

**MARTA MACIEJEWSKA**

Uniwersytet Gdański

<https://orcid.org/0000-0002-0482-9903>

## Kulturotwórcza rola *Irish Folklore Trilogy* Cartoon Saloon w kontekście historii irlandzkiej animacji

### The Cultural Role of the *Irish Folklore Trilogy* by Cartoon Saloon in the Context of the History of Irish Animation

Artykuł recenzowany / Peer-reviewed article

#### Abstract

The topic of this article is a brief analysis of the work of the Irish animation studio Cartoon Saloon, with particular emphasis on the so-called *Irish Folklore Trilogy* – *The Secret of Kells* (2009), *Song of the Sea* (2014), and *Wolfwalkers* (2020). These films, both visually and plot-wise, are broadly representative of Irish culture, referencing historical events (e.g. the creation of the Book of Kells, the history of the town of Kilkenny), folk tales and beliefs (e.g. characters such as the selkies and werewolves of Ossory), and traditional design. By telling the story of Irish culture in a way that is visually and narratively appealing, as well as comprehensible to a wide audience (by explaining history and folklore through a contemporary perspective, as well as by narrating from the perspective of child characters), these films become a sui generis promotion of the Green Isle. Additionally, in order to fully situate Cartoon Saloon's work in a historical and production studies context, and to draw attention to its incredible importance to the art of animation, the author examines the history of Irish animated film.

**Keywords:** Irish animation; animated film; Cartoon Saloon; Irish Folklore Trilogy; cinema

#### Abstrakt

Przedmiotem artykułu jest krótka analiza działalności irlandzkiego studia animacji Cartoon Saloon, ze szczególnym naciskiem na tzw. *Irish Folklore Trilogy* – *Sekret księgi z Kells* (2009), *Sekrety morza* (2014) oraz *Sekret wilczej gromady* (2020). Obrazy te, zarówno w warstwie wizualnej, jak i fabularnej stanowią szeroko pojętą reprezentację irlandzkiej kultury, odwołując się do wydarzeń historycznych (jak powstanie Księgi z Kells, historia miasta Kilkenny), podań i wierzeń ludowych (postacie takie jak *selkie* i wilkołaki z Ossory) oraz tradycyjnego wzornictwa. Opowiadając o irlandzkiej kulturze w sposób atrakcyjny wizualnie i narracyjnie, a także zrozumiały dla szerokiego grona odbiorców (dzięki objaśnianiu historii i folkloru przez pryzmat współczesnej perspektywy, a także dzięki narracji z perspektywy postaci dziecięcych), te filmy stają się swoistą promocją Zielonej Wyspy. Dodatkowo, by w pełni umiejscowić działalność Cartoon Saloon w kontekście historycznym i produkcyjnym, a także zwrócić uwagę na jego niebywałą wagę dla sztuki animacji, autorka przygląda się historii irlandzkiego filmu animowanego.

**Słowa kluczowe:** animacja irlandzka; film animowany; Cartoon Saloon; Irish Folklore Trilogy; kino

#### O autorce

**Marta Maciejewska** – filmoznawczyni, polonistka, anglistka, menedżerka kultury. Absolwentka UG i SGH w Warszawie. Współredagowała książki: *Orson Welles. Twórczość – recepcja – dziedzictwo* (2016), *Racism and Trauma* (2018) oraz *Censorship, Politics and Oppression* (2018), jest także autorką monografii *Dialektyka formy. Pełnometrażowe filmy fabularne Jana Svankmajera* (2023).

Jej artykuły ukazały się między innymi w „Ekranach”, „Panoptikum”, „Kulturze Popularnej”, „Literaturze i Kulturze Popularnej” oraz w licznych tomach zbiorowych. Pracuje w Zakładzie Filmu i Mediów oraz Akademickim Centrum Języka Polskiego i Kultury Polskiej dla Cudzoziemców na Uniwersytecie Gdańskim.

W ostatnich latach kinematografia irlandzka staje się coraz bardziej rozpoznawalna – głównie dzięki twórcom, nominacjom do międzynarodowych nagród i zagranicznej dystrybucji. Wystarczy wspomnieć o dorobku prawdopodobnie najpopularniejszego w Hollywood reżysera irlandzkiego pochodzenia, Martina McDonagha, który po zrealizowaniu nagrodzonego Oscarem krótkometrażowego *Sześciostrzałowca* (2004) nakręcił trzy szeroko rozpowszechniane i wielokrotnie wyróżniane filmy fabularne. Jego kolejne, czwarte pełnometrażowe dzieło to osadzone w Irlandii pod koniec wojny domowej *Duchy Inisherin* (2022), które pod względem liczby nagród i nominacji wyprzedziły wszystkie poprzednie filmy McDonagha, a po międzynarodowej dystrybucji kinowej trafiły do oferty platform VOD (w Polsce można je obejrzeć między innymi na Disney+, Apple TV oraz Prime Video<sup>1</sup>), dzięki czemu przysłużyły się propagowaniu działalności twórców z Zielonej Wypsy.

Produkcje irlandzkie lub takie, których akcja rozgrywa się w Irlandii, cieszą się także zainteresowaniem innych platform streamingowych. W pierwszej połowie 2024 roku Netflix wprowadził do dystrybucji dwie irlandzko-amerykańskie realizacje, w których stereotypowo rozumiana „irlandzkość” jest stale podkreślana (czy wręcz karykaturalnie eksploatowana): komedię romantyczną *Irlandzkie życzenie* (reż. Janeen Damian), skupiającą się na zieleni i magiczności Irlandii (dzięki magicznemu starożytnemu głazowi głównej bohaterce udaje się wpłynąć na rzeczywistość), oraz serial *Bodkin* (stworzony przez Jazę Scharfą), osadzony w pochmurnym nadmorskim miasteczku i przesadnie podkreślający kulturowy dystans między wiecznie zadowolonymi Amerykanami a wycofanymi, stale przesiadującymi w okolicznym pubie i skorymi do bójkę Irlandczykami. W okołofilmowym dyskursie nie brakuje jednak dzieł, które opowiadają o tym kraju w sposób bardziej złożony – jak nakręcona w języku irlandzkim *Cicha dziewczyna* (2022) Colma Bairéada, nominowana do Oscara w kategorii najlepszy film nieanglojęzyczny, czy *Kneecap. Hip-hopowa rewolucja* (2024) Richa Peppiatta, ukazujący tworzenie irlandzkojęzycznego rapu jako sposób kulturowej emancypacji i narzędzie buntu.

Wskazane powyżej tytuły i nazwiska to jedynie niewielka reprezentacja, którą przy okazji innego artykułu można byłoby poszerzyć (co w niniejszym numerze „Kontekstów” robi Paweł Biliński) – podaję te przykłady jedynie dla kontrastu, by podkreślić, że choć w zakresie filmu i serialu aktorskiego produkcje i koprodukcje irlandzkie w ostatnim czasie są wyjątkowo zauważalne międzynarodowo, to z podobnie szeroką rozpoznawalnością nie mamy do czynienia na gruncie filmu animowanego. Nie ulega wątpliwości, że dystrybucja, produkcja i promocja wspomnianych wyżej tytułów *live action* wyglądały inaczej niż w przypadku kina animowanego, które stanowi swoistą niszę – niektóre z nich miały chociażby wsparcie finansowe największych platform streamingowych. W moim przekonaniu pomimo tych różnic warto jednak traktować

MARTA MACIEJEWSKA

## Kulturotwórcza rola *Irish Folklore Trilogy* Cartoon Saloon w kontekście historii irlandzkiej animacji

obie te dziedziny jako równorzędnie reprezentujące kinematografię Irlandii<sup>2</sup>.

Twórczość Tomma Moore’a oraz jego współpracowników ze studia Cartoon Saloon, której w dalszej części zostanie poświęcony niniejszy artykuł, stanowi w tym zakresie wyjątek, pełniąc funkcję popularyzatorską i kulturotwórczą wobec zjawiska produkowanych w Irlandii filmów animowanych. Zanim jednak omówię rolę i właściwości *Irish Folklore Trilogy*, skupię się na krótkim wprowadzeniu w historię współczesnej animacji irlandzkiej, by przybliżyć kontekst produkcji i dystrybucji, w jakim powstał wspomniany cykl. Niniejszy artykuł stanowi bowiem wyłącznie szkic, wprowadzenie do analizy tematów i języka zaproponowanego przez twórców trylogii, która – między innymi ze względu na głębokie zakorzenienie w celtyckiej mitologii i ornamentyce, a także ich powiązanie z historią Irlandii – zasługuje na odrębny, bardziej kompleksowy tekst analityczny. Moim celem jest próba odpowiedzi na pytanie, jakie czynniki zewnętrzne (związane z uwarunkowaniami historycznymi irlandzkiej animacji) oraz strategię (decyzje) twórcze wpłynęły na to, że *Sekret Księgi z Kells*, *Sekrety morza* i *Sekret wilczej gromady* stały się dziełami reprezentatywnymi dla irlandzkiego kina animowanego.

### Animacja irlandzka – rys historyczny

Pierwsze próby tworzenia filmów animowanych w Irlandii podejmowane były już na początku XX wieku – najbardziej znana z nich to zrealizowana około 1910 roku przez Jamesa Horgana, pioniera kina na Zielonej Wypisie, *Youghal Clock Tower* (tytułowana alternatywnie *Clock Tower Animation*)<sup>3</sup>. W tej niespełna trzydziestosekundowej miniaturze poklatkowo wprowadzona w ruch wieża beztrudno „tańczy”, podczas gdy inne budynki na ulicy nie poruszają się, są elementami fotografii. Eksperyment podjęty przez jednego z trzech braci z Youghal, których rodzinna działalność dotyczyła przede wszystkim rejestracji uroczystości religijnych i lokalnych wydarzeń, okazał się jednak „fałszywym zwiastunem”<sup>4</sup> nowego zjawiska, do połowy wieku powstało bowiem niewiele irlandzkich animacji<sup>5</sup>. Warto jednak wspomnieć także o Franku Leahu

– urodzonym w Stockport rysowniku, który w 1917 roku przekazał producentowi Normanowi Whittenowi i reżyserowi Jackowi Warrenowi swoje ilustracje, na podstawie których miał powstać film animowany *Ten Days Leave*. Choć brakuje informacji dotyczących treści tego dzieła, zdaniem Giannalberta Bendazziego tytuł może wskazywać na historię o żołnierzu przebywającym na urlopie<sup>6</sup>.

Lata 60. to z kolei praca posiadającego spore zaplecze techniczne Radio Teilifís Éireann (z którego wyrośnie później wytwórnia Quin Films), produkującego animacje krótkometrażowe oraz animowane napisy do filmów, jak w przypadku serialu *Amuigh Faoin Speir*, do którego sekwencje animowane tworzył pochodzący z Holandii Gerrit van Gelderen. Na ten okres przypada także początek działalności studia Guntera Wolfe'a, które zasłynęło z tworzenia animowanych reklam. Najbardziej znana z nich to ta promująca herbatę *Lyons Tea Minstrels*, przedstawiająca tytułowe postacie, śpiewem i prostymi planszami marketingowymi zachęcające do kupowania i spożywania rzeczzonego produktu.

Rozkwit autorskiego filmu animowanego w Irlandii przypadł na lata 70. i 80. – za sprawą twórczości chociażby Aidana Hickeya (znanego z niespełna jedenastominutowego *An Inside Job* z 1987 roku), Tima Bootha (autora między innymi *The Prisoner* z 1983 roku) i Steve'a Woodsa (współzałożyciela Galway Film Fleadh). Wydarzeniem przełomowym dla irlandzkiej animacji było przeniesienie amerykańskiej wytwórni Sullivan Bluth Studios do Dublina. Jej założyciel, Don Bluth, był pracownikiem Disneya (przez Thomasa Walsha nazywany „dublińskim Disneyem”<sup>7</sup>), zrealizował w Irlandii kilka animowanych filmów pełnometrażowych, między innymi *Pradawny łód* (1988), *Wszystkie psy idą do nieba* (1989) i *Zakochanego pingwina* (1995), które – choć przeznaczone dla małego widza – były trochę odważniejsze niż „grzeczne” filmy Disneya, na co wskazuje Liam Burke: „nowo odkryta autonomia reżysera pozwoliła na eksplorację mroczniejszych tematów, a filmy te stanowiły dla Disneya znaczną konkurencję pod względem kasowym”<sup>8</sup>. Ponadto firma Blutha oferowała nowe miejsca pracy (w listopadzie 1986, rok po otwarciu w Dublinie, zatrudniała około stu pracowników<sup>9</sup>), a przede wszystkim miała wkład w kształcenie nowych irlandzkich animatorów – z myślą o rozwoju przyszłych współpracowników Sullivan Bluth Studios zapoczątkowało kurs animacji w dublińskim Ballyfermot College of Further Education, na bazie którego powstała Irish School of Animation<sup>10</sup>. Studiował tam bohater dalszej części artykułu, Tomm Moore. Sztuki animacji od 1997 roku można było uczyć się także na południu kraju, w The Dun Laoghaire Institute of Art, Design and Technology (IADT). Obecnie takie kursy proponuje aż trzysta szkół<sup>11</sup>.

Od lat 80. do połowy lat 90. w Irlandii funkcjonowało kilka zagranicznych studiów animacji – między innymi Emerald City oraz Murakami Wolf (późniejsze Fred Wolf Films), które na początku swojej działalności, jeszcze w Stanach Zjednoczonych, zajmowało się głównie two-

zeniem reklam<sup>12</sup>. Ze względu na trudności w dotarciu do widzów i międzynarodową dominację Disneya (w połowie lat 90. powstały pełnometrażowe superprodukcje tego studia, takie jak *Król Lew* [1994] i *Toy Story* [1995], zrealizowane przez studio Pixar we współpracy z Disneyem) wiele instytucji skupiało się na produkowaniu krótkometrażowych animacji, co wydawało się tańsze i pozwalało na bardziej autorskie realizacje, niekoniecznie skierowane do dziecięcej publiczności. Choć dystrybucja tych filmów była ograniczona, gwarantowała przynajmniej publiczność festiwalową i szansę na wyróżnienia na wydarzeniach w rodzaju Irish Animation Festival. W tym czasie powstały realizacje takie jak *Midnight Dance* (1996) Johna McCloskeya, stanowiący interpretację utworu Camille'a Saint-Saënsa *Danse Macabre*, czy przywodzący na myśl twórczość Nicka Parka i Adama Elliota plastelinowy *Guy's Dog* (1997) w reżyserii Rory'ego Bresniana. W latach 90. tworzone także krótkometrażowe filmy, które odnosiły się do irlandzkiej przyrody (*The Last Elk* [1998] Alana Shannona opowiadający o jeleniu olbrzymim, gatunku, który wyginął) i kultury (wyreżyserowana przez Edith Pieperhoff adaptacja piosenki o bączku żółtawym – *An Bonnán Buí* [1995]). Choć brakowało dofinansowań dla animacji krótkometrażowej, od 1991 roku w Irlandii funkcjonowała założona między innymi przez Steve'a Woodsa i Cathalą Gaffneya (współwłaściciela studia Brown Bag<sup>13</sup>) Anamú Animation Base, która miała na celu wspieranie rozwoju i promowanie animacji niezależnej<sup>14</sup>.

Kamieniem milowym było wsparcie Irish Film Board, która w 1995 roku zainicjowała Frameworks, czyli program dofinansowania dla krótkich filmów animowanych<sup>15</sup>. Po kilku latach wysiłki włożone w rozwój tych produkcji się opłaciły, irlandzka animacja zaczęła bowiem być dostrzegana za granicą. W 2002 roku podczas 74. ceremonii wręczenia Oscarów w kategorii najlepszy film krótkometrażowy konkurowały ze sobą dwie irlandzkie produkcje: *Pięćdziesiąt procent szarości* (2001) Ruairíego Robinsona i *Oczyszcmy się z grzechów* (2001) Cathalą Gaffneya.

Animacje krótkometrażowe nie przynosiły jednak tyle zysku, co produkcje kinowe, dlatego wytwórnie pracowały nad realizacją pomysłów wpisujących się jakoś w globalne trendy. Na przełomie wieków powstało w Irlandii także kilka pełnometrażowych animacji – głównie międzynarodowe koprodukcje dublińskiego studia Terraglyph Production, takie jak *Carnivale* (2000, reż. Deane Taylor), *Duck Ugly* (2000, reż. Emmanuel Klotz i Deane Taylor) i *Ratunku, jestem rybka!* (2000, reż. Stefan Fjeldmark, Michael Hegner i Greg Manwaring), a w późniejszym okresie kilka filmów studia Magma Films, jak na przykład dobrze przyjęty i dystrybuowany w 120 krajach *Renifer Niko ratuje święta* (2008, reż. Michael Hegner i Kari Juusonen), który cztery lata później doczekał się kontynuacji (*Renifer Niko ratuje brata* [2012, reż. Kari Juusonen i Jørgen Lerdam]). Wszystkie te filmy, skierowane głównie do dzieci, zrealizowane zostały we współpracy z innymi kinematografiami i przygotowa-

ne do międzynarodowej dystrybucji, były jednak niezbyt oryginalne pod względem formalnym i fabularnym. Produkowane zgodnie z wiodącymi technikami cyfrowymi, powielają bajkowe historie personifikujące zwierzęta, wciąż brakuje tu jednak jakiegoś indywidualnego, autorskiego rysu, wyróżniającego animację irlandzką czy ustanawiającego charakterystyczne cechy irlandzkiej szkoły animacji, obecne w filmach krótkometrażowych, niejednokrotnie odnoszących się do celtyckiego folkloru czy historii Irlandii – takie elementy rozpoznawalne dla irlandzkiej animacji sugeruje bowiem Giannalberto Bendazzi (przywołując jako przykłady filmy Steve’a Woods’a *Ireland 1848* [1996], odnoszącego się do okresu Wielkiego Głodu, oraz *An Cailleach Bhéarra* [2007] w reżyserii Naomi Wilson, stanowiącego reinterpretację mitu o starej czarownicy)<sup>16</sup>. Z kolei Maeve Connolly, podobnie jak artysta i animator Andrew Kavanagh, stwierdza, że jednym z wyznaczników charakteryzujących animację irlandzką jest silne zakorzenienie w tekstach literackich i innych tekstach kultury („konstrukt irlandzkiego filmowca jako autora z silnymi wpływami literatury i teatru”) – nie tylko lokalnych<sup>17</sup>. Cech irlandzkiej szkoły animacji można znaleźć zdecydowanie więcej, jednak w moim przekonaniu jest to temat do rozważenia w oddzielnym artykule.

„Czy jest możliwe – zastanawiał się w 2009 roku Liam Burke – stworzenie w Irlandii tradycyjnego, ręcznie rysowanego filmu, który cieszyłby się międzynarodowym zainteresowaniem i osiągnąłby *box office’owy* sukces?”<sup>18</sup>. Badacz częściowo sam odpowiedział sobie na to pytanie, za przykład takiej animacji podając zrealizowany w studio Cartoon Saloon *Sekret Księgi z Kells* (2009), wyreżyserowany przez Tomma Moore’a we współpracy z Norą Twomey<sup>19</sup>.

### Cartoon Saloon i Irish Folklore Trilogy

Istniejące od 1999 roku Cartoon Saloon to studio animacji z siedzibą w Kilkenny, założone przez troje animatorów – Tomma Moore’a, Paula Younga i Norę Twomey. Ta obchodząca w ubiegłym roku dwudziestopięciolecie istnienia firma może poszczycić się licznymi nominacjami (między innymi do Oscara i Złotych Globów) oraz nagrodami filmowymi (BAFTA i Emmy). Jak dotąd większość pełnometrażowych animacji Cartoon Saloon – poza wyreżyserowanym przez Twomey *Smokiem mojego taty* (2022) wyświetlanym na Netfliksie oraz filmem Jeremy’ego Purcella *Wyspa Puffinów. Nowi przyjaciele* (2023) – otrzymała nominację do nagród Amerykańskiej Akademii, były także szeroko dystrybuowane za granicą, można zatem mówić o ich międzynarodowej rozpoznawalności. Poza długimi filmami w dorobku studia można znaleźć także seriale dla dzieci (najbardziej znany z nich to dystrybuowana przez Netflix’a *Wyspa puffinów* [2015–2016]) oraz wiele animacji krótkometrażowych. Obecnie trwają prace nad kolejnym filmem pełnometrażowym, zaplanowanym na 2026 rok *Juliánem* w reżyserii Louise Bagnall, która

wcześniej pracowała z Cartoon Saloon przy *Sekretach morza i Żywicielu* (2017, reż. Nora Twomey)<sup>20</sup>.

Analizując twórczość Cartoon Saloon, odnoszę wrażenie, że ich celem jest nie tylko produkcja filmów animowanych dla młodej widowni oraz startowanie w rywalizacjach o międzynarodowe nagrody, lecz także popularyzacja i współczesna reinterpretacja folkloru i mitologii celtyckiej. Studio, we współpracy z Fócas Films, zrealizowało *Cúl an Tí*, „serię, która celebrytuje tradycyjną irlandzką pieśń w całej jej urzekającej urodzie w pięknych, ręcznie rysowanych i cyfrowo animowanych filmach”<sup>21</sup>. Każdy odcinek, przygotowany w innym stylu i przez inną osobę, jest szansą na zaistnienie młodych irlandzkich animatorów i animatorek, często jeszcze studiujących w szkołach filmowych. Tego typu działalność umożliwia rozwój kolejnym pokoleniom twórców i twórczyń animacji, którzy już na wczesnym etapie edukacji mają szansę pracować nie tylko nad rzemiosłem, lecz także nad autorskim, indywidualnym językiem filmu, jednocześnie odnosząc się do fundamentów własnej kultury.

Innym projektem studia nawiązującym do tradycyjnej muzyki irlandzkiej jest seria *Anam An Amhráin* (2009–2010), składająca się z dziesięciu odcinków stanowiących wizualizację pieśni gaelickich, takich jak *An Gréasaí Bróg*, *Tá Dhá Ghabhairín Bhuí Agam* czy *Óró Sé do Bheatha Abhaile*. Te krótkie formy zrealizowane przez szerokie grono twórców – w tym Tomma Moore’a, Norę Twomey, Lily Bernard i Rossa Stewarta – opierają się na podróży znanego z wykonywania pieśni w tradycyjnym stylu *sean-nós* muzyka Iarli Ó Lionáirda przez Irlandię po to, by zaprosić innych artystów do wspólnego, nowego zagrania tradycyjnych utworów. Ich współczesne reinterpretacje stają się przyczynkiem do stworzenia animowanych wideoklipów przybliżających widzom historię, które opowiadają, i tym samym pomagają w zrozumieniu irlandzkiego folkloru.

Obie wspomniane serie nie były jednak dobrymi towarami eksportowymi – choć *Anam An Amhráin* odnosił sukcesy na międzynarodowych festiwalach (został nagrodzony na włoskim *Cartoons on the Bay* i hiszpańskim *Animadrid*), w międzynarodowych bazach (jak na przykład Internet Movie Database) można znaleźć niewiele informacji na temat obu produkcji, a ponadto nie są one obecne na ogólnodostępnych platformach (Cartoon Saloon udostępnia na swoim kanale na YouTube jedynie krótkie fragmenty; można także zakupić wydania DVD bezpośrednio przez stronę studia). Najwyraźniej takie zakorzenienie w irlandzkiej kulturze i języku – w większości lokalnym, nieznanym i nieużywanym poza Irlandią – okazało się dla potencjalnej międzynarodowej widowni zbyt hermetyczne. Zupełnie inaczej było jednak w przypadku *Irish Folklore Trilogy*.

Jak zauważa Luke Malone, „trylogia folklorystyczna Cartoon Saloon, poprzez ożywienie mitycznych postaci i obrazów, była próbą promowania przeszłości Irlandii jako źródła wskazówek w teraźniejszości, ośmielenia uznania dla natury i dostarczenia odpowiedzi widzom po-

szukującym sensu w szybko zmieniającym się świecie<sup>22</sup>. W *Sekrecie Księgi z Kells* (2009, reż. Tomm Moore i Nora Twomey), *Sekretach morza* (2014, reż. Tomm Moore) i *Sekrecie wilczej gromady* (2020, reż. Tomm Moore i Ross Stewart) mamy do czynienia z nagromadzeniem związanych z Irlandią historycznych, mitycznych i wizualnych motywów, które mogą pełnić dwojaką funkcję: zarówno eksponują elementy folkloru celtyckiego jako definiujące irlandzką kulturę, jak i dyskutują z pojęciem tożsamości narodowej, jako stale ulegającej przeobrażeniu<sup>23</sup>. Tło historyczne, jak powstanie *Księgi z Kells* czy funkcjonowanie miasta Kilkenny w XVII wieku, zostaje poddane reinterpretacji, by opowiedzieć o kształtowaniu i funkcjonowaniu narodu w odniesieniu nie tylko do tradycji czy faktów historycznych, lecz także do punktu widzenia współczesnego odbiorcy (dlatego istotną rolę w filmach odgrywają przyroda i podmiotowość zwierząt – Moore zaznacza, że w *Sekrecie wilczej gromady* kluczowym zagadnieniem były prawa zwierząt<sup>24</sup>).

Derek Scally w książce *Najlepsi katolicy pod słońcem. Pożegnanie Irlandczyków z Kościołem* określa *Księgę z Kells* „oczywistym punktem wyjścia”<sup>25</sup>, od którego „można by zacząć podróż w głąb chrześcijańskiej przeszłości Irlandii”<sup>26</sup>, podkreślając jej idealizację jako symbolu religijności w Irlandii oraz popularność wśród zagranicznych turystów, chętnie odwiedzających dubliński Trinity College, gdzie jest przechowywana. W *Sekrecie Księgi z Kells* ta waga zostaje podtrzymana, a ponadto warto podkreślić za Marią O’Brien, że „film podważa religijne pochodzenie [manuskryptu], łącząc elementy pogańskie z bardziej przewidywanymi wątkami katolickimi”<sup>27</sup>. Otrzymujemy zatem romantyczną wersję irlandzkiej historii, w której religia spleciona jest z naturą i stanowi osobistą interpretację: brat Aidan z Iony tłumaczy małemu Brendanowi, że przy ozdabianiu manuskryptu należy używać wyobraźni, i mówi, że z roślin i skał można się wiele dowiedzieć, a szmaragdowy tusz przygotowywany jest z owoców rosnącego w lesie dębu. Przyroda i magia umożliwiają chłopcu zarówno dalszą pracę nad *Księgą*, jak i samopoznanie<sup>28</sup> – pomagają mu w tym wróżka Aisling (której imię nawiązuje do gatunku mitopeicznego wiersza sennego i wizyjnego rozwijanego w poezji gaelickiej) oraz biały kot Pangur Bán (nieprzypadkowo noszący imię pochodzące ze staroirlandzkiego wiersza<sup>29</sup>). Zadaniem Brendana jest pokonanie węża Croma Cruacha (czczonego w czasach przedchrześcijańskich) i zabranie mu kryształu, który pozwoli dokończyć pracę – zgodnie z historią prezentowaną w filmie święta księga Kościoła rzymskokatolickiego jest więc zakorzeniona w wierzeniach celtyckich i bez nich nie mogłaby powstać.

Akcja *Sekretów morza*<sup>30</sup> z kolei rozgrywa się współcześnie i nie jest skupiona wokół tematu religii – to zagadnienie jest jedynie zaprezentowane z przymrużeniem oka w postaci świątobliwej babci. Tym razem Moore wprowadza bohaterów z mitologii celtyckiej, by skupić się na zagadnieniu utraty bliskiej osoby. Kiedy mała Saoirse przychodzi na świat, jej matka znika w morskich głębinach

– kobieta jest *selkie* (posiada umiejętność transformacji w fokę) i ten dar przekazuje córce. Dziewczynka wraz z bratem Benem, który obwinia ją o domniemaną śmierć matki, pewnego dnia muszą opuścić dom w nadmorskiej miejscowości i przenieść się do babci, która chce pomóc ich nieradzącemu sobie z trudnymi emocjami ojcu (Connor, który pracuje jako latarnik, po szóstych urodzinach córki za często zagląda do pubu). Dzieci nie mają zamiaru zostać z babcią i planują wrócić po swojego psa Cú. Po drodze spotykają wiele fantastycznych istot – reżyser wskazuje tym samym na ciągłe przenikanie się współczesności z wierzeniami przedchrześcijańskimi, stykanie się tych dwóch uniwersów dzięki interakcji dzieci z postaciami znanymi z mitologii celtyckiej (Luke Malone zauważa zresztą, że postacie dziecięce w *Irish Folklore Trilogy*, ze względu na swoją niewinność, niedojrzałość i relatywnie krótkie doświadczenie życia we współczesności, stanowią instancję odpowiednią do „eksplorowania złożonej dynamiki między starą a nową Irlandią, między odległym innym światem a dobrze znaną powszedniością”<sup>31</sup>). Śpiew *selkie* ma pomóc w uratowaniu *daoine sith*, grupy magicznych ludzi, których sowing wiedźma Macha zamienia w kamienie. Ponadto w filmie pojawia się postać *seanchaí* (opowiadającego historie)<sup>32</sup>, który pomaga Benowi zrozumieć, dlaczego Macha stanowi zagrożenie, oraz historia boga morza mac Lira.

W *Sekrecie wilczej gromady* jednym z najważniejszych odniesień ludowych są legendy o istotach zmiennokształtnych, zwłaszcza o wilkołakach z Ossory<sup>33</sup>. Moore miał usłyszeć o tych postaciach jako dziecko, w trakcie programu Young Irish Film Makers<sup>34</sup>. Przedstawiając historię przyjaźni dwóch nastolatków żyjących w XVII-wiecznym Kilkenny – pochodzącej z Anglii córki myśliwego Robyn Goodfellowe<sup>35</sup> i posiadającej umiejętność zamieniania się w wilczycę Mebh Óg MacTíre – reżyser próbuje połączyć dwie strony irlandzkiej historii, tę związaną z religią i cywilizacją<sup>36</sup> z tą zakorzenioną w folklorze. Bohaterki, wywodzące się z różnych grup – jedna pochodzi z kraju kolonizatorskiego, a druga jest reprezentantką bliskiej naturze „irlandzkości” – przedstawione są jako równe sobie, potrafiące połączyć siły, by sprzeciwić się głównemu antagoniście (Lordowi Protektorowi, którego, jak piszą Luke Malone i Daithí Kearney, „można interpretować jako Olivera Cromwella, który oblegał Irlandię pod koniec lat 40. XVI wieku”<sup>37</sup>), uwolnić przetrzymywaną przez niego matkę Mebh (jej uwięzienie to metafora podporządkowywania Irlandii władzy) i zjednoczyć watahę, której ze względu na rozwój miasta ogranicza się miejsce do zamieszkania. Robyn i jej ojciec po ugryzieniu przez *wolfwalkers* nabierają zdolności przemiany w wilki, co można rozumieć jako przyjęcie ich do narodu irlandzkiego, po czym wraz z Mebh i jej matką tworzą jedną rodzinę – brzmiałoby to jak *happy end*, gdyby nie to, że wysiedlone z lasu wilki muszą uciekać (w domyśle wypłenianie przez najeźdźcę przemocą tego, co symbolicznie irlandzkie, będzie kontynuowane).

Poza motywami wszystkie trzy animacje łączy nawiązywanie do celtyckiej ornamentyki: magiczne światy wykreowane przez Moore'a i jego współpracowników pełne są celtyckich splotów czy podobizn mitycznych postaci, ukrytych w otoczeniu bohaterów – w liściach (*Sekret wilczej gromady*) i pniach (*Sekret Księgi z Kells*) drzew, kamieniach (*Sekrety morza*) czy nawet płatkach śniegu (*Sekret Księgi z Kells*). „Sztuka w starożytnej Irlandii – co podkreśla James T. Spartz – osiągnęła punkt szczytowy między IX a XII wiekiem. Pogańskie symbole, w tym zygaki, fale, spirale i romby, w sztuce celtyckiej zostały połączone ze skandynawskimi i wschodnimi”<sup>38</sup>. Dynamiczne kształty mają dwojaki charakter: z jednej strony sugerują ruch, z drugiej zaś, ze względu na pieczołowitość, z jaką zostały przygotowane – porządek i symetrię. Patrick Weston Joyce stwierdza, że artyści malujący i kopiujący ornamenty na manuskryptach łączyli wspomniane motywy oraz „tworzyli różnorodne wzory i rozwijali nowe i intrygujące formy o cudownym pięknie i symetrii”<sup>39</sup>.

Tę ornamentykę twórcy *Irish Folklore Trilogy* ożywiają za pomocą animacji, nadając jej magiczne właściwości (a animacja – zdaniem niektórych artystów – to przecież właśnie „magiczny zabieg”, alchemia<sup>40</sup>). W *Sekrecie Księgi z Kells* przedstawiona przed napisami końcowymi kaligrafia na tytułowym manuskrypcie, przyozdobiona celtyckimi symbolami (w tym triquetrami), motywami roślinnymi, zwierzęcymi i podobiznami ludzkimi (między innymi Brendana), po otwarciu książki zaczyna się poruszać, w pewnym sensie staje się żywym organizmem – takie przedstawienie artefaktu pozwala myśleć o bliskich relacjach między chrześcijaństwem a naturą, na które wskazywałam wcześniej<sup>41</sup>. Inspirację dla twórców stanowiło średniowieczne malarstwo, które wpłynęło także na ukazanie postaci: początkowo miały przypominać te trójwymiarowe, ze współczesnych produkcji Disneya, jednak z czasem ich forma uległa uproszczeniu<sup>42</sup>. Główne założenie Tomma Moore'a dotyczyło dwuwymiarowości obrazu oraz bogatej kolorystyki, co miało upodobnić film do średniowiecznej sztuki<sup>43</sup>.

Choć w *Sekretach morza* twórcy Cartoon Saloon zastosowali podobne techniki, co w pierwszej części trylogii – kombinując animację komputerową z tradycyjnie malowanymi kadrami oraz włączając do otoczenia bohaterów celtyckie symbole – zdecydowali się także na uwspółcześnienie perspektywy: animacja 2D przeplata się tu z animacją 3D, a nastrój baśniowości został wzmocniony dzięki zastosowaniu akwareli (przede wszystkim w tle – chociażby na kadrach, na których widać duże płaszczyzny, jak niebo lub morze). Carlos Aguilar podkreśla nawet, że kadry *Sekretów morza* można rozpatrywać jako indywidualne dzieła plastyczne, „przypominające rustykalne obrazy akwarelowe wzbogacone ruchem”<sup>44</sup>. Najważniejszym wizualnym nawiązaniem do sztuki celtyckiej są wszechobecne w filmie starożytne symbole wyryte w kamieniach i skałach – Moore wraz ze współpracownikami wzoruje

się tu na skałach, które nadal można znaleźć w Irlandii i Szkocji (i które jeździł oglądać w ramach przygotowań do realizacji filmu)<sup>45</sup>.

Kreując filmowe XVII-wieczne Kilkenny, twórcy *Sekretu wilczej gromady* szczególną uwagę przywiązywali do tła. „Ze względu na to, że grafika wygląda płasko, tworzymy efekt wielopłaszczyznowy” – tłumaczy związany z Cartoon Saloon artysta Eduardo de Lima Damasceno<sup>46</sup>. Zależało im także na graficznym rozróżnieniu między przestrzenią miasta (które reprezentuje w filmie cywilizację i najeźdźcę) a przestrzenią lasu (symbolizującego Irlandczyków jako niezależny naród): pierwsza z nich miała przypominać drzeworyt, druga zaś – stworzony za pomocą ołówka tradycyjny rysunek (który zdaniem Damasceno wydaje się bardziej „organiczny”<sup>47</sup>). Chcąc uczynić relacje między naturą a kulturą jednym z wiodących tematów filmu, realizatorzy zdecydowali się pokazać zmianę widzenia Robyn po transformacji w wilka: sceny wyrenderowane komputerowo, pokazujące POV wilka, zostały następnie wydrukowane w formie kadrów i ręcznie narysowane<sup>48</sup>.

Do animacji – w ograniczonym zakresie – udało się twórcom wpleść także język irlandzki, na przykład w imionach postaci czy wykonywanych przez nie piosenkach (na przykład w tej śpiewanej przez Aisling w pierwszym z filmów, która ma pomóc uwolnić Brendana zamkniętego przez wuja). Warto wspomnieć także o muzyce ilustracyjnej autorstwa folkowego zespołu Kíla, obecnej we wszystkich częściach trylogii (członkowie grupy wykorzystują instrumenty charakterystyczne dla muzyki tradycyjnej, a więc *piobái uilleann* [union pipes] i bęben *bodhrán*, a także wykonują irlandzkojęzyczne teksty<sup>49</sup>). *Irish Folklore Trilogy* jest zatem przesycona kulturą i historią Irlandii na każdej możliwej płaszczyźnie.

## Podsumowanie

Na rozpoznawalność i artystyczne powodzenie *Irish Folklore Trilogy* wpłynęło wiele czynników. Produkcyjny rozwój irlandzkiej animacji, funkcjonowanie w tym kraju dużych zagranicznych wytwórni, otwarcie się na koprodukcje i w rezultacie więcej instytucji szkolących nowych twórców i więcej miejsc pracy dla nich, a ponadto krajowy program finansowania animacji artystycznej – to wszystko doprowadziło do miejsca, w którym irlandzkie animacje z powodzeniem mogą konkurować z filmami z innych krajów. Cartoon Saloon powstało po trwającym kilka lat przestoju artystycznym w irlandzkim pełnometrażowym kinie animowanym, gdy największe zagraniczne studia animacji zredukowały (jak Murakami Wolf) lub zakończyły (jak Sullivan Bluth Studios) działalność, w momencie kiedy wiele filmów powtarzało zagraniczne trendy, nieszczególnie przyczyniając się do powodzenia pełnometrażowej rodzimej animacji. Liam Burke podaje zresztą przykłady trzech długich filmów studia Terraglyph Production z 2000 roku – przywołane przeze mnie wcześniej *Carnivale*, *Duck Ugly* i *Ratunku*,



1 i 5. Kadry z filmu *Sekrety morza*, 2015.  
 2 i 4. Kadry z filmu *Sekret wilczej gromady*, 2020.  
 3. Kadr z filmu *Sekret Księgi z Kells*, 2009.

jestem rybką! – które, mimo prób imitowania popularnych amerykańskich produkcji, „nie przywróciły do życia [irlandzkiego] animowanego pełnego metrażu”<sup>50</sup>. Konieczne było więc poszukiwanie nowego języka – znaczna część artystów-animatorów zdecydowała się wówczas na tworzenie produkcji krótkometrażowych<sup>51</sup> (od 1995 roku – dzięki wspomnianemu programowi Frameworks), a na sukces długich animacji trzeba było poczekać jeszcze kilka lat.

Powstanie Cartoon Saloon zbiegło się również w czasie z rozwojem technologii cyfrowej (umożliwiającej eksperymenty wizualne, jak „ożywienie” celtyckich symboli), tendencją do tworzenia animacji w Irlandii za mniejsze pieniądze, w mniejszych wytwórniach (co Tomm Moore uważa za zaletę – koledzy pracujący dla Pixara i DreamWorks podobno zazdroszczą mu wolności i możliwości podejmowania ryzyka<sup>52</sup>), a także gwałtownym wzrostem gospodarczym (przypadającym na lata 90. XX i początek XXI wieku). Giannalberto Bendazzi pisze o strategii irlandzkich wytwórni, która polegała na produkcji serii dla klientów zagranicznych, w koprodukcji, przy jednoczesnym zachowaniu artystycznej odrębności i rozwijaniu własnych projektów. „W tej ciągłej zmianie rejestrów – wskazuje włoski badacz – tkwi prawdopodobnie siła irlandzkiej animacji”<sup>53</sup>. W taki sposób funkcjonuje Cartoon Saloon – skupia się zarówno na autorskiej animacji, jak i na współpracy z komercyjnymi podmiotami zagranicznymi (między innymi z Disneyem – ostatnio przy jednej z części animowanej antologii *Gwiezdne Wojny: wizje* [od 2021])<sup>54</sup>.

Przede wszystkim jednak studio Moore’a, Younga i Twomey zdecydowało się na strategię realizowania projektów (oraz sprzedaży produktów takich jak powieści graficzne) w różnym zakresie odnoszących się do historii i kultury narodowej, czyniąc Irlandię swoim znakiem rozpoznawczym. W tym kontekście badacze i badaczki, pisząc o *Irish Folklore Trilogy*, powoływali się – w bardziej krytycznym kontekście, pisząc o eksploatacji folkloru – na koncept narracji narodowej Homiego Bhabhy<sup>55</sup> oraz celtyckiego orientalizmu, określając te filmy mianem „postkolonialnych animacji”<sup>56</sup>. Z kolei Luke Malone w swojej pracy doktorskiej *A Critical Examination of Otherness in Cartoon Saloon’s Irish Folklore Trilogy* rozważa filmy Cartoon Saloon jako opowiadające współczesne historie reinterpretacji irlandzkiej mitologii i folkloru. Co więcej, warto zwrócić uwagę na edukacyjny potencjał tych filmów<sup>57</sup> – każdy z nich opowiada o postaciach nastoletnich lub dziecięcych, a także uniwersalnych problemach, takich jak samotność, przyjaźń i potrzeba przynależności<sup>58</sup>. Tak pomyślany cykl filmów, atrakcyjny wizualnie, w zrozumiałym sposób łączący perspektywę współczesną z narodowymi mitami i narracją, a także wpisujący się w przywołane już charakterystyczne cechy irlandzkiej animacji, miał potencjał, by trafić do szerokiego grona odbiorców, a tym samym stać się skuteczną promocją irlandzkiego kina animowanego.

## Przypisy

- <sup>1</sup> Piszę te słowa w maju 2025 roku. Pierwszą platformą, do której oferty film trafił po dystrybucji kinowej, był Disney+.
- <sup>2</sup> Liam Burke słusznie – nie bez ironii – zauważa, że „zwyczajowo postrzegana jako nieklasyfikowalna pasierbica wielu kinematografii narodowych, w ostatnim czasie animacja została uznana za formę przenikliwego wyrażania i odzwierciedlania tożsamości i problemów narodu” (Liam Burke, *Drawing Conclusions: Irish Animation and National Cinema*, „Estudios Irlandeses” 2009, nr 4, s. 187). To oraz inne tłumaczenia z języka angielskiego wykorzystane w tekście są mojego autorstwa.
- <sup>3</sup> Przyznawana podczas festiwalu Galway Film Fleadh statuetka za najlepszą animację ma kształt tej wieży.
- <sup>4</sup> Steve Woods, *History of Irish Animation*, [https://stevewoods.ie/article\\_history\\_of\\_animation](https://stevewoods.ie/article_history_of_animation), dostęp: 12.06.2024.
- <sup>5</sup> Steve Woods w cytowanym tekście zaznacza, że większość animowanych materiałów z tego okresu, które można znaleźć w archiwach, to dzieła amatorskie, a nie filmy profesjonalne.
- <sup>6</sup> Giannalberto Bendazzi, *Animation: A World History. Volume I: Foundations – the Golden Age*, Routledge, Boca Raton 2016, s. 53.
- <sup>7</sup> Thomas Walsh, *The In-betweeners: Irish Animation as a Postcolonial Discourse* (praca doktorska), Loughborough University 2008, s. 41–105.
- <sup>8</sup> L. Burke, *Drawing Conclusions...*, dz. cyt., s. 187.
- <sup>9</sup> Giannalberto Bendazzi, *Cartoons. One Hundred Years of Cinema Animation*, Indiana University Press, Bloomington 2001, s. 302.
- <sup>10</sup> L. Burke, *Drawing Conclusions...*, dz. cyt., s. 187.
- <sup>11</sup> [www.animationcareerreview.com/articles/ireland-animation-school-options](http://www.animationcareerreview.com/articles/ireland-animation-school-options), dostęp: 25.05.2025.
- <sup>12</sup> G. Bendazzi, *Cartoons...*, dz. cyt., s. 302.
- <sup>13</sup> Ruth Barton, *Irish cinema in the twenty-first century*, Manchester University Press, Manchester 2019, s. 49–50.
- <sup>14</sup> Giannalberto Bendazzi, *Animation: A World History. Volume III: Contemporary Times*, Routledge, Boca Raton 2017, s. 91.
- <sup>15</sup> Więcej informacji na temat tego, jak współcześnie funkcjonuje ten fundusz: [www.screenireland.ie/funding/short-film-schemes/frameworks](http://www.screenireland.ie/funding/short-film-schemes/frameworks), dostęp: 12.06.2024.
- <sup>16</sup> G. Bendazzi, *Animation: A World History. Volume III...*, dz. cyt., s. 91.
- <sup>17</sup> Maeve Connolly, *Theorising Irish Animation: Heritage, Enterprise and Critical Practices*, „National Cinema and Beyond: Studies in Irish Film” 2005, nr 2, s. 1–2. Ponadto autorka pisze, że „w przeciwieństwie do wielu swoich odpowiedników w produkcji filmów aktorskich, irlandzcy animatorzy często spoglądali poza irlandzki kanon lub obalali aspekty dyskursu irlandzkiego dziedzictwa” (s. 16).
- <sup>18</sup> L. Burke, *Drawing Conclusions...*, dz. cyt., s. 190.
- <sup>19</sup> Tamże.
- <sup>20</sup> Cartoon Saloon, [www.cartoonsaloon.ie/julian/](http://www.cartoonsaloon.ie/julian/), dostęp: 25.05.2025.
- <sup>21</sup> Cartoon Saloon, [www.cartoonsaloon.ie/cul-an-ti-2/](http://www.cartoonsaloon.ie/cul-an-ti-2/), dostęp: 12.06.2024.
- <sup>22</sup> Luke Malone, *In the Most Fragile of Places: Solitude in Cartoon Saloon’s “Irish Folklore Trilogy”*, „Confluence. Texts and Contexts Reloaded” 2021, nr 1, s. 122.
- <sup>23</sup> Por. Maria O’Brien, „The Secret of Kells” (2009), *a film for a post Celtic Tiger Ireland?*, „Animation Studies” 2011, nr 6, s. 38.
- <sup>24</sup> Charles Solomon, *The Art of Wolfwalkers*, Abrams Books 2020, s. 15.

- <sup>25</sup> Derek Scally, *Najlepsi katolicy pod słońcem. Pożegnanie Irlandczyków z Kościołem*, przeł. A. Sobolewska, Wydawnictwo Czarne, Wołowiec 2024, s. 58.
- <sup>26</sup> Tamże, s. 59.
- <sup>27</sup> M. O'Brien, *The secret of Kells...*, dz. cyt., s. 34.
- <sup>28</sup> James T. Spartz pisze, że bohater dorasta, by stać się „mistrzem iluminacji” (zob. „The Secret of Kells”: *Through a Forest of Darkness and Light*, „Resilience: A Journal of the Environmental Humanities” 2015, t. 3, nr 2, s. 184).
- <sup>29</sup> Autor anonimowy, *The Monk and His Pet Cat*, [w:] *Selections from Ancient Irish Poetry*, przeł. Kuno Meyer, Constable & Company, London 1911, s. 81–82. Podane źródło to jednak anglojęzyczna wersja wiersza. Oryginalny tytuł *Pangur Bán* znaczy dosłownie „biały Pangur”.
- <sup>30</sup> Oryginalny tytuł filmu stanowi odwołanie do staroirlandzkiego wiersza opowiadającego o potędze morza (zob. autor anonimowy, *Song of the Sea*, [w:] *Selections from Ancient Irish Poetry...*, dz. cyt., s. 51–52).
- <sup>31</sup> Luke Malone, *A Critical Examination of Otherness in Cartoon Saloon's "Irish Folklore Trilogy"* [praca doktorska], Dundalk Institute of Technology, s. 144, [https://eprints.dkit.ie/id/eprint/897/1/PhD\\_D00190464\\_07\\_11\\_24.pdf](https://eprints.dkit.ie/id/eprint/897/1/PhD_D00190464_07_11_24.pdf), dostęp: 22.05.2025.
- <sup>32</sup> William Butler Yeats, *Writings on Irish Folklore, Legend and Myth*, Penguin Books, London 1993, s. 454.
- <sup>33</sup> Zob. Gregory Claeys, *Potworność i źródła przestrzeni dystopijnej*, [w:] *Groza i postgroza. Tom VII: Perspektywy ponowoczesności*, red. Ksenia Olkusz i Barbara Szymczak–Maciejczyk, Ośrodek Badawczy „Facta Ficta”, Kraków 2018, s. 104–105.
- <sup>34</sup> C. Solomon, *The Art...*, dz. cyt., s. 11.
- <sup>35</sup> *Goodfellow* to inaczej istota fantastyczna. Tak jak główna bohaterka nazywają się bohaterowie Szekspirowskiego *Snu nocy letniej* czy serialu *Chilling Adventures of Sabrina* (pisownia jest jednak inna).
- <sup>36</sup> Kilkenny w XVII wieku było stolicą Irlandii i Konfederacji Rzymskokatolickiej.
- <sup>37</sup> Luke Malone i Daithí Kearney, *Resonance and Post-Otherness in Cartoon Saloon's Wolfwalkers* (2020), „Confluence. Texts and Contexts Reloaded” 2023, nr 1, s. 21.
- <sup>38</sup> James T. Spartz, „The Secret of Kells”: *Through a Forest of Darkness and Light*, „Resilience: A Journal of the Environmental Humanities” 2015, nr 3, s. 185–186.
- <sup>39</sup> P.W. Joyce, *A social history of ancient Ireland: treating of the government, military system, and law; religion, learning, and art; trades, industries, and commerce; manners, customs, and domestic life, of the ancient Irish people*, vol. 1, London 1913, s. 551.
- <sup>40</sup> Zob. Jan Švankmajer, *Dziesięcioro przykazań*, przeł. Krzysztof Wołoskiuk, [w:] *Czeska myśl filmowa. Tom I: Obrazy, obrazki, obrazeczki*, pod red. Andrzej Gwoździa, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2005, s. 408–409.
- <sup>41</sup> James T. Spartz podkreśla, że dla mnichów starożytnej Irlandii rozróżnienie między naturą a kulturą nie było jednoznaczne, w związku z czym łatwiej jest wyjaśnić bliską relację filmowego Brendana z przyrodą (J.T. Spartz, *The Secret of Kells...*, dz. cyt., s. 186–187).
- <sup>42</sup> G. Bendazzi, *Animation: A World History. Volume III: Contemporary Times*, dz. cyt., s. 93.
- <sup>43</sup> Bill Desowitz, *Moore Illuminates "The Secret of Kells". Director Tomm Moore chats with us about his acclaimed feature debut*, [www.awn.com/animationworld/moore-illuminates-secret-kells](http://www.awn.com/animationworld/moore-illuminates-secret-kells), dostęp: 25.05.2025.
- <sup>44</sup> Carlos Aguilar, *Toronto Review: "Song of the Sea" is a Blissfully Beautiful Journey Into Irish Folklore*, <https://web.archive.org/web/20150810043851/http://blogs.indiewire.com/sydney-levine/toronto-review-song-of-the-sea-is-a-blissfully-beautiful-journey-into-irish-folklore-20140907>, dostęp: 25.05.2025.
- <sup>45</sup> Dan Sarto, *Tomm Moore Talks "Song of the Sea", The director of Oscar®-nominated "The Secret of Kells" discusses his beautiful new film about a boy, his magical little sister and their journey back to their home by the sea*, [www.awn.com/animationworld/tomm-moore-talks-song-of-the-sea](http://www.awn.com/animationworld/tomm-moore-talks-song-of-the-sea), dostęp: 25.05.2025.
- <sup>46</sup> C. Salomon, *The Art of Wolfwalkers...*, dz. cyt., s. 184.
- <sup>47</sup> Tamże.
- <sup>48</sup> Ian Wang, *Call Of The Wild: Inside "Wolfwalkers", The Game-Changing Irish Animation*, <https://thequietus.com/culture/film/film-wolfwalkers-interview/>, dostęp: 25.05.2025.
- <sup>49</sup> <https://kila.ie/about/>, dostęp: 25.05.2025.
- <sup>50</sup> L. Burke, *Drawing Conclusions...*, dz. cyt., s. 188.
- <sup>51</sup> Tamże.
- <sup>52</sup> D. Sarto, *Tomm Moore Talks "Song of the Sea"...*, dz. cyt.
- <sup>53</sup> G. Bendazzi, *Animation: A World History. Volume III...*, dz. cyt., s. 91.
- <sup>54</sup> Współprace komercyjne pozwalają na inwestowanie w animację artystyczną, która zwykle nie jest rentowna. Mimo powodzenia na festiwalach i licznych nagród Moore nie był zadowolony z relatywnie niewielkich wpływów ze sprzedaży biletów na *Sekret Księgi z Kells* (zob. R. Barton, *Irish cinema...*, dz. cyt., s. 57–58): 676 775 dolarów w kraju i 1 145 174 dolarów za granicą (zob. [www.boxofficemojo.com/title/tt0485601/?ref\\_=bo\\_se\\_r\\_1](http://www.boxofficemojo.com/title/tt0485601/?ref_=bo_se_r_1)). Znacznie lepsze wpływy (przede wszystkim poza Irlandią) zanotowały *Sekrety morza*: 857 522 dolary w kraju i 3 370 512 dolarów za granicą (zob. [www.boxofficemojo.com/title/tt1865505/?ref\\_=bo\\_se\\_r\\_1](http://www.boxofficemojo.com/title/tt1865505/?ref_=bo_se_r_1)). *Sekret wilczej gromady* trafił na VOD Apple TV w okresie pandemii COVID 19 i był wyświetlany w kinach w zaledwie czterech krajach, przynosząc łączny dochód 1 310 720 dolarów ze sprzedaży biletów.
- <sup>55</sup> M. O'Brien, *The secret of Kells...*, dz. cyt., s. 34.
- <sup>56</sup> Marwa AlKhayat, *Celtic Myths in Cartoon Saloon's "The Secret of Kells" (2009) and "Song of the Sea" (2014): A Critique of Irish Postcolonial Animation*, „Textual Turnings An International Peer-Reviewed Journal in English Studies” 2020, nr 2 (1), s. 40–62.
- <sup>57</sup> Dostrzegli go również kuratorzy programu edukacyjnego Nowe Horyzonty Edukacji Filmowej (od 2024 – Młode Horyzonty) – *Sekret Księgi z Kells* znalazł się w cyklu dla klas I–III, np. w roku szkolnym 2013/2014.
- <sup>58</sup> Szerzej pisze o tym Luke Malone (*In the Most Fragile of Places...*, dz. cyt.).