

**Kamila Kowalczyk**

Uniwersytet Wrocławski

# „Życie długie i szczęśliwe właśnie dobiegło końca” – renarracje baśni w grze *American McGee’s Grimm*

## **Między tradycją a współczesnością**

Baśń mocno zakorzeniła się w masowej wyobraźni, przechodząc liczne transformacje wynikające z przemian kulturowo-społecznych, w tym także z rozwoju technologicznego. Dostosowuje się ona do potrzeb odbiorców danej epoki i mimo licznych zabiegów renarracyjnych, polegających na opowiedzeniu dobrze znanej historii na nowo, wciąż pozostaje czytelna dla odbiorców i jest łatwo przez nich rozpoznawana. Jej obecność w kulturze popularnej nie powinna zatem dziwić, bowiem zgodnie z założeniami K. T. Toeplitza „odbiorca, który, w układzie tradycyjnym, sam szuka kultury – zachwyca się nowością; odbiorca zaś, którego »szuka kultura«, a więc odbiorca kultury masowej, musi otrzymać to, co zyska w jego umyśle szansę rezonansu z czymś już znanym i powszechnie zrozumiałym” (Toeplitz 1978: 61). Baśń doskonale odnajduje się w przestrzeni kultury masowej (gdzie teksty produkowane

są masowo i rozpowszechniane za pomocą masowych środków przekazu), będąc jednocześnie marką, której elementy (bohaterowie, fabuła, rekwizyty) są czytelne i jednoznacznie odwołują do konkretnej baśniowej historii.

R. Waksmund słusznie zauważa, że: „baśń jako ikona współczesności może być wykorzystywana równie dobrze w filmie i operetce, jak dowcipie i reklamie. I ta podejrzana przystępność stwarza okazje do nadużyć wprawiających w zdumienie nawet najbardziej zagorzałych admiratorów” (Waksmund 2005: 55). Baśń trafiła zatem w różne obiegi medialne: nie tylko do literatury i filmów, lecz także do komiksów, seriali oraz do gier.

Rynek gier komputerowych proponuje wiele produktów bazujących na baśniach, osadzając je w rozmaitych stylistykach i gatunkach. Za przykład może posłużyć dobrze znany *Czerwony Kapturek*, który do czekał się wielu adaptacji odmiennych w stosunku do baśniowego pierwowzoru: stylistykę steampunku odnaleźć można w zręcznościowej grze *Woolfe: The Redhood Diaries* (GRIN Studio 2015), *The Path* (Tale of Tales 2009) jest grą indie osadzoną w konwencji horroru, wykorzystującą elementu dramatu psychologicznego, natomiast *The Adventures of the Little Red Riding Cap* (Game Factory Interactive 2008) jest grą przygodową przeznaczoną dla najmłodszych odbiorców. To tylko kilka przykładów na zasygnalizowanie tego, jak baśń obecna jest w przestrzeni gier komputerowych i na jak różne sposoby może zostać wykorzystywana.

Celem artykułu jest przedstawienie mechanizmów renarracyjnych w grze komputerowej *American McGee's Grimm*, która jest przykładem tekstu kultury, przetwarzającego baśniowe wzorce, wpisującego się jednocześnie w zjawisko „baśniowej popkultury” – kiedy to właśnie doskonale zakorzenione baśnie trafiają do różnych mediów, gdzie są transformowane na rozmaite sposoby przy zachowaniu możliwości odkodowania wzorca, który przetwarzają.

„Życie długie i szczęśliwe właśnie dobiegło końca” – renarracje baśni...

## American McGee's Grimm – cechy gry

*American McGee's Grimm* jest grą action-adventure, powstałą w studiu Spicy Horse w latach 2008–2009 wydaną przez Turner Broadcasting System. Jej projektantem jest A. McGee, zaś scenarzystą – R. J. Berg. Gra złożona jest z 23 epizodów podzielonych na trzy serie. Każdy odcinek gry poświęcony jest innej znanej historii. Twórcy w głównej mierze bazowali na baśniach spisanych przez W. i J. Grimmów, nie są to jednak jedyne teksty, do których się odwołują<sup>1</sup>. Przewodnikiem po grze i postacią, w którą wcielają się gracze, jest krasnolud Grimm – zmęczony sielankowymi i pięknymi wersjami baśni. Jego zadaniem (czyli zadaniem gracza) jest destrukcja świata baśni i odmienienie dobrze znanych baśniowych fabuł zgodnie z aksjologią zaproponowaną przez Grimma. Aby ukończyć poszczególne poziomy gry, gracz musi niszczyć baśniową krainę, zarażać ją zepsuciem i zgnilizną – kierując się wskaźnikiem stanowiącym element interfejsu<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Gra poświęcona jest nie tylko baśniom, lecz także legendom, mitom i klasyce literackiej, wykracza czasem także poza europejski krąg tekstów. I sezon: *Bajka o jednym takim, co wyruszył w świat, żeby poznać, czym jest strach; Czerwony Kapturek; O rybaku i jego żonie; Kot w butach; Dziewczyna bez rąk; Kuma Śmierć; Bajka o diable z trzema złotymi włosami; Piękna i Bestia*; II sezon: *Złodziej nad złodziejami; Śpiewająca kość; Król Midas; Kopciuszek; Złota Gęś; Żelazny Jan; Flecista z Hameln; Opowieść wigilijna*; III sezon: *Żabi Król; Jaś i magiczna fasola; Hua Mulan; Pinokio; Śpiąca Królowna; Przygody Paluszka; Królowna Śnieżka*.

<sup>2</sup> Są to kolejno: smelly, stinky, gross, foul, rotten, nasty, disgusting, repulsive, putrid, rancid, vile. Warto także zwrócić uwagę na grę słów zawartą w angielskim pojęciu ‘grim’. Odwołuje ono nie tylko do braci Grimmów, ale także do słowa ‘ponury’. W języku niemieckim rzeczownik ‘Grimm’ oznacza zaś ‘furię, wściekłość’. Takie zabawy językowe odsyłają nas nie tylko do autorów *Kinder- und Hausmärchen*, ale także do stylistyki samego tekstu.

Każdy epizod składa się z trzech zasadniczych części. Na początku gry gracz ma możliwość obejrzenia prologu, swego rodzaju „starej historii” – zakorzonej w masowej pamięci odbiorców – okraszanej ironicznym komentarzem krasnoluda Grimma, naigrywającego się z postaci i wydarzeń. Po wstępie następuje rozgrywka właściwa, tj. gracz ma za zadanie „zarażać” zgnilizną przestrzeń baśniową, przeistaczając sielankową, kolorową krainę w miejsce ponure i mroczne. Tym samym gracz ingeruje w kanon, igra z tradycją, a destrukcja dobrze znanego świata jest warunkiem koniecznym, aby ukończyć poszczególne etapy gry. W finale zaś mamy do czynienia z epilogiem, „nową historią”, która, zdaniem Grimma, jest właściwa. Co ważne, interaktywna rozgrywka wydaje się w tym przypadku mniej znacząca niż same renarracje. Tak naprawdę gra stawia przed graczem niezbyt wymagające wyzwania, ukierunkowując go przede wszystkim na niszczenie baśniowego świata, co nie jest trudne i w czym zazwyczaj nie przeszkadzają mu żadne elementy świata gry<sup>3</sup>.

## Od groteski do makabreski

Ze względu na ramy niniejszego artykułu szczegółowej analizie podane zostaną trzy baśniowe historie (*Czerwony Kapturek*, *Kopciuszek*, *Królowna Śnieżka*), w których zastosowano mechanizmy obecne także w pozostałych epizodach gry. Baśnie te niewątpliwie należą także do kanonu baśni europejskiej, a ich wzorzec ogólny funkcjonuje w masowej pamięci odbiorców – stanowią zatem dogodny punkt odniesienia

---

<sup>3</sup> Oprócz niszczenia baśniowego świata gracz może próbować zdobyć w każdym epizodzie 10 monet („sekretów”), dzięki którym odblokowuje się galeria z przedmiotami, które możemy przekształcać na ich mroczną wersję. Za ukończenie rozgrywki w konkretnym czasie gracz może otrzymać złoty, srebrny lub brązowy medal, a złotą gwiazdkę otrzymuje ten, kto osiągnie najwyższy poziom zniszczenia baśniowej krainy.

„Życie długie i szczęśliwe właśnie dobiegło końca” – renarracje baśni...

do omówienia, w jaki sposób przekształcana jest w nich fabuła, konstrukcja bohaterów, rekwizytornia i dekoracje, a w końcu baśniowa aksjologia i estetyka.

Baśniowe renarracje odbywają się na wszystkich trzech zasygnalizowanych poziomach: prologu ('light theatre'), rozgrywce właściwej i pojawiających się podczas niej krótkich animowanych scenek, oraz epilogu ('dark theatre'). Parodiowanie baśni wydaje się nadrzędnym celem twórców, przepisujących dobrze znane teksty w konwencji groteski, a także makabreski. W prologu odnajdziemy często karykaturalnie ułagodzone i zinfantylizowane wersje baśni, wyraźnie odsyłające do Disneyowskiego, sielankowego wzorca, który ulega dekonstrukcji. Ironicznie komentując tę opowieść Grimm ubolewa, że Kopciuszek stała się sumienną, wypełniającą obowiązki córką, mogła bowiem poderżnąć gardła siostronom oraz macosze, kiedy była ku temu okazją; natomiast krasnoludek znany z baśni o Królownie Śnieżce jest już zmęczony śpiewaniem piosenek w czasie pracy.

W epilogu zaś gracz otrzymuje nową wersję baśni, do której powstania dążył w czasie swojej rozgrywki. Twórcy prezentują starą nową baśń, gdzie doskonale znane elementy zostają przedstawione w nowej odsłonie lub następuje ich hiperbolizacja. Śnieżka zatem nie chce przyjąć zatrutego owocu od macochy – wykazując się przebiegłością i podejrzliwością wobec królowej, czego nie uświadczymy w tradycyjnych wersjach baśni – ale i tak zostaje otruta, ponieważ macocha miażdży gruszkę na twarzy swojej pasierbicy. Śnieżka ostatecznie zamienia się w zombie, staje się okrutna i bezlitośnie wymierza karę macosze: ginie ona w męczarniach, płonąca na stosie, mając na stopach rozżarzone pantofle (zakończenie to jest wyraźnie inspirowane Grimmowskimi wersjami baśni).

W dalszej części artykułu zostaną opisane zabiegi renarracyjne, które odnaleźć można na wszystkich poziomach gry, co pozwoli scharakteryzować zjawisko transformowania baśni z uwzględnieniem jej cech dystynktywnych, m.in. bohaterów, fabuły i aksjologii.

## Zabiegi renarracyjne

Baśniowi bohaterowie otrzymują w analizowanej grze nowe oblicza i role. Niejednokrotnie ich postępowanie zostaje przez Grimma ośmieszone, czego przykładem jest chociażby jego drwiąca wypowiedź na temat spotkania wilka i Czerwonego Kapturka: „Nic dziwnego, że [dziewczynka] się nie bała. Mam koty, które wyglądają groźniej”. Twórcy niejednokrotnie posługują się estetyką groteski, mającą na celu przede wszystkim karykaturalizację dobrze znanych schematów baśniowych, a także nawiązania do innych tekstów kultury i codziennych realiów: w narcystycznym i próżnym księciu Kopciuszką doszukać się możemy żartu z pięknych księżąt znanych w produkcji Disneya, natomiast komentarze przyrodniczych siostr Kopciuszką na temat powiększenia piersi lub poprawienia pośladków mogą stanowić satyrę na czasy współczesne. Postaci w grze nie zostają jednak przedstawione tylko w konwencji parodystycznej. Często stają się okrutne i odpychające, Śnieżka i matka Kopciuszką zamieniają się w zombie, natomiast Czerwony Kapturek, babcia i drwal czerpią satysfakcję z oglądania stosu, na którym płonie wilk.

Pełne zaskakujących rozwiązań jest także poprowadzenie linii fabularnych baśniowych renarracji. Obok głównych punktów stycznych z baśnią tradycyjną gracz otrzymuje odmienną, często absurdalną, fabułę. W Czerwonym Kapturku akcja rozgrywa się m.in. w brzuchu wilka, a gracz musi zarażać kolejne jego narządy, aby zjawił się drwal i porąbał zwierzę siekierą. Gracz ma przyczynić się także do śmierci matki Kopciuszką lub doprowadzić do tego, aby na weselu macochy Śnieżki pojawiły się potwory, które rozszarpia gości. Przesyt i przerysowanie widoczne są także w epizodach poświęconych drugoplanowym bohaterom: twórcy nawiązują do krwi, która spadła z palca matki Śnieżki, by zaraz później zalać krwią cały zamek; matka Kopciuszką zjawia się na weselu swego byłego męża, by zemścić się za to, że nie przeżywa po niej żaloby. Klasyczne schematy zostają w grze zniszczone, dzięki cze-

„Życie długie i szczęśliwe właśnie dobiegło końca” – renarracje baśni...

mu powstaje efekt komiczny – Kopciuszek przewraca się na schodach i upada na twarz, natomiast macocha Śnieżki rozgnięta na jej twarzy robaczywą gruszkę.

Nie sposób jednak zapomnieć o prostym, niejednokrotnie wulgarnym, humorze obecnym w grze. Niech za przykład posłuży chociażby aluzja do tego, że pantofelek Kopciuszka brzydko pachnie, bo przecież bohaterka tańczyła w nim przez całą noc. Baśnie zostają sparodiowane, główni bohaterowie wyśmiani i przedstawieni w zupełnie nowych rolach, co pozwala na reinterpretację baśni i odczytywanie ich w atrakcyjnym dla odbiorcy kluczu: groteskowo-makabrycznym.

Nowa fabuła i odmienna od tradycyjnej konstrukcja bohaterów zostają zdominowane przez makabreskę, wykorzystującą groteskę i elementy grototwórcze. Obok sytuacji, w których na plan pierwszy wysuwa się prosty, rubaszny humor, odnaleźć można także takie, które epatują antyestetycznymi ujęciami. Brutalność i wulgarność Grimma stanowią komentarz dla skutków postępowania gracza: niszczenia baśniowej krainy, przynoszącego m.in. liczne obrazy turpistyczne: krew, wnętrzności, dziecięce zwłoki, otwarte groby, powieszona na palach wilki. Tego rodzaju zabiegi obecne są praktycznie podczas każdego zadania i stanowią niejako podsumowanie działań gracza, który przecież ma za zadanie stworzyć nową wersję baśni. Bal wyprawiony przez księcia staje się katastrofą, bo goście giną pocięci trybikami zegara; Śnieżka zamienia się w zombie i atakuje swojego ukochanego, jej macocha zaś zostaje powieszona i spalona; macocha Kopciuszka atakuje własną córkę siekierą.

Ta przesada w przedstawianiu okrucieństwa wynika z założeń Grimma, który twierdzi, że baśnie dobrze nam znane bardzo często nie zawierają słusznego i sprawiedliwego rozwiązania. Baśniowa aksjologia i dychotomiczny podział na dobro i zło zostają w tej renarracji zdekonstruowane i zastąpione przez nowe wartości, wartości na miarę mrocznej i ponurej parodii baśni.

Chociaż wnioski W. Kosteckiej, zawarte w jej artykule *Od aksjologii do estetyki? Grimmowskie ujęcia okrucieństwa i grozy w Kinder- und Hausmärchen*, zostały sformułowane odnośnie tekstów literackich, można się zastanowić, czy nie są również adekwatne do tekstów z innych mediów: „Współczesne literackie nawiązania do Grimmowskich baśni, reinterpretujące je w duchu postmodernistycznej gry z tradycją, polemizują z »kastrującym« modelem disneyowskim i dążą do przywrócenia baśniowym wątkom i motywom pierwotnej brutalności. Twórcy [...] nie próbują ich łagodzić, więcej – przekształcając te motywy w ramach intertekstualnej gry i wysuwając je na pierwszy plan swoich opowieści, potęgują literacki efekt grozy i makabry” (Kostecka 2013: 156–157). Mroczna parodia wykonana przez studio Spicy Horse wydaje się funkcjonować w kontrze do popularnych Disneyowskich, ułagodzonych i przez lata puryfikowanych wydań baśni. Umieszczenie w grze elementów okrutnych i brutalnych może być próbą powrócenia do tradycyjnych, niecenzurowanych baśni, ale przede wszystkim stanowi odbiorczą atrakcję.

Twórcy gry dokonują specyficznej konkretyzacji baśni: uzupełniają ją o liczne elementy, których nie było w tradycyjnej wersji danej historii lub rozwijają wątek już znany. Zauważyć można to zjawisko chociażby w lokacjach, w których znajduje się gracz. Rozgrywka odbywa się nie tylko w lesie czy zamku, lecz także w brzuchu wilka lub kopalni krasnoludków. Jest to kolejny zabieg charakterystyczny dla baśniowej popkultury, gdzie odnaleźć można liczne uzupełnienia i rozwinięcia różnorodnych elementów baśni. Ta swego rodzaju nowa baśniowa historia, której transformacje sięgają rozmaitych poziomów (estetycznych, fabularnych, świata przedstawionego, postaci, aksjologii) baśni Grimmowskich, staje się atrakcyjnym utworem dla odbiorców, mogących odszukiwać w grze zabiegi renarracyjne.

*American McGee's Grimm* staje się tym samym nośnikiem tradycyjnych treści, przekształconych według na dobre utartych w kulturze schematów i mechanizmów transformowania baśni kanonicznych. Jest



„Życie długie i szczęśliwe właśnie dobiegło końca” – renarracje baśni...

jednym z wielu przykładów stanowiących potwierdzenie żywotności baśni w przestrzeni kultury i jej obecności w wielu mediach. K. Bagińska twierdzi, że rozwój mediów audiowizualnych „daje dużą swobodę poruszania się w przestrzeni kultury – dostęp do jej wytworów i narzędzi tworzenia oraz szerokie możliwości komunikowania się. Właśnie w dobie ekspansji mediów elektronicznych i cyfrowych twórcza swoboda, odwaga i wolność znalazły bodaj najpełniejszy jak dotąd wymiar, wspierane przez niemal nieograniczoną dostępność, wielokanałowość i wielokierunkowość przekazu” (Bagińska 2010: 164). Zdaje się, że wymieniane przez badaczkę cechy odnaleźć można także w produkcji, jakim jest gra – w tym przypadku gra, która z twórczą swobodą przekształca kanon i igrza z tradycją, stającą się gwarantem zainteresowania odbiorców i – co za tym idzie – zysku. Dodatkowo gracze mają możliwość uczestniczenia w intertekstualnej grze, czego przykładem jest nawiązanie m.in. do filmu *Obcy* w epizodzie *Kot w Butach* lub odwołanie do rozpowszechnionych przez popkulturę amerykańskich zjawisk kulturowo-społecznych – w odcinku o Flecicie z Hameln dzieci zostają przemienione w kartoniki z mlekiem, na których widnieją ich podobizny i informacje o ich zaginięciu.

## Przemysł baśniowy

Twórcy gier komputerowych, które bazują na kanonicznych tekstach, wykorzystują baśniowy wzorzec w podobny sposób, w jaki czynią to autorzy utworów funkcjonujących w ramach innych mediów. Tendencję do przekształcania baśni można nazwać współcześnie przemysłem baśniowym<sup>4</sup>, mającym na celu przynoszenie zysku. Możliwe jest to dzięki opieraniu produktów na tym, co na stałe wpisało się w kulturę i ma szansę rezonować z odbiorcą – baśń wydaje się właśnie takim

---

<sup>4</sup> Należy pamiętać jednak, że same baśniowe transformacje nie są nowym zjawiskiem.

materiałem. Materiałem dogodnym do artystycznych transformacji, również takich, jakie proponują twórcy gry *American McGee's Grimm*. Mimo licznych przekształceń klasycznych baśniowych tytułów odbiorcy jednoznacznie odczytują utwór bazowy, zestawiając renarrację z utrwalonym w masowej wyobraźni schematem baśniowym. Dekonstrukcja baśni odbywać się może na poziomie gatunku, konwencji czy estetyki. Mnogość tego rodzaju tekstów nie jest jedynie wynikiem postmodernistycznego wyczerpania motywów i twierdzenia, że wszystko już było. A. McGee stwierdził: „Baśnie przyciągają mnie do siebie pod wieloma biznesowymi i kreatywnymi względami. Z perspektywy biznesowej zainteresowanie jest oczywiste: pewna znajomość opinii społecznej. Nie trzeba pracować zbyt ciężko, aby sprzedać »Czerwonego Kapturka« – nawet jeśli umieściło się w tej klasycznej opowieści twórcze zmiany. Ludzie na całym świecie znają te historie i z przyjemnością do nich powracają”<sup>5</sup> (McGee, 2007).

## Bibliografia

- Bagińska K., 2010, *Kultura popularna jako wyraz demokratyzacji kultury. Rozważania w kontekście ewolucji medium telewizyjnego*, [w:] *Kultura popularna w społeczeństwie współczesnym. Teorie i rzeczywistość*, red. J. Drozdowicz, M. Bernasiewicz, Kraków, 161–169.
- Bomba R., 2014, *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń.
- Dovey J., Kennedy H. W., 2011, *Kultura gier komputerowych*, Kraków.
- Kostecka W., 2013, *Od aksjologii do estetyki? Grimmowskie ujęcia okrucieństwa i grozy w Kinder- und Hausmärchen*, [w:] *Grimm: potęga dwóch braci. Kulturowe konteksty Kinder- und Hasumärchen*, red. W. Kostecka, Warszawa, 153–168.

---

<sup>5</sup> Tłumaczenie własne.

„Życie długie i szczęśliwe właśnie dobiegło końca” – renarracje baśni...

- Kostecka W., 2014, *Baśń postmodernistyczna: przeobrażenia gatunku. Intertekstualne gry z tradycją literacką*, Warszawa.
- McGee A., 2007, wywiad, <http://tale-of-foles.com/blog/interviews/interview-with-american-mcgee> (dostęp: 8.07.2015 r.).
- Meder T., 2008, *Internet* [hasło], [w:] *The Greenwood Encyclopedia of Folktales and Fairy Tales*, vol. 2, red. D. Haase, Westport, 489–495.
- Toeplitz K. T., 1978, *Wszystko dla wszystkich. Kultura masowa i człowiek współczesny*, Warszawa.
- Waksmund R., 2005, *Baśń sponiewierana (Kartka z dziejów gatunku)*, [w:] *Kulturowe konteksty baśni. Rozigrana córka mitu*, t. 1, red. G. Leszczyński, Poznań, 38–55.

## Streszczenie

Artykuł prezentuje wybrane zabiegi transformowania poszczególnych elementów baśni tradycyjnej (bohaterów, fabuł, estetyki, aksjologii) oraz ich celowość na przykładzie gry komputerowej *American McGee's Grimm*. Autorka przedstawia funkcjonowanie baśni w obrębie kultury popularnej, uwzględniając zjawisko przemysłu baśniowego. Zwraca także uwagę na fakt wykorzystywania baśni jako materiału do renarracji na płaszczyźnie różnych mediów, co wynika z jej zakorzenienia w masowej wyobraźni i finalnego rozpoznania wzorca baśniowego przez odbiorców. Analiza trzech epizodów przekształcających baśnie kanoniczne (*Czerwony Kapturek*, *Królowna Śnieżka*, *Kopciuszek*) pozwala także przedstawić wnioski dotyczące mechanizmów funkcjonowania baśni postmodernistycznej.

**Słowa kluczowe:** gry komputerowe, renarracja baśni, Wilhelm i Jakub Grim-mowie, postmodernizm, przemysł baśniowy, baśniowa popkultura

## Summary

The article presents selected procedures for transforming individual elements of traditional fairy tales (characters, plots, aesthetics, axiology) and their desirability as illustrated by the example of a computer game

Kamila Kowalczyk

*American McGee's Grimm*. The author presents the functioning of a fairy tale within popular culture, taking into account the phenomenon of fairy tale industry. It also highlights the fact of using fairy tales as material for narration at the level of different media, which results from its roots in the popular imagination and the final fairy tale pattern recognition by the public. The analysis of the three episodes transforming canonical tales (*Little Red Riding Hood*, *Snow White*, *Cinderella*) leads to some conclusions of the functional mechanisms of postmodern fairy tales.

**Keywords:** video games, fairy tale, retelling, Wilhelm and Jacob Grimm, postmodernism, fairy tales in popculture