characters, describing them with the term "colour image". Then, she discusses the meanings of the colours revealed in the images of witches (black, purple, green and red), taking into account their symbolic and emotional connotations. At the end of the article, the author considers how the colours present in the images of witches influence the perception and interpretation of their characters.

KEYWORDS: colour symbolism, witch, animated film, Walt Disney

Wstęp, czyli dlaczego kolory czarownic mają znaczenie

Postać czarownicy¹ to jeden z archetypów najtrwalej zakorzenionych w kulturowej świadomości. Zaczął kształtować się już w starożytności, rozwinął

1 Chociaż słowa „czarownica” i „wiedźma” miały w przeszłości odmienne konotacje (o czym świadczy ich etymologia: czarownica – „ta, która czaruje”, wiedźma – „ta, która wie”), w artykule będę używać ich synonimicznie, tak jak to jest we współczesnej polszczyźnie potocznej.

w okresie średniowiecza, a ostatecznie utrwalił na przełomie XVI i XVII w., czyli w okresie najdotkliwszych „polowań na czarownice”. Panujący wówczas stereotyp widział wiedźmę jako niezamężną, ubogą kobietę w podeszłym wieku, która posiada magiczne moce będące wynikiem paktu zawartego z diabłem i za ich pomocą uprawia szkodzące ludziom bądź zwierzętom czary. Czarownicom przypisywano uczestnictwo w sabatach, umiejętność lotu i zdolność do metamorfoz oraz określone cechy: złośliwość, kłótność, buntowniczość, nieprzestrzeganie obowiązujących w społeczeństwie zasad moralnych, nierzadko też fizyczną brzydotę (Kopaliński 2006a: 196–197; Levack 2009: 46–71, 187–214). Współczesny wizerunek czarownicy w dużej mierze powielił ukształtowane w nowożytności mity. Jest to kobieta zajmująca się czarami, najczęściej stara, samotna, zdziwaczała i brzydka, potrafiąca latać na miotle, mieszkająca na odludziu w towarzystwie czarnego kota (Niesporek-Szamburska 2013: 47–63). Stereotyp ten² zaadaptowała kultura popularna, przeobrażając czarownicę w postać fantastyczną, którą Grażyna Lasoń-Kochańska zalicza do grona organizujących zbiorową wyobraźnię kobiecych toposów, pojawiających się przede wszystkim w literaturze oraz filmie skierowanych do młodych odbiorców (Lasoń-Kochańska 2012: 171–172).

Za filmy szczególnie mocno utrwalające w społecznej świadomości stereotypowy wizerunek czarownicy uznać należy pełnometrażowe animacje rodzinne ze studia Walta Disneya (Ciciak 2003: 374; Niesporek-Szamburska 2013: 96). Produkcje tej wytwórni zyskały miano „baśniowej klasyki filmowej” (Kowalczyk 2016: 219) i od ponad 80 lat są nieodłącznym elementem zachodniej kultury popularnej³, kształtując wzorce, treści i schematy fabularne dla kolejnych pokoleń dzieci i młodzieży, a także będąc przedmiotem kulturowych i światopoglądowych debat (Bell 1995; Byrne, McQuillan 1999; Sitkiewicz 2011: 197). Czarownice zajmują ważne miejsce w gronie disneyowskich antagonistów od samego początku istnienia studia i nie zmieniło się to z upływem lat, choć – co zostanie omówione w dalszej części tekstu – interpretacja postaci wiedźmy uległa w tym czasie pewnym przeformułowaniu.

W niniejszym artykule zaprezentowanych zostanie pięć disneyowskich czarownic, z których każda jest główną postacią filmu i ma znaczący wpływ na przebieg fabuły (cechy te stanowiły dla mnie kryterium doboru analizowanego materiału). Będą to: Zła Królowa z filmu *Królowna Śnieżka i siedmiu krasnoludków* (Hand 1937), Diabolina z filmu *Śpiąca Królowna* (Geronimi 1959), wiedźma Mim z filmu *Miecz w kamieniu* (Reitherman 1963), Urszula z filmu *Mała syrenka*

2 Na temat stereotypu czarownicy zob. Wróblewska b.d.

3 Francusko-szwajcarska dziennikarka Mona Chollet swój feministyczny esej *Czarownice. Niezwyciężona siła kobiet*, poświęcony figurze czarownicy w kulturze współczesnej, rozpoczyna słowami: „Wszyscy znamy, rzecz jasna, czarownicę z kreskówki *Królowna Śnieżka i siedmiu krasnoludków* Walta Disneya” (Chollet 2019: 7). Autorka przywołuje obraz disneyowskiej wiedźmy jako punkt odniesienia do dyskusji, wychodząc z założenia, że jest on powszechnie rozpoznawalny w tzw. kulturze zachodniej.

(Musker, Clements 1989) oraz Morgana z filmu *Mała syrenka 2: Powrót do morza* (Kammerud, Smith 2000)⁴.

W analizie posłużę się skonstruowaną przez siebie kategorią „wizerunku kolorystycznego”. Wizerunek rozumiem jako „sposób, w jaki dana osoba lub rzecz jest postrzegana i przedstawiana” (PWN b.d.), szczególnie zaś interesuje mnie element tego przedstawienia, jakim są kolory. W budowaniu wizerunku postaci filmowej wykorzystywany jest znakowy charakter barw: za ich pomocą następuje zobrazowanie, a w efekcie scharakteryzowanie bohatera. Głównym zadaniem wizerunku jest kategoryzowanie i porządkowanie zjawisk, z którymi człowiek styka się w codziennym życiu (Musiałowska 2005: 55–56). Podobne funkcję pełnią barwy w obrazie filmowym, pozwalając widzowi na identyfikację bohatera i przyjęcie wobec niego adekwatnej postawy. W literaturze kreowanie wizerunku czarownic odbywa się na trzy sposoby: poprzez ich wygląd, przestrzeń, w której się je umieszcza, oraz prezentację wykonywanych przez nie rytuałów magicznych (Rozmysł 2017: 105). Analogiczna sytuacja występuje w obrazie filmowym. Co więcej, wszystkie trzy metody kreacji (wygląd, przestrzeń, rytuały) realizowane są za pomocą barw. Celem artykułu jest więc odkrycie kolorów, dzięki którym zbudowane zostały wizerunki disneyowskich czarownic, oraz odpowiedź na pytanie, jak barwy te wpływają na odbiór i postrzeganie bohaterek.

Kolory to bez wątpienia jedno z najbardziej usymbolizowanych pojęć, od wieków niosących ze sobą liczne znaczenia i przesłania. Wiele historycznych konotacji jest już nieaktualnych bądź zapomnianych, inne trwają, dostosowując się do współczesnej kultury, jeszcze inne nabierają nowych sensów. Niezmienny jest jednak fakt, że kolor silnie oddziałuje na odbiorcę, zarówno na poziomie świadomym, jak i podświadomym, wywołując w jego umyśle szereg wrażeń i skojarzeń. O ile wrażenia mają swoje źródło w zmysłowej percepcji barwy (która z punktu widzenia fizyki jest falą światła widzialnego o określonej długości), o tyle skojarzenia są efektem wychowania w konkretnym środowisku kulturowym. Z historii i tradycji wyrastają symboliczne znaczenia barw, które sprawiają, że zaczynają one pełnić funkcje znakowe. W tym sensie barwy to rodzaj uniwersalnego, pozawerbalnego języka, za pomocą którego można komunikować się z otoczeniem (Popek 2012: 10, 69). Często dzieje się tak w działalności artystycznej, gdzie twórcy stosują barwy jako środek wypowiedzi: wyrażają nimi swój wewnętrzny świat i stosunek do świata zewnętrznego, starają się przekazać odbiorcy sensy i treści, ale też wpłynąć na jego emocje (Popek 2012: 10, 51). O ekspresyjnej roli barwy wiele pisze w swojej *Historii koloru* historyczka sztuki Maria Rzepińska, twierdząc, że kolory są „królestwem czy-

4 Niemal wszystkie filmy są adaptacjami baśni literackich silnie utrwalonych w europejskiej tradycji. Na podstawie opowieści Wilhelma i Jacoba Grimmów powstały: *Królowna Śnieżka i siedmiu krasnoludków* (baśń *Królowna Śnieżka*) oraz *Śpiąca Królowna* (baśń o tym samym tytule). *Miecz w kamieniu* nawiązuje do legendy arturiańskiej, a *Mała syrenka* do baśni Hansa Christiana Andersena pod tym samym tytułem. Jedynie *Mała syrenka 2: Powrót do morza* nie ma literackiego pierwowzoru.

stej emocji i wrażliwości zmysłowej”, intuicyjnym i instynktownym środkiem wyrazu artystycznego (Rzepińska 1973: 12). Kolory jako nośniki wartości emocjonalnych odgrywają istotną rolę w kinematografii. Patti Bellantoni, autorka *Teorii koloru w filmie*, stawia tezę, że barwy mają swoje „osobowości”, które wywołują w widzu reakcje emocjonalne i fizyczne, decydujące o tym, co myśli i czuje on w trakcie seansu (Bellantoni 2010: XXIV–XXV).

Powyżej zarysowane założenie o poznawczo-emocjonalnym oddziaływaniu barw będzie dla mnie podstawą do omówienia wizerunków kolorystycznych czarownic w wymienionych filmach. Myśl ta wpisuje się w zasady analizy dzieła filmowego, które zawsze ma wiele poziomów znaczeń i oprócz doznań artystycznych niesie ze sobą elementy informacyjne i symboliczne (Aumont, Marie 2013: 97–98). Techniczne składniki filmu – do których zaliczają się barwy – nie tylko mają obiektywny charakter estetyczny, ale również funkcjonują jako środki wyrazu i źródło ekspresji, a zatem mogą pełnić funkcję znakową i być „semantycznie umotywowane” (Helman 1981: 33, 162–163). Koncepcja ukrytego znaczenia barw użytych w omawianych filmach ząbębia się także z psychoanalitycznym podejściem do badania baśni, wedle którego mogą być one odczytywane jako metafory psychicznego i płciowego rozwoju człowieka, pomagające mu w osiągnięciu wewnętrznej dojrzałości. Wedle tego rozumienia kreacje postaci nie służą jedynie rozrywce, lecz przekazują też ukryte znaczenia, które mają być dla odbiorcy rodzajem życiowego drogowskazu (zob. Bettelheim 2010). Co istotne, symboliczne znaczenia kolorów można odnotować również w baśniach literackich⁵, co zdaje się potwierdzać tezę, że barwa bywa istotnym elementem znaczącym w strukturze opowieści.

Reasumując, kolory pojawiające się w przypadku disneyowskich czarownic interpretować będę nie jako wyłącznie estetyczny walor, ale jako przesłanie dotyczące bohaterki: tego, kim są, jakie cechy charakteru mają oraz jakimi motywami się kierują. W pierwszym etapie analizy wyodrębnię kolory, które pojawiają się w wyglądzie i otoczeniu analizowanych bohaterki oraz towarzyszą im wykonywanym przez nie czynnościom. Następnie postaram się przybliżyć związki między znaczeniem wyróżnionych barw a cechami czarownicy. Pozwoli mi to stwierdzić, jakie znaczenie dla konstrukcji omawianych bohaterki mają ich wizerunki kolorystyczne, czy są one ze sobą zbieżne oraz czy powielają kulturowe stereotypy.

Kim są i jakie wizerunki kolorystyczne mają disneyowskie czarownice?

Zła Królowa jest pierwszą bohaterką *Królewny Śnieżki i siedmiu krasnoludków*, którą poznaje widz. W scenie otwierającej widać, jak podchodzi do magicznego lustra i zadaje mu słynne pytanie: kto jest najpiękniejszy na świe-

5 Przykładowo, Jolanta Ługowska zauważa, że Bolesław Leśmian w *Klechdach sezamowych* wykorzystuje barwy do wyeksponowania charakterystycznych cech bohatera (Ługowska 1988: 115–116), Elżbieta Skorupska-Raczyńska zaś, analizując funkcje, jakie pełnią barwy w językowej kreacji świata baśni, wskazuje, że niosą one „wartości naddane”, wzmacniając symbolikę opisywanych miejsc i postaci (Skorupska-Raczyńska 2003: 88, 94).

cie? W zwierciadle pojawia się twarz-maską skąpana w fioletowych smugach dymu. Podczas gdy lustro wyjawia, że najpiękniejsza jest pasierbica Królowej – Śnieżka, widz ma okazję dobrze przyjrzeć się czarownicy. Ma ona na sobie ciemnofioletową, sięgającą ziemi suknię spodnią, na którą zarzucony jest jasnofioletowy płaszcz z szerokimi rękawami, a na niego – czarna peleryna o czerwonym podbiciu, połączona z rodzajem czepka, który ściśle przylega do głowy Królowej. Nie ma wątpliwości, że Królowa jest piękną kobietą, choć jest to „uroda niepokojąca” (Ciciak 2003: 375) – regularne kształty twarzy podkreślone są mocnym makijażem (róż na policzkach, jasnoczerwona szminka, fioletowe cienie na powiekach), któremu towarzyszą cienkie linie brwi, długie rzęsy okalające zielone oczy i krwistoczerwone paznokcie.

Świadomość, że istnieje kobieta piękniejsza od niej, powoduje gniew i zadróżkę Królowej. Dlatego zleca słudze, by zabrał Śnieżkę do lasu i tam ją zabił. Gdy kilka scen później Królowa dowiaduje się, że sługa nie wykonał polecenia, postanawia sama pozbyć się dziewczyny. Już scena rozmowy z lustrem zdradzała, że Królowa nie jest zwykłą kobietą, w międzyczasie słyszymy, jak krasnoludki nazywają ją „okropną czarownicą”, jednak dopiero moment, w którym przygotowuje dla pasierbicy zatrute jabłko, ukazuje, że mamy do czynienia z prawdziwą wiedźmą. W podziemnym laboratorium Królowa przygotowuje miksturę, która zamienia ją w budzącą grozę staruchę o siwych włosach, pomarszczonej twarzy, wyłupiastych oczach, haczykowatym nosie i ustach wykrzywionych w bezzębny, złowrogim uśmiechu. Wizerunku dopełnia gruby, czarny płaszcz z kapturem. Wyobrażenie to pokrywa się ze stereotypem Baby Jagi, mającym źródło w wierzeniach słowiańskich (Niesporek-Szamburska 2013: 29, 52–53) – w filmie Disneya został on powielony i utrwalony. W scenie przemiany i przyrządzania trucizny istotną rolę odgrywają kolory. Napój zmieniający wygląd bohaterki ma kolor szmaragdowej zieleni, tak samo jak bulgocząca w kotle trucizna, w której zanurzone zostaje jabłko. Gdy czarownica wyciąga je z roztworu, przez chwilę widzimy, że spływające smugi układają się w sugestywny obraz trupiej czaszki. Zanim jabłko załśni apetyczną czerwienią, jest czarne.

Czarownicy udaje się otruć Śnieżkę, ale chwilę później musi uciekać przed goniącymi ją krasnoludkami. Dociera na skraj urwiska, gdzie próbuje stoczyć na karzełki olbrzymi głaz. Jednak nim zdąży to zrobić, w skałę, na której stoi, uderza piorun. Widać, jak kobieta spada z dużej wysokości. Chwilę później nad miejscem upadku zaczynają krążyć czarne sępy.

Diabolińską również widz poznaje już w pierwszych minutach *Śpiącej Królowej*. Gdy królewskiej parze rodzi się córka – Aurora, do pałacu przybywają liczni goście, by świętować pojawienie się następczyni tronu. Wśród nich są też wróżki, które przyniosły dla dziewczynki dary. Pierwsza ofiarowuje małej księżniczce urodę, druga piękny głos. Trzecia nie zdąży wypowiedzieć swojego błogosławieństwa – nagle w zamkowej sali grzmi, błyskają pioruny, a z zielonego ognia wyłania się postać czarownicy. Spowija ją długa, czarna peleryna z fioletową podszewką, widoczną przy szerokich rękawach i wysokim kołnierzu.

Pod obszerną szatą Diabolina nosi suknię w kolorze intensywnej czerwieni – widzimy jej skrawek, gdy kobieta unosi ręce. Kolor ten koresponduje z krwisto-czerwonymi ustami i paznokciami. Elementem makijażu są też bladofioletowe cienie na powiekach. Z tymi oznakami urody kontrastuje skóra w odcieniu sonej zieleni, żółte oczy i dwa masywne, czarne rogi na głowie. W rękę Diabolina trzyma rodzaj długiego berła, na którym przysiadła kruk. „To czarownica!” – woła jedna z wrózek, choć widz z pewnością samodzielnie rozpoznaje tożsamość bohaterki oraz emanujące z niej zło (Niesporek-Szamburska 2013: 97). Potwierdza to postępowanie kobiety – rzuca na Aurorę kłatwę, mówiącą, że gdy dziewczyna skończy 16 lat, ukuje się wrzecionem i umrze.

Kolory, które wypełniają ekran w trakcie wypowiedzania zaklęcia, to fiolet i zieleń. Będą one towarzyszyć Diabolinie również w dalszych częściach filmu. Jej usytuowany na wysokich skałach zamek spowija jadowniczo zielona mgła, rozpraszana jedynie błyskaniem niebieskofioletowych piorunów. Wnętrze twierdzy ukryte jest w półmroku i wypełnione zimnym, zgniłozielonym światłem, a wszystkie elementy wyposażenia mają ciemne, przybrudzone kolory. Gdy Diabolina złości się na swoich nieporadnych pomocników, ciska w nich bladofioletowymi błyskawicami, sama zaś spowita jest mgłą w ciemnym odcieniu tego koloru. Natomiast gdy (16-letnia już) Aurora trafia do zamku, kula jaskrawozielonego światła hipnotyzuje ją, a następnie prowadzi do komnaty, w której znajduje się wrzeciono. Chwilę później księżniczka leży na ziemi zakłeta w wiecznym śnie, a czarownica triumfuje nad przerażonymi wrózkami, po czym znika w jaskrawozielonych płomieniach.

Istotne kolorystycznie są również końcowe sceny filmu. Fioletowo-czarna chmura dymu unosi się na zamkiem, w którym śpi Aurora, a spadające z niej błyskawice sprawiają, że wokół budowli wyrasta gęsty las pokrytych cierniami drzew. Książę Filip przebija się jednak przez ten morderczy żywopłot. Gdy znajduje się tuż przed wejściem do pałacu, drogę zagradza mu Diabolina, znów skąpana w zielonych płomieniach oraz czarnych i fioletowych smugach dymu. Za pomocą magii przemienia się w olbrzymiego smoka, który ma te same co ona kolory – czarny grzbiet i fioletowy brzuch oraz zionie zielonożółtymi płomieniami. To czytelny sygnał, że te trzy barwy nie są jedynie kolorami ubioru czarownicy, ale czymś więcej – barwami osobowości, ściśle splecionymi z jej istotą, niezależnie od tego, pod jaką postacią występuje. Gdy książę zadaje wiedźmie śmiertelny cios zaczarowanym mieczem, zmienia się ona w plamę leżącą na ziemi czarno-fioletowej mazi.

Wiedźma Mim pojawia się – inaczej niż w poprzednich produkcjach – dopiero w drugiej części filmu *Miecz w kamieniu*. Zamieniony w ptaka główny bohater Artur gubi się w lesie, uciekając przed sokołem. Niespodziewanie pojawia się przed nim ukryta między drzewami chatka – niska, kamienna, z olbrzymim dachem w kształcie spiczastego kapelusza. Sugestia co do mieszkancki owego domku jest więc czytelna – twórcy stworzyli typową dla stereotypu czarownicy przestrzeń mieszkalną (Niesporek-Szamburska 2013: 107) – ale podkreślili ją jeszcze czarno-zielono-fioletową kolorystyką, w której utrzymany jest

cały kadr. Gdy jednak Artur wpada przez komin do wnętrza chatki, okazuje się, że wiedźma nie budzi przerażenia. To niska, korpulentna kobieta, która uklada na stole pasjansa. Ma na sobie długą sukienkę o intensywnie różowej spódnicy, nieco ciemniejszych rękawach i fioletowym przodzie. Sięgające ramię, lekko rozczochrane włosy też mają kolor bladego fioletu. Twarz kobiety nie jest urodziwa – kartoflany nos, podwójny podbródek, lekko zezujące zielone oczy – ale nie budzi odrazy. Pierwsze sceny z wiedźmą Mim wydają się wręcz groteskowe – gdy przedstawia się Arturowi jako „najwspanialsza, cudowna zła wiedźma Mim”, podryguje w rodzaju nieporadnego tańca, tak że można zobaczyć jej blad różowe pantalone. Ów różowy kolor, połączony z piskliwo-skrzeczającym głosikiem i komicznymi przechwałkami na temat własnej potęgi, sugeruje widzowi, że wiedźmy nie należy traktować poważnie. Dlatego nie boimy się, gdy zmienia się w (różowego) kota i próbuje złapać Artura, wciąż będącego ptakiem.

Sytuacja nieco się zmienia, gdy do domku czarownicy dociera czarodziej Merlin i postanawia zmierzyć się z nią w pojedynku. Mim za wszelką cenę chce udowodnić, że jest lepsza w magicznym rzemiośle. Zawody, do których stają, polegają na przemianie w różne zwierzęta, które usiłują się nawzajem zniszczyć. Następuje dość długa sekwencja, w której bohaterowie pod postacią krokodyla, żółwia, kury, nosorożca i innych zwierząt ganiają się po lesie. Zwierzęta, w które zamienia się Mim, są różowe, te, w które przeistacza się Merlin – niebieskie. Scenki te mają w sobie więcej humoru niż grozy, ale sygnałem, że epizod nie ma wyłącznie charakteru komediowego, jest tło rywalizacji – gęsty, zamglony las, pełen ciemnozielonych cieni sugeruje, że nie wszystko skończy się dobrze. I rzeczywiście, w pewnym momencie Mim zmienia się w smoka. To pierwsze ze zwierząt, które nie jest różowe, a fioletowe. Dookoła przemienionej wiedźmy tańczą pomarańczowoczerwone płomienie, które po chwili zaczynają gonić uciekającego Merlina. Ognista pożoga na tle ponurej kolorystyki lasu budzi strach i teraz widzowi łatwiej uwierzyć, że Merlin przegra rywalizację z wiedźmą. Ostateczne jednak udaje mu się ją przechrzyć – zamienia się w wirusa i infekuje ciało kobiety.

W ostatnich scenach Mim leży w łóżku. Spod kołdry wystaje twarz o zzieleniałej skórze, pokryta bąblami czerwonej wysypki, a wiedźma wścieka się, że Merlin wpuścił do jej domu promienie słońca. Czarodziej razem z Arturem opuszczają jej chatę – idą przez las, który teraz pełen jest jasnej, soczystej zieleni.

Urszula z *Małej syrenki* to wiedźma nietypowa – bo morska. Pierwszy raz widzimy ją siedzącą wygodnie w wielkiej, bladofioletowej muszli. Skóra czarownicy ma sinofioletowy odcień, krótkie białe włosy rosną do góry, kołysząc się w wodzie jak blade płomienie. Kobiecość Urszuli podkreślona jest bardzo wyraźnie: krągłe kształty, obfity biust wręcz wylewający się zza obcisłego gorsetu, szerokie, mocno czerwone usta i długie paznokcie w tym samym kolorze, a także turkusowe cienie na powiekach i duże kolczyki. Macki Urszuli, od pasa w dół będące jej ciałem, z zewnątrz mają barwę aksamitnej czerni, a od spodu – ciemnego fioletu.

Poszarzałe fiolety budują kolorystykę podwodnej groty, w której mieszka Urszula. Gdy główna bohaterka, Ariel, płynie do czarownicy po pomoc, napotyka liliowe gejzery buchające z poczeriałych koralu, a następnie w ciasnym, czarno-fioletowym tunelu mija brunatne dusze, skazane przez wiedźmę na wieczne cierpienie. Fiolet w rozmaitych odcieniach pojawia się również w trakcie piosenki Urszuli, w czasie której przedstawia się syrence i przekonuje ją o swoich dobrych intencjach – kolor wydobywa się m.in. z kotła, w którym wiedźma przygotowuje magiczne mikstury. Natomiast gdy Ariel decyduje się oddać Urszuli głos w zamian za ludzkie nogi, wszystko spowija wir zielonego światła – w jego blasku zielona wydaje się nawet skóra bohaterek, a zielone, zakończone pazurami dłonie, wyrrywają z gardła Ariel jej piękny śpiew.

Ważnym dla filmu zwrotem akcji jest moment, gdy Urszula zamienia się w młodą dziewczynę, by uwieść księcia Eryka i nie dopuścić do jego związku z Ariel. Inaczej niż omówione do tej pory bohaterki, po zmianie postaci nie zachowuje swojego pierwotnego wizerunku kolorystycznego. Dziewczyna, w którą się przeistacza, ma bowiem ciemnobrązowe włosy oraz suknię w odcieniach zgaszonego granatu i błękitu. Ale czy powinno to dziwić? Ostatecznie Vanessa jest przebraniem Urszuli, które ma na celu ukryć jej prawdziwą tożsamość. Osobowość wiedźmy mogą zdradzać jednak intensywnie fioletowe tęczęwki oczu – w końcu oczy uznawane są za „zwierciadło duszy”. W przypadku Urszuli prawdę wyjawia jednak rzeczywiste zwierciadło – w odbiciu ukazuje się oblicze morskiej wiedźmy, dzięki czemu przyjaciele Ariel mogą w porę odkryć podstęp i uniemożliwić czarownicy ślub z Erykiem.

W finałowej scenie, gdy Urszula zostaje władczynią mórz i górując nad powierzchnią oceanu, wywołuje sztorm, cały kadr wypełniają odcienie ciemnej i mętnej purpury, momentami wpadającej niemal w czerń. Kolorem tym pokrywa się niebo i morska toń. Apokaliptyczną tonację rozświetla tylko skrzący się złociście trójząb. W chwili, gdy Urszula ma nim cisnąć w Ariel, w jej ciało wbija się kierowany przez Eryka statek, a tkwiące w Trójzębnie pioruny uderzają w ciało wiedźmy. Rażona gromem, opada wolno pod powierzchnię wody, nad którą przez chwilę utrzymują się jeszcze kłęby ciemnoszarego dymu.

Sequel *Małej syrenki*, czyli *Mała syrenka 2: Powrót do morza*, opiera się na zbliżonym schemacie fabularnym. Tym razem bohaterką jest córka Ariel – Melodia, która postanawia wyruszyć w podróż w głąb oceanu, by poznać tajemnicę swojego pochodzenia. Na jej drodze również pojawia się morska wiedźma – Morgana, młodsza siostra Urszuli. Chce pomścić śmierć siostry i dokonać tego, co nie udało się poprzedniczce – zdobyć trójząb króla mórz Neptuna, by przejąć władzę nad całym oceanem. Morgana rysowana jest podobnie jak Urszula (sterczące do góry białe włosy, duże oczy, szerokie usta, mocny makijaż), jednak w przeciwieństwie do niej jest chuda, a jej wizerunek kolorystyczny został zbudowany na bazie zieleni. Szarawy odcień zieleni ma skóra czarownicy, ciemnozielona jest spodnia strona macek. Gdy Morgana udaje przyjaciółkę Melodii i zamienia jej nogi w ogon, wykorzystuje do tego „miksturę Urszuli” – intensywnie fioletowy flakon ozdobiony podobizną starszej siostry. Jednak już

czar działający na dziewczynkę ma jaskrawozieloną barwę, a siedziba, w której przebywa wiedźma, utrzymana jest w turkusowo-seledynowej tonacji – twórcy wyraźnie dają więc do zrozumienia, że fiolet do kolor Urszuli, Morgana natomiast związana jest z zielenią.

Gdy po pewnym czasie czarownicy wreszcie udaje się przejąć trójząb, błyskają z niego wściekle zielone pioruny. Kiedy triumfuje nad taflą oceanu, otacza ją chmura wręcz neonowej zieleni. Kłęby gęstej mgły zasłaniające niebo także przybierają ciemnoszmaragdową barwę, którą odbija powierzchnia wody i leżące na niej tafle lodu. Pokonana w końcu przez Trytona, Morgana zostaje zamrożona w bryle lodu. W następnej scenie widzimy, jak powoli opada na dno oceanu. Zielenie nieba i wody momentalnie ustępują miejsca błękitom.

Dlaczego czerni, fiolet, zieleń i czerwień?

Przedstawione powyżej opisy dowodzą, że wizerunki kolorystyczne disneyowskich czarownic budowane są przede wszystkim z użyciem czerni, fioletu, zieleni i czerwieni. Biorąc pod uwagę, że analizowane filmy powstawały w sporych odstępach czasu i odpowiadały za nie odmienne ekipy realizatorskie, trudno uznać, by zbieżność kolorystyczna mogła być dziełem przypadku. Zdecydowanie bardziej prawdopodobne jest, że mamy do czynienia ze świadomym wykorzystaniem istniejących w kulturze zachodniej asocjacji w celu uwydatnienia konkretnych cech postaci i wzbudzenia w widzu określonych postaw i emocji. Niewykluczone, że konsekwentne kształtowanie zbliżonych kolorystycznie wizerunków jest formą świadomie przyjętego przez twórców „barwnego kodu”. Gdyby tak było, bez wątpienia miałby on swoje źródło w konotacjach uniwersalnych dla zachodniego kręgu kulturowego, czego dowodzą obecne w nim symboliczne i emocjonalne znaczenia wymienionych kolorów.

Czerń to – w najbardziej intuicyjnym odczuciu – brak światła, a więc ciemność, która oznacza powolne obumieranie żyjących organizmów, czyli nieuchronną śmierć. Dlatego kolor czarny konotuje zło, zagrożenie, zniszczenie oraz smutek i związana z nim żałobę. Dodatkowo silnie kojarzy się z istotami ze świata podziemnego: diabłami, a co za tym idzie, również czarownicami⁶ (Gross 1990: 110–111; Kopalński 2006b: 48–49).

W omawianych filmach wytwórni Walta Disneya czerń jest istotnym elementem kolorystycznego wizerunku czarownic⁷. Bardzo często stosowana jest w obrazowaniu przestrzeni, w której rozgrywają się wydarzenia – przyciemniając i przygaszając inne kolory, wywołuje efekt niepokoju i przygnębienia.

6 W języku polskim ten związek skojarzeniowy silnie utrwalił się w słownictwie: czarną (a więc złą) magię uprawiają czarnoksiężnicy. Wyznawcy szatana, zwanego Księciem Ciemności, dopuszczają się świętokradczych czynów na czarnych mszach, dając dowód na posiadanie czarnej duszy. Natomiast czarownicy niemal zawsze towarzyszy czarny kot, który w popularnym do dziś przesądzie przynosi nieszczęście.

7 Warto zaznaczyć, że w filmowych obrazach produkcji Disneya negatywnie wartościowana czerń bardzo często przeciwstawiana jest pozytywnie nacechowanej bieli. Pomijając aspekt symbolicznych konotacji w ramach przedstawianej fabuły, warto wskazać, że dualizm ten może rodzić podejrzenia o rasistowski wydźwięk produkcji (zob. Byrne, McQuillan 1999: 95).

Czarne są peleryny czarownic – okrywają je eleganckie szaty, jakby ukazując, że ludzkie cechy, które kryją się pod spodem, są zdominowane przez zło. Gdy Zła Królowa knuje przeciw Śnieżce w pałacu, ma tylko czarny płaszcz zarzucony na ramiona. Gdy jednak pod postacią staruszki wyrusza, by zabić dziewczynę, płaszcz okrywa szczelnie całe jej ciało. Czarne sępy krążące nad miejscem upadku Złej Królowej, czarna maź, w którą zamienia się Diabolina po zranieniu mieczem, oraz czarna woda, w której tonie Urszula, to z kolei symbole śmierci i unicestwienia.

Fiolet w aspekcie symbolicznym jest barwą pochodną czerni, ale o łagodniejszym i subtelniejszym wydźwięku – konotuje melancholię, smutek, żalobę (Rzepińska 1973: 122; Gross 1990: 160). Ponieważ barwa fioletowa w mieszanii subtraktywnym składa się z czerwonej i niebieskiej, często uważa się, że jest ona połączeniem dwóch przeciwstawnych sił – energii i spokoju, ducha i ciała, miłości i mądrości (Oesterreicher-Mollwo 1992: 42). Zapewne z tego powodu kojarzy się ją również ze „światem pozazmysłowym, mistycznym, a nawet paranormalnym” (Bellantoni 2010: 200–201).

Wizerunki disneyowskich czarownic odwołują się do obydwu kierunków konotacyjnych. Fiolet pojawia się podczas wykonywania magicznych czynności, będąc symbolem tajemnych, nadprzyrodzonych mocy i sygnalizując, że oglądane sceny są zwiastunem nadchodzącego nieszczęścia, ale kolor ten nie oznacza czystego zła, jak w przypadku czerni. Spowita we fioletową suknię Zła Królowa jest ponura i tajemnicza. Gdy dopuszcza do siebie nadprzyrodzone moce w postaci magicznego (fioletowego) zwierciadła, nie jest jeszcze do szczętu nikczemna, ale powoli wkracza na drogę mroku. Ukazywana zawsze w towarzystwie fioleto, Urszula nie ma na celu zabicia Ariel – chce tylko zemścić się na jej ojcu za dawne upokorzenia. Fioletowe są opary dymu, które towarzyszą Diabolinie, podkreślając nienaturalne źródła jej mocy. Wreszcie Mim, gdy zamienia się w smoka, jest fioletowa, czym pokazuje podstępą (ale nie morderczą) stronę swojej natury.

Zieleń w pierwszej kolejności kojarzy się z roślinnością i wegetacją – budzenie się natury do życia konotuje zaś odrodzenie, wiosnę i nadzieję (Oesterreicher-Mollwo 1992: 183). Dotyczy to jednak wyłącznie czystych i ciepłych tonów tej barwy. Zupełnie inaczej odbierane są zimne, zgaszone, przybrudzone odcienie zieleni – działają przygnębiająco, budują obraz niepokoju, zagrożenia, a przez skojarzenie z gnijącymi roślinami – zepsucia (Bellantoni 2010: 166). Te nawiązania wykorzystane zostały przy kreowaniu wnętrza zamku Diaboli, podwodnej siedziby Morgany oraz lasu otaczającego chatkę Mim. Wybór zieleni dla czarownic⁸ nie dziwi, gdy wziąć pod uwagę, że w średniowieczu ten kolor związany był z diabłami i demonami; tak zaczęto przedstawiać je w sztuce na skutek działalności krzyżowców – zielony był wówczas kolorem

8 Najpopularniejszą chyba wiedźmą związaną z kolorem zielonym jest Zła Czarownica z Zachodu – zielonoskóra antagonistka z filmu *Czarnoksiężnik z krainy Oz* (1939 r.), będącego adaptacją powieści L. Franka Bauma (w którym jednak nie pojawia się żadna informacja na temat koloru tej bohaterki).

islamu, a więc zła, z którym należało walczyć (Evans 2019: 102). Jeszcze inaczej – choć równie negatywnie – oddziałuje zieleń zimna, nasycona, jaskrawa. Jako że wzbudza skojarzenia z czymś nienaturalnym i sztucznym, obiekty w tym kolorze mogą być odbierane jako potencjalnie niebezpieczne (Bellantoni 2010: 166). Te konotacje wykorzystane zostały w obrazowaniu Diabliny – zielone płomienie, będące oznaką nienaturalnego porządku świata, przenoszą czarownicę z jednego miejsca w inne, a wyczarowane przez nią zielone światło prowadzi Aurorę ku niebezpieczeństwu. Jasnej zieleni filmowcy często używają jako koloru trucizny – tak właśnie dzieje się w *Królownie Śnieżce*, gdzie barwa przygotowywanej przez wiedźmę mikstury nie pozostawia złudzeń co do jej przeznaczenia. W tej scenie kolor płynu nawiązuje również do symboliki zieleni, która jest łączona z zazdrością (Kopaliński 2006b: 499) – bezsprzecznie to właśnie zawiść jest siłą napędową działań Złej Królowej.

Czerwień to barwa mająca wiele kierunków konotacyjnych – jest znakiem miłości i namietności, tak samo jak siły i odwagi, władzy, ognia, krwi oraz wojny (Kopaliński 2006b: 51). W kontekście omawianego tematu istotna jest jednak jeszcze inna asocjacja: kobieta w czerwieni to we współczesnej kulturze zachodniej symbol erotyzmu i seksualności (Evans 2019: 28–29). Klasyczna czerwień pojawia się w makijażu niemal każdej (z wyjątkiem Mim) z omawianych czarownic, na ich wargach i paznokciach; pod ciemną peleryną Złej Królowej i Diabliny dostrzec można skrawki czerwonej sukni. Skojarzenie czarownicy z erotyzmem ma swoje korzenie w wierzeniach dotyczących fizycznej relacji między wiedźmą i diabłem (Chollet 2019: 18), jest więc utrwaloną kulturowo asocjacją. Dodatkowo wpisuje się w tendencję do eksponowania seksualności bohaterki, której ślady odnaleźć można już w oryginalnych wersjach baśni, a z której współcześnie chętnie korzystają popkulturowe adaptacje (Kowalczyk 2016: 159, 181–182). Elizabeth Bell interpretuje postaci czarownic jako disneyowskie *femme fatale*, zwracając uwagę na niezwykłą staranność w ich rysunku i kunsztowną animację jednocześnie miękkich i drapieżnych ruchów (Bell 1995: 115–118). Wyraźnie zaznacza się tu również intrygujący i niepokojący kontrast między złem (kojarzonym tradycyjnie z brzydotą) a pięknem (intuicyjnie związanym z dobrem), często występujący w ekranizacjach klasycznych baśni oraz w tzw. baśni nowoczesnej (Niesporek-Szamburska 2013: 96–98).

Wiedźma Mim nie ma na sobie czerwieni, ale sporą ilość różu w odcieniu fuksji. To również symbol kobiety, ale młodszej, bardziej infantylnej, niedojrzałej (Evans 2019: 163–164). W przypadku Mim ważny jest ten drugi komponent – ubrana w różową sukienkę wydaje się niepoważna i śmieszna. Dopóki zwierzęta, w które zamienia się podczas rywalizacji z Merlinem, są różowe, nie trzeba się jej obawiać; zagrożenie zaczyna stanowić dopiero wówczas, gdy przywdziewa fiolet. Symbolika różu daje o sobie znać także w ostatnich scenach z udziałem bohaterki: aby ją pokonać, nie trzeba jej zabijać (jak jest to w przypadku pozostałych czarownic) – chora i leżąca w łóżku z brzydką wysypką na twarzy jest już zupełnie nieszkodliwa.

Powyższa analiza dowodzi, że wygląd, otoczenie i czynności czarownic są spójne z zakorzenionym w kulturze symbolicznym przesłaniem towarzyszących im barw. Warto dodać, że zachodzi tu pewnego rodzaju sprzężenie zwrotne: kolory użyte do budowania wizerunków bohaterek wynikają z uniwersalnych skojarzeń, ale ich powszechna i długoletnia obecność w przestrzeni kultury popularnej wpływa na utrwalenie asocjacji między omawianymi barwami a wyglądem stereotypowej czarownicy. Czerń, fiolet, zieleń i czerwień pojawiają się w obrazowaniu wiedźmy zarówno w innych dziełach filmowych, jak i na ilustracjach dziecięcych książek, a nawet w karnawałowych i halloweenowych przebraniach. Silne zakorzenienie tych powiązań ukazują badania Bernadety Niesporek-Szamburskiej dotyczące stereotypu czarownicy wśród dzieci. W odpowiedzi na pytanie, jak wygląda czarownica, mali respondenci wymieniali czarne, fioletowe i zielone kolory ubrania (Niesporek-Szamburska 2013: 128–129, 158–159). Tendencja do przedstawiania antagonistów (w tym czarownic) w określonych kolorach została zauważona również przez internautów, którzy tworzą na ten temat memy, a przymiotnik *evil* żartobliwie interpretują jako akronim zwrotu *Every Villian Is Lime*⁹.

Podsumowanie, czyli jak filmy Disneya obrazują czarownice za pomocą kolorów

Występujące w filmach Walta Disneya czarownice nie tylko ukazane są za pomocą tych samych barw, ale też mają zbliżone cechy osobowości. Wszystkie są kobietami w średnim wieku, zdecydowanymi i ambitnymi. Mają jasno określone cele i wytrwale dążą do ich realizacji, nawet jeśli wymaga to poświęcenia i użycia niebezpiecznej magii. Ich wewnętrzne „zepsucie” oraz złowieszcze „trujące” czary symbolizuje zieleń. Wszystkie też otacza aura ponurej przebiegłości, która ujawnia się, gdy planują, a następnie skrupulatnie realizują złowrogie intrygi, korzystając z zaklęć i magicznych zdolności. Do zobrazowania tych cech wykorzystano fiolet, sygnalizujący łączność ze światem zjawisk nadprzyrodzonych oraz zwiastujący nadciągające zagrożenie. Zło, które wyrządzają bohaterki i które przepelnia ich czyny, przedstawiane jest przy użyciu czerni. Ten kolor towarzyszy też scenom ostatecznego zwycięstwa nad wiedźmami: ponieważ czarownice postępują wbrew przyjętym w baśniowym świecie zasadom moralnym, muszą ponieść karę, którą jest śmierć (tu wyjątek stanowi Mim, dla niej bowiem karą jest ciężka choroba). Niemal wszystkie bohaterki (z wyłączeniem Mim) mają cechy utożsamiane z atrakcyjnością fizyczną, a w ich wyglądzie pojawiają się wyraźne akcenty konwencjonalnie pojmowanej kobiecości, co sygnalizuje występująca w ich wizerunkach czerwień. Stereotyp czarownicy starej i brzydkiej realizuje jedynie Zła Królowa po przemianie oraz częściowo wiedźma Mim. Pozostałym bohaterkom bliżej do stereotypu czarownicy pięknej, lecz złej, który w ostatnich kilkudziesięciu latach coraz częściej pojawia się w popkulturze (Niesporek-Szambulska 2013: 68, 117).

9 Np. # 23, *If there's one thing Disney taught me, it's that lime is the colour of evil* (Jaruševičiūtė n.d.).

Analiza wizerunków disneyowskich czarownic stworzonych na przestrzeni ponad 60 lat wskazuje więc na zaskakującą spójność ich ogólnego rysu charakterologicznego oraz wyglądu – przede wszystkim towarzyszących im kolorów. Wydaje się jednak, że w ciągu tego czasu nastąpiła zmiana w ocenie moralnej bohaterek – prosty podział na dobro i zło, widoczny w *Królewnie Śnieżce*, *Śpiącej Królewni* i *Mieczu w kamieniu*, w obu częściach *Małej syrenki* wzbogacony został bowiem o refleksję nad motywami postępowania antagonistek.

Zmiana ta wydaje mi się zapowiedzią modyfikacji postaci czarownicy, jaka następuje w kolejnej erze disneyowskich produkcji, a więc w filmach tworzonych w XXI w. W 2010 r. ukazują się *Zaplątani* (*Tangled*) – adaptacja baśni *Rozpunka* autorstwa braci Grimmów. Główna bohaterka jako niemowlę zostaje porwana z zamku, zamknięta w wieży i wychowywana przez Gertrudę – kobietę pragnącą korzystać z mocy jej długich, złotych włosów, których dotyk przywraca młodość. Czy Gertruda jest czarownicą? Nigdy nie jest nazywana tak przez innych bohaterów, nie ma też stereotypowych cech wiedźmy: nie jest stara ani brzydka, nie zajmuje się czarami, nie ma zwierzęcych towarzyszy. Mimo to widzowi towarzyszy przekonanie, że ma do czynienia z czarownicą. Być może ze względu na znajomość będącej pierwowzorem filmu opowieści, a być może dlatego, że w Gertrudzie widać inne cechy stereotypu, koncentrujące się na osobowości, a nie zewnętrznych atrybutach: fałsz, złą wolę, niegodziwość. Sądzę więc, że *Zaplątani* są punktem zwrotnym w przeformułowaniu tradycyjnego obrazu disneyowskiej czarownicy: kobieta staje się wiedźmą wyłącznie ze względu na swoje szkodliwe czyny, nie potrzebuje do tego sztafażu magicznych akcesoriów, jej zło zaś jest wynikiem egoistycznych wyborów (w tym wypadku obsesji młodości), a nie przyrodzoną cechą. Przykład Gertrudy dowodzi też prawdziwości postawionej przeze mnie tezy o związku między wizerunkiem kolorystycznym a typem i charakterem postaci. W kolorach, które składają się na jej obraz, brakuje zieleni oraz fioletu, ponieważ kobieta nie posiada nadprzyrodzonych zdolności i nie posługuje się magią. Mocno obecna jest natomiast czerń i czerwień: bohaterka nosi burgundową suknię – symbolizującą pragnienie atrakcyjności seksualnej, na którą zarzucony jest długi, czarny płaszcz – znak obłudy, nikczemności i niesionego niebezpieczeństwa.

Zupełnie nową perspektywę w postrzeganiu postaci baśniowej wiedźmy wytyczyła *Czarownica* (*Maleficent*) – film z 2014 r., w którym fabuła znana ze *Śpiącej Królewny* przedstawiona została w duchu retellingu czy też renarracji¹⁰. Główną bohaterką jest właśnie Diabolina, która jednak nie odgrywa już roli czarnego charakteru, lecz jest bohaterką pozytywną walczącą z przeciwnościami losu. Baśń opowiedziana z perspektywy czarownicy sprawia, że widz

10 Pojęcie to rozumiem za Kamilą Kowalczyk jako „teksty kultury, które bazują przede wszystkim na zakorzenionej w zbiorowej wyobraźni (treściowym i gatunkowym) wzorcu baśniowym, przekształcając wszystkie cechy formy tradycyjnej, proponując finalnie odbiorcy nową, w sposób twórczy przekształconą jej wersję” (Kowalczyk 2016: 6). Badaczka zwraca uwagę, że popkulturowe wizje baśni często skupiają uwagę na historii antagonistów (a więc w znacznej mierze czarownic) w celu wyjaśnienia motywów ich postępowania (Kowalczyk 2016: 126–127).

może zrozumieć motywy jej postępowania z oryginalnej historii, a nawet je pochwalić, samą zaś bohaterkę polubić. Tym samym studio otworzyło kolejny rozdział swojej twórczości, przeformułując dotychczasowy stereotyp i kreując odmienny niż do tej pory typ bohaterki¹¹. W podobnej konwencji utrzymana została *Czarownica 2 (Maleficent: Mistress of Evil)* z 2019 r. oraz trzyczęściowa opowieść o dzieciach disneyowskich antagonistów *Następcy (Descendants)*, z lat 2015, 2017, 2019. Warto podjąć więc w przyszłości rozważania, które odpowiedzą na pytanie, jak kształtują się wizerunki kolorystyczne „nowych” disneyowskich czarownic: czy czerń, zieleń, fiolet oraz czerwień ustępują w nich miejsca innym barwom, czy też ich związek z postacią wiedźmy pozostał niezmienny?

BIBLIOGRAFIA

- Aumont, J., Marie, M. (2013). *Analiza filmu* (przeł. M. Zawadzka). Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Bell, E. (1995). Somatexts at the Disney Shop. Constructing the Pentimentos of Women's Animated Bodies. In E. Bell, L. Haas, L. Sells (eds.), *From Mouse to Mermaid. The Politics of Film, Gender, and Culture* (p. 107–124). Indiana University Press.
- Bellantoni, P. (2010). *Jeśli to fiolet, ktoś umrze. Teoria koloru w filmie* (przeł. M. Dańczyszyn). Wydawnictwo Wojciech Marzec.
- Bettelheim, B. (1996). *Cudowne i pożyteczne. O znaczeniach i wartościach baśni* (przeł. D. Danek). Agencja Wydawnicza Jacek Santorski, W.A.B.
- Byrne, E., McQuillan, M. (1999). *Deconstructing Disney*. Pluto Press.
- Chollet, M. (2019). *Czarownice. Niezwyciężona siła kobiet* (przeł. S. Królak). Wydawnictwo Karakter.
- Ciciak, A. (2003). Od „Królowy Śnieżki” do „Shreka”. Ewolucja filmowej baśni. W: U. Chęcińska (red.), *Barwy świata baśni* (s. 373–382). Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego.
- Evans, G. (2019). *Historia kolorów. Tajemniczy świat barw* (przeł. W. Jeżewski). Wydawnictwo Bellona.
- Gross, R. (1990). *Dlaczego czerwień jest barwą miłości* (przeł. A. Porębska). Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe.
- Helman, A. (1981). *O dziele filmowym*. Wydawnictwo Literackie.
- Jaruševićiūtė, G. (n.d.). *50 Of The Funniest Disney Jokes Ever*. Boredpanda. Retrieved December 1, 2022, from <https://www.boredpanda.com/funny-disney-memes/>
- Kopaliński, W. (2006a). *Słownik mitów i tradycji kultury*. Oficyna Wydawnicza Rytm.
- Kopaliński, W. (2006b). *Słownik symboli*. Oficyna Wydawnicza Rytm.
- Kowalczyk, K. (2016). *Baśń w zwierciadle popkultury. Renarracje baśni ze zbioru „Kinder- und Hausmärchen” Wilhelma i Jakuba Grimmów w przestrzeni kultury popularnej*. Stowarzyszenie Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej Trickster, Polskie Towarzystwo Ludoznawcze.
- Lasoń-Kochańska, G. (2012). *Gender w literaturze dla dzieci i młodzieży. Wzorce płciowe i kobiece repertuar topiczny*. Akademia Pomorska w Słupsku.
- Levack, B. (2009). *Polowanie na czarownice w Europie wczesnonowożytnej* (przeł. E. Rutkowski). Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- Ługowska, J. (1988). *Bajka w literaturze dziecięcej*. Młodzieżowa Agencja Wydawnicza.

11 Obraz czarownicy jako postaci pozytywnej, reprezentującej siłę dobra i pierwotną, płynącą z natury mądrość, obecny jest w kulturze popularnej dla dzieci i młodzieży od kilkudziesięciu lat, równoległe do obrazu negatywnego, przy czym jego popularność wciąż rośnie (Lasoń-Kochańska 2012: 234–248; Niesporek-Szamburska 2013: 116–117).

- Musiałowska, E. (2005). Budowanie wizerunku przez symbole. W: B. Ociepka (red.), *Kształtowanie wizerunku* (s. 55–73). Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.
- Niesporek-Szamburska, B. (2013). *Stereotyp czarownicy i jego modyfikowanie. Na przykładzie tekstów dla dzieci i wypowiedzi dziecięcych*. Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.
- Oesterreicher-Mollwo, M. (1992). *Leksykon symboli* (przeł. J. Prokopiuk). ROK Corporation SA.
- Popek, S. (2012). *Barwy i psychika. Percepcja, ekspresja, projekcja*. Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.
- PWN. (b.d.). Wizerunek. W: *Słownik języka polskiego PWN* [wersja internetowa]. Pobrano 01.12.2022 z: <http://sjp.pwn.pl/slowniki/wizerunek.html>
- Rozmyśl, M. (2017). Ballady, romantyzm i czarownice. W: A. Anczyk, J. Doroszevska, K. Hess (red.), *Czarownice. Studia z kulturowej historii fenomenu* (s. 105–111). Wydawnictwo Sacrum.
- Rzepińska, M. (1973). *Historia koloru w dziejach malarstwa europejskiego*. Wydawnictwo Literackie.
- Sitkiewicz, P. (2011). Między tradycją i nowym Hollywood. Ewolucja pełnometrażowej animacji dla dzieci. W: G. Leszczyński (red.), *Sztuka dla dziecka. Tradycja we współczesności* (s. 197–211). Centrum Sztuki Dziecka.
- Skorupska-Raczyńska, E. (2003). Barwy w językowej kreacji świata baśni. W: U. Chęcińska (red.), *Barwy świata baśni* (s. 83–96). Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego.
- Wróblewska, V. (b.d.). Czarownica. W: V. Wróblewska (red.), *Słownik polskiej bajki ludowej* [wersja internetowa]. Pobrano 01.12.2022 z: <https://bajka.umk.pl/slownik/lista-hasel/haslo/?id=43>

FILMOGRAFIA

- Geronimi, C. (Director) (1959). *Sleeping Beauty* [Śpiąca Królewna] [Film]. Walt Disney Productions.
- Greno, N., Howard, B. (Directors) (2010). *Tangled* [Zaplątani] [Film]. Walt Disney Animation Studios.
- Hand, D. (Director) (1937). *Snow White and the Seven Dwarfs* [Królewna Śnieżka i siedmiu krasnoludków] [Film]. Walt Disney Productions.
- Musker, J., Clements, R. (Directors) (1989). *The Little Mermaid* [Mała syrenka] [Film]. Walt Disney Pictures.
- Kammerud, J., Smith, B. (Directors) (2000). *The Little Mermaid II: Return to the Sea* [Mała syrenka 2: Powrót do morza] [Film]. Disney Television Animation.
- Reitherman, W. (Director) (1963). *The Sword in the Stone* [Miecz w kamieniu] [Film]. Walt Disney Productions.
- Stromberg, R. (Director) (2014). *Maleficent* [Czarownica] [Film]. Walt Disney Pictures.