

Gatunek mowy: zamknięty system cech, tekst otwarty, czy kategoria poznawcza?

Przemysław Łozowski

Uniwersytet Technologiczno-Humanistyczny im. Kazimierza Pułaskiego w Radomiu
p.lozowski@uthrad.pl

Marta Wójcicka

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie
marta.wojcicka@poczta.umcs.lublin.pl

Streszczenie

Artykuł stanowi próbę odpowiedzi na postawione w tytule pytanie. Punktem wyjścia jest przegląd językoznawczych koncepcji gatunku mowy o nachyleniu strukturalnym, funkcjonalnym, wreszcie kognitywnym oraz próba odniesienia kognitywnej koncepcji prototypu Ronalda Langackera do wyżej wymienionych ujęć wyrosłych na gruncie polskiej tekstologii. Jako egzemplifikacja analizowanych koncepcji gatunku służą dwie współczesne wersje o Kopciuszku. Na ich przykładzie autorzy starają się odpowiedzieć na pytanie, dlaczego należą do gatunku bajki w świetle przywoływanych koncepcji oraz co nowego, w zakresie genologii, przynieść może aplikacja koncepcji Ronalda Langackera

Słowa kluczowe: gatunek tekstu, bajka magiczna, wzorzec strukturalny, baza doświadczeniowa

Abstract

Genre of Speech: A Closed System of Features, an Open Text or Cognitive Category?

The article revolves around the title question, starting with a brief overview of the major accounts of what the speech genre can possibly be in structurally, functionally-, and, finally, cognitively-oriented accounts. The latter are identified specifically with Ronald Langacker's understanding of the prototype, and are here related/compared to the conceptions in selected Polish genre studies. The material basis and the source of exemplification are found in two modern versions of the Cinderella story. The main bulk of argumentation has to do with the research question of why, how, and to what extent these two modern versions can still be considered a Cinderella tale in the light of the respective accounts, and what new perspectives Langacker's conception of the prototype can bring if applied to speech genre studies.

Key words: speech genre, magic fairy-tale, structural pattern, experiential baseline

1. Wstęp

Pojęcie „gatunku” określić można jako należące do tzw. leksyki ogólnonaukowej. Jest to bowiem kategoria typologiczna wykorzystywana w klasyfikacjach biologicznych, etnologicznych, antropologicznych oraz w szeroko rozumianej humanistyce. Punktem wyjścia do artykułu jest przegląd językoznawczych koncepcji gatunku mowy

¹ o nachyleniu strukturalnym, funkcjonalnym, wreszcie kognitywnym oraz próba odniesienia kognitywnej koncepcji prototypu Ronalda Langackera do wyżej wymienionych ujęć wyrosłych na gruncie polskiej tekstologii.

W każdym przypadku materiałem ilustracyjnym są dwie bajki o Kopciuszku (teksty w tabeli 1 poniżej) – na ich przykładzie odpowiemy na pytanie, dlaczego należą do gatunku bajki w świetle przywoływanych koncepcji.

Tabela 1. Zestawienie materiału ilustracyjnego dla dwóch wersji bajki o Kopciuszku

Tekst A	Tekst B
<p><i>Dawno, dawno temu, w pewnym królestwie, żyła sobie wraz z macochą i dwoma przyrodnimi braćmi młoda dziewczyna.</i></p> <p><i>Macocha była dla niej zła, a bracia nie zwracali na nią uwagi, gdyż nie była chłopcem. Nazywano ją Kopciuszkiem, albowiem musiała wykonywać różne ciężkie prace domowe, a zwłaszcza czyścić piec, który kopał na nią straszliwie.</i></p> <p><i>Król i królowa tego kraju mieli córkę, która nie chciała wyjść za mąż za żadnego z kandydatów do jej ręki. Postanowili, więc, urządzić bal dla wszystkich chłopców z królestwa, a królowna obiecała im, iż wybierze sobie spośród nich męża.</i></p> <p><i>Przyrodni bracia Kopciuszka naszykowali, zatem, swoje najlepsze koszule, garnitury, kapelusze i rękawice, aby udać się na bal.</i></p> <p><i>- Też bym chciała tam pójść – westchnęła Kopciuszek, która uważała królowną za prawdziwą piękność i pragnęła chociaż zobaczyć ją z bliska.</i></p> <p><i>- He, he – zarechotali bracia – przecież nie jesteś chłopakiem.</i></p> <p><i>I odjechali. Kopciuszek rozplakała się, a jedna z jej łez spadła prosto u stóp zakopconego</i></p>	<p><i>Dawno, dawno temu żyli sobie szczęśliwi Hip Hopowcy. Mieli córkę jedynaczkę, która także była fanką Hip Hopu. Przez wiele lat wiodło im się doskonale, a dom rozbrzmiewał ich ulubioną muzyką. Niestety, pewnego lata matka dziewczynki ciężko zachorowała i po tygodniu zmarła. Kilka dni po pogrzebie tata dziewczynki znalazł sobie inną towarzyszkę życia, która miała dwie, nieróżniące się charakterem od matki córki. Macocha zawsze miała dla niej prace i nie dawała dziewczynce chwili odpoczynku:</i></p> <p><i>- Ej, niezguło, idź zrobić mi stronę internetową!</i></p> <p><i>- Ty, Kopciuchu, już do wieży stereofonicznej, masz mi włączyć Country!</i></p> <p><i>- Co się gapisz, do pracy!</i></p> <p><i>Po kilku dniach nawet jej własny ojciec zaczął nazywać ją Kopciuszkiem, a ona sama zapomniała swojego prawdziwego imienia.</i></p> <p><i>Pewnego razu rozeszła się wieść o DJ, który znudzony samotnym życiem szuka małżonki. By tego dokonać będzie codziennie organizował dyskoteki, na których znajdzie sobie odpowiednią dla siebie żonę. Gdy córki macochy dowiedziały się o DJ poszukującego żony i o dyskotecę o 20.30 od razu zaczęły się ubierać i stroić</i></p>

kominka. I nagle... w tym właśnie miejscu pojawiła się najlepsza przyjaciółka jej zmarłej mamy – dobra wróżka.

- Nie martw się, Kopciuszu, pójdiesz na bal – pocieszyła dziewczynę.

- Ale jak? – zdziwiła się Kopciuszek – Przecież nie jestem chłopcem i nie mam nawet męskich ubrań, a ubrania moich braci są na mnie o wiele za duże.

- To najmniejszy problem – roześmiała się wróżka i jednym machnięciem czarodziejskiej różdżki zmieniła starą sukienkę Kopciuszka w elegancki dwuczęściowy garnitur, jej czepek w szykowny kapelusz, a jej spracowane dłonie pokryły jedwabne rękawice. – Tylko pamiętaj – dodała wróżka – o północy czar pryśnie i znów będziesz ubrana w swoją sukienkę.

- Będę uważać, dziękuję! – zwołała uszczęśliwiona dziewczyna, odjeżdżając wyczarowaną przez wróżkę karocą.

Tymczasem, na balu, królowna nudziła się śmiertelnie, a jej rodzice popadali w czarną rozpacz, widząc, że córka nie tańczy z żadnym, zaproszonym na tę okazję młodzieńcem. Aż tu nagle, na salę z wdziękiem weszła ubrana po męsku Kopciuszek.

Od momentu, gdy królowna ujrzała ją, nie rozstały się już ani na chwilę, przetańczyły razem całą noc. Ich włosy spletały się w tańcu.

Kopciuszek usłyszała nagle, iż zamkowy zegar wybija północ. Korzystając z chwilowej nieobecności królowny, uciekła po schodach, gubiąc na nim jeden z trzewików. Przez całą drogę do domu mocno płakała, gdyż rozstanie z piękną księżniczką przyprawiło ją o ogromny smutek.

Kiedy zaś ta zauważyła zniknięcie i znalazła bucik, zapowiedziała swoim rodzicom, iż nie poślubi nikogo innego, jak jego tajemniczego właściciela. Rozkazano, zatem, odszukać tę osobę. Straże objechały domy wszystkich młodych mężczyzn w królestwie, trzewiczek był jednak na nich wszystkich zdecydowanie za mały.

Ostatni w kolejce był dom Kopciuszka i jej braci. Kiedy nie udało się im wcisnąć swoich stóp do bucika (a chętnie zostaliby mężami królewskiej

Akurat wtedy przechodził obok pokoju Kopciuszek i usłyszał, o czym mowa. Dziewczynka wiedziała, że macocha nie pozwoli jej iść na dyskotekę, więc nawet jej o tym nie wspomniała by jej zbytnio nie rozżłościć. Gdy macocha wychodziła już ze swoimi córkami na dyskotekę, Kopciuszek nie wytrzymał i spytał:

- Mogę iść na dyskotekę, proszę!

- Co? Chyba ci odbiło, nie masz w co się ubrać, a poza tym nie dokończyłaś jeszcze strony internetowej! - powiedziała macocha mokra ze złości.

Dziewczynka spuściła głowę i wróciła do komputera. Po chwili pracy przy komputerze usłyszała cichuteńkie szeptanie.

- K-k-k-to-o-o t-t-o-o-o? - zapytała przestraszona.

- To ja, super-informatyk! - powiedział pan stojący w oknie - Mam dla ciebie piękny strój dyskotekowy. Szybko, przebieraj się i zmykaj na zabawę, a ja napiszę za ciebie tą stronę internetową!

Kopciuszek oniemiał z radości i od razu przymierzył strój. Był doskonały i odpowiadał tamtejszej modzie:

biała krótką bluzka;

czarna spódniczka;

czarne szpilki do kolan;

przeźroczyste okulary.

Dziewczynka ucałowała super-informatyka w policzek i pobiegła na dyskotekę. Super-informatyk krzyknął tylko jeszcze do Kopciuszka, że musi wrócić przed godz. 24.00, bo inaczej strój zniknie.

Gdy Kopciuszek wkroczył za próg drzwi muzyka ucichła, a DJ urzeczony urodą pięknej nieznajomej, czym prędzej poprosił ją do tańca. Nastawił gramofony i dograł tempa obu płyt w 3 sekundy. Przez cały wieczór DJ nie odstępował jej na krok. Dziewczyna nawet nie myślała wrócić do domu, ale gdy wybiła godzina 24.00 Kopciuszek odwrócił się i nic nie mówiąc wybiegł z sali.

Macocha i siostry wróciły z dyskoteki rozwścieczone i naburmuszone.

- Jak on na nią patrzył - mówiły.

- O kim mówicie siostry? - zapytał kopciuszek

córki!), dał się słyszeć za plecami straży i królowny cichy głos:

- Pozwólcie i mnie go przymierzyć.

Straże roześmiały się na widok Kopciuszka, królowna jednak poznała jej głos i rozkazała im podać dziewczynie trzewik. Pasował idealnie na jej drobną stopę. Kopciuszek zdjął niewdzięczny czepek sprzątaczkę. Zalśniły jej złote loki. Wówczas królowna była już pewna, kto przed nią stoi.

Uradowana, wzięła Kopciuszka w ramiona i zabrała ze sobą do zamku rodziców. Ci zaś, uszczęśliwieni, że ich córka znalazła wreszcie miłość swojego życia, wyprawili dziewczynom piękny ślub. Oraz wesele, na którym każdy mógł bawić się i tańczyć, z kim tylko chce.
(<http://www.etykawszkole.pl/baza-wiedzy-/materiai-edukacyjne/280-bajka-o-kociuszkucakiem-inaczej> z dn. 17.09.2016).

- Nie twój interes, smoluchu! Zrobiłaś, co ci nakazałam?

Jakież było zdumienie macochy, gdy zobaczyła piękną stronę internetową z kilkoma hiperłączami. Gdy macocha wychodziła następnego wieczoru na dyskotekę powiedziała do Kopciuszka:

- Tym razem tak łatwo się nie wywiniesz, mój kopciuchu. Masz tu trzy gry komputerowe dla moich córeczek, i masz mi je zainstalować. Po wyjściu macochy z domu super-informatyk pojawił się w oknie.

-Nie mamy czasu! Ubieraj się szybko i na dyskotekę! Ja to już zainstaluję.

Kopciuszek bawił się doskonale. DJ tańczył wybornie. Gdy wybiła 24.00 dziewczynka wybiegła z dyskoteki ile sił w nogach. DJ nie chciał jej wypuścić, ale ona wyrwała mu się z rąk. Biedny i zasmucony DJ, już miał wrócić na dyskotekę, gdy zobaczył na schodach coś czarnego. Podbiegł szybko i wziął do ręki. Okazało się, że to but pięknej nieznanym. Uradowany DJ zamyslił się i powiedział:

- Odnajdę ja, odnajdę. Nawet gdyby miało mi to zająć całe życie!

Jak powiedział tak zrobił. Następnego dnia rozpoczął poszukiwania. Wieść o zakończeniu dyskotek bardzo szybko rozeszła się po wsi. Gdy kopciuszek dotarł do domu macocha ze swymi córkami już tam były. Rozzłoszczona wdowa zagoniła kopciuszka do komórki. Dziewczyna siedziała tam cały dzień.

Wieczorem, po zachodzie słońca zadzwonił dzwonek do drzwi. To DJ z bucikiem Kopciuszka. Córki macochy zaczęły się przepychać, która z nich przymierzy pierwsza. Niestety, ale żadna z szerokich i grubaśnych nóg dziewczynek nie zmieściła się do buta.

Gdy DJ wychodził z mieszkania ojciec Kopciuszka powiedział:

- Mamy jeszcze jedną córkę!

DJ znów błysnął nadzieją. Tata poszedł po córkę, a ona bez problemu włożyła swoją stopę do buta.

Następnego dnia odbyło się wielkie wesele. Kopciuszek i DJ żyli długo i szczęśliwie.
(http://sciaga.pl/tekst/89555-90-nowoczesna_wersja_kopciuszka z dn. 16.09.2016).

2. Gatunek w językoznawstwie strukturalnym i funkcjonalnym: od systemu do tekstu

Przegląd polskiej literatury przedmiotu pozwolił na wyróżnienie następujących dominujących² koncepcji gatunku mowy.

2.1. Gatunek jako normatywny, zamknięty system

Gatunek mowy ujmowany jest jako swoista gramatyka literatury, **normatywny zestrój dyrektyw** (Głowiński 1967). Porównywany jest do systemu językowego i, podobnie jak system językowy umożliwia formułowanie wypowiedzi, gatunek – jako utrwalony intersubiektywnie **zespół wskazań, czynników i środków** – umożliwia dany sposób mówienia (Głowiński 1967: 92). Jednocześnie – podobnie jak system gramatyczny – konwencje gatunkowe nie uniemożliwiają jednostkowej ekspresji. „Sposób odnoszenia się do zastanych uporządkowań, gatunkowa instrumentacja tekstu stają się śladem jednostkowych decyzji, dokumentem wyborów dokonywanych przez podmiot” (Grochowski 2004: 24). W takiej koncepcji gatunku mowy podkreśla się, że stosunek konkretnego tekstu do gatunku jest taki sam, jak stosunek *parole* do *langue* w klasycznej terminologii de Saussure’a (Głowiński 1967: 92). Relacja ta określana jest jako **gra konieczności i możliwości** (Głowiński 1967: 88). Gatunek – znowu podobnie do systemu językowego – ma więc wymiar społeczny, czyli sprzyja (lub przeciwdziała) poczuciu wspólnoty „tekstowego świata” (Balcerzan 1999: 7).

Podstawę porównania gatunku do systemu językowego stanowią następujące cechy wspólne: charakter społeczny, abstrakcyjne, potencjalne i powtarzalne zasady organizacji tekstu, decydujące o jego morfologii „podporządkowanych jakimś celom komunikacyjnym i zdeterminowanych przez materiał oraz technikę przekazu (medium)” (Balcerzan 1999: 10). Takie ujęcie gatunku inspirowane jest koncepcją Michaiła Bachtina, który reguły gatunkowe przyrównywał do reguł gramatycznych (syntaktycznych) (Bachtin [1979]1986).

Tę systemowość gatunku – jego **potencjalność, zamkniętość i strukturalność** – wyraźnie widać na przykładzie funkcjonowania tekstów folkloru, które – jak podkreśla Jerzy Bartmiński

–
mają swój aspekt strukturalny i byt potencjalny. Będąc sekwencją zdań rozciągniętą w czasie i procesualną, jest równocześnie **całością zorganizowaną wedle właściwego sobie paradygmatu** i zintegrowaną jako pewna całość. W folklorze ta całość jest rozpoznawana w procesie reprodukcji połączonej zawsze z **przystosowaniem do sytuacji nadawczo-odbiorczej**

(Bartmiński 1992: 251)

Gdybyśmy mieli teraz powiedzieć, dlaczego dwa teksty cytowane w tabeli powyżej, należą do gatunku bajki, musielibyśmy wskazać leżący u ich podłoża wzorzec gatunkowy. W obu tekstach – w myśl strukturalistycznej koncepcji bajki Władimira Proppa – pokazać można stałe, powtarzalne elementy, ważne ze względu na rozwój akcji. Propp zauważył, że bajki magiczne odznaczają się jednorodną, szczególną, właściwą tylko dla niej kompozycją, będącą ich wyróżnikiem. Dokonana przez Proppa analiza stu tekstów bajkowych pozwoliła mu na wydzielenie trzydziestu jeden funkcji postaci działających oraz siedmiu ról: bohater, fałszywy bohater, osoba wysyłająca bohatera w świat, przeciwnik (antagonista), donator, pomocnik, ofiara – królewna lub jej ojciec (Propp [1928]1976). Funkcję bajkowych bohaterów określił jako działanie z punktu widzenia roli, jaką odgrywa on w przebiegu akcji (Propp 2000: 92). W analizowanych przykładach występują: bohaterka (Kopciuszek), ofiara (królewna – w wersji A, DJ – w wersji B), antagonist – macocha i jej synowie (A) lub córki (B), donator (wrózka – B, super-informatyk – B). W wyniku analizy morfologicznej Propp wskazał trzydzieści jeden funkcji postaci działających, które odpowiadają głównym etapom akcji. W analizowanych tekstach wskazać można następujące: odejście, zakaz, naruszenie zakazu, wspomaganie, szkodzenie (lub brak kogoś lub czegoś), rozpoczynające się przeciwdziałanie, wyprawa, pierwsza funkcja donatora, reakcja bohatera, przekazywanie magicznego środka, przemieszczenie przestrzenne, rozpoznanie, transfiguracja oraz wesele (Propp 1976). Propp zauważył, że układ funkcji stanowi kompozycję bajki (Propp 2000: 92). Istotny kompozycyjne i rozpoznawalny element bajki stanowią formuły ramowe. Oba teksty zawierają inicjalne egzystencjalne wyrażenie formułiczne³ (A: *Dawno, dawno temu, w pewnym królestwie, żyła sobie wraz z macochą i dwoma przyrodnimi braćmi młoda dziewczyna*; B: *Dawno, dawno temu żyli sobie szczęśliwi Hip Hopowcy. Mieli córkę jedynaczkę, która także była fanką Hip Hopu*) oraz finalne egzystencjalne WF (A: *Ci zaś, uszczęśliwieni, że ich córka znalazła wreszcie miłość swojego życia, wyprawili dziewczynom piękny ślub. Oraz wesele, na którym każdy mógł bawić się i tańczyć, z kim tylko chce*; B: *Następnego dnia odbyło się wielkie wesele. Kopciuszek i DJ żyli długo i szczęśliwie*).

Zgodnie z opisanym przez Proppa paradygmatem bajki magicznej, elementami stałymi gatunku są funkcje postaci działających oraz ich role, natomiast pozostałe elementy – w tym „wypełnienie” funkcji – są zmienne. Oba teksty realizując paradygmat bajki, jednocześnie – jak *langue* – stanowią przykład przystosowania znanej bajkowej fabuły do aktualnych sytuacji

społeczno-kulturowych, stąd następuje zmiana charakterystyki bohaterów (fanka Hip Hopu, DJ, księżniczka poślubiająca Kopciuszka zamiast księcia). Wzorec gatunkowy bajki magicznej wykorzystano w powyższych tekstach w sposób twórczy i dydaktyczny dla ukazania świata miłości homoseksualnej (A), uaktualniono dawną klasyczną wersję bajki, by stała się bliższa współczesnym realiom (dyskoteka zamiast balu w wersji B). Oba teksty stanowią zatem – używając nomenklatury Głowińskiego – przykład gry konieczności realizowania konwencji gatunkowej bajki magicznej oraz możliwości jej transformacji w taki sposób, by powiedzieć coś o dzisiejszym świecie. Oba teksty powstały więc na bazie znanego, rozpoznawalnego wzorca strukturalnego, a to pozwala zakwalifikować je jako bajki magiczne. Indywidualne realizacje tego wzorca oraz przekształcenia, które jednak nie zmieniają morfologii bajkowych tekstów, stanowią warianty tekstu bajki o Kopciuszku.

2.2. Gatunek jako struktura dynamiczna

Obok ujęcia gatunku jako zamkniętego systemu, głównie na gruncie literaturoznawstwa, pojawiły się głosy ukazujące gatunek jako strukturę o charakterze dynamicznym (Trzynadłowski 1962). Mimo teoretycznych pozorów stabilności gatunek jest zjawiskiem ulegającym nieustannym zmianom, które polegają „na **wariancyjności zasad** zależnie od tematyki, problematyki, funkcji artystycznych i ideowych, okresu historycznego i podporządkowanych im prądów, kierunków i szkół” (Trzynadłowski 1962: 46). Trzynadłowski wyróżnia dwie kategorie względnie stałych elementów, które składają się na gatunek tekstu. Są to formy stosunku twórcy do opisywanego czy przetwarzanego przedmiotu („sposób widzenia świata”) oraz formy kształtujące to konkretne widzenie („sposób kształtowania owego widzianego świata”).

Przywołane w tabeli, funkcjonujące np. w przestrzeni internetu realizacje znanych bajek ludowych ukazują punkt widzenia głównie młodych ludzi, którzy wybierają z worka tradycji to, co ponadczasowe, to co stanowi o istocie gatunku (np. bajki magicznej). Opowieści takie są przykładem transformacji tradycyjnego tekstu folkloru. Są dialogiem z różnego rodzaju tradycjami, próbą zabawy konwencją gatunkową.

Przywołane przykłady pokazują jednocześnie, że gatunek (np. bajki magicznej) stanowi „kulturowo i historycznie ukształtowany oraz ujęty w społeczne konwencje sposób językowego komunikowania się” (Gajda 2001: 255), stąd pojawienie się współczesnych, często wręcz kolokwialnych, wyrażen (np. *fanka Hip Hopu, wieża stereofoniczna, chyba Ci odbiło...*)

Gatunek jako pewien wzorzec zawiera nie tylko kategorie formalnojęzykowe, ale także dotyczące poznania (kognitywne) – mniej lub bardziej uporządkowany obraz świata i pewną hierarchię wartości, jak również pragmatyczne – pewne charakterystyki użytkowników wraz z zamiarami ich działań (Gajda 2001: 256). Gatunek jest więc określany jako „wzorzec idealny, pewien uogólniony model, który zawiera właściwości jądrowe, kanoniczne” (Żydek-Bednarczuk 2001: 122). Jest to „twór abstrakcyjny (model, wzorzec) mający jednak różnorodne konkretne realizacje w formie wypowiedzi, a także zbiór konwencji, które podpowiadają członkom określonej wspólnoty komunikatywnej, jaki kształt nadać konkretnym interakcjom” (Wojtak 2004: 16). Jako model/wzorzec stanowi abstrakcyjny, ale też zamknięty zbiór konwencji, które jednak mogą być modyfikowane i dostosowywane do aktualnej sytuacji wykonawczej. Gatunek określić więc można jako zamknięty wzorzec, ale jego tekstowe realizacje są otwarte na sytuację.

Oba przykłady (teksty A i B powyżej) stanowią przykład tak rozumianego gatunku. Bez wątpliwości zakwalifikować je można do bajek magicznych z tego względu, że wyraźnie odwołują się do zamkniętego zbioru konwencji bajkowych, a jednocześnie owe konwencje przybierają kształt zrozumiały dla współczesnego, młodego odbiorcy. Oba teksty realizują nie tylko wzorzec strukturalny bajki magicznej, ale także uobecniony w gatunku światopogląd. Dzięki specjalnemu doborowi stereotypowych tematów, sytuacji i bohaterów klasyczna bajka stanowi wyraz marzeń i pragnień człowieka o lepszym, dostatnim życiu (Ługowska 1981: 16). Główną zasadą semiotycznej organizacji tematu jest konstruowanie wizji rzeczywistości intencjonalnej, która odpowiada marzeniom człowieka. Obrazuje ona prawa zgodne z ludowym poczuciem sprawiedliwości i moralnego ładu świata (Ługowska 1981: 23). Bajka magiczna pełni więc funkcje kompensacyjne, bowiem jej intencją jest dostarczenie moralnej satysfakcji z powodu rozwoju wydarzeń w oczekiwanym przez słuchacza kierunku. Jest to gatunek intencjonalnie związany z ukazywaniem lepszego świata (Ługowska 1993: 35-36).⁴ Lepszy, sprawiedliwszy świat to świat, w którym dobro zostaje wynagrodzone (pomiatana i pogardzana bohaterka wychodzi za mąż za DJ-a – tekst B) oraz taki, w którym *każdy mógł bawić się i tańczyć, z kim tylko chce* (tekst A).

2.3. Gatunek jako otwarty, kontekstowy komunikat

W innych ujęciach (np. Stefanii Skwarczyńskiej 1954) gatunek – w odróżnieniu od koncepcji Głowińskiego – to nie system, nie wzorzec, ale zmienny (a więc i otwarty) komunikat językowy. Otwarty charakter gatunku wynika z jego czynników konstytutywnych, którymi są:

nadawca, odbiorca, stosunek łączący nadawcę z odbiorcą, sytuacja: nadawcza, odbiorcza, nadawczo-odbiorcza, funkcja i przedmiot komunikatu, ujęcie przedmiotu komunikatu, tworzywo komunikatu, przedstawienie i wyraz oraz kod. Otwartość gatunku wynika więc z jego procesualności oraz intertekstualności (Duszak 1998: 218-219).

Otwarty charakter gatunku definiowanego jako komunikat/tekst wynika z trzech czynników:

1) procesualnego charakteru, który powoduje dostosowanie realizacji do sytuacji wykonawczej (otwartość na sytuację): „Gatunek nie stanowi sumy cech, które dałoby się wyliczyć w postaci zamkniętego katalogu wyznaczników, nie jest redukowalny do jakichkolwiek dyrektyw formalnych (choć sam je niekiedy wymusza), nie należy do mechanizmów *stricte* tekstotwórczych [...] Jest natomiast regulatorem odbioru, identyfikującym daną wypowiedź w aspekcie funkcjonalnym i odpowiednio modyfikującym zawarte w niej treści” (Grochowski 2004: 23);

Przywołane przykłady świadczą o tym, że teksty te nie są jedynie realizacją dyrektyw bajkowych, są świadectwem odbioru tradycyjnej fabuły i jej modyfikacji pod kątem potrzeb i wyzwań współczesności. Jednocześnie, te zmodyfikowane teksty, wykorzystujące „znany na całym świecie wątek bajek magicznych o pięknej i dobrej dziewczynie wykorzystywanej w roli służącej przez macochę i przyrodnie siostry (lub braci – wersja A), która po wielu perypetiach zostaje żoną księcia (księżniczki w tekście A lub DJa w wersji B) (Rzepnikowska 2017: <http://bajka.umk.pl/slownik/lista-hasel/haslo/?id=82>), mimo zmian dotyczących głównie charakterystyki głównych bohaterów, nadal mogą być odczytane – w duchu psychoanalizy – jako „studium o dorastaniu do identyfikacji płciowej, oznaczającej zdolność do nawiązania dojrzałej relacji z innym człowiekiem. W tym kontekście istotna jest zwłaszcza złożona symbolika pantofelka” (Rzepnikowska 2017: <http://bajka.umk.pl/slownik/lista-hasel/haslo/?id=82>);

2) intertekstualności (otwartość na inne teksty): „Intertekstualność genu wynika więc z tego, że wchodzi on w kontakt z innymi typami tekstów i podlega ich oddziaływaniom. Intertekstualność genu oznacza jednak i to, że konkretna realizacja danego genu nie jest nigdy prostym powieleniem jakiegoś modelu, ale jest również twórczym jego przekształceniem” (Duszak 1998: 219). Analizowane teksty o Kopciuszku stanowią twórcze przekształcenie wzorca, są przykładem otwarcia tekstu bajki na inne nowe elementy fabularne, które nie zmieniając ani kompozycji, ani nawet wymowy gatunku, twórczo i z humorem go modyfikują, co powoduje, że bajka jest gatunkiem wciąż żywym;

3) stopniowości cech, co podkreśla m. in. Bożena Witosz, pisząc: „Przynależność do określonego gatunku ma charakter stopniowalny – konkretny tekst może być postrzegany jako bardziej lub mniej typowy czy wręcz wątpliwy jego reprezentant – pisze Bożena Witosz (Witosz 2001: 70).

Powyższe rozważania prowadzą autorów do wniosku, że przytoczone przykłady – mimo przekształceń – są raczej typowym reprezentantem bajki jako gatunku, i to niezależnie od przyjętej koncepcji teoretycznej.

3. Kognitywne ujęcie gatunku jako kategorii poznawczej

Dotychczasowe koncepcje gatunku – jak widać z powyższego skrótowego przedstawienia – przeszły znaczącą ewolucję, w której wyróżnić można trzy etapy⁵, ukazujące gatunek odpowiednio jako (i) zamknięty system, (ii) dynamiczną, a więc zmienną, półotwartą strukturę oraz (iii) otwarty komunikat/tekst. Jednocześnie w polskich badaniach genologicznych pojawia się także koncepcja, która zdaje się nawiązywać do ustaleń kognitywistów, czyli ujęcia gatunku jako **konstrukcji mentalnej**, modelu (schematu, reprezentacji) określonego typu tekstu (Witosz 2004: 44). Jak zatem kognitywiści widzą pojęcie gatunku? Aby próbować odpowiedzieć na to pytanie, aplikujemy teorię prototypów do dyskusji nad pojęciem gatunku/gatunków mowy. Przyjmujemy zatem, że język jest otwartym zbiorem elementów symbolicznych, a nie zamkniętym systemem znaków dowolnych, i że to język jest wypadkową myślenia i doświadczenia, a nie myślenie i doświadczenie pochodnymi języka. Samą zaś teorię prototypów przedstawiamy w świetle najnowszych publikacji czołowego językoznawcy-kognitywisty Ronalda Langackera (Langacker 2016 i 2017).

Zacznijmy zatem od krótkiej charakterystyki tego, jak Langacker rozumie prototyp. Otóż umieszcza on pojęcie prototypu – zgodnie z całą tradycją badań prowadzonych w ramach teorii prototypów – w kontekście kategoryzacji. I mówi, że w przypadku danej kategorii złożonej, „przez prototyp można rozumieć **bazę** [ang. *baseline*]⁶, **z której rozwijają się – na zasadzie rozszerzenia, uszczegółowienia i schematyzacji – kolejne warianty**” (Langacker 2016: 36; te i inne cytaty i przykłady anglojęzyczne podajemy w naszym tłumaczeniu, P. Ł. i M. W.). Za prototyp w sensie *baseline* Langacker uznaje na przykład przedmioty fizyczne, które w procesie metaforyzacji służą nam do postrzegania przedmiotów abstrakcyjnych, lub jakąkolwiek normę językową (wtedy odchylenia/odstępstwa od standardu prowadzą do powstawania odmian bazy), czy bieżący stan języka (wtedy zmiany bazy to zmiany językowe).

Jeśli odniesiemy te ustalenia do naszej dyskusji nad gatunkowością bajki magicznej jako prozatorskiego gatunku folkloru, to otrzymujemy dwie ścieżki poszukiwań badawczych:

- i) ścieżka ontologiczna: poszukiwanie odpowiedzi na pytanie, czym jest sama baza gatunkowa (sam prototyp), w odniesieniu zarówno do gatunku mowy jako takiego, jak i do poszczególnych gatunków mowy, oraz
- ii) ścieżka epistemologiczna: poszukiwanie odpowiedzi na pytanie, jakie aspekty ludzkiego poznania motywują przekształcenia bazy gatunkowej i warunkują rozwój danego gatunku mowy.

Te dwie możliwości badawcze można zresztą wyprowadzić z rozważań nad znaczeniem samego terminu *baseline*, który – przypomnijmy – stanowi dla Langackera zdroworozsądkową wykładnię rozumienia pojęcia prototypu.⁷ Langacker używa *baseline* przede wszystkim w jego naukowym/akademickim rozumieniu – jako **punkt odniesienia** i/lub **punkt wyjścia** (np. wzorcowy pomiar, ustalony fakt, dane wyjściowe), do którego odnoszone są i z którym porównywane są inne stany i procesy w celu ustalenia ich względnej wartości. Oto dwa przykłady zastosowania terminu *baseline* w języku angielskim (na podstawie zasobów *meriam-webster online*):

[1] *The experiment is meant only to provide a baseline for other studies.*

‘Eksperyment ma stanowić jedynie punkt wyjścia [*baseline*] dla innych badań.’

[2] *Any year or event we use as the baseline for the Renaissance is going to be at least somewhat arbitrary.*

‘Každy rok i każde wydarzenie, jakie moglibyśmy podać za punkt odniesienia [*baseline*] dla epoki renesansu, będą co najmniej wyborem arbitralnym.’

Wspomniany eksperyment jest *baseline* w sensie czegoś, od czego należy zacząć, a poszukiwanie *baseline* dla renesansu oznacza osadzanie renesansu w realiach typowych dla tej epoki. Podobne skojarzenia budzi przyjęcie rozumienia *baseline* w sensie sportowym – jako linia końcowa placu gry (kortu tenisowego, czy boiska do siatkówki) lub jako wydzielony plac gry (jak w baseballu), poza który gracz nie może wykroczyć. Wtedy otrzymujemy pytanie ontologiczne o prototyp jako normę (lub lepiej: o zakres tej normy), wyjście poza którą grozi utratą dystynktywności gatunku i – ostatecznie – zmianą gatunku.

Pozornie wydaje się, że referowane wyżej ujęcia strukturalistyczne i funkcjonalne pozwalają na analizy mieszczące się w tak rozumianej ścieżce ontologicznej: Głowiński (1965) mówi o zestawie wskazań, czynników i środków, Trzynadłowski (1962) o ich kontekstowej/sytuacyjnej wariantowości, Duszak (1998) o adaptacyjnych przekształceniach, i w tym wszystkim można widzieć Langackerowski *baseline*, czyli punkt odniesienia albo punkt wyjścia dla określenia gatunku bajki. Dla naszych tekstów A i B takim punktem odniesienia/wyjścia byłaby zapewne tradycyjna bajka o Kopciuszku, opowieść o służącej wykorzystywanej i pogardzanej przez macochę i przyrodnie siostry, aż do czasu kiedy przy pomocy wróżki jedzie ona na bal u księcia, książe się w niej zakochuje, ona o północy biegnie do domu, przy czym gubi pantofelek, itd. Dopóki pozostajemy w granicach bazy, bez względu na to, czy ta baza to **obowiązkowy zbiór cech normatywnych**, czy **zestaw cech do wyboru**, czy jedynie **zestaw typu „zrób to sam”**, dopóty mamy bajkę (o Kopciuszku).

Ale nie taka jest intencja Langackera, i teorii prototypów osadzonej w kontekście kategoryzacji i metaforyzacji. Baza – *baseline* – nie jest skończonym, zamkniętym komunikatem (Głowiński), ani nie jest komunikatem otwartym na kolejne wariacje (Trzynadłowski), ani w ogóle nie jest żadnym komunikatem (Skwarczyńska). Baza jest znaną, poznaną, i zapoznaną domeną doświadczenia, która służy do konceptualizowania i wyrażania tego, co w doświadczeniu pojawia się jako nieznanne, niepoznane, i niezapoznane. W stosunku do tekstów A i B tradycyjna bajka o Kopciuszku pełni taką samą rolę (domeny wyjściowej), jak w stosunku do domeny czasu pełnią przestrzeń (por. *na przestrzeni wieków, za trzy dni, przed dwoma tygodniami*), czy pieniądze (*czas to pieniądz, zaoszczędzić/tracić czas*), a w stosunku do emocji pełnią barwy (*zzielenieć z zazdrości, zblednąć ze strachu, zaczerwienić się ze wstydu*). Tak, jak nie jesteśmy świadomi tego, że myślenie w kategoriach przestrzeni pozwala nam „mierzyć” czas, a myślenie w kategoriach barw pozwala nam „przeżywać” emocje, w podobny sposób nie zdajemy sobie sprawy z tego, że bajka jest namacalnym sposobem „zwizualizowania” prawd i wartości. To, co odległe, bo pojęciowo abstrakcyjne i złożone (wartości), zostaje wyrażone w postaci tego, co bliskie, czyli znane i/lub obecne (opowiadanie).

Tak oto bajka, **gatunek mowy** i **typ formy językowej** w świetle koncepcji strukturalistycznych i funkcjonalnych, w zamyśle kognitywistów staje się **kategorią poznawczą** i **typem konceptualizacji** jednych zdarzeń doświadczenia (abstrakcyjnych) za pomocą innych zdarzeń doświadczenia (konkretnych). Nasze teksty A i B pozostałyby bajkami (o Kopciuszku) nawet wtedy, gdybyśmy z nich usunęli imię bohaterki, nie wspomnieli ani

słowem o macosze, a pantofelek zastąpili smartfonem, tak, jak nie trzeba powtarzać, że *czas to pieniądz* albo że *życie jest podróżą*, żeby dać wyraz tym konceptualizacjom. Mówiąc *straciłem całe popołudnie* nie myślimy przecież o pieniądzach, a mówiąc *każdego dnia zbliżam się do ciebie coraz bardziej* nie myślimy o podróży, a jednak pieniądze i podróż stanowią konceptualną bazę dla tych wyrażen.

Z rozlicznych przykładów analitycznych Langackera zwróćmy uwagę na ten odnoszący się do tzw. wyrażen kotwiczących:

W języku angielskim przyimek i oznaczany przez niego przedmiot zostają z zasady umieszczone w bezpośrednim sąsiedztwie w stosunku do siebie, co nadaje im charakteru wyrazistej frazy rytmicznej (np. *with freckles* dosł. ‘z piegami’). Ta fraza następuje po rzeczowniku (np. *with freckles* w *girl with freckles* dosł. ‘dziewczyna z piegami’), podczas gdy przymiotnik – podobnie do elementu kotwiczącego (np. *that* w *that girl*) – na ogół występuje przed, a nie po (np. *cute* w *cute girl* ‘ładna dziewczyna’). Jednakże, takie prototypowe konstrukcje mają swoje warianty, które stają się możliwe po tym, jak atrybuty prototypowe zostają nadpisane przez inne względy i czynniki. A zatem, angielskie konstrukcje kotwiczące zawierają nie tylko wersję bazową (prototypową), w której element kotwiczący poprzedza rzeczownik jako taki, ale także bardziej ogólny wariant, w którym zajmuje on pierwsze miejsce w całym wyrażeniu nominalnym (np. *that* w *that cute girl* ‘ta ładna dziewczyna’, czy *those* jak w *those who can afford it* ‘ci, których na to stać’). Jeśli tak, zamiast czysto strukturalnej segmentacji wyrażenia *that cute girl with freckles* do postaci (*that*) (*cute girl with freckles*), czyli na zasadzie rozłączania elementu kotwiczącego (tu: zaimek wskazujący) od wyrażenia nominalnego, otrzymujemy bardziej naturalny prozodycznie podział na (*that cute girl*) (*with freckles*)

(Langacker 2017: 86–87)

Powtórzmy: „konstrukcje (...) zawierają nie tylko wersję bazową (prototypową), (...) ale także bardziej ogólny wariant”. To tak, jakbyśmy powiedzieli – przyjmując, że tradycyjna wersja bajki o Kopciuszku jest prototypowa/bazowa dla wszystkich bajek o Kopciuszku – że bajki o Kopciuszku zawierają nie tylko wersję bazową, ale także bardziej ogólny wariant, który zostaje „nadpisany” przez coś jeszcze niż same relacje między bazą i jej przekształceniami.

4. Wnioski

A zatem sugerujemy, że poszukiwanie koncepcji gatunku mowy (bajki) w kategoriach prototypu rozumianego jako Langackerowski *baseline*, nie można ograniczać jedynie do ścieżki ontologicznej. Jeśli, jak dowodzimy, gatunek mowy to sposób myślenia o świecie, sposób konceptualizowania prawd i wartości, równie nieodzowne jest studium ścieżki epistemologicznej, a w tym względzie koncepcje strukturalistyczne i funkcjonalistyczne wydają się bezradne. Cała uwaga koncentruje się w nich bowiem na pytaniu, ile z bajki musi być w bajce, żeby bajka była bajką. Tymczasem Langacker, mówiąc o tym, że z prototypu „wyrastają” – w procesie rozszerzenia, uszczegółowienia i schematyzacji – jego warianty i odmiany, zaprasza do pokonania ścieżki epistemologicznej, czyli stwierdzenia, **jakie procesy poznawcze, jakie domeny doświadczeniowe, i w jaki sposób pozwalają na rozwój gatunku (mowy) tak, że mimo swojej ewolucji dany gatunek wciąż pozostaje tym samym gatunkiem, a bajka o Kopciuszku pozostaje bajką o Kopciuszku.**

Pewną uproszczoną ilustracją tego (epistemologicznego) problemu są dwa z ostatnich filmów Woody Allena: „Blue Jasmine” (2013) i „Irrational Man” (2015) to – jakby powiedział Langacker – rozszerzenia, uszczegółowienia i schematyzacje odpowiednio *Tramwaju zwanego pożądaniem* Tennessee Williams’a i *Zbrodni i kary* Fiodora Dostojewskiego. Ale skąd o tym wiemy i dlaczego jesteśmy o tym przekonani, skoro – w przeciwieństwie do naszych bajek A i B – nie tylko realia czasoprzestrzenne i kulturowe zostały zmienione, ale nawet imiona bohaterów? Zastanawianie się, ile Williamsa i ile Dostojewskiego jest w tych dwóch filmach Allena, jest daremnym pokonywaniem ścieżki ontologicznej – trzeba sięgnąć po procesy poznawcze i czynniki doświadczeniowe, które te skojarzenia (między dziełem literackim i dziełem filmowym) warunkują.

Tak, czy inaczej, przyszłość badań nad gatunkami mowy wydaje się mieć związek z pytaniem o to, jak pogodzić „bazowość” prototypu z dynamicznością kategorii, dla której prototyp stanowi *baseline*, czyli odpowiedzieć jednocześnie na dwa pytania postawione w (i) i (ii) powyżej, ze wskazaniem na to drugie.

Przypisy

¹ Przyjmując uproszczony model rozwoju współczesnego językoznawstwa (od strukturalizmu poprzez funkcjonalizm do kognitywizmu), przedstawiamy gatunek odpowiednio jako: system, strukturę, komunikat i kategorię poznawczą. Jednakże ze względu na synkretyczny charakter badań językoznawczych (a także na ich interdyscyplinarność oraz zróżnicowanie wynikające z analiz konkretnych baz materiałowych, takich jak teksty folkloru i polityki), bardziej szczegółowa prezentacja wymagałaby przywołania odnośnych metodologii i paradygmatów. Tak czynią Piotr Cap i Urszula Okulska (2013). Omawiają mianowicie: Systemic Functional Linguistics (Halliday), badania nad retoryką (Bazerman), językoznawstwo stosowane (Swales), pragmatykę językoznawczą (Levinson), czy szeroko i wąsko rozumiane badania dyskursu (Fairclough, Barton) (zob. zamieszczona tam bibliografia). W ten sposób przywołani badacze otrzymują interesujący zestaw możliwych – i powiązanych – odczytań/definicji gatunku: jako abstrakcji (p. 3), jako kontekstu sytuacyjnego (p. 4), jako elastycznych makrostruktur (p. 4), jako społecznie warunkowanych ścieżek intertekstualnych (p. 5), czy interpersonalnych ról (p. 6) (Cap, Okulska 2013).

² Nie jest naszym celem przedstawienie kompletnego i wyczerpującego stanu polskich badań nad gatunkiem mowy, a zarysowanie tendencji rozwojowych, by odnieść je wybiórczo do tego, jak Langacker rozumie prototyp.

³ Zob. więcej Wójcicka (2010).

⁴ Zob. więcej Wójcicka (2017): <http://bajka.umk.pl/slownik/lista-hasel/haslo/?id=222>

⁵ Gatunek traktowany jest jako kategoria złożona i rozpatrywany w trzech perspektywach: dynamicznej (jako zjawisko komunikacyjne, kulturowe), statycznej (jako typ tekstu, model pozwalający łączyć teksty o podobnych właściwościach) i konkretyzującej (jako zbiór wypowiedzi lub wypowiedź będąca najlepszym egzemplarzem, reprezentantem zbioru) (Wojtak 2004: 16).

⁶ Mimo swoich pokaźnych rozmiarów monografia Langacker'a z 2008 roku, uznawana za kompendium jego gramatyki kognitywnej, zawiera zaledwie dwa użycia *baseline* w porównywalnym znaczeniu, które zostały przetłumaczone w wersji polskiej ([2008]2009) jako *standard* (s. 492) i *podstawa* (s. 670). W tym artykule w ich miejsce jako polski odpowiednik *baseline* proponujemy słowo *baza*. (Patrz także przypis następny.)

⁷ Rozumienie prototypu jako *baseline* należy uznać za nowe dla Langackera, i cytowanych tu jego prac (2016, 2017). Do tej pory (por. Langacker 2008, i polska wersja [2008]2009) *baseline* miało znaczenie pasywne i statyczne. Z tego powodu najczęściej występowało z negatywną kwalifikacją. Na przykład, w przypadku tzw. zerowej roli uczestników („funkcja [która] jest pojęciowo znikoma i niedystynktywna”; 2009: 473), Langacker mówi, że „ta neutralna, peryferyjna [ang. *neutral or baseline*] rola ogranicza się do danego istnienia, znajdowania się w jakiejś lokalizacji czy wykazywania jakiejś stałej własności” (s. 473). Podobnie rozważając, czym się charakteryzują stwierdzenia (w odróżnieniu do obietnic, czy pytań) Langacker mówi, że są „mdłe”, ponieważ „samo z siebie stwierdzenie niesie niewiele poza zupełnie podstawowym [ang. *baseline*] oczekiwaniem (...), że zostanie wysłuchane i zrozumiane” (s. 631). Na marginesie tych dywagacji terminologicznych zwracamy uwagę na to, że trudności ze zrozumieniem *baseline* jako wykładni prototypu przypominają trudności ze zrozumieniem samego terminu *prototype*. Pisze o tym Łozowski (2012; tu: 2016: 34): „[R]ozumienie, jakie Langacker przypisuje terminowi *prototype* ‘prototyp’ (...), jest takie, że termin ten nie oznacza pierwszego/pierwotnego przedstawiciela danej kategorii, ale **przedstawiciela najlepszego**. Gdybyśmy więc intuicyjnie zastosowali termin *prototyp* do poszukiwań pierwowzoru, czy praprzypły, *homo sapiens*, nie mógłby nim zostać nikt z nas, ale mógłby nim być neardentalczyk, jeśli to jego uznamy za pierwszego człowieka myślącego. Podobnie prototypem kategorii PTAKI musiałby zostać – w myśl jednej z teorii o pochodzeniu ptaków – archeopteryks, pochodna dinozaura teropoda, a nie żaden wróbel, szpak, czy gołąb.”

Bibliografia

- Bachtin, Michaił ([1979] 1986) *Estetyka twórczości słownej*. [Ěstetika slovesnogo tvorčestva. Tłum. Danuta Ulicka]. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Balcerzan, Edward (1999) „W stronę genologii multimedialnej”. *Teksty Drugie*, nr 6; 7-24.
- Bartmiński, Jerzy (1992) „Tekst folkloru jako przedmiot folklorystyki”. [W:] Henryk Markiewicz, Janusz Sławiński (red.), *Nowe problemy metodologiczne literaturoznawstwa*. Kraków: Wydawnictwo Literackie; 246–271.
- Cap, Piotr i Urszula Okulska (2013) „Analyzing genres in political communication. An introduction”. [W:] Piotr Cap, Urszula Okulska (red.), *Analyzing Genres in Political Communication. Theory and Practice*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company; 1–26.
- Duszak, Anna (1998) *Tekst, dyskurs, komunikacja międzykulturowa*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Gajda, Stanisław (2001) „Gatunkowe wzorce wypowiedzi”. [W:] Jerzy Bartmiński (red.), *Współczesny język polski*. Lublin: Wyd. UMCS; 255–268.
- Głowiński, Michał (1967) „Gatunek literackie i problemy poetyki historycznej”. [W:] Maria Janion, Aniela Piorunowa (red.), *Proces historyczny w literaturze i sztuce*. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy; 84–98.
- Grochowski, Grzegorz (2004) „Czy istnieje tekst poza gatunkiem?”. [W:] Danuta Ostaszewska (red.), *Gatunki mowy i ich ewolucja, t. 2 Tekst a gatunek*. Katowice: Wyd. UŚ; 20–28.
- Langacker, Ronald W. (2008). *Cognitive Grammar. A Basic Introduction*. Oxford: Oxford University Press.
- Langacker, Ronald W. (2009). *Gramatyka kognitywna. Wprowadzenie* [Cognitive Grammar. A Basic Introduction. Tłum. Elżbieta Tabakowska i inni] Kraków: Universitas.
- Langacker, Ronald W. (2016) *Nominal Structure in Cognitive Grammar. The Lublin Lectures*. Edited by Adam Głaz, Hubert Kowalewski and Przemysław Łozowski (red.). Lublin: Maria Curie-Skłodowska University Press.
- Langacker, Ronald W. (2017), “The functions of trees”. [W:] Przemysław Łozowski i Adam Głaz (red.), *Route 66: from Deep Structures to Surface Meanings. A Festschrift for Henryk Kardela on his 66th Birthday*. Lublin: Maria Curie-Skłodowska Press; 73–92.

-
- Łozowski, Przemysław (2016) „W poszukiwaniu terminologii językoznawczej: system w czasach symbolu czy symbol na potrzeby systemu?”, *Półrocznik Językoznawczy Tertium* 1/1&2/2016; 29–39. DOI: <http://dx.doi.org/10.7592/Tertium2016.1.1&2.XXX>
- Ługowska, Jolanta (1981) *Ludowa bajka magiczna jako tworzywo literatury*. Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- Ługowska, Jolanta (1993) *W świecie ludowych opowiadań. Teksty, gatunki, intencje narracyjne*. Wrocław: Wyd. Uniwersytetu Wrocławskiego.
- Propp, Władimir ([1928]1976) *Morfologia bajki* [Morfologija skazki, tłum. W. Wojtyła-Zagórska]. Warszawa: Książka i Wiedza.
- Propp, Władimir (2000) *Nie tylko bajka*, [wybór i tłumaczenie Danuta Ulicka]. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Rzepnikowska, Iwona (2017) „Kopciuszek” <http://bajka.umk.pl/slownik/lista-hasel/haslo/?id=82>
- Skwarczyńska, Stefania (1954) *Wstęp do nauki o literaturze*, t. 1. Warszawa: Instytut Wydawniczy „Pax”.
- Trzynadłowski, Jan (1983) „Zmienność i stałość gatunku literackiego”. [W:] Ewa Miodońska-Brokes, Adam Kulawik, Marian Tatar (red.) *Genologia polska. Wybór tekstów*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN; 38–46.
- Witosz, Bożena (2001) „*Gatunek – sporny (?) problem współczesnej refleksji tekstologicznej*”. *Teksty Drugie*, nr 5, 67–85.
- Witosz, Bożena (2004) „*Tekst i/a gatunek. Jeden czy dwa modele?*”. [W:] Danuta Ostaszewska (red.) *Gatunki mowy i ich ewolucja, t. 2 Tekst a gatunek*. Katowice: Wyd. UŚ; 40–49.
- Wojtak, Maria (2004) „Wzorce gatunkowe wypowiedzi a realizacje tekstowe”. [W:] Danuta Ostaszewska (red.) *Gatunki mowy i ich ewolucja, t. 2 Tekst a gatunek*. Katowice: Wyd. UŚ; 29–39.
- Wójcicka, Marta (2010) *Dawno to temu, już bardzo dawno... Formuły ramowe w tekstach polskiej prozy ludowej*, Lublin: Wyd. UMCS.
- Wójcicka, Marta (2017) „Bajka magiczna”. <http://bajka.umk.pl/slownik/lista-hasel/haslo/?id=222>
- Żydek-Bednarczuk, Urszula (2001) „*Typy, odmiany, klasy... tekstów. W poszukiwaniu kryteriów*”. [W:] Bożena Witosz (red.) *Stylistyka a pragmatyka*. Katowice: Wyd. UŚ; 114–125.

Źródła internetowe

http://sciaga.pl/tekst/89555-90-nowoczesna_wersja_kopciuszka

meriam-webster online = <https://www.merriam-webster.com/dictionary/baseline>

<http://www.etykawszkole.pl/baza-wiedzy-/materiay-edukacyjne/280-bajka-o-kociuszkucakiem-inaczej>