

Wstęp

Czym jest kreskówka? Niewinną, zabawną produkcją przeznaczoną dla dzieci czy pełną ironicznym komentarzy i ukrytych znaczeń propozycją dla dorosłych? A może i jednym, i drugim? Czy wobec powszechnego kojarzenia jej z okresem dzieciństwa i humorystycznym tekstem dla dzieci jest ona wystarczająco „poważna”, by podjąć nad nią głębszą refleksję naukową? Na ile słuszne jest przeświadczenie, które przypisuje jej wyłącznie infantylność i niską wartość poznawczą?

Uznając prawdziwość treści ostatniego pytania – bez uprzedniego zweryfikowania adekwatności wysuwanego w nim założenia – w sposób niemal mechaniczny wykluczyłabym kreskówkę z zakresu potencjalnych tematów rozważań. W takiej sytuacji poniższa praca najpewniej nigdy by nie powstała.

Opierając się na pejoratywnych, utartych sądach i opiniach o niej, zamykamy drogę do zgłębienia interesującej tematyki. To stwierdzenie można oczywiście zastosować nie tylko wobec kreskówki, ale każdej innej dziedziny lub zjawiska obudowanego stereotypami, budzącego kontrowersje czy będącego – po prostu – czymś nowym, niezbadanym, innym. Pojawienie się utrwalonych schematów, skojarzeń, wzorów myślenia na temat interesującego mnie tutaj gatunku niekoniecznie musi być jednak związane z samą jego oceną. Pewne obrazy, konotacje mogą pojawiać się lub powracać w naszej pamięci w momencie, gdy próbujemy zdefiniować to, co będziemy nazywać kreskówką.

Kreskówka – gatunek, który powszechnie kojarzony jest (czy wręcz utożsamiany) z osobą Walta Disneya, a także takimi rysunkowymi bohaterami, jak: Myszka Miki, Kaczor Donald, Królik Bugs czy Elmer Fudd. Te wszystkie skojarzenia odnoszą nas do tzw. złotej ery animacji – a więc przede wszystkim lat 40. i 50. XX wieku¹, czasów rozkwitu tej sztuki w Stanach Zjednoczonych, której symbolem świetności stały się znane dziś na całym świecie wytwórnie filmowe studio Walta Disneya czy Warner Brothers. Rozpoznawalną marką w tym kon-

¹ M. Wellins, *Myśleć animacją. Podręcznik dla filmowców*, przeł. A. Wojnach, Warszawa 2015, s. 10.

tekście stały się także wytwórnice Hanna-Barbera i MGM (Metro-Goldwyn-Mayer Studios) oraz popularne i kojarzone z prezentowanym tu gatunkiem produkcje ich autorstwa: *Jetsonowie*, *Flinstonowie* czy *Tom i Jerry*.

Młodsze pokolenia mogą „łączyć” pojęcie kreskówki z realizacjami emitowanymi na specjalnie do tego stworzonych kanałach telewizyjnych: Nickelodeon, Disney Channel i Cartoon Network, które swoją działalność rozpoczynały w latach 80. i 90. XX wieku. Ich produkcje stanowiły dla sztuki animacji „powiew świeżości” – zarówno jeśli chodzi o tematykę, jak i sposób kreacji bohaterów². Najmłodsze pokolenia, a więc osoby urodzone pod koniec XX oraz na początku XXI wieku, mogą natomiast mówić o kreskówce nie tyle w odniesieniu do produkcji telewizyjnych, ile tytułów dostępnych w Internecie – na platformach wymiany plików wideo, jak YouTube, czy serwisach streamingowych, np. Netflix.

Oczywiście, wszystkie wskazane tu skojarzenia, a także kolejność, w jakiej zostały zaprezentowane, stanowią jedynie autorską propozycję systematyzacji „treści” tego pojęcia. Nie oznacza to i nie wyklucza możliwości przyjęcia zupełnie innej perspektywy oraz pojawienia się – u różnych grup wiekowych – zupełnie odmiennych asocjacji wobec tego gatunku. Wymienione wcześniej skojarzenia odnoszą się do kręgu kultury amerykańskiej, co również nie świadczy o tym, że pojęcie i rozumienie kreskówki zawężam jedynie do tamtejszych produkcji. Równolegle w różnych krajach powstawały i działały studia tworzące własne animowane propozycje.

Jeśli odwołać się do najpopularniejszych, powszechnie znanych, amerykańskich produkcji, powstaje tylko jedno z możliwych wyobrażeń na temat kreskówki – choć można powiedzieć, że niewątpliwie pretenduje ono do statusu wzorca w tej dziedzinie, ze względu choćby na ogromny udział największych amerykańskich wytwórni i telewizyjnych kanałów dystrybucji w światowym rynku filmów animowanych. Powracając do utrwalonych w pamięci obrazów, scen i bohaterów tych realizacji, które najczęściej pojawiają się w repertuarach kin czy propozycjach innych mediów (w obu przypadkach przeważają produkcje ze Stanów Zjednoczonych), powstaje definicja kreskówki, która bazując na określonych (często stereotypowych) schematach i kliszach – opisuje ją jako trywialną produkcję dla dzieci. Motyw nieustannej pogoni za sobą głównych postaci czy perypetie rodziny stworzonej na modelu patriarchalnym to tylko niektóre z takich możliwych utrwalonych w pamięci odbiorców skojarzeń.

Dlatego też, decydując się w niniejszej pracy na zawężenie rozważań do produkcji amerykańskich, zwracam uwagę nie tylko na ich treść, ale zastana-

² Zob. R. Ball i in., *Sztuka animacji. Od ołówka do piksela. Historia filmu animowanego*, przeł. E. Romkowska, A. Kołodyński, Warszawa 2006, s. 318–319.

wiam się również nad tym, na ile trwałe i niezmiennie są w nich pewne motywy, wyobrażenia oraz jakie czynniki sprawiają, że ulegają one modyfikacji. Dzięki wykazaniu, a następnie dekonstrukcji charakterystycznych dla kreskówek elementów, zabiegów oraz tematyki wyodrębniam i prezentuję pewne utarte, pojawiające się w nich schematy, szukając jednocześnie przyczyn ich występowania i ugruntowania się w tych produkcjach. Przyjmując taką perspektywę, zwracam uwagę nie tylko na pewne powtarzające się w animowanych realizacjach sceny, motywy, wizerunki oraz role postaci, ale uwypuklam również takie obrazy, które prezentują nowe, przełamujące dotychczasowe wzorce spojrzenie na określone kwestie – przede wszystkim interesujące mnie w tej pracy kategorie ciała i płci.

Przywołane na początku studia i stacje telewizyjne stanowią kanały dystrybucji treści medialnych o globalnym zasięgu. Kanał Cartoon Network przykładowo ma swoje oddziały nie tylko w Stanach Zjednoczonych, ale również w Ameryce Południowej, Europie czy Azji, a dostęp do niego ma większość państw na świecie. Wytwórnia Disneya jest natomiast współcześnie kojarzona nie tylko z kreskówkami, ale i filmami fabularnymi, których bohaterowie stają się idolami nastolatków na całym świecie³, co niewątpliwie zwiększa grono jej wielbicieli i rozpoznawalność marki. Posługiwanie się powszechnie znanymi obrazami oraz odwoływanie się do kultowych postaci sprzyja – w moim odczuciu – identyfikacji i konfrontacji treści pracy z własnymi wyobrażeniami na temat animacji, jak również z kwestiami, które w ich kontekście będą tutaj badane. Popularność, zasięg emisji oraz rozpoznawalność bohaterów amerykańskich produkcji animowanych uznałam więc za znaczące przy definiowaniu gatunku kreskówki, jak również przy wyborze materiału badawczego pracy. Przy takim podejściu istotne jest jednak, aby – w obliczu względnej jednolitości materiału – w sposób krytyczny podchodzić do badanych obrazów, tak by zauważać występujące i powielane w nich schematy, a także by móc zastanowić się nad ich istotą.

Jako stację, wokół której skupiają się zawarte w tej pracy refleksje dotyczące kreskówek, wybrałam Cartoon Network. Kanał telewizyjny powstał z inicjatywy amerykańskiego przedsiębiorcy Teda Turnera w 1992 roku. Na polskim rynku (w wersji polskojęzycznej) stacja funkcjonuje od 1998 roku. Początkowo jej ramówkę tworzyły wykupione przez Turnera produkcje z katalogów studiów Hanna-Barbera, MGM, Warner Brothers oraz kreskówki z cyklu *Popeye* (ang. *Popeye*, 1933 r.)⁴ W 1994 roku swoją działalność rozpoczęło Cartoon Network Studio

³ Wystarczy wspomnieć tutaj o fenomenie filmu *High School Musical* (2006 r., reż. Kenny Ortega) i międzynarodowej sławie, którą zyskali dzięki nim odtwórcy głównych ról: Zac Efron, Vanessa Hudgens oraz Corbin Bleu.

⁴ W pracy podaję rok premiery przywoływanych serii animowanych.

⁵ Zob. R. Ball i in., dz. cyt., s. 318.

(stanowiło wówczas oddział wytwórni Hanna-Barbera). Pierwszymi autorskimi realizacjami (stworzonymi jeszcze pod szyldem Hanna-Barbera), które wyemitowano na kanale, były: *Dwa głupie psy* (ang. *2 Stupid Dogs*, 1993 r.) oraz *Swat Kats: radykalny szwadron* (ang. *Swat Kats: The Radical Squadron*, 1993 r.)⁶ Kultowymi już dzisiaj realizacjami, które później pojawiły się na antenie stacji, należy nazwać serie *Laboratorium Dexter* (ang. *Dexter's Laboratory*, 1996 r.), *Atomówki* (ang. *The Powerpuff Girls*, 1998 r.), *Jam Łasica* (ang. *I Am Weasel*, 1997 r.) czy *Johnny Bravo* (1997 r.). Kreskówki te szybko zyskały popularność – wyróżniała je schematyczna (czasem wręcz niechlujna) kreska oraz odważna tematyka (bynajmniej nie przeznaczona dla dzieci). Studio wykreowało własne standardy animacji i do dziś pozostaje wierne konwencji transgresyjności, balansowania na granicy dobrego smaku i przyzwoitości. Nowe produkcje to nowe eksperymenty z formą i treścią. Te czynniki sprawiają, że kanał Cartoon Network wyróżnia się na tle innych stacji emitujących filmy animowane. Mimo sporej konkurencji na rynku stacji telewizyjnych dla dzieci (co oczywiście nie wyklucza oglądania kreskówek przez dorosłych) i koniecznej w związku z tym „walki” o widza, jego oglądalność utrzymuje się na wysokim poziomie⁷. Wspomniana nietuzinkowość kanału była jednym z czynników, które wpłynęły na wybór produkcji tej stacji do celów badawczych.

Nie jest to jednak jedyny powód. Głównym tematem tej pracy jest ciało. Ciało badane w kontekście kreskówek oraz w odwołaniu do zachodniej kultury doby nowoczesności i współczesności. Inspiracją dla zgłębienia tej tematyki stały się dla mnie przede wszystkim badania Anny Czarnej przedstawione w artykule *Antyestetyzm świata przedstawionego w kreskówkach Cartoon Network*⁸ oraz refleksje Katarzyny Mąki-Malatyńskiej opublikowane w tekście *Od Fantazji do Gumballa – estetyka filmu animowanego*⁹. Obie badaczki skupiają się na analizie wybranych produkcji stacji Cartoon Network – co już samo w sobie warto jest podkreślenia i co uznałam za interesujące wobec tego, że kreskówka, jako odrębne zagadnienie, stanowi temat rzadko podejmowany przez przedstawicieli polskiego środowiska naukowego. Niekiedy pojawia się ona jako jedno z prezentowanych zagadnień w pracach traktujących o filmie animowanym. Tematyka filmu animowanego (zarówno amerykańskiego, jak i europejskiego, w tym polskiego)

⁶ Zob. tamże.

⁷ *TVP ABC liderem kanałów dla dzieci. Rośnie Polsat Jim Jam*, <https://www.wirtualnemedia.pl/artykul/ogladalnosc-kanaLOW-dzieciowych-lipiec-2019-tvp-abc>, dostęp: 28.06.2020.

⁸ Zob. A. Czarna, *Antyestetyzm świata przedstawionego w kreskówkach Cartoon Network. Próba zastosowania analizy zawartości do badań masowej kultury artystycznej*, „Zeszyty Prasoznawcze” 2004, nr 3–4, s. 108–118.

⁹ Zob. K. Mąka-Malatyńska, *Od Fantazji do Gumballa – estetyka filmu animowanego*, „Polonistyka. Innowacje” 2016, nr 3, s. 145–148.

doczekała się natomiast w naszym kraju wielu opracowań naukowych. Można wśród nich wskazać prace Pawła Sitkiewicza *Małe wielkie kino. Film animowany od narodzin do końca okresu klasycznego*¹⁰, Marcina Giżyckiego *Nie tylko Disney. Rzecz o filmie animowanym*¹¹ czy Jerzego Armaty i Anny Wróblewskiej *Polski film animowany dla dzieci i młodzieży*¹², jak również liczne artykuły poświęcone temu zagadnieniu¹³. Niewiele jest jednak refleksji oraz badań, które skupiają się *stricto* na kreskówce – jej zawartości, funkcjach, przyczynach popularności. Wśród nielicznych tekstów poświęconych temu gatunkowi można wskazać na artykuł autorstwa Rafała Sowińskiego¹⁴ oraz artykuł Marty Tymińskiej¹⁵ – oba skupione wokół wybranych produkcji Cartoon Network.

Zgoła inaczej przedstawia się sytuacja w literaturze anglojęzycznej, stanowiącej dorobek – nie tylko – amerykańskich badaczy. W sposób wnikliwy zbadaną historię sztuki animacji (nie tylko amerykańskiej), wzbogaconą wieloma ilustracjami, przedstawia chociażby praca zbiorowa *Od ołówka do piksela. Historia filmu animowanego*¹⁶. Temat kresówek oraz interesującej mnie stacji Cartoon Network pojawia się natomiast w licznych artykułach naukowych, w których uwaga autorów skupia się na różnych aspektach tych produkcji: wizerunku postaci, obecności stereotypów, wątków agresywnych czy oddziaływaniu ich treści na odbiorców. W interesującym tekście *Animation and Socialization Process: Gender Role Portrayal on Cartoon Network*¹⁷ badaczki z Malezji oraz Pakistanu – Shumaila Ahmed oraz Juliana Abdul Wahab, analizują chociażby obecność stereotypów płciowych w produkcjach emitowanych na kanale Cartoon Network. High Klein i Kenneth S. Shiffman w pracy *Messages about Physical Attractiveness*

¹⁰ Zob. P. Sitkiewicz, *Małe wielkie kino. Film Animowany od narodzin do końca okresu klasycznego*, Gdańsk 2009.

¹¹ Zob. M. Giżycki, *Nie tylko Disney. Rzecz o filmie animowanym*, Warszawa 2000.

¹² J. Armata, A. Wróblewska, *Polski film dla dzieci i młodzieży*, Warszawa 2014.

¹³ Wśród nich można wymienić teksty: *Magiczne początki kina* Marcina Giżyckiego, *Co to jest animacja (z moich doświadczeń reżysera i nauczyciela)* Piotra Dumala czy pracę Eweliny Gordziejuk *Polski film animowany – gdzie jest i dokąd zmierza*. Zob. M. Giżycki, *Magiczne początki kina*, „Kwartalnik Filmowy” 2011, nr 74; P. Dumala, *Co to jest animacja (z moich doświadczeń reżysera i nauczyciela)*, „Kino” 2013, nr 1; E. Gordziejuk, *Polski film animowany – gdzie jest i dokąd zmierza*, „Kultura Popularna” 2018, nr 3.

¹⁴ Zob. R. Sowiński, *Zarys refleksji nad relacjami twórca–fan oraz kulturą geekowską na przykładzie serialu animowanego „Pora na Przygodę”*, [w:] *Między trendem a tradycją. Kulturowe oblicza seriali*, red. B. Panek, A. Wójtowicz, Lublin 2015.

¹⁵ Zob. M. Tymińska, *Kreskówkowe transgresje – o animowanych serialach Cartoon Network i ich recepcji*, [w:] *Seriele w kontekście kulturowym. Sfery życia – z życia sfer*, red. D. Bruszevska-Przytuła, M. Cichmińska, P. Przytuła, Olsztyn 2016.

¹⁶ Zob. R. Ball i in., dz. cyt.

¹⁷ Zob. S. Ahmed, J. A. Wahab, *Animation and Socialization Process: Gender Role Portrayal on Cartoon Network*, „Asian Social Science” 2014, vol. 10, no. 3.

in *Animated Cartoons*¹⁸ poświęcają z kolei uwagę temu, jakie komunikaty wysyłają odbiorcom animowane postacie przedstawiane jako szczupłe, mające prawidłową wagę lub nadwagę. Ciekawe spojrzenie na kreskówki przedstawia także Ștefan Andrei Popa. W artykule *Disney vs Cartoon Network: Defining Gender*¹⁹, dokonuje analizy porównawczej produkcji dwóch czołowych „producentów” animacji – studia Disneya oraz Cartoon Network, w kontekście ukazywania w ich produkcjach ról płciowych postaci. Badania na temat oddziaływania treści animowanych produkcji na zachowanie najmłodszych przeprowadzone wśród dzieci w Pakistanie stanowią natomiast temat refleksji przedstawionej w tekście *Effects of Cartoon Network on the Behavior of School Going Children (A Case Study of Gujrat City)*²⁰. Jak widać, w literaturze anglojęzycznej istnieje szereg publikacji badających różne aspekty samych kreskówek, ale także ich oddziaływanie na odbiorców.

Podejmując refleksję nad wspomnianym gatunkiem, miałam na uwadze, że może ona uzupełnić już istniejącą na jej temat narrację. Pojawienie się w ostatnich latach w Polsce kilku interesujących tekstów, skupionych *stricte* na kreskówkach²¹, pokazuje, że dyskusja na ich temat może się z powodzeniem rozwinąć. Wskazanie na istnienie swoistej „luki badawczej” w ich obszarze stanowi jednocześnie świadectwo intensyfikacji myślenia o kreskówkach jako o materiale badawczym, jako o gatunku, który może prowokować do wartościowych dyskusji naukowych. Być może właśnie dokonuje się pewna zmiana myślenia o nim, a pojawiające się w polskim dorobku naukowym poświęcone mu refleksje stanowią początek i przyczynek do dalszych nad nim badań.

¹⁸ Zob. H. Klein, K.S. Shiffman, *Messages about Physical Attractiveness in Animated Cartoons*, „Body Image” 2016, no. 3.

¹⁹ Zob. S. A. Popa, *Disney vs Cartoon Network: Defining Gender*, https://www.researchgate.net/profile/Andrei_Popa10/publication/332971269_Disney_vs_Cartoon_Network_Defining_Gender/links/5cf60cd0299bfb18562bb7/Disney-vs-Cartoon-Network-Defining-Gender.pdf, dostęp: 4.07.2020.

²⁰ Zob. Z. Yousaf, M. Shehzad, S.A. Hassan, *Effects of Cartoon Network on the Behavior of School Going Children (A Case Study of Gujrat City)*, „International Research Journal of Interdisciplinary & Multidisciplinary Studies (IRJIMS)” 2015, vol. 1. Wśród jeszcze innych anglojęzycznych tekstów podejmujących problematykę kreskówek można wskazać pracę Emmy A. Jane *Gunter's a Woman?! – Doing and Undoing Gender in Cartoon Network Adventure Time* skupioną wokół produkcji *Pora na Przygodę!* (ang. *Adventure Time*) oraz Teresy L. Thompson i Eugenii Zerbinos *Gender Roles in Animated Cartoons: Has the Picture Changed in 20 Years?* prezentującą wyniki badań na temat tego, jak na przestrzeni czasu w produkcjach animowanych zmieniło się ukazywanie postaci kobiecych oraz męskich. Zob. E. A. Jane, *Gunter's a Woman?! – Doing and Undoing Gender in Cartoon Network Adventure Time*, „Journal of Children and Media” 2015, vol. 9, issue 2; T. L. Thompson, E. Zerbinos, *Gender Roles in Animated Cartoons: Has the Picture Changed in 20 Years?*, „Sex Roles” 1995, no. 32.

²¹ Mam tu na myśli przywoływane już prace Marty Tymińskiej (2016 r.), Rafała Sowińskiego (2015 r.) oraz Katarzyny Mąki-Malatyńskiej (2016 r.).

Oczywiście, niski stopień zainteresowania kreskówkami w naszym kraju można próbować w pewien sposób wytłumaczyć. To w Stanach Zjednoczonych powstały słynne dziś wytwórnie filmowe, do dorobku których, w momencie ich powstania i rozwoju, ludność miała swobodny dostęp. W Polsce natomiast w owym czasie panował zupełnie inny ustrój polityczny – komunizm – który ograniczał swobodę obywateli – również w zakresie dostępu do dóbr kultury. Niemniej należy tutaj podkreślić, że w tym czasie w naszym kraju działało wiele wytwórni filmów animowanych tworzących zarówno dla dzieci, jak i dla dorosłych – by wskazać tu choćby na Studio Filmów Rysunkowych w Bielsku Białej (założone w 1947 r.), Studio Małych Form Filmowych „Se-ma-for” (1961 r.)²² czy Studio Filmów Animowanych w Krakowie (1966 r.). Istnieje wiele prac polskich badaczy, które prezentują historię oraz filmowy dorobek polskiej animacji. Są to między innymi refleksje Andrzeja Kossakowskiego czy Jerzego Armaty²³.

Mniejsze zainteresowanie samą kreskówką w naszym kraju można wiązać również z tym, że nadal powszechnie kojarzy się ją z błahą, a nawet bezsensowną produkcją (tylko) dla dzieci, przez co perspektywa jej badania wydawać się może infantylna i mało wartościowa. Niemniej jednak już spora część badań naukowych (prowadzonych również w Polsce) dotyczy często pojawiających się w nich wątków agresywnych oraz tego, jak oddziałują one (zwłaszcza) na najmłodszych odbiorców. Taki stan rzeczy potwierdza, że mimo podzielonych opinii co do samej kreskówki, jej temat jest aktualny i wymaga dokładnej analizy.

Inspirując się artykułem wspomnianej już Anny Czarnej, która w swoich badaniach wykazuje i analizuje zmiany, jakie na przestrzeni lat zaszły w grafice kresówek Cartoon Network, postanowiłam zgłębić nie tylko samą tematykę gatunku, ale również to, jak wyglądają jego animowani bohaterowie. Interesującym wydało mi się rozpatrzenie zaprezentowanej przez badaczkę tezy o wzroście elementów brzydoty, które pojawiają się w tego typu produkcjach – zarówno w otoczeniu, jak i w wyglądzie postaci. Jako jeden z powodów tej pogłębiającej się tendencji Anna Czarna wskazała przeciwstawienie się poprzez takie obrazy wszechobecnemu we współczesnej kulturze „reżimowi piękna”, który wyraża się zarówno w estetyzacji przestrzeni, jak i przymusie dbania o swoje ciało.

Zainspirowana tą hipotezą, podjęłam próbę wykazania, że kreskówki mogą być ujmowane w kontekście kontrkultury – jako forma oporu wobec norm obowiązujących w rzeczywistości. Zatem czy operowanie przez nie brzydotą jest

²² Jego historia sięga roku 1956 kiedy to funkcjonowało jako Studio Filmów Lalkowych w Tuszynie, wydzielone z Wytwórni Filmów Fabularnych w Łodzi.

²³ Zob. A. Kossakowski, *Polski film animowany 1945–1974*, Wrocław 1977; J. Armata, *Polski film dla dzieci i młodzieży*, Warszawa 2014; J. Kiedrowska, *Zarys historyczny polskich studiów filmów animowanych i ich sytuacja po 1989 roku*, „Panoptikum” 2016, nr 16.

zabiegiem celowym, wymierzonym w konkretne normy, wzorce, osoby, teksty, które funkcjonują w otaczającej nas przestrzeni? W tym kontekście interesujące wydało mi się nie tylko przyjrzenie się temu, jak – wobec rzeczywistości kulturowej – wyglądają rysunkowi bohaterowie, ale też jakie role i obowiązki przyjmują ze względu na płeć. Czy również w tym aspekcie zauważyć można odstępstwa i odwrotność tego, co uznawane jest za normę w świecie rzeczywistym? Zgłębienie i rozwinięcie przywołanej wcześniej koncepcji zaprezentowanej przez Annę Czarną uczyniłam celem swojej pracy. Dodatkowo postanowiłam poszerzyć ją o rozważania na temat sposobów prezentowania ról płciowych bohaterów. Pojawienie się u nich pewnych cech wizerunku może mieć bowiem związek z tym, jaką funkcję oraz status przypisuje się w danej produkcji określonej płci.

Chcąc rozwinąć tę koncepcję, jako główny temat rozważań w swojej pracy obrałam ciało, które analizuję pod kątem problematyki jego wyglądu i atrakcyjności. Uczynienie obiektem badań właśnie kategorii ciała (funkcjonującego „w” animowanej rzeczywistości oraz „poza” nią) wiązało się również z niesłabnącą aktualnością tego tematu. Określenia „terroru”, „reżimu” czy „obsesji” piękna bardzo często stosowane są przez badaczy na określenie wymagań, które stawia się człowiekowi we współczesnej kulturze. W odniesieniu do obecnej epoki używa się także określenia „ciałocentryczna”, co dodatkowo podkreśla znaczenie, jakie nadaje się dzisiaj odpowiedniemu wyglądowi.

Na temat ciała i jego atrakcyjności powstało już wiele prac, co pokazuje jak istotny i „wszechstronny” jest to temat. Można tutaj wspomnieć choćby o wydanych na polskim rynku antologiach: *Antropologia ciała* pod redakcją Małgorzaty Szpakowskiej (2008 r.)²⁴ oraz *Ciało w kulturze i nauce* (2009 r.)²⁵ pod redakcją Mariusza Chołody, Beaty Ziółkowskiej i Anny Cwojdziańskiej. Do kanonicznych publikacji dotyczących ciała, płci oraz kultury popularnej należy niewątpliwie zaliczyć prace Zbyszka Melosika – *Tożsamość, ciało i władza. Teksty kulturowe jako (kon)teksty pedagogiczne* (1996 r.)²⁶ oraz *Kryzys męskości w kulturze współczesnej* (2002 r.)²⁷. W pierwszej ze wskazanych publikacji badacz (re)konstruuje współczesne rozumienie kobiecości i męskości oraz kształtowanie się wzorca „ciała idealnego” w oparciu o takie czynniki, jak: moda, diety oraz reklamy. W drugiej – w odniesieniu do różnych aspektów codzienności (troski o ciało, jego wizerunek, sferę seksualności) formułuje odpowiedź na pytanie, co współcześnie

²⁴ Zob. *Antropologia ciała. Zagadnienia i wybór tekstów*, red. M. Szpakowska, Warszawa 2008.

²⁵ Zob. *Ciało w kulturze i nauce*, red. B. Ziółkowska, A. Cwojdziańska, M. Chołody, Warszawa 2009.

²⁶ Zob. Z. Melosik, *Tożsamość, ciało i władza. Teksty kulturowe jako (kon)teksty pedagogiczne*, Poznań–Toruń 1996.

²⁷ Zob. Z. Melosik, *Kryzys męskości w kulturze współczesnej*, Poznań 2002.

oznacza „być mężczyzną”. Niezwykle wnikliwą, uporządkowaną „opowieścią” o ciele i przemianach, które na przestrzeni wieków dokonały się w stosunku do definiowania jego piękna, jest *Historia urody*²⁸ autorstwa francuskiego historyka Georges’a Vigarello. Warto wspomnieć tutaj również o trzytomowej *Historii ciała* – obszernym i wszechstronnym dziele francuskich badaczy. Jest to opowieść o ciele prowadzona w odwołaniu do różnych kontekstów: religii, biologii, seksualności, zdrowia, choroby, sztuki oraz konkretnych epok: rozważania zaczynają się w dobie renesansu, a kończą na refleksjach dotyczących XX stulecia²⁹.

Ciekawe spojrzenie na ciało w kontekście jego atrakcyjności prezentują również pozycje *Piękno ciała* Milana Čabrića i Leszka Pokrywki (2010 r.) oraz *Obsesja piękna* Renee Engeln (2018 r.). *Piękno ciała*³⁰ to interesująca próba analizy ideału ludzkiej atrakcyjności z perspektywy nauk medycznych oraz w kontekście kultury. Propozycja Renee Engeln – amerykańskiej psycholog – w zajmujący sposób łączy prowadzone przez badaczkę wywiady z kobietami z refleksjami na temat tego, jak kulturowa „obsesja piękna” wpływa na ich samostrzeżenie i poczucie wartości³¹.

Pomimo wielu już dostępnych propozycji naukowego spojrzenia na kategorię ciała – w mojej opinii – nie możemy mówić o całkowitym wyczerpaniu tego wątku. Kanon kobiecego i męskiego ciała ulega ciągłym przeobrażeniom, zmieniają się także konteksty postrzegania jego atrakcyjności. Innymi słowy, dynamicznie zmieniająca się współczesna kultura rzutuje również na to, jak wygląda aktualny wzorzec „idealnej sylwetki”. Dlatego też sądzę, że warto poszerzyć istniejące oraz wprowadzić aktualne, nowe wątki do dyskursu poświęconego temu zagadnieniu.

Niniejsza praca składa się z trzech rozdziałów poświęconych odpowiednio kategoriom ciała i płci, kreskówce oraz analizie wybranych produkcji animowanych. Rozważania na ich temat poprzedzone są wprowadzeniem metodologicznym. Dokonuję w nim przeglądu stanowisk badawczych pod kątem ujmowania, sposobu badania oraz postrzegania kategorii ciała. Refleksji na temat tego zagadnienia towarzyszy myśl poświęcona płci biologicznej oraz kulturowej. Badanie atrakcyjności ciała bez uwzględnienia znaczenia tej kategorii jest zdecydowanie niewystarczające, ponieważ dbałość o wizerunek była przez długi czas (i często nadal jest) zdeterminowana przez płć. Na tak skonstruowanym przeglądzie

²⁸ Zob. G. Vigarello, *Historia urody*, przeł. M. Falski, Warszawa 2011.

²⁹ Zob. *Historia ciała. Od renesansu do oświecenia*, t. 1, red. G. Vigarello, przeł. T. Stróżyński, Gdańsk 2011; *Historia ciała. Od rewolucji do I wojny światowej*, t. 2, red. A. Corbin, przeł. T. Stróżyński, Gdańsk 2013; *Historia ciała. Różne spojrzenia, wiek XX*, t. 3, red. J.-J. Courtin, przeł. K. Belaid, T. Stróżyński, Gdańsk 2014.

³⁰ Zob. M. Čabrić, L. Pokrywka, *Piękno ciała*, Warszawa 2010.

³¹ Zob. R. Engeln, *Obsesja piękna. Jak kultura popularna krzywdzi dziewczynki i kobiety*, przeł. M. Bazylewska, Warszawa 2018.

buduję własną perspektywę wobec interesujących mnie kategorii, którą wykazuję w dalszej części pracy.

Pierwsza jej część ma charakter teoretyczny – skupiona jest wokół rozważań na temat ciała oraz płci kulturowej. We wstępie do tych refleksji precyzuję i omawiam ich kontekst, przyjmując za punkt odniesienia kulturę Zachodu doby nowoczesności oraz współczesności. Przedstawienie specyfiki epoki jest bowiem konieczne dla zrozumienia statusu i znaczenia, jakie nadawano i nadaje się ciału, co z kolei ma swoje odzwierciedlenie w kształtowaniu się kanonu jego atrakcyjności. Odniesienie do kontekstu historyczno-kulturowego kluczowe jest także dla uświadomienia sobie, jakie czynniki wpływają na definiowanie kobiecości i męskości. Chcąc ukazać obecne rozumienie wskazanych kategorii, uznałam, że istotne jest przedstawienie procesu ich kształtowania i przemian, którym podlegały w czasie. Dlatego też rozdział pierwszy rozpoczyna się refleksją o charakterze historycznym. Prezentuje ona przemiany, które w przeciągu ostatnich kilku stuleci dokonały się w traktowaniu ludzkiego ciała. W tym fragmencie poruszam m.in. kwestie medyczne (poznawanie funkcjonowania ludzkiego organizmu), zmieniający się stosunek do higieny osobistej oraz nagości. Przyglądam się również temu, jaki wpływ miały te zmiany na kształtowanie się kanonu fizycznej atrakcyjności.

W dalszej części rozdziału rozważania zostają zawężone do czasów współczesnych – XX i XXI wieku, jak również do kwestii atrakcyjności kobiecego ciała oraz pojęcia kobiecości i – analogicznie – atrakcyjności męskiego ciała oraz pojęcia męskości. Przyjęta w rozdziale narracja o charakterze historycznym ma uwypuklić zmiany, które zachodziły we wskazanym czasie w modelu kobiecej i męskiej sylwetki. W tej części pracy przedstawione zostało również rozumienie kobiecości i męskości. Utrzymując wcześniej obrany porządek narracji, zwracam uwagę na to, w jaki sposób kategorie te funkcjonowały w kulturze oraz jakie czynniki wpłynęły na definiowanie tego, co znaczy „być kobietą” oraz „być mężczyzną”. Przyglądam się również temu, jak męskość i kobiecość rozumiane są dzisiaj, a więc jakich cech i zachowań wymaga się od każdej z płci.

W rozdziale drugim rozważania te przeniesione są na grunt badań nad kreskówkami. Ta część ma charakter teoretyczny, skupiona jest na zaprezentowaniu sposobu ujmowania oraz rozumienia kreskówki, co składa się na przyjęcie wobec niej określonej perspektywy badawczej. Kreskówkę traktować i analizować będę jako tekst kultury oraz przekaz multimodalny, a więc „składający się z wchodzących ze sobą w interakcję kodów – werbalnego i pozawerbalnego”³². Oznacza to,

³² E. Bolek, *Plakat artystyczny – przekaz multimodalny*, [w:] *Współczesne media. Prace dedykowane profesor Marii Wojtak*, t. 1: *Zagadnienia teoretyczne. Gatunki w mediach drukowanych*, red. J. Hofman, D. Kępa-Figura, Lublin 2017, s. 465–474.

że badam funkcjonujące w nim różne kategorie znaczeniowe: język oraz obraz, jak również możliwe zachodzące między nimi relacje i wynikające z nich sensy. Poza przedstawieniem sposobu ujmowania interesującego mnie gatunku i wyjaśnieniem jego istoty, dokonuję pogłębionej strukturalnej, wieloaspektowej analizy kreskówki, chcąc w ten sposób wykazać charakterystyczne dla niej elementy i zabiegi wykorzystywane przez twórców. W tej części rozważań szczególną uwagę poświęcam istotnej w tej pracy kategorii ciała – tym razem rozpatrując jej funkcjonowanie w kontekście animowanej rzeczywistości.

Całość dotychczasowych refleksji (zawartych zarówno w pierwszym, jak i w drugim rozdziale) traktuję jako pole odwoławcze do analitycznej części pracy. Staje się ona dla mnie zbiorem pojęć, koncepcji, kategorii, z których mogę czerpać i do których mogę odwoływać się, analizując wybrane kreskówki stacji Cartoon Network pod kątem prezentacji w nich ciała oraz roli płciowej ludzkich bohaterów. Dokonuję tego w rozdziale trzecim. W tej części przypominam zaprezentowany we wstępie cel pracy oraz rozwijam zainicjowane w nim wątki poprzez postawienie szczegółowych pytań oraz założeń względem obranego materiału badawczego. Rozdział ten spaja wszystkie dotychczasowe rozważania, a jednocześnie prowadzi do nowych wniosków, które płyną bezpośrednio z analizy wybranych kreskówek.

Podsumowując pracę rozważania przyjmują charakter perspektyw skupionych wokół przyszłości kreskówek. Opierając się na dotychczasowych wnioskach dotyczących ich szaty graficznej, podejmuję refleksję nad możliwymi kierunkami ich estetycznego i fabularnego rozwoju. Przyglądając się aktualnym produkcjom, próbuję uchwycić popularne trendy dotyczące techniki i stylu, w jakim powstają te produkcje, jak również zwracam uwagę na to, jakie wątki są w nich często podejmowane. W końcowych partiach pracy skupiam się zwłaszcza na zmianach, które dokonały się (i które mogą się pojawić) w sposobie ukazywania ciał bohaterów oraz ich ról płciowych.

Niniejsza praca stanowi tylko jedną z możliwych perspektyw badania kreskówek, skupia się ona również tylko na wybranych jej elementach, a więc wizerunku i rolach, które ze względu na płeć przyjmują ich bohaterowie. Nie wyczerpuje więc ich tematu, aczkolwiek stanowi głos, który można traktować jako przyczynek do dalszych rozważań poświęconych temu gatunkowi. Rozważania w niej zawarte można traktować również jako próbę „odczarowania” myślenia o kreskówkach jako o mało wartościowych produkcjach oglądanych i przeznaczonych tylko dla dzieci. Wobec zauważalnej infantylizacji kultury (i równoległej adolescencji dzieciństwa) zatarciu ulega granica między tym, co przeznaczone i właściwe dla dorosłych, a tym, co odpowiednie dla dzieci. Obserwując wzrost liczby konwentów, zainteresowanie cosplayem, grami komputerowymi wśród różnych grup wiekowych, a jednocześnie przyglądając się „dorosłym” wizerun-

kom bardzo młodych celebrytów, trudno jest już postawić jednoznaczną granicę między „światem dorosłych” i „światem dzieci”.

Przyjmując, że kreskówka może być wartościowym materiałem badawczym, nie twierdę jednocześnie, że nie ma wśród nich produkcji o niskiej wartości poznawczej – nie wyzbywam się zatem krytycznej wobec nich postawy. Uważam jednak, że klasyfikując je w sposób mechaniczny jako głupie i infantylne, przyczynimy się tylko do umocnienia ich stereotypu, oddalając możliwość uwzględnienia ich w badaniach, jak również przyczyniając się do podtrzymania tego przeświadczenia w życiu społecznym. Sądzę, że naukowe zainteresowanie tym gatunkiem może w dalszej perspektywie sprzyjać zwiększeniu świadomości tego, czym są kreskówki, jakie treści zawierają oraz jakie są ich funkcje. Dopiero taka wiedza, w moim przeświadczeniu, upoważnia do wydania o nich rzetelnej oceny.

Praca poszerza zatem spektrum naukowych dyskusji poświęconych ciału, płci oraz kreskówce, stając się jednocześnie furtką do dalszych poświęconych im rozważań.