


„Stand up if you love football!”. Metody kreowania dynamiki i tempa rozgrywki sportowej w serialach animowanych dla dzieci o tematyce piłki nożnej

Jan Stasieńko¹ 

Andrzej Ostrowski² 



Autorzy składają podziękowania Poli, Łukaszowi i Szymonowi Stasieńkom za pomoc w analizie badanych seriali.

Abstrakt

Seriale animowane, których tematykę stanowi piłka nożna, mogą z jednej strony stanowić element promocji sportu pośród dzieci i kształtowania ich tożsamości za pośrednictwem atrakcyjnych fabuł i pozytywnych wzorców osadzonych w sylwetkach bohaterów. Z drugiej zaś kreskówki te są wdzięcznym obszarem badań warstwy wizualnej, ponieważ są to produkcje ulokowane na przecięciu specyfiki filmowej twórczości dla dzieci, technik animacji, z których korzystają sami twórcy, historycznych i kulturowych czynników wpływających na ich końcową estetykę oraz uwarunkowań samej ukazywanej dyscypliny sportowej, jaką jest piłka nożna. Celem niniejszego artykułu jest wskazanie sposobów odzwierciedlenia dynamiki rozgrywki sportowej w wybranych do analizy serialach animowanych. Ideą tekstu jest próba odpowiedzi na pytanie, na ile dynamika widowisk piłkarskich prezentowanych w kreskówkach telewizyjnych jest reprezentacją tempa i dramaturgii rzeczywistych wydarzeń sportowych i naśladowaniem towarzyszących im transmisji telewizyjnych,

¹ Uniwersytet Dolnośląski DSW we Wrocławiu, jan.stasienko@dsw.edu.pl, <https://orcid.org/0000-0003-3444-696X>

² Uniwersytet Dolnośląski DSW we Wrocławiu, andrzej.ostrowski@dsw.edu.pl, <https://orcid.org/0000-0003-0113-963X>

a na ile jest kreowaniem nowej wizualnej dramaturgii, opierającej się swoistych i niepowtarzalnych efektach i środkach wyrazu. czerpie z tradycji anarchistycznych. Wizja ta jest ciekawą propozycją wychodzącą poza afirmację czy odrzucenie autorytetów, gdzie autorytet nie jest powiązany z posłuszeństwem, ale wspiera autonomię, samodzielność jednostki, namawiając ją do odwagi bycia wśród sztormów i niezłomnego przedzierania się przez burze.

Słowa kluczowe

piłka nożna, animacja i sport, telewizyjne seriale animowane, anime, kreskówki, tempo wydarzenia sportowego

'Stand up if you love football!' Methods of Creating Dynamics and Pace of Gameplay in Animated Television Series for Children Focused on Football

Abstract

Animated television series about soccer/football are a grateful area of research on the visual layer because these are productions located at the intersection of the specificity of film work for children, animation techniques used by the creators themselves, historical and cultural factors influencing their final aesthetics and the conditions of the soccer as a sports discipline. This article aims to indicate the ways of reflecting the dynamics of the sports events in the animated series selected for the analysis. The idea of the text is to answer the question of to what extent the dynamics of soccer/football events presented in television cartoons are a representation of the pace and drama of real sports events and imitation of the accompanying television broadcasts, and to what extent it is the creation of a new visual drama based on specific and unique effects and means of expression.

Key words

authority, punk, idol, public pedagogies

W ofercie seriali animowanych prezentowanych dzieciom w polskiej telewizji w latach osiemdziesiątych znalazła się kultowa i przyciągająca wielu młodych, jak również i po części starszych widzów, seria kilku radzieckich kreskówek. *Kozacy* w reżyserii Wołodymyra Dachny, w którym trójka zawadiackich wąsatych bohaterów

w każdym z filmów potrafi sobie kreatywnie poradzić z różnymi przeciwnościami. Serial ukazywał oczywiście bohaterów jako Rosjan, ale jego twórca wydawał się całej serii oddawać ducha Ukraińców jako pomysłowych, zawiadziackich i kreatywnie podchodzących do przeciwności. Jednym z kultowych odcinków tej serii był ten, w którym tytułowi Kozacy mierzą się w pojedynkach piłkarskich z innymi nacjami, Niemcami, Francuzami i Anglikami.

Odcinek o piłce nożnej powstał w 1970 roku, a więc w pewien sposób dopiero zapowiadał kolejne seriale w całości skoncentrowane na piłce nożnej, wyznaczając najczęstszy później fabularny topos filmów o futbolu opisujących losy drużyny konfrontowanej za każdym razem z innym przeciwnikiem i mozolnie osiągniętej kolejnej zwycięstwa i szczerbie rozgrywek¹. Założenia tego schematu fabularnego opierają się także na tym, że prezentowana w kreskówce drużyna na początku każdego meczu przegrywa, ponieważ przeciwnicy dysponują różnorodnymi przewagami. Są one następnie w trakcie rozgrywki niwelowane przez zespół protagonistów, który ostatecznie wygrywa każde albo prawie każde spotkanie. Do tej, ale i podobnych późniejszych produkcji przyciągać widzów będą tradycyjne elementy fabuły – zwycięstwa ulubionej drużyny, egzotyka napotykanych drużyn oponentów, niepokój o wygraną i sposób poradzenia sobie z przeciwnościami oraz własnymi słabościami członków zespołu protagonistów.

Ów topos drużyny pokonującej przeciwności i zdobywającej największe trofeum mocno koresponduje z ideą sportu jako ważnego elementu systemów oświatowych i socjalizacji różnorodnych grup społecznych i całych społeczeństw. Zbyszko Melosik wskazuje na tę rolę sportu w systemach społecznych, w tym w programach oświatowych m.in. w Stanach Zjednoczonych, Argentynie czy Japonii. Jednocześnie na przykładzie popularności japońskiego serialu o piłce nożnej *Kapitan Tsubasa* pokazuje m.in. za MacWilliamsem (2008), w jaki sposób tego typu treści adresowane do dzieci stają się elementem budowania tożsamości młodych widzów, najpierw w samej Japonii, a później także w Iraku (Melosik, 2017, s. 105-108).

Seriale animowane na temat piłki nożnej obok śledzenia ich edukacyjnego i socjalizującego potencjału związanego z promocją dyscypliny sportowej i samej aktywności fizycznej mogą być także interesującym obszarem badań warstwy wizualnej, ponieważ są to produkcje ulokowane na przecięciu specyfiki filmowej twórczości dla

¹ Warto przypomnieć, że jeden z odcinków serii „Olimpiada Bolka i Lolka” w reż. Romualda Kłysa zrealizowany w 1983 roku także dotyczył piłki nożnej.

dzieci i młodzieży, konwencji i technik animacji, z których korzystają sami twórcy, historycznych i kulturowych czynników wpływających na ich końcową estetykę oraz uwarunkowań samej ukazywanej dyscypliny sportowej jaką jest piłka nożna. Tempo wydarzeń piłkarskich odwzorowywane w fabułach tego typu seriali jest w związku z tym efektem złożonych procesów i wyborów twórczych.

Celem niniejszego artykułu jest zatem wskazanie sposobów odzwierciedlenia dynamiki rozgrywki sportowej w wybranych do analizy serialach animowanych. Ideą tekstu jest próba odpowiedzi na pytanie, na ile dynamika widowisk piłkarskich prezentowanych w kreskówkach telewizyjnych jest reprezentacją tempa i dramaturgii rzeczywistych wydarzeń sportowych i naśladowaniem towarzyszących im transmisji telewizyjnych, a na ile jest kreowaniem nowej wizualnej dramaturgii, opierającej się swoistych i niepowtarzalnych efektach i środkach wyrazu. Artykuł prześledzi historyczny rozwój seriali o tematyce futbolowej po to, by możliwe było świadome dokonanie wyboru tych, które zostaną poddane szczegółowej analizie. Opracowanie formuły tej analizy będzie poprzedzone także wskazaniem wybranych stanowisk teoretycznych związanych z relacją między piłką nożną a animacją, jak również opracowaniem typologii boiskowych zdarzeń i sekwencji ruchowych zawodników oraz osób wsparcia i obsługi meczu, która będzie dobrą kanwą do badania dynamiki widowisk piłkarskich obrazowanych w animacjach.

Rozwój seriali animowanych na temat piłki nożnej w ujęciu historycznym

W poszukiwaniu pierwszych historycznych reprezentacji futbolu w filmach animowanych pomagają ustalenia Paula Wellsa (2011) dotyczące wizerunków sportu w historii animacji brytyjskiej. Wspomina on o pierwszych tego typu produkcjach pioniera animacji Arthura Melbourn Coopera, który w 1910 roku przy użyciu lalek rozgrywa pierwszy futbolowy mecz w filmie *The Cat's Cup Final*, a także o wybranych odcinkach serii *Jerry the Troublesome Tyke*, w których główny bohater gra w piłkę nożną, a przede wszystkim o *Humorous of Football* z 1917 roku, w którym różne meczowe sytuacje i funkcje osób na boisku, takie jak remis do przerwy, obrońca, sędzia itp., są portretowane w zabawnych animowanych scenkach². Wells wskazuje także na późniejsze przykłady wykorzystania motywu piłki nożnej w animacji, np. w serii Nicka Parka

² Zarówno Wells, jak i Paweł Sitkiewicz (2009) pokazują, że już pierwsze filmy animowane Arthura Melbourn-Coopera z 1899 roku wykonane przy użyciu zapalek odnoszą się do sportu, ale nie jest to jeszcze piłka nożna, a krykiet i siatkówka.

Cracking Contraptions (2002) z udziałem słynnych postaci Wallace'a i Gromita, w której w jednym z odcinków Wallace wymyśla maszynę do wykonywania strzałów na bramkę.

Warto wskazać, że począwszy od lat 70. mimo światowej popularności futbolu, produkcja tego typu seriali była zdominowana przez japońskie anime. Już w latach 70. XX wieku powstają seriale, takie jak *Red-Blooded Eleven* (*Akakichi no Eleven*, 1970) wyreżyserowany przez Kena Yamadę. Serial, którego nakręcono 52 odcinki, był emitowany przez Tokyo TV Doga w latach 1970-71. Pod koniec lat 70. powstaje z kolei *Young Eleven* (reż. Morishita Kouzou, 1979) – serial fabularnie odwołujący się do rozgrywanych w 1979 roku w Japonii Mistrzostw Świata Juniorów w piłce nożnej.

W latach 80. popularną serią stał się *Kapitan Tsubasa* – anime w reżyserii Hiroyoshi'ego Mitsunobu (1983), która dotarła do Polski dopiero w latach 90. XX wieku. Mniej popularną kreskówką z tego okresu jest także *Ganbare, Kickers!* w reżyserii Akiry Shigino i wyemitowana po raz pierwszy w roku 1986.

W latach 90. powstaje kilka kolejnych seriali japońskich, takich jak *Moero! Top Striker* (reż. Ryō Yasumura, 1991), *Free Kick Toward Tomorrow* (*Ashita e Free Kick*, reż. Tetsuro Amino 1992) czy *Aoki Densetsu Shoot!* (reż. Shingo Araki, 1993). Niezwykle interesujący pod względem fabularnym jest *Soccer Fever* (reż. Hitoshi Oda, 1994), stanowiący koprodukcję japońsko-koreańsko-włoską. Z okazji odbywających się w USA Mistrzostw Świata powstał serial opowiadający o wszystkich poprzednich triumfatorach mundialu, począwszy od mistrzostw rozgrywanych w Urugwaju w 1930 roku. Paul Wells (2014, s. 141-142) wskazuje, że jednym z niewielu seriali o futbolu nakręconych w latach 90. poza Japonią jest zabawna seria telewizyjna zainspirowana komiksami z magazynu „Viz” pt. *Billy the Fish* (reż. Tony Barnes, 1990). Jej bohater to bardzo niecodzienna postać Billy'ego Thompsona, który jest pół-człowiekiem pół-rybą! Nie przeszkadza mu to być utalentowanym bramkarzem drużyny fikcyjnego miasta Fulchester. W 1996 roku powstaje z kolei hiszpański serial *Pelezinho* (1996) wyprodukowany wspólnie przez stację Antena 3 oraz studio Anima Dream i Worldwide Cartoons. Serial opowiada losy popularnego brazylijskiego piłkarza Pele, ale w czasie, kiedy był dzieckiem. Kreskówka odwołuje się do motywu znanego wcześniej z popularnych w latach siedemdziesiątych XX wieku komiksów o małym Pele, ale stylistycznie i fabularnie się z nimi nie wiąże³.

³ Warto wskazać, że ostatnio pojawia się moda na animacje związane z gwiazdami piłki nożnej. Na 2023 rok planowana jest premiera dwóch seriali tego typu na temat Argentyńczyka Messiego oraz Nigeryjczyka Jay-Jay Okochy. W 2020 roku polscy widzowie mogli natomiast oglądać serial *Kosmiczny wykop* z udziałem postaci Roberta Lewandowskiego (reż. Bartosz Kędzierski, 2020).

W pierwszej dekadzie XXI wieku powstają kolejne popularne często do dziś serie o piłce nożnej zarówno japońskie, jak i nakręcone w innych częściach świata. W latach 2002-2003 japońska telewizja Animax pokazuje adaptację mangi piłkarskiej pt. *Whistle!* (funkcjonującej też pod tytułem *Dream Team*, reż. Hiroshi Fukutomi, 2002), która objęła 39 odcinków. W tych samych latach nadawano także *Hungry Heart: Wild Striker* (reż. Hiroshi Fukutomi, 2002). Nie należy także zapomnieć o serialu *Forza! Hidemaru* (reż. Yoshihiro Takamoto, 2002), który został wyprodukowany przy okazji mundialu w Japonii i Korei w 2002 roku. Kreskówka ta wyróżnia się na tle innych tym, że bohaterami są zwierzątka. Premiera słynnej *Inazumy Eleven* w reżyserii Tenya Yabuno odbyła się w 2008 roku. W tym okresie pojawia się jeszcze *Giant Killing* (reż. Yuu Kou, 2010). Jeśli chodzi o seriale nieazjatyckie, to bardzo ciekawy pod względem fabularnym i formalnym jest francuski serial *Galactic Football* (reż. Antoine Charreyron i inni, 2006), którego nadawanie rozpoczęło się w 2006 roku. W 2008 roku powstaje kolejna słynna kreskówka pokazywana do dzisiaj na antenie różnych stacji telewizyjnych *Supa Strikas* (reż. Bruce Legg).

W latach 2011-2023 zostały wydane kolejne seriale japońskie, takie jak *Victory Kickoff!* (reż. Kōnosuke Uda, 2012), *Days* (reż. Satoshi Fujita, 2016), *The Knight in the Area* (reż. Hirofumi Ogura, 2012) oraz sequele *Inazumy* (*Inazuma Eleven Go*, reż. Katsuhito Akiyama, 2011; *Inazuma Eleven: Orion no Kokuin*, reż. Akihiro Hino, 2018). W 2021 roku powstała ekranizacja komiksu *Farewell, My Dear Cramer* (reż. Seiki Takuno), który wyróżnia się prezentowaniem futbolu dziewcząt. Z kolei w latach 2022-2023 wyemitowano serial *Blue Lock* (reż. Tetsuaki Watanabe Shunsuke Ishikawa) odwołujący się do niecodziennego pomysłu fabularnego – trening zaordynowany przez kontrowersyjnego trenera drużynie Japonii ma wyłonić najbardziej egoistycznego gracza na świecie. W 2022 roku powstaje także *Ao Ashi* wyprodukowany przez Production I.G i wyreżyserowany przez Akirę Satō⁴.

⁴ Poza serialami telewizyjnymi o piłce nożnej pojawiają także od czasu do czasu współczesne produkcje filmowe oraz seriale internetowe o tej tematyce. Warto zwrócić uwagę na pełnometrażową animację *Piłkarzyki rozrabiają* (*Underdogs*, reż. Juan José Campanella, 2013) oraz *Źaskiniowiec* (*EarlyMan*, reż. Nick Park, 2018). Wells (2014, s. 163) zwraca uwagę na bardzo ciekawy projekt krótkometrażowego filmu animowanego pt. *War Game* z 2001 roku, w którym przypomniana została słynna historia meczu piłkarskiego między żołnierzami angielskimi i niemieckimi rozegranego podczas I wojny światowej w trakcie tzw. „Rozejmu bożonarodzeniowego” w 1914 roku.

Piłka nożna i animacja

Relacje między piłką nożną a animacją nie są częstym tematem analiz naukowych. Zdarza się, że tak jak w monografii *Animation, Sport and Culture* jej autor Paul Wells (Wells, 2014, s. 2–4) uwzględnia futbol w szerszym kontekście wzajemnych oddziaływań sportu i animacji. W rozdziale wstępnym wskazuje, np. na bliskość animacji i sportu m.in. jako dziedzin uczulających na plastykę ruchu. Remediacja sportu za pomocą animacji odbywa się zatem po to, żeby „uczcić” sztukę ruchu odbywającą się na boisku, powiększając tym samym pojemność tej sekwencji, jeśli chodzi o jej rozumienie, interpretację i odczuwane emocje.

W rozdziale poświęconym animacjom prezentującym Igrzyska Olimpijskie Wells wskazuje z kolei na wybrane seriale anime, które odwołują się do idei nadnaturalnych energii i konwencji fantastycznej (np. *Battle Athlets*, reż. Katsuhito Akiyama, 1997). Zaznacza przy okazji, że tego typu odniesienia pozwalające na wprowadzenie do animacji elementów wizualnego sportowego spektaklu inspirują późniejsze seriale piłkarskie, takie jak analizowany w niniejszym artykule *Galactik Football*. Wells omawia także bardzo ciekawe nawiązanie do „boskich” mocy piłkarzy i stylistyki anime w spocie reklamującym Mundial z 2002 roku wyprodukowanym dla BBC⁵.

W innym artykule relacje między animacją a sportem analizowane są przez Wellsa w perspektywie reklam sportowych (Wells, 2019). Wskazuje on, że „animacja, niezależnie od tego, czy jest traktowana jako hiperrealistyczna fantazja czy bardziej spersonalizowana ręcznie rysowana dziecięca ekspresja, rzutuje właściwości przestrzeni materialnej na przestrzeń bardziej psychologiczną i emocjonalną i w szczególności trafny sposób pozwala postrzegać sport jako metaforę społeczną i kulturową ikonografię” (Wells, 2019, s. 191-192). Niecodziennym sposobem ukazania owego przekraczania materialnych ograniczeń w stronę symbolicznej hiperrealistycznej przestrzeni wolności i swobody jest dla Wellsa reklama „Impossible Field” zrealizowana przez agencję 180 Amsterdam dla Adidasa. W spocie znane gwiazdy piłki nożnej rozgrywają niemożliwy pojedynek na zwieszonym w przestrzeni boisku składającym się jedynie z metalowych linii. Dla Wellsa reklama ta pokazuje, w jaki sposób „ciało i gra są poddane rekontekstualizacji w sposób, który wykracza poza

⁵ BBC podtrzymuje tradycję oryginalnych reklam mistrzostw świata w piłce nożnej. Oprócz prezentowanego przez Wellsa spotu korzystającego z estetyki mangi/anime studia Passion Pictures, studio BBC Creative opracowało na potrzeby mundialu w Rosji w 2018 spot z animacją, której klatki zostały utkane jak dywan przy użyciu krosien (zob. Burnton, 2018).

ich materialne ograniczenia i pozwala wyobrazić sobie rozgrywkę (piłkarską) jako wymagającą, ale dającą więcej swobody” (Wells, 2019, s. 190).

Jeśli chodzi o obecność piłki nożnej w serialach anime, to Brenner (2007) wskazuje, że manga sportowa jest popularnym gatunkiem komiksów japońskich i że pośród nich można znaleźć popularne serie poświęcone piłce nożnej, takie jak *Whistle!*, ale nie prezentuje ich analizy i nie wskazuje, które z nich doczekały się ekranizacji w postaci anime. Warto jednak zaznaczyć, że sygnalizuje odmienne założenia fabularne dwóch typów mangi sportowej – dedykowanych chłopcom i dziewczętom.

W związku z tym, że dwa z analizowanych w drugiej części artykułu seriali są reprezentacjami japońskiego anime, warto wskazać także na te obserwacje, które opisują obecne w nich narzędzia kształtowania dynamiki i tempa. Brenner w swojej monografii na temat mangi i anime wskazuje na przykład, że tempo anime jest związane z japońskim koncentrowaniem się na emocjach. W związku z tym wszystko dzieje się dłużej, ponieważ twórcom zależy na dokładnym budowaniu sylwetek psychologicznych postaci i świata przedstawionego, zarówno za pośrednictwem stylu artystycznego, jak i wyborów gatunkowych i fabularnych (Brenner, 2007, s. 59–60).

Eberle wskazuje z kolei, że styl anime opiera się na złożonych fabułach, wyolbrzymionych cechach fizycznych oraz animacji oszczędnej, w której operuje się tymi samymi elementami, zmieniając jedynie te najważniejsze, a poza tym zredukowanym klatkarzem, stopklatkami oraz ograniczonymi ruchami postaci i obiektów (Eberle, 2015). Warto zauważyć, że ów model japońskiej animacji oszczędnej różni się od amerykańskiego stylu oszczędnego wprowadzonego przez Williama Hanę i Josepha Barberę. Jak wskazuje Talom (2019; zob. też Shah i in., 2023), anime operuje dużo bardziej uszczegółowionymi postaciami oraz symboliką wizualną. Thomas Lamarre wskazuje natomiast, w jakim sensie oszczędna animacja stosowana w anime z powodów budżetowych, ale także w związku ze świadomymi wyborami twórców, operuje sugestią ruchu za pośrednictwem ruchomych warstw i tła, jak również skłania widza do „postrzegania raczej ustrukturyzowania elementów niż relacji związanych z ruchem” (Lamarre, 2009). Ta przewaga relacji strukturalnych nad ruchowymi może być ciekawym wyzwaniem w odniesieniu do idei pokazywania widowiska piłkarskiego. Może być szansą na pokazywanie równolegle toczących się zdarzeń, przy jednoczesnym spowolnieniu dynamiki meczu, co może okazać się mankamentem.

Sportowy kontekst analizy

Mecz piłkarski jest widowiskiem sportowym o charakterystycznych zasadach i przebiegu. Jego dramaturgia i dynamika są wypadkową bardzo wielu różnorodnych elementów, takich jak zasady gry, przebieg rozgrywki, siła zespołów, widownia, stawka meczu. W podobny sposób definiuje widowisko piłkarskie Britta Neitzel (2003) odwołując się do idei zabawy Johana Huizingi. W jej drobiazgowym opisie składników gry pojawiają się zarówno reguły, jak i podział na sekwencje biegania za piłką i odmienne od tej fazy boiskowe wydarzenia. Autorka zwraca także uwagę na zmiany tempa rozgrywki wpływające na reakcje widzów, jak również na powtarzalność i rytualizację wybranych fragmentów rozgrywki. Związki widowisk sportowych z rytualnością bada także Alyce Taylor Cheska (1978), która pokazuje w jakim sensie wydarzenie sportowe wpisuje się w pięć cech rytuału Klappa (powtórzenie, regularność, emocjonalność, dramatyczność, symboliczność).

Atrakcyjność meczu wzmocniana jest także różnorodnymi zabiegami związanymi z transmisją sportową, czego przykładem jest umiejętne relacjonowanie meczu przez komentatora, reżyseria obrazu w trakcie meczu, powtórki, czy generowane na żywo infografiki i wizualizacje statystyk. Margaret Morse (2003) koncentruje na przykład cały swój esej na zwolnionym tempie i powtórkach w trakcie transmisji sportowych. Mike Milne (2016, s. 54–55) podkreśla rolę systemów wielokamerowych w trakcie meczów (dochodzących do kilkudziesięciu kamer) w kreowaniu nowoczesnej transmisji meczów piłkarskich. Typologia dramaturgii transmisji sportowych, a także analiza roli kamery, realizatora i zabiegów telewizyjnych w jej budowaniu pojawia się u Andrzeja Ostrowskiego (Ostrowski, 2021, s. 173–179)⁶.

Na podstawie wykazanych wyżej źródeł poświęconych widowisku piłkarskiemu i transmisji telewizyjnej, a także analiz branżowych i naukowych dotyczących elementów gry w piłkę nożną (Desai, 2022; Wallace i Norton, 2014), czy też rejestracji aktywności zawodników w trakcie meczu (Stein i in., 2016) jest możliwe wskazanie głównych elementów odpowiedzialnych za dynamikę widowiska. W związku z tym, biorąc pod uwagę typowy przebieg meczu piłkarskiego, a także elementy budujące

⁶ W rozdziale 4. monografii pt. *Telewizyjna transmisja sportowa jako przedsięwzięcie artystyczne* omówione zostały jej cztery typy: dramaturgia zewnętrzna zastana – niezależna od wszelkich działań twórców transmisji, dramaturgia zewnętrzna pobudzona – pośrednio zależna od telewizji, dramaturgia samotworząca się poprzez rozwój wydarzeń oraz dramaturgia tworzona – uzyskiwana przez wszelkie działania osób i sprzętu uczestniczących w procesie tworzenia transmisji.

jego dramaturgię w transmisji telewizyjnej, na potrzeby analizy kreskówek o tematyce piłkarskiej wydzieliłmy poniższe sekwencje ruchowe i zdarzenia boiskowe. Wszystkie one mają bezpośredni wpływ na dynamikę i tempo meczu oraz na jego dramaturgię. Część sekwencji wiąże się z demonstracją umiejętności technicznych zawodników, inne ze stałymi i dynamicznymi fragmentami gry. W zestawieniu pojawiają się także różnorodne reakcje o charakterze interakcji grupowych i indywidualnych związanych z przebiegiem rozgrywki (w tym z jej rozpoczęciem i zakończeniem).

Sekwencje obrony:

- tzw. „gra ciałem”;
- krycie przeciwnika;
- wślizg;
- udany lub nieudany odbiór piłki;
- faul na przeciwniku;
- wyłapywanie piłki przez bramkarza;
- reakcje po utraconym golem;
- pułapka offside’owa i tzw. spalony.

Sekwencje ataku:

- udane minięcie przeciwnika;
- strzały w trakcie akcji (celne, niecelne, zakończone golem);
- strzały z rzutu wolnego (celne, niecelne, zakończone golem);
- strzały z rzutu karnego (celne, niecelne, zakończone golem);
- tzw. „cieszynki” po strzelonym golem.

Sekwencje wspólne:

- wyrzut z autu;
- sekwencja rozpoczęcia meczu;
- gwizdki sędziowskie i przyznawanie kartek;
- kontuzja zawodnika;
- rozmowa motywacyjna drużyny;
- prezentacja drużyn przed rozpoczęciem meczu.

Pozostałe sekwencje:

- radość zespołu po zwycięstwie;
- reakcje trenera na wydarzenia na boisku;
- reakcje publiczności;
- reakcje zawodników z ławki;
- reakcje komentatora sportowego.

Analiza wybranych seriali

Poszukując sposobów oddawania dynamiki spektaklu sportowego za pośrednictwem wykorzystywanych w serialach animowanych efektów wizualnych, chcielibyśmy w niniejszym artykule poddać analizie cztery kreskówki. W związku z tym, że duża część produkcji o tej tematyce to japońskie anime, do analizy wybraliśmy dwa seriele z tego kręgu kulturowego. Pierwszym jest *Kapitan Tsubasa* wybrany ze względu na realistyczną konwencję i rozpoznawalność, drugim natomiast *Inazuma Eleven*, który wydaje się najpopularniejszym anime o tematyce piłki nożnej, a jednocześnie odwołuje się częściowo do konwencji *fantasy* (magiczne moce zawodników). Zestaw analizowanych kreskówek uzupełniają także *Supa Strikas*, który stanowi obecnie chyba najbardziej rozpoznawalną animację o futbolu na świecie oraz *Galactik Football*, który wyróżnia się na tle innych wykorzystaniem animacji 3d.

Kapitan Tsubasa

Serial ten został wyprodukowany przez Tsuchida Production. Emitowano go w TV Tokyo od 1983 do 1986 roku. Kreskówka jest adaptacją niezwykle popularnych mang narysowanych przez Yōichiego Takahashiego. Opowiada losy piłkarza Tsubasy Ōzory, który po przeprowadzce do miasta Nankatsu staje się wyróżniającym zawodnikiem klubu piłkarskiego tego miasta.

Sekwencje obrony

Odnosząc się do sekwencji obrony powinniśmy zwrócić uwagę na to, że dominują odbiory poprzez wślizg, aczkolwiek zdarzają się też odbiory bardziej tradycyjne. Zagrania te są jednak mało różnorodne – większość wślizgów wygląda tak samo, odbiory tradycyjne zwykle nie mają nawet własnej sekwencji, piłka zwyczajnie „przechodzi” pod nogi zawodnika drużyny przeciwnej. Występują jednak czasem starcia „jeden na jeden” – obrońca – napastnik, które często kończą się jakimś widowiskowym zdarzeniem, takim jak jednoczesne kopnięcie piłki lub zderzenie zawodników prowadzące czasem do kontuzji. Pojawia się sporo krycia, podwajania lub nawet potrajania zawodnika w obronie, co czasem doprowadza do błędu drużyny przeciwnej. Warto wspomnieć o funkcji bramkarzy, która została sprowadzona bardziej do roli kosmetycznej. Obrony bramkarskie zdarzają się sporadycznie, zwykle w odcinkach dedykowanych bramkarzowi. Przez większość czasu jednak bramkarze występują tylko po to, aby ukazać jakiś ich błąd lub podkreślić widowiskowość strzału. Same parady bramkarskie również nie są zbyt różnorodne, bramkarz zwyczajnie skacze z wyciągniętymi rękami do piłki. Po utracie bramki mamy długą przerwę w grze,

podczas której możemy zobaczyć cieszącą się widownię, „cieszynki”, często grupowe, drużyny zdobywającej bramki, a także rozpacz bramkarza. Czasami zdarzają się w tym momencie także bardziej rozbudowane sekwencje fabularne, np. przeniesienie akcji do bramkarza Nankatsu, który w początkowych odcinkach był kontuzjowany i oglądał mecze w telewizji.

Sekwencje ataku

Akcje ataku toczą się dość wolno, mało jest zróżnicowanych zwodów, a więcej sekwencji biegowych, czy wymiany prostych podań. Zdarza się, że zawodnik mija przeciwników bez wykonania żadnego specjalnego ruchu. Bardziej zaawansowany zwód wiąże się zwykle ze spowolnieniem czasu, kilkakrotnym powtórzeniu klatki z tym zagranie, ujęciem na reakcje publiczności, czy też prezentacją wewnętrznych przemyśleń zawodnika wykonującego zwód lub tego, który jest mijany. Podania również są mało różnorodne. Zdarza się, że piłka sama „przechodzi” od zawodnika do zawodnika bez jakiegokolwiek ruchu ze strony atakujących. Ciekawsze zagrania zwykle wiążą się z przerwą na reakcję publiczności. Strzały również nie cechują się zróżnicowaniem, są mało realistyczne (piłkarz często uderza niezależnie od ułożenia nogi, co często wygląda dość niecodziennie), aczkolwiek sporadycznie zdarzają się bardziej akrobatyczne strzały, jak strzał przewrotną czy zagranie głową. Przy uderzeniu czas jest spowalniany, aby widz mógł się przyjrzeć dokładnie momentowi strzału, klatka jest powtarzana kilka razy, często zanim piłka jeszcze doleci do bramki, następuje przerwa na ukazanie reakcji innych zawodników i publiczności. Wbrew pozorom najbardziej różnorodnie prezentowana jest sama piłka, która w zależności od zagrania odkształca się na wiele sposobów, wiruje i spłaszcza się.

Sekwencje wspólne

Mówiąc o sekwencjach wspólnych należy położyć szczególny nacisk na ukazywanie w serialu cierpienia zawodników. Wiele razy w trakcie meczów możemy ujrzyć piłkarzy nie tylko drużyny Nankatsu cierpiących po starciach z przeciwnikiem. Często zdarzają się nawet poważniejsze urazy, prezentowane są ujęcia z opatrywania kontuzjowanych kończyn, a nawet krwawienie bohaterów, z którym nie spotkamy się w żadnym innym serialu⁷. Zwykle w takich momentach pojawia się chwilowy monolog wewnętrzny zawodnika, który mimo wszystko okazuje wolę walki i pomi-

⁷ Nie jest przedmiotem tego artykułu analiza form i stopnia przemocy w badanych serialach, ale zarówno *Kapitan Tsubasa*, jak i *Inazuma Eleven* manifestują dosyć zbrutalizowaną wizję wydarzeń boiskowych, która przekłada się na zróżnicowane wizualne przejawy cierpienia bohaterów warte osobnego zbadania [przyj. aut.] (zob. też Bryant, 2003).

mo urazu gra dalej. Często po takim zdarzeniu zawodnik ten staje się kluczowy dla dalszego przebiegu zmagania. W przerwach meczu zdarzają się rozmowy motywacyjne z trenerami, aczkolwiek ci są raczej tłem dla kapitanów drużyny, którzy fabularnie okazują się dużo ważniejsi. W serialu występują także sędziowie, nie widzimy ich jednak zbyt często. Zobaczyć ich możemy przy gwizdkach rozpoczynających i kończących mecz, okazjonalnie pojawiają się na boisku, gdy zawodnik jest poważnie kontuzjowany, wtedy na przykład proszą o nosze.

Pozostałe sekwencje

W tej kategorii nie ma zbyt wielu istotnych sekwencji, z racji tego, że trzonem każdego odcinka jest mecz i to, co dzieje się na boisku. Trwa on znacząco dłużej niż w innych serialach. Nie jest podsumowaniem odcinka, ale może zajmować jego całość, a nawet trwać przez kilka odcinków, co jest bardzo rzadkie w innych analizowanych kreskówkach. Warto jednak zwrócić uwagę na publiczność oraz jej reakcje, które są pokazywane przy każdym kluczowym zagrananiu, a więc niezwykle często (i dużo częściej niż w pozostałych analizowanych serialach). Skład widowni i sposób jej pokazywania może się różnić dla każdego odcinka. Postaciami pojawiającymi się za każdym razem jest fanklub drużyny Nankatsu. Poza nimi możemy zauważyć czasem pozostałe drużyny na trybunach, postacie epizodyczne, odgrywające role tylko w danym odcinku oraz postacie bezimienne, stanowiące tło dla tych ważniejszych. Warto wskazać, że anonimowi kibice posiadają zindywidualizowane wizerunki, co nie zdarza się często w innych serialach. Należy również wspomnieć o sprawozdawcy sportowym, który fizycznie w odcinkach się nie pojawia, niemniej jednak mecze pełne są jego emocjonalnych komentarzy.

Formalne efekty wzmacniające dynamikę sekwencji meczowych

Serial nie posiada bardzo wielu spektakularnych efektów wizualnych. Niemniej jednak twórcy dla zbudowania przeciwwagi dla powstrzymujących akcję monologów wewnętrznych i emocjonalnych reakcji postaci posługują się zestawem charakterystycznych dla anime zabiegów wpisujących się w realia animacji oszczędnej. Częstym efektem jest, między innymi, spowalnianie czasu akcji przy bardziej widowiskowych zagraniach, operowanie kilkoma ujęciami kamery w ukazywaniu tego samego wydarzenia, czy częste posługiwanie się stopklatkami. Warto zwrócić uwagę także na statyczne ujęcia z dzielonym ekranem, które pokazują równoczesne reakcje zawodników, trenerów i publiczności. Autorzy „bawią” się również kolorystyką animacji, w bardziej znaczących momentach kolory zdają się blaknąć, postacie tracą indywidualne barwy, a tło zanika. Warto również podkreślić indywidualizację

zarówno wizerunków, jak i charakterystyk bohaterów drużyn przeciwnych, których zróżnicowanie znacząco pogłębia immersję widzów serialu w boiskowe wydarzenia.

Inazuma Eleven

Serial anime *Inazuma Eleven* wyprodukowany przez Oriental Light and Magic jest elementem futbolowego uniwersum japońskiego studia Level-5 wykreowanego na potrzeby gier wideo, a obejmującego m.in. również serię komiksowych mang. Trzy sezony serialu obejmujące łącznie 127 odcinków wyprodukowano w latach 2008-2011. Serial opowiada historię drużyny piłkarskiej gimnazjum Raimona, w której prym wiedzie kapitan Mark Evans. Drużyna osiąga coraz lepsze wyniki mierząc się na boisku z różnorodnymi przeciwnikami i borykając się przy tym z wieloma trudnościami.

Pojedynki piłkarskie w serialu opierają się na wykorzystaniu przez zawodników indywidualnych i zespołowych magicznych ataków i obron, w związku z tym widowiskowość kreskówki budowana jest przede wszystkim na malowniczych wizualnych efektach tych zagrań, takich jak „ręka Majina”, „Trój-Feniks”, „obrona Inazumy” itp. W aspekcie dynamiki i tempa rozgrywki w relacji do przebiegu rzeczywistej rozgrywki, warto zwrócić uwagę, że „regularne” zagrania meczowe służą w serialu jako łączniki akcji magicznych lub ich rozpoczęcie.

Sekwencje obrony

W ramach tych sekwencji głównym sposobem odbioru piłki przeciwnikowi są wślizgi, czasami zakończone faulami. Niewiele jest zwykłych przechwyty (czasami jedną z magicznych mocy jest szybki przechwyt). Często pokazywaną sekwencją jest krycie przeciwnika, które może być udane, ale częściej pokazywane jest uwolnienie się zawodnika spod opieki obrońcy. Zdarzają się, szczególnie w trzeciej serii, pułapki offside'owe (łączone tutaj z rzucaniem czaru „spalonego”). Rozgrywka jest siłowa, w związku z tym dosyć często pojawia się tzw. gra ciałem. W odniesieniu do obron bramkarzy warto zwrócić uwagę, że są one związane z widowiskowym magicznym zatrzymaniem piłki, ale w sytuacji wpuszczenia gola, częstym zabiegiem jest wpadnięcie bramkarza do bramki razem z piłką. W drużynie Raimona to właśnie kapitan Mark jest ofiarą takich potężnych zagrań. Interesujące, że obrony bramki w związku z tym, są wypadkową starcia magicznych mocy atakującego i bramkarza. Nie wymagają zatem zwinności i spektakularnych robinsonad, ale jedynie siłowego zatrzymania piłki. Utrata bramki najczęściej wiąże się z dłuższym zatrzymaniem akcji i lirycznymi sekwencjami rozpaczającego bramkarza oraz innych zawodników, trenera i publiczności.

Sekwencje ataku

W sekwencjach ataku zaskakuje niezbyt częste odwoływanie się do żonglerki i typowych zwodów. Mijanie zawodników przeciwnika częściej opiera się na podaniach i uruchamianiu magicznych zagrań (np. tzw. rajski czas Byrona Love z drużyny Zeusa, pozwalający mu na przyspieszenie, na które odbiorcy nie są w stanie zareagować). W serii pierwszej serialu nie ma zbyt wielu wymian piłki między zawodnikami, ale w kolejnych sezonach to się zmienia. Strzały na bramkę w trakcie akcji są z reguły starciem dwóch magicznych mocy, których efektem jest albo bramka, albo udana obrona bramkarza w zależności od siły magicznego działania. Magiczne ataki danej drużyny mają często podobny charakter, np. drużyna Australii w trzeciej serii serialu posiada moce związane z wodą. Podania, minięcia i strzały na bramkę bardzo często ukazywane są jako zagrania w powietrzu. Bohater zawisa wtedy na moment w wysoku i jest ukazwany w zwolnionym tempie lub w stopklatce.

Bardzo niewiele jest także w serialu stałych fragmentów gry, praktycznie nie ma wyrzutów z autu i rzutów różnych (rzadki korner występuje np. w odcinku 123). Częściej pojawiają się strzały ze stałych fragmentów gry, najczęściej po faulu. Właściwie nie ma w serialu także rzutów karnych. Strzały na bramkę z reguły oddawane są nogą, bardzo rzadko zawodnicy strzelają głową. Reakcje po zdobytej bramce nie mają raczej charakteru zindywidualizowanych „cieszynek”, są raczej statycznym sposobem okazywania radości.

Sekwencje wspólne

W ramach sekwencji wspólnych warto zwrócić uwagę, że w przełomowych meczach, szczególnie w serii pierwszej, częste jest ukazywanie drużyny Raimona jako cierpiącej po atakach przeciwnika. Zawodnicy doznają różnego typu urazów w trakcie obrony, do tego stopnia, że nierzadkie jest ukazywanie całej drużyny jako leżącej i cierpiącej na murawie, gdy tymczasem silnemu przeciwnikowi opierać stara się jedynie bramkarz Mark. Bardzo wiele jest z kolei rozmów motywacyjnych, głównie Marka i trenerów drużyny pojawiających się w kolejnych seriach. W sekwencjach meczowych raczej nie pojawiają się sędziowie, mimo że czasem widać ich na ekranie. Słysząc gwizdki, ale z punktu widzenia fabuły osoby sędziów nie są ważne.

Pozostałe sekwencje

Jeśli chodzi o reakcje trenerów na boisku, to *Inazuma Eleven* ukazuje ich jako raczej stonowanych mędrców niż żywiołowych furiatów. W trakcie meczu wielokrotnie pojawiają się ich monologi wewnętrzne, a reakcje wobec zawodników nie są emocjonalne. Warto wskazać, że w serialu pojawiają się postaci komentatorów Chestera

Horse'a i jego syna. Żywiłowe komentarze formułowane przez nich w trakcie meczów nie są jednak motywem przewodnim w trakcie rozgrywki, a pojawiają się jedynie w wybranych momentach. W odniesieniu do reakcji publiczności warto wskazać, że jest ona prezentowana w ujęciu panoramicznym, natomiast jej reakcje są „zawężone” do niewielkiej grupy postaci zwykle wspierającej drużynę – krewnych i przyjaciół oraz członków innych drużyn obserwujących mecz. To kameralne rozwiązanie sprawia, że tego typu reakcje płynnie mieszają się z reakcjami zawodników z ławki i trenerów.

Formalne efekty wzmacniające dynamikę sekwencji meczowych

Jak już wspomniano w *Inazuma Eleven* dynamika wizualna opiera się na ukazywaniu powtarzalnych sekwencji wyzwalania na boisku magicznych mocy. Wpisują się one w charakterystyczny styl anime, a z drugiej strony dają możliwość posługiwania się telewizyjną animacją oszczędną operującą ograniczonym zestawem środków, co wynika ze skromnych funduszy na produkcję w porównaniu z animacją kinową. Obracając się w związku z tym wokół oszczędnych środków wyrazu twórcy kreskówki podkreślają szybkie tempo akcji sportowych dynamiką tła animacji – prostymi liniami, promieniami, dymem, ogniem, a także poruszaniem się, drganiem i rozmyciem samego tła. Tempo pojedynku wzmacniane jest także częstym podziałem ekranu, co pozwala pokazać sekwencje równoległe toczące się na boisku lub równoczesne reakcje zawodników i publiczności. Serial operuje częstymi zbliżeniami na zacięte i skupione twarze. W centrum uwagi jest także piłka, która podlega silnym odkształceniom zgodnie z disneyowską zasadą zgniataania i rozciągania, dynamicznie wiruje i łąduje w siatce. Sam serial pod kątem tempa ewoluuje. Trzecia część jest dużo bardziej dynamiczna, posiada mniej statycznych nieanimowanych tła, rozgrywka jest dużo płynniejsza. Należy jednak zauważyć, że we wszystkich trzech sezonach nadal dużo jest sekwencji dialogów i monologów wewnętrznych w czasie meczu spowalniających akcję. Nic dziwnego więc, że twórcy uciekają się do różnorodnych zabiegów podnoszących dynamikę i wzmacniających dramaturgię.

Supa Strikas

Serial ten w reżyserii Hennie'go Blaauwa i Gregana Tarltona powstał na fali popularności wcześniejszych komiksów o tytułowej drużynie Supa Strikas, która w pewnym sensie jest przedstawiana jako kadra narodowa RPA, ale ma w serialu dosyć międzynarodowy charakter⁸. Nakręcono aż 7 serii kreskówki obejmującej łącznie

⁸ Autorami komiksu byli Andrew Smith, Oliver Power, Lee Hartman i Alex Krame, komiksy wzorowały się na słynnej serii brytyjskich komiksów *Roy of the Rovers*, które nie doczekały się jednak ekranizacji.

91 odcinków. Mimo że drużyny przeciwników Strikersów ukazywane w serialu (Hydra, Colossus, Żelazne Czołgi, Niepokonani, Grimmowie) mają często wymyślny image, a na boisku dzieją się sytuacje, których trudno doszukiwać się w prawdziwych meczach, koncepcję rozgrywki można uznać za semi-realistyczną – zawodnicy nie posiadają magicznych i nadnaturalnych umiejętności. Chociaż są szybsi, skoczniejsi i bardziej akrobatycznie uzdolnieni niż zwykli sportowcy, to w trakcie gry posługują się typowymi dla piłki nożnej zagraniami i trickami. Przewodni motyw fabularny wielu odcinków koncentruje się na oszustwach, których dopuszczają się zawodnicy i trenerzy drużyny przeciwnej. Ich ujawnienie jest często głównym zadaniem zawodników Supa Strikas i pozostałych pozytywnych bohaterów serialu i pozwala drużynie odnieść ostateczne zwycięstwo.

Sekwencje obrony

W ramach tych sekwencji warto zwrócić uwagę na spory realizm boiskowych sytuacji. Obrońcy w polu dysponują całym arsenałem przejęć piłki, nie ograniczając się tylko do wślizgów, ale operując także przejęciami przy użyciu nóg i klatki piersiowej, zastawianiem przeciwnika i ściśłym kryciem. Zdarzają się sytuacje łapania przeciwników na spalonym. Sporo jest fauli ze strony drużyn przeciwnych, ale nie wstrzymują one akcji i zwykle nie kończą się powszechnymi kontuzjami. Parady bramkarskie zarówno po stronie Wielkiego Bo, bramkarza Strikasów, jak i w drużynach przeciwnych mają zróżnicowany i realistyczny charakter, nie sprawiają wrażenie nienaturalnych. Utrata bramki przez drużynę protagonistów nie wiąże się z bardzo długą przerwą w dynamicznej akcji, Strikersi szybko przechodzą do wznowienia gry.

Sekwencje ataku

Prezentowanie akcji w ataku również jest niezwykle dynamicznie, zawodnicy wielokrotnie wymieniają się podaniami, popisują się bardzo indywidualnymi zagraniami. Odbijają w tych wymianach piłkę nogą, głową i klatką piersiową, zróżnicowany jest także styl strzałów z akcji. To zindywidualizowanie repertuaru zwodów, strzałów i ogólnych form zachowywania się na boisku jest mocną stroną serialu, ponieważ cechują się nimi nie tylko protagoniści z tytułowego zespołu, ale także wielokrotnie ich przeciwnicy. Twórcy wykazują także dużą dbałość o różnicowanie sylwetek przeciwników, ich uczesania nadają im indywidualne cechy charakteru. To również pośrednio wpływa na dynamikę, ponieważ odbiorcy serialu mogą łatwo zorientować się, w którym miejscu boiska rozgrywa się akcja, ponieważ szybko wyłapują po tych indywidualnych cechach, z którą formacją mają do czynienia. Warto zwrócić uwagę, że dynamika rozgrywki wynika także z prezentowania dużej liczby typowych

sytuacji boiskowych – wiele jest strzałów z rzutu wolnego i nie są to tylko strzały przez mur. Zdarzają się rzuty karne i choć nie jest ich zbyt dużo, to mamy w serialu także w dwóch odcinkach rundę karnych po nierozstrzygniętych dogrywkach. Zaskakuje brak rzutów rożnych, które są przecież jednym najczęstszych elementów meczów piłkarskich. Widzowie są także świadkami bogatego zestawu „cieszynki” po akcjach bramkowych zarówno po stronie Strikersów, jak i ich przeciwników. W drużynie protagonistów „cieszynki” są czasem ściśle powiązane z osobowością bohaterów, np. El Matador zachowuje się w nich często jak torreador.

Sekwencje wspólne

W obrębie sekwencji wspólnych warto podkreślić, że choć twórcy *Supa Strikas* również postrzegają rzuty z autu jako niezbyt atrakcyjne w kontekście dynamiki rozgrywki, to jednak takie zagrania z linii bocznej się zdarzają, a nawet jeden z odcinków serialu jest w całości poświęcony temu zagadnieniu. W trakcie meczu widać sędziego i zdarza się zawodnikom otrzymywać żółte i czerwone kartki, należy jednak podkreślić, że sędziowie nie są postaciami aktywnymi i zindywidualizowanymi. Kontuzje zawodników prezentowane są rzadko, nie są istotnymi punktami rozgrywki i najczęściej nie osłabiają mocno drużyn uczestniczących w meczu (może z wyjątkiem odcinka „Maraton” z sezonu 6., w którym kapitan Gibki Rasta cierpi z powodu fauli i niezaleczonej kontuzji). Ciekawym zabiegiem pogłębiającym poczucie zanurzenia w klimat transmisji piłkarskich jest ukazywanie w trakcie wybranych meczów pracy systemu VAR. Od czasu do czasu przed rozpoczęciem meczu pojawiają się także zaskakujące prezentacje zespołów, z którymi mierzą się Strikersi. W meczu z Grimm FC, w którym przeciwnicy ucharakteryzowani są na duchy, na stadionie na chwilę gaśnie światło. Konwencja fabularna serialu opierająca się na ujawnianiu oszustw i niegodziwości drużyny przeciwnej, dzięki której mają one początkową przewagę nad Strikasami sprawia, że nie ma zbyt wielu okazji do wspólnego zagrzewania się do walki na boisku. Zdarza się to w przerwach meczów, ale w jego trakcie nie jest to częste i obejmuje zwykle najważniejsze mecze sezonu.

Pozostałe sekwencje

Trenerów cechują bardzo żywiołowe reakcje, potrafią oni skakać ze złości, deptać tabliczki taktyczne, okazywać wściekłość i krzyczeć. Z kolei reakcje zawodników z ławki są rzadkie, chyba że na ławce akurat znajduje się jeden z głównych protagonistów. To samo warto powiedzieć o publiczności, która raczej pokazywana jest z dużego dystansu, z małymi wyjątkami, kiedy to pojawiają się zbliżenia na grupę anonimowych widzów. Rozbudowany jest fabularnie wątek sprawozdawców

sportowych. W serialu jest ich dwójka: leciwy Mac i młoda Brenda. Postaci te posiadają przeciwstawne charaktery, często kłócą się między sobą, co dodaje akcji dodatkowej dynamiki. Okazyjnie Maca wspiera zamiast Brendy drugi komentator. W wielu meczach drużyna Strikas okazuje wspólnie radość po zwycięstwie, a co ciekawe, zdarza się, że zawodnicy bezpośrednio po zakończeniu meczu na tafli boiska udzielają wywiadów często pojawiającej się w serialu reporterce Lenie Long.

Formalne efekty wzmacniające dynamikę sekwencji meczowych

Pośród zabiegów wizualnych wzmacniających dynamikę obrazu warto zwrócić uwagę na zastosowanie zwolnionego tempa w wielu sytuacjach podbramkowych. Pojawiają się także proste zabiegi dynamizujące ruch zawodnika lub piłki w postaci subtelnych linii prostych, nieprzesłaniających całego tła. Podobnie jak w innych serialach często korzysta się ze spłaszczeń i silnych rotacji piłki. Duże znaczenie w wielu odcinkach mają warunki atmosferyczne (deszcz, śnieg, burza piaskowa [!]), które oddawane są dosyć detalicznie i mają wpływ na styl gry zawodników.

Galactik Football

Galactik Football jest serialem francuskim nadawanym po raz pierwszy od 2006 do 2011 roku. Został wyprodukowany przez studio Gaumont Alphanim, a jego twórcami są Charles Barrez i Vincent Vandelli. W trzech sezonach serialu wyprodukowano łącznie 78 odcinków. Istotnie na dynamikę zdarzeń w trakcie meczów wpływa konwencja fabularna serialu, który przedstawia futurystyczne rozgrywki piłkarskie w Galaktyce Zaelion. Pochodzące z różnych planet drużyny spotykające się w Pucharze Galaktyki raz na cztery lata liczą tylko po siedmiu zawodników na boisku, a piłkarzy wspiera kosmiczna moc, tzw. flux. Różnorodne odmiany tej magicznej substancji posiadają wszystkie planety, ale można jej używać tylko w trakcie meczów piłkarskich. Zawodnicy dzięki niemu dysponują większą szybkością, siłą, potrafią posługiwać się oryginalnymi i potężnymi zagraniami, a także szkodzić przeciwnikom. Serial opowiada losy drużyny Snow Kinds z planety Akillian, która uległa zlodowaceniu i została pozbawiona swojej odmiany fluxu.

Serial wyróżnia się na tle innych zróżnicowaną warstwą wizualną, w której sceny poza boiskiem prezentowane są jako grafika 2d, a same mecze jako sekwencje 3d (dzięki tzw. *cel-shadingowi* utrzymane w stylistyce komiksowej). Ten niecodzienny wybór stylistyczny sprawia, że zupełnie inaczej niż w pozostałych serialach kreowana jest dynamika scen meczowych, a jednocześnie bardzo mocno technologia tworzenia animacji wpływa na ostateczny kształt sekwencji toczących się na boisku.

Dzieje się tak dlatego, że twórcy serialu w oddawaniu sytuacji meczowych posługują się systemem *motion capture*, dzięki któremu możliwe jest zarejestrowanie rzeczywistych ruchów aktorów-piłkarzy i podłożenie ich pod postaci 3d. Warto podkreślić, że początek lat dwutysięcznych to moment w historii produkcji filmowej, w którym technologia *motion capture* dopiero się rozwija i jej wykorzystanie w produkcjach telewizyjnych można uznać za pionierskie⁹.

Sekwencje obrony

W odniesieniu do sekwencji obrony należy zwrócić uwagę, że dominują odbiory piłki poprzez wślizgi, choć wiele jest także odbiorów regularnych. Jednak często w obu przypadkach odebranie piłki przeciwnikowi jest poprzedzone jakąś widowiskową sekwencją ruchową, np. obrońca wykonuje salto, żeby znaleźć się przed atakującym. Sceny nagrywane za pośrednictwem systemu *motion capture* sprawiają, że sekwencje obrony są niezwykle płynne i plastyczne, postaci zachowują się w tych momentach, mimo fantastycznej konwencji i nadnaturalnych zdolności, jak prawdziwi piłkarze. Gra w obronie jest często dosyć ostra, można zaobserwować sporo fauli, ale twórcy serialu musieli dbać o to, żeby nie dochodziło do bardzo częstych wykluczeń na boisku, ponieważ składy drużyn są z definicji uszczuplone. Odbiory piłki przez obrońców najczęściej opierają się na wykorzystaniu wślizgów. Faulowani spektakularnie i realistycznie upadają na pole gry. W sekwencjach parad bramkarskich również mamy do czynienia z płynnymi ruchami postaci, aczkolwiek brakuje w ich zachowaniach gry na przedpolu. Bramkarze nie wychodzą z linii bramkowej w trakcie obrony. Bardzo często wznawiają atak własnej drużyny wykopem piłki w przód bez stosowania innych zagrań. Poza tym parady bramkarskie, mimo że bazują na sekwencjach z *mocapu*, często mają charakter ekwilibrystycznych pokazów, np. w jednym z odcinków bramkarz Snow Kidsów Ahito łapiąc piłkę wykonuje z nią kilka obrotów i kończy akcję stojąc na poprzeczce. W odniesieniu do jego postaci widać także wpływ na dynamikę ruchów założeń fabularnych. Ahito jest narkoleptykiem i często w trakcie meczu zasypia, budząc się w ostatniej chwili w trakcie akcji bramkowej przeciwników.

⁹ Początek wieku XXI to dopiero pierwsze i niezbyt udane kroki w branży filmowej w dziedzinie pełnometrażowych animacji tworzonych z użyciem systemów *motion capture*. W 2004 roku powstaje niezbyt dobrze przyjęty *Ekspres Polarny* (*The Polar Express*, w reż. Roberta Zemeckisa), niszowy odbiór miał też w pełni mocapowany *Beowulf* z 2007 roku również reżyserowany przez Zemeckisa (przyp. aut).

Sekwencje ataku

Akcje ofensywne opierają się w serialu na dynamicznych wymianach piłki między zawodnikami atakującej drużyny. Kiedy przeciwnicy mijani, są bez użycia fluxu, zawodnicy z piłką wykonują zwody i ewolucje charakterystyczne dla realnej rozgrywki piłkarskiej bardzo wiernie oddane przez animację opracowaną przy użyciu systemu *motion capture*. Użycie fluxu nadaje zwodom charakteru magicznego i tu również mogą pojawić się wiernie oddane przez *mocap* sekwencje ruchowe, ale mają one spotęgowany charakter lub odwołują się do akrobatycznych ewolucji (salta, piruety, kilkumetrowe wyskoki).

Strzały w trakcie akcji mają zróżnicowany charakter, są wykonywane zarówno wszystkim częściami stopy (np. często piętą) jak i głową. Mogą znów przypominać spektakularne akcje znane z realnej piłki nożnej – strzały przewrotną czy tzw. skorpieniem. Użycie fluxu nadaje strzałom ekwilibrystyczny charakter, potęguje także efekt strzałów – nierzadko odkształcają one ramę bramki albo są tak silne, że bramkarz wlatuje do niej z piłką. Zawodnicy strzelający z użyciem fluxu bardzo często robią to z dużej wysokości, dlatego charakterystycznym elementem zakończenia sekwencji jest widowiskowe opadnięcie na pole gry. Równie widowiskowe są strzały z rzutu wolnego. Charakterystyczne dla *Galactik Football* jest to, że strzelcy podkręcają piłkę kierowaną do bramki. W wybranych odcinkach zdarza się wykonywanie przez zawodników rzutów karnych. Są one powodowane faulami, nie ma sytuacji, w których, tak jak w realnym futbolu, karny jest dyktowany w związku z dotknięciem piłki ręką przez odbiorcę. Cieszący się po zdobyciu gola zawodnicy nie posiadają indywidualnych „cieszynek”, a ich radość zwykle pokazywana jest na tle innych postaci.

Sekwencje wspólne

W obrębie sekwencji wspólnych warto wskazać, że konwencja boiska w *Galactik Football* zakłada brak rzutów z autu, nie ma również rzutów różnych. Dostyc często pojawiają się rozmowy motywacyjne drużyny przed rozpoczęciem meczu. Gracze najczęściej gromadzą się wtedy w koło. Bardzo widowiskowe są w wielu odcinkach serialu sekwencje rozpoczęcia meczu, w których drużyna konkurująca ze Snow Kids dokonuje spektakularnej prezentacji. Zawodnicy odgrywają swego rodzaju rytualne tańce wojenne przypominające maoryską i nowozelandzką hakę, w wybranych przypadkach łączą się we wspólnej choreografii przy użyciu fluxu. Należy przy tej okazji wskazać, że typowy sposób pokazywania reprezentantów drużyn przeciwnych w serialu opiera się na całkowitym braku ich indywidualizacji – są oni przedstawicielami różnych ras występujących w galaktyce Zaelion, ale każdy z zawodników lub

zawodniczek w obrębie zespołu wygląda i zachowuje się identycznie. Nawet bramkarz jest tym samym modelem postaci różniącym się jedynie kolorem. W kolejnych odcinkach do tych zespołów czasem może dołączyć zindywidualizowana postać, tak jak do Shadows dołączają Mei i Sinedd, ale reszta zespołu pozostaje i tak taka sama.

Futurystyczna konwencja serialu sprawia, że na boisku nie pojawiają się sędziowie, a wszystkie decyzje na temat sytuacji w trakcie meczu podejmują automaty, pokazane jako przesuwane się po liniach droidy. Wykluczony zawodnik od razu pochwytywany jest przez czerwoną kapsułę z polem siłowym i wywożony z boiska. Zautomatyzowany charakter ma także wsparcie medyczne w trakcie kontuzji – poturbowany zawodnik badany jest na boisku przez pojazd medyczny, który udziela pomocy lub zabiera z pola gry poszkodowanego.

Pozostałe sekwencje

Radość zespołu po zwycięstwie często przyjmuje charakter specyficznej prezentacji do triumfalnego zdjęcia lub wspólnego świętowania na boisku, ale sekwencje te są bardzo krótkie. Trener drużyny Snow Kids Aarch reaguje w trakcie meczu bardzo żywiołowo, a w związku z tym, że ma bezpośrednie połączenie głosowe z zawodnikami często ich obcesowo ruga. W drużynie znajduje się tylko jeden rezerwowy przebywający wraz z trenerem i jego asystentem w specyficznej „reżyserce”, z której zarządzają zespołem, w związku z tym jego reakcje pojawiają się przy okazji sekwencji z udziałem trenera. Zaskakujące, że z niewielkimi wyjątkami (np. Artegor Nexus trener Red Tigers i Shadows) najczęściej nie są pokazywani trenerzy innych zespołów.

Publiczność w trakcie meczów również ewoluje z sezonu na sezon. W pierwszym właściwie jej nie ma, a jej reakcje zastępowane są wypowiedziami bliskich i znanych zespołu śledzących mecz z miejsc znajdujących się poza stadionem. W kolejnych sezonach pokazywana jest także sporadycznie publiczność znajdująca się na stadionie, nawet z wykorzystaniem typowych zachowań z realnego futbolu, takich jak „meksykańska fala”.

Razem z kolejnymi sezonami rozwija się koncepcja komentarza sportowego w trakcie meczu. W pierwszym sezonie mecze nie posiadają tego elementu, w kolejnych zaś pojawia się trójka komentatorów, do których w trakcie spotkań przenosi się na krótko akcja. Autorzy serialu starają się mocno nawiązywać w trakcie meczów do konwencji transmisji sportowej w związku z tym oprócz komentatorów pojawiają się w przerwach także zabawne bloki reklamowe, a w trakcie samego meczu zdarzają się powtórki oznaczone literką R (*replay*).

Formalne efekty wzmacniające dynamikę sekwencji meczowych

Dzięki zastosowaniu technologii *motion capture* ruchy zawodników we wszystkich sytuacjach meczowych są niezwykle wiernie oddane, przy czym realistyczne sekwencje ruchowe pochodzą z rejestracji zarówno zachowań i ewolucji piłkarskich¹⁰, jak i z sekwencji akrobatycznych oraz związanych ze sztukami walki i tańcem (capoeira, kung-fu). Interesujące, że zawodnicy wybranych drużyn posługują się sekwencjami ruchowymi przypominającymi zachowania zwierząt. Posłużenie się *mocapem* nie pozwala twórcom na ręczne potęgowanie ekspresji ruchowej bohaterów i używanie większości środków związanych z 12 zasadami animacji Disneya. Nie ma w związku z tym znaczących zniekształceń postaci bohaterów, nawet piłka nie jest odkształcana tak mocno, jak w innych serialach opierających się na grafice 2d. Dynamika w związku z tym potęgowana jest efektami wizualnymi wokół postaci i piłki. Zawodnicy używają różnych kolorystycznie odmian fluxu, pole gry jest pełne rozbłysków, świetlistych torów lotu piłki, efektów naelektryzowania postaci. Bardzo dynamiczne tempo rozgrywki w trakcie meczu kształtowane jest zróżnicowanymi ujęciami kamery, która pokazuje piłkarzy z przodu, z tyłu, z góry, skoncentrowana jest także na detalach ciała i oczywiście na piłce.

Podsumowanie

Twórcy zaprezentowanych wyżej seriali animowanych w różny sposób podchodzą do kreowania dynamiki i tempa rozgrywki meczowej. W *Kapitanie Tsubasa* i *Inazumie Eleven*, które reprezentują kreskówki japońskie, styl i konwencja fabularna mangi/anime mocno oddziałują na dynamikę i tempo wydarzeń na boisku. Mamy tu do czynienia z silnym napięciem między tradycyjną dla mangi chęcią ukazywania stanów emocjonalnych, przeżyć i wspomnień postaci w formie rozbudowanych sekwencji animacji, które jednocześnie spowalniają akcję, a potrzebą odzwierciedlenia dynamiki piłki nożnej. Twórcy tego typu anime muszą w związku z tym umiejętnie żonglować między dłuższymi fragmentami akcji obrazującymi sferę wewnętrznych przeżyć bohaterów, a dynamicznym ukazywaniem pola gry. Jednocześnie muszą pamiętać o potrzebie ekonomicznego prowadzenia animacji, w myśl zasad japońskiej wersji animacji oszczędnej, a w związku z tym używania niewielkiej liczby powtarzal-

¹⁰ Autorzy serialu w rejestracji tych sekwencji skorzystali ze współpracy z zawodnikami tzw. *urbanball*, odmiany piłki nożnej opierającej się na sztuczkach technicznych i widowiskowych zagraniach.

nych sekwencji. W sukurs przychodzą zabiegi i efekty dodatkowo dynamizujące akcję w postaci charakterystycznych dla mangi linii prostych sfokusowanych na zawodniku lub piłce, zwolnionego tempa, podziału ekranu na kilka części, operowania jaskrawymi kolorami itp.

W odniesieniu do *Galactik Football* bardzo wyraźnie widać z kolei, jak wybrana przez twórców technologia realizacji – system *motion capture* mocno warunkuje kształt oddawanych w kreskówce wydarzeń meczowych. Sekwencje zrealizowane przy użyciu systemu przechwytywania ruchu są bardzo wiarygodne, a realizacja sekwencji meczowych w grafice 3d w odróżnieniu od pozostałych scen realizowanych w 2d pozwala nadać tym fragmentom charakter wyjątkowych. Ograniczenia budżetowe związane z kosztownością sekwencji 3d sprawiają jednak, że ujednoliceniu ulegają wizerunki zawodników drużyn przeciwnych. Przepuszczalnie mniejsza liczba zawodników na boisku i redukcja liczby zagrań (brak rzutów różnych, autów itp.) również wynika z limitów ekonomicznych.

W *Supa Strikas* charakterystycznym niespotykanym często w innych kreskówkach zabiegiem jest uwzględnienie wpływu warunków atmosferycznych na przebieg meczu. Warto podkreślić jest również to, że serial w porównaniu z pozostałymi wprowadza najbardziej zaawansowaną indywidualizację zawodników zarówno drużyny protagonistów, jak i w obrębie wszystkich zespołów z nią konkurujących. Zabieg ten istotnie wpływa na poczucie immersji widzów w wydarzenia na boisku.

We wszystkich analizowanych serialach można zauważyć specyficzne i wspólne dla wszystkich elementy dynamizujące prezentację meczu piłkarskiego. Po pierwsze twórcy analizowanych seriali przejmują dla zobrazowania widowiska sportowego konwencję transmisji telewizyjnej wprowadzając m.in. komentatorów sportowych, czy operując ujęciami znanymi z meczów piłkarskich.

Porównując środki wizualne stosowane w transmisjach meczów piłkarskich i badanych serialach warto jednak wskazać także pewne różnice. Seriale nie operują w taki sam sposób warstwą dźwiękowo-muzyczną, w kreskówkach brakuje np. dźwięków odbijanej piłki, za to pojawiają się ilustracyjne utwory muzyczne. Sporadycznie operuje się w serialach także powtórkami, które są charakterystycznym elementem transmisji telewizyjnych.

Wskazując na swoiste dla futbolowych animacji środki wyrazu warto zauważyć, że ważnym i obecnym w wielu serialach zabiegiem jest „wertikalizacja” meczu. Wielokrotnie ma on charakter rozgrywki w pionie – zawodnicy dysponują nadrelną siłą skoku, potrafią wykonywać akrobatyczne ewolucje w powietrzu, ścierać

się o piłkę kilka metrów nad ziemią. Sposobem wzmacniania dynamiki scen jest również odwołanie się do konwencji magii. Zarówno w *Inazumie Eleven*, jak i w *Galactik Football* pozwala ona uczynić regularne zagrania meczowe jeszcze bardziej spektakularnymi wizualnie.

Rozwijający się nurt seriali dla młodych widzów poświęconych piłce nożnej jest wart dalszych badań, tym razem z udziałem ich odbiorców. Wydaje się bowiem, że ważnym, kolejnym pytaniem, które warto zadać w analizie tych produkcji, jest to, czy młodzi odbiorcy łączą ich zawartość z realną dyscypliną sportu, chętnie przecież przez wielu widzów uprawianą. Wizualna intensyfikacja wydarzeń meczowych, odmiennosc przebiegu spotkań i zasad obowiązujących na boisku od realnych meczów, czy też włączanie w warstwę wizualną elementów nadnaturalnych mogą bowiem sprawiać, że ów związek z dyscypliną sportową na tyle się rozluźnia, że konsekwencją popularności badanych kreskówek wcale nie będzie popularność samego sportu. W związku z tym próby osiągnięcia celu, który przyświecał twórcom wielu tych seriali, jakim jest promocja dyscypliny wśród młodych widzów, mogą okazać się nieskuteczne.

Bibliografia

- Brenner, R. E. (2007). *Understanding manga and anime*. Libraries Unlimited.
- Bryant, J. (2003). Przyjemność widza a przemoc w telewizyjnych transmisjach sportowych. W: A. Gwóźdź (red.), *Media, eros, przemoc: Sport w czasach popkultury* (s. 253–274). Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”. <https://jbc.bj.uj.edu.pl/dlibra/publication/679799/edition/648104>
- Burnton, S. (2018, 14 czerwca). How the BBC made its 2018 World Cup trailer entirely out of tapestry. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/football/2018/jun/14/how-the-bbc-made-their-2018-world-cup-trailer-entirely-out-of-tapestry>
- Cheska, A.T. (1978). Sports Spectacular: The Social Ritual of Power. *Quest*, 30(1), 58–71. <https://doi.org/10.1080/00336297.1978.10702801>
- Desai, S. (2022, 19 stycznia). 8 fundamental skills you need to develop to become a better football player. Red Bull. <https://www.redbull.com/in-en/basic-football-skills-drills-training>
- Eberle, K. (2015, 27 lipca). Animation Styles: What Makes Anime Unique. *Show Me The Animation*. <https://showmetheanimation.com/features/animation-styles-what-makes-anime-unique/>
- Lamarre, T. (2009). *The anime machine: A media theory of animation*. University of Minnesota Press.
- MacWilliams, M.W. (red.). (2008). *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*. Abingdon.
- Melosik, Z. (2017). *Piłka nożna Tożsamość, kultura i władza*. Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza.

- Milne, M. (2016). *The Transformation of Television Sport*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1057/9781137559111>
- Morse, M. (2003). Sport w telewizji: Powtórka i przedstawienie na ekranie. W: A. Gwóźdź (red.), *Media, eros, przemoc: Sport w czasach popkultury* (s. 21–56). Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”.
- Neitzel, B. (2003). Piłka można – Grana i powiadana. Rozważania na temat narratywizacji gier w transmisjach telewizyjnych. W: A. Gwóźdź (red.), *Media, eros, przemoc: Sport w czasach popkultury* (s. 253–274). Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”. <https://jbc.bj.uj.edu.pl/dlibra/publication/679799/edition/648104>
- Ostrowski, A. (2021). *Telewizyjne imperium sportowe. Prawdy i fikcje*. Oficyna Wydawnicza Atut.
- Shah, M.R., Ahmad Rafi, M.E., Perumal, V. (2023). Investigating Storytelling Differences Between Western and Eastern Computer Animation. W: F. Mustaffa, R. Sitharan, J.S. Mohd Nasir (red.), *2nd International Conference on Creative Multimedia 2022 (ICCM 2022)* (s. 124–133). Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-494069-57-2_15
- Sitkiewicz, P. (2009). *Małe wielkie kino: Film animowany od narodzin do końca okresu klasycznego*. Wydawnictwo słowo/obraz/terytoria.
- Stein, M., Janetzko, H., Breitreutz, T., Seebacher, D., Schreck, T., Grossniklaus, M., Couzin, I.D., Keim, D.A. (2016). Director’s Cut: Analysis and Annotation of Soccer Matches. *IEEE Computer Graphics and Applications*, 36(5), 50–60. <https://doi.org/10.1109/MCG.2016.102>
- Talom, C. (2019). Duality of American and Japanese Animation. *The Artifice*. <https://the-artifice.com/american-japanese-animation/>
- Wallace, J.L., Norton, K.I. (2014). Evolution of World Cup soccer final games 1966–2010: Game structure, speed and play patterns. *Journal of Science and Medicine in Sport*, 17(2), 223–228. <https://doi.org/10.1016/j.jsams.2013.03.016>
- Wells, P. (2011). From Melbourne Cooper to Match of the Day and Mo-Cap: Motion as Metaphor and Metaphysics in Animated Sport. *The International Journal of the History of Sport*, 28(8–9), 1219–1234. <https://doi.org/10.1080/09523367.2011.567774>
- Wells, P. (2014). *Animation, Sport and Culture*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1057/9781137027634>
- Wells, P. (2019). Just Do It, Impossible Is Nothing: Animation and Sports Commercials. W: M. Cook, K.M. Thompson (red.), *Animation and Advertising* (s. 179–193). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-27939-4_9