



The Polish Journal of the Arts and Culture. New Series 14  
(2/2021): 187–197 [SPRAWOZDANIE]

DOI:10.4467/24506249PJ.21.023.15329

## Fandom, kultura partycypacyjna i niekończąca się popularność Disneya. Refleksje z D23 Expo 2019 (23–25 sierpnia 2019)

Anna KUCHTA

**ANNA KUCHTA** – absolwentka Katedry Porównawczych Studiów Cywilizacji Uniwersytetu Jagiellońskiego w Krakowie, doktor nauk humanistycznych w zakresie nauk o kulturze i religii (2019). Z jednej strony pasjonuje się Japonią – literaturą, kulturą popularną (w tej perspektywie bada powieść *Genji Monogatari*), przemianami społecznymi, a z drugiej – kondycją kultury współczesnej, zagadnieniami postpamięci i tożsamości kulturowej. Redaktorka Magazynu „Maska” i pisma „The Polish Journal of Aesthetics”, stypendystka SYLFF (The Ryoichi Sasakawa Young Leaders Fellowship Fund).

 <https://orcid.org/0000-0001-7841-0198>

**E-MAIL:** [anna.kuchta@uj.edu.pl](mailto:anna.kuchta@uj.edu.pl)

Kultura popularna, jak tłumaczył John Fiske, „zmierza ku przesadzie; stosuje szerokie pociągnięcia pędzla i jaskrawe kolory” (Fiske 2010, 118); być może zaś szczególnie wyrazistą formą owej przesady są współczesne konwenty, coraz większe i bardziej spektakularne, z roku na rok bardziej gwarne i kolorowe, przyciągające fanów w każdym wieku i z całego świata, wykorzystujące różnorodne media, nowoczesne technologie i oferujące uczestnikom coraz szerszy wachlarz rozrywek.

Organizowany od 2009 roku konwent D23 Expo stanowi obecnie największy<sup>1</sup> zlot fanów Disneya – „The Ultimate Disney Fan Event”<sup>2</sup>, jak nazywa go organizator (D23, b.d. A) – którego trudno dziś kojarzyć wyłącznie z Kaczorem Donaldem czy Myszką Miki (choć tych postaci nie zabraknie oczywiście podczas trzydniowego wydarzenia). Amerykańska korporacja jest też właścicielem wytwórni Pixar Animation Studios, Lucasfilm, Marvel Studios, a całkiem niedawno w ręce Disneya przeszły również aktywa 21<sup>st</sup> Century Fox, w tym wytwórnia filmowa 20<sup>th</sup> Century Fox, stacja telewizyjna FX, a także platforma Hulu czy spółka National Geographic Partners (VanDerWerff 2019). Odbywający się co dwa lata konwent<sup>3</sup> jest okazją do poinformowania fanów o planach wytwórni, zaprezentowania najnowszych osiągnięć i podzielenia się z uczestnikami imprezy materiałami promocyjnymi czy też pochwalenia się nowymi rozwiązaniami technologicznymi (np. nowa platforma streamingowa – Disney+, promowana właśnie podczas wydarzenia w roku 2019). Jak słusznie podkreślał Henry Jenkins, konwenty fanowskie odgrywają główną rolę w dystrybucji informacji na temat najnowszych produkcji danej wytwórni czy wydawnictwa, zapewniając aktywnym odbiorcom dostęp do najświeższych wiadomości dotyczących ich ulubionych tytułów, a zarazem będąc doskonałą platformą promocji (Jenkins 2005, 47). Szczególnie niektóre z prezentowanych na konwentach informacji czy pokazów, jak choćby zwiastuny najnowszych produkcji ze świata *Gwiezdných Wojen* czy Marvela wyświetlane podczas D23 Expo, nieujawniane (przynajmniej w zamiarze The Walt Disney Company<sup>4</sup>) szerszej publiczności, stanowią prawdziwą gratkę dla zgromadzonych na konwencie miłośników Disneya.

<sup>1</sup> W roku 2017 w D23 Expo uczestniczyło 100 000 osób (Barnes 2017). Oczywiście impreza Disneya niewątpliwie ustępuje pod względem liczby uczestnikom takim konwentom, jak San Diego Comic Con czy New York Comic Con, ale żadna z nich nie jest nastawiona *stricte* na jednego producenta.

<sup>2</sup> Pierwotnie slogan brzmiał “The Ultimate Disney Fan Experience”.

<sup>3</sup> Od 2013 roku w Japonii odbywa się także D23 Expo Japan.

<sup>4</sup> Zdarza się, że fanowskie nagrania (powstałe mimo zakazu filmowania) trafiają do internetu (Evans 2019), jednak z reguły są dość szybko usuwane.



Akcentowanie wszechstronności i różnorodności marki Disney jest widoczne już w materiałach promocyjnych – plakaty reklamujące wydarzenie czy gazetka informacyjna z 2019 roku prezentuje pięć postaci odpowiadającym różnym zainteresowaniom fanów: obok Myszki Miki znaleźć tam można także postaci z wybranych animacji wytwórni Pixar i Walt Disney Animation Studios, bohaterów *Gwiezdnych Wojen* i uniwersum Marvela. Niezależnie jednak od tego, co przyciągnęło danego fana, wszystkich łączy pragnienie obcowania z ulubionym filmem, postacią, kreskówką czy serialem nie tylko na poziomie recepcji – ale także aktywnego zaangażowania (Jenkins 2005, 284).



**Fot. 1.** Budynek Anaheim Convention Center udekorowany grafiką promującą wydarzenie  
Autor: Anna Kuchta

Nic więc dziwnego, że odbywające się co dwa lata wydarzenie w Anaheim Convention Center każdorazowo przyciąga liczne grono uczestników, którzy na konwent przybywają z najdalszych stron. Wybór lokalizacji jest nieprzypadkowy – miasto Anaheim w stanie Kalifornia jest blisko związane z Disneyem jako siedziba kompleksu rozrywki Disneyland Resort, którego historia sięga 1955 roku. Znajduje się tam Disneyland Park (oficjalnie pierwszy park tematyczny na świecie) i Disney California Adventure, trzy hotele Disneya (Disneyland Hotel – pierwszy na świecie hotel Disneya, Disney's Grand Californian Hotel i Disney's Paradise Pier Hotel), a także dzielnica handlowo-rozrywkowa znana jako Downtown Disney (w przeciwieństwie do parków rozrywki wstęp do tej ostatniej jest bezpłatny). Fani Disneya – niezależnie od tego, czy do udziału w D23 Expo przyciągnęły ich produkcje Walt Disney Pictures, filmy z serii *Star Wars* czy najnowsze animacje wytwórni

Pixar – niewątpliwie mogą skorzystać z bliskości parków rozrywki i połączyć udział w konwencie z zabawą w Disneylandzie. Warto dodać, że Disney dopasowuje swoją ofertę komercyjną do oczekiwań fanów (por. Jenkins 2005, 285; Fiske 2010, 23) i stale rozbudowuje swoje parki tak, aby znalazły się w nich atrakcje w pełni odpowiadające profilowi marki – w 2019 roku otwarto m.in. część tematyczną *Star Wars: Galaxy's Edge* i ogłoszono plany budowy *Avengers Campus*. Tłumnie przybywający do Anaheim uczestnicy D23 Expo mogą więc poczuć się tutaj jak w bajce (*nomen omen!*) Disneya, a także obserwować realny wpływ marki i skupionej wokół niego kultury fanowskiej na funkcjonowanie miasta (w znaczeniu przestrzennym, społecznym i ekonomicznym<sup>5</sup>).

Dla uczestników wydarzenia udział w D23 Expo to także okazja do zaopatrzenia się w fanowskie gadżety (niektóre sprzedawane w limitowanych edycjach, dostępne dla wybranych i osiągające szczególnie wysokie ceny), wysłuchania prelekcji o historii wytwórni Walta Disneya i spotkania się ze znanymi osobami ze świata filmu i telewizji (aktorzy, reżyserzy, specjaliści od grafiki, kostiumów czy innych aspektów produkcji filmowych), twórcami komiksów i animacji, artystami (dużą popularnością cieszyło się m.in. sobotnie spotkanie z rysownikiem Disneya Jeffem Shellym), autorami książek związanych z Disneyem czy twórcami gier. D23 Expo, podobnie jak inne konwenty, stanowi więc doskonałą platformę pozwalającą na spotkanie twórców z aktywnymi odbiorcami ich dzieł (Jenkins 2005, 47). Nie brakuje także wydarzeń dla kolekcjonerów bardzo aktywnych w środowisku fanowskim (Fiske 1992, 43-45), koncertów (szczególnym zainteresowaniem fanów cieszy się spektakularne widowisko *Disney on Broadway*, choć także mniejsze koncerty przyciągają licznych słuchaczy), konkursów z nagrodami czy tematycznych wystaw (w 2019 roku szczególną niespodzianką dla uczestników wydarzenia była wystawa *Walt Disney Archives Presents Heroes and Villains: The Art of the Disney Costume Exhibition*, na której zobaczyć można było ponad siedemdziesiąt kostiumów z kultowych filmów Disneya, w tym m.in. kostium Cruelli De Mon według projektu Anthony'ego Powella, noszony przez Glenn Close w filmie *101 dalmatyńczyków* [*101 Dalmatians*, 1996] czy kostium Lady Tremaine według projektu Sandy Powell, noszony przez Cate Blanchett w filmie *Kopciuszek* [*Cinderella*, 2015]) albo przestrzeni dla licznie przybywających na konwent cosplayerów w drobiazgowo dopracowanych strojach.

<sup>5</sup> Warto zaznaczyć, że tak wyraźna obecność Disneya w mieście ma dla Anaheim zarówno pozytywne, jak i negatywne skutki (Buntin 2018).





**Fot. 2.** Kostiumy na wystawie *Walt Disney Archives Presents Heroes and Villains: The Art of the Disney Costume Exhibition*

Autor: Anna Kuchta

Jest to także doskonała okazja do integracji z innymi fanami; przekształcenia – jak pisał Jenkins (2005, 284) – recepcji tekstu kultury popularnej w interakcję społeczną z innymi aktywnymi odbiorcami. W przypadku D23 Expo, podobnie zresztą jak w przypadku wielu innych imprez fanowskich, interakcja ta zaczyna się jeszcze przed faktycznym rozpoczęciem wydarzenia (jeżeli za rozpoczęcie uznać oficjalne otwarcie drzwi Anaheim Convention Center pierwszego dnia konwentu), na internetowych grupach czy forach tematycznych, na których fani doradzają sobie wzajemnie (m.in. w kwestii zakupu biletów, wyboru hotelu, selekcji i dostania się na wybrane panele). Obecny w fandomie nieformalny mentoring ujawnia się tutaj nie tylko na poziomie samego odczytywania tekstu kultury popularnej (por. Jenkins 2005, 5-6, 284), ale także pozostałych aktywności fanowskich – fani, którzy mają za sobą poprzednie edycje D23 Expo, doradzają tym, którzy na konwent planują wybrać się po raz pierwszy.

Ważnym miejscem fanowskich interakcji są także kolejki, często wielogodzinne, a czasem ustawiające się już ponad dobę przed oficjalnym otwarciem konwentu (dotyczy to głównie kolekcjonerów czekających na limitowane edycje przypinek czy figurek). To właśnie w kolejkach fani spotykają się często po raz pierwszy z innymi uczestnikami imprezy i nawiązują pierwsze



znajomości<sup>6</sup> – fakt ten okazuje się szczególnie ciekawy, jeżeli mieć w pamięci, jak różne zainteresowania przyciągają fanów do udziału w konwencji. Choć zainteresowania fanów rozbijają się na różne teksty kultury, to jest tam obecne pewne poczucie identyfikacji związane ze wspólnym uczestnictwem w wydarzeniu czy też byciem fanem – szeroko rozumianego – Disneya. Należy nadmienić, że w 2019 roku organizatorzy zaproponowali nowy system wcześniejszego rezerwowania miejsc na konkretne panele tematyczne czy inne wydarzenia odbywające się w ramach konwentu – internetowa platforma służąca do rezerwacji (*Advance Online Reservations*) pozwalała uczestnikom imprezy na wcześniejsze zapisanie się na konkretne, interesujące ich wydarzenia i gwarancję miejsca bez wielogodzinnego czekania w kolejce (D23, b.d. B). Mimo to pokaźne grono fanów zdecydowało się jednak na wielogodzinne i często nocne kolejkowanie – częściowo z braku zaufania do nowego systemu (który dwukrotnie zawieszał się podczas rejestracji), jak i dlatego, żeby zająć lepsze miejsce – bliżej sceny – na wybranym panelu, a także właśnie dlatego, że to wspólne kolejkowanie dla wielu fanów jest niemalże tradycją pozwalającą poczuć wspólnotę z innymi fanami czy wprawić się w dobry nastrój jeszcze przed faktycznym rozpoczęciem imprezy<sup>7</sup>.

D23 Expo 2019 rozpoczęło się w piątek, 23 sierpnia, a za oficjalnie otwierający imprezę panel można uznać *Disney Legends Ceremony* odbywający się na scenie Hall D23, podczas którego Robert Iger, prezes i dyrektor generalny<sup>8</sup> Disneya, oficjalnie przywitał zgromadzonych fanów i poprowadził ceremonię rozdania nagród dla osób, które szczególnie przyczyniły się do rozwoju marki Disneya. Co istotne, nagrody te otrzymują nie tylko celebryci ze świata muzyki, filmu i telewizji (w roku 2019 byli to m.in. Christina Aguilera, Robert Downey Jr., James Earl Jones, Jon Favreau czy Bette Midler), ale także osoby związane z produkcją filmową (m.in. Kenny Ortega, Hans Zimmer) czy architekci, projektanci i animatorzy zaangażowani w budowę oraz funkcjonowanie parów rozrywki Disneya na całym świecie (m.in. Wing T. Chao, Barnette Ricci). *Disney Legends Ceremony* to jeden z największych paneli odbywających się w ramach D23 Expo, a nagranie z ceremonii jest później dostępne online dla wszystkich, którzy nie mieli możliwości uczestniczenia w wydarzeniu osobiście.

<sup>6</sup> „Jeżeli wybierasz się na D23 samemu, to nawiąż znajomości w kolejce” – zachęca blogerka Patty Holliday (Holiday, b.d.).

<sup>7</sup> Zebrane podczas rozmów w kolejkach na D23 Expo 2019. Por. notatka terenowa w zbiorach autorki (22–23.08.19, Anaheim).

<sup>8</sup> Funkcję tę Iger pełnił w czasie D23 Expo 2019, później – w lutym 2020 roku – ustąpił ze stanowiska dyrektora generalnego i objął (nowo utworzone) stanowisko dyrektora wykonawczego; następcą Igera został Bob Chapek (The Walt Disney Company 2020).





Fot. 3. Hall D23 przed rozpoczęciem panelu *Disney Legends Ceremony*

Autor: Anna Kuchta

Każdego dnia imprezy organizator oferuje fanom dwa duże panele na scenie Hall D23, jeden odbywa się rano, drugi po południu. Podczas edycji w roku 2019 fani mogli uczestniczyć w *Disney Legends Ceremony* i *Sneak Peek! Disney+ Showcase* (ten panel był pewną nowością związaną z promowaniem nowej platformy streamingowej) w piątek, 23 sierpnia, następnie *Go Behind the Scenes with the Walt Disney Studios* (cieszący się największą popularnością panel, na którym prezentowano zwiastuny nowych produkcji filmowych, animowanych i aktorskich, z udziałem producentów i obsady) i *Disney on Broadway in Concert: A 25th Anniversary Celebration* w sobotę, 24 sierpnia, oraz *Sneak Peek! Disney Parks, Experiences and Products* (panel poświęcony parkom rozrywki Disneya na całym świecie; to tutaj wytwórnia podzieliła się m.in. wizją *Avengers Campus* [Martens 2019], a także planami budowy atrakcji inspirowanymi ulubionymi postaciami Disneya – Moaną<sup>9</sup>, Mary Poppins czy bohaterami animacji *Zwierzogród* [*Zootopia*, 2016] i *Kraina lodu* [*Frozen*, 2013]), jak również *Disney Character Voices, Inc: 30th Anniversary Celebration* w niedzielę, 25 sierpnia.

<sup>9</sup> W polskiej dystrybucji bohaterka otrzymała imię Vaiana, a sam film zmienił tytuł na *Vaiana: Skarb oceanu* [*Moana*, 2016].

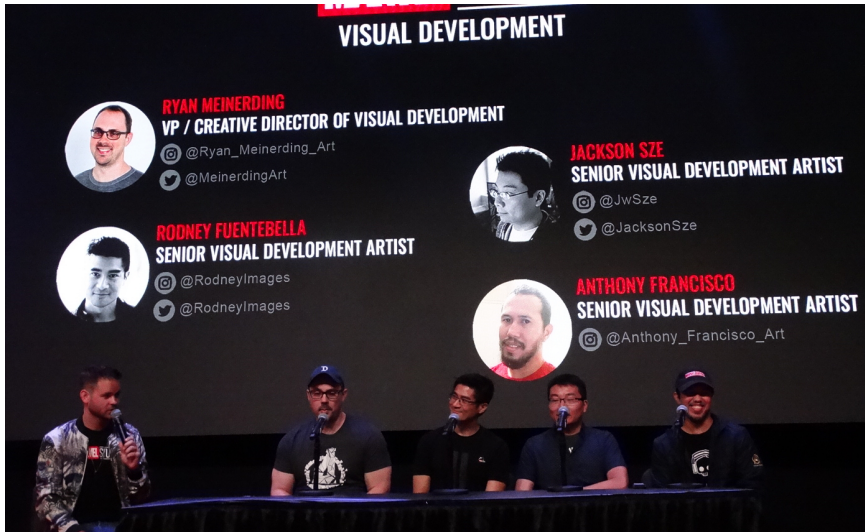
Równolegle z pierwszym dużym panelem otwarta zostaje cała przestrzeń Expo, mniejsze sceny (oprócz sali Hall D23 mogącej pomieścić 6800 osób [D23 2019], Disney oddaje do dyspozycji fanów D23 Expo Arena, Stage 28, Walt Disney Archives Stage i D23 Expo Center Stage, na których odbywają się różnego rodzaju mniejsze prelekcje i widowiska) oraz przypisane poszczególnym markom boksy. W poszczególnych pawilonach fani mogą wziąć udział w interaktywnych grach czy konkursach, zobaczyć miniwystawy kostiumów związane z daną serią (Marvel Studios zaprezentowało m.in. kostiumy z planowanego na rok 2020 filmu *Czarna Wdowa* [*Black Widow*, 2020], a Lucasfilm przygotowało wystawę *Evolution of the Stormtrooper Costume*) albo wysłuchać mniejszych paneli tematycznych, które pozwalają spotkać się na przykład z osobami zaangażowanymi w produkcję filmową (część z nich wymagała wcześniejszej rejestracji), producentami, scenarzystami czy obsadą wybranych programów, artystami, projektantami kostiumów czy też autorami publikacji związanych z Disneyem. Konwenty zapewniają twórcom i aktywnym odbiorcom płaszczyznę porozumienia – z jednej strony producenci poznają oczekiwania fanów (Jenkins 2005, 47), z drugiej zaś fani mogą zaspokoić potrzebę bliższego poznania przedmiotu swoich zainteresowań. Wytwórnia Marvel Studios zorganizowała m.in. niedzielne spotkanie z członkami Marvel Studios Visual Development Team, artystami opracowującymi grafiki koncepcyjne do blockbustera *Avengers: Koniec gry* [*Avengers: Endgame*, 2019], który swoją premierę miał kilka miesięcy przed Expo. Podczas spotkania Ryan Meinerding, Rodney Fuentebella, Jackson Sze i Anthony Francisco podzielili się szkicami, od których zaczęła się wizualizacja ostatniej części sagi Avengers, alternatywnymi projektami kostiumów, a także pomysłami na sceny, które ostatecznie nie znalazły się w filmie, a obecni na spotkaniu fani dodatkowo otrzymali podpisaną przez artystów grafikę przedstawiającą jednego z bohaterów filmu. Tego rodzaju prelekcje – odbywające się równolegle i dotykające całej mnogości tekstów kultury popularnej przynależnych imperium Disneya – odpowiadają obecnej w fandomie potrzebie gromadzenia wiedzy, kapitału kulturowego, który nie jest (jeszcze albo w ogóle) dostępny dla ogółu (por. Fiske 1992, 42–43), a którego posiadanie potęguje entuzjazm fanów i zmniejsza poczucie dystansu między twórcą a odbiorcą.

Podczas gdy część uczestników kieruje się na wybrane panele tematyczne, spora grupa fanów bezpośrednio po otwarciu imprezy udaje się do tej części hali konwentowej, która została przeznaczona na sklepy i stoiska, gdzie można zaopatrzyć się w wymarzone gadżety (pomijając sklepy, które sprzedają edycje limitowane; rejestracja nie jest tutaj wymagana, chociaż





ponownie konieczne może się okazać oczekiwanie w kolejce). Znajdują się tam zarówno sklepy marek należących lub zaprzyjaźnionych z korporacją Disneya, jak i przestrzenie dla mniej znanych twórców, niezależnych artystów, fanów tworzących dla fanów.



Fot. 4. Panel *The Art of Avengers Endgame* w pawilonie Marvel Studios

Autor: Anna Kuchta



Fot. 5. Wystawa *Evolution of the Stormtrooper Costume*

Autor: Anna Kuchta

Nagromadzenie różnorodnego typu wydarzeń, prelekcji i pokazów rozgrywających się często w tym samym czasie, sprawia, że fani muszą podejmować trudne decyzje i nierzadko w pośpiechu przemieszczać się pomiędzy panelami, tak aby jak najlepiej wykorzystać konwentowy weekend. Niektórzy fani – ci, którym niestraszone wielogodzinne kolejki i którzy nie planują większych zakupów ani szczegółowego zgłębiania poszczególnych pawilonów – mają, przy odrobinie szczęścia, szansę zaliczyć wszystkie duże panele odbywające się w Hall D23. Większość fanów decyduje się jednak łączyć wybrane duże panele z mniejszymi prelekcjami i wydarzeniami, a także uwzględnić czas na zakupy, spotkania z ulubionymi artystami czy zdjęcia z cosplayerami i relaks w towarzystwie innych fanów. Niezależnie od zaplanowanego grafiku z D23 Expo fani z wychodzą zmęczeni – ale naładowani pozytywną energią, wspomnieniami i z firmowymi reklamówkami pełnymi gadżetów.

## Bibliografia

- Barnes, Brooks. 2017. „Disney Vows to Give Epcot a Magical, Long-Overdue Makeover”. *The New York Times*, 15.07.2017, <https://www.nytimes.com/2017/07/15/business/media/disney-epcot-theme-parks>. Dostęp: 20.07.20.
- Buntin, John. 2018. „Outside Disneyland, a Reminder for Governments to Be Careful What They Wish for”. 04.2018, <https://www.governing.com/topics/mgmt/gov-disneyland-anaheim-incentives>. Dostęp: 20.07.20.
- D23. 2019. „Find Out When The Biggest, Can't-Miss Presentations Will Take Place at D23 Expo 2019”. 6.06.2019, <https://d23.com/d23-expo-2019-hall-d23>. Dostęp: 26.07.20.
- . b.d. A. „About the Expo”, <https://d23.com/d23-expo-2019/about-the-expo>. Dostęp: 26.07.20.
- . b.d. B. „D23 Expo 2019 Reservations FAQ”. <https://d23.com/d23-expo-2019-reservations-faq>. Dostęp: 26.07.20.
- Evans, Greg. 2019. „D23 Expo: Leaked STAR WARS The Rise of Skywalker Photos Reveal Darth Vader's Helmet”. 23.08.2019, <https://www.thathashtagshow.com/2019/08/23/d23-expo-leaked-star-wars-the-rise-of-skywalker-photos-reveal-darth-vader-helmet>. Dostęp: 24.07.20.
- Fiske, John. 1992. “The Cultural Economy of Fandom”. W *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*, red. Lisa A. Lewis, 30-49. London and New York: Routledge.
- . 2010. *Zrozumieć kulturę popularną*, tłum. Katarzyna Sawicka. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Holliday, Patty. b.d. „23 Things to Know Before the Next D23 Expo”, <https://noguiltyfangirl.com/23-things-to-know-before-the-next-d23-expo>. Dostęp: 20.07.20.
- Jenkins, Henry. 1992 (wersja elektroniczna: 2005). *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. London and New York: Routledge (wersja elektroniczna: Taylor & Francis e-Library).
- Martens, Todd. 2019. „Disney Reveals Details of Marvel's Avengers Campus Coming to Anaheim and Paris”. *Los Angeles Times*, 23.08.2019, <https://www.latimes.com/en->



- tertainment-arts/story/2019-08-23/disney-d23-2019-expo-marvel-avengers-campus-preview-iron-man-tony-stark. Dostęp: 20.07.20.
- The Walt Disney Company. 2020. „Bob Chapek Named Chief Executive Officer of The Walt Disney Company”. 25.02.2020, <https://thewaltdisneycompany.com/bob-chapek-named-chief-executive-officer-of-the-walt-disney-company>. Dostęp: 20.07.20.
- VanDerWerff, Emily. 2019. „Here’s what Disney owns after the massive Disney/Fox merger”. 20.03.2019, <https://www.vox.com/culture/2019/3/20/18273477/disney-fox-merger-deal-details-marvel-x-men>. Dostęp: 20.07.20.

