

# Animacja przedmiotowa

(*stop motion*) – nurty, granice, konteksty

Olga Bobrowska, Michał Bobrowski

Od siedmiu lat zajmujemy się organizacją festiwalu animacji *stop motion* (StopTrik IFF), przybliżamy ścieżki jej rozwoju historycznego oraz tendencje obecne w twórczości współczesnej, przede wszystkim zwracając uwagę na to, co niszowe, zapomniane lub zwyczajnie przeoczone. Koncentrujemy się na krótkometrażowej animacji artystycznej, z pewnym smutkiem omijając katalogi studia Aardman, Mackinnon and Saunders czy Laika. Nie o festiwalu jednak chcemy tu pisać, ale właśnie o technice, czy raczej zestawie technik, który determinuje naszą działalność, o problemach z definicją, mitach, z jakimi mierzyć się muszą wszyscy zafascynowani ręcznie wykreowaną i poruszoną trójwymiarowością, wreszcie o istotnych kontekstach intertekstualnych, w ramach których funkcjonuje animacja *stop motion*. Tekst ten nie jest próbą snucia refleksji teoretycznej, lecz raczej opisem wyjątkowego fenomenu artystycznego, rezonującego w środowisku twórców i pasjonatów, których odczytywanie medium (umocowane w teorii i/lub praktyce) z roku na rok pomaga nam rewidować nasze własne intuicje i mniemania.

Zarówno prehistoria, jak i początki filmu animowanego opisane są, również w literaturze polskiej, w sposób satysfakcjonujący<sup>1</sup>. Naturalnie, białe karty, niedomówienia czy też informacje

powielane bez specjalnego namysłu krytycznego obecne są w piśmiennictwie historycznofilmowym (pojawiające się zaś odkrycia dawno zapomnianych zapisków czy taśm z początku wieku nieustannie stymulują fascynującą reinterpretację historii), niemniej każdy, kto obecnie interesuje się historią filmu animowanego, zdaje sobie sprawę, że pierwszeństwo w dziedzinie kreowania światów niesamowitych, w których ożyć mogą przedmioty dnia codziennego, przypisuje się Arthurowi Melbourne'owi-Cooperowi. Spośród zachowanych eksperymentów Melbourne'a-Coopera z pewnością najdobitniej w literaturze odcisnął się *Apel zapalek* (*Matches Appeal*, 1899)<sup>2</sup>, patriotyczna reklama firmy Messer Bryant & May Will, w której odnajdujemy załączki wątków analitycznych i interpretacyjnych istotnych dla rozwoju animacji w ogóle, a *stop motion* w szczególności: przełamywanie przyzwyczajzeń percepcyjnych widzów; wywoływanie efektu zaskoczenia w sferze wizualnej i narracyjnej dzięki choreografii ruchów upostaciowionych, często prozaicznych obiektów; tematyzowanie samego filmowanego obiektu, który może również przejawiać potencjał do odzwierciedlania problemów rzeczywistości społecznej.

Od samych narodzin filmu animowanego materia decyduje o rozwoju artystycznych poszukiwań i to wobec niej ustanowić można pierwszą linię demarkacyjną (animacja płaska vs. przestrzenna).

<sup>1</sup> Zob. P. Wells, *Understanding Animation*, London, New York 1998; G. Bendazzi, *Animation. A World History*, vol. 1, Boca Raton 2015; M. Giżycki, *Nie tylko Disney. Rzecz o filmie animowanym*, Warszawa 2000; P. Sitkiewicz, *Małe wielkie kino*, Gdańsk 2009.

<sup>2</sup> Zob. M. Giżycki, *Nie tylko Disney...*, s. 11–13.



Zaniklý svet rukavic, rež. Jiří Bart, 1982

Iluzoryczność ruchu – aspekt, któremu w ramach refleksji teoretycznej poświęcono szczególną uwagę na przestrzeni dekad<sup>3</sup>, stanowi esencjonalny element definicyjny, określający autonomiczność animacji tak na tle zjawisk audiowizualnych, jak i plastycznych. Technika poklatkowa (*frame by frame*), 24 klatki na sekundę, totalna kreacja zastępująca rzeczywistość – oto zestaw podstawowych słów-kluczy pomagających naprowadzić laika na przedmiot dyskusji o specyfice animacji. Koncentracja na kwestii materii pozwala jednak szybko wejść na grunt namysłu nad *stop motion*. Na niejednoznaczność terminu wskazuje Barry Purves: „«Stop motion»... oto głupawa para słów i oksymoron. Zastanawiam się, skąd wzięło się to określenie, jako animatorzy nie zatrzymujemy ruchu. Nie kreujemy

także ruchu namacalnego, lecz iluzję ruchu, a wraz z nią życie. Mamy do czynienia z przedmiotami, które «zatrzymały się», obdarzamy je iluzją «ruchu». Czy tworzymy ruch poprzez zatrzymywanie i rozpoczynanie? Czasami nazywa się nas animatorami «stop-go», co być może jest trafne, lecz brzmi okropnie. [...] wolę określenia «animator modeli» [*model animator*] lub «animator lalek» [*puppet animator*] ze względu na ich oczywistość. [...] *Stop frame* jest bliższe temu, co się dzieje, gdyż podczas pracy kadr z pewnością przestaje poruszać się przed kamerą<sup>4</sup>. A jednak Purves tytułuje swoją książkę *Stop Motion: Passion, Process and Performance* i konsekwentnie używa *stop motion* jako naczelnej kategorii definiującej jego medium.

Ekspresja filmowa postrzegana przez widza transmitowana jest przez elementy animowanych rzeczywistości w czasie ułamków sekund. Sam proces, podczas którego nadawana jest ona przed-

<sup>3</sup> Por. P. Wells, *Animation. Genre and Authorship*, New York 2002; G. Deleuze, *Tezy o ruchu. Pierwszy komentarz do Bergsona*, przekł. J.M. Godzimirski, „Kwartalnik Filmowy” 1/1993. W polskim filmoznawstwie dyskusję tę podsumował Paweł Sitkiewicz w przywoływanej już książce *Małe wielkie kino*.

<sup>4</sup> B.J.C. Purves, *Stop Motion: Passion, Process and Performance*, Burlington 2008.



Arie prerie, reż. Jiří Trnka, 1964

miotom, wymaga jednak od twórców determinacji i poświęcenia, zależy od poczynionych przez nich przygotowań i opanowania warsztatu, konsekwencji w podążaniu za własną wizją, wreszcie otwartości na niespodziewane zrządzania losu. To, co dzieje się niejako na zewnątrz „zatrzymanego kadru” (*stop frame*), nie tylko łączy się z wielokrotnie dyskutowanym zagadnieniem wieloaspektowości wymiaru temporalnego animacji<sup>5</sup>, ale także podkreśla specyficzne doświadczenie twórców *stop motion*, które – jak zaobserwowaliśmy podczas prowadzonych przez nas „wywiadów pogłębianych” – wydaje się jednym z najistotniejszych elementów ich tożsamości artystycznej. Animowanie w technikach *stop motion* to działanie przypominające precyzyjne rozbrajanie nierzadko skomplikowanej maszyny. Twórca pozostaje w napiętej relacji ze skonstruowanym przez siebie światem. Dążąc do stworzenia perfekcyjnej iluzji, wybiera budulec animowanej

rzeczywistości spośród nieograniczonej puli fizycznie istniejących elementów, właśnie po to, aby ich fizyczność odmienić lub zakwestionować. Efekt tych zmagania, spektakularny bądź miałki, obserwuje widz, podczas gdy twórcy *stop motion* w toku rozmów, spotkań lub wspólnych warsztatów wykazują tendencję do odtwarzania tego procesu i prokurowania kolejnych artystycznych konfrontacji z prawami fizyki.

„Zatrzymany kadr” to także sugestia integralności animowanej materii. W procesie filmowym pozycja i forma obiektu ulegają powolnym, stopniowym zmianom. Tak długo, jak manipulacji przed/pod kamerą poddawany jest obiekt rozpoznawany przez widza jako tożsamy z obiektem widzianym chwilę wcześniej, w sposób niczym niezakłócony rozwija się symbioza iluzji i percepcji. Zmiana w filmie *stop motion* przede wszystkim polega jednak na wprowadzeniu deformacji w obręb tego samego kadru (zmienia się materia animacji, ale materia obrazu w sensie fizycznym pozostaje niezmienna), nie zaś na „podmienianiu” różniących się od siebie kadrów.

<sup>5</sup> Zob. Ü. Pikkov, *Animasophy. Theoretical Writings on the Animated Cinema*, Tallinn 2010.

Mamy do czynienia z oszustwem, które pozwala doświadczyć dynamiki wykreowanej rzeczywistości, a także głębi, jakiej pozbawiona jest bogata w rozliczne nurty i techniki animacja rysunkowa. Przestrzenność obiektu (lalka, plastelina, przedmioty codziennego użytku, „ludzkie lalki”, czyli piksilacja) wspomaga wyjątkowy mechanizm akceptacji filmowej nie-rzeczywistości jako namacalnego „tu i teraz”. Ale zjawisko to zachodzi także wtedy, gdy animacji poddawana jest materia spłaszczona (wycinanka), sypka (sól, piasek), fizycznie zredukowana (nić, światło), a nawet fotograficzna (manipulowane nieruchome kadry, kondensujący temporalność *time lapse*).

Purves postrzega medium *stop motion* jako animację modeli, z dużym zainteresowaniem przygląda się różnym formom animowanej przestrzeni (intryguje go animacja 3D, otwiera się na inspiracje płynące ze sztuk performatywnych). Wydaje się jednak, że o ile problem przestrzenności obiektów stanowi otwarte pole do dyskusji, to „ręka animatora”, jako instancja powołująca materię do życia, pozostaje niekwestionowanym wyznacznikiem medium (świetnie wyraża to slogan estońskiej wytwórni Nukufilm: „Films made by hand since 1957”), w pewnym sensie stanowi swoisty łącznik pomiędzy analogowymi korzeniami filmu animowanego a współczesną praktyką realizowaną w dobie dominacji i efektywności obrazu digitalnego. Kwestia ta komplikuje się, gdy widz zostaje skonfrontowany choćby z twórczością Lei Leia (zrealizowany przez niego z Thomasem Sauvinem w 2013 r. *Recycled to* rejestracja porzuconych, analogowych fotografii, których odpowiednie ułożenie oraz tempo montażu, stymulowane przez dźwięk nasuwający skojarzenia z pędzącym metrem, budują skondensowaną opowieść o przemianach społecznych w Chinach) czy wideoklipami duetu Kijek/Adamski, artystów eksperymentujących między innymi ze światłem i włóczką (*Grand Central*, 2010) lub fotografiami pociętymi w niszczarce do papieru (*Everytime*, 2009). Fizyczna, ręczna manipulacja materią jest być może jedynym trwałym wyznacznikiem szeroko rozumianej animacji przedmiotowej. Samo *stop motion* okazuje się kategorią zbyt obszerną, by można było precyzyjnie wyznaczyć jej semantyczne granice. Mówienie o „technice” (nie „technikach” *stop motion*) wydaje się zatem podejściem uproszczonym. To materia determinuje wybór techniki; zupełnie innym zapleczem dysponuje animator lalek, inne zaś podejście przyjmuje wyruszający w plener z aktorami twórca

piksilacji, jeszcze inaczej autorski dotyk ujawnia się w filmach skomponowanych z obrazów usypywanych z soli czy liści herbaty.

Co więcej, *stop motion* rzadko kiedy występuje w formie czystej. Pomijając fakt, że współcześnie z oczywistych względów wykreowane ręcznie obrazy poddawane są cyfrowej postprodukcji, bardzo silna jest tendencja do łączenia szerokich grup technik animacji. *Stop motion* w naturalny sposób występuje w doskonałej synergii z animacją rysunkową, cyfrową animacją 2D, a także z rejestracją tak zwanego planu żywego (*live-action*). Thomas Renoldner w wysublimowanym autoportrecie *Sunny Afternoon* (2012) zrealizował krótką sekwencję piksilacji, zastosował *time lapse* i montaż fotograficznych kadrów, jak i animację rysunkową na papierze oraz animację we flashu. W *Fongopolis* (2014) Joanny Kożuch, przejmującej antyutopii z przewrotnym happy endem, piksilacja zredukowana do samych twarzy aktorów została wkomponowana w świat wykreowany za pomocą grafiki komputerowej. W filmie *Papa* (2014), opowieści o traumie i dezintegracji, doświadczanej zarówno na poziomie jednostkowym, jak i społecznym, estońskie artystki z duetu Girlin/Bassovskaja nie tylko reżyserowały lalki i aktorów, ale jednocześnie poprowadziły także narrację dzięki manipulacjom obiektów i materii fotograficznej. Swobodne mieszanie się technik bywa przez twórców tematyzowane, a co za tym idzie – ostentacyjne. Tak się dzieje w przypadku filmu *Królik i jelen* (*Nyuszi és Oz*, 2013, reż. Péter Váczi). Znaczny sukces festiwalowy węgierskiego filmu (szczególnie w programach dla młodzieży oraz werdyktach publiczności) wiązać się może z lekkością i bezpretensjonalnością, z jaką eksplicytnie wyraża on pozorną niekompatybilność technik animacji w stosunku do przestrzenności materii (rysunkowy jelen pragnie przejść do trzeciego wymiaru; gdy wreszcie staje się lalką, jego przyjaźń z początkowo rysunkową, następnie zaś wycinankową „króliczką” musi zostać poddana redefinicji). Na antypodach filmu Vácza sytuuje się ostatni film Olgi i Priita Pärnow *Jak piloci wracali do domu* (*Lendurite kodutee*, 2014). Wzbudził on dyskusje w odniesieniu do odważnego obrazowania scen erotycznych, przez co wielu odbiorcom umknęło jego wyrafinowanie estetyczne, a także fakt, iż specyficzna kreska Pärna tym razem została nałożona na animowany przez Olę piasek z estońskich jaskiń Piusa (dzięki niezwykle pomysłowym rozwiązaniom technicznym, niekiedy wywodzącym się z ducha *do it yourself*, Pärnowie

zintegrowali kadry stworzone w sypkim materiale z obrazem cyfrowym). Intermedialna otwartość *stop motion*, zdolność do absorpcji innych technik filmowych, łatwość w przekraczaniu wyznaczonych przez teoretyków granic, jawią się jako naturalne konsekwencje dynamizmu wpisanego w to medium, emocjonalnej i percepcyjnej głębi, jaką filmowi narzuca pewny ruch ręki animatora.

Niezwykle interesującym zjawiskiem transmiedialnym jest obecna już na wczesnych etapach rozwoju animacji *stop motion* tendencja do zapożyczenia elementów kodu gatunkowego wytworzonego w obrębie kina aktorskiego. Już Władysław Starewicz, realizując *Piękną Lukanidę* (*Prekrasnaja Lukanida* / *Прекрасная Люканида*, 1911), wyraźnie dążył do odtworzenia ówczesnego wyobrażenia filmowej epickości, na skutek czego ten uważany za pierwszą animację lalkową film nie jest bynajmniej dziełem kameralnym, kontemplacyjnym czy skupionym na jednostce, lecz pełną masowych scen batalistycznych animowaną miniaturą widowiskowych fresków niemego kina w rodzaju *Juliusza Cezara* (*Giulio Cesare*, 1909, reż. Giovanni Pastrone) czy *Upadku Troi* (*La caduta di Troia*, 1911, reż. Giovanni Pastrone, Luigi Romano Borgnetto). Innym przykładem z epoki kina niemego jest radziecka *Międzyplanetarna rewolucja* (*Межпланетная революция* / *Межпланетная революция*, 1924, reż. Zienon Komissarenko, Jurij Mierkułow, Nikołaj Chodatajew), interpretująca gatunek fantastyki naukowej w duchu marksizmu-leninizmu, futurystyczna wycinanka o zwycięstwie rewolucji proletariackiej na Marsie. Co ciekawe, film przyszłych autorów *Chin w ogniu* (*Kitaj w ognie* / *Китай в огне*, 1925) powstawał równoległe ze słynną *Aelitą* (*Аэлита*, reż. Jakow Protazanow), której scenariusz zasadza się na analogicznym fabularnym punkcie wyjścia.

Szczególnie bogatym źródłem inspiracji okazało się kino hollywoodzkie. Ze źródła tego chętnie czerpała animacja lalkowa krajów demokracji ludowej, zwłaszcza w okresie chruszczowowskiej odwilży, choć pierwszy czechosłowacki western powstał już w 1949 roku. W *Pieśni prerii* (*Arie Prerie*) Jiří Trnka dokonał dekonstrukcji schematu „końskiej opery”, stosując parodystyczne przejawskrawienie, ale w istocie dochowując wierności podstawowym prawdom gatunku. Trójaktowa struktura klasycznego westernu została z wielkim wyczuciem przetransponowana w ramy dwudziestominutowej pantomimy, przy czym zachowano wzorcowe proporcje między

wątkiem romansowym a wątkiem głównym, ukazującym manichejskie starcie szlachetnego jeźdźca na białym koniu z podstępny szulerem w czarnym kapeluszu. Nie mniejszą sprawnością warsztatową wykazał się Josef Kluge, autor *Kryjówki Czarnego Billa* (*Úkryt Černého Billa*, 1965), kolejnego lalkowego westernu z Czechosłowacji, który jednak na poziomie fabularnym znacznie się różni od filmu Trnki, a różnica ta odzwierciedla przemiany zachodzące na przestrzeni całego gatunku, który w latach 60. ostatecznie zakwestionował klasyczny model wraz z jego konserwatywną ideologią i stylistyczną konwencjonalnością. Symptomatyczne, że lalka Billa to rozpoznawalna karykatura Steve'a McQueena, aktora, który po *Siedmiu wspaniałych* (*The Magnificent Seven*, 1960, reż. John Sturges) stał się symbolem westernu nowej generacji. Mimo jasnego kapelusza protagonista filmu jest charakterystycznym dla ówczesnego westernu antybohaterem, który straciwszy w czasie obficie zakrapianej alkoholem partii pokera sporą sumę, mści się na meksykańskim hazardziście, oddając go w ręce stróżów prawa poszukujących sprawcy napadu na pociąg. Zakończenie filmu potwierdza podejrzenia widza, który już od dłuższego czasu domyśla się, że faktycznym winowajcą był sam główny bohater. Niemniej, kiedy protagonista w pożegnalnym geście uchyla kapelusza, odsłaniając pokaźną łysinę, element zaskoczenia jednak się pojawia.

Bardziej wyrafinowaną grę z tradycją kina aktorskiego zaproponował Jiří Barta w swym arcydziele *Zapomniany świat rękawiczek* (*Zaniklý svět rukavic*, 1982), w którym wyrażony językiem ezopowym komentarz do sytuacji środowisk artystyczno-intelektualnych ówczesnej Czechosłowacji harmonijnie współgra z ponadczasową i wieloaspektową refleksją autotematyczną. Odnalezione na placu budowy stare rolki taśmy filmowej okazują się kopiami zapomnianych skarbów światowego kina. Kolejne segmenty filmu to operujące poetycką syntezą wariacje na temat wielkich dzieł i kinematograficznych nurtów. Podróż przez filmowy wiek XX zaczynamy od chaplinowskiego slapsticku, ale nastrój lirycznej wesołości stopniowo zastępuje coraz mroczniejsza atmosfera. Sekwencja utrzymana w konwencji melodramatu płaszcza i szpady wywołuje jeszcze lekki uśmiech, ale już buñuelowski surrealizm kolejnej miniatury może przyprawić o dreszcze. W latach 40. lęki wizjonerów sztuki awangardowej zmateriałyzyowały się – sekwencja propagandowa chyba najsilniej zapada w pamięć, mimo że przeciętny

odbiorca artystycznej animacji zna dziesiątki filmów poruszających temat destrukcyjnej potęgi reżimów totalitarnych. Dwa ostatnie segmenty przyglądają się współczesnym społeczeństwom zachodnim. Obserwujemy dławiącą się przepychem i dekadencją, zmierzającą ku nieuchronnej zagładzie burżuazyjną Europę, jaką znamy z filmów Federica Felliniego, a także postapokaliptyczny koszmar science fiction w stylu Johna Carpentera, w którym skupiają się wszystkie obsesje amerykańskiego kapitalizmu. Elementem wspólnym spajającym poszczególne części są tytułowe rękawiczki, występujące tu nie w charakterze rekwizytów, ale bohaterów. Pięciopalczaste lalki zdumiewająco łatwo poddają się antropomorfizacji, kochają, giną i zabijają jako nasze celuloidowe odzwierciedlenia, hiperrealistyczne cienie, które ostatecznie wracają do stanu pierwotnego niebytu zakopane przez buldożer, co może być interpretowane zarówno jako aluzja do zaostrożonej po wypadkach 1968 roku cenzury, jak i wypowiedź bardziej uniwersalna, smutna konstatacja o nietrwałości ludzkiej kreacji.

Rzecz jasna, także i po drugiej stronie żelaznej kurtyny powstawały filmy lalkowe czerpiące wzorce z amerykańskiego kina popularnego. Emblematiczna dla tej tendencji stała się postać holenderskiego animatora i producenta Joopa Geesinka, który swą lalkową miniaturę fabryki snów nazwał „Dollywood”. Geesink inspirował się zarówno gatunkowym kinem aktorskim, jak i amerykańską animacją rysunkową, ale przede wszystkim śledził ówczesne trendy w reklamie. Każdy z tych trzech wpływów pozostaje równie znaczący w twórczości „Disneya z Duivendrechtu”, co znakomicie ilustruje wyprodukowany przez niego dwuminutowy film reklamowy *Far West Post* (1953, reżyser nieznan), stanowiący rubaszną i według dzisiejszych standardów rażąco seksistowską parodię westernu. Po bezwzględny rozprawieniu się z bandytami dzielny rewolwerowiec odrzuca wdzięki pięknej blondynki, bo jego jedyną miłością pozostaje ulubione piwo (jak głosi zamykający film slogan: „Szpinak dla Popeye’a, lecz piwo Oranjeboom dla mnie”). Największe sukcesy wytwórnia Geesinka odnosiła, sięgając po konwencje hollywoodzkiego musicalu w realizowanych dla Philipsa filmach, takich jak *Fantastyczny kiermasz* (*Kermesse fantastique*, 1951, reż. József Misik) czy *Wędrujące melodie* (*The Travelling Tunes*, 1962, reż. Max Keuris). Warto jednak pamiętać o wcześniejszych osiągnięciach na tym polu George’a Pala, co najmniej dorównujących dokonaniom

Geesinka. *Philips Broadcast* z 1938 roku to zaprawdę mistrzowski lalkowy musical, którego zrealizowana z matematyczną precyzją choreografia sekwencji tanecznych nawiązuje do geometrycznych układów Busby’ego Berkeleya. Palowi nieobce były także inne gatunki hollywoodzkie, takie jak choćby film piracki, po który sięgnął w filmie *What Ho She Bumps* (1937) łączącym marynistyczną batalistykę z „kreskówkowym” slapstickiem, a także promocją preparatu pobudzającego Horlicks.

Klasyczne kino hollywoodzkie nie przestaje fascynować również współczesnych animatorów. Studencki film *High Wool* (2013, reż. Moritz Mugler, Nicolai Maderthoner) kumuluje esencję westernu w dwuminutowej sekwencji pojedynku rewolwerowców przedstawionej przy użyciu innowacyjnej techniki szpilek i nici. Z kolei operujący ekspresjonistycznymi światłocieniami *Impostor* (*Imposteur*, 2013, reż. Elie Chapuis) to lalkowy film noir przewrotnie demaskujący atawistyczne instynkty skrywane za zasłoną drobnomieszczańskiej idylli. Z bardziej złożoną relacją intertekstualną mamy do czynienia w filmie *Kamienie* (*Kamene*, 2010, reż. Katarína Kerekesová), stanowiącym powrót animacji lalkowej do musicalu, tym razem jednak w wariacie bogatszym o doświadczenia Boba Fosse’a, a przede wszystkim Larsa von Triera, którego *Tańcząc w ciemnościach* (*Dancer in the Dark*, 2000) wywarło nieukrywany wpływ na pracę słowackiej animatorki, również skoncentrowanej na sytuacji kobiety z warstwy robotniczej, która zostaje popchnięta do zbrodni, osądzona i skazana przez opresyjną społeczność patriarchalną. Absolutnie kinofilską nazwać można twórczość francuskiego filmowca Brunona Colleta, który z pasją i pełnymi garściami czerpie wzorce z popularnych filmów aktorskich, zarówno gatunkowych arcydzieł, jak i produkcji klasy B. Jego *Calypso is Like So* (2003) został utkany z nawiązań i zapożyczeń z klasycznego kina noir uosobianego przez Roberta Mitchuma, *Dzień chwały* (*Le jour de gloire*, 2007) przenosi w obręb uniwersum animacji plastelinowej klaustrofobiczną wizję okopów pierwszej wojny światowej wykreowaną przez Stanleya Kubricka w *Ścieżkach chwały* (*Paths of Glory*, 1957), a *Mały smok* (*Le petit dragon*, 2009) to hołd złożony Bruce’owi Lee. Przykładów twórczego wykorzystania konwencji gatunkowych dostarcza również działalność komercyjna Colleta. Poszczególne odcinki wyprodukowanego przez kanał TCM lalkowego serialu *R.I.P.* (2005) to dwuminutowe skecze utrzymane w poetyce komediowego



*Sunny Afternoon*, reż. Thomas Renoldner, 2012

horroru *gore*. Każdy z nich ukazuje bezskuteczną próbę odebrania życia zasypiającemu przed telewizorem chłopcu przez jednookiego potwora, który niczym rysunkowy Kojot nieodmiennie sam ląduje w najbardziej wymyślnych tarapatkach – zostaje porwany przez King Konga czy pożarty przez Spielbergowskiego rekina. Wiszący w pokoju chłopca zegar z kukułką wygrywa melodię serialu *Alfred Hitchcock przestawia* (*Alfred Hitchcock Presents*, 1955–1962), choć bliższymi punktami odniesienia wydają się *Strefa mroku* (*Twilight Zone*, 1959–1964) czy *Opowieści z krypty* (*Tales from the Crypt*, 1989–1996).

Związek animacji *stop motion* z kinem gatunkowym nie musi ograniczać się do przechwytywania pojedynczych konwencji ani nawet całych struktur fabularnych czy zbiorów wyznaczników stylistycznych. Istnieją również animacje, dla których filmy hollywoodzkie stały się materiałem w sensie dosłownym, jak w przypadku *Fast Film* (2003, reż. Virgil Widrich) czy *Film Noir* (2006, reż. Osbert Parker). Zarówno Widrich, jak i Parker wykorzystali w produkcji po kilkadziesiąt tysięcy wydrukowanych kadrów z klasycznych filmów amerykańskich. Poszczególne wydruki złożono w trójwymiarowe obiekty

przywodzące na myśl sztukę origami. Każdy z nich został osobno sfotografowany, a powstałe kadry zmontowano w taki sposób, aby na powierzchni trójwymiarowych obiektów z papieru poruszały się sylwetki ikon złotej ery Hollywood, między innymi Clarka Gable'a, Humphreya Bogarta czy Lauren Bacall. Oba te filmy w sposób otwarty snują pogłębianą refleksję metafilmową, jednak nawet błahe próby w rodzaju *Kryjówki Czarnego Billa* czy *Philips Broadcast* zawierają w sobie chociażby implicytny element refleksyjny. Przeniesienie wzorców fabularnych i estetycznych z innego medium, wprawdzie pokrewnego, ale jednak rządzącego się odmienną logiką wewnętrzną, a także – co ważne – całkowicie różnymi warunkami produkcyjnymi, nie jest i nie może być jedynie kopią czy prostą „transkrypcją”, z natury rzeczy musi stać się reinterpretacją. Długie godziny spędzane przez animatorów na kreowaniu iluzji ruchu w połączeniu z ostentacyjną sztucznąnością świata ożywionych przedmiotów sprzyjają kontemplacji samej natury medium filmowego (w najszerszym sensie tego pojęcia), co może przejawiać się zarówno w pełnej życzliwego rozbawienia dekonstrukcji skodyfikowanych reguł, ale i w podejmowaniu namysłu autotematycznego.