

Rola wzorców osobowych zaczerpniętych ze sztuki filmowej w kształtowaniu tożsamości jednostki

Wstęp

Mogłoby się wydawać, że współcześnie człowiek sam jest kowalem swojego losu. Przynajmniej zawężając pole zainteresowania do człowieka z kręgu kultury Zachodniej. Teoretycznie, niezależnie od miejsca urodzenia na tym obszarze, można wybrać własną ścieżkę kariery, zmienić status społeczny czy miejsce pobytu. Tego typu wolnością człowiek może cieszyć się od stosunkowo niedawna. Z drugiej strony poczucie wolności, odnośnie wyboru swojego losu, może być złudne. Jesteśmy uwikłani w sieć stosunków społecznych, zanurzeni w uprzednio przypisane role. Jak zauważył Witold Gombrowicz, kultura jest formą przymusu: „Zaprawdę, w świecie ducha odbywa się gwałt permanentny, nie jesteśmy samoistni, jesteśmy tylko funkcją innych ludzi, musimy być takimi, jakimi nas widzą”¹. Niemniej, nie należy zapominać, że wobec przymusu kultury można przybierać różne postawy. Biernie poddać się kształtowaniu przez społeczeństwo lub aktywnie wybierać najbardziej pasującą nam formę.

Sztuka filmowa również oddziałuje na osobowość. Na pierwszy rzut oka wydaje się, że spośród wszystkich działających sił, wpływ filmu jest znikomy. Do czynników kształtujących tożsamość w pierwszej kolejności zaliczamy rodziców, opiekunów, system edukacji, rówieśników, doświadczenia życiowe czy szerzej tradycję, narodowość, wartości uznane w danym kręgu kulturowym. Sztuka też ma swoje miejsce na tej liście, ale jest ono dalsze i raczej przypisywane literaturze. Jednak to tylko pierwsze wrażenie. Przyglądając się współczesnej kulturze trudno nie zwrócić uwagi, że film należy do jednej z bardziej (jeśli nie najbardziej) popularnych gałęzi sztuki. Oglądanie filmów na stałe wpisane jest w naszą codzienność, przez co nie należy bagatelizować jego wpływu, badając osobowość.

Przedmiotem niniejszego artykułu będzie ukazanie, jak ważne w kształtowaniu tożsamości są wzorce osobowe pochodzące ze sztuki filmowej. Tak obszerne badania nie zmieściłyby się w jednej pracy, zatem problem zostanie zawężony do kształtowania osobowości dzieci. Poprzez odwołanie się do narracyjnej koncepcji tożsamości Alasdaira MacIntyre’a oraz do społeczno-poznawczej teorii rozwoju płci kulturowej postaram się pokazać wagę wpływu fikcyjnych wzorców osobowych na rozwój tożsamości. Dodatkowym wzmocnieniem jest wskazanie wad sytuacji braku wzorca, z którym można się utożsamić. W rozważaniach będę posługiwać się przykładem jednego z wzorców pochodzącego z filmów produkcji wytwórni Disneya, mianowicie księżniczki. Rozważając przykład tego wzorca, poruszę problem różnicy pomiędzy obrazem bohaterki w filmie, a ich odpowiednikiem w przemyśle rozrywkowym dla dzieci. To ostatnie zagadnienie jest niezwykle ważne, ponieważ nawet bardzo pozytywny wzorzec może zostać przeinaczony i mieć zupełnie inny wydźwięk niż w samej bajce.

Dlaczego wybór przykładu padł na dziewczynki i księżniczki? Wzorzec księżniczek Disneya jest jaszkawy, przez co dobrze obrazuje problem. Niemniej przedstawione rozważania można przenieść analogicznie na inne grupy (chłopców, młodzież, dorosłych) oglądające odpowiednio inne filmy. Siła oddzia-

1 W. Gombrowicz, *Ferdynandus*, Kraków 1997, s. 12.

ływania przedstawionego wzorca wymaga dodatkowych badań empirycznych. W niniejszym artykule przedstawię jedynie teoretyczny zarys zagadnienia.

Narracyjna koncepcja tożsamości jednostki

Bajki stają się istotnym czynnikiem kształtującym osobowość, jeśli będzie się je rozpatrywać na gruncie narracyjnej koncepcji tożsamości jednostki. Głównym tematem książki *Dziedzictwo cnoty. Studium z teorii moralności* Alasdaira MacIntyre'a nie jest tożsamość, lecz krytyka dyskursu moralnego. Niemniej posłużę się narracyjną koncepcją osobowości właśnie tego autora, ponieważ aprobatą pada w niej na wpływ kultury na człowieka.

W części pracy poświęconej zagadnieniu narracyjnej koncepcji tożsamości jednostki, główna teza MacIntyre'a brzmi: „człowiek w swoim postępowaniu i w swojej praktyce, jak również w swych fantazjach, jest zwierzęciem opowiadającym historie”². Według niego ludzie ujmują swoje życie w ramy opowieści, historii. Rozumieją siebie, swoje miejsce w świecie, zdarzenia ze swojego życia, zachowania innych przez pryzmat opowiadań. Przykładowo, jeśli widzimy mężczyznę pracującego w ogrodzie, to opis tego zdarzenia jest umiejscowieniem tego, co widzimy w jakiejś historii. Opis będzie zależny od tego, do jakiej odwołamy się narracji. Ten sam fragment zachowania można różnie scharakteryzować. Można powiedzieć, że mężczyzna „uprawia ogród”, ale też, że „ćwiczy”, „sprawia przyjemność swojej żonie”. Każda z tych opowieści kładzie akcent na inny element, tworząc przez to inną fabułę. Jedne z odpowiedzi na pytanie „co on robi?” odwołują się do jego zamiarów, inne do niezamierzonych konsekwencji jego czynów (tych, których jest świadomy lub nieświadomy). Jednak w każdym przypadku odwołujemy się do intencji, a te stają się zrozumiałe dopiero w odniesieniu do kontekstu³.

MacIntyre uważa, że myślenie w kategoriach narracji jest naturalne dla człowieka. Dzięki możliwości osadzenia wydarzeń w kontekście, rozmowy w znanym schemacie, rozumiemy, co się dzieje wokół nas. W momencie, gdy nie umiemy danego zdarzenia umiejscowić w jakiejś opowieści, staje się ono niezrozumiałe. Przykładowo takie sytuacje mają miejsce, gdy stykamy się z obcą kulturą. Rozumiemy czyny innych ludzi, ponieważ sami we własnym życiu jesteśmy bohaterami w udratyzowanych narracjach oraz dlatego, że przeżywane i obserwowane wydarzenia ujmujemy w formę narracji⁴.

Wkraczamy w życie z przypisanymi rolami. Musimy się ich nauczyć, aby wiedzieć, jak inni będą reagować na nasze działania. Pierwszymi opowieściami, z jakimi spotykamy się w naszym życiu, pozwalającymi zrozumieć nam swoje miejsce w świecie, jest bajka:

Właśnie poprzez przysłuchiwanie się historiom o niedobrych macochach, zagubionych dzieciach, dobrych, ale zdezorientowanych królach, wilzycach, które wykarmiły bliźniaki, o najmłodszych synach, którzy nie otrzymają spadku i sami muszą dbać o swój las we wrogim im świecie oraz najstarszych synach, którzy trwonią swoje dziedzictwo na rozwiązłe życie i zostają wypędzeni, aby żyć pośród świń, z takich opowieści dzieci uczą się – albo i nie – kim jest dziecko, jaka jest obsada ról w dramacie, w którym się narodziły oraz jak zbudowany jest świat. Odebrawszy dzieciom ich opowieści pozostawilibyśmy je niewpisane w żaden scenariusz, uczynilibyśmy z nich wylęknione jąkały w ich słowach jak i czynach⁵.

Historie popularne w danym środowisku pokazują, jakie zachowania są właściwe dla określonych ról oraz jakie czyny są potępiane przez społeczeństwo. Opowieści wskazują normy postępowania, dzięki którym dziecko wie, w jaki sposób może się zachować oraz czego będzie się od niego oczekiwać jak dorośnie. Odkrywając obcą kulturę, powinniśmy zapoznać się z mitami, baśniami, na których wychowali

2 A. MacIntyre, *Dziedzictwo cnoty. Studium z teorii moralności*, przeł. J. Hołówka, Warszawa 1996, s. 385.

3 Tamże, s. 368–369.

4 Tamże, s. 369–378.

5 Tamże, s. 386.

się ludzie. Starsze bajki wskazują na korzenie danej kultury, nowsze na jej rozwój, obecne nastroje; „[...] nie da się zrozumieć jakiegokolwiek społeczeństwa – w tym i naszego – inaczej, jak przez zrozumienie zbioru opowieści, które ukształtowały jego pierwotny potencjał dramatyczny”⁶. W pierwszym okresie życia posługujemy się bajkami, legendami, później – dla dorosłego odbiorcy – sztuka ma do zaoferowania dużo więcej bogatych historii.

Struktura narracji pozwala rozumieć siebie i swoje miejsca, dzięki czemu nie czujemy się zagubieni, wiemy jak odbierać innych i co robić, aby zostać zrozumianym. Pomoc w zorientowaniu się w świecie jest ważną zaletą historii, niemniej narzuca ograniczenia. Z racji przynależności do określonego kręgu kulturowego, wieku, płci, statusu społecznego dostajemy ramy, w który powinniśmy się poruszać. Współcześnie normy postępowania są bardziej elastyczne. Można zmienić to, kim się jest i gdzie się jest. Jednak zawsze następuje to w ramach jakiejś opowieści, determinującej sposób naszego uwikłania w sieć stosunków społecznych:

[...] nigdy nie jesteśmy niczym więcej (a czasem nawet mniej) niż współautorami naszych własnych narracji. Wyłącznie w wyobraźni przeżywamy historie, jakie tylko chcemy. W życiu, jak zauważyli Arystoteles i Engels, zawsze jesteśmy pod jakimś przymusem. Wkraczamy na scenę, której nie zaprojektowaliśmy i stajemy się częścią wątku, którego nie wymyśliliśmy. Każdy z nas, będąc głównym bohaterem własnego dramatu, odgrywa drugoplanowe role w dramatach innych ludzi, każdy zaś dramat narzuca pewne ograniczenia innym⁷.

Początkowo jesteśmy skazani na określone wychowanie. Później nawet jeśli zmienimy poglądy i tak nie tworzymy naszej opowieści sami, lecz wspólnie z innymi ludźmi, grającymi mniej lub bardziej ważne dla nas role.

Uczenie się przez modelowanie

Dla wskazania wagi oraz ograniczeń wzorców osobowych zaczerpniętych z filmów można posłużyć się również teorią społeczno-poznawczą rozwoju płci kulturowej rozwiniętą przez Bussey'a i Bandurę. Można w niej wyróżnić trzy mechanizmy rozwoju: bezpośrednie uczenie się, modelowanie, zastępcze uczenie się⁸. W niniejszych rozważaniach przydatne jest przywołanie uczenia się przez modelowanie. Nauka właściwego zachowania byłaby dla dziecka bardzo trudna, gdyby miała polegać jedynie na obserwacji skutków swoich własnych działań. Dlatego ludzie uczą się zachowań w większości przypadków przez modelowanie, to znaczy przez obserwowanie innych ludzi dowiadują się, w jaki sposób powinni się zachowywać⁹. W celu uniknięcia zbędnych dygresji oraz zagłębiania się w całość teorii Bussey'a i Bandury posłużę się analizą modelowania Marioli Chomczyńskiej-Rubachy. Modelami mogą być nie tylko inni ludzie, ale i postacie fikcyjne. Obserwacyjne uczenie się daje możliwość poznania wszystkich wzorców zachowań dostępnych w kulturze. O skuteczności modelowania decydują następujące czynniki: procesy uwagi, przechowywanie informacji w pamięci, procesy odtwarzania oraz procesy motywacyjne. Im bardziej wyrazisty jest obserwowany bodziec, tym skuteczniejsze jest modelowanie. Podobnie, gdy bodziec wzbudza pozytywne odczucia oraz gdy nie jest zbyt złożony i występuje często. Gdy spełnione są przytoczone warunki, model koncentruje uwagę obserwatora. Jednak modelowanie nie jest procesem zautomatyzowanym. To, czy zachowanie modelu zostanie przyjęte przez obserwatora, zależy też od tego, czy w przeszłości wystąpiły lub w przyszłości wystąpią pozytywne wzmocnienia zachowania. Na przykład czy przejęte zachowanie spotka się z aprobatą otoczenia¹⁰. Jak widać, przedstawione podej-

6 Tamże.

7 Tamże, s. 381.

8 M. Chomczyńska-Rubacha, Płeć i szkoła. *Od edukacji rodzajowej do pedagogiki rodzaju*, Warszawa 2011, s. 39–45.

9 A. Bandura, *Teoria społecznego uczenia się*, przeł. J. Kowalczevska, J. Radzicki, Warszawa 2007, s. 37–38.

10 M. Chomczyńska-Rubacha, dz. cyt., s. 41–43.

ście psychologiczne zasadniczo nie różni się od rozważań MacIntyre'a nad rozwojem tożsamości. Teoria społeczno-poznawczego rozwoju płci kulturowej wyjaśnia jednak, dlaczego modelowanie jest mniej lub bardziej skuteczne. Zachowania obserwowane przez dzieci muszą jeszcze być atrakcyjne w tym sensie, że zostały przez nie uznane za aprobowane, a tym samym przydatne w przyszłości. Jeśli nawet dziewczynka ogląda dużo bajek wytwórni Disneya, ale w domu rodzinnym nie jest wychowywana na księżniczkę, a zachowania stereotypowo przypisywane księżniczkom są w takim domu raczej potępiane, to najprawdopodobniej wzór zachowania się nie przyjmie. Choć zwykle zdarza się, że dziewczynki znajdują raczej pozytywne wzmocnienie takiego zachowania.

Brak narracji

Jak bardzo ważne jest poczucie przynależności do narracji, uwidacznia się, gdy nie możemy dopasować się do żadnej, albo gdy wyznaczone nam miejsce jest krzywdzące. Brak narracji powoduje zagubienie, poczucie, że nigdzie się nie pasuje, nieakceptowanie samego siebie.

Przykładem takiej sytuacji są chore dziewczynki, które straciły włosy. Dostępne wzorce pokazują, że włosy są jednym z wyznaczników kobiecego piękna. Łysa dziewczynka (nastolatka, kobieta) może przeżywać dramat, ponieważ bez włosów już nie pasuje do schematu osoby pięknej. Do tego dostępne narracje oferują jej zaszufadkowanie jako osoby chorej. Dlatego też pojawiły się inicjatywy, żeby zmienić ten stan rzeczy i pokazać dziewczynkom, że bez włosów nadal są piękne i co może ważniejsze, normalne. Tak narodziła się łysa lalka Barbie. Łysa i zarazem piękna lalka ma pomóc w akceptacji utraty włosów przez dzieci lub przez osoby z ich bliskiego otoczenia. Lalka jest podstawową zabawką, jaką dostają dziewczynki. Pomaga w akceptacji wyglądu oraz w przezwyciężeniu poczucia inności. Jeśli łysa Barbie jest normalnym zjawiskiem, to łysa dziewczynka również.

Poza wieloma zwolennikami produkcji łysych lalek są też przeciwnicy tej idei. Podnoszą się głosy, że chorym dzieciom potrzebne są przede wszystkim pieniądze na leki, terapie i badania. Wydawanie ich na lalki jest tylko marnowaniem środków. Wydaje się, że przy takim podejściu zapomina się, że łysa Barbie spełnia funkcje terapeutyczne. Jest wzorcem, z którym dziecko może się utożsamić, co niewątpliwie podtrzymuje dobre samopoczucie i tym samym zdrowie psychiczne.

Innym przykładem są homoseksualiści. Brakuje filmów w popularnym nurcie kina pokazujących ich zwykłe życie. Jeśli główny bohater/bohaterka jest homoseksualistą/homoseksualistką, to film najczęściej zogniskowany jest wokół trudności na tle seksualnym, z jakimi zmagają się postaci. Jeśli mamy do czynienia z rolą drugoplanową, to homoseksualiści przedstawiani są jako mniej lub bardziej ekscentryczni przyjaciele głównej bohaterki (na przykład Tom, przyjaciel Bridget z *Dziennika Bridget Jones*)¹¹.

Po dłuższej chwili namysłu odnajduję w pamięci jeden film, który pokazuje parę lesbijek i dwójkę ich dzieci zmagających się problemami, które mogą dotyczyć rodziny z rodzicami heteroseksualnymi. Scenariusz *Wszystko w porządku*¹² z niewielkimi przeróbkami można przenieść na tradycyjny model rodziny. Oczywiście nie jest tak, że filmy pokazujące zwykłe życie homoseksualistów w ogóle nie powstają, w rzeczy samej jest ich bardzo wiele. Niemniej jednym zagadnieniem jest ich powstawanie, a drugim dystrybucja w kinach. Młoda osoba odkrywająca swoją tożsamość seksualną pierwsze kroki w tym temacie musi poczynić sama, aby odnaleźć pasującą do siebie narrację w sztuce filmowej.

Podobnie dzieje się z innymi grupami społecznymi. Nie ma wielu filmów fabularnych o niepełnosprawnych, chyba że takie ukazujące trud zmagania z codziennością. W tym miejscu warto wspomnieć o inicjatywie Fundacji Synergia, dzięki której powstał komiks o Martynie. Główna bohaterka jest niepełnosprawną nastolatką z Opola. W komiksie przemycane są praktyczne informacje mogące przydać się

¹¹ *Bridget Jones's Diary*, reż. S. Maguire, Francja–Irlandia–Wielka Brytania 2001.

¹² *The Kids Are All Right*, reż. L. Cholodenko, USA 2010.

niepełnosprawnym, ale przede wszystkim ukazana jest postać Martynty jako zwykłej dziewczyny mającej problemy każdej nastolatki.

Zwracając uwagę na grupy społeczne pozbawione narracji, z którą mogą – lub chciałyby – utożsamić się, można bardziej docenić ogólny wpływ opowieści na rozwój osobowości. Historie i opowieści pozwalają znaleźć swoje miejsce w świecie, zrozumieć swoją rolę w dramacie. Nie zastanawiamy się nad tym, dopóki znajdujemy swój punkt zaczepienia. Tym punktem jest moment identyfikacji z danym wzorcem. Dziewczynki często wychowywane są na „księżniczki”. Wpaja się im, aby zawsze były grzeczne, uprzejme, aby ładnie i schludnie wyglądały, do zabawy dostają lalki, dobrze jest, gdy ich hobby to śpiewanie, tańczenie i rysowanie. Księżniczki Disneya można stawiać dziewczynkom za wzór, niekoniecznie mówiąc o tym, lecz tylko wybierając dla dziecka właśnie te bajki, jako najbardziej odpowiednie dla nich. A gdy przydarzy się dziewczę mniej pokorne, to współczesna kultura oferuje inne opowieści, które bardziej pasują do chłopczycy (samo istnienie takiego pojęcia wskazuje na osobną narrację, w którą można się wpasować).

Identyfikacja z bohaterem

Kluczowy jest mechanizm identyfikacji. Oglądając *Królowną Śnieżkę*¹³, dziewczynka rozpoznaje siebie raczej w Śnieżce, niż w złej królowej czy krasnoludkach. Dorosły widz najprawdopodobniej ma większe pole manewru i w bajce, w której jest król, królowa, książe i inne tym podobne postacie, może rozpoznać swoje cechy w wielu z nich, niemniej większość sympatii kumuluje się na jednym bohaterze.

Utożsamienie się z postacią jest procesem, u podłoża którego leżą emocje. Sztuka masowa jest często krytykowana, za bycie przesiąkniętą płytkimi emocjami. Widz przeżywa je i przejmuje jako swoje. Szczególnie krytycznie patrzy się na negatywny wpływ filmów akcji z dużą dawką przemocy, które to filmy podobno pobudzają agresję.

W książce *Krytyka sztuki masowej* Noël Carroll zauważa, że argumenty przeciwko sztuce masowej pochodzą od Platona¹⁴. Argumenty wysunięte w *Państwie* zasadzają się na różnicy pomiędzy emocjami i rozumem. Emocje są irracjonalne. Wzbudzanie ich przez sztukę jest szkodliwe społecznie. Czytając dramat, odbiorca utożsamia się z postacią, przez co pobudzone są silne emocje. Proces identyfikacji ogłupia publiczność. Odbiorcy przestają kierować się w życiu rozumem, co ma tragiczne skutki dla jednostki, jak i dla społeczeństwa¹⁵.

Carroll zwraca uwagę, że rola emocji w filmie jest inna niż ta, którą widział Platon w odniesieniu do tragedii. Mianowicie odpowiada za wstępne zogniskowanie uwagi. Odrzuca identyfikację z postacią, wskazując na fakt, iż widz nie dubluje stanów emocjonalnych, w których znajduje się dany bohater. Jeśli oglądamy romans, to nie czujemy miłości do zakochanej postaci. Wczuwając się w horror, boimy się, zanim zacznie się bać niczego nieświadoma bohaterka (wcześniej widzimy, jak zaczyna grozić jej niebezpieczeństwo)¹⁶. Pominę rozpatrywanie szczegółów koncepcji Carrolla dotyczącej roli emocji w odbiorze sztuki filmowej. Dla niniejszego artykułu ważne jest jedynie to, że nie można obejść się bez kategorii identyfikacji. Trudno nie zgodzić się z uwagą Carrolla dotyczącą tego, że na widza nie przekładają się te same emocje, które posiada postać. Niemniej proces utożsamienia z bohaterem polega na czymś innym. Identyfikacja następuje przez rozpoznanie siebie, swoich cech w bohaterze. W widzu budzi się sympatia, zaczyna on przeżywać historię fikcyjnej osoby jak swoją w tym sensie, że sama/sam pasuje do danej opowieści. Utożsamienie może też powstać przez podziw do postaci. Z jakichś względów bohater pasuje do odbiorcy. Zajmuje miejsce w historii, które mogłoby przypaść widzowi (przez jakieś jej/jego

13 *Snow White and the Seven Dwarfs*, reż. D. Hand, USA 1937.

14 N. Carroll, *Krytyka sztuki masowej*, przeł. M. Przyłipiak, Gdańsk 2004, s. 243–247.

15 Zob. Platon, *Państwo*, przeł. W. Witwicki, Kraków 2007.

16 N. Carroll, dz. cyt., s. 247–284.

indywidualne cechy), ale jest osobą – mimo że fikcyjną – bardziej atrakcyjną od odbiorcy. Atrakcyjną na wiele możliwych sposobów: przez swoją osobowość, urodę, pojedyncze cechy, podejście do życia, pasmo sukcesów lub hart ducha w stawianiu czoła przeciwnościom losu.

Powracając do narracyjnej koncepcji tożsamości, identyfikacja z postacią jest kluczową kategorią rozpoznania i zrozumienia swojej roli w opowieści. Co ważne, jeśli zachowanie bohatera jest pochwalane w historii, można je interpretować, jako akceptowane społecznie – właściwe dla danej roli. Nie jest nowością, że bajki nie tylko bawią, ale i uczą.

Schemat bajek

Obecnie dzieci zasypywane są najróżniejszymi bajkami. Każda z nich może inaczej przedstawiać rozdanie ról i ich znaczenie w dramacie. Mimo wielości wyboru, niektóre opowieści od lat należą do najbardziej lubianych i popularnych. Bajki powstające w wytwórni Disneya mają ugruntowaną pozycję, oglądane są na całym świecie. Natomiast księżniczki Disneya są jednym z powszechnych wzorców dla dziewczynek. W tej chwili w tym gronie jest jedenaście bohaterek¹⁷. Mimo że są one różne od siebie, na bazie wszystkich jedenastu filmów animowanych powstaje jednolity wzorec księżniczki.

Włodzimierz Propp w *Morfologii bajki* bada strukturę bajek magicznych. Porównuje fabuły, wyodrębniając wspólne im wszystkim części składowe oraz związki pomiędzy owymi częściami. Wykazuje on, że każda opowieść – z omawianej przez niego grupy – ma stałe i zmienne elementy. Do zmiennych należą fabuła, treści bajki, przedstawione miejsca, krainy oraz przede wszystkim postacie, ich nazwy i atrybuty. Do stałych elementów należą działania bohaterów, które autor nazywa funkcjami¹⁸. Najprostszym przykładem jest negatywna postać złoczyńcy. Może to być czarnoksiężnik, czarownica, macocha, potwór i tym podobne, ale niezależnie od tego, kto to będzie, każda z tych postaci działa podobnie, szkodząc głównemu bohaterowi.

Bajki wytwórni Disneya o księżniczkach, jak omawiane przez Proppa bajki magiczne, są odrębną grupą. Postać księżniczki w każdej z nich jest inna, ale działa podobnie. By być bardziej precyzyjnym, grupę tych bajek należy podzielić jeszcze na trzy podgrupy zgodnie z czasem ich powstawania. Pierwsza podgrupa obejmuje najbardziej stereotypowe postacie księżniczek: *Królowna Śnieżka i Siedmiu Krasnoludków* (1937), *Kopciuszek* (1950), *Śpiąca Królowna* (1959). W drugiej mieszczą się bajki, w których osobowości bohaterki są bardziej podkreślone i zróżnicowane: *Mała Syrenka* (1989), *Piękna i Bestia* (1991), *Alladyn* (1992), *Pocahontas* (1995), *Mulan* (1998), *Księżniczka i Żaba* (2009) oraz *Zaplątani* (2010). Trzecia podgrupa jest ilościowo skromna, ponieważ zaliczam do niej tylko jedną bajkę, *Meridę Waleczną* (2012). Jest ich tylko jedenaście, mimo że wytwórnia Disneya wypuściła dużo więcej bajek, w których występują księżniczki. Oficjalna lista obejmuje póki co wymienione wyżej bohaterki. Wpisanie na listę spleta się z potężnym przemysłem rozrywkowym dla dzieci. Księżniczki pokazywane są w podobny sposób i zestawiane są razem w pakietach zabawek, kolorowankach, książeczkach.

Wyżej przedstawiony podział, ma na celu uwidocznienie najważniejszych różnic pomiędzy księżniczkami. Należą do nich przede wszystkim podejście do miłości oraz sposób ukazania bohaterki. Mimo wewnętrznego podziału, nie będę rezygnować z twierdzenia, że wzorec księżniczki jest jeden, o czym napiszę później. Wracając do różnic, wystarczy rzut oka, by zauważyć, że wzorec księżniczki zależy od czasu, w jakim powstała bajka, czyli od ówczesnego modelu kobiety czy dziewczyny. Opowieści z pierwszej podgrupy przedstawiają księżniczki, które marzą przede wszystkim o prawdziwej miłości, a o nich samych jest niewiele powiedziane, może poza tym, że wszystkie lubią zwierzęta i sprawnie sprzątają. W drugiej podgrupie podkreślona jest indywidualność bohaterki, każda z nich ma jakieś zainteresowa-

17 Informacja ta pochodzi z oficjalnej polskiej strony wytwórni Disneya; [disney.pl, http://www.disney.pl/ksiezniczki/index.jsp](http://www.disney.pl/ksiezniczki/index.jsp) [ostatnia wizyta 16.02.2015].

18 W. Propp, *Morfologia Bajki*, przeł. W. Wojtyga-Zagórska, Warszawa 1976, s. 56–66.

nia, cele. Miłość i tak staje się kluczowym tematem bajki, ale jest czymś, co przytrafia się bohaterkom w toku akcji. Ostatnia podgrupa, w której mieści się *Merida Waleczna* różni się od reszty w podstawowej kwestii. Meridzie nie przytrafia się prawdziwa miłość do księcia. Ten temat w ogóle jej nie interesuje. O Meridzie będzie mowa osobno w dalszej części artykułu.

Patrząc na opowieści przekrojowo, widać postępowanie emancypacji księżniczek. Jednak cały czas łączą je (przynajmniej pierwsze dwie podgrupy) cechy, takie jak łagodność, miłe usposobienie, dobroć, odwaga, potrzeba wyzwolenia i decydowania o swoim losie. Przykładowo Ariel, bohaterka *Małej Syrenki*, marzy o poznaniu świata ludzi, ma swoją kolekcję zatopionych znalezisk, niewątpliwie interesuje się obcą dla siebie kulturą. Bella z *Pięknej i Bestii* jest uznana za dziwną dziewczynę w swojej wiosce, bo nie interesuje się miejscowym playboyem, lecz czytaniem książek. Wzorzec płynący z samych bajek ma dużo zalet. Szczególnie patrząc na księżniczki z drugiej podgrupy. Są to jednak bajki często krytykowane za przedstawianie bohaterki jako rzekomo pustej istoty, która zajmuje się jedynie swoim wyglądem i szukaniem męża. Jeśli chodzi o ich urodę, to oglądając bajki, można odnieść odwrotne wrażenie. Księżniczki nie zajmują się nią przesadnie, ponieważ nie muszą. Są od razu i po prostu piękne. Natomiast jeśli chodzi o poszukiwania męża, to trzeba podkreślić, że bohaterki pragną miłości, a nie zmiany stanu cywilnego. Ich intencje (nawet Kopciuszka) nie kierują się w stronę materialnych korzyści, które mogłyby w ten sposób osiągnąć. Zaś samo pragnienie miłości ciężko krytykować jako zjawisko negatywne.

Skąd zatem krytyka? Przede wszystkim każda z bajek kończy się ślubem. Co sugeruje, że właśnie ślub jest szczytem marzeń małych księżniczek. A nawet jeśli nie ślub, to znalezienie prawdziwej miłości i życie u boku ukochanego księcia. Nie chodzi o krytykę samej idei miłości, a raczej o podkreślenie, że w takim razie dziewczynki nie mają marzyć o niczym innym, że życie nie ma dla nich niczego więcej do zaoferowania. Nie mają myśleć o przygodach, podróżach, karierze, rozwoju osobowości czy o znalezieniu ciekawego hobby. Spoglądając bardziej przychylnie, nie można powiedzieć, że księżniczki przedstawiają tak wąskie myślenie. Jednak sugestia, że ślub jest jedynym, co zaprzęta ich głowy, przechodzi w regułę, gdy przyjrzymy się, co z księżniczkami robi przemysł zabawkowy.

Nawet jeśli przedstawiony w bajkach obraz księżniczek jest pozytywny, to przekształca się on w jednolity wzorzec pozbawiający bohaterki osobowości. W sklepach jest mnóstwo zabawek, książeczek, kolorowanek. Księżniczki (wszystkie razem lub pojedynczo) stają się bohaterkami pomniejszych narracji, które pomijają ich pozytywne cechy, takie jak ciekawość świata czy chęć do nauki, czytania książek. W przemyśle księżniczki w porażającej większości przypadków zajmują się tylko przymierzaniem sukienek na bal lub na ślub.

Patrząc na wewnętrzny podział grupy omawianych opowieści, można powiedzieć, że wzorce będą dwa lub trzy. Przede wszystkim przez ogromne różnice pomiędzy narracją bajek z pierwszej podgrupy, a narracjami pozostałych podgrup. Jednak jedną rzeczą jest sama bajka, a drugą dalsze życie postaci kreowane przez przemysł rozrywkowy dla dzieci. Właśnie przemysł tworzy jeden obraz i jeden wzorzec księżniczki.

Nowe oblicze Meridy

Różnicę pomiędzy postacią w bajce a jej późniejszym wizerunkiem kreowanym w przemyśle widać najlepiej na przykładzie *Meridy Walecznej*. Tytułowa bohaterka ma mało wspólnego z wcześniejszymi księżniczkami. Nie jest grzeczną, delikatną dziewczynką lubiącą taniec i zbieranie kwiatów. Woli strzelanie z łuku i jazdę konną. Nie to jest jednak podstawowa różnica. Przede wszystkim Merida nie jest zainteresowana poszukiwaniem prawdziwej miłości i nie jest piękną. Nie można powiedzieć, że jest brzydka, jest raczej zwyczajnie wyglądającą dziewczyną.

Najważniejsze elementy fabuły (z perspektywy niniejszego artykułu) *Meridy Walecznej* przedstawiają się następująco – nadchodzi czas, w którym Merida musi wyjść za mąż, zgodnie z tradycją jej mężem

musi zostać jeden z synów przywódców trzech pozostałych klanów należących do królestwa. Młoda księżniczka nie czuje się gotowa do małżeństwa i nie wie, czy w ogóle kiedykolwiek będzie gotowa. Do tego nie ma szansy poznać kandydatów do swojej ręki. Wybór jednego z nich też nie zależy od niej. Jej mężem ma zostać ten, który wygra zawody w łucznictwie. Wybór dyscypliny jest jedyną rzeczą, o której może zdecydować główna bohaterka. Nieoczekiwanie, po strzałach wszystkich uczestników, na arenę wychodzi Merida i oznajmia, że też startuje w turnieju o swoją własną rękę. Strzela z łuku i rzecz jasna wygrywa, co powoduje powszechne oburzenie.

Głównym jego powodem nie jest jednak sam fakt, że dziewczyna strzela z łuku. Raczej ośmieszenie gości, tradycji i obyczajów przez brak chęci poślubienia któregoś z synów przywódców. Królowa chce przekonać córkę do ślubu, wskazując na potrzeby, jakie ma on zaspokoić, np. utrzymanie pokoju i jedności królestwa. Merida, jak pewnie większość współczesnych dziewczynek, kompletnie nie rozumie tych powodów ani swoich obowiązków wynikających z bycia księżniczką. Trudno się temu dziwić, jeśli zestawiamy średniowieczne realia, w jakich rozgrywa się akcja filmu, z uwspółcześnioną księżniczką. Wracając do akcji bajki, w akcie buntu przeciwko tej sytuacji Merida kłóci się z matką, ucieka do lasu, gdzie poznaje wiedźmę i prosi o zaklęcie, które zmieni jej mamę. Następnie rzuca zaklęcie i ku swemu zdziwieniu zamienia królową w niedźwiedzia. Co ciekawe, Merida na początku nie dopuszcza do siebie myśli, że stan królowej to jej wina, bo przecież jej intencje były dobre, a racje słuszne. Wcześniejszym księżniczkom zamienianie mamy w cokolwiek nie przyszłoby do głowy, a jeśli już, to byłyby na tyle dobrze wychowane, żeby poczuwać się do winy i przeprosić od razu, a nie dopiero po całym procesie duchowych przemian. I właśnie taki proces następuje w bohaterce. Na końcu rozumie, że źle zrobiła, że racje jej mamy również były słuszne. Królowa też zmienia swoje nastawienie. W rezultacie wszystko kończy się dobrze, Merida nie musi wychodzić za męża, a w przyszłości sama może wybrać sobie partnera. Natomiast królestwo unika wojny. Matka i córka lepiej się rozumieją i wszyscy żyją długo i szczęśliwie.

Merida różni się od pozostałych księżniczek Disneya, ale nie aż tak, jak mogłoby się wydawać. Nie jest pierwszą, która ma własne zdanie i chce decydować o sobie. Nie jest też pierwszą, która umie walczyć. W porównaniu z bajką *Mulan* temat posługiwania się bronią i w ogóle walki jest potraktowany w *Meridzie Walecznej* marginalnie. Do najważniejszych różnic, jak już wspomniałam, należy jej wygląd i brak jakiegokolwiek zainteresowania tematem miłości. I tu pojawia się problem. Merida nie pasuje do pozostałych księżniczek, które są stereotypowo bardziej kobiece. Dlatego, kiedy nadszedł czas wyprodukowania zabawek, lalek, kolorowanek z Meridą, postanowiono zmienić ją, aby pasowała do reszty księżniczek.

Nowa Merida jest szczuplejsza, ma talię osy. Nosi makijaż. Wydaje się starsza. Ma bujniejsze loki. Jej sukienka odsłania ramiona, jest obcisła, błyszcząca, a do tego – jak na ironię – przypomina kreację, którą kazała jej ubrać królowa. W bajce bohaterce nie podoba się sukienka między innymi dlatego, że jest niewygodna i ogranicza ruchy. Poza tym nowa Merida przybiera bardziej zalotne pozy, uroczo się uśmiecha i mruży oczy, co wskazywałoby, że zmieniła nastawienie dotyczące szukania prawdziwej miłości. Jednak ze wszystkich zmian najważniejszą jest zabranie łuku – jej znaku rozpoznawczego.

Po metamorfozie, jaką przeszła księżniczka, podniosły się głosy oburzenia należące do fanów bajki. W tym i głos twórczyni postaci – Brendy Chapman:

Wymyśliłam Meridę, by zniszczyć stereotypowe bohaterki dla młodych dziewcząt – dać im za wzór lepszą, silniejszą i bardziej osiągalną, realistyczną postać, dla której ważna jest nie tylko ładna twarz i złapanie męża. Chciałam, by była bliższa dzisiejszym pracującym matkom i ich córkom¹⁹.

19 am//kdj/k, *Merida Waleczna po metamorfozie w ogniu krytyki*. „To rażący seksizm”, dostępny online: <http://www.tvn24.pl/kultura-styl/8/merida-waleczna-po-metamorfozie-w-ogniu-krytyki-to-razacy-seksizm,325334.html> [ostatnia wizyta 16.02.2015].

Po krótkiej analizie pozostałych bajek o księżniczkach trzeba przyznać, że ich opis w powyższej wypowiedzi jest krzywdzący. Choć faktycznie Merida jest wzorcem bardziej realistycznym. Nie jest porażająco piękna, a już na pewno nie jest dziewczynką bardzo miłą i wzbudzającą same pozytywne emocje.

Pozostałe bohaterki także przeszły zmiany, by lepiej sprzedawały się jako zabawki. Każda ma mnóstwo nowych strojów i marzy o tym, by wyglądać jak najlepiej na kolejnym balu. Zmienia się ich charakter. Merida nie ma już łuku, Bella nie ma już książek, nie ma też mowy o tym, że Ariel podróżuje, poznając coraz to nowe aspekty świata ludzi.

Podsumowanie

W świetle powyższych rozważań widać, że bajki są jednym z elementów zapośredniczonego doświadczenia, przez które dzieci poznają swoją rolę, swoje miejsce w życiu. Bajki jako pierwsze narracje porządkują ich świat, wskazując, jakie zachowania będą akceptowane. Gdy takiej narracji zabraknie, gdy nie ma wzorca, do którego moglibyśmy się odnieść, gubimy się w swoich rolach i oczekiwaniach innych.

Współcześnie dzieci często mają dużo większy kontakt z filmami animowanymi, niż kiedyś. Dlatego ważne jest przyglądanie się, jakie wzorce osobowe oferują pokazywane im bajki. Przytoczony przykład księżniczek pokazuje, że bajkowo-różowy obraz pięknych bohaterek filmów Disneya staje się mało atrakcyjny dla rodziców, którzy chcieliby wychować swoje córki na niezależne kobiety, posiadające szeroki wachlarz zainteresowań. Walka z filmowymi produkcjami wytwórni Disneya wydaje się bezsensowna. Nie odgrodzi się od nich dzieci, ponieważ wyprodukowane bajki i zabawki są zbyt powszechne. Poza tym odcięcie dzieci od – jakby nie patrzeć – jednych z najpiękniejszych opowieści w postaci filmów animowanych wydaje się niewłaściwe. Co można zrobić z takim archaicznym wzorcem? Wspomniany we wstępie Witold Gombrowicz wskazywał, że kultura jest formą przymusu, niemniej można mieć wobec niej różne postawy. Dzieci można zachęcać do aktywności w odbiorze bajek. Refleksyjności, którą można pobudzać przez rozmowę oraz przedstawianie dziecku różnych rodzajów bajek i różnych zabawek. Dostępnych wzorców jest ogromna ilość. Dziewczynki nie muszą oglądać tylko księżniczek i nie muszą bawić się tylko lalkami. Nie znaczy to, że wzorzec księżniczek należy potępić. Problem może pojawić się, gdy dziecku poświęca się zbyt mało uwagi. Do dyspozycji ma płynące z telewizji narracje, których nikt dodatkowo nie tłumaczy. Nie jest to reguła, jednak trudno oprzeć się wrażeniu, że jest to częste zjawisko.

Jak zostało wykazane, bajki o księżniczkach uległy zmianom w czasie. Można się spodziewać, że kolejne produkcje przyniosą bohaterki jeszcze bardziej niezależne, odważne, otwarte na świat i pełne ciekawych zainteresowań. Jedną z najnowszych produkcji wytwórni Disneya *Kraina Lodu* (2013) jest ciekawym kompromisem dotyczącym wizerunku księżniczki. W tym momencie postacie damskie z *Krainy Lodu* nie są wpisane na oficjalną listę księżniczek Disneya. Ma to pozytywne skutki, ponieważ nie są wtłoczone w jednolity wzorzec, który pozbawia bohaterki indywidualnych cech. Jest to model silnej i niezależnej dziewczyny. Jedną z nich jest królową, a nie księżniczką. Na końcu same siebie ratują z opresji. Przy tym nie pomija się wątku miłości. Co ważniejsze, skrytykowana jest miłość od pierwszego wejrzenia oraz motyw ślubu natychmiast po poznaniu partnera. Miłość pokazana jest w dojrzałym ujęciu, w sposób zdecydowanie bardziej edukacyjny. Można zatem przypuszczać, że wzorce dla dziewczynek kreowane w sztuce filmowej idą w dobrym kierunku, czyli oddalają się od archaicznego modelu bohaterki, którą trzeba ratować z opresji i która marzy jedynie o ślubie, najlepiej natychmiast po poznaniu księcia.

Streszczenie/Summary

Wzorce osobowe zaczerpnięte ze sztuki filmowej.

Celem artykułu jest ukazanie, jak ważne w kształtowaniu tożsamości są wzorce osobowe pochodzące ze sztuki filmowej. Problem jest zawężony do kształtowania osobowości dzieci, na przykładzie wzorca księżniczki wykreowanego przez filmy animowane produkcji wytwórni Walta Disneya. Poprzez odwołanie się do narracyjnej koncepcji tożsamości Alasdaira MacIntyre'a oraz do społeczno-poznawczej teorii rozwoju płci kulturowej pokazana jest waga wpływu fikcyjnych wzorców osobowych na rozwój tożsamości. Bajki są jednym z elementów zapośredniczonego doświadczenia, przez które dzieci poznają swoją rolę, swoje miejsce w życiu. Są pierwszymi narracjami porządkującymi ich świat, wskazując, jakie zachowania są akceptowane. Gdy takiej narracji zabraknie, gdy nie ma wzorca, do którego można się odnieść, dzieci gubią się w swoich rolach i oczekiwaniach innych ludzi. Rozważając przykład wzorca księżniczki, poruszony jest również problem różnicy pomiędzy obrazem bohaterki w filmie, a ich odpowiednikiem w przemyśle rozrywkowym dla dzieci.

Słowa kluczowe: narracja, tożsamość, bajka, wzorzec, płeć kulturowa.

Role models derived from the cinema

The aim of the paper is to show the importance of role models derived from the cinema in shaping identities. The problem is narrowed down to the development of children's personalities with regard to the role model of a princess created in animated movies produced by the Walt Disney Company. By referring to the concept of narrative identity proposed by Alasdair MacIntyre and to the socio-cognitive theory of gender identity development, the article shows that fictitious role models have a significant impact on the development of identity. Fairy tales and stories are one of the elements of mediated experiences, through which children learn about their role, their place in life. They are the first narratives that organize the child's world, indicating which behaviors are acceptable. When there is no such narrative, when there is no role model to which one can refer, the children get lost in their roles and expectations of others. Considering the example of the princess role model gives the opportunity to discuss the problem of differences between the image of female characters in films and their equivalent in the entertainment industry for children.

Keywords: narrative, identity, fairy tale, role model, cultural gender.