

Wstęp

Od Kota Feliksa do BoJacka – nowa definicja kreskówki w kontekście tradycji animacji seryjnej

Nazwy kanałów telewizyjnych, poświęconych w całości (lub niemal w całości) emitowaniu seriali animowanych, powiązane są z konkretnymi obszarami znaczeniowymi dotyczącymi zagadnienia kreskówki. Program Nickelodeon przypomina o jej kinowych korzeniach – czasach, gdy była załączana jako krótki, humorystyczny dodatek przed filmami fabularnymi wyświetlanymi w nickelodeonach¹. Cartoon Network wiąże się z dwoma esencjonalnymi słowami dla seryjnych, animowanych produkcji – z „cartoon”, angielskim odpowiednikiem słowa „kreskówka” (choć należy pamiętać, że relacja tych dwóch terminów ma nieoczywisty charakter, o czym napiszemy dalej) oraz „Network”, odwołującym się do sieci telewizyjnej, będącej przez długi czas „domem kreskówek”. Obecność i popularność Disney XD oraz Disney Channel stanowią potwierdzenie tego, że „korporacja Wielkiej Myszy” jest hegemonem na tym obszarze popkultury². To jednak tylko wierzchołek „góry lodowej” w kwestii znaczeń, jakie wiążą się z tematem kreskówki – warto zadać sobie pytanie: jak powinna brzmieć definicja tego słowa?

¹ Czyli w pierwszych stałych kinach, powstałych na początku XX wieku, które przyczyniły się do rozwoju wewnętrznego systemu dystrybucji w USA.

² Oprócz tego wiele kanałów sugeruje od razu wiek docelowego odbiorcy – np. Mini mini stanowić ma program dla najmniejszych widzów i widzów, TVP ABC znów sugeruje obecność treści przeznaczonych dla „początkujących odbiorców” – tych, którzy uczą się dopiero abecadła; kanał Fox Kids zawierał słowo „dziecko” w samej nazwie, ZigZap odwołuje się brzmieniowo do kultury hip-hopowej, z którą ma kontakt grupa starszych dzieci i nastolatków, a Adult Swim – nazwa nocnego bloku programowego sieci Cartoon Network w amerykańskiej telewizji – z kolei podkreśla, że oferowane w jej obrębie serie (animowane) przeznaczone są dla dorosłych.

O różnorodnych sposobach rozumienia terminu

Możemy zacząć poszukiwania od prac naukowych Pawła Sitkiewicza, gdyż jest jednym z czołowych polskich badaczy filmu animowanego. Gdy zajrzemy do jego książki *Małe wielkie kino. Film animowany od narodzin do końca okresu klasycznego*³, zauważymy, że korzysta on z terminu kreskówka wymiennie z hasłem „film rysunkowy”. Należy zwrócić uwagę na fakt, że autor dodatkowo stosuje często tę formułę w konkretnych przypadkach, łącząc ją np. z epitetami „popularna” czy „komercyjna” – w wielu fragmentach przeciwstawia ją awangardzie lub animowanym produkcjom artystycznym (choć, co należy zaznaczyć, podkreśla, że pierwotnie tych sfer nie dzieliła przepaść). Podobnym tropem wydają się podążać inni badacze – choćby Marcin Giżycki⁴, który również korzysta z omawianego tu słowa jako zamiennika „filmu rysunkowego”. Prace wspomnianych autorów i inne teksty sytuują kreskówkę w obszarze kultury masowej lub wiążą ją z konkretnym typem animacji (rysunkowej), a w dodatku – z tytułami starszymi [*Silly Symphonies*⁵ (1929–1939), *Zaczarowany ołówek*⁶ (1964–1977) lub *Bolek i Lolek*⁷ (1963–1986)], przy których nie ma wątpliwości co do techniki wykonania. Kolejnym etapem poszukiwań może być sięgnięcie po słownik, np. *Słownik terminów filmowych* Marka Hendrykowskiego. Poznański filmoznawca uznaje „kreskówkę” za ni mniej, ni więcej niż „potoczną nazwę filmu rysunkowego”⁸. Internetowe słowniki zawierają nieco bardziej doprecyzowane (choć wciąż niesatysfakcjonujące) wyjaśnienia: to „krótki film rysunkowy”⁹ albo „film rysunkowy, zazwyczaj przeznaczony dla dzieci”¹⁰.

Sprawa robi się bardziej skomplikowana w momencie, gdy spróbujemy zidentyfikować, w jakich kontekstach wykorzystywane jest to słowo w obrębie dyskursu popularnego. Szybko możemy dojść do wniosku, że w społecznym

³ P. Sitkiewicz, *Małe wielkie kino. Film animowany od narodzin do końca okresu klasycznego*, Gdańsk 2009.

⁴ M. Giżycki, *Nie tylko Disney. Rzecz o filmie animowanym*, Warszawa 2000, s. 139.

⁵ Na przykład K. Mąka-Malatyńska, *Od Fantazji do Gumballa – estetyka filmu animowanego*, „Polonistyka. Innowacje” 2016, nr 3, s. 141.

⁶ Na przykład E. Gordziejuk, *Polski film animowany – gdzie jest i dokąd zmierza*, [w:] „Kultura Popularna” 2018, nr 3 (57), s. 13.

⁷ Na przykład P. Sitarski, *Bolek i Lolek: od widowni dziecięcej do systemu rozrywkowego: rekonstruuje badawczy*, „Kultura Popularna” 2018, nr 3 (57), s. 60–73.

⁸ M. Hendrykowski, *kreskówka*, [w:] *Słownik terminów filmowych*, Poznań 1994, s. 158.

⁹ *Kreskówka*, [w:] *Słownik języka polskiego*, <<https://sjp.pl/kresk%C3%B3wka>> [dostęp: 24.06.2020].

¹⁰ *Kreskówka*, [w:] Wikisłownik, <<https://pl.wiktionary.org/wiki/kresk%C3%B3wka>> [dostęp: 24.06.2020]; podobną wersję („film rysunkowy przeznaczony głównie dla dzieci”) sugeruje hasło *kreskówka*, [w:] *Wielki słownik języka polskiego*: <https://www.wsjp.pl/index.php?id_hasla=81357&ind=0&w_szukaj=kresk%C3%B3wka> [dostęp: 30.08.2020].

odbiorze towarzyszy mu nieco odmienny zestaw znaczeń – i jest kojarzone z innym typem produkcji, niż zdają się sugerować pozostałe instancje. Pierwszym sygnałem kulturowego przesunięcia skojarzeń związanych z „kreskówką” może być fakt, że sami dystrybutorzy i producenci tytułów pełnometrażowych nie wykorzystują tego słowa – trudno jest znaleźć reklamę czy zwiastun, które zapraszałyby widzów na „kinową kreskówkę”. Z terminu nie „boją się” jednak korzystać osoby odpowiedzialne za stacje telewizyjne – choćby program Cartoon Network, specjalizujący się w produkowaniu i odtwarzaniu serii animowanych, już w obrębie samego opisu w stopce swojej strony reklamuje się jako „źródło Twoich ulubionych kreskówek”¹¹ (podobnie jest zresztą w przypadku witryny programu Nickelodeon: „Oglądajcie za darmo odcinki ze swoich ulubionych seriali i kreskówek [...]”¹²). Czy można by zatem przyjąć, że kreskówka w społecznym odbiorze to potoczne określenie na animowaną produkcję telewizyjną? Czy jednak nieobecność terminu w sferze dystrybucji kinowej bierze się stąd, że wzbudza on skojarzenia z prostszą, infantylną formą i producenci wolą oddzielić pełnometrażowe filmy (pretendujące do „prestizowych” nagród) od „gorszych”, seryjnych kuzynek?

Rozdźwięk między postawami poszczególnych badaczy i przyjętym społeczeństwu, niejednorodnym ujęciem tego terminu jest zauważalny, ale na tym nie kończy się zagadnienie. Trudno ocenić, na ile kwestia tego, że dana animacja jest wykonana techniką rysunkową, ma (i powinna mieć) znaczenie – szczególnie gdy weźmiemy pod uwagę dzisiejszy rozwój technologii (animacja komputerowa doskonale imituje inne formy) i łączenie konwencji plastycznych. Czy *Niesamowity świat Gumballa* (2011–2019) – w którym rysunkowa postać od czasu do czasu pojawia się na fotorealistycznym tle obok bohaterów ukształtowanych za pośrednictwem innych technik – to też kreskówka, mimo że oferuje szereg różnych stylów animacji? Czy produkcje zrealizowane przy wykorzystaniu komputera, takie jak *BoJack Horseman* (2014–2020), stanowią przykład nowej odmiany?

Z pomocą może przyjść nam tutaj casus zagranicznego odpowiednika terminu kreskówka. Polskie słowo odnosi się konkretnie do produkcji audiowizualnych i może sugerować technikę wykonania animacji (kreska potocznie kojarzy się z rysunkiem), a także występuje jedynie w zdrobniałej formie (co poniekąd implikuje niedojrzałość treści). Angielski odpowiednik – „cartoon” – ma natomiast inne korzenie i odnosi się do szerszego spektrum znaczeń. „Cartoon może oznaczać rysunek, karykaturę, komiks, ale także i kreskówkę”¹³ – warto dostrzec jego związek z satyryczną, gazetową formułą, której cechy (przejaskrawione postacie i prosta konstrukcja, a także satyryczny lub

¹¹ <<https://www.cartoonnetwork.pl/>> [dostęp: 25.05.2020].

¹² <<https://www.nick.com.pl/>> [dostęp: 30.05.2020].

¹³ P. Sitkiewicz, *Małe wielkie kino...*, s. 79.

gagowy humor) wcale nie zostały utracone w krótkich produkcjach animowanych (oczywiście przy uwzględnieniu faktu, że język animacji korzysta z innych środków niż komiks i prasowy obrazek). Przy okazji omawiania miejsca kreskówek w przestrzeni kultury warto mieć na uwadze angielski termin – wydaje się, że potocznemu rozumieniu słowa „kreskówka” bliżej jest do znaczeń powiązanych właśnie z tzw. „animated cartoon”, których zakres wykracza poza określenie techniki realizacji danego filmu.

W świecie polskiej nauki brakuje definicji, która odpowiadałaby na zmiany zachodzące we współczesnej animacji, a w dodatku różnorodne postawy badaczy, przyjmowane wobec tego terminu, rozmiągają się z poglądami funkcjonującymi w popularnym obiegu. Uważamy, że należy zaproponować definicję, która będzie odnosiła się do bardziej sprecyzowanej grupy animowanych utworów, by zaznaczyć ich **autonomiczny** charakter wobec pełnometrażowych filmów m.in. ze studiów Disneya, Dreamworks czy Ghibli, ale również – wobec niektórych seriali animowanych. Chcemy mieć na uwadze wpływ kreskówki na sferę audiowizualną, omówić jej cechy charakterystyczne i kulturowe znaczenie.

Naszą definicję słowa „kreskówka” opieramy na zidentyfikowanych przez nas cechach wspólnych konkretnych animowanych produkcji oraz na statusie terminu we współczesnym języku potocznym (czyli: jego związek z tytułami telewizyjnymi – serialowymi). Sądzymy bowiem, że we współczesnych seriach, takich jak np. *My Little Pony: Przyjaźń to magia* (2010–2019, serial *fantasy* dla dzieci), *Pora na przygodę* (2010–2018, familijny, surrealny mariaż *science fiction* i *fantasy*), *South Park* (1997–, dosadna, wulgarna satyra) czy *BoJack Horseman* (dramat dla dorosłych widzów) można odnaleźć rozwinięcie formuł zapoczątkowanych przez kinowe filmy rysunkowe powstałe na początku rozwoju X Muzy. By odszukać wspomniane cechy wspólne, łączące różnorodne animowane produkcje, i na ich podstawie wyodrębnić grupę (odróżnić ją od innych animowanych tradycji), postanowiliśmy prześledzić historię animacji seryjnej. Będzie to rzecz jasna ogólny zarys ewolucji konkretnej formy filmowej, szczególnie w kontekście jej amerykańskiej drogi rozwoju – trudno jest bowiem w jednym artykule zawrzeć cały opis złożonych procesów.

Narodziny fenomenu – kształtowanie się komercyjnej kreskówki

Animacja u swojego zarania stanowiła wprawdzie ciekawostkę i atrakcję, a później zaś stała się elementem towarzyszącym seansom aktorskich produkcji. Za pierwsze filmy rysunkowe¹⁴ uznaje się *Zabawne grymasy śmiesznych*

¹⁴ Tamże, s. 38.

twarzy (1906) Jamesa Stuarta Blacktona, *Fantasmagorie* (1908) Emile'a Cohla oraz *Małego Nemo* (1911) Winsora McCaya¹⁵. W tych protokreskówkach możemy dostrzec ślady niektórych cech, często pojawiających się w ich duchowych następach: **skłonność do autotematyzmu i elastyczność/giętkość postaci**¹⁶. Twórczość Emile'a Cohla („łączącego bogatą wyobraźnię i surrealistyczne poczucie humoru z satyrycznym spojrzeniem na rzeczywistość”¹⁷ – to również zapowiedź kreskówkowej wrażliwości) oferowała szczególnie ważny trop, rozwinięty w kolejnych wariacjach seryjnych filmów rysunkowych. Przewijająca się w jej obrębie figura *fantoche'a*, charakterystycznego „pajacyka”, zapowiadała, że te animacje opierać się będą na **powracających postaciach** oraz ich **kolejnych perypetiach**.



Il. 1. Kadry z filmów *Zabawne grymasy śmiesznych twarzy* (1906, reż. James Stuart Blackton) i *Fantasmagorie* (1908, reż. Émile Cohl)

Produkcje animowane same nie miały szansy przyciągnąć odbiorców, ale jako humorystyczne dodatki stanowiły dobre wzbogacenie kinowego doświadczenia. W końcu jednak narodziła się pierwsza gwiazda kreskówki, zdolna konkurować z Charliem Chaplinem¹⁸ – Kot Feliks (który powstał w 1919 roku). Zaczął on występować w większej liczbie epizodów, a jednocześnie stał się popkulturową ikoną. Z czasem za antropomorficznym zwierzęciem podążyły

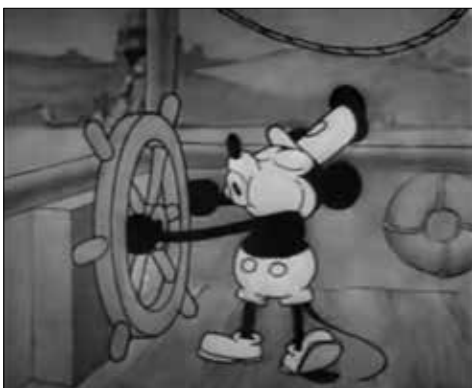
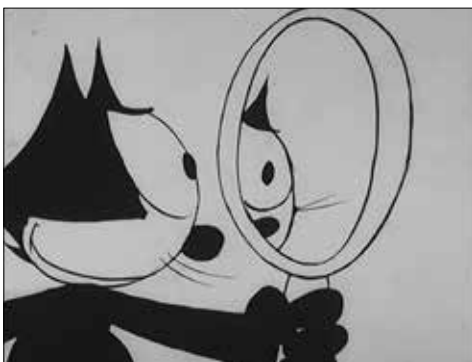
¹⁵ Warto tu zwrócić uwagę na czas trwania wspomnianych utworów (ok. 3 min., ok. 2 min. i ok. 12 min.). Oczwistym jest, że tego typu produkcje z początku istnienia kina nie miały długiego metrażu, ale formuła krótkiego metrażu wśród tytułów nazywanych przez nas kreskówkami, będzie kontynuowana.

¹⁶ Warto też wspomnieć o tym, że kreskówka stosunkowo wcześniej zaczęła adaptować motywy i postaci z komiksu. Jak jednak pisze Sitkiewicz – w początkowych etapach rozwoju animacji, animatorzy nie potrafili przejść z języka komiksu na środki filmowe i tworzyli kalkę zabiegów wykorzystywanych w obrębie opowieści obrazkowych. P. Sitkiewicz, *Małe wielkie kino...*, s. 70–71.

¹⁷ Tamże, s. 56.

¹⁸ Tamże, s. 71.

inne kultowe postacie – Betty Boop (1930, Studio Fleischerów), Myszka Mickey (1928, Walt Disney), Woody Woodpecker (1940, Universal Studios), czy wreszcie kaczor Daffy (1937) i królik Bugs (1938; oraz wiele innych postaci z Looney Tunes, powstałych w wytwórni Warner Bros.)¹⁹. Tym samym możemy zauważyć tutaj obecność kolejnych istotnych elementów związanych z rozwijającą się kreskówką – cechy które będą jej towarzyszyć już zawsze. Jest to m.in. **komercjalizacja, niezwykle mocno złączona z seryjnością** – każde studio chciało mieć swoją gwiazdę, która mogłaby występować w kolejnych odsłonach i stać się znakiem rozpoznawczym, swoistą marką. Tzw. gagowa kreskówka (najpopularniejsza w tamtym czasie) charakteryzowała się przy okazji satyryczną przemocą, rytmicznością, **giętkością/elastycznością ciał**



Il. 2. Kadry z filmów *Felix the Cat – Switches Witches* (1927, reż. Otto Messmer), *The Impractical Joker* (1937, reż. Dave Fleischer), *Parowiec Willy* (1928, reż. Ub Iwerks) oraz *Porky's Duck Hunt* (1937, reż. Fred Avery)

¹⁹ Warto również zwrócić uwagę na to, że czasem realizatorzy nie tylko tworzyli ikony, które mogłyby stanowić „siłę napędową” kolejnych tytułów, ale poszukiwali ich także w innych mediach – przykładem może być tutaj 9 produkcji o Supermanie, które zostały zrealizowane przez studio Fleischerów.

postaci, ich **nieśmiertelnością** (zrzucenie fortepianu czy kowadła na bohatera kreskówki nie wyrządza mu krzywdy „na stałe” – to klasyczna konwencja gatunku). Poza tym wciąż pojawiała się **samoświadomość i autotematyzm** – niezależnie od epoki, artyści lubili „ożywiać” kreskówkową postać i kazać jej przełamywać granicę między światem animacji a światem autora. Zarówno J. Stuart Blackton u zarania kina, Fleischerowie w latach 30. (*Narodziny sławy*, 1934), Chuck Jones w latach pięćdziesiątych (*Duck Amuck*, 1953), jak i Dan Povenmire oraz Jeff „Swampy” Marsh (*Fineasz i Ferb: Fretka Kontra Wszechświat*, 2020) eksperymentowali z tą konwencją. Kreskówki w naturalny sposób stanowiły materiał na **karykaturę** – autorzy wyśmiewali kulturowe konwencje [warto wspomnieć o *Królewnie śnieżce* (1933) Dave’a Fleischera, znacznie bardziej przewrotnej, niż wariacja disneyowska], jak i zjawiska społeczne oraz polityczne [jednym z pierwszych przykładów satyry politycznej jest *Apostoł* (1917) Quirino Cristianiego].

Dobra passa rozwoju tej popkulturowej formy nie trwała jednak długo. Purytańska grupa odbiorców i takie organizacje, jak Legion Przyzwoitości (założona w 1934 roku instytucja mająca na celu monitorowanie nowych filmów pod kątem zgodności z moralnością fundamentalnokatolicką) postanowiły zwalczać wulgarny charakter krótkometrażowych animacji, przez co producenci i autorzy zaczęli sami narzucać sobie cenzurę. A choć nadal powstawały mniej grzeczne tytuły, konkurujące z bezpieczną formułą produkcji z Myszka Mickey (prym wiodły tu *Looney Tunes* i *Merrie Melodies* od Warner Bros.), to np. serie z postaciami Betty Boop czy Popeyem straciły na swojej wyjątkowości.

Na szklanym ekranie – kreskówka jako wariacja serialu telewizyjnego

Zbliżamy się do lat 40. – oprócz tego, że okres okołowojeński skutkował „zatrudnieniem” animowanych postaci „na służbę ojczyźnie” w filmach propagandowych, zaczęły powstawać wielkie produkcje Disneya, z których uczynił on swój znak rozpoznawczy. *Królewna Śnieżka i siedmiu krasnoludków* (1937), jego pierwszy, pełnometrażowy film animowany (a ósmy na świecie – wbrew mitowi budowanemu przez wiadomą korporację)²⁰, wyznaczałby tym samym

²⁰ Warto zaznaczyć, że mit oparty jest na propagandzie Disneya oraz perspektywie niektórych badaczy amerykańskich, wykluczających produkcje nieobecne na ich rodzimym rynku: „Pierwszy, drugi i czwarty – *El Apostól* (1917), *Sin dejar rastro* (1918) i *Peludópolis* (1931) – zrealizował w Argentynie Quirino Cristiani. Trzeci i siódmy – *Das Abenteuer des Prinzen Achmed* (1926) Lotty Reiniger oraz *Die Sieben Raben* (premiera: 2 XII 1937) braci Diehl – powstały w Niemczech. Piąty, *Roman de Renard*, uznawany za pierwszy pełnometrażowy film lalkowy, nakręcił na przełomie 1930 i 1931 roku we Francji Władysław Starewicz, ale do dystrybucji film ten trafił

inny nurt, niż produkcje, które w tym tekście określamy mianem kreskówek. Oczywiście, wciąż stanowią one tytuły komercyjne, realizowane także po to, by wykreować swego rodzaju nowy typ gwiazd (choć trudno ocenić, czy Walt Disney wiedział, jak bardzo rozrośnie się jego „marka księżniczek”), ale jednak są „jednorazowe”, pełnometrażowe (co sprawia, że mamy do czynienia z innym modelem dramaturgicznym), a przede wszystkim, odchodzą od formuł i konwencji swoich seryjnych kuzynek. Te najbardziej znane produkcje są dziełami animacji, który diametralnie różni się estetyką, tonem czy podejmowanym szeregiem tematów od oferowanej przez pochodzącą z tego samego studia Myszkę Mickey. W obrębie pełnometrażowych filmów Disneya zminimalizowano karykaturalność i plastyczność form – postacie wiodące bliższe są „realistycznemu” ujęciu, niż ich odpowiedniki z popularnych krótkich metraży. „Kreskówkowość” zepchnięta została zaś na margines – i możemy ją odnaleźć albo w postaciach zwierzęcych/nie-ludzkich pomagierów [niezależnie od epoki pojawiają się tego typu figury: myszy z *Kopciuszka* (1950), mówiące przedmioty z *Pięknej i Bestii* (1991), czy nawet bałwanek Olaf z *Krainy Lodu* (2013), które przejmują część cech gagowych gwiazd animacji²¹], albo w karykaturalności czarnych charakterów.

Kwestia produkcji Disneya to jednak temat na zupełnie inny tekst – zresztą dobrze opisany i zbadany. Natomiast seryjne tytuły w tym czasie nie tylko stały się ofiarą cenzury (której bezpieczne produkcje Disneya łatwiej mogły uniknąć), ale cierpiały także przez zwiększające się koszty produkcji, co doprowadziło do nadejścia nowego stylu: tzw. ograniczonej animacji, która korzystała z uproszczonych zabiegów w celu oszczędzenia czasu i pieniędzy. Często podczas ruchu postaci animowano jedynie nogi, a w warstwie narracyjnej tych tytułów dominował dialog, za co krytykował je Chuck Jones, jeden z czołowych autorów odpowiedzialnych za *Looney Tunes*²². Ostatecznie też kreskówki znalazły nowe życie w telewizji, gdzie formuła ograniczonej animacji sprawdziła się lepiej niż w kinie ze względu na niewielki rozmiar ekranu. To tam **seryjność** pokazała swoje nowe oblicze w formie seriali rysunkowych. *Flintstonowie* (1960–1966) stanowią przełomową produkcję, która przyciągnęła rzesze Amerykanów przed ekrany – i to w szczycie oglądalności, tzw. *prime time*. Warto zaznaczyć fakt, że twórcy wykorzystali formułę *sitcomu*, kluczowego gatunku amerykańskiej telewizji, będącego zarówno okazją do satyrycznego ukazania codzienności, ale jednocześnie stanowiącego zim-

dopiero w kwietniu 1937 roku w Niemczech pod tytułem *Reineke Fuchs*. Szósty film – lalkowy *Nowyj Gulliwier* (1935) – był dziełem Rosjanina Aleksandra Ptuszki”. P. Sitkiewicz, *Małe wielkie kino...*, s. 47.

²¹ Ba, zyskują nawet swoje własne tytuły czysto seryjne, np. bohaterowie poboczni *Króla Lwa* (1994) dostali swoje własne przygody w kreskówce *Timon i Pumba* (1995–1999).

²² Za: P. Sitkiewicz, *Małe wielkie kino...*, s. 259.

nowojenną konwencję cementującą role społeczne²³. To gatunek idealny do zaadaptowania na formę kreskówki – z jednej strony jest bardzo **epizodyczny**, z jasno zarysowanymi lokacjami i postaciami, a także z niespecjalnie skomplikowanymi fabułami, wymagającymi zawarcia w jednym odcinku zawiązania akcji oraz konkluzji – uspokojenia konfliktu. Z drugiej strony, wprowadzenie go do formy rysunkowej pozwalało na jego odświeżenie, gdyż animacja umożliwia zawarcie dawki **autotematycznej refleksji** oraz **ironii** – elementów nieobecnych w sitcomach *live action* z tego okresu²⁴. Ta specyficzna produkcja łączyła prehistoryczny świat przedstawiony z kluczowymi elementami codzienności mieszkańców USA (ważna okazuje się tu choćby obecność mediów, takich jak telewizja).



Il. 3. Kadry z czołówek seriali animowanych *The Flintstones* (1960–1966), *The Bugs Bunny Show* (1960–1968), *The Jetsons* (1962–1963) i *Jonny Quest* (1964–1965)

²³ M. Harrison, C. Stabile, *Introduction: Prime time animation – an overview*, [w:] *Prime Time Animation. Television animation and American Culture*, red. C.A. Stabile, M. Harrison, New York 2003, s. 7.

²⁴ R. Farley, *From Fred and Wilma to Ren and Stimpy. What makes a cartoon „Prime Time”?*, [w:] *Prime Time Animation...*, s. 155.

Flintstonowie zapoczątkowali krótką modę na animację seryjną i wpłynęli na pojawienie się w *prime time* takich tytułów, jak *Matty's Funday Funnies* (1959), *The Bugs Bunny Show* (zadebiutował w nowej formie w 1960 roku), *Jetsonowie* (1962) czy *Jonny Quest* (1964), jednakże te produkcje nie przyjęły się wśród publiczności²⁵, a opowieść o rodzinie jaskiniowców z czasem również zaczęła tracić na znaczeniu. Z tego powodu rysunkowe serie zniknęły z *prime time*. W telewizyjnym przemyśle doprowadziło to do ogólnie przyjętej konkluzji, że animowane programy mogą odnieść sukces tylko w paśmie sobotnich poranków dla dzieci. Tak samo z kin zniknęły krótkometrażowe tytuły²⁶. Był to trudny czas dla rozwoju komercyjnej kreskówki – w powszechnej opinii okres zatrzymania jej ewolucji oraz obniżenia jej rangi. Seryjne animacje trafiły do „czyścica” sobotnich godzin porannych – *Saturday morning* – stając się tym samym kluczowym, kulturowym doświadczeniem amerykańskiego dzieciństwa. Coraz częściej miały swoje przedłużenie w postaci produktów zrealizowanych na licencji – choćby płatków śniadaniowych²⁷. Najbardziej ekstremalne oblicze komercjalizacja przejawiała jednak w postaci tytułów, które powstawały tylko w celu sprzedaży nowych zabawek – przykładami mogą być tu *He-Man Władcy Wszechświata* [(1983–1984) od firmy Mattel] czy *Transformers* (1984–1987) oraz *G.I. Joe* [(1983–1986) od firmy Hasbro]. Serie rysunkowe coraz częściej – w latach 80. i 90. – bywały także „przybudówką” filmów pełnometrażowych. Warto przywołać choćby *Back to the Future* z lat 1991–1992 (który pokazuje, że w animowaną serię mogły zostać przekute także produkcje aktorskie), *Nowe przygody Kubusia Puchatka* (1989–1991) czy *Herculesa* (1998–1999).

Kreskówka znów „dla dorosłych” – transgresywne możliwości współczesnych produkcji seryjnych

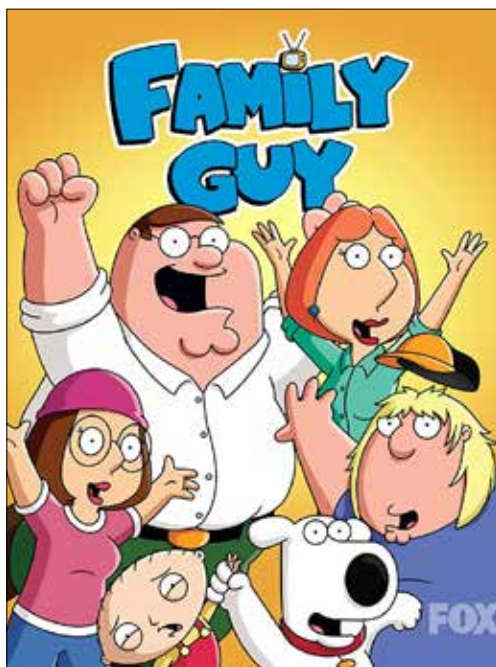
Kreskówki wróciły w końcu do łask odbiorców i włodarzy stacji telewizyjnych – znów zaczęły pojawiać się w czasie *prime time* oraz celować w bardziej zróżnicowane grupy odbiorców. Jak do tego doszło? Przede wszystkim nie do przecenienia okazał się wpływ premiery *Simpsonów* (1989–) na kanale Fox oraz rozwój kablówki – mnożenie się nowych kanałów doprowadziło do większej różnorodności w obrębie telewizyjnych produkcji. *Simpsonowie* są tu jednak szczególnie istotni, bo nie bez powodu stali się światowym fe-

²⁵ Należy jednak zaznaczyć, że zapisały się w kulturowej świadomości i z czasem powracały w różnych wariacjach – np. *Jetsonowie* zostali wznowieni w latach 80.

²⁶ M.K. Booker, *Drawn to Television: Prime-time Animation from the Flintstones to Family Guy*, Westport, Connecticut, London 2006, s. X.

²⁷ Tamże, s. 18.

nomenem. Serial ten, tak jak *Flintstonowie*, wykorzystuje konkretną matrycę gatunkową (*sitcom*), którą odświeżył po dekadach jej nieustannej eksploatacji przez produkcje aktorskie²⁸. Dzięki wykorzystaniu znanej konwencji tytuł znalazł widzów, zaś sama rysunkowa forma umożliwiła poruszanie większej liczby tematów i odważniejsze **łamanie tabu**, nieobecnego w standardowych sitcomach²⁹. Dodatkowym atutem tej produkcji było mocne zakorzenienie w **popkulturze i komentowanie aktualnych tematów**. Sukces serii otworzył nową drogę dla animacji odcinkowej w telewizji – decydenci kolejnych stacji pragnęli wykreować swoją kreskówkową wariację na temat gatunku – powstały takie wariacje, jak *King of the Hill* (1997–2010), *Family Guy* (1999–) oraz *American Dad* (2005–) – historie o życiu przeciętnych, amerykańskich obywateli, przedstawione w dosadny i satyryczny sposób.



Il. 4. Plakaty do seriali animowanych *Simpsonowie* (1989–) oraz *Głowa rodziny* (1999–)

Kolejną przełomową produkcją, a także przykładem idealnie ukazującym transgresywne możliwości seryjnej animacji, jest *South Park* (1997–), który nie wpisywałby się w popularną wśród badaczy definicję „kreskówki jako filmu rysunkowego”, jednakże naszym zdaniem jest idealnym przedłużeniem

²⁸ M. Harrison, C. Stabile, dz. cyt., s. 8.

²⁹ Tamże, s. 1–11.

tradycji kreskówki w rozumieniu pewnego zbioru konwencji oraz praktyk realizacyjnych, a nie techniki realizacji. Produkcja ta kontynuuje bowiem formuły omawianych w tym tekście kinowych, krótkich metraży, takie jak: **krótki czas trwania każdego odcinka, karykaturalność, seryjność, epizodyczność, umowność, autotematyzm**, brak wątku przewodniego, **obecność charakterystycznych postaci o wyrazistych cechach** (także zarysowanie różnych modeli rodzin, z których pochodzą), **nieśmiertelność** (mamy tu kontynuację gagu w odświeżonej formie – w trakcie pierwszych sezonów Kenny, jeden z głównych bohaterów, umiera w jednym odcinku, by pojawić się w kolejnym bez żadnego wyjaśnienia). *South Park* to przede wszystkim parodia (już sama wulgarna forma i dosłowność pozwalają wyśmiać konkretne konwencje i motywy) oraz karykatura aktualnych tematów społeczno-politycznych (często ten serial jako pierwszy komentuje polityczne i medialne wydarzenia). Należy tu zaznaczyć, że od strony estetycznej *South Park* nie wpisuje się w ramy kina rysunkowego, a wbrew pozorom nie można też tej serii jednoznacznie określić jako animacji wycinankowej. Pilotażowy odcinek został zrealizowany w pełni za pomocą tej techniki, jednakże kolejne epizody jedynie symulują użycie tego typu animacji za pośrednictwem programu komputerowego. Nasza percepcja zostaje „oszukana”, a odcinki mogą powstawać szybciej przy zachowaniu tej samej jakości – przykład ten pokazuje, jak trudno jest w dzisiejszym świecie operować terminami na bazie techniki wykonania danej produkcji. Nasza propozycja definicji niweluje problem obecności technologii cyfrowych przy tworzeniu kreskówki³⁰.



Il. 5. Kadry z pierwszego odcinka (*Cartman Gets an Anal Probe*, 1997) oraz czołówki 20. serii serialu *South Park*

³⁰ Nasuwa się tu jednak pytanie: czy każda forma animacji mogłaby być tworzywem formuły, którą tu omawiamy? Wydaje nam się, że nie. Choć seriale animowane lalkowo również często cechują się epizodycznością i komercyjnym charakterem, to jednak od strony estetycznej takim tytułom, jak *Parauszek i przyjaciele* czy *Ciemny kryształ: Rebelia* dalej jest do form rysunkowych, wycinankowych czy nawet CGI, bo charakteryzują się innymi konwencjami przedstawienia, namacalną fizycznością i przestrzennością, a także bardziej czasochłonnym procesem wykonania.

Należy w tym momencie zadać pytanie: czy tradycje artystyczne w animacji seryjnej dotyczą jedynie produkcji amerykańskich? Uważamy, że jak najbardziej wychodzą one poza Hollywood, bo przemysły produkcyjne realizujące seriale w innych krajach od lat wykorzystują podobne formuły. Nawet jeśli spojrzymy na polski grunt z czasów PRL-u, gdzie nie mamy do czynienia z komercjalizacją³¹, to takie produkcje, jak *Reksio* (1967–1990), *Dziwne przygody Koziołka Matołka* (1969–1971) czy *Bolek i Lolek* (1963–1964) przejmują wiele cech kreskówki (jednakże w ugrzecznionej, infantylnej i, z dzisiejszego punktu widzenia, dość topornej formie – być może dlatego przyczyniły się one do zbudowania ogólnie przyjętego poglądu na gruncie polskim, że animacje seryjne przeznaczone są jedynie dla dzieci³²). Przykładowego *Bolka i Lolka* cechuje epizodyczność, wizualne gagi, a także **skłonność do adaptowania różnych konwencji i znanych fabuł** (już w pierwszym odcinku bohaterowie odtwarzali opowieść o Wilhelmie Tellu). Warto wspomnieć o tym, że polskie doświadczenie kulturowe odbioru animacji seryjnej wiąże się nie z sobotnimi porankami (choć po 1989 roku we wczesnych porach również znajdziemy pasma przeznaczone dla dzieci), lecz z tzw. Wieczorynką, oferowaną przez Telewizję Polską. W tym paśmie prezentowane były zarówno wspomniane realizacje polskie, jak i zagraniczne: *Muminki* (jap. 楽しいムーミン一家, *Tanoshii Mūmin Ikka*, 1990–1991, koprodukcja japońsko-fińsko-holendersko-francuska), *Smerfy* (ang. *The Smurfs*, fr. *Les Schtroumpfs*, 1981–1989, 2018 – serial amerykańsko-belgijski) czy *Pszczółka Maja* (*Mitsubachi Maaya no Bōken*, 1975–1983). Jak widać, są tu tytuły, których styl moglibyśmy określić mianem *anime*, ale to również nie przeszkadza we włączeniu ich w naszą definicję.

Słowo *anime* oznacza przede wszystkim produkcje animowane zrealizowane w Japonii. I tym samym *anime* może być kreskówką, ale nie musi, bo

³¹ Przynajmniej w czystej postaci, bo jak pisze Paweł Sitkiewicz w tekście dotyczącym *Bolka i Lolka*: „Popularność bohaterów wykorzystano w iście amerykańskim stylu. Ich wizerunki pojawiły się m.in. na ubraniach, zabawkach, kosmetykach, gumach do żucia. Reklamowali LOT oraz Polską Żeglugę Morską (film pt. *Lotnicza przygoda* z serii *Przygody Bolka i Lolka* stanowi jedną wielką reklamę LOT-u). Osobne życie bohaterowie wiedli w książeczkach, komiksach, na płytach z piosenkami, a nawet w teatrze. Widzowie traktowali Bolka i Lolka, jakby byli prawdziwymi chłopcami, a nie postaciami z kreskówki. «Rada Hufca Harcerskiego im. Czerwonych Kosynierów z Wejherowa przyjęła ich w skład swego szczepu, a akt nadania członkostwa ZHP przesłano do Studia Filmów Rysunkowych w Bielsku-Białej. Natomiast Zarząd Główny Ligi Ochrony Przyrody mianował Lolka [...] młodzieżowym strażnikiem przyrody» – wspominał Leszek Mech”. Za: P. Sitkiewicz, *Tylko dla dzieci: krótka historia filmów o Bolku i Lolku*, „Panoptikum” 2011, nr 10 (17), s. 137–148.

³² „Rysunkowe seriale wchodziły na małe ekrany w aurze skandalu. Krytyka oraz środowisko filmowe reagowały dość histerycznie na próby zastąpienia filmów autorskich wieloodcinkowymi cyklami. W niektórych kręgach uważano, że produkcja seryjna stanowi gwałtowny cios dla polskiej animacji, cieszącej się od połowy lat 50. uznaniem na zachodnich festiwalach. Film seryjny stał się wręcz synonimem «odcinania kuponów» i «chałtury»”. P. Sitkiewicz, *Tylko dla dzieci...*, s. 138.

znów – wiele zależy od formuły i cech danego przypadku. Jeśli chodzi o takie serie, jak *Pokémon* (1997–) czy *JoJo's Bizarre Adventure* (2012–) mamy konkretne cechy (epizodyczność, charakterystyczne postacie-gwiazdy, karykaturę, powtarzalną formułę – tym razem opartą na konflikcie z zespołem R czy igrzyskach Pokémonów; w przypadku *JoJo's...* formuła polega na pojedynkach między bohaterami i antagonistami). Choć animacja japońska korzysta z innych zabiegów i konwencji niż zachodnie odpowiedniki, w celu skonstruowania np. karykaturalnego komizmu (przykładem mogą być tu radykalne transformacje wielkości i kształtów postaci, które oddawać mają przejawione emocje), to jednak uznać możemy, że odmiennosć tkwi w innych sposobach osiągnięcia ekspresji, jakie wypracowali sobie twórcy ze Wschodu i Zachodu. To po prostu różnice kulturowe, które nie wpływają na trwałość i przydatność naszej definicji. Pochodzenie produkcji nie ma tu znaczenia – czasem zachodnia animacja korzysta z motywów charakterystycznych dla wschodniej [np. *Odłotowe Agentki* (2001–2013), które zapożyczają wizualne konwencje humorystyczne z *anime* czy *Avatar: Legenda Aanga* (2005–2008), która w całości nawiązuje do stylistyki produkcji Wschodu]. Z drugiej strony produkcjom japońskim jak najbardziej zdarza się zapożyczać elementy estetyki zachodniej [np. *Astro Boy* (1963–1966) nawiązuje do stylu Disneya].



Il. 6. Kadry z czółówki pierwszego sezonu serialu *Pokémon* (1997) oraz z piątego odcinka serii *Odłotowe agentki* (2001)

Powróćmy jednak do kwestii rozwoju kreskówki w kontekście telewizji – większość wymienionych w tym tekście tytułów, a także szereg omawianych w dalszej części książki produkcji mogliśmy oglądać właśnie na szklanym ekranie. Pod tym względem ważnym aspektem ewolucji formuły jest okres powstawania kanałów poświęconych przede wszystkim dystrybuowaniu animacji seryjnych. Palmę pierwszeństwa dzierży tu Nickelodeon, który powstał w 1978 roku, ale prawdopodobnie najważniejszym programem stał się Cartoon Network (1992). Poprzez sukcesywne realizowanie oryginalnych produkcji

dla dzieci i młodzieży stacja ta wyrobiła sobie renomę, a później poszerzyła swoją ofertę, dołączając pasmo nocne dla dorosłych – Adult Swim³³, które zaczęło stanowić platformę dla przełamujących tabu tytułów.

Warto zwrócić też uwagę na fakt, że kreskówki mają pewne „ulubione” formuły gatunkowe. Wspominaliśmy już o *sitcomie* oraz o gagowych tytułach, ale omawiane tu animacje seryjne bardzo chętnie czerpią z innych matryc – m.in. z motywów superbohaterskich (idealnie wpisujących się w konwencję powracającego konfliktu między wyrazistym dobrem i jasno określonym złem), *teen dramy* (u nas – serial młodzieżowy, w formie animacji doskonale nadający się do humorystycznego portretowania codzienności nastolatków) czy formuł detektywistycznych [*Scooby-Doo, gdzie jesteś?* (1969–1972), *Ozzy i Drix* (2002–2004)] ze „śledztwem odcinka”. Nie można też zapomnieć o tytułach *stricte* edukacyjnych, z wybranym tematem epizodu [*Dora Podróżniczka* (2000–2019), *Magiczny autobus* (1994–1997), *Było sobie życie* (1987–1988)].

* * *

Przy konstruowaniu nowej definicji należy mieć oczywiście na względzie przemiany, jakie zachodziły w kreskówce na przestrzeni kolejnych dekad. Możemy wyodrębnić przynajmniej dwie znaczące formy w rozwoju animacji seryjnej. W pierwszym, kinowym okresie twórcy dopiero szukali odpowiednich środków i konwencji – w końcu jednak wykrystalizowała się kinowa, **klasyczna kreskówka**, realizująca często burleskową formułę i wykorzystująca gag jako główne źródło komizmu. Pojawiły się animowane gwiazdy – niezniszczalne postacie (często w formie zantropomorfizowanych zwierząt), którym łatwiej było przełamać tabu, niż aktorskim „odpowiednikom”. Miały bardziej



Il. 7. *Bimbo's Initiation* (1931), reż. Dave Fleischer, i *Rabbit Fire* (1951), reż. Chuck Jones

³³ Niestety nie w Polsce – w naszej telewizji Cartoon Network w godzinach wieczornych zastępował program TCM.

plastyczne formy, mniej pogłębiony rys psychologiczny od swoich następców (co wynikało oczywiście z dostępnych środków i rozwoju medium kina), ale dzięki temu łatwiej też przyjmowały różne role. Poszczególne „odcinki” nie były ze sobą ściśle powiązane – sposób realizacji i metoda dystrybucji nie dawały możliwości na prowadzenie wątków przewodnich (i prawdopodobnie nikt o takiej koncepcji nawet nie myślał).

W erze telewizji większy nacisk położono na dialog i satyryczny humor, lecz niestety jakość strony wizualnej uległa pogorszeniu, a seryjną animację widownia zaczęła kojarzyć z produkcjami dla dzieci. Wraz z nadejściem *Simpsonów* (17 grudnia 1989 roku) sytuacja na powrót zaczęła się zmieniać – serial ten można uznać za pierwszy przykład **współczesnej kreskówki**. Dziś coraz częściej produkcje odcinkowe mają wątki przewodnie – choć nadal w niektórych z nich pojawiają się odrębne, jednoodcinkowe historie. Postacie są bardziej ludzkie [nawet jeśli *BoJack Horseman* (2014–2020) czy *Tuca i Bertie* (2019–) kontynuują tradycję osadzania zantropomorfizowanych zwierząt w rolach głównych], częściej ulegają realnym zranieniom lub umierają w ramach fabuły, ale nadal fakt, że są konstruktami zainimowanymi, pozwala uczynić je „nieśmiertelnymi” figurami (kreskówkowych postaci nadal nie muszą dotyczyć prawa fizyki, można je powielać i powracać do nich w dowolnym momencie – warto mieć na uwadze to, że np. Simpsonowie się nie starzeją, choć znajdują się na antenie od ponad ćwierćwiecza). Współczesna kreskówka coraz częściej otwarcie porusza kontrowersyjne lub trudne tematy i nieustannie eksploruje nowe konwencje – choć nadal odwołuje się do tych klasycznych. Przykładowo, gag trafił na drugi plan, ale wciąż powraca jako jedno ze źródeł komizmu³⁴.



Il. 8. Kadr z pierwszego odcinka serialu *Rick i Morty* (2013–) oraz z czołówki produkcji *Tuca i Bertie* (2019)

³⁴ Niezależnie od docelowej widowni, osoby odpowiedzialne za animację wciąż lubią powracać do tej konwencji – zarówno konflikt Pepe Pana Dziobaka z doktorem Dundersztycem w familijnym *Fineaszu i Ferbie*, jak i perypetie Todda z serialu *BoJack Horseman* generują humor oparty na starym, dobrym gagu.

Spośród produkcji występujących w poszczególnych etapach rozwoju animacji można jednak wskazać elementy wspólne i skonstruować na ich bazie definicję konkretnej animowanej tradycji. Wedle tego ujęcia kreskówka to (najczęściej) komercyjna, animowana produkcja seryjna (czasem będąca cyklem krótkometrażowych filmów, a czasem serialem z odcinkami trwającymi do ok. 20–30 minut), zawierająca konkretne, charakterystyczne i powracające postaci³⁵ (które w dodatku są z reguły „nieśmiertelne”/„niezniszczalne”), karykaturalną lub umowną formę, skłonność do autotematyzmu i przedstawiania satyrycznego lub przejawskrawionego obrazu rzeczywistości. W tę definicję wpisują się zarówno tytuły kluczowe dla rozwoju formuły – *Myszka Mickey* (1928), *Betty Boop* (1930–1939) czy *Looney Tunes* – jak i produkcje współczesne: *Rick i Morty* (2013–), *Pora na przygodę* (2010–2018), czy nawet internetowe utwory: *Hazbin Hotel* lub *Super Science Friends* (2015–2020). Nie każda z serii musi zawierać wszystkie wymienione elementy – bywa, że powstają także pełnometrażowe kreskówki (z reguły będące rozwinięciem serialu), a także pojawiają się serie niekomercyjne – w głównym nurcie animacji seryjnej dominują jednak wariacje spełniające większość warunków.

Rzeczywistość zanimowana – kreskówki w kulturze, nauce i społeczeństwie

Na studencko-doktoranckiej konferencji naukowej (organizowanej przez studentki i studentów poznańskiego filmoznawstwa), która miała poprzedzić wydanie tego tomu, chcieliśmy skupić się na seryjnych produkcjach animowanych z zamiarem poddania kwestii statusu kreskówki pod dyskusję – jakie jest jej miejsce w kulturze, co możemy do niej zaliczyć, a co do seriali animowanych, a także: czy to słowo w ogóle wymaga zredefiniowania? Pragnęliśmy również poddać pod analizę konkretne produkcje seryjne, gdyż nie dostały one dotychczas rozwiniętych opracowań na gruncie polskiego filmoznawstwa. Niestety, wydarzenie to nie odbyło się z powodu pandemii związanej z wirusem COVID-19. Przemyślenia jego uczestniczek i uczestników na temat animacji seryjnej znalazły jednak swoje miejsce w tym tomie – obecne tu teksty poddają pod namysł utwory pochodzące z różnych epok rozwoju animacji i reprezentujące odmienne style tworzenia. Postanowiliśmy podzielić rozważania autorek i autorów na trzy działy. W pierwszym z nich znajdują się teksty analizujące kreskówkę przez pryzmat różnorodnych kontekstów kulturowych; drugi opiera się przede wszystkim na naukowym kategoryzowaniu lub opisywaniu konkretnych zjawisk związanych z tematyką tomu (analiza genologiczna czy omówienie

³⁵ W nielicznych przypadkach łącznikiem serii może być konwencja lub marka, np. *Silly Symphonies* (1929–1939).

sylwetek konkretnych autorów); natomiast trzeci dział skupia się na zagadnieniach społecznych zawartych w ramach animowanych produkcji seryjnych.

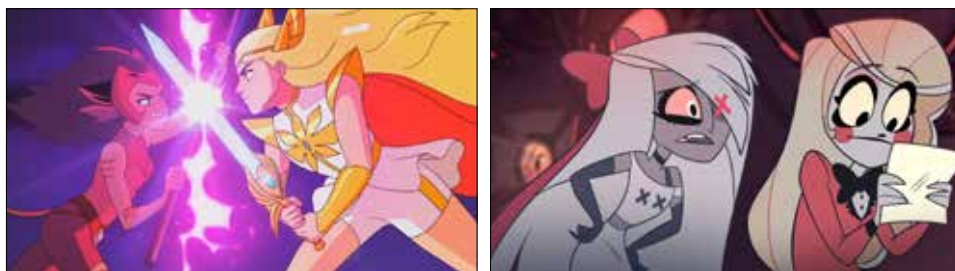
Część *Animacje seryjne w przestrzeni kultury* otwiera referat Kolorowa apokalipsa – konwencja post-apo w serialach animowanych dla młodzieży na przykładach Adventure Time oraz Kipo and The Age of Wonderbeasts, skupiający się na nowych wizjach życia po końcu świata, zrywających z popularnymi schematami. Kolejne artykuły analizują konkretne animacje w kontekstach filozoficznych: Cowboy Bebop i Samurai Jack jako ponowoczesni przewodnicy po przyszłości oraz Gnostycyzm, kabala i europejska alchemia... w anime? Fascynujący mariaż Wschodu i Zachodu w Fullmetal Alchemist: Brotherhood. W ramach tekstu Over the Garden Wall, czyli intertekstualna podróż po świecie zmarłych i opowieść o dorastaniu przeanalizowane zostały intertekstualne nawiązania w animacji Cartoon Network oraz podejście jej twórców do tabu śmierci. Ostatni tekst z tej części – Bojack Horseman jako przykład kina empatycznego – to omówienie jednego z najważniejszych seriali najnowszej dekady w kontekście kina afektywnego i posthumanizmu.

Drugą część *Animacje seryjne w kontekstach naukowych* otwierają teksty skupiające się na wymiarze autorskim kreskówki. W artykule Osamu Tezuka a Ameryka: Mighty Atom wobec nastrojów antynuklearnych, wpływów Disneya oraz emancypacji robotów zapoznać się można z drogą słynnego japońskiego artysty, tekst Slapstick i groza w Chojraku. Tchórzliwym psie. O autorskim stylu Johna R. Dilwortha na tle tradycji amerykańskiej, telewizyjnej kreskówki przedstawia sylwetkę autora najpopularniejszego „horroru dla dzieci”, zaś anglojęzyczny referat Stealing Christmas: The Epideictic Rhetoric of the Grinch omawia karykaturyzację rytuałów społecznych w produkcji autorstwa jednego z najważniejszych twórców kresówek – Chucka Jonesa. Ostatni artykuł z działu – Isekai jako gatunek – to analiza genologiczna rozwijającego się aktualnie nurtu anime.

Część trzecią – *Animacje seryjne wobec tematyki społecznej* – rozpoczyna tekst Promocja idei wegetarianizmu na przykładzie serialu animowanego Aparatka, w ramach którego autorka otwiera temat wartości poruszanych w obrębie fikcyjnej, zanimowanej rzeczywistości. Edukacyjny aspekt analizuje także artykuł Wartości edukacyjne serialu animowanego My Little Pony: Friendship Is Magic – czyli jak stworzyć przyjaźń? Ostatnie cztery referaty skupiają się na analizie przedstawień tabu: wojny w Jak pokazać wojnę w serialu animowanym? Przypadek Awatara: Legendy Aanga, seksualności w Big Mouth – o krok za daleko czy krok w dobrą stronę? Kontrowersyjny temat dziecięcej seksualności w animacji, dyskryminacji mniejszości w Inność prześladowana – metafora społeczna w serialach animowanych X-Men: The Animated Series (1992–1997), X-Men: Evolution (2000–2003) oraz Wolverine and the X-Men (2009), a także przemocy w związku – Horror, karykatura i problemy społeczne w kreskówce dla dzieci – na podstawie odcinka Maska serialu Chojrak – tchórzliwy pies.

Przyszłość kreskówki

Najbliższe lata dobrze wróżą rozwojowi kreskówek. Z jednej strony wiele pieniędzy w tworzenie nowych produkcji wkładają zarządcy platformy streamingowej Netflix – to tam powstały niezwykle popularne tytuły, jak *BoJack Horseman* (2014–2020), *Big Mouth* (2017–) czy *She-Ra i księżniczki mocy* (2018–2020)³⁶. Sukces seryjnych utworów tego serwisu jest nie do przecenienia – szczególnie *BoJack* zyskał sławę wśród publiczności, jak i został doceniony przez krytyków – na tyle, że konkuruje z serialami aktorskimi. *BoJack* pokazuje, jak dobrze za pośrednictwem postaci *stricte* kreskówkowej: człowieka-konia, można skonstruować nie tylko udaną satyrę, ale i wejść na teren prawdziwego, dobrze napisanego dramatu. Netflix to jednak nie jedyny gracz na rynku: nowo powstały (ale nieobecny w Polsce) HBO Max próbuje wskrzesić dawne tytuły (powstają nowe odcinki *Looney Tunes Show*), ale także daje szansę oryginalnym produkcjom (*Infinity Train*, 2016–). Nadal też ważną rolę odgrywa Adult Swim jako miejsce oferujące kreskówki dla dorosłych, takie jak *Rick i Morty* czy *Tuca i Bertie* (od drugiego sezonu). Między serwisami streamingowymi zapewne dochodzić będzie do coraz ostrzejszej konkurencji, tak samo jak między wspomnianymi wcześniej kanałami telewizyjnymi. Możemy tylko mieć nadzieję, że dzięki temu poziom artystyczny zostanie utrzymany, choć trzeba mieć też na uwadze niepokojące sygnały dotyczące tego, w jaki sposób traktowani są sami animatorzy (co jakiś czas pojawiają się głosy na temat niskich płac w branży³⁷). Nową szansą mogą być natomiast współczesne sposoby fundowania produkcji – powstają już bowiem autorskie kreskówki w ramach crowdfundingu, np. *Hazbin Hotel* zrealizowany przez autorkę, która zasnęła w Internecie z tworzenia komiksów.



Il. 9. Kadry z czołówki serialu *She-Ra i księżniczki mocy* (2018–2020) oraz z pilota kreskówki *Hazbin Hotel* (2020)

³⁶ Ostatni tytuł to istotny przykład, gdyż stanowi *remake* produkcji z lat 80., w ramach którego autorka, Noelle Stevenson, przetworzyła wszelkie stereotypy obecne w oryginale i uczyniła z „kopii” *He-Mana* pełnoprawną opowieść.

³⁷ A. Amidi, *Animation Artists Reveal Salary Disparities With #AnimationPaidMe Hashtag*, [w:] *Cartoon Brew*, <<https://www.cartoonbrew.com/artist-rights/animation-artists-reveal-salary-disparities-with-animationpaidme-hashtag-193034.html>> [dostęp: 24.08.2020].

Warto tu jeszcze wspomnieć o wykupywaniu przez serwisy streamingowe licencji na produkcje stworzone dla telewizji – i o fakcie, że platformy internetowe oferują inne sposoby ich odbioru. Wraz z dystrybucją internetową zanika „telewizyjna rutyna” i zależność od ramówki. Niestety należy zauważyć, że na platformy sieciowe kreskówki często trafiają w okrojonym wydaniu. Najlepiej tę sytuację może zobrazować przykład serialu *Pora na przygodę*: na platformie HBO GO dostępne są jedynie pierwszy, drugi i dziesiąty sezon, a w dodatku odcinki zamieszczono w złej kolejności i niektórych z nich brakuje (finał ostatniego sezonu jest niedostępny). Przypadek ten stanowi przykład szerszego trendu³⁸. Możemy przypuszczać, że osoby zarządzające tego typu portalami wciąż uznają kreskówkę za „produkt gorszej jakości”. Mimo że serwisy oferują dobrą przestrzeń do tworzenia i promocji nowych seriali, to zawodzą w kwestii dystrybucji dawnych tytułów – przynajmniej na polskim gruncie³⁹.

Należy liczyć na to, że kolejne pokolenia nie będą podzielać już opinii, że kreskówka to infantylny utwór skierowany jedynie do dzieci – przełamywanie tabu oraz eksplorowanie nowych przestrzeni stanowi niezwykle istotny element ewolucji tego typu produkcji – warto mieć to na uwadze. Parafrazując Karola Irzykowskiego, piszącego o filmie animowanym: serial zwykły jest bowiem namiastką tymczasową kreskówki. Lekceważyć animację seryjną dlatego, że już istnieją produkcje aktorskie, byłoby takim samym absurdem, jak absurdem już jaskrawym byłoby porzucać malarstwo z tego powodu, że wynaleziono mechanizm fotografii⁴⁰.

Bibliografia

Amidi A., *Animation Artists Reveal Salary Disparities With #AnimationPaidMe Hashtag*, [w:] *Cartoon Brew*, <<https://www.cartoonbrew.com/artist-rights/animation-artist-s-reveal-salary-disparities-with-animationpaidme-hashtag-193034.html>> [dostęp: 24.08.2020].

³⁸ Jak pisze Bartek Przybyszewski, dziennikarz i autor bloga *Liczne rany klute*: „w swoich przekazach marketingowych oba serwisy chwala się, że MAJĄ takie i takie tytuły. Że MAJĄ «Laboratorium Dextera» (23 z 78 odcinków na HBO GO). I że MAJĄ «SpongeBoba Kanciastoportego» (20 z 222 odcinków na Netfliksie). A że to «MAJĄ» oznacza małą próbkę – tego się już widz dowie po wykupieniu dostępu”. B. Przybyszewski, *Liczne rany klute*, <<https://www.facebook.com/liczneranyklute/posts/2263376103973473>> [dostęp: 28.07.2020].

³⁹ Jeszcze gorzej jest z kwestią wydań kresówek na nośnikach fizycznych – rzadko serial animowany zostaje wydany w takiej formie w polskiej wersji językowej.

⁴⁰ Wybitny polski badacz był ogromnym orędownikiem sztuki animacji: „Film zwykły jest bowiem namiastką tymczasową filmu malarskiego. Lekceważyć film rysunkowy dlatego, że już istnieje film fotograficzny, byłoby takim samym absurdem, jak absurdem już jaskrawym byłoby porzucać malarstwo z tego powodu, że wynaleziono mechanizm fotografii”. K. Irzykowski, *Dziesiąta muza. Zagadnienia estetyczne kina*, Kraków 1924, s. 216.

- Booker M.K., *Drawn to Television: Prime-time Animation from the Flintstones to Family Guy*, Westport, Connecticut, London 2006.
- Farley R., *From Fred and Wilma to Ren and Stimpy. What makes a cartoon „Prime Time“?*, [w:] *Prime Time Animation. Television animation and American Culture*, red. C.A. Stabile, M. Harrison, New York 2003.
- Giżycki M., *Nie tylko Disney. Rzecz o filmie animowanym*, Warszawa 2000.
- Gordziejuk E., *Polski film animowany – gdzie jest i dokąd zmierza*, „Kultura Popularna” 2018, nr 3 (57).
- Harrison M., Stabile C., *Introduction: Prime time animation – an overview*, [w:] *Prime Time Animation. Television animation and American Culture*, red. C.A. Stabile, M. Harrison, New York 2003.
- Hendrykowski M., *kreskówka*, [w:] *Słownik terminów filmowych*, Poznań 1994.
- Irzykowski K., *Dziesiąta muza. Zagadnienia estetyczne kina*, Kraków 1924.
- Kreskówka*, [w:] *Słownik języka polskiego*, <<https://sjp.pl/kresk%C3%B3wka>> [dostęp: 24.06.2020].
- Kreskówka*, [w:] *Wielki słownik języka polskiego*, <https://www.wsjp.pl/index.php?id_hasla=81357&ind=0&w_szukaj=kresk%C3%B3wka> [dostęp: 30.08.2020].
- Kreskówka*, [w:] *Wikisłownik*, <<https://pl.wiktionary.org/wiki/kresk%C3%B3wka>> [dostęp: 24.06.2020].
- Mąka-Malatyńska K., *Od Fantazji do Gumballa – estetyka filmu animowanego*, „Polonistyka. Innowacje” 2016, nr 3.
- Przybyszewski B., *Liczne rany klute*, <<https://www.facebook.com/liczneranyklute/posts/2263376103973473>> [dostęp: 28.07.2020].
- Sitarski P., *Bolek i Lolek: od widowni dziecięcej do systemu rozrywkowego: rekonesans badawczy*, „Kultura Popularna” 2018, nr 3 (57), s. 60–73.
- Sitkiewicz P., *Małe wielkie kino. Film animowany od narodzin do końca okresu klasycznego*, Gdańsk 2009.
- Sitkiewicz P., *Tylko dla dzieci: krótka historia filmów o Bolku i Lolku*, „Panoptikum” 2011, nr 10 (17), s. 137–148.
- <<https://www.cartoonnetwork.pl/>> [dostęp: 25.05.2020].
- <<https://www.nick.com.pl/>> [dostęp: 30.05.2020].

Streszczenie. Artykuł stanowi próbę skonstruowania nowej definicji słowa „kreskówka”. Jak twierdzą autor i autorka tekstu, w pracach filmoznawczych ma ono nieco inne znaczenie, niż w języku potocznym (w dyskursie naukowym odnosi się ono do filmu lub serialu opierającego się na technice rysunkowej, natomiast w popularnym obiegu związane jest najczęściej z telewizyjnymi produkcjami seryjnymi). Wierzą, że potrzeba nowej definicji w ramach dyscypliny filmoznawczej, która będzie odnosiła się do bardziej sprecyzowanej grupy animowanych utworów i okaże się użyteczna zarówno wobec klasycznej animacji, jak i współczesnych seriali animowanych.

Badaczka i badacz opierają definicję słowa „kreskówka” na cechach wspólnych konkretnych animowanych produkcji oraz na statusie terminu we współczesnym języku potocznym. By odszukać wspomniane cechy wspólne, łączące różnorodne animowane produkcje, i na ich podstawie wyodrębnić grupę (odróżnić ją od innych animowanych tradycji), postanowili skrótowo prześledzić historię animacji seryjnej. Zidentyfikowali i nazwali dwa odrębne stadia ewolucji tej formy – klasyczną (odnoszącą się do kreskówki z czasów kota Felixa,

Betty Boop czy *Silly Symphonies*) i współczesną (odnoszącą się do kreskówki w telewizji – głównie po premierze *Simpsonów* – oraz w serwisach streamingowych).

Autorka i autor oznajmiają także, że wspomniany wzór wykracza poza Hollywood, ponieważ przemysł realizujący kreskówki w innych krajach używa podobnych formuł od dekad. Choć widzą przyszłość kreskówki w platformach streamingowych, krytykują dystrybutorów za to, że nadal niesprawiedliwie traktują animowane produkcje seryjne.

Słowa kluczowe: kreskówka, serial animowany, historia animacji, genologia, telewizja, animacja

Preface. From Felix the Cat to BoJack Horseman – a new definition of cartoons in the context of the animated series tradition

Summary. This paper attempts to create a new definition of the word “kreskówka”. In colloquial language this should mean “animated cartoon”. However, as the authors argue, Polish film scholars offer a different understanding of the term than this common meaning (they only use it when they refer to a motion picture or a series that relies on a sequence of drawn illustrations for its animation; in popular discourse the word “kreskówka” is most often used to refer to an animated tv series). The authors believe that there is a need for a new definition in film studies that will apply to a more precisely defined type of animated production and will be suitable as a term for classic, cinematic cartoons, and modern tv animation.

The authors base their definition of the word “kreskówka”/cartoon on the common features of specific animated productions and on the status of the term in contemporary vernacular language. In order to find the aforementioned common features, and on this basis to distinguish a group (from other animated traditions), they decided to chronicle the history of serial animation. They identified and named two separate stages in the evolution of this form – classic (which refers to kreskówka/cartoon in the era of Felix the Cat, Betty Boop and *Silly Symphonies*) and modern (which refers to kreskówka in television – especially after the premiere of *The Simpsons* – and streaming services).

The authors also state that these patterns go beyond Hollywood, because the production industry that creates animated series in other countries has been using similar formulas for decades. Although the authors see the future of the kreskówka/cartoon in streaming platforms, they also criticize the fact that this type of animation is still treated unfairly by the distributors.

Keywords: cartoon, animated series, history of animation, geneology, television, animation