

◆ **Marina M. GABELICA**  
Sveučilište u Zagrebu  
Učiteljski fakultet  
Republika Hrvatska

## DIGITALNA KRALJEVNA – OSTAVŠTINA WALTA DISNEYJA

**SAŽETAK:** Bajka je književna vrsta koja datira još iz razdoblja usmene kulture. Pojavom pisma, a zatim i tiska, ova književna vrsta doživljava mnoge promjene. Stoga je i njezin prelazak u digitalne medije tek jedan od raskršća na njezinome putu sazrijevanja. Ipak, u tom procesu, u lancu usmene – pisane – tiskane i digitalne kulture javio se jedan posrednik, intermedij – film. Na primjeru bajke *Pepeljuga* i njezinih digitalnih inačica namijenjenih djeci (interaktivnih priča i tzv. casual igara), u radu se pokazuje kako je animirani film Walta Disneyja postao hipotekstom digitalnih bajki.

**KLJUČNE RIJEČI:** bajka, film, Walt Disney, digitalni mediji, *Pepeljuga*

### 1. Bajka u procesu remedijacije

Bajka je neodvojiva od čovjeka. Svoje korijene vuče iz samih početaka ljudske civilizacije, iz razdoblja koje se smatra djetinjstvom čovječanstva (McLuhan 1962). Iako nije riječ o književnom žanru isključivo za djecu, istina jest da je bajka jedan od prvih portala koje će dijete uvesti u svijet književnosti. Bajka je k tome i zrcalo civilizacija; u njoj su se s godinama odražavala različita vjerovanja i svje-

tonazori društva i vremena. Jednako kao što se mijenjala slika svijeta koji se u njoj zrcali, tako se mijenjala i sama bajka. Bajka je velike promjene doživjela već prijelazom iz usmenih oblika u tisak. Folkloristi diljem svijeta tragaju za korijenima bajke i ostavštinom usmene književnosti u knjigama, u pokušaju da otkriju, između ostaloga, i mjesta tih promjena. U razdoblju novih tehnologija (prije svega razvojem filmske kulture), a zatim i *post-print* ere (ere nakon tiska; Hayles 2007) bajka je svoje mjesto našla i u novim medijima. S obzirom da danas možemo govoriti o digitalnim bajkama, za pretpostaviti je da, usprkos promjenama koje je u tom procesu doživjela, ipak postoji nešto stalno i prepoznatljivo što je od bajke ostalo i zaživjelo u digitalnom mediju. Istovremeno, promjene koje pojedina bajka doživljava u suvremenom okruženju zrcale svjetonazor društva koje ju je sebi prenamijenilo.

Bajke se u digitalnim medijima pojavljuju u dva osnovna vida. Jedan se vid odnosi na splet motiva i likova koji se apstrahiraju iz poznatih bajki i zatim koriste kao referentne točke, pozivajući se tako na *narodno pamćenje* (a na koji nailazimo u brojnim video-igramama). Drugi je vid – adaptacija bajke, gdje se poznate bajke prilagođavaju različitim digitalnim oblicima (najčešće u tzv. interaktivnim pričama namijenjenima mlađim čitateljima). Ipak, analizom digitalnih inačica uočava se jedna posebnost. U lancu usmena – pisana – tiskana – elektronička (digitalna) književnost, svim književnim okolišima u kojima se bajka pojavila, nedostaje jedna ključna karika. Ta je ključna karika zapravo segment koji ne pripada književnosti; riječ je dakako o – filmu.

Proces remedijacije<sup>1</sup> (Bolter – Grusin 2000), preoblikovanja i redefiniranja koje bajka prolazi u svom putu od usmene do digitalne kulture, stoga se mora

<sup>1</sup> Termin *remedijacija* opisuje odnose starih i novih medija, a odnosi se na proces putem kojeg novi medij preoblikuje i redefinira prethodne medije (Bolter – Grusin 2000).

promatrati u nešto kompleksnijoj, intertekstualnoj i transmedijskoj mreži. U tome nam uvelike može pomoći Genetteov (1997) opis transtekstualnih odnosa<sup>2</sup> u kojima se bajka promatra u mreži polazišnoga teksta i svih njegovih inačica. Stoga će i digitalne inačice, kao i mnoge tiskane inačice prije njih, biti sagledavane kao hipertekstovi, tekstovi koji na neki način proizlaze ili koreliraju s početnom, originalnom bajkom (hipotekstom). U ovome će se radu ipak pokazati kako u slučajevima digitalnih djela namijenjenih djeci hipotekst nije urbajka/prabajka stvorena u usmenoj kulturi, pa to čak nisu ni poznate inačice bajke braće Grimm ili Charlesa Perraulta. Ovim je digitalnim djelima kao hipotekst poslužio animirani film Walta Disneyja. U nastavku rada navest će se utjecaj filma – adaptacije bajke na digitalne inačice, na primjeru bajke *Pepeljuga*.

## 2. Pepeljuga – djevojka mnogih imena i lica

*Pepeljuga* je jedna od najpoznatijih bajki koju će prepoznati gotovo svaki odrastao čovjek i svako dijete zapadnoga svijeta. Odrasli će vjerojatno pomisliti na djevojku koja je od neuglednog djevojčeta zamrljanog pepelom došla do kraljevskog prijestolja. Sjetiti će se i zlobne maćehe i polusestara koje su je tretirale kao staru krpu, kao i dobre vile koja joj pomaže da ode na kraljevski bal (u kočiji-bundevi). Naravno, sjetit će se i staklene cipelice koju je Pepeljuga izgubila, a pomoću koje kasnije kraljeviću dokazuje svoj identitet. Djeca će vjerojatno pamtiti i miševе koji su pomagali Pepeljugi i zločestog mačka

<sup>2</sup> Genette je upotrijebio termin *palimpsest* kako bi opisao transtekstualni odnos originalnog teksta (hipoteksta) i inačica koje proizlaze, imitiraju ili su na neki drugi način s njime povezane (hipertekstovi). Odnos između hipoteksta i hiperteksta Genette promatra kroz pet mogućih transtekstualnih odnosa: intertekstualni, paratekstualni, metatekstualni, hipertekstualni i arhitekstualni (Genette 1997: 8–12).

Lucifera koji joj je svakom prilikom rado napakostio. Ovakvo apstrahiranje *Pepeljuge* poprimilo je masovne razmjere (što će pokazati istraživanje digitalnih djela). Malo tko će primijetiti da je ovaj sažetak zapravo Disneyjeva adaptacija Perraultove bajke.

Zamislimo li na trenutak situaciju u kojoj Disneyjev film nije doživio prikazivanje u istočnim zemljama, naziv Pepeljuga (npr.) kineskoj djeci ne bi mnogo značio, kao ni kočija od bundeve, kuma-vila itd. Ista djevojka u Kini se naziva Yeh-Hsien, u Rusiji Vasilisa, u Italiji Zezolla/Cenerentola; u Lici je to Pepeljavica, a u Bolu na Braču Pepeljužnica (Cox 1893: 515).

Inačice gotovo svake bajke mogu se naći u različitim varijantama, diljem svijeta (Propp 1982). Povijesno, interpretativno i simboličko traganje za Pepeljugom nije novost. Bajke su klasificirane putem motiva (Aarne–Thompson 1946; 1977), u sustavu kulturalnih studija (Darnton 1984), psihoanalitički su (Bettelheim 1979) i strukturalno analizirane (Propp 1982). Aarne–Thompsonova (AaTh) klasifikacija nudi nekoliko različitih varijanti bajke *Pepeljuga*. Prema Thompsonu (1946/77, 126), vjerojatno najpoznatija bajka je *Pepeljuga* tip 510A, čije su najpoznatije varijante one Charlesa Perraulta (1697) i braće Grimm (1812; 1857).

### 2. 1. Pepeljuga Walta Disneyja

*Pepeljuga* je zaživjela na filmskom platnu od samih početaka.<sup>3</sup> No u nizu filmova koji se temelje na ovoj bajci, vjerojatno je najpoznatiji animirani film *Pepeljuga* Walta Disneyja (*Cinderella*, Walt Disney Animation Studios, 1950). Ukratko, riječ je o djelu koje je s jedne strane temeljeno na Perraultovoj bajci (što se uočava u spletu ponavljajućih motiva), ali

<sup>3</sup> Godine 1899. Georges Méliès snima svoj prvi film *Pepeljuga* (*Cendrillon*), a 1912. snima i nešto duži film (*Cendrillon Ou La Pantoufle Mystérieuse*), što pokazuje veliki interes za ovu bajku od samih početaka filma.

djelomično i na inačici bajke braće Grimm iz 1857, što se pak očituje u mračnoj karakterizaciji likova – protivnika. Ipak, spomenuti su predlošci poslužili Waltu Disneyju da stvori novu bajku o djevojci pedesetih godina prošloga stoljeća. Izuzetno uspješno filmsko ostvarenje, u suvremenosti doživljava brojne kritike. Mnogi se kritičari tako slažu da je Disney ovu bajku „prilagodio na način da ju je 'zamrznuo' u pročišćenoj, dezinficiranoj formi” (Malarte-Fledman u: Haase 2007: 3).

Američka *Pepeljuga* je samo djelomično Perraultova. Ostalo je zašecerena karikatura njezinih *težih* europskih i orijentalnih prethodnica (...) gdje se javlja varanje polusestara, maskiranje ili smišljanje načina kako osvojiti kraljevića. Šlag na vrhu dodaje 1950. vrstan slastičar Walt Disney. Od tada, američka je *Pepeljuga* postala kopijom, nemoćna sanjarka, *dobra* djevojka koja očekuje svoje spasenje sa strpljenjem i uz pjesmu (Yolen u: Dundes 1982: 296–297).

Disneyjeva je *Pepeljuga* odrasla u „kraljevstvu romantike i tradicije”; nakon smrti majke, a zatim i oca, ona ostaje na milost i nemilost svoje maćehe (Lady Tremaine) i hirova svojih polusestara (Drizzele i Anastasie). Usprkos maćehinoj teškoj naravi, *Pepeljuga* je ipak zadržala radosno srce, jer „sa svakim je novim danom dolazila nada da će se njezini snovi ipak jednom ostvariti”. Te su riječi gotovo lajtmotiv filma. *Pepeljugin* karakter svoju boju dobiva zapravo iz kontrasta s drugim likovima. Tako su polusestre uvijek prikazivane kao nespretne i smiješne, za razliku od *Pepeljuge* koja je staložena i graciozna. Dok se *Pepeljuga* prikazuje kako uživa u jutarnjem suncu, uvijek okružena životinjama i hoda lagano kao po oblacima, maćeha je prikazana kao mračna i opasna; njezina se karakterizacija očituje i uporabom kontrasta svjetla/sjene, glazbe dubokih tonova koja je uvijek prati, te drugim filmskim izražajnim sredstvima.

Mnogi kritičari uočavaju kako je Disney u Perraultovu već *lepršavu* inačicu bajke implementirao

vlastita vjerovanja i svjetonazore svoga doba. Disneyjeva osobna filozofija i pogled na život utjecali su na način na koji je stvorio priču o *Pepeljugi* (Dundes 1982: 295). Njegova je *Pepeljuga*, za razliku od mnogih tiskanih pandana, požrtvovna, nesebična sanjarka koja svoju moć postavlja izvan sebe same – u ruke svojih pomoćnika (miševa i dobre vile). Sgledamo li tiskane inačice *Pepeljuga* u cjelini, primjećujemo da sve djevojke moraju nešto učiniti kako bi zaslužile pomoćnika. Tako će, prije no što im darivatelji ili pomoćnici daruju čarobno sredstvo, Yeh-Hsien hraniti zlatnu ribu, a Vasilisa svoju drvenu lutkicu; Cenerentola mora ritualno čistiti drvo datulje, a Grimmove *Pepeljuge* suzama zalijevaju ljeskovu granu. Tek nakon darivačeve provjere (prema Proppu 12. funkcija) djevojke su spremne primiti pomoć. Nakon što prime svoj dar, *Pepeljuge* ga vraćaju svoime darivaocu. Za razliku od njih, Perraultova i Disneyjeva *Pepeljuga* ne čine ništa da bi tu pomoć zaslužile. Jednom kad otkuca ponoć, njihov dar (lijepa haljina, nakit, kočija) – bivaju oduzeti. Na taj način, *Pepeljugi* se ne oduzima samo odjeća, već i simbolika njezine metamorfoze.

Disneyjeva je *Pepeljuga* postala simbolom ženske ljepote i gracioznosti. *Pepeljuga* je prikazana kao lijepa i u kraljevskoj haljini i u radnoj odjeći. Čak je i pranje podova poetizirano – *Pepeljuga* nježnim pokretima pere podove i pjeva, dok oko nje uz orkestralnu glazbu plešu balončići sapunice u kojima se zrcali njezin lik. S druge strane, u svim se tiskanim inačicama izuzev Perraultove javlja motiv poružnjivanja. Tako će i *Pepeljuga* Grimmovih uprljati lice pepelom kako ne bi izazvala bijes zavidnih sestara. Yeh-Hsien i *Pepeljuga* (u obje inačice braće Grimm) po povratku kući s bala vraćaju svoju lijepu odjeću darivatelju te se ponovno presvlače u krpe, također kako bi sakrile svoju ljepotu pred svojim sestrama i maćehom.

Ne zaboravimo i na niz varijanti *Pepeljuga* tipa 510B. Motiv prerašavanja u životinju u bajkama se

često javlja kada je riječ o liku koji želi izbjeći osudu, sramotu ili, u slučaju *Magareće kože* i njezinih inačica, nepodnošljive zahtjeve. Htijenja incestuoznog oca tjeraju djevojku da se sakrije, ali ne samo od svoga oca već i od srama i poniženja koje osjeća, što je spušta na razinu životinje (Majhut 2001). Taj je kulturnološki učinak sačuvan za ženske likove, junakinje – žrtve, bilo da se sakrivaju u životinjskom krznu ili da se na drugi način poružnjaju. Motiv poružnjavanja i skrivanja ljepote kod Disneyja potpuno izostaje.

Možda je upravo iz tog razloga Disney u jednom trenutku pristao i na jednu prilično ne-disneyjevsku scenu. Umjesto da je Pepeljugu sakrio u životinjsku kožu, on ju je podvrgnuo jednom agresivnom, životinjskom činu. Riječ je o sceni trganja Pepeljuginje odjeće koji se ne javlja ni u jednoj tiskanoj inačici, a u filmu je prikazana vrlo živo. Naime, u jednom trenutku Pepeljuga silazi niz stepenice, u ružičastoj haljini koju su joj sašili miševi i ptičice. Njezine polusestre prepoznaju da je haljina načinjena od komada odjeće koje su one odbacile, te da je oko njezinog vrata zelena ogrlica koju je jedna od sestara bacila. Stoga, na nagovor zle maćehe, one skaču na Pepeljugu i nasilno s nje trgaju odjeću. Ova je scena snažna ilustracija poniženja koje Pepeljuga doživljava u svome domu. Zanimljivo je da je upravo taj događaj ostavio snažan utisak na recipijente, te se stoga u digitalnim djelima direktno spominje ili se na njega insinuira (najčešće putem zelene ogrlice ili poderane ružičaste haljine).

Izuzev ove snažne scene, ostatak filma je poprilično *očišćen* od grubosti i izbjegava teže konotacije koje možebitno nose tiskane inačice, a dodatno je još obogaćen djeci privlačnim akcijama u kojima antropomorfizirani miševi nose gotovo polovicu cijele priče. Iako je ovim pročišćavanjem *Pepeljuga* mnogo toga izgubila, zapravo ne čudi da je ovako nevinića varijanta postala polazištem za većinu digitalnih djela namijenjenih djeci.

### 3. Disneyjeva *Pepeljuga* kao hipotekst za digitalna djela

Ako govorimo o hipotekstu kao polazišnoj bajci za nastanak novih, analizom digitalnih djela, uočit ćemo da se spomenuti animirani film producenta Walta Disneyja ispostavio kao polazište i konstantna referenca. Ovom prilikom digitalna djela ćemo podijeliti u dvije osnovne skupine,<sup>4</sup> a s obzirom na pristup samoj bajci prema spomenutim transtekstualnim odnosima.

Prvu skupinu djela čine brojna interaktivna djela zabavnog karaktera (tzv. *casual* igre) koja su namijenjena publici mlađe dobi, a koja se od svih postojećih odnosa ponajviše temelje na paratekstualnom odnosu – odnosno, ova djela redom koriste paratekst bajke *Pepeljuga*. Najčešće je riječ o različitim nezahitjevnim igrama u Flash animaciji koje se besplatno mogu igrati/čitati na različitim mrežnim stranicama.<sup>5</sup> Za ovu je skupinu djela značajno primijetiti kako se rado pozivaju na ime Walta Disneyja, iako nije riječ o djelima koje potpisuje Disneyjev studio. Iako se referiraju na filmsku priču, ova će djela nerijetko u svome opisu staviti deklaraciju kako je riječ o poznatoj bajci „koju smo svi čitali”. Kao svoj paratekst, ova djela koriste apstrahirane motive iz bajke poput kočije-bundeve, miševa, kume-vile, staklene cipelice, sata koji kuca ponoć i dr. – koji su vjerne kopije ili slične replike onima iz animiranoga filma.

<sup>4</sup> Uz ove dvije skupine, među digitalnim se djelima nalaze i brojni tzv. vizualni romani (eng. *visual novels*) i kompleksnije video-igre, koje su rađene za nešto stariju publiku; iako ih trenutačno nećemo analizirati u radu, utjecaj filma Walta Disneyja jasan je i u nekim od ovih djela.

<sup>5</sup> Na primjer, mrežna stranica naziva *Igre Pepeljuga (Cinderella games* [online] dostupno na: <<http://cinderellagames.net/>> [pristup 11.12.2013.] na kojoj se nalaze nezahitjevne igre koje koriste različite motive bajke *Pepeljuga*. Iako na prvi pogled djeluju tek kao zabava za djecu, ove igre pružaju dobar uvid u ostvarenje *Pepeljuge* u digitalnim medijima.

Drugu skupinu čine digitalne adaptacije *Pepeljuge* koje se nerijetko nazivaju „interaktivnim pričama”, a koje se najčešće spominju kao reprezentativan oblik digitalnih oblika priča za djecu. Riječ je o djelima koja izgledaju kao digitalne slikovnice – na zaslonu uređaja čitatelj čita/slušna tekst i promatra ilustracije, a klikom na „dalje” lista stranice digitalne knjige. Iako se na prvi mah od ove vrste digitalnih djela najviše očekivalo, analize su pokazale da je riječ o izuzetno repetitivnim djelima koja iznova prepričavaju jednu priču – i to filmsku priču Walta Disneyja. Zanimljivo je međutim da se ista ta djela, u želji da se stvori književna referenca, redovito pozivaju na ime Charlesa Perraulta, no priča koju donose je gotovo identična filmskoj. Najveći gubitak ovih djela jest činjenica da su nastala u autorskim studijima različitih zemalja (Kina, Portugal, Njemačka), no za polazište nisu uzimala svoju, narodnu bajku, već su redovito posezala za isprobanom filmskom pričom. S obzirom da je riječ o gotovom preuzimanju, možemo reći – plagiranju ili citiranju jedne priče, ova djela možemo shvatiti kao djela u intertekstualnom odnosu spram polazišne bajke (u ovom slučaju Disneyjeve inačice). Za razliku od ranije spomenutih djela, ova skupina ipak je imala razinu originalnosti kada je riječ o slikovnom diskursu. Iako su se povremeno trudila prikazati likove slično onima u animiranom filmu, ipak je riječ o autorskim ilustracijama.

U obje skupine digitalnih djela vidljivo je nekoliko ključnih mjesta raspoznavanja ostavštine Walta Disneyja. Najuočljiviji je utjecaj filmske priče i njezinog fabularnog tijeka – tako će i „interaktivne priče” i *casual* igre vjerno prepričavati radnju filma (od scene pranja podova, trganja odjeće do zaključavanja na tavan) ili apstrahirati neki njezin dio. Također, *kopiranje* se događa i na razini karakterizacije likova, a u nekim slučajevima (posebice u *casual* igrama) kopiraju se čak njihova imena (Lady Tremaine, Drizella i Anastasia). Čak kada je riječ o pričama u

kojima se koriste neka druga imena likova, njihov izgled jasno aludira na poznatu Pepeljugu (koja je redovito plave kose i nosi plavu haljinu, a sestre su, kao u filmu, u ružičastoj i zelenoj haljini).

Druga je zanimljivost ta što će se u većini analiziranih djela Pepeljuga redovito prikazivati u društvu miševa. U animiranom filmu miševi i ptičice Pepeljugini su pomagači. Za razliku od životinja u tiskanim inačicama (npr. *Yeh-hsien*, *La gatta Cenerentola*, *Aschenputtel* i dr.), oni su prikazani antropomorfizirano. Nose odjeću, razgovaraju s Pepeljugom, obavljaju različite zadatke. Zanimljivo je stoga što će se iste ove životinje gotovo redovito pojavljivati u digitalnim varijantama. U interaktivnim pričama ove životinje često neće imati utjecaja na tijek radnje, ali će se svejedno javljati u slikovnom diskursu.

Sve spomenute poveznice s animiranim filmom donekle se mogu shvatiti ako razumijemo da je Disneyjev film djeci blizak. No, zanimljivo je da će mnoge adaptacije (čak kada svojim hipotekstom imenuju bajku Charlesa Perraulta) u sebe primiti i jednu netipičnu Disneyjevu scenu, odnosno motiv zelene ogrlice – simbol Pepeljuginog poniženja.

Pepeljuga je gotovo uvijek prikazana kako obavlja kućanske poslove, točnije – treba očistiti pepeo, oprati prljavo rublje i pokupiti zelenu ogrlicu. Motiv uvjeta koje maćeha zadaje Pepeljugi, koje mora ispuniti ukoliko želi otići na bal, javlja se u inačicama braće Grimm i Disneyjevom filmu, no ne i u bajci Charlesa Perraulta. Pepeljuga Grimmovih treba očistiti leću ili grašak iz pepela, a Disneyjeva čisti prljavo rublje i uprljani pod. Stoga je zanimljivo da se u velikom broju digitalnih djela spominju i pepeo i rublje – rublje i zelena ogrlica očite su ostavštine Disneyja, a pepeo je simbol koji aludira na njezino ime – Pepeljuga.

Od navedenih predmeta koje treba ukloniti, najzanimljivija je zelena ogrlica jer je riječ o predmetu koji načelno nije od prevelikog značaja za tijek pri-

povijedanja, čak ni kod Disneyja. Zelena ogrlica tek je predmet koji se pojavljuje oko Pepeljuginog vrata (u filmu, miševi su preuzeli zelenu ogrlicu sestre koja ju je odbacila i dali je Pepeljugi). U filmu, sestre prepoznaju dijelove svoje odjeće i nakita na Pepeljugi, te ih doslovce trgaju s njezina tijela. Ovaj nasilan čin trganja odjeće očito je izazvao veliku reakciju kod recipijenata. Tako je i zelena ogrlica postala simbolom Pepeljuginog patnje, jednako kao i pepeo i prljavo rublje koje je morala čistiti, pa je svoje mjesto našla čak i u jednostavnim dječjim igrama. Iako se snažna scena ne pojavljuje u djelima namijenjenim djeci, insinuacije na njezin učinak vidljive su u velikom broju igara.

Glavnina priča i igara (u svom tekstualnom dijelu) ne preuzima samo vizualni izgled Pepeljuge već i njezinu osobnost. Pepeljuga je tako uvijek prikazivana kao dobrohotna, naivna i nevina djevojka koja mašta o odlasku na bal i o princu. Njezina htijenja nisu usmjerena na potragu za boljim životom u smislu njezina otpora spram nepravde maćehe ili sestara. Naprotiv, ona je svedena na sanjarenje o dvorcu. Tako će u interaktivnim pričama s autorskim ilustracijama Pepeljuga biti prikazana kako stoji u svojoj (maloj, neuglednoj) sobi, a iza nje se kroz prozor nazire dvorac obasjan svjetlom.

Kao i u Disneyjevom filmu, kraljević je vrlo slabo opisan. Najveći se dio pripovijedanja posvećuje opisu Pepeljuginog teškog života i stvaranja kontrasta između likova maćehe/sestara i Pepeljuge te Pepeljuginog odlaska na bal. Tako će i veliki broj igara igraču nuditi opciju da obuče Pepeljugu ili ju pripremi za bal; u jednoj se igri tako čak nudi da se slika kraljevića koji ljubi Pepeljugu doradi tako da se na načelno statičnoj ilustraciji Pepeljugi mijenja boja kose ili haljine. Iz navedenog se može izvući zaključak kako je Pepeljuga postala ikonom dobro obučene djevojke „od krpa do bogatstva” (Booker 2004). Stoga i ne čudi što postoje brojne igre i interaktivne

priče u kojima je Pepeljuga prikazana kao suvremena djevojka koja „treba otići na maturalsku večer i osvojiti najpopularnijeg dečka”. U ovom su smislu interaktivne priče nešto sklonije tradicionalnoj – Disneyjevoj verziji *Pepeljuge*.

#### 4. Zaključak

Bajka o Pepeljugi nosi mnoge konotacije; neki ih vide u prikazu junakinje-žrtve koja se uspinje na društvenoj ljestvici ili žudi za muškarcem koji će je spasiti (Joosen 2010). Warner (1994) povezuje lik maćehe i kume vile sa svekrvom koja je često živjela sa sinovljevom novom obitelji te bila ili pomoćnica ili protivnik mladoj ženi. Colette Dowling (1981) govori o „Pepeljuginom kompleksu”, kojim se opisuju skriveni strah žena od neovisnosti (u Joosen 2010). Bruno Bettelheim (1979) rivalstvo sestara smatra ključnim za ovu bajku jer simbolizira odnose stvarnih problema između braće i sestara. No Bettelheim tvrdi da Pepeljuga nije nesretna zbog sestara već zbog roditelja; Pepeljuga je ljubomorno dijete koje projicira osjećaje gnjeva na članove svoje obitelji. Njezinu degradaciju u sluškinju Bettelheim uspoređuje sa osjećajem krivnje koji se javlja pred kraj edipovskog perioda (u: Joosen 2010: 203–204).

Ovo su samo neki od načina iščitavanja bajke *Pepeljuga*, a pokazuju koliko razina, nijansi i dimenzija jedna bajka može sadržavati. K tome, to iščitavanje nam može pomoći u razumijevanju društva i doba u kojemu je pojedina bajka nastala.

Animirani film Walta Disneyja ostavio je snažan utisak na generacije ljubitelja bajki, pa i na samu bajku. Analizom digitalnih inačica može se ustvrditi da je na neki način Disneyjev film postao most između digitalnih i tiskanih inačica. Digitalna djela često zanemaruju kulturološki različitu, bogatu priču o Pepeljugi i radije posežu u korpus motiva, likova pa i

same priče i njezinih konotacija stvorenih u Disneyjevom filmu.

Vjerujemo kako problem nije toliko u samom filmu – kao i svaka druga adaptacija, tako i filmska *Pepeljuga* može naglasiti neke, a ukloniti druge elemente. Problem je, međutim, kada se ova jedna verzija mnogih priča i interpretacija shvati doslovno te se repetitivno prepričava, a što je postao slučaj u digitalnim medijima. Razlog za ovo ne leži toliko u Disneyjevom viđenju Pepeljuge, koliko u njegovoj popularnosti i želji (mahom anonimnih) autora da ožive, citiraju ili plagiraju njegov rad. Stoga vjerujemo kako se Disneyjev film može kritizirati, ali jednako tako kritika se treba uputiti i svakom autoru koji film o *Pepeljugi* koristi kao svoj hipotekst, bez razmišljanja o konotacijama, porukama i idejama koje ovo djelo nosi.

Disneyjev animirani film iz 1950. postavio je standarde poimanja Pepeljuge, ovjekovječio je sliku ove djevojke u jednom razdoblju s određenim društvenim (i moralnim) svjetonazorima. No prava Pepeljuga i dalje nastavlja skrivati svoje lice iza robovske odjeće, starih krpa, glinene maske ili magareće kože. Ukoliko želimo pronaći *pravu* Pepeljugu, detektivski trebamo rekonstruirati njezin put slijedeći krušne mrvice od usmene kulture sve do današnjih dana.

## LITERATURA

- Bettelheim, Bruno. *Značenje bajki*. Beograd: Jugoslavija, 1979.
- Bolter, Jay David, Richard Grusin. *Remediation – Understanding New Media*. MIT Press, 2000.
- Booker, Christopher. *The Seven Basic Plots – Why we tell stories*. New York: Continuum, 2004.
- Cox, Marian Roalfe. *Cinderella: Three hundred and forty-five variants of Cinderella, Catskin, and Cap o'Rushes*. Vol. 31. The Folk-lore Society, 1893.

- Darnton, Robert. *The Great Cat Massacre*. New York: Basic Books, 1984.
- Dundes, Alan, ur. *Cinderella: A casebook*. Vol. 3. Univ of Wisconsin Press, 1982.
- Genette, Gérard. *Palimpsests: Literature in the Second Degree*, London: Lincoln & London. 1997.
- Haase, Donald, ur. *The Greenwood encyclopedia of folktales and fairy tales*. Greenwood Publishing Group, 2007.
- Hayles, Katherine. *Writing machines*. The MIT Press, 2002.
- Joosen, Vanessa. Back to Ölenberg: "An Intertextual Dialogue between Fairy-Tale Retellings and the Sociohistorical Study of the Grimm Tales". *Marvels & Tales* 24.1 (2010): 99–115.
- Majhut, Berislav. "Čeprkanje po pepelu". *Op.a: kulturni magazin i katalog knjiga (1332–9847)* 1 (2001), 2; 36–40.
- McLuhan, Marshall. *The Gutenberg Galaxy – the making of typographic man*. Toronto: University of Toronto Press, 1962.
- Propp, Vladimir [1928]. *Morfologija bajke*. Beograd: Prosveta, 1982.
- Tatar, Maria, ur. *The classic fairytales*. Norton Critical Edition. New York, London: W.W. Norton & Company Inc., 1999: 28–43
- Warner, Marina. *The Silence of the Fathers: Donkeyskin II. From the Beast to the Blonde: On Fairy Tales and Their Tellers*. New York: Farrar, Straus and Giroux, 1994.

## Analizirana djela

- Igre Pepeljuga (Cinderella games Igre Pepeljuga (Cinderella Games)* [online] dostupno na: <<http://cinderellagames.net>> [pristup 11. 12. 2013.]
- Cinderella (Pepeljuga)*. Siena Entertainment LLC. 2010. vide-oigra: Android uređaji. [online] dostup-

- no na <<http://storychimes.com/cinderella/>> [pristup 13. 12. 2013.]
- Cinderella – A Princess Story (Pepeljuga – priča o kraljevni)*. One Hundred Robots. 2011. video-igra: iPad, iPhone i iPod touch uređaje [online] dostupno na: <<http://itunes.apple.com/us/app/cinderella-princess-story/id422412138?mt=8>> [pristup 23. 12. 2013.]
- Cinderella (Pepeljuga)*. Apple Tree Books. 2012. elektronička slikovnica: Android uređaji [online] dostupno na: <<http://play.google.com/store/apps/details?id=com.appletreebook.cinderella>> [pristup 23. 12. 2013.]
- Cinderella (Pepeljuga)*. Happy reading. 2011. elektronička slikovnica: Android uređaji [online] dostupno na: <<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.childhood.cinerella.en>> [pristup 23. 12. 2013.]
- Cinderella (Pepeljuga)*. Lisbon Labs. 2013. elektronička slikovnica: Android uređaji [online] dostupno na: <<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.lisbonlabs.bedtimexpress.en.h9>> [pristup 28. 12. 2013.]
- Cinderella 3 D Pop-up Book (Pepeljuga 3D pop-up knjiga)*. Clue Point. 2013. elektronička slikovnica: Android uređaji [online] dostupno na: <<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cluepop.lite.cinderella>> [pristup 28. 12. 2013.]
- Aschenputtel – das interaktive Märchen (Pepeljuga – interaktivna bajka)*. Qumron GmbH, 2011. elektronička slikovnica: iPhone, iPad i iPod uređaje [online] dostupno na: <<https://itunes.apple.com/de/app/aschenputtel-das-interaktive/id440179982?mt=8>> [pristup 27. 12. 2013.]
- Aschenputtel (Pepeljuga)*. Appszoom. 2012. elektronička slikovnica: Android uređaji [online] dostupno na: <[http://www.appszoom.com/android\\_applications/education/aschenpŠttel\\_bqdal.html](http://www.appszoom.com/android_applications/education/aschenpŠttel_bqdal.html)> [pristup 28. 12. 2013.]
- Aschenputtel (Pepeljuga)*. TabTale. 2012. elektronička slikovnica: Android uređaji [online] dostupno na: <<http://tabtale.com/>> [pristup 28. 12. 2013.]

Marina M. GABELICA

DIGITAL PRINCESS –  
THE LEGACY OF WALT DISNEY

Summary

The fairytale is a literary genre dating from the times of oral storytelling. With the advent of writing, and subsequently, print, this literary genre underwent many changes. Therefore, its transition to digital media is but one of many crossroads in its path of change. However, in this process, in the chain of oral – written – printed and digital culture, another intermediary appeared – the film. Using the example of the Cinderella fairytale and its digital variations created for a young audience (interactive stories and so-called casual games), this paper illustrates how Walt Disney's animated film became a hypotext of digital fairytales.

Using Genette's description of transtextual relations between the originating text (hypotext) and its many variants (hypertexts), the fairytale is described as a palimpsest, where digital works will form many different relations with the Cinderella fairytale. The analyses show that all interactive works (casual games) are based on a paratextual relationship – they refer to the Walt Disney name and abstract the basic elements of the Cinderella fairytale. Although we had expected much more from interactive stories, because of their literary aspects, they turned out to be mainly intertextual works, prone to copying a single, uniformed Cinderella story. In conclusion, we find that these results help in understanding the importance of regularly following digital adaptations of fairytales in hope that their literary value will be respected enough to one day stand alongside their literary forbearers.

Key words: fairytale, film, Walt Disney, digital media, Cinderella