

JAROSŁAW PŁUCIENNIK

 <https://orcid.org/0000-0001-6984-7734>

Uniwersytet Łódzki, Wydział Filologiczny, Instytut Kultury Współczesnej, Katedra Teorii Literatury
ul. Pomorska 171/173 90-236 Łódź, e-mail: jaroslaw.pluciennik@uni.lodz.pl

SZYMON SZUL

 <https://orcid.org/0000-0002-1737-2236>

Uniwersytet Łódzki, Szkoła Doktorska Nauk Humanistycznych
ul. J. Matejki 21/23 90-237 Łódź, e-mail: szymon.szul@edu.uni.lodz.pl

Disneyizacje i disneyfikacje a produkcja kulturalna. Spojrzenie z perspektywy kulturowej historii nowoczesności

Disneyizations and Disneyfications and Cultural Production: A View from the Perspective of the Cultural History of Modernity

Abstract

This text attempts to provide a synthetic overview of the phenomena of Disneyization and Disneyfication in the context of the transformations occurring in the functioning of art worlds in the 20th and 21st centuries. The authors begin with Alan Bryman's perspective to demonstrate the connections between consumer culture and cultural production, and then, through the lens of the cultural history of modernity, explain how the paradigmatic anti-experience of the early 20th century influenced the representation of reality and the development of film conventions at the Walt Disney studio. The researchers then attempt to frame Disney's work within the model of art's syncopated nature, understood not as a simple repetition of earlier forms, but as a rhythm of returns and shifts, in which each iteration carries an element of discontinuity. Syncopity is revealed here as a figure of tension — demonstrating that art, despite dispersion and fragmentation, maintains coherence precisely through constant transformation, not through the copying of fixed patterns. The article thus emphasises that contemporary artistic practices operate within a logic of dynamic difference rather than faithful repetition, opening the door to renewed reflection on persistence and change in visual culture. The following sections provide discussions about the articles comprised of the theme of this issue.

disneyization; disneyfication; popculture; production culture



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: 2025-11-25 | Revised: 2025-11-26 | Accepted: 2025-12-01

Stan, w którym trwamy

Zjawisko makdonaldyzacji, a co za tym idzie także disneyizacji — wraz z pochodnymi w postaci disneyfikacji czy makdisneyizacji — możliwe było między innymi dzięki obietnicy uwolnienia się poprzez technikę, stanowiącej jeden z mitów założycielskich kapitalizmu (zob. Burszta, Kuligowski 2005: 19). Podążając za Alanem Brymanem, który disneyizację rozumie jako fenomen postnowoczesności, wyrastający z mających swoje korzenie na przecięciu XIX i XX wieku nowych form zarządzania produkcją¹, dający się zdefiniować jako zdominowanie przez model działania disneyowskich parków rozrywki kolejnych sektorów życia Amerykanów z ekspansją poza granice Stanów Zjednoczonych, należy wpisać go w szerszą, historiograficzną refleksję nad cywilizacyjnym przyspieszeniem, sięgającym momentu upowszechnienia się nowych form odbioru rzeczywistości.

W tym kontekście szczególne znaczenie zyskuje *imagineering*, pojęcie ukute w ramach korporacyjnego żargonu Disneya, a oznaczające twórczą syntezę wyobraźni i inżynierii. *Imagineering*, którego najbardziej spektakularnym laboratorium stały się parki rozrywki — przede wszystkim Disneyland i Disney World — wprowadza do nowoczesnej kultury model percepcji świata oparty na totalnej immersji (zob. Płuciennik 2025). Z jednej strony wykorzystuje on skrajnie zracjonalizowane, technicznie precyzyjne systemy organizacji przestrzeni, ruchu i doznań odwiedzających; z drugiej — buduje doświadczenie zanurzenia w narracji, w której fikcja i realność stapiają się w jednolitą, emocjonalnie spójną całość. Ta techniczno-narracyjna hybryda staje się matrycą dla funkcjonowania coraz większej liczby instytucji kultury, handlu i rozrywki: od galerii handlowych po muzea immersyjne. *Imagineering* stanowi zatem logiczne dopełnienie procesów disneyizacji: pokazuje, w jaki sposób światopogląd technologicznego optymizmu i obietnic kontroli może być przekuty w materialne środowiska, w których konsumpcja, *storytelling* i infrastruktura stapiają się w jednorodny spektakl codzienności, coraz wyraźniej przypominający to, co Jean Baudrillard określał

¹ Fordyzmu, tayloryzmu, rozwoju biurokracji (zob. Bryman 1999: 44; zob. także Barker, Jane 2016: 161–212). Oczywiście o odczarowaniu świata w kontekście takich procesów jak biurokratyzacja pisał już Max Weber, którego przywołuje także George Ritzer (zob. 2009 [1993]).

mianem *procesji symulaków* — nieustannego zastępowania rzeczywistości jej własnymi, hiperrealnymi reprezentacjami, aż po całkowite współlistnienie i nierozróżnialność znaków i świata, który miały reprezentować (zob. Baudrillard 1994, 2005; Ogonowska 2010).

Bogactwo tekstów poświęconych zagadnieniu disneyizacji i disneyfikacji zgromadzonych w numerze 2/2025 „Zagadnień Rodzajów Literackich” pozwala dostrzec, jak na przestrzeni ostatnich stu lat nowe modele produkcyjno-dystrybucyjne objęły swoim zakresem przemiany w obszarze filmu i literatury. Przyjęta cezura wieku wynika z jednoznacznego powiązania osoby Włata Disneya z praktykami odbiorczymi, jakie za sprawą swojej działalności opracował i upowszechnił — od lat 20. ubiegłego wieku, gdy studio Disneya rozpoczęło realizację filmów animowanych, przechodząc w latach 30. od techniki rysunkowej w duchu dwuwymiarowych dokonań braci Fleischerów, do wysokobudżetowych, standaryzujących wykorzystanie na szeroką skalę rotoskopii, wielopłanu i Technicoloru krótkich oraz pełnych metraży, aż po rozciągnięcie się omawianych procesów poza studio filmowe i film w ogóle na różne dziedziny życia. Disneyfikacja, rozumiana jako kodyfikacja pewnego specyficznego stylu plastycznego animacji (zob. Bryman 1999: 26–27), kładła fundamenty pod późniejszy rozwój disneyizacji, dzięki wypracowaniu mechanizmów wykorzystywanych do kreowania tożsamości marki². Żarłoczność kultury popularnej, symbolizowanej przez postać Włata Disneya, stanowi pretekst do namysłu nad tym, jak ekspansja konwencji wytwórczych — rozumianych jako szereg praktyk w świecie sztuki, ukierunkowanych na ujednolicenie, usprawnienie i standaryzację rzemiosła oraz kreowanie nowych pól zapotrzebowania konsumentkiego (zob. Becker 2008: 40–67, por. także pojęcie multiwersum Disneya u: Wasko 2020) — rozwija się w warunkach ekonomii uwagi. W rzeczywistości, w której uwaga odbiorców staje się kluczową walutą i zasobem deficytowym, a instytucje kultury, mediów i rozrywki konkurują o jej przyciąganie i podtrzymywanie (zob. Davenport, Beck 2001), procesy charakterystyczne dla disneyizacji nabierają nowego wymiaru: sztuka i praktyki kulturowe zyskują skłonność do przetwarzania własnych formatów, intensyfikacji form atrakcyjności oraz projektowania środowisk percepcyjnych, które mają zatrzymać odbiorcę w strumieniu oferowanych doświadczeń.

Dalsze trwanie sztuki i towarzyszące jej nieustanne poczucie kresu to stan odnotowany już przez Karola Marksa i Fryderyka Engelsa, którzy w *Manifestie komunistycznym* zauważali, że w warunkach dynamicznych przemian kapitalizmu „wszystko, co stałe, rozpyływa się w powietrzu”. Ta słynna diagnoza modernizacji pozwala uchwycić napięcie pomiędzy trwałością artystycznych form a presją ekonomicznych i technologicznych procesów, które nieustannie je destabilizują, przekształcają i wymuszają ich kolejne reorientacje. Interpretację i rozwinięcie tego ujęcia odnajdujemy zarówno u Marshalla Bermana, który w książce *All That Is Solid Melts into Air* (1982; pol. przekł. 2006) uczynił z marksowskiej formuły klucz do zrozumienia nowoczesnego doświadczenia nieustannej transformacji, jak i u Zygmunta Bauman, który w koncepcji „płynnej nowoczesności” podkreślał chroniczną niestabilność współczesnego

² O marce Disneyland pisała Magdalena Grębosz-Krawczyk, analizując ją w modelu IPSE (ideologia, osobowość, symbole i emblematy). Badaczka przy pomocy tabeli opisuje, jak komponenty charakterystyczne dla marki Disneyland — dzieciństwo, bajkopisarz, bohaterowie Disneya, zamek — pozycjonują ją w ramach elementów jej tożsamości (zob. Grębosz-Krawczyk 2020: 30).

życia społecznego i kulturowego. W takim rozumieniu sztuka funkcjonuje w warunkach ustawicznej przemiany — w nieustannym napięciu między trwaniem a zanikiem, kontynuacją a redefinicją własnych form oraz funkcji. Jednak antynomiczną tendencję sztuki — funkcjonującej niczym zapętlona efemeryda, pozostająca kopią samej siebie w relacji do czasu i miejsca — odnajdziemy sportretowaną również w literaturze. Znakomitym przykładem jest scena z *O tym, co Alicja odkryła po drugiej stronie lustra*, w której tytułowa bohaterka biegnie co sił, oczekując, że jej wysiłek przyniesie przemieszczenie się w przestrzeni. Tymczasem Królowa wyjaśnia jej zasadę rządzącą rzeczywistością:

- Wszystko jest takie samo, jak było!
- Oczywiście, że jest! — powiedziała Królowa. — Czy chciałabyś, żeby było inaczej?
- Cóż, w n a s z y m kraju [...] zwykle jest się w innym miejscu, jeżeli biegło się tak szybko i tak długo, jak my biegłyśmy.
- Musi to być powolny kraj! — powiedziała Królowa. — Bo tu, jak widzisz, trzeba biec tak szybko, jak się potrafi, żeby zostać w tym samym miejscu. (Caroll 2018: 33–34)

Passus ten, wielokrotnie interpretowany w ramach tzw. efektu Czerwonej Królowej, wskazuje na logikę systemów, w których nieustanny ruch służy już nie postępowi, lecz jedynie zachowaniu dotychczasowej pozycji. W kulturze, sztuce i mediach metafora ta bywa odczytywana jako diagnoza rosnących wymagań percepcyjnych, produkcyjnych i ekonomicznych — warunków zmuszających twórców i instytucje do permanentnego przyspieszania, by nie wypaść z obiegu (por. Burszta, Kuligowski 2005: 44). Warto przy tym pamiętać, że cytowana scena pochodzi z tłumaczenia *Through the Looking-Glass* z 1871 roku, drugiej części przygód Alicji, co pozwala dostrzec, że intuicja ta pojawiła się stosunkowo wcześniej i w kontekście narastającego doświadczenia nowoczesnego pośpiechu. Nie jest zatem przypadkiem, że w podobnym czasie Fryderyk Nietzsche — w przedmowie do *Jutrzenki* — formułował swój sprzeciw wobec logiki przyspieszenia. Pisał: „Nie chcę już pisać niczego, co mogłoby doprowadzić do rozpaczki wszelkiego typu ludzi, którym »się śpieszy«. Filologia jest bowiem szacowną sztuką wymagającą od swego wielbiciela nade wszystko tego, by usunął się na ubocze, nie szczędził czasu, uspokajał się i był powolniejszy — jest ona złotniczym kunsztem i poznawaniem słowa, poprzez pracę nader dokładną i ostrożną, kunsztem, który tylko w *lento* może cokolwiek osiągnąć” (Nietzsche 2024: 12–13). Już w drugiej połowie XIX wieku wskazywano więc na pośpiech jako jednego z głównych przeciwników ludzkiej kondycji, co silnie kontrastuje z logiką nieustannego ruchu nakreśloną w scenie z Czerwoną Królową.

Konfuzję wynikającą z utraty zdolności do poprawnego orientowania się w relacjach czasoprzestrzennych wyrażał także Philip Marlowe, bohater czarnych kryminałów Raymonda Chandlera: „Czas płynął. Nie mam pojęcia, jak długo tak leżałem, zabrali mi zegarek. Zresztą nie znalazłbym na jego tarczy tego rodzaju czasu” (Chandler 2022: 197). Figura ta doskonale rezonuje z doświadczeniem współczesności, w której tradycyjne miary ruchu, zmian i trwania przestają wystarczać do uchwycenia dynamiki rzeczywistości.

Technicyzacja

Wątek temporalnego i fizycznego rozszczepienia nie byłby możliwy bez scharakteryzowanego w tekstach Waltera Benjamina „odczłowieczonego podmiotu” zespolonego z nowoczesną techniką, który autor *Pasaży* dostrzegał we wczesnych kreskówkach z Myszka Miki (zob. Majewski 2011: 160). Benjamin — zafascynowany możliwością przekroczenia granic ludzkiego ciała i ukazania świata w stanie technicznego upojenia — interpretował animacje Disneya nie tylko jako symptom reifikacji, lecz także jako formę emancypacyjnego doświadczenia zbiorowego. W przygodach Myski Miki widział on nowy rodzaj przedstawienia: bezosobowy, pozbawiony aury, zewnętrzny wobec tradycyjnej podmiotowości, a zarazem zdolny do otwarcia pola wspólnotowego *katharsis*. Animacje, w których Miki jako „nieczłowiek” może ukraść komuś własne ramię lub własne ciało, ukazują według Benjamina moment przejścia — zmierzch dotychczasowego porządku i narodziny nowego, zbiorowego ciała, w którym destrukcja indywidualnego „ja” staje się warunkiem odnowy wspólnotowego doświadczenia.

Ten ostatni wątek — połączenie technicznej groteski, wyzwającego humoru i zbiorowego odurzenia — pozwala również zrozumieć, dlaczego wybitni twórcy kultury odwiedzali studio Disneya, traktując je jak laboratorium nowoczesności. Nie chodziło tylko o spotkanie z samym Disneyem, lecz także o możliwość zrobienia sobie zdjęcia z Myszka Miki, figurą rozpoznawalną niczym ikona nowego porządku wizualnego (por. Leslie 2002). Fascynacja ta, choć często łączyła się z krytycznym dystansem, wynikała z uznania animacji Disneya za uprzywilejowane pole eksperymentu z percepcją, ruchem i techniką.

Ta ambiwalencja odróżniała Benjamina od Adorna, który postrzegał Disneya — szczególnie tego wojennego i powojennego — jako narzędzie ideologicznej homogenizacji, służące podtrzymaniu fałszywej świadomości mas. Sam Disney podlegał jednak ewolucji: od eksperymentalnych, groteskowych animacji Iwerksa i wczesnego studia, które fascynowały Benjamina, po realizację coraz bardziej podporządkowane logice przemysłu kulturowego, przed którą przestrzegał Adorno. Benjaminowskie rozważania o wczesnych animacjach Disneya, zrekapitulowane i zrewidowane przez Tomasza Majewskiego w *Dialektycznych feeriach*, pozwalają dostrzec w disneyowskim obrazie ruchu klucz do zrozumienia zjawiska ciągłego obumierania sztuki poprzez jej synkopowe przetworzenie i powtórzenie.

Disney, konwencjonalizując estetykę obrazowania w animacji i adaptując formy zarządzania spoza pola produkcji filmowej, by następnie w ramach światów sztuki je spopularyzować, wytworzył nowy rodzaj widza. Ów widz masowy — będący hybrydą tego, co niepowtarzalne i wspólnotowe — odzwierciedla cechy dzieł sztuki ery utowarowienia, które konsumował, przyswajał i komasował. Proces ten nie przebiegał jednak linioowo. Disney, choć utożsamiany z modelem przemysłu kultury, funkcjonował również jako figura dialogiczna, zarówno wobec eksperymentalnej groteski lat 20., jak i wobec projektów modernistycznych. Jego epizodyczna, choć znacząca współpraca z surrealistami, szczególnie z Salvadorem Dalím przy *Destino*, czy wcześniejsze zachwyty nad „elastycznością formy” wyrażane przez twórców związanych z surrealizmem wskazują, że praktyki Disneya poruszały się na granicy pomiędzy kulturą masową a nowoczesnym

eksperymentem (zob. Płuciennik, Suvilehto 2025). W konsekwencji wytworzony został widz zdolny do odbioru skodyfikowanej atrakcji i do rezonowania z głębokimi impulsami nowoczesnej wyobraźni wizualnej.

W tym kontekście — jak słusznie zauważa Tomasz Załuski — proklamowanie końca sztuki oraz motyw ciągłego przerabiania jej śmierci mają charakter aporetyczny; koniec jest bowiem z definicji momentem niepowtarzalnym i granicznym (zob. T. Załuski, za: Hirszfeld 2015: 213–214). W warunkach, w których jednocześnie dochodzi do instytucjonalizacji sztuki i rozszerzania praktyk artystycznych poza tradycyjne ramy, napięcie między końcem a reprodukcją końca staje się konstytutywną cechą współczesnej kultury wizualnej. Z tego powodu pytanie o to, „jak sztuka może pozostać sztuką”, oraz o to, jak odróżnić praktyki produkcyjne spoza światów sztuki od tych, które w ich ramach zachodzą, wymaga dziś uwzględnienia nie tylko logiki utowarowienia, lecz także owego dialogicznego napięcia: pomiędzy przemysłową standaryzacją a artystycznym eksperymentem, którego współlistnienie doskonale ilustrują zarówno wczesne filmy Disneya, jak i jego flirt z surrealizmem.

Maszyna memowa disneyizacji i disneyfikacji

Wyjątkowość dzieła sztuki przyrównać można do wyjątkowości człowieka. W celu wyjaśnienia posłużmy się kategorią wzorca (wywiedzionego z teorii Gabriela Liiceanu), który pozostaje gwarantem istnienia danego gatunku tak długo, jak długo jest rozprawiany i wkracza w granice każdego egzemplarza gatunku (zob. Liiceanu 2009: 30). W licznych egzemplarzach wzorec daje gwarancję zachowania granicy³. Dzięki niemu byt jest bytem policzalnym. Fakt bycia pozostaje nieskończony na poziomie powtarzalności egzemplarzy, ale skończony na poziomie samych gatunków. Choć więc królestwo bytu jest ograniczone pod względem liczbowym, to z perspektywy jednostek, które wobec właściwych im granic pomnażają wzorec bez końca, pozostaje nieskończone (zob. Liiceanu 2009: 30). By rozszerzyć tę perspektywę i w walucie konkretnego wyplącić, w jaki sposób powtórzenie pozostaje unikatowe w praktycznym wymiarze produkcji, należałoby powtórzyć za Manfrede Sommerem słowa o niepowtarzalności *Pani Bovary*. Jedyne w swoim rodzaju dzieło Flauberta rozumieć należy jako skomplikowaną strukturę możliwych do zrozumienia znaczeń; jedną całość sensu. Aby ów sens mógł stać się elementem zbioru⁴, musi zostać zmysłowo udostępniony i urzeczowiony, co dzieje się dzięki farbie drukarskiej umieszczonej na papierze. Tym samym każdy może mieć *Panią Bovary*, mimo że jest ona tylko jedna (zob. Sommer 2003: 110).

Dopełniając ogólniejszą refleksję nad wymiarem disneyizacji i disneyfikacji we współczesnym świecie, można skonstatować, znów za Załuskim, że sztuka dzisiaj ma charakter powtórzenia synkopowego: „[...] jedność esencji sztuki istnieje jedynie jako powtarzająca się w każdym z wielości jednostkowych dzieł, lecz w każdym z nich podlega ona odmiennej, niepowtarzalnej transformacji” (T. Załuski, cyt. za: Hirszfeld 2015: 215–216). Tym samym synkopowe powtórzenie wskazuje na sytuację, w której każdorazowa iteracja pozostaje nieciągła względem poprzednich, ujawniając w dziele oscylację między rytmem a przesunięciem. Synkopa w muzyce polega na tym, że rytm

³ Liiceanu poprzez granicę rozumie wszystko to, co określa człowieka.

⁴ Liiceanu zapewne powiedziałby „gatunku”.

jest zachowany, ale jego akcenty są przeniesione, co tworzy wrażenie zarówno ciągłości, jak i nieciągłości.

Jednak takie ujęcie — choć inspirujące — wymaga dopowiedzenia. Jeśli bowiem, zgodnie z heraklitem, „nigdy nie wchodzimy do tej samej rzeki dwa razy”, to powtórzenie zawsze okazuje się pozorne: nie istnieje stabilna matryca formy, do której można by powrócić. Każdy akt „powtórzenia” dokonuje się już w innym czasie, w innym otoczeniu medialnym, wobec innego horyzontu percepcyjnego. To, co wydaje się retencją, jest w rzeczywistości transformacją — przesuwaniem akcentów, rekonfiguracją znaczeń, zmianą miejsca odbiorcy w sieci kulturowej. Załuski może czerpać swoje inspiracje z Gillesa Deleuze’a, Theodora W. Adorno czy Mieczysława Porębskiego, którzy także zajmowali się albo powtórzeniem jako różnicą, albo dialektycznym napięciem między stałym i zmiennym, albo przesunięciami i rytmem w kulturze.

W tym kontekście użyteczne okazują się intuicje memetyki. W ujęciu Susan Blackmore, której *The Meme Machine* 1999 (pol. przekład 2002) opisuje kulturę jako system replikacji memów, żadne powtórzenie nie jest dosłowną kopią: każdy mem podlega przetworzeniu, skrzywieniu, adaptacji do nowych warunków. „Maszyna memowa” działa na zasadzie ciągłej mutacji — artefakt krążący w kulturze pozostaje żywy właśnie dlatego, że nigdy nie powtarza się w identycznej formie. To mechanizm znacznie bliższy heraklitemskiej zmienności niż idei powrotu do esencji⁵.

W tym sensie synkopowe powtórzenie, o którym pisze Załuski, można by zinterpretować nie jako powtarzalność esencji, ale jako rytmy różnic, które jedynie pozornie układają się w figurę powrotu. Każde kolejne dzieło jest jednocześnie „tym samym” — bo przynależy do pewnej tradycji — i „zupełnie innym”, bo jego memetyczna konstrukcja, funkcja i miejsce w obiegu kultury nieustannie się zmieniają. Nieciągłość jest tu więc nie wyjątkiem, lecz warunkiem możliwości: to ona sprawia, że sztuka trwa nie dzięki kopiowaniu, ale dzięki nieustannej, memetycznej transformacji przeżywanej jako rytm.

Kontynuacja jako odcięcie nie zaistniałaby w obszarze produkcji kulturalnej, gdyby nie doświadczenie wielkomięjskiego rozproszenia z końca XIX i początku XX wieku, które stało się jednym z najbardziej fundamentalnych impulsów modernistycznego przełomu. Dynamika ulicy, migotliwość reklamy, zmienność tempa i percepcyjna presja metropolii — opisywane przez Simmela, Kracauera czy Benjamina — rodziły nowe formy odbioru: fragmentaryczne, przyspieszone, podporządkowane logice nieustannego przeciążenia bodźcami. Właśnie to doświadczenie metropolitarnej dyspersji znalazło swoje syntetyczne odbicie we wczesnych filmach Disneya, które operowały rytmem właściwym kulturze nowoczesności, jej nieciągłością, zaskoczeniem i gwałtowną reorganizacją przestrzeni.

W *Plane Crazy* (1928) czy *Willie z parowca* (1928) Disney nie tylko uchwycił percepcyjną logikę epoki — nieustanne przyspieszenie, nieprzewidywalność, intensywność kolektywnego śmiechu i grozy — lecz także zrozumiał ją jako tworzywo dla nowego

⁵ Por. Richard Dawkins (1976) — wprowadzający pojęcie „memu” jako jednostki replikacji kulturowej. Zob. także: Daniel C. Dennett (1995) — interpretacja memów jako narzędzi kolonizujących systemy poznawcze. Najpełniej jednak rozwiniętą koncepcję memetycznej replikacji i „maszyny memowej” przedstawia Susan Blackmore w *The Meme Machine* (2002 [1999]), gdzie kultura opisywana jest jako sieć ciągłych mutacji, imitacji i adaptacji memów, nigdy niepowtarzających się w identycznej formie. Ujęcie to wspiera interpretację sztuki jako systemu iteracji i różnic, w którym pozorna powtarzalność ukrywa strukturalną zmienność i procesualność.

typu odbiorcy; jednak dopiero w rozbudowanej serii *Silly Symphonies* (1929–1939) jego eksperymenty nabrały wyraźnie modernistycznego wymiaru. Były one laboratorium rytmicznej fragmentaryczności: każda krótka forma testowała inny układ percepcji, inny typ ruchu, inny reżim temporalny. To tam Disney zaczął łączyć hipnotyczny puls miasta z muzyczną strukturą, czyniąc z powtórzenia — pulsacji, wariacji, modulacji — centralny mechanizm organizujący percepcję widza.

Kulminacją tych poszukiwań była *Fantazja* (1940), która wprowadziła widza w stan niemal synestetycznego zanurzenia. Film ten stanowił próbę nie tylko syntezy obrazu i muzyki, lecz także ujarzmienia i przetworzenia wielkomiejskiego doświadczenia sensorycznego w harmonijną, choć intensywnie rytmizowaną całość. W *Fantazji* powtórzenie — zarówno jako struktura muzyczna, jak i wizualna — zostaje podniesione do rangi zasady epistemologicznej: widz uczy się rozumienia obrazu jako procesu, przepływu, modulacji. Tym samym Disney stworzył narzędzia nie tylko do reorganizacji widzenia, lecz także do kształtowania nowych postaw odbiorczych.

To właśnie ta kinetyczna, modernistyczna percepcja umożliwiła Disneyowi w kolejnych dekadach przejście do fazy standaryzacji procesów wytwórczych. Rozpoznał bowiem, że rozproszenie, które w metropolii funkcjonowało jako doświadczenie egzystencjalne, może stać się narzędziem produkcyjnym: impulsem do budowy powtarzalnych schematów narracyjnych, kontrolowanych emocjonalnie atrakcji i estetycznie zuniforimizowanej rozrywki. Standaryzacja nie polegała więc jedynie na industrializacji animacji — była odpowiedzią na przemianę percepcji publiczności. Disney wytworzył zestaw procedur, technik wizualnych i rytmicznych, które nie tylko adaptowały wielkomiejski chaos do formy rozrywkowej, lecz także kształtowały nowe postawy konsumenckie: gotowe na ciągłe odcięcia, skróty, przeskoki, a zarazem oczekujące kontynuacji poprzez powtórzenie, serię, cykl.

W ten sposób modernistyczne doświadczenie rozproszenia zostało przekształcone w mechanizm okiełznania i kapitalizacji uwagi — poddany kontroli, przewidywalny, włączony w logikę produkcji. Kontynuacja jako odcięcie stała się podstawowym gestem nie tylko w filmach Disneya, lecz również w całej kulturze popularnej XX wieku: strukturą, w której każdy zwrot, każda innowacja i każda kolejna odsłona opiera się na rytmie różnicy i powrotu — rytmie, który swój modelowy kształt znalazł w przejściu od *Plane Crazy*, przez *Silly Symphonies*, aż po monumentalną *Fantazję* (por. Barrier 1999; Canemaker 1999; Crafton 1993; Leyda 1987).

Możliwe odczytania

Bezpośrednio o Disneyu i disneyfikacji wspomina w artykule *The First Wave. Some Aspects of "Disneyfication" in the 1930s* Paweł Sitkiewicz (2025), omawiając pozycjonowanie się amerykańskiego producenta w strukturze zdominowanej przez wielkie wytwórnie filmowe pokroju Warner Bros. czy MGM. Sitkiewicz, nie zapominając o późniejszych, korporacyjnych praktykach Disneya, spostrzega, że w czasach, gdy studio mieściło się na Hyperion Avenue w Los Angeles, kultura pracy znacząco różniła się od później przyjętych norm. Disney przedstawiony zostaje przez badacza jako niezależny producent, dysponujący kapitałem pozwalającym mu konkurować z innymi studiami animacji i wytwórniami filmowymi, jednocześnie pozostając twórcą peryferyjnym. Paradoksalnie zabiegi Disneya, by opracować konwencjonalny model produkcji, były

w tamtym czasie innowacyjnym przystosowaniem ekipy realizatorskiej do nowej technologii wytwarzania filmów. Odcięcie się od rozumienia animacji jako łabędziego śpiewu kina atrakcji i inwestycje w nowe techniki filmowe sytuowały wczesnego Disneya raczej obok jazzu i komiksu jako jeden z symboli nowoczesności i amerykańizmu. Disneyfikacja w Stanach Zjednoczonych odczytywana w rejestrach sztuki wyższej, szybko stała się globalnym fenomenem, który wpłynął między innymi na działalność Sojuzmultfilmu czy „europejskich Disneyów” pokroju Włodzimierza Kowańki. Spojrzenie Sitkiewicza pozwala poddać rewizji działalność Disneya sprzed premiery *Królowny Śnieżki i siedmiu krasnoludków* (1937), otwiera nowe konteksty i pozwala analizować zjawisko disneyfikacji także na poziomie lokalnych ośrodków animacji.

Terminem disneyfikacji posługuje się także Weronika Kostecka (2025), poddając krytycznej analizie próby wpisania powieściowych retellingów znanych baśni w nurt feminizmu trzeciej i czwartej fali w tekście *Disneyfikacja literatury young adult: powieściowe retellingi baśni z perspektywy postfeministycznej*. Autorka posiłkuje się pojęciem postfeminizmu, by podkreślić, jak iluzoryczna bywa intencja wykreowania niestereotypowych, niezależnych postaci żeńskich, zarówno w najnowszych filmach animowanych Disneya, rimejkach *live action* sygnowanych logo tego studia, jak i literackich — *Sadze księżycowej*, *Malice* czy *Misrule*. Kostecka, podając rozmaite przykłady filmowe i powieściowe, zwraca uwagę na nadreprezentację motywu toksycznych relacji kobiecych, wpisanie wzorca żeńskiej protagonistki w schematy narracyjne towarzyszące męskim herosom i pozorną dekonstrukcję opowieści o dziewczęcej emancypacji.

Magdalena Sikorska w tekście *Mikroutopia w praktyce: sztuka indygeniczna i strategię wydawnicze Tara Books w Indiach* (2025) pokazuje, w jaki sposób działalność tego wydawnictwa, koncentrującego się na książkach dla dzieci, wykracza poza samo pole produkcji. Tara Books funkcjonuje także jako przestrzeń budowania wspólnoty, troski o dobro i interes autorów, z którymi współpracuje, oraz propagowania wiedzy o małych społecznościach. Sikorska wykorzystuje pojęcie mikroutopii w ujęciu Ewy Domańskiej, by wykazać, że holistyczne działania, rozbudowane mechanizmy koordynacji i wielopoziomowa kontrola procesu wydawniczego — choć mogą przypominać typowe procedury firm z tego sektora — nie muszą wykluczać swobody (współ)tworzenia. Badaczka szczegółowo prezentuje profil Tara Books i na wybranych przykładach omawia charakter współpracy opartej na wiedzy oraz doświadczeniach społeczności rdzennych, gromadzonych przez dwie dekady funkcjonowania wydawnictwa.

Artykuł Miłosza Wojtyny (2025) stanowi próbę prześledzenia drogi od disneyizacji — modelu opisanego przez Alana Brymana jako ekspansja logiki parków tematycznych na rozmaite sfery kultury — do zjawiska netflixyfikacji, definiowanego jako współczesny, algorytmiczny wariant produkcji i zarządzania gustami odbiorców. Autor dowodzi, że choć netflixyfikacja czerpie wiele z disneyowskiego porządku tematyzacji, hybrydyzacji konsumpcji, merchandisingu i performatywnej pracy, to równocześnie intensyfikuje mechanizmy charakterystyczne dla późnego kapitalizmu, opisane wcześniej przez Horkheimera i Adorna. W epoce platform logika sterowania zostaje przeniesiona na poziom danych: to algorytmy — a nie przestrzeń fizyczna — wytwarzają dziś złudzenie wyboru, personalizacji i zaangażowania. Wojtyna pokazuje, że personalizacja, natychmiastowa dostępność treści, binge’owa segmentacja i pseudo-zaangażowanie tworzą nowy reżim kulturowy, w którym produkcja smaku jest sposobem

produkcji podmiotowości. Netflixyfikacja okazuje się więc nie tylko transformacją modeli dystrybucji kultury, lecz także narzędziem intensywnego kształtowania percepcji, nawyków i wyobraźni odbiorców — wpisanym w szeroki krajobraz cyfrowego, platformowego kapitalizmu.

W dziale z esejami znalazły się także dwie analizy tekstualne i jedna szersza — kontekstowe ujęcie przypadku tzw. ślepych castingów (ang. *blind casting*) i ich wpływu na kształtowanie się kultury tokenizmu. Antoni Górny (2025) wychodzi od przykładu hasztagu „#NieMojaAriel”, związanego z obsadzeniem w roli tytułowej *Małej Syrenki* Czarnej aktorki, by opisać mechanizmy, jakie można dostrzec we współczesnej amerykańskiej popkulturze. Tekst Anety Wielgosz (2025) z kolei poświęcony jest wykorzystaniu postaci disneyowskich we włoskich komiksach dla dorosłych. Autorka na przykładach twórczości Zerocalcare’a i Dr. Piry rozważa, jak ulokowanie postaci z ducha disneyowskich poza kontekstem amerykańskim i włączenie ich historii w tryb narracji autobiograficznej łączy się z pojęciem disneyizacji. Esej Szymona Trusewicza to zaś próba odpowiedzi na pytanie, co sprawia, że tom poetycki *Playbook* Tomasza Bąka jest *entertaining*. Trusewicz przywołuje rozliczne nawiązania intertekstualne obecne w całej dotychczasowej twórczości Bąka, by przedstawić, jakie „gry” toczą się w obrębie i poza samym tekstem. Autor wykazuje, jak niespójności wynikające z kontrapunktowego zestawienia tego co amerykańskie/polskie, światowe/niszowe, kolektywne/partykularne przekłada się na performatywną esencję (nie)prozy i (nie)poezji Bąka.

Disneyizacja i disneyfikacja kultury to procesy komplementarne względem siebie, uzupełniające się na poziomie produkcji, dystrybucji oraz recepcji. Funkcjonują jednocześnie jako odprysk ponowoczesnej rzeczywistości i jako jeden z jej fundamentów, istotnie wpływający na sposoby wytwarzania i przetwarzania sztuki wyższych oraz niższych rejestrów. Rozpiętość tematyczna rozpraw, a także esejów opublikowanych w sześćdziesiątym ósmym tomie „Zagadnień Rodzajów Literackich” rewiduje dzisiejszy stan (pop)kultury w obszarze literatury i filmu. W obliczu natychmiastowości przepływu informacji, zasięgu przemian percepcyjnych młodszych pokoleń i wyzwań stojących przed przemysłem rozrywkowym, takich jak nieograniczony wzrost inwestycji w sektor odpowiadający za inżynierię dużych modeli językowych, zjawiska disneyizacji i disneyfikacji w ciągu kilku najbliższych lat mogą zostać poddane znacznym przekształceniom. Wówczas, choć zawarte w zgromadzonych tekstach refleksje ulegną dezaktualizacji, stanowiąc też będą istotny punkt odniesienia dla przyszłych badaczy w próbach historyograficznego ujęcia tego tematu.

Bibliografia

- Barrier J. Michael (1999), *Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age*, Oxford University Press, Nowy Jork–Oksford.
- Barker Chris, Jane Emma A. (2016), *Cultural Studies: Theory and Practice*, wyd. 5, Sage Publications, Los Angeles–Londyn–Nowe Delhi.
- Baudrillard Jean (1994), *Simulacra and Simulation*, przeł. S.F. Glaser, University of Michigan Press, Ann Arbor.
- Baudrillard Jean (2005), *Symulakry i symulacja*, przeł. S. Królak, Sic!, Warszawa.
- Bauman Zygmunt (2008), *Płynna nowoczesność*, przeł. T. Kunz, Literackie, Kraków.
- Berman Marshall (2006), „Wszystko, co stałe, rozplywa się w powietrzu”: *Rzecz o doświadczeniu nowoczesności*, przeł. M. Szuster, TAIWPN Universitas, Kraków.
- Blackmore Susan (2002), *Maszyna memowa*, przeł. N. Radomski, Rebis, Poznań.
- Bryman Alan (1999), *The Disneyization of Society*, „The Sociological Review” t. 47, nr 1, DOI: [10.1111/1467-954X.00161](https://doi.org/10.1111/1467-954X.00161).
- Burszta Wojciech Józef, Kuligowski Waldemar (2005), *Sequel. Dalsze przygody kultury w globalnym świecie*, Muza, Warszawa.
- Carroll Lewis (2018), *O tym, co Alicja odkryła Po drugiej Stronie Lustra*, przeł. M. Słomczyński, il. M. Żurawska-Zaręba, Zielona Sowa, Warszawa.
- Canemaker John (1999), *Paper Dreams: The Art and Artists of Disney Storyboards*, Disney Editions, Nowy Jork.
- Chandler Raymond (2022), *Żegnaj, laleczko*, przeł. B. Czartoryski, Karakter, Kraków.
- Crafton Donald (1993), *Before Mickey: The Animated Film, 1898–1928*, The University of Chicago Press, Chicago–Londyn.
- Davenport Thomas H., Beck John C. (2001), *The Attention Economy: Understanding the New Currency of Business*, Harvard Business School Press, Boston, MA.
- Dawkins Richard (1976), *The Selfish Gene*, Oxford University Press, Oksford.
- Dennett Daniel C. (1995), *Darwin’s Dangerous Idea*, Simon & Schuster, Nowy Jork.
- Grębosz-Krawczyk Magdalena (2020), *Nostalgia w zarządzaniu marką*, C.H. Beck, Warszawa.
- Hirsfeld Aleksandra (2015), *Co rządzi obrazem? Powtórzenie w sztukach audiowizualnych*, TAIWPN Universitas, Kraków.
- Kostecka Weronika (2025), *Disneyfikacja literatury young adult: powieściowe retellingi baśni z perspektywy postfeministycznej*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” t. 68, nr 2, DOI: [10.26485/ZRL/2025/68.2/2](https://doi.org/10.26485/ZRL/2025/68.2/2) [early view].
- Leslie Esther (2002), *Hollywood flatlands: Animation, Critical Theory and the Avant-garde*, Verso, Londyn–Nowy Jork.
- Leyda Jay (1987), *Films Beget Films: A Study of the Compilation Film*, George Allen & Unwin, Londyn.
- Liiceanu Gabriel (2018), *O granicy*, przeł. A. Zawadzki, TAIWPN Universitas, Kraków.
- Majewski Tomasz (2011), *Dialektyczne feerie. Szkoła frankfurcka i kultura popularna*, Oficyna, Łódź.
- Nietzsche Friedrich (2024), *Jutrzenka. Myśli o przesądach moralnych*, przeł. S. Wyrzykowski, Vis-à-vis Etiuda, Kraków.
- Ogonowska Agnieszka (2010), *Twórcze metafory medialne. Baudrillard–McLuhan–Goffman*, TAIWPN Universitas, Kraków.

- Płuciennik Jarosław (2025), *Immersja, afordancje i jakości metafizyczne Ingardena*, „Roczniki Humanistyczne” t. LXXIII, nr 1, DOI: 10.18290/rh25731.2s.
- Płuciennik Jarosław, Suvilehto Pirjo (2025), *Haunted Sketches: Examining the Roots of Horror in Early Works by Tove Jansson and Walt Disney*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich”, t. 68, nr 1, DOI: [10.26485/ZRL/2025/68.1/24](https://doi.org/10.26485/ZRL/2025/68.1/24).
- Ritzer George (1993), *The McDonaldization of Society: An Investigation into the Changing Character of Contemporary Social Life*, Pine Forge Press, Sage, Newbury Park, CA.
- Ritzer George (2009), *Makdonaldyzacja społeczeństwa: Wydanie na nowy wiek*, przeł. L. Stawowy, wyd. 5, Muza, Warszawa.
- Sikorska Magdalena (2025), *Mikroutopia w praktyce: sztuka indygeniczna i strategie wydawnicze Tara Books w Indiach*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” t. 68, nr 2, DOI: [10.26485/ZRL/2025/68.2/4](https://doi.org/10.26485/ZRL/2025/68.2/4) [early view].
- Sitkiewicz Paweł (2025), *The First Wave. Some Aspects of “Disneyfication” in the 1930s*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” t. 68, nr 2, DOI: [10.26485/ZRL/2025/68.2/3](https://doi.org/10.26485/ZRL/2025/68.2/3) [early view].
- Sommer Manfred (2003), *Zbieranie*, Oficyna Naukowa, Warszawa.
- Trusewicz Szymon (2025), *Gra, zabawa, przyjemność. Dlaczego „Playbook” Tomasza Bąka jest „entertaining”?*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” t. 68, nr 2, DOI: [10.26485/ZRL/2025/68.2/6](https://doi.org/10.26485/ZRL/2025/68.2/6) [early view].
- Wasko Janet, (2020), *Understanding Disney: The Manufacture of Fantasy*, wyd. 2, Polity, Blackwell, Cambridge, UK, Malden MA.
- Wielgosz Aneta (2025), *Postaci disneyowskie we włoskich komiksach dla dorosłych a disneyizacja — przypadki Zerocalcare i Dr. Piry*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” t. 68, nr 2, DOI: [10.26485/ZRL/2025/68.2/5](https://doi.org/10.26485/ZRL/2025/68.2/5) [early view].
- Wojtyna Miłosz (2025), *From Disneyization to Netflixification: Algorithms and the Production of Taste*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” t. 68, nr 2, DOI: [10.26485/ZRL/2025/68.2/18](https://doi.org/10.26485/ZRL/2025/68.2/18) [early view].

Oświadczenie autorów: „Tekst powstał ze wsparciem wyszukiwania zarówno Scopus AI (*deep research*), jak i ChatGPT i Google Gemini, a także korekty językowo-stylistycznej programu Microsoft Copilot – asystenta programu MS Word. Bibliografia zbierana była również przez program Zotero”.