

# FUNKCJE NAWIĄZAŃ MIĘDZYOBRAZOWYCH W KOMUNIKATACH WIZUALNYCH – NA PRZYKŁADZIE ANIMACJI DISNEYA, PIXARA I DREAMWORKS

Anna Wojciechowska

## Wprowadzenie

Zjawisko **intertekstualności** wskazujące na wyraźne relacje pomiędzy tekstami jest przedmiotem badań przede wszystkim literaturoznawczych i językoznawczych. Koncepcje intertekstualności opierają się na obserwacji, że „każdy tekst stanowi rodzaj intertekstu, ponieważ możemy w nim odnaleźć ślady innych tekstów pochodzących z kultury wcześniejszej lub współczesnej jego powstaniu”<sup>1</sup>. Fenomen intertekstualności polega na pewnego rodzaju nieśmiertelności tekstu. Każdy tekst zawiera w sobie bowiem fragment innego tekstu, przy czym ten nowo powstały twór może być źródłem kolejnej inspiracji, tym samym nie tylko wzbogacając treść nowego utworu, ale również rozszerzając jego znaczenie oraz grono odbiorców. Przytaczając słowa Kristevej<sup>2</sup> – francuskiej badaczki, która jako pierwsza wprowadziła pojęcie intertekstualności – Bobowska-Nastarzewska zwraca uwagę na fakt, że każdy tekst „powstaje w relacji do innych tekstów poprzez zapożyczenia, porównania, odniesienia, kontynuację myśli, dlatego nie jest tworem samodzielnym. To struktura uzależniona od innych systemów semiotycznych, która staje się swoistą «mozaiką» dyskursów, transformacją

---

<sup>1</sup> T. Tomasziewicz, *Przekład audiowizualny*, Warszawa 2009, s. 175.

<sup>2</sup> J. Kristeva, *Problèmes de la structuration du texte*, „Théorie d'ensemble”, Paris 1968, s. 297–316.

i absorpcją innych tekstów”<sup>3</sup>. Według Schäffner ta sieć nawiązań pomiędzy pojedynczymi tekstami może przybierać różną formę, tzn. referencja może być bezpośrednia lub pośrednia, ze wskazaniem źródła lub bez przypisu, a tekst, z którego autor czerpie inspirację, pochodzi zarówno z tego samego, jak i z innego gatunku literackiego<sup>4</sup>.

Niektórzy badacze<sup>5</sup> podkreślają jednak fakt, że zjawiska intertekstualności nie można już rozpatrywać jedynie pod kątem dzieł literackich. Uwaga powinna być zwrócona również na teksty mówione, a także komunikaty wizualne, takie jak reklama, film, czy też na sam obraz. Kessler i Hellwig wskazują na trzy rodzaje referencji występujących w tekstach komercyjnych: 1) intertekstualność odnoszącą się do związku tekst-tekst, 2) **interikonieczność** opisującą związki **obraz-obraz** oraz 3) wizualna intertekstualność będąca połączeniem tych dwóch kategorii, czyli relacji obraz-tekst i tekst-obraz<sup>6</sup>. Niniejszy artykuł zwraca się w stronę relacji powstałych między obrazami, zjawiska będącego do tej pory obszarem rzadko omawianym i analizowanym w badaniach językoznawczych i semiotycznych.

## Związki między obrazami

Wszelkie relacje pomiędzy obrazami są określane w literaturze jako **interpiktoralność**<sup>7</sup> (por. niem. *Interpiktoralität*), **interobrazowość**<sup>8</sup> (por. niem. *Interbildlichkeit*), **interikonieczność**<sup>9,10</sup>, związki **interwizualne**<sup>11</sup>,

<sup>3</sup> P. Bobowska-Nastarzewska, *O intertekstualności na przykładzie własnego tłumaczenia książki Paula Ricceura „Refleksja dokonana. Autobiografia intelektualna”*, „Rocznik Przekładoznawczy” 2009, nr 5, s. 54.

<sup>4</sup> C. Schäffner, *Intercultural intertextuality as a translation phenomenon*, „Perspectives: Studies in Translatology” 2012, nr 3, s. 347.

<sup>5</sup> C. Kessler, T. Hellwig, *Visualisierte Intertextualität als Kontext für Bedeutungskonstruktionen in Karikaturen, politischen Plakaten und Werbeanzeigen*, [w:] *Stabilität und Flexibilität in der Semantik. Strukturelle, kognitive, pragmatische und historische Perspektiven*, red. I. Pohl, K. Konerdinga, Frankfurt 2004, s. 389–400.

<sup>6</sup> Tamże.

<sup>7</sup> G. Iskenmeier, *Interpiktoralität Theorie und Geschichte der Bild-Bild-Bezüge*, Bielefeld 2013.

<sup>8</sup> M. Rose, *Parodie, Intertextualität, Interbildlichkeit*, Bielefeld 2004, s. 74–122.

<sup>9</sup> C. Kessler, T. Hellwig, dz. cyt., s. 387–408.

<sup>10</sup> R. Opilowski, *Intertextualität in der Werbung der Printmedien. Eine Werbestrategie in linguistisch-semiotischer Forschungsperspektive*, Frankfurt am Main 2006, s. 206–215.

<sup>11</sup> T. Falkowski, *Pojęcie interwizualności w badaniach historycznych*, „Sensus Historiae” 2014, nr 4, s. 27–37.

czy też związki **międzyobrazowe**<sup>12</sup>. Analizując definicje proponowane przez Zuschlaga<sup>13</sup> i Rosen<sup>14</sup> można wywnioskować, iż mechanizm powstawania zależności między elementami wizualnymi jest ściśle związany z koncepcją intertekstualności i rządzi się takimi samymi prawami. Zuschlag posługuje się terminem **interikonizacja**, mając na myśli wszelkie odniesienia obrazowe obecne w innych obrazach. Jednocześnie zwraca on uwagę na potrzebę dogłębnej analizy tego zjawiska, kładącej nacisk na badanie jego funkcji oraz źródeł wszelkich nawiązań obrazowych<sup>15</sup>. Belczyk-Kohl i Pociask operują w swoich rozważaniach określeniami „obraz wtórny”, tj. ten, w którym użyto nawiązania i „obraz pierwotny” lub „preobraz”, czyli ten, do którego nawiązano i za Opilowskim<sup>16</sup> są zdania, że „wizualne relacje intertekstualne, określane jako interikonizacja, dotyczą relacji znaków ikonicznych i polegają na odwoływaniu się obrazu wtórnego do obrazu lub obrazów innych tekstów”<sup>17</sup>. Nieco bardziej rozwiniętą definicję podaje Rose, która pod pojęciem interobrazowości rozumie nie tylko bezpośrednie, zauważalne gołym okiem nawiązania obrazowe występujące w innym dziele, ale także relacje pośrednie w postaci alegorii, metafory, pewnego rodzaju modyfikacji elementu wizualnego, czy też zwykłej inspiracji dziełem<sup>18</sup>.

Ciekawe podejście do zjawiska interobrazowości przedstawia także Rybszleger, twierdząc, że w kontekście interobrazowości obrazy są „nie tylko produktami, ale także dynamicznymi procesami, które mają miejsce w konkretnych ramach kulturowych”<sup>19</sup>. Dynamiczność ta odnosi się zapewne do pewnego rodzaju uniwersalności i możliwości użycia jednego obrazu w różnych kontekstach, łączeniu kilku obrazów w jeden, czy też nawiązywaniu do jednego dzieła w innym. Badacz zwraca uwagę, że „obrazy (oraz ich powiązania z innymi obrazami czy tekstami) postrzegać można jako pewnego rodzaju artefakty (a więc przejawy

<sup>12</sup> S. Czekalski, *Intertekstualność i malarstwo. Problemy badań nad związkami międzyobrazowymi*, Poznań 2006.

<sup>13</sup> C. Zuschlag, *Auf dem Weg zu einer Theorie der Interikonizität*, [w:] *Lesen ist wie Sehen. Intermediale Zitate in Bild und Text*, red. S. Horstkotte, K. Leonhard, Köln 2006, s. 89–99.

<sup>14</sup> V. Rosen, *Interpikturalität*, [w:] *Metzler Lexikon Kunstwissenschaft. Ideen – Methoden – Begriffe*, red. U. Pfisterer, Stuttgart 2003, s. 161–164.

<sup>15</sup> C. Zuschlag, dz. cyt., s. 91.

<sup>16</sup> R. Opilowski, dz. cyt..

<sup>17</sup> Y. Belczyk-Kohl, J. Pociask, dz. cyt., s. 118.

<sup>18</sup> M. Rose, dz. cyt., s. 76.

<sup>19</sup> P. Rybszleger, *Interobrazowość i intertekstualność w tekstach i obrazach w sieci – próba zdefiniowania pojęć*, [w:] *Zwrot cyfrowy w humanistyce*, red. A. Radomski, R. Bomba, Lublin 2013, s. 101–114.

funkcjonowania danej kultury), które często funkcjonują w pamięci zbiorowej danej grupy i dają się zakodować czy sklasyfikować<sup>20</sup>. Odbiorca takich komunikatów musi zatem bez wątpienia posiadać pewną wiedzę i umiejętności, aby dostrzec użyte w obrazie nawiązanie. Tak jak w przypadku intertekstualności, zrozumienie wypowiedzi jest „uzależnione od znajomości innego lub innych już poznanych wcześniej tekstów”<sup>21</sup>, tak samo odbiór wszelkich nawiązań interobrazowych wymaga znajomości obrazów, do których się odniesiono. Zadanie jest tym trudniejsze, że „w przypadku interikonizacji stosunkowo rzadko mamy do czynienia z cytowaniem całego obrazu w formie niezmienionej. Większość preobrazów zostaje poddana mniejszej lub większej modyfikacji, np. przez uzupełnienie o elementy istotne dla konstruowania znaczenia tekstu, przez substytucję lub redukcję elementów”<sup>22</sup>. Sama identyfikacja nawiązania może zatem wymagać ogromnej spostrzegawczości i wiedzy. Co więcej, według Venuti, ważna jest także tzw. kompetencja krytyczna, która pozwala na ocenę istoty i znaczenia relacji zarówno w tekście, w którym takie nawiązanie występuje, jak i tradycji czy kultury źródła nawiązania<sup>23</sup>.

W wielu wypadkach interobrazowość można rozumieć także jako rodzaj **metafory wizualnej** (por. ang. *pictorial* lub *visual metaphor*), o której pisze Forceville. Autor dzieli metafory na 1) hybrydy (połączenie dwóch obrazów – źródłowego i docelowego), 2) metafory kontekstualne (umieszczenie nawiązania w nowym dla niego kontekście), 3) porównania (porównanie obrazu docelowego z nawiązaniem) i 4) metafory zintegrowane/produktu (zaczerpnięcie formy lub kształtu)<sup>24</sup>. Forceville podkreśla tym samym fakt, że metafora nie jest już postrzegana tylko jako koncepcja językowa, ale również jako koncepcja myślowa. Wynika z tego, że wszelkie nawiązania i inspiracje wykorzystywane w formie wizualnej mogą być rozpatrywane również w kontekście metaforycznym.

Podsumowując, interikonizacja, tak samo jak intertekstualność, może być procesem zarówno świadomym, jak i nieświadomym. Obrazy bowiem, tak jak i teksty, są elementami kultury i będąc głęboko

<sup>20</sup> P. Rybszleger, dz. cyt., s. 103.

<sup>21</sup> A. Majkiewicz, *Intertekstualność jako nowe (stare) wyzwanie w teorii i praktyce przekładu literackiego*, „Rocznik Przekładoznawczy” 2009, nr 5, s. 121–131.

<sup>22</sup> Y. Belczyk-Kohl, J. Pociąg, dz. cyt., s. 119.

<sup>23</sup> L. Venuti, *Translation, Intertextuality, Interpretation*, „Romance Studies” 2009, nr 3, s. 158.

<sup>24</sup> C. Forceville, *Pictorial and multimodal metaphor*, [w:] *Handbuch Sprache im multimodalen Kontext*, red. N. Klug, H. Stöckl, Berlin 2016, s. 1–21.

zakorzenione w umysłach ludzkich są nieustannie przywoływane i wykorzystywane w określonym celu. W ten sposób pewne obrazy również zyskują status „nieśmiertelnych”.

Nawiązania interobrazowe coraz częściej są zauważane przez odbiorców animacji Disneya, Pixara i DreamWorks<sup>25</sup>. Według Chaume istnieje ogromna potrzeba analizy nawiązań intertekstualnych i obrazowych obecnych w animacjach skierowanych do dzieci i dorosłych, ponieważ zjawisko to, mimo swej powszechności, nie doczekało się jeszcze szczegółowej analizy naukowej<sup>26</sup>. W przypadku komunikatów multimodalnych, jakimi są filmy, zakres analizy dotyczy trzech modalności – wizualnej, dźwiękowej i językowej<sup>27</sup>. „Film jest tekstem multimodalnym, posługującym się językowymi i niejęzykowymi środkami, czyli niezwykle zróżnicowanymi modalnościami do przekazywania znaczeń”<sup>28</sup>. Obecność kilku kanałów przekazu informacji zdecydowanie utrudnia identyfikację i interpretację interobrazowych nawiązań, tym ciekawsze wydają się być funkcje takich zabiegów.

## Cele i metodologia

Celem badań jest zwrócenie uwagi na zjawisko interobrazowości, będące obszarem niezbadanym i ustępującym pierwszeństwa szeroko omawianym związkom międzytekstowym, wskazanie źródeł czerpania nawiązań w materiale audiowizualnym i określenie tendencji w ich stosowaniu. Analizowane będą funkcje takich nawiązań oraz ich znaczenie dla widza.

Jako materiał badawczy wybrano pięć animacji wytwórni filmowych Disney, Pixar i DreamWorks, tj. *Shrek*, *Shrek 2*, *Zwierzogród*, *Coco* oraz *Ralph Demolka w Internecie*. Celowo wykorzystano produkcje z różnych okresów oraz z trzech różnych wytwórni, aby pokazać powszechność występowania zjawiska interobrazowości w filmach animowanych. Podczas kilkukrotnego oglądania filmów analizowano obraz pod względem występowania jednostek w postaci nawiązań interwizualnych. Po zebraniu jednostek referencje zostały podzielone na pięć grup, tworząc poszczególne kategorie nawiązań interobrazowych

<sup>25</sup> F. Chaume, *Audiovisual Translation: Dubbing*, Manchester 2012, s. 148.

<sup>26</sup> Tamże, s. 149.

<sup>27</sup> M. Post, *Film jako tekst multimodalny. Założenia i narzędzia jego analizy*, Wrocław 2017, s. 40.

<sup>28</sup> Tamże, s. 41.

występujących w badanych animacjach. Następnie dokonano analizy ilościowej przykładów, wskazując na występowanie 159 nawiązań interobrazowych w materiale badawczym. Pomocne w identyfikacji referencji okazały się liczne strony internetowe Filmweb i IMDb z ciekawostkami dotyczącymi powstawania filmów, a także artykuły z komentarzami samych producentów oraz filmiki z interpretacjami fanów umieszczane w serwisie internetowym YouTube.

## Analiza ilościowa materiału badawczego

Nawiązania **interobrazowe** w analizowanych animacjach wytwórni Disney, Pixar i DreamWorks zostały podzielone na pięć kategorii: 1) nawiązania do scen filmów, 2) bezpośrednie nawiązania do postaci, 3) pośrednie nawiązania do postaci, 4) nawiązania do nazw, symboli i innych elementów oraz 5) tzw. *Easter eggs* (puszczenie oka do widza). Największą grupą referencji są aluzje oraz bezpośrednie nawiązania do nazw oraz symboli marketingowych. Stanowią one 43% intertekstualności wizualnej zidentyfikowanej w wybranych animacjach. Nieco mniejsza grupa to bezpośrednie zapożyczenie postaci z innych animacji oraz aluzje do celebrytów lub bohaterów filmów, które liczą kolejno 30% i 6% wszystkich referencji. Twórcy animacji dość często inspirowali się również scenami z filmów, wykorzystując charakterystyczne sceny, pewne sekwencje ruchów bohaterów, czy też specyficzną atmosferę stworzoną w innych produkcjach. Analiza wskazała na 24 nawiązania do scen ze znanych filmów i seriali, stanowiących 15% wszystkich „zapożyczeń”. Specyficzny rodzaj interobrazowości reprezentują tzw. *Easter eggs*. Choć są one najmniej liczną grupą, ponieważ stanowią tylko 6% wszystkich nawiązań, występują one w każdej z animacji podanej analizie.

Tabela 1. Analiza ilościowa nawiązań interobrazowych w wybranych filmach (wartości bezwzględne)

Film	Rodzaj nawiązania				
	scena	postać (bezpośrednia)	postać (aluzja)	n a z w y / logo/ inne	<i>Easter eggs</i>
<i>Shrek</i>	7	17	2	1	1
<i>Shrek 2</i>	10	13	0	5	0

<i>Zwierzogród</i>	6	0	1	27	3
<i>Coco</i>	1	0	6	0	5
<i>Ralph Demolka w Internecie</i>	0	18	0	35	1
<b>RAZEM</b>	24	48	9	68	10

*Źródło: opracowanie własne*

### Analiza jakościowa materiału badawczego Nawiązania do scen

Rozpatrując interobrazowość w animacjach pod kątem nawiązań do scen z innych filmów i seriali największą ilość zidentyfikowano w serii *Shrek*. W pierwszej części filmu opowiadającego o przygodach zielonego ogra można dopatrzyć się aż siedmiu scen, które przypominają fragmenty innych kinowych hitów. Moment walki Fiony z towarzyszami Robin Hooda odnosi się do walki Trinity z *Matrixa*. Uchwycony został nie tylko styl walki bohaterki, ale także charakterystyczne *slow motion* podczas wykopu. Dodatkowo taniec Robin Hooda i jego kompanii bardzo przypomina scenę z filmu *Robin Hood: faceci w rajtuzach*. W drugiej części animacji widoczne są natomiast ślady filmów *Obcy – ósmy pasażer Nostromo*, *Spiderman* i *Mission: Impossible*. W pierwszym z nich obcy wychodzi z ciała jednego z bohaterów przebijając się jednocześnie przez jego koszulę. Podobna sytuacja ma miejsce w *Shreku 2*, kiedy Kot w Butach przedziera się przez koszulę Shreka, gdy dochodzi między nimi do sprzeczki. Odtworzona została również kultowa już scena pocałunku Spidermana i Mary Jane, podczas gdy bohater zwisa z budynku głową w dół. Twórcy *Shreka 2* zainspirowali się tym ujęciem, dzięki czemu do podobnej sytuacji dochodzi pomiędzy Shrekiem i Fioną, przy czym Fiona zamiast zdjąć ze Shreka maskę, oczyszcza jego twarz z błota. Bohaterem *Mission: Impossible* staje się z kolei Pinokio ratując Shreka, Ośla i Kota w Butach z zamkowego więzienia. Zwisający na linach bohater animacji jest naśladownictwem Toma Cruise’a włamującego się do siedziby amerykańskiego wywiadu.



Oprócz nawiązań do filmowych „klasyków” nie brakuje również scen zaczerpniętych z innych animacji. Transformacja Fiony w ogra po pocałunku Shreka bardzo przypomina przemianę Bestii z bajki *Piękna i Bestia*, natomiast moment, kiedy Fiona śpiewa do ptaka podczas podróży do zamku Lorda Farquaada nawiązuje do *Królowny Śnieżki i siedmiu krasnoludków* i tytułowej bohaterki, która znana jest ze swojego zamiłowania do śpiewu z ptakami. Do tej samej animacji nawiązuje niewątpliwie scena z magicznym zwierciadłem w zamku Farquaada. Tak, jak Zła Czarownica stawiała przed lustrem i zadawała mu pytanie „Lustreczko powiedz przecie, kto jest najpiękniejszy na świecie”, tak samo Lord Farquaad usiłuje potwierdzić potęgę swojego królestwa w rozmowie ze zwierciadłem.

Interobrazowość jest także widoczna w wielu scenach animacji Disneya pt. *Zwierzogród*. Najbardziej widoczny jest motyw zaczerpnięty z *Ojca chrzestnego* – rozmowa z Judy i Nickiem, a także z Danem Łasicą oprócz kwestii wypowiedzianych przez bohaterów nawiązuje do kultowego filmu także atmosferą, wystrojem pomieszczenia i kreacją Pana Be, czyli szefa tamtejszej mafii. Ubiór bohatera, jego sposób mówienia, charakterystyczna muzyka, czy też motyw ślubu jego córki idealnie podkreślają nawiązanie do kinowego klasyka. Z kolei scena w lodziarni, gdzie lis Nick próbuje oszukać sprzedawcę, jest nawiązaniem do fragmentu filmu *Olbrzym*. Zgadza się nie tylko przedstawienie sytuacji, miejsce sceny i kreacja bohaterów, ale także napis na tabliczce umieszczonej w kawiarni. Jest też referencja do nieco nowszej produk-

cji, tj. serialu Netflix'a pt. *Breaking Bad*, którego chory na nowotwór główny bohater zaczyna w laboratorium produkować metamfetaminę, aby zapewnić byt rodzinie po swojej śmierci. Zbliżony motyw został wykorzystany w animacji, gdzie pod ziemią w starym wagonie metra przygotowana zostaje substancja, która sprawia, że zwierzęta dziczeją. Na zapożyczenie wskazuje tutaj nie tylko produkcja tajemniczego płynu, ale także charakterystyczny strój noszony przez owcę oraz imiona bohaterów, Walter and Jesse, czyli takie same, jak serialowych postaci.



W *Zwierzogrodzie* zaczerpnięto również kilka scen z innych produkcji Disneya, takich jak *Księga Dżungli* oraz *Kraina Lodu*. W oazie *Mistyczne źródło*, które w trakcie śledztwa odwiedzają Judy i Nick, wykorzystano odniesienie do ocierających się o drzewa niedźwiedzi z *Księgi dżungli*, natomiast scena rozmowy głównych bohaterów z Danem Łasicą wygląda tak samo, jak rozmowa Elsy z Dukiem Weaseltonem w *Krainie Lodu*, również dzięki zastosowaniu tej samej gry słownej.

### Nawiązania do postaci

Interwizualność dotycząca postaci w analizowanych animacjach została podzielona na dwie grupy: referencje bezpośrednie oraz pośrednie. Pierwsza grupa jest zdecydowanie większa przede wszystkim ze względu na specyfikę i fabułę filmów, w których zostały użyte takie nawiązania. W *Shreku* można zobaczyć większość bohaterów baśni braci Grimm, które zostały zaadaptowane przez Disneya. Występują tutaj Pinokio

i Gepetto, Trzy Niedźwiadki, Trzy Świnki, Calineczka, Piotruś Pan, Wilk z *Czerwonego Kapturka*, Trzy Ślepe Myszy, czy też Siedmiu Krasnoludków. Nieznacznie różni się jedynie grafika postaci, jednak widz bez wątpienia rozpoznaje w bohaterach ulubieńców z innych bajek. Natomiast w animacji *Ralph Demolka w Internecie* nawet grafika pozostaje niezmieniona. Wandelopa rozmawia nie tylko z Kłapouchym z *Kubusia Puchatka*, ale również trafia do pokoju pełnego disneyowskich księżniczek, gdzie spotyka Vaianę, Elzę i Annę, Roszpunkę, Aurorę, Królowną Śnieżkę, Meridę Waleczną, Jasminę, Bellę, Kopciuszkę, Małą Syrenkę i Pocahontas. Oprócz tego główną bohaterkę gonią żołnierze-klony z *Gwiezdnych wojen* i mija ona grzybki z kultowej gry komputerowej „Mario”.



W kilku produkcjach, oprócz bezpośredniego przejęcia postaci z innych animacji, w kreacji niektórych postaci można zauważyć także aluzje do postaci ze znanych filmów. Postać Kota w Butach ze *Shreka* była wzorowana na dwóch postaciach – Zorro z filmu *Maska Zorro* oraz na Garfieldzie z popularnej kreskówki. Do Zorro upodabnia go nie tylko ubiór, ale także wycięcie litery „P” szpadą, jak to zwykł robić bohater filmu, oraz w wersji oryginalnej charakterystyczny hiszpański akcent kota oraz dubbing Antonio Banderasa, który wcielał się w rolę Zorro. Do Garfielda Puszek upodabnia się, gdy akcja filmu przenosi się do świata „bez Shreka” i kot staje się zwierzątkiem domowym Fiony<sup>29</sup>. W *Zwierzogrodzie* szef mafii, Pan Be, stylizowany jest na głównego bohatera filmu *Ojciec chrzestny*, Vito Corleone. Główny bohater *Coco* spotyka natomiast w Krainie Umarłych kilka postaci, które są aluzją do meksykańskich artystów. Frida Kahlo, El Santo, Jorge Negrete, Maria

<sup>29</sup> J. Hill (2004). „*Shrek 2*” features dizzying array of in-jokes and cultural references. Did you spot them all?. [Online]. Protokół dostępu: <https://www.skwigly.co.uk/shrek-2-features-dizzying-array-of-in-jokes-and-cultural-references-did-you-spot-them-all/> [1 grudnia 2019].

Felix, Cantinflas i Emiliano Zapata to postaci, które nie odgrywają znaczącej roli w filmie, ale ich obecność jest w pewien sposób podkreślana, aby nie umknęła uwadze widza<sup>30</sup>.



### Nawiązania do nazw, logo i inne referencje

Oprócz czerpania inspiracji z innych produkcji, nawiązywania do postaci i scen z filmów, Disney, Pixar i DreamWorks wplatają do świata animacji również elementy realistyczne, nawiązujące do sklepów, firm, znanych międzynarodowych marek, czy popkultury. Przykładowo nad łóżkiem małej Fiony w *Shreku 2* wisi plakat z wizerunkiem „Sir Justina”, nawiązujący do piosenkarza Justina Timberlake’a, a podróżujące do Zasadmiogórogródu młode małżeństwo wraz z osłem mijają Farbucks Coffee, która nawiązuje nazwą do znanej sieci kawiarni Starbucks Coffee. Pełen takich aluzji jest *Zwierzogród*, gdzie nazwy znanych marek zostały połączone ze słowami, które kojarzą się ze zwierzętami. Keyboard, na którym gra kot wyprodukowano w firmie „Catsio”, nawiązuje do marki Casio. W mieście można zauważyć sklepy takie, jak „Urban Snoutfitters” (Urban Outfitters), „Kodiak” (Kodak), „Molex Watches” (Rolex Watches), „Snarlbucks Coffee” (Starbucks Coffee), czy też billboard z reklamą domu mody „Preyda” (Prada). Można również zauważyć reklamę filmu „Star Trunk” (*Star Trek*) oraz plakat musicalu „Rats”, wyglądającego identycznie, jak plakat musicalu *Cats*. Niedźwiedzie polarne pracujące dla Pana Be przeglądają zdjęcia w aplikacji „Zooglegallery” zamiast w Google gallery, a wiadomości telewizyjne transmituje ZNN, a nie CNN. Jedną z najbardziej charakterystycznych aluzji jest natomiast telefon Judy, głównej bohaterki animacji. Otóż z tyłu jej telefonu komórkowego można zobaczyć symbol marchewki, który zastępuje logo firmy Apple – jabłko. Na pudełkach z filmami sprzedawanymi przez Dana Łasicę widać z kolei wizerunki bohaterów animacji

<sup>30</sup> C. Lafuente (2018). *Things inly adults notice in „Coco”*. [Online]. Protokół dostępu: <https://www.thelist.com/114313/things-adults-notice-coco/> [2 grudnia 2019].

Disneya, których twarze zastąpiono wizerunkami zwierząt, a tytuły są aluzją do oryginałów, np. „Wrangled” (*Tangled*)<sup>31</sup>, „Wreck-It-Rhino” (*Wreck-It-Ralph*)<sup>32</sup>, czy „Pig Hero 6” (*Big Hero 6*)<sup>33</sup>.



*Ralph Demolka w Internecie* to źródło bezpośredniego przedstawienia symboli i nazw znanych portali i stron internetowych. W świecie Internetu widzimy m.in. takie ikony, jak Cisco, Amazon, IMDb, Snapchat, YouTube, Facebook, Myspace, czy KnowsMore. Wykorzystano również portal internetowy dla fanów wytwórni „Oh My Disney” oraz franczyzy Disneya *Star Wars*. *Marvel* i *The Muppet Show*.

### *Easter eggs* jako nawiązania interobrazowe

Zupełnie innym rodzajem nawiązań są tzw. *Easter eggs* (czyli jawne nawiązania do fabuły innych animacji, ukryte i niepasujące do treści danej produkcji), które nie wpływają na fabułę filmu, są ledwo zauważalne i można im przypisać jedynie znaczenie symboliczne. Twórcy animacji pozostawiają w mało zauważalnych momentach ślady innych, wcześniejszych produkcji. Przykładowo w *Zwierzogrodzie* ukryto lampę Alladyna, po ulicy przechadzają się słonie w strojach Elsy i Anny z *Krainy Lodu*, a w lodziarni użyto talerzy z motywem z tego samego filmu. W *Coco* pojawia się samochód Pizza Planet – ten sam, którego użyto w pierwszej części animacji *Toy Story*, a na targu sprzedaje

<sup>31</sup> *Zapłątani* w wersji polskiej.

<sup>32</sup> *Ralph Demolka* w wersji polskiej.

<sup>33</sup> *Wielka Szóstka* w wersji polskiej.

się *piniaty* z bohaterami tego filmu – Chudym, Buzzem Astralem, czy Panem Bulwą. W *Shreku* wykorzystano z kolei logo wytwórni DreamWorks, czyli księżyc, i umieszczono je na drzwiach toalety Shreka. Przykłady takie można mnożyć w nieskończoność i zapewne większości z nich nawet nie da się zauważyć bez przybliżenia obrazu lub zwolnienia tempa filmu.



### Podsumowanie wyników

Z analizy źródeł nawiązań interobrazowych wynika, że w grupie dotyczącej bezpośredniego przejścia postaci znalazło się najwięcej bohaterów zaczerpniętych z innych animacji. Dotyczy to trzech z analizowanych filmów, *Shreka*, *Shreka 2* i *Ralph'a Demolki w Internecie*, i zapewne wynika to ze specyfiki fabuły animacji, w której to właśnie postaci z innych bajek pełnią kluczową rolę. Natomiast w *Zwierzogrodzie* i *Coco* zapożyczeń postaci z innych produkcji nie zidentyfikowano. Aluzje do postaci realnych stanowią nieliczną grupę, a najwięcej takich pośrednich nawiązań można odnaleźć w *Coco*. Sami producenci animacji przyznają, że miało to być formą oddania hołdu niezującym już artystom<sup>34</sup>.

Nawiązania do scen z innych filmów występują z kolei w czterech analizowanych filmach animowanych, przy czym najwięcej takich inspiracji zidentyfikowano w produkcjach wytwórni DreamWorks. W *Shreku* nawiązano zarówno do scen z animacji Disneya, jak i do filmów, tzw. „klasyków” kina. W drugiej części serii przeważają już natomiast inspiracje filmowe, takie jak *Władca Pierścieni*, *Mission: Impossible*, czy *Godzilla*. Do scen z innych filmów nawiązano również wielokrotnie w *Zwierzogrodzie*. Tutaj sceny zaczerpnięto zarówno z innych animacji Disneya, jak i z seriali i filmów.

<sup>34</sup> C. Lafuente C. (2018). *Things inly adults notice in „Coco”*. [Online]. Protokół dostępu: <https://www.thelist.com/114313/things-adults-notice-coco/> [2 grudnia 2019].

O ile nawiązania do nazw sklepów i portali internetowych wydają się być naturalnym zabiegiem w animacji *Ralph Demolka w Internecie* i wynikają one z fabuły filmu, to liczne aluzje do znanych sklepów, marek, instytucji, filmów, czy kawiarni w *Zwierzogrodzie* zaskakują.

*Easter eggs* są już pewną tradycją i występują zawsze w produkcjach Disneya i Pixara<sup>35</sup>, chociaż analiza wykazała także przykład tego zabiegu w *Shreku*, produkcji innej wytwórni. Pixar we wszystkich swoich animacjach umieszcza w najmniej zauważalnym momencie swoje logo, czyli białą lampkę oraz niebiesko-żółtą piłkę z czerwonymi gwiazdami. Bardzo często można zauważyć także symbol „A113” będący nazwą pracowni animacji w Kalifornii, gdzie kształciło się wielu znanych animatorów i filmowców<sup>36</sup>. Disney ma z kolei tendencję do umieszczania w swoich animacjach bohaterów z poprzednich produkcji, którzy zazwyczaj są przedstawieni z dalekiej perspektywy, w tłumie lub w mało zauważalnym miejscu. Reguły te sprawdziły się również w analizowanych filmach i zarówno w *Zwierzogrodzie*, *Coco*, jak i w animacji *Ralph Demolka w Internecie* można doszukać się takich właśnie elementów.

Rozważając kwestię funkcji powyższych nawiązań interobrazowych trzeba wziąć pod uwagę aspekty estetyczne, marketingowe, a także samą kreację treści animacji. Jak wcześniej wspomniano, stosowanie określonych rodzajów nawiązań może łączyć się bezpośrednio z zamyśłem samej fabuły filmu, a wykorzystane postacie, nazwy czy symbole są po prostu niezbędnymi elementami stworzonej historii. W pozostałych przypadkach można dopatrywać się chęci uatrakcyjnienia treści, wywołania u widza efektu zaskoczenia, czy też zdziwienia. Twórcy filmów animowanych często nawiązują do realiów, co czyni animację bardziej wiarygodną i przystępną dla dorosłego widza, minimalizując tym samym infantylny charakter produkcji. To urozmaicenie, a czasami nawet wielowątkowość, tworzą w efekcie coś więcej niż tylko sztampowe dzieło. Powstałe animacje można oglądać kilka razy i za każdym razem widz może zauważyć nowy szczegół. Stają się one uniwersalne, atrakcyjne dla widza w każdym wieku – od przedszkolaka do osoby dorosłej. O ile dzieci mogą zwrócić uwagę na występowanie *Easter eggs*, zdecydowanie trudne jest dla nich rozpoznanie aluzji do filmowych „klasyków”, chociażby z uwagi na czas powstania produkcji, do któ-

<sup>35</sup> R. Fletcher(2018). *Pixar has just revealed a whole load of Easter Eggs from its shorts*. [Online]. Protokół dostępu: <https://www.digitalspy.com/movies/a849311/pixar-shorts-easter-eggs-up-toy-story/> [14 grudnia 2019].

<sup>36</sup> Tamże.

rych nawiązuje się w animacjach. Zauważanie tych zabiegów wymaga bez wątpienia pewnej wiedzy dotyczącej popkultury, a także znajomości innych animacji i filmów. Bez takich kompetencji zauważenie aluzji, czy też bezpośredniej relacji z innym obrazem jest niemożliwe. Niewątpliwie tego typu „wstawki” przyczyniają się także do uzyskania efektu humorystycznego, a umieszczanie w obrazie tzw. *Easter eggs* oprócz znaczenia symbolicznego dla twórców, jest także „mrugnięciem oka” do widza i tworzeniem z nim pewnego rodzaju więzi.

Wszelkie nawiązania zauważone w analizowanych filmach wskazują na wielki potencjał warstwy wizualnej w badanych komunikatach. Okazuje się, że obraz można często traktować jako element uniwersalny, ponieważ jedną kompozycję można dopasować do różnych kontekstów czy sytuacji i wykorzystywać ją wielokrotnie. W rezultacie przesłanie elementu wizualnego wydaje się być otwarte i może łączyć się z różnymi tekstami. Interpretacja obrazu zależy natomiast w dużej mierze od kręgu kulturowego, czy też grupy wiekowej odbiorcy przekazu wizualnego i jest możliwa tylko, gdy widz posiada odpowiednie kompetencje interkulturowe. Obecność nawiązań interobrazowych wskazuje zatem nie tylko na kreatywność twórcy danego komunikatu, ale także na ogromne znaczenie i elastyczność obrazu w procesie komunikacji w widowniach, w wielu aspektach heterogeniczną. Z pewnością dalszych badań wymaga kwestia, czy międzyobrazowość (istnienie relacji pomiędzy elementami wizualnymi), analogicznie do intertekstualności, stanowi pewien aspekt ogółu cech i relacji obrazów.

### Bibliografia przedmiotowa

- Majkiewicz A., *Intertekstualność jako nowe (stare) wyzwanie w teorii i praktyce przekładu literackiego*, „Rocznik Przekładoznawczy” 2009, nr. 5, s. 121–131.
- Forceville C., *Pictorial and multimodal metaphor*, [w:] *Handbuch Sprache im multimodalen Kontext*, red. N. Klug, H. Stöckl, Berlin 2016, s. 1–21.
- Kessler C., Hellwig T., *Visualisierte Intertextualität als Kontext für Bedeutungskonstruktionen in Karikaturen, politischen Plakaten und Werbeanzeigen*, [w:] *Stabilität und Flexibilität in der Semantik. Strukturelle, kognitive, pragmatische und historische Perspektiven*, red. I. Pohl, K. Konerdinga, Frankfurt 2004, s. 389–400.
- Schäffner C., *Intercultural intertextuality as a translation phenomenon*, „Perspectives: Studies in Translatology” 2012, nr 3, s. 347.

- Zuschlag C., *Auf dem Weg zu einer Theorie der Interikonizität*, [w:] *Lesen ist wie Sehen. Intermediale Zitate in Bild und Text*, red. S. Horst-kotte, K. Leonhard, Köln 2006, s. 89–99.
- Chaume F., *Audiovisual Translation: Dubbing*, Manchester 2012.
- Fletcher R. (2018). *Pixar has just revealed a whole load of Easter Eggs from its shorts*. [Online]. Protokół dostępu: <https://www.digitalspy.com/movies/a849311/pixar-shorts-easter-eggs-up-toy-story/> [14 grudnia 2019].
- Isekenmeier G., *Interpiktoralität. Theorie und Geschichte der Bild-Bild-Bezüge*, Bielefeld 2013.
- Kristeva J., *Problèmes de la structuration du texte*, „Théorie d’ensemble” 1968, s. 297–316.
- L. Venuti, *Translation, Intertextuality, Interpretation*, „Romance Studies” 2009, nr 3, s. 157–173.
- Lafuente C. (2018). *Things inly adults notice in “Coco”*. [Online]. Protokół dostępu: <https://www.thelist.com/114313/things-adults-notice-coco/> [2 grudnia 2019].
- Post M., *Film jako tekst multimodalny. Założenia i narzędzia jego analizy*, Wrocław 2017.
- Rose M., *Parodie, Intertextualität, Interbildlichkeit*, Bielefeld 2004.
- Bobowska-Nastarzewska P., *O intertekstualności na przykładzie własnego tłumaczenia książki Paula Ricceura „Refleksja dokonana. Autobiografia intelektualna”*, „Rocznik Przekładoznawczy” 2009, nr 5, s. 53–68.
- Rybszleger P., *Interobrazowość i intertekstualność w tekstach i obrazach w sieci – próba zdefiniowania pojęć*, [w:] *Zwrot cyfrowy w humanistyce*, red. A. Radomski, R. Bomba, Lublin 2013, s. 101–114.
- Opiłowski R., *Intertextualität in der Werbung der Printmedien. Eine Werbestrategie in linguistisch-semiotischer Forschungsperspektive*, Frankfurt am Main 2006.
- Czekalski S., *Intertekstualność i malarstwo. Problemy badań nad związkami międzyobrazowymi*, Poznań 2006.
- Falkowski T., *Pojęcie interwizualności w badaniach historycznych*, „Sensus Historiae” 2014, nr 4, s. 27–37.
- Tomaszkiewicz T., *Przekład audiowizualny*, Warszawa 2009.
- Rosen V., *Interpikturalität*, [w:] *Metzler Lexikon Kunstwissenschaft. Ideen – Methoden – Begriffe*, red. U. Pfisterer, Stuttgart 2003, s. 161–164.
- Belczyk-Kohl Y., Pociask J., *O intertekstualności i interikonizacji na przykładzie komiksu „Kajko i Kokosz”*, [w:] *Język, obraz, dyskurs*, red. A. Kapuścińska, J. Szczepniak, M. Cieszkowski, Bydgoszcz 2017, s. 111–134.

### Bibliografia podmiotowa

*Coco*, reż. L. Unkrich A. Molina, rok prod. 2017.

*Ralph Demolka w Internecie*, reż. R. Moore, P. Johnston, rok prod. 2008.

*Shrek 2*, reż. A. Adamson, C. Vernon K. Asbury, rok prod. 2004.

*Shrek*, reż. A. Adamson V. Jenson, rok prod. 2001.

*Zwierzogród*, reż. B. Howard, R. Moore, rok prod. 2016.

### Streszczenie

Pojęcie interpiktoralności, zwane również interwizualnością lub interikonizacją, określa istnienie relacji zachodzących pomiędzy obrazami, bazując na ogólnych założeniach intertekstualności. Celem artykułu jest zwrócenie uwagi na zjawisko interobrazowości, będące do tej pory obszarem pomijanym w analizach językoznawczych. Ponadto artykuł ma wskazać źródła czerpania nawiązań obrazowych w materiale audiowizualnym oraz ich funkcje z punktu widzenia widza. Jako materiał badawczy wybrano pięć filmów animowanych Disneya, Pixara i DreamWorks, które zbadano pod względem występowania nawiązań interobrazowych. Zidentyfikowane jednostki podzielono na pięć kategorii: nawiązania do scen, bezpośrednie przejście postaci, aluzje do postaci, nawiązania do nazw, symboli i innych elementów oraz *Easter eggs*. Następnie poddano je analizie ilościowej i jakościowej, co dało podstawę do sformułowania wniosków końcowych.

Słowa kluczowe: interpiktoralność, intertekstualność, nawiązanie, animacja, aluzja

### Abstract

Intervisuality focuses on the relationship between pictures and is based mainly on the concept of intertextuality. The aim of this paper is to draw attention to the phenomenon of intervisuality, which until now has been of scarce interests in linguistic theory. Furthermore, the author analyses the sources of intervisual references in audiovisual material and their functions from the viewers' point of view. The analysis is based on five animated films from the DreamWorks, Disney and

Pixar productions. The author examined the animations in order to find intervisual references applied in the films. The identified elements were divided into five groups according to the art of intervisuality: references to scenes, direct references to characters, allusions to characters, references to proper names, symbols and other elements, as well as *Easter eggs*. Moreover, qualitative and quantitative research methods were employed in order to formulate the final conclusions.

Keywords: intervisuality, intertextuality, reference, animation, allusion