

ESTETYKA SPRZECIWU – TWÓRCZOŚĆ OSAMU TEZUKI WOBEC DISNEYOWSKIEGO PARADYGMATU ANIMACJI

BARBARA SOBIERAJ

Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego
Cardinal Stefan Wyszyński University
sobieraj.barbara123@gmail.com
ORCID 0009-0005-0857-3991

Nazwanie zarówno Walta Disneya, jak i Osamu Tezuki „ojcem animacji” prawdopodobnie nie wzbudziłyby wśród filmowców i kulturoznawców kontrowersji. Bez wątpienia obydwaj twórcy odpowiadają za zrewolucjonizowanie podejścia do sposobów tworzenia w tym medium, prezentując jednak dwie odmienne drogi realizacji animowanych treści. Różnice w ich dorobku nie ograniczają się tylko do sfery technicznej – filmy Tezuki i Disneya uosabiają dwie przeciwstawne idee przyświecające kreacji światów przedstawionych. Pomimo że sprzeczności w formach wyrazu mogą częściowo wynikać z kulturowego braku uniwersalizacji norm społecznych, twórczość japońskiego reżysera można interpretować jako formę „przekraczania” amerykańskiego paradygmatu, dominującego na światowym rynku filmów animowanych w XX wieku. Celem niniejszego artykułu jest analiza kontrkulturowej i transgresyjnej estetyki wybranych filmów Osamu Tezuki. Szczególną uwagę poświęcić chcę trylogii *Animerama*, której forma i przesłanie stają w wyraźnej opozycji do disneyowskich wzorców narracyjnych i wizualnych, zwłaszcza w kontekście przedstawień cielesności i seksualności bohaterów. Tezukowskie „przewycięzenie” specyfiki produkcyjnej amerykańskiego potentata może być odczytywane w szerszym kontekście postrzegania form sztuki (do których zalicza się animacja) jako przestrzeni wyrażenia sprzeciwu wobec panujących norm społecznych i estetycznych.

Świat animacji Walta Disneya

Stany Zjednoczone w XX wieku okazały się wyjątkowo płodnym gruntem dla rozwoju animacji. Początki ubiegłego stulecia upłynęły pod znakiem

rozrostu potęgi mitu Walta Disneya, pokazującego na ekranach „prawdziwe” zdolności medium animacji rysunkowej. Zwiększenie automatyzacji, odnalezienie sposobu na bardziej realistyczne odtworzenie płynności ruchu animowanych bohaterów oraz postępująca synchronizacja dźwięku i obrazu kreskówek poskutkowały premierami pierwszych filmów pełnometrażowych¹. Już w 1937 roku amerykańscy widzowie mogli zobaczyć w kinach *Królową Śnieżkę i siedmiu krasnoludków*, której styl i sposób realizacji zrewidował światowe podejście do produkcji animacji². Jednym z głównych wyznaczników disneyowskiej estetyki stał się realizm – animatorzy korzystali z techniki rotoskopowej oraz kamery wieloplanowej³, co pozwalało na nadawanie rysunkowym bohaterom płynnej, realistycznej dynamiki ruchu. Pomimo że animowane postacie na ekranie poruszały się w sposób charakterystyczny dla prawdziwych ludzi, otaczający je świat był odpowiednio „upiększany” – dostosowany do typowego dla bajek bezczasu. Kryteriom realizmu nie odpowiadała również sama aparycja rysunkowych bohaterów, np. wszystkie „dobre” postacie kobiece wpisywały się w jeden kanon urody (duże oczy, mały nos, podkreślone usta, szczupłe ciało z zaznaczoną talią)⁴, a ich wpasowanym w normy genderowe⁵ zachowaniom towarzyszyły gracia i wdzięk. Disneyowskie światy wydają się zdominowane schematami wizualno-narracyjnymi, które można odczytać w odniesieniu do klasycznej platońskiej myśli filozoficznej, utożsamiającej pojęcie piękna z dobrocią i prawdą. Podejście do estetyki światów przedstawionych jest bezsprzecznie sprzężone z ideologią promowaną przez amerykańskiego animatora, piętnującą dane wzorce zachowań. Wszyscy pozytywni, obdarzeni dobrocią serca, dążący do czynienia dobra bohaterowie przedstawiani byli jako niemal nieskazitelnie

¹ P. Sitkiewicz, *Początki filmu pełnometrażowego*, [w:] idem, *Małe wielkie kino. Film animowany od narodzin do końca okresu klasycznego*, Gdańsk 2009, rozdział 3 [epub].

² Ibidem.

³ Zob. A. Wancel, *Multiplane Camera – technologia, dzięki której Walt Disney podbił świat animacji*, Fotopolis 2020, <https://www.fotopolis.pl/inspiracje/znani-fotografowie/33282-multiplane-camera-jak-technika-pomogla-disney-owi-w-dazeniu-do-perfekcyjnej-animacji> (dostęp 19.04.2025 r.).

⁴ Zob. A. Witek, *Kreowanie poczucia kobiecości poprzez filmy animowane Walta Disneya*, „Progress. Journal of Young Researchers” 2018, nr 5, s. 91-97.

⁵ Zob. A. Kakamar, A. Bhadra, *Disney Setting and Changing Gender Stereotypes*, „International Journal for Multidisciplinary Research” 2023, t. 5, nr 6, s. 18-20.

piękni. Jednocześnie Disney z bezwzględnością „karał” brzydotą wszelkie występki wobec zasad rządzących jego uniwersum. Postacie dopuszczające się spisków, podstępów czy zuchwałości przyjmowały formy garbatych, nieproporcjonalnych, zniekształconych ciał, z niepożądanymi cechami wizualnymi, takimi jak wielkie, parchate nosy czy ośle uszy. Takie postacie często czekała również fizyczna kara (upadek z klifu, zjedzenie przez krokodyla itp.), lecz filmy stroniły od pokazywania wszelkich form okrucieństwa, skupiając się na „czystych”, opartych na domysłach, a często nawet zabawnych formach potępień, okaleczeń i śmierci.

Produkcje kalifornijskiego giganta wprowadzały odbiorców w magiczny świat baśni, jednocześnie wprowadzając do świata przedstawionego historie obrazujące konkretny system wartości. Siatka znaczeń, narzucona odgórnie na rzeczywistość przedstawianą w filmach Disneya, krytykowała lenistwo, chciwość i egoizm, wynosząc na piedestał wartości rodzinne oraz szacunek dla starszych i ciężkiej pracy⁶. Amerykańskie wersje postaci znanych z baśni braci Grimm z uśmiechem promowały racjonalizm i poświęcenie w imieniu „większego dobra”, prezentując jasny, arbitralny stosunek do rozróżniania dobra i zła. Jack Zipes, w swojej publikacji *Happily Ever After: Fairy Tales, Children, and the Culture Industry*, przypisał temu przekazowi cechy typowe dla potomków purytan oraz powiązał go z amerykańską ideologią budowy społeczeństwa⁷.

Początki twórczości Osamu Tezuki

Wpływy Disneya były odczuwalne na całym świecie⁸, w tym także w Japonii. *Królowna Śnieżka*, której japońska premiera odbyła się w 1950 roku, wywarła ogromne wrażenie na wschodnich animatorach, doprowadzając do powstania istniejącego do dziś Toei Animation⁹. To właśnie w Toei młody mangaka – Osamu Tezuka – podjął swoje pierwsze próby tworzenia filmów animowanych. Współpraca między rysownikiem a studiem nie przebiegała jednak

⁶ Por. P. Sitkiewicz, *W pułapce utopii: Walt Disney i socjalizm*, „Panoptikum” 2010, nr 9, s. 153-163.

⁷ Zob. J. Zipes, *Happily Ever After: Fairy Tales, Children, and the Culture Industry*, Londyn 1997.

⁸ M. Filiciak, *Anime*, [w:] *Wokół kina gatunków*, red. K. Loska, Kraków 2001, s. 281-283.

⁹ J. Clements, *Anime: A History*, Londyn 2013, s. 95.

bezproblemowo – Tezuka zderzył się z realiami korporacji, która stawiała przed swoimi animatorami konkretne wymagania, niejednokrotnie naginając oryginalne autorskie wizje do potrzeb produkcyjnych¹⁰. Studiu tworzącemu na masową skalę złożone, inspirowane Disneyem, baśniowe animacje o modelu „kulminacyjnym”¹¹ nie podobał się ograniczony, komiksowy styl Tezuki. Toei zatrudniło Tezukę do zrobienia storyboardów do filmu *Saiyuki* (ang. *Alakazam the Great*, 1960), dzięki czemu rysownik mógł zbadać tajniki realizacji pełnometrażowych animacji oraz zapoznać się z czołowymi animatorami studia, z którymi w niedługim czasie sam nawiązał współpracę¹².

Studio założone przez animatora na początku lat 60. zostało nazwane Mushi Production i już w 1962 roku przedstawiło światu swój pierwszy serial *Aru Machikado no Monogatari*. Był on inspirowany „antydisneyowskim” modernistycznym stylem i stanowił, zgodnie z wolą Tezuki, „rozgrzewkę” przed nadchodzącą ekranizacją jego autorskiej mangi *Tetsuwan Atom* (ang. tytuł *Astro Boy*)¹³. Pomimo że sam *Astro Boy* nie był produkcją wybitną pod względem realizacji, estetyki, a nawet fabuły, bez wątpienia odcisnął piętno na rynku japońskiej animacji, determinując jego kształt na kolejne (co najmniej) 60 lat. Stało się tak z przynajmniej kilku powodów.

Po pierwsze, serial Tezuki niejako zdefiniował pojęcie *anime* – mangaka zawsze powtarzał swoim pracownikom, że mają tworzyć „ograniczone *anime*”, a nie „pełną animację”, tym samym odróżniając działalność studia Mushi Production od reszty branży, podążającej tropami amerykańskiego giganta, jakim był Disney¹⁴. To przyczyniło się bezpośrednio do wytworzenia wspomnianego już języka wizualnego, charakterystycznego dla *anime*, który powstał z kombinacji założeń animatorów Tezuki co do „ograniczania” czasu pracy¹⁵. Techniki takie jak: *hiki-cel* (przesuwanie tła za nieruchomymi postaciami na pierwszym planie), *bobun* (sekcjonowanie poszczególnych części ciał postaci w trakcie animacji, tak by reszta kadru mogła pozostać nieruchoma) czy *kenyō* (korzystanie z „banku” kadrów, paneli i komórek, które zostały

¹⁰ Ibidem, s. 113.

¹¹ Ibidem.

¹² Ibidem, s. 114.

¹³ Ibidem.

¹⁴ Ibidem.

¹⁵ Ibidem, s. 118.

już raz stworzone, np. przy produkcji wcześniejszych odcinków) stały się wyznacznikami nowo powstałego stylu estetycznego *anime*. Ponadto Mushi Production było odpowiedzialne za prymarne próby emisji animacji telewizyjnej w kolorze¹⁶.

Po drugie, Osamu Tezuka jako pierwszy w Japonii pogodził wygórowane koszty produkcji z dystrybucją telewizyjną. Proces ten nie obył się bez ingerencji osób trzecich (Tezuka znał jednego z pracowników lokalnej telewizji, który ostatecznie zasugerował stacji wybór kontrahenta) oraz wiązał się z podjęciem stałej współpracy z firmą cukierniczą Anami, produkującą słodkości z wizerunkiem *Astro Boya*¹⁷. Ta współpraca przewyższyła jednak panujące w kraju przeświadczenie o nieopłacalności realizacji treści animowanych, szczególnie w kontekście rynku dziecięcego, w tym okresie zagospodarowanego już przez tańsze w produkcji programy i seriale typu *live-action*¹⁸.

Po trzecie: Tezuka sprzedał prawa do emisji swojej serii stacji NBC Enterprises, a więc podmiotowi amerykańskiemu, umożliwiającemu zaistnienie *Astro Boya* (a co za tym idzie *anime* w ogóle) na rynku rozrywki telewizyjnej poza Japonią¹⁹. Ta transakcja zapoczątkowała importowanie japońskich kreskówek do zachodnich gospodarek, czyniąc je tym samym globalnym produktem popkulturowym. Nie był to oczywiście proces szybki i pozbawiony utrudnień (m.in. przez to, że amerykańskie stacje cenzurowały wiele scen w dostarczanych zza oceanu produkcjach i skrzętnie ukrywały pochodzenie animacji ze względu na wcześniejszy konflikt zbrojny z Japonią), jednak swoista „amerykanizacja” dzieła Tezuki, szczególnie pod względem dopływu zagranicznego kapitału, była pierwszym krokiem w stronę takiej formuły *anime*, jaka znana jest nam współcześnie²⁰.

Zarówno *Aru Machikado no Monogatari*, jak i *Astro Boy* były produkcjami skierowanymi do najmłodszych, opowiadającymi dość niewinne historie z morałami, odnoszące się do takich wartości jak altruizm czy przyjaźń. Można powiedzieć, że w swojej ogólnej narracji nawiązywały one do modelu disneyowskiego (walka dobra ze złem, nobilitacja pracowitości, pomoc

¹⁶ Ibidem, s. 126.

¹⁷ Ibidem, s. 122.

¹⁸ Ibidem.

¹⁹ Ibidem.

²⁰ Ibidem.

potrzebującym itp.), choć w wielu miejscach ich przekaz znacząco się różnił. Na przykład w *Astro Boyu* Dr Tenma stworzył robotycznego chłopca, by ten przejął rolę jego zmarłego syna, lecz gdy spostrzegł, że robot nigdy nie zastąpi prawdziwego dziecka, od razu go porzucił, sprzedając do cyrku. W *Pinokiu* (1940 r.) sytuacja jest przeciwna: Gepetto, mimo nieodpowiednich, a nawet wyrodnych zachowań Pinokia, nigdy go nie porzuca i bez wahania rusza na poszukiwania drewnianego chłopca, gdy ten od niego ucieka. Ponadto Pinokio na przestrzeni fabuły cały czas dąży do zostania człowiekiem, co udaje mu się dopiero, gdy pozbywa się swoich wad (kłamliwości, lenistwa itd.), podczas gdy Astro Boy, dowiadując się, że nie jest człowiekiem, akceptuje swoje robotyczne ciało i dąży do odnalezienia własnej tożsamości. Poza odmiennym sposobem przedstawienia drogi do człowieczeństwa, seria Tezuki zawiera także rozważania m.in. o technologii i duszy czy dyskryminacji „nieżywych”, sztucznych istot, które do tej pory były nieobecne w światach przedstawionych wyprodukowanych pod szyldem Disneya.

Animerama

Od początku poczynąń japońskiego artysty można było zauważyć, że nie dąży on w swoich dziełach do powtórzenia disneyowskiego modelu twórczego. Utwierdzenie i dobitne pokreślenie tego stanu rzeczy przypieczętowało wydanie przez Mushi Production we współpracy z Eiichim Yamamoto trylogii *Animerama*. W jej skład wchodziły następujące filmy pełnometrażowe: *Senya Ichiya Monogatari*, *Kureopatora* oraz *Kanashimi no Beradonna*. Wszystkie produkcje stanowią przykłady dialogu kulturowego, odbywającego się w przestrzeni interpretacji i obrazowania poszczególnych motywów i mitów przez osoby funkcjonujące poza ich etnicznym dyskursem. Twórcy *anime*, na drodze do nowych, potencjalnie bardziej atrakcyjnych tropów i historii, sięgnęli do przypowieści rodem z krajów arabskich i afrykańskich oraz średniowiecznej Europy, reinterpreterując je w sposób charakterystyczny dla własnej kultury i sztuki, co zdeterminowane było zarówno przez samo medium (japońską animację ograniczoną), jak i czynniki gospodarczo-polityczne. Rayna Denison i Stefanie Van de Peer określają *Senya Ichiya Monogatari* jako tekst syntetyzujący afroazjatycką historię, wykorzystujący elementy folkloru z całego świata w celu stworzenia obrazu pozbawionego naleciałości orientalizmu

zachodniego²¹. Podobne analizy można przeprowadzić w przypadku dwóch pozostałych tytułów, bez wątpienia nadających nowy kontekst kulturowy opowieściom, które adaptują.

Cykl *Animerama* zapoczątkował wydany w 1969 roku film *Senya Ichiya Monogatari* (ang. *A Thousand and One Nights*). Opowiada on historię przybyszającego do Bagdadu młodego, biednego sprzedawcy wody – Aldina, przeżywającego rozmaite przygody znane z klasycznych *Baśni tysiąca i jednej nocy*. Fabuła obejmuje okres około piętnastu lat, w trakcie których: Aldin zyskuje i traci miłość swojego życia – niewolnicę Miriam, która umiera w czasie porodu ich dziecka, poznaje młodą rozbójniczkę – Madie, trafia na Wyspę Kobiet, mierzy się z baśniowymi stworami, odnajduje pradawnego dżina spełniającego życzenia, żegluje po morzach, poszukując skarbów, obejmuje tron w Bagdadzie i zakochuje się we własnej córce, by u kresu swojej drogi zrozumieć, że prawdziwą wartością w życiu jest kochanie i bycie kochanym, a nie niezmierzone bogactwa i władza. Film realizuje wszystkie te motywy, bez wahania sięgając po obrazy przemocy, zabójstw, stosunków seksualnych czy orgii. Sama historia jest wręcz przesycona erotyzmem – współżycie bohaterów i jego charakter stanowią rodzaj pieczęci wszystkich relacji damsko-męskich. Jedną z głównych cech Aldina jest zresztą pożądlivość – gdy pierwszy raz widzi Miriam, od razu pragnie ją pojąć; podobnie w sytuacji na Wyspie Kobiet – mężczyzna porzuca swoją towarzyszkę Madie (do której nie czuje pociągu seksualnego) na rzecz Królowej wyspy i setek poddanych jej zmiennokształtnych kobiet, gotowych do wszelakich zbliżeń. Poza tym mężczyzna wielokrotnie wybiera kradzież zamiast ciężkiej pracy i z radością przyjmuje wszystkie dary oferowane mu przez dżina, który sam przedstawia się jako „sługa Szatana”.

Tezuka czyni więc głównym bohaterem swojego filmu postać, która w ogóle nie mogłaby zaistnieć w disneyowskim paradygmacie – próżną, rozwiązłą i leniwą, w dodatku praktycznie niedotkniętą konsekwencjami własnych czynów. Aldin bowiem na końcu historii, gdy wszystkie jego przewiny wychodzą na jaw, ma zostać stracony przez ścięcie głowy. Nigdy się to jednak nie staje, ponieważ w trakcie egzekucji Bagdad nawiedza kataklizm i całe miasto

²¹ Zob. R. Denison, S. Van de Peer, 1001 Nights and Anime: The Adaptation of Transnational Folklore in Tezuka Osamu's Senya ichiya monogatari/A Thousand and One Nights (1969), „Open Screens” 2021, t. 4, nr 1, s. 3.

zostaje zrównane z ziemią. Ostatnia scena (będąca klamrą kompozycyjną) przedstawia opuszczającego ruiny uśmiechniętego Aldina, który stwierdza, że musi zacząć wszystko od początku. Interpretacja tego zakończenia może być różnoraka (duchowe przebudzenie, ostateczna krytyka hedonizmu itp.), lecz ono samo nie wpisuje się w klasyczne schematy rozwiązywania problemów moralnych typu: popełnienie zła – kara, czy też popełnienie zła – kara – odkupienie grzechów – nagroda, znane z animowanych filmów Disneya. Tutaj Aldin po prostu wyrusza w dalszą drogę, pozostawiając za sobą zburzoną iluzję dotychczas znanego mu świata.

Natomiast w późniejszej o rok *Kureopatorze* (ang. *Cleopatra*) fatum rzeczywiście ściga główną bohaterkę – Kleopatrę, która za swoje manipulacje i uwodzenie musi zapłacić życiem. Drugi film z trylogii ma jednak zupełnie inny charakter – *Kureopatora* jest raczej pastiszem, z ironią podejmującym temat dziejowy, jakim są potyczki między imperium rzymskim a Egipcjanami. Głównymi bohaterami historii są kosmiczni agenci – Maria, Jiro i Hal – którzy próbują ocalić ludzką cywilizację przed atakiem ze strony planety Pasatorine. W tym celu przenoszą swoje świadomości w przeszłość, do ciał osób z otoczenia Kleopatry, by odkryć, co łączy królową starożytnego Egiptu z tajnym pozaziemskim planem. Kluczem okazuje się erotyzm – prawdziwa zguba ludzkości, niepotrafiącej pohamować swoich żądz i bezwiednie podążającej w stronę zatracenia. Przesłanie animacji ciekawie koresponduje z jej formą wizualną – film przepełniony jest obrazami seksu i dewiacji w stopniu, który niejednokrotnie wydaje się absurdalny (np. Kleopatra chce zabić Juliusza Cezara za pomocą swoich narządów płciowych), lecz można traktować to jako sposób wyrażenia groteskowości niektórych aktów – doszczętnie pozbawionych głębi i bliskości, nastawionych jedynie na destrukcyjną przyjemność.

Zarówno *Senya Ichiya Monogatari*, jak i *Kureopatora* łączą w sobie animację rysunkową z ujęciami *live-action*, przedstawieniami malarskimi, statycznymi obrazami i komiksowym podziałem ekranu, tworząc w ten sposób surrealistyczny wizualny kolaż, przeprowadzający widza przez dynamiczną akcję. Świat przedstawiony składa się z wielu elementów i porównując pojedyncze, odseparowane od siebie kadry, można nie dostrzec, że pochodzą one z jednego filmu. Taki zabieg jest zaprzeczeniem disneyowskiego realizmu, który stał na straży wewnętrznej logiki i spójności kreskówkowych uniwersów. Tezuka łączy ze sobą różne środki wyrazu artystycznego, tworząc filmy, które

w swojej formie przypominają bardziej produkty kina eksperymentalnego niż tradycyjne wyroby amerykańskiej pełnometrażowej animacji.

Trylogię *Animerama* zamyka wydany w 1973 roku film *Kanashimi no Beradonna* (ang. *Belladonna of Sadness*). Produkcja ta została zrealizowana przez Mushi Production w ostatnich latach działalności studia przed upadkiem²² i była mocno niedofinansowana, jednak swoją formą niejako dopełniła wizję Osamu Tezuki dotyczącą tworzenia animacji nastawionej na artyzm²³. Prawie wszystkie klatki opierają się na nałożonych na siebie obrazach stworzonych przy pomocy techniki akwarelowej, ułożonych w kolorowy, stosunkowo statyczny korowód, często zupełnie pozbawiony tła. Akcja filmu ma miejsce w małym królestwie w średniowiecznej Europie, które zamieszkuje młoda para – Jeanne i Jean. Król żąda od pary wyrazu wdzięczności za udzielenie ślubu i gdy nie udaje mu się wyegzekwować od Jeana dziesięciu krów, proponuje, by rolnik oddał mu swoją żonę na jedną noc. Pomimo błagań Jeanne, Jean przystaje na propozycję. Po zejściu kobieta zaczyna widzieć fallicznego demona, który proponuje jej wielką moc, o ile ta zdecyduje się oddać mu swoje ciało i duszę. Na początku Jeanne odmawia oddania duszy chochlikowi, lecz pozwala na stopniowe zabieranie swojego ciała, przez co zyskuje coraz większą wiedzę i mądrość, zaskarbiając sobie przychylność mieszkańców królestwa. Ta sytuacja nie podoba się jednak żonie króla, która wydaje rozkaz spalenia kobiety na stosie. W obliczu niebezpieczeństwa Jeanne zostaje sama – los dzieli z nią tylko demon, rosnący w siłę proporcjonalnie do ilości nieszczęść spotykających jego towarzyszkę. Motyw paktu z diabłem (mającym ponadto postać seksualną – demon fizycznie posiada ciało Jeanne), który dodatkowo nie jest pokazany jako coś arbitralnie złego z perspektywy zawierającego go człowieka, nigdy nie pojawił się w żadnym z dotychczasowych animowanych filmów Disneya. Bohaterkę *Kanashimi no Beradonna* nieprzyjemności i prze-moc spotykają ze strony ludzi, a nie nadprzyrodzonych istot. Tragiczna śmierć kobiety, ukrzyżowanej na szczycie płonącego stosu, jest wynikiem zazdrości i strachu otaczających ją osób, a nie karą, tudzież konsekwencją bezpośrednio związaną z piekielnym paktem. Ponadto Jeanne używa uzyskanych mocy, aby

²² Zob. G. Sheuo Hui, *A Reevaluation of the Importance of Mushi Pro's Three Adult Oriented Animated Films in the Development of Japanese Animation*, „Cinema Studies” 2007, nr 2, s. 84-86.

²³ Ibidem, s. 129.

pomóc mieszkańcom, którzy wcześniej ją odrzucili, uosabiając tym samym chrześcijańską cnotę wybaczenia. Semiotyczne odwrócenie postaci diabła jest zabiegiem zdecydowanie odróżniającym historię Jeanne od wszystkich dotychczasowo przedstawionych w duchu amerykańskiego modelu animacji.

Ciało i jego pragnienia w animacjach Tezuki

Ważnymi motywami wszystkich filmów z cyklu *Animerama* są bez wątpienia cielesność i seksualność rysunkowych postaci. Ciało i jego pragnienia w animatorskich rękach Tezuki splatają się z osią fabularną, nadającą pędu opowiadanej historii. Za pomocą ciała bohaterowie doświadczają zarówno rozkoszy, jak i bezgranicznego cierpienia, determinującego całą ich egzystencję. Sytuacja jest analogiczna w przypadku seksualności i związanych z nią żądz – stanowią zarazem dar i przekleństwo, które może prowadzić do uświęcenia (Jeanne przez kontakt seksualny z diabłem zdobywa wielką moc) lub zatracenia (cała ziemską cywilizacja jest zagrożona przez to, jak łatwo nią manipulować za pomocą pożądania). W światach przedstawionych w *Animeramie* praktycznie wszyscy bohaterowie odczuwają popęd i bardzo często poddają mu swoją wolę i sprawczość, a seks staje się narzędziem władzy i manipulacji. W tych okolicznościach znamienne rolę pełnią postacie kobiece, które Tezuka wraz z Yamamoto obdarzają dużą świadomością własnej cielesności – Kleopatra wojuje za pomocą swojego ciała, chroniąc Egipt przed wrogimi nacjami i kolejnymi imperatorami, Miriam fizycznie „odwdzięcza” się Aldinowi za ratunek z niewoli, pieczętując tym samym ich miłosną relację, a Jeanne świadomie oddaje na diabelską łaskę swoją oddzieloną od duszy powłokę cielesną, by móc dzięki temu uchronić ukochanego. Tezukowskie kobiety buntują się przeciwko zastanemu porządkowi, w którym ich ciała służą jedynie zaspokajaniu męskich potrzeb, stając się symbolami rewolucji społecznej, opanowującej ich kraje, miasta, otoczenie. Warto jednak nadmienić, że to przeobrażenie nie jest przedstawione bynajmniej jako proces prosty i bezproblemowy, wręcz przeciwnie – niejednokrotnie animowane bohaterki muszą zapłacić za swoje wybory cenę społecznego wykluczenia, utraty godności lub nawet życia. Nietrudno zauważyć, że taka narracja zupełnie wyklucza się z disneyowskimi przedstawieniami kobiet, które zawsze są atrakcyjne, lecz nigdy nie są zmysłowe, tak jakby były w całości oddzielone od własnej seksualności. Księżniczki, takie jak Śnieżka czy Aurora (*Śpiąca królewna*, 1959), pokornie oczekują na przyjęcie romantycznego uczucia ze

strony swoich wybawców, stając się jedynie naczyniem do przelania czysto duchowej, rycerskiej miłości. Ich ciała pozostają niezienne, bezustannie uosabiając niewinną, „czystą” dziewczęcość. Baśniowe bohaterki są bierne również wobec nawiedzających je niedogodności – w skrajnych przypadkach marzą o byciu „uratowaną” (np. *Kopciuszek z Kopciuszka*, 1950 r.), lecz nigdy same nie przejmują inicjatywy, pozwalając, by los, tudzież pędzący z pomocą mężczyźni decydowali o ich przyszłości.

Osamu Tezuka uchodził za fana twórczości Walta Disneya²⁴. Japoński artysta inspirował się działalnością kalifornijskiego studia, wierząc, że któregoś dnia on również za pomocą animacji tchnie życie w swoje rysunki²⁵. I tak właśnie się stało – dziś możemy podziwiać okazały filmowy dorobek Tezuki, snując przy tej okazji refleksję, czy nazwanie animatora „japońskim Disneyem” będzie bardziej czy mniej adekwatne w kontekście specyfiki charakteru narracji i estetyki jego dzieł. Bez wątpienia obaj twórcy zrewolucjonizowali podejście do realizacji projektów animowanych, wprowadzając nowe techniki, przekształcając rynki produkcji i zbytu czy w końcu – wyznaczając nowe drogi kreacji fikcyjnych uniwersów. Jednak w tym zestawieniu to Disney występuje w roli prawdziwego hegemonu – The Walt Disney Company funkcjonuje w światowej świadomości konsumenckiej już od ponad wieku, znacząco i stale determinując kształt paradygmatu związanego z tworzeniem filmów animowanych. Imperium amerykańskiego studia rozrasta się do czasów współczesnych, ulegając coraz intensywniejszym przekształceniom, które stopniowo zacierają ślady purytańskich naleciałości, obecnych w „klasycznych” produkcjach spod szyldu Disneya.

Gdy jednak duch wartości takich jak prawość, pracowitość czy rodzinność był jeszcze w pełni obecny i odczuwalny w disneyowskich animacjach, na horyzoncie pojawiła się tezukowska *Animerama*, swoją formą i przesłaniem przełamująca wszelkie wcześniej ustalone konwenanse. Ekspresyjny erotyzm, wulgarność, rozważania nad sferą duchowości, silne postacie kobiece, sceny przemocy i wszechobecne zło opanowujące rysunkowe światy Tezuki

²⁴ M. Filiciak, *Anime*, [w:] *Wokół kina gatunków*, red. Krzysztof Loska, Kraków 2001, s. 284; Tim Hornyak, *Osamu Tezuka: Fighting for peace with the Mighty Atom*, „Japan Time” 2007, <https://www.japantimes.co.jp/culture/2007/08/19/books/book-reviews/osamu-tezuka-fighting-for-peace-with-the-mighty-atom/#.WeJp3VtSy2w> (dostęp 19.04.2025).

²⁵ Zob. M. Chudoba, *Wokół definicji i historii mangi*, „Pogranicza” 2024, nr 24, s. 270.

jawią się jako radykalna alternatywa wobec XX-wiecznego modelu produkcji animacji. Kolażowa estetyka chaosu, połączona z wyszukanyim artyzmem i ograniczeniami finansowymi, wymuszającymi użycie niektórych zabiegów, w niczym nie przypomina tej znanej z wysokobudżetowej *Królewny Śnieżki i siedmiu krasnoludków* czy *Kopciuszka*. Uniwersami *Animeramy* miotają żądze i pragnienia, wymykające się prostemu wartościowaniu opartemu na czarno-białym rozróżnieniu dobra i zła. Bohaterowie są dosadnie cielesni – czują, doświadczają i aktywnie wykorzystują swoją seksualność, by odpowiadać na własne potrzeby i zmieniać otaczającą ich rzeczywistość. Tezuka wchodzi w pełną polemikę z zastanym przez siebie systemem zasad panującym w disneyowskim modelu animacyjnym, kwestionując zarazem jego formułę, jak i słuszność. Sięga przy tym po konwencje kontrkulturowe, obejmujące przedstawienia transgresyjne, przekraczające w swojej naturze wiele norm moralnych i obyczajowych. Tezukowska „zdrada” disneyowskiego paradygmatu otwiera drogę do dalszych rozważań nad animacją jako medium zdolnym do przekazywania treści o charakterze krytycznym, przekraczającym granice społecznego tabu i dążącym do głębszych refleksji, którego potencjał nie ogranicza się jedynie do funkcji rozrywkowo-dydaktycznej.

Bibliografia

- Chudoba Marcin, *Wokół definicji i historii mangi*, „Białostockie Studia Literaturoznawcze” 2024, nr 24, s. 257-279.
- Clements Jonathan, *Anime: A History*, British Film Institute, Londyn 2013.
- Denison Rayna, Van de Peer Stefanie, *1001 Nights and Anime: The Adaptation of Transnational Folklore in Tezuka Osamu's Senya ichiya monogatari/A Thousand and One Nights* (1969), „Open Screens” 2021, t. 4, nr 1, s. 1-8.
- Filiciak Mirosław, *Anime*, [w:] *Wokół kina gatunków*, red. Krzysztof Loska, Rabid, Kraków 2001.
- Hui Gan Sheuo, *A Reevaluation of the Importance of Mushi Pro's Three Adult Oriented Animated Films in the Development of Japanese Animation*, „Cinema Studies” 2007, nr 2, s. 84-86.
- Kakamar Aswesa, Bhadra Abhirup, *Disney Setting and Changing Gender Stereotypes*, „International Journal for Multidisciplinary Research” 2023, tom 5, nr 6, s. 3-17.
- Sitkiewicz Paweł, *Początki filmu pełnometrażowego*, [w:] idem, *Małe wielkie kino. Film animowany od narodzin do końca okresu klasycznego*, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2009.
- Sitkiewicz Paweł, *W pułapce utopii: Walt Disney i socjalizm*, „Panoptikum” 2010, nr 9, s. 153-163.
- Witek Arleta, *Kreowanie poczucia kobiecości poprzez filmy animowane Walta Disneya*, „Progress. Journal of Young Researchers” 2018, nr 5, s. 90-98.

Źródła internetowe

Hornyak Tim, *Osamu Tezuka: Fighting for peace with the Mighty Atom*, Japan Time 2007, <https://www.japantimes.co.jp/culture/2007/08/19/books/book-reviews/osamu-tezuka-fighting-for-peace-with-the-mighty-atom/#.WeJp3VtSy2w> (dostęp 19.04.2025).

Estetyka sprzeciwu – twórczość Osamu Tezuki wobec disneyowskiego paradygmatu animacji

Artykuł stanowi analizę twórczości Osamu Tezuki oraz studia Mushi Production w kontekście sprzeciwu wobec estetycznych i narracyjnych strategii charakterystycznych dla animacji Walta Disneya. Punktem wyjścia jest porównanie dominujących w połowie XX wieku paradygmatów animacji w Stanach Zjednoczonych i Japonii. Autorka podejmuje analizę estetycznych, ideologicznych i tematycznych różnic pomiędzy klasyczną animacją Disneya a produkcjami Mushi, ze szczególnym uwzględnieniem trylogii *Animerama* jako dzieła o wyraźnie kontrkulturowym i transgresyjnym charakterze. Artykuł bada również sposoby przedstawiania ciała i seksualności w filmach Tezuki – elementów, które stoją w opozycji do zachodniego modelu animacji przyjaznej rodzinie, pozbawionej nieprzyzwoitości i przesycionej morałami. Niniejsze opracowanie wpisuje się w szerszy dyskurs dotyczący kulturowych różnic w podejściu do medium animacji.

Słowa kluczowe: Osamu Tezuka, *Animerama*, film animowany, Walt Disney, studia nad animacją, transgresja

The Aesthetics of Resistance: Osamu Tezuka's Work in Opposition to the Disney Animation Paradigm

The article offers an analysis of the work of Osamu Tezuka and the Mushi Production studio in the context of their opposition to the aesthetic and narrative strategies characteristic of Walt Disney's animation. The starting point is a comparison of the dominant mid-20th century animation paradigms in the United States and Japan. The author examines the aesthetic, ideological, and thematic differences between classical Disney animation and Mushi's productions, with a particular focus on the *Animerama* trilogy as a work of distinctly countercultural and transgressive character. The article also explores the ways in which Tezuka's films depict the body and sexuality — elements that challenge the Western model of family-friendly animation, stripped of indecency and saturated with moral lessons. This study contributes to the broader discourse on cultural differences in approaches to the medium of animation.

Keywords: Osamu Tezuka, *Animerama*, animation film, Walt Disney, animation studies, transgression

Data przesłania tekstu: 23.04.2025

Data zakończenia procesu recenzyjnego: 20.05.2025

Data przyjęcia tekstu do publikacji: 9.06.2025

