

**Aleksandra Parkita**

Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach

ORCID 0009-0002-2491-8628

## **Tematyka i stylistyka w filmach animowanych Disneya i DreamWorks Animation<sup>1</sup>**

### **Wprowadzenie**

Filmy animowane<sup>2</sup> stanowią ważną część przemysłu rozrywkowego. Cieszą się dużą popularnością nie tylko wśród dzieci i młodzieży, ale również osób dorosłych. Niezwykła różnorodność tematów, bogactwo kolorów, a także technologiczne osiągnięcia wywierają na widzach ogromne wrażenie. Dzięki temu animacja pozostaje jednym z ważniejszych elementów kultury popularnej na świecie<sup>3</sup>. Technik animacji jest wiele m.in.: animacja generowana komputerowo, poklatkowa, tradycyjna lub rysunkowa<sup>4</sup>. Wykorzystując każdą z tych animacji można stworzyć fantastyczny świat, w którym wszystko jest możliwe, a ograniczeniem jest tylko wyobraźnia twórców. Efekty specjalne, np. „poprawianie” rzeczywistości czy tworzenie nowych, często nierealistycznych światów oraz postaci, stało się możliwe dzięki powstaniu oraz rozwojowi animacji. Aktualnie wykorzystując

---

<sup>1</sup> Artykuł stanowi przeredagowaną wersję pracy seminaryjnej pt. *Porównanie stylistyki i tematyki filmów animowanych Disneya i DreamWorks Animation* przygotowanej pod kier. dr hab. Marty Majorek, prof. KAAFm i obronionej w 2023 roku na Wydziale Zarządzania i Komunikacji Społecznej, kierunek: organizacja produkcji filmowej i telewizyjnej, Krakowskiej Akademii im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego.

<sup>2</sup> O filmie animowanym zob. m.in.: R. Vrielynck, *Le cinéma d'animation avant et après Walt Disney. Un panorama historique et artistique*, Bruxelles 1981; *Sztuka animacji. Od ołówka do piksela. Historia filmu animowanego*, red. J. Beck, Warszawa 2006; K. Jurczyńska, *Komunikacja niewerbalna w filmach animowanych*, Kraków cop. 2021; P. Sitkiewicz, *Małe wielkie kino. Film animowany od narodzin do końca okresu klasycznego*, Gdańsk 2009; A. Lewicki, *Od House'a do Shreka. Seryjność w kulturze popularnej*, Wrocław 2011.

<sup>3</sup> P. Wells, *Animacja*, Warszawa 2006, s. 6.

<sup>4</sup> Tamże, s. 7.

dostępną technologię można stworzyć dosłownie wszystko: smoki, wróżki, elfy, zalać miasto wodą, bohaterowie mogą latać, posiadać nadzwyczajne moce, przemieniać się w zwierzęta mówiące ludzkim głosem i wiele więcej<sup>5</sup>.

Zgodnie z rankingiem XPLAI z 2021 roku wytwórnice Disney i DreamWorks Animation znajdują się w czołówce największych w branży animacji<sup>6</sup>. Studio Disney<sup>7</sup> w 2023 roku obchodziło swoje setne urodziny i od samego początku skupia się na produkcji filmów animowanych, które stały się klasykami kina rodzinnego. Natomiast DreamWorks Animation<sup>8</sup> powstało w 1994 roku i szybko zyskało uznanie dzięki filmom takim jak *Shrek* czy *Kung Fu Panda*. Oba studia od dziesięcioleci produkują animacje, które zdobywają uznanie, zarówno krytyków, jak i widzów.

Filmy animowane ze studia Disneya i DreamWorks Animation nie cieszyły się do tej pory w Polsce większym zainteresowaniem medioznawców, filmoznawców czy pedagogów. Celem artykułu jest porównanie tematyki i stylistyki filmów animowanych studia Disney i DreamWorks Animation. Zostaną przeanalizowane wykorzystywane techniki twórcze, charakterystyczne cechy postaci, a także poruszane tematy i wartości społeczno-moralne jakie, filmy tych wytwórni z sobą niosą<sup>9</sup>. W kontekście porównania stylów i tematów obu marek, ważne jest zwrócenie uwagi na to: jak wytwórnice Disney i DreamWorks Animation zmieniają swoje podejście do animacji?; czy wraz z rozwojem technologicznym zmieniają się również ich priorytety i podejście do tworzenia filmów?; jakie elementy stylu przetrwały przez lata, a jakie są modyfikowane lub zmieniane?; w jaki sposób wytwórnice te wykorzystują różne techniki i narzędzia, aby tworzyć nowe filmy?

Dzięki odpowiedzi na tak postawione pytania badawcze możliwe stało się ukazanie podobieństw i różnic między produkcjami studia Disney i DreamWorks Animation oraz elementów składających się na ich sukces w dziedzinie animacji. Podstawową metodą badawczą zastosowaną w artykule jest analiza antropologiczno-morfologiczna dzieła filmowego, o której szerzej napisał Seweryn Kuśmierczyk<sup>10</sup>. Przeanalizowano treść oraz stronę wizualną filmów reprezentujących obie wytwórnice. Do analizy porównawczej zostało wybranych 28 naj-

<sup>5</sup> R. Parent, *Animacja komputerowa. Algorytmy i techniki*, Warszawa 2012, s. 1-4.

<sup>6</sup> K. Piddubna, *The world's 9 best animation production companies*, <https://xplai.com/blog/the-worlds-9-best-animation-production-companies>, [dostęp: 25 kwietnia 2023].

<sup>7</sup> Szerzej zob.: B. Thomas, *Walt Disney. Fenomen sukcesu*, Warszawa cop. 1997; B. Thomas, *Walt Disney. Potęga marzeń*, Warszawa 2014; M. Eliot, *Walt Disney. Czarny książę Hollywood*, Warszawa 2005; N. Gabler, *Walt Disney. The triumph of the American imagination*, New York 2007; R. Schickel, *The Disney version. The life, times, art, and commerce of Walt Disney*, New York 1968; J. Wasko, *Understanding Disney. The manufacture of fantasy*, Cambridge 2001.

<sup>8</sup> Szerzej zob. S. Summers, *DreamWorks Animation. Intertextuality and aesthetics in Shrek and beyond*, Cham 2020.

<sup>9</sup> Szerzej zob. A. Katarzyńska, *Wartości i pozytywne postawy w najnowszych filmach animowanych*, w: *Etyka mediów – utopia czy powinność*, red. M. Drożdż, K. Dąg, Tarnów 2018, s. 217-228.

<sup>10</sup> Zob. S. Kuśmierczyk, *Wprowadzenie. Analiza antropologiczno-morfologiczna dzieła filmowego jako praktyka filmoznawcza*, w: *Antropologia postaci w dziele filmowym*, pod red. nauk. S. Kuśmierczyka, Warszawa cop. 2015, s. 13-29.

bardziej znanych produkcji przygotowanych przez studia Disney i DreamWorks Animation. W przypadku studia Disney było to 17 filmów wyprodukowanych w latach 1937-2022: *Coco* (2017), *Cruella* (2021), *Czarownica* (2014), *Kopciuszek* (1950), *Kopciuszek* (2015), *Kraina lodu* (2013), *Król Lew* (1994), *Królowna Śnieżka i siedmiu krasnoludków* (1937), *Księżniczka i żaba* (2009), *Lilo i Stich* (2002), *Nasze magiczne Encanto* (2021), *Piękna i Bestia* (2017), *Pinokio* (1940), *Ralph Demolka w Internecie* (2018), *Robin Hood* (1973), *Vaiana. Skarb Oceanu* (2016), *Zwierzogród* (2016). Natomiast ze studia DreamWorks Animation do analizy wybrano 11 tytułów filmów z lat 1998-2022: *Droga do El Dorado* (2000), *Dzieciak rządzi* (2017), *Jak wytresować smoka* (2010), *Księżę Egiptu* (1998), *Kung Fu Panda* (2008-2016), *Madagaskar* (2005-2012), *Niech żyje król Julian* (2014-2017), *Niech żyje król Julian. Na wygnaniu* (2017), *Pingwiny z Madagaskaru* (2008-2015), *Shrek* (2001), *Pan Wilk i spółka* (2022).

## Film animowany

Film animowany ma na celu ożywić obrazy lub przedmioty, które w rzeczywistości są statyczne. Różni się od pozostałych gatunków sposobem powstawania, ponieważ w większości technik nie potrzebna jest kamera. Animacje to rysowana grafika, która na pojedynczych klatkach przedstawia kolejne fazy ruchu. Tak przygotowane obrazki ustawione w odpowiedniej kolejności obok siebie dają wrażenie ruchu. Jest to bardzo czasochłonny proces. Obecnie, aby usprawnić pracę grafików, coraz częściej stosuje się grafikę i animację komputerową<sup>11</sup>.

Istnieje wiele różnych technik animacji, z których każda ma swoje unikalne cechy i wymaga innych umiejętności oraz narzędzi. Oto kilka z nich:

– Rysunkowa – tradycyjna animacja, polegająca na tym, że każda klatka filmu powstaje ręcznie w formie rysunku na celuloidach; przedstawiają one kolejne fazy ruchu, które są później nakładane na wspólne tło. Dzięki temu animatorzy nie muszą za każdym razem odtwarzać tła. Następnie są one fotografowane i łączone w szybkie sekwencje, stwarzając wrażenie ruchu<sup>12</sup>.

– Animacja poklatkowa – postacie jak i elementy scenografii tworzone są z prawdziwych materiałów, takich jak drewno, wełna, lateks, styropian itp. Po tem makiety ustawiane są na specjalnych stelażach, dzięki którym można nimi poruszać, aby powstały kolejne fazy ruchu i je fotografować, a na końcu odtwarzać je w sekwencji, tworząc ruch<sup>13</sup>.

– Animacja komputerowa 2D i 3D – postacie i całe tło tworzone są dwu- lub trójwymiarowo w programie graficznym, dzięki czemu o wiele szybciej i łatwiej można manipulować ruchami za pomocą klatek kluczowych. W przypadku animacji 3D trzeba również odpowiednio oświetlić postacie, aby efekt trójwymiarowości był jeszcze lepiej widoczny<sup>14</sup>.

<sup>11</sup> *Film animowany i techniki animacji*, <http://miara.wex.pl/gg>, [dostęp: 25 kwietnia 2023].

<sup>12</sup> P. Wells, s. 88-95.

<sup>13</sup> *Film animowany...*

<sup>14</sup> R. Parent, s. 1-6.

– Animacja rotoskopowa – to ręczne odrysowanie filmu uzyskane za pomocą kamer, klatka po klatce, aby zamienić go w film animowany. Łączy ona elementy animacji tradycyjnej i rzeczywistego filmu, umożliwiając odtworzenie realistycznego ruchu postaci<sup>15</sup>.

Filmoznawczyni Katarzyna Mąka-Malatyńska twierdzi, że obecnie animacja jest wszechobecna:

Obcujemy z nią w filmie aktorskim, w którym korzysta się zwykle z efektów specjalnych [...]. Bez animacji nie byłoby gier video. Pojawia się ona w rozmaitych formach reklamy. W rozmaitych technikach realizuje się animowane videoklipy [...]. Coraz częściej stanowi także element kina dokumentalnego, pozwalając ukazać stany bohatera i sytuacje, dla których trudno znaleźć ekwiwalent w realnym świecie<sup>16</sup>.

Filmy animowane kojarzą się jednak najczęściej tylko z bajkami dla dzieci przez to, że są kolorowe, a bohaterami zazwyczaj bywają „słodkie” postacie, często zwierzęta i fantastyczne stworzenia, np. wróżki, elfy, smoki czy gadające samochody. Stanowią idealne narzędzie rozrywki, ale również edukują. W przystępny sposób przekazują najmłodszym widzom różne wartości. Animacje są kierowane również do dorosłych. Dialogi mają ukryte znaczenia, nawiązujące do kultowych filmów oraz często przedstawiają satyryczny obraz prawdziwych postaci i sytuacji społecznych. Dzięki temu, oglądając filmy familijne, jednocześnie przyjemnie spędzają czas dzieci oraz ich rodzice. Animacja, jak już wspomniano, jest wykorzystywana w grach wideo, reklamie, filmie fabularnym, czy nawet dokumentalnym, a przy tym pełni wiele różnych funkcji:

– Rozrywka – główna funkcja filmów, nie tylko animowanych; oferują one niezapomniane przygody, emocje i humor, które sprawiają, że odbiorca się bawi i relaksuje.

– Edukacja – mogą przekazywać wartości, uczyć historii czy przyrody. Dzięki kolorowym postaciom oraz interesującym narracjom, filmy animowane mogą przyciągać uwagę i pomagać w przyswajaniu wiedzy<sup>17</sup>. Dobrym przykładem jest tutaj seria *Było sobie życie*, która pokazuje budowę i funkcjonowanie organizmu człowieka.

– Wizualizacja abstrakcyjnych pojęć – animacja może być używana do wizualizacji abstrakcyjnych pojęć, które są trudne do przedstawienia za pomocą tradycyjnych środków. Dzięki swojej elastyczności i możliwości tworzenia nie-realistycznych światów, animacja może przedstawiać trudne do zrozumienia idee i koncepty w bardziej przystępny i atrakcyjny sposób.

– Kreowanie postaci ikonicznych – w animacjach nie brakuje postaci, które stają się znane i rozpoznawalne na całym świecie. Postacie te mogą wpływać na

<sup>15</sup> Tamże, s. 8.

<sup>16</sup> K. Mąka-Malatyńska, *Od Fantazji do Gumballa – estetyka filmu animowanego*, „Polonistyka. Innowacje” 2016, nr 3, s. 139.

<sup>17</sup> M. Trysińska, *Akty mowy jako klucz do interpretacji postaw rodzicielskich. Wychowawcze, komunikacyjne i edukacyjne aspekty filmów animowanych dla dzieci. (Na przykładzie filmów emitowanych w MiniMini+ i Cartoon Network)*, Warszawa 2015, s. 110.

kulturę popularną i stać się symbolami swoich czasów. Przykładowymi są: Mickey Mouse, Shrek czy Elsa z filmu *Kraina lodu*.

– Rozwój empatii – takie produkcje często angażują widzów emocjonalnie, zachęcając do empatii i identyfikacji z bohaterami. Postacie z filmów animowanych mogą wywoływać silne emocje i uczucia, dzięki czemu widzowie mogą np. lepiej zrozumieć innych ludzi<sup>18</sup>.

– Przekazanie ważnych przesłań – dzięki swojej przystępności, animacje są skutecznym narzędziem do przekazania istotnych wartości społecznych, takich m.in. jak: przyjaźń, odwaga, tolerancja, współpraca czy dbałość o środowisko.

– Poszukiwanie nowych i innowacyjnych środków wyrazu artystycznego – tworzenie filmów animowanych za pomocą nowoczesnych technologii daje twórcom możliwość eksperymentowania z różnymi technikami i stylami artystycznymi. Animacja pozwala na tworzenie unikalnych światów wizualnych, bogatych kompozycji kolorystycznych i niestworzonych postaci, takich jak np. smoki, elfy, wróżki, gadające zwierzęta.

## Wytwórnia filmowa

Wytwórnia filmowa to przedsiębiorstwo lub organizacja, które zajmuje się produkcją filmów. To tutaj odbywa się proces tworzenia filmów, od pomysłu i powstania scenariusza, poprzez produkcję, aż po dystrybucję i promocję. Wytwórnice filmowe mają zazwyczaj zespół reżyserów, producentów, scenarzystów, aktorów oraz innych specjalistów, którzy współpracują w celu wyprodukowania filmu. Wytwórnia wspiera twórców, umożliwiając im dostęp do hal zdjęciowych, sprzętu (kamer, oświetlenia, mikrofonów), garderób aktorskich, charakteryzatorni, magazynów kostiumów, rekwizytorni, dekoracji, montażowni i wielu innych<sup>19</sup>.

Producent filmu to osoba będąca przedstawicielem wytwórnicy filmowej, która sprawuje nadzór nad całością przedsięwzięcia, jakim jest powstawanie filmu. Bez producenta zrobienie filmu nie byłoby możliwe. Dbą on bowiem o fundusze na realizację projektu<sup>20</sup>.

Wytwórnice posiadają także swoje własne marki filmowe i tworzą filmy zgodnie z własną wizją artystyczną i strategią rynkową, dzięki czemu widać dużo podobieństw między produkcjami tej samej wytwórnicy. Do zadań wytwórnicy filmowej należą: finansowanie produkcji, organizacja planów zdjęciowych, wynajem miejsc plenerowych i studio, znalezienie obsady aktorskiej, nadzorowanie

<sup>18</sup> M. Trysińska, *Zachowania komunikacyjno-językowe bohaterów filmów animowanych dla dzieci (na przykładzie rozmów prowadzonych w rodzinie)*, „Studia Pragmalingwistyczne” 2010, z. 2, s. 227-238.

<sup>19</sup> *Filmowa wytwórnica*, w: *Encyklopedia PWN*, <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/filmowa-wytwornia;3900959.html>, [dostęp: 20 kwietnia 2023].

<sup>20</sup> J. Mostowska, *Elementarz młodego kinomana*, <https://edukacjaifilmowa.pl/elementarz-mlodego-kinomana/kto-i-jak-tworzy-film/>, [dostęp: 20 kwietnia 2023].

podczas produkcji i postprodukcji, zarządzanie prawami do filmów, dystrybucja filmów<sup>21</sup>.

## Disney – poruszane tematy oraz charakterystyczne cechy stylistyczne i wizualne

Disney, tworząc filmy animowane, często wzorował się na baśniach (głównie braci Grimm i Hansa Christiana Andersena), ludowych opowieściach, czy prawdziwych postaciach historycznych lub kulturowych. Powstał tak np. *Pinokio* (1940), *Robin Hood* (1973), czy choćby cała seria księżniczek. Disney zmienia jednak pewne elementy i nadaje im swój styl, tworząc unikalne opowieści. W swoich filmach animowanych porusza tematy, których każdy doświadcza w życiu niezależnie od tego, ile ma lat, jakiej jest płci czy narodowości. Dzięki temu widzowie z łatwością mogą utożsamiać się z bohaterami. Można wyróżnić cztery dominujące tematy.

Przede wszystkim miłość. Szukanie kogoś, z kim chce się spędzić resztę życia. Często w bajkach ta miłość jest niemożliwa dla głównych bohaterów, bo pochodzą z dwóch różnych światów, ale ostatecznie mimo przeciwności losu, udaje się im być razem, jak np. w filmie *Kopciuszek* (1950). Główna bohaterka jest prostą wieśniaczką, z wzajemnością zakochaną w księciu. Pomimo sprzeciwu macochy, która za wszelką cenę chce zniszczyć jej życie, młodym udaje się odnaleźć i ostatecznie odbywa się ślub.

Drugi ważny temat to przyjaźń, która przedstawiana jest jako cenna więź dająca wsparcie, radość i wzajemne zrozumienie między postaciami. W całej serii *Kubuś Puchatek* głównymi bohaterami jest grupa przyjaciół: Kubuś, Prosiaczek, Tygrysek, Królik, Kłapołuchy, Sowa, Mama-Kangurzyca i Maleństwo. Mają różne charaktery i rozmaicie się zachowują<sup>22</sup>, lecz niezależnie od tego zawsze się wspierają i nie wyśmiewają nikogo. Cała animacja *Ralph Demolka w internecie* (2018) mówi o przyjaźni między Vandelopą, a Ralphem. Pokazuje, że przyjaciela trzeba wspierać, a czasem nawet przedłożyć jego szczęście nad własne<sup>23</sup>, dać mu wolność i możliwość podejmowania samodzielnych decyzji, nie można go na siłę trzymać przy sobie, bo może się to skończyć źle.

Równie ważnym tematem w filmach animowanych Disneya jest rodzina. Wytwórnia stara się nieść przesłanie o sile rodziny i jej roli w życiu jednostki. Często podkreśla znaczenie więzi rodzinnych i wzajemnego wsparcia. W filmie *Lilo i Stich* (2002) Lilo i Nani są siostrami. Niestety, straciły rodziców i muszą poradzić sobie w życiu bez nich. Nie jest łatwo, ale wiedzą, że dzięki wzajemne-

<sup>21</sup> Szerzej zob. E. Sowiński, *Produkcja filmu krótkometrażowego w epoce gierkowskiej na przykładzie działalności Wytwórni Filmów Oświatowych*, „Panoptikum” 2016, nr 16, s. 93-104, <https://czasopisma.bg.ug.edu.pl/index.php/panoptikum/article/view/178>, [dostęp: 20 kwietnia 2023].

<sup>22</sup> *Streszczenia lektur. Alan Alexander Milne, Kubuś Puchatek*, <https://www.bryk.pl/lektury/alan-alexander-milne/kubus-puchatek.pokaz-cale-opracowanie>, [dostęp: 10 maja 2023].

<sup>23</sup> D. Muszyński, *Ralph Demolka w internecie – recenzja filmu*, <https://naekranie.pl/recenzje/ralph-demolka-w-internecie-recenzja-filmu>, [dostęp: 10 maja 2023].

mu wsparciu na pewno im się uda. Gdy spotykają małego niebieskiego stworka Sticha, tłumaczą mu jak ważna jest rodzina. W bajce *Coco* (2017) przedstawione są losy Miquela, który sprzeciwia się swojej rodzinie i chce podążać własną drogą. Trafia do świata duchów, gdzie spotyka swoich przodków. Podczas podróży w zaświaty uświadamia sobie, jak istotna dla człowieka jest rodzina. Jednocześnie pojawia się tutaj przesłanie do rodziców, że nie powinni zmuszać swoich dzieci, aby podążały tą samą ścieżką co oni, tylko pozwolili im znaleźć własną.

Ostatnimi motywami disneyowskich filmów animowanych, na które warto wskazać, są poszukiwanie tożsamości i samoakceptacja. Są one istotne dla rozwoju postaci. Disney pokazuje, że nie warto się ukrywać, należy zaakceptować siebie, swoją unikalność i pokazać światu prawdziwą twarz. Na pewno znajdują się ludzie, którzy nas nie zaakceptują i będą chcieli zniszczyć, ale o wiele więcej będzie tych, którzy będą nas wspierać. Przekonała się o tym Elsa z *Krainy lodu* (2013), która na początku bała się swojej mocy, nikomu jej nie ujawniła, przez co czuła się samotna, ale gdy los sprawił, że pokazała wszystkim swoje zdolności, otrzymała wsparcie od swojej siostry, dzięki czemu zrozumiała siebie i udało jej się zapanować nad swoimi mocami.

Na przestrzeni lat Disney zmienił nieco tematykę filmów animowanych. Dobrze widać to zjawisko w całej serii księżniczek. Od Śnieżki, aż do Pocahontas schemat był prosty – główną bohaterką jest dziewczyna, której celem było znaleźć miłość i wyjść za mąż. Nie należy się dziwić takiej tematyce, bo w czasach, gdy powstawały te produkcje (1937-1995) nie wyobrażano sobie życia kobiety, która nie miałaby u swojego boku męża i dzieci. Obecnie się to zmieniło i kobieta jest uważana za niezależną jednostkę, która może być tak samo szczęśliwa w pojedynkę, jak i w związku. Sama decyduje, jak chce żyć, bo każdy człowiek niezależnie od płci ma do tego prawo. Dla kolejnych disneyowskich księżniczek ważniejsze są ich pasje i marzenia, np. u Tiany z filmu *Księżniczka i żaba* (2009) głównym celem bohaterki było otwarcie własnej restauracji i sama ciężką pracą starała się łączyć pieniądze. W filmie *Vaiana. Skarb oceanu* (2016) w ogóle nie pojawia się wątek miłości. Tytułowa bohaterka skupia się na tym, aby być dobrą królową, która troszczy się o lud. Pomimo sprzeciwu rodziców wyrusza w niebezpieczną podróż, aby ocalić swoją wyspę.

Kolejną zmianą w tematyce jest to, że w starszych produkcjach Disneya akcja koncentrowała się na walce bohaterów pozytywnych z negatywnymi, a dobro zawsze zwyciężało. Dla przykładu w filmie *Król Lew* (1994) pozytywnym bohaterem jest Simba, który musi zmierzyć się ze Skazą, który zabił Mufasę (ojca Simby), bo chciał przejąć władzę. Dochodzi do walki lwów, z której zwycięsko wychodzi Simba i zostaje królem. We współczesnych disneyowskich produkcjach bohaterowie muszą pokonać swoje lęki, które hamują ich przed działaniem. Wszystko jest w ich głowach. Nie ma osób trzecich. W filmie *Nasze magiczne Encanto* (2021) rodzina Madrigal ma swoją magię i nikt nie chce jej odebrać. Tracą ją, ponieważ Abuela boi się, że nie zasługują na nią i jeżeli nie wykorzystają jej w pełni, to zostanie im odebrana. Z tego względu Isabela jest uwięziona

w roli panny doskonałej, a Luisa obawia się jakichkolwiek chwil słabości. Głównym przesłaniem filmu *Nasze magiczne Encanto* jest to, że nie liczą się nadzwyczajne moce, tylko ludzie, a najlepszym sposobem na rozwiązanie problemów jest wzajemne zrozumienie i współpraca. Presja niszczy, ideały nie istnieją, a dążenie do doskonałości za wszelką cenę z pewnością odbije się negatywnie na nas i naszym otoczeniu<sup>24</sup>.

Oczywiście wątek miłości i walka dobra ze złem nadal pojawiają się w filmach animowanych Disneya, ale nie przeważają one nad innymi motywami tak bardzo jak wcześniej. Obecnie filmy te mają pogłębianą problematykę. Nadal ich fabuła jest prosta, bo to jednak bajki dla dzieci. Twórcy starają się jednak tak je konstruować, aby i starsza widownia dostrzegła przeróżne przesłania płynące z ich fabuły.

Styl animacji, kreska, rysy twarzy czy kształty i proporcje to pierwsze, co wyróżnia filmy animowane danej wytwórni od pozostałych. Z racji tego, że Disney zaczął swoją działalność bardzo wcześnie, stosował metody tradycyjne, czyli rysowanie każdej klatki animacji. Jednak jest to proces niezwykle czasochłonny i pracochłonny, np. stworzenie *Królowny Śnieżki i siedmiu krasnoludków* (1937) trwało 3 lata, a pracowało nad nią 750 artystów<sup>25</sup>. Disney współpracował z firmą Pixar przy tworzeniu pierwszej animacji 3D – *Toy Story* w 1995 roku<sup>26</sup>, ale i tak nadal tworzył w tradycyjny sposób, aż do 2009 roku, kiedy to wyprodukował ostatni film metodą 2D, czyli *Księżniczkę i żabę*<sup>27</sup>.

Charakterystyczne cechy postaci w produkcjach Disneya, to przede wszystkim duża głowa, szeroka twarz, wielkie oczy z długimi rzęsami, które często są nieco przerysowane, aby podkreślić ich emocje i ekspresję. Postacie kobiece mają smukłe talie i noszą szerokie spódnice, podkreślające ich kobiece kształty. Postacie zwierząt często mają ludzkie cechy. Zazwyczaj głównymi bohaterami są ludzie, ale zawsze pojawia się bohater zwierzęcy. Każdej księżniczce towarzyszy przyjaciel – zwierzę, np. Roszpunka – kameleon, Kopciuszek – myszy, Ariel – krab i rybka. Magia pojawia się w większości filmów. Niestraszne są magiczne postacie, np. syreny, wróżki, czarodzieje, elfy czy posiadanie nadprzyrodzonej mocy przez bohaterów, którzy ubrani są w piękne, starannie zaprojektowane stroje, odzwierciedlające ich charaktery.

W filmach Disneya często pojawiają się urocze postacie drugoplanowe, takie jak zwierzęta towarzyszące ludziom, postacie pomocnicze czy komediowe postacie drugorzędne. Stanowią źródło humoru i dodatkowej rozrywki. Czasami są

<sup>24</sup> M. Chudoba, *Gdy magia zawodzi. „Nasze magiczne Encanto” – recenzja filmu DVD*, <https://popbookownik.pl/encanto-recenzja/>, [dostęp: 10 maja 2023].

<sup>25</sup> *Królowna Śnieżka kończy 85 lat. Zdradzamy, kilka jej tajemnic!*, oprac. A. Kempys, <https://film.interia.pl/wiadomosci/news-krolewna-sniezka-konczy-85-lat-zdradzamy-kilka-jej-tajemnic,nId,6486553>, [dostęp: 11 maja 2023].

<sup>26</sup> *Toy Story (1995)*, <https://viva.pl/kultura/film/lp/toy-story/>, [dostęp: 11 maja 2023].

<sup>27</sup> *The Princess and The Frog (And The DEATH of Disney's 2D)*, [https://www.youtube.com/watch?v=rJtdW50NOQ0&ab\\_channel=4shame](https://www.youtube.com/watch?v=rJtdW50NOQ0&ab_channel=4shame), [dostęp: 11 maja 2023].



uwielbiane nawet bardziej niż główni bohaterowie, jak np. bałwanek Olaf z filmu *Kraina lodu* (2013).

Disney często prezentuje w swoich filmach fantastyczne krajobrazy i magiczne światy. Wizualnie bogate scenerie, bajeczne zamki, egzotyczne miejsca, tworzą fascynujący świat, w którym rozgrywają się historie. Filmy przepełnione są jaskrawymi, żywymi kolorami, dodającymi radości i dynamiki oraz przyciągającymi uwagę.

Muzyka jest nieodłącznym elementem każdego filmu Disneya, a szczególnie bajek, bo pojawia się głównie, aby ułatwić młodemu widzowi zrozumienie emocji bohaterów oraz jako wsparcie ścieżki dialogowej<sup>28</sup>. Disney jest znany ze wspaniałej ścieżki dźwiękowej. Bohaterowie w trakcie filmu śpiewają piosenki, poprzez które wyrażają swoje uczucia, pragnienia i emocje.

Charakterystyczną cechą jest również to, że Disney tworzy adaptacje swoich klasycznych bajek z udziałem aktorów. Zaskakujący jest fakt, że nie nakręcono jeszcze *remake'u* pierwszej animacji, czyli *Królowny Śnieżki i siedmiu krasnoludków* (1937). Można cieszyć się jednak wieloma innymi produkcjami. Tworząc swoje aktorskie wersje animacji, Disney obrał dwie ścieżki. W jednej odtwarza bajki dokładnie, zgodnie z oryginałem, zachowując te same postacie i ich charaktery, odwzorowuje kostiumy, piosenki, nie zmienia również zakończenia. Przykładami są *Kopciuszek* (2015) czy *Piękna i Bestia* (2017). Niekiedy Disney decyduje się również całkowicie odwrócić historię i przedstawia przebieg zdarzeń, np. z perspektywy złoczyńcy wyjaśniając, dlaczego stał się zły. Przykładem jest *Czarownica* (2014) i *Cruella* (2021). Obie kobiety na początku były dobre, ale zostały zranione. Stwierdziły, że nie opłaca się postępować jak należy i zażądały nimi chęć zemsty. Narracja obu filmów jest taka, że za pozornie złą osobą kryje się jakaś historia i każdy ma prawo wrócić na ścieżkę dobra, ale musi znaleźć na to siłę i otrzymać odpowiednie wsparcie.

## **DreamWorks Animation – poruszane tematy oraz charakterystyczne cechy stylistyczne i wizualne**

DreamWorks Animation czerpie inspirację z wielu źródeł, ale przerabia ją na swój styl. Na kanwie powieści Cressida Cowell *Jak wytresować smoka* powstał w 2010 roku film o tym samym tytule. Kolejnym źródłem są różne kultury i tradycje, które wprowadzają widzów w unikalne środowiska i osadzają filmy w czasie, tworząc przy tym niepowtarzalną atmosferę. Wytwórnia czerpie również wzorce z mitologii i religii. Bohaterowie wierzą w różnych bogów. Film *Kung Fu Panda* (2008) jest oczywistym nawiązaniem do kultury chińskiej, bo to właśnie stąd wywodzą się sztuki walki kung fu<sup>29</sup>, a wspomniany już wcześniej

<sup>28</sup> P. Pomostowski, *Muzyka w filmie*, Warszawa 2019, s. 10-15.

<sup>29</sup> J. Szymankiewicz, *Kung fu. Sztuka walki z Chin*, <https://www.polityka.pl/pomocnikhistoryczny/2173371,1,kung-fu-sztuka-walki-z-chin.read>, [dostęp: 15 maja 2023].

film *Jak wytresować smoka* mocno związany jest z mitologią nordycką<sup>30</sup> i legendami o smokach.

Filmy DreamWorks Animation nie tylko dostarczają rozrywki, ale również poruszają istotne kwestie społeczne, emocjonalne i moralne. Wytwórnia chce dotrzeć do różnych grup wiekowych i przekazać wartościowe przesłania. Ciekawym zabiegiem jest to, że bohaterami są zazwyczaj zwierzęta stanowiące metaforę ludzi.

Motyw przyjaźni jest jednym z najbardziej rozpoznawalnych i powszechnych wątków, występujących w bajkach DreamWorks Animation. Przyjaźń ukazywana jest w różnych kontekstach, łącząc bohaterów w niezapomniane więzi, które przynoszą zarówno radość, jak i trudności, ale zawsze zajmuje centralne miejsce w narracji filmu. Przyjaciel jest tu przedstawiany jako postać, która ma ogromny wpływ na bohatera i pomaga mu przetrwać trudności, pokonać przeciwności i rozwijać się. Idealnie została ukazana w filmie *Jak wytresować smoka*. Cała seria filmowa opiera się na przyjaźni Czkwaki ze smokiem Szczerbatkiem. Ich przyjaźń zmienia całe życie głównego bohatera, ale dzięki niej połączone zostają światy ludzi i baśniowych smoków.

Kolejnymi ważnymi tematami są odkrywanie tożsamości, emocji i samoakceptacji. Produkcje DreamWorks Animation pokazują, że nie można na siłę zmieniać siebie tylko po to, aby przypodobać się innym, bo zawsze znajdzie się ktoś, komu nie będziemy odpowiadać. Trzeba żyć dla siebie i zaakceptować, kim się jest. Nie wstydzić się pokazywania emocji, bo jeżeli ukrywa się je, to może to niekorzystnie wpłynąć na psychikę. Bohaterowie przechodzą wewnętrzne przemiany i uczą się radzenia sobie z emocjami. Przemianę taką przeszedł tytułowy bohater animacji *Shrek* (2001). Z początku zamknięty w sobie żył samotnie na bagnach, wszyscy się go bali, ale gdy spotkał Ośła, to ten sprowadził do jego domu wszystkie magiczne istoty. Postanawia się ich pozbyć. Wyrusza w podróż, aby uwolnić księżniczkę Fionę z wieży. Zakochuje się w niej, ale nie rozumie swoich uczuć i nie wie, jak je wyznać. Ostatecznie zwierza się przyjacielowi (którego z początku też odtrącał) ze swoich uczuć i z jego pomocą udaje mu się wyznać miłość wybrance i żyć z nią długo i szczęśliwie.

DreamWorks Animation skupia się na samodoskonaleniu i rozwijaniu relacji z innymi osobami, takich jak przyjaźń, czy więzi rodzinne, które są kluczowe w życiu każdego człowieka. Wątek miłości pojawia się na drugim planie, jeżeli już w ogóle można się go doszukać w produkcjach tej wytwórni. DreamWorks Animation stara się nie skupiać na stereotypach, traktuje wszystkich równo. Przedstawia złożone i niekonwencjonalne postacie.

Tematyka filmu *Shrek 2* (2004) jest bardzo ciekawa i wzoruje się na filmach Disneya. Przedstawia satyryczny zbiór wszystkich cech animacji tej wytwórni. Wyśmiewa literacki i filmowy świat baśni, ukazując zupełnie nowe oblicze pięk-

<sup>30</sup> *Wierzenia wikingów*, [https://jakwytresowacsmoka.fandom.com/wiki/Kategoria:Wierzenia\\_wiking%C3%B3w](https://jakwytresowacsmoka.fandom.com/wiki/Kategoria:Wierzenia_wiking%C3%B3w), [dostęp: 15 maja 2023].

nej księżniczki i szlachetnego rycerza<sup>31</sup>. Pojawia się w nim bardzo dużo postaci związanych z Disneyem, takich jak: Pinokio, trzy świnki, dobre wróżki, kapitan Hak, siostry Kopciuszka, większość księżniczek i wiele innych. Główna bohaterka Fiona jest księżniczką. Oczywiście pojawia się motyw, że pocałunek prawdziwej miłości może rozwiązać problemy, a zło przegrywa. Ogólnie wszystkie serie *Shreka* cechuje jeden wielki *easter egg*, czyli jawne lub ukryte nawiązanie do innej treści<sup>32</sup>. Jest to oczywiście parodia i satyra ukazanych motywów i stereotypów wykorzystywanych przez Disneya. Filmy z cyklu *Shrek* celowo obalają tradycyjne motywy i postacie, wprowadzają humorystyczne komentarze oraz znane wzorce. Co więcej, odwołania do znanych wszystkim postaci mogą zwiększać identyfikację widza<sup>33</sup>. Ze względu na powszechność filmów animowanych Disneya i ich popularność, wielu widzów ma swoje własne doświadczenia i wspomnienia związane z występującymi w nich postaciami. Widząc je w innym filmie widzowie mogą utożsamiać się z sytuacją, w której znane postacie są przedstawiane w zupełnie nowym świetle lub odgrywają rolę, która różni się od ich pierwotnej konwencji. Może to budzić emocje i wywoływać większe zaangażowanie widza.

Na przestrzeni lat DreamWorks Animation „dorósł” w tematyce poruszanych przez siebie filmów. Z początku skupiał się na aspekcie humorystycznym. Oczywiście każda bajka miała morał<sup>34</sup> i niosła przesłanie, ale najważniejsze było, aby widz dobrze się bawił. Można to udowodnić na przykładzie serii filmów *Madagascar*. To historia grupy zwierząt, które nie znają życia poza ogrodem zoologicznym. Pewnego dnia jedno z nich – Zebra Marty oznajmia, że nie chce dłużej żyć w niewoli. Postanawia uciec i zamieszkać w dziczy, ale przyjaciele idą z nią. Udaje im się trafić w wymarzone miejsce Marty’ego, ale nie potrafią sobie tam poradzić, bo dotychczas byli wyręczani przez opiekunów, mieli tylko ładnie wyglądać, a teraz sami muszą o siebie zadbać i zdobyć pożywienie, aby przetrwać. Zwierzęta próbują wrócić więc do Nowego Jorku. Po drodze mają wiele zabawnych perypetii i poznają różne barwne postacie. Na koniec udaje im się statkiem dopłynąć do celu. Nie ma w tym głębi, morał tej bajki też nie jest przemyślany. Miała to być tylko zabawna animacja dla całej rodziny, aby miło spędzić czas. Inaczej to wygląda w trzeciej części serii, gdzie zwierzęta nadal przebywają na wolności i wszystkim z wyjątkiem lwa Alexa świetnie się żyje. Jednak po namowach przyjaciela chcą wrócić do zoo. Po wielu przygodach udaje im się to, ale pomimo tego że Alex marzył o powrocie, to gdy w końcu marzenie

<sup>31</sup> *Shrek 2 czyli odzyskana wiara w Hollywood*, <https://film.wp.pl/shrek-2-czyli-odzyskana-wiara-w-hollywood-6022370112492673a>, [dostęp: 16 maja 2023].

<sup>32</sup> *The Other Meaning Of “Easter Eggs”. Coded Messages And Hidden Treats*, <https://www.dictionary.com/e/easter-egg-1/>, [dostęp: 16 maja 2023].

<sup>33</sup> *Nie tylko ogry mają warstwy – recenzja SHREKA*, <https://bednarski-official.com/blog/nie-tylko-ogry-maja-warstwy-recenzja-shreka/>, [dostęp: 16 maja 2023].

<sup>34</sup> Zob. J. Śmiech, *Morał w filmie animowanym dla dzieci jako źródło wiedzy o wartościach*, w: *Medialne kody w wyobraźni i języku dziecka*, pod red. E. Bańczyk, N. Moćko, Katowice 2018, s. 89-109.

się spełniło, nagle uświadomił sobie, że gdy był wolny, wiodło mu się lepiej. Następuje przemiana bohatera. Dodatkowo ostatnia część tej serii jest dynamiczną historią, zdecydowanie bardziej rozbudowaną pod względem fabuły od poprzednich i trudno się nudzić oglądając ją<sup>35</sup>.

DreamWorks Animation, jako studio animacyjne, ma swoje charakterystyczne cechy stylistyczne i wizualne, które wyróżniają jego filmy. Oto kilka z nich. Pierwszy film DreamWorks Animation powstał w 1998 roku, czyli wtedy, gdy metody animacji weszły już na wyższy poziom i animacja komputerowa zaczynała się rozwijać. Z tego względu wytwórnia całkowicie odeszła od tradycyjnych technik, skupiając się wyłącznie na tworzeniu komputerowych animacji. Dzięki temu jest w stanie osiągnąć wysoki poziom szczegółowości, płynność ruchu i realizmu w swoich produkcjach. Stosuje przeróżne techniki i często łączy kilka z nich w jednym filmie, używając ich jako środków artystycznych. W *Kung Fu Pandzie 2* (2011), aby zaznaczyć, że dane sceny są wspomnieniem, albo snem, producenci zmieniają styl animacji z 3D na 2D.

Postacie (szczególnie ludzkie) są naturalnie odwzorowane, grafika jest rzeczywista, ale jednocześnie widać, że to animacja. Postacie przybierają różne kształty, ich sylwetki są szczupłe, pulchne, zgarbione, wysokie, niskie. DreamWorks Animation stosuje niekonwencjonalne proporcje, takie jak krótkie tułowia, ale długie nogi, czy duże głowy. Barwy są żywe, ale jednocześnie nie emanują słodkością i przerysowaniem kolorów.

DreamWorks Animation nie umieszcza w swoich filmach postaci magicznych, takich jak wróżki, czarodzieje, elfy, jednorożce i inne. Wyjątkiem jest tu seria filmów *Shrek*, ale dzieje się to tylko dlatego, że stanowi nawiązanie do produkcji Disneya, w których magiczne postacie pojawiają się bardzo często. Pod tym względem DreamWorks Animation stawia konsekwentnie na realizm, w żadnej bajce nie ma wróżek, ale za to w większości głównymi bohaterami są gadające zwierzęta, a to nie jest często spotykane. Stanowią one metaforę ludzi, zachowują się jak ludzie, ale jednocześnie posiadają cechy, które są przypisane do danych zwierząt, np. osioł – uparty, kot – przebiegły.

DreamWorks Animation eksperymentuje z różnorodnymi stylami i estetyką. Studio tworzy animacje o różnorodnej tematyce, co oznacza, że każda z nich może mieć unikalny styl, dostosowany do opowieści. I tak, w filmie *Kung Fu Panda* przeniesiemy się do Chin za czasów dynastii Qing<sup>36</sup>, w *Jak wytresować smoka* poznamy elementy wierzeń nordyckich wikingów<sup>37</sup>, a w *Dzieciak rządzi* (2017) wrócimy do współczesności.

Podczas oglądania produkcji DreamWorks Animation nie znajdziemy momentów, gdy akcja jest przerywana, ponieważ bohaterowie muszą wyśpiewać

<sup>35</sup> bartez13\_17, *Cyrkowe sztuczki. Recenzja filmu Magadagaskar 3 (2012)*, <https://www.filmweb.pl/reviews/recenzja-filmu-Madagaskar+3-13171>, [dostęp: 17 maja 2023].

<sup>36</sup> K. Kardaszewicz, *Dyskretny urok Państwa Środka*, <https://www.tygodnikpowszechny.pl/dyskretny-urok-panstwa-srodka-32949>, [dostęp: 17 maja 2023].

<sup>37</sup> W. Górczyk, *Rola smoka w mitologii nordyckiej*, <https://histmag.org/Rola-smoka-w-mitologii-nordyckiej-4629>, [dostęp: 17 maja 2023].

swoje uczucia i przemyślenia. Oczywiście muzyka pojawia się, ale jest ona głównie instrumentalna i występuje jedynie w tle, choć ma ogromne znaczenie dla fabuły. Jest idealnie dopasowana do nastroju zdarzeń, emocji bohaterów oraz epoki, w której osadzona jest akcja. Zawdzięczamy to przede wszystkim dwóm wybitnym kompozytorom – Hansowi Zimmerowi i Johnowi Powellowi. Byli odpowiedzialni za muzykę w animacjach, takich jak: *Księżę Egiptu* (1998), *Droga do El Dorado* (2000), wszystkich serii *Kung Fu Panda*, *Dzieciak rządzi*, *Madagaskar*<sup>38</sup>, czy w trylogii *Jak wytresować smoka*<sup>39</sup>.

Wytwórnia znana jest z realizacji serii filmowych. Już na etapie pomysłu tworzone są koncepcje na kilka części, które rozbudowują historię główną. Poznajemy nowe postacie i widzimy przemiany bohaterów na różnych płaszczyznach. Dodatkowo powstają krótkie odcinki specjalne o tematyce świątecznej, albo przedstawiające historię z życia bohaterów. Dzięki temu widz ma więcej czasu, aby lepiej poznać ulubione postacie. Przykładowo *Madagaskar* doczekał się trzech części, pięciu odcinków specjalnych, pięciu gier komputerowych, a także dwóch grup postaci drugoplanowych, które okazały się dużym fenomenem. I tak powstał serial *Pingwiny z Madagaskaru* (2008-2015) i film *Pingwiny z Madagaskaru* (2014), opowiadający przygody czterech pingwinów – agentów oraz króla Juliana, o którym są dwa seriale: *Niech żyje król Julian* (2014-2017) i *Niech żyje król Julian. Na wygnaniu* (2017), skupiające się wyłącznie na postaci narcystycznego króla lemura i jego dwóch pomocników – Maurice i Morcie.

## Podobieństwa i różnice

Zarówno Disney, jak i DreamWorks Animation, reprezentują wysoki poziom produkcji. Przywiązują dużą uwagę do detali. Dbają nie tylko o postacie czy pierwszy plan, ale starają się również dopracować każdy element scenografii, ubioru i fryzury postaci i otoczenia oraz ich tekstury, rysując każde najmniejsze źdźbło trawy, co dodaje realizmu wszystkim bajkom. Dlatego nie dziwi, że wytwórnie te zawsze nominowane są do Oscarów w różnych kategoriach i co roku powiększają kolekcję nagród.

Oba studia poruszają tematy ważne w życiu ludzi, takie jak przyjaźń czy rodzina oraz skupiają się na rozwoju emocjonalnym bohaterów, samoakceptacji i tolerancji. Potrafią tak połączyć kilka motywów, aby wzajemnie się dopełniały i niosły więcej przesłań dla obecnych oraz przyszłych pokoleń widzów. Tworzą bajki dla ludzi w każdym wieku, każdej płci i narodowości. Ich produkcje niosą przesłania, które różnie rozumiane są przez dzieci, młodzież i dorosłych. Zwracają w nich uwagę na problem stereotypów, głosząc że nie mogą one definiować człowieka. U Disneya był to główny temat w filmie *Zwierzogród* (2016), a u DreamWorks Animation w filmie *Pan Wilk i spółka* (2022). Obie wytwórnie zdecydowały się na użycie w tych produkcjach metafory, zmieniając świat ludzi

<sup>38</sup> *Hans Zimmer*, [https://dreamworks.fandom.com/wiki/Hans\\_Zimmer](https://dreamworks.fandom.com/wiki/Hans_Zimmer), [dostęp: 25 maja 2023].

<sup>39</sup> *John Powell*, [https://dreamworks.fandom.com/wiki/John\\_Powell](https://dreamworks.fandom.com/wiki/John_Powell), [dostęp: 25 maja 2023].

w świat zwierząt, ale ich bohaterowie zachowują ludzkie cechy i emocje. W filmach *Zwierzogród* oraz *Pan Wilk i spółka* wszyscy boją się drapieżników, nie dając im nawet szansy na dowiedzenie się, jakie są naprawdę, bo te powszechnie uznawane są za groźne.

Zarówno Disney, jak i DreamWorks Animation w swoich filmach ukazują motyw walki dobra ze złem, w którym zawsze dobro zwycięża. Często pokazują przemianę antagonistów. Na początku bohater zostaje ukazany jako negatywna postać, ale po przemyśleniach, traumatycznych wydarzeniach czy namowie protagonistów zmienia zdanie i staje po stronie dobra.

Każda z wytwórni tworzy filmy dla całych rodzin. Historie mają kilka znaczeń. Te oczywiste kierowane są do najmłodszych, a te ukryte do starszej widowni. Oba studia lubią umieszczać w swoich produkcjach tzw. *easter eggi*, nawiązujące do obecnych sytuacji na świecie, popularnych scen z ikonicznych filmów, albo nawet umieszczając w tle postacie z innych bajek. Czasami nawet pokuszają się o zdradzenie, jakie filmy planują w przyszłości wyprodukować<sup>40</sup>.

Filmy Disneya oraz DreamWorks Animation wywołują silne emocje (wzruszenie, radość) zarówno u dzieci czy młodzieży, jak i osób dorosłych. Poruszające sceny, dramatyczne momenty i uczuciowe dialogi są częstym elementem ich produkcji. Każde pokolenie widzów płakało, gdy w filmie *Coco* (2017) Miguel przybiega do babci, aby nie zapomniała o swoim ojcu. Decyduje się zagrać jej piosenkę, którą, gdy była jeszcze małą dziewczynką, wspólnie śpiewali. Przełomem jest fragment, gdy na nieruchomej twarzy babci pojawia się uśmiech, a kolejne dźwięki piosenki wydobywają się z jej ust. Prawdziwa kinowa magia<sup>41</sup>.

Oba studia czerpią inspirację z klasycznych baśni, mitologii, literatury i legend, tworząc swoje własne interpretacje znanych postaci i historii oraz z powodzeniem przekształcają te materiały w nowe, oryginalne i porywające filmy animowane. Dzięki temu tworzą swoje unikalne światy, które stają się tłem dla wielu produkcji. Łączą przy tym elementy komedii, przygody, fantastyki, dramatu i innych gatunków, aby stworzyć odrębne i wszechstronne historie.

W obu wytwórniach muzyka w filmie pełni bardzo ważną rolę. Disney i DreamWorks Animation wykorzystują powstałe wcześniej utwory, ale też tworzą nowe, specjalnie na potrzeby filmu. Dzięki temu wykonawcy wykorzystanych ponownie utworów zyskują większą popularność, a nowo powstałe piosenki mają miliony odsłon na serwisach streamingowych. Disney czasami decyduje się zmienić styl animacji, który został użyty w filmie, aby podkreślić tym charakterystyczny zamek, który rozpoczyna każdą produkcję, a DreamWorks Animation dodaje elementy, takie jak przelot smoka za księżycem.

Obie firmy łączy wiele cech, ale wyróżnia jeszcze więcej, co sprawia, że ich filmy są unikatowe i już po pierwszych minutach emisji można zorientować się,

<sup>40</sup> *Easter eggi w bajkach, o których nie wiedzieliście*, [https://www.youtube.com/watch?v=ZBv11I9YFzI&ab\\_channel=Top5ZlotyProduction](https://www.youtube.com/watch?v=ZBv11I9YFzI&ab_channel=Top5ZlotyProduction), [dostęp: 28 maja 2023].

<sup>41</sup> Redakcja, *Najbardziej wzruszające sceny w historii kina*, <https://film.org.pl/a/szybka-piatka-59-najbardziej-wzruszajace-sceny-w-historii-kina-161726>, [dostęp: 28 maja 2023].

do której wytwórni produkcja należy. Po pierwsze jest to sposób i metody animacji. Disney zawsze słynął z unikalnego stylu, który jest charakterystyczny dla klasycznych filmów animowanych. Stosuje tradycyjne metody, takie jak ręczne rysowanie i kolorowanie każdej klatki animacji oraz tworzy baśniowe, kolorowe i często nierealistyczne światy. DreamWorks Animation natomiast od początku swojego istnienia stosuje techniki animacji komputerowej, które dają bardziej realistyczny i dynamiczny wygląd postaci i prezentowanych scen.

Postacie w filmach Disneya są zarówno męskie, jak i kobiece, ale w powszechnym przekonaniu kojarzony jest on głównie z tworzenia tych drugich postaci. Natomiast u DreamWorks Animation w przeważającej mierze głównymi bohaterami są postacie męskie. Nie oznacza to, że w bajkach obu wytwórni nie pojawiają się bohaterowie płci przeciwnej, bo znajdziemy tam dominujące postacie zarówno męskie, jak i żeńskie, ale najbardziej ikoniczne u Disneya są tzw. księżniczki, np. Królewna Śnieżka, Kopciuszek, Roszpunka, Elsa i Anna albo Mirabel<sup>42</sup>, a u DreamWorks Animation będą to Shrek, panda Po oraz Czkwaka i Szczerbatak.

U DreamWorks Animation zwierzęta tworzą całe światy, albo pojawiają się przy ludziach i odgrywają ważną rolę w ich życiu. Disney natomiast w centrum stawia zawsze ludzi, a zwierzęta pojawiają się jako symbol przyjaźni i wierności, ale nie odgrywają one aż tak ważnej roli, jak w filmach konkurencji.

Różnice w tematyce poruszanej przez obie wytwórnie. U Disneya głównym motywem jest miłość. Producent często skupia się na prostych i klarownych fabułach, które przekazują ważne wartości społeczne i moralne. DreamWorks Animation skupia się natomiast na przyjaźni, rodzinie i odkrywaniu tożsamości, często eksperymentując z bardziej skomplikowanymi fabułami, które zawierają humor, niespodzianki i odwrócenia konwencji.

Disney często kieruje swoje filmy do szerokiego spektrum wiekowego, od małych dzieci po dorosłych. DreamWorks Animation niejednokrotnie adresuje je do starszych dzieci i młodzieży, wprowadzając elementy humoru i odniesienia, które mogą być bardziej zrozumiałe dla tych grup wiekowych<sup>43</sup>.

Kolejną odrębnością jest to, że DreamWorks Animation wymyślając historię zakłada, że będzie to seria i ukaże się kilka jej części, odcinki specjalne, seriale i *prequels*, a nawet gry wideo. Natomiast Disney skupia się na tworzeniu *remake'ów* swoich filmów z aktorami, ale żeby powstała druga część animacji, to pierwsza musi się dobrze sprzedać i otrzymać wiele pozytywnych opinii od widzów i krytyków.

W przypadku oprawy muzycznej też można zauważyć kilka odmienności. Oczywiście oba studia w swoich filmach wykorzystują muzykę jako środek artystyczny do budowania emocji, ale DreamWorks Animation wykorzystuje do

---

<sup>42</sup> *Disney Księżniczki*, <https://www.film-y-animowane.pl/artykuly/disney-ksiezniczki/>, [dostęp: 29 maja 2023].

<sup>43</sup> *DreamWorks Animation*, <https://www.film-y-animowane.pl/artykuly/dreamworks-animation/>, [dostęp: 29 maja 2023].

tego przede wszystkim utwory instrumentalne. Muzyka jest tylko w tle akcji. Konkurencyjna wytwórnia oprócz wykorzystania jej w tle akcji specjalnie na potrzeby filmu tworzy piosenki z tekstem, który opisuje emocje i przeżycia bohaterów. Większość filmów Disneya jest bardziej musicalowa, w porównaniu do DreamWorks Animation.

Obie wytwórnie mają wiele filmów wykraczających poza te ogólne charakterystyki. Każda z nich tworzy bowiem animacje o różnych stylach, fabułach i postaciach.

## Podsumowanie

Disney oraz DreamWorks Animation należą do renomowanych wytwórni filmowych, które od lat dostarczają widzom niezapomniane animacje. Oba studia mają swoje unikalne style i podejścia do tworzenia filmów. Disney skupia się na klasycznych baśniowych historiach, pięknej animacji i piosenkach, podczas gdy DreamWorks Animation często prezentuje bardziej humorystyczne i współczesne historie, z odniesieniami kulturowymi. Oba studia mają swoje ikoniczne postacie, które stały się częścią kultury masowej. Jednak pomimo różnic, konsekwentnie dostarczają wyjątkowe filmy animowane dla widzów w różnym wieku.

Obie wytwórnie mają też własne unikalne cechy i filozofie twórcze. Disney często kieruje swoje produkcje do szerokiego spektrum wiekowego, od małych dzieci po ludzi dorosłych, podczas gdy DreamWorks Animation skupia się bardziej na starszych dzieciach i młodzieży. Disney stawia duży nacisk na estetykę wizualną, tworząc wspaniałe krajobrazy i piękne animacje, a DreamWorks Animation koncentruje się bardziej na dynamicznych i współczesnych stylach wizualnych. Pomimo tych różnic, oba studia zdobyły ogromną popularność i zyskały szereg lojalnych fanów na całym świecie. Zarówno Disney, jak i DreamWorks Animation dostarczają rozrywki, wzruszeń i niezapomnianych doświadczeń filmowych kolejnym pokoleniom widzów.

Wybór między DreamWorks Animation, a Disneyem zależy od indywidualnych preferencji i gustu oglądających, ale niezależnie od tego, oba studia zasługują na uznanie za swój wkład w przemysł filmowy i masową rozrywkę.

## Bibliografia:

bartez13\_17, *Cyrkowe sztuczki. Recenzja filmu Magadagaskar 3 (2012)*, <https://www.filmweb.pl/reviews/recenzja-filmu-Madagaskar+3-13171>.

Chudoba Marcin, *Gdy magia zawodzi. „Nasze magiczne Encanto” – recenzja filmu DVD*, <https://popbookownik.pl/encanto-recenzja/>.

*Disney Księżniczki*, <https://www.filmmy-animowane.pl/artykuly/disney-ksiezniczki/>.

*DreamWorks Animation*, <https://www.filmmy-animowane.pl/artykuly/dreamworks-animation/>.

*Easter egg w bajkach, o których nie wiedzieliście*, [https://www.youtube.com/watch?v=ZBv1lI9YFzI&ab\\_channel=Top5ZlotyProduction](https://www.youtube.com/watch?v=ZBv1lI9YFzI&ab_channel=Top5ZlotyProduction).

Eliot Marc, *Walt Disney. Czarny książę Hollywood*, Warszawa 2005.



- Film animowany i techniki animacji*, <http://miara.wex.pl/gg>.
- Filmowa wytwórnia*, w: *Encyklopedia PWN*, <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/filmowa-wytwornia;3900959.html>.
- Gabler Neal, *Walt Disney. The triumph of the American imagination*, New York 2007.
- Górczyk Wojciech, *Rola smoka w mitologii nordyckiej*, <https://histmag.org/Rola-smoka-w-mitologii-nordyckiej-4629>.
- Hans Zimmer, [https://dreamworks.fandom.com/wiki/Hans\\_Zimmer](https://dreamworks.fandom.com/wiki/Hans_Zimmer).
- John Powell, [https://dreamworks.fandom.com/wiki/John\\_Powell](https://dreamworks.fandom.com/wiki/John_Powell).
- Jurczyńska Karolina, *Komunikacja niewerbalna w filmach animowanych*, Kraków cop. 2021.
- Kardaszewicz Krzysztof, *Dyskretny urok Państwa Środka*, <https://www.tygodnikpowszechny.pl/dyskretny-urok-panstwa-srodka-32949>.
- Katarzyńska Agnieszka, *Wartości i pozytywne postawy w najnowszych filmach animowanych*, w: *Etyka mediów – utopia czy powinność*, red. Michał Drożdż, Katarzyna Drąg, Tarnów 2018, s. 217-228.
- Królowna Śnieżka kończy 85 lat. Zdradzamy, kilka jej tajemnic!*, oprac. Anna Kempys, <https://film.interia.pl/wiadomosci/news-krolewna-sniezka-konczy-85-lat-zdradzamy-kilka-jej-tajemnic.nId,6486553>.
- Kuśmierczyk Seweryn, *Wprowadzenie. Analiza antropologiczno-morfologiczna dzieła filmowego jako praktyka filmoznawcza*, w: *Antropologia postaci w dziele filmowym*, pod red. nauk. Sewryna Kuśmierczyka, Warszawa cop. 2015, s. 13-29.
- Lewicki Arkadiusz, *Od House'a do Shreka. Seryjność w kulturze popularnej*, Wrocław 2011.
- Mąka-Malatyńska Katarzyna, *Od Fantazji do Gumballa – estetyka filmu animowanego*, „Polonistyka. Innowacje” 2016, nr 3, s. 135-150.
- Mostowska Jadwiga, *Elementarz młodego kinomana*, <https://edukacjaofilmowa.pl/elementarz-mlodego-kinomana/kto-i-jak-tworzy-film/>.
- Muszyński Dawid, *Ralph Demolka w internecie – recenzja filmu*, <https://naekranie.pl/recenzje/ralph-demolka-w-internecie-recenzja-filmu>.
- Nie tylko ogry mają warstwy – recenzja SHREKA*, <https://bednarski-official.com/blog/nie-tylko-ogry-maja-warstwy-recenzja-shreka/>.
- The Other Meaning Of "Easter Eggs". Coded Messages And Hidden Treats*, <https://www.dictionary.com/e/easter-egg-1/>.
- Parent Rick, *Animacja komputerowa. Algorytmy i techniki*, Warszawa 2012.
- Piddubna Kateryna, *The world's 9 best animation production companies*, <https://xplai.com/blog/the-worlds-9-best-animation-production-companies>.
- Pomostowski Piotr, *Muzyka w filmie*, Warszawa 2019.
- The Princess and The Frog (And The DEATH of Disney's 2D)*, [https://www.youtube.com/watch?v=rJtdW50NOQ0&ab\\_channel=4shame](https://www.youtube.com/watch?v=rJtdW50NOQ0&ab_channel=4shame).
- Redakcja, *Najbardziej wzruszające sceny w historii kina*, <https://film.org.pl/a/szybka-piatka-59-najbardziej-wzruszajace-sceny-w-historii-kina-161726>.
- Schickel Richard, *The Disney version. The life, times, art, and commerce of Walt Disney*, New York 1968.
- Shrek 2 czyli odzyskana wiara w Hollywood*, <https://film.wp.pl/shrek-2-czyli-odzyskana-wiara-w-hollywood-6022370112492673a>.
- Sitkiewicz Paweł, *Małe wielkie kino. Film animowany od narodzin do końca okresu klasycznego*, Gdańsk 2009.

- Sowiński Emil, *Produkcja filmu krótkometrażowego w epoce gierkowskiej na przykładzie działalności Wytwórni Filmów Oświatowych*, „Panoptikum” 2016, nr 16, s. 93-104, <https://czasopisma.bg.ug.edu.pl/index.php/panoptikum/article/view/178>.
- Streszczenia lektur: Alan Alexander Milne, Kubuś Puchatek*, <https://www.bryk.pl/lektury/alan-alexander-milne/kubus-puchatek.pokaz-cale-opracowanie>.
- Summers Sam, *DreamWorks Animation. Intertextuality and aesthetics in Shrek and beyond*, Cham 2020.
- Sztuka animacji. Od ołówka do piksela. Historia filmu animowanego*, red. Jerry Beck, Warszawa 2006.
- Szymankiewicz Janusz, *Kung fu. Sztuka walki z Chin*, <https://www.polityka.pl/pomocnikhistoryczny/2173371,1,kung-fu-sztuka-walki-z-chin.read>.
- Śmiech Jaśmina, *Morał w filmie animowanym dla dzieci jako źródło wiedzy o wartościach*, w: *Medialne kody w wyobraźni i języku dziecka*, pod red. Emilii Bańczyk, Natalii Moćko, Katowice 2018, s. 89-109.
- Thomas Bob, *Walt Disney. Fenomen sukcesu*, Warszawa cop. 1997.
- Thomas Bob, *Walt Disney. Potęga marzeń*, Warszawa 2014.
- Toy Story (1995)*, <https://viva.pl/kultura/film/lp/toy-story/>.
- Trysińska Magdalena, *Akty mowy jako klucz do interpretacji postaw rodzicielskich. Wychowawcze, komunikacyjne i edukacyjne aspekty filmów animowanych dla dzieci. (Na przykładzie filmów emitowanych w MiniMini+ i Cartoon Network)*, Warszawa 2015.
- Trysińska Magdalena, *Zachowania komunikacyjno-językowe bohaterów filmów animowanych dla dzieci (na przykładzie rozmów prowadzonych w rodzinie)*, „Studia Pragmalingwistyczne” 2010, z. 2, s. 227-238.
- Vrielynck Robert, *Le cinéma d'animation avant et après Walt Disney. Un panorama historique et artistique*, Bruxelles 1981.
- Wasko Janet, *Understanding Disney. The manufacture of fantasy*, Cambridge 2001.
- Wells Paul, *Animacja*, Warszawa 2006.
- Wierzenia wikingów*, [https://jakwytresowacsmoka.fandom.com/wiki/Kategoria:Wierzenia\\_wiking%C3%B3w](https://jakwytresowacsmoka.fandom.com/wiki/Kategoria:Wierzenia_wiking%C3%B3w).

## Aleksandra Parkita

### Tematyka i stylistyka w filmach animowanych Disneya i DreamWorks Animation

Celem artykułu jest porównanie tematyki i stylistyki filmów animowanych dwóch najbardziej renomowanych na świecie wytwórni, czyli Disney i DreamWorks Animation. Przeanalizowano wykorzystywane przez te wytwórnie techniki twórcze, charakterystyczne cechy postaci, a także zwrócono uwagę na poruszane tematy i wartości społeczno-moralne jakie filmy animowane Disneya i DreamWorks Animation z sobą niosą. Podstawową metodą badawczą zastosowaną w artykule jest analiza antropologiczno-morfologiczna dzieła filmowego. Do analizy zostało wybranych 28 najbardziej znanych produkcji przygotowanych przez oba studia. 17 stanowią filmy wytwórni Disney i 11 DreamWorks Animation. Udało się ukazać podobieństwa i różnice występujące w animacjach Disneya i DreamWorks Animation w zakresie tematyki, stylistyki oraz zmieniających się na przestrzeni lat technik twórczych.

**Słowa kluczowe:** przemysł rozrywkowy, film animowany, Disney, DreamWorks Animation

## **Themes and stylistic elements in animated films by Disney and DreamWorks Animation**

The aim of the article is to compare the themes and stylistics of animated films from the two most renowned studios in the world, namely Disney and DreamWorks Animation. The creative techniques employed by these studios, the characteristic features of characters, as well as the themes and socio-moral values depicted in Disney and DreamWorks Animation animated films are analyzed. The primary research method utilized in the article is anthropological-morphological analysis of film works. A total of 28 of the most well-known productions from both studios were selected for analysis, with 17 being Disney films and 11 from DreamWorks Animation. The article successfully highlights the similarities and differences in the themes, stylistics, and evolving creative techniques over the years in Disney and DreamWorks Animation animations.

**Key words:** entertainment industry, animated film, Disney, DreamWorks Animation

Data zgłoszenia tekstu: 30.10.2023

Data akceptacji tekstu: 03.03.2024

