

Katarzyna Żakieta

Autorskie (od)tworzenie : o intertekstualnych wątkach w twórczości Tima Burtona

Ogrody Nauk i Sztuk 3, 267-276

2013

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

AUTORSKIE (OD)TWORZENIE.

O INTERTEKSTUALNYCH WĄTKACH W TWÓRCZOŚCI TIMA BURTONA

W niniejszym artykule, na przykładzie wybranych filmów Tima Burtona, pragnę przeciwstawić się tezie, że współczesna kultura, a przede wszystkim sztuka postmodernistyczna, posiada charakter wyłącznie pasożytniczy, wtórny i daleka jest od znamion oryginalności. Dialogiczność między innymi takich filmów jak *Edward Nożycorek* (1990), *Jeździec bez głowy* (1999) czy *Charlie i fabryka czekolady* (2004) pokazuje, że to właśnie żywioł intertekstualny wyróżnia je na tle współczesnego pejzażu audiowizualnego. Choć T. Burton związany jest z komercyjnym systemem produkcji, jego twórczość udowadnia, że hollywoodzki *mainstream* i kino autorskie są dzisiaj niezwykle zbliżone. Dzięki wielokodowości przekazu ich rozróżnienie często warunkowane jest kompetencją kulturową odbiorcy, a postmodernistyczne hybrydy występują zarówno w filmach awangardowych, jak i w kinie głównego nurtu.

Wykorzystując kategorie hipertekstualności oraz architekstualności, chciałabym udowodnić, że to, co widz uważa za niepowtarzalny Burtonowski styl, tak naprawdę składa się z wizualnego kolażu istniejących już schematów przedstawiania, poddawanych autorskim przekształceniom. Tworzenie tego typu hybryd nazwałam autorskim (od)tworzeniem, co jednocześnie pozwala zaakcentować wymiar powtórzenia, jak i innowacji. Wypada także zwrócić uwagę, że nie jest to zjawisko regresywne dla sztuki filmowej, jak chciałby je widzieć Tadeusz Miczka – filmoznawca i literaturoznawca zajmujący się współczesną kulturą audiowizualną. Stając w opozycji do poglądów zawartych w jego książce *Wielkie ŻARCIE i POSTmodernizm. O grach intertekstualnych w kinie współczesnym*, chcę mocno zaznaczyć, że intertekstualne odwołania nie są jedynie pustymi znakami, ale za pomocą rekontekstualizacji zyskują całkowicie nowy wymiar semantyczny. Stanowi to coraz częstsza praktykę na gruncie współczesnego filmu, a reżyserzy tego typu obrazów są wysoce cenieni przez widzów i krytyków. Jednym z najwyrazistszych przykładów owego działania jest T. Burton, który posługuje się typowo postmodernistycznymi kodami wizualnymi, co nobilituje go jako Autora, a równocześnie zyskuje aprobatę widza *mainstreamowego*, o czym świadczą wysokie wyniki oglądalności jego filmów.

SPECYFIKA FILMU POSTMODERNISTYCZNEGO A WSPÓŁCZESNA WIELOKODOWOŚĆ PRZEKAZU AUDIOWIZUALNEGO

Kino głównego nurtu podporządkowane zasadom ekonomicznym, pragnie sprzedać swój produkt, czyli film, jak największej ilości widzów – konsumentów. W tym celu musiało wykształcić odpowiednie mechanizmy, które sprzyjałyby gustom większości, a jednocześnie wyróżniałyby kinematografię spośród szerokiego wachlarza możliwości, proponowanych przez inne dziedziny kultury popularnej. Naczelnym zadaniem *mainstreamu* jest przecież dostarczenie rozrywki, w pełni wykorzystując potencjał medium.

W przypadku filmu, wydawałoby się, że obecnie dominującą tendencją jest uwypuklanie atrakcji wizualnej, której przejawy widzimy chociażby w rozbudowanych, imponujących efek-

tach specjalnych, jednak coraz częściej skoncentrowanie na stylu odbija się negatywnie na walorach fabularnych¹. Jest to charakterystyczna cecha filmów postmodernistycznych, o czym mówi, zajmujący się kulturą popularną socjolog – Dominic Strinati: „wyrazem postmodernizmu są te z nich [te z filmów – przyp. K. Ż.], które skupiają się na stylu, przedstawieniu, efektach specjalnych i obrazach kosztem treści, portretu bohatera, sensu, narracji i społecznego komentarza”, a także „zwracają uwagę na widowisko i akcję poprzez zastosowanie wyrafinowanych technik i nieustanne sekwencje pogoni, rezygnując ze złożoności niuansów intrygi oraz portretu bohatera”². Powyższy cytat wymaga dookreślenia, bowiem postmodernizm nie skreśla całkowicie treści, a w niektórych przejawach jest w stanie za pomocą uszczuplonej fabuły, a rozbudowanej warstwy stylistycznej, przekazać nawet więcej znaczeń. Istnieją także przypadki, w których warstwa fabularna stanowi główny teren eksploracji postmodernistycznych. Wówczas tkanka opowieści staje się punktem wyjścia dla różnych przekształceń czy transpozycji, którym z pewnością nie można zarzucić, iż są jedynie inkrustacyjną ozdobą, pozbawioną większego sensu. D. Strinati najprawdopodobniej zwraca uwagę wyłącznie na jeden poziom znaczeniowy, ukierunkowany na atrakcję. Natomiast w charakterystyczną, postmodernistyczną dwukodowość, a nawet wielokodowość³ wpisuje się przecież odszukiwanie, a właściwie negocjowanie znaczenia na wielu poziomach tekstu. Odbiorca, który jest niejako uprzywilejowany, otrzymuje prawo własnej interpretacji, może dowolnie dekodować przekaz filmowy (ale też literacki, muzyczny, etc.), może widzieć w nim więcej niż jedynie cieszącą oko zmienność następujących po sobie obrazów. Co ciekawe, coraz częściej twórcy Hollywood prezentują filmy, które jednocześnie, mniej wymagającego widza cieszą wizualną atrakcją, natomiast bardziej wytrawnego kinomana kuszą możliwością zabawy z filmem⁴. Polega ona na odszukiwaniu połączeń, specyficznych linków do innych tekstów kultury, za pomocą których aktywowana jest kompetencja kulturowa widza⁵. Wymaga to większego zaangażowania w proces odbioru, w którym niekoniernie chodzi o identyfikację, ale o podjęcie intelektualnego wysiłku. Efektem jest stworzenie poszerzonej semantycznie, bogatszej interpretacji obejrzanego przekazu.

Często podkreśla się, iż postmodernizm w szerszym zakresie, stanowi odpowiedź na kondycję współczesnego człowieka, który w obliczu „schyłku metanarracji”⁶ (np. religii czy sztuki), czuje się zagubiony, niepewny, rozbity. Ażeby doszło jednak do zaakcentowania poczucia rozpadu czy relatywizacji wartości, ich przedmiot musi mieć konkretną, wcześniej ustaloną i zaakceptowaną podstawę. W wypadku filmu, dezintegracji ulega najczęściej jego skodyfikowana struktura formalna, która poddawana jest różnym przekształceniom i nie jest to zarezerwowane wyłącznie dla kina artystycznego, bowiem obecnie zanika podział na kulturę niską i wysoką, a przejawy

¹ Por. A. Ogonowska, *Tekst filmowy we współczesnym pejzażu kulturowym*, Kraków 2004, s. 48-49.

² D. Strinati, *Wprowadzenie do kultury popularnej*, Poznań 1998, s. 183-184.

³ Por. T. Miczka, *Wielkie ŻARCIE i POSTmodernizm. O grach intertekstualnych w kinie współczesnym*, Katowice 1992, s. 78.

⁴ Można tu wymienić filmy takich reżyserów jak Quentin Tarantino (czy Joel i Etan Coenowie, a nawet Woody Allen. Jego *O północy w Paryżu* można odbierać jako niezobowiązującą, niezwykle barwną komedię, ale dla znawcy malarstwa impresjonistycznego, wizualne pokrewieństwo kompozycji kadru zawsze będzie odsyłało do głębszej interpretacji, która poprzez oniryzm burzy realność całego przekazu i przesuwa go w stronę baśniowej idylli. Wielokodowość najczęściej jednak występuje w animacjach dla małoletnich widzów typu *Shrek*, gdzie jednocześnie wypadaloby zadowolnić starszego odbiorcę, ażeby na seansie ze swym dzieckiem nie czuł się ignorowany. Dzieje się to za pomocą intertekstualnych odwołań, które młodemu odbiorcy nie zaburzają kontaktu z filmem, natomiast bardziej doświadczonemu kinomanowi dostarczają zabawy w związku z ich rozpoznaniem i zdekodowaniem.

⁵ Por. A. Ogonowska, *Tekst filmowy...*, dz. cyt., s. 39.

⁶ T. Miczka, *Wielkie ŻARCIE...*, dz. cyt., s. 181.

ich obydwu doskonale łączą się w przekazach popkulturowych. Wypada zaznaczyć, że dzieje się to zarówno na poziomie treści, jak i formy, ale nie zawsze związane jest z „dekompozycją świata prowadzącego do śmierci wszystkich istot żywych”⁷. Tadeusz Miczka opisuje zjawisko kina postmodernistycznego dokładnie w kluczu „obsesji śmierci”. Twierdzi, iż twórcy tacy jak Peter Greenaway, David Lynch czy Pedro Almodovar przede wszystkim podważają powszechne konwencje, schematy, treści – „postmoderniści kwestionują stary [...] świat, ale w jego miejscu nie tworzą nowego”⁸. Ciężko nie zgodzić się z diagnozami dotyczącymi rozpadu struktur, ale można by polemizować z wielce sporną dziś kwestią nowości. Autor dowodzi, iż większość filmów postmodernistycznych bazuje na intertekstualnych odniesieniach, które są wyrazem niemożności wypracowania czegokolwiek nowego na gruncie nie tylko filmu, ale też całej rzeczywistości medialnej. Dominujące staje się powtórzenie, albo co gorsza Baudrillardowskie symulakrum⁹, ale T. Miczka kompletnie pomija innowacyjny potencjał przekształcania starych zagadnień w nowym kontekście. Dekonstrukcja klasycznych wzorców zawsze odbywa się w relacji do pierwowzoru, z którym podejmuje krytyczny dialog. Dzięki temu stwarzana jest nowa jakość w odmiennym kontekście. Intertekstualność nie prowadzi do ostatecznej anihilacji sztuki, skazanej wyłącznie na samą siebie, ale stanowi pełnoprawną metodę twórczą, proponującą pewne nowatorskie rozwiązania, czego przykładem może być *casus* Tima Burtona. Jego twórczość, charakteryzująca się dorysownym stylem, choć skomponowana z wielu istniejących już schematów, zyskała status kina autorskiego. Wykorzystanie pewnych konwencji, gatunków czy mitów oraz późniejsze ich przekształcanie prowadzi do powstania specyficznego języka filmowego. Owo zjawisko możemy określać mianem autorskiego (od)tworzenia. Aby w pełni zrozumieć jego istotę musimy cofnąć się do podstaw związanych z zagadnieniem intertekstualności.

CZYM JEST INTERTEKSTUALNOŚĆ?

Julia Kristeva¹⁰, korzystając z dorobku Michaiła Bachtina¹¹ i jego rozważań na temat polifoniczności oraz dialogiczności, wprowadziła termin intertekstualność do badań teoretycznoliterackich w roku 1969, zaznaczając, że „nie można analizować struktury tekstu, jeśli nie sytuuje się jej w taki czy inny sposób wobec innych tekstów”¹². To szerokie rozumienie terminu zostało później poddane krytyce. Bardzo rozbudowany i dziś popularny podział zaproponował Gerard Genette¹³. Jako nadrzędną wartość zaakcentował transtekstualność, w której skład wchodzi: intertekstualność w wąskim zakresie (cytaty, aluzje, plagiaty); paratekstualność, czyli komentarze (m.in. przedmowy czy tytuły); metatekstualność – krytyczne komentarze względem innego tekstu zawarte w tekście analizowanym; hipertekstualność, polegająca na zespoleniu wcześniejsze-

⁷ Tamże, s. 12.

⁸ Tamże, s. 13.

⁹ Koncepcja symulaków francuskiego socjologa i filozofa kultury Jeana Baudrillarda zakłada, że we współczesnej kulturze znaki utraciły swój potencjał referencyjny i nie odsyłają już do rzeczywistości, a jedynie symulują to odwołanie. Teoria ta często wykorzystywana jest przy badaniu popkultury. Zob. J. Baudrillard, *Precesja symulaków*, przeł. J. Komentant [w:] R. Nycz (red.), *Postmodernizm. Antologia przekładów*, Kraków 1996.

¹⁰ Julia Kristeva – francuska badaczka pochodzenia bułgarskiego. W kręgu jej zainteresowań znajduje się literaturoznawstwo, językoznawstwo, a także psychoanaliza. Najbardziej znane prace dotyczą intertekstualności i zagadnień związanych ze wstętem.

¹¹ Michaił Bachtin – rosyjski historyk i teoretyk literatury. Największy wkład do literaturoznawstwa wniósł swoimi poglądami na temat polifoniczności oraz dialogiczności powieści oraz kulturową analizą zjawiska karnawalizacji.

¹² M. Głowiński, *O intertekstualności*, „Pamiętnik Literacki” 1986, nr 4, s. 75.

¹³ Gerard Genette – francuski teoretyk literatury. Jedną z najpopularniejszych prac stanowią *Palimpsesty*, w których rozwinął teorię transtekstualności. Zajmuje się także kwestiami związanymi z narratologią.

go hipotekstu w nowym zaktywizowanym znaczeniu w ramach hipertekstu oraz architekstualność, która wskazuje na reguły budowy tekstu¹⁴. Dokładnie tą terminologią posłużyła się także Elżbieta Ostrowska starając się przełożyć zagadnienie na grunt tekstów filmowych¹⁵. W tymże artykule chciałabym się skupić na kwestiach związanych z hipertekstualnością oraz architekstualnością, bowiem to właśnie one w znacznej mierze odpowiedzialne są za postrzeganie twórczości T. Burtona jako kina autorskiego. Jednocześnie zaznaczam, iż w przeciwieństwie do G. Genette'a, aby uniknąć sprzeczności z innymi koncepcjami, jako nadrzędnego terminu, obejmującego wszystkie związki międzytekstowe, będę używała pojęcia intertekstualność.

HIPERTEKSTUALNOŚĆ W MEDIUM FILMOWYM

Chcąc mówić o intertekstualności w kinie głównego nurtu wypada wrócić do problemu atrakcyjności kina. Warto wspomnieć, że wielkim jego konkurentem są interaktywne rozwiązania nowomediálne, w których odbiorca bierze czynnie udział. Publiczność przywiązana do estetyki wielości, mozaikowości, przenikania, którymi przeładowany jest Internet czy też gry komputerowe, szuka podobnych wrażeń również na poziomie kina. Podwójne (czy też zwielokrotnione nawet) kodowanie sprzyja obronie kina w tym aspekcie. Polisemantyczność sprawia, że mamy do czynienia z „dziełem otwartym”¹⁶, a więc odczytywanie ukrytych znaczeń pozwala na rozpoczęcie intelektualnej gry poprzez aktywizację tekst filmowy – inne teksty – odbiorca, o czym szerzej pisze Agnieszka Ogonowska¹⁷. Otrzymujemy więc komunikat, dostarczający niezobowiązującej rozrywki widzowi, który tego konkretnie oczekuje, ale też nadbudowany i zależny od kompetencji odbiorcy poziom hipertekstualny, który dostarcza rozrywki podczas nieliniowej lektury¹⁸. Prześlędmy ten zabieg na przykładzie filmu *Charlie i fabryka czekolady* (2004). W scenie, w której Mike i Charlie są świadkami przeniesienia czekolady Wonki widzimy zarówno wizualny, jak i muzyczny cytat z *2001: Odysei kosmicznej* (1968) Stanleya Kubricka. Widz, który nie zdaje sobie sprawy z hipotekstu, jakim jest *Odyseja* widzi, że Willy Wonka przeprowadza eksperymenty w zakresie teleportacji, co nie zmienia atrakcyjności obrazu. Natomiast odbiorca świadomy, który rozpoznaje ów cytat spostrzega, że czekolada zajmuje w kadrze filmowym miejsce monolitu, a więc otwiera się tu możliwość dalszego semantycznego rozbudowania tekstu. W tej perspektywie nieco groteskowe zrównanie czekolady z absolutem akcentuje kontrasty między Willym a odwiedzającymi jego fabrykę. W królestwie Wonki dominuje wyobraźnia oraz niczym nieskrępowana kreatywność, dlatego też na teleportację reaguje on naturalnie, natomiast rozpieszczone dzieci w oczach ekscentrycznego cukiernika nie szanują najważniejszego symbolu – czekolady, do której wytwarzania potrzebne jest odcięcie się od racjonalnych reguł akceptowanych poza murami fabryki. Dzieci potrafią ze sobą jedynie konkurować niczym małpy w zacytowanej części *Odysei*. Można oczywiście znacznie rozbudować tę interpretację, tym bardziej, że film S. Kubricka i kwestia monolitu jest wciąż zagadnieniem niejednoznacznym. Natomiast pewne jest, że poprzez umieszczenie tego nawiązania dokonuje się jego rekontekstualizacja w celu nadbudowania znaczenia w wymowie ogólnej filmu, który jako hipertekst oferuje możliwość odczytania wertykalnego. Tego typu odbiór tekstu kultu-

¹⁴ Tamże, s. 80.

¹⁵ Por. E. Ostrowska, *Kino i nie-rzeczywistość. O praktykach intertekstualnych we współczesnym filmie*, „Acta Universitatis Lodzianis. Folia Scientiae Artium et Litterarum”, 1995, nr 5, s. 135-151.

¹⁶ Por. A. Ogonowska, *Tekst filmowy...*, dz. cyt., s. 37.

¹⁷ Tamże.

¹⁸ Tamże, s. 39.

ry popularnej zaprzecza podziałowi na cytaty umotywowane (mające znaczenie dla fabuły) i nieumotywowane (nieposiadające tego znaczenia)¹⁹, ponieważ tekst zmienia swój status oraz znaczenie w zależności od interakcji z jego interpretatorem²⁰, który może wybrać ścieżkę gry intelektualnej lub też nie.

BURTONOWSKA ARCHITEKSTUALNOŚĆ

Mówiąc o intertekstualnych zależnościach w dzisiejszym kinie, należałoby wspomnieć również o interdyscyplinarnym oraz intersemiotycznym charakterze tej kategorii. Ciężko ustalić precyzyjnie to, co rozumiemy pod pojęciem tekstu kultury, bowiem ów zakres ciągle się rozszerza. Oprócz samozwrotnych odwołań do kinematografii, obserwujemy przecież nawiązania do literatury, teatru, muzyki, wideo, telewizji, itd., ale także do konwencji, nurtów, gatunków, mitów, które same w sobie jednorodnymi tekstami nie są, lecz stanowią pewien model idealny, na który składają się inne teksty, dlatego można o nich mówić jako o równoważnych w dialogu kontekstach²¹. Wcześniej omówiony, przykładowy cytat nie jest najczęściej wykorzystywanym chwytem u T. Burtona. O intertekstualnym wymiarze jego twórczości świadczy przede wszystkim skupienie się na polemice z konwencjami oraz gatunkami przy pomocy języka filmowego bogatego w aluzje. Na tego typu przekształcenia intertekstualne wskazuje Ryszard Nycz, omawiając szczegółowo obok relacji tekst – tekst, także relację tekst – gatunek²², co pokrywa się ze wspomnianą już architekstualnością w ujęciu G. Genette'a. T. Burton wykorzystuje archeteksty, czyli archetypy gatunkowe stanowiące (niekoniecznie faktycznie istniejący) model idealny²³ w celu podjęcia dialogu z tradycją, ale też wytworzenia swojego rozpoznawalnego stylu. Odwołuje się przede wszystkim do paradygmatu kina gatunków (horror, musical, melodramat, komedia, *science fiction*), z którego wybiera i często miesza ze sobą różne wyznaczniki.

EDWARD NOŻYCORĘKI I ARCHETEKST HORRORU

W większości swoich filmów korzysta z szeroko rozumianego modelu horroru (*Frankensteinie*, *Sok z żuka*, *Batman*, *Edward Nożycoręki*, *Jeździec bez głowy*, *Gnijąca panna młoda*, *Sweeney Todd*, *Mroczne cienie*), w którym dokonuje swoistych przekształceń, stawiając pytanie o właściwe ramy i tożsamość tego gatunku. W swoich klasycznym założeniach horror filmowy powinien zaburzać istniejący porządek, najczęściej za sprawą wprowadzonej anomalii, która powoduje uczucie strachu wywołane dysonansem poznawczym²⁴, co doskonale komentuje Iwona Kolaśńska²⁵ podając schemat fabularny horroru: „(...) zainicjowanie niepokoju w ekspozycji filmu (zburzenie porządku), jego lokalizacja w »miejscu grozy« i znoszenie napięcia przez przywrócenie racjonalnego ładu w jego zakończeniu. Funkcję »ośrodka zburzenia« porządku pełni ciało Monstrum”²⁶.

¹⁹ Por. M. Głowiński, *O intertekstualności*, dz. cyt., s. 80-90.

²⁰ Por. A. Ogonowska, *Tekst filmowy...*, dz. cyt., s. 37.

²¹ Por. R. Nycz, *Intertekstualność i jej zakresy: teksty, gatunki, światy*, [w:] R. Nycz (red.), *Tekstowy świat. Poststrukturalizm a wiedza o literaturze*, Kraków 2000, s. 92.

²² Por. tamże, s. 87-94.

²³ Tamże, s. 94.

²⁴ Por. N. Carroll, *Filozofia horroru*, Gdańsk 2004.

²⁵ Iwona Kolaśńska – polska filmoznawczyni zajmująca się fantastyką, horrorem oraz problematyką sacrum w kinie.

²⁶ I. Kolaśńska, *Kiedy spojrzenie Gorgony budzi upiory: horror filmowy i jego widz* [w:] K. Loska (red.), *Kino gatunków. Wczoraj i dziś*, Kraków 1998, s. 121.

Ukierunkowana pod tym kątem analiza *Edwarda Nożycoręki*, który nie jest *stricte* horrorem, udowadnia, że ikonografia oraz schemat fabularny można idealnie dopasować do tego właśnie gatunku. Już na etapie napisów początkowych mamy do czynienia ze specyficzną czołówką, która dodatkowo uruchamia intertekst w postaci sztafażu powieści gotyckiej. Widzimy pokrytego pajęczyną maskarona oraz spowite kurzem długie schody. Mamy wrażenie, że wchodzimy do starego zamczyska, które byłoby idealnym miejscem akcji dla horroru. Co ciekawe ów gotycki klimat zostaje przełamany, gdy na ekranie spostrzegamy spadające z nieba niczym płatki śniegu ciasteczka w kształcie serduszek, gwiazdek, ludzików i zwierzątek. Owo kontrowersyjne połączenie gotyckich tropów z unoszącymi się w kadrze wypiekami antycypuje dalszą estetykę filmu. Właściwa akcja rozpoczyna się od przedstawienia przedmieścia, w którym przeważa pastelowa kolorystyka identycznych domów, jednak nad miastem dominuje mroczne, posępne wzgórze. Stojący na nim zamek jest kompletnie nieprzystający do obrazu kolorowych domów. Kadrowanie „od dołu” z „żabiej” perspektywy, zarówno mrocznej posiadłości, jak i później Edwarda, daje efekt posępnego monumentalizmu. W samej scenografii widocznej w zamku widzimy nawet akcenty ekspresjonistyczne w postaci absurdalnie i sztucznie zniekształconych okien, które są kolejnym tropem naprowadzającym na klimat grozy. Widz spodziewa się, że gdy Peg spotka mieszkańca groźnego domostwa stanie oko w oko z potworem. Toteż mamy tutaj zarówno ekspozycję niepokoju, jak i lokalizację w „groźnym miejscu”, dodatkowo akcentowane charakterystyczną dla horroru muzyką. Burton igra w tym miejscu z konwencją.

Intertekstualne odniesienia do ikonografii oraz schematu horroru wprowadzają widza w błąd, bowiem nie doświadczy on przerażenia, jakiego się spodziewa po ujawnieniu monstrum, czyli sympatycznego odmienca z nożycami zamiast dłoni. Co ważniejsze w perspektywie wymowy całego filmu przerażający nie jest Edward, lecz społeczeństwo, z którym przyjdzie mu się zmierzyć, co w pewnym sensie przeczy temu, co I. Kolasieńska określa mianem finalnego przywrócenia porządku. Rozsadzane są tu od wewnątrz wyznaczniki klasycznego horroru, które poprzez kontrast, hiperbolizację, groteskę oraz przede wszystkim dobrą orientację w wyznacznikach gatunku podejmują intertekstualną grę z odbiorcą, opartą na jego kompetencji kulturowej. T. Burton akcentuje rolę stereotypowego odbioru. Widz nie powinien bać się potwora, lecz identyfikować się z nim oraz mu współczuć. Otrzymujemy krytyczne przesłanie osiągnięte poprzez zestawienia znanych schematów zarówno treściowych, jak i formalnych, które odpowiedzialne są za charakterystyczny styl Burtona.

EDWARD NOŻYCORĘKI I ARCHETEKST POWIEŚCI GOTYCKIEJ

Edward Nożycoręki jest filmem, który stanowi emblematyczny przykład twórczości Burtona i najeżony jest wielością odniesień. Archetekst stanowi tutaj także schemat powieści gotyckiej, która oczywiście jest prekursorska względem horroru filmowego, chociażby w takich aspektach jak: upiorna atmosfera, ikonografia czy oscylowanie wokół tematu śmierci, ale nie wszystkie jej elementy przeniknęły do filmu grozy. Jednym z gotyckich motywów fabularnych jest mezalians głównych bohaterów, w co idealnie wpisuje się uczucie Kim i Edwarda. Jednak T. Burton, po raz kolejny wywraca na drugą stronę znane nam struktury, bowiem w gotyckiej beletrystyce protagoniści skonturowani są na zasadzie antynomii. Jedno posiada cechy demoniczne i reprezentuje siły zła, natomiast drugie stanowi wzór nieskalanej czystości (oczywiście nie wszystkie utwory tego nurtu opierają się na tej schematyczności, jednak wiele z nich posługuje się powyższą konstrukcją). Antynomię, między Kim i Edwardem, stanowią ich stroje. Wg gotyckiego schematu

mroczny Edward powinien reprezentować demoniczną siłę, natomiast niewinna Kim, ubrana w śnieżnobiałą suknię – czystość i dobroć, ale jak się okazuje jedynym w pełni niewinnym bohaterem okazuje się Edward w przeciwieństwie do dziewczyny, która dopiero przechodzi metamorfozę. Warto w tym momencie powrócić do istoty podwójnego kodowania. W filmach T. Burtona (nie tylko w *Edwardzie...*, który jest reprezentatywny) nierozpoznane interteksty nigdy nie zaburzają rozumienia fabuły, jedynie poszerzają jej kontekst, przez co stają się ciekawsze wizualnie oraz interpretacyjnie. Reżyser najprawdopodobniej zawdzięcza to użyciu bardzo prostych historii o strukturze mitycznej albo baśniowej, które bez większych problemów stanowią rozrywkę nawet dla najmłodszych widzów w lekturze linearnej, natomiast przy odczytywaniu wertykalnym poprzez natłok odniesień stają się wielowymiarowym, intelektualnym dziełem. W wypadku filmów T. Burtona, hipertekstualność nie jest wrogiem odbiorcy o wąskiej kompetencji kulturowej, lecz zachętą dla widza bardziej świadomego.

JEŹDZIEC BEZ GŁOWY – INTERTEKSTUALNOŚĆ W KLUCZU PARODYSTYCZNYM

Podobne gry z konwencją otrzymujemy także w *Jeźdźcu bez głowy*, w którym główna postać skonstruowana jest na zasadzie kontrastu z typowym bohaterem nie tylko horroru, ale też kryminału. Ichabod Crane to młodzieniec, który jest reprezentantem porządku, wszystkiego, co można racjonalnie wytłumaczyć. Jako śledczy – detektyw z Nowego Jorku reprezentuje wiedzę, a wedle oczekiwań widza powinien być także rozsądny i odważny. Prezentuje charakterystyczny typ bohatera horroru filmowego, który jako jedyny nie wierzy w siły nadprzyrodzone i ewentualnie dopiero na samym końcu przełomowe wydarzenie przekonuje go do irracjonalnego rozwiązania. Ichabod burzy nieco taki schemat postaci. Jego komiczny rys polega właśnie na mieszanii jego merytorycznej postawy ze słabością charakteru w postaci niezdarności, ciągłych omdleń, groteskowego przerażenia nawet na widok myszy. Crane to nie Sherlock Holmes, lecz wrażliwy młodzian, który wbrew oczekiwaniom, nowoczesne metody dedukcyjne stopniowo łączy z wiarą w czary i moce nadprzyrodzone. W planie wizualnym w filmie dominuje klimat znany z filmów Rogera Cormana czy horrorów wytwórni Hammer z Christopherem Lee typu *Powrót Dracula* (1968) lub *Przekleństwo Frankenstein* (1957)²⁷. Horror to gatunek, który wiele wybacz, dlatego też wyżej wymienione filmy posiadają specyficzny, nieco kiczowaty koloryt. Zastosowanie w *Jeźdźcu* aluzji do nich stanowi podkreślenie sztuczności, umowności świata przedstawionego. Nie chodzi tu o identyfikację, lecz obnażenie mechanizmu działania. Kolor krwi, która bezustannie bryzga na Ichaboda ma ewidentnie nienaturalny odcień, przez co zamiast przerażać – śmieszy widza. W mglistej scenarii przerysowane postaci mieszkańców również nie budzą strachu, lecz budują wrażenie baśniowej dziwności. T. Burton cały czas balansuje na granicy horror – komedia – baśniowość. Wszystkie te elementy współgrają ze sobą, tworząc specyficzną hybrydę, wymykającą się jednoznacznemu określeniu. Różnorodne hipotezki oraz archeteksty tworzą klimat grozy, ale poprzez karykaturalne wyolbrzymienie noszą znamiona komedii. Widz zostaje umieszczony w uniwersum sprzeczności, ale jednak połączonych w koherentną całość. Ta estetyka wielości odniesień zostaje objęta klamrą parodii, u której podstaw leży korzystanie z istniejących wzorów, ale ważniejsze niż pasożytnicza relacja jest usytuowanie hipotezki w nowym kontekście. (Od)tworzenie umożliwia aktywizację nowych sensów, pozwala na zaistnienie odmiennego, pełnoprawnego tekstu.

²⁷ Por. A. McMahan, *The films of Tim Burton: Animating Live Action in Contemporary Hollywood*, New York- London 2005, s. 72.

ANIMACYJNA ALUZYJNOŚĆ – HIPOTEKSTY WIZUALNE W TWÓRCZOŚCI REŻYSERA

Istotna dla kwestii intertekstualności w twórczości T. Burtona jest koncepcja Allison McMahan dotycząca podobieństwa jego filmów żywej akcji do estetyki filmów animowanych²⁸. A. McMahan twierdzi, iż warstwa wizualna zawdzięcza swój rodowód właśnie animacjom, co więcej ma to znaczący wpływ na konstruowanie narracji filmowej oraz samej fabuły²⁹, opartej na prostych wzorcach mitycznych – byłaby tu możliwa analiza przez pryzmat monomitu i podróży bohatera według teorii Josepha Campbella³⁰. Nie sposób nie zgodzić się z autorką, bowiem T. Burton zaczynał jako rysownik u *Disneya*, a jego plastyczna wyobraźnia widoczna w filmach mocno kształtuje się w oparciu o wcześniej powstałe szkice. Większość filmowych bohaterów została uprzednio narysowana przez reżysera (np. Edward Nożycoręki czy Beetlejuice) albo też pochodzi z filmu rysunkowego jak chociażby postać bezgłowego jeźdźca, którego wizerunek został utrwalony w Disneyowskiej produkcji *The Adventures of Ichabod and Mr. Toad* (1949)³¹. Z niego wywodzą się też inne, rozszerzone w wersji T. Burtona sceny – pierwsze wejście Ichaboda do miasta, sposób pogoni Jeźdźca za ofiarami czy też sama niezdarność głównego bohatera oraz drewniany, kryty most³². Pewnego rodzaju hipotekestami są też gotyckie (malarskie) oraz ekspresjonistyczne (filmowe) aluzje. Miejsca zamieszkania bohaterów filmów często stylizowane są na gotyckie budowle – fabryka Wonki, posiadłość Edwarda czy rodziny Collinsów z *Mrocznych cieni*, cała architektura Londynu ze *Sweeney Todd*a oraz wiele innych nawet nie udają autentycznych budowli, wyglądają jak by były po prostu dorysowane. Podobnie ekspresjonistyczne zapożyczenia, tak jak w swych pierwotnych przejawach, zaburzają realność świata przedstawionego, pokazują go w cudzysłowie i pewnym zawieszeniu. Z naszego punktu widzenia przenoszenie atrybutów filmu animowanego na grunt filmu fabularnego jest kolejnym zabiegiem intertekstualnym, a właściwie transmedialnym, w którym obraz „realistyczny” łączy się z animacją, ale wspólnie i nierozdzielnie tworzą znaczenie³³. Poprzez działanie łączące dwa rodzaje filmów, T. Burton tworzy swój wizualny styl oparty na połączeniu odmiennych porządków. Zostaje tu podważony realizm filmu żywej akcji, czyli jest to działanie subwersywne o znamionach dialogiczności oraz architekstualności względem istniejących wzorców, ale najważniejsze w tym aspekcie jest tworzenie nowej, autorskiej, wizualnej rozpoznawalności.

AUTORSKIE (OD)TWORZENIE – PODSUMOWANIE

Korzystanie i przekształcanie granic konwencji ma wiele płaszczyzn wspólnych z kinowym gatunkiem progresywnym³⁴, którego istotą jest „ujawnianie schematu – często osiąganego dzięki wyolbrzymieniu charakterystycznych dla klasycznego kina rozwiązań”³⁵, „podważanie swojej tożsamości i przynależności gatunkowej”³⁶, a ponadto jest „manifestacją systemu, a jednocześnie jego krytyką”³⁷. Andrzej Pitrus podaje jako przykłady tego zjawiska takie filmy jak *Pro-*

²⁸ Por. tamże, s. 15-16. Autorka intertekstualność umieszcza jednak jako element podrzędny, a właściwie składowy wobec patafizyki, która jest główną osią tej pracy.

²⁹ Por. tamże.

³⁰ Por. J. Campbell, *Bohater o tysiącu twarzy*, Poznań 1997.

³¹ A. McMahan, *The films of Tim Burton...*, dz. cyt., s. 71.

³² Tamże.

³³ Por. E. Szczęsna, *Poetyka mediów: polisemiotyeczność, digitalizacja, reklama*, Warszawa 2007, s. 29.

³⁴ Por. A. Pitrus, *Progresywne gatunki filmowe* [w:] K. Loska (red.), *Kino gatunków...*, dz. cyt., s. 164-175.

³⁵ Tamże, s. 164-165.

³⁶ Tamże, s. 168.

³⁷ Tamże, s. 173.

sta sprawa (1984) Joela i Ethana Coenów, gdzie dokonuje się dekonstrukcja filmu czarnego, albo horroru Wesa Cravena, w których poprzez autotematyzm degradacji ulega schemat gatunku. Architektualność w twórczości T. Burtona służy dokładnie tym samym celom, co w gatunkach progresywnych, a więc na poziomie odczytań wertykalnych, okazuje się, że mamy do czynienia z kinem progresywnym. Co prawda otrzymujemy filmy oparte na powtórzeniu, ale dzięki rekontekstualizacji nabierają one znamion oryginalności. Upada tu powszechne mniemanie, że *mainstreamowe* kino gatunków zależne jest od wtórnych schematów, które z pewnością nie są domeną kina autorskiego³⁸. Poprzez Burtonowskie połączenie komedii z horrorem, horroru z musicaliem czy nawet filmu animowanego z filmem żywej akcji, wzbogacone niezliczoną ilością odniesień wizualnych rozmaitych proveniencji tworzy się oryginalny język filmowy, który można określić mianem autorskiego (od)tworzenia. Postać autora ma tu duże znaczenie, bowiem to on wykorzystuje i porządkuje swój zasób wiedzy kulturowej w nowej filmowej formule, choć nie należy zapominać, że to widz je później odczytuje. Nawiązania estetyczne do: gotycyzmu, ekspresjonizmu, realizmu magicznego, baśni, a nawet poetyki horrorów klasy B czy reklamy telewizyjnej, dzięki ironii i parodii, zyskują znaczenie implikowane, przestają być pustymi znakami. Wykorzystanie całego zasobu kulturowych znaków, a następnie, umieszczenie ich w filmowym uniwersum, sprawia, że dzięki rekontekstualizacji powstają synkretyczne hybrydy, ale paradoksalnie, o zupełnie nowej jakości. Nie jest to zjawisko odosobnione, zwrócić uwagę chociażby na filmy J. i E. Coenów z pozoru komediowe, a jednak wnoszące szerokie spektrum intelektualnych odniesień i mimo to odnoszące znaczne sukcesy finansowe. Wskazać tu można chociażby takie tytuły jak: *Arizona Junior* (1987), *Burton Fink* (1991), *Hudsucker Proxy* (1994) czy wspomniana już *Prosta sprawa*. W kinie głównego nurtu coraz częstsze stają się gry intertekstualne, które służą nie tylko postmodernistycznej bezrefleksyjnej zabawie, uatrakcyjniającej warstwę wizualną, ale także wzbogaceniu poziomowi semantycznego.

BIBLIOGRAFIA

- Campbell J., *Bohater o tysiącu twarzy*, Poznań 1997.
Carroll N., *Filozofia horroru*, Gdańsk 2004.
Głowiński M., *O intertekstualności*, „Pamiętnik Literacki”, 1986, nr 4.
Jenny L., *Strategia formy*, „Pamiętnik literacki”, 1988, nr1.
Kolasieńska I., *Kiedy spojrzenie Gorgony budzi upióry: horror filmowy i jego widz* [w:] Loska K. (red.), *Kino gatunków. Wczoraj i dziś*, Kraków 1998.
McMahan A., *The films of Tim Burton: Animating Live Action in Contemporary Hollywood*, New York- London 2005.
Miczka T., *Wielkie ŻARCIE i POSTmodernizm. O grach intertekstualnych w kinie współczesnym*, Katowice 1992.
Ogonowska A., *Tekst filmowy we współczesnym pejzażu kulturowym*, Kraków 2004.
Ostrowska E., *Kino i nie-rzeczywistość. O praktykach intertekstualnych we współczesnym filmie*, „Acta Universitatis Lodziansis. Folia Scientiae Artium et Litterarum”, 1995, nr 5.
Pitrus A., *Progresywne gatunki filmowe* [w:] Loska K. (red.), *Kino gatunków. Wczoraj i dziś*, Kraków 1998.
Strinati D., *Wprowadzenie do kultury popularnej*, Poznań 1998.
Szczęsna E., *Poetyka mediów: polisemiotyczność, digitalizacja, reklama*, Warszawa 2007.

FILMOGRAFIA

- Algar J. (reż.), *The Adventures of Ichabod and Mr. Toad*, 1949.
Burton T. (reż.), *Batman*, 1989.
Burton T. (reż.), *Charlie i fabryka czekolady*, 2005.
Burton T. (reż.), *Edward Nożycoręki*, 1990.
Burton T. (reż.), *Frankenweenie*, 1984.

³⁸ Por. A. Ogonowska, *Tekst filmowy...*, dz. cyt., s. 27.

Burton T., *Gnijąca panna młoda*, 2005.
Burton T. (reż.), *Jeździec bez głowy*, 1999.
Burton T. (reż.), *Mroczne cienie*, 2012.
Burton T. (reż.), *Sok z żuka*, 1988.
Burton T. (reż.), *Sweeney Todd: Demoniczny golibroda z Fleet Street*, 2007.
Coen E., Coen J. (reż.), *Arizona Junior* 1987.
Coen E., Coen J. (reż.), *Burton Fink* 1991.
Coen E., Coen J. (reż.), *Hudsucker Proxy* 1994.
Coen E., Coen J. (reż.), *Prosta sprawa*, 1984.
Fisher T. (reż.), *Przekleństwo Frankensteina*, 1957.
Francis F. (reż.), *Powrót Draculi*, 1968.
Kubrick S. (reż.) *2001: Odyseja kosmiczna*, 1968.

STRESZCZENIE

Artykuł skupia się na analizie gier z konwencją, wykorzystaniu gatunków, symboli, schematów oraz klisz kulturowych w wybranych filmach Tima Burtona. Ważny aspekt rozważań stanowi dialogiczność między innymi takich filmów jak *Edward Nożycoręki* czy *Jeździec bez głowy*, bowiem właśnie żywiol intertekstualny czyni twórczość Burtona na tyle oryginalną, by móc ją określać mianem kina autorskiego.

Słowa kluczowe: Tim Burton, intertekstualność, architekstualność, hipertekstualność, rekontekstualizacja, postmodernizm, (od)tworzenie

AUTOR'S (RE)CONSTRUCTION. THE INTERTEXTUAL THREADS IN THE WORKS OF TIM BURTON

Summary

This article is focused on playing with convention, genre, symbols and cultural clichés in selected Tim Burton's films. The most important aspect of this work is the dialogism in such films as *Edward Scissorhands* or *Sleepy Hollow*, because intertextuality is exactly what makes Burton's work original enough to be considered an auteur cinema.

Key words: Tim Burton, intertextuality, architextuality, hypertextuality, recontextualization, postmodernism, (re)creation