

<http://dx.doi.org/10.18778/7969-405-1.12>

Aleksandra Majdzińska
Uniwersytet Łódzki

Kreatywność w memie internetowym

Memy internetowe stały się wszechobecnym elementem popkultury. Ponieważ można w nich odnaleźć odniesienia do bieżących politycznych i społecznych wydarzeń, czy też problemów codziennego życia, mogą być analizowane jako zjawisko socjokulturowe. Jednak ze względu na przenikanie się warstw wizualnej i werbalnej stanowią także materiał do potencjalnej analizy językoznawczej. Memy wyzwalają także oryginalność i kreatywność werbalną – dzięki dostępnym na stronach internetowych szablonom, każdy użytkownik Internetu może stworzyć własny pomysł, własną wersję i stylizację danego motywu. Mnogość środków ekspresji wpływa na mnogość i różnorodność memów.

Celem niniejszego tekstu jest próba analizy warstwy werbalnej i wizualnej dwóch niezwykle kreatywnych memów internetowych, których bohaterami są Zręczliwy Kot (ang. *Grumpy Cat*) oraz Piesek (ang. *Doge*). W swej analizie użyję narzędzi proponowanych przez językoznawstwo kognitywne – teorii metafory, metonimii i integracji pojęciowej; posłużę się również pojęciem aspektów obrazowania [zob. Langacker 1987], skupiając się szczególnie na jednym z nich – perspektywie wraz z jej substrukturami: punktem widzenia, konceptualizacją podmiotową i przedmiotową, deikszą i układem figura–tło. Językoznawstwo kognitywne wydaje się idealną podstawą dla takiej analizy, ponieważ jednym z jej głównych celów jest przedstawienie różnych konceptualizacji tej samej obiektywnej sytuacji. Chociaż multimedialne (w tym przypadku bimodalne) formy ekspresji zwykle nie są najważniejszym

przedmiotem badawczym językoznawców, wzbudzają one jednak zainteresowanie badaczy kognitywnych, wśród których można wymienić Forceville'a [2006, 2009], Tabakowską [2006, 2010, 2013] czy Kwiatkowską [2009, 2013]. Dzieje się tak, ponieważ, jak wyjaśnia Kwiatkowska [2011: 313], językoznawstwo kognitywne oraz semiotyka wizualna bazują na podobnych założeniach.

O fenomenie Zrędlivego Kota i Piesęła

Ogromna popularność obu zwierząt została wykreowana przez użytkowników Internetu, w wyniku nieustannego tworzenia nowych memów i dzielenia się nimi. Zrędlivy Kot to kotka, która mieszka ze swymi właścicielami w Stanach Zjednoczonych, a jej prawdziwe imię to *Tardar Sauce*. Zdjęcia zwierzęcia o szczególnie pesymistycznym wyrazie pyszczka po raz pierwszy pojawiły się w Internecie w sierpniu 2012 roku. Od tego czasu popularność Kota wciąż rosła; w serwisie youtube.com publikowano nowe filmiki z tym bohaterem, codziennie powstawały nowe memy, a kanały Grumpy'ego na Facebooku i na Twitterze codziennie zyskiwały nowych subskrybentów. Kot posiada także swoją własną stronę internetową – grumpycats.com. W porównaniu do kota, Piesęł to stosunkowo świeży celebryta; choć jego zdjęcie zostało zamieszczone w Internecie przez jego właścicielkę już w 2010 roku, to dopiero w połowie 2013 roku stał się bohaterem memów i osiągnął szczytową popularność w serwisach zbierających treści humorystyczne. *Doge* jest psem rasy *Shiba Inu*, a jego specyficzny wyraz pyszczka może być kojarzony z niedowierzaniem, zaskoczeniem bądź podziwem. *Grumpy* i *Doge* stanowią całkowite przeciwieństwa pod względem wyrażanych przez siebie emocji; różna jest także forma memów – w warstwie wizualnej (wizerunek zwierzęcia, cechy typograficzne – krój i kolor czcionki) oraz werbalnej (długość wypowiedzi, składnia, poprawność gramatyczna lub jej brak, wybory leksykalne i ładunek emocjonalny użytych sformułowań).

Bez wątpienia obie serie memów są tworamii kreatywnymi i pozwalają na nieograniczoną ekspresję autorów-użytkowników Internetu. Poniższa analiza wybranych obrazków jest próbą uchwycenia niektórych elementów przyczyniających się do ich efektywności.

Metafora i metonimia

Popularność omawianych memów wiąże się z charakterystycznym wizerunkiem zwierząt, który może być kojarzony z wyrażaniem ludzkich emocji. Werbalna warstwa memów reprezentuje także ich poglądy i sądy uczestników memów: kot i pies wypowiadają się, ujawniają swoje uczucia i myśli używając pierwszej osoby liczby pojedynczej. Personifikacja ta przybliżyła nas do nich emocjonalnie i mentalnie, a niektórzy z nas mogą nawet identyfikować się z ich punktem widzenia. Według Lakoffa i Johnsona [1980/1988: 56–57] personifikacja jest typem metafory pojęciowej, która wydobrywa i podkreśla aspekty człowieczeństwa w jakimś tworze, co jest właśnie zilustrowane w omawianych memach.



Ryc. 1

Źródło: www.facebook.com/piesel.wow

Ponieważ percepcja ludzka jest głównie wizualna, odbiorcy memów najpierw zwracają uwagę na obrazek/zdjęcie, a dopiero potem koncentrują się na tekście. Element wizualny jest w memach

bardzo ważny, ponieważ dostarcza wielu informacji. Wyraz pyszczka obu zwierząt reprezentuje metonimicznie ich charakter oraz określone emocje: negatywne (gderliwość, nieprzystępność, zniecierpliwienie, wrogość), bądź pozytywne (zaskoczenie, niedowierzanie, podziw). Informacja ta pozwala na skorelowanie przekazu wizualnego i werbalnego.

Rysunek przedstawiający wizerunek Zrędlivego Kota (dostępny pod adresem ushumor.net/bad-cattitude) jest stylizowany na zdjęcie policyjne, dzięki któremu można wnioskować, że kot jest sprawcą jakiegoś przestępstwa, na które może także wskazywać umieszczony na tabliczce napis „Bad cattitude”, stanowiący grę słów „attitude” (nastawienie, postawa) oraz „cat” (kot). Mina kota wyraża obojętność oraz metonimicznie sugeruje negatywne cechy jego osobowości. Podobnie, nieprzystępny stosunek do rzeczywistości wskazywany przez wyraz pyszczka kontrastuje ze scenerią (święta są zazwyczaj pozytywnie konceptualizowane jako czas radości), w której został obsadzony kot w kolejnym memie (imgarcade.com/1/christmas-grumpy-cat-sleigh)).

Perspektywa

Stosując terminy *obrazowanie* oraz *układ oglądu* zaproponowane przez Ronalda Langackera [1987], można odebrać Zrędlivego Kota oraz Pieseła jako obserwatorów, którzy zdradzają swoją obecność w świecie przedstawionym poprzez użycie deiktycznego zaimka osobowego „ja”, odmianę czasownika w pierwszej osobie liczby pojedynczej oraz okazywanie swoich uczuć, obserwacji i opinii odnośnie do różnych tematów. W ten sposób Pieseł-obszawator oraz Kot-obszawator zaznaczają swoją obecność w zakresie predykcji (ang. *scope of predication*) i stają się zarówno podmiotem, jak i przedmiotem obserwacji. W obu tych rolach udział zwierząt jest dominujący, stąd mogą być one odbierane jako *figura* – najważniejszy i najbardziej widoczny element sceny w układzie oglądu na poziomie werbalnym i wizualnym. Można

także powiedzieć, że komentarze i obserwacje są przedstawione z punktu widzenia tych zwierząt, a ich stosunek do rzeczywistości jest widoczny w wyborach leksykalnych. W przypadku kota formy są krótkie, bezpośrednie, a słowa nacechowane są negatywnie. Pieseł również wybiera zwięzłe formy leksykalne, ale w odróżnieniu od kota, jego postawa wobec świata przedstawionego jest pozytywna, co znajduje odzwierciedlenie w leksyce – słowa mają dodatni ładunek emocjonalny. Użyte formy są często zdrobniałe (*uszanowanko, komforcik, podusia*) bądź są derywatami stworzonymi na podstawie neologizmu pełniącego funkcję nazwy własnej Pieseł oraz nazwiska innej postaci skontaminowanego w strukturach hybrydalnych z innymi rozpoznawalnymi społecznie nazwami własnymi (*Don Piesełone, Szekspireł, Sznukeł*). Sama nazwa własna Pieseł jest neologizmem, który ma za zadanie odzwierciedlić internetowy slang angielskiej nazwy zwierzęcia – *Doge* [Lamon 2013]. Obie wersje językowe konotują brak powagi oraz dopełniają żartobliwy charakter memu. Duża liczba zaimków „taki”, „tyle”, oraz przysłówka „bardzo” podkreśla mnogość bądź intensywność danej rzeczy. Szczególną funkcję zdaje się pełnić intensyfikator „taki” (*Pustynia taka piaszczysta, Mumie takie zabandażowane, Pieseł taki starożytny*), który uwypukla nasilenie zjawiska, wskazując jednocześnie na jego prototypowe cechy (ryc. 2). Multiplikacja wykrzyknienia „wow” akcentuje ekspresję wypowiedzi oraz pozytywne nastawienie do opisywanego zjawiska, wyraża entuzjazm bądź zaskoczenie. Mnogość i różnorodność obserwacji jest również zaakcentowana graficznie i odzwierciedla ikonicznie sposób myślenia człowieka: skojarzenia są chaotyczne, nieuporządkowane, pojawiają się w głowie nieliniarnie (co naśladuje technikę literacką strumienia podświadomości). Wzorowanie się na tej cesze myślenia człowieka wzmacnia jeszcze bardziej efekt personifikacji Pieseła. Losowość skojarzeń jest również podkreślona zróżnicowaną typografią; słowa różnią się wielkością czcionki oraz jej kolorem, łączy je natomiast krój czcionki Comic Sans, który został zaprojektowany do naśladowania zabawnego odręcznego pisma i jest

zwykle używany w publikacjach dla dzieci. Obecnie internauci traktują go jako synonim złego gustu, głupoty czy naiwności [Wowra 2009]. Dodatkowo naiwność, ale też pozytywny ładunek emocjonalny wypowiedzianych słów (a tym samym optymizm osoby mówiącej) jest podkreślony przez jaskrawy kolor czcionki. Pieseł jest odbierany jako ekstremalnie optymistyczny obserwator, którego nastawienie do rzeczywistości może jednak zakrawać na głupotę/infantylność.

Niektóre z memów przedstawiających Zręczliwego Kota są autoreferencyjne/autotematyczne, co podkreśla rolę kota jako podmiotu obserwacji. Sytuację, w której obserwator lokuje siebie w centrum sceny, Langacker nazywa obiektywnym układem oglądu [Langacker 1987: 491]. Zostaje wówczas osiągnięty najwyższy poziom obiektywfikacji: obserwator staje się zarówno konceptualizatorem, jak i podmiotem konceptualizacji. Kolejne memy (www.shockmymind.com/2013/01/grumpy-cat-getting-sick-of-me.html, motor-kid.com/grumpy-cat-cartoon.html) sprowadzają rolę Kota jako neutralnego obserwatora do minimum, a uwypuklają jego rolę jako obiektu konceptualizacji poprzez autotematyczne komentarze „Getting sick of me? Good” (w wolnym tłumaczeniu: Masz już mnie dość? No to dobrze) oraz „Great Now I’m a cartoon”. (Świetnie. Czyli jestem bohaterem rysunkowym). Ponadto, nadawca podkreśla swoją obecność, używając zaimków „ja” i „mnie” („I” i „me”), dzięki którym osiąga najwyższy stopień obiektywfikacji.



Ryc. 2

Źródło: www.facebook.com/piesel.wow

Zjawisko autoreferencyjności pojawia się także w memach, których bohaterem jest Pieseł.



Ryc. 3

Źródło: www.facebook.pl/piesel.wow

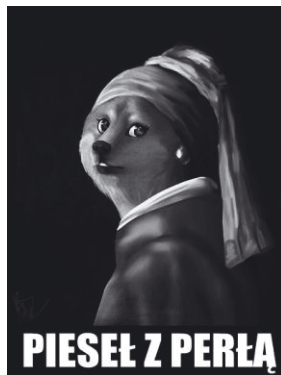
Na przedstawionym powyżej obrazku (ryc. 3) obserwator oraz obiekt konceptualizacji są tożsame, jednak mamy tu do czynienia z identyfikacją pomiędzy różnymi warstwami świata przedstawionego. Langacker [1987: 131–132] nazywa taką sytuację „cross-world identification” i wyjaśnia, że najczęściej zachodzi ona, kiedy osoba mówiąca ogląda film lub zdjęcie przedstawiające ją samą. Chociaż warstwa werbalna nie zdradza żadnych elementów deiktycznych, możemy domyślić się na podstawie podobieństwa fizycznego pomiędzy Pieseł-em-observatorem oraz obrazem, że są to te same postaci.

Integracja pojęciowa

Memy mogą być także analizowane jako przykłady integracji pojęciowej (ang. *conceptual blending*) dwóch przestrzeni wejściowych. Efekt amalgamatu powstaje poprzez połączenie elementów z różnych scenariuszy. Według Fauconniera [2003], interpretacja gotowego amalgamatu wymaga rozpoznania oryginalnych pojętników pojęciowych (przestrzeni wyjściowych) przez obserwatora oraz wypracowania mentalnie ich połączenia.

Przywoływane poniżej obrazki nie są typowymi memami, a raczej stanowią ich przetworzenia lub parodie. Memy stają się tu jedną z przestrzeni wyjściowych. Kot *Hello Kitty*, będący ulubieńcem małych dziewczynek, jest zazwyczaj odbierany jako miłe, przyjazne i urocze stworzenie, co podkreśla jeszcze jego różowy strój i pluszowa kokarda. Pewien użytkownik Internetu postanowił jednak zastąpić jego „twarz” obliczem Zręczliwego Kota, mającego zgoła odwrotne konotacje (funzypics.com/board/pins/337/1780). W warstwie werbalnej amalgamat został oparty na grze słów „Hello” oraz zwrotu „Hell No” [w wolnym tłumaczeniu: O cholera, tylko nie to], łącząc koty z obydwu przestrzeni wyjściowych. Połączenie elementów tak kontrastujących ze sobą wywołuje efekt humorystyczny.

Podobny zabieg można zaobserwować w obrazku (memerial.net/5823-grumpy-cat-mona-lisa) łączącym portret Mony Lisy i mem Zręczliwego Kota; jednak tutaj integracja zachodzi tylko na poziomie wizualnym. Amalgamat ten można także interpretować jako przykład intertekstualności, ponieważ łączy dwa teksty kultury. „Pieseł z Perłą” (ryc. 4) został skonstruowany na podobnej zasadzie intertekstualności. Obrazek staje się zabawny, gdy czytelnik rozpoznaje aluzję do XV-wiecznego obrazu Jana Vermeera „Dziewczyna z perłą”. Umieszczone w tym kontekście zwierzę nabywa cech ludzkich (ubranie, pozowanie do obrazu), a więc jest personifikowane.



Ryc. 4

Źródło: www.facebook.com/piesel.wow

Memy, których bohaterem jest Pieseł, są także idealnym przykładem integracji pojęciowej, ponieważ w jednym obrazie możemy tu odnaleźć elementy kilku przestrzeni wejściowych skorelowanych w spójną całość. Amalgamat tworzy się zazwyczaj na poziomie wizualnym i werbalnym. Pierwszy z poniższych obrazków (ryc. 5) bazuje na kadrze z filmu „Ojciec Chrzestny” (reż. Francis Ford Coppola, 1972); głowa Vita Corleone została tu zastąpiona głową Pieseła, tworząc nową postać, *Don Piesełone*, nazwaną derywatem hybrydalnym od dwóch podstaw: nazwy własnej głównego bohatera filmu (Don Corleone) oraz neologizmu Pieseł. Komentarze nawiązują do wartości oraz zasad prezentowanych w filmie, jednak są sformułowane zgodnie z gramatyką typową dla memu; pojawiają się intensyfikatory *taki/taka*, zdrobnienie *uszanowanko* oraz eksklamatory *wow*.

Kolejny mem (ryc. 6) umieszcza naszego bohatera w kontekście popularnego teleturnieju „Jeden z dziesięciu” emitowanego od wielu lat na antenie Telewizji Polskiej. Przestrzeń wejściowa teleturnieju wnosi tło, pulpit, tułów zawodnika oraz logo stacji; natomiast przestrzeń memu zawiera postać psa, nazwisko umieszczone na pulpicie oraz komentarze. Zintegrowany obraz przedstawia Pieseła jako zawodnika biorącego udział w grze. Obserwacje bezpośrednio nawiązują do zasad teleturnieju: *szanse tylko trzy, wybieram pana z numerem pieseł*, komentują jego przebieg (prawdopodobnie z punktu widzenia Pieseła-obszernika): *pytania takie trudne, zagwostek tak wiele, uszanowanko dla prowadzącego* i wyrażają emocje: *splendor, wow*.

Trzeci z poniższych amalgamatów (ryc. 7) integruje elementy memu oraz tło obrazu Jana Matejki (pierwotnie przedstawiającego Mikołaja Kopernika). Pieseł jest tu personifikowany, co podkreślają elementy werbalne memu *Pieseł Astronom*, *Pieseł taki postępowy*, *Pieseł pionier*. Obrazek posiada też trzecią przestrzeń wejściową, sygnalizowaną przez uwagę *Uszanowanko dla Matejki*, która pełni rolę meta-komentarza: wychodzi poza ramy świata przedstawionego na obrazie, mówi bezpośrednio o jego twórcy. Warstwa werbalna amalgamatu podobnie odwołuje się do tej trzeciej przestrzeni, odnosząc się do astronomii oraz do osiągnięć Kopernika:

Heliocentryzm nowatorski, Słońce stop, Ciąta takie niebieskie, Czarne dziury. Każdy z poniższych memów wymaga od odbiorcy pewnej wiedzy (ang. *background knowledge*) – znajomości filmu „Ojciec Chrzestny”, konwencji teleturnieju „Jeden z dziesięciu” czy elementarnych podstaw astronomii, dzięki której można właściwie zinterpretować obrazki oraz docenić ich aspekt ludyczny.

Najbardziej charakterystyczne elementy obu memów zdaje się przedstawiać zintegrowany obrazek „grumpy CatDoge” (www.funnymeme.com/misc-meme/doge-meme-grumpy_catdoge). Jest to amalgamat Zręczliwego Kota i Pieseła, eksponujący typowe cechy obu szablonów: negatywne i pesymistyczne nastawienie kota wyrażone mimiką i werbalną reakcją na pozytywny stosunek psa do świata (i do samego kota). Sytuacja, w której kot i pies



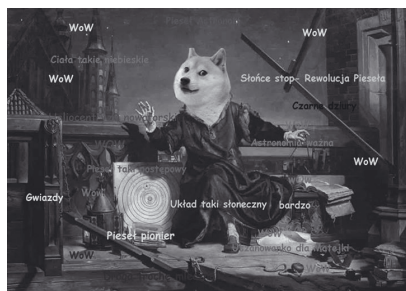
Ryc. 5

Źródło: www.facebook.com/piesel.wow



Ryc. 6

Źródło: www.facebook.com/piesel.wow



Ryc. 7

Źródło: www.facebook.com/piesel.wow

są obrazowani jako syjamskie bliźnięta, wyraźnie podoba się Piesełowi, który wyraża to zadowoloną mimiką oraz komentarzami *wow, very connection* (? „doskonałe połączenie”). Wyraźnie odmienne zdanie na ten temat ma kot, komunikując swoje niezadowolone miną oraz słowami *kill me please* („skróćcie już moje cierpienia”). Jednak w tej hybrydzie to kot pełni ważniejszą rolę; umieszczony graficznie po lewej stronie, stał się tematem memu, pierwszym obiektem, który zauważamy (skanowanie wizualne odbywa się od strony lewej do prawej). Komentarze Pieseła dotyczą Kota, nazwa memu także wskazuje na jego prymat. Wszystkie te elementy pozwalają go interpretować jako figurę pierwszoplanową, a psa jako tło w Langackerowskim układzie figura–tło.

Podsumowanie

Memy Zręczliwy Kot oraz Pieseł niewątpliwie wyzwalają dużą kreatywność, jednak tylko w określonych ramach – tworząc nowy obrazek należy zachować pewne konwencje narzucone przez ten format. Elementy wizualny i werbalny przenikają się, a każdy z nich pełni ważną funkcję. Wizerunek zwierząt reprezentuje metonimicznie ich uczucia (najogólniej, jest to złość lub radość wyrażona poprzez wygląd pyszczka zwierzęcia). Ponadto, obie postaci mają przydzielone swoje cechy charakteru i stosunek do rzeczywistości, które są wpisane w konwencję danego szablonu. W większości memów zachowana jest perspektywa zwierząt na poziomie werbalnym; można im także przypisać emocje typowe dla ludzi (antropocentryzm) bazujące na personifikacji i metonimii.

Zabiegiem pozwalającym na dużą kreatywność jest integracja (wizualna i werbalna), w obrębie której autor memu może połączyć dowolną liczbę domen wejściowych i stopić je w nowy amalgamat. Omówione memy bazujące na tym zabiegu miały przede wszystkim wydźwięk humorystyczny lub groteskowy, często nawiązywały do innych postaci lub elementów popkultury, nauki czy sztuki, a tym samym do pełnej interpretacji wymagały od czytelnika

wiedzy kontekstowej. Intertekstualność oraz aluzja często bazują właśnie na integracji pojęciowej i pozwalają na niemal nieograniczoną inwencję autorów.

Okazuje się także, że możemy spojrzeć na memy z perspektywy aspektów obrazowania. Użycie tych kognitywnie rozumianych pojęć wzbogaca analizę tekstu, czyni ją bardziej precyzyjną, konkretną i przejrzystą. Same memy, czyli werbalne i wizualne stylizacje tego samego motywu, są kwintesencją możliwości, jakie stwarza konstruowanie (obrazowanie) i ukazuje jego kreatywny potencjał.

Bibliografia

- Fauconnier G., Turner M. [2003], *Conceptual blending, form and meaning*, „Recherches en Communication”, no 19.
- Forceville Ch. (ed.). [2009], *Multimodal metaphor*, Walter de Gruyter, Berlin.
- Forceville Ch. [2006], *Pictorial metaphor in advertising*, Routledge, London.
- Kwiatkowska A. [2011], *A plea for a unified cognitive-semiotic approach to the analysis of verbal and visual representations*, „Kwartalnik Neofilologiczny”, z. 3, s. 313–324.
- Kwiatkowska A. [2013], *Interfaces, interspaces: image, language, cognition*, Naukowe Wydawnictwo Piotrkowskie, Piotrków Trybunalski.
- Lakoff G., Johnson M. [1980/2003], *Metaphors We Live By*, The University of Chicago Press, London.
- Lamon J., Understand the “Doge” Meme In 7 Short Steps. *The Bark Post*, <http://thebarkpost.com/understand-the-doge-meme-in-7-easy-steps/> [dostęp: 20.06.2014].
- Langacker R. [1987], *Foundations of Cognitive Grammar*, vol. I. *Theoretical Prerequisites*, Stanford University Press, Stanford, California.
- Tabakowska E., Palich N., Nowakowski A. (red.). [2013], *Ikoniczność w języku, literaturze i przekładzie*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków.
- Tabakowska E. (red.). [2006], *Ikoniczność znaku. Słowo – przedmiot – obraz – gest*, Universitas, Kraków.
- Tabakowska E. [2010], *Słowo i obraz*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków.
- Wowra W. [2009], *Czy powinno się zakazać czcionki Comic Sans?*, <http://webhosting.pl/Czy.powinno.zakazac.sie.czcionki.Comic.Sans> [dostęp: 23.03.2014].