

ROZDZIAŁ 5

Gry intertekstualne w baśniach przełomu XX i XXI wieku 161

Część I. Pierwowzór jako „rekwizytornia”

(przedmioty, postaci, motywy), rozpoznawalna podstawa i ślad 161

Nowe baśnie na przełom wieków 161

Strategie intertekstualnej gry 164

Znaczenie rekontekstualizacji 180

Strategia intertekstualności „społecznie zaangażowanej” 192

Część II. Strategie autotematyczne i architekstualne 198

Autotematyzm typu intertekstualnego 199

Dialog architekstualny 210

ROZDZIAŁ 6

Od aksjologii do estetyki. Współczesne inspiracje baśniową poetyką grozy ... 221

Ujęcie okrucieństwa i grozy w baśniach braci Grimm 223

Ad fontes: współczesne nawiązania do baśniowej poetyki grozy 228

Inspiracje baśniową aksjologią 241

ZAKOŃCZENIE 247

BIBLIOGRAFIA 259

INDEKS NAZWISK 279