

O baśni i jej przeobrażeniach w serialu animowanym *Wodogrzmoty Małe* Alexa Hirscha – wybrane zagadnienia

Abstrakt:

Baśń wydaje się wieczna, lecz w swej długowieczności nie jest niezmienna. Ulega wciąż nowym trendom, przemodelowaniom, zaprzeczeniom. W takich przeobrażonych formach możemy ją odnaleźć w wielu tekstach kultury, m.in. we współczesnych kinowych i telewizyjnych animacjach. Jednym z seriali animowanych, w których wątki baśniowe ulegają licznym i interesującym przemianom, są *Wodogrzmoty Małe* Alexa Hirscha (2012–2016). W niniejszym artykule tematy, schematy, postaci, istoty baśniowe zostały z tego programu wyselekcjonowane, a następnie – przeanalizowane w odniesieniu do dawnych (Władimir Propp) i współczesnych (Grzegorz Leszczyński, Weronika Kostecka, Kamila Kowalczyk) badań nad tradycyjnymi opowieściami. Wiele elementów serialu odpowiada wyróżnikom baśni, a część z nich twórcy przekształcają lub parodiują. W *Wodogrzmotach Małych* można też odnaleźć transformacje znanych wątków baśniowych oraz rozpoznać proces psychologizacji postaci.

Słowa kluczowe:

Alex Hirsch, animacja, baśń, kultura dziecięca i młodzieżowa, postmodernizm, serial telewizyjny, *Wodogrzmoty Małe*

On the Fairy Tale and its Transformations in the Animated Series *Gravity Falls* by Alex Hirsch – Selected Issues

Abstract:

The fairy tale seems to be eternal, but it is not unchanging in its longevity. It is still subject to new trends, remodelling, and contradictions. In such transformed forms, we can find it in many cultural texts, including recent cinema and television animations. One of the animated series in which the fairy-tale threads undergo numerous

* Patrycja Manelska – lic., przygotowuje pracę magisterską na Wydziale Polonistyki Uniwersytetu Warszawskiego dotyczącą obrazu wojny w serialu animowanym *Awatar. Legenda Aanga*. Kontakt: p.manelska@student.uw.edu.pl.

and interesting changes is Alex Hirsch's *Gravity Falls* (2012–2016). In this article, themes, patterns, characters, and fairy-tale creatures have been selected from this programme, and then – analysed in relation to the classic (Vladimir Propp) and contemporary (Grzegorz Leszczyński, Weronika Kostecka, Kamila Kowalczyk) studies on traditional stories. Many elements of the series correspond with the distinguishing features of fairy tales, and some of them are transformed or parodied by the creators. In *Gravity Falls*, one can also find transformations of well-known fairy-tale threads and the process of the characters' psychologisation.

Key words:

Alex Hirsch, animation, fairy tale, children's and young adult culture, postmodernism, television series, *Gravity Falls*

Baśń okazała się „dobra na wszystko”. Każdy z tematów, każdy z problemów może być wypowiedziany językiem baśni [...]. Symbolika baśni okazuje się użyteczna dla przekazu treści przyziemnych i całkiem, wydawałoby się, do klimatu baśni nie przystających, pojemność jej symboliki i języka wydaje się nie mieć żadnych granic.

Joanna Papuzińska, *Nowe tropy baśni*

Motywy baśniowe¹ są silnie obecne we współczesnych tekstach kultury, również tych adresowanych do młodszego odbiorcy. Pomimo powielania w nich licznych tradycyjnych schematów często trudno odszukać konkretne historie, które zostały przez poszczególnych autorów przetworzone. Wyrażna jest zatem tendencja do kreowania opowieści odwołujących się do ogólnego wzorca baśniowego², który zdaje się zapisany w zbiorowej świadomości. Twórcy czerpią z rezerwuaru postaci, rekwizytów oraz tematów, fabuł i modeli baśni tkwiących w wyobrażeniu statystycznego odbiorcy dzisiejszej kultury, który zwykle jest z nimi zapoznany. Pokazuje to, jak głęboko i szeroko tego rodzaju narracje są zakorzenione w naszej kulturze. Celem tego artykułu jest analiza baśniowych elementów w serialu animowanym *Wodogrzmoty Małe* Alexa Hirscha (2012–2016), wyprodukowanym przez Walt Disney Television Animation dla kanału Disney Channel. Za pomocą kontekstualnych odwołań do takich perspektyw badawczych, jak kulturowa teoria literatury, teoria inter-

¹ W artykule termin „baśń” odnosi się do baśni tradycyjnej (Kostecka, 2014, s. 17).

² Za Kamilą Kowalczyk (2017) w artykule termin „wzorzec baśniowy” rozumiem jako „[...] strukturę wyobrażeniową zbudowaną na podstawie różnych wariantów danej baśniowej historii, stanowiącą punkt odniesienia dla wersji modyfikujących poszczególne elementy strukturalne baśni (konstrukcję postaci, zdarzeń, aksjologię itp.)” (s. 138).

tekstualności³, strukturalizm oraz krytyka genderowa, rozpatrzę przekształcenia komponentów baśni tradycyjnych w tej animacji.

Wodogrzmoty Małe są niekończącą się intertekstualną grą z konwencjami różnych gatunków, stylów i toposów. Jednym z obszarów, które serial przekształca, są baśnie. W programie dochodzi do nieoczywistego wykorzystania rekwizytów i postaci z opowieści tradycyjnych, parodii świata fantastycznego. Produkcja opowiada o przygodach bliźniaków, Dippera i Mabel Pinesów, którzy zostają wysłani na wakacje do swojego wujka Stana, mieszkającego w tytułowej miejscowości. Rodzeństwo pomaga mu w prowadzeniu Tajemniczej Chaty – atrakcji turystycznej, w której pełno fałszywych dziwów, sztucznych potworów i artefaktów nawiązujących do zmyślonych legend. Wkrótce dzieci dowiadują się, że pozornie spokojne miasteczko skrywa wiele sekretów, a te najciekawsze mogą odnaleźć pod własnym dachem. Okazuje się, że okoliczne lasy też roją się od niezwykłych stworzeń, a Dipper odnajduje *Dziennik*, w którym opisane są czające się wokół osobliwości. Chłopiec postanawia odkryć wszystkie tajemnice i poznać tożsamość autora *Dziennika*. Wraz z siostrą bierze udział w rozmaitych wydarzeniach, z których część można klasyfikować jako baśniowe.

Weronika Kostecka (2014, s. 119–121) wskazuje na kilka wyróżników baśni, z którymi współcześni twórcy podejmują intertekstualne gry poprzez ich modyfikowanie lub negowanie. Jedną z takich cech jest założenie o „naturalnym” przenikaniu się pierwiastków cudowności ze światem realnym. Badaczka podkreśla: „Istnieje harmonijna dwuplanowość świata przedstawionego; nie ma wyraźnej granicy między tymi dwiema sferami” (s. 119). W serialu magia i nauka zazębiają się oraz uzupełniają wzajemnie, toteż świat przedstawiony jest pełen niezwykłych stworzeń, wywiedzionych nie tylko z baśni, lecz także z mitów, legend, podań wierzeniowych: w lasach kryją się krasnoludki (odcinek *Turystyczna pułapka* – Hirsch, Aoshima, 2012)⁴; w basenie żyje syren (*Na samym dnie* – Cohen, Springer, Pitt, 2013); w górach mieszka wiedźma (*Sklep ze strasznymi pamiątkami* – Hirsch, Takeuchi, Chapman, Sandoval, 2014). W odróżnieniu od klasycznej baśni istoty fantastyczne nie są jednak uznawane

³ Na potrzeby niniejszego tekstu przyjęte zostaje rozumienie intertekstualności w sposób szeroki, czyli jako „kategorii obejmującej ten aspekt ogółu własności i relacji tekstu, który wskazuje na uzależnienie jego wytworzenia i odbioru od znajomości innych tekstów oraz »archi-tekstów« (reguł gatunkowych, norm stylistyczno-wypowiedzeniowych) wśród uczestników procesu komunikacyjnego” (Nycz, 1990, s. 97).

⁴ W anglojęzycznym oryginale *gnomes*, co moglibyśmy przetłumaczyć także jako gnomy, którym przypisuje się pochodzenie legendarne lub mitologiczne. W polskiej tradycji termin „gnom” bywa też używany jako synonim krasnoludka.

przez bohaterów za „naturalne”. Są przez nich badane, studiowane jako zjawiska nadprzyrodzone. Początkowo wydaje się, że dostrzegają je jedynie dzieci, jednak także osoby dorosłe stykają się ze światem magicznym, a często nawet lepiej znają zasady w nim obowiązujące.

Inną wskazaną przez Kostecką (2014, s. 119) cechą typową dla baśni jest obecność postaci, które zostają ukazane w bardzo uproszczony sposób. Mają one być jedynie reprezentantami pewnych wyrazistych cech charakteru, więc wśród bohaterów występuje wyraźny podział na dobrych i złych. Gdy poznajemy mieszkańców *Wodogrzmotów Małych*, ta zasada kreacji postaci wydaje się realizowana. Dipper jest inteligentny, jego siostra – bardzo entuzjastyczna, lecz naiwna, wuj Stan – chciwy, a wśród rówieśników głównych bohaterów wyróżniają się rządną władzy Gideon oraz złośliwa i egoistyczna Pacyfika. Jednak, w odróżnieniu od baśni tradycyjnej, w przypadku serialu – dzięki rozciągnięciu narracji na wiele epizodów – mamy możliwość bliższego przyjrzenia się protagonistom, poznania ich sposobu myślenia, motywów i przeszłości. Dzięki temu możemy lepiej poznać poszczególne postaci oraz wniknąć w ich (jak się okazuje) skomplikowane i niejednoznaczne osobowości. Zaczynamy rozumieć, że Dipper za wszelką cenę usiłuje uchodzić za osobę inteligentną, ponieważ jest przez wszystkich (także przez samego siebie) utożsamiany z tą cechą charakteru i bez niej zatracą własną tożsamość. Odkrywamy, że Mabel cechuje się ogromną wyobraźnią i nieprzeciętnym postrzeganiem rzeczywistości, dzięki którym jest w stanie rozwiązać zagadkę, której nikt jeszcze nie rozwiął. Wujkowi Stanowi natomiast zależy na pieniądzu, ponieważ został wygnany ze swojego rodzinnego domu i nie może do niego wrócić, póki nie stanie się bogaty – jednak największą wartością dla niego nie są bogactwa, lecz rodzina. Gideon i Pacyfika, którzy w początkowych odcinkach pełnią funkcję antagonistów, dają się później poznać jako osoby, które wyżywają się na innych z powodu problemów z rodziną i z poczuciem własnej wartości. Postaci, które – po dostosowaniu ich do kontekstu społeczno-kulturowego – mogłyby zagościć na kartach klasycznych baśni, zyskują więc pogłębiony profil psychologiczny. Nawet niezbyt istotni dla fabuły bohaterowie drugo-, a wręcz trzecioplanowi zostają wyposażeni we własne historie i rozbudowaną charakterystykę. Kamila Kowalczyk (2016, s. 6–7) zauważa, że psychologizacja bohaterów baśniowych stanowi jeden z fundamentalnych mechanizmów modyfikowania opowieści o nich. W tym przypadku nie mamy jednak do czynienia z uszczegółowieniem biografii i psychologizacją konkretnych postaci z klasycznych historii, lecz z szerszym ukazaniem przeżyć wewnętrznych bohaterów, którzy pierwotnie wydawali się pasować do wzorca postaci przedstawianych w narracjach tradycyjnych.

Do ciekawej gry intertekstualnej z konstrukcją gatunkową baśni należy fragment wspomnianego wyżej odcinka *Sklep ze strasznymi pamiątkami* pod tytułem *Łapy precz*⁵. Opowiedziana zostaje w nim historia o tym, jak Stan ukradł wiedźmie zegarek. Bohater zostaje za to ukarany odebraniem mu obu dłoni. Wujek Stan jest zmuszony odnaleźć wiedźmę i oddać jej to, co zabrał. Dłonie zostają mu zwrócone, a morał opowieści jest jednoznaczny – kradzież jest zła. Możemy rozpisać ten odcinek za pomocą funkcji bajki magicznej, wyszczególnionych przez Władimira Proppa (1928/1968, s. 210–214), aby ukazać, w jaki sposób nawiązuje do konwencji baśniowej. Rodzeństwo wraz z wujkiem wyjeżdża na targ (I – odejście), gdzie wzrok Stana przyciągają złocone zegarki. Kobieta nimi handlująca nie chce jednak sprzedać mu towaru (II – zakaz). Mężczyzna decyduje się ukraść zegarek (III – naruszenie), czego konsekwencją jest odebranie mu obu dłoni (VIII/VIIIa – uszkodzenie/brak). Początkowo unosi się dumą i nie ma zamiaru błagać o zwrot rąk. Prosi Mabel, by zrobiła mu zastępcze protezy. Jednak nie sprawdzają się one i Stan postanawia odebrać czarownicy brakujące części swojego ciała (IX – pośrednictwo, moment łączący). Bohaterowie wyruszą odszukać wiedźmę i odzyskać ręce (XI – wyprawa). Gdy docierają na miejsce (XV – przemieszczenie przestrzenne, podróż), walczą z armią odciętych dłoni, a następnie wujek przeprosza wiedźmę i oddaje jej zegarek (XVI – walka), dzięki czemu zwraca mu ona dłonie (XIX – likwidacja braku). Po wszystkim bohaterowie wracają do domu (XX – powrót).

Do tego momentu fabuła mogłaby być idealnym wręcz przykładem telewizyjnej transformacji struktury wydarzeniowej bajki magicznej; jawi się jako prosta opowieść z wyraźnym morałem. Spójność baśniowej konwencji niweczy jednak zakończenie historii. Okazuje się bowiem, że wiedźma kradła ręce, ponieważ nie potrafiła w inny sposób zwrócić na siebie uwagi i była samotna. Bohaterowie pomagają jej więc odnowić jaskinię, w której mieszka, by grotą stała się bardziej przytulna, oraz dają czarownicy poradnik randkowania. Schemat baśniowy zostaje przekształcony: dotychczasowa antagonistka staje się bohaterką, której czegoś brakuje, a bohaterowie zostają donatorami, którzy pomagają jej to coś odzyskać. Dodatkowo wiedźma wydaje się świadoma zasad obowiązujących w świecie baśni i aby oddać Stanowi ręce, wymaga od niego pocałunku, który w powszechnie znanych wersjach wielu opowieści (np. *Królowna Śnieżka*, *Śpiąca Królowna*) ma działanie przełamywania wszelkich złych uroków i klątw. Do tej pory wiedźma wikała więc przypadkowe

⁵ Odcinek został podzielony na kilka niepowiązanych ze sobą fabularnie historii opowiadanych przez poszczególnych bohaterów.

osoby w schemat baśniowy, który prowadził do konfrontacji z nią, aby mogła spotkać się z ludźmi i otrzymać magiczny pocałunek.

O przekształceniu tradycyjnej struktury fabularnej możemy mówić także m.in. w przypadku odcinka *Na samym dnie*⁶. Poznajemy w nim Syrenanda – syreniego księcia, który utknął w basenie i nie może powrócić do swego domu na dnie oceanu. Mabel zakochuje się w stworzeniu i postanawia pomóc mu w powrocie do rodziny. Syrenando jawi się zatem jako męski odpowiednik damy w opresji (co istotne, syreni nie są tak powszechni w kulturze jak ich żeńskie odpowiedniczki); zostaje uratowany przez dziewczynę, która odgrywa rolę rycerza na białym koniu, choć w tym przypadku – na wózku golfowym. Następuje tu dość typowa dla feministycznego retellingu zamiana ról płciowych (Bednarek, 2011, s. 235). Późniejszy „pocałunek”, który ocala życie księcia, nie zostaje oddany przez Mabel, lecz jej brata Dippera, który jako ratownik na basenie wykonuje „odwrotne” sztuczne oddychanie, zapewniając syrenowi niezbędną do przeżycia wodę. Mabel także doczeka się swojego pocałunku z Syrenandem. Ten ostatni wkrótce jest zmuszony ją opuścić i wrócić do swojej rodziny. Ich relacja na tym się nie kończy, ponieważ zakochani utrzymują kontakt za pomocą listów w butelkach. Później jednak, aby uniknąć podwodnej wojny domowej, syren żeni się z Królową Manatów. W historii nie ma typowego dla klasycznych baśni happy endu i związek bohaterów się rozpada.

Inaczej niż syren, mnóstwo bytów w świecie Dippera i Mabel nie jest przedstawianych jako urocze i nieszkodliwe, a same *Wodogrzmoty Małe* nie są przestrzenią wolną od niebezpieczeństw i strasznych sekretów. Bohaterowie często znajdują się w sytuacjach, które zagrażają ich zdrowiu, a nawet życiu – a przecież istotną cechą wielu pierwotnych wersji baśni jest nastrój grozy (Słany, 2016, s. 21–103). Jolanta Ługowska (1993) zauważa, że:

Fascynacja i groza stały się [...] swoistymi komponentami tradycyjnych fabuł ludowych, za których pomocą narrator pragnął podzielić się ze swymi słuchaczami swoim doświadczeniem „dziwności istnienia”. W tych subiektywnie prawdziwych relacjach ze spotkań z istotami nadludzkimi, należącymi do sfery transcendentalnej, „podmiotowe” uczucie lęku wyrażone w sugestywnej formie językowej zostaje jak gdyby „przeniesione” na odbiorcę, stając się celem narracji: komunikat ma więc straszyć, wyzwalać i wzmacniać lęk, a nawet dokonywać szczególnej eskalacji (s. 127–128).

⁶ Więcej o tym odcinku, w kontekście odniesień mitologicznych, pisze Anna Mik (2018b).

Dzieło Hirscha również wielokrotnie wywołuje niepokój, jako że serial oscyluje wokół odkrywania sekretów i obcowania ze światem nadnaturalnym. Zarówno Lorna Piatti-Farnell (2014), jak i Tayler Carter (2016) dostrzegają w programie liczne wątki gotyckie, z których wiele budzić może grozę. Pierwsza badaczka zauważa, że pod powierzchnią niewinnego serialu dla dzieci kryje się ogrom gotyckiego intertekstu: już samo wybranie na głównych bohaterów bliźniąt wskazuje na powiązanie z gotyzmem; baśniowe istoty pojawiające się w programie często nie należą do przyjaznych i stanowią zagrożenie dla rodzeństwa (już w pierwszym odcinku miłe z pozoru krasnoludki próbują wprowadzić Mabel, aby ta została ich królową); okoliczne lasy kryją w sobie wiele niebezpieczeństw; pod ziemią żyją dinozaury i zmiennokształtna istota; wyspa na jeziorze to głowa stwora, który chce wszystkich pożreć; w samym jeziorze czai się monstrum, które Carter (s. 55–59) przyrównuje do potwora Frankensteina. Bohaterowie nie są bezpieczni nawet w snach, gdyż czyha tam główny antagonistą serii – Bill Cyferka⁷. Tajemnicza Chata też nie bez przyczyny jest tak nazywana: budynek ten skrywa wiele sekretów, z których część dotyka bezpośrednio zagadkowej przeszłości, co tylko potęguje uczucie horroru – podobnie jak w przypadku baśni, w serialu groza jest budowana zwykle na fundamencie tajemnicy i nieznanego. Jak pisze Piatti-Farnell (2014): „«Ukryte tajemnice» *Wodogrzmotów Małych* i ich przejawy zarówno poprzez gotycki horror, jak i terror są wyraźnie powiązane z eksploracją ludzkiej natury i głęboko egzystencjalnymi kryzysami, które zostają zaprezentowane za pomocą humoru i parodii”⁸.

W *Wodogrzmotach Małych* sparodiowany zostaje też motyw inicjacji baśniowych protagonistów. W odcinku *Dipper kontra Męskość* (McKeon, Springer, Pitt, 2012) tytułowy bohater mierzy się z rozterkami dorastania oraz oczekiwaniami względem swojej roli jako młodego mężczyzny. Po kompromitującej próbie na urzędzeniu mierzącym siłę chłopiec ucieka do lasu. Również w baśniach „pierwszym wyrazistym sygnałem odwoływania się autorów historii czarodziejskich do obrzędów inicjacyjnych jest izolacja bohatera, wyłączenie go z dotychczasowego układu egzystencjalnego, czemu na poziomie fabularnym odpowiada konieczność opuszczenia rodzinnego domu” (Rzepnikowska, 2016–2018). Bohater oddala się od swojej rodziny i poznaje męskotura [*Manotaur*] – w połowie mężczyzną, w połowie tura. Inspiracją do wykreowania takiej hybrydy jest oczywiście znany z mitologii greckiej Minotaur, będący połączeniem człowieka i byka. Istota ta była przedstawiana często jako

⁷ Tę postać szczegółowo analizuje Piotr Białomyzy (2015).

⁸ Tłumaczenie autorki artykułu – Patrycji Manelskiej.

okrutny potwór, który m.in. przez swoją agresywność został zamknięty w labiryncie. Być może ze względu na pierwotną, zwierzęcą część natury Minotaura Hirsch ukazał tę kulturową figurę jako ucieleśnienie tradycyjnie pojmowanej męskości – stwora silnego, brutalnego, pozbawionego lęku, chętnego do walki i przygód (Mik, 2018a). Przedstawiciele tego gatunku postanawiają nauczyć Dippera, co to znaczy być mężczyzną. W tym celu chłopiec przechodzi serię różnych testów, m.in. wsadza pięść do Dziury Bólu, przechodzi przez rzekę po głowach krokodyli czy przeskakuje nad przepaścią. Ostatnim zadaniem jest zabicie Multimiska – niedźwiedzia o wielu łbach, który żyje wysoko w górach. Chłopiec opuszcza plemię męskoturów i wyrusza na samotną wyprawę, aby udowodnić swoją męskość. Gdy Dipper poznaje stwora, okazuje się, że mają ze sobą wiele wspólnego – obaj uwielbiają piosenki grupy Babba (parodia zespołu Abba). Łączy ich zatem zamiłowanie do muzyki pop, które genderowo nie jest przypisywane heteroseksualnym mężczyznom. Wcześniej chłopiec wstydził się swojego gustu muzycznego, ale zaczyna rozumieć, że nie stanowi on o jego męskości. Ze względu na wspólną pasję Dipper postanawia oszczędzić Multimiska. Wówczas męskotury wyśmiewają chłopca i oznajmiają, że nigdy nie zostanie „prawdziwym facetem” (McKeon, Springer, Pitt, 2012). Oczywiście staje się jednak, że o byciu mężczyzną nie stanowi siła fizyczna ani umiejętność walki, a rytuał przejścia był jedynie serią bezsensownie niebezpiecznych wygłupów; męstwem jest zdolność obrony własnych poglądów i wartości. Dipper jawi się jako odpowiednik Tezeusza, choć rolę labiryntu odgrywa w tym odcinku serialu las pełen tajemnic. Jak starożytny heros zgładził Minotaura, tak protagonista musi pokonać wyobrażenie męskości, jakie uosabiają męskotury, oraz odnaleźć w sobie odwagę i siłę, by być sobą (Mik, 2018a).

Właściwy rytuał inicjacyjny Dippera rozgrywa się na innej płaszczyźnie. Najważniejszym rekwizytem i osią całej fabuły *Wodogrzmotów Małych* jest *Dziennik*, który zostaje odnaleziony przez chłopca w pierwszym odcinku. Jak pisze – w kontekście literackim – Grzegorz Leszczyński: „Księga – w której posiadanie wszedł bohater lub z jej treściami został zapoznany – odgrywa w jego życiu fundamentalną rolę, odsłania prawdę, niesie mądrość, wskazuje sposoby postępowania w sytuacjach niestandardowych” (s. 59). Poprzez proces czytania Dipper staje się innym człowiekiem – powoli odnajduje w sobie odwagę i pewność siebie; zostaje przygotowany na próby, które czekają na niego w przyszłości; zmienia się w postać, która potrafi znaleźć sposoby na rozwiązanie problemów swoich i innych. Dla bohatera proces czytania *Dziennika* staje się „[...] rytuałem przejścia, obrzędem wtajemniczenia, a zarazem drogą wewnętrznego rozwoju; wrotami prowadzącymi ku dojrzałości i jednocześnie kluczem otwierającym [...] na świat” (Kostecka, 2010, s. 50). Dipper szybko

sam zaczyna zapisywać swoje przeżycia i obserwacje. Wypełnia *Dziennik* własnymi przygodami i charakterystykami nowo poznanych stworów oraz uzupełnia brakujące informacje o już opisanych zjawiskach. Podtrzymuje w ten sposób międzypokoleniową próbę zrozumienia świata – chłopiec poszukiwał przewodnika, mistrza, i znalazł go na kartach *Dziennika*. Jak konstatuje Kostecka, podczas czytania „[...] wtajemniczenie dokonuje się w całkowitej samotności, jednak czytelnikowi przez cały czas towarzyszy czuwający nad *rite de passage* mędrzec: jest nim Księga” (s. 54). Wgłębiając się w zapiski z *Dziennika* i samemu je tworząc, Dipper nieświadomie kontynuuje pracę swojego wujka Forda – autora *Dzienników*⁹. Chłopak przestaje być dzieckiem nudzącym się na wakacjach i staje się badaczem, odkrywcą, łowcą przygód i potworów. Mierzy się ze swoimi lękami, poznaje siebie oraz dojrzewa emocjonalnie. Mimo że pewien rodzaj baśniowej inicjacji zostaje w serialu ośmieszony, to właśnie poprzez lekturę młodzieniec wkracza w świat dorosłych.

Kostecka (2014, s. 50–54) wyróżnia kilka cech, które muszą zostać spełnione, aby lektura była rytuałem przejścia. Są to: unikatowość księgi; pokusa, jaką odczuwa czytelnik; wrażliwość czytelnika; intensywność lektury; samotność czytelnika. W przypadku Dippera i *Dziennika* wszystkie warunki zostają spełnione: księga jest ręcznie spisana tylko w jednym egzemplarzu; chłopiec nie może się wprost oderwać od książki – czyta ją przez całe lato i wszędzie ze sobą zabiera; studiuje ją na strychu, w lesie – tam, gdzie nikt mu nie przeszkodzi w lekturze; tajemniczą księgą dzieli się tylko ze swoją siostrą, która jednak – w porównaniu do brata – rzadko do niej zagląda. Dipper zawsze lubił rozwiązywać zagadki i tajemnice otaczającego go świata, dlatego książka, w której opisane są niecodzienne stworzenia i zjawiska, jest dla niego wręcz stworzona. *Dziennik* pełni w *Wodogrzmotach Małych* tak znamienne funkcję, że został wydany w świecie rzeczywistym jako samodzielna książka – *Journal 3* (Hirsch, Renzetti, 2016). Znajdują się w niej strony pokazane w serialu, lecz także wiele jeszcze nieujawnionych. Publikacja pełni jednocześnie funkcję prequela, opisuje wydarzenia rozgrywające się między odcinkami, komentuje te rozgrywające się w serialu, jak również jest swoistym bestiariuszem świata przedstawionego (zamieszczono tam opisy i rysunki istot magicznych znanych z animacji oraz

⁹ Ponieważ wujowie głównych bohaterów mają to samo imię – Stanford, dla odróżnienia używam imion Stan (dla bohatera poznawanego w pierwszej kolejności) i Ford (dla tego, który pojawia się później), podobnie jak dzieje się to w serialu. Ford napisał trzy *Dzienniki*, które trafiły do różnych bohaterów. Dipper znalazł *Dziennik* z numerem 3. *Dzienniki* stanowią chronologiczne zapiski Forda, dlatego każdy z nich zawiera inne informacje i jest unikalny.

takich, które się w niej nie pojawiły). Sama animowana opowieść zyskuje dzięki temu na wiarygodności, a możliwość samodzielnego przeczytania o mitycznych stworach może pobudzić wyobraźnię odbiorcy. *Dziennik* zachęca także do kontynuowania gry, którą twórcy prowadzą z widzami serialu – świat *Wodogrzmotów Małych* pełen jest bowiem tajnych wiadomości, szyfrów i mrugnięć okiem skierowanych do bohaterów, ale przede wszystkim do oglądającego. Znakomicie koresponduje to z refleksją Antoniego Porczaka (2006), że „[b]aśniowość naszych czasów przechodzi przede wszystkim przeobrażenia komunikacyjne, odchodzimy od słuchania i czytania cudzego tekstu do własnej gry z tekstem, do transformacji cudzego tekstu we własne sensy” (s. 157). Współczesnemu konsumentowi nie wystarcza już bierny odbiór tekstów kultury; widz wielokrotnie jest zachęcany do podjęcia gry z przedstawioną formą, do dociekań, interpretacji. W *Journal 3* niektóre karty są np. puste – jest to zachęta do napisania własnych historii, narysowania nowych potworów i znalezienia odrobiny magii we własnym otoczeniu.

Wodogrzmoty Małe są ciekawym przykładem postmodernistycznej transformacji baśni. Przekształceniom ulegają w nich wyróżniki baśniowe, takie jak współlistnienie pierwiastków cudowności i świata rzeczywistego. Trzeba stwierdzić, że w programie magia i realność przenikają się wzajemnie, lecz nie w sposób w pełni typowy dla tradycyjnych opowieści – ta pierwsza jest bowiem badana metodami naukowymi i traktowana jako zjawisko paranormalne. Być może jest to próba nadania pozorów prawdziwości światu przedstawionemu, w którym wydarzenia nie rozgrywają się „dawno, dawno temu”, jak ma to miejsce w baśniach tradycyjnych, lecz w czasach współczesnych odbiorcy. W serialu przeobrażone zostają też inne elementy klasycznych fabułek. Po pierwsze, bohaterowie zmieniają swoje funkcje: przeistaczają się z głównych postaci w donatorów, z antagonistów – w protagonistów. Po drugie, mimo występowania funkcji bajki magicznej, schemat baśniowy zostaje zaburzony. Po trzecie, w *Wodogrzmotach Małych* dochodzi do zamiany genderowo przypisywanych ról – to syreni księżę jest ratowany przez główną bohaterkę (wpisuje się to w ogólny trend obecny w feministycznym retellingu baśni); zburzony zostaje stereotypowy obraz chłopca i mężczyzny (poprzez parodię obrzędu inicjacyjnego); odrzuca się cechy genderowo przypisane mężczyznom, takie jak siła, brutalność, okrucieństwo, a procesem inicjacji staje się zapoznanie Dippera z *Dziennikiem* (podobnie współczesny młody odbiorca kultury może szukać zastępstwa obrzędu inicjacyjnego w baśniach i innych tekstach kultury). Po czwarte, w serialu pojawia się także proces psychologizacji bohaterów, których charakter w pierwszych odcinkach wydaje się podporządkowany jednej cesze. Wreszcie, choć we współczesnych transformacjach baśni występuje

często infantylicyzacja świata przedstawionego, istnieją także utwory, które nie rezygnują z makabrycznych czy też horrorystycznych elementów (Kowalczyk, 2017, s. 140) – tymczasem w *Wodogrzmotach Małych* Hirsch kontynuuje tradycję obecności grozy, łagodzonej jednak przez obecny w serialu humor (Wananda, 2021). Intrygującym zabiegiem jest również wydanie w formie materialnej *Dziennika*, którego fikcyjny odpowiednik możemy zobaczyć w serialu. Opowieść przekracza zatem dotychczasowe ramy jednego medium i wychodzi na spotkanie odbiorcy. Przykład *Wodogrzmotów Małych* wspiera tym samym tezę, że baśń jest wciąż obecna w tekstach kultury przeznaczonych dla młodego odbiorcy, a choć ulega przekształceniom charakterystycznym dla nowych czasów, to w tej zmienionej postaci jest wciąż żywa.

Bibliografia

- Bednarek, M. (2011). Ucieczka z zamkowej wieży, czyli o feministycznym przepisywaniu baśni w prozie polskiej po 1989 r. *Zagadnienia Rodzajów Literackich*, 54(2), 229–249.
- Białomyzy, P. (2015). Skażony boskością. Charakterystyka antagonisty *Gravity Falls*, Billa Ciphera. W: K. Andruczyk, E. Gorlewska, K. Korotkich (red.), *Logos – filozofia słowa. Szkice o pograniczach języka, filozofii i literatury* (s. 183–190). Instytut Filologii Polskiej, Wydział Filologiczny UwB.
- Carter, T. (2016). Monsters and mad scientists: *Frankenstein* and *Gravity Falls*. *Pentangle*, 24, 55–59.
- Cohen, N. (scen.), Springer, A., Pitt, J. (reż.). (2013). The deep end [Na samym dnie] [odcinek serialu telewizyjnego]. W: A. Hirsch (prod.), *Gravity Falls* [Wodogrzmoty Małe]. Disney Channel, Disney XD.
- Hirsch, A. (scen.), Aoshima, J. (reż.). (2012). Tourist trapped. [Turystyczna pułapka] [odcinek serialu telewizyjnego]. W: A. Hirsch (prod.), *Gravity Falls* [Wodogrzmoty Małe]. Disney Channel, Disney XD.
- Hirsch, A. (scen.), Braly, M. (reż.). (2015). The last Mabelcorn [Ostatni jednorozec Mabel] [odcinek serialu telewizyjnego]. W: A. Hirsch (prod.), *Gravity Falls* [Wodogrzmoty Małe]. Disney Channel, Disney XD.
- Hirsch, A., Renzetti, R. (2016). *Journal 3*. Disney Press.
- Hirsch, A., Takeuchi, S., Chapman, M. (scen.), Sandoval, S. (reż.). (2014). Little gift shop of horrors [Sklep ze strasznymi pamiątkami] [odcinek serialu telewizyjnego]. W: A. Hirsch (prod.), *Gravity Falls* [Wodogrzmoty Małe]. Disney Channel, Disney XD.
- Kostecka, W. (2010). *Tajemnica księgi. Tropami współczesnej fantastyki dla dzieci i młodzieży*. WN Scholar.

- Kostecka, W. (2014). *Baśń postmodernistyczna: przeobrażenia gatunku. Intertekstualne gry z tradycją literacką*. Wydawnictwo SBP.
- 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.
- Kowalczyk, K. (2017). Transformacje wzorców baśniowych w literaturze dziecięcej obecnej na współczesnym rynku wydawniczym. *Literatura i Kultura Popularna*, 23, 135–151. <https://doi.org/10.19195/0867-7441.23.9.10>.
- Leszczyński, G. (2006). Baśń: rytuał przejścia (*ritte de passage*). W: G. Leszczyński (red.), *Kulturowe konteksty baśni. Tom 2. W poszukiwaniu straconego królestwa* (s. 41–68). Centrum Sztuki Dziecka.
- Ługowska, J. (1993). *W świecie ludowych opowiadań. Teksty, gatunki, intencje narracyjne*. Wydawnictwo UW.
- McKeon, T. (reż.), Springer, A., Pitt, J. (reż.). (2012). Dipper vs. Manliness [Dipper kontra Męskość] [odcinek serialu telewizyjnego]. W: A. Hirsch (prod.), *Gravity Falls* [Wodogrzmoty Małe]. Disney Channel, Disney XD.
- Mik, A. (2018a). *Gravity Falls* (series, S01E06): *Dipper vs. Manliness*. W: K. Marciniak (red.), *Our mythical childhood survey*. Pobrane 20 sierpnia 2021 z: <http://www.omc.obta.al.uw.edu.pl/myth-survey/item/762>.
- Mik, A. (2018b). *Gravity Falls* (series, S01E15): *The Deep End*. W: K. Marciniak (red.), *Our mythical childhood survey*. Pobrane 20 sierpnia 2021 z: <http://www.omc.obta.al.uw.edu.pl/myth-survey/item/763>.
- Nycz, R. (1990). Intertekstualność i jej zakresy. Teksty, gatunki, światy. *Pamiętnik Literacki*, 81(2), 95–116.
- Piatti-Farnell, L. (2014). What's hidden in Gravity Falls: Strange creatures and the Gothic intertext. *M/C Journal*, 17(4). <https://doi.org/10.5204/mcj.859>.
- Porczak, A. (2006). Od pigmentu do piksela. Kraina ułudy. W: G. Leszczyński (red.), *Kulturowe konteksty baśni. Tom 2. W poszukiwaniu straconego królestwa* (s. 151–162). Centrum Sztuki Dziecka.
- Propp, W. (1968) Morfologia bajki (S. Balbus, tłum. i oprac.). *Pamiętnik Literacki*, 59(4), 203–242. (wyd. oryg. 1928).
- Rzepnikowska, I. (2016–2018). Inicjacja. W: V. Wróblewska (red.), *Słownik polskiej bajki ludowej*. Pobrane 27 maja 2021 z: <https://bajka.umk.pl/slownik/lista-hasel/haslo/?id=68>.
- Slany, K. (2016). *Groza w literaturze dziecięcej. Od Grimmów do Gaimana*. WN UP.
- Wananda, S. N. A. (2021). A linguistic analysis of verbal humour found in the transcription of animated TV series *Gravity Falls*. Nieopublikowana praca licencjacka, Faculty of Cultural Sciences, University of Sumatera Utara, Medan (Indonezja). Pobrane 21 sierpnia 2021 z: <http://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/32209>.