

Ponadczasowość obrazu w filmie *Nosferatu, symfonia grozy* Friedricha Wilhelma Murnaua

PIOTR SZCZEPAŃSKI

Nosferatu – on nie może umrzeć!
Setki tysięcy myśli przemkną wam przez głowę,
gdy usłyszycie:
Nosferatu!
N O S F E R A T U
nie umiera.
Ludzie muszą umrzeć. Ale ta legenda opowiada
o wampirze:
Nosferatu, upiór, żywi się krwią ludzi.
Chcecie zobaczyć symfonię grozy?
Możecie oczekiwać czegoś więcej. Bądźcie
ostrożni.
Nosferatu to nie żart, na temat którego wygłasza
się banały.
Powtarzam więc: strzeżcie się.

Tekst z czasopisma „Bühne und Film” z 1921
poświęconego prapremierze filmu Murnaua.

Dzieło Friedricha Wilhelma Murnaua z 1922 roku *Nosferatu, symfonia grozy*, ze zdjęciami Fritza Arno Wagnera, to pierwszy przykład tworzenia niezwykłości w obrazie nie tylko scenografią, kostiumem, charakteryzacją, grą aktorską (jak to było wcześniej w niemieckim filmie ekspresjonistycznym), ale przede wszystkim środkami ściśle operatorskimi, takimi jak światło, kompozycja kadru, zabiegi z obróbką negatywu, nowatorska inscenizacja (ruch w kierunku kamery).

Film Murnaua jest adaptacją powieści Bramy Stokera *Dracula* (pierwszą, ale nie ostatnią – właśnie ona zapoczątkowała falę kolejnych filmów o tematyce wampirycznej). Ponieważ jednak twórcy filmu obawiali się konfliktu z autorem książki, pozmieniali wiele szczegółów, imiona bohaterów, miejsca akcji, uproszcili narrację.

Nosferatu dzieli się strukturalnie na trzy części. Pierwsza – opowiada o podróżach Huttera do zamku hrabiego Orloka na zlecenie handlarza nieruchomości Knocka. Druga – to pobyt Huttera na zamku hrabiego, który okazuje się wampirem Nosferatu (wtedy właśnie Hutter staje się jego ofiarą). Konstrukcja trzeciej

części opiera się na dwóch równocześnie toczących się akcjach: to wyścig Huttera i Nosferatu, którzy niezależnie udają się do Wisborga – miasta, gdzie pozostała żona Huttera. Wampir sprowadza ze sobą zarazę, burząc porządek, jakim dotychczas żyło miasto. Tam wreszcie, przy łożu żony Huttera, jego ostatniej ofiary, wampir ginie, spalony promieniami wschodzącego słońca.

Taka jest w największym skrócie treść filmu. Jednak sposób, w jaki rozwija się akcja, nie jest jego mocną stroną. Pewne chwytły narracyjne z upływem lat stały się niejasne i infantylne. Ważniejszy jest raczej fakt podjęcia kilku starych, zasadniczych tematów, takich jak droga, samotność, strach, miłość. Dzieło Murnaua zatem to przede wszystkim film drogi. Podróż Huttera do zamku hrabiego jest tak naprawdę jego samopoznaniem: bohater, spotkawszy u celu swej wędrówki Nieznane i Śmierć (Nosferatu), po powrocie do domu jest już innym człowiekiem. Samotność natomiast dotyka przede wszystkim tytułowego bohatera, przejawiając się jako nieśmiertelność – przywilej wampirów; dla człowieka zaś – przedmiot marzeń oraz lęków. Temat ten, poruszony w filmie sprzed osiemdziesięciu lat, skłania dzisiaj do dramatycznej refleksji: wszyscy, którzy tworzyli ten utwór, już nie żyją. Nawet Max Schreck, odtwórca roli Nosferatu...

I miłość – ostatni z głównych tematów w filmie – która ratuje świat od zagłady. Oto ukochana żona Huttera poświęca swoje życie, by pokonać wampira, który pijąc krew, ginie przy jej łożu, zaskoczony pierwszymi promieniami słońca. Światło rozbija ciemność, a życie pokonuje śmierć. W ten sposób film Murnaua – niczym cień rzucany na ścianę Platońskiej jaskini – staje się obrazem przywołującym prawdę odwiecznego mitu.

*

Film Murnaua od dzieciństwa kształtował moją wyobraźnię. Na początku zetknąłem się z fotosami, które porozrzucane po różnych książkach i czasopismach, przedstawiały szczupłą postać w czarnej pelerynie. Przypadek chciał, że w wieku dwunastu lat, akurat na przykładzie *Nosferatu* – którego podpisane fotosy zobaczyłem w pewnym francuskim podręczniku – nauczyłem się nazywać plany filmowe. Wreszcie to właśnie obejrzenie tego filmu rozbudziło we mnie pasję, która – po latach uświadomiona – zaowocowała decyzją zdawania do szkoły filmowej.

Pamiętam wrażenie wszechogarniającej ciemności, dziwności przedstawionego w filmie świata. Pamiętam czern i biel, niezwykłość postaci, ich nadekspresję i dziwny, przyspieszony ruch. Wreszcie pulsujący – raz ciemniejszy, raz jaśniejszy – obraz. Wszystko to wydało mi się dziwne i tak odmienne od wszystkich innych filmów, które oglądałem. Nie potrafiłem wtedy zrozumieć dlaczego. Bałem się. Potem oglądałem ten film jeszcze kilka razy i zawsze dostrzegałem w nim coś nowego. Także strach stopniowo zamienił się w nastrój melancholii, towarzyszącej wspomnianiu dzieciństwa.

Stopniowo też zaczynałem rozumieć, skąd się bierze niezwykłość filmu Murnaua. A przynajmniej dojrzałem do rozszyfrowania tajemnic technologicznych obrazu. Są one ważne, bowiem czas bezlitośnie obchodzi się z taśmą filmową. Zmienia jej materialną postać. Od pewnej chwili film istnieje już tylko w szczątkowej formie, w pamięci następnych pokoleń.

*

W zjawisko, jakim jest film *Nosferatu*, wpisanych jest kilka niezależnych warstw czasowych. Pierwsza z nich to osobista świadomość upływu czasu, czego przykładem może być ewolucja mojej własnej percepcji tego filmu. Każdy z nas ma taki swój film, do którego wraca co jakiś czas i w ten sposób mimowolnie dostrzega, jak sam się starzeje. Druga – to zmiana dotycząca samego dzieła, jego kompozycji i struktury, dokonująca się w czasie osiemdziesięciu lat jego żywota, pod wpływem czynników artystycznych, dystrybucyjnych, technologicznych i wreszcie historycznych. Trzecia warstwa czasowa zawiera się w samym dziele i jest związana z jego treścią i formą – *Nosferatu* jest zapisem, świadectwem czasu, w którym powstał.

Jak twierdzi Roland Barthes, istotą fotografii jest *poświadczenie istnienia*. A film to ruchoma fotografia. Także film fabularny jest świadectwem w dwóch sferach istnienia: mówi o postaciach opowieści i mówi o ludziach, którzy je kreowali. Dlatego oglądanie starych filmów jest tak dramatyczne i przejmujące. Fotograficzny zapis obrazu to oswojona śmierć¹.

*

Odbiór filmu w znacznej mierze zależy od kopii, którą się ogląda. *Nosferatu* bowiem, podobnie jak większość starych filmów, ma wiele znacznie różniących się wersji. Ich długość waha się od 60 do 100 minut! Pierwotnie film miał ok. 1700 m, ale jeszcze za życia Murnaua, w roku 1931, jego dzieło przemontował niejaki dr Waldemar Roger i pod zmienionym tytułem (*Dwunasta godzina: noc koszmaru*) wypuścił wersję o 1000 m dłuższą². Chodzi jednak nie tylko o metraż, ale i o jakość techniczną (kontrast, czytelność światel i cieni, wirażowanie). Fascynujące jest, jak bardzo poszczególne kopie różnią się kontrastem, w zależności od tego, czy wykonano je z negatywu, dupnegatywu, czy też przekopiowano z zachowanego pozytywu. W ten sposób dociera do nas kwestia względności samego obrazu filmowego, skoro nie jesteśmy w stanie dociec, jak wyglądał pierwotnie.

Potoczne wyobrażenie o obrazie ekspresjonistycznym bierze się stąd, że większość kopii pochodzi z przekopiowanych pozytywów i dupnegatywów. Traci się wtedy szczegóły w cieniach i światłach, zwiększa się kontrast, a obraz staje się graficzny. Ale są też kopie, które zachowały w niektórych fragmentach całą skalę półtonów. Bardzo ulotna jest materia, w której pracuje operator, ponieważ niezależnie od intencji twórczych wszystko sprowadza się do tego, jak czas obejdzie się z kopiami seryjnymi filmu. Bo obraz w świadomości widza żyje tylko za ich pośrednictwem, a negatyw, jeśli ocala, rzadko jest ponownie kopiowany.

Jako przedmiot analizy w tym tekście służyć będzie rekonstrukcja przeprowadzona przez Enno Patalasa w 1995 roku na podstawie kopii zachowanych w archiwach francuskich i niemieckich, opierająca się na oryginalnym tekście scenariusza.

*

Nosferatu, symfonia grozy to w istocie pierwszy w historii kina horror. Ten właśnie film skodyfikował konwencję wizualną gatunku, do dzisiaj inspirującą

wielu twórców. Składają się na nią: kompozycja kadru (ujęcia z dołu), światło (kontrastowe boczne i tylnoboczne), inscenizacja głębinowa (nowatorski ruch postaci na kamerę), niezwykle typy ludzkie (charakteryzacja, kreacja potwora). Murnau – jak wspomina Fritz Arno Wagner – był doskonale przygotowany do zdjęć pod względem plastycznym. Miał dokładnie rozrysowane układy kompozycyjne i inscenizację. Szczególną uwagę przykładał także do światła. Miał w końcu za sobą studia z zakresu historii sztuki. Można więc śmiało stwierdzić, że warstwa obrazowa *Nosferatu* jest głównie zasługą wrażliwości wizualnej reżysera, wspomaganej jedynie umiejętnościami technicznymi operatora³.

Obraz w *Nosferatu*, podobnie jak w innych filmach tamtego czasu, był silnie uwarunkowany czynnikami technologicznymi. Przede wszystkim należy pamiętać, że taśma negatywowa miała wtedy bardzo niską czułość (ok. 12 ASA) i wysoki kontrast. Oprócz tego była ortochromatyczna (nieczuła na czerwony wycinek widma światła widzialnego). Miało to duży wpływ na stosowane oświetlenie. Używano wtedy świateł łukowych i rtęciowych (widmo nieciągłe), które miały przewagę niebieskiego pasma spektrum świetlnego, przez co, siłą rzeczy, światło było ukierunkowane⁴. Natomiast przenoszenie rozpiętości walorowej było ubogie w stosunku do możliwości współczesnych negatywów panchromatycznych.

W związku z niską czułością negatywu nie były możliwe nocne zdjęcia plenerowe. Problem ten został rozwiązany przez wirażowanie, czyli barwienie kopii pozytywowej na różne kolory. Proces ten polegał na wywoływaniu pozytywu w roztworze z dodatkiem komponentu barwnego bądź też na przeprowadzaniu osobnej kąpeli w barwniku – tonerze. W *Nosferatu* dla zróżnicowania pór dnia zastosowano trzy barwy. Sepia dla zdjęć o charakterze dziennym, błękit dla nocy w plenerze i oranż dla zdjęć realizowanych w nocnych wnętrzach (symulacja światła świec i lamp naftowych). Należy wspomnieć, że wirażowanie nie występuje we wszystkich kopiach, może się także różnić w zależności od wersji filmu.

Wirażowanie tworzy niezwykłą konwencję, która mimo swej naiwności oddziałuje na nas tak silnie, że poddajemy się jej zauroczeniu. Jest ona oparta na czysto fizjologicznym skojarzeniu ciepło – zimno. Na przykład w scenie w górskiej gospodzie nocujący tam Hutter siedzi w pokoju oświetlonym lampką oliwną. Obraz jest zabarwiony na oranż. Barwa ta podświadomie daje nam poczucie bezpieczeństwa. Po chwili bohater wygląda przez okno, by zobaczyć płoszące się konie na tle gór. Obraz ten jest niebieski. Takie zestawienie kolorystyczne natychmiast przekazuje nam niepokój i poczucie zagrożenia. Noc jest wiarygodna, mimo że ujęcie nocne – widzimy to wyraźnie – zostało zrealizowane w dzień!

Wirażowany obraz tworzy jednak dodatkową, niezwykłą jakość, która nie wynika z intencji twórców. Otóż barwnik z upływem lat rozkłada się i blaknie. Miejscami bardziej się utlenia, na pewnych zaś fragmentach taśmy pozostaje bez zmian. Daje to niepowtarzalne wrażenie pulsacji obrazu. Jest to oczywiście usterka techniczna, lecz wpływa ona dodatkowo na niesamowitość i malarskość obrazu. Taśma oddycha.

Innym czynnikiem kształtującym wizualność dawnego kina ekspresjonistycznego jest specyficzny charakter ruchu – jakby przyspieszony, nierównomierny, momentami rozmażany. Ludzie poruszają się sztywno, trochę jak marionetki.



Nosferatu, symfonia grozy, reż. F. W. Murnau, 1922.

W czasach Murnaua filmy kręcono bowiem i odtwarzano z prędkością 18-20 klatek na sekundę. Dawało to, jak uważano, poprawne odwzorowanie ruchu, ale dzisiaj wystarczającą poprawność osiągamy dopiero przy przyjętym standardzie 24 kl./s. Ponadto konsekwencją zmiany klatkażu jest również czas ekspozycji (dzisiaj, przy 24 kl./s.: 1/48 s.; wtedy przy 18 kl./s.: 1/36 s.). Wpływa to znacząco na klarowność konturów, które w dawnych filmach, zwłaszcza przy szybkich ruchach, są bardziej rozmyte. Teoretycznie ruch powinien być płynniejszy, w rzeczywistości zaś sprawia wrażenie przyspieszonego i nieregularnego.

Prócz tego są też w *Nosferatu* fragmenty z klatkażem zwolnionym do ok. 4 kl./s. i realizowane poklatkowo (na przykład scena, w której wampir ładuje trumny na wóz, czy wybrane ujęcia z podróży Huttera). Potęguje to niesamowitość postaci Nosferatu. Dodatkowym środkiem artystycznym są wszelkie blendy irysowe i ściemnienia, które koncentrują naszą uwagę na wybranym fragmencie kadru. Po raz pierwszy zastosował je Billy Bitzer na planie *Narodzin narodu* Davida Warka Griffitha. Stało się to przypadkowo, ponieważ wcześniej używano ich w charakterze osłon przeciwsłonecznych. Podczas realizacji jednego z ujęć mechanizm blendy zepsuł się, powodując zamknięcie listków. Bitzer i Griffith zobaczyli efekt na projekcji i postanowili wykorzystać go twórczo w celu podkreślenia dramatycznie ważnych elementów kadru. Ekspresjonizm niemiecki uczynił dodatkowo z blendy irysowej formę ornamentu deformującego przedstawianą rzeczywistość. W prawie każdym kadrze widzimy zaciemnione rogi, które pulsują, ciemniejąc i rozjaśniając się. W scenie ucieczki Huttera z zamku wampira widzimy postać spuszczałą się wzdłuż muru po sznurze z białizny. Jej ruch jest podkreślony wysłonięciem bocznych krawędzi ekranu, przez co kadr ma pionowy kształt.

Do tych czynników technologicznych dochodzą jeszcze wszelkie niezamierzone degradacje obrazu (na przykład opisywane już zawyżenia gradientu kontrastu spowodowane niedobrymi kopiami duplikacyjnymi). Oprócz tego ważnym czynnikiem współtworzącym obraz są rysy i uszkodzenia kopii. Uważam, że to one dopiero – uświadamiając nam czas, który upłynął od powstania filmu – dopełniają całości środków wyrazowych obrazu. Rysy na taśmie to świadectwo wszystkich projekcji, które się odbyły. To zmarszczki starości na celuloidzie, to emocje ludzi, którzy widzieli ten film przed nami. Wszystkie te elementy tworzą niezwykłą mozaikę, która zwiększa niesamowitość obcowania z obrazem. Są one tak intensywne i w taki sposób deformują realistyczny obraz, że oglądana rzeczywistość jest światem samym dla siebie, fascynującym innością i odległością. To jak patrzenie w zaśniezione zwierciadło, w którym z trudem dostrzegamy swoją twarz. Wyobraźnia zaś sprawia, że dopowiadamy resztę...

*

Pisząc o obrazie w filmie ekspresjonistycznym, nie wolno zapominać o czynniku, który wydaje się aż nadto oczywisty: *Nosferatu* to film czarno-biały. Wprawdzie wszystkie filmy z tamtych lat były czarno-białe, ale okoliczność ta w decydujący sposób wpływa na tworzoną czasoprzestrzeń. Zwłaszcza jeśli dzisiaj skonfrontujemy ją z formą jakiegokolwiek filmu barwnego. Jest to czynnik, który nie tylko oddala obraz od rzeczywistości, ale i pozwala na stworzenie

spójnej konwencji wizualnej, opartej na rozciągnięciu przedstawionego świata pomiędzy bielą a czernią. Zwłaszcza o *Nosferatu* można powiedzieć, że jest to film czarno-biały w znaczeniu nie tylko technicznym, opisowym, ale i artystycznym.

Obraz jest tutaj tworzony przede wszystkim przez światłocień. To ze zmieniającego się gradientu kontrastu odczytujemy podświadomie zmianę napięcia dramatycznego. Film zaczyna się sielankowo w domu Huttera w Wisborgu. Jego życie przebiega spokojnie i sielankowo: żona, rodzina, przyjaciele, ciepło domowego ogniska. Czujemy się bezpiecznie, patrząc na spokój emanujący z pierwszych kadrów filmu. Kompozycja kadrów jest zrównoważona, statyczna, kontrast oświetlenia mały – dominują szarości. Stylistycznie i tematycznie początek filmu nawiązuje do malarstwa Vermeera van Delft. Dwa jego obrazy są nawet (*Czytająca list* i *Koronczarka*) zacytowane dosłownie. Światło, mimo że ma charakter kierunkowy, wydaje się mało kontrastowe i miękkie – przez rozproszenie wzmocnionym wypełnieniem. Podobnie jest z plenerem, gdzie światło słoneczne pada przednio-bocznie, równomiernie oświetlając całą przestrzeń przedstawioną w kadrze. Plener „montuje się” z wnętrzem, ponieważ zachowana jest podobna skala walorowa obu scen.

Dalsza część to przyjazd Huttera do Transylwanii. Zwiastuje to obraz porzępionych szczytów górskich. Choć walorowo obraz ten nawiązuje do poprzedniej sekwencji, kompozycyjnie zawiera nową jakość. Jest to dynamika wynikająca z linii szczytów. Wnosi ona niepokój. Sekwencja w karczmie dzieje się w nocy i dzięki oświetleniu oraz kompozycji kadrów nawiązuje do malarstwa szkoły lotaryńskiej XVII w. Rozpoznajemy zwłaszcza bardzo charakterystyczne, kontrastowe, tylnoboczne światło stosowane przez braci Le Nain, a wcześniej przez George'a de la Tour. Także stylizacja scenograficzna i kostium wskazują na nawiązanie do tamtego czasu. Za pomocą zwiększonego kontrastu obrazu wprowadzone jest poczucie zagrożenia, które po chwili wiąże się dramaturgicznie z zadaniem przez Huttera pytaniem o zamek hrabiego Orloka: wszyscy w gospodzie zastygają przerażeni w bezruchu. Okazuje się, że zamczysko jest siedzibą wampira. Potem następuje wspomniana już scena w pokoju gospody, kiedy Hutter czyta manuskrypt o wampirach i wygląda przez okno, widząc spłoszone konie.

Następna sekwencja to podróż do zamku (pejzaż – majestatyczne szczyty i rozległe doliny górskie spowite mgłami – nawiązuje niewątpliwie do malarstwa Caspara Davida Friedricha). Wreszcie spotkanie z hrabią Orlokiem, który okazuje się wampirem Nosferatu. Tutaj, podobnie jak we wszystkich następnych scenach pokazujących kontakt wampira z jego ofiarami, kontrast oświetlenia jest spotęgowany kontrastem obiektu zdjęciowego (na przykład czerni tła i białej czaszki Nosferatu). Powstaje wrażenie, że obraz składa się tylko z czerni i bieli. Niezapomniane jest ujęcie, kiedy z czerni bramy sklepionej łukiem wyłania się początkowo biała czaszka wampira, a wkrótce ukazuje się cała jego sylweta oświetlona kontrowo. Te ujęcia, mimo że nakręcone w pełnym słońcu, sprawiają wrażenie nocnych. Dzieje się tak nie tylko z powodu wyrażowania na błękit, ale dzięki mistrzowskiemu wykorzystaniu obiektu zdjęciowego i świadomemu zbudowaniu przewagi cienia nad światłem w kadrze.

Murnau zawsze powtarzał, że ważniejsze od określenia w kadrze roli światła jest określenie roli cienia⁵. Na tym zasadza się cała filozofia obrazu nie tylko

w tym, ale i w pozostałych filmach Murnaua. Mimo że współtworzyli je różni operatorzy, dzięki głębokiej świadomości wizualnej reżysera mają one ze sobą wiele wspólnego pod względem plastycznym. Znana jest opowieść, że na plan *Fausta* reżyser wszedł ze swoim szkicem ujęcia i natychmiast zwrócił uwagę operatorowi (był nim Carl Hoffmann), że rysunek jest pełen cieni, dekoracja tymczasem zatopiona w świetle. Natychmiast wziął do ręki kilka czarnych płacht i zaczął wysłaniać kolejne lampy, stwarzając skomplikowany układ światła i cieni⁶.

Dynamika obrazu i kontrastu oświetlenia osiąga apogeum w dwóch scenach, w których *Nosferatu* atakuje swe ofiary – najpierw Huttera, a potem, pod koniec filmu, jego ukochaną Ellen. Postać wampira zostaje metonimicznie zastąpiona przez ogromny czarny cień, który góruje nad przerażonymi ludźmi. Jest to w filmie chwila największej grozy: najpierw cień i łapy o długich szponach pojawiają się nad Hutterem, w drugiej zaś scenie cień wampira pnie się po schodach w korytarzu prowadzącym do drzwi Ellen. To chyba najsłynniejszy kadr z tego filmu. Widzimy po chwili duszącą się z przerażenia dziewczynę w nocnej koszuli, na której pojawia się cień szponów sięgających ku sercu. Ten chwyt formalny mógł zaistnieć tylko dzięki świadomemu zastosowaniu światła. Zaburza on nasze poczucie czasoprzestrzeni. Cień materializuje się i wchodzi w relację z rzeczywistą postacią, wszystko więc jest już teraz możliwe – to jedno z najbardziej przerażających ujęć w historii kina. Jest ono tak proste w swoim pomyśle, że po latach może się wydać banalne i niegodne uwagi. Zwłaszcza jeśli skonfrontować je z innymi ujęciami z filmów grozy późniejszych lat zrealizowanych przy użyciu coraz doskonalszych technologii. Ale wszystko zaczęło się od tego właśnie obrazu. Strach w tym filmie kształtuje świadomie konstruowana zależność między czernią i bielą.

*

Dekoracje stanowią w filmie Murnaua nieznaczną tylko część obiektów zdjęciowych (mieszkanie w Wisborgu, niektóre wnętrza zamku hrabiego Orloka). Przejmująca groza obrazu, według Lotte Eisner, nie wynika też – jak w innych dziełach ekspresjonizmu niemieckiego – ze stylizacji scenograficznej, ale z odpowiedniego wykorzystania przyrody i wnętrz naturalnych⁷. Niesamowitość pojawia się tutaj za sprawą niezwykłych ustawień kamery i wyczekanych warunków oświetleniowych w plenerze⁸. W tym więc sensie *Nosferatu* to film realistyczny, zwłaszcza jeśli zestawić go z innymi obrazami tamtego czasu (realistyczny jest również kostium – jego inspiracją są obrazy z okresu niemieckiego romantyzmu, jedynie czarna peleryna wampira to teatralna stylizacja).

Mimo to scenografia zostaje poddana pewnym zabiegom deformacyjnym. Polegają one przede wszystkim na spiętrzeniu miejsc niezwykłych – wprawdzie każde z nich może istnieć w rzeczywistości, ale nieprawdopodobne jest takie ich nagromadzenie na drodze jednego człowieka. Funkcjonują one w opozycji do tego, co oglądamy na początku filmu: zwykłego, drobnomieszczańskiego mieszkania Huttera o wnętrzu typowym dla tamtych czasów (1. poł. XIX w.), przypominającym też nieco malarstwo Niderlandów (wspomniany już Vermeer van Delft). Pozostałe obiekty zdjęciowe to ciasna, mroczna gospoda wiejska, olbrzy-

mie zamczysko Nosferatu (wielka, wieloczęściowa szyja bramna, przestronne korytarze, sale). Dziedziniec, taras i krypta też mają lekko zaburzone proporcje w stosunku do rozmiarów człowieka. Dalej mamy ciasne wnętrza kajut na statku i złowieszczo rozpięte liny na masztach nad pokładem (niesamowitość podkreślona zadarciem kamery do góry).

Gdy w Wisborgu pojawia się zaraza przyniesiona przez wampira, do tej pory statycznie filmowane miasteczko staje się groźne i złowieszcze. Pojawiają się ostre łuki gotyckich bram, trójkątne dachy spichrzy charakterystyczne dla północnoniemieckich miast bałtyckich. Obserwujemy miasto z nietypowych punktów widzenia, wąskie uliczki ukazane są z góry, efekt klaustrofobii jest podkreślony przewagą cienia w kadrze. Światło ma charakter skierowany boczny. Przedstawiona rzeczywistość jest opisywana przez grafizację obrazu. Wystarczy przypomnieć dwa ujęcia, w których pustą ulicą miasta, na granicy światła i cienia przesuwa się w kierunku kamery korowód ubranych na czarno grabarzy niosących trumny z ofiarami zarazy. Mają na głowach wysokie cylindry. Posuwają się majestatycznie do przodu. Obrazy te mają patos i grozę. Czarne drzewo na pierwszym planie buduje przestrzeń i zarazem podkreśla dramatyczność sceny. Widząc to, przypominamy sobie ekspresyjne, czarno-białe drzeworyty Edvarda Muncha.

*

Podobnie jest z charakteryzacją, dość oszczędna jak na tamte lata. Na tym tle wyróżnia się Nosferatu, potraktowany w bardzo szczególny sposób. Twarz aktora Maxa Schrecka (nomen omen!) została poddana daleko idącej transformacji. Zaczynając od łysiny, poprzez powiększenie nosa i dobudowanie spiczastych uszu, a skończywszy na podkrążonych oczach i wydłużonych siekaczach. Oprócz tego doklejono do palców szpony, które zależnie od sceny mają różną długość. Zabieg ten, pozbawiony logiki i ciągłości filmowej ma potęgować strach przez ekspresję plastyczną nowej formy dłoni. W ten sposób powstała twarz i sylwetka „gotycka”, stworzona dzięki podkreśleniu linii wertykalnych ciała. Nosferatu jest jedynym w filmie odmieńcem, wyróżniającym się na tle świata swoją formą. Ma budzić lęk, wywołując wrażenie inności. Wampir jest wyobcowany, samotny. Uważa się niekiedy, że postać ta to alter ego równie wyobcowanego reżysera⁹. Lotte Eisner określiła dyskretnie to wyobcowanie jako 175. paragraf Niemieckiego Kodeksu Karnego¹⁰.

*

Nosferatu ma strukturę bajki, w której zwykły czas, rozumiany jako przebieg liniowy, nie istnieje. Ważne są tylko jednostkowe zdarzenia. Najważniejsza jest atmosfera grozy budowana przez obraz.

O upływie czasu i zmianie pór dnia mówią porozrzucane w kilku miejscach ujęcia ukazujące słońce w różnych kontekstach. Raz jest to prześwit pomiędzy chmurami, który zostaje mechanicznie zlikwidowany zamknięciem przesłony (zmierzch). Innym razem jest to widok słońca, które wstaje nad morzem, rozświetlając mgły (świt). Na uwagę zasługuje ruch i inscenizacja. Kamera przez

cały film jest nieruchoma, z wyjątkiem trzech panoram po pejzażu górskim. Jedyną sekwencją zbudowaną na ruchu kamery jest płynięcie statku wampira przez morze. Efekt grozy jest porażający. Statek pojawia się w oddali i płynie w kierunku kamery, ale dopiero po chwili dzięki zmianie perspektywy zauważamy, że kamera również płynie w kierunku statku. Początkowo odległa sylwetka wypełnia wreszcie cały kadr, przytłaczając nas swoim ogromem spotęgowanym niskim ustawieniem kamery. Dynamikę ruchu wzmacnia przesuwająca się na pierwszym planie płaszczyna wody.

To jedno z odkryć tego filmu. Wprawdzie inscenizacja głębinowa była znana już w czasach pierwszych filmów Griffitha, ale dopiero Murnau wykorzystał ją w celu stworzenia efektu grozy. Wielokrotnie widzimy wampira idącego wprost na kamerę, począwszy od pierwszego, opisywanego już ujęcia, gdy pojawia się on w ciemnej bramie swego zamku. Potem, w scenie ataku na Huttera w jego komnacie, efekt ten jest spotęgowany montażem na przenikaniu, kiedy postać wampira jest coraz większa. Bo w gruncie rzeczy taka jest właśnie wymowa tego chwytu formalnego: wampir nie tylko jest coraz bliżej, ale także jest coraz większy!

*

W *Nosferatu* mamy również do czynienia ze zdjęciami trikowymi. W omawianej na przykład już scenie drzwi otwierają się same dzięki zastosowaniu zdjęć poklatkowych, czyli klasycznej animacji. Zdjęcia trikowe były często stosowane w filmach niemieckiego ekspresjonizmu. Stosowano wielokrotne ekspozycje, zwierciadlane odbicia (słynne lustro Schëfftana), zdjęcia poklatkowe. Murnau wmontował nawet kawałek negatywu: w scenie podróży przez las widzimy mknący wóz (zdjęcia z prędkością ok 8 kl./s. oraz pominięcia niektórych faz ruchu) wśród białych pni drzew sterczących w czarne niebo.

Nie można jednak powiedzieć, by w *Nosferatu* triki były nadużywane. Służą jedynie podkreśleniu niezwykłości tytułowego bohatera. Efekty są związane z postacią wampira przekształcają czasoprzestrzeń w taki sposób, jakby (w oczach bohaterów i naszych własnych) ulegała jego niezwykłemu wpływowi¹¹. Wystarczy przypomnieć scenę, w której Hutter widzi, jak na dziedzińcu zamkowym *Nosferatu* ładuje trumny na wóz. Są tam zdjęcia poklatkowe, które przyspieszają wielokrotnie ruch wampira i podkreślają jego niematerialność. Efekt ten dziś wydaje się naiwny i budzi nawet śmiech, bo później często stosowano go w komediach slapstickowych, wtedy jednak był odbierany zupełnie inaczej. Chodzi o to, że czas i przestrzeń nie są dla *Nosferatu* przeszkodą. W scenie pokazującej przebudzenie wstaje on z trumny, zaprzeczając prawom fizyki: z pozycji leżącej w ciągu kilku sekund podnosi się do pionu bez użycia rąk i nóg. Nie mam pojęcia, jak zostało zrealizowane to ujęcie, zwłaszcza że sam próbowałem je kiedyś powtórzyć z mizernym efektem. Zastosowano tam połączenie jakiegś dźwigni, która pozostaje niewidoczna, z cięciami w negatywie w trakcie ruchu, wykonanymi jednak tak doskonale, że nie sposób ich zauważyć.

Innym przykładem jest ujęcie, w którym – dzięki podwójnej ekspozycji – widzimy, jak postać z trumną znika przed zamkniętymi drzwiami, przechodząc przez nie niczym fantom. Ten sam efekt zastosowano w końcowej scenie unicestwienia potwora: jego sylwetka po prostu rozmywa się w pokoju. Jest



Nosferatu, symfonia grozy, reż. F. W. Murnau, 1922.

to o tyle ciekawe, że zaczyna ona znikać od głowy ku dołowi. Efekt ten powstał dzięki podwójnej ekspozycji, a postać była stopniowo wystaniana przez czarną maskę przed obiektywem. Zaraz po jej zniknięciu następuje przenikanie i widzimy smugę białego, podświetlonego słońcem dymu, który pozostał po wampirze.

*

Murnau jest reżyserem boleśnie dotkniętym przez czas. Spośród dwudziestu dwóch zrealizowanych przez niego w Niemczech filmów ocalało tylko dziewięć, a i te najczęściej nie zachowały się w całości¹². Pozostały jednak obrazy. Na podstawie kilku fotosów potrafiłem wyobrazić sobie w dzieciństwie cały film. Każdy z nas ma w pamięci obraz wielkiego cienia Nosferatu skradającego się po schodach, jego wyniosłej sylwetki stojącej pośród masztów na pokładzie statku albo postaci wampira płonącego w świetle poranka. Nawet ludzie, którzy nie wiedzą, z jakiego filmu pochodzą te obrazy, znają je. Są to swoiste ikony, które zachowują żywotność nawet wtedy, gdy fabuła nie jest już czytelna. *Nosferatu* żyje w widzach przede wszystkim jako ciąg obrazów-wizji.

Kadry te tworzone z wielką świadomością zasad ludzkiej percepcji oraz historii sztuki. Warto właśnie zwrócić uwagę na formę tych obrazów jako pojedynczych kadrów.

Ich kompozycja zawsze prowadzi nasze oko bezbłędnie do najważniejszego punktu umieszczonego na przecięciu linii złotego podziału. Spojrzenie pada najpierw na miejsca o podwyższonym kontraście, tam gdzie napięcie formy jest

największe. Gdy obraz jest ciemny, patrzymy najpierw na punkty światła, gdy jest jasny, widzimy najpierw to, co jawi się na tym tle jako ciemne¹³. Mistrzem, który to zrozumiał najlepiej i wyraził w swoim malarstwie, był Rembrandt van Rijn. Jest on do dziś wielkim inspiratorem dla twórców obrazu. Widzimy także na przykładzie kadrów z *Nosferatu*, jak dojrzałe wykorzystano tu zasady skodyfikowane przez Leonarda w jego *Traktacie o malarstwie*. Ciemne przedmioty powinny występować w bliskości jasnych, a jasne winny się rysować na ciemnym tle. Tylko w ten sposób zbuduje się przestrzeń¹⁴.

Nasza pamięć jest zawodna, ocaleją więc tylko te dzieła, które zrobiły wielkie wrażenie swoją wizualnością. Wydaje mi się, że na tym polega istota „filmowości”. Jest to coś, czego nie da się opisać słowami, a więc nie można tego także zawrzeć w fabule. Jest to tajemnica mechanizmu pamięci.

*

Nie wiem, czy film Murnaua wzbudziłby dziś zainteresowanie publiczności. Pamiętam, że na projekcji w ramach zajęć z historii filmu dominującą reakcją na sali był śmiech. Może więc *Nosferatu* stracił swą moc jako film – podobnie jak wampir, który rozplątał się o świcie wraz z pierwszymi promieniami słońca... A może jest też tak (zgodnie z twierdzeniem Strzemińskiego, że to świadomość kształtuje nasze widzenie),¹⁵ że takie filmy najlepiej przeżywa się właśnie w dzieciństwie, ze względu na ich bajkową strukturę i obraz, i gdy nie obciąża nas znajomość całej dalszej historii kina?

PIOTR SZCZEPAŃSKI

¹ R. Barthes, *Światło obrazu*, tłum. J. Trznadel, Warszawa 1995, s. 132-135.

² L. H. Eisner, *Zagadki wokół Nosferatu*, tłum. H. Krogulska i B. Trzebiatowska, w: *Friedrich Wilhelm Murnau*, Warszawa 1998, s. 132-136.

³ Por. L. H. Eisner, *Styl Murnaua*, tłum. H. Krogulska i B. Trzebiatowska, w: *Friedrich Wilhelm Murnau*, dz. cyt., s. 75.

⁴ Zob. K. Konrad, *Światło w filmie*, Warszawa 1983, s. 16.

⁵ Por. J. Domarchi, *Geneza dzieła*, tłum. E. Borkowska, w: *Friedrich Wilhelm Murnau*, dz. cyt., s. 82.

⁶ Por. R. Herlth, *Z Murnauem na planie filmowym*, tłum. M. Ruiz, w: *Friedrich Wilhelm Murnau*, dz. cyt., s. 58.

⁷ L. H. Eisner, *Ekran demoniczny*, dz. cyt., s. 18-19.

⁸ Por. tamże, s. 82.

⁹ Ch. Jameux, *Wyobraźnia i twórczość*, tłum. E. Borkowska, w: *Friedrich Wilhelm Murnau*, dz. cyt., s. 91-93.

¹⁰ L. H. Eisner, dz. cyt., s. 77-85.

¹¹ Por. tamże, dz. cyt., s. 84.

¹² Por. T. Pacewicz, *Friedrich Wilhelm Murnau – życie i dzieło*, w: *Friedrich Wilhelm Murnau*, dz. cyt., s. 18.

¹³ W. Strzemiński, *Teoria widzenia*, Kraków 1969, s. 137-141.

¹⁴ Por. L. da Vinci, *Traktat o malarstwie*, tłum. M. Rzepińska, Wrocław 1961, s. 76.

¹⁵ W. Strzemiński, dz. cyt., s. 18-21.