

Natalia Barańska

ORCID 0009-0005-5304-7018

Uniwersytet Śląski w Katowicach

Disneifikacja reprezentacji kultur lokalnych w animacji na przykładzie *Mulan* oraz *Lilo i Stich*

Wprowadzenie

Disneifikacja¹ to proces polegający na przekształceniu danego przedmiotu w taki sposób, aby korespondował z wartościami i wzorcami prezentowanymi w filmografii Walt Disney Animation Studios. Wiąże się on z rozpowszechnianiem kulturowych produktów wytwórni i zarazem stanowi przejaw amerykanizacji, globalizacji² oraz komercjalizacji bezpośrednio związany z działalnością tego studia. Rezultat opisywanego procesu był i nadal jest rozpoznawalny jako produkt Disneya (Bryman,

1 Termin ten został wprowadzony w latach 90. XX wieku przez Alana Brymana (1999: 27). Tłumaczenie pojęcia *disneyfication* jako „disneifikacja” zostało skonsultowane z językoznawcami oraz, co warto podkreślić w kontekście niniejszego artykułu, różni się od disneizacji. Wspomniane pojęcia mogą być mylnie używane jako synonimy, dlatego należałoby zaznaczyć, z jakiego powodu w tekście nie posługuję się pojęciem disneizacji. Disneizacja to „proces, w ramach którego zasady parków rozrywki Disneya zaczynają dominować w coraz większej liczbie sektorów amerykańskiego społeczeństwa, a także reszty świata” (Bryman, 1999: 26). Aby różnica pomiędzy pojęciami była bardziej odczuwalna, można skojarzyć sposób funkcjonowania disneizacji z macdonaldyzacją. Sam Bryman pisze: „Mój sposób rozumienia disneizacji jest równoległy pojęciu macdonaldyzacji Ritzera” (Bryman, 1999: 26). Z drugiej strony disneifikacja odnosi się do aktu transformacji i ingerencji korporacji w materiał źródłowy, ale także podkreśla samą instytucjonalną potrzebę jego transformacji przez studio, aby efekt był dopasowany do disnejowskich wartości. Disneifikacja jest interpretowana przez badaczy w różny sposób jako: 1) „pomysł na większą, szybszą i lepszą rozrywkę z nadrzędnym poczuciem jednolitości na całym świecie” (Matusitz, Palermo, 2014: 91); 2) bezwstydnym proces, przez który wszystko, czego studio dotknęło, niezależnie od tego, jak wyjątkowa była wersja oryginalna, (...) zostało zredukowane do ograniczonych pojęć, które Disney i jego ludzie mogli zrozumieć. Magia, tajemnica, indywidualność były konsekwentnie niszczone, gdy dzieło przechodziło przez tę maszynę, która była nauczona, że istnieje tylko jeden właściwy sposób opowiadania” (Schickel, 1986: 225).

2 Globalizacja – zjawisko odnoszące się do „imperialistycznych celów, pragnień i potrzeb wielkich przedsiębiorstw lub firm, a nawet całych narodów, które osiedlają się w różnych częściach świata, aby rosła ich przewaga, wpływ i zyski” (Matusitz, Palermo, 2014: 92). Globalizacja jest radykalną formą globalizacji i wyraźnie odnosi się do rozszerzania i narzucania strukturalom lokalnym tego, co globalne (Ritzer, 2003: 192).

1999: 27). W tym artykule szczególnie interesują mnie strategie disneifikacyjne związane z wizerunkami kultur lokalnych w filmach animowanych.

Pierwsze przejawy procesu disneifikacji wizerunków niezachodnich kultur pokrywają się w czasie z rozpoczęciem ery disnejowskiego renesansu (1989–1999)³. Przez następne ponad trzydzieści lat miały miejsce liczne zmiany, które wpływały na wykrystalizowanie się charakterystycznego modelu disnejowskiej opowieści⁴, także tej przywołującej obrazy kultur lokalnych. Wszystko to wiązało się z wypracowaniem konkretnych strategii prezentowania mniejszości etnicznych. W artykule podejmę próbę zdefiniowania tego procesu, scharakteryzuję wspomniane obszary i zabiegi, w jakich proces disneifikacji zachodzi oraz opiszę jego istotność w kontekście przekazywania mediaobrazów. Obraną przeze mnie metodą badawczą będzie analiza źródeł filmowych z repertuaru animacji Walt Disney Animation Studios, a konkretnie filmów *Mulan* (*Mulan*, reż. T. Bancroft, B. Cook, 1998 oraz *Lilo i Stich* (*Lilo & Stitch*, reż. C. Sanders, D. DeBlois, 2002), które uważam za reprezentatywne przykłady funkcjonowania procesu disneifikacji.

Hollywood masowo i na skalę globalną eksportuje treści kulturowe, tworząc blockbustery osiągające kasowe i frekwencyjne sukcesy. Jego dominacja na rynku rozrywki opiera się na działaniach polegających na „ukrywaniu się pod płaszczykiem lokalności” (Siuda, 2011: 188). Kwestia ta jest bezpośrednio związana z procesem disneifikacji, którego przejawy można interpretować jako narzędzia służące do osiągnięcia ustandaryzowanej różnorodności. Produkcje Walt Disney Animation Studios osiągają międzynarodowy sukces, ponieważ nie są po prostu filmami amerykańskimi, lecz produktami uniwersalnymi i globalnymi, podejmującymi tematykę mniejszościową. Elementy lokalności⁵ (tradycja wypracowana przez grupę, terytorium, tożsamość) migrują dzięki nim do mainstreamu, jednak w filmach wytwórni wciąż widoczne są głównie amerykańskie wartości, gesty, cytaty, zachowania, a nawet postacie ikoniczne dla amerykańskiej kultury. Tworzone przez studio obrazy

3 Widoczną różnicą względem wcześniejszych praktyk studia było w tym czasie to, że nie opierało ono swoich dzieł na europejskich tradycyjnych baśniach lub klasycznej literaturze dziecięcej i młodzieżowej. Zaczęto korzystać z historii spoza zachodnich kręgów kulturowych. Bazowanie na narracjach czy estetyce wyraźnie odbiegających od amerykańskich tradycji nie obyło się bez symulakrycznego przedstawiania kultur, zgodnego z zachodnimi wyobrażeniami na ich temat.

4 Widoczne są w tych animacjach w pełni wypracowane i ukształtowane praktyki, które swój początek mają w erze eksperymentalnej (przełamania melodramatycznej baśniowej narracji humorem, odstępowania postaci od archetypowych ról, wykorzystania techniki animacji cyfrowej) (Kwiatkowska, 2016: 178]. Jednakże obecnie funkcjonują one w symbiozie z tym, co kojarzone jest z tradycyjną formą przedstawiania historii (na przykład pod względem fabularnym zachowują model klasycznej, zazwyczaj – choć nie zawsze – musicalowej baśni), typową dla okresu disnejowskiego renesansu. Efektem tego połączenia jest przepis na historię w pełni charakterystyczną i utożsamianą przez widzów z tym studium, a jednocześnie umacniającą jego pozycję jako dostarczyciela standardu obowiązującego w branży filmów animowanych.

5 Lokalność rozumiem w kategoriach „ulokowania w przestrzeni, przypisania do konkretnego miejsca, które składa się na swoistą enklawę kulturowych i społecznych partykularizmów, definiuje zakres doświadczeń życiowych jednostki oraz ma znaczenie przy konstruowaniu jej tożsamości” (Kranz-Szurek, 2012: 13).

kultur lokalnych, za sprawą disneifikacji ich wizerunku, stają się mediaobrazami⁶ danych kultur, które następnie utrwalają się w świadomości publiczności. Umacniane są w nich też (zazwyczaj) krzywdzące stereotypy (płciowe, ale i kulturowe), a zjawisko amerykanizacji ujawnia się poprzez narzucanie odbiorcom zachodnich wartości, sposobów i stylów życia oraz rozumienia kultury (Grzybczyk, 2021: 198).

Disneifikacja implikuje umiędzynarodowienie rozrywkowych wartości amerykańskiej kultury masowej (Matusitz, Palermo, 2014: 91) oraz dąży do narzucenia globalnego, amerykańskiego wzorca kulturom lokalnym na całym świecie, co zaświadcza o hiperinwazyjnym charakterze tego procesu (Matusitz, Palermo, 2014: 96). Lokalność spotyka się tym sposobem z ideą deterytorializacji, w wyniku czego następuje „odkotwiczenie” kulturowego doświadczenia z jego tradycyjnych lokalnych portów (Pucek, 2005: XVII). W kontekście uproszczeń i przywłaszczeń kulturowych pojęcie disneifikacji używane jest do opisywania procesów skupiających się na usuwaniu rzeczywistych cech grup, miejsc oraz wydarzeń, by uczynić je „oczyszczonymi”. Wszystko, co według twórców jest niepotrzebne, zostaje usunięte, a w wyniku tych działań temat staje się „przyjemniejszy w odbiorze i łatwiejszy do zrozumienia” (Matusitz, Palermo, 2014: 97). Niektóre fakty zostają ukryte, ponieważ mogłyby zniszczyć bajkową i rozrywkową otoczkę historii⁷.

W produkcjach Walt Disney Animation Studios twórcy korzystają z różnych strategii w ramach procesu disneifikacji, wśród których najważniejsze, moim zdaniem, są **realizacja opowieści, stereotypizacja i estetyzacja obrazu kultur lokalnych**.

Realizacja opowieści polega na inspiracji lokalną opowieścią/legendą/tekstem kultury charakterystycznym dla danej grupy lub materialnym dorobkiem kulturowym posiadającym dla niej szczególną wartość. Stereotypizacja to opieranie się na

6 „Mediaobrazy – inaczej określane jako krajobraz medialny – są bezpośrednio związane z filmem oraz telewizją, gdzie w skali globalnej prezentują wielki i złożony repertuar obrazów, narracji na całym świecie. (...) Krajobraz medialny stanowią narracyjne relacje, które złożone są z wybranych fragmentów rzeczywistości; reszta może zostać poddana modyfikacji i następnie przekazana za pośrednictwem masowego środka przekazu. (...) W percepcji publiczności granice kontekstów realnych i fikcyjnych ulegają rozmyciu, w wyniku czego mediaobrazy są w jeszcze większym stopniu skłonne do konstruowania światów wyobrażonych i niezgodnych ze stanem faktycznym. Przedstawione światy mogą okazać się chimerycznymi, uestetyzowanymi, a czasem nawet fantastycznymi obiektami” (Appadurai, 2005: 55).

7 Sztandarowym tego przykładem jest „oczyszczony” obraz Nowego Orleanu w *Księżniczce i żabie* (2009), w której odbiorcy spotykają się ze zniekształconą historią społeczno-polityczną kwestii rasizmu. Jest to świat, w którym nie widać strajków, ataków i aktów nienawiści na tle rasowym, niesprawiedliwości pracowniczej oraz wyzyskiwania czarnoskórej mniejszości. Nie pojawiają się też wzmianki o historii niewolnictwa czy segregacji. Świat przedstawiony w *Księżniczce i żabie* wpisuje się w opisywaną przez Jennifer L. Barker „odkazaną estetykę («coś dla każdego!») niezbędną, by zainteresować wiele rynków, która jest fundamentalnie niezgodna z realistycznym przedstawieniem kultury” (Barker, 2010: 483). Według Joshua-Wade’a Fergusona: „Kiedy napięcie rasowe i ucisk są usuwane ze społecznej wyobraźni dzieci, nie tworzy to przestrzeni post-rasowej, ale taką, w której historia i ból Afroamerykanów zostały pozbawione głosu. (...) historia czarnych mieszkańców jest jednocześnie przywłaszczana i pozbawiana znaczenia w imię kapitalistycznych przedsięwzięć” (Ferguson, 2016: 237–238).

stereotypach kulturowych⁸ dotyczących wybranej wspólnoty, ale także korzystanie z rozpowszechnionych generalizacji kulturowych. Estetyzacja obrazu kultur lokalnych to z kolei praktyka opierająca się na trzech zabiegach: **orientalizmie**, **egzotyce** oraz **inspiracji wybraną konwencją**.

Orientalizm⁹ to wykorzystywanie opowieści o wschodnich tradycjach czy kulturach dla własnych potrzeb, umacniające status zachodniej dominacji w zakresie możliwości rekonstrukcji tego, czym jest „Orient”. Można go analizować jako

zbiór instytucji zajmujących się Orientem, czyli wypowiadających się na jego temat, wyrażających autorytatywne poglądy, opisujących go, nauczających o nim, zasiedlających go i rządzących nim. Orientalizm to zachodni sposób dominowania, restrukturyzowania i posiadania władzy nad Orientem (Said, 2005: 31)¹⁰.

Egzotyca polega na sięganiu po daną kulturę wyłącznie jako bazę, dzięki której film może zostać sklasyfikowany jako egzotyczny. Na korzystaniu z egzotyki jako klucza estetycznego strategia studia zresztą się kończy. Związane jest to z ciągłą chęcią przedstawiania czegoś innego, koniecznie „świeżego”, właśnie: egzotycznego. Korzystanie z dorobku, wizerunku czy nawet samego otoczenia innych kultur jest praktykowane z uwagi na walory estetyczne, ale może funkcjonować także jako zabieg językowy, gdzie język jest jednym z elementów świadczących o „inności” jakiegoś dzieła.

Z kolei inspiracja wybraną konwencją (na przykład literacką) charakterystyczną dla danej grupy to korzystanie z cechy typowej dla danego terenu lub jego dorobku kulturowego, ale nie z konkretnego produktu (jak miało to miejsce w przypadku realizacji opowieści). Chodzi przykładowo o inspirację charakterystycznym dla literatury latynoamerykańskiej realizmem magicznym w *Naszym magicznym Encanto* (2021).

8 Stereotyp kulturowy to „sztywny opis grupy (wszyscy ludzie z grupy X są tacy) lub, alternatywnie, sztywne zastosowanie uogólnienia do każdej osoby w grupie (jesteś członkiem X, więc musisz pasować do ogólnych cech X)” (Bennett, 2013).

9 Orientalizm stanowi potężny ideologiczny twór. W rozumieniu Edwarda Saïda to nic innego, jak dyskurs oparty na sile władzy będącej w rękach Zachodu (Bullock, Zhou, 2017: 448). Siła ta ma związek z kulturą popularną, za pomocą której obrazy orientalizmu, w dużym stopniu przekształcone, są powielane i dostarczane do odbiorców, w których świadomości wersja zachodnia tego, czym jest Orient, jest utrwalana. Orientalistyczne reprezentacje Wschodu należą do bezpośrednich przyczyn hegemonii kulturowej, która stale przejawia się w sztuce czy literaturze, tworząc, świadomie lub nie, nieostre granice między prawdą kontekstową a fikcją (Beinorius, 2013: 26). Z tego powodu termin „orientalizm” jest używany w znaczeniu pejoratywnym i utożsamiany z kolonialną manipulacją (Beinorius, 2013: 13).

10 W kontekście tekstu warto zaznaczyć, że według Saïda orientalizm składa się z trzech wzajemnie się uzupełniających znaczeń: 1) orientalistą jest każdy, kto bada Wschód; 2) orientalizm to sposób myślenia oparty na ontologicznym i epistemologicznym rozróżnieniu pomiędzy Wschodem a Zachodem (Beinorius, 2013: 13) oraz 3) orientalizm zostaje przywołany w tekście głównym w postaci cytatu. Praktyki disneifikacyjne są najbardziej powiązane z trzecim sposobem rozumienia orientalizmu ze względu na wpisany w niego aspekt kreowania narracji o Innym oraz fakt, że disneifikacja sama w sobie jako proces jest działaniem umocnionym przez instytucjonalną wyższość.

Indywidualizm vs. kolektywizm / film vs. tekst

Historie opowiadane przez Walt Disney Animation Studios mogą powstawać w oparciu o źródła stanowiące klasyczne teksty różnych kultur. Przykładem takiego tekstu jest *Ballada o Mulan* wykorzystana jako źródło dla jednego z filmów wytwórni – *Mulan* (1998) w reżyserii Tonyego Bancrofta oraz Barryego Cooka. Film ten przynosi zderzenie kultur oraz wartości chińskich i zachodnich. Chińska *Ballada o Mulan* została spisana w celach edukacyjnych, podczas gdy disnejowska realizacja tekstu jest kierowana do młodych dziewcząt będących głównym celem multimedialnych i produktów związanych z disnejowskimi księżniczkami, nie tylko filmów, ale także powiązanych z nimi licencjonowanych zabawek oraz kolekcjonerskich przedmiotów z wizerunkiem danej postaci filmowej (Jia, 2021: 393).

Ballada jest produktem setek lat przekazu, adaptacji oraz tłumaczeń ustnego folkloru. Z tego powodu stanowi ona tekst bardziej złożony, składający się nie tylko z „chińskich” czy konfucjańskich lekcji moralnych (Wang, 2020: 2). Utwór powstał prawdopodobnie między IV a VI wiekiem, a postać Mulan w tej wersji uosabia konfucjański szacunek do rodziny oraz lojalność względem swojego narodu (Zhao, Hoon, Ching, 2020: 30). *Ballada o Mulan* to zarazem arcydzieło chińskiej poezji. Jest ona opowieścią o odważnej, lojalnej wobec kraju i kochającej rodziców dziewczynie. Opisuje losy Hua Mulan, która udaje żołnierza, by zastąpić staro i schorowanego ojca powołanego do służby wojskowej (Zhao, Hoon, Ching, 2020: 28). Bohaterka wyrusza na wojnę i przez lata walczy w szeregach armii chińskiej, nie zdradzając swojej prawdziwej tożsamości. Dopiero po powrocie z wojny i rezygnacji z urzędu zaferowanego przez cesarza kobiece ubrania ujawniają jej płeć innym żołnierzom (Banh, 2020: 148). W filmie tożsamość bohaterki wychodzi na jaw już w trakcie wojny, gdy protagonistka zostaje ranna podczas walki, co prowadzi do zwolnienia jej z armii. Sama postać Hua Mulan zostaje tu zresztą przekształcona z chińskiej bohaterki w amerykańską chłopczycę, która wyrusza na wojnę głównie po to, aby udowodnić swoją wartość innym (Wang, 2020: 28).

Ballada o Mulan była adaptowana na różne sposoby – powstały seriale, opera, sztuki teatralne oraz filmy (Wang, 2020: 28). *Mulan* z 1998 roku jest realizacją stereotypowych wyobrażeń o Chinach, bazującą na wschodnim tekście kultury, który zostaje umieszczony w ramach klasycznej disnejowskiej opowieści. Film ten jest zarazem pierwszym dziełem z okresu renesansu disnejowskiego zaadaptowanym z chińskiej powieści ludowej, który łączy orientalne historie z kulturą zachodnią (Wang, Han, Xu, 2020: 1332). Mulan staje się w nim jedną ze śpiewających księżniczek Disneya, posiadającą zwierzęcego towarzysza.

Trzeba mieć na uwadze, że *Mulan* to film disnejowski, który stanowi swoistą kategorię animacji. Jego celem nie jest opowiedzenie autentycznej historii zgodnej z kulturą chińską; jest to bowiem zachodni film w klasycznej formule disnejowskiej, śledzący losy księżniczki, która przy okazji jest chińską bohaterką i tylko to odróżnia ją od reszty bohaterów tej wytwórni. Postać Hua Mulan stanowi jednakże odejście od standardowego modelu bohaterki Disneya, która biernie oczekiwała na wybawienie przez księcia (Wang, 2020: 1–2). W *Mulan* twórcy postawili na wykreowanie postaci cechującej się indywidualizmem, co jednak sprzeczne jest z kolektywnym

charakterem chińskiej kultury. Poprzez próby hybrydyzacji elementów kultury Wschodu i Zachodu wytwórnia Disneya wytwarza niejednoznaczną, ale też przez to problematyczną tożsamość kulturową, która prowadzi do utraty jasnej specyfiki archetypu chińskiej bohaterki Hua Mulan (Zhao, Hoon, Ching, 2020: 36).

Seans *Mulan* zaczyna się od obrazów tradycyjnej chińskiej kaligrafii i malarstwa. Pojawia się obraz czerwonego chińskiego smoka oraz Muru Chińskiego, wprowadzające widzów w starożytną, tradycyjną oraz orientalną scenerię. Przedstawione obrazy mają na celu przekazanie widzowi wskazówki co do geograficznego umiejscowienia fabuły. Jednakże jest to bardzo ogólne przedstawienie pochodzenia głównej postaci, ponieważ nigdy nie zostało sprecyzowane, czy urodziła się ona w południowej czy północnej części Chin. W procesie przekształcania przez studio Disneya chińskiej historii w „ponadczasowy” oraz „uniwersalny” kanon opowieść o Hua Mulan została zdekontekstualizowana i w dużym stopniu wyparta (Yin, 2011: 60). Realizacja idei disneifikacji zakłada tutaj ograniczone korzystanie z dostępnych źródeł kulturowych. Tylko niektóre, najprostsze do rozpoznania elementy chińskiej kultury zostały strategicznie zachowane, aby zbudować fasadę „inności” i podtrzymać zasadę wcześniej wspomnianego egzotyizmu. W filmie umieszczono zatem ikony takie jak Wielki Mur, Zakazane Miasto, smoki; pojawia się też kult przodków oraz sztuki walki jako rozpoznawalne na Zachodzie elementy chińskiej kultury.



Fot. 1. Kadr z filmu *Mulan* (reż. T. Bancroft, B. Cook, 1998)

Co istotne, wykorzystane elementy pochodzą z różnych epok kultury chińskiej. Film nie precyzuje, w której z nich rozgrywa się akcja, oraz łamie ograniczenia czasowe i poprzez disneifikację projektuje świat *Mulan* wedle stereotypowego wyobrażenia starożytnych Chin. Zabieg ten pozwala na swobodne wykorzystywanie jakichkolwiek elementów, które twórcy sklasyfikują jako typowo chińskie i jasne do odczytania jako symbole tej kultury. W związku z tym w uniwersum *Mulan*

funkcjonują obok siebie współczesne gazety, Wielki Mur, swatka, kapliczki i świątynie przodków, tradycyjne ubrania oraz Hunowie. W filmie pojawiają się także egzotyczne przedmioty spoza Chin. Przykładem może być scena pokazująca zniszczoną wioskę, w której widać dziecięcą lalkę o japońskich cechach (Zhao, Hoon, Ching, 2020: 33). Ujawniona zostaje hybrydyczność kulturowa, wywołana przez wymieszanie elementów chińskich z japońskimi oraz chęć zbudowania wrażenia inności, nawet jeśli przedstawiony element, w tym przypadku lalka, nie należy do opisywanej w filmie kultury.

Tradycja swatania młodych kobiet to element, który zespół tworzący film zdecydował się wykorzystać jako jego rozpoczęcie. Rytuał ten przeprowadzany był przez swatkę, będącą pewnego rodzaju strażniczką tradycyjnej kobiecości, określającą wartość dziewcząt, a także oceniającą ich przydatność i możliwości odgrywania roli żony oraz matki. W filmie zostało to przedstawione jako głęboko zakorzeniona instytucja funkcjonująca w tradycyjnej kulturze chińskiej, mająca na celu zdefiniowanie celu oraz wartości dziewczyny, a także pokazanie przydatności jako sposobu, w jaki kobieta może przynieść rodzinie honor¹¹. Tak oto poznajemy motywację Mulan, która chce przeciwstawić się systemowi, stawiając na indywidualizm, a nie na kolektywne dobro grupy, charakterystyczne dla kultury chińskiej.

Przejawem disneifikacji w filmie są oczywiście piosenki, które jednocześnie stanowią zachodni komentarz do kultury, na podstawie której powstał film. Komentarz ten pojawia się w utworach takich jak *Zaszczyt nam przyniesie to*, gdzie stale przewija się temat zachowania honoru swojej rodziny zgodnie z naukami konfucjanizmu; *Lustro*, w którym bohaterka opisuje, jak bardzo nie pasuje do otaczającego ją systemu, oraz *Ta, za którą walczyć chcesz*, gdzie mężczy bohaterowie przedstawiają swoje wizje idealnych partnerek, zwracając uwagę tylko na ich piękno, co denerwuje Mulan, która po zasugerowaniu, że kobieta może w dodatku być mądra, zostaje przez innych bohaterów wyśmiana.

Kolejnym przejawem disneifikacji w *Mulan* jest komediowy efekt osiągany za sprawą kreacji postaci zwierzęcych. Wybór ten jest sprzeczny z patriotycznym wydźwiękiem *Ballady o Mulan* (Banh, 2020: 152). Upraszczające rozumienie kultury chińskiej spowodowało pojawienie się w filmie realizacji typowego disnejowskiego (zazwyczaj) zwierzęcego sidekicka w postaci małego i uroczonego Mushu, który zasadniczo różni się od tradycyjnego obrazu ugruntowanego w zachodnim kręgu kulturowym, gdzie smok kojarzony jest z okrutnym i przerażającym potworem. W Chinach jest on jednak stworzeniem świętym. Symbol klasycznego chińskiego smoka został poprzez proces disneifikacji zdegradowany do postaci frywolnej jaszczurki o imieniu Mushu oznaczającym w języku chińskim grzyb (Yin, 2011: 57). Mushu odgrywa istotną rolę w filmie, jest również popularny wśród widzów na całym świecie. Wyłamując się z klasycznego i przyjętego w chińskiej kulturze obrazu smoka, odgrywa on jednak rolę tak zwanego *comic relief*, typu postaci, który jest obecny w prawie wszystkich filmach o księżniczках Disneya (Jia, 2021: 393).

11 Wielu chińskich krytyków oraz widzów zwróciło uwagę, że instytucja swatki nie istniała w historycznych Chinach, twierdząc zarazem, iż za sprawą tego motywu doszło do ośmieszenia kultury chińskiej jako takiej, która zabrania dziewczynom realizacji swoich własnych celów i możliwości (Yin, 2011: 61).

Pamiętając o roli kolorów w filmie jako narzędziu oddziaływania na odczucia widzów (Jia, 2021: 391), warto wspomnieć o użyciu barw w *Mulan*. Aby wyeksponować kobiecość protagonistki i innych bohaterek, twórcy używają nienaturalnego makijażu oraz strojów w jaskrawych kolorach, na przykład czerwonym, fioletowym czy jasnoróżowym. Jednakże w starożytnych Chinach nie wolno było kobietom nosić jaskrawych kolorów, ponieważ mogły być przez to postrzegane jako niepoważne (Jia, 2021: 391). Dodatkowo czerwień czy fiolet były uważane za kolory szlachetne oraz święte, w związku z czym cywilom, takim jak *Mulan*, zabraniano ich noszenia (Jia, 2021: 391).



Fot. 2. Kadr z filmu *Mulan* (reż. T. Bancroft, B. Cook, 1998)

Istotną kwestią w disneifikacji kultury chińskiej jest problem indywidualizmu i kolektywizmu. W filmie *Mulan* sama pokonuje wroga pod wielką górą pokrytą śniegiem, wywołując lawinę. Wydarzenie to wyznacza istotną dla omawianej tu adaptacji różnicę między kolektywizmem a indywidualizmem (Jia, 2021: 392–393). W innych chińskich realizacjach bohaterka walczy razem ze swoimi towarzyszami z armii, jednakże w wersji disnejowskiej stawia na indywidualizm i działa w pojedynkę. Jest to sprzeczne z ideami konfucjanizmu, który akcentuje potrzebę stanowienia całości – rodzina jest całością, podobnie jak armia czy państwo (Jia, 2021: 392).

Konfucjanizm to system wierzeń popularny w starożytnych Chinach, podkreślający wagę pobożności synowskiej¹² oraz stawiający na bycie lojalnym wobec ojczyzny. *Ballada o Mulan* opowiada o obu tych zasadach, jednakże w *Mulan* z 1998 roku zdecydowano się na porzucenie wątku patriotycznego (Jia, 2021: 392). Skupiono się jedynie na szacunku dla rodziców, czego przejawem jest wstąpienie bohaterki do armii zamiast ojca. Z biegiem czasu okazuje się jednak również, że *Mulan* robi

12 Określonej również jako „nabożność synowska”.

to dla siebie. Do głosu dochodzi tutaj dylemat bohaterki związany z wyborem między indywidualizmem a podążaniem za społecznymi normami, przy czym „wybierając odkupienie honoru swojej rodziny i udowodnienie swoich możliwości zamiast przestrzegania synowskiej pobożności, film pokazuje «rozwój postaci od chińskiej bohaterki ludowej do niezwykle chińsko-amerykańskiej kobiety-wojowniczkii»” (Zhao, Hoon, Ching, 2020: 34). Kolektywizm jest zdecydowanie ważniejszy niż indywidualizm w kulturze chińskiej, jednak w filmie również i ta najbardziej charakterystyczna cecha konfucjanizmu uległa disneifikacji w celu wykreowania typowej dla studia postaci. *Mulan* stanowi zarazem realizację klasycznej amerykańskiej idei feministycznej, zgodnie z którą kobieta jest w stanie osiągnąć to samo, co mężczyzna (Zhao, Hoon, Ching, 2020: 28). Od pewnego czasu studio przekazuje dziewczętom taką lekcję.

Hua Mulan jest przykładem postaci hybrydycznej. Media umożliwiają błyskawiczną wymianę transgraniczną, z tego powodu tworzenie tego typu bohaterów oraz przestrzeni przebiega coraz szybciej (Zhao, Hoon, Ching, 2020: 29). Można zatem stwierdzić, że amerykańska adaptacja chińskiej postaci wywodzącej się z tekstu ludowego jest reprezentacją sposobu, w jaki obecnie powstają transnarodowe, hybrydowe tożsamości kulturowe. *Mulan* jest filmem bardziej zachodnim niż chińskim. Historię opowiada się tu w stylu zachodnim, a protagonistka reprezentuje zachodnie poglądy. Gdyby główna bohaterka była postacią wywodzącą się z zachodniego kręgu kulturowego, w fabule wiele by się nie zmieniło. Jednakże wprowadzenie chińskich elementów pozwala wnieść do filmu powiew świeżości oraz egzotyzm. Poprzez przywłaszczenie elementów kultury chińskiej studio Disneya zaspokaja w zachodnich widzach pragnienie egzotyki czy orientalizmu. Wyabstrahowanie chińskich materiałów, źródeł i symboli z ich kontekstów kulturowych, a następnie poddanie ich obróbce na zachodnią modłę to działania podjęte podczas tworzenia *Mulan* (Yin, 2011: 58). Film stanowi zatem przykład produkcji obrazów kultur niezachodnich przez pryzmat Zachodu, co jest realizacją opisaną przez Edwarda Saïda praktyki orientalistycznej. Według badacza u podstaw orientalizmu leży nacisk na fundamentalne różnice i „niższość” Innego reprezentującego kultury niezachodnie (Yin, 2011: 58–59). W przypadku *Mulan* zmiany dokonane w procesie adaptacji zmiksowały społeczne oraz kulturowe wartości oryginału, przez co doszło do wzmacniania negatywnych stereotypów i orientalizacji Chińczyków (Anjirbag, 2018: 5).

Disnejowska *Mulan* nie została dobrze przyjęta przez odbiorców, szczególnie tych pochodzących z Chin. Filmowi zarzuca się stylizowanie postaci Mulan na Amerykankę, co zmiksowało jej oryginalny wizerunek (Zhao, Hoon, Ching, 2020: 30), który Chińczycy mogą znać z *Ballady o Mulan*. Twórcy uzasadniają swoje zabiegi, twierdząc, że adaptacja opowieści o Mulan ma na celu przekształcenie elementów etnicznych w „ponadczasowego” i „uniwersalnego” klasyka (Yin, 2011: 58). Wiąże się to z procesem projekcji wartości grupy dominującej jako „naturalnego” standardu, w odniesieniu do którego oceniane są inne kultury stanowiące mniejszość (Yin, 2011: 58). Amerykański przemysł filmowy, korzystający z niezachodnich materiałów kulturowych (w tym przypadku z *Ballady o Mulan*), kształtuje wyobrażenia o kulturze chińskiej w świadomości oglądających, utrwalający się jako media-obraz kultury chińskiej.

Spódniczka z trawy, taniec hula i Elvis

Lilo i Stich to film z 2002 roku w reżyserii Deana DeBloisa i Chrisa Sandersa odwodzący się do kultury hawajskiej. Film opowiada historię małej Lilo Pelekai spragnionej przyjaźni. Dziewczynka spotyka dziwnie wyglądającego „psa” Sticha, który okazuje się nieudanym eksperymentem szalonego naukowca planującego zniszczenie wszystkiego, co napotka. Dziewczynka postanawia przyciągnąć stworzenie. Dzięki sile nazywanej *ohana* (hawajskie określenie rodziny) bohaterowie wspólnie pokonują przeciwności losu, a Stich staje się członkiem rodziny. Ze względu na swoje atrybuty i specyficzny, ale zarazem przemawiający do dzieci wygląd, Stich wpisał się w popkulturę *Zeitgeist* (Tran, 2021) i stanowi jedną z najbardziej ikonicznych postaci Disneya.

Film jest rekontekstualizacją, a zarazem idealizacją tego, co większość widzów może wiedzieć na temat życia na Hawajach z innych medialnych przekazów. *Lilo i Stich* jednak w niektórych aspektach charakteryzuje się bardziej dogłębnym przedstawieniem życia rdzennych mieszkańców wyspy (Tran, 2021). W filmie funkcjonują takie przejawy disneifikacji, jak stereotypizacja oraz egzotyzacja. Twórcy sygnalizują nam usytuowanie akcji w innym kręgu kulturowym już na początku, gdyż piosenką otwierającą jest *He Mele No Lilo*, śpiewana w całości w języku hawajskim. Egzotyczność filmowi zapewnia fakt, że jego akcja rozgrywa się w pięćdziesiątym stanie Stanów Zjednoczonych – na Hawajach, a dokładniej na wyspie Kauai. W tle ukazane zostają realia współczesnego życia rdzennych mieszkańców wysp. Warto zwrócić uwagę na wizualne odzwierciedlenie rysów twarzy i sylwetek reprezentantów omawianej kultury – typ sylwetki postaci w *Lilo i Stich* różni się od tych, które znamy z klasycznych produkcji Disneya. Przedstawione zostają także realia pracy tubylców (Tran, 2021). W filmie pojawia się również postać mająca reprezentować typowego turystę. Okragły, spalony słońcem mężczyzna z lodem w ręce staje się powracającym bohaterem kolejnych gagów.



Fot. 3. Kadr z filmu *Piękna i Bestia* (reż. G. Trousdale, K. Wise, 1991)



Fot. 4. Kadr z filmu *Lilo i Stich* (reż. D. DeBlois, C. Sanders, 2002)

Gloryfikacja Hawajczyków, codziennie doświadczających rzekomego „rajskiego stylu życia”, jest obecna w kulturze popularnej (penkoo56, 2015). Stereotypem jest przekonanie, że życie na wyspie płynie beztrąsko. *Lilo i Stich* to produkcja do pewnego stopnia powielająca mit Hawajczyków jako „wyluzowanych” osób, ubranych w spódniczki z trawy, lubiących surfować i grać na ukulele.

Z filmu wynika, że jeżeli ktoś jest Hawajczykiem, surfowanie ma we krwi, można z niego również wysnuć wniosek, że ukulele jest atrybutem typowego Hawajczyka. W gruncie rzeczy nie jest to jednak typowo hawajski instrument. Inspiracją do jego powstania była braguinha, która przybyła na tereny wysp w 1879 roku wraz z portugalskimi kolonizatorami z Madery (The Met). Ukulele pojawia się już na samym początku filmu, gdy główna bohaterka spotyka Sticha. Dziewczynka od razu zaczyna uczyć go grać na ukulele, tak jakby umiejętność ta miała uczynić z niego prawdziwego Hawajczyka.

Utartym stereotypem na temat kultury hawajskiej jest również to, że każdy mieszkaniec wyspy związany jest ze sztuką hula. Najczęściej sprowadzana jest ona do spódniczki z trawy oraz kokosowego biustonosza. Tymczasem znaczenie tego tańca jest o wiele szersze:

W Polinezji hula to taniec, któremu towarzyszą bębny i śpiewy, wykorzystywany jako forma opowieści, przedstawiający historie od starożytnego folkloru po współczesne opowieści o losach wysp w czasach kolonizatorów. To święta forma sztuki, która niesie ze sobą istotne znaczenie, ale w zachodnich mediach jest często błędnie interpretowana i sprowadzana do najbardziej podstawowych obrazów (Tran, 2021).

W celu zawarcia w filmie odpowiedniej reprezentacji i ducha tańca twórcy współpracowali z mistrzem hula Markiem Keali'i Ho'omalū, autorem choreografii,

która została nagrana na potrzeby animacji. Następnie animatorzy odtwarzali nagrania podczas tworzenia kadrów filmu (Tran, 2021). Umocnieniem stereotypu związanego z ikonicznym tańcem jest fakt, że jedyną placówką edukacyjną ukazaną w filmie jest właśnie szkoła hula. W ścieżce dźwiękowej filmu nieprzypadkowo rozbrzmiewa też muzyka Elvise Presleya. Artysta ten nakręcił na Hawajach trzy filmy fabularne¹³, a posiadanie jego podobizny jest na wyspach niemalże powodem do dumy (Tran, 2021).

Jedynymi sektorami pracy pojawiającymi się w filmie są turystyka oraz usługi. Z racji atrakcyjności Hawajów łatwo się domyślić, że turystyka stale się tam rozwija i obejmuje na tym terenie większość rodzajów działalności. Zyski w ten sposób generowane nie są jednak przekazywane władzom Stanu Hawaje ani ludziom, którzy stale tam mieszkają. Trafiają one do wielkich korporacji mających siedziby poza wyspami (Tran, 2021). W filmie fakt ten zilustrowany został na przykładzie starszej siostry Lilo. Nani oraz David, przyjaciel dziewczyny, zatrudnieni są w ośrodku turystycznym, gdzie ona pracuje jako kelnerka, a on jako tancerz ognia. W wyniku działań Sticha Nani zostaje zwolniona. Następnie pokazywane są jej nieudane próby zdobycia nowej pracy. Sytuacja Nani uwypukla zjawisko uzależnienia gospodarki Hawajów od turystyki. Dodatkowo dom Nani i Lilo jest zniszczony i wymaga remontu, co w zdarzeniu ze starannie wykreowanym i wyidealizowanym obrazem Hawajów dobrze oddaje rzeczywistość, w jakiej naprawdę funkcjonują Hawajczycy.

Reprezentacja i disneifikacja współczesnego życia Hawajczyków w *Lilo i Stich* działają na dwóch poziomach. Dzięki odpowiednim zabiegom estetycznym i wykorzystaniu najbardziej ikonicznych wizerunków wyspa Kauai staje się bardziej wiarygodna, nie jest tylko tłem, które równie dobrze mogłoby być pocztówką przedstawiającą palmy i zachód słońca. Kultura hawajska nie została opisana całkowicie zgodnie ze stanem faktycznym, a twórcy posługują się uproszczeniami i stereotypami. Przedstawiając historię z perspektywy bohaterów wywodzących się z terenów wyspiarskich, a nie turystów, film stanowi jednak reprezentację kultury hawajskiej w disneifikacyjnej formie.

Wnioski

Stanowiąc produkty kultury masowej, disnejowskie animacje aspirują do rangi uniwersalnych tekstów kultury, mogących trafić do jak największej liczby odbiorców. Z tego właśnie powodu możliwa jest interpretacja disneifikacji jako destrukcyjnego zjawiska, które powoduje obniżenie edukacyjnego potencjału animacji. Uprzywilejowana, wysoko postawiona na rynku międzynarodowym korporacja wprowadza do mainstreamu wykreowaną przez siebie wizję świata oraz mediaobrazy zawierające (zazwyczaj) krzywdzące stereotypy na temat Innego. Równocześnie następuje popularyzacja amerykańskiego sposobu życia, idei i wartości, przy czym odbywa się to pod przykrywką lokalności, osiągając status ustandaryzowanej różnorodności.

13 Mowa o filmach: *Błękitne Hawaje* (*Blue Hawaii*, reż. N. Taurog, 1961), *Dziewczyny! Dziewczyny! Dziewczyny!* (*Girls! Girls! Girls!*, reż. N. Taurog, 1962) i *Podrap mnie w plecy* (*Paradise, Hawaiian Style*, reż. M. D. Moore, 1966). Zob. <https://www.visiontv.ca/2017/07/19/elvis-special-relationship-hawaii/> (dostęp: 17.10.2023).

Głównym celem tego procesu jest dotarcie na światowe rynki oraz osiągnięcie komercyjnego międzynarodowego sukcesu, ponieważ filmy animowane Disneya są nie tylko filmami amerykańskimi, ale także produktami uniwersalnymi, podejmującymi tematykę mniejszościową.

Zdisneifikowany obraz kultur w omówionych w tym artykule przykładach tworzy niekompletną narrację na temat konkretnych grup etnicznych. W *Mulan* obecne są strategie disneifikacyjne takie jak orientalizm i stereotypizowanie. W filmie przedstawiona zostaje disnejowska rekonstrukcja kultury chińskiej, powielająca orientalistyczny obraz kraju, zbudowana – paradoksalnie – na bazie tekstu uznawanego za klasyczny i reprezentatywny dla Chin. Pamiętając o zarzutach pod adresem tej animacji, można zastanawiać się, czy produkcje *live-action*, takie jak *Mulan* (*Mulan*, reż. N. Caro, 2020), nie mają stanowić próby naprawienia błędów przeszłości. Z drugiej strony *Lilo i Stich* jest sztandarowym przykładem stereotypizacji w repertuarze Disneya. Region o bogatej historii oraz tradycji został przedstawiony jako miejsce, w którym liczy się tylko dostarczanie usług turystom, a rdzenni mieszkańcy ciągle surfują albo tańczą taniec hula.

To, że omówione tu przykłady pochodzą z okresu renesansu oraz postrenesansu disnejowskiego, pozwala na zastanowienie się, czy studio reaguje w jakikolwiek sposób na stawiane mu zarzuty niepoprawnej reprezentacji. Analizując realizowane przez Walt Disney Animation Studios animacje, można wysnuć wnioski, że disneifikacja jest w nich stale obecna. Najświeższy jej przykład to *Nasze magiczne Encanto* (*Encanto*, reż. B. Howard, J. Bush, 2021), w którym widoczna jest inspiracja realizmem magicznym.

Bibliografia

- Appadurai, A. (2005). *Nowoczesność bez granic. Kulturowe wymiary globalizacji*, tł. Z. Pucek. Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas.
- Anjirbag, M.A. (2018). Mulan and Moana: Embedded coloniality and the search for authenticity in Disney animated film. *Social Sciences*, 7 (11): 230.
- Barker, J.L. (2010). Hollywood, black animation, and the problem of representation in *Little Ol' Bosko* and *The Princess and the Frog*. *Journal of African American Studies*, 14 (4): 482–498.
- Banh, J. (2020). #MakeMulanRight: Retracing the Genealogy of Mulan from Ancient Chinese Tale to Disney Classic. W: S. Roberts (red.), *Recasting the Disney Princess in an Era of New Media and Social Movements*. Lanham: Lexington Books: 147–161.
- Beinorius, A. (2013). Orientalizm i dyskurs postkolonialny: kilka problemów metodologicznych, tł. A. Jaroszyk. *Porównania*, 12: 11–23.
- Bennett, M.J., *Stereotypes/Generalizations*. IDRInstitute, <https://www.idrinstitute.org/resources/stereotypes-generalizations/>, dostęp: 20.11.2023.
- Bryman, A. (1999). The Disneyization of Society. *The Sociological Review*, 47 (1): 25–47.
- Bullock, K., Zhou, S. (2017). Entertainment or blackface? Decoding Orientalism in a post-9/11 era: Audience views on *Aladdin*. *The Review of Education, Pedagogy, and Cultural Studies*, 39 (5): 1–24.

- Ferguson, J.W. (2016). "Traded it of for that Voodoo Thing": Cultural capital and vernacular debt in Disney's representation of New Orleans. *The Journal of Popular Culture*, 49 (6): 1224–1240.
- Grzybczyk, K. (2021). *Skradziona kultura. Jak zachód wykorzystuje cudzą własność intelektualną*. Warszawa: Wolters Kluwer.
- Jia, Q. (1998). Cultural difference: Ancient China in Western film *Mulan* (1998). *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 559: 391–394.
- Kranz-Szurek, M. (2012). Kultura lokalna a globalizacja kulturowa – próba oceny zjawiska. *Roczniki Nauk Społecznych*, 4 (2): 11–35.
- Kwiatkowska, Z. (2016). Filmowe baśnie wyczerpane. Wpływ postmodernizmu na przeobrażenia filmowych adaptacji baśni produkcji Disneya. *Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication*, 18 (27): 175–184.
- Matusitz, J., Palermo, L. (2014). The disneyfication of the world: A globalisation perspective. *Journal of Organisational Transformation & Social Change*, 11 (2): 91–107.
- Penkoo56 (2015). *The portrayal of a Hawaiian: What you see, is not all that there is*. Looking in the Popular Culture Mirror Student Projects from University Studies 254, <https://lookinginthepopularculturemirror.wordpress.com/2015/06/01/the-portrayal-of-a-hawaiian/>, dostęp: 17.10.2023.
- Pucek, Z. (2005). *Arjun Appadurai i antropologia bez granic*. W: A. Appadurai, *Nowoczesność bez granic. Kulturowe wymiary globalizacji*, tł. Z. Pucek. Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas: V–XXVIII.
- Ritzer, G. (2003). The globalization of nothing, *SAIS Review*, 23 (2): 189–200.
- Said E., *Orientalizm*, tł. Wyrwas-Wiśniewska M., Zysk i S-ka, Poznań 2005.
- Schickel, R. (1986). *The Disney Version: The Life, Times, Art and Commerce of Walt Disney*, London: Pavilion.
- Siuda, P. (2011). Homogenizacja i amerykańizacja globalnej popkultury. *Kultura – Historia – Globalizacja*, 10: 185–197.
- The Met. *Ukulele*, <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/501343>, dostęp: 17.10.2023.
- Tran, K. (2001). *How 'Lilo & Stitch' Deftly Portrayed the Modern Lives of Native Hawaiians*. Collider, <https://collider.com/lilo-and-stitch-portrayal-of-native-hawaiians-why-it-s-good/>, dostęp: 20.11.2023.
- Wang, L., Han, B., Xu, G. (2020). Cultural differences in *Mulan* between Chinese version and Disney version. *Theory and Practice in Language Studies*, 10 (10): 1332–1336.
- Wang, Z. (2020). Cultural "authenticity" as a conflict-ridden hypotext: *Mulan* (1998), *Mulan Joins the Army* (1939), and a millennium-long intertextual metamorphosis. *Arts*, 3 (9): 78.
- Yin, J. (2011). Popular culture and public imaginary: Disney vs. Chinese stories of *Mulan*. *Javnost – The Public*, 18 (1): 53–74.
- Zhao, M., Hoon, A.L., Ching, F.T.H. (2020). Hybridization of the cultural identity in Disney's *Mulan*. *Academic Journal of Interdisciplinary Studies*, 9 (5): 27.

Disneifikacja reprezentacji kultur lokalnych w animacji na przykładzie *Mulan* oraz *Lilo i Stich***Abstrakt:**

W artykule podjęto próbę refleksji nad procesem disneifikacji w obszarze filmu animowanego wchodzącego w skład repertuaru Walt Disney Studios. Główny problem badawczy stanowi zjawisko disneifikacji reprezentacji kultur lokalnych omówione na podstawie dwóch animacji: *Mulan* (1998) oraz *Lilo i Stich* (2002), które według autorki są reprezentatywnymi przykładami opisywanego procesu. Disneifikacja analizowana jest jako narzędzie wspomagające uniwersalizację przekazu filmów animowanych, może być więc interpretowana jako strategia umożliwiająca dotarcie na rynki lokalne oraz osiągnięcie komercyjnego sukcesu w kulturze mainstreamowej. Autorka zwraca również uwagę na proces disneifikacji jako potencjalne zagrożenie dla odbiorców ze względu na kreowanie nieprawdziwych mediaobrazów na temat wybranych mniejszości kulturowych oraz próbuje odpowiedzieć na pytanie, czy w ciągu ostatnich lat nastąpiła zmiana podejścia studia do reprezentacji mniejszości kulturowych.

Słowa kluczowe: Disney, disneifikacja, film animowany, kultura lokalna, orientalizm, egzotyzacja

Disneyfication of Local Cultures' Representations in Animated Movies. Analysis of the Phenomenon in Selected Movies: *Mulan* and *Lilo & Stitch***Abstract:**

This paper examines the purpose of disneyfication of local cultures' representations in movies based on the analysis of selected examples in animated movies by Walt Disney Studios. The main research problem is the phenomenon of disneyfication of local cultures' representations in the field of animated movies based on analysis of two examples: *Mulan* (1998) and *Lilo & Stitch* (2002), which are, according to the author, representative examples of the described process. Disneyfication is analyzed in this paper as a tool to help universalize the message of animated movies, as a result of which the process can be interpreted as a strategy to reach local markets and achieve commercial success in the sphere of mainstream culture. The author also draws attention to the process of disneyfication as a potential threat to audiences, due to the combination of false media images about selected cultural minorities and attempts to answer the question of whether there has been a change in the studio's approach to the representation of cultural minorities in recent years.

Keywords: Disney, disneyfication, animation film, local culture, orientalism, exotisation

Natalia Barańska – absolwentka studiów licencjackich na kierunku kultury mediów. Studentka studiów magisterskich na kierunku kulturoznawstwo (specjalizacja: filmoznawstwo i wiedza o mediach) na Uniwersytecie Śląskim w Katowicach oraz studiów podyplomowych na kierunku menedżer kultury na Uniwersytecie Ekonomicznym w Katowicach.

