

METROPIA



W KINACH OD 11 CZERWCA 2010

DYSTRYBUCJA W POLSCE



ul. Zamenhofa 1, 00-153 Warszawa

tel.: (+4822) 536 92 00,

fax: (+4822) 635 20 01

e-mail: gutekfilm@gutekfilm.com.pl

<http://www.gutekfilm.com.pl>

METROPIA

(METROPIA)

reżyseria

Tarik Saleh

scenariusz

Frederik Edin

Stig Larsson

Tarik Saleh

zdjęcia

Sesse Lind

muzyka

Hans Møller

Eddie Simonsen

Mainstream

scenografia

Johan Söderberg

głosów bohaterom użyczyli

Vincent Gallo

Juliette Lewis

Stella Skarsgård

Udo Kier

Alexander Skarsgård

producent

Kristina Åber



FILMOTEKA NARODOWA POLSKI INSTYTUT SZTUKI FILMOWEJ



Szwecja

rok produkcji: 2009

czas trwania: 80 min.

35 mm – 1:1.85 – 5.1. Dolby Digital SS

Kolor

Koncepcja wizualna i efekty opracowane specjalnie na potrzeby „Metropii”, sprawiają, że ten film, nie przypomina niczego, co do tej pory powstało w kinie.

Twitch Film

Wyprodukowana przez Zentropę, firmę Larsa von Triera, mroczna opowieść fantastyczno-naukowa, rozgrywająca się w Europie przyszłości, w której gigantyczna sieć metra łączy ze sobą najodleglejsze zakątki kontynentu. Ten „nowy wspaniały świat” skrywa jednak przerażającą tajemnicę...

„Metropia” została wykreowana dzięki nowatorskim efektom specjalnym łączącym aktorskie kreacje z animacją komputerową. Film miał swoją światową premierę na ubiegłorocznym festiwalu w Wenecji, gdzie otrzymał nagrodę za pionierskie efekty. Film Tarika Saleha, w którym bohaterom użyczyli głosów m.in. Vincent Gallo, Juliette Lewis i Udo Kier otwierał także Warszawski Festiwal Filmowy.

REŻYSER O FILMIE

Filozof Jeremy Bentham stworzył w 1785 roku nowy typ więzienia nazywany Panoptykonem. Miało konstrukcję tortu, ze strażnicą w centrum. Więzień mógł być monitorowany w każdej chwili, nie będąc tego świadomym, wobec czego zakładał, że jest obserwowany nieustannie. Efekt psychologiczny był taki, że osadzony zaczynał sam siebie pilnować. Strażnik przeniósł się ze strażnicy do głowy więźnia.

W 2024r. Panoptykon ma nową nazwę: Metropia.

Wychowałem się na amerykańskiej mitologii. Nie dlatego, że byłem do tego zmuszony. Pamiętam, że zawsze wolałem filmy Disneya od kreskówek ze Szwecji i Europy Wschodniej. Amerykańskie filmy były po prostu ciekawsze, bardziej interesujące – i szczerze mówiąc: bardziej uniwersalne. Teraz nadeszła pora stworzyć współczesne mity europejskie – moim przyczynkiem do tego dzieła jest „Metropia”.

„Metropia” opowiada o rozgrywającej się obecnie kulturalnej rewolucji - ciągłej obserwacji, podglądactwie i paranoi. „Metropia” to nie tylko film, lecz także sposób postrzegania rzeczywistości z nowej perspektywy. Tworzymy nowy punkt odniesienia.

Podrasowaliśmy wykończenia i tekstury w „Metropii”, by wzmocnić iluzję rzeczywistości – obraz jest ostrzejszy, a dźwięk lepszy. A jeśli udało mi się osiągnąć zamierzony efekt, wrażenie to nie opuści widzów jeszcze na długo po wyjściu z kina.

Choć wymyśliliśmy na potrzeby tego filmu nowy styl estetyczny i nową technikę animacji, to moim głównym celem zawsze było opowiedzenie historii Rogera – bohatera „Metropii”. Uważam, że jego opowieść niesie ze sobą bardzo silny przekaz: jeśli nie jesteś wolny we własnej głowie, to nigdzie nie będziesz.

GŁOSY PRASY

Wykorzystanie nietypowej animacji pozwoliło Salehowi zbudować sugestywną, niezwykle ponurą wizję niedalekiej przyszłości. Niepokojąca karykatura naszego świata stanowi zarazem pewne ostrzeżenie dla współczesnego człowieka. Można w niej odnaleźć antykonsumpcyjne przesłanie, przesycone paranoiczną atmosferą wszechogarniającego osaczenia, choć z drugiej strony – niepozbawione okruszków nadziei.

Piotr Guszkowski, recenzenci.pl

Oglądając "Metropię", mamy ciągle wrażenie deja vu. Ekranowe twarze i miejsca wydają się znajome, nie poddają się jednak całkowitemu rozpoznaniu. Z obsesji rozdziwki między tym, co pamiętamy a tym, co nam się wydaje narodził się niesamowity film.

O tym, że "Metropia" to dzieło pogranicza najlepiej świadczyły pytania, jakie publiczność kierowała po projekcji do obecnego na sali reżysera. Pozostając w niepokojącym zawieszeniu, widzowie chcieli znać pierwowzory postaci. Każdemu z nas wydawało się, że gdzieś już je spotkał... Być może na innym dużym ekranie, gdyż szwedzka animacja w serii psychodelicznych obrazów oferuje swoistą podróż przez historię kina. Przez kuszące zakamarki thrillerów Hitchcocka (supermodelka z reklamy stylizowana jest na bohaterkę "Zawrotu głowy"), galerii mniej lub bardziej zniekształconych portretów (i głosów! w filmie słyszymy między innymi Vincenta Gallo i Juliette Lewis) znanych z wielkiego ekranu, miejskich pejzaży spod znaku kina noir i kultowych pozycji science-fiction (chociażby "Łowcy androidów" czy "12 małp").

Ewa Szponar, Onet.pl

Ta nietypowa animacja to idealna propozycja dla wszystkich fanów prozy Philipa K. Dicka. Jest to niepokojąca wizja przyszłości balansująca na granicy szaleństwa.

Marcin Pietrzyk, filmweb.pl

„Metropia” jest animacją dla dorosłych, dotykającą takich zagadnień, jak choćby terroryzm, i zawierającą niemałą ilość (rysunkowej) nagości. Pomimo oparcia osi fabuły o stereotypową złą korporację, twórcom filmu udało się stworzyć nową wariację na temat tradycyjnej dystopii science fiction. Miło było zobaczyć film, w którym paranoja bohaterów obejmuje także święte krowy: Unię Europejską i transport publiczny.

Ale główną cechą wyróżniającą „Metropię” z tłumu jest charakterystyczna, mroczna animacja, idealnie pasująca do ponurej atmosfery beznadziei panującej w tym urbanistycznym koszmarze. Twórcy nie podążyli co prawda drogą realizmu sensu stricto, lecz oparli obrazy bohaterów na mocno zniekształconych zdjęciach, nadając im dziwną ekspresyjność. Obrazu dopełniają dosyć niecodzienni aktorzy, którzy udzielili głosu postaciom, w tym zaskakująco trafnie obsadzony w roli Rogera Vincent Gallo.

Saleh, główny animator Christian Ryltenius i dyrektor artystyczny Marti Hultman stworzyli intrygującą wizję upadłej EUtopii. Rozważnie uniknęli pokusy wyjaśnienia wszystkiego szczegółowo, zostawiając sobie pole do popisu, gdyby postanowili powrócić do świata Metropii w kolejnych filmach. Inteligentne, dojrzałe science fiction.

jbspins.blogspot.com

WYWIAD Z REŻYSEREM

Metropia szwedzkiego graficiarza i filmowca Tarika Saleha jest jednym z najbardziej wyrazistych filmów roku; to animacja dla dorosłych, którą spokojnie można postawić w jednym rzędzie z *Walcem z Bashirem* i *Persepolis*. Fabuła osadzona jest w Europie przyszłości i opowiada o sfrustrowanym pracowniku biurowym Rogerze (Vincent Gallo) i jego próbie ujawnienia szokującej, korporacyjnej konspiracji.

Czy możesz opowiedzieć nam o wykorzystanych przez siebie technikach animacyjnych? Zakładam, że to innowacyjne rozwiązania.

Mój ojciec jest animatorem poklatkowym, wychowałem się w jego studiu. Obiecałem sobie, że nigdy w życiu nie zajmę się animacją – to zawód dla szaleńców! Ale oczywiście los sprawił, że zacząłem bawić się programem After Effects, który świetnie nadaje się do tworzenia kompozytów, lecz do animacji już nieco gorzej. Zaczęliśmy pracować nad techniką, która, mówiąc w skrócie, wykorzystywała ten program do celów, do których nie był przeznaczony. To dlatego ten film wygląda tak wyjątkowo!

Pobawiliśmy się też trochę perspektywą – tło filmowaliśmy obiektywem 35mm, zaś bohaterów już przy użyciu kamery 70mm. Osiągnęliśmy dzięki temu specyficzną, oniryczną atmosferę. Wszystko wygląda znajomo, lecz ciągle masz wrażenie, że coś się nie zgadza.

W *Metropii* pojawiają się drobne ukłony w stronę innych filmów. Które z nich najbardziej cię zainspirowały?

Nie znam filmowca, który nie czerpałby inspiracji z *Łowcy androidów* – to obłędny film! Wplotłem też do *Metropii* trochę Hitchcocka. Uwielbiam konspiracje, a nikt na świecie nie potrafi snuć historii o nich tak dobrze, jak Hitchcock. *Zawrót głowy* to jeden z najlepszych filmów wszechczasów. Do dziś kocham się w Kim Novak.

Ale *Metropia* była inspirowana głównie Kafką, Orwellem i sztuką – zwłaszcza malarstwem holenderskim. Spodobał nam się pomysł umieszczenia źródła światła wewnątrz postaci, tak że w filmie wygląda to prawie, jakby miały w głowach żarówki. To bardzo mroczny świat, rozświetlany blaskiem bijącym z twarzy bohaterów.

A dlaczego zniekształciłeś ich rysy twarzy?

Bardzo mi zależało, by mieli wymowne oczy. W animacji gra aktorska zwykle jest przerysowana, każdy gest potwornie wyolbrzymiony. Jedną z ciekawszych cech ludzkich jest to, że oczy często zdradzają myśli i uczucia danej osoby – chciałem, by w moim filmie znalazły się takie niuanse.

Zebrałeś bardzo interesującą obsadę. W jaki sposób do twojego projektu dołączył Vincent Gallo?

Na początku bałem się w ogóle o nim wspominać mojemu producentowi, ze względu na jego reputację. W końcu powiedziałem, że chcę albo Adama Sandlera, albo Vincenta Gallo! Miałem wtedy w głowie dwie, diametralnie różne wizje Rogera. Chciałem obsadzić Vincenta, bo skłaniałem się do wersji Rogera jako człowieka wrażliwego, lecz podszytego mrokiem – kogoś, kto pod presją okoliczności mógłby zrobić coś, czego później będzie żałował. Wysłałem więc Vincentowi kilka minut filmu i wyraził zgodę. Pięknie się z nim pracowało! Potraktował to wyzwanie nie jako podkładanie głosu do animacji, lecz jako rolę w zwykłym filmie fabularnym.

Chciałem też przy tej okazji wspomnieć o Udo Kierze, który był niesamowity. Co by nie robił – zawsze mnie przeraża. Choćby próbował być miłym, i tak człowiek siedzi jak na szpilkach!

To opowieść w zasadzie egzystencjalna – czy przyświecała ci jakaś idea, która posłużyła ci za punkt wyjścia, czy też miałeś z góry określoną wizję całej historii i wiedziałeś, jak się zakończy?

Znałem podstawowe założenie filmu, lecz z wielu powodów praca nad scenariuszem trwała bardzo długo. Sfinansowanie takiego projektu jest bardzo trudne, więc musieliśmy podejść finansistów, pisząc taką wersję scenariusza, która przypadłaby im do gustu. A potem nakręciliśmy wersję, która im się nie spodobała.

Jak zareagowali, gdy dowiedzieli się, że ich oszukaliście?

Na początku byli bardzo rozczarowani, ale gdy usłyszeli, że nasz film otwiera Tydzień Krytyków na festiwalu w Wenecji, powiedzieli: „Świetnie! Od początku w was wierzyliśmy!”. Przemysł filmowy jest bardzo oportunistyczny – gdy odnosisz sukces, ludzie cię kochają, zaś gdy wpadasz w kłopoty i masz gorszy okres... no, może cię nie nienawidzą, ale przestają odbierać twoje telefony.

Jak istotne jest środowisko festiwalowe w pozyskaniu publiczności dla tego typu filmu?

W każdym kraju działa przemysł filmowy promujący koncepcję, że jeśli miliony ludzi nie zobaczą twojego filmu, w ogóle nie ma sensu go produkować. Ci ludzie nie zdają sobie jednak sprawy z faktu, że twórcy tych hitów inspirowali się filmami, które zobaczyło bardzo niewielu ludzi. Przykładowo, niedawno obejrzałem *Enter the Void*, który absolutnie powalił mnie na kolana. Dziewięćdziesiąt pięć procent Szwedów nigdy go nie zobaczy, ale według mnie gdyby ten film nie powstał, świat byłby uboższy.

Paul O’Callaghan, London Film Festival

SYLWETKA REŻYSERA

Talik Sareh wyreżyserował kilka nagrodzonych filmów dokumentalnych, w tym „GITMO – Nowe prawa wojny” (2005), który zdobył nagrodę za najlepszy dokument na Festiwalu Filmowym w Seattle oraz specjalne wyróżnienie jury na FF w Miami, oraz „SACRAFICIO – Kto zdradził Che Guevarę?” (2001), zdobywcę pierwszej nagrody na międzynarodowych festiwalach na Kubie, w Portugalii i Brazylii, który zapoczątkował debatę na ten temat w całej Europie i Ameryce Łacińskiej.

Jest także jednym z założycieli Atmo Media Network i twórcą Atmo Animation, które to studio wyprodukowało ponad 30 krótkometrażowych animacji. Jest autorem scenariusza i producentem dwóch seriali telewizyjnych emitowanych w szwedzkiej telewizji SVT (*A Different Class* oraz *Dream Team*), założył legendarne szwedzkie czasopismo *ATLAS* i pracował jako dyrektor artystyczny egipskiego pisma *ALIVE*.