

Paweł Sitkiewicz

Twórczy chaos

Pełnometrażowy film animowany w XXI wieku

Film animowany od zawsze wymykał się definicjom i próbom periodyzacji. W jego wypadku nie obowiązuje prawo chronologii, według którego kolejne epoki następują po sobie zgodnie z kierunkiem osi czasu. Współczesny widz animacji może czuć się jak Cooper, bohater filmu *Interstellar*, który wpadł do czarnej dziury. Ma jednocześnie dostęp do wszystkich tradycji, stylów, nurtów, szkół i technik, które rozwijają się równolegle, nie tylko wbrew rewolucji technologicznej, ale również na przekór wskazówkom zegara. Jesteśmy świadkami najbardziej twórczego okresu w historii animacji pełnometrażowej.

Gdy w 1966 roku zmarł Walt Disney, media na całym świecie odtrąbiły koniec pewnej epoki. Wydawało się, że undergroundowe tendencje w kinie animowanym, które zaczęły kiełkować od końca lat 60., przyspieszą demontaż disnejowskiego stylu i tematyki. Dodatkowym wsparciem miała być nadciągająca od połowy lat 80. rewolucja cyfrowa. Początkowo nikt jednak nie wierzył, że toporna grafika komputerowa kiedykolwiek wyprze z rynku bogate wizualnie filmy rysunkowe, których doskonały kształt szlifowało kilka pokoleń artystów. Informatycy i specjaliści od CGI (Computer Generated Imagery) potrzebowali zaledwie dekady, aby zbudować podwaliny biznesu wartego dziś miliardy dolarów. Wraz z końcem tysiąclecia cyfryzacja objęła wszystkie sfery produkcji i dystrybucji, a CGI zastąpiło tradycyjną animację na celuloidach, zdefiniowało na nowo pojęcia stosowane w teorii kina od stu lat, a także zmieniło styl wizualny produkcji pełnometrażowych.

Wspaniały cyfrowy świat

Widzowie i twórcy przyzwyczajeni do tradycyjnych technik musieli mieć poczucie, że dawny świat odchodzi do lamusa. Standardy wyznaczone przez Pixara i *Toy Story* (1995), DreamsWorks Animation i *Shreka* (2001), a następnie Blue Sky Studios i *Epokę lodowcową* (2002) nie tylko narzuciły przestrzenny sposób kreacji świata przedstawionego, ale pośrednio

przewietrzyły także konwencje fabularne i spopularyzowały nowe typy postaci. Zmienił się również odbiorca. Współczesne filmy animowane są adresowane do widzów wychowanych na grach komputerowych, telewizji, a nawet kontrkulturze (szerzej na ten temat pisze w swym tekście Sebastian Jakub Konefał), dlatego można sobie w nich pozwolić na niewinne podszczypywanie disnejowskich wzorców, ironiczny stosunek do baśniowej tradycji, a zwłaszcza na liczne odwołania do zbiorowej pamięci konsumenta popkultury. Postmodernistyczny duch przenika pełnometrażowe animacje z Hollywood.

Oprócz wymienionych wytwórni na rynku rodzinnego kina CGI pojawili się nowi gracze, tacy jak Sony Pictures Animation (*Smerfy*, 2011) i Warner Animation Group (*Lego: Przygoda*, 2014), oraz mniejsi, jak Animal Logic (*Happy Feet: Tupot małych stóp*, 2006), Illumination Entertainment (*Minionki rozrabiają*, 2013) i Arc Productions (*Gnomeo i Julia*, 2011), z reguły uzależnieni od korporacji takich jak Sony czy Universal. Symbolicznym dniem w najnowszej historii filmu animowanego był 5 maja 2006 roku, w którym Disney za astronomiczną sumę prawie 7 i pół miliarda dolarów nabył pakiet większościowy Pixara, grzebiąc nadzieje tej ambitnej wytwórni na pełną niezależność od dyktatury korporacji medialnych. W animacji głównego nurtu zysk z franczyzy jest tak duży, że artystyczna swoboda okazuje się nieosiągalna.

Sukcesy pełnometrażowych filmów w technice CGI z Ameryki (w pierwszych dziesiątkach najbardziej kasowych przebojów XXI wieku jest aż 31 filmów animowanych!) zachęciły inwestorów z całego świata, by wykroić z tego tortu choćby mały kawałek. Na ekranach kin, również w Polsce, wyświetlano m.in. produkcje hiszpańskie (*Tedi i poszukiwacze zaginionego miasta*, 2012), niemieckie (*Safari*, 2010), a nawet rosyjskie (*Biała i Strzała podbijają kosmos*, 2010), pod względem stylu, techniki, a nawet fabuły bliźniaczo podobne do flagowych serii hollywoodzkich gigantów. Wzorce narzucone przez *Shreka*, *Madagaskar* (2005) i *Epokę lodowcową* osiągnęły globalną rozpoznawalność porównywalną tylko z sukcesem *Myszki Miki*.

Disney żyje!

Mimo widocznej homogenizacji rynku nie udało się wykorzenić dawnych technik i konwencji. Można wręcz mówić o tendencji odwrotnej – renesansie wzorców sięgających korzeniami lat 30. W połowie pierwszej dekady XXI wieku wydawało się, że tradycyjna animacja rysunkowa, przynajmniej w filmie pełnometrażowym, nigdy nie odzyska dawnej pozycji. Cały proces produkcji został bowiem przeniesiony do komputerów i oparty na modelowaniu przestrzennym. Ale już w 2006 roku Disney wyprodukował krótkometrażową

Dziewczynkę z zapalkami, stylistycznie nawiązującą do klasyki lat 50., mimo iż po klęsce finansowej i artystycznej rysunkowego filmu *Rogate ranczo* (2004) dyrektorzy studia postanowili całkowicie przetrzucić się na CGI. Adaptacja baśni Andersena miała prawdopodobnie zbadać grunt. Ciepłe przyjęcie filmu i nominacja do Oscara dały zielone światło pełnometrażowej produkcji *Księżniczka i żaba* (2009), która była kolejnym ukłonem w stronę disnejowskich arcydzieł lat 40. i 50. Co prawda film w dużym stopniu został przygotowany za pomocą komputera i tabletu, ale ruchy animowano w sposób tradycyjny – ołówkiem na papierze. Olśniewający efekt obnażył szablonowość i bezstylowość wielu produkcji w technice CGI. Szefowie Disneya zaczęli znów organizować kursy animacji rysunkowej dla swych pracowników.

Podobnie potoczyły się losy filmu lalkowego. Barry Purves, jeden z największych twórców tego rodzaju kina, w książce *Stop Motion: Passion, Process and Performance* (Burlington 2007, s. xvii) zauważył słusznie, że CGI uwolniło animację poklatkową od obsesji realizmu, choć początkowo wydawało się, że zabije tę technikę, ponieważ dąży do tego samego efektu – kreacji przestrzennego świata. Współczesna animacja lalkowa – zdaniem Purvesa – celowo chce być niedoskonała, ekscentryczna, namacalna. W odróżnieniu od grafiki komputerowej, która przypomina wyretuszowane fotografie, eksponuje tworzywo, z którego zostały wykonane marionetki. Pełnometrażowe filmy lalkowe nigdy nie były realną konkurencją dla CGI, ale w ostatnim piętnastoleciu powstało ich na całym świecie kilkadziesiąt, mimo iż technika poklatkowa jest czasochłonna, kosztowna i – co gorsza – nieprzewidywalna. Co prawda cyfryzacja bardzo usprawniła proces produkcji, głównie dzięki *green screenom*, drukarkom trójwymiarowym oraz programom graficznym, które ułatwiają korektę błędów, jednak w dalszym ciągu kino lalkowe wymaga budowy miniaturowej scenografii, konstrukcji marionetek oraz rejestracji świata, który realnie istnieje.

Największe osiągnięcia w dziedzinie animacji lalkowej ma brytyjska firma Aardman Animations, działająca od roku 1972. Oprócz niezliczonej liczby filmów krótkometrażowych, reklam i teledysków, zrealizowała trzy filmy długometrażowe: *Uciekające kurczaki* (2000), *Wallace i Gromit: Klątwa królika* (2005) oraz *Piraci!* (2012). Jej największym konkurentem jest studio Laika, mające na koncie również trzy kasowe hity: *Koralinę i tajemnicze drzwi* (2009), *ParaNormana* (2012) i *Pudłaki* (2014). Filmy lalkowe, w dużo większym stopniu niż blockbustery CGI, mają autorski charakter. Filarami Aardmana są Nick Park i Peter Lord, z Leiką współpracował zaś weteran kina lalkowego – Henry Selick. Z filmów łączących elementy czarnej komedii i horroru słynie z kolei Tim Burton, reżyser *Gnijącej panny młodej* (2005) i *Frankenweeniego* (2012). Biorąc pod uwagę tematykę bądź konwencje fabularne,

filmy te z reguły niewiele różnią się od cyfrowej konkurencji. Powstają dla tych samych dużych wytwórni, zgodnie z regułami hollywoodzkiego blockbustera. Wyróżnia je natomiast styl wizualny, często wysmakowany, z wyraźnym piętnem autorskim. Przykładem *Fantastyczny Pan Lis* (2009) Wesa Andersona – najbardziej wizjonerski film lalkowy XXI wieku. Studio Aardman Animations lubi ponadto eksponować brytyjskość, która stała się znakiem rozpoznawczym filmów o przygodach Wallace’a i Gromita.

Współcześnie największym spadkobiercą tradycji klasycznej animacji rysunkowej jest Hayao Miyazaki, współzałożyciel Studia Ghibli i reżyser 12 filmów pełnometrażowych. Jego największe sukcesy przypadają na XXI wiek. Spina je klamra dwóch arcydzieł: *Spirited Away: W krainie bogów* (2001) i *Zrywa się wiatr* (2013), być może ostatni autorski film tego animatora. W swojej twórczości Miyazaki odwołuje się do wschodniej filozofii, w najnowszej produkcji rozlicza również bolesną historię swojego kraju, ale mimo mocnego osadzenia opowiadanych historii w kulturze Japonii, jego fabuły pozostają zrozumiałe na całym świecie. W odróżnieniu od precyzyjnie skonstruowanych blockbusterek z Ameryki, filmy Miyazakiego są na ogół poetyckie i zaimprovizowane (zgodnie zresztą z autorską ideą jednoczesnej pracy nad scenariuszem i stroną wizualną), zawsze też wymykają się szablonom gatunkowym, łącząc wątki magiczne i fantastyczne z realizmem. Miyazaki broni idei animacji jako sztuki poważnej, która wchodzi w dialog z problemami swojej epoki, ale jednocześnie pozwala nasycić oczy obrazami pełnymi rozmachu i poetyckiego piękna.

Miyazaki uchodzi za ikonę całej azjatyckiej animacji, ale nie można zapominać o innych cenionych twórcach, takich jak Lee Sung-gang z Korei Południowej, Isao Takahata i Katsuhiro Ōtomo z Japonii oraz artystów młodej generacji.

Przyszłość w przeszłości

Dziewczynka z zapalkami, zrealizowana w mieszanej technice rysunkowo-komputerowej (tzw. CAPS), nie jest jedynym przykładem tęsknoty wielkiej korporacji za starymi czasami. Filmy krótkometrażowe Disneya, Pixara, DreamWorksa i innych dużych wytwórni, które inwestują nawet setki milionów dolarów w produkcję jednego tytułu, należy traktować jako laboratorium nowych technik, tematów i stylistyk. Przed każdym nowym filmem Pixara i Disneya (lub pod wspólnym szyldem Disney Pixar) wyświetla się, jak za dawnych czasów, krótkometrażówkę.

Myślę, że nieprzypadkowo aż kilka głośnych filmów z ostatnich lat odwoływało się do tradycji albo łączyło 2D i 3D. *Presto* (2008) przypomina szalone gagowe kreskówki Warner Bros. i MGM-u z lat 30. i 40. Dużo ciekawszy formalnie *Noc i dzień* (2010) stanowi

połączenie dwóch technik – rysunkowej (płaskiej) i komputerowej (przestrzennej). To pojedynki ręcznie ożywionych postaci, wewnątrz swych konturów zamykających świat wygenerowany przez komputer, którego głębię uwydatniono dzięki projekcji w trójwymiarze. Na poziomie autotematycznym film należy odczytywać jako próbę pogodzenia techniki płaskiej i przestrzennej, 2D i 3D, a więc tradycji, które znajdują się na przeciwległych biegunach. Na tym samym pomysle opiera się *Koń by się uśmieł* (2013) Disneya. Twórcy filmu wskrzesili styl i postacie z lat 20. (posługując się pastiszem czarno-białej kreskówki), a następnie pozwolili Myszce Miki przebić ekran i wejść do kolorowego świata w CGI (i trójwymiarze, gdyż w kinach widzowie oglądali film przez okulary z filtrem polaryzacyjnym). Na koniec postacie wolą jednak wrócić do roku 1928.

Trudno ocenić, czy wymienione filmy będą miały wpływ na przyszłość pełnometrażowej animacji. Być może nie. Ale już sam fakt, że wielkie korporacje coraz częściej oglądają się wstecz, wracając do zapomnianych technik i stylów modnych pół wieku temu, świadczy o nieufności wobec modelu narzuconego dzięki takim seriom, jak *Shrek*, *Madagaskar* czy *Epoka lodowcowa*. Pewnie wielu mainstreamowych twórców zgodziłoby się na parafrazę słynnej maksymy Arta Spiegelmana: przyszłość animacji jest w jej przeszłości. Na dowód tego Animal Logic przygotowuje pełnometrażowy film z gwiazdą animacji lat 30. – Betty Boop. Sukces tej produkcji może wywołać efekt śnieżnej kuli.

Artystyczny potencjał CGI jest co prawda nieograniczony, czego dowodem najciekawsze plastycznie filmy tego rodzaju, zwłaszcza *Lorax* (2012) i *Odlot* (2009), ale dla bezpieczeństwa większość wytwórni stosuje starą disnejowską zasadę, że delikatnie przerysowane lub graficznie uproszczone postaci pierwszoplanowe należy umieścić na tle bardzo realistycznej scenografii. W rezultacie większość filmów razi bezstylowością oraz zbyt wysokim stopniem realizmu. A w filmie animowanym wizualne innowacje i styl plastyczny są często równie ważne jak fabuła. To otwiera furtkę twórcom niezależnym.

Cena niezależności

Modę na retro widać również w dziedzinie filmu artystycznego i festiwalowego. Wielu twórców sięga po techniki, którymi posługiwali się pionierzy animacji (pisałem o tym w „EKRA Nach” 2014, nr 5), albo celowo postarza efekt uzyskany za pomocą komputera. Nad częścią filmów młodych animatorów unosi się duch Georges’a Mélièsa. Don Hertzfeldt, który od połowy lat 90. realizuje filmy ołówkiem na papierze, a następnie rejestruje rysunki za pomocą kamery z lat 40., w 2012 roku wprowadził na ekrany swój pełnometrażowy debiut *Taki piękny dzień*, stylistycznie przypominający pionierskie kreskówki Émile’a Cohla z

początku XX wieku. Film, pokazywany głównie na festiwalach i w sieci, spotkał się z entuzjastycznym przyjęciem. Za pomocą kilku kresek i narracji z offu Hertzfeldt stworzył jedną z najbardziej przejmujących historii współczesnej animacji. Opowiedział o sprawach najważniejszych: niedostrzegalnym pięknie świata, sensie życia i samotności w tłumie. Przypomniał starą zasadę, że w kinie animowanym o sile wyrazu wcale nie świadczy wizualny przepych, ale umiejętna synteza formy i treści. Od lat utrzymuje, że realizowanie filmów w sposób tradycyjny jest – wbrew pozorom – łatwiejsze niż za pomocą programów komputerowych (Ch. Robinson, *Animators Unearthed...*, New York 2010, s. 187).

Hertzfeldt w 2012 roku wszedł do wąskiego grona niezależnych twórców animacji pełnometrażowej. W Ameryce określenie to brzmi jak oksymoron. Budżety największych blockbustarów przekraczają bowiem 150 milionów dolarów, a nad jednym filmem pracuje nawet 600 osób. Z tego punktu widzenia wszystko, co powstaje poza dużymi wytwórniami i nie ma globalnej dystrybucji, może uchodzić za sztukę niezależną lub undergroundową. Ale już z perspektywy europejskiej problem wygląda inaczej.

Najgłośniejszym animatorem niezależnym Ameryki jest Bill Plympton, autor aż pięciu oryginalnych filmów pełnometrażowych (oraz dwóch opartych na materiale krótkim). Na ogół pracuje w kilkudziesięcioosobowym zespole, a nawet zatrudnia gwiazdy do dubbingowania głosów. Dla odmiany Hertzfeldt realizuje swoje filmy sam z pomocą montażysty. W amerykańskim systemie niezależność finansowa utrudnia znalezienie pieniędzy na produkcję oraz bardzo zawęża dystrybucję kinową, ale daje coś w zamian – swobodę w wyborze tematu i sposobu kreacji świata przedstawionego. Plympton w takich filmach jak *Mutanci z kosmosu* (2001) czy *Idioci i anioły* (2008) bawi się konwencjami kina gatunków, epatuje przemocą, czarnym humorem i erotyką. Demaskuje amerykański sen. Prowokacyjnie porusza tematy, które w Hollywood stanowią tabu. Tworzy filmy wizualnie szorstkie, rozedrgane, pozbawione doskonałości CGI, które na tle kina głównego nurtu wydają się wręcz wyzywające. Czuć w nich ducha komiksowego undergroundu lat 70.

Jak wspomniałem, z perspektywy europejskiej zupełnie inaczej postrzega się produkcję niezależnych filmów animowanych. W Europie twórcy kina artystycznego nie podlegają presji ekonomicznej w takim samym stopniu co w USA, filmy dystrybuowane są nie tylko w multipleksach, ale również w kinach studyjnych, w trakcie festiwalu, przeglądów; przede wszystkim jednak kino artystyczne może liczyć na dotacje i pomoc instytucji zajmujących się wspieraniem kultury wysokiej.

W Europie tradycja kina animowanego dla dorosłych miała duży wpływ na powstanie wielu znakomitych filmów pełnometrażowych. W XXI wieku nastąpił gwałtowny rozwój

tego sektora produkcji, co z pewnością trzeba łączyć z sukcesem frekwencyjnym hollywoodzkich filmów Disneya, Pixara i DreamWorks, które przekonały zarówno producentów, jak i filmowców na całym świecie, że masowa publiczność interesuje się kinem animowanym, a to z kolei pozwalało przypuszczać, że obok dziesięciu komercyjnych przebojów znajdzie się miejsce dla jednego projektu z ambicjami. Największe sukcesy artystyczne w dziedzinie animacji pełnometrażowej odnoszą w ostatnim piętnastoleciu kraje frankofońskie, zwłaszcza Francja, w której tradycja filmu animowanego sięga jeszcze XIX wieku. W ojczyźnie Georges'a Mélièsa i Émile'a Cohla działa najbardziej prestiżowy festiwal kina animowanego, w Annecy, to nad Loarą w 1960 roku założono organizację ASIFA – Międzynarodowe Stowarzyszenie Filmu Animowanego. Pod koniec lat 80., po dekadzie kryzysu, stworzono we Francji system wspierający wartościowe produkcje, który działa do dziś. Celem była promocja filmów za granicą, skuteczna walka konkurencyjna z zalewem bezwartościowej rozrywki z USA i krajów azjatyckich, a pośrednio – obrona wartości narodowych i europejskich. Jak pisał Richard Neupert, „ostatnie fenomenalne sukcesy animacja pełnometrażowa zawdzięcza nowym szkołom, nowym technologiom i pomocy rządu, ale także silnej grupie odważnych producentów oraz wyróżniającym się animatorom” (*French Animation History*, West Sussex 2011, e-book).

Francuskie pełnometrażowe filmy animowane, będące często koprodukcjami z Belgią, Kanadą, Wielką Brytanią, a nawet Szwajcarią i Luksemburgiem, obejmują całe spektrum gatunków i konwencji: od kina obyczajowego (przykładem *Iluzjonista* [2010] Sylvaina Chometa), przez oryginalne filmy dla dzieci (*Kot w Paryżu* [2010] Jean-Loupa Felicioliego i Alaina Gagnola) i kino gatunkowe (stylowy *Renesans* [2006] Christiana Volckmana), po animowane filmy oparte na faktach (*Persepolis* [2007] Marjane Satrapi i Vincenta Paronnauda). Spośród wytwórni aktywnych w ostatniej dekadzie na szczególną uwagę zasługuje Folimage, gdzie wyprodukowano już cztery pełnometrażowe filmy, w tym nominowanego do Oscara *Kota w Paryżu*. Ta osadzona w stolicy Francji historia kryminalna o szlachetnym przestępcy, któremu pomagają kot, nie ma nic wspólnego z dydaktyzmem Disneya. Jednym z tematów jest zemsta, główna bohaterka cierpi na traumę z powodu tragicznej śmierci ojca, a czarny charakter w mrocznym finale ginie. Film ani nie trywializuje dziecięcych doświadczeń, ani nie udziela rad, jak żyć.

Artystyczne kino animowane z Europy, podobnie zresztą jak przeboje w technice CGI, często przemawia jednocześnie do różnych grup odbiorców i stara się być uniwersalne. W Hollywood „podwójne kodowanie” filmu przebiega według sprawdzonej receptury: przygodowy wątek główny jest przeznaczony dla widzów młodszych, aluzje oraz

intertekstualne odniesienia – dla starszych. W Europie poszczególne nitki fabuły splata się dużo ciasniej, toteż jeden wątek potrafi jednocześnie bawić i zachęcać do głębszej refleksji na tematy, których na ogół nie łączy się z kinem animowanym. Przykładem *Kot rabina* (2011) Joanna Sfara i Antoine’a Delesvaux. Ta zabawna historia dla dorosłych o gadającym czworonogu, który chce zostać Żydem, jest jednocześnie filozoficzną przypowieścią i przewrotną satyrą, która zachęca do zadawania sokratejskich pytań światu pogrążonemu w nietolerancji i przesądach.

Spośród reżyserskich indywidualności wyobraźnią wyróżnia się Sylvain Chomet, reżyser zaledwie dwóch filmów pełnometrażowych: *Trio z Belleville* (2003) i *Iluzjonista*. Jego pełnometrażowy debiut to pełna wizualnego rozmachu historia uprowadzonego przez gangsterów kolarza, którego próbuje uratować babcia i stary pies. Zdaniem Neuperta głównym bohaterem jest jednak animacja. Niewykluczone, że film, utrzymany w bardzo nostalgicznym tonie, a jednocześnie ironiczny w stosunku do dekadentckiej Ameryki, miał być łąbędzimą śpiewem techniki rysunkowej, która – podobnie jak sławne przed wojną Trio z Belleville – odchodziła właśnie do lamusa. Ale olśniewający efekt wizualny i emocjonalna głębia tego arcydzieła były tak naprawdę wyzwaniem rzuconym płytkiej popkulturze.

Jeszcze ambitniejszym projektem Chometa okazała się ekranizacja niezrealizowanego scenariusza Jacques’a Tatiego. W filmie *Iluzjonista*, prostej opowieści o podstarzałym magiku, który postanawia zaopiekować się młodą dziewczyną, nie tylko ożywił ostatni występ Pana Hulot, lecz także znakomicie oddał styl mistrza.

Francja nie jest, rzecz jasna, światowym monopolistą w dziedzinie pełnometrażowej animacji artystycznej. Obecnie na całym świecie powstają tego rodzaju filmy. Niech za przykład posłuży statystyka nagród w Annecy. Od 2001 roku wyróżnione zostały cztery produkcje amerykańskie, dwie brazylijskie, francuskie i koreańskie, a po jednej nagrodzie otrzymały filmy z Węgier, Rumunii, Australii i Norwegii (część z nich zrealizowano w koprodukcjach). Ustawione obok siebie tworzą bogatą mozaikę stylów plastycznych, technik, gatunków i tradycji. Ostatnią edycję festiwalu wygrał brazylijski *Chłopiec i świat* (2013) Alê Abreu, którego bohater wyrusza z prowincji szukać pracującego w stolicy ojca. Oczyma chłopca oglądamy zarówno piękno, jak i brzydotę świata. Obrazy faweli, miasta-molocha i zdegradowanego środowiska zostają splecione ze wspomnieniami rodzinnej sielanki oraz dziewiczej natury, którą bohater odbiera wszystkimi zmysłami. Potrafi nawet widzieć dźwięki. Poetycki film Abreu niczego nie mówi wprost. Każdy sens kryje się za piękną plastyką – prostą i wieloznaczną.

Dzięki takim filmom jak *Chłopiec i świat* czy *Iluzjonista* łatwiej zrozumieć fenomen pełnometrażowej animacji artystycznej w XXI wieku. Moim zdaniem twórcy tych filmów nie tylko uciekają od schematu fabuł aktorskich i perfekcji CGI, lecz również łączą najlepsze cechy kina animowanego (takie jak ożywiona plastyka, logika formy, a nie psychologicznego prawdopodobieństwa, kreatywny i autorski charakter, skłonność do metaforyzacji, umowność postaci i zdarzeń) z narracją, której zwykły widz na ogół pożąda, a której w filmie krótkim, zwłaszcza festiwalowym, często brakuje. W animacji pełnometrażowej można sobie pozwolić na eksperymenty w sferze wizualnej i poetycką aurę, można zaproponować ekscentryczną technikę, a nawet osłabić związki przyczynowo-skutkowe, ale długi czas projekcji i kinowa dystrybucja mimo wszystko wymuszają czytelne ramy fabularne. Dzięki nim pełnometrażowe filmy animowane rzadko wydają się hermetyczne, nawet w oczach publiczności, która na co dzień ogląda hollywoodzkie przeboje.

Kinowe animacje są ponadto pojemne znaczeniowo, ale w inny sposób niż na przykład aktorskie filmy o tendencjach filozoficznych. Film animowany często idzie w parze z naiwną prostotą rodem z niemego kina, do tego obywa się bez słów, a bogactwo rzeczywistości przekłada na formy plastyczne o symbolicznej wymowie. Jego głębia bierze się z wieloznaczności świata przedstawionego, innej motywacji zdarzeń niż w kinie fabularnym, jak również z dystansu, który przyjmuje odbiorca, widząc rysunek lub marionetki, a nie fotograficzny zapis. Artystyczna animacja wymaga od widza interpretacyjnego wysiłku i wyobraźni, by zrozumieć to, co w zwykłym filmie aktorskim uchodzi za przezroczyście. Dzięki animacji nawet publicystyczna fabuła nabiera metaforycznej głębi.

Non-fiction

Najbardziej wyrazistą tendencją są animowane filmy *non-fiction*, oparte na faktach, lub filmy autobiograficzne, które niekiedy – na ogół niesłusznie – określa się mianem animowanych dokumentów (szerzej na ten temat pisze w swym eseju Maciej Stasiowski). Najgłośniejszym z nich jest izraelski *Walc z Baszirem* (2008) Ariego Folmana – przejmująca opowieść o pamięci, wojnie i odpowiedzialności za masakrę cywilów w Libanie. Osobną grupę stanowią animowane filmy i eseje biograficzne, m.in. o losach Claudiu Crulica, rumuńskiego imigranta, który w akcie protestu zagłodził się na śmierć w krakowskim areszcie (*Droga na drugą stronę* [2011] Anki Damian); Noama Chomsky’ego, amerykańskiego naukowca i działacza politycznego (*Czy Noam Chomsky jest wysoki czy szczęśliwy?* [2013] Michela Gondry’ego); Setha, kanadyjskiego twórcy powieści graficznych (częściowo animowany *Seth’s Dominion* [2014] Luca Chamberlanda). Trwają prace nad ekranizacją reportażu

Jeszcze dzień życia w reżyserii Damiana Nenowa i Raúla de la Fuente, w której wystąpi animowany Ryszard Kapuściński.

Od blisko dekady prężnie rozwija się pełnometrażowa animacja autobiograficzna, gatunek we wcześniejszych epokach albo nieznany, albo będący piękną, ale trudną do zrealizowania ideą (z uwagi na czasochłonność i koszty takiego projektu). Współczesne autoanimacje mają różny charakter – od kosztownych widowisk po intymne eseje. Do pierwszej grupy zalicza się *Walc z Baszirem* oraz *Persepolis* na podstawie bestsellerowej powieści graficznej pod tym samym tytułem. Opowiada o dzieciństwie i młodości Marjane Satrapi w Iranie ostatniego szacha i czasów rewolucji islamskiej. W wersji filmowej udało się zachować wszystkie zalety oryginału: oszczędną kreskę, splot humoru i tragedii, a także talent do obserwacji zmieniającego się świata. Satrapi lekko przechodzi od metaforycznych rozmów z Bogiem do historii rodzinnych; od czarnego humoru do mądrej refleksji na temat polityki i religii.

W drugiej grupie – znacznie liczniejszej – znajdziemy m.in. *Rocks in My Pockets* (2014) Signe Baumann, o rodzinnych zmaganiach z depresją; czy *An Oversimplification of Her Beauty* (2012) Terence'a Nance'a, film o relacji z dziewczyną, będący połączeniem dokumentu z kilkoma technikami animacji i bogactwem zdjęć trikowych. Ostatni przykład uzmysławia, jak bardzo przyjazny stał się film animowany w dobie cyfryzacji i Internetu. Animator, który ma dużo czasu i oryginalną wizję artystyczną, a jednocześnie potrafi posługiwać się kamerą i programem do edycji obrazu i dźwięku, może sam zrealizować intymny autoportret, a następnie z pomocą sieci dotrzeć do swojej widowni.

Hollywoodzkie blockbustery w CGI i artystyczne animacje z Europy i ze świata dzieli przepaść. Różnią się przede wszystkim stopniem technologicznego zaawansowania. Disney i Pixar w sferze wizualnej mogą sobie pozwolić na wszystko. Nic nie ogranicza wyobraźni scenarzystów, a już na pewno nie pieniądze. Z drugiej strony filmy animowane głównego nurtu nigdy nie osiągną tego samego stopnia subtelności co *Iluzjonista*, egzystencjalnej głębi *Takiego pięknego dnia*, nigdy nie pozwolą sobie na wykreowanie postaci tak prawdziwych jak Claudiu Crulic z *Drogi na drugą stronę*, nigdy też nie opiszą tragikomedii ludzkiego losu tak mądrze jak *Persepolis*. Głównie dlatego, że są adresowane do widza rodzinnego, ale również z obawy przed finansową kląpą.

Obie strony mogą więc mieć poczucie wyższości, a jednocześnie odczuwać zazdrość. Mogą, ale nie muszą. To nieprawda, że filmy czołowych wytwórni są całkowicie pozbawione głębi, a filmy niezależne i artystyczne muszą być z definicji niestarannie wykonane i pozbawione rozmachu. Wiele filmów Pixara, Disneya czy Blue Sky Studios łączy zgrabnie

opowiedzianą historię z mądrym przesłaniem. Na przykład *Horton słyszy Ktosia!* (2008) uczy dorosłych i dzieci ekologicznego myślenia, a ponadto kwestionuje ludzkie poczucie trwałości tego świata, który z perspektywy kosmosu jest małym pyłkiem. *Odlot* pokazuje, jak łatwo w życiowym pędzie zgubić dziecięce marzenia, ale jednocześnie dowodzi, że nigdy nie jest za późno, by zacząć je gonić. *Toy Story 3* (2010) opowiada zaś o tym, że nie ma powrotu do utraconej arkadii dzieciństwa. Natomiast takie filmy, jak *Kot rabina*, *Chłopiec i świat* czy *Trio z Belleville* zachwycają pięknem ręcznego rysunku, rozmachem artystycznej wizji.

Najbardziej kasowe filmy animowane XXI wieku:

1. *Kraina lodu* (Disney)
2. *Toy Story 3* (Disney Pixar)
3. *Minionki rozrabiają* (Illumination Entertainment)
4. *Gdzie jest Nemo?* (Pixar)
5. *Shrek 2* (DreamWorks Animation)
6. *Epoka lodowcowa 3: Era dinozaurów* (Blue Sky Studios)
7. *Epoka lodowcowa 4: Wędrówka kontynentów* (Blue Sky Studios)
8. *Shrek Trzeci* (DreamWorks Animation)
9. *Shrek Forever* (DreamWorks Animation)
10. *Madagaskar 3* (DreamWorks Animation)

Źródło: boxoficemojo.com

Subiektywna selekcja ostatnich animacji, które warto znać:

1. *Chłopiec i świat* (2013), reż. Alê Abreu
2. *Zrywa się wiatr* (2013), reż. Hayao Miyazaki
3. *Taki piękny dzień* (2012), reż. Don Hertzfeldt
4. *Iluzjonista* (2010), reż. Sylvain Chomet
5. *Druga na drugą stronę* (2011), reż. Anca Damian
6. *Kot rabina* (2011), reż. Joann Sfar i Antoine Delesvaux
7. *Fantastyczny Pan Lis* (2009), reż. Wes Anderson
8. *Mary i Max* (2009), reż. Adam Elliot
9. *Walc z Baszirem* (2008), reż. Ari Folman
10. *Persepolis* (2007), reż. Marjane Satrapi i Vincent Paronnaud