

Trio z Belleville

(Les Triplettes des Belleville)

REŻYSERIA

SYLVAIN CHOMET

◀ **Premiera na MFF Cannes 2003** ▶

W KINACH OD 9 STYCZNIA 2004

DYSTRYBUCJA W POLSCE



GUTEK FILM

ul. Zamenhofa 1, 00-153 Warszawa

tel.: (+4822) 536 92 00, 636 25 00, fax: (+4822) 635 20 01

e-mail: gutekfilm@gutekfilm.com.pl <http://www.gutekfilm.com.pl>

reżyseria

Sylvain Chomet

scenariusz
Sylvain Chomet

projekt graficzny
Sylvain Chomet

muzyka
Benoît Charest

montaż
Chantal Colibert Brunner

dźwięk
Mathieu Cox
Eric de Vos
Laurent Quaglio

scenografia i tła
Evgeni Tomov

animacja 3D, efekty specjalne
Pieter Van Houte

głosy postaci

Jean-Claude Donda
generał de Gaulle, komentator wyścigu

Michel Robin
Noël Baye
Champion

Monica Viegas
Graziella de Vila
Madame Souza

Suzy Falk
Michèle Caucheteux
Nicole Shirer
Germaine Charest
Helen Wambolt
Evelyn Snow
Ron Séguin
Trio

producenci
Didier Brunner
Paul Cadieux

kierownik produkcji
François Bernard

film wyprodukowany przez
Les Armateurs
Production Champion
Vivi Film
France 3 Cinéma
Rgp France
Canal+
Sofica Gimages 3
Cofimage 12
Téléfilm Canada

Francja / Belgia / Kanada
rok produkcji: 2003
czas trwania: 81 minut
kolor – Dolby Digital – 1:1,85

Film dystrybuowany przy wsparciu
Programu MEDIA Plus
Unii Europejskiej

Trio z Belleville jest pełnometrażową animacją pełną zadziwiających pomysłów wizualnych i czarnego humoru. To niezwykle sen, który mógłby śnić Tim Burton, twórca m.in. *Miasteczka Halloween* i *Batmana*, albo Jean – Pierre Jeunet i Marc Caro, autorzy *Delicatessen* czy *Miasta zaginionych dzieci* – surrealistycznych, mrocznych bajek dla dorosłych. Podobnie jak twórcy tych filmów w *Trio...* Chomet zaskakująco miesza konwencje i style – czarną komedię łączy z filmem gangsterskim, thriller przeplata scenami rodem z wodewilu. Także warstwa wizualna i muzyczna to konglomerat różnych elementów. Karykaturalne, przerysowane sylwetki bohaterów widzimy na tle monumentalnych scenografii, raz nawiązujących do gotyku, raz do Art Deco. Tytułowe Belleville to miasto będące połączeniem współczesnych metropolii jak Nowy Jork, Paryż czy Montreal z wyimaginowanymi Gotham lub Metropolis. To wszystko utrzymane w brązach i sepii, jak ze starych fotografii, co przywołuje klimat przełomu lat 40 i 50-tych. Na ścieżce dźwiękowej z kolei, epoka swingu zmiksowano z piosenkami w stylu Edith Piaf oraz takimi eksperymentami jak wykorzystanie odkurzacza w roli instrumentu muzycznego. Dzięki tym zabiegom powstał świat, w którym może zdarzyć się absolutnie wszystko.

Sylvain Chomet zadebiutował w świecie filmu animowanego w 1996 roku doskonałą krótkometrażówką *La Vieille dame et les pigeons* (Starsza pani i gołębie). Film ten powstawał ponad siedem lat, ale ostateczny efekt okazał się znakomity. 25-minutowy obraz nominowano m.in. do Oscara oraz uhonorowano licznymi nagrodami w tym prestiżowym wyróżnieniu za najlepszy film na Międzynarodowym Festiwalu Filmów Animowanych w Annecy w 1997 roku. Sam Chomet uznany został za objawienie i zbawcę tradycyjnej animacji. Nic więc dziwnego, że został zasypany ofertami współpracy, a przy realizacji jego kolejnego dzieła chcieli pomagać specjaliści z całego świata. I tak się stało. Kolejny film tego reżysera, *Trio z Belleville* właśnie, to wielkie przedsięwzięcie w dziedzinie animacji. Ukończono go dopiero po pięciu latach wytężonych wysiłków w studiach graficznych od Montrealu, przez Brukselę, aż po Angoulême we Francji. Pracowali nad nim rysownicy z Kanady, Belgii, Francji oraz Litwy, a rezultat jaki udało im się osiągnąć, dzięki połączeniu klasycznej animacji dwuwymiarowej z trójwymiarową, jest niezwykle. Tak niezwykle, że trudno go oddać przy pomocy opisów bądź streszczeń.

A film zaczyna się tak: wychowywany przez babcię Champion jest samotnym, małym chłopcem, któremu radość sprawia tylko zabawa z psem Bruno i jazda na rowerze. Zauważając jego pasję, babcia – Madame Souza – postanawia poddać malca rygorystycznemu treningowi. Mijają lata i Champion staje się godny swego imienia. Jako doskonały kolarz kwalifikuje się do słynnego wyścigu Tour de France. Jednak podczas jednego z etapów, Champion zostaje porwany przez dwóch tajemniczych mężczyzn w czerni. Madame Souza i wierny pies Bruno wyruszają, by ocalić chłopca. Jeszcze nie wiedzą, że przyjdzie im przepłynąć ocean i dotrzeć do wielkiego miasta Belleville...

GŁOSY PRASY

Wyobraźcie sobie ArysKOTratów Disneya nakręconych na nowo przez Salvadora Dali, przemieszanych z surrealistycznymi przerywnikami programów Monty Pythona zrobionymi przez Terry'ego Gilliama, komizm Jacques'a Tati z czułością i delikatnością Heath Robinson, a na koniec dodajcie kamienną minę Bustera Keatona. Takie właśnie jest *Trio...*, film bardziej oryginalny i przepełniony wyobraźnią, niż wszystkie hollywoodzkie superprodukcje razem wzięte.(...).

Film Chometa jest inny niż wszystko, co w tym roku możecie zobaczyć na ekranach, a jeśli prawdą jest, że przyszłość animacji należy do komputerów i efektów na nich stworzonych, to potrzebujemy takich marzycieli jak Chomet bardziej niż kiedykolwiek.

Allan Hunter

Ta nieskończenie nowatorska, oszałamiająco zrealizowana, upojnie mroczna i pokręcona kreskówka, ma szansę być twoją najciekawszą kinową eskapadą tego roku. Zapomnij o tradycyjnym pojmowaniu animacji jako papki dla dzieci - makabryczne wyrafinowanie tego niezwykłego filmu plasuje go daleko poza zasięgiem przeciętnego młodocianego. Film jest po części afirmacją, a po części parodią wszystkiego, co francuskie. W bardzo skromne ramy czasowe udaje mu się wcisnąć więcej dziwnych i przezabawnych pomysłów, niż można znaleźć w większości znacznie dłuższych filmów. Jest także dowodem, że reżyser Sylvain Chomet posiada styl równie oryginalny, co Jeunet i Caro.

Wendy Ide, Uncut

Mimo że nie ma w nim seksu ani przemocy, Trio z Belleville jest kreskówką przede wszystkim dla dorosłych. Pierwszy pełnometrażowy film Chometa, choć prześlągnięty satyrą i nostalgią, łączy fantastyczną, komiczną (obywającą się bez dialogów) przygodę z hymnem na cześć minionych czasów w coś zupełnie unikalnego i drogiego sercu. Poczynając od otwierającego film utworu muzycznego, Chomet proponuje widzowi niezwykle sceny (Madame Souza goniąca na rowerze wodnym ogromny liniowiec to sekwencja, z której mógłby się wiele nauczyć Hollywood), subtelny komentarz kulturowy (Belleville to niedbale zamaskowana Ameryka), świetne postacie drugoplanowe (cykliści o smutnych twarzach, ogromni gangsterzy) i, co najważniejsze, angażującą emocjonalnie historię. Od paru dekad nie było tak dziwacznej bohaterki kresówek, jak Madame Souza - portugalska staruszka z drewnianą nogą. Jednak jej nieprzejezdny, przedsiębiorczy duch i nieposkromione pragnienie ochrony wnuka natychmiast zjednuje dla niej sympatię. Nawet jeśli od czasu do czasu zdarzają się w Trio z Belleville przestoje, to i tak jest to film wzruszający, zabawny, efektowny wizualnie i chwilami ocierający się o geniusz.

Ian Freer, Empire

Uroczą animacją, o miliony lat świetlnych oddaloną od schematu eksploatowanego przez filmy z wytwórni Disneya. Reżyser Sylvain Chomet zawarł w swym filmie rozkosznie absurdalne momenty, wśród których uwagę trzeba zwrócić na kulminacyjną scenę powolnego pościgu samochodowego i groteskowe postaci, które byłyby w stanie przysporzyć dzieciom koszmarów, gdyby kiedyś znalazły się w zestawach Happy Meal. Ta kreskówka jest bardzo francuska i bardzo zabawna.

John Naughton, GQ

Jeśli na świecie jest sprawiedliwość, to francuski rysownik, Sylvain Chomet, za swój wspaniały film otrzyma w lutym Oscara. Nie trzyma się on żadnych zasad tworząc zupełnie nową estetykę i styl narracji, które są tak przekonujące, że zostają z widzami na długo po tym, gdy znikną już napisy końcowe.

Film jest upstrzony nieprawdopodobnie wręcz zabawnymi, poruszającymi i - co ciekawe - odkrywczymi detalami. Przypomina dokonania Jeuneta i Caro, a także animacje z udziałem Wallace'a i Gromita. Przy jazzowej ścieżce dźwiękowej nie sposób wręcz nie wybijać nogą

rytmu. Co więcej, to wciągający, podniecający, prze zabawny film, który natychmiast ma się ochotę zobaczyć ponownie. Jest fantastyczny.

Rich Cline, Film Threat

Porównywać Finding Nemo z Trio z Belleville, to jak porównywać Gigli z Obywatelem Kane'm. Trio... pokazuje, że w filmach nie potrzeba wiele dialogów. Czy to nie Eric von Stroheim powiedział: „Od kiedy aktorzy zaczęli mówić, film zaczął umierać”?

www.aint-it-cool-news.com

WYWIAD Z REŻYSEREM SYLVAINEM CHOMET

Co pchnęło cię w stronę komiksów i filmów rysunkowych?

Sylvain Chomet: Gdy byłem mały uwielbiałem komiksy "Tintin" i "Pif Gadget". Bardzo wcześnie zacząłem rysować. Rodzice twierdzą, że w wieku dwóch lat poprosiłem o ołówek, by móc narysować nasz telewizor, na którym stała figurka Juanity Banana z hitu Henri Salvadora. Od tego czasu, gdy ktoś mnie pytał: "co chciałbyś robić w przyszłości?" zawsze odpowiadałem "rysować komiksy". Po skończeniu szkoły wprawiałem się jako wizażysta. Szybko zorientowałem się, że podjąłem złą decyzję. Na moje szczęście spotkałem Picharda, człowieka rysującego Paulette. Poradził mi, żebym zgłosił się do niedawno otwartej szkoły w Angouleme. Naszkicowałem krótki komiks, a oni mnie przyjęli.

Byłem tam trzy lata i poznałem Huberta Chevillarda oraz Nicolasa De Crecy. Napisałem scenariusz do komiksu pt. "The Bridge in Mud" dla Huberta (wydany przez Glenata), który jest świetnym rysownikiem. Obecnie robi także animacje. Pamiętam goryla, którego on narysował; wywarł na mnie ogromne wrażenie. Dzięki jego uprzejmości i przyjaźni poznałem Didier Brunnera, producenta *Tria z Belleville*. Pisałem też scenariusz do "Leon-le-Came" Nicolasa de Crecy. On z kolei rysował tła w *La Vieille dame et les pigeons*.

Po ukończeniu szkoły w Angouleme chciałem znaleźć jakiś sposób na zarabianie pieniędzy. Na tym etapie miałem wrażenie, że animacja jest dla mnie, w pewnym sensie, zbyt przesycona techniką. Zdecydowałem się wyjechać do Anglii i zostać ilustratorem. Na miejscu nie znałem nikogo, poradzono mi, żebym pokazał swe rysunki ludziom z wytwórni kreskówek. Byli dla mnie o wiele miłsi niż ci we Francji. Kazano mi się nie martwić i powiedziano, że nikt nie zostaje autorem kreskówek z dnia na dzień, że animacji trzeba się uczyć etapami. Zdałem test i byłem gotów do pracy.

Współpracowałem ze wspaniałymi ludźmi. Jeździłem na festiwale i odkrywałem fantastyczne filmy. Pewnego dnia na Annecy Festival zobaczyłem krótkometrażowe *Creature Comforts* Nicka Parka, w którym plastelinowe zwierzątka opisywały jak wygląda życie w zoo. Ich głosy były w rzeczywistości głosami prawdziwych ludzi, opisujących swe domy. Ten film to arcydzieło. Sprawiał, że zapragnąłem nakręcić własną kreskówkę. Poznałem Didiera Brunnera z *Les Armateurs*, który chciał zostać producentem ambitnych filmów animowanych. Dałem mu *La Vieille dame et les pigeons*. Od momentu wręczenia mu zarysu fabuły, do ukończenia filmu, minęło dziesięć lat.

Dziesięć lat!

To długa i skomplikowana sprawa. Na początku żadna francuska stacja telewizyjna nie chciała nas poprzeć. Zebraliśmy trochę pieniędzy z French National Film Centre, ale to nie

wystarczyło na cały film. Mimo to zdecydowaliśmy się rozpocząć pracę. Wspólnie z asystentem i Nicolasem de Crecy zaprojektowaliśmy tła. Pierwszą część nakręciliśmy w Folimage Studios w Walencji, animując scena po scenie, w porządku chronologicznym, aż nie zmontowaliśmy czterominutowej sekwencji. Wszędzie pokazywaliśmy tę pierwszą scenę, ale nadal nikt nie chciał nam dać pieniędzy. Po jakimś czasie, zupełnie zniechęcony, wyjechałem do Kanady, żeby zacząć od nowa. Pracowałem przy reklamach dopóki Didierowi Brunnerowi nie udało się zainteresować Colina Rose z BBC. Dzięki Colinowi pozyskaliśmy fundusze od innych stacji telewizyjnych i rozpoczęliśmy koprodukcję francusko-kanadyjską.

***La Vieille dame et les pigeons* była wielkim sukcesem, wygrała wiele nagród. Jak zebraliście pieniądze na film pełnometrażowy?**

Trio z Belleville przygotowywaliśmy pięć lat, czyli dwa razy szybciej niż *La Vieille dame...*, mimo że jest trzy razy dłuższe. Na początku Didier Brunner, który odniósł spory sukces filmem *Kirkou and the Witch* zasugerował, bym nakręcił film pełnometrażowy w trzech częściach, używając Starszej Pani z *La Vieille dame...* jako głównej bohaterki. Nie byłem do tego przekonany, bo pod koniec filmu ona ma już bardzo nierówno pod sufitem, a poza tym nie chciałem znów używać tej samej postaci. Pomyślałem, że można by użyć trojaczek. Pierwsza z nich byłaby Starszą Panią, druga mieszkałaby na przedmieściach Paryża i uwielbiała jazdę na rowerze, a trzecia prowadziła motel w dziczy St. Lawrence w Quebecu. Druga część nazywała się *La Vieille dame et les bicycles* a trzecia *La Vieille dame et les ouaouarons*, co w dialekcie Quebecu oznacza rodzaj żaby. Gdy zacząłem pracować nad drugim segmentem zorientowałem się, że miałem materiał na cały film. Didier zgodził się, ale to znaczyło, że musimy zorganizować więcej pieniędzy, żeby nadrobić za trzecią część - *La Vieille dame et les pigeons* nie było już wtedy częścią projektu. Zacząłem więc wzbogacać historię, używając pomysłu z żabą, który miał pójść do trzeciej części. Zachowałem francuski tytuł *Les Triplettes de Belleville*, który później na użytek angielskiej wersji przekształcił się w *Belleville Rendez-vous*. Potem okazało się, że musiałem zmienić wygląd babci, bo kanadyjski koproducent *La Vieille dame...* zażądał astronomicznej sumy za pozwolenie na użycie starej postaci. W ten sposób narodziła się Madame Souza, portugalska dama z drewnianą nogą. Wniosła do filmu o wiele więcej, niż byłoby to możliwe ze Starszą Panią. Zachowaliśmy tytuł, ponieważ w historii pojawiły się trzy szansonistki.

Opowiedz o swojej ekipie.

Bardzo chciałem znów pracować nad projektem z Evgenim Tomovem. Evgeni jest Nureyevem animacji. Gdy jego samolot po drodze do Kuby wylądował w Nowej Fundlandii, on przeskoczył przez barierkę i zażądał azylu politycznego. Rzucił wszystko i został emigrantem w Kanadzie. Jest niezwykle utalentowany, a jego skromność może doprowadzać do pasji, jeśli weźmie się pod uwagę jakość jego pracy. Zawsze się zadręcza! Potem zmontowałem ekipę. Poznałem młodych rysowników, którym podobała się *La Vieille dame...* i którzy chcieli ze mną pracować.

Musieli poczekać dwa lata, zanim mogłem zaproponować im pracę, lecz większość wytrzymała. Jean-Christophe Lee był jednym z tych ludzi. Gdy się poznaliśmy, dopiero co ukończył Gobelins. Wprawiał się na jednej z trojaczek, Rose. Jego sekwencja była tak dobra, że natychmiast daliśmy mu postać Rose i obarczyliśmy odpowiedzialnością za wszystkie trojaczki. Był jednym z tych rysowników, którzy najbardziej mi zaimponowali. Stworzyłem nawet osobną scenę, żeby móc użyć jego sekwencji testowej w ostatecznej wersji filmu. Kompozytora, Benoita Charesta, poznałem w Montrealu. Pokochałem jego muzykę po pierwszym przesłuchaniu taśm demo. Jest niebywale precyzyjny a jednocześnie

wystarczająco szalony, by napisać solówkę na odkurzacz. Od tego czasu nadał swojemu odkurzaczowi imię - Mouf-Mouf - i rozważa nagranie z jego pomocą kompilacji piosenek Luca Plamandona. Pieter Van Houte, autor animacji trójwymiarowych, pojawił się w trakcie produkcji. Naprawdę nie spodziewaliśmy się ilu efektów cyfrowych będziemy musieli użyć. Mieliśmy zaledwie dwuosobową ekipę do pracy nad sekwencjami z rowerem i innymi pojazdami. Gdy zorientowaliśmy się ile to będzie pracy, zadzwoniliśmy do belgijskiego studia "Walking the Dog", a oni zatrudnili Pietera do nadzorowania efektów trójwymiarowych w Montrealu.

Zaczęliśmy od kłótni, bo miałem wrażenie, że on chciał wszystkim dyrygować. Jest jednak świetnym facetem, który potwornie dużo wniósł do filmu w sferze obróbki obrazu. Tak dobrze się dogadywaliśmy, że poprosiłem go, by został współreżyserem mojego następnego filmu.

Gdy pracowaliśmy nad sekwencją burzy, Pieterowi udało się stworzyć naprawdę wymowne obrazy, które bardzo mi się podobają. Wie jak wydobyć ze sprzętu, na którym pracuje, jak najwięcej.

Jak byś opisał swój styl?

Jest oparty na pantomimie i aktorstwie. Więcej czerpie z pracy przed prawdziwą kamerą, niż z animacji. Oczywiście głównie z Jacquesa Tati, ale także gwiazd kina niemego. Charlie Chaplin, Buster Keaton...bardzo ważne jest też dobre wyczucie czasu. Dlatego uwielbiam Louisa de Funes i wszystkie te brytyjskie komedie, typu *Absolutnie fantastyczne*, czy *Czarna żmija* z Rowanem Atkinsonem. Lubię też animacje Richarda Williamsa i Texa Avery'ego. W komiksach mistrzem wyczucia czasu jest Goossens.

W *La Vieille dame...* i w *Trio z Belleville* wnętrza są skromne, lecz przytulne, przywodzą na myśl Francję z lat 50-tych i 60-tych. Plenery zaś przypominają Paryż. Dlaczego jesteś tak przywiązany do tej atmosfery i postaci, które są w nią wpisane?

Ponieważ mam skromne korzenie. Pamiętam jak chodziłem do starszej pani, która mieszkała koło jednej z moich ciotek. W jej domu wszystko pachniało pastą do polerowania, a każdy przedmiot, niezależnie od tego jak mało był istotny, zaprezentowano z najlepszej strony. Nie potrafiłbym nakręcić opowieści osadzonej w świecie bogaczy. Inspiruję się własnymi doświadczeniami.

Co jest tak fascynującego w kolejach żelaznych, mostach i Tour de France?

Bardziej interesują mnie ludzie, których widzi się podczas Tour de France, niż sam wyścig. Pamiętam jak z fascynacją przyglądałem się ludziom, którzy przez całą drogę pełnymi garściami rzucali długopisy i czapeczki. Wychowałem się na przedmieściach, więc pociągi były częścią mego życia. Pociągi podmiejskie stale ci przypominają, że jutro będziesz musiał wstać i iść do pracy. Gdy byłem studentem lubiłem patrzeć na stare fotografie. Próbowałem wyobrazić sobie różne sceny na ich podstawie. Pamiętam zdjęcie mostu, po którym jechała lokomotywa, przerzuconego nad małym miasteczkiem.

Skąd wziął się pomysł na postać Madame Souza, wspaniałej babci, która robi wszystko, by chronić swego wnuka?

Nie jest bezpośrednią emanacją moich babć, które zmarły, gdy ja byłem jeszcze malutki. Moja babcia ze strony mamy, a przynajmniej to jak opisywali mi ją rodzice, była raczej inspiracją dla trojaczków i ich radości życia.

Czy byłeś smutnym chłopcem, podobnie jak Champion w twoim filmie?

Gdy byłem mały dużo czasu spędzałem sam. Moja siostra była dziesięć lat starsza ode mnie, a jako że ciągle rysowałem, to lubiłem siedzieć w swoim własnym świecie. Lubię towarzystwo innych ludzi, ale czasem muszę zebrać siły w samotności. Gdy byłem dzieckiem miałem zabawkę, która nazywała się "Mincinex", wyświetlającą malutkie taśmy super-8. Gdy oglądałem kreskówki nie wiedziałem, co one znaczą. Myślałem, że ktoś filmował to, co było przed nim, że te postaci naprawdę istnieją.

Składasz w *Trio z Belleville* hołd wielu artystom: Charlesowi Trenet, Django Reinhardtowi, Jacquesowi Tati, Fredowi Astaire, Josephine Baker, Maxowi Fleischerowi...Dlaczego odnosisz się do nich bezpośrednio?

Ponieważ wielkie amerykańskie gwiazdy często pojawiają się w amerykańskich kreskówkach, za to francuskie osobistości z tamtej epoki nigdy nie pojawiały się we francuskich - wtedy po prostu nie było francuskiego przemysłu animacji. Chciałem, by mój film był podróbką, produkcją, którą powinniśmy byli zobaczyć wtedy, lecz jakoś nigdy nie zobaczyliśmy. Chciałem złożyć hołd Dubout, którego wspaniałe prace fascynowały mnie, gdy byłem dzieckiem. Jego styl idealnie nadaje się do animacji, żałuję, że nie mógł nakręcić własnych kresówek.

Co zainspirowało cię w kwestii Belleville? Które elementy tego architektonicznego melanżu odnoszą się do Montral, a które do Nowego Jorku?

Pierwszy kadr Belleville z filmu ukazuje Chateau de Frontenac w Quebecu. Użyliśmy wielu różnych szczegółów z Quebecu i Montrealu, by ukazać jak te miasta mogły przekształcić się w klony Nowego Jorku. Kiedy wydawało się, że Quebec może się oderwać od Kanady, wszystkie pieniądze popłynęły do anglojęzycznego Toronto. Most z mojego filmu to Jacques Cartier Bridge, otoczony typową architekturą Quebecu. Jest jedno mgliste odniesienie do Statui Wolności, która wiąże się z amerykańskim stylem życia, oraz niesamowitą ilością grubych ludzi, których widuje się w amerykańskich miastach. Zawsze mi się to rzucało w oczy.

Twój film jest przesycany nostalgią. Czy to dlatego, że nie podoba ci się współczesne życie?

Nie. Czerpię z niego również korzyści. Jednak z estetycznego punktu widzenia lata 50-te były o wiele bardziej inspirujące. Rozplanowanie miast, samochody, ubrania - wszystko to było bardzo twórcze i interesujące. Rysowanie i projektowanie były ważnymi częściami składowymi życia, choćby na plakatach, czy w podręcznikach. To był jednocześnie okres, kiedy ludzie odpoczywali po trudach II Wojny Światowej. Byli mniej cyniczni, bardziej cieszyli się wolnością.

Niektóre sceny wydają się drwić ze stereotypowego wizerunku Francji, który czasem spotyka się w Ameryce; braku higieny, zamiłowania do żabich udek, ślimaków i innych obrzydliwych potraw.

Chciałem podnieść gastronomiczne stereotypy do absurdu. Mieszkalem za granicą dłużej niż we Francji, więc często spotykałem się z obrzydzeniem na myśl o jedzeniu żabich udek, czy ślimaków. Kiedyś w ramach żartu zrobiłem żabie udka z plasteliny, z kośćmi z patyczków do uszu i żyłami z grubej nici. Całość pokryłem zielonkawym sosem i położyłem na talerzu. Mimo wspaniałego wychowania żaden z moich brytyjskich znajomych się nie skusił. Jednak gdy się na chwilę odwróciłem, pewien starszy pan zaczął jedno nadgryzać: był Szwajcarem! Na szczęście uratowałem go zanim cokolwiek połknął!

Sylwetki twoich postaci są przerysowane. Czarne prostopadłościanny jako draby z Francuskiej Mafii, malutki trójkąt w ramach sylwetki babci, ludzie przeraźliwie grubi lub chorobliwie chudzi...Dlaczego tak lubisz geometryczne kształty?

Bo lubię korzystać ze swobody, dawanej przez animację. Nie można tego robić z normalną kamerą. Lubię ekstremalne karykatury, choć tak naprawdę poszczególne postaci charakteryzuje głównie sposób poruszania się.

Trojaczki używają przedmiotów codziennego użytku jako instrumentów muzycznych. Lubisz takie dźwięki?

Tak. Zainspirował mnie widowisko "stomp", które widziałem w Montrealu parę lat temu. Kiedyś widziałem jak pewien muzyk produkował dźwięki za pomocą półki z lodówki położonej na pozytywce.

Świat przez ciebie ukazwany jest raczej odległy technologicznie od naszej ery, a mimo to często sięgasz do efektów cyfrowych.

Efekty trójwymiarowe sprawiają, że film jest bardziej spójny. Gdy pokazujesz Tour de France, nie możesz użyć jakiejś sztuczki, żeby ominąć problemy, które pojawiają się przy animacji rowerów: po prostu musi być ich dużo. Tłumy gapiów animowaliśmy tradycyjnie, jednak musiałem pokazać też cyklistów. Na początku myśleliśmy, że użyjemy animacji trójwymiarowej tylko do rowerów, lecz potem zdecydowaliśmy się włączyć w to także cyklistów i ukazać ich panoramicznie. Są w tym ujęciu malutcy i idealnie pasują do reszty animacji. Jesteśmy z tego bardzo dumni. Nie możesz przekształcić roweru w coś emocjonalnego, a animacja szprych to czysty koszmar. Pierwotnie użycie techniki 3D było nie tyle wyborem estetycznym, co technicznym wymogiem. W *La Vieille dame...* nie mogłem pokazać tłumu ani większej ilości pojazdów.

W *Trio z Belleville* bardzo ważne było ukazanie wypełnionych samochodami ulic Belleville. Poznając techniki 3D odkryłem, że mogę ich użyć, by stworzyć obrazy i animacje, które będą poruszać ludzi, niebo, które będzie interesujące i cała masę rzeczy, o których wcześniej mi się nie śniło.

Scena, w której bohaterowie płyną przez ocean także jest bardzo piękna...

To jedna z moich ulubionych. Gdy pracowaliśmy nad tą sekwencją kupiłem właśnie świetną płytę z mszą C-Minor Mozarta w wykonaniu orkiestry pod batutą Eliotta Gardinera. Jak tylko usłyszałem uwerturę zdałem sobie sprawę, że to będzie świetny akompaniament do tej sceny. Gdy podłożyliśmy muzykę okazało się, że wszystko jest idealnie zsynchronizowane. Mieliśmy niesamowite szczęście.

Jak chciałbyś, żeby ludzie odebrali twój film?

Chciałbym, żeby stał się ich filmem, by dopasowali go do własnych wspomnień. Pewien pan przyszedł do mnie i powiedział, że ten film go poruszył, ponieważ Madame Souza przypomniała mu jego babcię, Greczynkę. Bardzo mi się to spodobało.

Nad czym teraz pracujesz?

Zrobię film, którego akcja będzie toczyć się w Les Halles, w scenerii paryskiej, oparty na tańcu. Nie musical, raczej film, w którym taniec stanowi istotną część akcji. Obecnie dużo czytam i myślę, że w świecie tańca drzemie ogromny potencjał komediowy. Chce teraz jeszcze bardziej skoncentrować się na zachowaniu postaci.

Czy użyjesz ponownie trojaczków?

Nie. Może Madame Souza pojawi się na chwilkę, tak dla zabawy, ale nie zamierzam kręcić kontynuacji *Tria z Belleville*.

WYWIAD Z AUTOREM SCENOGRAFII EVGENIM TOMOVEM

Jakie wskazówki dawał ci Sylvain Chomet na temat tła? Opisywał je słowami? Pokazywał ci fotografie, rysunki?

Evgeni Tomov: Wszystko powyższe. Sylvain miał szkice scenerii jeszcze zanim zaczął rozrysowywać fabułę, co pozwalało przypuszczać, jakiej atmosfery i efektów oczekiwał. Byłem pod wrażeniem jego umiejętności twórczej improwizacji. Sylvain zawsze kipi od pomysłów, przy czym jest jednocześnie otwarty także na idee innych ludzi. On był siłą sprawczą, motorem, który napędzał produkcję. Miałem dużo swobody przy projektowaniu architektonicznego stylu Belleville, które jest barokową mieszanką Paryża, Montrealu i Nowego Jorku. Świetnie się bawiliśmy parodiując północnoamerykańską kulturę konsumpcji. Dobrze nam się to rysowało. Zawsze upewniałem się, czy to co robię zgadza się z wizją Sylvaina.

Do jakich materiałów sięgałeś podczas pracy?

By narysować sceny z dzieciństwa Championa posłużyłem się książkami z czarno-białymi fotografiami powojennego Paryża. Użyłem także materiałów archiwalnych z prowincji do Tour de France, a także całej masy zdjęć samego wyścigu. Bardzo chcieliśmy z Sylvainem jak najwierniej odtworzyć tę atmosferę. Chcieliśmy osiągnąć poczucie rzeczywistości, nie sięgając jednak do realistycznego odwzorowywania świata. Ostrożnie posługiwaliśmy się fotografiami Roberta Doisneau i Jeana Mounicqa, by wkomponować autentyczne detale w scenerie pierwszych trzech sekwencji (Paryż i Tour de France). Użyliśmy także światła, by stworzyć wrażenie, że akcja toczy się w prawdziwej scenerii, że to prawdziwe postacie.

Jakich materiałów i narzędzi użyłeś przy tworzeniu scenerii, które są - z tego co wiem - całkiem duże?

Moje tła były wstępnie zaprojektowane w formie malutkich rysunków. Powiększaliśmy je do różnych formatów. Najmniejsze miały przekątną 25 cm, a największe 1.5-2 metry wysokości (np. panorama Belleville). Jeśli potrafisz sobie wyobrazić poziom szczegółowości, jakiego wymaga stworzenie tak dużego rysunku, to zrozumiesz, że zrobienie jego kopii to kupa

roboty. Ja kładłem szkic na podświetlany blat, a następnie odrysowywałem go, czasem dodając coś od siebie. Ta kopia następnie była skanowana i kolorowana komputerowo. Chcieliśmy, by to wyglądało naturalnie, jakby było robione odręcznie. Nawet nadaliśmy tym sceneriom teksturę papieru, by wyglądały jak akwarele. Muszę przyznać, że sam nie narysowałem tysięcy scenerii. Pracowałem z ekipą bardzo utalentowanych artystów.

Tła są niezwykle: Zniekształcasz perspektywę, by stworzyć na płaskiej powierzchni panoramiczny efekt. Jak ci się to udaje?

Nie można opisać jak się robi dobre tło do animacji. Można na to spojrzeć logicznie, analitycznie, ale zawsze trzeba pamiętać, że to co rysujesz będzie sceną w filmie. Musisz projektować scenerię, by pasowała do ruchu, do rytmu sceny. Czasem trzeba rysować niemożliwe perspektywy jak te, o których wspominałeś. Ta umiejętność przychodzi z doświadczeniem, gdy zdobywa się pewnego rodzaju "kinowy wzrok". Nie zapominaj, że niektóre tła pojawiają się na ekranie jedynie na parę sekund. Muszą mieć natychmiastowy wydzźwięk, a jednocześnie nie mogą zakłócać ciągłości filmu.

Które tła były dla ciebie najtrudniejsze?

Szerokokątne panoramy Belleville były bardzo skomplikowane, ponieważ projektowaliśmy je warstwami, by nadać im wrażenie głębi. Każda warstwa poruszała się w innym tempie, tworząc iluzję perspektywy. Zrobiliśmy parę testów komputerowych, by zgrać dobrze ruch. Jestem bardzo zadowolony z rezultatu, choć kosztowało nas to dużo wysiłku.

WYWIAD Z AUTOREM MUZYKI BENOÎTEM CHARESTEM

Czy mógłbyś w paru słowach opowiedzieć o swojej muzyce; czym się zajmowałeś i nad czym obecnie pracujesz?

Benoît Charest: Moje kompozycje są zbiorem złych nawyków, które nagromadziłem żyjąc w świecie muzyki. To wady wyróżniają człowieka: musisz jak najlepiej je wykorzystać. Inspiruje mnie jazz, francuscy wykonawcy z lat pięćdziesiątych i sześćdziesiątych, Frank Zappa, muzyka neapolitańska i wiele innych rzeczy. Nie lubię jedynie muzyki zbyt oczywistej w swej komercyjności. Napisałem ścieżki dźwiękowe do paru filmów w Quebecu. Pierwszy był dokumentem, nakręconym na podstawie archiwaliów z lat trzydziestych i czterdziestych pt. *Montreal Retro*. To było w 1991 roku. Nie miałem pojęcia jak pisze się muzykę do filmu, jednak zaryzykowałem i udało się. W 1998 pracowałem nad *Matroni and Me*, satyrycznej, filozoficznej komedii napisanej przez Alexis Martin. W 2000 - *Life After Love*, romantyczna komedia z muzyką o zabarwieniu latynoskim. Pracowałem też nad innymi rzeczami; dramaty, dokumenty, reklamówki, a potem przyszło *Trio z Belleville*.

Jak ci się współpracowało z Sylvainem?

Spotkałem go parę razy w klubach, w których grałem. Pewnej nocy powiedział „Zwykle nie znoszę muzyki gitarowej, ale trzeba przyznać, że bardzo dobrze grasz.” No i wtedy już wiedziałem, że będziemy przyjaciółmi do grobowej deski. Potem on zobaczył *Matroni and Me*. Zadzwoił do mnie i zaprosił do wytwórni. Puściłem mu moją taśmę demo. Na użytek pewnego dokumentu napisałem taką krótką melodyjkę, która bardzo mi się podobała, jednak nie użyto

jej, gdyż była "zbyt radosna" jak na temat filmu (tak mi powiedziano). Gdy Sylvain ją usłyszał, powiedział "To jest muzyka do mojego filmu!". Reszta to już czysta przyjemność. Im bardziej ulegałem moim najgorszym kreatywnym instynktom, tym bardziej efekt podobał się Sylvainowi.

Co ci pokazywali, żebyś miał pojęcie o konkretnej scenie, zanim ją ukończyli?

Rozrysowany wycinek fabuły, szkice i już nakręcone fragmenty.

Co ci inspirowało?

Muzyka Django Reinhardta. Poza tym same obrazy, postaci, instrukcje Sylvaina, parę stylistycznych detali, które wiążą się z czasami, w których dzieje się akcja filmu.

Opowiedz nam o Mouf-Mouf i sekretach domowego jazzu

Mouf-mouf! To cylindryczny odkurzacz z lat pięćdziesiątych, który smutno wisiał w rogu mojej sypialni. Pewnego dnia mrugnął do mnie. Chciał, żeby ktoś go posłuchał, pokochał...Od kiedy się lepiej poznaliśmy, zaczął śpiewać. Muszę przyznać, że to całkiem wzruszające.

Położyłem dłoń na rurze i pozwoliłem powietrzu przedostawać się między moimi palcami. Gdy zmniejszam przerwy, zmienia się intonacja, a ja jestem w stanie otrzymać na tyle precyzyjne dźwięki, by zagrać jakąś melodię. Chyba powinienem nadmienić, że wszystkie dźwięki wydawane w tym filmie przez sprzęty domowe zostały uzyskane przy użyciu ich odpowiedników ze świata rzeczywistego.

Pracowałeś z Thomasem Dutronc, który jest świetnym gitarzystą, zakochanym w swingu. Czy możesz nam opowiedzieć o nim i o holdzie, który obaj złożyliście Django Reinhardtowi?

To cichy chłopak. Bardzo ładnie gra na gitarze. Widziałem się z nim zaledwie parę godzin u Mathieu Chedida. Wypróbowałem jego świetną gitarę Selmer. Szczerze mówiąc to on jest ekspertem od Django, ja po prostu szedłem jego śladem.

Opowiedz o głosach trojaczków.

Głosów użyły im Betty Bonifassi, Marie-Lou Gauthier i Lina Boudreault. Świetnie się bawiły. Betty ponadto pracowała nad piosenką w stylu Piaf i nad refrenami, które skomponowała wspólnie z M.

Jak ci się pracowało z Mathieu Chedidem, alias M?

To było jego przedstawienie. Pracował nad tym, co ja skomponowałem. Na początku trudno mi było zgodzić się na to, że on pracuje zupełnie autonomicznie, ale rezultat końcowy jest fantastyczny. Naprawdę.

TWÓRCY FILMU

Sylvain Chomet

Urodził się w 1963 w Maison-Lafitte we Francji. W 1982 skończył szkołę średnią o profilu artystycznym, a w 1987 otrzymał dyplom prestiżowej szkoły komiksu w Angoulême. W 1986 opublikował swój pierwszy komiks „Secrets of the Dragonfly” i wspólnie z Nicolasem de Crécy narysował adaptację powieści Wictora Hugo „Bug-Jargal”. Wkrótce potem przeniósł się do Londynu, by pracować jako animator w studio Richarda Purduma. W 1991 rozpoczął pracę nad swoim pierwszym filmem animowanym *La Vieille Dame et les Pigeons* (The Old Lady and the Pigeons). Rok później napisał scenariusz do komiksu „The Bridge in Mud”, sagi fantastyczno-naukowej, która doczekała się już czterech epizodów. Powrócił również do współpracy z Nicolasem de Crécy, dla którego napisał historię „Léon-la-Came”. Najpierw ukazywała się ona w odcinkach w magazynie „A suivre”, a potem, zebrana w jednym woluminie, zdobyła nagrodę im. René Goscinnego. Od 1993 Chomet mieszka w Kanadzie, gdzie dokończył krótkometrażowy film *La Vieille Dame et les Pigeons*, który m.in. zdobył nagrodę Cartoon d’Or, Grand Prize na festiwalu w Annecy, a także otrzymał nominacje do Cezara i Oscara. W 1997 po raz kolejny pracował razem z de Crécy. Tym razem nad „Ugly, poor and sick”, który otrzymał nagrodę Alpha-Art za najlepszy komiks na festiwalu w Angoulême.

Filmografia:

1997 – *La Vieille Dame et les Pigeons* / *The Old Lady and the Pigeons* (kr.m.)

2003 – *Trio z Belleville* / *Les Triplettes des Belleville* / *Belleville rendez-vous*