

<https://doi.org/10.61827/fp2025a8>

Paulina Borowczyk

Instytut Neofilologii, Uniwersytet Zielonogórski

SHREKOREWOLUCJA, CZYLI PRZEŁOMOWY CHARAKTER PRODUKCJI ANIMOWANYCH*

Jak podkreślają w swoich publikacjach oraz wywiadach polscy badacze zajmujący się problematyką związaną z tłumaczeniem audiowizualnym (zob. Tomaszekiewicz, Sikora, Bogucki, Plewa, Kupiszewska, Janikowski, Belczyk, Hołobut), jak i sami tłumacze-dialogiści (Wierzbicka, Wojsz, Wecisła) oraz reżyserzy dubbingu (Wizmur, Kopocińska-Bednarek), recenzenci filmowi (Szczypiński, Śmiałkowski, Raczek, Kałużyński, Orliński, Kurpiewski, Stępnia, Wróblewski, Pietrasik, Zarębski, Ciapara, Olech, Długosz, Grochowska, Giziński, Kozik, Hollender i inni) czy nawet aktorzy użyczający głosów postaciom w bajkach i filmach (Stuhr, Malajkat, Zamachowski, Kożuchowska, Boberek, Kunikowska, Kondrat), „przełomem w sposobie opracowywania dubbingowego tekstu docelowego był rok 2001”¹, a dokładnie 13 lipca, kiedy na ekrany rodzimych kin weszła amerykańska produkcja pt. *Shrek* zrealizowana przez wytwórnię DreamWorks. Seria o zielonym ogrze zrewolucjonizowała myślenie o animacji pod wieloma względami.

Pozytywny przewrót w postrzeganiu dubbingu² na polskim gruncie zapoczątkowali Joanna Wismur, reżyser dubbingu, oraz Bartosz Wierzbęta, tłumacz-dialogista, który postawił na potoczność języka oraz swojskość dialogów. Okazało się, że dialogi mogą być śmieszne, mogą budzić emocje, mogą wzruszać, obfitują w powiedzenia z języka potocznego, brzmią naturalnie, nawet jeśli stosowane przez tłumaczy rozwiązania są radykalne i czasem odbiegają od treści oryginału. Polska wersja dubbingu to pod wieloma względami twórcza i swobodna interpretacja dialogów źródłowych, co z kolei skutkuje tym, że widz ma do czynienia z produktem udomowionym, zrozumiałym

* W niniejszym artykule, który stanowi rozszerzoną wersję szkicu *Czynniki warunkujące popularność filmów dubbingowanych – relacje intertekstualne* (w: *Przekład jako akt komunikacji międzykulturowej*, red. I. Kasperska, A. Żuchelkowska, Poznań 2013), odnoszę się wyłącznie do pierwszej i drugiej części *Shreka* oraz przykładów pochodzących z tych właśnie produkcji. Jednak omawiane aspekty są w większości charakterystyczne również dla pozostałych filmów animowanych bądź tych z udziałem aktorów. Formuła zaproponowana przez twórców *Shreka* tak bardzo się sprawdziła, że animacje powstałe po 2001 r. są tworzone w podobnym duchu i sięgają po sprawdzone środki. Mowa tu m.in. o stworzeniu całej siatki aluzji do świata popkultury, absurdalnym humorze, parodii czy wykorzystaniu głosów znanych aktorów.

¹ E. Plewa, *Układy translacji audiowizualnych*, [w:] *Studi@ Naukowe* 28, red. S. Grucza, Warszawa 2015, s. 115.

2 W przytoczonym kontekście dubbing jest rozumiany zarówno jako opracowanie polskiej „translacji dubbingowej” (E. Plewa, *op. cit.*), jak i technika transferu audiowizualnego.

i dostosowanym do jego potrzeb i oczekiwań. Ten produkt tworzy iluzję, jakby film powstał z myślą o polskim widzu. Sukces *Shreka* spowodował, że producenci, zlecający dubbing innych animacji, zalecali, by było „zrobione pod *Shreka*”³. Jednak Bartosz Wierzbęta w wywiadach udzielonych kilka lat po premierze pierwszej części przygód zielonego ogra zwraca uwagę na fakt, że formuła wplatania aluzji do polskiej rzeczywistości może wreszcie się wyczerpać. „Wiemy, że nie możemy nieustannie jechać na tych samych patentach. Publiczność kupiła pomysł odważnego spolszczania tekstu, lecz już niedługo podobny sposób budowania komizmu okaże się zapewne przebrzmiały. Pozostaje nadzieja, że kolejne filmy odpowiedzą nam, co zrobić nowego”⁴. Podobnie rzecz się ma z zabawnymi odniesieniami do twórczości używających głosu aktorów, które Wierzbęta komentuje w następujący sposób: „wiedząc, kto wcieli się w daną rolę, zastanawiam się, czy można do tego jakoś sensownie nawiązać. Ale to kolejna formuła, która kiedyś była nowa i bawiła, ale z czasem została tak wyeksploatowana, że już chyba nudzi. Staram się już nie iść tym kluczem”⁵. W tym kontekście warto również przytoczyć jeszcze jedną wypowiedź polskiego dialogisty, dotyczącą zachowania równowagi w stosowaniu lokalnych żartów, aby uniknąć wrażenia przesytu bądź sztucznego „dośmieszania” dialogu. „Nie znoszę żartów na siłę. Gdyby dowcipów wywodzących się z polskiej kultury było więcej, powstałoby wrażenie przesytu. To nie jest tak, że czekam na każdą okazję, aby ktoś mógł powiedzieć coś śmiesznego, bo niektóre postacie nie są od tego, by mówić śmieszne grepsy”⁶. Należy przypomnieć, że oryginalna wersja filmu również obfituje w mowę potoczną oraz odniesienia do kultury, co prawda amerykańskiej, które dla odbiorcy tekstu translatu są zwyczajnie nieczytelne i mało śmieszne.

Jednak przełom w postrzeganiu animacji nie dotyczy wyłącznie warstwy językowej pełnej naturalnie brzmiących, błyskotliwych, wybitnie odegranych głosem oraz zaczerpniętych z języka potocznego i naszpikowanych kulturowymi aluzjami dialogów. Rewolucja, którą należy w pierwszej kolejności przypisać twórcom bajek i filmów tworzonych za oceanem, odnosi się również do kilku innych aspektów, mających wymiar pozajęzykowy, a których nie sposób pominąć: 1. postmodernistyczny charakter bajek i filmów po roku 2000 oraz zerwanie z klasycznym podziałem świata na dobro i zło, które widz znał przede wszystkim z dominujących na rynku produkcji disneyowskich; 2. wykorzystanie nowoczesnych technologii komputerowych przy tworzeniu animowanych postaci i ich bajkowego świata, co skutkuje ich realistycznym wyglądem⁷;

3 A. Szczygieł, *Nie dają ciała*, „Film” 2002, nr 7, s. 50.

4 A. Sańczuk, *Atrakcyjne głosy paszczą*, „Film” 2005, nr 7, s. 44.

5 B. Wierzbęta (wywiad Anny Kempys), *Świat nie kończy się na dubbingu*, <https://film.interia.pl/wywiady/news-swiat-nie-konczy-sie-na-dubbingu,nId,1835815> [dostęp: 13.12.2015].

6 M. Grochowska, *Po co nam dubbing*, „Kino” 2004, nr 9, s. 40.

7 Jak podkreślają dziennikarze, przełom techniczny zaprezentował pełnometrażowy film w całości zrealizowany metodą cyfrowej animacji *Toy Story* (1995) firmy Pixar. Dotychczas „traktowana z lekceważeniem animacja komputerowa zawojowała ekrany, a w efekcie zmieniła gusty i przyzwyczajenia widzów”; jednak „prawdziwy ferment stylistyczny wprowadził *Shrek*, kontestujący typowo

3. połączenie i przenikanie się świata bajkowego z rzeczywistym (uwikłanie postaci bajkowych w ludzką rzeczywistość znaną odbiorcom filmu); 4. użyczenie głosów postaciom przez znanych aktorów (stworzenie rewelacyjnych jakościowo interpretacji dubbingowych)⁸; 5. stworzenie całej siatki aluzji kulturowych w warstwie wizualnej filmów⁹. Ogólnie zarysowane właśnie aspekty wyznaczają pola namysłu w dalszej części rozważań.

Nie ulega wątpliwości, że zabawa w intertekstualne skojarzenia występująca w dialogach (którą w przypadku serii o *Shreku* swobodnie i kreatywnie oddał polski tłumacz-dialogista Bartosz Wierzbęta), a o której celowo nie wspomniałam powyżej, również należy do nowatorskiej formy komunikacji z widzem. Ponieważ interesującą mnie najbardziej analizą porównawczą warstwy językowej pod kątem tłumaczenia elementów kulturowych (chodzi o nawiązania do innych filmów, cytowanie wierszyków, rymowanek, tekstów piosenek, odniesienia do twórczości aktorów podkładających głosy bohaterom i wiele innych) w dubbingu i napisach zajmowałam się w innych publikacjach¹⁰, poniżej zamierzam skupić się wyłącznie na omówieniu ww. aspektów,

disnejowskie wzorce” (K. Długosz, <https://www.tygodnikprzeglad.pl/animowana-rewolucja/> [dostęp: 28.04.2019]). Podobną opinię wyraża J. Stępiak (*Dubbing w Polsce, czyli dlaczego Will Smith nie mówi polskim głosem?*, „Fragile. Pismo Kulturalne” 2015, 2 lutego (<https://fragile.net.pl/home/dubbing-w-polsce-czyli-dlaczego-will-smith-nie-mowi-polskim-glosem/> [dostęp: 22.04.2019])), podkreślając w swojej publikacji, że *Toy Story*, pierwszy film animacji komputerowej, stanowił odzwierciedlenie „przyzwyczajień polskiego przemysłu dubbingowego do wierności tłumaczenia” i charakteryzował się „sztywnością dialogów”, nie powodując większego poruszenia, natomiast „prawdziwą zawieruchę wywołał dopiero *Shrek*”. A zatem – „jakby nie patrzeć, polski dubbing można podzielić na dwie ery – przed *Shrekiem* i po *Shreku*”.

8 Oczywiście istnieje wiele dobrych jakościowo polskich dubbingów disnejowskich produkcji sprzed roku 2001, którymi widzowie zachwycają się do dziś. Łukasz Budnik (<https://film.org.pl/a/ranking/timon-osiol-i-inni-czyli-ulubione-polskie-dubbingi-132345/2/> [dostęp: 5.04.2019]) wskazuje na fenomenalne kreacje rodzimych aktorów, którzy „bezbłędnie wpisali się w charakterystykę postaci”: Wiktor Zborowski, Marek Barbasiewicz, Emilian Kamiński i Krzysztof Tyniec w *Królu lwie* (1994), Witold Pyrkosz i Robert Czebotar w *Toy story* (seria 1995-2010), Paweł Szczesny i ponownie Witold Pyrkosz w *Herkulesie* (1997). Jednak zatrudnianie znanych aktorów w filmach dla dzieci nie było tak rozpowszechnioną praktyką jak obecnie, a praca w dubbingu kojarzyła się głównie z chałturą.

9 Odniesienia do innych filmów w warstwie wizualnej są powszechnym zabiegiem w produkcjach filmowych jako takich, ale wykorzystanie tego środka w animacjach i filmach aktorskich teoretycznie skierowanych do dzieci i młodzieży nie było tak popularne do czasu wejścia na ekrany kin pierwszej części *Shreka*.

10 Zob. P. Borowczyk, *Gry intertekstualne w warstwach wizualnej i słownej filmów dubbingowanych*, [w:] *Komunikacja międzykulturowa w świetle współczesnej translatoologii, Między słowami, między światami*, red. B. Jeglińska, K. Kodeniec, A. Krawczyk-Łaskarzewska, J. Nawacka, Olsztyn 2015, s. 66-81; eadem, *Czynniki warunkujące popularność filmów dubbingowanych – relacje intertekstualne*, [w:] *Przekład jako akt komunikacji międzykulturowej*, red. I. Kasperska, A. Żuchelkowska, Poznań 2013, s. 13-29; eadem, *Zjawisko adaptacji w kontekście filmowym*, [w:] *Thumacz: służa, pośrednik, twórca?*, red. M. Guławska-Gawkowska, K. Hejwowski, A. Szczesny, Warszawa 2012, s. 315-327; eadem, *Różne oblicza Asteriksa i zielonego ogra. Studium nad tłumaczeniem dialogów*, [w:] *Przekład jako produkt i kontekst jego odbioru*, red. I. Kasperska, A. Żuchelkowska, Poznań 2011, s. 71-84; eadem, *Les techniques adaptatrices utilisées par les traducteurs audiovisuels dans les versions doublées (française,*

powołując się na liczne informacje zawarte w prasie filmowej. To właśnie tam, zaledwie kilka dni po premierze filmu, pojawiają się pierwsze recenzje i wrażenia krytyków, którzy analizują każdy aspekt obejrzanej produkcji, wychwytyjąc błędy i smaczki. Dlatego uważam, że ich przemilczenie skutkowałoby niepełnym obrazem sytuacji w odniesieniu do rewolucyjnego charakteru amerykańskich produkcji. Należy podkreślić, że przełomowe podejście do animacji zarówno pod kątem fabuły, jak i użycia najnowszych technologii oraz wywrotowy charakter bajek były szeroko komentowane przez recenzentów filmowych oraz dziennikarzy związanych z branżą filmową.

1

Producenci i założyciele wytwórni filmowej DreamWorks – Jeffrey Katzenberg, David Geffen oraz Steven Spielberg – w 2001 r. stworzyli „pierwszą bajkę dekonstruuującą disnejowski sen”, krytycy zaś okrzyknęli ją „pierwszym postmodernistycznym filmem animowanym”¹¹. Podobnie brzmiących recenzji, podkreślających przede wszystkim wywrotowy i anty-dydaktyczny charakter *Shreka* i stojących tym samym w opozycji do filmów wyprodukowanych przez dotychczasowego monopolistę na rynku animacji Disneya, po premierze w Polsce pojawiło się w prasie bardzo wiele. W tabeli 1 przedstawiam wybrane opinie.

Twórcy DreamWorks wyrócili zatem do góry nogami bajkowe stereotypy i schematy, zerwali „z bohaterami albo bardzo szlachetnymi, albo naznaczonymi raz na zawsze piętnem grzechu. Już nie mówiąc o cukierkowych kolorkach i nieżnośnie słodkim podkładzie muzycznym”¹². Uznając disnejowskie produkcje za infantylne, założyli, że „dzieci wychowane na MTV i grach komputerowych wydoroślały i bajki o królewnach przestały je bawić. [Zaczęli] do najmłodszych widzów mówić jak do małych dorosłych – o prawie do inności, o wolności, o życiowych ambicjach, o świecie pełnym przemocy, której trzeba stawiać czoło, o wartości przyjaźni i lojalności”¹³. „Postanowili przenicować morały znanych bajek, odmienić poetykę animowanych opowieści, zabawić widza, sprowokować do myślenia”¹⁴. W konsekwencji współczesny film animowany jest czymś w rodzaju „przekornej antybaśni”, adresowanej do widzów „w każdym wieku i o różnym poziomie intelektualnym”¹⁵, w której „nie ma miejsca na clikiwość, sentymentalizm i dydaktykę, sporo natomiast kpiny, ironii i wręcz szyderstwa”¹⁶. Jak wynika z powyższych cytatów, w przypadku *Shreka* w prasie aż roi się od sformułowań

polonaise et allemande) du film américain „Shrek”, [w:] *Francophonie et interculturalité*, red. J. Lis, T. Tomaszewicz, Łask 2008, s. 13-22.

11 J. Wróblewski, *Jak Shrek połknął Myszkę Miki*, „Polityka” 2001, nr 31 (2309), s. 46-48.

12 Z. Pietrasik, *Zabójczy urok zielonego potworka*, „Polityka” 2007, nr 28 (2612), s. 85.

13 B. Hollender, *Shrek powraca w świetnej formie*, „Rzeczpospolita” 2007, nr 150 (7747), s. A12.

14 J. Wójcik, *Przekorna antybaśń*, „Rzeczpospolita” 2001, nr 166 (5939), s. A8.

15 *Ibidem*.

16 K.J. Zarębski, *Zemsta jest zielona*, „Kino” 2001, nr 7-8, s. 46.

Tabela 1

Imię i nazwisko autora / tytuł oraz źródło publikacji	Cytat
Joanna Olech, <i>Opowiem wam bajkę...</i> , „Tygodnik Powszechny” 2001	<i>Shrek</i> „w niczym nie przypomina słodkiej, disneyowskiej leguminy, do jakiej przywykliśmy. Od pierwszej do ostatniej minuty autorzy kpią sobie w żywe oczy z naszych wyobrażeń o politycznie poprawnej bajeczce dla dzieci. [...] Bajki ze stuletnią brodą coraz mniej przystają do rzeczywistości. Autorzy <i>Shreka</i> wywrócili do góry nogami wszystkie bajkowe klisze, napisali filmową baśń à rebours. Ilekroć podążasz wydeptaną ścieżką dobrze znanej fabuły i wydaje ci się, że wiesz, co za chwilę nastąpi – reżyser robi ci »zyg, zyg« i szydzi z twoich disneyowskich nawyków. [...] <i>Shrek</i> jest jak cebula i cały film jest jak cebula – ma wiele warstw. Pierwsza warstwa to zwykła animowana opowiadka o baśniowych stworach, zakończona obojętnym happy endem. Kolejne warstwy to: esej o tolerancji... manifest feministyczny... wielopiętrowy pastisz kultury masowej... postmodernistyczna kpina ze stereotypów...”
Janusz Wróblewski, <i>Jak „Shrek” połknął Myszkę Miki</i> , „Polityka” 2001	„Parodiując disneyowskie wątki, łamiąc schematy, odwracając pointy, kpiąc z przyzwyczajen widzów, opatrząc sceny dowcipnym i współczesnym komentarzem Adamson i Jenson* osiągnęli nową wartość. Odidealizowali bajkową rzeczywistość. Odbrazowali mit”
Janusz Wróblewski, <i>Latać każdy może</i> , „Polityka” 2002	„[...] współczesne bajki są przesiąknięte duchem postmodernizmu. Ich dialogi stanowią coś w rodzaju kodu dla wtajemniczonych”
Sean Smith, <i>Mój wielki zielony sequel</i> , „Newsweek” 2004	„Wytwórnia osiągnęła globalny sukces dzięki <i>Shrekowi</i>, w którym bezbłędnie wykpiono baśniową formułę dotychczasowego Królestwa Magii – wytwórni Walta Disneya. Disney przez 75 lat był liderem pod każdym względem – komentuje Jeffrey Katzenberg. [...] Musieliśmy znaleźć własną drogę, żeby obalić stare bajkowe schematy. <i>Shrek</i> stał się esencją naszego pomysłu na baśń”
Kamil Śmiałkowski, <i>Najbardziej znana morda w Hollywood</i> , „Dziennik” 2007	„I jako współwłaściciel studia Dreamworks po kilku mniej udanych próbach osiągnął to właśnie <i>Shrekiem</i>, filmem, który parodiował dziesiątki disneyowskich schematów, postaci i rozwiązań fabularnych. Okazało się, że widzowie są już trochę zmęczeni dekadami panowania estetyki <i>Kopciuszka</i>. A rubaszne wyśmianie jej to coś, co idealnie wpasowuje się w ich potrzeby”
Adrian Szczypiński, <i>Potwory i spółka. Stres wrogiem zdrowia</i> , https://film.org.pl/r/potwory-i-spolka-2001-stres-wrogiem-zdrowia-118593/	„<i>Shrek</i> to radosny cios w samo serce klasycznej baśni, gdzie każda archetypowa sytuacja i postać została szyderczo wyśmiana i bezbłędnie wywrócona na lewą stronę”
Jacek Kozłowski, <i>Shrek 2. Jeszcze śmieszniej, jeszcze lepiej</i> , https://film.org.pl/r/shrek-2-2004-126924/	„<i>Shrek</i> szydzi z całej popkultury. Obrywa się tutaj każdemu: filmowcom, muzykom i politykom. [...] Przekłutwa ten nadęty balonik komercji w sposób błyskotliwie bezczelny, bo właśnie całkowicie komercyjny”

* Andrew Adamson i Vicky Jenson – reżyserzy filmu *Shrek* (2001).

krytyków, że film jest pierwszą postmodernistyczną produkcją animowaną, w której tradycyjne wartości ulegają przewartościowaniu, a bajkowe stwory borykają się ze zwykłymi, ludzkimi problemami.

Z tych recenzji wyłania się podstawowy atrybut amerykańskiej produkcji: jej postmodernistyczny charakter z powodzeniem wykorzystujący intertekstualną grę z widzom oraz humor w postaci kpiny i szyderstwa.

Na czym polega ta akcentowana w licznych stanowiskach dziennikarzy postmodernistyczna natura *Shreka* oraz animacjach zrealizowanych po 2001 r.? Chodzi tu przede wszystkim o produkcje będące rezultatem prac wytwórni DreamWorks po roku 2001, m.in. *Rybki z ferajny* (2004), *Shrek 2* (2004), *Madagaskar* (2005), *Wallace i Gromit: Kłątwa Królika* (2005), *Kung Fu Panda* (2008) oraz filmy zrealizowane przez Pixar (pełna nazwa: Pixar Animation Studios), amerykańską wytwórnię filmów animowanych, która należy do konkurenta DreamWorks, the Walt Disney Company, m.in. *Potwory i spółka* (2001), *Gdzie jest Nemo?* (2003), *Iniemamocni* (2004). Jak zaznacza Szczypiński, twórcy Pixara również tchnęli nowego ducha w kino familijne i „zamiast infantylnej rozrywki zapewnili wielopiętrową zabawę dla widza w każdym wieku. Kluczem do tego okazało się zerwanie ze sztywnymi schematami grzecznych bajek z nieodłącznym morałem. Morał pozostał, podobnie jak odwieczny motyw walki dobra ze złem, lecz novum Pixara polegało na zręcznym i finezyjnym cytowaniu legend popkultury i rozwiązaniach fabularnych, znanych z największych dokonań »dorosłego« kina”¹⁷.

Według *Słownika języka polskiego PWN online*¹⁸ postmodernizm to „nurt w sztuce, literaturze i filozofii końca XX w., stanowiący krytykę nowoczesnej cywilizacji opartej na idei racjonalnego i jednolitego porządku istniejącego w świecie”. Jak podaje Szahaj, sztuka postmodernistyczna „rezygnuje z terroru oryginalności i pożądanego tego, co nowe, na rzecz swobodnej gry z tradycją, dowolnego mieszania stylów, korzystania pełnymi garściami ze wszystkich wypracowanych dotąd chwytów i technik artystycznych”¹⁹. W filmie postmodernizm przejawia się jako swoisty kolaż znanych i istniejących już schematów, które, poddawane modyfikacjom, „zyskują całkowicie nowy wymiar semantyczny”²⁰. Chodzi o zjawisko intertekstualności i fakt wykorzystywania i odnośnienia się np. do uprzednich tekstów kultury w realizowanym filmie bądź tekście, dając im nowe życie w nowym kontekście.

Polska badaczka w dziedzinie filmoznawstwa, Agnieszka Ogonowska, zaznacza, że *Shrek* jest „produktem postmodernistycznej formacji kulturowej, na co wskazuje

17 <https://film.org.pl/r/potwory-i-spolka-2001-stres-wrogiem-zdrowia-118593/> [dostęp: 1.05.2019].

18 <https://sjp.pwn.pl/slowniki/postmodernizm.html>.

19 A. Szahaj, *Co to jest postmodernizm?*, „Ethos” 1996, vol. 33-34, s. 70.

20 O specyfice filmu postmodernistycznego i intertekstualnych wątkach na przykładzie twórczości Tima Burtona pisze Katarzyna Żakieta (*Autorskie (od)tworzenie. O intertekstualnych wątkach w twórczości Tima Burtona*, „Ogrody Nauk i Sztuk” 2013, nr 3, s. 267-276, <https://doi.org/10.15503/onis2013.267.276>).

właśnie stosowane przez twórcę: poetyka dystansu wobec pewnej tradycji kulturowej, a zarazem kultura fragmentu, która ją w pewien sposób unicestwia, wykorzystując elementy innych tekstów do kreowania własnej rzeczywistości”²¹. Ów dystans, „mrugnięcie okiem” wobec znanych widzowi bajek, postaci baśniowych, ale również wobec elementów z otaczającego go świata kultury masowej, popularnej (odniesienia do znanych osób, innych filmów, obrazów, tekstów literackich, programów telewizyjnych, haseł reklamowych, obyczajów) w *Shreku* jest realizowany poprzez użycie strategii parodystycznych. I tu dochodzimy do sedna postmodernistycznej „konstrukcji filmowej opowieści” i postmodernistycznego wymiaru sztuki w ogóle²²: wszechobecna ironia, pastisz, parodia, humor i dowcip to czynniki wyróżniające ten rodzaj filmów czy innych tekstów kultury²³. „Sztuka postmodernistyczna rezygnuje z typowych dla sztuki modernistycznej ambicji: poszukiwania prawdy, pomocy w emancypacji jakichś grup społecznych, kreowania jakichś nowych (postępowych) światopoglądów. W tym sensie nie chce już konkurować z nauką czy filozofią. Stara się raczej z nimi flirtować, często żartobliwie, tak jak flirtuje z kulturą masową i kiczem”²⁴.

Dystans do utartych konwencji bajkowego świata oraz podanie ich w wątpliwość przez głównego bohatera, czyli Shreka, widoczny jest już w otwierającej opowieść filmową scenie. Otóż naszym oczom ukazuje się księga z zapisem bajki, której towarzyszy głos narratora.

Tabela 2

Tekst angielski (tekst wyjściowy)	Tekst polski (tekst docelowy)
<i>Narrator: Once upon a time there was a lovely princess. But she had an enchantment upon her of a fearful sort, which could only be broken by love's first kiss. She was locked away in a castle guarded by a terrible fire breathing dragon. Many brave knights had attempted to free her from this dreadful prison, but none prevailed. She waited in the dragons keep in the highest room of the tallest tower for her true love and true love's first kiss.</i>	Narrator: Dawno, dawno temu była sobie piękna królewna. Ktoś jednak rzucił na nią zły urok, którego moc złamać mógł tylko pocałunek prawdziwej miłości. Królewnę zamknęto w wieży, tej zaś strzegł okrutny smok ziejący ogniem. Wielu dzielnych rycerzy próbowało uwolnić nieszczęsną z samotni..., jednak żadnemu się nie powiodło. Królewna czekała w smoczym zamczysku w najwyższej komnacie, w najwyższej wieży. Czekala na pierwszy pocałunek miłości...
<i>Shrek: Like that's ever gonna happen. What a load of...</i>	Shrek: No to se jeszcze poczeka. Co to za szajs?

21 A. Ogonowska, „Shrek” w epoce telewizji, „Kultura Popularna” 2005, nr 2 (12), s. 110.

22 *Ibidem*.

23 Jak zaznacza A. Ogonowska (*Tekst filmowy we współczesnym pejzażu kulturowym*, Kraków 2004) w swojej książce, „tekst filmowy we współczesnym pejzażu kulturowym” to „gry intertekstualne oparte na zabawie konwencjami gatunkowymi często wykorzystywane są przez twórców kina postmodernistycznego; wystarczy przywołać takie przykłady filmowe, jak *Batman* Tima Burtona (1989) czy *Kto wrobił królika Rogera* Roberta Zameckisa (1988)”. Na gruncie polskim zaś śmiało zonglował grammi intertekstualnymi Juliusz Machulski w filmie *Déjà vu* (1989).

24 A. Szahaj, *op. cit.*, s. 71.

Wypowiedź tę nagle przerywa komentarz Shreka „No to se jeszcze poczeka”, który po chwili wyrywa stronę z książki i wykorzystuje ją jako papier toaletowy, rzucając na koniec przy wyjściu z wychodka i dodaje: „co to za szajs?”. Jak widać, *Shrek* to „swoista gra, »migotanie«, »pulsowanie«, wesoła zabawa znaczeniami, prowokacja do tworzenia nowych”²⁵. Zresztą takich scen, gdy widz jest dystansowany wobec akcji, bajkowej konwencji, stereotypowych cech bohaterów i w których zarówno w oryginale, jak i w tłumaczeniu nie stroni się od bardzo potocznego, czasem wręcz niepoprawnego języka, jest wiele w analizowanych w niniejszej pracy filmach.

Warto również odnieść się do uwag i informacji zawartych w podręczniku dla filmowców, producentów, reżyserów czy twórców gier zatytułowanym *Mysleć animacją* autorstwa Mike’a Wellinsa. Jak zauważa badacz, „animacja od samego początku powiązana jest z humorem i wykorzystuje go do kreowania emocjonalnych związków. [...] Animacja i komedia tworzą wyjątkową więź bazującą na skrajnościach i przesadzie”²⁶. Natomiast animacja, wyróżniająca się postmodernistycznymi właściwościami i nieustannie imitująca bądź nawiązująca do znanych i rozpoznawalnych produktów kultury zarówno w warstwie wizualnej, jak i słownej, posługuje się parodią i pastiszem. I jeśli pokaże się widzowi coś, co widział lub słyszał już wiele razy gdzie indziej, to można być pewnym, że uzyska się pożądaný efekt komiczny”²⁷. Bez wątpienia widzowie cieszą się, gdy rozpoznają sparodiowane lub ośmieszone sceny z klasycznych filmów. Parodia i pastisz we współczesnych mediach wizualnych należą do wysoce efektywnych narzędzi. Komedia *Toy Story*, *Shrek*, *Shrek 2* są pełne pastiszów i odniesień do innych filmów oraz programów telewizyjnych. Pastisz może opierać się także na przeciwieństwach. Przykładowo świat Shreka to świat bajki. „Większość widzów wyobraża sobie scenerię bajek jako świat bardzo stary, prawie średniowieczny. Tymczasem w filmie widzimy kawiarnię Starbucks, inne dobrze znane sklepy oraz program *Randka w ciemno*, pokazywany za pomocą magicznego zwierciadła. Mamy absurdalny dowcip i absurdalny temat”²⁸. Należy pamiętać, że mowa jest o filmach amerykańskiej produkcji i część znaków towarowych czy nazw marek widoczna na ekranie nie będzie budzić takich samych skojarzeń wśród polskich odbiorców”²⁹.

25 A. Sadownik, *Shrek jako nauczyciel? O edukacji w dobie postmodernistycznej kultury wizualnej*, „Kultura Popularna” 2004, nr 1 (7), s. 106.

26 M. Wellins, *Mysleć animacją. Podręcznik dla filmowców*, przeł. A. Wojnach, Warszawa 2018, s. 66.

27 Ważną publikacją w dziedzinie tłumaczenia audiowizualnego jest książka Iwony Sikory *Dubbing filmów animowanych. Strategie translatorskie w polskim dubbingu anglojęzycznych filmów animowanych* (Nysa 2013). W jednym z rozdziałów autorka przedstawia analizę technik translatorskich właśnie w tłumaczeniu elementów komicznych z języka angielskiego na polski na przykładzie wyselekcjonowanych filmów animowanych. Analiza obejmuje trzy kategorie ze względu na występujący w filmach rodzaj humoru i związane z nim trudności translatorskie.

28 M. Wellins, *op. cit.*, s. 69.

29 Szerzej o występowaniu odniesień ekstratekstualnych, które są uniwersalne i znane odbiorcom wielu kultur lub takich, które mają charakter „narodowy” i funkcjonują w obrębie jednego społeczeństwa, piszę w publikacji *Gry intertekstualne w warstwach wizualnej i słownej filmów dubbingowanych*,

Należy również zauważyć, że w dobie ogromnego wpływu mediów wizualnych na nasze życie (spowodowanego m.in. szybkim rozwojem nowych technologii), nieograniczonego dostępu do szeroko rozumianych multimediów, widz coraz swobodniej i sprawniej porusza się wśród tekstów audiowizualnych realizowanych na całym świecie. Dzięki temu coraz lepiej radzi sobie z odczytaniem i odszyfrowywaniem sparodiowanych scen, identyfikowaniem utworów muzycznych, nazw marek czy cytatów. Ogonowska mówi o „intensyfikacji procesu globalizacji kultury”³⁰. Produkty kultury „wysokiej” bądź popularnej, niegdyś słabo dostępne bądź nieosiągalne, są dziś na wyciągnięcie ręki.

Podsumowując, można zatem stwierdzić, że uciekając od klasycznej formuły baśni, wyłania się obraz filmu, w którym przeplatają się język potoczny, czarny humor, liczne parodie świata popkultury, satyra, cytaty i aluzje, w których aż roi się od gagów i przewrotnych sytuacji. A z pozoru rubaszni i gruboskórni bohaterowie okazują się sympatyczni, widz bowiem chce się z nimi nawet utożsamiać, gdyż pod mało przyjemną warstwą zachowań kryją się pozytywne wartości, takie jak przyjaźń, miłość, odwaga, lojalność... Ostatecznie wszak dobro wygrywa ze złem i opowieść wieńczy czytelne dla wszystkich przesłanie. Ot, nowoczesne kino rodzinne stworzone z myślą o każdym widzu³¹. A „wszystko po to, by ożywić nudną, skostniałą, doskonale znaną formę bajkowych opowieści”³² oraz by spełnić nadrzędny postulat tego typu produkcji filmowych: rozśmieszać i bawić, przyciągnąć jak największą liczbę widzów do kin, co z kolei przekłada się na sukces komercyjny wyświetlanego filmu. Wielu dziennikarzy podkreśla fakt, że dobrze zrealizowany dubbing, na który składają się udana polska wersja językowa oraz udział wielkich osobowości aktorskich w filmie, wpływa na frekwencję i przyczynia się do sukcesu finansowego produkcji.

2

Kolejnym przełomem w produkcjach animowanych jest wykorzystanie nowoczesnych technologii komputerowych przy tworzeniu postaci i ich bajkowego świata,

[w:] *Komunikacja międzykulturowa w świetle współczesnej translatoologii. Między słowami, między światami*, red. B. Jeglińska, K. Kodeniec, A. Krawczyk-Łaskarzewska, J. Nawacka, Olsztyn 2015, s. 66-81.

30 A. Ogonowska, *Gry intertekstualne na tekście filmowym: opis mechanizmów*, „Annales Academiae Paedagogicae Cracoviensis. Studia Historicolitteraria IV” 2004, nr 20, s. 229-241. Por. także M. McLuhan, *Wybór pism*, Warszawa 1975; A. Kłosowska, *Kultura narodowa*, [w:] *Encyklopedia kultury polskiej XX wieku*, Wrocław 1991; Z. Bauman, *Globalizacja. I co z tego dla ludzi wynika*, Warszawa 2000.

31 Ze względu na specyficzny humor i dziesiątki aluzji kulturowych wplecionych w warstwę wizualną i słowną filmu gra w skojarzenia jest ewidentnie skierowana do dorosłego odbiorcy. Natomiast dzieci bez problemu zauważą nawiązania do innych bajek, lecz co innego będzie wywoływało u nich wesołość. O zjawisku zwanym podwójnym kodowaniem (A. Ogonowska, „Shrek” w epoce telewizji, „Kultura Popularna” 2005, nr 2 (12), s. 113) czy wielokodowością (K. Żakieta, *Autorskie (od) tworzenie. O intertekstualnych wątkach w twórczości Tima Burtona*, s. 268, <https://doi.org/10.15503/onis2013.267.276>) oraz związanym z nim podwójnym odbiorcą piszę w publikacji *Gry intertekstualne w warstwach wizualnej i słownej filmów dubbingowanych*, s. 66-81).

32 J. Wróblewski, *Jak Shrek połknął Myszkę Miki*, „Polityka” 2001, nr 31 (2309), s. 47.

co skutkuje ich realistycznym wyglądem. We wstępie do podręcznika dla filmowców jego autor twierdzi, że animacja może być pełniejsza i wymowniejsza niż tradycyjna fabuła, „ponieważ nie uznaje zasad, a ogranicza ją jedynie wyobraźnia. [...] W animacji może się zdarzyć wszystko”³³. Trzeba przyznać, że zarówno cała seria o Shreku, jak i pozostałe animacje, nad którymi czuwa kilkuset grafików i animatorów, budzą podziw oraz zaskakują artyzmem, dbałością o szczegóły i swoistym realizmem. Praca nad dziewięćdziesięciominutową animacją trwa zazwyczaj kilka lat. Chodzi o produkcje zrealizowane zarówno przez studio DreamWorks, jak i Pixar, którą w 2006 r. wykupiła korporacja The Walt Disney Company. Praktycznie każda animacja, wypuszczona na rynek kinowy przez wspomniane wytwórnie, odnosi komercyjny sukces. Obecnie te dwa studia dyktują warunki na rynku produkcji animowanych. Jak zauważa Szczypiński, „w każdym filmie Pixara jest coś niezwykłego i zadziwiającego. Doprawdy aż trudno uwierzyć, że ta pozornie bezduszna i niweczająca artystyczny entuzjazm, skomplikowana i żmudna technologia animacji komputerowej może dać tak fantastyczne rezultaty. Doskonalone z każdym rokiem narzędzia całej armii grafików i animatorów, którzy po prostu obezwładniają jakością i finezją swojej pracy, to pole do zachwyty nad współczesną technologią, odbierającą prym tradycyjnemu pędzlowi”³⁴.

W polskiej prasie pisze się o triumfie „komputerowej, cyfrowej animacji, konsekwentnie zrywającej z disnejowską tradycją w projektowaniu postaci (bryła zamiast kreski)”³⁵. Postęp w dziedzinie techniki komputerowej i filmowej sprawił, że animacje wygenerowane komputerowo tworzą oddzielną kategorię. Po premierze przygód o zielonym ogrze w 2001 r. rozpisywano się, uwypuklając to, że „efekty graficzne zaprezentowane w *Shreku* stanowią dziś najwyższe osiągnięcie komputerowych technologii animacyjnych. [...] A konkurujące z sobą firmy opracowują coraz to nowsze techniki wizualizacji, zbliżające coraz bardziej do rzeczywistości obrazy tworzone przez komputery”³⁶. Jednak nie wolno zapomnieć, że paradoksalnie to właśnie wytwórni Disneya *Shrek* zawdzięcza w pewnym sensie swój sukces. A dokładniej mówiąc, współpracującemu z wytwórnią komputerowemu studiu Pixar, „które zrewolucjonizowało animację swymi trójwymiarowymi komputerowymi filmami w rodzaju *Toy Story* czy *Gdzie jest Nemo?*”³⁷.

Jak zauważa Chris Miller, reżyser trzeciej części *Shreka*, postęp technologiczny i uzyskane dzięki niemu efekty specjalne pozwalają na osiągnięcie prawie idealnie realistycznego obrazu. „Dzięki nim widz ma wrażenie, że obcuje z prawdziwym światem,

33 M. Wellins, *Mysleć animacją. Podręcznik dla filmowców*, przeł. A. Wojnach, Warszawa 2018, s. 10, 24.

34 <https://film.org.pl/r/potwory-i-spolka-2001-stres-wrogiem-zdrowia-118593/2/> [dostęp: 1.05.2019].

35 M. Sadowski, *Teściowie zielonego ogra*, „Rzeczpospolita” 2004, nr 153 (6836), s. A9.

36 J. Giziński, *Wirtualna rzeczywistość*, „Wprost” 2001, nr 29, s. 97.

37 S. Smith, *Mój wielki zielony sequel*, „Newsweek” 2004, nr 18, s. 88.

choć jego mieszkańcami są postaci z baśni. Wszystkie szczegóły są doprowadzone do perfekcji, każde poruszenie włosów, ruch ust wyglądają na ekranie tak jak w rzeczywistości. Podobnie z postaciami, które pojawiają się na dalszych planach³⁸.

Cytowane poniżej przykłady stanowią świadectwo postępu technologicznego w dziedzinie animacji komputerowej i jej nieograniczonych możliwościach oraz przybliżają specyfikę pracy animatorów i grafików.

Tabela 3

Imię i nazwisko autora / tytuł oraz źródło publikacji	Cytat
Jarosław Giziński, <i>Wirtualna rzeczywistość</i> , „Wprost” 2001	„Jeszcze trudniejsze okazuje się wygenerowanie postaci ludzkich, zwłaszcza mimiki. Na podstawie obserwacji żywych modeli i analizy anatomicznej graficy PDI stworzyli tzw. shapers, czyli bogate zestawy ruchów mięśni twarzy, grymasów i min. Dzięki temu twarze głównych bohaterów wyglądają bardzo realistycznie. Co więcej – ich mimika zachowuje cechy indywidualne”
Guillaume Aretos (dyrektor artystyczny w produkcji <i>Shreka</i>), „Le Figaro” 2004	„Świat <i>Shreka</i> jest odrobinę stylizowany, nie dążyliśmy do pełnego realizmu. Chciałem jednak, żeby mimo wszystko był osadzony w rzeczywistości. Kiedy idziemy przez las, ten las istnieje: wiatr porusza liście, mech jest nieco wilgotny. Wszystkie przedmioty o wyraźnej fakturze były malowane ręcznie, a potem obrabiane komputerowo w systemie 3D. [...] Bardzo trudno jest oddać zagniecenia czy fałdy w ubraniach i tkaninach. [...] To sprawa wyjątkowo złożona. Udać się osiągnąć efekt ledwie zbliżony do prawdy. Nie mówiąc o tym, cośmy mieli z Kotem w Butach*: siedem miesięcy zajęło nam opracowanie w najdrobniejszych szczegółach jego mimiki. Długość sierści, ruchy wąsów, wielkość oczu. Droga przez mękę!”
Andrew Gordon m.in. animator wytwórni Pixar, główny animator postaci Mike’a w <i>Potworach i spółce</i> (2018), [w:] <i>Mysleć animacją...</i>	„Kiedy dopracowuję ujęcie, sprawdzam różne jego aspekty. Patrę na łuki ruchu wszystkich kończyn, na ruchy kącików ust, na to, jak szczęki poruszają się w górę i w dół i na przestrzenie między nimi. Patrę na łuki ruchu głowy i fizyczność ciała, na to, jaką ma sprężystość. Kiedy stopa opada, patrę, jak rozpląszcza się na ziemi. Subtelne zazębianie się elementów postaci, energia uwalniająca się podczas gestykulacji, moment, gdy ręka postaci opada, pokazując swój ciężar. Wszystko to są detale, które musisz dopracować w animacji komputerowej”
Elżbieta Ciapara, <i>Shrek i... cała reszta</i> , „Film” 2004	„Dzięki rozwojowi animacji komputerowej bez trudu można było zwiększyć liczbę wirtualnych statystów. W największej scenie zbiorowej filmu – powitania Fiony i Shreka w Zasiadmiogórogradzie – pojawia się ich szczęść tysięcy. Dzięki zastosowaniu programu zwanego <i>dynamic crowd character</i> można było sprawić, że tłum nie reagował tak samo. We wcześniejszych filmach, wykorzystujących

38 R. Rogowiecki, *Julie Andrews: rola królowej to wyzwanie*, „Dziennik” 2007, nr 146 (359), s. 20.

animację komputerową, wszyscy w tłumie zawsze patrzyli w ten sam punkt, co oczywiście nie wyglądało realnie. W *Shreku 2* każdy wirtualny statysta zachowuje się naturalnie. Niektórzy w tłumie patrzą więc na Fionę, inni na Shreka, a jeszcze inni z zaciekawieniem obserwują rodziców księżniczki. [...] Podstawy animacji twarzy głównych bohaterów pozostały takie same jak w pierwszym filmie. Najpierw tworzone na monitorze komputera czaszkę, potem nakładano na nią kolejne warstwy mięśni i skóry. Przy *Shreku 2* dodano jeszcze mięśni. Twarz Shreka ma ich teraz 218, dzięki czemu bohater może pozwolić sobie na bardziej ekspresyjną mimikę, jak choćby zaciskanie zębów. Wszyscy mężczyźni »dorobili« się także jabłka Adama, które porusza się podczas przełykania śliny”

* Postać Kota w butach pojawia się w drugiej części *Shreka*.

We wszystkich przytoczonych powyżej opiniach najbardziej uderza to, jak bardzo animatorzy dbają i dopracowują szczegóły, by osiągnąć perfekcję i naturalność w budowaniu i ruchach postaci. Ma być prawdziwie, jak w filmie z udziałem aktorów, aby nikt nie mógł zarzucić, że wykonany gest czy sposób poruszania się bohatera wygląda sztucznie. Całość doceniła również Amerykańska Akademia Filmowa – przyznała pierwszej części *Shreka* statuetkę Oscara w nowej kategorii – najlepszy pełnometrażowy film animowany. Świadczy to wyłącznie o tym, że filmy animowane są wreszcie traktowane na równi z filmami fabularnymi, aktorskimi, a nie jako produkt marginalny, adresowany do najmłodszej widowni. „Animacja stała się więc pełnoprawnym językiem filmu”³⁹.

Jednakże nawet najlepsze efekty specjalne i dopracowana do perfekcji animacja nie zastąpią ciekawej opowieści, wartkiej akcji, błyskotliwych dialogów, z całą galerią skomplikowanych bohaterów, którzy wywołują u widzów śmiech, wzruszenie, a nawet płacz... Chodzi o zbudowanie emocjonalnego związku widza z opowieścią i postaciami. Bez tego nie ma dobrego obrazu.

3

Kolejnym elementem w przełomowym podejściu do współczesnych pełnometrażowych animacji jest przenikanie się świata bajkowego z rzeczywistym. Ciekawym zabiegiem w produkcjach animowanych jest nie tylko uczłowieczanie bajkowych stworów pod względem fizycznym (ludzka mimika, sposób poruszania się, gesty) czy charakterologicznym (w filmie zobaczymy prawdziwą paletę ludzkich cech: od przywar począwszy – złośliwość, chamstwo, prostactwo, egoizm, a na zaletach skończywszy – dobroć, czułość, uczciwość, uczynność, szlachetność), ale również ukazanie postaci w różnego rodzaju sytuacjach kulturowo-obyczajowo-społecznych, takich jak ślub, podróż poślubna, kłopotliwa wizyta u teściów, narodziny dziecka, kontrola z Sanepidu bądź szantaż i zastraszanie. Nie sposób zatem nie zgodzić się z polskim filmoznawcą, Kamilem

39 T. Raczek, „Wprost” 2001, nr 26, s. 93.

Śmiałkowskim, stwierdzającym, że „fabuła filmu to połączenie komedii romantycznej, obyczajowego filmu psychologicznego i farsy. Shrek musi nie tylko odbyć kilka pogoni i pojedynków, ale również odbudować swoją psychikę, zaakceptować siebie, odzyskać zaufanie ukochanej, a także przełamać podziały klasowe i rasowe”⁴⁰.

Jakby tego było mało, to wykreowane postaci żyją w sparodiowanym ludzkim świecie. Zasiedmiogórógroń, czyli królestwo rodziców Fiony, to mrugnięcie okiem w stronę Los Angeles i Hollywood, a nazwy marek widoczne na ekranie, których pisownia została zmodyfikowana, lecz zachowano oryginalne logo wraz z całą kolorystyką i czcionką, to nawiązanie do rzeczywistych i znanych firm. Ponadto bohaterowie uczestniczą lub oglądają popularne programy telewizyjne (*Randka w ciemno*, *Koło Fortuny*, *The price is right*), sami stają się parodystami słynnych scen filmowych (*Stąd do wieczności*, *Spider-Man*, *Drużyna Pierścienia*, *Obcy* i wiele innych), śpiewają hity muzyczne (*Rawhide*, *Ain't no stopping us now*, *I Need a Hero*), parafrazują słowa znanych wierszyków i rymowanek (*The Muffin Man*, *Jack and Jill*) lub używają dialogów z innych filmów i seriali (*Wizard of Oz* – *Czarnoksiężnik z krainy Oz*, *Seinfeld*).

Wszystko po to, aby widz mógł utożsamić się z bohaterem, nawet jeśli jest on baśniowym stworem. Cechy bohatera przypomną, być może, widzom kogoś, kogo dobrze znają, kto ogląda podobne programy, kogo lubią bądź nie. Twórcy filmów tak konstruuja opowieść, by życie postaci było bliskie życiu widzów. „Iluzja tworzona przez filmowców polega na wykreowaniu na ekranie rzeczywistości, opowieść jest wtedy w jakiś sposób prawdziwa, a postacie żywe”⁴¹. Dzięki pracy specjalistów od animacji komputerowej, wymyślonej fabule i narracji, stworzone postaci nie są już zwykłymi stworami z bajek, ale stają się „ludźmi”, bohaterami filmu, którzy mają swoje przemyślenia, poglądy, słabości, doświadczają emocji, bywają zabawni, wzruszają się, smucą i dojrzewają. Na tym właśnie polega dialog z widzem.

Analizując wpływ telewizji na produkty kultury audiowizualnej na przykładzie *Shreka*, Ogonowska stwierdza, że „film ten jest w istocie tekstem intermedialnym, przypominającym przez to heterogeniczny w swojej kompozycji strumień telewizyjny”⁴². Badaczka również zwraca uwagę na koegzystencję świata baśniowego z rzeczywistym. Współistnienie fragmentów różnych rzeczywistości dyskursywnych „nie wywołuje wrażenia sprzeczności i chaosu, ale inicjuje szczególne praktyki interpretacyjne, które odsyłają widza do różnych kontekstów społecznych i kulturowych. Między innymi świata baśni (*Kopciuszek*, *Czerwony Kapturek*, *Pinokio*, *Kot w butach*, *Robin Hood*, *Śpiąca Królewna*, *Trzy Świnki*, *Rycerz bez głowy* itd.), tradycji filmowej (filmy animowane Walta Disneya, przygodowe, musical czy komedia romantyczna), poetyki telewizji (*reality show*, teleturniej, teledysk) oraz konwencji społecznych (ceremonii

40 K. Śmiałkowski, „Wprost” 2004, nr 27, s. 99.

41 M. Wellins, *op. cit.*, s. 11.

42 A. Ogonowska, „Shrek” w *epoce telewizji*, „Kultura Popularna” 2005, nr 2 (12), s. 109.

ślubnej, oświadczyn, zachowania przy stole)”⁴³. Jednak poprzez wykorzystanie „parodystycznej intertekstualności”⁴⁴ widz jest zachęcany do krytycznej refleksji wobec otaczającego go współczesnego świata (np. wobec postaci cukierkowego i rozkapryszanego Księcia z Bajki, skomercjalizowanego świata popkultury, w którym liczy się głównie wygląd, wobec konkursów piękności; blichtru hollywoodzkiego środowiska czy wreszcie wobec sceny, w której herold pokazuje publiczności tabliczki z napisami odnoszące się do tego, jak mają reagować podczas ślubu lorda Farquaada z Fioną: „Aplauz”, „Śmiech”...). „Demaskując, naświatlając marketingowe mechanizmy, wydaje się czynić nas świadomymi uczestnikami gry mediów i reklamy, nie pozwala nam na bycie biernymi pionkami”⁴⁵. Jak zauważa Andrew Adamson, jeden z reżyserów *Shreka*, „żyjemy w czasach, kiedy wygląd stał się najważniejszym kryterium oceny. To chore. Czułem, że naszym obowiązkiem jest to zjawisko skomentować. W filmie ważne jest, że Shrek i Fiona zakochują się, kiedy on jest szpetny, a ona piękna. Z początku Fiona uważa, że jedyne piękno to piękno zewnętrzne. Tego uczy społeczeństwo, a przecież to nieprawda. Shrek jest brzydki, ale jest też pierwszą osobą, jaką Fiona spotyka w swoim życiu, która jest szczęśliwa w swojej skórze, nie próbuje się zmienić, dostosowując się do kanonów narzucanych przez społeczeństwo”⁴⁶.

4

Mocną stroną *Shreka* jest profesjonalnie zrealizowany dubbing oraz dobór aktorów użyczających swoich głosów poszczególnym bohaterom, co stanowi dodatkowy atut i jest jednym z powodów popularności tej animacji⁴⁷. To aktorzy światowego formatu, którzy z rolami baśniowych stworów poradzili sobie znakomicie. „Zatrudniam gwiazdy do podkładania głosów, bo to po prostu najbardziej utalentowani aktorzy. A ja chcę w swych filmach mieć najlepszych – mówi Katzenberg”⁴⁸. W oryginalnej wersji *Shreka* ogr mówi głosem Mike’a Myersa, Osła gra Eddie Murphy (mówi się, że to życiowa rola amerykańskiego aktora i komika), Fionę – Cameron Diaz, Lorda Farquaada – John Lithgow, natomiast w drugiej części postaci Kota w butach głosu użycza Antonio Banderas. Również w polskiej wersji językowej bohaterowie mówią głosami znanych i cenionych aktorów. W rolę Osła wcielił się Jerzy Stuhr, Zbigniew Zamachowski mówił głosem tytułowego Shreka, Agnieszka Kunikowska – Fiony, Wojciech Malajkat uży-

43 *Ibidem*, s. 108.

44 *Ibidem*, s. 109.

45 A. Sadownik, *Shrek jako nauczyciel? O edukacji w dobie postmodernistycznej kultury wizualnej*, „Kultura Popularna” 2004, nr 1 (7), s. 107.

46 E. Ciapara, „Film” 2001, nr 11, s. 51.

47 Nie sposób wymienić wszystkich zdubbingowanych filmów adresowanych do młodszego widza, w których polscy aktorzy podłożyli głosy. Należy jednak podkreślić, że właśnie ze względu na świetne głosowe interpretacje rodzimych aktorów polskie wersje językowe wiele zyskują i cieszą się dużą popularnością.

48 K. Śmiałkowski, „Wprost” 2004, nr 27, s. 98.

czył głosu postaci Kota w butach, a Adam Ferency – Lordowi Farquaadowi. Wszyscy zaprezentowali grę na najwyższym poziomie, a szczególne pochwały zebrały brzmieniowe „kreacje” Jerzego Stuhra i Zbigniewa Zamachowskiego. „Jeżeli zadanie brzmiało »wcielić się« w rolę Ośła i Shreka – aktorzy wypełnili je literalnie, złożyli się w jedno ze swoimi bohaterami. Panowie Stuhr i Zamachowski upewnili nas, że użyczenie głosu komputerowej kukły może być prawdziwą, aktorską rolą i stanowi nową jakość”⁴⁹. Nie dziwi zatem fakt, że polski dubbing (podkładanie głosów) Amerykanie jednogłośnie uznali za najlepszy na świecie, a rola Ośła przywiodła wyróżnionego Jerzego Stuhra na projekcję drugiej części *Shreka* na festiwal filmowy do Cannes.

Po premierze filmu w polskiej prasie mówiło się o „powrocie świetności polskiego dubbingu filmowego”⁵⁰. „Obie formy dubbingu: w filmach animowanych i fabularnych od kilku lat przeżywają prawdziwy rozkwit, przyciągając największe gwiazdy kina, a także globalne *celebrities*. Pogardzany jeszcze kilka lat temu dubbing stał się samodzielnym gatunkiem filmowym, nie tylko przyciągającym, ale wręcz kreującym gwiazdy”⁵¹. „W latach osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych popularność tego rodzaju tłumaczenia spadała, głównie z przyczyn finansowych. Dubbing jest dziesięć razy droższy niż lektorska wersja filmu. A i widzów niezbyt radowało słuchanie sztywnych, literackich dialogów, co było normą w kinie i telewizji”⁵².

Ponadto aktorzy i recenzenci zgodnie podkreślają w wywiadach, że polskie żarty oraz zabawne i naturalnie brzmiące dialogi to głównie zasługa tłumacza-dialogisty Bartosza Wierzbiety. Ten ostatni zresztą chętnie wykorzystuje fakt, że znakomici polscy aktorzy użyczają swoich głosów w filmach. Jedną ze strategii stosowanych przez Wierzbietę jest wykorzystanie w dialogu aluzji do profesji, dorobku artystycznego czy sposobu wypowiedzi konkretnej osoby. Zarówno Sikora⁵³, jak i Janikowski⁵⁴ uważają nawiązywanie w polskich dialogach do wątków biograficznych czy uprzednich ról aktorów, podkładających głosy, za strategię naturalizacji, która pozbawia filmy pierwiastka egzotycznego.

Coraz rzadziej traktowana po macoszemu, praca w dubbingu wraca do łask, polscy aktorzy zaś chętniej biorą udział w animacjach. „Anna Polony, przyjmując propozycję dotyczącą *Rogatego rancza*, żartowała: skoro pan rektor może mówić za ośła, to ja mogę mówić za krowę”⁵⁵.

49 J. Olech, *Opowiem wam bajkę...*, „Tygodnik Powszechny” 2001, nr 35 (2720), s. 17.

50 W. Orlński, *Wojny z Disneyem*, „Gazeta Wyborcza” 2001, nr 162 (3766), s. 16.

51 K. Śmiałkowski, „Wprost” 2004, nr 42, s. 112.

52 O. Salwa, *Zdubbinguj to jeszcze raz, Sam*, „Film” 2008, nr 2, s. 71.

53 I. Sikora, *Dubbing filmów animowanych. Strategie translatorskie w polskim dubbingu angielskich filmów animowanych*, Nysa 2013, s. 191.

54 P. Janikowski, *Dobry polski Szrek. Wrażliwość kulturowa tłumacza w rękach magnatów popkultury*, [w:] *Studia o przekładzie*, nr 18: *Kultura popularna a przekład*, red. P. Fast, Katowice 2005, s. 43.

55 B. Hollender, *To żaden wstyd dla aktorki zagrać krowę*, „Rzeczpospolita” 2008, nr 154 (8055), s. A18.

5

Ostatnim już aspektem mającym charakter pozajęzykowy, ale który nadaje produkcjom animowanym rewolucyjnego wymiaru, jest stworzenie obszernej siatki aluzji i odwołań do innych scen filmowych, obrazów, bohaterów różnorodnych bajek czy programów telewizyjnych w warstwie wizualnej. Twórcy postmodernistycznych bajek z aluzji kulturowych uczynili podstawową zasadę. Jak zauważa Kupiszewska, „najwięcej aluzji do różnych bajek ma formę obrazu, a zatem nie wymaga tłumaczenia”⁵⁶. Jednakże ze względu na fakt, że w komunikatach audiowizualnych współwystępuje kilka kanałów komunikacyjnych jednocześnie i że przekładając sens zawarty w warstwie słownej, tłumacz wielokrotnie jest zmuszony odwoływać się do nienaruszalnej struktury wizualno-dźwiękowej dzieła filmowego, nie można nie wspomnieć szerzej o tym zjawisku. Uważam, że popularność, jaką cieszą się dubbingowane produkcje filmowe wśród starszych widzów, wynika m.in. właśnie z możliwości uczestniczenia w odszyfrowywaniu gier intertekstualnych i ich znaczeń występujących w warstwie wizualnej.

Podsumowując, należy stwierdzić, że *Shrek* – jako pierwszy pełnometrażowy film animowany – był swoistym odkryciem, czymś w rodzaju świeżego powiewu na rynku zmonopolizowanym przez studio Disneya. Ten film „to przede wszystkim produkt rewolucji w animacji”⁵⁷ – począwszy od nowoczesnej animacji, fabuły, języka dialogów, kulturowych odniesień, parodiowania baśniowego i rzeczywistego świata, a na udziale znanych aktorów skończywszy. Rewolucja zaczęła się od *Shreka*, jednak popularność tej produkcji zachęciła kolejnych twórców do powielania jego schematu.

LITERATURA CYTOWANA

- Borowczyk P., *Czynniki warunkujące popularność filmów dubbingowanych – relacje intertekstualne*, [w:] *Przekład jako akt komunikacji międzykulturowej*, red. I. Kasperska, A. Żuchelkowska, Poznań 2013.
- Borowczyk P., *Gry intertekstualne w warstwach wizualnej i słownej filmów dubbingowanych*, [w:] *Komunikacja międzykulturowa w świetle współczesnej translatologii, Między słowami, między światami*, red. B. Jeglińska, K. Kodeniec, A. Krawczyk-Łaskarzewska, J. Nawacka, Olsztyn 2015.
- Borowczyk P., *Les techniques adaptatrices utilisées par les traducteurs audiovisuels dans les versions doublées (française, polonaise et allemande) du film américain „Shrek”*, [w:] *Francophonie et interculturalité*, red. J. Lis, T. Tomaszewicz, Łask 2008.
- Borowczyk P., *Różne oblicza Asteriksa i zielonego ogra. Studium nad tłumaczeniem dialogów*, [w:] *Przekład jako produkt i kontekst jego odbioru*, red. I. Kasperska, A. Żuchelkowska, Poznań 2011.
- Borowczyk P., *Zjawisko adaptacji w kontekście filmowym*, [w:] *Tłumacz: sługa, pośrednik, twórca?*, red. M. Guławska-Gawłowska, K. Hejwowski, A. Szczęsny, Warszawa 2012.
- Ciাপara E., „Film” 2001, nr 11.
- Ciাপara E., *Shrek 2*, „Film” 2004, nr 7.
- Ciাপara E., *Shrek i... cała reszta*, „Film” 2004, nr 7.

56 K. Kupiszewska, *Tłumaczenie też jest jak cebula – czyli o przekładzie „Shreka”*, [w:] *Językowy obraz świata w oryginale i w przekładzie*, red. A. Szczęsny, K. Hejwowski, Siedlce 2007, s. 376.

57 K. Długosz, *Animowana rewolucja*, „Przegląd” 2006, 16 kwietnia (<https://www.tygodnikprzeklad.pl/animowana-rewolucja/>) [dostęp: 28.04.2019].

- Długosz K., *Animowana rewolucja*, „Przegląd” 2006, 16 kwietnia (<https://www.tygodnikprzeglad.pl/animowana-rewolucja/>).
- Giziński J., *Wirtualna rzeczywistość*, „Wprost” 2001, nr 29.
- Grochowska M., *Po co nam dubbing*, „Kino” 2004, nr 9.
- Hollender B., *Shrek powraca w świetnej formie*, „Rzeczpospolita” 2007, nr 150 (7747).
- Hollender B., *To żaden wstyd dla aktorki zagrać krowę*, „Rzeczpospolita” 2008, nr 154 (8055).
- Janikowski P., *Dobry polski Szrek. Wrażliwość kulturowa tłumacza w rękach magnatów popkultury*, [w:] *Studia o przekładzie*, nr 18: *Kultura popularna a przekład*, red. P. Fast, Katowice 2005.
- Kupiszewska K., *Tłumaczenie też jest jak cebula – czyli o przekładzie „Shreka”*, [w:] *Językowy obraz świata w oryginale i w przekładzie*, red. A. Szczęsny, K. Hejwowski, Siedlce 2007.
- Le Figaro, *Idol z komputera. Nasz kochany ogr*, „Forum” 2004, nr 27.
- Ogonowska A., *Gry intertekstualne na tekście filmowym: opis mechanizmów*, „Annales Academiae Paedagogicae Cracoviensis. Studia Historiolitteraria IV” 2004, nr 20.
- Ogonowska A., *„Shrek” w epoce telewizji*, „Kultura Popularna” 2005, nr 2 (12).
- Ogonowska A., *Tekst filmowy we współczesnym pejzażu kulturowym*, Kraków 2004.
- Olech J., *Opowiem wam bajkę...*, „Tygodnik Powszechny” 2001, nr 35 (2720).
- Orliński W., *Wojny z Disneyem*, „Gazeta Wyborcza” 2001, nr 162 (3766).
- Pietrasik Z., *Zabójczy urok zielonego potworka*, „Polityka” 2007, nr 28 (2612).
- Plewa E., *Układy translacji audiowizualnych*, [w:] *Studi@ Naukowe* 28, red. S. Grucza, Warszawa 2015.
- Raczek T., „Wprost” 2001, nr 26.
- Rogowiecki R., *Julie Andrews: rola królowej to wyzwanie*, „Dziennik” 2007, nr 146 (359).
- Sadownik A., *Shrek jako nauczyciel? O edukacji w dobie postmodernistycznej kultury wizualnej*, „Kultura Popularna” 2004, nr 1 (7).
- Sadowski M., *Teściowie zielonego ogra*, „Rzeczpospolita” 2004, nr 153 (6836).
- Salwa O., *Zdubbinguj to jeszcze raz, Sam*, „Film” 2008, nr 2.
- Sańczuk A., *Atrakcyjne głosy paszczą*, „Film” 2005, nr 7.
- Sikora I., *Dubbing filmów animowanych. Strategie translatorskie w polskim dubbingu anglojęzycznych filmów animowanych*, Nysa 2013.
- Smith S., *Mój wielki zielony sequel*, „Newsweek” 2004, nr 18.
- Stępnia J., *Dubbing w Polsce, czyli dlaczego Will Smith nie mówi polskim głosem?*, „Fragile. Pismo Kulturalne” 2015, 2 lutego (<https://fragile.net.pl/home/dubbing-w-polsce-czyli-dlaczego-will-smith-nie-mowi-polskim-glosem/>).
- Szahaj A., *Co to jest postmodernizm?*, „Ethos” 1996, vol. 33-34.
- Szczygieł A., *Nie dają ciała*, „Film” 2002, nr 7.
- Śmiałkowski K., *Najbardziej znana morda w Hollywood*, „Dziennik” 2007, nr 151 (364).
- Śmiałkowski K., „Wprost” 2004, nr 27.
- Śmiałkowski K., „Wprost” 2004, nr 42.
- Wellins M., *Myśleć animacją. Podręcznik dla filmowców*, przeł. A. Wojnach, Warszawa 2018.
- Wójcik J., *Przekorna antybaśń*, „Rzeczpospolita” 2001, nr 166 (5939).
- Wróblewski J., *Jak Shrek połknął Myszkę Miki*, „Polityka” 2001, nr 31 (2309).
- Wróblewski J., *Latać każdy może*, „Polityka” 2002, nr 31 (2361).
- Zarębski K.J., *Zemsta jest zielona*, „Kino” 2001, nr 7-8.
- Żakieta K., *Autorskie (od)tworzenie. O intertekstualnych wątkach w twórczości Tima Burtona*, „Ogrody Nauk i Sztuk” 2013, nr 3 (<https://doi.org/10.15503/onis2013.267.276>).

Strony internetowe

- Budnik Ł., *Timon, Osioł i inni, czyli ULUBIONE POLSKIE DUBBINGI*, <https://film.org.pl/a/ranking/timon-osiol-i-inni-czyli-ulubione-polskie-dubbingi-132345/2/>.
- Długosz K., *Animowana rewolucja*, <https://www.tygodnikprzeglad.pl/animowana-rewolucja/>.
- Kozłowski J., *„Shrek 2”. Jeszcze śmieszniej, jeszcze lepiej*, <https://film.org.pl/r/shrek-2-2004-126924/>.

Szczypiński A., *Potwory i spółka* (2001). *Stres wrogiem zdrowia*, <https://film.org.pl/r/potwory-i-spolka-2001-stres-wrogiem-zdrowia-118593/>.

Wierzbicka B. (wywiad Anny Kempys), *Świat nie kończy się na dubbingu*, <https://film.interia.pl/wywiady/news-swiat-nie-konczy-sie-na-dubbingu,nId,1835815>.

***Shrek*rewolucja, czyli przełomowy charakter produkcji animowanych**

STRESZCZENIE: W niniejszym artykule skupiam się na przedstawieniu i omówieniu aspektów, które przyczyniły się do sukcesu pierwszej i drugiej części amerykańskiej produkcji *Shrek*. Czynniki, które omawiam, są w większości charakterystyczne również dla pozostałych filmów animowanych bądź tych z udziałem aktorów. Formuła zaproponowana przez twórców *Shreka* tak bardzo się sprawdziła, że animacje powstałe po 2001 r. są tworzone w podobnym duchu i sięgają po sprawdzone środki. Mowa tu m.in. o stworzeniu całej siatki aluzji do świata popkultury, absurdalnym humorze, parodii, wykorzystaniu głosów znanych aktorów czy nowoczesnych technologii komputerowych przy tworzeniu animowanych postaci i ich bajkowego świata.

SŁOWA KLUCZOWE: *Shrek* – filmy dubbingowane – dialogi filmowe – relacje intertekstualne – aluzje kulturowe

***Shrek*-revolution, or the groundbreaking nature of animated productions**

SUMMARY: In this article, I focus on presenting and discussing the aspects that contributed to the success of the first and second parts of the American production *Shrek*. The discussed factors are predominantly characteristic of either animated or live-action movies. The formula proposed by the creators of *Shrek* proved effective to the extent that all the animations made after 2001 have been created in a similar way. Alluding to the world of popculture, absurd humor, parody, using famous actors' voices and applying the cutting-edge technologies are central to creating animated characters and their fairy-tale world.

KEYWORDS: *Shrek* – dubbed movies – movie dialogues – intertextual relationships – cultural references