

WWW.ALEKINOZKLASA.PL

Filmoznawcze
opracowanie filmu
Geno
reż. Dato Kiknavelidze
Gruzja 2017

Autor:

dr Adam Domalewski

Instytut Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Słowa-kucze:

ekologia, antybohater, mizantropia, środowisko

Ale Kino!

Międzynarodowy Festiwal
Filmów Młodego Widza



Centrum Sztuki
Dziecka w Poznaniu

Gruzińska animacja *Geno* zachwyca **barwnością, żywiołowością** i sprawnym połączeniem różnych technik animacji. Brawurowo poprowadzona akcja sprawia, że przygody Ropucha *Geno* oraz jego sąsiadów na błotnistym skrawku ziemi ogląda się tak samo dobrze, jak słynne filmy o **Shreku**, z którymi *Geno* może się z kilku powodów kojarzyć.

Powód najważniejszy to tytułowa postać niezbyt przyjaznego samotnika żyjącego na odludziu. Dobrym pomysłem jest poproszenie młodych widzów o dokonanie **charakterystyki** tej postaci (zbiorowo lub indywidualnie). Ćwiczenie to powinno prowadzić do połączenia ze sobą w opisie cech **zachowania** bohatera z jego cechami **fizycznymi**. Przykładowy opis: *Geno* zamieszkuje dom pośrodku małej wyspy, do której skrzętnie pilnuje dostępu. Nieproszonych gości odgania, strzelając do nich z korków do butelek. Jego **mało przyjazne nastawienie** podkreślane jest przez nieatrakcyjny **wygląd** – *Geno* ma małe, szeroko rozstawione oczy i ogromną buzię, a jego zielone ciało pokryte jest plamami. Ropuch uśmiecha się tylko sam do siebie: gdy przygląda się w lustrze lub gdy strzela do intruzów. Gdy okazuje się, że okoliczni mieszkańcy będą szukać u niego schronienia z powodu katastrofy ekologicznej, wpada w przerażenie.

Kolejne pytanie może dotyczyć innych, podobnych do *Geno* postaci z bajek i innych utworów literackich lub filmowych – czy młodzi widzowie potrafią podać jakieś ich przykłady? Warto przy tym powiedzieć, że tego rodzaju zachowanie – gdy ktoś przejawia niechęć i wrogość do wszystkich innych wokół siebie – określamy mianem **mizantropii**. Pojęcie to należy zilustrować przypomnieniem centralnej sceny filmu, w której *Geno* przegania wszystkich szukających ratunku na jego wyspie, mimo iż wie, że ich najazd wynika z konieczności ratowania się przed skutkami katastrofy. Ta półminutowa scena zrealizowana jest w konwencji znanej z **filmów batalistycznych**: korzysta więc z **dramatycznej muzyki**, ujęć stylizowanych na **długie jazdy kamery** i z **dynamicznego montażu**, w którym połączono ze sobą ujęcia z wielu różnych punktów widzenia i we wszystkich możliwych planach – od planu totalnego do zbliżeń i detali. Co istotne, *Geno* ukazany jest jak heros, który samotnie radzi sobie z najeźdźcami, jednak jego walki nie można określić jako szlachetnej. Ropuch w tym zwłaszcza fragmencie animacji okazuje się **antybohaterem** (warto upewnić się, że wszyscy młodzi widzowie rozumieją to określenie). Jego mizantropię ostatecznie potwierdza wybudowanie nocą potężnego ogrodzenia wokół swojego domu (za wewnętrzną fosą, która i tak odgradzała go od zewnętrznego świata).

Morał, który wypływa z animacji, osiągnięto dzięki zobrazowaniu w filmie dwóch następujących po sobie **katastrof**: najpierw zniszczeniu przez ciężki sprzęt ulega **środowisko naturalne**, w którym żyją sąsiedzi *Geno*, później zaś awaria linii wysokiego napięcia staje się zarzewiem ognia, który trawi jego **dobytek**. Dalszą dyskusję z młodymi widzami warto skierować na **porównanie** obu tych wydarzeń: co takiego je łączy, a co

różni? Oba punkty zwrotne w animacji Kiknavelidzego to wydarzenia **losowe**, na które bohaterowie nie mają wpływu. Katastrofa ekologiczna, o której informują media w świecie przedstawionym *Geno*, spowodowana jest wszakże **działalnością człowieka** – to on wraz z „żelaznymi olbrzymami”, czyli koparkami, odpowiedzialny jest za problemy zwierzęcych mieszkańców wodnego świata. Biorąc pod uwagę groźbę pojawiającą się w ostatnim ujęciu filmu – tabliczkę informującą o sprzedaży ziemi pod kolejne inwestycje – *Geno* potraktować można jako animację o wyraźnym **przesłaniu ekologicznym**, która może stanowić doskonałą okazję do przeprowadzenia lekcji na temat **zagrożeń** dla naturalnego środowiska ze strony człowieka.

Tym niemniej umieszczenie w filmie drugiej ze wspomnianych katastrof tworzy – na zasadzie prostego **kontrastu** – możliwość opowiedzenia typowo bajkowego morału. Osamotniony *Geno*, który nie pomógł swoim ziomkom w czasie, gdy dotknęła ich klęska, sam może liczyć na życzliwą pomoc trzech bohaterów: żaby, żółwia i kraba. Sympatyczni mieszkańcy wodnego świata wspólnymi siłami przenoszą *Geno* w bezpieczne miejsce. Wcześniej zaś oglądamy harmonijną współpracę wielu postaci podczas ewakuacji z zagrożonego suszą terenu. Gdy *Ropuch* budzi się w nowym miejscu w towarzystwie żabiego kolegi, ma wrażenie przebywania w raju. Warto wykorzystać ten walor filmu i zainicjować z młodymi widzami rozmowę na temat **wzajemności w relacjach międzyludzkich**. Czy zawsze musimy odpłacać innym tym samym? Dlaczego warto służyć innym pomocą? Czy tylko dlatego, że kiedyś sami możemy być w potrzebie? Jak zatem powinien zachować się *Geno* w pierwszej części filmu?

Warto podkreślić, że animacja została zrealizowana z dużą dbałością o warstwę wizualną. Połączenie **technik komputerowych** z ujęciami rozpryskującej się **wody** i **lalkowego** mikroświata przyrodniczego sprawia widzowi dużą przyjemność. Jasne, **intensywne kolory**, którymi mieni się film, wzmacniają jego **proekologiczne** przesłanie.

Materiały dodatkowe:

- J. Mostowska, *Elementarz młodego kinomana*, Łódź 2017. Fragment: *Najważniejsi twórcy filmu animowanego* (s. 125–130).
- W. Kuś, *Wyobraźnia wprawiona w ruch – o tajnikach animacji na podstawie „Katedry” Tomasza Bagińskiego*, <http://www.filmotekaszkolna.pl/dla-nauczycieli/materialy-metodyczne/wyobraznia-wprawiona-w-ruch-o-tajnikach-animacji-na-podstawie-katedry-tomasza-baginskiego>.

- M. Dowgiel, *Subwersje disnejowskie w filmie animowanym „Shrek” Adrew Adamsona i Vicky Janson*, <http://www.edukacjafilmowa.pl/shrek-2001/>.
- *Najlepsze filmy animowane XXI wieku według redakcji Film.org.pl*, <http://www.film.org.pl/plebiscyt/najlepsze-filmy-animowane-xxi-wieku-wyniki-plebiscytu-147676/>.

Opracowanie stanowi własność intelektualną i majątkową Centrum Sztuki Dziecka w Poznaniu. Używanie go publicznie, propagowanie, przedrukowywanie i przetwarzanie w sposób prywatny lub publiczny (np. podczas zajęć edukacyjnych) jest tak długo legalne, jak długo pozostaje BEZPŁATNE. Jakakolwiek pośrednia lub bezpośrednia forma sprzedaży lub zarobku na odbiorcach (w domyśle: uczniach) pozostaje niezgodna z prawem.