

PRZEGLĄDY I RECENZJE

SURVEYS AND REVIEWS

PRZEGLĄDY

Zagadnienia Rodzajów Literackich, XLVIII 1-2
PL ISSN 0084-4446

WOJCIECH LEPIANKA

Łódź

SIEDEM PODSTAWOWYCH FABUŁ

Co wspólnego ma James Bond z Czerwonym Kapturkiem? Co łączy historię Królewny Śnieżki i dzieje Raskolnikowa? Pytania te tylko pozornie pozbawione są sensu. Odpowiedź staje się oczywista, jeżeli uznać, że historie wymienionych bohaterów mogą być reprezentatywne dla pewnych stałych, często powtarzających się schematów fabularnych. Pomysł, by wszystkie możliwe fabuły systematyzować, katalogować i w efekcie sprowadzić do kilku stałych zawsze powtarzających się fabularnych klisz nie jest nowy. Od czasu odkrywczych spostrzeżeń Władimira Proppa wielokrotnie próbowano stworzyć coś w rodzaju literackiej „tablicy Mendelejewa”. Przypomnijmy: Propp w swojej *Morfologii bajki* (Morfologia skazki, 1928) zauważył, że istnieje w gruncie rzeczy skończona liczba motywów i sytuacji, swego rodzaju jednostek fabularnych, które w rozmaitych konfiguracjach powtarzają się od tysiącleci. W propozycjach tych nie kończy się na potrzebie posiadania skończonego katalogu gotowych schematów fabularnych. Dochodzi do tego potrzeba skończonego katalogu działających postaci, a nawet potrzeba jednej uniwersalnej fabuły, uniwersalnego mitu, szablonu, za pomocą którego można by wciąż na nowo generować, wciąż nowe fabuły. Co to znaczy skończony katalog fabuł czy postaci? Z ilu elementów się składa? Odpowiedzi są różne. Przypomnijmy, w katalogu Proppa występuje siedem działających postaci, a z kolei na proponowaną przez niego uniwersalną fabułę składa się trzydzieści jeden, stale obecnych elementów.

Propozycja Proppa nie jest oczywiście jedyną. Trzeba przypomnieć choćby znakomitą pracę Josepha Campbella pt. *Hero with a Thousand Faces*¹. Tu uniwersalna struktura składa się z dziewiętnastu - podzielonych (a jakże) na trzy akty - elementów. Iście hollywoodzką karierę zrobiła praca Christophera Voglera: *The Writer's Journey. Mythic Structure for Storytellers and screenwriters*². Autor mówi w niej o 12 stałych elementach struktury i - podobnie jak u Proppa - siedmiu postaciach.

Wydana w roku 2004 książka Christophera Bookera znakomicie wpisuje się w tę potrzebę systematyzacji. Choć już jej tytuł: *Siedem podstawowych fabuł*³ może być właściwie tytułem katalogu, to tylko pierwsza część tej pracy zajmuje się klasyfikacją fabuł, przypisując je do jednego z siedmiu, łatwo rozpoznawalnych szablonów. Proponowane przez Bookera kategorie to:

Pokonywanie potwora - overcoming the monster

Od pacybuta do milionera - from rags to riches

Poszukiwanie - quest

Wyprawa i powrót - voyage and return

Komedia - comedy

Tragedia - tragedy

Odrodzenie - rebirth

„Pokonywanie potwora” to pierwszy proponowany typ fabuły. Jest on dla autora zarazem tym najbardziej podstawowym - powtarzanym w nieskończonej ilości wariantów; od starożytnego *Eposu o Gilgameszu*, przez historię Perseusza, rozliczne baśnie z *Czerwonym Kapturkiem* na czele, przez *Frankensteina*, aż do fabuł współczesnych: *King Konga*, spielberowskich, filmowych *Szczęk*, czy każdej z opowieści o Jamesie Bondzie (w literaturze i na ekranie).

¹ J. Campbell, *Hero with a Thousand Faces*, Princetown-New York 1949 (Wydanie drugie 1990).

² Ch. Vogler, *The Writer's Journey: Mythic Structure for Storytellers and Screenwriters*, New York 1992. Por. również tego autora: *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers* (1998).

³ Ch. Booker, *Seven Basic Plots - Why Tell Stories*, Continuum, London-New York 2004, s. 744.

Nim omówimy pokrótce każde z powyższych schematów fabularnych, przyjrzyjmy się za Bookerem, analizowanej przez niego, figurze „Potwora”. Przykład ten najlepiej, jak sądzę, zobrazuje to, jaki typ literaturoznawczej refleksji reprezentuje autor. I tak „Potwór” może zdaniem Bookera pełnić może w opowieści trzy funkcje:

1. Rola aktywna czyli tzw. DRAPIEŻNIK (PREDATOR) – postać włócząca się groźnie lub zdradziecko przez świat, szukając jak tu pokonać lub oszukać ludzi dzięki swojej sile. Może mieć legowisko, swój matecznik, z którego urządza swoje wypad, ale pierwotnie w tej roli szuka swoich ofiar.
2. Druga rola Potwora to jest zdecydowanie bardziej pasywna. To STRAŻNIK (HOLDFAST)). Postać taka siedzi zazwyczaj, jak obrazowo pisze autor, w swoim mateczniku lub w jego pobliżu i zazdrośnie strzeże skarbu lub księżniczki. W tej roli jest dozorca i skarbnika grozi unicestwieniem każdemu, kto zjawia się w jego pobliżu.
3. Kiedy tylko w pobliżu Potwora zjawia się postać pragnąca rzucić mu wyzwanie i wykraść skarb, Potwór przechodzi do swojej trzeciej roli – MŚCICIELA (AVENGER). „Wychodzi wtedy ze swego legowiska, wściekle i uparcie dążąc do zemsty”.

Booker zauważa, że w różnych fazach rozwoju pojedynczej fabuły, figura ta może pełnić (i zazwyczaj pełni) każdą z tych funkcji. Przykładem na to niechaj będzie znana „*Baśń o Jasiu i ziarnie fasoli*”. W historii tej, przypomnijmy, widzimy na początku postać Giganta jako Drapieżnika – penetrującego osiedla ludzkie i szukającego pożywienia. W części drugiej widzimy go jako Strażnika strzegącego zazdrośnie swojego skarbu. Na końcu zaś, kiedy Jaś ukradł już skarb, widzimy go jako gniewnego, ścigającego Mściciela. Ważne jest przy tym spostrzeżenie, że schemat działania Potwora zawsze jest jednakowy niezależnie od gatunku, w jakim dzieje jego upadku są opowiedziane. Czy to w melodramacie, czy dramacie wojennym, czy hollywoodzkim westernie postać taka działa zawsze według tego schematu. Innymi słowy, ten sam schemat fabularny można odnaleźć w różnych gatunkach. Schemat nie jest przez gatunek narzucony, jest od gatunku niezależny. Tym bardziej dziwi niekonsekwencja autora, który elementy swojego katalogu podstawowych fabuł miesza z kategorią gatunku (Komedia i Tragedia!) To tak jakby Komedia wykluczała schemat „Pokonywania potwora” czy też „Odrodzenia”. Tak jakby „Od pucybuta do milionera” nie mógł mieć rysów tragicznych. W ten sposób fabuły takie jak choćby film O. Wellesa *Obywatel Kane*” czy bez trudu

wymykają się proponowanej klasyfikacji. Stąd pewnie również biorą się kłopoty autora w udowodnieniu, że Tragedia i Komedia są przede wszystkim równoprawnym z pozostałymi schematami fabularnymi. W obydwu przypadkach propozycje Bookera są tak niejednoznaczne i obwarowane taką ilością wyjątków od proponowanych reguł, że nie sposób traktować ich poważnie.

Na zawsze ten sam schemat działania „Potwora” nakłada się zdaniem Bookera, zawsze ten sam, złożony z pięciu faz, schemat działania bohatera:

1. Oczekiwanie i Wezwanie (Call)
2. Faza marzenia - w której bohater czyni przygotowania do rozprawy z Potworem.
3. Faza frustracji - spotkanie bohatera twarzą w twarz z Potworem. Bohater odczuwa swoją małość i ponadnaturalną siłę swojego przeciwnika.
4. Faza koszmaru - pojedynek, którego kulminacją jest przechylenie szali zwycięstwa na korzyść bohatera.
5. Pełna przygód ucieczka bohatera od śmierci i śmierć Potwora - złe moce zostały przezwyciężone a bohater dostaje nagrodę.

Wymienione fazy schematu wydają się być oczywiste. Zdumiewające jest przy tym to, że dla każdego z omawianych schematów fabularnych przygotował Booker bliźniaczo podobny, pięciopunktowy schemat. (!) Zdumiewające jest również to, że z dbałością analityka nadaje w kolejnych omawianych schematach, kolejnym (w gruncie rzeczy tym samym) fazom, coraz to nowe nazwy, nie dostrzegając przy tym, że proponowany pięciopunktowy schemat jest w gruncie rzeczy jeden. Będąc o krok od syntetyzujących wniosków, Booker ich w istocie nie wyciąga, poprzestając za każdym razem na drobiazgowych analizach kolejnych fabuł.

Wróćmy jednak do pierwszej z proponowanych kategorii. Celowo zatrzymuję się dłużej nad tym niezbyt może odkrywczym może podziałem, gdyż ilustruje on inną ważną właściwość literaturoznawczej refleksji Bookera - wiarę w możliwość tłumaczenia fabuł prawami psychologii. Otóż, jak zauważa autor trzy wymienione role, jakie może pełnić figura Potwora, reprezentują wszystkie ważniejsze ludzkie sposoby zachowania, kiedy człowiek działa, kierując się swoim egoizmem. Kiedy ludzie są nieodpasowani do reszty świata, zachowują się samolubnie lub aspołecznie przyjmują wtedy pełniąc rolę pragnącego zawładnąć czymkolwiek draieżnika, strażnika i w końcu pełnego urazy mściciela, próbujący odzys-

kać swoją własność. Można by powiedzieć, że postać potwora reprezentuje fizycznie, moralnie i psychologicznie wszystko to, co w ludzkiej naturze jest w jakiś sposób zakręcone i niedoskonałe. Każdy potwór jest egocentrykiem.

Kolejny schemat fabularny omawiany przez Bookera to „Od pucybuta do milionera”. W tej kategorii autor umieścił baśnie *Kopciuszka*, *Brzydkie kaczątko*, *David Copperfielda* Ch. Dickensa, chaplinowską *Gorączkę złotą* i wiele, wiele innych historii, które opowiadają o ubogich, poniewieranych osobach, których początkowo ukryte piękno i talent są w finale opowieści ukazane całemu światu.

I znowu, jak poprzednio, rozбивa proponowany schemat fabularny na pięć elementów. Tym razem noszą one nazwy:

1. Początkowe nieszczęście i związane z tym „Wezwanie” (Call)
2. Wyjście w świat. Początkowy sukces.
3. Kryzys.
4. Odkrycie w sobie siły. Walka z przeciwnościami.
5. Spełnienie.

Nietrudno zauważyć, że w proponowanym schemacie zakodowane jest już niejako tzw. dobre zakończenie. Booker zauważa oczywiście tę „lukę w systemie.” Dlatego właśnie, by system sprawdzał się za każdym razem, proponuje przyjęcie założenia, że każdy z prezentowanych schematów fabularnych może mieć swoją „mroczną wersję”, wersję „a rebour”. W schemacie „Od pucybuta do milionera” najlepszym przykładem takiej właśnie mrocznej wersji jest stendhałowskie *Czerwone i czarne*. Ciekawa jest przy tym uwaga autora, że większość fabuł w tzw. „mrocznej wersji” powstała w ciągu ostatnich dwustu lat.

Kolejny schemat to „Poszukiwanie”. Już w samej sytuacji poszukiwania „zakodowane są” dwie rzeczy: cel poszukiwań i podróż – wędrówka. Schemat ten ilustruje olbrzymia ilość historii zarówno tych z literackiej „pierwszej półki” jak i tych popularnych. *Kopalnie Króla Salomona* i *W poszukiwaniu zaginionej Arki* znajduje się w bookerowskich omówieniach tuż obok *Odysei* i *Boskiej Komedii*. Upodobanie autora do tak, zdawałoby się, szokujących zestawień służyć ma dowiedzeniu prawdziwości proponowanego paradygmatu.

Również w tym proponowanym schemacie wyodrębnia Booker, tak jak poprzednio pięć faz rozwoju akcji, tu również proponowany szablon posiada swoją mroczną odmianę. Modelowym przykładem tej odmiany jest dla autora *Moby Dick* Hermana Melville’a. Bohater tej opowieści

kapitan Ahab wyrusza w swoje obsesyjne poszukiwanie olbrzymiego białego wieloryba. Poszukuje Moby Dicka tak jak wcześniej inni wielcy bohaterowie poszukiwali Świętego Graala, Ognistego Ptaka czy Złotego Runa. Różnica dla Bookera polega na tym, że nie ma nic budującego czy pozytywnego w tym by osiągnąć cel. Celem staje się zniszczenie celu.

Wśród bookerowskich spostrzeżeń na temat kategorii „Poszukiwanie” godna odnotowania jest uwaga, że poszukującemu bohaterowi zawsze towarzyszy kompan lub kompani. Bohater nigdy nie jest w swojej wędrówce samotny.

Co odróżnia „Poszukiwanie” od kolejnego schematu, od „Wyprawy i powrotu”? Otóż istotą, zdaniem autora, tej ostatniej kategorii jest to, że bohater lub bohaterowie nie znają celu swej podróży. Co więcej sam fakt podróży, sytuacja w jakiej się znaleźli, zupełnie ich zaskakuje. To właśnie przytrafiło się bohaterce *Alicji w krainie czarów* i Dorotce z *Czarnoksiężnika z Krainy Oz*, to samo spotkało Guliwera i Kandyda. Bohaterowie tej kategorii znajdują się nagle otoczeniu, które dalekie jest od tego, co znają z codzienności. Zostają niejako wrzuceni w świat zupełnie im nieznaną i obcy. W odróżnieniu od bohaterów „Poszukiwania” wyprawa nie jest dla nich przymusem. Są bardziej bierni. Wyprawa nie jest zaplanowana lecz po prostu przytrafia się. Zdarzenia fabularne są mniej lub bardziej nieprzewidywalne. Ciągłe zaskakują bohatera. Warto zauważyć, że podróż, podobnie jak w „Poszukiwaniu”, nie zawsze musi odbywać się w wymiarze fizycznym. Może być wędrówką przez stany emocjonalne. W finale bohater wraca do swojej normalności, do swojego świata odmieniony. Wyjątkiem, znowu jest mroczny wariant. Tu, jak w prozie Franza Kafki, możliwe jest, że bohater nigdy już mrocznego, obcego sobie świata nie opuści.

Kolejne dwa schematy: „Komedie” i „Tragedie” różni zdaniem Bookera od pięciu pozostałych, brak jego podświadomego zakorzenienia w mitach. Komedie, jak zauważa, nie jest sama w sobie archetypem. Nie pochodzi z konkretnego mitu. Jest raczej tworem „świadomie skonstruowanym”. Wrócić tu warto raz jeszcze do naszego wcześniejszego spostrzeżenia, że stanowisko takie bierze się z pomieszania dwóch perspektyw: z jednej strony genologicznej; szukania cech wyróżniających konkretny gatunek, z drugiej zaś z wykorzystywania narzędzi przejętych od Junga; szukania cech szablonu w sytuacjach fabularnie pierwotnych, archetypicznych.

Dla porządku przytoczę zdanie autora na temat tego, co jego zdaniem jest komedii stałą cechą odróżniającą:

„Kluczem do zrozumienia istoty komedii jest przenikanie między dwoma odmiennymi stanami. Pierwszy z nich, który utrzymuje się przez większą część historii jest rodzajem mroku, w którym nic nie jest widoczne w sposób klarowny, jest stanem, w którym prawdziwa natura ludzi może być przyćmiona i głęboko ukryta. Głównym sprawcą tego stanu rzeczy mroku jest zwykle „mroczna postać” (dark figure) – figura, która zachowuje się w pewnym sensie ślepo i bezduszenie. To jego (lub też jej) egocentryzm poróżnia bohaterów i prowadzi do nieporozumień. Drugi stan przychodzi z poznaniem i z rozwiązaniem intrygi, kiedy w punkcie kulminacyjnym historii czarny charakter w jakiś sposób zostaje wykluczony z gry i w końcu wszystko wychodzi na jaw. Odkryta jest prawdziwa natura i osobowość każdego, każdy znajduje właściwą dla siebie drugą połówkę; historia się kończy obrazem ogólnego szczęścia i wspólnoty. Wszystko, co było złe jest teraz dobre. Wszystko, co było podzielone jest teraz w całości. Nic nie symbolizuje tego lepiej niż połączenie się głównego bohatera i bohaterki”.

Tyle podsumowania autora na temat „Komedii”. Nietrudno zauważyć, że refleksje tego rodzaju mogą jedynie rozbrajać swoim poziomem ogólności.

Z kolei wyróżnikiem „Tragedii” lub bardziej (porzucając kategorie genologiczne) wyróżnikiem fabularnej sytuacji tragicznej jest dla Bookera fakt, że inicjujące tragiczną historię „Wezwanie” nigdy nie służy dobrej sprawie, bardziej można by je nazwać „Pokusą”. Zawsze też bohater w początkowej fazie owo „Wezwanie” odrzuca. Czasami by je przyjąć potrzebuje pomocnika. Niezliczone przykłady z *Makbetem* i *Doktorem Faustusem* na czele zdają się tę uwagę potwierdzać. Drugą cechą obecną w Tragedii jest dosyć niejasna cecha „ciążenia w stronę tragicznego końca”.

Ostatni z omawianych przez Christopera Bookera schematów fabularnych nosi nazwę „Odrodzenie”. Koncentruje się on na bohaterach takich jak dickensowski Scrooge, Królowa Śnieżka i Raskolnikow Dostojewskiego. Celowo omawia autor kategorię tę po „Tragedii”. „Odrodzenie” może mieć bowiem, jego zdaniem, z tragedią wiele cech wspólnych. Różnica jest oczywista: pierwotne „ciążenie w stronę tragicznego końca, zostaje w finale przełamane. Bohater, sam lub przy pomocy pomocnika, odradza się na nowo.

Druga część pracy ma ambicje odpowiedzi na pytanie zawarte w podtytule: „Dlaczego opowiadamy historie”. W części tej autor próbuje dotrzeć do tego, co w samym akcie opowiadania jest najbardziej pierwotne. Pró-

buje dociec do tego skąd się bierze potrzeba opowiadania i dlaczego każda opowieść może za każdym razem być sprowadzona do takiego, a nie innego schematu. W swojej próbie odpowiedzi używa konsekwentnie tylko jednego typu pochodzących od Junga narzędzi: sprowadzania najmniejszych części fabularnych do kategorii mitu i archetypu. Ciekawe jest przy tym to, że korzystając z tych narzędzi prawie w ogóle się na Junga nie powołuje.

Swoją wywód rozpoczyna od sformułowanie „Reguły trzech”. Oto, co pisze na ten temat:

„Nie można zbadać istoty podświadomych struktur fabularnych jeżeli nie dostrzeże się w ich archetypicznego znaczenia liczb. Na początku, w każdej prawie historii znaleźć można najważniejszą liczbę – „jeden”. Jest to centralna postać – figura każdej historii – postać, z którą się identyfikujemy. Następnie, prędzej lub później, pojawia się podział na dwie części, rodzaj opozycji między „światłem” a „cieniem”. Rodzi się konflikt, który uruchamia akcję opowieści. Najbardziej oczywistą liczbą występującą w nieskończonej ilości baśni jest „trzy”. Wielokrotnie i wciąż na nowo widzimy jak elementy baśniowych historii objawiają się trzykrotnie: bohater wypowiada trzy życzenia, Kopciuszek trzykrotnie idzie na bal, jak bohater i bohaterka mają trójkę dzieci etc.”

Pisze dalej autor, że proponowana przez niego „reguła trzech” może objawiać się w następujący sposób:

1. „trójka prosta” lub „kumulująca się” – sytuacja, w której element powtarza się trzykrotnie zawsze w ten sam sposób np.: Kopciuszek, który trzykrotnie był na balu.
2. „trójka postępująca” – sytuacja, w której każdy element ma swoją pozytywną wartość, ale za każdym razem jest to wartość większa np. trzy pytania, jakie Czerwony Kapturek zadaje Wilkowi.
3. „trójka kontrastująca” – sytuacja, w której dwa pierwsze elementy są niewystarczające lub błędne a dopiero trzecie prowadzi do sukcesu np. sytuacja z baśni *O Trzech Świnkach*, w której dopiero trzeci, murowany dom mógł uchronić bohaterów przed Wilkiem.
4. „trójka dialektyczna” – sytuacja, w której pierwszy element jest zły w jeden sposób, ostatni jest zły w inny sposób, natomiast element trzeci, umiejscowiony pośrodku, w połowie drogi między dwoma pozostałymi, przynosi prawidłowe rozwiązanie. Ta-

ką sytuację mamy na przykład w *Baśni o Złotowłosej i trzech nie-dźwiedziach*.

Jasną jest rzeczą, że przytoczony wywód odwołuje się raczej do praw logiki czy klasycznych reguł retoryki. Autor zdaje sobie sprawę z tego, że prawa takie nie tłumaczą powodów, dla których historie są tworzone. By powody te wyjaśnić, stara się odnaleźć „regułę trzech” w fundamentalnych relacjach międzyludzkich. Oto próbki jego wywodu:

„Zakładamy, że pierwotna, ludzka potrzeba opowiadania, snucia fabuł jest bardzo bezpośrednio związana z najbardziej instynktowną motorem działania człowieka: Każdy z nas rodzi się w rodzinie i wkrótce zyskuje świadomość, że jest trzeci i najmłodszy z trójki. Tata, Mama i Ja – pierwotna trójka. Jesteśmy świadomi tego, że jako trzeci z trójki jesteśmy skupieni na procesie dorastania i przeobrażania, co naturalnie absorbuje nas więcej niż wszystko inne na świecie. Od tego początku, od czasu jak zyskujemy stopniowo świadomość, że powinniśmy ostatecznie znaleźć inną połowę, która uzupełni proces przez umożliwienie nam powtórzenia ciągłości życia. W ten sposób czujemy instynktownie, że trzy musi zmienić się w cztery: w sposób, który jednocześnie tworzy nowy stan: jądro nowej rodziny”. i dalej:

„Uderzającą cechą mitów i ludowych opowieści całego świata jest to jak często ich centralną figurą jest sierota. W szczególności na początku opowieści, często spotykamy małego bohatera bez ojca lub bohaterkę bez matki. Bohater zostaje poddany konfrontacji z negatywną wersją ojca, silnego i egocentrycznego – nie kochającego, męskiego autorytetu. Kiedy bohater na końcu opowieści wreszcie pokonuje tę postać, sam zostaje zmieniony w jasną i pozytywną wersję figury, którą pokonał. Bohater zostaje silnym, niezależnym, w pełni dojrzałym człowiekiem i w tym samym czasie inaczej niż jego ciemny antagonistą staje się pełny – zarówno silny jak i kochający”.

Cytaty te dowodzą naiwnej wiary autora w to, że teoria Junga na temat archetypów i samorealizacji może zawsze, w każdej fabularnej sytuacji wyjaśniać pochodzenie fabularnych wzorców. Booker należy do pokolenia krytyków, ślepo wierzących w to, że łatwa identyfikacja symbolu w literaturze pozwala na wyjaśnienie wszystkiego, co chcemy. Dlatego właśnie postacie negatywne ciągle są określane w jego pracy jako

„Ciemne figury”, symbolizujące zawsze arogancki egoizm. Z pewnością egoizmem może wyjaśnić dziwactwo kogoś takiego jak Edmund w *Królu Lirze*. Ale czy na pewno można mówić o egoizmie w przypadku Rekina ze „*Szczękach*”. Jego ochota na mięso ssaków, podobnie jak to jest z dinozaurami w *Parku Jurajskim* jest czymś zupełnie naturalnym i na pewno nie wynikającym z egoizmu. Oczywiście te potwory straszą, ale to wszystko nie symbolizuje nic związanego z ludźmi. Nie trzeba bardzo się rozglądać za kolejnymi przykładami by wykazać absurdalność i co za tym idzie bezużyteczność proponowanej przez Bookera metody.

Podobnie rzecz się ma z „regułą trzech”. Zacytujmy raz jeszcze autora: „Kiedy zaczniemy zauważać archetypowe znacznie trojki w opowiadaniu historii, będziemy ją już widzieć wszędzie, wyrażaną na wiele różnych sposobów, małych i dużych”. Cytat ten dowodzi jednego - jego twierdzenie, że „trzy” jest wszechobecne w literaturze graniczy z obsesją. Booker nie dostrzega faktu, że podstawowe sytuacje, jakimi karmi się literacka fikcja, wynikać mogą bardziej z fundamentalnego, od wieków zakorzonego stosunku, jaki ludzie mają do miłości, śmierci, rodziny, sprawiedliwości i przeciwnościach losu. A może jest tak, że fikcje, którymi się karmimy zaludnione są od zawsze tymi samymi typami: piękna młoda kobieta, przystojny silny mężczyzna, odważni przywódcy, dzieci potrzebujące ochrony, mądrzy starsi ludzie. Może schematy fabularne nie są jakimiś archetypami, lecz tak jak dowodził już Arystoteles, pochodzą z interesów ludzkich i tak bardzo jak to możliwe z logiki.

Podsumowując, można by sobie zadać pytanie o rzeczywistą, praktyczną użyteczność tak skatologowanych struktur. Czy gotowe szablony są jedynymi możliwymi? Czy mogą być pomocne w analizie i interpretacji poszczególnych utworów literackich? Ambicją pracy Christophera Bookera było znalezienie jednego możliwego „klucza do fabuł”, za pomocą którego łatwo można by otworzyć i przeanalizować każdą możliwą historię. Odnalazł jedynie wytrych, z którym, jak to z wytrychem, należy postępować ostrożnie. Używając go łatwo można ulec pokusie uproszczeń.

Z pewnością praca Bookera może być użytecznym narzędziem dla tych, którzy zawodowo zajmują się tworzeniem historii na skalę przemysłową - scenarzystów, twórców literatury popularnej. Proponowany przez Bookera szablon sprzyja i pomaga w generowaniu wciąż nowych, podobnych do siebie produktów. Zauważyć przy tym warto, że tworzenie historii przy użyciu szablonu opartego na sytuacjach archetypalnych sprawia, że historie takie stają się przewidywalne i chcąc nie chcąc upodabniają się

do baśni. A stąd już tylko krok do infantylizacji. Dowodem na to niech będzie chociażby zjawisko zdziecinnienia współczesnego kina popularnego. Znamienne jest przecież to, że większość przytoczonych przez autora filmowych przykładów ilustrujących jego tok myślenia, to filmy amerykańskie, powstałe w ostatnich trzydziestu latach z filmowymi *Gwiezdnymi wojnami* i całą filmografią Stevena Spielberga na czele. W ten sposób wygenerowane niegdyś dzięki gotowym wzorcom fabularnym historie, same stają się materiałem, który z łatwością można powielać w nieskończonej ilości wariantów.