

ANETA WIELGOSZ

 <https://orcid.org/0000-0002-6189-6184>

Uniwersytet Warszawski, Wydział Neofilologii, Katedra Italianistyki

ul. Dobra 55, 00-312, Warszawa, e-mail: a.wielgosz@uw.edu.pl

Postaci disneyowskie we włoskich komiksach dla dorosłych a disneyizacja — przypadki Zerocalcare i Dr. Piry

Disney Characters in Italian Adult Comics and Disneyization: The Cases
of Zerocalcare and Dr. Pira

Abstract

In this article, I analyze the use of characters from Disney comics and films for children in contemporary Italian comics for the adult public by two authors: Zerocalcare and Dr. Pira. I aim to describe the purposes of the use of these characters and to establish whether the comics in which they are used are an example of Disneyization or an example of its criticism. In Italy, Disney has a particular cultural position, due to the enormous popularity of Disney comics and films. The use of Disney characters has a history in Italian underground comics. My analysis is based both on formal comics analysis and on a cultural approach to comics. I refer also to analysis of Disneyization by Alan Bryman and Dario Bonifacio. As shown in the article, the common purpose for which comic authors use Disney characters is to establish a community of experience with their readers. They also use these characters for comical purposes, mostly based on the contrast between adult content and childlike form. In these comics there are some elements of Disneyization (especially in Zerocalcare), however there are also elements of criticism towards Disney and Disneyization. Zerocalcare openly criticizes values present in Disney's comics and Dr. Pira resists Disneyization by negating Disney's language.

comics studies; Disneyization; graphic novel; Zerocalcare; Dr. Pira



This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International license — [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Received: 2025-05-31 | Revised: 2025-09-04 | Accepted: 2025-10-01



Disney we Włoszech

Historia włoskiego komiksu związana jest nierozdzielnie z Walt Disney Company. W 1934 roku po raz pierwszy opublikowano we Włoszech komiksy z Myszką Miki¹, w 1938 zaś powstała w Mediolanie jako pierwsza na świecie filia disneyowskiego imperium — Creazioni Walt Disney S.A.I.² We Włoszech wydawało się i wciąż wydaje wiele periodyków z komiksami osadzonymi w światach Disneya. Najważniejszym i najbardziej kultowym z nich jest „Topolino”, który po raz pierwszy ukazał się w 1932 roku. Przez lata zmieniały się format, liczba stron czy wydawca, jednak czasopismo przetrwało do dziś (zob. Restaino 2004: 273–289; Becattini 2016: 157–211). W „Topolino” ukazują się przede wszystkim historie tworzone przez włoskich rysowników i scenarzystów. Wiele z nich jest tłumaczonych także na inne języki, w tym na polski. Włoscy twórcy disneyowscy zaprojektowali szereg postaci osadzonych w światach Kaczora Donalda (po włosku Paperino) i Myszki Miki, między innymi Paperinika (po polsku Superkwęk) — superbohaterskie *alter ego* Donalda (zob. Becattini 2016: 183–184). Wielką popularność we Włoszech zdobyły również filmy wytwórni Walta Disneya, właściwie wszystkie z nich zostały zdubbingowane (zob. Bruti 2009, b.s.).

Disney we włoskim komiksie niezależnym

Biorąc pod uwagę opisaną wyżej pozycję produktów disneyowskich we włoskiej kulturze, nie dziwi fakt, że nawiązania do Myszki Miki i Kaczora Donalda pojawiają się w innych komiksach. W komiksie undergroundowym, z którego wywodzą się omawiani twórcy, te odniesienia najczęściej utrzymane są w tonie parodystycznym i groteskowym. Warto wspomnieć komiks *Perché Pippo sembra uno sballato?* [w wolnym tłumaczeniu: Dlaczego Goofy wygląda jak narkoman?³] autorstwa jednego z najważniejszych włoskich rysowników lat 70. i 80. XX wieku — Andrei Pazienzy. Komiks ten ukazał się na początku lat 80. w miesięczniku „Frigidaire” i opowiada o trudnej relacji psa Goofy’ego (po włosku Pippo) i Myszki Miki: Goofy chciałby żyć wolnym, hipisowskim, narkotycznym życiem, jednak Miki zmusza go do grania w filmach (zob. Pazienza 1992:

¹ We Włoszech postać ta znana jest jako Topolino.

² Od 1988 roku spółka nosi nazwę The Walt Disney Company Italia.

³ Jeśli nie zaznaczono inaczej, tłumaczenia są autorstwa autorki artykułu.

7–12). Parodie disneyowskich postaci pojawiają się także w niezależnym komiksie feministycznym z przełomu lat 70. i 80. W 1979 roku, w drugim numerze tworzonego wyłącznie przez rysowniczkę czasopisma „Strix”, ukazał się, podpisany pseudonimem Wanda Disney, komiks *Erinna e Coccabella in: stracciatella ovvero i misteri dell’ovvaio* [Erinna i Coccabella w: stracciatella, czyli tajemnice jajnika]. Tytułowe Erinna i Coccabella to parodie bohaterek ze świata Myszki Miki, myszki Minni i krowy Klarybelli. W tym komiksie Minni zachodzi w nieplanowaną ciążę, a na dodatek nie zna ojca dziecka (zob. Disney 1979: 15).

Disneyizacja

W ostatnich latach włoscy autorzy komiksów wciąż wykorzystują w swoich utworach postaci disneyowskie lub inspirowane nimi. W niniejszym tekście poddaję analizie komiksy obecnie bardzo popularnych, choć wywodzących się z tradycji komiksu niezależnego autorów: Zerocalcare i Dr. Piry. Chciałabym odpowiedzieć na następujące pytanie badawcze: czy komiksy Zerocalcare i Dr. Piry, w których występują postaci disneyowskie, mogą być interpretowane jako przykład disneyizacji czy też jako jej krytyka?

Disneyizacja została opisana i zdefiniowana przez Alana Brymana jako proces, w trakcie którego zasady panujące w parkach Disneya przedostają się poza nie i zaczynają być stosowane w różnych sektorach społeczeństwa (zob. Bryman 2004: 1). Disneyizacja kultury włoskiej i włoskiego społeczeństwa została szczegółowo przedstawiona przez Daria Bonifacia (2022). Jak zauważa krytyk, disneyowskie historie są wyrazem amerykańskiego stylu życia, w którym najważniejsze są współzawodnictwo, sukces indywidualny i przewaga zachodniego modelu rozwoju nad innymi. Zdisneyizowana sztuka zaś jest jedynie produktem komercyjnym. Disneyizacja przenosi się do innych obszarów życia poprzez strategie przekraczania granic i hybrydyzacji. Bonifacio zwraca uwagę, że kultura włoska jest szczególnie podatna na to zjawisko, jako że została zdominowana czy nawet skolonizowana przez kulturę amerykańską. Podaje liczne tego przykłady, przede wszystkim disneyizację telewizji dla dorosłych oraz centrów historycznych włoskich miast. Jego zdaniem opór wobec tych procesów pojawia się przede wszystkim w sztuce współczesnej (zob. Bonifacio 2022, b.s.).

Postaci disneyowskie w twórczości Zerocalcare

Twórczość Zerocalcare (Michele Rech) — obecnie znanego również w Polsce za sprawą seriali animowanych dystrybuowanych na platformie Netflix (*Oderwać wzdłuż linii* i *Świat mnie nie pokona*) oraz powieści graficznych tłumaczonych przez Paulinę Kwaśniewską-Urban (*Kobane Calling* i *Przepowiednia pancernika*) — zaludniona jest postaciami pochodzącymi z disneyowskich komiksów i filmów i pełniącymi kilka różnych funkcji, o których piszę dalej.

Wszystkie komiksy Zerocalcare są przy tym w jakimś stopniu autobiograficzne (zob. Boni 2024: 17). Rysownik, jak sam mówi, ze względu na poszanowanie prywatności często daje graficznym przedstawieniom swoich krewnych i znajomych rysy komiksowych lub kreskówkowych postaci, najczęściej tych, które były popularne w czasach jego dzieciństwa (urodził się w 1983 r.; zob. Zerocalcare 2023a, b.s.). Najbliższe głównemu bohaterowi, autorskiemu *alter ego*, kobiety są portretowane jako bohaterki filmu *Robin Hood* (1973). Matka Zerocalcare jest zawsze rysowana jako Lady Cocco (pl. Lady

Gdak, ang. Lady Cluck) — antropomorficzna, przysadzista kura, w filmie *Robin Hood* dama do towarzystwa narzeczonej głównego bohatera, matczyna i dowcipna. Z kolei wszystkie dziewczyny głównego bohatera rysowane są jako Lady Marian, miłość Robin Hooda. Inną bliską osobą, która jest przedstawiona jako postać disneyowska, jest Amica Teiera, Przyjaciółka Imbryk, rysowana jako Pani Imbryk z filmu *Piękna i Bestia* (1991). Jak twierdzi sam autor, podobnie jak Pani Imbryk w filmie, reprezentuje ona zdrowy rozsądek i praktyczność (zob. Zerocalcare 2023b: 60–62).

Zerocalcare tłumaczy decyzję o zaludnieniu swojego komiksowego świata tymi postaciami w następujący sposób:

Przeważnie robię tak, jeżeli nie mam zbyt wiele czasu na narysowanie jakiejś postaci, ale od początku myślałem, że skoro wszyscy mamy podobne punkty odniesienia, to nie muszę opowiadać o wszystkich szczegółach danej bohaterki, wystarczyło zaprezentować ją jako postać, którą wszyscy znamy. Moja mama jest Lady Gdak od 16 lat, jest silna i opiekuńcza, dzięki temu wszyscy przypominali sobie scenę z filmu *Robin Hood*, w której chroni Lady Marian podczas gry w rodzaj rugby.

(Zerocalcare, cyt. za Guida 2023, b.s.)

Jak wynika z tego cytatu, obecność postaci disneyowskich w jego twórczości ma na celu przekazanie w skrócony i zrozumiały dla odbiorcy sposób cech charakterologicznych bohaterów. Dlatego też postaci są rysowane tak, by umożliwić ich natychmiastowe rozpoznanie — bardzo przypominają te znane z oryginałów. Ich obecność buduje pewną wspólnotę doświadczeń między autorem-narratorem-bohaterem, a czytelnikami: „wszyscy”, o których mowa w tym cytacie, to osoby dorastające we Włoszech na przełomie XX i XXI wieku, dla których filmy Disneya to znane na pamięć klasyki. Twórczość Zerocalcare jest mocno osadzona w jego specyficznej biografii i środowisku — autor pochodzi z wielonarodowej rodziny, mieszka w konkretnej dzielnicy na przedmieściach Rzymu, Rebibbi, obraca się w gronie punkowej młodzieży spotykającej się na squatach — to wszystko nie ułatwia szerokiej społeczności identyfikowania się z jego przeżyciami; identyfikacja ta jednak może mieć miejsce właśnie dzięki odwołaniu się do znanych tekstów kultury (zob. *Leggere Zerocalcare...* 2022: 35; 198). Sam autor przyznaje się do fascynacji zarówno komiksami, jak i filmami Disneya, opublikował nawet w „Topolino” swój autoportret jako disneyowskiej kaczki (*Leggere Zerocalcare...* 2022: 15, 192).

Zerocalcare wykorzystuje postaci popkulturowe (a czasem także postaci historyczne) również jako reprezentacje pewnych cech, postaw i poglądów, a takie ich użycie jest jednym z najbardziej rozpoznawalnych i charakterystycznych elementów jego stylu (zob. Boni 2024: 78). Sam autor tłumaczy ten zabieg w następujący sposób:

Jeśli narysuję ci jakąś postać jako Darthę Vadera, to nie muszę już tłumaczyć: „Słuchaj, on tak naprawdę jest zły, i tak dalej”. Od razu odbierzesz go jako złego,

mrocznego, czyli ta praca nad postaciami i maskami pozwala mi szybciej przejść do opowiadania, bez skupiania się na szczegółach, które mogłyby zaburzyć rytm tak krótkich historii.

(Zerocalcare, cyt. za Boni 2024: 78)

Tego typu użycie postaci disneyowskiej pojawia się w krótkiej historii z 2012 roku, *Trenitalia*, w której autor krytykuje politykę włoskiego przewoźnika kolejowego Trenitalia i warunki panujące w pociągach. W tym komiksie interesy firmy, czyli przeciwnika głównego bohatera, reprezentuje Quo (po polsku: Dyzio), jeden z trzech identycznych siostrzeńców Kaczora Donalda, określony jako „najbardziej zniechęcony spośród Młodych Skautów” (Zerocalcare 2012, b.s.). W komiksach o Kaczorze Donaldzie siostrzeńcy Donalda, czyli właśnie Hyzio, Dyzio i Zyzio (po włosku: Qui, Quo, Qua), są przedstawiani jako bystrzy, a nawet nieco przemądrzały chłopcy i do tej właśnie cechy odwołuje się tu rzymski rysownik. Quo poucza głównego bohatera, informując go, że powinien być w stanie znaleźć tani pociąg na daną trasę. Zerocalcare dzięki obecności tej postaci może wyrazić swój gniew wobec firmy: „Jeden. Jest jeden pociąg! Pieprzony przemądrzały ptaku z martwym bobrem na głowie. Tylko jeden” (Zerocalcare 2012, b.s.). Poza tym kłóć się o możliwość wykorzystania „ruchu z Kansas City”, tajnego sposobu pozwalającego na jeżdżenie bez biletu. Przerażony Quo próbuje się odwołać do zdrowego rozsądku i ogólnie przyjętych zasad etycznych (a także do daniejskich kręgów piekielnych): „Nieee, tylko nie ruch z Kansas City, gdzie jest twoje poczucie obywatelskiego obowiązku?! Spłoniesz w piekle razem z tymi, co wypływają gumę na ziemię, animistami i sodomitami!” (Zerocalcare 2012, b.s.). Postać siostrzeńca Donalda zyskuje w tej historii nowe znaczenie, inne od tego znanego z komiksów Disneya — staje się strażnikiem burżuazyjnych wartości i *decorum*, wobec których główny bohater jest krytyczny. Podobne postaci disneyowskie można odnaleźć również w dłuższych formach — w powieści graficznej *Un polpo alla gola* Gimmi, „przemądrzały wieprz z *Trzech małych świnek*, ten z domem z cegieł” pojawia się, aby przypomnieć rysownikowi o terminie oddania zlecenia (Zerocalcare 2017: 118).

Innym przykładem historii, w której postaci disneyowskie symbolizują określone postawy, jest *Il demone dell'inadempienza* [Demon niestowności] (Zerocalcare 2013). Bohater ma typowy dla siebie problem, to znaczy waha się między rozrywką (pójściem do kina) a nadrabianiem zaległości w pracy. Autor nadaje „najbardziej nieodpowiedzialnej stronie swojej świadomości” rysy Timona i Pumbby. Postaci te są opisane jako „Dwa panczury królestwa zwierząt, znane z *Króla Lwa*”. Przypominają Zerocalcare o swoim motcie, jednak ich zdaniem „Hakuna Matata” nie oznacza „nie martw się”, ale „sticazzi” (jest to popularna we włoskim slangu fraza pochodząca z dialektu rzymskiego, w wolnym tłumaczeniu „chuj z tym”), mniej wulgarnie tłumaczenie wynika tylko z disneyowskiej cenzury. Bohater próbuje zasłaniać się obawą o konsekwencje swoich czynów, jednak Pumba krytykuje takie myślenie jako zbyt „bourgeois”. Na końcu Pancernik, czyli zwierzę uosabiające sumienie Zerocalcare, zabija Timona i Pumbę świetlnym mieczem z *Gwiezdnych Wojen*, tłumacząc się: „Sorry, że użyłem twojego świetlnego miecza. Ale tych dwóch niechlujnych hipisów trzeba było zatrzymać” (Zerocalcare 2013, b.s.). Przedstawienie zmasakrowanych ciał kreskówkowych zwierząt dodaje komiksowi czarnego humoru.

Komiksy i seriale animowane tego autora mają element nostalgii, jedną z głównych cech autograficznego awataru Zerocalcare jest tęsknota za światem dzieciństwa i latami nastoletnimi. Postać ta ciągle odwołuje się do ulubionych artefaktów z tego okresu, a jednym z nich są właśnie komiksy i filmy Disneya — dlatego awatar autora przedstawianego jako dziecko ma zawsze na sobie ogrodniczki z Myszką Miki lub zajęty jest czytaniem komiksów z Kaczorem Donaldem. Nostalgiczna ucieczka w przeszłość stanowi jeden z elementów disneyizacji, jednak nostalgia w twórczości Zerocalcare nie jest bezkrytyczna. Dzieciństwo przedstawione przez niego nie zostaje pozbawione elementów, które z filmów i komiksów Disneya najczęściej są wypierane, takich jak przemoc, seksualność czy poważne konflikty (zob. Bonifacio 2022, b.s.). Najlepszym przykładem tego jest powieść graficzna *Un polpo alla gola* (2012), której głównym tematem są wspomnienia z dzieciństwa. W narracji dotyczącej tych wspomnień pojawiają się zupełnie niedisneyowskie tematy, takie jak seksualność, homoseksualizm, przemoc w szkole i obojętność na nią dorosłych.

Z jednej strony zatem w twórczości Zerocalcare ma miejsce krytyka różnorodnych postaw prezentowanych przez postaci z filmów i komiksów z francyz Disneya — w negatywnym świetle przedstawiony jest zarówno idealny skaut Quo, jak i beztroscy i nieodpowiedzialni Timon i Pumba. Z drugiej strony, świat Disneya jest światem dzieciństwa, do którego można się odwołać i powrócić. Niektóre z jego postaci mają funkcje pozytywnych archetypów — Lady Gdak troskliwej matki, Pani Imbryk rozsądnej przyjaciółki, a Lady Marian idealnej kobiety. Jak jednak zauważa Matteo Boni, chociaż większość postaci w omawianej twórczości uosabia pewien zestaw stałych cech i model zachowania łatwo rozpoznawalny dla czytelników, podobnie jak dzieje się to w przypadku postaci Disneya, to Zerocalcare w swoich narracjach zajmuje się przede wszystkim wydarzeniami, które doprowadziły do ukształtowania się charakteru postaci (zob. Boni 2024: 43–49). To różni te narracje od tradycyjnych narracji disneyowskich, w których rola złych i dobrych postaci była jasno określona, w dodatku odróżniały się one od siebie nawet wyglądem (zob. Kjeldgaard-Christiansen, Schmidt 2019: 1). W twórczości rzymskiego rysownika z jednej strony pojawiają się zatem elementy disneyizacji, z drugiej strony sposób przedstawienia postaci inspirowanych Disneyem oraz potraktowania tematów takich jak dzieciństwo stanowi element krytyki wobec języka disneyowskiego.

Postaci disneyowskie w twórczości Dr. Piry

Postaci disneyowskie występują także w komiksach Dr. Piry (Maurizia Piraciniego). Od 1997 roku ten rysownik prowadzi stronę Fumetti della Gleba (zob. Cenati 2022: 25), gdzie umieszcza jednostronicowe komiksy. Wydał też kilka książek z dłuższymi historiami, zarówno w prestiżowych wydawnictwach komiksowych, takich jak Feltrinelli Comics i Coconino Press, jak i w trybie autoprodukcji. Jego rysunki charakteryzują się maksymalnie uproszczonym stylem, liniami stylizowanymi na niepewne i brakiem perspektywy; przypominają plastyczną twórczość dzieci (por. Cenati 2022: 18). Jak zauważa Achille Bonito Oliva, Dr. Pira „dematerializuje i dekomplikuje obraz, aby jak najbardziej go zredukować” (2016: 85). Komiksy Piraciniego pełne są nonsensownych, absurdalnych sytuacji będących źródłem komizmu — spośród polskich twórców nieco przypomina on pod tym względem Jakuba „Dema” Dębskiego. Często tworzy serie krótkich humorystycznych opowieści poświęconych postaciom z kreskówek, na

przykład Kotu Sylwestrowi czy Misiowi Yogi. Taka seria poświęcona została też Myszcze Miki i Kaczorowi Donaldowi, w komiksach Piry występują oni po prostu jako Topo i Papero, czyli Mysz i Kaczor. Ich historie zebrano w wydany przez Feltrinelli Comics w 2020 roku tomie *Topo e Papero fanno le avventure* [Mysz i Kaczka robią przygody]. W przeciwieństwie do większości komiksów i animacji Disneya, w których Kaczogród i Myszogród są dwoma oddzielnymi uniwersami i ich mieszkańcy raczej się nie spotykają (choć bywają historie, w których i to się dzieje), u Piracciniego Mysz i Kaczor są przyjaciółmi i mieszkają w jednym miasteczku. W warstwie graficznej Kaczor nie jest zbyt podobny do Kaczora Donalda, za to Mysz przypomina Myszkę Miki ze względu na charakterystyczne uszy. Ich historie, podobnie jak inne cykle Dr. Piry, opowiadane są według stałych schematów narracyjnych. W pierwszych komiksach, pochodzących z 2008 roku, schemat jest następujący: Mysz lub Kaczor decydują się zrobić coś inaczej niż zazwyczaj, jednak spotyka ich jakaś niemiła przygoda. Na przykład w *Papero va a mensa* [Kaczor idzie na stołówkę] (Dr. Pira 2008, b.s.) tytułowy bohater decyduje się pójść na stołówkę, ponieważ nie ma ochoty gotować, jednak gdy dowiaduje się, że nie może tam zamówić orzeszków oraz piwa, zamiast tego decyduje się na spacer na cmentarz. Pod względem formalnym w tej i w innych historiach Myszy i Kaczora pojawiają się elementy charakterystyczne dla jednostronicowych komiksów Dr. Piry: wyróżniony dużymi literami i ozdobnikami tytuł oraz kończące narrację na zasadzie morału stwierdzenie (w tym przypadku „Stołówka jest do bani”). Tytuł i morał stanowią paratekstualną ramę, a powtarzanie się tej samej struktury nadaje rytm całej serii, nawet jeżeli w tym przypadku nie można mówić o serii *sensu stricto* (zob. Cenati 2022: 16).

W późniejszych komiksach, w tym tych zebranych we wspomnianym wcześniej tomie, bohaterowie mają do czynienia z codziennymi problemami, które jednak rozwiązują w nietypowy sposób. Autor zaczyna rozróżniać pewne ich cechy: Mysz jest bardziej „przyjemna” i praktyczna, Kaczor nie zwraca uwagi na drobiazgi, mieszka w zamku na wzgórzu, czytuje niemiecką filozofię — można go zobaczyć z tomem Kanta lub Heideggera. Podobnie jak w komiksach Disneya mamy do czynienia z postaciami archetypicznymi o niezmiennych charakterach. W komiksach z tomu *Topo e Papero fanno le avventure*, nieco dłuższych, bo kilkustronicowych, rama paratekstualna wyznaczana jest przez końcowy morał oraz planszę tytułową, zawierającą tytuł oraz kadr będący streszczeniem całej historii (zob. Dr. Pira 2020: 4).

Jak zauważa Giuliano Cenati, bohaterowie komiksów Dr. Piry tak naprawdę nie przeżywają żadnych przygód (choć ich tytuły te przygody zapowiadają); wszystkie wydarzenia w tych narracjach są banalne, głupie albo przesadnie brutalne, nie pasują do danych postaci (w tym przypadku do Kaczora Donalda i Myszy Miki, którzy w komiksach Disneya rzeczywiście przeżywają przygody). I banalność, i transgresja są spłaszczone i opowiadane obojętnie, bez jakichkolwiek emocji. Odniesienia do rzeczywistości pozakomiksowej i do tekstów kultury popularnej są rozłożone w absurdalny sposób, co w połączeniu z opisanym wyżej stylem rysunku sprawia, że komiksy Dr. Piry przypominają sztukę konceptualną (zob. Cenati 2022: 16). Achille Bonito Oliva dostrzega pokrewieństwo komiksów Dr. Piry i awangard XX wieku (zob. 2016: 85–86). Artysta odnosi się do postaci Disneya, pozbawiając je znaczenia, a co za tym idzie, wskazując na ich brak oryginalności (zob. Cenati 2022: 18) — w przeciwieństwie do Zerocalcare nie nadaje im jednak żadnych nowych znaczeń.

Wnioski

We współczesnych włoskich komiksach dla dorosłego odbiorcy można odnaleźć różne przykłady wykorzystania postaci ze światów stworzonych przez firmę Walta Disneya. Są to przede wszystkim postaci z niezwykle popularnych we Włoszech, za sprawą czasopisma „Topolino”, komiksów o Kaczorze Donaldzie i Mysze Miki, ale w twórczości Zerocalcare pojawiają się również postaci z filmów wytwórni Disneya. Disneyowscy bohaterowie w komiksach Zerocalcare i Dr. Piry służą tworzeniu efektu komicznego, opartego na zasadzie kontrastu między kojarzącymi się z dzieciństwem bohaterami a typowymi dla dorosłego życia sytuacjami, w jakich się znajdują. Na mechanizm ten zwrócił uwagę Boni (zob. 2024: 20).

W komiksach Zerocalcare można odnaleźć elementy disneyizacji — przede wszystkim użycie antropomorfizowanych zwierząt, zwłaszcza na zasadzie cytatów z filmów i komiksów Disneya. Autor odwołuje się do disneyowskiej nostalgii i niekiedy traktuje postaci jako zestaw stałych cech, nierzadko wyidealizowanych — tak jak w przypadku Lady Marion, narzeczonej Robin Hooda. Z drugiej strony jednak, w jego twórczości widoczna jest także krytyka disneyizacji. Autor krytycznie odnosi się do wartości i modeli przekazywanych przez teksty Disneya — zarówno posłuszeństwa zasadom młodego skauta Quo, jak i egoistycznej bez troski uosobionej przez Timona i Pumbę. Poza tym rysownik stawia opór disneyowskiej wizji dzieciństwa, kładąc nacisk na elementy przez to imperium medialne pomijane.

Z kolei Dr. Pira, choć z pozoru porusza się w obszarze czystego nonsensu, to również krytykuje teksty Disneya, zwłaszcza komiksy — odzierając je z robiącej wrażenie warstwy technicznej i redukując do absurdałnego minimum fabułę, wskazuje na pustkę i brak oryginalności obecną w świecie Disneya. Choć sam rysownik zapewnia, że tworzy tylko dla zabawy (zob. Russo 2016, b.s.), to jego twórczość można potraktować jako bezpośrednią krytykę Disneya i disneyizacji poprzez negację języka disneyowskiego — podobna krytyka ma miejsce w sztuce współczesnej, na przykład w pracach Banksy’ego (zob. Bonifacio 2022, b.s.).

W przypadku obu twórców użycie postaci disneyowskich, czyli odwołanie się do znanych z dzieciństwa motywów, pozwala stworzyć wrażenie wspólnoty doświadczeń między autorem a czytelnikami oraz uruchomić mechanizmy komiczne oparte na zasadzie kontrastu, jednak w ich komiksach można zauważyć także krytykę disneyizacji oraz opór wobec niej. Ta postawa jest częścią szerszego trendu krytyki tego zjawiska we włoskiej kulturze, który można zauważyć już od lat 70., na przykład we wspomnianym na początku artykułu komiksie niezależnym, a który obecnie wyraża się w publicystyce i w naukach społecznych (zob. Bonifacio 2022, b.s.).



Bibliografia

- Becattini Alberto (2016), *Disney Comics: The Whole Story*, Theme Park Press, b.m.
- Boni Matteo (2024), *Zerocalcare — L'arte narrativa di Michele Rech*, Edizioni NPE, Eboli.
- Bonifacio Dario (2022), *La Disneyificazione. Dimensioni e registri di un linguaggio universale*, Mimesis Edizioni, Mediolan–Udine.
- Bonito Oliva Achille (2016), *Una storia che viene da lontano* [w:] Dr. Pira, *L'almanacco de I fumetti della gleba*, Nero, Rzym.
- Bruti Silvia (2009), *From the US to Rome passing through Paris. Accents and dialects in The Aristocats and its Italian dubbed version*, „Intralinea Special Issue: The Translation of Dialects in Multimedia”, www.intralinea.org/specials/article/1713 [dostęp: 24.09.2025].
- Bryman Alan (2004), *The Disneyization of Society*, SAGE, Londyn.
- Cenati Giuliano (2022), *Il fumetto grassroots: gli antipodi convergenti di Dr. Pira e Sio*, „Enthymema” nr 20, DOI: [10.54103/2037-2426/19530](https://doi.org/10.54103/2037-2426/19530).
- Disney Wanda (1979), *Erinna e Coccabella in straciatella ovvero i misteri dell'ovvaio*, „Strix” nr 3.
- Dr. Pira (2008), *Papero va a mensa*, www.fumettidellagleba.org/fumetti/fumetto/57/papero-va-a-mensa/17, [dostęp: 15.09.2025].
- Dr. Pira (2020), *Topo e Papero fanno le avventure*, Feltrinelli Comics, Mediolan.
- Guida Chiara (2023), *Zerocalcare, presenta la sua serie: “Sarebbe arrogante da parte mia dire che non sono diventato cattivo”*, „Cinefilos.it”, 9 grudnia, www.cinefilos.it/tutto-film/interviste/zerocalcare-presenta-la-sua-serie-sarebbe-arrogante-da-parte-mia-dire-che-non-sono-diventato-cattivo-577443 [dostęp: 15.09.2025].
- Kjeldgaard-Christiansen Jens, Sarah Helene Schmidt (2019), *Disney's Shifting Visions of Villainy from the 1990s to the 2010s: A Biocultural Analysis*, „Evolutionary Studies in Imaginative Culture” t. 3, nr 2, DOI: [10.26613/esic.3.2.140](https://doi.org/10.26613/esic.3.2.140).
- Leggere Zerocalcare 2.0. Nuova guida ai fumetti di un antieroe* (2022), ComicOut, Rzym.
- Pazienza Andrea (1992), *Perché Pippo sembra uno sballato*, Editori del Grifo, Montepulciano.
- Restaino Franco (2004), *Storia del fumetto da Yellow Kid ai manga*, Utet Libreria, Turyn.
- Russo Domenico (2016), *Dottor Pira e i «Fumetti della Gleba»*, „Artribune”, 19 czerwca, www.artribune.com/attualita/2016/06/intervista-dottor-pira-almanacco-fumetti-della-gleba [dostęp: 23.09.2025].
- Zerocalcare (2012), *Trenitaja*, www.zerocalcare.net/storie-a-fumetti/trenitaja [dostęp: 15.09.2025].
- Zerocalcare (2013), *Il demone dell'inadempienza*, www.zerocalcare.net/storie-a-fumetti/il-demone-dellinadempienza [dostęp: 15.09.2025].
- Zerocalcare (2017), *Un polpo alla gola*, Bao Publishing, Mediolan.
- Zerocalcare (2023a), *Przepowiednia pancernika*, przeł. P. Kwaśniewska-Urban, Wydawnictwo Manidoca, Kraków.
- Zerocalcare (2023b), *Enciclopedia calcarea*, Bao Publishing, Mediolan.

