

Gabriela Jędrusik

ORCID: 0000-0002-9460-5662

Uniwersytet Gdański

Od Gapcia po Elbę – refleksje nad sposobem przedstawienia niepełnosprawności w popularnym kinie animowanym

Niniejszy artykuł stanowi omówienie sposobu przedstawiania zagadnienia niepełnosprawności z perspektywy pełnometrażowego, hollywoodzkiego kina animowanego funkcjonującego w obrębie kultury popularnej. Produkcje należące do wspomnianego gatunku od lat bowiem odgrywają ważną rolę w procesie nauczania znaczeń oraz kształtowania określonych postaw zarówno wśród publiczności dziecięcej, jak i dorosłej. Podjęte w tekście rozważania poddają analizie wybrane pełnometrażowe animacje, których wybór został umotywowany popularnością oraz stopniem odniesienia do poruszanej problematyki z naciskiem na filmy powstałe od początku XXI wieku. Poprzez rozdzielanie w badaniach niepełnosprawności na aspekt psychologiczny oraz fizyczny, dostrzegalna stała się nie tylko złożoność tego zagadnienia, ale także braki dotyczące odpowiedniej reprezentacji tej grupy w obrębie rodzinnego kina animowanego. Gatunkowi temu do dzisiaj trudno uwolnić się od stereotypów, zwłaszcza w odniesieniu do pierwszego wspomnianego typu dysfunkcji. Brakuje również produkcji nawiązujących bezpośrednio do tego zagadnienia, które określiłyby i rozwinęły omówioną problematykę w sposób niebagatelny. Celem artykułu jest zatem zwrócenie uwagi na sposób przedstawiania przez pełnometrażowe hollywoodzkie kino animowane problematyki niepełnosprawności, jak również stanowi próbę określenia jej współczesnego charakteru.

Słowa kluczowe: Film animowany, niepełnosprawność, kino, media, edukacja, kultura popularna

From Dopey to Elsa – a study on disability representation in popular animated cinema

This article discusses the means of representation of disability from the perspective of full-length Hollywood animated cinema, specifically as presented in pop culture. Pieces of said genre play an important part in teaching meaning and developing attitudes as much in younger audiences as in adult viewers. The films in dissertation have been chosen, based on their popularity and the reference to the issue of disability, with emphasis placed on the ones released in the 21st century. Disability has been divided into two aspects – the physical and the psychological which depicted the complex nature of the issue and highlighted the lack of disability representation in animated family films. The genre struggles to eliminate stigmatisation especially towards psychological disabilities and lacks in pieces which would refer to the issue in a defining yet non-trivial manner.

The aim of this study is to draw attention to the means of approach for disabilities in full-length Hollywood animated cinema as well as to attempt to define its character in the modern world.

Key words: Animated film, disability, cinema, media, education, popular culture

Studia nad niepełnosprawnością (*Disability Studies*) stały się interdyscyplinarnym obszarem badań na styku nauk humanistycznych oraz społecznych, w obrębie których badacz Dan Goodley określił cztery modele niepełnosprawności:

(1) model społeczny, skoncentrowany na postrzeganiu niepełnosprawności w kontekście barier społecznych; (2) model mniejszościowy, skoncentrowany na postrzeganiu niepełnosprawności w kontekście praw człowieka; (3) model kulturowy, skoncentrowany na postrzeganiu niepełnosprawności jako pewnej cechy kultury, wytworu kulturowego; (4) model relacyjny, ujmujący niepełnosprawność jako interakcję (relację) pomiędzy niepełnosprawnością (ang. impairment) a środowiskiem (2017, za: Wiśniewska, 2021: 22).

W niniejszym artykule problematykę niepełnosprawności rozpatruję jednak z perspektywy będącej połączeniem modelu społeczno-kulturowego – akcentującego „znaczenie społecznego tworzenia niepełnosprawności, czyli określonych warunków, struktur umożliwiających bądź utrudniających partycypację w życiu społecznym” (Wiśniewska 2021: 22) – oraz filmoznawczego. Praca ta skupia się na analizie sposobu przedstawiania zagadnienia niepełnosprawności w wybranych hollywoodzkich pełnometrażowych filmach animowanych, a więc wysokobudżetowych, szeroko rozpoznawalnych produkcjach przeznaczonych dla widowni rodzinnej. Wszelkie wybory zostały umotywowane popularnością oraz stopniem odniesienia konkretnych filmów do poruszanej tematyki. Większość literatury przedmiotu nawiązujących do omawianego tematu dotyczy dorobku wytwórni Disney oraz Disney/Pixar. W swoich badaniach odnoszę się jednak również do animacji innych producentów. Poprzez rozdzielenie w artykule niepełnosprawności na aspekt intelektualny oraz fizyczny, dostrzegalna stała się nie tylko złożoność tego zagadnienia, ale także braki dotyczące odpowiedniej reprezentacji tej grupy w obrębie rodzinnego kina animowanego. Celem artykułu jest zatem zwrócenie uwagi na sposób przedstawiania przez pełnometrażowe hollywoodzkie kino animowane problematyki niepełnosprawności. Podjęte rozważania stanowią również próbę określenia jej współczesnego charakteru oraz tego, w jakim kierunku rozwoju zmierza.

Na wstępie podkreślenia wymaga fakt, iż kluczowe dla tej pracy pojęcie stanowi wieloaspektową oraz złożoną problematykę, której odbiór w głównej mierze zależy od poziomu wrażliwości społecznej, umiejętności dostrzegania różnorodności form życia społecznego oraz sama w sobie jest podporządkowana kontekstowi kulturowemu i historycznemu (Wiśniewska 2021, 21–23).

Punktem wyjściowym, od którego należy rozpocząć niniejsze rozważania dotyczące sposobu przedstawiania niepełnosprawności w animacjach, jest wskazanie roli popularnych mediów, w tym kluczowego dla tej pracy kina, w procesie nauczania znaczeń oraz kształtowania określonych postaw. Świat stał się medialną kreacją, w której środki masowego przekazu tworzą obraz rzeczywistości, z którego odbiorca próbuje wyczytać prawdę o otaczających go realiach (Dziamski 2016: 104–105). Istotną rolę możemy przypisać tutaj zwłaszcza tekstom funkcjonującym w obrębie kultury popularnej, której rolę w procesie nauczania znaczeń możemy uznać za aktywną – buduje ona obrazy na podobieństwo otaczającej nas rzeczywistości (Drabina 2017: 318). Media odgrywają kluczową rolę w kreowaniu różnorodnych wizerunków ze względu na łatwość globalizacji informacji oraz możliwość upowszechniania określonych wzorców kulturowych (Król 2017: 37–38). Co równie istotne, wzbogacają naszą przestrzeń edukacyjną oraz stały się istotnym czynnikiem socjalizacyjnym, umożliwiającym widzom dostęp do środowisk dawniej zupełnie dla nich niedostępnych (Jakubowski 2018: 98–99). Zatem sposób przedstawiania kluczowego dla tej pracy tematu niepełnosprawności w sferze popkultury ma ogromne znaczenie, zwłaszcza dla kina, które stanowi w dzisiejszych czasach jeden z jej fundamentalnych elementów. Przeprowadzone przez Witolda Jakubowskiego badania dotyczące popularnego filmu wykazały bowiem, że medium to odgrywa dzisiaj kluczową rolę w procesie edukacji – jest w stanie dostarczać widzom doświadczenia zapośredniczonego, które ułatwia przekształcanie struktur poznawczych (2018: 105). Oprócz tego omawiany rodzaj sztuki narracyjnej odzwierciedla i przekazuje określone aspekty życia społecznego, kreuje pożądane wzorce osobowe oraz wpisuje się w świat uczestników życia kulturalnego (Jakubowski 2012: 115, 121).

Jak podkreśla Wiesław Godzic, „widz bierze udział w „dialogu” z obecnym tekstem fikcyjnym i sytuuje go w innym miejscu i przestrzeni niż on sam się przedstawia” (1996, za: Jakubowski 2018: 104). W trakcie filmu odbiorca jest zatem w stanie odkrywać uczucia, których sobie wcześniej nie uświadamiał, przeżywać jednocześnie te emocje, których się boi oraz te, które akceptuje (Jakubowski 2012: 122), czy za jego pomocą konstruować własną tożsamość (Kujawska-Lis, Lis-Kujawski, 2016, s. 19). Wszystkie powyższe aspekty odbioru i interpretacji filmowych znaczeń umożliwiają wykształcenie określonych wzorców i zachowań, które znajdują swoje odzwierciedlenie w rzeczywistości. Jak podkreśla Eva Zamojska, „oglądając film, mamy do czynienia ze skupieniem zogniskowanym na problemie, problemach (zjawisku, zjawiskach), niejako „wyjętych” z płynności i wieloaspektywności życia. Ta skondensowana forma opowieści nie tyle ułatwia percepcję, ile wypukla coś, co inaczej pozostałoby w cieniu naszej uwagi” (2016: 48).

Kino jest zatem w stanie wywierać istotny wpływ na przyjmowane postawy wobec różnego rodzaju zjawisk związanych z marginalizacją oraz wykluczeniem,

w tym interesującej nas problematyki niepełnosprawności oraz samych osób niepełnosprawnych (Wiśniewska 2021: 31). Badacze zauważają bowiem, że w zagadnieniu tym w mniejszym stopniu chodzi zazwyczaj o samą dysfunkcję fizyczną czy umysłową, ale o to, jak społeczeństwo na nie reaguje (Burch, Sutherland 2006: 129). Na sposób kształtowania postaw wobec niepełnosprawności zwraca również uwagę Karolina Nowakowska:

Postawy wobec niepełnosprawności zostają ukształtowane przez nabywanie – zarówno podczas socjalizacji pierwotnej, jak i wtórnej – przekonań i emocjonalnych doświadczeń, a także zaobserwowanych zachowań i postaw wobec niepełnosprawności, kształtujących się poprzez obserwację (2019, za: Wiśniewska 2021: 31).

Chociaż w ostatnich latach coraz częściej możemy ujrzeć osoby niepełnosprawne w kinie, trzeba przyznać, że ich wizerunek nadal nierzadko przybiera typowo stereotypowy kształt (Bieganowska 2004: 44). Schematycznych sposobów na ukazanie omawianego wyobrażenia jest bardzo wiele, jednak jak podkreśla Anna Bieganowska, możemy być świadkami ukazywania przez media niepełnosprawności w postaci dwóch głównych skrajnych wymiarów – „biednego niepełnosprawnego” lub „superinwalidy” (2004: 44).

Pierwszy z tych wizerunków ukazuje publiczności człowieka bezradnego, czekającego na pomoc, który przede wszystkim bardzo cierpi, jego życie jest tragedią, pojęcia szczęścia, przyjaźni czy miłości są mu zupełnie obce i nie należą do jego świata. A wszystko to za sprawą niepełnosprawności. [...] Dodatkowo musi zmagać się z rzeczywistością, która z reguły wcale nie jest przyjazna, za to pełna barier. [...] Zgodnie z drugim wizerunkiem otrzymujemy portret „superinwalidy”, człowieka, który „pomimo swojego kalectwa” wiele osiągnął; któremu przypisuje się wręcz nadludzkie cechy, dostrzega się w nim wyjątkowe talenty i niezwykle właściwości (Bieganowska 2004: 44–55).

Chociaż pierwsze wyobrażenie przedstawiane w mediach bardzo często pobudza społeczeństwo do podjęcia zbawczych działań (jak np. wsparcie finansowe w celu przeprowadzenia drogiej operacji), utwierdza wizerunek niepełnosprawności w poczuciu bycia bezradnym – bazuje na litości i współczuciu (Bieganowska 2004: 45; Król 2017: 38). Drugi z wymienionych wizerunków służy jednocześnie samym osobom niepełnosprawnym jak i reszcie obywateli – pierwszej wymienionej grupie ma na celu udowodnić, że niepełnosprawność nie jest przeszkodą oraz dodać wiary w siebie, u drugiej natomiast wzbudzić podziw, przy jednoczesnym zmniejszeniu niechęci i lęku (Bieganowska 2004: 38). Za szczególnie szkodliwe zabiegi stosowane w kinie i telewizji, stwarzające problem w konstruowaniu adekwatnych postaw wobec problemu niepełnosprawności ponadto można uznać m.in.:

[...] humorystyczne przedstawianie okoliczności związanych z osobami z niepełnosprawnością, zwłaszcza intelektualną, gdzie wykorzystywanie komizmu i ironii może hamować u odbiorców krytycyzm i utrudnić przyjęcie właściwego stanowiska. Inne niekorzystne działania kreujące postawy wobec osób z niepełnosprawnościami to określanie ich potrzeb mianem irracjonalnych roszczeń, okazywanie nadmiernego współczucia, jednocześnie na tym współczuciu kończąc, niehonorowanie i wykorzystywanie przez osoby w pełni sprawne miejsc wyznaczonych dla osób mających problemy z poruszaniem się (parkingi, miejsca w środkach komunikacji, windy, platformy, toalety itp.), a zwłaszcza pomijanie w dyskursie społecznym tematów podejmujących kwestie osób z niepełnosprawnościami (Wiśniewska 2021: 31).

Badania nad niepełnosprawnością w obrębie pełnometrażowej hollywoodzkiej animacji są w Polsce znikome. Temat ten jest niewątpliwie bardziej rozwinięty za granicą. Nie mniej jednak omawiany problem dotyczący sposobu przedstawiania niepełnosprawności, ale również próby traktowania jej jak każdego innego tematu medialnego istnieje również w popularnym filmie animowanym. Ten rodzaj sztuki filmowej możemy bowiem dziś uznać za integralną część społecznej rzeczywistości, którą medium to tworzy poprzez kulturowe artykulacje i prezentacje (Wojnach 2017: 234). Animacja stała się narzędziem, które wnika do życia codziennego i nie tylko wychowuje nasze dzieci czy przekazuje swoim odbiorcom odpowiednie wzorce zachowań, ale jest w stanie kształtować postawy i normy społeczne (Booker 2010; Lewicki 2011; Puchała 2016; Sitkiewicz 2013; Wojnach 2017). Ta forma popularnej rozrywki przedstawia więc społeczną rzeczywistość i staje się jej integralną częścią (Wojnach 2017: 234). Oprócz tego możemy przenieść na jej grunt wszelkie zależności dotyczące kina opisane wyżej.

Po części do problematyki niepełnosprawności w popularnym pełnometrażowym filmie animowanym odniósł się w 2014 roku artysta aleXander Polombo znany ze swoich kolorowych i prowokacyjnych prac oscylujących wokół popkultury, społeczeństwa, mody czy etyki i praw człowieka. Stworzył on serie ilustracji, na których przeistacza księżniczki Disneya w osoby, które borykają się z niepełnosprawnością oraz stawia kluczowe pytanie – „Czy nadal nas lubisz?”. Problem dyskryminacji osób niepełnosprawnych nie jest artyście obcy – sam należy do omawianej grupy mniejszościowej i czuje się osobą marginalizowaną. Jak podkreśla Polombo:

Po operacji usunięcia rzadkiego rodzaju raka, który został u mnie zdiagnozowany dwa lata temu, niektóre części mojego ciała są teraz sparaliżowane. Teraz jestem osobą niepełnosprawną i codziennie borykam się z wszelkimi formami dyskryminacji. Poprzez stworzenie tej serii chciałem uwidocznić problem silnej dyskryminacji skierowanej w osoby niepełnosprawne żyjące w naszym społeczeństwie (The Huffington Post UK, 2014; tłum. własne).

Artysta poprzez swoje ilustracje zarzuca wytwórni Disneya brak istnienia animacji, w których pojawiłaby się postać z niepełnosprawnością, chociaż jak

podkreśla, powinni wziąć pod uwagę, że na świecie tego typu osoby również występują (Dicker 2017). „Myślę, że osoby niepełnosprawne nie pasują do standardów piękna Disneya, więc moje przesłanie jest bardzo proste: osoby niepełnosprawne mają swoje prawa i stanowią część świata” (Dicker 2017; tłum. własne).

Z jednej strony Polombo zwraca uwagę na bardzo ważny problem w twórczości filmów Disneya, z drugiej jednak, możemy zauważyć, że wytwórnia ta w swoim dorobku filmowym posiada postacie, które możemy określić jako niepełnosprawne. Dodatkowo sam artysta w pewien sposób dyskryminuje omawianą grupę mniejszościową – skupia się tylko na niepełnosprawności związanej z jej fizycznym aspektem, pomijając ten intelektualny. Ignoruje również dorobek innych wytwórni.

Trudno określić pewien ogólny schemat ewolucji przedstawiania niepełnosprawności w pełnometrażowych animowanych produkcjach, niewątpliwie jednak od lat tego typu postacie są w nich obecne. Uważam, że możemy mówić o trzech podstawowych sposobach prezentacji stereotypowego myślenia o dysfunkcjach, których elementy bardzo często towarzyszą nam również we współczesnych produkcjach, chociaż już w mniejszym stopniu niż kiedyś. Pierwszym z nich oraz jednocześnie najczęściej używanym do dzisiaj, jest niewątpliwie wpiśywanie niepełnosprawności w role postaci pełniących źródło rozrywki. Wykorzystanie tego zabiegu w pełnometrażowej animacji możemy doszukać się już w filmie *Królowna Śnieżka i siedmiu krasnoludków* (1937, reż. David Hand) w postaci jednego z krasnoludków – Gapcia. Bohatera tego – zupełnie różniącego się od pozostałych sześciu przyjaciół nie tylko wyglądem, ale również zachowaniem – uważa się dziś za postać z syndromem downa (Hansen, Lutfiyya, Schwartz 2013: 183). Gapcio jest traktowany przez krasnoludki jako ktoś „inny” – bardzo często możemy zauważyć, że uważają go za gorszego oraz wykorzystują do tak zwanej „brudnej roboty” (jak np. gdy wysyłają go, by sprawdził kto śpi w ich sypialni). Niewątpliwie jednak pełni on funkcję komediową, co możemy dostrzec już w wyborze imienia dla tego krasnoludka¹. Oprócz tego, jak podkreśla Karen Schwartz, Zana Marie Lutfiyya oraz Nancy Hansen, funkcja tego bohatera zaakcentowana została w samym procesie projektowania omawianej postaci:

Był najbardziej wymagającym krasnoludkiem w procesie tworzenia, ponieważ Disney czuł, że będzie to postać «od której mogło zależeć wywołanie największej liczby śmiechu». W czasie tworzenia Gapcia, Walt Disney skomentował, że animatorzy «próbowali zrobić z niego zbyt wielkiego imbecyla, co nie było naszym zamierzeniem» (...) Postać ta została również opisana w procesie tworzenia jako «dziecięca osobowość z małym nosem i dość dużymi oczami z niewielkim nachyleniem ku zewnątrz, aby uczynić go podobnym do elfa» oraz jako «trochę dziecinnieja». W końcu twórcy osiągnęli punkt

¹ „Dopey” w języku angielskim to zdrobnienie od słowa „dope” – głupek.

zwrotny w momencie, gdy zaczęli myśleć o Gapciu «nie jako elfie, osobie niewinnej czy dziecku, ale jako człowieku z psimi manierami i intelektem» (2013: 183; tłum. własne).

Do dzisiaj postaci, które możemy powiązać z niepełnosprawnością intelektualną swoim zachowaniem oraz projektem odbiegają od pozostałych bohaterów występujących na ekranie. Przedstawiani są najczęściej jako jednostki wymagające nadmiernej opieki (w tym ratunku z opresji) lub traktowane jako niespełna rozumu – wszelkie wykonywane przez nie czynności są często rozpatrywane jako niedorzeczne, a sukcesy jako przypadek lub wyraz szczęśliwego zrządzenia losu. Oczywiście ich niepełnosprawność nie zostaje nazwana przez innych bohaterów animacji. Do tego typu postaci możemy zakwalifikować między innymi hienę Eda z *Króla Lwa*, koguta Hei Hei'a z *Vaina: Skarb oceanu* (2016, reż. Ron Clements, John Musker), pandę Hom-Lee z *Kung Fu Panda 3* (2016, reż. Jennifer Yuh Nelson, Alessandro Carloni), czy fokę Geralda z *Gdzie jest Dory?* (2016, reż. Andrew Stanton).

Kolejnym z podstawowych typów przedstawiania niepełnosprawności w animacjach jest również stereotypowe stosowanie ułomności fizycznej jako oznak złego charakteru – jak np. bezręki Kapitan Hak z *Piotrusia Pana* (1953, reż. Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Wilfred Jackson), czy pozbawiony dolnej kończyny Fidget z *Wielkiego mysiego detektywa* (1986, reż. John Musker, Ron Clements). Odrębny przypadek w okresie sprzed początku XXI wieku stanowi jednak animacja *Magiczny miecz. Legenda Camelotu* (1998, reż. Frederik Du Chau). Film ten stanowi bowiem wyjątek od podanej reguły we wspomnianej ramie czasowej – chociaż wpisuje się w opisane wyżej formy stereotypów, stanowi przykład innowacyjnego podejścia do interesującego nas tematu. W animacji możemy napotkać dwa typy postaci z dysfunkcjami, które główna bohaterka spotyka na swojej drodze, i dzięki którym osiąga swój cel – udaje jej się odnaleźć mityczny miecz oraz pokonać czarny charakter. Pierwszy z nich tworzą dwa smoki będące przedstawione jako bliźniaki syjamskie, których niepełnosprawność stanowi element komizmu stworzony na podstawie opozycji charakterów zmuszonych koegzystować w jednym ciele. Drugim natomiast jest niewidomy mężczyzna o cechach wpisujących się w stereotyp „superinwalidy” – jest postacią, która ponad normę radzi sobie z przeciwnościami losu. Pomimo jednak pojawienia się negatywnych aspektów przedstawiania niepełnosprawności, należy wspomnieć również o tych innowacyjnych. Po pierwsze postaci z niepełnosprawnością stają się kluczowymi postaciami stanowiącymi podporę dla protagonistki. Po drugie niewidomy mężczyzna okazuje się obiektem zainteresowania głównej bohaterki, pomimo swojej dysfunkcji. Patrząc zatem na rok, w którym powstała omawiana animacja, twórcy wykazali się inwencją w przełamywaniu stereotypów. Możemy jednak zadać sobie pytanie, czy to właśnie przez znaczącą obecność postaci niepełnosprawnych w tym filmie, został on niedoceniony przez dużą część widzów?

Ostatnim z głównych sposobów ukazywania niepełnosprawności w animacjach jest wpisywanie tego problemu w tak zwany „dyskurs litości”, a więc tendencję wykorzystującą figurę niepełnosprawnego w celu odwoływania się do empatii widza (Cybulski 2019: 18). Fizyczna dysfunkcyjność nie stanowi jednak nadrzędnego tematu filmu (produkcja nie zagłębia się w dany problem), a służy ewolucji bohatera – staje się narzędziem umożliwiającym rozwinięcie opowieści (Cybulski 2019: 18). Dodatkowo tego typu postacie są definiowane przez własne ograniczenia, oraz jednocześnie zyskują rekompensatę za własną „ułomność” (Cybulski 2019: 18,32). Jedną z najbardziej rozpoznawalnych w tym temacie animowaną produkcją jest disneyowska wersja *Dzwonnika z Notre Dame* (1996, reż. Kirk Wise, Gary Trousdale). Filmowi temu zarzuca się dzisiaj sprowadzenie powieści Victora Hugo do wariacji opowieści o *Pięknej i Bestii* (1991, reż. Kirk Wise, Gary Trousdale), gdzie stereotypowo przedstawia się niepełnosprawnego bohatera, u którego wewnętrzne dobro staje się właśnie rekompensatą za jego „potworny” zewnętrzny wygląd (Norden, 2013, s. 162, 166). Jednocześnie należy wspomnieć o tym, że pierwszoplanowa postać jest przedstawiona jako osoba, która nie zasługuje na miłość – Esmeralda, główna bohaterka oraz obiekt miłosny dzwonnika, oddaje serce przystojnemu i szlachetnemu kapitanowi Phoebus’owi.

We współczesnych animacjach omówione wyżej sposoby przedstawiania niepełnosprawności nadal są obecne w jakimś stopniu, jednak możemy zauważyć próby twórców dotyczące uniwersalizacji i właściwego przedstawiania tej grupy społecznej. Dostrzeżenie tego procesu możliwe jest już w 2002 roku w momencie pojawienia się sequela *Dzwonnika z Notre Dame* (2002, reż. Bradley Raymond, Peter Lonsdale), w którym zaistniał wątek miłosny pomiędzy niepełnosprawnym bohaterem a cyrkową akrobatką Madellaine. Następnie rok później pojawia się produkcja, która wraz ze swoją późniejszą kontynuacją staną się ikoniczne pod względem przedstawiania omawianego problemu. Film *Gdzie jest Nemo?* (2003, reż. Andrew Stanton, Lee Unkrich) opowiada historię nadopiekuńczego ojca, który poprzez kłótnię z synem rozdziela się z nim i przeszukuje cały ocean, by go odnaleźć. Marlin zachowuje się tak w stosunku do Nemo nie tylko ze względu na to, że poprzez atak drapieżnika zostali tylko we dwoje, ale głównie przez to, że mały błazenek jedną płetwę ma mniejszą od drugiej. Nadmierna troskliwość ojca skierowana jest zatem w stronę niepełnosprawnego syna. Dodatkowo Marlin nie raz zostaje ukazany w filmie jako ten, który utwierdza Nemo w przekonaniu, że jest „inny” i że nie poradzi sobie z wyzwaniami stawianymi przez życie. Fakt ten staje się jednym z czynników alienujących błazenka od pozostałych wodnych stworzeń. Oprócz Nemo mamy w filmie do czynienia jeszcze z rybką Dory, która choruje na zanik pamięci krótkotrwałej (choć można by rozważyć iż jest to zespół Asbergera) Gillem z rozszarpaną jedną płetwą oraz Bulgotkiem z nerwicą natręctw. Niepełnosprawność w tej animacji nie definiuje jednak danej postaci. Tak

więc „inność” zostaje przyjęta nie jako element całkowicie alienujący bohatera od pozostałych, ale funkcjonuje jako jego cecha. Możemy to zobaczyć w momencie, gdy Nemo poznaje swoich rówieśników:

Mała ośmiornica – Co ty masz z tą płetwą?

Mała rybka – Coś mu nie wyrosła.

Mały konik morski – Aaaa! No co ja zrobiłem? No co? No co?

Tata konika morskiego – Już ty wiesz co! On jest pierwszy raz.

Marlin – Taki przyszedł na świat... z jedną płetwą mniejszą.

Nemo – Taatoo...

Mała ośmiornica – Widzisz to ramię? Widzisz? Jest trochę krótsze niż cała reszta, ale kto by się tam przejmował, zwłaszcza że jak się tak majtam to nie wiadać.

Mały konik morski – A ja mam uczulenie na wodę, wiesz?

Mała rybka – A ja jestem nieznośny.

Jak możemy więc zauważyć bohater zostaje przyjęty przez inne dzieci takim, jakim jest. Na takich samych zasadach oparta została również kontynuacja omawianej animacji, a więc *Gdzie jest Dory?*. Zaznaczyć jednak należy, że chociaż doszukać możemy się w obu częściach nadania rybce Dory funkcji komediowej, nie powiedziałabym, że przypadek ten odnieść można do stereotypu. Spełnianie tego rodzaju roli przez postać nie przysłania jej poważnego traktowania przez inne stworzenia. Oprócz tego jej dysfunkcja zostaje nazwana. W momentach krytycznych Dory stanowi również podporę zarówno dla Nemo jak i Marlina. Inaczej możemy już jednak spojrzeć na wspomnianą wyżej postać pojawiającą się w *Gdzie jest Dory?* – fokę Geralda, którego ewidentnie potraktowano jako bohatera, której niepełnosprawność umysłowa stanowi funkcję komediową.

Kolejną animacją, w której mamy do czynienia z postaciami niepełnosprawnymi, w tym wypadku jednak głównie w aspekcie fizycznym, jest seria filmowa *Jak wytresować smoka* (2010, reż. Dean DeBlois, Chris Sanders). Opowiada ona historię wikingów, którzy uczą się żyć ze smokami. Wielu z nich pozbawionych jest kończyn, fakt ten jednak traktują częściej jako pewnego rodzaju trofeum. W takiej samej sytuacji postawiony również został główny bohater tej trylogii – Czkawka. Stracił on część swojej nogi w wyniku finałowej bitwy na końcu pierwszej części filmu. Fakt ten jednak nie wprawił go w zdumienie, a wręcz przeciwnie nienaturalnie szybko nauczył się bez kończyny funkcjonować. Film pokazuje zatem wyidealizowaną wizję rekonwalescencji w wyniku wypadku. Pomimo jednak tego niuanse Czkawka, jak i inne postacie z fizyczną dysfunkcją, stanowią część społeczności oraz nie są dyskryminowani.

Jedną z najnowszych animacji ukazujących niepełnosprawność w aspekcie fizycznym jest produkcja *Luca* (2021, reż. Jesse Andrews, Mike Jones¹). Obecna w niej

drugoplanowa postać ojca samotnie wychowującego główną bohaterkę, nie posiada jednej ręki. Massimo jest postawnym rybakim, którego szanuje cała społeczność. Na początku, za powód utraty kończyny podaje, że morski potwór mu ją odgryzł, jednak na końcu kwituje, że po prostu taki się urodził. Oprócz tego w produkcji pojawia się dziewczynka na wózku inwalidzkim. Chociaż widzimy ją jedynie przez ułamek sekundy, jej obecność jest bardzo istotna. Postać zostaje ukazana jako jedna z uczestniczek triathlonu, w którym udział biorą trzyosobowe drużyny. Wskazuje to między innymi na to, że dziewczynka pomimo swoich ograniczeń jest w stanie uczestniczyć w zawodach wraz z pozostałymi dziećmi oraz została doceniona przez swoich rówieśników.

Możemy zatem zauważyć pewien kontrast dotyczący przedstawiania fizycznego aspektu niepełnosprawności pomiędzy trylogią *Jak wytresować smoka* oraz *Luca*. Pierwsza jest przykładem ukazywania omawianej dysfunkcji jako czegoś, co jest wynikiem wielkich poczynań oraz nie ma wpływu na życie poszkodowanego. Druga z animacji akcentuje informację, że taką osobą można się urodzić i że jest to bariera, którą trzeba przełamać w codziennym życiu.

We współczesnych filmach z ostatnich lat możemy również zauważyć pewnego rodzaju uniwersalizację tematu niepełnosprawności. Twórcy tworzą postacie z różnorodnymi mankamentami, które niekoniecznie wskazują na ich dysfunkcje, ale mają za zadanie reprezentować w mniejszym czy większym stopniu ludzi z omawianej grupy społecznej. Takie elementy zostały wpisane między innymi w postaci Wandelopy van Cuks z *Ralph Demolka* (2012, reż. Rich Moore) oraz Elsy z *Krainy Lodu* (2013, reż. Chris Buck, Jennifer Lee). Pierwsza z nich przez większość filmu jest nazywana przez pozostałych bohaterów gry Sugar Rush „usterką” – traktowana jest zatem jako błąd w grze. Wanda początkowo bardzo często traci kontrolę nad sobą i ulega pikselizacji, która przenosi ją z miejsca na miejsce. Pozostałe postacie należące do gry ze względu na jej defekt odnoszą się do głównej bohaterki jako tej „innej”, często z niej drwią oraz odizolowują od siebie. Sama „pikseloza” reprezentować może zatem różne niepełnosprawności o aspekcie zarówno intelektualnym, jak i fizycznym. Elbę natomiast traktować można jako pierwszą książniczkę z niepełnosprawnością, której piosenka pt. *Mam tę moc* (ang. *Let it go*) stała się popularnym hymnem dla omawianej, jak i innych pomniejszych grup marginalizowanych (Resene 2017; Shapiro 2019; Donvito 2019; Maureen 2014; Kiriakidis 2021). Posługiwanie się lodem stało się jednocześnie darem jak i ciężarem bohaterki. Początkowo jest bowiem źródłem wyalienowania, „inności”, a także niespełnionej pogoni za tzw. „normalnością”. Elsa od początku opowieści jest stygmatyzowaną postacią, która musiała udawać, że jest taka sama jak inni ludzie wokół niej. Nie mogła się pogodzić i poradzić z darem, który uważała za klątwę. Jak podkreśla Michelle Resene:

Retoryka niepełnosprawności w *Krainie Lodu* różni się od tej pokazywanej w większości animowanych filmów tym, że skupia się zarówno na fizycznej, jak i psychicznej odmienności Elsy, poświęcając czas na pokazanie, jak jej stan wpływa na jej przeżyte doświadczenie, zamiast wykorzystania jej mocy lodu wyłącznie do dalszego rozwoju fabuły (2017; tłum. własne).

Jak natomiast tłumaczy połączenie niepełnosprawności z opowieścią o Elsie, królowej lodu, Susan Henderson:

Zdolność Elsy do tworzenia śniegu i lodu odróżnia ją od jej rodziców, jej siostry Anny i wszystkich wokół niej. W rezultacie inni traktują ją inaczej. Podobnie jak Elsa, dzieci niepełnosprawne są często jedynymi niepełnosprawnymi w rodzinie i mogą być podobnie źle rozumiane, inaczej traktowane czy segregowane. (...) Częściowo dlatego tak wiele niepełnosprawnych dzieci utożsamia się z nią. Wiedzą, jak to jest czuć się odizolowanym i samotnym, nawet w domu (Donvito 2019; tłum. własne).

W tym momencie trzeba zadać jednak jedno kluczowe pytanie: czy taki sposób przedstawiania problematyki osób niepełnosprawnych w animacjach jest wystarczający? Tworzenie uniwersalnych postaci pokroju Wandy czy Elsy oczywiście nie jest złe – dzięki nim wiele marginalizowanych grup społecznych może odnaleźć w opowieściach o nich własne historie. Tworzone historie i występujące w nich postacie projektowane są w taki sposób, aby jak największa liczba odbiorców mogła się z nimi utożsamiać. W aspekcie niepełnosprawności możemy zatem zauważyć, że twórcy współczesnych animowanych produkcji tworzą fabuły skupiające się najczęściej na społecznym wymiarze dysfunkcji – wykluczeniu, próby poradzenia sobie ze swoją „innością” oraz pokonaniu słabości, jak i nauce życia w nieprzychylniej rzeczywistości. Może to stanowić próbę odniesienia się do dzisiejszego świata, jako miejsca pełnego zróżnicowanych i unikalnych jednostek, które nadal szukają akceptacji. Obydwie postacie jednak ponownie zostają wpisane w stereotyp „superinwalidy” – problem każdej z nich w końcu staje się ich siłą. Oprócz tego brakuje postaci ludzkich, nie antropomorficznych, które tak jak Quasimodo czy Massimo stałyby się czysto reprezentatywne dla omawianej grupy społecznej. Jak więc możemy zauważyć, chociaż twórcy szukają sposobów na wprowadzenie problematyki niepełnosprawności lub dysfunkcyjności to jednak – tak jak inne media – nie jest to efekt satysfakcjonujący i czeka ich jeszcze dużo pracy, by stworzyć odpowiedni obraz tej marginalizowanej społeczności. Problem pojawia się również w sposobie przedstawiania niepełnosprawności w aspekcie intelektualnym. Niniejsze rozważania stanowią jedynie niewielki procent całości zagadnienia, mogą stać się jednak asumptem do dalszych badań w tym kierunku.

Bibliografia

- Bieganowska A. (2004), *Niepełnosprawni w mediach*, *Obyczaje*, nr 18–19: 44–46.
- Booker, M. K. (2010), *Disney, Pixar, and the Hidden Messages of Children's Films*, Greenwood Publishing Group, Santa Barbara–Denver–Oxford.
- Burch S., Sutherland I. (2006), *Who's Not Yet Here? American Disability History*, *Radical History Review*, 94: 127–147.
- Cybulski A. (2019), „Kłopotliwe” ciała w filmach *Harmony'ego Korine'a*. *Skrawki i Julien Donkey-Boy wobec przedstawień ułomności fizycznej w kinie amerykańskim*, *Media–Kultura–Komunikacja Społeczna*, 4, 13: 18.
- Dicker R. (2017), *Disney Princesses With Disabilities Redefine 'Standards Of Beauty'*, https://www.huffpost.com/entry/disabled-disney-princesse_n_4673988 [dostęp: 19.03.2022].
- Donvito T. (2019), *What Frozen Taught Me About Raising a Child With Disabilities*, <https://parade.com/947122/tinadonvito/frozen-2-children-with-disabilities/> [dostęp: 19.03.2022].
- Drabina A. (2017), *Czego i jak uczy popkultura? Rola kultury popularnej w procesach socjalizacji i uczenia się znaczeń*, *Ogrody Nauk i Sztuk*, 7: 315–324.
- Dziamski G. (2016), *Kulturoznawstwo czyli wprowadzenie do kultury ponowoczesnej*, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk.
- Hansen N., Lutfiyya Z.M., Schwartz K. (2013), *Dopey's Legacy: Stereotypical Portrayals of Intellectual Disability in the Classic Animated Films* [w:] J. Cheu (red.), *Diversity in Disney Films. Critical Essays on Race, Ethnicity, Gender, Sexuality and Disability*, McFarland & Company, Inc., Jefferson–Karolina Północna–Londyn.
- Jakubowski W. (2012), *Sztuka filmowa jako miejsce uczenia się* [w:] W. Jakubowski (red.), *Kultura jako przestrzeń edukacyjna. Współczesne obszary uczenia się osób dorosłych*, Wydawnictwo Impuls, Kraków.
- Jakubowski W. (2018), *Film jako medium edukacyjne*, *Studia Edukacyjne*, 47: 95–113.
- Kiriakidis P. (2021), *Seeking Disney's first disabled princess*, <https://www.upstart.net.au/seeking-disneys-first-disabled-princess/> [dostęp: 19.03.2022].
- Król K.M. (2017), *Osoba niepełnosprawna w mediach – człowiek sukcesu czy ofiara losu?*, *Aion*, 1: 37–38.
- Lewicki, A. (2011), *Od House'a do Shreka: Seryjność w kulturze popularnej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław.
- Niepełnowidzialni. Reprezentacje niepełnosprawności w filmach, serialach i programach telewizyjnych dla dzieci i młodzieży* (2021), P.M. Wiśniewska (red.), Wydawnictwo Naukowe SILVA RERUM, Poznań.
- Norden M.F. (2013), „You're a Surprise from Every Angle”: *Disability, Identity and Otherness in The Hunchback of Notre Dame* [w:] J. Cheu (red.), *Diversity in Disney Films. Critical Essays on Race, Ethnicity, Gender, Sexuality and Disability*, McFarland & Company, Inc., Jefferson–Karolina Północna–Londyn.
- Puchała J. (2016), *Dwuadresowość filmu animowanego dla dzieci* [w:] A. Zych, A. Charciarek (red.), *Dyskurs w aspekcie porównawczym*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice.
- Resene M. (2017), *From Evil Queen to Disabled Teen: Frozen Introduces Disney's First Disabled Princess*, *Disability Studies Quarterly*, 37(2), <https://dsq-sds.org/article/view/5310/4648> [dostęp: 19.03.2022].

- Shapiro J. (2019), *For Many With Disabilities, 'Let It Go' is an Anthem of Acceptance*, <https://www.npr.org/2019/01/22/686690655/frozen-let-it-go-disabilities-american-anthem> [dostęp: 19.03.2022].
- Shelley M. (2014), *Disney, disability and Frozen*, <https://tcc.international/blog/accessibility/disney-disability-and-frozen/> [dostęp: 19.03.2022].
- Sitkiewicz, P. (2013), *Małe wielkie kino. Film animowany od narodzin do końca okresu klasycznego*, Wydawnictwo słowo/obraz/terytoria, Gdańsk.
- The Huffington Post UK (2014), *Disabled Disney Princess Illustrations Are A Stark Reminder Of Discrimination In Society*, https://www.huffingtonpost.co.uk/2014/01/27/diasbled-disney-princesses_n_4672372.html [dostęp: 19.03.2022].
- Wojnach, A. (2017), *Film animowany. Sztuka czy biznes?*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa.
- Zamojska E. (2016), *Edukacja i film – punkty styczne. Refleksja o filmie w edukacji i w badaniach edukacyjnych*, *Kultura – Społeczeństwo – Edukacja*, 1 (9): 43–55.