Kwartalnik filmowy

PRACOWNIA ANTROPOLOGII KULTURY, FILMU I SZTUKI AUDIOWIZUALNEJ
INSTYTUTU SZTUKI PAN

Nr 19-20 (79-80) **1997-1998 Rok XVIII-XIX**

SPIS RZECZY

HISTORIA GATUNKU
KRÓTKA HISTORIA ANIMACJI FILMOWEJ – Opr. Teresa Rutkowska 5
DIARIUSZ POLSKIEGO FILMU ANIMOWANEGO (1917-1981) – Opr. Marcin Giżycki 21
KRONIKA ANIMACJI POLSKIEJ (1982-1997) – Opr. Beata Kosińska-Krippner 45
Marcin Giżycki
ARTHUR MELBOURNE-COOPER, CZYLI O PUŁAPKACH I BIAŁYCH PLAMACH HISTORII ANIMACJI 54

Z TEORII FILMU ANIMOWANEGO
Jerzy Wójcik
KILKA UWAG O ANIMACJI KINEMATOGRAFICZNEJ (INSPIROWANYCH TWÓRCZOŚCIĄ REŻ. HENRYKA RYSZKI) 57
William Moritz
KILKA UWAG NA TEMAT ANIMACJI NIEPRZEDSTAWIAJĄCEJ I NIELINEARNEJ 60
Alan Cholodenko
USIDLANIE KLATEK ANIMACJI 67

PREZENTACJE – JURIJ NORSTEIN
Z Jurijem Norsteinem rozmawia Janusz Gazda
DOCHODZENIE DO GOGOLA 74
Daniel Szczechura
KINO WEDŁUG NORSTEINA 98

PREZENTACJE – PIOTR DUMAŁA
Z Piotrem Dumałą rozmawiają Maciej Drygas i Janusz Gazda
DOCHODZENIE DO DOSTOJEWSKIEGO 102
Marcin Giżycki
WYOBRAŹNIA ZAKLĘTA W KAMIENIU 124
Tadeusz Sobolewski
GŁOSA O DUMALE 126
Z Piotrem Dumałą rozmawia Małgorzata Pawłowska-Tomaszek
NIE ZAMIERZAM POPEŁNIĆ SAMOBÓJSTWA 127
Barbara Kosecka
FRANZ KAFKA PIOTRA DUMAŁY – REALIZM ANIMACJI 130

PREZENTACJE – DANIEL SZCZECHURA
Z Danielem Szczechurą rozmawiają członkowie redakcji „Kwartalnika Filmowego"
FILM ANIMOWANY JEST BLISKI POEZJI 140
Jerzy Uszyński
GENIUS LOCI, GENIUS TEMPORIS 149
Marcin Giżycki
PODRÓŻ DO KRAINY ENIGMY 156
Daniel Szczechura
PIĄTE NIE ZABIJAJ 160

PREZENTACJE – PIOTR KAMLER
Z Piotrem Kamlerem rozmawia Ryszard Ciarka
OBRAZY MALOWANE KAMERĄ 168

PREZENTACJE – JERZY KUCIA
Marcin Giżycki
JERZY KUCIA 178
Z Jerzym Kucią rozmawia Bogusław Zmudziński
POMAGM WIDZOWI SIĘ ODNALEŹĆ 180

PREZENTACJE – JAN LENICA
Marcin Giżycki
WSTĘP DO TWÓRCZOŚCI FILMOWEJ JANA LENICY 188
Steven Weiner
KRAJOBRAZ JANA LENICY 192
Marek Hendrykowski
NOWY JANKO MUZYKANT – ARCYDZIEŁO POLSKIEJ ANIMACJI 200

PREZENTACJE – WALERIAN BOROWCZYK
Z Walerianem Borowczykiem rozmawiają Michel Delahaye, Sylvie Pierre i Jacques Rivette
KINO NIE JEST SZTUKĄ ZESPOŁOWĄ 206

SPIS RZECZY

Patrice Leconte
SAMA OCZYWISTOŚĆ 219
Sylvie Pierre
WYSPA BOROMEJSKA 222

PREZENTACJE – JAN ŠVANKMAJER
Marcin Giżycki
MAGIA JANA ŠVANKMAJERA 228
František Dryje
INNY WZROK 231
Jan Švankmajer
Z ANKIET I WYWIADÓW 236

PREZENTACJE – STEPHEN QUAY I TIMOTHY QUAY
Suzanne H. Buchan
„CADAVRES EXQUIS" I KRÓLESTWO WYOBRAŹNI – *ULICA KROKODYLI* ORAZ *INSTYTUT BENJAMENTA* 242

PREZENTACJE – ZBIGNIEW RYBCZYŃSKI
Zbigniew Rybczyński
SPOGLĄDAJĄC W PRZYSZŁOŚĆ – WYOBRAŻAJĄC PRAWDĘ 258
Zbigniew Rybczyński
FRAGMENT SCENARIUSZA FILMU NA PODSTAWIE POWIEŚCI MICHAŁA BUŁHAKOWA *MISTRZ I MAŁGORZATA* 279
Katarzyna Kostrzewska
INSPIRACJE MALARSKIE W KINIE RYBCZYŃSKIEGO 289
Barbara Kosecka
KAFKA ZBIGNIEWA RYBCZYŃSKIEGO – W PUŁAPCE WYOBRAŹNI 294

PREZENTACJE – SZKOŁA ZAGRZEBSKA
Ranko Munitić
ZAGRZEBSKA SZKOŁA FILMU ANIMOWANEGO 306
Z Borivojem Dovinkoviciem Bordo rozmawia Bogusław Zmudziński
UWAŻAM SIĘ ZA GAGMANA 309

ANIMACJA I KOMPUTERY
Wilhelm Alexander
ANIMACJA KOMPUTEROWA – FAKTY, FIKCJA, PRZYSZŁOŚĆ 313
Urszula Jarecka
ORNAMENT I SYMULACJA. FUNKCJE ANIMACJI W WIDEOKLIPACH 322
Zbigniew Wałaszewski
W ELEKTRONICZNYM LABIRYNCIE STRACHU. *WOLFSTEIN 3D* I *SPEAR OF DESTINY* 330

NIEZALEŻNI
Marcin Giżycki
AMERYKAŃSKA ANIMACJA NIEZALEŻNA 345
Z Davidem Ehrlichem rozmawia Marcin Giżycki
BYĆ FILMOWCEM NIEZALEŻNYM 350

VARIA
Marcin Giżycki
IRZYKOWSKI, KUCZKOWSKI I TRADYCJA „FILMU WIZYJNEGO" W POLSCE 357
Krzysztof Jurecki
O INTERMEDIALNEJ TWÓRCZOŚCI Z LAT 50. WALERIANA BOROWCZYKA I JANA LENICY 362
Tarzycjusz Marek Buliński
ANTROPOLOGICZNA INTERPRETACJA *KRÓLA LWA* 367
Marek Hendrykowski
CODZIENNOŚĆ W FILMACH NICKA PARKA 373

NOTY O AUTORACH 376
SUMMARY OF ARTICLES 377
SOMMAIRE 382

Serdecznie przepraszamy Naszych Czytelników za opóźnienie w wydaniu tego numeru z przyczyn techniczno-organizacyjnych. Uważaliśmy jednak, że monograficzny tom poświęcony animacji i nowym mediom powinien ukazać się w takiej formie, jaką ma obecnie.

Chcielibyśmy serdecznie podziękować wszystkim współpracownikom z zagranicy, którzy przyczynili się do powstania tego podwójnego numeru, a szczególnie panu Marcinowi Giżyckiemu, za istotny wkład w przygotowanie tego tomu.

Jednocześnie pragniemy poinformować, że od 1 stycznia 1998 roku nowym redaktorem naczelnym „Kwartalnika" została pani Teresa Rutkowska.

Panu redaktorowi naczelnemu Januszowi Gaździe składamy podziękowanie za dotychczasową pracę na tym stanowisku.

Zbigniew Benedyktowicz
Kierownik Pracowni Antropologii Kultury, Filmu
i Sztuki Audiowizualnej
oraz zespół redakcji „Kwartalnika Filmowego"

Sprostowanie:
Przepraszamy panią Barbarę Kosecką za zniekształcenie jej nazwiska w nr 17 „Kwartalnika Filmowego".

Krótka historia animacji filmowej

Prehistoria

70 r. p.n.e.

Rzymski poeta i filozof Lukrecjusz w dziele *O naturze wszechrzeczy* opisał urządzenie wyświetlające na ekranie ruchome obrazki.

X – XI w.

Pierwsze informacje o chińskim teatrze cieni, formie widowiska zbliżonej wizualnie do tego, co miał później pokazać film animowany.

XV w.

Pojawienie się książeczek złożonych z obrazków przedstawiających różne fazy ruchu postaci. Zwinięte w rulon, a potem gwałtownie rozwijane, dawały iluzję ruchomych obrazków.

poł. XVII w.

Athanasius Kircher wynalazł latarnię magiczną (*laterna magica*) – urządzenie do wyświetlania obrazów ze szklanych przezroczy. Począwszy od XVIII w. w całej Europie teatry wędrowne prezentowały tego rodzaju pokazy.

Pierwsze wynalazki

Przez całe XIX stulecie intensywnie dążono do uzyskania optycznej iluzji ruchu. Jak grzyby po deszczu pojawiały się wówczas (także w Polsce) mające temu służyć coraz to bardziej pomysłowe urządzenia i zabawki. Najbardziej godne uwagi to:

1831

fenakistoskop autorstwa Belga, Josepha Antoine'a Plateau, składający się z dwóch krążków obracających się na jednej osi. Przez przecięcia w jednym z nich obserwowało się rysunki namalowane na drugim;

1834

zootrop (Zoetrop), w którym przesuwały się obrazki naklejone na taśmie, skonstruowany przez Anglika W.G. Hornera;

1861

kinematoskop Amerykanina Colemana Sellersa, prezentujący serię fotografii naklejonych na bębnie, przesuwających się przed oczyma widza;

1877

praksinoskop, za pomocą którego pokazywało się obrazki namalowane na taśmie papieru, umieszczone wewnątrz obracającego się bębna i odbijające się

w lusterku. Dwa lata później konstruktor tego urządzenia Francuz Emil Reynaud dokonał ulepszenia, które pozwalało rzutować obrazy na ekran;

1880

zoetrop Edwarda Mybridge'a, wyświetlający na ekranie „fotografie zwierząt w ruchu".

1895

mutoskop Hermana Castlera, urządzenie z bębnem, wewnątrz którego umieszczano tysiąc (lub więcej) obrazków. Widzowie siedzący wokół bębna obserwowali je przez specjalne okulary.

Do czasu pierwszej publicznej projekcji filmowej braci Lumière 1896 r., a także potem, urządzeń takich pojawiło się bardzo wiele. Konstruowali je również Rejlander, Uchatius, Goodwin, Niepce, Daguerre, Scott Archer, Edison i inni. Do prekursorów animacji z pewnością można także zaliczyć Georgesa Méliès a, który opatentował szereg tricków filmowych, pozwalających na zatrzymywanie, zwalnianie, przyspieszanie i nakładanie zdjęć. Równocześnie, zwłaszcza w Ameryce i we Francji, dynamicznie, na skalę masową, rozwija się dziedzina satyrycznej ilustracji prasowej i komiksu, które dla animacji stały się niewyczerpanym źródłem inspiracji plastycznej i tematycznej.

Okres pionierski animacji

1888

Reynaud udoskonalił swój praksinoskop, przeniósł rysunki na taśmę celuloidową (o szer. 35 mm) i wyświetlał je na dużym ekranie, najpierw w gronie rodziny i przyjaciół (przyjęto, że był to moment, w którym narodził się film animowany), a od 1892 r. na specjalnych pokazach w Musée Grevin. Nazwał to Teatrem Optycznym. Reynaud jest uważany za ojca animacji filmowej. Jego film *Autour d' une cabine* (*Wokół kabiny* – 1894), mający już prawdziwą akcję, humorystyczną, rozgrywającą się na nadmorskiej plaży, francuski historyk filmu Georges Sadoul uznał za kluczowy moment w rozwoju filmu animowanego.

W 1910 r. Reynaud, załamany niepowodzeniami, wyrzucił wszystkie urządzenia i filmy do Sekwany, a w 1916 umarł w nędzy w azylu dla ubogich.

1896

Edison nakręcił swoim kinetografem proces kreślenia rysunków przez ilustratora „New York World", J. Stuarta Blacktona, czego rezultatem był filmik *Blacktone, the Evening World Cartoonist.* Amerykanin Blacktone został jednym z pionierów kinematografii.

1898

J. Stuart Blackton z Albertem Smithem zrealizowali pierwszy film lalkowy *The Humpty Dumpty Circus*, z udziałem drewnianych zabawek, wykorzystując zjawisko złudzenia ruchu, jakie zaobserwowali przypadkiem podczas realizacji filmu trickowego, wyłączając na chwilę kamerę (aby zamienić filmowany przedmiot).

1899

Brian Arthur Melbourne Cooper nakręcił film *Matches: An Appeal* (*Zapałki: Apel*), w którym występują animowane zapałki (film był wezwaniem do wspoma-

gania żołnierzy walczących w wojnie burskiej). W 1907 r. nakręcił sekwencję animowaną, w której uczestniczyły pluszowe niedźwiadki (*The Teddy Bears*).

1905

Hiszpański reżyser animator Segundo de Chomoc przy zastosowaniu kamery poklatkowej zrealizował film animowany *El Hotel electrico*. Podobne przedsięwzięcia niemal równocześnie były podejmowane w Stanach Zjednoczonych i Francji.

1906

Stuart Blackton i Albert E. Smith, założyciele spółki filmowej Vitagraph, zrealizowali filmy animowane *Humorous Phases of Funny Faces* (*Komiczne fazy śmiesznych min /twarzy/*). Blackton, pionier kinematografii, wynalazca licznych urządzeń i chwytów filmowych (m.in. słynnego „planu amerykańskiego"), zmarł w nędzy i zapomnieniu w 1941 r.

Również w 1906 r. Walter R. Booth kręci film *The Hand of the Artist* (*Ręka artysty*), w którym spod ręki rysownika wyłania się obrazek, który „ożywa".

1908

Francuz Emile Cohl (prawdziwe nazwisko Emile Courtet) zaprezentował swój pierwszy film animowany *Fantasmagorie*. Francuscy historycy jego właśnie uważają za pierwszego prawdziwego artystę filmu animowanego, który „tchnął życie w rysunkowe postaci". Z zawodu był karykaturzystą. Swoje filmy rysował własnoręcznie kadr po kadrze na kartkach białego brystolu i kolejno filmował. W ciągu dwóch lat stworzył dla Gaumonta ponad trzydzieści filmów animowanych, później wyjechał do Stanów Zjednoczonych. To jemu animacja zawdzięcza takie innowacje, jak łączenie filmu aktorskiego z rysunkowym (*Claire de lune espagnol – Światło hiszpańskiego księżyca* – 1909) czy lalkowym. Odznaczał się perfekcjonizmem i wyobraźnią. Był twórcą licznych serii filmów animowanych w Ameryce, a od 1914 r. także we Francji. Do dziś z jego prac nie zachowało się prawie nic, a on sam mieszkał pod koniec życia w przytułku dla ubogich. Zmarł na skutek ran odniesionych po poparzeniu w 1937 r. Cohl, podobnie jak Reynaud i Méliès, cały swój majątek i siły twórcze poświęcił filmowi.

W tym samym roku powstał prawdopodobnie pierwszy abstrakcyjny film animowany Włocha Arnaldo Ginna (właśc. Arnaldo Gianni Corradini), malowany wprost na taśmie filmowej. Inspiracją tych dzieł było malarstwo (Segantini), muzyka (Mendelssohn) lub poezja (Mallarmé).

1909

Winsor McCay, rysownik komiksów pracujący dla „New York Herald", wykorzystał swoje umiejętności do produkcji filmów animowanych, opanowując w wysokim stopniu technikę animacji: *Little Nemo* (*Mały Nemo*). *Gertie the Dinosaur* (*Dinozaur Gertie*), jego trzeci film, został pokazany 8 lutego 1914 r. w Palace Theater w Chicago wobec ogromnej widowni. Trwał 4 min., zawierał 4000 rysunków.

1910

Władysław Starewicz zrealizował swój pierwszy film animowany *Walka żuków jelonków*. Dwa lata później w St. Petersburgu odbyła się premiera jego pierwszego filmu lalkowego *Konik polny i mrówka*. W 1916 r. artysta realizuje *Pana Twardowskiego*, a rok potem *Pana Twardowskiego w Rzymie*. W 1919 r. Starewicz wyjechał z ro-

dziną do Francji. Tam pracował nad animowanym filmem lalkowym. W latach 1923--1950 nakręcił około dwudziestu takich filmów. Najważniejsze z nich to *La voix du rossignol* (*Głos słowika* – 1923) i *Roman du renard* (*Opowieść o lisie* – 1930).

1912

Otwarcie pierwszego studia filmów lalkowych w Rosji. Dopiero jednak w latach 20. powstały pierwsze godne uwagi filmy animowane, o tematyce przede wszystkim propagandowej.

1913

Amerykanin John R. Bray w filmie *The Artist's Dream* (*Sen artysty*) po raz pierwszy zastosował ułatwienie polegające na nakładaniu na statyczny, niezmienny obrazek klisz, na których rysowało się elementy poruszające się, zmienne. Był to pierwszy krok w kierunku mechanizacji pracy animatorów. Bray w 1914 r. zapoczątkował serię „Colonel Heeza Liar", która po raz pierwszy wykorzystała w scenariuszu stałą postać o określonych cechach charakterologicznych i fizycznych. System serii był typowy dla filmów rysunkowych, zwłaszcza amerykańskich, przez następnych kilkadziesiąt lat. John Randolph Bray opatentował wszystkie znane ówcześnie techniki animacyjne. Podpisał kontrakty z wytwórniami Paramount i Goldwyn, tworząc studyjny system produkcji filmów animowanych. Od roku 1915 spółka Bray-Hurd Process Company stworzyła takie słynne serie, jak „Krazy Kat", „Jerry On the Job", „The Katzenjammer Kids", wywodzące się z prasowych historyjek obrazkowych.

Inne serie zapoczątkowane w tym czasie to „Felix the Cat" (Otto Messmer), „Mutt and Jeff" (Bud Fischer), „Koko the Clown", która potem przekształciła się w „Out of the Inkwell" (1921 – Max Fleischer). Ta ostatnia seria rozpoczynała się niezmiennie sekwencją „żywej ręki rysownika", która z kałamarza wydobywała bohatera Koko. Zyskał on niebywałą popularność. Bracia Fleischerowie, Austriacy z pochodzenia, byli doskonałymi karykaturzystami. Pracowali dla Paramountu, gdzie stworzyli następnie dwie ogromnie popularne postacie – marynarza Popey'a i wampa Betty Boop. 6 grudnia 1915 r. opatentowali rotoskop, urządzenie pozwalające odwzorowywać animatorom ruchy realnych ludzi, z wyświetlanego filmu, aby osiągnąć bardziej naturalny efekt. Bracia realizowali też filmy edukacyjne (np. czteroaktowy film z sekwencjami animowanymi o teorii względności Einsteina w 1921 r.). Konkurowali przez lata z Waltem Disneyem, chociaż ich filmy zawsze były adresowane do publiczności dojrzalszej niż ta, do której zwracał się Disney. W latach 1941-1943 Fleischerowie przenieśli na ekran przygody Supermana, pochodzącego z komiksu Siegela i Schustera.

Początek epoki „gwiazd" filmu animowanego

1916

W tym mniej więcej czasie zaczął się kształtować amerykański system produkcji i rozpowszechniania filmów animowanych, oparty na ścisłym podziale pracy i funkcji. Indywidualna, rękodzielnicza twórczość nie zanikła wprawdzie zupełnie, ale wzrastające zapotrzebowanie odbiorców na filmy animowane wymagało stworzenia sprawnych finansowo i technologicznie organizacji oraz sztabu przygotowanych zawodowo ludzi.

Segundo de Chomon i Włoch Giovanni Pastrone kręcą film będący połączeniem sekwencji aktorskich i lalkowych – *La Guerra e il sogno di Moni* (*Wojna i sen Moniego*).

1917

Premiera pierwszego na świecie pełnometrażowego animowanego filmu fabularnego *El Apóstol* w reż. Argentyńczyka Quirino Cristiani.

1918

Viking Eggeling nawiązał współpracę z Hansem Richterem. Dążyli do tego, aby podporządkować obraz rytmowi. Pierwszym (ale nie dokończonym) projektem Eggelinga był film *Horizontal–Vertikal Orchestra*). W rezultacie w 1921 r. Richter stworzył film *Rhythmus 20*, a w listopadzie 1924 r. Eggeling zaprezentował słynną *Symfonię Diagonalną*.

Tymczasem w Stanach Zjednoczonych powstały pierwsze animowane filmy edukacyjne i instruktażowe.

1920

Nurt animacji awangardowej rozwijali również dadaiści, montując fotomontaże z fotografii traktowanych jako „ready made" oraz z materiałów pochodzących z gazet i magazynów ilustrowanych.

Powstało wiele usprawnień technicznych umożliwiających efekty specjalne.

1921

W Berlinie odbyła się premiera abstrakcyjnego filmu animowanego Waltera Ruttmana *Lichtspiel Opus 1*. Kolorowym, ręcznie barwionym sekwencjom towarzyszyła muzyka odgrywana „na żywo". W roku następnym zapoczątkował on serię „Opus".

W Kansas City zadebiutował jako twórca filmów animowanych Walt Disney. Wraz z Ubem Iwerksem i grupą młodych adeptów animacji zrealizowali na zamówienie krótkie filmy wyświetlane przed projekcją filmów fabularnych, tzw. Laugh-o-gramy (śmiechogramy). Po dwóch latach zbankrutowali.

1923

Odbył się pokaz filmu Man Raya *Retour a raison* (*Powrót do rozumu*), w którym zastosował on technikę rayogramów. Polegała ona na naświetlaniu taśmy filmowej, na której zostały ułożone rozmaite przedmioty. Pewne fragmenty filmu zostały zrealizowane bez użycia kamery.

Disney przeniósł się do Kalifornii, do Los Angeles, gdzie wspólnie z bratem założył wytwórnię filmową. Wspomagany przez dawnych współpracowników realizował serię o „Alicji w Krainie Kreskówek", w której na sekwencję animowaną została nałożona sekwencja aktorska.

1924

Premiera filmu Fernanda Legéra *Balet mechaniczny*, łączącego sekwencje fotograficzne, obrazki malowane wprost na taśmie, klasyczną animację (np. kubistyczna postać Chaplina czy taniec nóg) oraz efekty specjalne.

W Związku Radzieckim Buszkin, Iwanow i Bieliakow zrealizowali filmy animowane *Zabawki radzieckie* i *Dzisiaj*. Ten ostatni film przedstawiał animowaną mapę Europy. Filmy animowane miały za zadanie wspierać działania nowej władzy. Do znanych twórców tego okresu należeli N. Chodatejew, Z. Komissarienko i J. Merkułow. Ale obowiązywał tam raczej styl pracy kolektywnej. Techniką filmu animowanego zainteresował się Dżiga Wiertow.

Premiera filmu *Ławeczka pod kwitnącą wiśnią* autorstwa Japończyka Noburo Ofuji. Jego twórczość była inspirowana chińskim teatrem cieni oraz japońskimi bajkami ludowymi i legendami.

Fleisher przeprowadził pierwsze próby z filmem dźwiękowym w systemie Lee De Forest's Phonofilm, prawdopodobnie w filmie *Come Take a Trip in My Airship*.

1926

Lotte Reiniger wspólnie z mężem Karlem Kochem zrealizowali w studiach UFA w Niemczech pełnometrażowy film animowany, pt. *Przygody księcia Ahmeda*, wykorzystując wycięte z papieru sylwetki, odwołując się więc, jak u Ofuji, do tradycji chińskiego teatru cieni.

W wytwórni Walta Disneya powstały pierwsze filmy z królikiem Oswaldem. Jednak z powodu niefortunnie sformułowanego kontraktu Disney niebawem utracił prawa do tej postaci. Przez następne kilkadziesiąt lat Disney pozostanie niekwestionowanym królem animacji. Jego studio odegrało kluczową rolę w rozwiązaniu wielu zagadnień: krystalizacji postaci animowanego bohatera filmowego, organizacji produkcji, innowacji technicznych, przede wszystkim w zakresie koloru i dźwięku czy wreszcie dystrybucji filmów animowanych, ich reklamy i rynkowego wykorzystania popularności filmów, przez handel gadgetami, sprzedaż czasopism, książek i nagrań muzycznych pochodzących z filmów.

Złoty wiek animacji – dźwięk i kolor

1928

Narodziny Myszki Miki, najpopularniejszej postaci w historii filmu animowanego. Trzeci film z tej serii *Steamboat Willie* (*Willie z parowca*) jest pierwszym zachowanym animowanym filmem dźwiękowym. Rok później Disney nakręcił *Skeleton Dance* (*Taniec szkieletów*), pierwszy z serii „Beztroskie Symfonie", w którym obraz wyraźnie był podporządkowany rytmowi muzycznemu. Pomysł ten został potem rozwinięty w *Fantazji* (1940). Jednym z filarów wytwórni Disneya w tym pierwszym okresie był Ub Iwerks. Jemu przypisuje się koncepcje postaci Oswalda i Myszki Miki. Obdarzony wyobraźnią i talentem rysunkowym Iwerks odszedł w 1929 r. od Disneya i zaczął pracować na własny rachunek. Był twórcą takich postaci, jak Żaba Flip i Willi Whopper. Powrócił do Walt Disney Production w 1940 r. i zajął się przede wszystkim produkcją efektów specjalnych. Był inicjatorem wielu pomysłów technicznych: zastosowania w animacji kserografii, dwugłowicowej drukarki optycznej, obiektywów anamorficznych, trójkamerowego systemu do cineramy i innych. Zmarł w 1971 r.

1930

Europejska awangarda na skutek zmieniających się warunków ekonomicznych i politycznych chyli się ku upadkowi.

Powstał pierwszy film animowany w Chinach: *Taniec wielbłądów*, reż. bracia Wang.

1931

W Argentynie Christiani zrealizował pierwszy pełnometrażowy film dźwiękowy – *Peludopolis*. Stany Zjednoczone, a przede wszystkim wytwórnia Disneya,

przypisywały sobie zazwyczaj pierwszeństwo w dziedzinie rozwiązań technicznych w animacji, czasem ze szkodą dla mniej przebojowych kinematografii.

Od roku 1931, przez jedenaście lat, Disney zdobywał wszystkie nagrody Akademii Filmowej w dziedzinie animacji.

1932

Premiera pierwszego animowanego filmu barwnego *Flowers and Trees*, produkcji Disneya.

1933

Szkot Norman McLaren jako pierwszy rozpoczął eksperymenty w dziedzinie filmu abstrakcyjnego bez użycia kamery. Są to rysunki wyskrobywane wprost na taśmie. Potem na ścieżce dźwiękowej wyskrobywał dźwięki „syntetyczne". McLaren należał do najwybitniejszych i najwytrwalszych nowatorów w dziedzinie filmu animowanego. Dodatkowym walorem jego filmów był specyficzny humor i poetycka aura. Oprócz filmów abstrakcyjnych, takich jak *Camera Makes Whoopee* (1935), *Stars and Stripes* (1939) czy *Dots an Loops* (1939), realizował filmy animowane figuralne, takie jak *Rythmetic* (1956), czy aktorskie *Chairy Tale* (1957), wyrastające z technik animacyjnych. W Kanadzie, dokąd pojechał śladem swojego przyjaciela, dokumentalisty, Johna Griersona, znalazł się w 1941 r. Pracował pod auspicjami National Film Board. Za film dokumentalny *Sąsiedzi* otrzymał w 1952 r. Oscara. Działał też aktywnie w kanadyjskich władzach kinematografii i w UNESCO. Był także pedagogiem. Wykształcił wielu wybitnych animatorów. Zmarł w 1987 r.

We Francji Aleksander Alexeïeff w filmie *Une nuit sur le mont Chauve* (*Noc na Łysej Górze*) po raz pierwszy zastosował w animacji „ekran szpilkowy". Na planszy pokrytej tysiącami dziurek twórca wbijał w najrozmaitszych konfiguracjach metalowe sztyfty. W wyniku gry światła i cienia powstawały z nich skomplikowane kompozycje plastyczne. Alexeïeff, artysta grafik, traktował taki ekran jak płaszczyznę malarską. W ten sposób zilustrował czołówkę *Procesu* Wellesa wg Kafki (1962). W ciągu czterdziestu lat, wspólnie z żoną Claire Parker, nakręcił tą metodą kilka własnych filmów. Poza Francją pracował też okazjonalnie w Stanach, w Niemczech i w innych krajach. Inną stosowaną przez niego metodą eksperymentalną była „totalizacja" – animacja iluzorycznych brył tworzonych za pomocą gry świateł (*Fumées – Dymy*; nagroda w Wenecji w 1952 r.). Poza filmami animowanymi, robił też filmy reklamowe. Zmarł w 1982 r.

Disney realizuje *Trzy świnki* (piosenka z tego filmu staje się światowym przebojem), a także zdobywa Oscara za *Kwiaty i drzewa*.

Wchodzi w życie kodeks Heysa, w wyniku czego rysunkowy wamp Betty Boop musi włożyć dłuższą sukienkę i zmniejszyć dekolt.

1935

Oskar Fischinger skończył abstrakcyjną *Komposition in Blau* (*Kompozycję w błękicie*), łącząc kolor, muzykę i obraz. Uciekając przed reżimem hitlerowskim Fischinger, jeden z pionierów animacji awangardowej w Niemczech, schronił się najpierw w Szwajcarii, potem emigrował do Stanów Zjednoczonych. Był autorem Bachowskiej sekwencji *Fantazji* Disneya (1939), która jednak nie weszła ostatecznie do filmu.

W wytwórni Warner Brothers rozpoczyna pracę Tex Avery, o którym mówiono, że był Disneyem, który przeczytał Kafkę. Jego postacie nie odznaczały się orygi-

nalnością formalną, były jednak wyposażone w niezwykle przewrotne, abstrakcyjne poczucie humoru. Największą popularność zyskał sobie pies Droopy.

Len Lye kończy *Colour Box*, uważany przez niektórych za pierwszy film malowany wprost na celuloidzie.

1937

Disney w filmie *The Old Mill* (*Stary młyn*) zastosował po raz pierwszy kamerę wieloplanową, która pozwala na uzyskanie głębi perspektywy. W tym samym roku Disney wprowadził na ekrany pierwszy fabularny film animowany *Królewna Śnieżka*.

1940

W Metro-Goldwyn-Mayer zapoczątkowano serię „Tom i Jerry", która przez następne siedemnaście lat była animowana przez Josepha Barberę i Williama Hannę.

1941

Odbyła się premiera *Fantazji* Disneya, filmu, w którym po raz pierwszy zastosowano aparaturę dźwiękową Fantasound, pozwalającą na uzyskanie dźwięku stereofonicznego.

W Stanach Zjednoczonych na zamówienia rządowe zaczęły powstawać propagandowe filmy antywojenne i szkoleniowe filmy dla armii. Wytwórnia Disneya przez całą wojnę czynnie wspierała te inicjatywy.

1943

Hanna i Barbera zdobyli sześć Oscarów w dziedzinie filmu animowanego za „Toma i Jerry'ego". Nagrodzony zostaje również Disney za „Beztroskie Symfonie".

We Francji premiera animowanego kolorowego filmu Paula Grimaulta *L'Epouvantail* (*Wachlarz*). Grimault, jeden z najwybitniejszych animatorów francuskich, rysownik z wykształcenia, był przede wszystkim autorem filmów reklamowych, robionych metodą niemal chałupniczą. Był też autorem pierwszego francuskiego pełnometrażowego filmu animowanego *Pasterka i kominiarczyk*. Współpracował z nim przy realizacji Jacques Prévert, głosy podkładali wybitni aktorzy francuscy, a muzykę pisał Joseph Kosma. W 1951 r. Grimault założył własną wytwórnię. Wykształcił też wielu wybitnych animatorów (Jacques Leroux, Manuel Otero, Jean Labely).

1943 – 1944

James i John Whitneyowie zrealizowali abstrakcyjne, plastyczno-muzyczne etiudy animowane (*Film Exercises* od *1* do *5*).W następnych latach tworzyli niezależnie od siebie, kontynuując eksperymenty techniczne. Prace Johna były realizowane z wykorzystaniem dyfrakcji światła, przepuszczanego przez warstwę oleju, z podkładem muzyki elektronicznej *Celery Stalks at Midnight* (1951). Artysta od 1961 r. wykorzystywał też komputer (*Catalogue*, *Permutation* – 1970, *Matrix* – 1971). James zrealizował *Yantrę* (1950-1955) – rejestrującą abstrakcyjne formy, których źródłem było pulsujące światło. Ich inwencja technologiczna wpłynęła na taki nurt filmu awangardowego, jak Expanded Cinéma.

1945

W Czechosłowacji filmem rysunkowym *Zasadził dziadek rzepę* zadebiutował Jiři Trnka. Artysta dał się wcześniej poznać jako ilustrator bajek dla dzieci. Inspi-

rowany teatrem lalkowym Maeterlincka, założył własny teatr, który jednak szybko zbankrutował. Po serii filmów animowanych zajął się animacją lalkową. Jego dzieła odznaczały się wyrafinowaniem formalnym i bogatą kolorystyką. Sadoul napisał o nich, że stanowiły realizację marzeń barokowych rzeźbiarzy czeskich, związanych z wprawieniem rzeźby w ruch. Były to m.in. *Cesarski słowik* wg Andersena (1948), *Stare podania czeskie* (1953), *Przygody dobrego wojaka Szwejka* (1954), *Sen nocy letniej* wg Szekspira (1959) nagrodzony w Cannes. Zmarł w 1969 r.

Innym wybitnym twórcą filmów lalkowych w Czechosłowacji był Karel Zeman, stosujący bardzo zróżnicowane techniki. Jego ulubionym bohaterem był pan Prokuk, którego porównywano do pana Hulot. Szkoła czechosłowackiego filmu animowanego zasłynęła w całym świecie.

W Stanach Zjednoczonych powstał United Production of America (UPA), ze Stephenem Bosustowem na czele, jako reakcja na styl filmów Disneyowskich. Bosustow jest pomysłodawcą postaci Mr Magoo (od 1949 r.). Styl plastyczny tych filmów pozostawał pod wpływem ówczesnej karykatury. Były adresowane do publiczności bardziej wyrafinowanej, obeznanej ze współczesnymi tendencjami plastycznymi.

1946

Zorganizowano Festiwal Sztuki w Kinie, sponsorowany przez Muzeum Sztuki w San Francisco, gdzie zaprezentowano najciekawsze filmy awangardowe oraz retrospektywę twórczości Oscara Fischingera.

1947

W Ameryce środkiem rozpowszechniania i popularyzacji filmów animowanych staje się w coraz większym stopniu telewizja. Pojawiły się pierwsze animowane „gwiazdy", takie jak Howdy Doody, który podbija widownię dziecięcą. Pierwszym telewizyjnym serialem animowanym jest „Crusader Rabitt" Alexa Andersona i Jaya Warda. Animacja jest też używana coraz częściej w reklamówkach telewizyjnych.

Nowe formy, telewizja

1950

W Instytucie Technologii w Massachusetts przeprowadzono pierwsze eksperymenty z obrazem generowanym komputerowo.

Oskar Fischinger wynalazł Lumigraph – urządzenie do uzyskiwania świetlnych efektów specjalnych.

1952

W USA Ben P. Lapovsky wykorzystał kalkulator analogowy i oscyłograf katodowy do realizacji swoich *Elektronicznych abstrakcji.*

1954

W Wielkiej Brytanii powstał *Folwark zwierzęcy* w reż. Johna Halasa, zrealizowany na podstawie książki Georga Orwella.

1955

Zrealizowano pierwszy fabularny film kanadyjski *Le village enchanté* (*Zaczarowana wioska*) w reż. M. i R. Racicot.

1956

Powstało studio filmów animowanych w Zagrzebiu (D. Vukotić, A. Marks, B. Kolar, Z. Bourek, V. Mimica). Pierwszym zrealizowanym przez studio filmem była krótkometrażówka *Nestasni robot* (*Wesoły robot* – 1956). Inne filmy tego okresu to *Cowboy Jimmie* Vukotića i Mimicy (1957) czy *Surogat* Vukotića (1961). Filmy te cechował styl „uproszczonej animacji", awangardowość technik malarskich i graficznych, w planie treściowym gryząca ironia, rozpacz egzystencjalna, eskalacja zła. Po roku 1964 część twórców odchodzi do filmu aktorskiego. Żywotność szkoły zagrzebskiej trwa jednak do początków lat 80. Nowsze filmy mają wyraziście autorski charakter (Z. Dragić, Z. Grgić, B. Dovniković).

1957

Hanna i Barbera, po kłopotach spowodowanych zaprzestaniem wyświetlania w kinach filmów krótkometrażowych założyli w Hollywood własną wytwórnię, w której, przy maksymalnie uproszczonym procesie produkcyjnym, powstawały relatywnie tanie filmy, głównie dla telewizji. W następnych latach w studiu nakręcono 12 popularnych serii.

1958

Muzeum Guggenheima wspierało produkcję filmów eksperymentalnych, przeciwstawiających się filmom realizowanym w systemie studyjnym. Powstają m.in.: *The Magic Feature* reż. Harry Smith, *A Man and his Dog Out for Air*, reż. Len Lye.

1959

Powstał pierwszy film animowany z Charliem Brownem, bohaterem komiksu „Fistaszki".

1960

Przy Organizacji Narodów Zjednoczonych utworzono Międzynarodowe Stowarzyszenie Filmu Animowanego (ASIFA) z oddziałami w Nowym Jorku, Los Angeles i innych liczących się wytwórniach.

W produkcji masowej upowszechniła się tzw. animacja ograniczona, w której wykorzystuje się wycinanki, wydzieranki, formy lepione z masy papierowej i plasteliny, przedmioty ready-made, fotografie, kolaże, grafikę, stosowane dawniej w filmach eksperymentalnych. W stosunku do tradycyjnej, pełnej animacji, metoda ta jest znacznie tańsza i szybsza.

W telewizji amerykańskiej zapoczątkowana zostaje seria „The Flintstones", kontynuowana aż do końca lat 70. Był to pierwszy animowany serial dla dorosłych.

W sierpniu zainaugurowano Międzynarodowy Festiwal Filmów Animowanych w Annecy we Francji, promujący filmy eksperymentalne i nowe techniki animacyjne. Obecnie takich liczących się festiwali jest na świecie kilka. Należą do nich festiwal w Stuttgarcie, w Hiroshimie, w Lucernie, Edynburgu, Odense, Uppsali, Bombaju, Giffoni, Oberhausen, Montrealu, Nowym Jorku i inne.

1961

Premiera *101 Dalmatyńczyków* Disneya, gdzie do powielania rysunków została wykorzystana metoda kserografii, wprost na kliszy, zamiast kopiowania ręcznego.

Po raz pierwszy w kategorii filmu animowanego zostaje przyznany Oscar filmowi zagranicznemu. Laureatem jest Dušan Vukotić z filmem *Substytut*.

Hanna-Barbera wprowadza na ekrany telewizyjne serię „Pies Huckelberry", której gwiazdą, obok bohatera tytułowego, stał się miś Yogi, a Walt Disney zapoczątkował telewizyjną serię „Walt Disney's World of Colour", która istnieje do tej pory.

1962

Steve Russel stworzył *Star War* – pierwszą grę wideo.

Ivan E. Sutherland skonstruował „Sketchpad", system, który pozwala manipulować obrazami wprost na ekranie monitora, za pomocą pióra świetlnego i przycisków.

1963

W amerykańskim Bell Telephone Laboratories został wyprodukowany pierwszy film animowany komputerowo, autorstwa E. Zajaca. Równocześnie notuje się dynamiczny rozwój grafiki komputerowej, w której obok aspektów technicznych, coraz większą rolę zaczęły odgrywać kryteria estetyczne. Jednak pierwszym animatorem, który wykorzystał technikę komputerową w sposób prawdziwie twórczy, był Peter Foldes z filmem *Meta data* (1971).

Wytwórnia Disneya wprowadził system Audio Animatronics, który pozwala na komputerowe wprawianie w ruch modeli ludzi i zwierząt.

Elektronika zaczęła odgrywać coraz większą rolę w produkcji filmowej, przy uzyskiwaniu efektów specjalnych i w animacji (m.in. wideo, ampex, coraz bardziej skomplikowane kamery do zdjęć poklatkowych, grafika komputerowa).

1964

Wszedł na ekrany pierwszy film z serii „Różowej pantery" w reż. Blake'a Edwardsa. Autorem animowanej czołówki do tego filmu był Friz Freleng. Sukces tej czołówki był tak oszałamiający, że różowa pantera zaczęła żyć własnym życiem i stała się bohaterką całej serii filmów animowanych. Przy okazji należałoby wspomnieć, że animowane czołówki filmowe miały już swoją wieloletnią tradycję. Jednym z najwybitniejszych specjalistów w tej dziedzinie był Saul Bass, który robił tego rodzaju czołówki dla Hitchcocka (*Zawrót głowy*), Premingera (*Anatomia morderstwa*), Andersona (*W 80 dni dookoła świata*) czy Kramera.

1965

W całych Stanach Zjednoczonych i w Niemczech odbyły się liczne wystawy i pokazy grafiki komputerowej (artyści: Bela Julesz, Michael Noll, Georg Nees, Frieder Nake – byli inżynierami). Coraz częściej grafikę komputerową stosowano w przemyśle do wykonywania projektów.

1966

W San Francisco powstało Canyon Cinema Co-op nastawione na prezentację filmów animowanych i eksperymentalnych.

W Institute of Technology w Massachusetts został opracowany system Genesys, wykorzystujący do wykonywania rysunków pióro świetlne. Podobne próby generowania obrazów podejmuje National Research Counsil w Kanadzie.

Charle Csuri z Uniwersytetu w Ohio za pomocą komputera IBM 7094 po raz pierwszy wykonał wizerunek ludzkiej twarzy: *Sine Curve Man*.

1967

Premiera filmu Waleriana Borowczyka *Le Théâtre de M. et Mme Kabal*, przepojonego atmosferą surrealistycznego koszmaru. Borowczyk rysował również czołówki do wielu filmów francuskich.

Na Expo '67 w Montrealu odbył się pokaz sztuki multimedialnej i filmów animowanych. W pawilonie czechosłowackim zaprezentowano Kinoautomat – pierwsze kino interaktywne, wykorzystujące komputer.

Fundacja Rockefellera założyła Narodowe Centrum Eksperymentów Telewizyjnych w San Francisco. Od tej pory rośnie lawinowo liczba ośrodków badawczych zajmujących się opracowywaniem nowych technologii audiowizualnych na potrzeby filmu, telewizji, edukacji i przemysłu.

Po raz pierwszy zorganizowano w USA Siggraph – doroczny największy pokaz obrazów syntetycznych i ich zastosowań.

1968

Premiera *Odysei kosmicznej 2001* Stanleya Kubricka, w której po raz pierwszy zastosowano w tak szerokim zakresie elektronikę w celu uzyskania efektów specjalnych.

Premiera *Żółtej łodzi podwodnej*, surrealistycznej, onirycznej animowanej opowieści o Beatlesach, ilustrowanej ich muzyką. Forma plastyczna tego filmu, migotliwa, kalejdoskopowa, o psychodelicznej kolorystyce (autorstwa Heinza Edelmana, Georges'a Dunninga i Freda Wolfa) miała ogromny wpływ na światowe wzornictwo i modę. Głównym motywem wizualnym jest tu „wolność", ku której dążą wszyscy bohaterowie w świecie, w którym nie ma żadnego stałego punktu oparcia. Leitmotivem są słowa piosenki *All you need is love*.

W Londynie Jasia Reichardt organizuje wystawę Cybernetic Serendipity, która prowokuje pytania o granice pomiędzy sztuką a informatyką.

1969

Nam June Paik, Allan Kaprow, Otto Piene dają się poznać jako twórcy wideoartu. Organizowali pokaz *The Medium is The Medium*.

Computer Image z Denver zaprezentowali w Nowym Jorku SCANIMATE – system animacji komputerowej, w którym oryginalne dzieła sztuki zostały wprowadzone do komputera i poddane obróbce. Obrazy mogły być pomniejszane, powiększane, redukowane, łączone, obracane, skręcane.

Premiera *Ulicy Sezamkowej*, programu edukacyjnego dla młodszych dzieci, wykorzystującego różnorodne techniki animacyjne.

Osvaldo Cavandoli (był w latach 40. autorem pierwszego włoskiego animowanego filmu fabularnego *I fratelli dinamite*) zapoczątkował serię „La Linea". Jej bohaterem jest człowieczek formowany z nieskończenie długiej, horyzontalnej linii. W obrębie tej linii działa i przeżywa przygody. W finale przychodzi mu z pomocą ręka rysownika.

1971

Po raz pierwszy został zaprezentowany CAESAR (Computer Animated Episodes Single Axis Rotation), system zaprojektowany przez Lee Harrisona z Computer Image Corporation, który pozwalał animatorom na realizowanie krótkich sekwencji animowanych i przeglądanie ich natychmiast na kolorowym monitorze. Po weryfikacji można było utrwalić sekwencję w pamięci komputera i kontynuować pracę.

Pomocą może także służyć animatorom Cinetron system, który pozwala na komputerowe obliczenie i zaplanowanie ujęć, w celu najbardziej optymalnego przedstawienia ruchu na ekranie.

Pierwsze filmy z nurtu sztuki informatycznej: Amerykanki Lilian Schwartz (*Enigma*), Francuzki Very Molnar (*Transformation*) i Węgra Foldesa (*Meta data*).

Premiera cyklu telewizyjnego *Latający cyrk Monty Pythona*, wykorzystującego szeroko efekty specjalne i techniki animowane.

1972

Premiera filmu amerykańskiego *Fritz the Cat*, Ralpha Bakshiego, wadług rysunków undergroundowego artysty Roberta Grumpa. Ten film dla widzów dorosłych był ostrą satyrą obyczajowo-ideologiczną. Główny bohater stał się uosobieniem rewolty młodzieżowej.

Douglas Trumbull i Bill Holland ze Stanów Zjednoczonych opracowują system łączący kamerę z komputerem.

1973

Premiera filmu francuskiego *La Planete sauvage*, autorstwa René Laloux i Rolanda Topora, bajki filozoficznej.

1974

Sławę międzynarodową zdobywa twórca radziecki Jurij Norstein filmem *Żuraw i czapla*. Jego styl odbiega od konserwatywnego stylu panującego w studiach radzieckich od czasów wojny, naśladowczo imitującego filmy Disneyowskie.

John Withney zorganizował departament symulacji trójwymiarowej przy Information International Inc. i realizuje pierwsze obrazy o wysokiej rozdzielczości.

W Iranie powstało Centrum Animacji Eksperymentalnej.

1975

Powszechne wprowadzenie grafiki komputerowej do telewizji amerykańskiej (przy produkcji logo, czołówek, reklamówek itd.). Animacja komputerowa znajduje zastosowanie w większości wytwórni produkujących komercyjne filmy animowane.

Popularyzacja gier wideo i interaktywnej grafiki komputerowej w Stanach Zjednoczonych.

George Lucas stworzył ILM (Industrial Light and Magic), instytucję, której zadaniem jest praca w dziedzinie elektronicznych efektów specjalnych dla filmu.

1976

Amerykanin Martin Newell prezentuje na pokazie Siggraph trójwymiarowy obraz czajniczka do herbaty (obraz jest dziś eksponowany na wystawie w Muzeum Komputerowym w Bostonie, obok czajniczka-oryginału).

1977

Premiera *Gwiezdnych wojen* w reż. George'a Lucasa, gdzie zastosowano wyrafinowane metody animacji lalkowej, efekty laserowe, zdjęcia trickowe. Film ten wywarł ogromny wpływ na produkcję filmową i telewizyjną w następnych latach (np. w dziedzinie wideoklipów i reklamy).

W *Bliskich spotkaniach trzeciego stopnia* Spielberga wykorzystano syntetycznie generowany, trójwymiarowy obraz helikoptera.

1978

Seria telewizyjna „The Muppet Show" Jima Hensona, której bohaterami są animowane lalki, zyskuje sobie popularność na całym świecie.

1980

W filmie Irwina Kershnera *Imperium kontratakuje* Phil Tippett i John Berg po raz pierwszy wykorzystali „go-motion", technikę animacji, w której następujące po sobie obrazy są sprzężone z komputerem.

1981

John Halas, brytyjczyk węgierskiego pochodzenia, który od lat 30. zajmował się produkcją filmów instruktażowych oraz niezależną produkcją filmów animowanych, zrealizował w USA całkowicie komputerowo generowany film *Dilemma*.

Pierwszy Festiwal „Nouvelles Images" w Monte Carlo („Imagina" – od 1984 r.).

1982

W Wielkiej Brytanii utworzono Channel 4, do prezentacji nowatorskich, eksperymentalnych dokonań w dziedzinie filmu animowanego dla dorosłych (autorstwa m.in. braci Quay, Alison de Vere, Murakami).

Disney Production przeprowadził eksperymenty w dziedzinie zastosowania grafiki komputerowej – ale pierwsze próby (*Tron*) są raczej nieudane.

1983

Tango Zbigniewa Rybczyńskiego zdobyło Oscara w kategorii krótkometrażowych filmów animowanych. Artysta w tym samym roku wyjechał do Stanów Zjednoczonych. Tam zrealizował wiele filmów animowanych i wideoklipów, stosując techniki komputerowe i High Definition, m.in. *Imagine* (1986), *Schody* (1987), *Czwarty wymiar* (1988), *Orkiestra* (1990), *Kafka* (1992). Należy do najwybitniejszych i najbardziej nowatorskich twórców w tej dziedzinie.

1984

Pojawiły się pierwsze filmy z dziedziny kina interaktywnego, w którym odbiorca za pomocą operacji komputerowych zyskuje wpływ na kształt dzieła.

Premiera filmu *Kto wrobił królika Rogera*, Roberta Zameckisa, łączącego perfekcyjnie film aktorski z animowanym.

1986

Premiera *Ulicy Krokodyli* wg Schulza braci Stephena i Timothy'ego Quay. Twórcy owi, Amerykanie z pochodzenia, założyli własne nieduże studio w Wielkiej Brytanii, w którym – świadomie rezygnując z najnowszych osiągnięć technicznych – własnoręcznie, ogromnym nakładem pracy, produkują kunsztownie zdeformowane lalki i barokowe makiety. Powołują się chętnie na Starewicza jako na swojego patrona duchowego. Atmosfera ich filmów jest mroczna i katastroficzna. Jeden z krytyków powiedział o nich, że nie animują martwej materii, ale śmierć materii, jej destrukcję i rozpad. Inne ich filmy to *The Comb* (1990), *Blind Love* (1991), *Stille Nacht 2* (1992). Współpracują stale z polskim muzykiem Leszkiem Jankowskim.

1987

W Los Angeles zostało utworzone Międzynarodowe Stowarzyszenie Studiów Filmu Animowanego.

1988

Wybitny czeski animator Jan Švankmayer, artysta malarz i lalkarz zrealizował swój pierwszy film pełnometrażowy *Alicja*, według Carrolla, w którym film aktorski został połączony z różnorodnymi technikami animacyjnymi (kolażem, masą plastyczną, rysunkiem i lalkami). Filmy animowane realizował od roku 1964 (*Jan Sebastian Bach*). Potem nakręcił *Ogród* (1969) i *Dziennik Leonarda* (1973). W 1994 zrealizował *Fausta* wg Goethego. Wszystkie jego filmy, perfekcyjne technicznie, łączą surrealistyczny humor i poezję z motywami alchemicznymi i magicznymi. Švankmayer zyskuje coraz większe uznanie międzynarodowe.

Na świecie, zwłaszcza w kinie komercyjnym, zaczyna dominować animacja zautomatyzowana. Prym w tej dziedzinie wiodą Japończycy. Realizowane przez nich serie dla dzieci i młodzieży, pozbawione walorów estetycznych, o uproszczonej, schematycznej animacji i formie plastycznej, opanowują wszystkie telewizje świata.

1990

Fox Network rozpoczyna emisję serii „Simpsons", której bohaterowie – amerykańska rodzina o wyjątkowo odrażających charakterach i brzydocie – zdobyli sobie niezwykłą i zaskakującą popularność.

1991

Wychodzi pierwszy numer kwartalnika poświęconego animacji „The Animation Journal".

W *Księgach Prospera* Petera Greenawaya artystka „infograficzka" Eve Ramboz zastosowała paletę graficzną.

1992

Guinea-pig Bretta Leonarda to pierwszy film na temat rzeczywistości wirtualnej.

1993

Kodak wprowadził system „Cineon" – pierwszy kompletny zestaw urządzeń do produkcji elektronicznych efektów specjalnych.

James Cameron, Stan Winston i Scott Ross stworzyli firmę Digital Domain, która zajmuje się produkcją gier wideo, efektów specjalnych, CD-Romów.

Film *Demolka* Marco Brambilla był pierwszym filmem wykorzystującym sekwencje stosowane potem w grach wideo.

1994

Tim Burton, dawny pracownik Disneya, twórca *Batmana*, zrealizował swój pierwszy pełnometrażowy film lalkowy *Nightmare Before Christmas* o konfrontacji pogańskiego Hallowe'en z Bożym Narodzeniem.

Premiera *Maski* Charlesa Russela. Film ten, podobnie jak wcześniejszy *Forrest Gump* Roberta Zameckisa, jest świadectwem zacierania się różnicy pomiędzy animacją a filmem aktorskim, co stało się możliwe za sprawą komputerowego przetwarzania obrazu.

1995

Casper Brada Siberlinga zawiera w sumie 40 min. animowanych obrazów syntetycznych.

1996

Toy Story Johna Lassetera (Disney) jest pierwszym filmem pełnometrażowym zmontowanym całkowicie z obrazów syntetycznych.

Zrealizowano również pierwsze gry wideo wykorzystujące obraz filmowy (na pełnym ekranie), aktorów i techniki filmowe: *Wing Commander IV*, *The Dig*, *Ripper* i inne.

Nick Park zdobywa trzeciego Oscara za film *Golenie owiec*, który dostał nie spotykaną dotychczas w kategorii filmu animowanego liczbę nominacji.

Oprac. TERESA RUTKOWSKA

Na podstawie: Giannalberto Bendazzi, *Cartoons. One Hundred Years of Cinema Animation*, Bloomington & Indianapolis 1994, Thomas W. Hoffer, *Animation. A Preference Guide*, London 1981; *L'encyclopedie alpha du cinéma*, Paris 1981; oraz materiałów prasowych. Przy pracy nad tą kroniką pomocą służył mi również pan Marcin Giżycki.

Diariusz polskiego filmu animowanego 1917-1981

1917

Feliks Kuczkowski realizuje w Wiedniu w wytwórni niejakiego Budzyńskiego dwa quasi-animowane filmiki: *Flirt krzesełek* i *Luneta ma dwa końce*. Rysunki do nich pomagał robić Lucjan Kobierski.

1918

Film Stanisława Dobrzyńskiego *Sen paskarza* pokazywany jest jako dodatek do filmu *Ochrana warszawska i jej tajemnice* w warszawskim kinie „Stylowy". Autor zrealizował jakoby jeszcze trzy filmy rysunkowe.

Kuczkowski eksperymentuje w Warszawie z filmem wizyjnym (realizowanym od razu w materiale, bez scenariusza). Powstaje filmik z użyciem dwóch miarek stolarskich i postaci z plasteliny.

1923

/VI/ Tadeusz Peiper publikuje w „Zwrotnicy" artykuł *Film barwny*, propagujący idee ruchomego malarstwa abstrakcyjnego, *które z Dziesiątej Muzy uczyniłoby ponownie muzę rewolucji artystycznej*.

1924

Kuczkowski tworzy *Czarodziejskie pudło* – lalkowy film reklamowy.

Ukazuje się *Dziesiąta Muza* Karola Irzykowskiego. Jeden z rozdziałów książki jest poświęcony filmowi rysunkowemu. Autor stwierdza: *Gdy przyszłość filmu zwykłego należy do inżynierów materii (ciała ludzkiego i ciała przyrody), to przyszłość filmu rysunkowego należy do malarza-poety. I właściwie jedynie tego filmu możliwość poręcza kinu charakter sztuki*. Podchwytując myśl Peipera, Irzykowski pokłada szczególne nadzieje w filmie abstrakcyjnym: *A więc polscy malarze, oto „terra incognita" – opanujcie kapitał i spróbujcie!*

1926

Kuczkowski usiłuje zainteresować swoim filmem *Dyrygent* wytwórnię filmową UFA w Berlinie.

Jan Jarosz, uczeń lwowskiego gimnazjum, realizuje amatorską kamerą satyryczny film w technice wycinanki, ośmieszający dyrektora szkoły.

1927

Włodzimierz Kowańko, uczeń gimnazjum w Brześciu, konstruuje aparaturę do wyświetlania filmów rysowanych na taśmach papierowych.

1930

Kuczkowski realizuje *Buraka żywiciela i sacharyniaki* – lalkowy film instruktażowy.

Stefan i Franciszka Themersonowie tworzą *Aptekę* – częściowo animowany (sylwetki przedmiotów ułożonych na kalce technicznej, filmowane poklatkowo od dołu) film awangardowy.

1931

Jarosz realizuje film rysunkowy *Przygody Puka*. Film powstał w wytwórni Jarosława Słoniewskiego we Lwowie przy użyciu wynalezionej przez niego kamery dźwiękowej.

1931?

W śląskiej wytwórni filmowej „Pegaz-Film" Kowańko realizuje dwuaktowy film rysunkowy i kilka reklamówek.

1932

Kowańko kontynuuje produkcję filmów rysunkowych na Śląsku razem z operatorem Brunonem Wieczorkiem.

Powstaje *Europa* – awangardowy film Themersonów, inspirowany poematem Anatola Sterna pod tym samym tytułem. Duży procent zdjęć poklatkowych, częściowo robionych metodą zastosowaną wcześniej przez autorów w *Aptece*.

1933

Themersonowie realizują reklamówkę *Drobiazg melodyjny*, zawierającą animacje przedmiotów metodą zastosowaną wcześniej w *Aptece*.

1934

Powstają filmy rysunkowe *Gwiazdy i gwiazdory* Eugeniusza Jaryczewskiego i *Pan Twardowski* Kowańki. Kowańko jakoby zrealizował w tym roku jeszcze *Ambitnego kataryniarza* i podjął pracę nad *Wawelskim smokiem*. Do ukończenia tego ostatniego, nie doszło, jak się wydaje z powodu konfliktu reżysera z producentem Marianem Lemejdą.

Karol i Marta Marczakowie realizują w Żyrardowie film lalkowy *Kwiat paproci*. Recenzent „Czasu" nazywa film *unikatem w polskiej produkcji filmowej*. Stwierdza też, że autorzy włożyli *ogrom pracy, sporządzając całą kolekcję kukiełek przedstawiających fantastyczny świat bajki z Calinką i jej twórcą na czele*.

Powstaje *Biada kryzysowi* – propagandowy film rysunkowy, wyprodukowany w firmie „Żywe Rysunki" Henryka Kolberga.

W Brześciu działa Koło Przyjaciół Polskiego Filmu Rysunkowego.

W kinie „Europa" pokazywany jest bliżej nie zidentyfikowany polski nadprogram animowany z piosenkami Wawy.

1934?

Jarosz tworzy reklamówkę rysunkową dla firmy piekarsko-ciastkarskiej Tadeusza Tabaczyńskiego (Lwów). Fragment ścieżki dźwiękowej (warkot czołgów) został narysowany bezpośrednio na taśmie.

1935

Na zlecenie Instytutu Spraw Społecznych powstaje instruktażowy film Themersonów *Zwarcie*, zawierający liczne animacje, w tym działania bezpośrednio na taśmie filmowej.

Zenon Wasilewski pracuje przez miesiąc w studio Kowańki.

1936

Kowańko oświadcza w wywiadzie, że pracuje nad filmem lalkowym: *Ten rodzaj filmu jest rzadziej spotykany i przedstawia kolosalne możliwości dla malarza i rzeźbiarza oraz technika filmowego.*

/27 IX/ W „Szpilkach" ukazuje się ogłoszenie Wasilewskiego: *Poszukuję uczciwego i inteligentnego przedsiębiorcy celem realizacji kilku oryginalnych pomysłów grotesek (filmów rysunkowych). Potrzebny kapitał od 2500 zł. Próbne taśmy do okazania.*

1937

Powstaje *Przygoda człowieka poczciwego* – groteska aktorska Themersonów. Zwracają uwagę abstrakcyjne efekty malowane bezpośrednio na taśmie.

1938

Kowańko realizuje rysunkową *Wyprawę myszy na tort.*

Wasilewski realizuje cztery reklamówki lalkowe dla firmy „Trio-Film" w Warszawie. W wywiadzie dla „Kina" reżyser mówi o przyszłości filmu animowanego: *Nowy wspaniały świat otworzy się przed oczyma widza. Dziwne zwierzęta i kwiaty, ludzie z Marsa, niesamowite i śmieszne istoty – wszystko plastyczne, żywe i kolorowe...*

Inżynier Paweł Binn prowadzi eksperymenty z rysowaniem dźwięku na taśmie filmowej.

/I/ W 6. Międzynarodowej Wystawie Filmowej w Wenecji biorą udział dwie polskie krótkometrażówki: *Meteor* (rys., prod. PAT) i *Ołowiane żołnierzyki* (poruszane przedmioty z małym udziałem animacji, real. Maksymilian Emmer i Jerzy Maliniak).

1939

Wasilewski pracuje nad swoją pierwszą wersją filmu lalkowego *Za króla Krakusa*.

1944

Themersonowie tworzą w Anglii dla Biura Filmowego Ministerstwa Informacji i Dokumentacji RP film abstrakcyjny *The Eye and the Ear* do *Słopiewni* Karola Szymanowskiego i Juliana Tuwima.

1945

Maciej Sieński tworzy w Wytwórni Filmowej Wojska Polskiego w Łodzi *Reklamę reklamy* – pierwszy powojenny polski film rysunkowy.

1946

/wiosna/ W Łodzi powstaje w ramach Przedsiębiorstwa Państwowego „Film Polski" Studio Filmów Rysunkowych z Sieńskim jako jedynym realizatorem. Do 1948 r., kiedy to Studio zostało zlikwidowane, powstało tu siedem filmów, w tym pierwszy polski powojenny film animowany dla dzieci *Lis Kitaszek* (nie rozpowszechniany).

Zdzisław Lachur realizuje w zaimprowizowanym studiu w siedzibie KW PPR w Katowicach wycinankowy plakat animowany *Senat z wozu, koniom lżej*, włączony do filmu propagandowego na temat referendum.

/koniec roku/ P.P. „Film Polski" powołuje do życia Studio Filmów Kukiełkowych w Łodzi. Etaty reżyserów otrzymują Wasilewski i Ryszard Potocki.

1947

W Studiu Filmów Kukiełkowych powstają cztery pierwsze filmy: *Pechowy bokser, czyli krótka historia wojny* Wasilewskiego (krótki żart polityczny włączony do Kroniki Filmowej, pierwszy polski powojenny film lalkowy), *Paweł i Gaweł* Ryszarda Potockiego (nie rozpowszechniany) oraz *Ruch to zdrowie* (również nie skierowany do rozpowszechniania) i *Za króla Krakusa* Wasilewskiego. Ten ostatni wypada uznać za pierwszy prawdziwie udany film lalkowy wyprodukowany przez polską kinematografię państwową.

/1 IX/ Z inicjatywy Zdzisława Lachura powstaje na zasadzie spółdzielni Eksperymentalne Studio Filmów Rysunkowych w Katowicach (pod patronatem „Trybuny Robotniczej"). Lachur skupia wokół siebie Macieja Lachura, Alfreda Ledwiga, Leszka Lorka, Władysława Nehrebeckiego, Mieczysława Poznańskiego, Aleksandra Rohozińskiego, Wiktora Sakowicza, Rufina Struzika i Wacława Wajsera. Zdzisław Lachur realizuje pierwszą, niemą wersję filmu *Czy to był sen?* udźwiękowioną i rozszerzoną w roku następnym.

/jesień/ *Paweł i Gaweł* uczestniczy w festiwalu filmowym w Brukseli.

1948

Eksperymentalne Studio Filmów Rysunkowych przekształca się w Zespół Produkcyjny Filmów Rysunkowych „Śląsk" i przenosi do Wisły, a później do Bielska.

1949

Film Zdzisława Lachura *Ich ścieżka* (historia zakochanej pary ukazana na tle odbudowywanego Wrocławia) zostaje ostro potępiony za formalizm i odłożony na półki. Podobny los spotyka interesujący film satyryczny Wasilewskiego *Pan Piórko śni.*

Wasilewski realizuje film *Lis i bocian.*

Filmem *Traktor A-1* debiutuje Władysław Nehrebecki.

1950

Oficjalnie powstaje tylko jeden film, debiut reżyserski Wacława Wajsera *Wilk i niedźwiadki.*

1951

Włodzimierz Haupe (reżyseria) i Halina Bielińska (proj. scenograficzne) debiutują *Wawrzyńcowym sadem*, pierwszym w Polsce barwnym filmem kukiełkowym (ukończonym w następnym roku).

/1 I/ Powstaje Oddział Filmów Rysunkowych przy Wytwórni Filmów Fabularnych w Łodzi, utworzony przez Władysława Nehrebeckiego i grupę pracowników Zespołu „Śląsk". Pierwszym filmem Oddziału jest *Opowiedział dzięcioł sowie* w reż. Nehrebeckiego.

Wasilewski realizuje *Liska chytruska.*

Za króla Krakusa zdobywa III nagrodę w kat. filmów animowanych na Międzynarodowym Festiwalu Filmów dla Dzieci w Bahija. Jest to pierwsza w historii nagroda dla polskiego filmu animowanego na zagranicznym festiwalu.

1952

Oddział Filmów Rysunkowych WFF przenosi się do Bielska. Zespół „Śląsk" zostaje rozwiązany.

/29 XII/ Ogłoszenie wyników konkursu na scenariusz filmu rysunkowego i kukiełkowego. Nagrodzono i wyróżniono 10 prac z 224 nadesłanych.

Wyprodukowane filmy: *Wawrzyńcowy sad* (W. Haupe), *Opowiedział dzięcioł sowie* (W. Nehrebecki), *Wspólny dom* (Z. Lachur) i *O Heniu leniu* (Z. Lachur).

1953

Lechosław Marszałek debiutuje w Bielsku *Koziołeczkiem*. W filmie zastosowano wieloplanowe tło na wzór amerykański.

/II/ Na ekrany wchodzi program złożony z trzech animowanych filmów w kolorze: *Wawrzyńcowy sad* (W. Haupe, H. Bielińska), *Wspólny dom* (reż. Z. Lachur) i *Opowiedział dzięcioł sowie* (W. Nehrebecki).

/27 II/ W Domu Dziennikarza w Warszawie zostaje zorganizowana dyskusja na temat nowych polskich filmów animowanych, w której biorą udział literaci, publicyści, plastycy i realizatorzy.

Wyprodukowane filmy: Roczna produkcja filmów animowanych osiąga 6 pozycji. Obok *Koziołeczka* są to: *Zbuntowane rysunki* (Z. Lachur), *Historia o czyżykach* (W. Wajser), *Kimsobo – podróżnik* (W. Nehrebecki), *Przygoda Gucia Pingwina* (W. Nehrebecki) i *Niebieski lisek* (W. Wajser).

1954

Haupe (reż.) i Bielińska (scenografia) realizują średniometrażową *Baśń o Janosiku* w konwencji lakowej z ramą aktorską. Jest to największa do tego czasu polska produkcja w dziedzinie animacji.

Wyprodukowne filmy (łącznie 6 pozycji)**:** Obok *Baśni o Janosiku* na uwagę zasługują także: *Cyrk* (W. Haupe) i *Opowieść Michałkowicka* (Z. Wasilewski). Pozostałe filmy: *Wspólnymi siłami* (O. Totwen), *Kaczka plotka* (W. Nehrebecki) i *W krainie króla Suma* (W. Wajser).

Nagrody: *Koziołeczek* – I nagroda w kat. filmu rysunkowego w Karlovych Varach; *Za króla Krakusa* – wyróżnienie w Paryżu.

1955

W filmie lalkowym debiutują Edward Sturlis (*Kocmołuszek*) i Teresa Badzian (*Niezwykła podróż*). Oboje będą później wśród najaktywniejszych twórców w tej dziedzinie.

Cyrk zostaje pokazany na VIII Międzynarodowym Festiwalu Filmowym w Cannes.

Wyprodukowane filmy (łącznie 6 pozycji). Oprócz wymienionych są to: *Opowiadanie księżyca* (W. Haupe), *Ukarane łakomstwo* (L. Marszałek), *Profesor Filutek w parku* (W. Nehrebecki) i *Pani Twardowska* (L. Marszałek). W sumie w latach 1947-1955 zrealizowano w Polsce 14 filmów lalkowych i 28 rysunkowych (włą-

czając w to pozycje nie dopuszczone do rozpowszechniania i nie wykazywane w statystykach produkcji).

1956

W Warszawie powstaje Grupa Produkcyjna Studia Filmów Rysunkowych zorganizowana przez Mieczysława Poznańskiego i Witolda Giersza.

/1 I/ Bielski Oddział Filmów Rysunkowych Wytwórni Filmów Fabularnych usamodzielnia się i zmienia nazwę na Studio Filmów Rysunkowych. Samodzielną placówką staje się również Studio Filmów Lalkowych w Łodzi.

/1 VI/ Wodzimierz Haupe otrzymuje Nagrodę Prezesa Rady Ministrów za całokształt twórczości artystycznej dla dzieci.

/VIII-IX/ W zestawie filmów krótkometrażowych na VIII Międzynarodowy Festiwal Sztuki Filmowej w Wenecji znalazły się *Przygody rycerza Szaławiły* (reż. Edward Sturlis).

/X/ W Łodzi otwarto wystawę plastyki polskiego filmu kukiełkowego. Zaprezentowano na niej dorobek Teresy Badzian, Haliny Bielińskiej, Włodzimierza Haupego, Edwarda Sturlisa, Zenona Wasilewskiego i Adama Kiliana. W ramach imprez towarzyszących wystawie odbywają się pokazy filmów i spotkania z twórcami.

Ważniejsze filmy: *Czarodziejskie dary* (Z. Wasilewski), *Katarynka* (H. Bielińska), *Tajemnica starego zamku* (W. Giersz).

1957

Filmem *Był sobie raz...* zrealizowanym w Zespole Realizatorów Filmowych „Kadr", a więc poza istniejącymi studiami filmów animowanych, debiutują znani plastycy Jan Lenica i Walerian Borowczyk. Znaczenie tego filmu, torującego drogę technice wycinanki, nie od razu zostaje docenione przez krajową krytykę. *Chcemy powrócić do kina wizualnego, pojętego współcześnie, wzbogaconego o elementy dźwięku, koloru. Nie chcemy się ograniczać do jednego gatunku stylistycznego, ale sięgać do wszystkiego, co pobudza wyobraźnię, wzrusza, śmieszy, bawi oko* – mówią autorzy.

Opracowaniem scenografii do filmu *Ostrożność* Jerzego Kotowskiego (debiut) rozpoczyna współpracę z filmem animowanym para wybitnych scenografów: Kazimierz Mikulski i Lidia Mintycz-Skarżyńska.

/10 IV/ Andrzej Pawłowski prezentuje w MPiK w Warszawie kineformy – ruchome obrazy abstrakcyjne rzucane na ekran za pomocą zestawu świateł i form przestrzennych.

/8-9 V/ W klubie filmowym „Po prostu" odbywają się pokazy polskich filmów animowanych.

/1 VI/ Zenon Wasilewski otrzymuje doroczną nagrodę Prezesa Rady Ministrów (za całokształt twórczości dla dzieci).

/15 – 24 VI/ W niedawno otwartym kinie Centralnego Archiwum Filmowego „Iluzjon" zostaje zaprezentowany przegląd polskich filmów animowanych z lat 1947-1957.

/15 – 21 X/ Z inicjatywy tygodnika „Ekran" odbywa się w Warszawie Festiwal Polskich Filmów Animowanych. I nagrodę zdobywa film *Pan Rzepka i jego cień* (W. Wajser), II – *Dwie Dorotki* (Z. Wasilewski). Dopiero III nagrodę otrzymuje *Był sobie raz...* Waleriana Borowczyka i Jana Lenicy (razem z *Nowym domkiem* T. Badzian).

Ważniejsze filmy: *Nagrodzone uczucie* (W. Borowczyk, J. Lenica), *Niebo czy piekło* (L. Kałuża), *Ostrożność* (J. Kotowski). Ogółem produkcja filmów animowanych wynosi 10 pozycji.

Ważniejsze nagrody: *Był sobie raz...* – I nagroda w kat. filmów eksperymentalnych w Wenecji.

1958

Walerian Borowczyk rozwija w *Szkole* technikę animowania fotografii aktora, którą posłużył się wcześniej marginalnie w zrealizowanym z Lenicą *Domu*. Metoda ta będzie później nazywana niekiedy Borowczykowską.

Włodzimierz Haupe i Halina Bielińska, zastępując w *Zmianie warty* antropomorficzne lalki pudełkami od zapałek, udowadniają, że film kukiełkowy może się posługiwać wysoce umowną i uproszczoną formą.

Rozpoczyna działalność Pracownia Rysunku Filmowego przy Wydziale Grafiki Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie. Kierownikiem Pracowni zostaje Kazimierz Urbański.

/1 I/ Grupa Produkcyjna SFR w Warszawie zostaje przetworzona w samodzielną placówkę – Studio Miniatur Filmowych.

/V/ W czasie MFF w Cannes odbywa się uroczysty pokaz polskich filmów dla dzieci zorganizowany przez Sonikę Bo.

Ważniejsze filmy: *Damon* (E. Sturlis), *Dom* (J. Lenica i W. Borowczyk), *Myszka i kotek* (W. Nehrebecki), *Uwaga* (S. Janik), *Wystawa abstrakcjonistów* (J. Kotowski).

Ważniejsze nagrody: *Był sobie raz...* (J. Lenica, W. Borowczyk) – Syrenka Warszawska polskiej krytyki filmowej (ex aequo) dla najlepszego filmu krótkometrażowego (za 1957), Złoty Dukat w Mannheim; *Cyrk* (W. Haupe) – Brązowy Medal w Bukareszcie; *Dom* (Lenica, Borowczyk) – I Nagroda w Brukseli (na konkursie filmów eksperymentalnych z okazji Wystawy Światowej).

1959

/VI/ Jiří Trnka, przebywający w Polsce z okazji swojej wystawy w salach Pałacu Kultury i Nauki w Warszawie, spotyka się z polskimi twórcami i krytykami.

/X/ Norman McLaren odwiedza studia filmów animowanych w Polsce i spotyka się z realizatorami i krytykami. Wpisuje się też do księgi pamiątkowej Studia Filmów Lalkowych: *Mam nadzieję, że będziemy kontynuować i rozszerzać nasz kontakt. Nauczyłem się wiele. Z najlepszymi życzeniami.*

Ważniejsze filmy: *Bellerofon* (E. Sturlis), *Bulandra i diabeł* (J. Zitzman), *Neonowa fraszka* (W. Giersz), *Ondraszek* (W. Kondek), *Pajacyk i Pikuś* (W. Nehrebecki), *Turniej* (W. Nehrebecki), *Uwaga, diabeł!* (Z. Wasilewski), *Wędrówki Pana Księżyca* (J. Kotowski).

Ważniejsze nagrody: *Myszka i kotek* (W. Nehrebecki) – nagroda dla najlepszego filmu w Cork; *Uwaga!* (S. Janik) – Złoty Medal w Wiedniu (na festiwalu filmowym z okazji Światowego Festiwalu Młodzieży); *Zmiana warty* (W. Haupe, H. Bielińska) – nagroda za oryginalną formę w Cannes, nagroda pieniężna telewizji szkockiej w Edynburgu.

1960

Witold Giersz, niemal równocześnie z Georgem Dunningiem, zastępuje konturowy rysunek w filmie animowanym swobodnymi pociągnięciami pędzla. Zreali-

zowany tą metodą *Mały western* zdobywa później wiele nagród na międzynarodowych festiwalach.

Daniel Szczechura debiutuje *Konfliktami* (dyplom w PWSTiF), zapoczątkowując nurt aluzji politycznej w polskiej animacji.

/VI/ W. Nehrebecki otrzymuje nagrodę Prezesa Rady Ministrów za twórczość w dziedzinie filmu dla dzieci.

Ważniejsze filmy: *Arlekin* (M. Kijowicz), *Nowy Janko Muzykant* (J. Lenica), *Pan Trąba* (J. Zitzman), *Przygoda w paski* (A. Maliszewska).

Ważniejsze nagrody: *Myszka i kotek* (W. Nehrebecki) – Nagroda Główna w kategorii filmów rysunkowych w Vancouver; *Pajacyk i Pikuś* (W. Nehrebecki) – nagroda w La Plata; *Piracki skarb* (L. Marszałek) – Brązowe Lwy św. Marka w Wenecji; *Turniej* (W. Nehrebecki) – I nagroda w kategorii filmów krótkometrażowych w Mar del Plata; *Zmiana warty* (W. Haupe, H. Bielińska) – Syrenka Warszawska dla najlepszego filmu krótkometrażowego (za 1959), najlepszy film animowany na przeglądzie polskich filmów krótkometrażowych w kinie Aktualności-Atlantic.

1961

Studio Filmów Lalkowych w Łodzi (Tuszyn) zostaje przekształcone w Studio Małych Form Filmowych „Se-Ma-For".

Powstaje pierwszy polski panoramiczny film animowany *Za borem, za lasem* Nehrebeckiego.

/2 – 7 I/ Przegląd Polskich Filmów Animowanych, w warszawskim kinie „Muranów", powtórzony następnie w Lublinie, Szczecinie, Bydgoszczy i Opolu. W programie: 34 filmy dla dorosłych i 33 dla dzieci.

/20 – 25 VI/ Przegląd polskich filmów animowanych w Poznaniu zorganizowany staraniem Muzeum Lalki Teatralnej i Filmowej.

Ważniejsze filmy: *Italia 61* (J. Lenica, W. Zamecznik), *Hydraulicy* (Z. Wdokówna-Ołdak), *Maszyna* (D. Szczechura), *Sąd królewski* (K. Latałło).

Ważniejsze nagrody: *Mały western* (W. Giersz) – Specjalna Nagroda Jury w Lipsku; *Nowy Janko Muzykant* (J. Lenica) – Syrenka Warszawska dla najlepszego filmu krótkometrażowego (za 1961); *Przygoda w paski* (A. Maliszewska) – II nagroda w kategorii filmów dla młodzieży w Wenecji.

1962

Jan Lenica realizuje *Labirynt* – polityczną metaforę uznaną później w różnych światowych ankietach za jeden z najwybitniejszych filmów animowanych wszech czasów. Głos krytyka: *To, co mówi i pokazuje Lenica, nie ma na celu zabawienia widza, epatowania oryginalnością chwytów reżyserskich. Twórca porusza problemy skomplikowane i piekące. Jest w swych dziełach poważny i głęboko refleksyjny, wbrew zewnętrznym pozorom. Reprezentuje sztukę zaangażowaną w niepokój naszych czasów, z pewnymi obsesjami lęku, ale ostrą i śmiałą, będącą w awangardzie dzisiejszego kina* (Jerzy Giżycki).

/III/ Wśród laureatów nagród ZAIKS-u za twórczość związaną z filmem znaleźli się: Witold Giersz (za scenariusz *Małego westernu*) i Jan Lenica (za scenariusz *Nowego Janka Muzykanta*).

/12 VI/ W SPATiF-ie odbywa się narada poświęcona problemom polskiego filmu animowanego. Referat wygłasza Tadeusz Kowalski, koreferat – Jerzy Kotowski.

/VI/ Ryszard Brudzyński zostaje wybrany do władz ASIFA (Międzynarodowe Stowarzyszenie Filmu Animowanego) podczas II Kongresu tej organizacji, odbywającego się podczas IV Międzynarodowych Dni Filmu Animowanego w Annecy.

/IX/ Z okazji 15-lecia filmu animowanego w Polsce wytwórnia „Se-Ma-For" w Łodzi organizuje wystawę dorobku polskiego filmu lalkowego, a Studio Filmów Rysunkowych w Bielsku-Białej urządza przegląd filmów własnej produkcji.

Ważniejsze filmy: *Balony* (S. Janik), *Igraszki* (K. Urbański), *Litera* (D. Szczechura), *Oczekiwanie* (W. Giersz, L. Perski), *Szklany wróg* (S. Janik).

Ważniejsze nagrody: *Igraszki* (K. Urbański) – „Złoty Zygmunt" w kat. filmów eksperymentalnych w Rimini; *Oczekiwanie* (W. Giersz, L. Perski) – Nagroda Specjalna Jury „Srebrna Palma" w kat. filmów krótkometrażowych w Cannes; *Scyzoryk* (L. Lorek) – I nagroda w kat. filmów krótkometrażowych w Mar del Plata.

1963

Danielowi Szczechurze udało się w *Fotelu* wyrazić wiele przy mistrzowskim ograniczeniu formy. Głos krytyka: *Jest to prawie matematyczny wzór posiedzenia wyborczego – bezwzględny w swym ironicznym komizmie. Pozbawione indywidualnych cech kółka – postacie filmu – uosabiają tylko jedną cechę: ambicję w walce o fotel* (Marian Wimmer).

Filmem *Moto-gaz*, w którym zastosowano efekty wywoływane bezpośrednio na taśmie przez poddawanie jej procesom chemicznym i termicznym, Kazimierz Urbański umacnia swoją pozycję czołowego eksperymentatora polskiej animacji.

Tylko w ciągu tego jednego roku zostają sprzedane za granicę 162 filmy animowane, co odpowiada mniej więcej 50% całej polskiej powojennej produkcji filmowej w tej dziedzinie.

Ważniejsze filmy: *Czerwone i czarne* (W. Giersz), *Dinozaury* (W. Giersz), *Don Juan* (J. Zitzman), *Materia* (K. Urbański), *Miasto* (M. Kijowicz), *Młynek do kawy* (J. Zitzman), *Niebezpieczeństwo* (J. Kotowski).

Ważniejsze nagrody: *Labirynt* (J. Lenica) – Nagroda Główna dla najlepszego filmu eksperymentalnego w Oberhausen, nagroda FIPRESCI w Annecy, nagroda (jedna z pięciu równorzędnych) w kategorii filmów poświęconych sztuce w Paryżu (na III Międzynarodowym Biennale Młodych); *Materia* (K. Urbański) – wyróżnienie w Mannheim, „Brązowy Paw" w kat. filmów krótkometrażowych w New Delhi.

1964

W bielskiej wytwórni powstają pierwsze odcinki serialu *Bolek i Lolek* w reżyserii Władysława Nehrebeckiego i Leszka Lorka.

/XI/ Narada poświęcona filmom animowanym dla telewizji w Naczelnym Zarządzie Kinematografii. Zadecydowano, że liczba filmów seryjnych w poszczególnych studiach powinna być zmniejszona na rzecz filmów indywidualnych.

Ważniejsze filmy: *Cień czasu* (J. Kotowski), *Guzik* (T. Badzian), *Kabaret* (M. Kijowicz), *Ladies and gentleman* (W. Giersz), *Pan Plastyk* (K. Latałło), *Pierwszy, drugi, trzeci* (D. Szczechura), *Plaża* (E. Sturlis), *Portrety* (M. Kijowicz), *Skrzydła* (L. Pulchny).

Ważniejsze nagrody: *Corrida* (L. Marszałek) – Srebrny Medal w kategorii filmów rozrywkowych dla dzieci w Wenecji; *Czerwone i czarne* (W. Giersz) – Grand Prix w kategorii filmów animowanych w Oberhausen; *Fotel* (D. Szczechura) – Nagroda Główna (jedna z dziesięciu równorzędnych) w Oberhausen, „Syrenka Warszawska" dla najlepszego filmu krótkometrażowego (za 1963), „Złoty Smok" (ex aequo) dla najlepszego filmu animowanego w Krakowie; *Labirynt* (J. Lenica) – nagroda za animację w Melbourne, Nagroda Główna za najlepszy film animowany w Buenos Aires.

1965

Mirosław Kijowicz – najkonsekwentniejszy twórca animowanych metafor politycznych – tworzy bodajże swój najwybitniejszy film: *Sztandar*. Komentarz krytyka: *Wołamy o film zaangażowany, śmiało wkraczający we współczesność, odważnie podnoszący najbardziej drażliwe problemy – i oto mamy go. Ale w momencie gdy Kijowicz prezentuje swoje dzieło, zaczynają się opory. Ktoś tam nie rozumie intencji autora i boi się, czy nie powiedział on czegoś zupełnie innego, niż powiedział* (Andrzej Kossakowski). Rzecz jednak w tym, że ów „ktoś" odczytał utwór Kijowicza jak najbardziej prawidłowo.

Interesującym filmem *Allegro vivace*, łączącym aktora z animacją, debiutuje znany scenograf Anatol Radzinowicz.

/23 – 24 I/ W pokazie polskich filmów krótkometrażowych w Szlezwiku uczestniczą *Konflikty* (D. Szczechura) i *Materia* (K. Urbański).

/12 – 18 II/ W Tygodniu Filmów Polskich w Kolonii pokazano *Konflikty* i *Literę* (oba D. Szczechura) oraz *Materię* (K. Urbański).

/14 – 21 III/ W Tygodniu Filmów Polskich w Damaszku uczestniczą *Oczekiwanie* (W. Giersz, L. Perski) i *Maszyna* (D. Szczechura).

/30 III – 3 IV/ W Dniach Młodej Kinematografii Polskiej w Nicei uczestniczą *Myszka i kotek* (W. Nehrebecki), *Piracki skarb* (L. Marszałek) i *Przygoda w paski* (A. Maliszewska).

/21 – 23 V/ W ramach Festiwalu Artystycznych Filmów Krótkometrażowych w Ankarze odbywa się Przegląd Filmów Polskich, obejmujący też filmy animowane: *Czerwone i czarne* (W. Giersz) i *Pojedynek* (P. Szpakowicz).

/20 – 26 X/ W Przeglądzie Filmów Polskich w Paryżu uczestniczą: *Czerwone i czarne* (W. Giersz), *Igraszki* (K. Urbański), *Konflikty; Pierwszy, drugi, trzeci* (oba D. Szczechura), *Portrety* (M. Kijowicz).

/28 X – 3 XI/ W programie filmowym Międzynarodowego Biennale Młodych w Paryżu uczestniczą: *Fotel* (D. Szczechura), *Niedziela na wsi* (K. Dębowski), *Trzy po trzy* (S. Janik).

/4 – 29 XI/ W XV Biennale Sztuki Współczesnej w Sao Paulo uczestniczą: *Labirynt* (J. Lenica), *Litera* (D. Szczechura) i *Szkoła* (W. Borowczyk).

/5 – 12 XI/ W programie Tygodnia Filmu Polskiego w Linzu jest jeden film animowany – *Labirynt* (J. Lenica).

Ważniejsze filmy: *Kat i Katarzyna* (K. Latałło), *Kwartecik* (E. Sturlis), *Ostatnie zero* (A. Maliszewska), *Pies i kot* (A. Ledwig), *Piotr Płaksin* (J. Zitzman), *Piramidy* (S. Janik), *Samotność* (P. Szpakowicz), *Słodkie rytmy* (K. Urbański), *Skrzydła* (L. Pulsny), *Trzynasty baran* (Z. Oraczewska), *Trzy po trzy* (S. Janik), *Uśmiech* (M. Kijowicz), *Vendetta* (W. Nehrebecki).

Ważniejsze nagrody: *Czerwone i czarne* (W. Giersz) – I nagroda w kat. filmów krótkometrażowych w Cannes, I nagroda w kat. krótkiego metrażu w Czechosłowacji (Festiwal Filmowy Pracujących); *Fotel* (D. Szczechura) – Grand Prix w Montevideo; *Kusza* (W. Nehrebecki) – I nagroda w kat. filmów krótkometrażowych w Gottwaldowie; *Materia* (K. Urbański – „Brązowy Paw" w New Delhi); *Noworoczna noc* (J. Zitzman) – I nagroda w kat. fabularnych filmów krótkometrażowych w Vancouver; *Pan plastyk* (K. Latałło) – nagroda FIPRESCI w Mar del Plata; *Trzy po trzy* (S. Janik) – nagroda specjalna w Sienie, I nagroda w kat. filmów animowanych w Buenos Aires; *Za borem, za lasem* (W. Nehrebecki) – nagroda specjalna w Sienie.

1966

Filmem *Wszystko jest liczbą* rozpoczyna krótką, ale błyskotliwą karierę Stefan Schabenbeck. Giannalberto Bendazzi, znany włoski historyk kina, napisze po latach, że Schabenbeck jest jednym z największych, a zarazem najmniej znanych twórców polskiej animacji.

/I/ W Museum of Modern Art w Nowym Jorku odbywa się przegląd polskich filmów animowanych: *Czerwone i czarne* (W. Giersz), *Fotel* (D. Szczechura), *Labirynt* (W. Borowczyk, J. Lenica), *Myszka i kotek* (W. Nehrebecki), *Noworoczna noc* (J. Zitzman).

Z okazji Przeglądu Filmów Kanadyjskich w kinie „Iluzjon" w Warszawie odbywa się wystawa twórczości McLarena.

/II/ W Dekadzie Filmów Polskich w Algierze uczestniczą: *Cyrk* (W. Haupe), *Czerwone i czarne* (W. Giersz), *Igraszki* (K. Urbański), *Pierwszy, drugi, trzeci* (D. Szczechura), *Zmiana warty* (W. Haupe, H. Bielińska).

/17 VI/ W Łodzi umiera Zenon Wasilewski.

/25 V/ Z inicjatywy Urbańskiego zostaje powołana w Krakowie filia warszawskiego SMF.

Ważniejsze filmy: *Cudowny urlop* (E. Sturlis), *Czar kółek* (K. Urbański), *Gore!* (W. Kondek), *Karol* (D. Szczechura), *Klatki* (M. Kijowicz), *Kamienne budowle* (L. Pulchny), *Kartoteka* (W. Giersz), *Rondo* (M. Kijowicz), *Vendetta* (W. Nehrebecki), *Wykres* (D. Szczechura).

Nagrody: *Czerwone i czarne* (W. Giersz) – nagroda w Santa Barbara; *Dick i jego kot* (T. Wilkosz) – „Błękitna Wstęga" w kat. filmów dla dzieci i młodzieży w Nowym Jorku; *Kabaret* (M. Kijowicz) – nagroda krytyki filmowej w Mar del Plata; *Kwartecik* (E. Sturlis) – Nagroda Specjalna Jury „Srebrny Pelikan" (ex aequo z *Miejscem*) w Mamaia; *Jacek i jego pieski* (E. Wątor) – I nagroda w kat. filmów krótkometrażowych w Teheranie, nagroda krytyki filmowej w Mar del Plata; *Miejsce* (E. Sturlis) – Nagroda Specjalna Jury „Srebrny Pelikan" (ex aequo z *Kwartecikiem*) w Mamaia; *Skrzydła* (L. Pulchny) – „Złota Muszla" w kat. filmów krótkometrażowych w San Sebastian.

1967

Filmem *Fobia* Juliana Antoniszczaka (Antonisza) krakowska filia Studia Miniatur Filmowych rozpoczyna falę znakomitych debiutów, kontynuowaną w następnych latach.

/19 – 22 II/ Wizyta w Polsce Françoise Jaubert, przedstawicielki organizatorów Światowej retrospektywy Filmu Animowanego w Montrealu.

/20 – 22 II/ W Warszawie odbywa się IV Ogólnopolski Zjazd Realizatorów Filmów Animowanych.

/2 – 18 III/ W przeglądzie filmów w ramach Dni Polskich w Wiedniu pokazywane są filmy animowane: *Karol* (D. Szczechura), *Ladies and gentelmans* (W. Giersz), *Miasto* (M. Kijowicz), *Oczekiwanie* (W. Giersz, L. Perski), *O ptaku wędrowniku* (A. Ledwig), *Skrzydła* (L. Pulchny), *Sztandar* (M. Kijowicz), *Z paletą w puszczy* (P. Szpakowicz), *Zmiana warty* (W. Haupe, H. Bielińska).

/12 V/ Umiera Wojciech Zamecznik, znany projektant plakatów i współautor (wraz z Janem Lenicą) animowanego plakatu „Italia 61".

/V – VI/ W Brazylii odbywa się festiwal polskich filmów animowanych. Program: *Był sobie raz..., Dom, Nagrodzone uczucie* (wszystkie W. Borowczyk, J. Lenica), *Labirynt, Nowy Janko Muzykant* (oba J. Lenica), *Szkoła* (W. Borowczyk), *Czerwone i czarne, Ladies and gentelmans, Mały western* (wszystkie W. Giersz) *Fotel, Litera, Pierwszy, drugi, trzeci, Wykres* (wszystkie D. Szczechura), *Miasto, Sztandar, Uśmiech* (wszystkie M. Kijowicz), *Don Juan, Generał i mucha, Ikar, Młynek do kawy, Noworoczna noc* (wszystkie J. Zitzman).

/VI/ Uroczyste otwarcie krakowskiego Odziału SMF.

/13 – 18 VIII/ W Światowej Retrospektywie Filmu Animowanego w Montrealu biorą udział: *Był sobie raz...* (W. Borowczyk, J. Lenica), *Czerwone i czarne* (W. Giersz), *Fotel* (D. Szczechura), *Kwartecik* (E. Sturlis), *Labirynt* (J. Lenica), *Materia* (K. Urbański), *Moto-gaz* (K. Urbański), *Oczekiwanie* (W. Giersz, L. Perski), *Szkoła* (W. Borowczyk), *Sztandar* (M. Kijowicz).

/20 XI – 3 XII/ Do udziału w XI Londyńskim Festiwalu Filmowym zostają zaproszone *Klatki* (M. Kijowicz) i *Wszystko jest liczbą* (S. Schabenbeck).

/24 – 30 XI/ W Tygodniu Filmu Polskiego w Finlandii uczestniczą: *Klatki* (M. Kijowicz), *Koń* (W. Giersz), *Trzynasty baran* (Z. Oraczewska), *Wszysko jest liczbą* (S. Schabenbeck).

/6 XII/ Konferencja prasowa z okazji 20-lecia działalności Studia Miniatur Filmowych „Se-Ma-For" w Łodzi.

/13 – 19 XII/ W ramach obchodów 20-lecia „Se-Ma-Fora" w Łódzkim Domu Kultury otwarto wystawę dorobku studia, a w kinie „Tatry" w Łodzi odbywa się Tydzień Filmów tejże wytwórni.

Ważniejsze filmy: *Cudowny urlop* (E. Sturlis), *Czarne czy białe* (W. Wajser), *Koń* (W. Giersz), *Larghetto* (W. Kondek), *Laterna magica* (M. Kijowicz), *Libido* (A. Maliszewska), *Łobuziaki* (E. Sturlis), *Tren zbója* (K. Urbański), *Wiklinowy kosz* (M. Kijowicz), *Worek* (T. Wilkosz), *Wykrzyknik* (S. Schabenbeck).

Ważniejsze nagrody: *Czarne czy białe* (W. Wajser) – plakietka „Lwy św. Marka" w Wenecji, II nagroda „Placa de Plata" w La Felguera; *Klatki* (M. Kijowicz) – Grand Prix (ex aequo) w Annecy; *Koń* (W. Giersz) – Grand Prix „Złoty Lajkonik" (ex aequo) w Krakowie, Grand Prix („Złoty Pelikan") w Mamaia; *Kwartecik* (E. Sturlis) – „Srebrna Plakietka" w kat. filmów animowanych La Plata; *Laterna magica* (M. Kijowicz) – I nagroda w Mar del Plata; *Reksio poliglota* (L. Marszałek) – Grand Prix w Teheranie, „Pelayo de Oro" dla najlepszego filmu animowanego w Gijon; *Skrzydła* (L. Pulchny) – nagroda specjalna w Melbourne; *Sztandar* (M. Kijowicz) – „Złota Araukaria" dla najlepszego filmu krótkometrażowego w Bordighera, II nagroda „Dama z Parasolką" w Barcelonie; *Vendetta* (W. Nehrebecki) – „Brązowy Trzewiczek" w Gottwaldowie, II nagroda „Placa de Pla-

ta" w Le Felguera; *Trzy po trzy* (S. Janik) – I nagroda w kat. filmów animowanych w Buenos Aires; *Wszystko jest liczbą* (S. Schabenbeck) – Nagroda Główna w Oberhausen, nagroda za debiut w Annecy, I nagroda „Panera de Plata" w La Felguera, „Złote Wrota" w San Francisco.

1968

Potępionym przez władze za „ponurość" wizji i nie skierowanym do rozpowszechniania filmem *Ptak* objawia oryginalny talent Ryszard Czekała, kolejny debiutant krakowskiej placówki.

/9 I/ Z okazji 10-lecia Studia Miniatur Filmowych w Warszawie odznaki „Zasłużonego działacza kultury" otrzymują: Teresa Badzian, Stefan Janik, Mirosław Kijowicz, Kazimierz Urbański, Jan Tkaczyk.

/20 XII/ W Bielsku-Białej odbywa się uroczystość jubileuszowa 20-lecia Studia Filmów Rysunkowych.

Ważniejsze filmy: *Admirał* (W. Giersz), *Bajka* (R. Kuziemski), *En face* (J. Wiktorowski, J. Sierociński), *Fotografia rodzinna* (K. Latałło), *Hobby* (D. Szczechura), *Miniatury* (M. Kijowicz), *Niebieska kula* (M. Kijowicz), *Schody* (S. Schabenbeck), *Uśmiech* (M. Kijowicz).

Ważniejsze nagrody: *Czarne czy białe* (W. Wajser) – „Srebrny Liść" w La Plata, Nagroda Główna „Pelayo de Oro" w Gijon; *Laterna magica* (M. Kijowicz) – Grand Prix w kat. filmów krótkometrażowych w Mar del Plata; *Hobby* (D. Szczechura) – Nagroda Główna w kat. filmów animowanych w Oberhausen, „Srebrny Pelikan" i nagroda FIPRESCI w Mamaia; *Koń* (W. Giersz) – Grand Prix „Złoty Pelikan" w Mamaia; *Laterna magica* (M. Kijowicz) – „Premio Condor", I nagroda w kat. filmów krótkometrażowych w Mar del Plata; *Robocik* (S. Dülz) – nagroda irańskiej telewizji w Teheranie.

1969

Polska Federacja DKF i Centrala Wynajmu Filmów wprowadza do puli specjalnej DKF pięć zestawów filmów prezentujących najciekawsze osiągnięcia polskiego filmu krótkiego powojennego dwudziestopięciolecia. Jeden z zestawów nosi nazwę *Groteska i film animowany*.

K. Urbański odchodzi z krakowskiej filii SMF i z Pracowni Rysunku Filmowego ASP w Krakowie.

Zespół twórczy z wytwórni w Bielsku-Białej otrzymuje Nagrodę I stopnia Ministra Kultury i Sztuki.

Retrospektywa twórczości Daniela Szczechury z okazji Międzynarodowych Dni Filmu Animowanego w Lyonie.

/I/ W Łodzi odbywa się pośmiertna wystawa malarstwa, rysunku i scenografii Zenona Wasilewskiego.

/II/ Wacław Kondek otrzymuje nagrodę miasta Łodzi.

/4 – 6 III/ W Poznaniu zorganizowany zostaje I Ogólnopolski Festiwal Filmów dla Dzieci i Młodzieży. Impreza ta staje się z czasem ważnym miejscem prezentacji dorobku polskiej animacji.

/23 – 29 III/ Wystawa twórczości plastycznej K. Urbańskiego, połączona z przeglądem jego filmów w ramach XV Zachodnioniemieckich Dni Filmu Krótkometrażowego w Oberhausen.

/23 IV/ W Warszawie umiera Krzysztof Komeda-Trzciński, autor muzyki do wielu filmów animowanych, głównie M. Kijowicza.

/VI/ W Moskwie, Rydze, Tbilisi i Leningradzie odbywa się retrospektywny przegląd polskich filmów fabularnych, dokumentalnych i animowanych.

/VII/ Miesięcznik „Kamera" ogłasza wyniki rozpisanej wśród krytyków filmowych ankiety „10 x10" na najlepszy film krótkometrażowy w 25-leciu PRL. Wśród 33 filmów uznanych za najlepsze przez respondentów znalazły się następujące animowane: *Czerwone i czarne* W. Giersza (7 głosów), *Vendetta* W. Nehrebeckiego i *Czarne czy białe* W. Wajsera (po 5 głosów) oraz *Bajka* R. Kuziemskiego i *Robocik* S. Dütlza (po 4 głosy). Zwraca uwagę brak w tej grupie filmów Lenicy, Borowczyka, Szczechury i Kijowicza.

/22 VII/ Jerzy Schönborn, Lechosław Marszałek, Władysław Nehrebecki, Leszek Mech, Alfred Ledwig ze Studia Filmów Rysunkowych w Bielsku-Białej otrzymują nagrodę zespołową I stopnia Ministra Kultury i Sztuki za całokształt twórczości w dziedzinie filmu rysunkowego.

/25 IX – 25 X/ W ramach IV Wystawy i Sympozjum Plastyki „Złote Grono" w Zielonej Górze odbywa się retrospektywny przegląd filmów o sztuce zrealizowanych w okresie 25-lecia PRL. Przy tej okazji zostają wręczone medale i dyplomy „Złotego Grona" m.in. twórcom filmów animowanych. Laureaci medali: Witold Giersz, Mirosław Kijowicz, Daniel Szczechura, Kazimierz Urbański, Jerzy Zitzman. Laureaci dyplomów: Stefan Janik, Jerzy Kotowski, Władysław Nehrebecki, Stefan Schabenbeck, Edward Sturlis.

Ważniejsze filmy: *Arlekin II* (M. Kijowicz), *Balast* (B. Zeman), *Camera obscura* (H. Ryszka), *Intelektualista* (W. Giersz), *Ludzie* (K. Raynoch), *Panopticum* (M. Kijowicz), *Susza* (H. Ryszka, S. Schabenbeck), *Syzyf* (Z. Kudła), *Wiatr* (S. Schabenbeck), *W szponach seksu* (J. Antoniszczak).

Ważniejsze nagrody: *Hobby* (D. Szczechura) – I nagroda w kat. filmów animowanych w Buenos Aires; *Koń* (W. Giersz) – I nagroda „Złoty Krzyż Południa" w Adelaidzie i Auckland; *Przygody wesołego obieżyświata* (W. Nehrebecki) – nagroda specjalna za film animowany dla dzieci w Moskwie; *Schody* (S. Schabenbeck) – nagroda INTERFILMU (Międzynarodowego Ewangelickiego Ośrodka Filmowego) w Edynburgu.

1970

Daniel Szczechura pozbawionym na wzór dzieł Andy Warhola niemal wszelkiej akcji i metafory filmem *Podróż* zrywa ostatecznie z groteską filozofującą.

W drugim swoim filmie *Syn* Ryszard Czekała konsekwentnie rozwija technikę dramatycznej w wyrazie, czarno-białej wycinanki w zastosowaniu do tematów wziętych z życia. Głos krytyka: *Jego film ogląda się jak film aktorski, przy czym pozostaje jeszcze ta specyficzna, dodatkowa wartość uzyskana dzięki zastosowaniu sugestywnej plastyki* (Elżbieta Smoleń-Wasilewska). W tym samym roku artysta kończy także kolejny film – *Apel*, w którym podejmuje temat – wydawałoby się nie do udźwignięcia w filmie animowanym – hitlerowskich obozów zagłady (temat poruszony co prawda wcześniej przez Waleriana Borowczyka w zrealizowanych we Francji *Zabawach aniołów*, ale w znacznie bardziej aluzyjnej formie). Krytyka przyrównuje film do *Ostatniego etapu* Wandy Jakubowskiej i *Pasażerki* Andrzeja Munka.

/5 II/ W Warszawie odbywa się wieczór poświęcony pamięci Jiřiego Trnki.

/16 – 19 II/ Retrospektywa filmów Daniela Szczechury w ramach I Międzynarodowych Dni Filmu Animowanego w Lyonie. Program: *Maszyna*, *Litera*, *Fotel*, *Pierwszy, drugi, trzeci*, *Wykres*, *Karol*, *Hobby*.

/6 III/ Pokaz polskich filmów animowanych w Annecy: Filmy: *Karol*, *Litera*, *Maszyna* (wszystkie D. Szczechura), *Ladies and gentlemen* (W. Giersz), *Wykrzyknik* (S. Schabenbeck), *Laterna magica* (M. Kijowicz), *Niebezpieczeństwo* (J. Kotowski), *Vendetta* (W. Nehrebecki), *Materia* (K. Urbański).

/20 III/ Pokaz polskiej animacji na Sorbonie w Paryżu. Program jak w Annecy.

/IV/ Przegląd filmów Studia Małych Form Filmowych „Se-Ma-For" w Łodzi. Zwyciężają ex aequo *Hobby* Szczechury i *Schody* Schabenbecka.

Hobby Szczechury pokazane w klubie filmowym ONZ w Genewie razem ze *Wszystko na sprzedaż* Wajdy.

/14 V/ Pokaz polskich filmów animowanych w Pradze. Program: *Bajka* (R. Kuziemski), *Balast* (B. Zeman), *Człowiek i anioł* (E. Sturlis), *Danae* (E. Sturlis), *En face* (J. Wiktorowski, J. Sierociński), *Klatki* (M. Kijowicz), *Koń* (W. Giersz), *Kwiat ocknienia*, *Laterna magica* (M. Kijowicz), *Maluch* (L. Dembiński), *Papieros*, *Ptak* (R. Czekała), *Telewizor* (B. Nowicki), *Vendetta* (W. Nehrebecki), *Żeby rosła, żeby piękniała* (K. Dębowski).

/29 V – 1 VI/ Retrospektywa filmów Jana Lenicy w Wiedniu.

/2 – 3 X/ Środowiskowy zjazd twórców filmów animowanych w Bielsku-Białej. W programie pokaz 53 najnowszych filmów animowanych i dyskusja nad sytuacją animacji.

Ważniejsze filmy: *Aqua pura* (J. Janczak), *Drzewo szczęśliwe* (J. Gębski, A. Halor), *Inwazja* (S. Schabenbeck), *Jak nauka wyszła z lasu* i *Jak to się dzieje, pyta Agnisia, że na ekranie widzimy misia* (J. Antonisz), *Kontrapunkt* (S. Lenartowicz), *Korozja* (H. Ryszka), *Re – bóg słońca* (H. Ryszka), *Science fiction* (M. Kijowicz), *Syzyf* (Z. Kudła), *Sznur* (T. Badzian), *Wspaniały marsz* (W. Giersz), *Ziarno* (K. Raynoch).

Ważniejsze nagrody: *Bajka* (R. Kuziemski) – „Srebrny Pelikan" w Mamaia; *Hobby* (D. Szczechura) – I nagroda w kat. filmów animowanych w Adelaidzie i Auckland, I nagroda w kat. filmów animowanych w Buenos Aires; *Intelektualista* (W. Giersz) – Dyplom Honorowy na „Viennale 1970" w Wiedniu, Prix d'Honneur w kat. filmów animowanych w Paryżu; *Inwazja* (S. Schabenbeck) – premia w Oberhausen (nagród nie przyznawano); *Reksio obrońca* (L. Marszałek) – „Pelayo de Oro" w kat. filmów krótkometrażowych i nagroda Jovellenos w Gijon; *Susza* (H. Ryszka, S. Schabenbeck) – „Brązowy Miqueldi" w Bilbao; *Syn* (R. Czekała) – „Złoty Smok" w Krakowie, „Złoty Dukat" w Mannheim; *Wykrzyknik* (S. Schabenbeck) – II nagroda w kat. filmów animowanych w Adelaidzie i Auckland.

1971

Dyrektor Studia Miniatur Filmowych Jerzy Świerczyński oraz reżyserzy Mirosław Kijowicz i Ryszard Czekała prezentują nowe filmy studia w DKF „Wrocław" i DKF przy Domu Kultury Zagłębia Miedziowego w Lublinie. W programie: *Apel* (R. Czekała), *Jak nauka wyszła z lasu* (J. Antonisz), *Science fiction* (M. Kijowicz), *Syn* (R. Czekała), *Warianty* (M. Kijowicz), *Wspaniały marsz* (W. Giersz), *Wojciech Zamecznik* (R. Kuziemski).

/16 – 25 I/ W ramach przeglądu polskich filmów krótkometrażowych w Londynie pokazywane są filmy animowane: *Czerwone i czarne* (W. Giersz), *Don Juan* (J. Zit-

zman), *Fotel* i *Hobby* (oba D. Szczechura), *Klatki* i *Miasto* (oba M. Kijowicz), *Oczekiwanie* (W. Giersz, L. Perski), *Susza* (H. Ryszka, S. Schabenbeck), *Wszystko jest liczbą* (S. Schabenbeck).

/16 – 20 III/ 100 filmów zostaje pokazanych podczas retrospektywy polskiego filmu animowanego w Abano Terme.

/29 III – 4 IV/ W Tygodniu Filmów Polskich w Kopenhadze uczestniczą filmy animowane: *Hobby* (D. Szczechura), *Ladies and gentelmens* (W. Giersz), *Laterna magica* (M. Kijowicz) i *Schody* (S. Schabenbeck).

/19 – 25 VI/ Przegląd młodego kina polskiego w Weronie. W programie filmy animowane: *Apel* (R. Czekała), *Drzewo szczęśliwe* (J. Gębski, A. Halor), *Hobby* (D. Szczechura), *Klatki* (M. Kijowicz), *Koń* (W. Giersz), *Schody* (S. Schabenbeck), *Susza* (H. Ryszka, S. Schabenbeck), *Syn* (R. Czekała).

/22 VII/ Witold Giersz otrzymuje nagrodę Ministra Kultury i Sztuki za całokształt twórczości w dziedzinie filmu animowanego.

/22 XI – 10 XII/ Dni polskiego filmu animowanego w Belgii. W programie: *Apel* (R. Czekała), *Czar kółek* (K. Urbański), *Don Juan* (J. Zitzman), *Drzewo szczęśliwe* (J. Gębski, A. Halor), *En face* (J. Wiktorowski, J. Sierociński), *Fair play* (B. Zeman), *Jak to się dzieje* (J. Antonisz), *Klatki* (M. Kijowicz), *Vendetta* (W. Nehrebecki), *Wykrzyknik* (S. Schabenbeck).

/16 XII/ Pokaz filmów animowanych inauguruje w Łodzi akcję upowszechniania filmu i kultury filmowej wśród dzieci i młodzieży.

Ważniejsze filmy: *Bruk* (Z. Kudła), *Droga* (M. Kijowicz), *Jak działa jamniczek* (J. Antonisz), *Jeśli ujrzysz kota fruwającego po niebie...* (D. Szczechura), *Młyn* (M. Kijowicz), *Sam sobie sterem* (K. Latałło), *Słupy betonowe* (Z. Kamiński, K. Nowak).

Ważniejsze nagrody: *Apel* (R. Czekała) – nagroda ASIFA w Oberhausen, Grand Prix (ex aequo) w Annecy, I nagroda w kat. filmów krótkometrażowych w Cork; *Droga* (M. Kijowicz) – II nagroda w kat. filmów krótkometrażowych w Barcelonie; Statuetka św. Finbara w kat. filmów krótkometrażowych w Cork; *Poranek misia* (T. Wilkosz) – Grand Prix w Paryżu (z podkreśleniem twórczego wkładu reżysera w realizację całego serialu); *Pi* (S. Korzonkiewicz, M. Cholerek) – nagroda główna w kat. filmów animowanych w Salzburgu (MF Filmów Amatorskich), *Re* (H. Ryszka) – „Srebrny Krzyż Południa" w Adelaidzie; *Spotkanie z przyrodą* (M. A. Farat) – „Srebrny Gołąb" (ex aequo) w kat. filmów animowanych w Lipsku; *Syn* (R. Czekała) – „Złoty Krzyż Południa" na MFF w Adelaidzie.

1972

Filmem *Powrót* – pozornie podobnym do *Podróży* Szczechury, będącym jednak w istocie głębokim studium psychologicznym – rozpoczyna karierę Jerzy Kucia. Twórca ten staje się mistrzem subtelnej penetracji przebłysków wspomnień i stanów świadomości między jawą i snem.

/13 IV – 19 V/ W przeglądzie filmów z okazji konferencji UNTAD w Santiago de Chile zostają pokazane polskie filmy animowane: *Czar kółek* (K. Urbański), *Don Juan* (J. Zitzman), *Drzewo szczęśliwe* (J. Gębski, A. Halor), *En Face* (J. Wiktorowski, J. Sierociński), *Podróż* (D. Szczechura), *Vendetta* (W. Nehrebecki), *Wykrzyknik* (S. Schabenbeck).

/V/ Przegląd Filmów Polskich w kilku miastach wenezuelskich. W programie m.in.: *Fotel* (D. Szczechura), *Klatki* (M. Kijowicz), *Koń* (W. Giersz), *Syn* (R. Czeka-

ła), *Syzyf* (Z. Kudła), *Wszystko jest liczbą* (S. Schabenbeck), *Moto-gaz* (K. Urbański).

/VI/ *Bruk* Zdzisława Kudły pokazany w ramach Dni Polskich w Bad Kreuzach.

/22 VII/ Władysław Nehrebecki otrzymuje nagrodę województwa katowickiego za działalność w dziedzinie kultury, sztuki i nauki.

/14 – 17 IX/ W Nowym Jorku odbywa się przegląd najlepszych filmów I MFF Animowanych w Zagrzebiu. W programie filmy polskie: *Bruk* (Z. Kudła), *Droga* (M. Kijowicz), *Słupy betonowe* (Z. Kamiński, K. Nowak).

/X/ W ramach Dni Kultury Polskiej w Göttingen i Padeborn zostają pokazane m.in. filmy: *Kaskader* (W. Giersz), *Młyn* (M. Kijowicz), *Podróż* (D. Szczechura), *Zawiść* (L. Marszałek).

W Przeglądzie Filmów Polskich w Malakoff pod Paryżem uczestniczą *Cień czasu* (J. Kotowski), *Czar kółek* (K. Urbański), *Ikar* (J. Zitzman).

/23 – 28 X/ W Tygodniu Filmów Polskich w Kinszasie pokazywane są filmy animowane: *Apel* (R. Czekała), *Hobby* (D. Szczechura), *Klatki* (M. Kijowicz), *Susza* (H. Ryszka, S. Schabenbeck).

/XI/ Z okazji 25-lecia Studia Małych Form Filmowych „Se-Ma-For" w Łodzi odbywa się przegląd najnowszej produkcji filmów animowanych i dyskusja nad stanem i perspektywami tej dyscypliny w Polsce. Zostaje też otwarta wystawa scenografii filmowej „Se-Ma-Fora".

W ramach Festiwalu Filmów Polskich w Bogocie pokazywane są następujące filmy animowane: *Fotel* (D. Szczechura), *Klatki* (M. Kijowicz), *Koń* (W. Giersz), *Syn* (R. Czekała), *Syzyf* (Z. Kudła), *Wszystko jest liczbą* (S. Schabenbeck), *Moto-gaz* (K. Urbański).

W Dniach Filmów Polskich w Colombo zostają zaprezentowane filmy animowane: *Fair play* (B. Zeman), *Hobby* (D. Szczechura), *Schody* (S. Schabenbeck).

Lidia Hornicka zostaje laureatką przyznawanej przez władze miasta Łodzi nagrody im. Zenona Wasilewskiego za film *Kundelek*.

/13 – 29 XI/ Do programu XI MFF w Londynie zakwalifikowano polskie filmy animowane *Droga* (M. Kijowicz) i *Słupy betonowe* (Z. Kamiński, K. Nowak).

/13 – 20 XII/ Festiwal Filmów Polskich w Limie. W programie: *Fotel* (D. Szczechura), *Klatki* (M. Kijowicz), *Koń* (W. Giersz), *Moto-gaz* (K. Urbański), *Syn* (R. Czekała), *Syzyf* (Z. Kudła), *Wszystko jest liczbą* (S. Schabenbeck).

Ważniejsze filmy: *Iluzja* (J. Janczak), *Korytarz* (J. Kopczyński), *Kaskader* (W. Giersz), *Kompromis* (H. Ryszka), *Kwiat* (Z. Kudła), *Ludzie i ptaki* (B. Zeman), *Magnolia* (M. Kijowicz), *Mizantrop* (J. Zitzman), *Na jednym stołku* (A. Maliszewska), *Nieustraszeni wykonawcy Mozarta* (J. Gębski, A. Halor), *Och, och!* (B. Zeman), *Szum lasu* (Z. Kudła), *Tysiąc i jeden drobiazgów* (J. Antonisz).

Ważniejsze nagrody: *Apel* (R. Czekała) – „Srebrny Praxinoscope" w Nowym Jorku; *Bruk* (Z. Kudła) – „Złoty Wiatrak" w Barcelonie; *Młyn* (M. Kijowicz) – „Złoty Praxinoscope" w Nowym Jorku; *Przygody misia Colargola* (serial TV, kier. art. T. Wilkosz) – „Złota Kurka" w Paryżu; *Słupy betonowe* (Z. Kamiński, K. Nowak) – Nagroda Specjalna Jury w Zagrzebiu.

1973

Filmem *Kierdel*, zrealizowanym wspólnie z Bronisławem Zemanem, debiutuje jako reżyser jeden z czołowych polskich rysowników prasowych Andrzej Czeczot.

Swój jedyny film realizuje także inny znany rysownik satyryk Andrzej Krauze. Jego *Lekcja fruwania* idzie jednak na półki, co zniechęca autora do dalszej współpracy z kinematografią.

/V/ Jerzy Kotowski zostaje członkiem Rady Administracyjnej ASIFA.

/VI/ W referendum ogłoszonym przy okazji festiwalu w Annecy *Labirynt* Jana Lenicy zajmuje piąte miejsce na liście najlepszych filmów animowanych świata.

Swoisty rekord: ćwierć wieku po premierze film *Za króla Krakusa* Zenona Wasilewskiego zdobywa wyróżnienie na Międzynarodowym Festiwalu Filmów dla Dzieci w Kalkucie.

/VII/ Przegląd polskich filmów animowanych w Caracas.

/5 X/ W Łodzi umiera Lidia Hornicka, realizatorka animowanych filmów dla dzieci.

Ważniejsze filmy: *Arena* (D. Szczechura), *Et cetera* (K. Latałło), *Gdzie się podziały kochane dinozaury* (J. Wiktorowski), *I stała się światłość* (J. Kalina), *Jemioła* (P. Szpakowicz), *Lajkonik* (M. Kijowicz), *Mimoza* (P. Szpakowicz), *Mur* (Z. Kudła), *Orły umierają w locie* (K. Raynoch), *Plamuz* (Z. Rybczyński), *Scherzo* (K. Nowak), *Sekcja zwłok* (R. Czekała), *Stary kowboj* (W. Giersz), *Te wspaniałe bąbelki w tych pulsujących limfocytach* (J. Antonisz), *Vis à vis* (H. Ryszka), *Winda* (J. Kucia), *W trawie* (J. Kalina).

Ważniejsze nagrody: *Bruk* (Z. Kudła) – „Złoty Wiatrak" w Barcelonie; *Iluzja* (J. Janczak) – nagroda w kat. filmów animowanych w Cork; *Korytarz* (J. Kopczyński) – „Złota Pieczęć" w Trieście; *Och, och!* (B. Zeman) – Nagroda Specjalna Jury w Annecy; *Powrót* (J. Kucia) – Grand Prix w kat. filmu animowanego w Grenoble, Nagroda Specjalna w Melbourne; *Re* (H. Ryszka) – „Złota Plakietka" w kat. filmów dla młodzieży w Teheranie; *Szum lasu* (Z. Kudła) – I nagroda Jury Młodzieżowego w kat. filmów animowanych w Nyon.

1974

Dochody z eksportu filmów animowanych przekraczają dochody ze sprzedaży za granicę filmów fabularnych.

/1 I/ Oddział SMF w Krakowie uzyskuje samodzielność organizacyjną jako Studio Filmów Animowanych.

/6 IV/ W Łodzi odbywa się sesja naukowa *Krótkometrażowy film eksperymentalny w Polsce*.

/13 – 16 IV/ W Krakowie odbywają się przedpremierowe pokazy polskich filmów animowanych oraz spotkania z dyrektorami wytwórni.

/V/ Zespół realizatorów serialu *Bolek i Lolek* otrzymuje Nagrodę Komitetu ds. Radia i Telewizji.

/1 VI/ Zespół realizatorów serialu *Miś Colargol* otrzymuje Nagrodę Prezesa Rady Ministrów za twórczość artystyczną dla dzieci i młodzieży.

Ważniejsze filmy: *Abecadło* (Z. Szymański), *Hasło* (K. Raynoch), *Jutro* (M. Cholerek), *Kolory życia* (P. Szpakowicz), *Manhattan* (M. Kijowicz), *Narodziny ziemi* (S. Szwakopf), *Nic oryginalnego* (J. Wiktorowski), *Ręka* (M. Kijowicz), *Ściany mają uszy* (H. Ryszka), *Ślady* (W. Giersz), *Te okrutne zabijaki* (L. Komorowski), *Tfu* (B. Zeman), *W trawie* (J. Kalina), *Zupa* (Z. Rybczyński), *Żegnaj paro* (R. Antoniszczak), *Żywy obraz* (K. Nowak).

Ważniejsze nagrody: *Mimoza* (P. Szpakowicz) – nagroda w Salerno; *Winda* (J. Kucia) – III nagroda (ex aequo) w kat. filmów animowanych na w Oberhausen.

1975

/I/ 26 filmów zostaje pokazanych we Francji (Annecy, Paryż) w ramach Dni Polskiego Filmu Rysunkowego.

/21 – 23 III/ I Ogólnopolski Festiwal Amatorskich Filmów Animowanych „Fazy 75" w Bielsku-Białej. Jest to największy przegląd dorobku polskich animatorów-amatorów. Grand Prix zdobywa *Szczyt* S. i K. Korzonkiewiczów.

/1 VI/ Zespół Studia Miniatur Filmowych w Warszawie za osiągnięcia w dziedzinie animowanych seriali filmowych otrzymuje nagrodę zespołową Prezesa Rady Ministrów przyznawaną za twórczość artystyczną dla dzieci i młodzieży.

/VII/ Daniel Szczechura otrzymuje Nagrodę II stopnia Ministra Kultury i Sztuki za całokształt twórczości w dziedzinie filmu animowanego.

/IX/ W ramach odbywających się w Hanowerze Dni Filmu Polskiego zaprezentowanych zostaje kilkadziesiąt filmów animowanych.

W ośrodkach uniwersyteckich w USA odbywa się retrospektywny przegląd polskich filmów animowanych. W programie – 17 filmów.

/28 IX/ Umiera Ryszard Potocki, scenograf, pionier filmu kukiełkowego.

/X/ Daniel Szczechura otrzymuje Nagrodę im. Z. Wasilewskiego za twórczość w dziedzinie filmu animowanego dla dzieci.

/7 – 8 XI/ W Łodzi odbywa się spotkanie twórców filmu animowanego połączone z projekcją dwudziestu pięciu najnowszych filmów zrealizowanych w tych wytwórniach.

Ważniejsze filmy: *Dwoje* (P. Szpakowicz), *Ewolucja ziemi* (S. Szwakopf), *Flirt* (K. Nowak), *Film o sztuce biurowej* (J. Antonisz), *Gorejące palce* (D. Szczechura), *Impas* (Z. Kudła), *Kosmogonia* (D. Adamska-Strus), *Miki Mol* (R. Antoniszczak), *Muszla* (J. Kalina), *Paradis* (J. Petryszyn), *Pożar* (W. Giersz), *Ptaki* (J. Janczak), *Si vis pacem* (Z. Oraczewska), *Strzelnica* (M. Cholerek), *Śniadanie na trawie* (S. Lenartowicz), *W cieniu* (J. Kucia), *Woda* (R. Czekała).

Ważniejsze nagrody: *Czarne czy białe* (W. Wajser) – Srebrny Medal w Odensea; *Dwoje* (P. Szpakowicz) – „Złota Muszla" w San Sebastian; *Stary kowboj* (W. Giersz) – Statuetka św. Finbara w kat. filmu animowanego w Cork; *Strzelnica* (M. Cholerek) – Nagroda Specjalna Jury dla filmu krótkometrażowego w Teheranie; *Szum lasu* (Z. Kudła) – plakietka w Belgradzie; *Ściany mają uszy* (H. Ryszka) – III Nagroda „Srebrny Praxinoscope" w Nowym Jorku; *Zupa* (Z. Rybczyński) – „Srebrny Smok" w Krakowie.

1976

Zgniatane klatka po klatce w wielkim imadle jabłko to treść i obraz pierwszego i jedynego, przekornego, „anty-awangardowego" filmu animowanego Piotra Szulkina (*Copyright by Film Polski MCMLXXVI*)

Serial *Bolek i Lolek* otrzymuje Dyplom Uznania Ministra Spraw Zagranicznych za wybitne zasługi w propagowaniu polskiej kultury za granicą w 1975 r.

/I/ W kilku miastach belgijskich zostaje zaprezentowany przegląd polskich filmów animowanych. W programie – 18 filmów.

/II/ 10 filmów francuskich i polskich uczestniczy w Festiwalu Filmów Animowanych zorganizowanym w Krakowie przez Czytelnię Francuską i Studio Filmów Animowanych. *Powrót* J. Kuci zwycięża w plebiscycie publiczności.

/III/ Spotkaniem z twórczością filmową i plastyczną Wacława Kondka inauguruje działalność Ośrodek Filmów Animowanych przy Łódzkim Domu Kultury.

/2 – 4 IV/ W ramach X Przeglądu Filmów Amatorskich w Rawiczu odbywa się Festiwal Filmów Animowanych zrealizowanych na taśmie 16mm.

/1 VI/ Doroczną Nagrodę Prezesa Rady Ministrów za twórczość dla dzieci i młodzieży otrzymuje zespół realizatorów serialu *Zaczarowany ołówek*.

/IX/ W Warszawie powstaje Studio Eksperymentalne Telewizji Polskiej.

/11 X/ 10 filmów animowanych zostaje zaprezentowanych na przeglądzie polskiej animacji w Dżakarcie.

/XI/ W ramach XI Międzynarodowego Festiwalu Filmów dla Dzieci i Młodzieży w Teheranie odbywa się retrospektywa polskiej animacji.

/20 XI/ Sympozjum w Pradze poświęcone twórczości filmowej Witolda Giersza. Filmy: *Pożar*, *Stary kowboj*, *Ślady*.

/XI – XII/ W Muzeum Historii m. Łodzi zostaje zorganizowana duża wystawa twórczości Z. Wasilewskiego.

Ważniejsze filmy: *Awaria* (K. Kiwerski), *Bankiet* (Z. Oraczewska), *Fantomobil* (R. Antoniszczak), *Jesień* (Z. Szymański), *Jak wyginęły mamuty* (Z. Kudła i B. Zeman), *Komiks* (K. Nowak), *Kołek* (M. Komza), *Książka twój przyjaciel* (J. Kotowski), *Lokomotywa* (Z. Rybczyński), *Ludwik* (J. Kalina), *Na każde wezwanie* (L. Komorowski), *Namiar* (A. Warchał), *Przechadzka* (M. Goebel), *Remis* (J. Jogałła), *Różdżka* (M. Kijowicz), *Ryszard III* (K. Kiwerski), *Szlaban* (J. Kucia), *Święto* (Z. Rybczyński).

Ważniejsze nagrody: *Awaria* (K. Kiwerski) – „Złota Pieczęć" w Trieście; *Pożar* (W. Giersz) – Statuetka św. Finbara w Cork, Nagroda Specjalna Jury na w Teheranie; *Śniadanie na trawie* (S. Lenartowicz) – II nagroda w Linzu.

1977

Ukazuje się książka Andrzeja Kossakowskiego *Polski film animowany 1945--1974* – pierwsze i nadal jedyne tak obszerne opracowanie historii animacji w Polsce.

Julian Antonisz filmem *Słońce – film bez kamery* rozpoczyna realizację filmów metodą odbijania na czystej błonie kadrów z matryc graficznych. W opublikowanym z tej okazji manifeście reżyser stwierdza: *Realizacja filmów eksperymentalnych metodami grafiki artystycznej poprzez odbijanie grafik BEZPOŚREDNIO na taśmie filmowej z pominięciem kamery filmowej jest szansą stworzenia filmu będącego autentycznym dziełem sztuki!*

Powstaje pierwszy polski pełnometrażowy film rysunkowy *Wielka podróż Bolka i Lolka* (W. Nehrebecki).

/I/ Uroczysty pokaz pierwszego polskiego pełnometrażowego filmu lalkowego *Colargol na Dzikim Zachodzie* w reż. Tadeusza Wilkosza.

/24 – 27 III/ II Festiwal Amatorskich Filmów Animowanych „Fazy 77". Grand Prix w konkursie krajowym zdobywa *Problem* A. Adamczaka.

/16 – 30 III/ Pokazy filmów Daniela Szczechury w Gandawie. Program: *Konflikty*, *Hobby*, *Podróż*, *Fotel*, *Wykres*, *Gorejące palce*.

/IV/ Uroczyste obchody 30-lecia polskiego filmu animowanego, na które składają się: sesja z udziałem władz ASIFA, retrospektywa filmów i wystawa *Plastyka filmowa*.

Colargol na Dzikim Zachodzie otrzymuje nagrodę im. Z. Wasilewskiego dla najlepszego polskiego filmu animowanego dla dzieci zrealizowanego w latach 1975--1977.

/V/ Przegląd polskich filmów animowanych w ramach Międzynarodowego Przeglądu Grafiki Humorystycznej w Marostica. W programie m. in: *Arena* (D. Szczechura), *Karol* (D. Szczechura), *Klatki* (M. Kijowicz), *Koń* (W. Giersz), *Kwalifikacje* (K. Raynoch), *Scherzo* (K. Nowak), *Si vis pacem* (Z. Oraczewska).

/VI/ W ramach imprez towarzyszących XVI MFF Krótkometrażowych w Krakowie odbywa się retrospektywa polskiego filmu animowanego z okazji 30-lecia polskiej animacji.

/20 VII/ Umiera Karol Marczak, twórca filmów naukowych, pionier filmu kukiełkowego w Polsce.

/26 X/ Umiera Leszek Nartowski, operator filmów animowanych.

Ważniejsze filmy: *Frr...* (R. Antoniszczak), *Gody* (A. Czeczot), *Gra* (A. Oczko), *Jak zbrzydło powidło* (R. Antoniszczak), *Kat* (Z. Kudła), *Katastrofa* (J. Antonisz), *Makatka I-VI* (A. Czeczot), *Pax* (A. Warchał), *Podobno...* (D. Adamska-Strus), *Problem* (D. Szczechura), *Przypadek?* (K. Kiwerski), *Recital* (J. Janczak), *Retrospekcja* (A. Warchał), *Szlaban* (J. Kucia), *Śniadanie* (J. Petryszyn), *Wyliczanka* (H. Neumann).

Ważniejsze nagrody: *Bankiet* (Z. Oraczewska) – Nagroda Specjalna w Melbourne; *Strzelnica* (M. Cholerek) – Nagroda Główna (ex aequo) w Oberhausen (na festiwalu filmów sportowych); *Śniadanie* (J. Petryszyn) – nagroda w kat. filmów do 3 min. w Espiñho.

1978

Powstają *Wodne dzieci* – pełnometrażowy film rysunkowy z aktorską ramą w koprodukcji polsko-angielskiej w reżyserii Mirosława Kijowicza.

/27 II/ W Warszawie odbywa się konferencja prasowa z okazji jubileuszu 20-lecia Studia Miniatur Filmowych.

/III/ W Galerii Studio w Warszawie zostaje otwarta wystawa scenografii do filmów Studia Miniatur Filmowych z okazji 20-lecia tej placówki.

/Koniec roku/ Ukazuje się pierwszy numer wydawanego w Polsce na zlecenie ASIFA kwartalnika „Animafilm".

/29 XII/ Umiera Władysław Nehrebecki.

Ważniejsze filmy: *A-B* (M. Kijowicz), *Barka* (S. Szwakopf), *Co widzimy po zamknięciu oczu i zatkaniu uszu* (J. Antonisz), *Dziadowski blues non-camera, czyli nogami do przodu* (J. Antonisz), *Głaz* (K. Raynoch), *Krąg* (J. Kucia), *Kikut* (J. Kalina), *Klatka* (A. Oczko), *Matnia* (H. Ryszka), *Nocne loty* (M. Cholerek), *Ptaszyzm* (J. Kalina), *Rozbrojenie totalne (wskazówki i zalecenia)* (A. Warchał), *Sexy Lola Automatic* (R. Antoniszczak), *Skansen* (W. Giersz), *Skarpetka* (D. Szczechura), *Skok* (D. Szczechura), *Słoń* (J. Petryszyn), *Widok z góry* (M. Komza).

Ważniejsze nagrody: *Jesień* (Z. Szymański) – nagroda pracowników festiwalu w Oberhausen; *Na każde wezwanie* (L. Komorowski) – pierwsza równorzędna nagroda w Espiñho; *Pięć* (S. Janik) – Nagroda Asturii w kat. filmów krótkich dla

dzieci i nagroda CIFEJ (Międzynarodowego Centrum Filmów dla Dzieci i Młodzieży) w Gijon; *Skok* (D. Szczechura) – II Nagroda (Srebrny Medal) w Barcelonie; *Szlaban* (J. Kucia) – pierwsza równorzędna nagroda w Espiñho; *Widok z góry* (M. Komza) – pierwsza równorzędna nagroda w Espiñho;

1979

/1 III/ Umiera Mieczysław Walasek, pierwszy redaktor naczelny kwartalnika „Animafilm".

/V/ Przegląd filmów „Se-Ma-Fora" w Pradze. W programie m. in.: *Dyplom* (A. Piliczewski), *Drzewko szczęśliwe* (J. Gębski, A. Halor), *Jak pies z kotem* (A. Kotowska), *Koń* (R. Szymczak), *Maluch* (L. Dembiński), *Mozaika* (J. Połom), *Plama* (S. Śliskowski), *Pojedynek w buszu* (I. Czesny), *Worek* (T. Wilkosz), *Smok Barnaba* (T. Wilkosz), *Wielki festyn* (z serii *Opowiadania Muminków*, J. Kudrzycka).

/17 V/ Umiera Jerzy Kotowski.

/19 – 21 VI/ W Lipsku odbywa się pokaz filmów ze Studia Filmów Rysunkowych w Bielsku-Białej. Program: *Byczek* (R. Lepióra), *Gody* (A. Czeczot), *Morska wyprawa* (S. Dulz), *Myszka i mucha* (E. Kotowski), *Nocne loty* (M. Cholerek), *Reksio i jamnik* (L. Marszałek), *Reksio gospodarz* (J. Ćwiertnia), *Słoń* (J. Petryszyn).

/IX/ Rozpoczyna działalność Studio Filmów Animowanych przy poznańskim Ośrodku TVP.

/5 IX/ Pokaz polskich filmów animowanych w Szwedzkim Instytucie Filmowym (Sztokholm). W programie: *Bankiet* (Z. Oraczewska), *Dwoje* (P. Szpakowicz), *Muszla* (J. Kalina), *Młyn* (M. Kijowicz), *Skok* (D. Szczechura), *Strzelnica* (M. Cholerek), *Widok z góry* (M. Komza). Słowo wstępne: Marcin Giżycki.

/6 – 9 IX/ III Międzynarodowy Festiwal Amatorskich Filmów Animowanych „Fazy 79" w Bielsku-Białej.

/X/ W ramach I Światowego Festiwalu Filmów Animowanych w Warnie odbywa się retrospektywa filmów Mirosława Kijowicza.

/7 – 9 XII/ W DKF „Bariera" w Lublinie odbywa się seminarium „Mistrzowie filmu animowanego". W bogatym programie filmowym zostają zaprezentowane krótkie filmy, m.in. Jana Lenicy i Waleriana Borowczyka, Mirosława Kijowicza, Ryszarda Czekały, Juliana Antonisza, Andrzeja Czeczota oraz Normana McLarena. Odbywają się też projekcje polskich i zagranicznych pełnometrażowych filmów animowanych. Spotkanie dyskusyjne pod hasłem „Film animowany – gatunek w ewolucji" zagaja i prowadzi Andrzej Kossakowski.

Ważniejsze filmy: *Anna* (A. Warchał), *Bagaż* (A. Skiba, A. Oczko), *Bieg* (K. Kiwerski), *Być albo nie być* (B. Nowicki), *Cinéma verité* (A. Warchał), *Cyrk* (J. Janczak), *Defekt* (A. Oczko), *Gołąbek* (A. Warchał), *Jak w bajce* (S. Lenartowicz), *Koło bermudzkie* (J. Kalina), *Ocena* (L. Komorowski), *Ostry film zaangażowany* (J. Antonisz), *Pejzaż* (J. Kopczyński), *5/4* (H. Neumann), *Ptak* (A. Oczko), *Recepta* (K. Raynoch), *Refleksy* (J. Kucia), *Tak* (Z. Szymański), *Z górki* (M. Cholerek), *Żelazko* (T. Badzian), *Życiorys Brunona S. wyciągnięty z szuflady* (A. Skiba).

Ważniejsze nagrody: *Gołąbek* (A. Warchał) – Grand Prix w kat. filmów animowanych w Lille; *Osiem* (S. Janik) – nagroda w kat. filmów do 4 min. w Espiñho;

Refleksy (J. Kucia) – Nagroda Specjalna „Złoty Smok" w Krakowie, Nagroda Specjalna Jury w Annecy.

1980

Zbigniew Rybczyński realizuje ekwilibrystyczne, aktorsko-animowane *Tango*, które później przyniesie polskiej kinematografii pierwszego Oscara.

Wielka podróż Bolka i Lolka zdobywa w plebiscycie pisma „Sowietskij Ekran" I miejsce w kategorii najlepszych filmów z krajów socjalistycznych na ekranach w ZSRR w 1979 r.

/15 II/ W Tampere zostaje otwarta wystawa dorobku „Se-Ma-Fora".

/III/ Wystawa lalkarstwa ludowego, teatralnego i filmowego w Muzeum Archeologicznym i Etnograficznym w Łodzi.

/2 IV – 26 V/ Wystawa Jana Lenicy w Centre Pompidou w Paryżu, połączona z retrospektywą jego filmów.

/19 – 22 V/ IV Festiwal Filmów Seryjnych dla Dzieci w Gołańczy, zorganizowany przez DKF „Pegeerek". Zwycięzcą w plebistycie dzieci zostaje *Koziołek Matołek* Piotra Pawła Lutczyna. Gośćmi imprezy są P. P. Lutczyn i Bogdan Nowicki.

/3 VI/ Po raz pierwszy w historii krakowskiego Ogólnopolskiego Festiwalu Filmów Krótkometrażowych film animowany zdobywa samodzielnie Grand Prix (*Ostry film zaangażowany* Antonisza). Wcześniej jedynie *Koń* Witolda Giersza otrzymał ex aequo to najwyższe trofeum.

/19 – 23 XI/ Zestaw polskich filmów – *A-B* (M. Kijowicz), *Cinéma verité* (A. Warchał), *Dudek i księżyc* (D. Adamska-Strus), *Jak w bajce* (S. Lenartowicz), *Krąg* (J. Kucia), *Reksio i ufo* (L. Marszałek), *Sexy Lola Automatic* (R. Antoniszczak), *Słoń* (J. Petryszyn), *Z ostatniej chwili* (K. Gradowski) – otrzymuje Nagrodę Specjalną Jury na IX Międzynarodowym Festiwalu Filmów Animowanych w Espiñho.

/13 XII/ Umiera Edward Sturlis.

Ważniejsze filmy: *Martwy cień* (A. Klimowski), *Media* (Z. Rybczyński), *Mówca* (M. Serafiński), *Myśliciel* (K. Kiwerski), *Nadzieja* (P. Szpakowicz), *Pan Tadeusz – Księga I – Gospodarstwo* (J. Antonisz), *Program* (J. Żamojdo), *Spych* (A. Czeczot), *Szansa* (A. Oczko), *Szklana góra* (R. Raynoch), *Wiosna* (J. Kucia), *Wróżba* (M. Piątkowski), *Zegar* (J. Janczak), *Zima* (W. Zięba).

Ważniejsze nagrody: *Cyrk* (J. Janczak) – Puchar za najlepszy film animowany w Huesca; *Program* (J. Żamojdo) – Dyplom Uznania w Lipsku.

1981

Filmem *Lykantropia* debiutuje Piotr Dumała, wkrótce najczęściej, obok Jerzego Kuci, nagradzany na zagranicznych festiwalach polski twórca filmów animowanych.

W Muzeum Historii Miasta Łodzi odbywa się wystawa *Plastyka w filmie animowanym*, prezentująca związane z filmem prace twórców Studia Filmów Animowanych w Krakowie.

/11 – 13 II/ Pokaz filmów Witolda Giersza w Ośrodku Informacji i Kultury Polskiej w Sztokholmie. Program: *Czerwone i czarne*, *Kaskader*, *Koń*, *Mały western*, *Oczekiwanie*, *Pożar*, *Skansen*, *Wspaniały marsz*.

/13 – 14 III/ Z okazji 15-lecia krakowskiego Studia Filmów Animowanych odbywa się w Krakowie Ogólnopolskie Forum Twórców Filmu Animowanego. W

programie pokazy filmów animowanych z polskich wytwórni, wystawa *Plastyka w filmie animowanym* (gromadząca prace reżyserów SFA) i sesja krytyki filmowej. Na tej ostatniej referaty wygłaszają: Jerzy Armata, Marcin Giżycki, Andrzej Kossakowski i Krzysztof Stanisławski. Laureaci: Edward Sturlis (pośmiertnie) za film *Sekundeczka* (Nagroda im. Z. Wasilewskiego dla najlepszego filmu animowanego wyprodukowanego w l. 1979-1981), Stefan Szwakopf za film *Pyza i licho* (Nagroda im. Witolda Nehrebeckiego za najlepszy film seryjny dla dzieci) i Zbigniew Rybczyński za film *Tango* (Nagroda Prezydenta Miasta Krakowa dla najlepszego filmu autorskiego).

/1 VI/ Nagrody Prezesa Rady Ministrów za twórczość artystyczną dla dzieci i młodzieży otrzymują: Witold Giersz – za twórczość scenograficzną w filmie animowanym i teatrze lalek, Bogdan Nowicki – za całokształt twórczości w dziedzinie filmu animowanego.

/8 – 17 VII/ W przeglądzie filmów animowanych krajów socjalistycznych w Hawanie zostają pokazane takie polskie filmy, jak: *Awaria* (K. Kiwerski), *Być albo nie być* (B. Nowicki), *Fantomobil* (R. Antoniszczak), *Refleksy* (J. Kucia), *Reksio śpiewak* (L. Marszałek), *Skansen* (W. Giersz), *Żegnaj paro* (R. Antoniszczak).

/4 VIII/ Umiera Piotr Szpakowicz.

/15 IX/ Pokaz polskiej animacji w ramach Festiwalu Filmów Animowanych w Cambridge. Program złożony głównie z filmów Studia Filmów Animowanych w Krakowie: *Cyrk* (J. Janczak), *Dziadowski blues non-camera, czyli nogami do przodu* (J. Antonisz), *Recepta* (K. Raynoch), *Refleksy* (J. Kucia), *Sexy Lola Automatic* (R. Antoniszczak), *Signum temporis* (Z. Szymański), *Ostry film zaangażowany* (J. Antonisz), *Terapia* (B. Nowicki), *UFO* (K. Kiwerski), *Wielkie pranie* (z serii *Dziwny świat Kota Filemona*, L. Kronic).

/X/ W ramach II Światowego Festiwalu Filmów Animowanych w Warnie odbywa się retrospektywa filmów Witolda Giersza.

Ważniejsze filmy: *Bajki* (M. Albrecht), *Demony* (K. Urbański), *Droga z przejazdem strzeżonym* (A. Warchał), *Fatamorgana* (D. Szczechura), *Forte fortissimo* (J. Petryszyn), *Linia* (G. Rogala), *Mówcy* (A. Warchał), *Oracz* (M. Cholerek), *8 i 3/4* (B. Zeman), *Polska kronika non camerowa nr 1* (J. Antonisz), *Portret niewierny* (E. Bibańska), *Solo na ugorze* (J. Kalina), *Tragedia królewicza duńskiego Hamleta przez Williama Szekspira* (K. Kiwerski), *Znaki* (J. Kumala).

Ważniejsze nagrody: *Bagaż* (A. Skiba, A. Oczko) – I nagroda w kat. filmu eksperymentalnego Espiñho; *Ocena* (L. Komorowski) – I nagroda w kat. filmów do 4. min. w Warnie; *8 i 3/4* (B. Zeman) – Wielka Nagroda „Złoty Miqueldi" w Bilbao; *Program* (J. Żamojdo) – Nagroda Specjalna Jury w Lille; *Solo na ugorze* (J. Kalina) – I nagroda w kat. filmów do 3 min. w Espiñho; *Tango* (Z. Rybczyński) – Grand Prix (ex aequo) w Oberhausen, Nagroda FIPRESCI w kat. animacji i eksperymentu j.w., Nagroda Specjalna Jury i nagroda publiczności w Huesca, Grand Prix i nagroda publiczności w Annecy.

Oprac. MARCIN GIŻYCKI

Kronika animacji polskiej (lata1982-1997)

1982

Jerzy Kucia otrzymał Nagrodę Miasta Krakowa za twórczość filmową.

Krzysztof Raynoch nakręcił w SFA w Krakowie film pt. *Don Kichot* („Brązowy Tancerz" w kategorii filmu animowanego na XI MFFK w Huesca, 1983).

Alexander Sroczyński zrealizował w SFA w Krakowie *Film animowany* („Srebrna Plakietka" na XIX MFF w Chicago, 1983; „Brązowy Lajkonik" za najlepszy film animowany na XXIII OFFK w Krakowie, 1983; Nagroda Ministra Kultury i Sztuki, 1983; Nagroda FICC na XXX MFFK w Oberhausen, 1984).

W SFA w Krakowie powstał film Andrzeja Warchała *Ta nasza młodość* (Nagroda pracowników festiwalu na XXX MFFK w Oberhausen, 1984; Wyróżnienie Honorowe i Puchar „Gazety Współczesnej"na VII Konfrontacjach „Młodzi za i przed kamerą" w Białymstoku, 1984).

1983

Tango Zbigniewa Rybczyńskiego zdobyło Oscara w kategorii Krótkometrażowych Filmów Animowanych.

Piotr Dumała nakręcił film pt. *Czarny Kapturek* (II nagroda w kategorii filmów od 15 do 10 min. na III MFF Animowanych w Warnie, 1983; Wyróżnienie na XII MFFK w Huesca, 1984).

W Studiu Filmów Animowanych w Krakowie powstał film w reż. Krzysztofa Kiwerskiego *Opcja zerowa* (Grand Prix „Złoty Tancerz" w kategorii filmu animowanego na XII MFFK w Huesca, Hiszpania 1984; Grand Prix filmu niezależnego na IX Międzynarodowych Spotkaniach im. Henri Langlois w Tours, Francja 1985; III nagroda na III Ogólnopolskim Konkursie Autorskiego Filmu Animowanego w Krakowie, 1985).

W Studiu Filmów Animowanych w Krakowie Julian Józef Antonisz zrealizował *Polską Kronikę Non-Kamerową nr 6, 1983 wydanie B* (Nagroda Główna i Nagroda FIPRESCI na XXX MFFK w Oberhausen, 1984).

Alexander Sroczyński nakręcił film *Apteczka pierwszej pomocy* (Wyróżnienie Honorowe w III Ogólnopolskim Konkursie Autorskiego Filmu Animowanego w Krakowie, 1985).

W SFA w Krakowie powstał film Juliana Józefa Antonisza *Dodatkowe wole trawienne magistra Kizioła* (Prywatna „Nagroda Trzech" na XXIV OFFK w Krakowie, 1984).

1984

W Studiu Małych Form Filmowych „Se-Ma-For" w Łodzi powstał film Piotra Dumały *Latające włosy* (Nagroda profesjonalna za walory plastyczne filmu na XXIV Ogólnopolskim Festiwalu Filmów Krótkometrażowych w Krakowie, 1984; Wy-

różnienie dla Krzysztofa Knittla za muzykę do filmu na II FF Animowanych „Animafilm" w Zamościu, 15–17 V 1987).

Zbigniew Rybczyński zrealizował *Close to the Edit* – teledysk dla Art of Noise, Island Records (Nagroda MTV za Najlepszy Montaż i Najlepsze Eksperymentalne Wideo, 1985).

Zbigniew Rybczyński zrealizował teledysk dla Chucka Mangione, CBS Records pt. *Diana D.* (American Video Awards za najlepszy montaż, 1984; Monitor Awards za najlepszą reżyserię,1985).

Krzysztof Kiwerski otrzymał resortową nagrodę Ministra Kultury i Sztuki za filmy animowane.

W Studiu Filmów Animowanych w Krakowie powstał *Biały pies* w reż. Longina Szmyda (Nagroda „Srebrny Tancerz" w kategorii filmu animowanego na XIII MFFK w Huesca, 1985).

Jerzy Kucia zrealizował w SFA w Krakowie *Odpryski* (Grand Prix na MFFA w Toronto, 1984; Wyróżnienie na MFFA w Hiroszimie, 1985; II Nagroda w III Ogólnopolskim Konkursie Autorskiego Filmu Animowanego w Krakowie, 1985; Nagroda Ministra Kultury i Sztuki I stopnia za wybitne osiągnięcia twórcze w dziedzinie filmu animowanego, 1985; Grand Prix i wyróżnienie za walory plastyczne na I FFA „Animafilm" w Zamościu, 1986).

Łucja Mróz-Raynoch nakręciła w SFA w Krakowie film *Nielotek* (Nagroda im. Zenona Wasilewskiego dla najlepszego filmu animowanego dla dzieci zrealizowanego w 1983–1985, w Łodzi, 1985).

Andrzej Warchał nakręcił w SFA w Krakowie film *Poznać świat* („Brązowy Lajkonik" w kategorii innych form na XXIV OFFK w Krakowie, 1984).

1985

Jerzy Kucia otrzymał Nagrodę Ministra Kultury i Sztuki I stopnia w zakresie filmu za osiągnięcia w dziedzinie filmu animowanego.

W Studiu Miniatur Filmowych w Warszawie Piotr Dumała nakręcił film animowany *Łagodna* (Nagroda Główna „Brązowy Lajkonik" na XXV OFFK w Krakowie, 1985; Nagroda Specjalna „Złoty Smok" na XXII MFFK w Krakowie, 1985; Nagroda Kinematografii za rok 1985; I nagroda na III Ogólopolskim Konkursie Autorskiego Filmu Animowanego w Krakowie, 1985; Nagroda za najlepszy film animowany na MFF Krótkometrażowych w Tours, Francja; „Srebrny Tancerz" w kategorii filmów animowanych na XIII MFFK w Huesca, 1985; „Złoty Dukat" na XXXIV MFF w Mannheim, 1985; Nagroda Specjalna w kategorii filmów od 5 do 15 min. na MFF Animowanych w Hamilton, Kanada 29 IX–4 X 1986; II Nagroda na FF Animowanych „Animafilm" w Zamościu, 15–17 V 1987).

Piotr Dumała otrzymał Nagrodę Artystyczną Młodych im. Stanisława Wyspiańskiego I stopnia za nowoczesną koncepcję filmu animowanego – *Lykantropia, Latające włosy, Łagodna*.

Zbigniew Rybczyński zrealizował teledysk dla I Am Siam, Columbia Records pt. *She Want Pop* (American Video Awards za najlepszą reżyserię i najlepszą scenografię, 1985).

W SFA w Krakowie powstały filmy Andrzeja Warchała: *Czwartek – nieczynne* (Nagroda Klubu Krytyki Filmowej SD PRL „Syrenka Warszawska" na XXV OFFK w Krakowie, 1985), *Semper in altum* (Nagroda Kinematografii za 1985 rok, 1986;

Nagroda na II FFA „Animafilm" w Zamościu, 1987) i *Szpital polowy* (Nagroda Kinematografii za1985 rok, 1986).

1986

W Studio Małych Form Filmowych „Se-Ma-For" w Łodzi powstał film Piotra Dumały *Nerwowe życie kosmosu* (Dyplom honorowy na XXIV MFFK w Krakowie, 1987).

Zbigniew Rybczyński nakręcił *Hell in Paradise* – teledysk dla Yoko Ono, Ono Video/Polygram Records (Billboard Music Video Awards za największe nowatorstwo w dziedzinie wideo, 1986; MTV Video Vanguard Award za wyobraźnię artystyczną przy realizacji teledysku, 1985-1986).

Zbigniew Rybczyński zrealizował teledysk *Imagine* do muzyki Johna Lennona, prod. A Rebo/Rybczyński Production (Nagroda Specjalna na MFF w Rio, 1987; „Srebrny Lew" za najlepszy teledysk na MFF w Cannes, 1987).

W SFA w Krakowie Jerzy Kucia zrealizował film *Parada* (Nagroda Główna na XXXIII MFFK w Oberhausen, 1987; Grand Prix „Złoty Kuker" na V MFFA w Warnie, 1987; „Brązowy Lajkonik" w kategorii filmów animowanych na XXVII OFFK w Krakowie, 1987; Grand Prix na MFF Animowanych w Warszawie 3–7 X 1987; Nagroda Główna na II FFA „Animafilm" '88 w Zamościu, 1988).

Julian Józef Antonisz nakręcił w SFA w Krakowie *Światło w tunelu* (Nagroda FICC na XXXII MFFK w Oberhausen, 1986; Nagroda Szefa Kinematografii za twórczość filmową w 1986 roku w dziedzinie filmu animowanego, 1987).

W SFA w Krakowie powstał film Andrzeja Warchała *Dotańczyć mroku* („Brązowy Lajkonik" na XXVII OFFK w Krakowie, 1987).

Julian Józef Antonisz zrealizował w SFA w Krakowie *Polską Kronikę Rysunkową Animowaną Non-Kamerową nr 12 1986, wydanie B* (Nagroda Szefa Kinematografii za twórczość filmową w 1986 roku w dziedzinie filmu animowanego,1987).

1987

Piotr Dumała, Krzysztof Kiwerski, Jerzy Kucia i Stanisław Lenartowicz otrzymali w Cannes nagrody za *Academy Leader Variations* (sekwencje w filmie zrealizowanym zbiorowo przez artystów z Polski, USA, Chin, Szwajcarii; inicjatorem, reżyserem i producentem filmu był David Ehrlich).

Piotr Dumała nakręcił w Studio Małych Form Filmowych „Se-Ma-For" w Łodzi film *Ściany* (Wyróżnienie na MFF w Oberhausen; „Srebrny Tancerz" dla najlepszego filmu animowanego na XV MFF Krótkometrażowych w Huesca, 1988; Nagroda za najlepszy film w kategorii filmów od 5 do 10 min. na MFF Animowanych „Cinanima" w Espinho, Portugalia 1988; Grand Prix MFF Krótkometrażowych w Krakowie, 1988; Grand Prix III Festiwalu Filmów Animowanych „Animafilm", Zamość 1988; Nagroda Specjalna Jury MFF Animowanych w Annecy, Francja; Nagroda Główna w kategorii trwających więcej niż 5 minut filmów dla dorosłych oraz Nagroda Specjalna za muzykę dla Przemysława Gintrowskiego i Nagroda Specjalna za udźwiękowienie dla Mieczysława Janika na I Biennale Filmu Animowanego „Fazy'89" w Bielsku-Białej, 1989).

24 X 1987 Studio Filmów Rysunkowych w Bielsku-Białej obchodziło 40-lecie istnienia. Listy gratulacyjne od ministra kultury i sztuki otrzymali: Zdzisław La-

chur, Mieczysław Poznański, Lechosław Marszałek, Stanisław Dülz, Zdzisław Kudła.

W dniach 25–27 IX odbył się w Bielsku-Białej VI Ogólnopolski Festiwal Filmów Animowanych „Fazy '87": I nagroda – *Entropia*, reż. Alicja i Mariusz Jodkowie (Wrocław); II nagroda – *Bohater*, reż. Henryk Urbańczyk (Bielsko-Biała); III nagroda – *Dylemat*, reż. Henryk Lehnert (Oświęcim).

Zbigniew Rybczyński nakręcił film *Steps/Schody* – prod. A Zbig Vision, KCTA-TV, Channel Four (UK) coproduction (Nagroda za najlepszą reżyserię – Entertainment Specials, ITS Monitor Awards; nagroda za Najlepszy Program Video na MFF w Rio, 1987; Premio Internazionale Leonardo za wkład do sztuki wideo, Mediolan 1989).

Zbigniew Rybczyński nakręcił *Keep Your Eye on me* – teledysk dla Herb Alperta, A&M Records (Nagroda za Najlepszą Reżyserię Teledysku, ITS, 1987; Wideo Roku, Brytyjski Instytut Fonograficzny, 1988).

W SFA w Krakowie Łucja Mróz-Raynoch zrealizowała *Automobil* (Nagroda Specjalna za muzykę dla Józefa Rychlika na X OFF i Widowisk Tv w Poznaniu, 1988).

W dniach 3–4 XI odbył się w Łodzi VIII Przegląd Konkursowy o nagrodę im. Zenona Wasilewskiego dla najlepszego filmu animowanego zrealizowanego w latach 1985–1987. Paweł Nowosławski otrzymał nagrodę za debiutancki film *Siedmiomilowe buty* (SFA w Krakowie); Jan Petryszyn otrzymał nagrodę za film *Chłopiec i ptak* (SFR Bielsko-Biała).

Wodowanie, film w reż. Leszka Gałysza, otrzymał „Złotego Gołębia" (ex aequo) w kategorii filmu animowanego na XXX MFF Dokumentalnych i Krótkometrażowych, Kinowych i Telewizyjnych w Lipsku (20-26 XI).

Film *Reksio i bocian* w reż. Romualda Kłysa zdobył I nagrodę w kategorii filmów animowanych na MFF dla Dzieci w Bhubaneswar (Indie, 14–23 XI).

Alexander Sroczyński nakręcił w SFA w Krakowie film *Nigdy więcej wojny* („Brązowy Lajkonik" na XXVIII OFFK w Krakowie, 1988).

Porwanie w Tiutiurlistanie, film Zdzisława Kudły i Franciszka Pytera zdobył nagrodę na MFF dla Dzieci w Chicago.

1988

Alexander Sroczyński otrzymał Nagrodę Honorową na VI Festiwalu „Młode-Kino Polskie '88" w Gdańsku.

W Studio Małych Form Filmowych „Se-Ma-For"w Łodzi Piotr Dumała nakręcił *Wolność nogi* (Grand Prix oraz nagroda za udźwiękowienie dla Mieczysława Janika na I Biennale Filmu Animowanego „Fazy'89" w Bielsku-Białej, 1989; Nagroda Główna – „Brązowy Lajkonik" na XXIX Ogólnopolskim Festiwalu Filmów Krótkometrażowych w Krakowie, 1989; Nagroda w kategorii filmów od 5 do 12 min. na Międzynarodowym Festiwalu Filmów Animowanych w Zagrzebiu, 1990).

Dominik Kozioł nakręcił w SFA w Krakowie *Piętra* (I Nagroda na V Międzynarodowym Przeglądzie Twórczości Niekomercyjnej „Film poza kinem" we Wrocławiu, 1988).

W SFA w Krakowie Wiesław Skibiński nakręcił *Cztery pory roku* (Wyróżnienie za debiut na III FFA „Animafilm" w Zamościu, 1988; Nagroda Specjalna za debiut na I Biennale Filmów Animowanych „Fazy '89" w Bielsku-Białej, 1989;

III Nagroda w kategorii etiud studenckich na I Ogólnopolskim Festiwalu Amatorskich Filmów Animowanych w Krakowie, 1993).

W SFA w Krakowie powstał film Pawła Nowosławskiego *Włos* (Grand Prix „Poznańskie Koziołki" na XI OFF dla Dzieci i Młodzieży w Poznaniu, 1990).

Zestaw filmów Alexandra Sroczyńskiego: *Nigdy więcej wojny!*, *Połów*, *Vice versa* i *19.30* otrzymał Grand Prix „Złoty Jeleń" na Festiwalu Filmów Jednominutowych „Mini-Max" '88 w Sosnowcu.

1989

Nagrody szefa Komitetu Kinematografii w dziedzinie filmu animowanego za rok 1988: *Drzwi nr 14*, w reż. Krzysztofa Kiwerskiego; *Gra*, w reż.:Wojciecha Wojtkowskiego; *Szychta*, w reż. Jerzego Kaliny.

W dniach 18–21 X odbyło się w Bielsku-Białej I Biennale Filmu Animowanego „Fazy '89": Nagroda Główna w kategorii filmów użytkowych – *Lalki Władysława Starewicza*, reż. Wadim Berestowski; Nagroda Główna w kategorii filmów seryjnych dla dzieci – *Wyspa*, w reż. Józefa Cwiertni; Nagroda Główna w kategorii filmów dla dorosłych do 5 min. – *Zabawka*, w reż. Aleksandra Oczko; I nagroda – *Karaluch*, reż. Zdzisław Kudła i Andrzej Orzechowski.

Film Hieronima Neumana *Zdarzenie* otrzymał Nagrodę Prasy w kategorii animacji na MF Filmów o Architekturze w Lozannie (XI).

Robert Turło otrzymał Nagrodę Studia Filmowego im. Karola Irzykowskiego za oryginalne filmy animowane na VI Festiwalu „Młode Kino Polskie '88" w Gdańsku.

Animalki, film Andrzeja Orzechowskiego, zdobył I nagrodę na MFF dla Dzieci i Młodzieży w Tomar.

1990

Daniel Szczechura otrzymał Nagrodę ASIFY za całokształt twórczości na Międzynarodowym Festiwalu Filmów Animowanych w Zagrzebiu.

Zbigniew Rybczyński nakręcił film pt. *Orchestra/Orkiestra* – HDVS koprodukcja Zbig Vision i Ex Nihilo, NHK-Japonia, Canal + Francja i PBS „Great Performances" -USA (Hi Vision Award, Tokio; Nagroda Specjalna na MFF Elektronicznych, Tokio-Montreux; Prix Italia, 1990; Nagroda EMMY za wybitne osiągnięcia w dziedzinie efektów specjalnych, 1990; Grand Prix, A.V.A. na MFF w Tokio, 1991).

Ryszard Antoniszczak nakręcił w Szwecji film *Głos ziemi/Jordens Röst* (Dyplom Specjalny na XXXVII MFFK w Oberhausen, 1991; Nagroda Specjalna na XV MFFA w Espinho, 1991; Świadectwo Uznania na MFF w Chicago, 1991; Nagroda Specjalna na MFF w Madrycie, 1992).

Roman Gądek nakręcił w SFA w Krakowie film *Intruz* (Nagroda Specjalna za animację na XII OFF dla Dzieci i Młodzieży w Poznaniu, 1992).

Jerzy Armata i Roman Gądek otrzymali „Oskarka" w turnieju reżyserów i animatorów za wielkie poczucie humoru na VI OFFA dla Dzieci w Dębicy.

1991

W Studio Miniatur Filmowych w Warszawie powstał film Piotra Dumały *Franz Kafka* (Nagroda Stowarzyszenia Filmowców Polskich za animację lat 1990–1991,

1992; Grand Prix na X MFF Animowanych w Zagrzebiu, 1992; I Nagroda w kategorii filmów 15–30-minutowych na IV MFF Animowanych w Hiroszimie, 1992; Wyróżnienie Specjalne na MFFA w Stuttgarcie, 1992; Nagroda Filmoteki Młodych dla najlepszego filmu animowanego na MFFK w Oberhausen, 1992; I Nagroda dla najlepszego filmu animowanego na MFF w Madrycie, 1992; Nagroda za najlepszą animację rysunkową na MFFA w Ottawie, 1992; Grand Prix na MFFA w Espinho, 1992; tytuł Najlepszego Filmu Europy 1991–1992; „Brązowy Smok" w kategorii filmów animowanych i Nagroda Międzynarodowej Federacji Klubów Filmowych – „Don Kichot" na XXIX MFFK w Krakowie, 1992 III nagroda za najbardziej oryginalny film X MFF w Odense, Dania 1993; I nagroda dla Piotra Dumały za plakat do filmu na MFF w Annecy).

1992

Piotr Dumała zrealizował *Nerwowe życie* – telewizyjny serial animowany (Premio Mister Linea na festiwalu w Treviso, 1994).

Zbigniew Rybczyński nakręcił film *Kafka* – HDVS production – Telemax, Les Editions Audiovisuelles (Grand Prix na MFF Elektronicznych, Tokio, 1992).

Kuplety toreadora, film w reż.: Jacka Adamczaka (Telewizyjne Studio Filmów Animowanych w Poznaniu), zdobył Nagrodę Stowarzyszenia Filmowców Polskich za animację lat 1990–1991.

Przez pole, film Jerzego Kuci, zdobył „Złotego Smoka" w kategorii filmów animowanych na XXIX MFFK w Krakowie oraz Nagrodę Główną dla najlepszego filmu w kategorii 15–30 min. na MFFA w Szanghaju.

Łabędź w reż. Aleksandry Korejwo (Telewizyjne Studio Filmów Animowanych w Poznaniu) otrzymał Dyplom Honorowy Stowarzyszenia Filmowców Polskich za animację roku 1990 oraz Nagrodę dla najlepszego filmu w kategorii do 5 min. na MFFA w Szanghaju.

Chopin w reż. Anny Ziomki (SMFF „Se-Ma-For" w Łodzi) otrzymał Dyplom Honorowy Stowarzyszenia Filmowców Polskich za animację roku 1990.

Divertimento Menuetto w reż. Anny Dudek (SFA w Poznaniu) otrzymał Dyplom Honorowy Stowarzyszenia Filmowców Polskich za animację roku 1991.

Divertimento Presto, film w reż. Zbigniewa Koteckiego (SFA w Poznaniu), otrzymał Dyplom Honorowy Stowarzyszenia Filmowców Polskich za animację roku 1991.

DIM w reż. Marka Skrobeckiego otrzymał Dyplom Honorowy na MFFA w Espinho.

Eine kleine Nachtmusik -Rondo Allegro do muzyki W.A. Mozarta w reż. Jacka Adamczaka (Telewizyjne Studio Filmów Animowanych w Poznaniu) otrzymał Nagrodę Specjalną Jury w kategorii programów telewizyjnych na MFF dla Dzieci w Kairze, 1992 i Nagrodę Specjalną za opracowanie plastyczne na XII Festiwalu Polskich Filmów Dla Dzieci i Młodzieży, Poznań 1992.

W SFA w Krakowie powstał film Krzysztofa Kiwerskiego i Pawła Nowosławskiego *Lisiczka* (Nagroda Specjalna jury za najlepszy film animowany długometrażowy na XII OFF dla Dzieci i Młodzieży w Poznaniu, 1992; Nagroda Specjalna za muzykę dla Janusza Grzywacza i Marka Wilczyńskiego na XII OFF dla Dzieci i Młodzieży w Poznaniu, 1992; Nagroda Specjalna Jury na IX Biennale Sztuki dla Dzieci i Młodzieży w Poznaniu, 1992).

Grand Prix XII Festiwalu Polskich Filmów Dla Dzieci i Młodzieży, Poznań 1992 otrzymali twórcy ze Studia Miniatur Filmowych w Warszawie za filmy z serii *Dwa koty i pies* – Leszek Gałysz za film *Złota rybka*, Leszek Komorowski za film *Poszukiwacze złota* i Bogdan Nowicki za film *Napad na* bank.

1993

Film *Eine kleine Nachtmusik Allegro* do muzyki W.A. Mozarta w reż. Jacka Adamczaka (Telewizyjne Studio Filmów Animowanych w Poznaniu) zdobył Główną Nagrodę za najlepszy film animowany do 10 min. na X MFF dla Dzieci w Chicago, USA oraz Nagrodę Stowarzyszenia Filmowców Polskich za animację lat 1990–1991.

Odyseja Mordziaczka – film w reż. Mariana Kiełbaszczaka – otrzymał Główną Nagrodę IX Ogólnopolskiego Festiwalu Filmów Animowanych dla Dzieci w Dębicy.

19 lutego otwarto w Łodzi wystawę scenografii filmu lalkowego – „45 lat Studia Filmowego Se-Ma-For" i „35 lat pracy artystycznej Tadeusza Wilkosza". Organizatorem wystawy było Muzeum Kinematografii i SF Se-Ma-For.

Przez pole, film Jerzego Kuci, zdobył „Srebrnego Tancerza" za najlepszy film animowany na XXI FFK w Huesca, Hiszpania.

Piotr Dumała zdobył Złotą i Srebrną Statuetkę na festiwalu Broadcast Design Award w Orlando na Florydzie za dwa zwiastuny programowe MTV oraz I nagrodę za plakat do jego filmu *Franz Kafka* w konkursie plakatów na festiwalu w Annecy.

Ryszard Antoniszczak zrealizował w SFA w Krakowie trzy filmy z serii *Bajki zza okna – Historia o Kolczakach, O dzielnych pestkach i straszliwym potworze* oraz *Sroka Piratka* (Wyróżnienie Jury Dziecięcego „Marcinek" i „Poznańskie Koziołki" za opracowanie plastyczne na XIII Krajowym FF dla Dzieci w Poznaniu, 1994).

W Telewizyjnym Studiu Filmów Animowanych w Poznaniu powstał film *Lot trzmiela* w reż. Hieronima Neumanna („Poznańskie Srebrne Koziołki" dla najlepszego filmu telewizyjnego na XIII Krajowym Festiwalu Filmów Dla Dzieci, Poznań 1994).

W Telewizyjnym Studiu Filmów Animowanych w Poznaniu powstał film *Rondo alla Turca* w reż. Witolda Giersza („Poznańskie Koziołki" za animację i „Marcinek" – wyróżnienie Jury Dziecięcego na XIII Krajowym Festiwalu Filmów dla Dzieci, Poznań 1994).

1994

Jacek i Placek, film rysunkowy w reż. Leszka Gładysza, otrzymał I nagrodę w kategorii animowanego filmu pełnometrażowego na MFF Santa Clarita Valley w Los Angeles, USA.

Leszek Gałysz otrzymał dyplom uznania za osobowość twórczą na MFF Santa Clarita Valley w Los Angeles, USA.

Krzysztof Kiwerski zrealizował w SFA w Krakowie *Królestwo zielonej polany* („Oskarek" w turnieju filmów na X OFFA dla Dzieci w Dębicy, 1994; Wyróżnienie Jury za reżyserię pełnometrażowego filmu animowanego na XIV MFF dla Dzieci „Ale Kino", Poznań 1996).

Jerzy Armata, Kuba Armata i Roman Gądek otrzymali „Oskarka" w turnieju reżyserów i animatorów za wielkie poczucie humoru na X OFFA dla Dzieci w Dębicy.

1995

Carmen Habanera – film Aleksandry Korejwo zrealizowany w poznańskim Telewizyjnym Studiu Filmów Animowanych – zdobył Dyplom Specjalny Jury za oryginalność plastyki filmowej na Międzynarodowym Festiwalu Filmów Animowanych KROK' 95 w Kijowie (Ukraina).

Marc Chagall – film Anieli Lubienieckiej, zrealizowany w poznańskim Telewizyjnym Studiu Filmów Animowanych – otrzymał Nagrodę Stowarzyszenia Filmowców Ukrainy na Międzynarodowym Festiwalu Filmów Animowanych KROK '95 w Kijowie (Ukraina).

1996

W Studiu Filmów Animowanych w Krakowie powstał film *Miki Mol i Straszne Płaszczydło* oraz kolejne odcinki z serii *Bajki zza okna,* reż. Ryszard Antoniszczak, Krzysztof Kiwerski („Poznańskie Koziołki" za animację na XIV MFF dla Dzieci „Ale Kino", Poznań 1996).

W Studiu Filmów Animowanych w Krakowie powstała seria *Przypadki Zwierzo-Jeża* w reż. Agnieszki Sadurskiej-Michalskiej (Wyróżnienie Jury za debiut reżyserski na XIV MFF dla Dzieci „Ale Kino", Poznań 1996).

W łódzkim Studiu Filmowym Anima-Pol powstał cykl *Notatnik przyrodniczy* („Poznańskie Koziołki" za pomysł cyklu dla scenarzystów: Antoniego Bańkowskiego i Sławomira Grabowskiego oraz Nagroda Jury Dziecięcego na XIV MFF dla Dzieci „Ale Kino", Poznań 1996).

„Poznańskie Srebrne Koziołki" dla najlepszego filmu fabularnego na XIV MFF dla Dzieci „Ale Kino", Poznań 1996 zdobył *Film pod strasznym tytułem,* część VI, reż. Leszek Gałysz (Studio Grafiki Filmowej Warszawa).

„Poznańskie Koziołki" dla autora najlepszego opracowania plastycznego w filmie animowanym oraz Główną Nagrodę – „Marcinka" dla filmu animowanego na XIV MFF dla Dzieci „Ale Kino", Poznań 1996, otrzymał Jacek Adamczak za *Eine Kleine Nachtmusik – Romanze Andante* (Telewizyjne Studio Filmów Animowanych Poznań).

W Telewizyjnym Studiu Filmów Animowanych w Poznaniu Aleksandra Korejwo zrealizowała film *Carmen Torero* (I nagroda w kategorii filmów do 5 minut na V Międzynarodowym Konkursie Filmów Animowanych w Los Angeles – 5th Los Angeles Animation Cometition „The World Animation Celebration", Los Angeles 24–30 III 1997; Nagroda „Srebrna Kreska" za szczególne walory artystyczne filmu przyznana przez Jury IV Ogólnopolskiego Festiwalu Filmów Autorskich w Krakowie, 1997. Film prezentowany był także podczas: Philadelphia Festival Of World Cinema w Filadelfii 30 IV – 11 V 1997; Summer Animation Celebration w Waszyngtonie 26 VI – 11 VII 1997; Anima Mundi'97 w Rio de Janeiro 7–17 VIII 1997; Animaexpo '97 International Animation Expo w Seulu 25 VII – 3 VIII 1997; 40 Internationales Leipziger Festival Fur Dokumentar- und Animations Film w Lipsku 28 X – 2 XI 1997; Internationale Trickfilmtage w Schorndorf 6–10 XI 1997; IV Ogólnopolskiego Festiwalu Autorskich Filmów Animowanych OFAFA'97 w Krakowie 11 – 13 XII 1997).

W Longin Studio Longin Szmyd nakręcił film dla TVP S.A pt. *Jeden dzień z życia kukułki zegarowej* („Poznańskie Koziołki" za reżyserię filmu animowanego na XV MFF dla Dzieci „Ale Kino", Poznań 1997).

1997

Zmarła Alina Kotowska – realizatorka filmów animowanych dla dzieci (24 IX).

W Studiu Filmowym „Anima-pol" Daniel Szczechura nakręcił dla TVP. S.A. film *Dobranocka* (Nagroda Radia Kraków za ścieżkę dźwiękową na XXXIV MFFK w Krakowie, 1997; „Poznańskie Srebrne Koziołki" dla najlepszego filmu animowanego oraz „Marcinek" – wyróżnienie Jury Dziecięcego za muzykę dla Jerzego Satanowskiego na XV MFF dla Dzieci „Ale Kino", Poznań 1997).

Na XV MFF dla Dzieci „Ale Kino", Poznań 1997 – Leszek Marek Gałysz otrzymał „Poznańskie Koziołki" dla autora najlepszego opracowania plastycznego w filmie animowanym za filmy z serii *Film pod strasznym tytułem* (TVP S.A. Warszawa, J&P Studio Grafiki Filmowej Warszawa, 1996).

Wyróżnienia za animację na XV MFF dla Dzieci „Ale Kino", Poznań 1997 otrzymali Marek Burda, Lesław Budzelewski, Andrzej Czaderny, Aleksander Dybczak, Antoni Duda, Jadwiga Byrska, Izabela Cholerek, Teresa Rokowska-Kliś za animację do filmu *Nocne przygody żab* (z serii *Sceny z życia smoków)*, reż. Aleksander Oczko (TVP S.A. Warszawa, Studio Filmów Rysunkowych Bielsko-Biała, 1997), ponadto filmy animowane z serii *Sceny z życia smoków* otrzymały „Marcinka" – wyróżnienie Jury Dziecięcego za dubbing.

12 V odbył się w „Kinie Sztuki" w Poznaniu monograficzny pokaz filmów Aleksandry Korejwo.

Zestaw filmów animowanych zrealizowanych do muzyki klasycznej w Telewizyjnym Studiu Filmów Animowanych w Poznaniu zaprezentowno podczas CINE--CLUB „The Moon Child" w Carouge-Geneve (1 VI)

Podczas Biennale Sztuki dla Dziecka w Poznaniu (7–9 VI) odbył się pokaz specjalny filmów animowanych dla dzieci pt. „Poezja w filmie", zrealizowanych w Telewizyjnym Studiu Filmów Animowanych w Poznaniu.

Zmarła Zofia Oraczewska-Grabowska – autorka filmów animowanych.

Telewizyjne Studio Filmów Animowanych z Poznania zaprezentowało zestaw 18 filmów podczas Dni Kultury Polskiej w Bretanii (23–30 X).

Podczas International Animation Film Festival „Krok'97" w Kijowie odbył się pokaz zestawu 10 filmów zrealizowanych do muzyki klasycznej w Telewizyjnym Studiu Filmów Animowanych w Poznaniu.

Zmarł Piotr Jaworski – operator filmów animowanych.

W ramach Dni Poznania w prowincji Nord-Brabant odbył się pokaz specjalny zestawu 14 filmów zrealizowanych w Telewizyjnym Studiu Filmów Animowanych w Poznaniu (24–28 IX).

Podczas Tygodnia Europejskiego Filmu Animowanego „Metamorfosi 2" w Rzymie (5–9 V) odbyła się retrospektywa filmów Hieronima Neumanna i pokaz zestawu 14 filmów animowanych zrealizowanych w Telewizyjnym Studiu Filmów Animowanych w Poznaniu.

Telewizyjne Studio Filmów Animowanych z Poznania zaprezentowało zestaw swoich filmów na The 2nd International Film Festival for Children and Young People w Seulu (26 VII – 1 VIII 1997).

Oprac. BEATA KOSIŃSKA-KRIPPNER

Arthur Melbourne-Cooper, czyli o pułapkach i białych plamach historii animacji

MARCIN GIŻYCKI

Stulecie dziejów kina – epizod, wydawałoby się, bardzo krótki i łatwy do ogarnięcia w liczonej w tysiącach lat historii ludzkiego geniuszu twórczego – coraz częściej jawi się jako ląd częściowo już zapadły i na nowo odkrywany. Film animowany nie stanowi tu wyjątku, a może nawet jest krainą, której mapy są szczególnie pełne białych plam. Nowe znaleziska archiwalne, nowe dokumenty powodują, że żadnych ustaleń co do początków tej gałęzi kina nie można brać za ostateczne.

Dotyczy to także polskiego podwórka. W rozdziale *Początki polskiego filmu animowanego* wydanej przed dwudziestoma laty i wciąż jedynej historii polskiej animacji (Andrzej Kossakowski, *Polski film animowany 1945-1974*, Wrocław –Warszawa – Kraków – Gdańsk 1977) nie są wymienieni w ogóle najwcześniejsi znani nam dzisiaj pionierzy tej dyscypliny: Feliks Kuczkowski i Stanisław Dobrzyński. Nie wspomina się tam też filmu lalkowego *Kwiat paproci* Marty i Karola Marczaków z 1934 roku, eksperymentów z „rysowaniem dźwięku" Pawła Binna (1938) ani kilku pomniejszych, lecz godnych odnotowania, wczesnych prób tworzenia tego rodzaju filmów w Polsce.

Czego jednak chcieć od zasłużonego badacza krajowego, skoro światowa literatura przedmiotu również wzbogaca się nieustannie o nową wiedzę. Rewizji wciąż podlegają daty i pewne, jak się wydawało jeszcze niedawno, stwierdzenia. Kiedy na przykład powstał pierwszy pełnometrażowy film animowany? Większość opracowań historii kina, włączając w to publikacje ściśle poświęcone animacji, odpowiada na to pytanie, że w 1926 roku. Filmem tym były jakoby *Die Geschichte des Prinzen Ahmed* (*Przygody księcia Ahmeda*) Lotte Reiniger. Dziś jednak wiemy, że palma pierwszeństwa należy się argentyńskiemu twórcy urodzonemu we Włoszech, Quirino Cristianiemu (1896-1984), który już w 1917 roku zrealizował ponad godzinny film *El Apostol* (*Apostoł*). Była to polityczna satyra obrazująca prezydenta Hipólito Yrigoyenę śniącego o tym, że od bogów Olimpu otrzymuje pioruny, które pozwalają mu zniszczyć skorumpowane Buenos Aires. Nie było to jedyne osiągnięcie Cristaniego jako animatora. Działał na tym polu jeszcze ponad ćwierć wieku. W 1931 roku ukończył jeszcze jeden pełnometrażowy animowany film polityczny *Peludópolis* dedykowany jeszcze raz Yrigoyenie.

Argentyna nigdy nie należała do potęg w dziedzinie animacji, a jednak wydała ważnego pioniera (a ściślej dwóch, bo należałoby jeszcze wspomnieć współczesnego Cristaniemu Andrésa Ducauda, który niedługo po premierze *Apostoła* również zrealizował pełnometrażową kreskówkę). Nie można mieć pewności, że inne, mniej zbadane kinematografie nie kryją zapoznanych geniuszy.

Problem jednak jest nie tylko z twórcami odkrywanymi, ale także z dawno odkrytymi, którym przypisano osiągnięcia, jakich nie mieli. Znany amerykański badacz

William Moritz od lat walczy o zdemistyfikowanie zasług Hansa Richtera, jednego z czołowych przedstawicieli dadaizmu i filmowca-eksperymentatora. Zdaniem Moritza, popartym przekonującymi dowodami, Richter, który był nie tylko uczestnikiem Wielkiej Awangardy, ale i jej kronikarzem, sam zafałszował wczesną historię filmu abstrakcyjnego (tzw. absolutnego), pomniejszając w niej rolę Waltera Ruttmanna, a wyolbrzymiając własną. Są poważne podstawy, by powątpiewać, że pierwszy z *Rhythmusów* Richetra, *Rhythmus 21*, powstał rzeczywiście w 1921 roku. Theo van Doesburg pisząc w tym samym roku o eksperymentach filmowych Richetra i Vikinga Eggelinga nazywa je jeszcze bardzo dalekimi od doskonałości i nie wymienia tytułu żadnego gotowego dzieła, bo też zapewne jeszcze wówczas takiego nie było. Pewne jest tylko to, że *Rhythmus 21* znalazł się w programie wieczoru filmu absolutnego zorganizowanego przez Richtera w Berlinie w maju 1925 roku, ale prawdopodobnie pokazana tam wersja filmu była przez autora później przerabiana, a dzieło o tym tytule, które znamy dzisiaj, różni się od znacznie oryginalnego*.

Udało się natomiast odnaleźć *Opus I* Waltera Ruttmanna z 1921 roku i to w pięknej, oryginalnej, ręcznie kolorowanej kopii. Odkrycie tego filmu, w którego istnienie niektórzy badacze powątpiewali, potwierdza niezbicie, że późniejszy twórca *Symfonii wielkiego miasta* osiągnął maestrię w animowaniu abstrakcyjnych form znacznie przed konkurentami we własnym kraju – Eggelingiem i Richterem. Tym razem mit znalazł swoje potwierdzenie.

Podobne odkrycia potrafią jednak zburzyć misternie budowane teorie. Amerykański historyk kina i filmowiec Standish D. Lawder poświęcił całą książkę analizie *Ballet Mécanique* (*Baletu Mechanicznego*) Fernanda Légera (*The Cubist Cinema*, New York 1975). Lawder podzielił jedyny film sławnego kubisty na siedem podstawowych segmentów, które miałyby odpowiadać częściom wyróżnionym przez samego realizatora na dość nieprzejrzystym diagramie opublikowanym w 1924 roku z okazji pokazu *Baletu* na wystawie techniki teatralnej w Wiedniu. Podstawę do studiów stanowiła kopia, którą Léger podarował w 1935 roku Museum of Modern Art w Nowym Jorku. Po ukazaniu się książki odnaleziono jednak oryginalną kopię filmu i okazało się, że odbiega ona od nowojorskiej w sposób na tyle istotny, by analizę Lawdera uznać za chybioną.

Wszystkie przytoczone wyżej przykłady problemów badawczych wydają się jednakże drugorzędne wobec kwestii najważniejszej: ile lat liczy sobie film animowany? By dyskusji nie rozszerzać nadmiernie, warto się zastrzec od razu, że chodzi o filmy realizowane na taśmie filmowej, a nie na przykład rysowane na papierowych wstęgach, jak to czynił Emile Reynaud już w początkach lat dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku. Różni autorzy zajmujący się tematem przypisywali pierwszeństwo a to Emile'owi Cohlowi (*Fantasmagorie*, 1908), a to Jamesowi Stuartowi Blacktonowi (*Humourous Phases of Funy Faces – Zabawne fazy śmiesznych twarzy*,1906; chociaż animowanym rysunkiem posłużył się Blackton już w 1900 roku w filmie *The Enchanted Drawing – Zaczarowany rysunek*), a to znów Segundo de Chomónowi (*El hotel eléctrico – Elektryczny hotel*, 1905). Czasem jeszcze dorzucali Waltera Bootha (*The Hand of the Artist – Ręka artysty*, 1906).

Dziś wiadomo, że na kilka lat przed tymi pionierami całkiem udane filmy animowane robił Arthur Melbourne-Cooper. Realizatora tego wspomnieli już Robert Russett i Cecile Starr w wydanej w 1976 roku antologii eksperymentalnego filmu animowanego (*Experimental Animation*, New York – Cincinnatti – Toronto – London), ale informację o nim sformułowali bardzo ostrożnie: *Mówi się, że Arthur Melbourne-Cooper wyprodukował reklamówki animowane w Anglii dla Bird's*

Custard Powder już w roku 1897, a w 1899 roku film z animowanymi zapałkami dla wsparcia brytyjskich żołnierzy uczestniczących w wojnie burskiej. Niektóre z tych filmów zachowały się i zostały niespodziewanie ujawnione przez córkę artysty, Audrey Wadowską, wśród nich ów film z zapałkami, *Matches Appeal* (*Apel zapałek*; Giannalberto Bendazzi lansuje ostatnio nieco inne brzmienie tytułu: *Matches: An Appeal*). Treść filmiku jest następująca: z pudełka wychodzą zapałki, formują się na kształt ludzkich figurek i rozpoczynają różne harce, by na koniec napisać na ścianie tekst apelu o kupowanie zapałek dla walczących żołnierzy.

W 1907 roku powstał inny zachowany film lalkowy Melbourne-Coopera: *Dreams of Toyland* (*Sny z Krainy Zabawek*), opowiadający o tym, jak pewnemu chłopcu przyśniło się, że ożyły jego zabawki. Ze zrealizowanych w tej samej technice filmów tegoż autora ocalały ponadto: *Noah's Ark* (*Arka Noego*, 1909) i *Wooden Athletes* (*Drewniani atleci*, 1912). Nie została natomiast do tej pory odnaleziona licząca około 300 metrów *Cinderella* (*Kopciuszek*) z 1912 roku.

Arthur Melbourne-Cooper został współpracownikiem Birta Acresa, pierwszego filmowca w Anglii, w 1892 roku. Miał wówczas lat osiemnaście i pewne już doświadczenie w zawodzie fotografa. Był operatorem wielu kronik i dokumentów Acresa, a także przyczynił się do udoskonalenia jego wynalazków. Wkrótce zaczął realizować na własną rękę pożyczonym sprzętem filmy reklamowe. W 1901 roku założył w swoim rodzinnym mieście St. Albans firmę The Alpha Cinematograph Company, która przez ponad dziesięć lat była jedną z prężniej działających wytwórni brytyjskich i produkowała bardzo bogaty asortyment filmów – od dokumentalnych, przez komedie i filmy trickowe, do animowanych.

Jest zdumiewające, że nazwiska tego pioniera do niedawna próżno było szukać nie tylko w książkach poświęconych animacji, ale i w opracowaniach historii filmu brytyjskiego. Świadczy to przede wszystkim o tym, jak bardzo izolowane były wysiłki wielu twórczych filmowców w tych pionierskich czasach, co czyniło, że często wyważano otwarte wcześniej drzwi z pełnym przeświadczeniem, że prowadzą one na tereny dziewicze, nie tknięte ludzką stopą. O swoim prekursorstwie przekonani byli Władysław Starewicz i Windsor McCay, by wymienić dwa sztandarowe przykłady.

Technika zdjęć poklatkowych jest właściwie tak stara jak kinematograf. Zapewne każdy operator posługujący się kamerą z ręcznym napędem wcześniej czy później odkrywał, że zatrzymanie na chwilę ruchu korbki stwarza czarodziejskie efekty. Dlatego też, jak długo jeszcze odnajdować będziemy nie otwierane od dziesięcioleci blaszane pudła, a w nich celuloidowe taśmy z obrazkami, tak długo będą one ujawniać nowe (dla nas) magiczne światy.

Może zresztą pierwszym wielkim filmowcem-animatorem był Georges Méliès, który przecież w zasadzie nie posługiwał się animacją. W zasadzie, gdyż technika ta nie była mu w ogóle obca, można ją dostrzec już w sposobie „ożywiania" napisów w jego filmach z 1898 roku. Jak ładnie napisał Giannalberto Bendazzi w wydanym niedawno najpełniejszym kompendium filmu animowanego *Cartoons: One Hundred years of Cinema Animation* (Bloomington-Indianapolis 1994): *Oglądanie dziś filmów Méliès, to jakby patrzenie na filmy animowane... bez animacji (...). Twórczość Méliès jest być może najbardziej przekonującym dowodem, że właściwie nie ma granicy między filmem aktorskim a animowanym.*

MARCIN GIŻYCKI

* Por. „Kwartalnik Filmowy" nr 11 (przyp. red.).

Kilka uwag o animacji kinematograficznej (inspirowanych twórczością reż. Henryka Ryszki)

JERZY WÓJCIK

Animacja kinematograficzna wymaga specyficznego podejścia, specyficznych pojęć – sobie tylko właściwych – innego instrumentarium analizy. Wymaga rozszyfrowania własnego aparatu pojęciowego.

Animacja sprzeciwia się stosowaniu aparatu badawczego z pokrewnych lub bliskich sobie dziedzin sztuki.

Kompozycja (np. w filmie *Wykrzyknik* Henryka Ryszki), zawierająca wewnętrzne napięcia i ukierunkowania (zbiór czarnych punktów, które organizują płaszczyznę w tym filmie) musi pod wpływem tych właśnie napięć – wyzwolić się w nowej formie i dlatego zostaje uruchomiona.

Okazuje się ona wtedy zbiorem punktów, żywym pojęciem przedstawiającym wewnętrzną potencję – energię, która znajduje właśnie tę jedyną drogę wyrażenia.

Wyrażenia przez ruch. A ruch ten organizuje się w filmie przez rytm.

Zrozumieć sens tego wydarzenia to sięgnąć do podstawy lingwistycznej pojęcia aniamcja.

Bowiem słowo „anima" w pierwszym znaczeniu to „znak", ale w drugim znaczeniu – to „wiatr", który nosi w sobie pojęcie powietrza w ruchu.

Anima to życie.

Słowo „animus" – oznacza także „życie" – ale nade wszystko w rozumieniu życia jako siły żywotnej – i co najbardziej istotne rozumu.

Wreszcie „animare" przede wszystkim znaczy „tchnąć życie". Uczynić coś żywym.

Pojęcie animacji możemy określić jako ożywienie tego, co nie jest żywe, jako nadanie ruchu.

Wprowadzenie w ruch tego, co nieruchome.

W filmie *Wykrzyknik* czarne punkty stanowią w ruchu organizm – dynamiczną siłę, która podlega prawom ciążenia, prawom akcji i reakcji; realizują jakby myśl Rudolfa Arnheima: *każdy aspekt postrzeżeń – kształt, rozmiar, jasność, barwa, położenie w przestrzeni, ruch – może spowodować grupowanie na zasadzie podobieństwa.*

Oraz:

Współgranie podobieństw i odpowiadających im różnic tworzy na obrazie gęstą sieć wzajemnych zależności.

Ale oto punkty (które były zresztą zrealizowane na planie filmu *Wykrzyknik* przez ziarna maku) dostają swój wymiar, mają już średnicę i obwód – mają masę – ciężar czarnej płaszczyzny.

Na ekranie tworzy się nowy model rzeczywistości – całkowicie jednolita czasoprzestrzeń – gdzie narysowane lub wycięte ukształtowane fazy przechodzą w optyczny kontynuitet, w kinematograficzny ruch, który z linii przekształca się w płaszczyznę. A płaszczyzna przeobraża się w wolumen i tworzy przestrzeń.

To są właśnie podstawowe elementy konstytutywne animacji kinematograficznej [1]. Tworzą one dynamiczne przejście z jednego elementu w drugi. Płaszczyzna i myśl zawarta w płaszczyźnie nie może się już wyrazić w dotychczasowej formie i dlatego organizuje wolumen – organizuje przestrzeń i kolor wreszcie.

To wyrażenie plastyczne – chciałoby się powiedzieć – jest właśnie w pełni kinematograficzne.

Na ekranie tworzy się specyficzne pojęcie potrójnej jedności:

– kształtu;

– ruchu – które starałem się wyakcentować, ale i także

– dźwięku – który jest adekwatnym wyrażeniem audialnym animacji, interpretacją i dopełnieniem widzialności, a zarazem dzięki wyobraźni przestrzennej otwiera w nas samych nowe światy.

Ta potrójna jedność to pikto – fono – kinetyczny znak [2] – podstawowy zbiór, który ma konstytutywną kategorię i jest podstawą estetyki animacji kinematograficznej.

Współczesna estetyka animacji określa animację nie jako sztukę rysunku, który się wprawia w ruch – ale umiejętność, sztukę wyrażania ruchu, przez rysunek lub wycinankę.

Oswojenie sensu tego ruchu w przestrzeniach mentalnych – w wyobraźni artysty – gwarantuje spójność i klarowność wypowiedzi.

Dla artystów animacji to, co się dzieje pomiędzy dwiema klatkami i rysunkami, jest ważniejsze od tego, co jest na samym rysunku.

Ta generalna zasada filmu animowanego manifestuje się zdecydowanym sprzeciwem i odrzuceniem biocentrycznej zasady filmu fabularnego – zasady poruszania się i reagowania żywego organizmu.

Sztuka animacji powinna znajdować pełny wyraz w tym, co się wywodzi z animacji i tylko z animacji wywieść się może, to znaczy z piktocentrycznej zasady rozumienia tej sztuki.

Animacja zaczyna się tam, gdzie kończy się imitacja; powinna nosić w sobie najbardziej pełne – jednolite interpretacje wyrażenia materii i energii.

W procesie tym animowanie przestaje być procesem w tym znaczeniu, że nie przedstawia pełnego zakresu ruchu jako jego odwzorowanie.

Animacja przedstawia wizualną informację o istocie ruchu i jego sensie i te informacje w czasie trwania procesu animacji, w toku jego powstawania mogą się przekształcić w inną informację.

W filmie *Wykrzyknik* dynamicznie rozsiany rój znaków – informacji – piktografów przemienia się w animacyjny organizm pełen wielkiej energii, zdolny przekształcać się i ciągle na nowo formować własną moc.

Ukształtowanie energii – to budowa, którą animacja kinematograficzna nazywa estetycznym sejsmografem ruchu, to budowa „klatka po klatce", w której dokonuje się na nowo konstruowanie i strukturyzacja wszystkich jej elementów w jedno pojęcie całościowej wizualizacji procesu animacji.

Współczesny film animowany – to utwór, który, jak powiada chorwacki artysta Ante Peterlić, oznacza, że: *możliwe jest formowanie i emitowanie metafizycznyej siły życia, w której widzialność wibracji i optyczna prezentacja, ukazała widocznym to, co podlegało dotychczas nie widzianym i nieuchwytnym drganiom.*

JERZY WÓJCIK

---

[1] Animacja kinematograficzna obejmuje wszystko to, co się tworzy na klatkach filmowych „klatka po klatce" z systemem „non kamera" włącznie, zaś animacja komputerowa obejmuje wszystko, co jest wynikiem elektrycznego przekształcenia i formowania, z grafiką komputerową włącznie.

[2] Przez pojęcie piktografu współczesna estetyka animacji kinematograficznej rozumie obraz, który przedstawia swój przedmiot w sposób mniej lub bardziej abstrakcyjny, w większości odbierający przedmiotowi jego czasoprzestrzenny kontekst lub przedstawiający tylko zasadniczą charakterystykę przedmiotu.

Kilka uwag na temat animacji nieprzedstawiającej i nielinearnej

WILLIAM MORITZ

Żaden przedstawiający i linearny film animowany nie może być w pełni zaliczony do prawdziwej animacji, ponieważ konwencjonalny, linearny, przedstawiający film fabularny już od dawna jest zdecydowanie lepszy w ukazywaniu „żywej akcji". Jeśli techniki zatrzymujące ruch (rysunek, postaci z modeliny /clay moulding/ itd.) można wykorzystać, by wyrazić coś, co da się sfilmować w postaci „żywej akcji", to po co zawracać sobie głowę, tracąc długie godziny na zrobienie 1500 oddzielnych klatek do sceny, którą można nakręcić w ciągu jednej minuty?

Stosuje się to rzecz jasna do nieskończonej ilości kreskówek ukazujących pościgi czy sceny przemocy (*Królik Bugs*, *Tom i Jerry* itp.), które próbują ożywić wyczerpany słownik komików niemego filmu od Méliès a i Lindera po Flipa i Flapa czy *Three Stooges*, zastępując jedynie ludzi zwierzętami. Konwencja, w ramach której wykorzystuje się opowieści o zwierzętach, jest stara i godna szacunku. Sięga ona tradycyjnych greckich bajek Ezopa, znanych ze średniowiecza *Opowieści o lisie* czy japońskich zwojów z epoki Heian *Choju Giga* – postaci zwierząt pozwalają twórcy mówić o czymś, czego nie da się powiedzieć o ludziach ze względu na warunki polityczne, religię czy tabu społeczne. Kiedy oglądamy narysowanego kojota, który przebija się przez ścianę, spada ze schodów, zostaje zgnieciony przez spadające przedmioty czy upieczony na chrupiącą frytkę przez trzymany w garści dynamit, to z pewnością nie jest to tak zabawne jak wówczas, gdy te same „wyczyny" mają miejsce przed naszymi oczami – „kamera nigdy nie kłamie" – w wykonaniu Bustera Keatona, Charlie Chaplina, Harolda Lloyda czy Keystona Kopsa.

Nawet jeśli pominiemy tę oczywistość, większość ludzi piszących na temat „animacji" koncentruje się niemal wyłącznie na przedstawiających, linearnych kreskówkach, chwaląc umiejętność, z jaką Disney potrafi symulować film „żywej akcji", uznając to za ostateczny cel artystyczny, omówienie filmów sprowadza się zaś do opowiedzenia historii i wykorzystanych gagów. Świeżo wydane dzieło Johna Halasa *Masters of Animation* (BBC Books, 1987) jest przykładem tego właśnie rodzaju nieanimacyjnej książki. Animacja nieprzedstawiająca jest faktycznie stłumiona. Oskar Fischinger (który zdobył główną nagrodę na Biennale w Wenecji w 1935 roku oraz w Brukseli w 1949; którego *Composition in Blue* /1935/ międzynarodowe jury w Gandawie w roku 1980 wybrało jako jeden z dziesięciu najlepszych filmów animowanych wszechczasów, a *Allegretto* /1936/ i *Motion Painting* /1947/ znalazły się wśród 25 najlepszych filmów animowanych wszechczasów typowanych w 1984 roku) został skwitowany jednym zdaniem i nie doczekał się nawet jednej ilustracji. O wielu niekwestionowanych „mistrzach" animacji, takich jak Harry

Smith i James Whitney, nawet nie wspomniano. Jules'owi Engelowi poświęcono trzy zdania i małą ilustrację – jest to jedyny nieprzedstawiający obraz kadru w tej książce. Spośród 43 „Mistrzów", którzy doczekali się pełniejszych opisów, tylko jeden, Norman MacLaren, stworzył nieprzedstawiający film, i tylko jednym zdaniem nadmienia się o filmach „abstrakcyjnych", podczas gdy półtorej strony ilustracji poświęca się tancerzom z *Pas de deux* (1967), wojownikom z *Neighbours* (1952) i kurczakom z *Blinkety Blank* (1954). Z animacją nielinearną sprawy przedstawiają się niewiele lepiej.

W rzeczy samej, wiele typów animacji nie uczestniczy w tym współzawodnictwie. Należałoby je traktować analogicznie do sposobu, w jaki traktuje się różne gatunki w muzyce czy literaturze. Długometrażowe filmy narracyjne miałyby analogię w powieści, sztukach i operach, podczas gdy filmy krótkometrażowe odpowiadałyby opowiadaniom, poezji narracyjnej, piosenkom i poematom muzycznym. Filmy abstrakcyjne i nieprzedstawiające funkcjonują podobnie jak poezja liryczna czy muzyka nieprogramowa, na przykład kwartety smyczkowe, sonaty i koncerty. Przypuszczam, że kreskówki-opowiastki byłyby ekwiwalentem żartu w literaturze i parodystycznym *drag routine* (występy związane z przebieraniem się w strój płci przeciwnej) w muzyce. Nikt nie napisałby (ani też nie powinien tego próbować) historii mistrzów w muzyce lub literaturze, wykluczając z niej poetów czy kompozytorów takich jak Bach czy Brahms, którzy pisali przede wszystkim muzykę czystą – symfonie i tym podobne utwory, z którymi nie łączy się żadna opowieść (ale większość znanych autorów podręczników historii muzyki pomija aktorów estradowych, a autorzy książek o ważnych kompozytorach zazwyczaj lekceważą wodewil i *drag routine*). Być może *Experimental Animation* Cecile Starr i Roberta Russetta (Da Capo Press, 1988) jest jedyną przeglądową książką, która traktuje rzeczywiście o animatorach i animacji.

Animacja nieprzedstawiająca jest bez wątpienia najczystszą i najtrudniejszą formą animacji. Każdy może nauczyć się rejestrować („muybridge") iluzję życia, ale wymyślenie interesujących form, kształtów i kolorów, stworzenie nowych, obdarzonych wyobraźnią i pełnych wyrazu ruchów – *twórczość absolutna: prawdziwa twórczość*, jak nazywa to Fischinger – wymaga najwyższych zdolności intelektualnych i duchowych, jak również „czucia w palcach".

Animacja nieprzedstawiająca ma już długą i godną szacunku historię, zaczynającą się od „chromotropowych" latarni magicznych z przeźroczami, które rzucały ruchome, kolorowe, faliste wzory, licznych taśm z abstrakcyjnymi sekwencjami sprzedawanych do zoetropów i fenakistoscopów, przez różnorodne wczesne zaginione filmy, znakomity *Colored Rhythms,* animowaną sekwencję namalowaną przez Leopolda Survage w latach 1913-1914, która ciągle jeszcze nie doczekała się sfilmowania, aż po historię *Light-play, Opus No. 1* Walthera Ruttmana. Był to ręcznie barwiony film wyświetlany z oryginalną, graną na żywo muzyką, który pokazywano w kinach publicznych we Frankfurcie i Berlinie w kwietniu 1921 roku. Zasadniczy przełom i punkt graniczny w historii animacji, jak i ogólnie w filmie eksperymentalnym, pojawił się wraz z pierwszymi pokazami kinowymi *Kota Felixa* Messmera i *Koko* Fleischera; w tym czasie McCay ukończył już prawie *The Pet*, a Disney terminował w Newman Laugh-O-Grams w Kansas City.

Dlaczego historię filmu nieprzedstawiającego stale się lekceważy? Być może wiąże się to z faktem, że sztuka abstrakcyjna wydaje się trudniejsza do zrozumie-

nia. Ludzie nie potrafią „czytać" wizualności i wobec malarstwa abstrakcyjnego stale stawiają pytania typu „Co to miałoby znaczyć?" – zarzucając mu szalbierstwo i oszustwo, które miałoby pokryć brak umiejętności fotograficznego przedstawiania codzienności. Z podobną barierą ignorancji i uprzedzeń spotyka się często animacja nieprzedstawiająca.

Animacja nieprzedstawiająca może również sprawiać większe trudności w opisie, ponieważ słownik terminów na określanie barw, rozmaitych organicznych kształtów, zmiennych ruchów i trajektorii choreograficznych jest w rzeczy samej raczej ograniczony. Większość autorów z pewnością odnajdzie się w takim na przykład cytacie: *przedmioty w kolorze łososia, kształcie kałamarnicy, falujące jak morświny*, co miałoby sugerować rzekome pokrewieństwo z przedstawianą sceną.

Nowy i radykalny charakter animacji nieprzedstawiającej rzuca także wyzwanie naszym możliwościom artykulacyjnym, jak również założeniom filozoficznym dotyczącym natury bytu. Konwencjonalna opowieść wymaga początku, rozwinięcia i zakończenia – choć samo życie rzadko płynie szczęśliwie, a raczej – to wznosi się, to opada. Jeśli zastąpimy ją bardziej wyszukanym żargonem krytycznym: „ujawnienie konfliktu, rozwinięcie i kulminacja lub rozwiązanie", będziemy bliżej pojęć, które zachodzą na muzyczno-choreograficzną strukturę „tematu i wariacji". Ale chociaż terminologia krytyczna malarstwa, muzyki czy choreografii może być w najwyższym stopniu ścisła, wyjaśniająca i użyteczna w podejściu do animacji nieprzedstawiającej, to jednak wiele filmów poddaje się również krytyce dramaturgicznej. Nawet pojedyncza klatka z *Opus No. 1* Ruttmanna może nam ukazać, że jedną ze spraw, o które mu w tym filmie chodzi (jak się okazuje – jedną z głównych) jest spotkanie pomiędzy kanciastymi, geometrycznymi kształtami i bardziej miękkimi oraz giętkimi formami organicznymi. A zatem ten film można by opisać jako opowieść o spotkaniu – ale także jako muzyczną strukturę rytmiczną czy też malarską równowagę kolorów i kształtów. Podobnie pojedyncza klatka z cudownej animacji komputerowej Larry'ego Cuby *Two Spaces* (1977) ukazuje, że jest to „opowieść" o pozytywnej i negatywnej przestrzeni, o wykluczaniu i włączaniu, materii i antymaterii, bycie i nicości, jak również twórczości i nicości.

Oczywiście wiele filmów nieprzedstawiających nie poddaje się tak łatwo analizie przez odwołanie do pojedynczej klatki i dlatego krytyce musi towarzyszyć cała sekwencja klatek, ukazujących rozwój fazy, żeby omówienie uczynić zrozumiałym. Siłę szczytowego przekształcenia w *Love-Games* (1931) Fischingera da się jedynie odczuć oglądając ten film, podobnie jak wyczuwamy wspaniałe połączenie między miękkim, polimorficznym i promieniującym ciałem i jego fraktalnym, kościotrupim partnerem w *Luna Nocturna* (1974) Dennisa Piesa. I chociaż kilka klatek z filmu *Picture Window* (1987) Sary Petty podsuwa nam natychmiastowy trop do wielowymiarowej konstrukcji filmu, to jednak niesłychanej różnorodności przekształceń można się domyślić dopiero po obejrzeniu kilku ułożonych w ciągu obrazów zawierających różnorodne przekształcenia wewnętrzne.

Bardzo ważne znaczenie mają także szkice przygotowawcze i informacje techniczne do animacji nieprzedstawiającej. Diagramy „dynamiki przestrzennej" Jamesa Whitneya do ruchu w *Yantra* (1955) ujawniają energię ekspresjonizmu abstrakcyjnego, która kryje się za tą choreografią, podczas gdy prosta precyzja animowanych rysunków wyostrza naszą percepcję olśniewających, nieregularnych, zsolaryzowanych struktur w ukończonym już filmie. Te techniczne perspektywy do-

starczają wglądu w zainteresowania filozoficzne, które inspirują Whitneya (podobnie jak Fischingera, Harry'ego Smitha, Petty, Piesa i innych) – religie orientalne, alchemia, Jungowska analiza snów, mechanika kwantowa, czwarty wymiar i temu podobne. We wszystkich tych dziedzinach widoczna jest zaduma nad subtelną równowagą między pomysłem i strukturą, ideą i jej ujawnieniem, wyglądem a istotą i treścią.

Wszystkie problemy, jakie tu pokrótce w związku z animacją nieprzedstawiającą poruszyłem, odnoszą się również do nielinearnej animacji przedstawiającej, ponieważ oba obszary mają wspólną większość założeń i technik estetycznych. Wielu twórców animacji wkracza faktycznie na obszar obu dziedzin; Fischinger mógł skonceptualizować oszalałą libację w *Spiritual Constructions* (1927) równie łatwo jak spokojne geometrie w *Love-Games*, a Harry Smith przeszedł od serii znakomitych filmów nieprzedstawiających do nie mniej spektakularnej grupy symbolicznych wycinanych animacji o zadziwiającej zawiłości. W filmach Sary Petty współistnieją czysto abstrakcyjne i nielinearne „przedstawienia". W *Furies* (1977) jasno pokazuje ona, w jaki sposób mieszają się życie codzienne i świadomość dwóch kotów, przechodząc od przenikliwie zaobserwowanych momentów realizmu aż po „abstrakcje", które ujawniają koncentrację energii i skupiają wysoce wysublimowaną uwagę, nastawioną na czysto geometryczne trajektorie i konfiguracje. W *Picture Window* Petty już samym tytułem stawia wyzwanie naszym przypuszczeniom co do natury sztuki i kina; czy obraz to okno, przez które możemy patrzeć na zewnętrzną rzeczywistość, czy też, podobnie jak zasłona Mai w kulturze indyjskiej, jest on magiczną iluzją, która ukrywa przed nami prawdę, przegrodą, przez którą musimy się przebić, aby dostrzec inne wymiary? Czyste nieprzedstawiające przekształcenia, na równi z przelotnymi sugestiami znanych przedmiotów, takich jak zasłony czy brokuły, przepływają w tak uporczywych, pozornie niemożliwych do uniknięcia metamorfozach, że wydaje nam się, iż chwytamy alternatywny system rzeczywistości.

Tworzenie jedynej w swoim rodzaju rzeczywistości syntetycznej dla poszczególnego filmu jest znakiem probierczym animacji nielinearnej odróżniającym ją od konwencjonalnego filmu narracyjnego, który udaje rzeczywistość codzienną, czy też rzeczywistość wirtualną (w przypadku science fiction), która jest zgodna z normami zaczerpniętymi z akceptowanej rzeczywistości. (Jeden z wielkich mistrzów animacji, Winsor McCay, praktykował wyspecjalizowane zmiany rzeczywistości syntetycznej – rodzaj wykręconego i dręczonego realizmu – w której będzie mógł skrupulatnie rozwijać poczucie normalności, codzienne uwarunkowanie, by później rozmyślnym posunięciem wypaczać granice wiarygodności coraz to bardziej, doprowadzając to aż do absurdu, jak to miało miejsce na przykład w *The Pet* /1921/ i *How the Mosquito Operates* /1912/.)

Animacja nielinearna tworzy syntetyczną rzeczywistość, wykorzystując różnorodne techniki, włączając w to nieoczekiwane transformacje, systemy analogiczne, abstrakcję i symbolizm, środki odzwierciedlania – te same techniki, które były wykorzystywane w animacjach nieprzedstawiających, ponieważ mimo wszystko spektakl nieprzedstawiający jest podstawową rzeczywistością syntetyczną.

Transformacja i metamorfoza od czasów Emile'a Cohla i Winsora McCaya stała się podstawą animacji i to one odpowiadają za najwspanialsze i najbardziej zabawne chwile wczesnych kreskówek, a w szczególności stworzone przez Mes-

smera nie kończące się przemiany, jakim podlega ogon Kota Felixa i surrealistyczne sekwencje muzyczne w filmach Fleischera z wczesnych lat trzydziestych (porównaj mój artykuł na temat ducha Fleischer's Studios, ze specjalnym odniesieniem do *Minnie the Moocher* /1931/ i *Snow White* /1933/ – w programie z Zagrzebia, 1986). Stopniowe tłumienie zaskakujących transformacji w późniejszych kreskówkach komercyjnych, doprowadziło je do estetycznej dekadencji, podczas gdy przetrwanie transformacji w niezależnej nieprzedstawiającej i nielinearnej animacji stale zasilało jej żywotność i poszukiwania twórcze. Na przykład w tak różnych filmach jak wywiad *Confessions of a Stardreamer* (1978) i musicalu *Bottom's Dream* (1983) dowcipne i pomysłowe metamorfozy Johna Canemakera zmieniają w oryginalne, magiczne doświadczenie coś, co w produkcji komercyjnej pozostałoby banalną, linearną ilustracją.

Systemy analogiczne zakładają więcej niż jeden punkt widzenia czy jedną rzeczywistość: przerwany rozwój, jak w przypadku *Calculated Movements* (1985) Larry'ego Cuby, który wykorzystuje dwa naprzemienne rodzaje obrazów i dźwięków, lub też równoczesne pojawianie się, jak w przypadku *Film No. 11* (1956) Harry'ego Smitha, w którym oderwane elementy przepływają przez ekran w różnych kierunkach, czy też jak w *The Sum of Them* (1984) Christine Panushka i *Incidence of the Nothern Moon* (1981) Ala Jarnowa, gdzie klatka filmowa jest podzielona na osobne przegrody, w których pokazane są różne fazy czy aspekty podobnego obrazu – w obu filmach, warto przy okazji nadmienić, dla zupełnie odmiennych powodów!

Mieliśmy już do czynienia z syndromem abstrakcji i symbolizmu w przypadku *Furies* Sary Petty. Jest to naturalne narzędzie samej animacji, ponieważ, podobnie jak sama animacja, abstrakcja i symbolizm musi pozostać żywotnym i tajemniczym fenomenem nielinearnym. Jeśli „symbol" staje się zbyt oczywisty lub tworzy wierny ekwiwalent, „jeden do jednego" wobec znanej realistycznej jakości, nie jest to wówczas prawdziwy symbol, lecz raczej zwykłe zastępstwo lub przynęta. Prawdziwa abstrakcja i prawdziwy symbol musi być obdarzony intrygującym duchem, własną integralnością i musi przywodzić na myśl więcej znaczeń, różne prawie sprzeczne wymiary i spekulacje wybiegające poza wartości powierzchniowe, inaczej po co ściemniać? Jeśli widz dochodzi do stwierdzenia: „Aha, to przedstawia policję, a to wolność", to konstatacja taka jest mniej więcej równie interesująca, jak stwierdzenie „Jezu, Kaczor Donald jeździ samochodem i strzyże trawę tak jak przeciętny Amerykanin; musi zatem reprezentować przeciętnego drażliwego Amerykanina!"

Abstrakcja i symbolizm w animacji nielinearnej często przejawia się w postaci procesu. Wzajemne oddziaływanie pomiędzy przesuniętymi czasowo światłami w *Travelling Light* (1985) Jane Aaron, czy też natężenia pomiędzy naturalnymi prawami perspektywy i jej logiczno-nielogicznymi ekstrapolacjami w *Auto Song* Jarnowa są tak doskonałe, że nie dadzą się sprowadzić do konstatacji ujętej w prostej formule czy linearnym poprawnym stwierdzeniu. Podobnie w filmie *Diagram Film* (1976) Paul Glabicki poddaje pojedynczy obraz znajomego podmiejskiego krajobrazu tak nieubłaganej analitycznej abstrakcji, że widz zaczyna już wątpić we wszystko.

Takie znakomite opisy snu, jak *Accident* (1973) Jules'a Engela czy *Nighttime Fears and Fantasies* (1984) Christine Panushka również opierają się linearnemu wytłumaczeniu. W *Accident* subtelna równowaga pomiędzy tempem i krokiem

w znanym cyklu z chartem Muybridge'a i „przypadkowe" zamazania tworzą niewytłumaczalne i fascynujące zjawisko. Zwraca to również naszą uwagę na sam proces animacji i ta odbita perspektywa jest jeszcze jedną ważną techniką nielinearną. Christine Panushka celowo pokazuje nam puste obrzeża swoich animowanych kartek, a Al Jarnow w *Cubits* (1978) i *Incidence of the Nothern Moon* – stojak, na którym mieszczą się ponumerowane, animowane rysunki, a nawet ręce animatora. Przypomina to nam stale o procesie i kalkulacji i przydaje konceptualnego napięcia problemom filozoficznym, implikowanym przez materiał obrazów. Podobnie taki nieprzedstawiający film Julesa Engela jak *Wet Paint* (1977) zawiera wertykalne linie, które przemieszczają się tam i z powrotem przez klatkę, przypominając nam o zadrapaniach na kliszy i zwracając naszą uwagę na fakt, że patrzymy na sporządzone, technologiczne dzieło sztuki.

Jedną z najbardziej pobudzających i dopracowanych form odzwierciedlania ruchu jest żywy seans z filmem animowanym. Kathy Rose po dwunastu latach tworzenia powszechnie uznawanych filmów nielinearnych, jak na przykład *Doodlers* (1975) i *Pencil Booklings* (1978) zrealizowała 30-minutowy film animowany *Primitive Movers* (1983), który z założenia miał współuczestniczyć w choreografii, którą wykonywała realna tancerka, sama Rose. Odmiennie niż wiele eksperymentów w multimedialnej sztuce performance, film-taniec Rose może się poszczycić naprawdę równoważnością obu form, jest wybitny i pomysłowy zarówno jako film animowany, jak i taniec nowoczesny. Stylizowani animowani tancerze w przedstawieniu *Primitive Movers* zachowują się jak spełnione marzenie choreografa: są niestrudzeni, bezbłędnie precyzyjni, mogą się powielać w doskonałym szeregu, w jednej chwili zmieniać kolor włosów i stroju, wykonywać niesłychane skręty i ruchy, logiczne rozwinięcie pełnej wyrazu pantomimy baletu, takie jak pełny obrót głowy dookoła, pozostawiać za sobą ślady po wykonanym obrocie, lub wysyłać „odlatującą rękę" we wskazywanym przez palce kierunku – hołd złożony gagom z kreskówek *Betty Boop's Museum* (1932) Fleischera, jak również *Danseuse* (1973) Lisze Bechtolda. Wzajemne oddziaływanie pomiędzy Rose i animowanymi postaciami (co się łączy z wypracowaną grą równowagi, ponieważ narysowani ludzie mogą się nachylać, przekraczając prawa grawitacji) zyskuje dodatkową złożoność ze względu na ruch jej sylwetki, która zawsze tańczy w innej skali, tworząc czasem nawet pozory jawajskiego teatru cieni lub też tradycyjnych zabaw rękami stwarzającymi kontury królika lub ptaka. Zręczność i równowaga tańca Rose – jej prawdziwe niewyczerpanie – osiąga oszałamiającą apoteozę w ostatniej części, w trakcie którego elementy koloru, deseń na stroju i ruch zostają wyabstrahowane w olbrzymie abstrakcyjne wzory, które przepływają przez ekran w rytmicznych cyklach opadania, wypełniania i opróżniania, którym towarzyszy muzyczny kolaż natarczywych, mechanicznych hałasów (włączając w to wybuchy armatnie) i antytetyczne falowanie wody. Trudno opisać tryumfalne implozje i eksplozje ciała Rose: tego trzeba doświadczyć.

Późniejszy, równie sensacyjny film-taniec, *Syncopations* (1987), wykorzystuje film z prawdziwym ruchem, na którego tle tańczy Rose, ale wrażliwość Rose jako nielinearnej animatorki uwidocznia się we wszystkim – w dynamicznym montażu, który przerywa i powtarza ruchy, w skrajnych kątach ustawienia kamery, zbliżeniach, widoku z góry, co przeciwstawia się przestrzeni, w opóźnieniach czasowych, zwolnieniach, odwróceniach taśmy, co przeciwstawia się naszemu odczuciu czasu,

a nawet w tak subtelnych dotknięciach jak czarny, kaligraficzny kontur stóp tancerki. W końcowych, apokaliptycznych momentach *Syncopations* z nagłym, zapierającym dech w piersiach pięknem i spokojem wśród niesłychanej energii, we wspaniałomyślnym wypełnieniu wszystkich usiłowań Loie Fuller, Isadory Duncan i Doris Humphrey z dołu ekranu wyrastają olbrzymie ręce, których palce poruszają się tak, jak gdyby miały uformować *mudra* lotosu. Rose wkracza do środka rąk, tracąc swój szal, który wznosi się do góry, zmysłowo falując wolnym ruchem na ekranie, unosząc się coraz to wyżej i wyżej, ignoruje grawitację i znika, odmawiając powrotu na ziemię. To pomieszanie skal i perspektyw, uporczywej iluzji i nie skrytego odzwierciedlającego efektu alienującego, ponownie odbija praktykowaną przez animatorów nielinearnych rzeczywistość syntetyczną, która w sposób godny podziwu przeniesiona została do wypracowanego przedstawienia.

Dennies Pies, który podobnie jak Rose był studentem Jules'a Engela w California Institute of the Arts, gdzie zachęcano do interdyscyplinarnych doświadczeń multimedialnych, także łączy przestawienie „życia" z własnymi filmami anonimowymi, ale jego ascetyczny, kontemplacyjny *Dissolve in Light* (1984) bardzo się różni od tańców Rose. Przebrany w ciuchy Pies wchodzi w interakcję z obrazem w bardziej formalny sposób, czasem nosząc rzutnik lub przenośny ekran, by przechwytywać segmenty obrazów. Animacjom abstrakcyjnym towarzyszy niespokojna muzyka i różne mistyczne przypowieści narracyjne, które znajdują kulminację w jego *Ace of Light* (1986). Odeszliśmy już daleko od czasu, kiedy Winsor McCay podarował jabłko Gertiemu .

WILLIAM MORITZ
Tłum. SŁAWOMIR SIKORA

Pierwodruk w: *Storytelling in Animation, Thee Art of Animated Image*, Vol. 2, Los Angeles 1988.

Usidlanie klatek w animacji

ALAN CHOLODENKO

Kwestia linii granicznej w rzeczywistości poprzedza wyznaczanie wszelkich linii podziału.
Jacques Derrida [1]

Animacja, tak silnie zespolona z pojęciem kadru (ang. *frame* i franc. *cadre* oznacza też „ramę" i „układ" – przyp. tłum.) – nawet zwyczajowo definiowana w opozycji do filmu „żywej akcji" *, jako „obrazowość rejestrowana kadr po kadrze" [2] – skłania do traktowania jej w kategoriach logiki wypowiedzi sformułowanej przez francuskiego filozofa Jacques'a Derridę **. Zamierzeniem Derridy było opisanie uwarunkowań rozwoju filozofii zachodniej jako metafizyki obecności, gdzie metafizyka determinuje nie tylko filozofię, ale całość kultury, ujawniając się nawet w kulturze popularnej i mowie potocznej. Według Derridy, metafizyka zachodnia określiła *Bycie* jako *obecność*, pełnię żywego znaczenia, prawdę, istotę, ideał itp., interioryzując ją i ustawiając w opozycji do *braku, nieobecności, deficytu*. Metafizyka realizuje to przez sieć binarnych opozycji, które i dzisiaj uchodzą za ewidentnie logiczne i prawdziwe. Te opozycje to: pełnia – pustka, istotność – powierzchowność, wnętrze – zewnętrze, subiektywność – obiektywność, właściwy – niewłaściwy, dosłowny – przenośny, dobry – zły, prawda – fałsz, realność – fikcja, dorosły – dziecko, poważny – frywolny, zdrowie – choroba, lek – trucizna, światło – ciemność, ruchomy – nieruchomy, mowa – pismo itd. W procesie hierarchizacji tych antynomii pierwszy człon zostaje zwaloryzowany jako przynależny *obecności*, człon drugi w tym układzie charakteryzuje się osłabioną obecnością. Derrida stwierdził, że za sprawą takiej strategii filozofia zachodnia próbuje zacierać ślady, wyznaczniki owej radykalnej odmienności w obrębie struktury różnicy (difference), co jest sygnałem (zarejestrowanym, widocznym i obowiązującym) – który pozwala owym opozycjom wysunąć się na plan pierwszy.

Według Derridy istnieją pewne oznaki, które znaczą ślad, i pewne oznaki zatarcia śladu. Oznaki te nazywa on nierozstrzygalnikami, to znaczy: *jednostkami simulacrum, fałszywymi właściwościami werbalnymi, nominalnymi, lub semantycznymi, które nie dają się już pojąć w filozoficznej (binarnej) opozycji, w jakiej jednak tkwią, jakiej stawiają opór, jaką dezorganizują, nie powołując wcale do istnienia trzeciego pojęcia, ani nie tworząc rozwiązania w formie choćby spekulatywnej dialektyki (...)* [3].

Rama (kadr), (pod nazwą parergonu), jest tylko jednym z długiej listy takich pojęć w dziele Derridy, pojęć nietożsamych, które gęstnieją na różnych poziomach łańcucha substytucji. Każde z nich służy oznaczeniu niezliczonych operacji oddzielnego, ale nieścieralnego śladu, znaku odmienności. W połączeniu ze wspomnianym parergonem owe rozmaite nazwy to *pisanie, różnia* (*differance*), *rozple-*

nienie (dissemination), uzupełnienie, hymen, pharmakon, gram, rozsuwanie, nacięcie [4] itd.

Żadne z powyższych pojęć nie jest tożsame, niemniej każde służy do zaznaczenia systematycznej gry różnic w obrębie języka. Są to hybrydy albo złożone figury zarówno/i. To hama [5], która przybiera formę „X i jednocześnie nie-X" – figury, której dyferencjalna logika suplementarności ma zastosowanie nie tylko pomiędzy opozycjami, ale w obrębie każdego pojęcia, każdej opozycji. W efekcie zostaje rzucone wyzwanie wszelkim formom totalności, ujednolicenia, tożsamości, adekwatności, dosłowności itd.

Powiada Derrida: *To, co się zdarzyło, jeśli się zdarzyło, jest rodzajem przekroczenia (debordement), które nadweręża wszystkie te granice i podziały. (/.../ które tworzy ruchome granice tego, co zwykło się nazywać tekstem, tego, co, jak ongiś myśleliśmy, słowo to oznacza, to jest – spodziewanego końca i początku dzieła, spójnego korpusu, tytułu, marginesów, podpisów, sfery odniesień, poza ramą itd. – przyp. autora). (...) tekst nie jest (...) odtąd ukończonym korpusem pisma, jakąś treścią zawartą w książce, lub w obrębie jej marginesów, ale zróżnicowaną siecią, fabryką śladów odnoszących się bez końca do czegoś innego niż one same, lub do różnych innych śladów. Tak więc tekst dalece przekracza wszystkie wyznaczone mu granice, (nie zatapiając ani nie zanurzając ich w niezróżnicowanej homogeniczności, a raczej czyniąc je bardziej złożonymi, dzieląc i mnożąc wszelkie pociągnięcia i linie – wszystkie ograniczenia, wszystko, co było uwikłane w opozycję do pisma – mowę, życie, świat, realność, historię i wszelkie inne pola odniesienia – do ciała i umysłu, świadomości i nieświadomości, polityki, ekonomii itd)* [6].

Przywołajmy raz jeszcze Derridiański epigraf: *Pytanie o linię graniczną w rzeczywistości poprzedza wyznaczanie wszelkich linii podziału.* Pytanie to mogłoby się odnosić do animacji. I jest to pytanie, na które da się odpowiedzieć, a jednocześnie odpowiedzieć na nie nie sposób. Postaram się dowieść, że ta forma naddatku, wiecznego „to już było", jest formą, która w procesie dekonstruowania metafizyki dekonstruuje „żywą akcję", animację i ich („historyczne") relacje. Twierdzę, że istnieje paralela pomiędzy stłumieniem różni przez metafizykę i historyczną marginalizację, skazanie na śmierć animacji przez instytucje i dyskurs o filmie, wraz z całością badań nad filmem, które same w sobie tkwią w kleszczach metafizyki obecności i czerpią swoje teorie z „fotografowanego filmu żywej akcji", zwłaszcza w opozycji do animowanych kreskówek, ale także do animacji jako takiej. Wykluczyły też animację, definiując ją jako formę sztuki graficznej, nie powiązanej z filmem, lub spychając ją na margines jako niższą, frywolną, wręcz mechaniczną formę czy dodatek filmowy dla dzieci. Wszelako, choć animacja była marginalizowana przez dyskurs filmoznawczy, zgodnie z logiką parergonu, film może się określić jako film tylko przez animację. Animacja jest tym, co zostawia swój ślad w filmie (wraz z jego instytucjami i dyskursem), tym, co zostało z filmu starte, tym, co usiłuje zataić to zatarcie, i tym, co pozwala filmowi być filmem. I wszystkim, co tworzy ramy i zostaje jednocześnie obramowane. Tak więc film bierze w ramy (nieodwołalnie także w kadr) animację, a animacja bierze w ramy film. Toteż w teorii animacji film nie może być ignorowany (czy też film „nie pozwoli" siebie zignorować). Jednocześnie, tak czy inaczej, w chwili gdy przystąpimy do tworzenia zrębów badań nad animacją, nieuchronnie wyłania się platonizm studiów filmoznawczych.

Nie zgadzam się z tymi, którzy myślą o animacji jedynie jako o gatunku filmowym, co byłoby wodą na młyn tradycyjnych badań filmoznawczych. Postrzegam animację jako modus, który, na wzór opisanego przez Gilles'a Deleuze'a powiększenia, jest zarówno „specyficznym" modusem filmu, jak i składnikiem wszystkich form filmowych [7]. Istotnie, w pewnym (historycznym) sensie, można by przyjąć, że animacja obejmuje cały film, całe kino – była (i jest) podstawowym warunkiem ich zaistnienia: zjawiska ruchu. Tak rozumiana animacja nie jest już formą filmu lub kina, lecz film czy kino stają się formami animacji. Nie zapominajmy o tym, że kamera filmowa/projektor animuje nieruchome obrazy zwane fotografiami [8]. Tabliczka upamiętniająca pierwszy pokaz filmowy braci Lumière w Grand Café głosi: *Tutaj, 28 grudnia 1995 r. miały miejsce pierwsze publiczne projekcje fotografii animowanej, za pomocą aparatu fotograficznego, wynalezionego przez braci Lumière* [9]. Maurice Bessy i Giuseppe Lo Duca piszą: *(...) I obraz ożywia się [animuje]. Kino się dokonało* [10]. Rzeczywiście, sądzę, iż można dowieść, że Teatr Optyczny Reynauda jest odpowiednikiem aparatu kinematograficznego – wyświetlał rysunki, a nie fotografie. Przedtem taką funkcję pełniła książeczka obrazkowa, która pokazywała, rozwijając się, ruchome rysunki, nie fotografie. Rzekłbym, parafrazując Nietzschego, rzeczą bezużyteczną jest przywoływanie tu argumentów skutkowo-przyczynowych.

Niezależnie jednak od powyższych hipotez, chcę dowieść, że animacja oraz film i kino to formy pisma, w takim sensie, jak stosuje go Derrida. Graf kinematografii potwierdza, że kinematografia jest rodzajem pisma. Stąd owa niedwuznacznie ironiczna i „auto"destrukcyjna natura ruchu, uwydatniana przez instytucje i dyskursy filmoznawcze, po to, aby oddzielić się, lub wręcz odciąć się od grafiki, wraz ze wspomnianym przeciwstawieniem filmu animacji jako przynależnej do porządku grafu. Derrida pisze: *Toteż nazywamy „pismem" wszystko, co konstytuuje inskrypcję jako taką, bez względu na to, czy jest to dosłowne, czy nie, nawet wówczas, gdy to, co rozchodzi się w przestrzeni, przynależy do porządku przeciwnego niż głos, jak kinematografia, choreografia – to oczywiste, ale także „pismo" obrazowe, muzyczne czy rzeźbiarskie* [11].

W (proto)historii kina występuje długa lista grafów, m.in. kineograf (wspomniana książeczka z rozwijającymi się obrazkami), animatograf, kinematograf braci Lumière itd. Animacja, film i kino są formami grafu. Skoro więc graf to nie tylko pismo, ale również rysunki – animacja, film i kino są również formami rysunku. Zaświadcza o tym francuski termin na określenie animacji „dessin animé" – animowany rysunek. Jako formy grafu – animacja, film i kino są pojęciami skażonymi i zaraźliwymi jednocześnie, pojęciami przejętymi z, do i przez naturę rysunku. Derrida sugeruje, że pismo, samo w sobie mimetyczne, jest *złe z natury. Jest dobre dokładnie w takim samym stopniu, jak jest złe* [12]. W filmie *Kto wrobił królika Rogera* Jessica Rabbit perwersyjnie wyznaje: *Nie jestem zła. Jestem tylko tak narysowana.* Tak więc mamy do czynienia z rysunkiem to, co narysowane, rysunek to – animacja, film i kino, poprzez dublowanie wciąż od nowa tropu, hamy, aporii.

Także kombinacja „żywej akcji" i „animacji rysunkowej" wymaga rozważenia w kategorii pisma, w takim sensie, jak to proponuje Derrida. Kwestią zasadniczą dla „żywej akcji" i „animacji rysunkowej" (równie starą jak sama animacja rysunkowa, a wedle niektórych i film „żywej akcji") jest ich połączenie – owa hybry-

dyczna forma gatunkowa (fenomen ten jest całkowicie ignorowany przez badania filmoznawcze). Logika wspomnianej hybrydy jest uwiarygodniona w samej nazwie – mówi się o złożonym gatunku „żywej akcji"/ „animacji rysunkowej". Tkwi w tym swoista ironia. Ale tę hybrydę gatunkową można potraktować jako specjalny przypadek – jak „nierozstrzygalnik" – jako to, co istnieje wszędzie, za sprawą dyferencjalnej logiki uzupełnienia, gdzie nieobecność, tak jak i obecność, nigdy nie występuje w stanie czystym, ale zawsze jest naznaczona śladem radykalnej odmienności, a złożone, hybrydyczne formy to wersje wiecznego powtórzenia. Toteż jakkolwiek pojęcia „żywej akcji" i „animacji rysunkowej" postrzegane są jako biegunowo przeciwstawne, wziąwszy pod uwagę diagnozę Derridy, uznaję, że są one nierozdzielne i nie da się ich rozróżnić ani określić precyzyjnie ich wzajemnej relacji. To tak, jakby próbować porównać dwie nieznane wielkości.

Sądzę, że mogłyby nam tu pomóc dwa rozumienia animacji: pierwsze – animacja jako przenoszenie ruchu; drugie: jako ożywianie. To drugie znaczenie jest tym, do którego w rozmaity sposób odwoływał się dyskurs o filmie, będący częścią Platońskiego logosu żywej mowy, żywej prawdy, itd. o tyle, o ile „logos" (Słowo, mowa, prawo) jest „zoonem", żywym, ożywionym stworzeniem [13]. Toteż ta nazwa – „żywa akcja" – została nadana ironicznie metodzie, która zmierza do odcięcia się od jednego rozumienia animacji (być może z uwagi na mechaniczne skojarzenia, jakie budzi pierwsze z nich), rezerwując dla siebie drugie. Tym samym dekonstruuje metafizyczne supozycje, które legalizują przyjęcie i użycie tego pojęcia. Taki ruch strategiczny odpowiadałby Platońskiej waloryzacji organicznej, żywej prawdy, w opozycji do mechanicznej symulacji, opozycji pomiędzy oryginałem a kopią lub rozróżnienia pomiędzy dobrą kopią (wiernym podobieństwem), a złą kopią (zgubnym simulacrum), jak pomiędzy ciałem a duszą, tym, co żywe, a tym, co nieżywe. Wracamy w ten sposób do tezy Derridy: pismo zawsze skaża mowę.

Reasumując: dopóty, dopóki „żywa akcja" i „animacja" są ujęte w opozycji i pozostają podporządkowane metafizyce obecności, traktować się je będzie zgodnie z logiką suplementarności, *differance*, w rozumieniu Derridy. W tym momencie mógłbym zasugerować tezę, że spośród wszystkich pojęć proponowanych przez Derridę, warunkiem możliwości (a zarazem niemożliwości) „żywej akcji" i „animacji", jest rama (kadr, parergon) [14].

Czyli z powodów estetycznych, semantycznych czy syntaktycznych, rozplenienie („dissemination" – zawiera w sobie anagram „anime") rozplenia „animację" (i „nie-animację"), „żywą akcję" (i „nie-żywą akcję"), „ożywione" (i „nie-ożywione"), razem i osobno. Derrida pisze, że dla Platona pismo *gwałtownie wypiera ze swego pierwiastka ożywiony, „wewnętrzny" charakter mowy* [15]. Rozplenienie jest warunkiem równoczesnej możliwości i niemożliwości, zarówno „żywej akcji", jak i „animacji" jako pełni obecności, żywej obecności logosu, mowy jako żywego, ożywionego dyskursu. Rozplenienie wprowadza element rozproszenia, odroczenia, opóźnienia, zawieszenia i śmierci. Sprawia, że animacja staje się nie tylko produktywna – sama ożywia i komponuje – ale zaczyna również wabić. To kuszące, zatykające dech w piersiach simulacrum, które równocześnie dekomponuje, unieruchamia i ożywia śmierć [16]. Śmierć tkwi w punkcie tego przecięcia [17].

A wszystko to tylko tyleż potwierdza, ile komplikuje definicję animacji sformułowaną przez Normana McLarena, *nie jako sztuki ruchomego rysunku, ale jako*

sztuki rysowanych ruchów [18]. Komplikacja polega w tym wypadku na przekreśleniu formuły „albo, albo" rysunków w opozycji do ruchu. Bowiem opozycja ta zostaje przekształcona, ujęta w ironiczny nawias i zdekonstruowana w ruchliwą przenośnię, przenośnię, która podkreśla (jak mówi McLaren), że *to, co się dzieje pomiędzy poszczególnymi klatkami, jest ważniejsze od tego, co się dzieje w obrębie każdej klatki* [19] (ale owo „pomiędzy" należy równocześnie traktować jako „w obrębie", ponieważ mamy do czynienia z „prześlizgiwaniem się" efektu na następną klatkę). Co więcej, to, co rysowane, nie wygląda jak rysowane, istnieje w stanie bezruchu, ruchu i bezruchu równocześnie, który to stan Derrida nazywa zmienną zależnością (*mouvance*), oscylowaniem pomiędzy aktywnością a pasywnością interwału. Jak narysowana Jessica z *Królika Rogera*, słowo McLarena – rysunki (rysowanie) – prześlizguje się bezustannie tam i z powrotem, od kategorii „nomen" (imię) do kategori „gerundium" (rzeczownik odczasownikowy – który sam w sobie jest ruchomą osią) – w nieprzerwanym ruchu „hamy" (poślizg i oscylowanie, które podobnie, jak rzeczownik odczasownikowy, powodują zderzenia słów i znaków). Kadr jest zawsze już tylko kadrem kadru. Jest tym co, tworzy strukturę, a zarazem ją rozwiera, zgodnie z samą zasadą wypowiedzi, która spawa i rozdziela równocześnie.

O animacji nie da się myśleć w oderwaniu od śmierci. Georges Bataille sformułował sugestię, że tylko po śmierci można się dowiedzieć, czym było życie, bowiem tylko wtedy może się dokonać ostateczne objawienie człowieka samemu sobie. Jednak po śmierci nie wiadomo już nic, co oznacza, że nie można się niczego dowiedzieć ani o życiu, ani o śmierci, ani o tym, co żywe, ani o tym, co martwe – jako o pełni obecności. Innymi słowy, ślad śladu, różnia, rozplenienie, kiedy to metaforyczność tłumi ścisłe znaczenie, kiedy marginalność tłumi dosłowność, łącznie, rzecz oczywista z całym tym wywodem, co jest złe (a zarazem dobre). Niech ożyje zatem owa stłumiona sentecja z filmu *Who Framed Roger Rabbit (Kto wrobił /wepchnął w kadr? – królika Rogera?*

ALAN CHOLODENKO
Tłum. TERESA RUTKOWSKA

Tekst został wygłoszony na konferencji: *Proceeding. Society for Animation Studies first Annual Conference, University of California, Los Angeles, October 27–29, 1989.*

---

* Pojęcie film „żywej akcji" nie jest właściwie stosowane w polskiej terminologii. Pisze się raczej „film aktorski". Zdając sobie z tego sprawę, tym razem postanowiłam przetłumaczyć wiernie ów angielski termin, ponieważ tylko on oddaję istotę opozycji, na jakiej autor opiera swój wywód. – przyp. tłum.

** Dedykacja autora: *Chciałbym wyrazić podziękowanie Rexowi Butlerowi i Keithowi Broadfootowi za ich pionierską pracę o Jacques'u Derridzie, którą wykorzystałem w tym eseju.*

[1] J. Derrida, *Living On: Border-Lines*, w: *Deconstruction and Criticism*, New York 1979, ss. 82-83.

[2] C. Solomon, *Animation: Notes on a Definition*, w: *The Art of The Animated Image*, New York 1987, s. 10.

[3] J. Derrida, *Pozycje: Rozmowy z Henri Ronsem, Julią Kristevą, Jean Louis Houdebinem i Guy Scarpettą*, tłum. A. Dziadek, Bytom 1997, s. 42. Derrida kontynuuje: *„pharmakon" nie jest ani lekiem, ani trucizną, ani dobry, ani zły, ani*

mową, ani pismem, ani zewnętrzem ani wewnętrzną częścią składową, ani cechą uboczną, ani istotną itd. „Hymen" nie jest ani konfuzją, ani dystynkcją, ani tożsamością, ani różnicą, ani skonsumowaniem, ani dziewictwem, ani zasłoną, ani odsłonięciem, ani wnętrzem, ani zewnętrzem itd. „Gram" nie jest ani znaczącym, ani oznaczonym, ani znakiem, ani rzeczą, ani obecnością, ani nieobecnością, ani twierdzeniem, ani negacją itd. Rozstawienie (spacing) nie jest ani przestrzenią, ani czasem, wcięcie nie jest ani wciętą integralnością początku lub prostym wtrąceniem, ani prostą podrzędnością. Ani/ani jest jednocześnie albo/albo; znak jest także marginesowym odgraniczeniem, pograniczem, (Position, s. 43). Por. Modyfikację końcowych słów: Gayatri Chakravorty Spivak, *„Ani/ani" jest jednocześnie „zarazem", lub raczej „lub raczej"* w: J. Derrida, *Of Grammatology*, Baltimore, London 1976, *Wstęp* od tłumacza, s. IX.

[4] Pojęcie to znaczy „jednocześnie" – znajduje się ono na przykład w pracy Derridy *Ousia and Gramme, Note on a Note from „Being and Time"*, w: *Margins of Philosophy*, 1982, s. 57.

[5] J. Derrida, *Living On: Border Lines*, dz. cyt., s. 83-84.

[6] Tamże, s. 82-83.

[7] G. Deleuze, *Cinema 1, Image- Mouvement*, Paris 1983.

[8] C. W. Ceram, *Archeology of the Cinema*, London 1965.

[9] M. Bessy, G. Lo Duca, *Georges Méliès, Mage*, Paris 1961, s. 9.

[10] J. Derrida, *Of Grammatology*, dz. cyt., s. 9.

[11] J. Derrida, *La Dissemination*, Paris 1972. s. 111.

[12] Tamże, s. 56. Derrida pisze, że Platon nazywa malarstwo *zographią, wyrysowanym przedstawieniem, rysunkiem tego, co żyje, portretem żyjącego modela*, (s. 109).

[13] Chciałbym wspomnieć, że standardowa definicja animacji jako obrazowości *rejestrowanej kadr po kadrze*, gdzie *iluzja ruchu jest raczej tworzona, niż odtwarzana* (to definicja Charlesa Solomona z jego *Animation. Notes on Definition*, s. 10) jest obecnie niewystarczająca, skoro wyraźne ujawnienie *arrêt*, stopu, po sfilmowaniu każdej klatki, jest niemożliwe (tak zresztą jak stopu po dwóch, czy więcej klatkach – jak to bowiem wyliczyć?). Co więcej, definicja animacji jako „odtwarzania klatki po klatce" nie sprawdza się, ponieważ nie bierze pod uwagę owego „po", klatki, która konstruuje klatkę (po klatce) – *kadru kadru* – zamazując zjawisko oddzielenia każdej „indywidualnej" klatki przez interwał, tę przestrzeń „pomiędzy", co sprawia, że ów „kadr po kadrze" jest możliwy, a jednocześnie niemożliwy. Problematyzuje się więc pojęcie czystego „stop" po każdej klatce, nie biorąc pod uwagę kwestii zawartego w nim znaczenia pro-ożywczej przerwy, dla uzyskania ożywczej transformacji martwej natury, w ruchomy przedmiot. Tak więc definicja *kadru po kadrze* uwikłana jest sama w metafizykę obecności i uwydatniła raczej zahamowanie odtwarzania *klatki po klatce*, na korzyść iluzji *tworzenia raczej niż odtwarzania*. I tak powstała oczywista, nie-zdekonstruowana opozycja binarna: *kreacja kontra odtwarzanie*, opozycja sama w sobie mocno osadzona w metafizyce (...).

[14] J. Derrida, *La Dissemination*, Paris 1972, s. 123.

[15] Tamże.

[16] Zgadzałoby się to z tym, co Derrida pisze o przejściu od restrykcyjnej, Heglowskiej ekonomii dialektycznej do sformułowanej przez Bataille'a ogólnej ekonomii wydatkowania bez umiaru, ekonomii przesady, śmietnika, śmierci, ekonomii, która obejmuje restrykcyjną ekonomię, przeobrażoną w jedyne w swoim rodzaju przeciwieństwo samej siebie. Rozplenienie odnosiłoby się tyleż do „żywej akcji", ile do „animacji", razem i z osobna. Por. J. Derrida, *From Restricted to General Economy: A Hegelianism without Reserve*, w: *Writing and Difference*, Chicago 1978.

[17] Śmierć oznacza też ostatecznie konieczność. Nasuwa się tu myśl o związku Freudowskiej „drogi ku śmierci" z filmami drogi. Lub na przykład penetracja bez penetracji w logo Warner Bros', czy przymus powtarzania całej kaskady śmiertelnych wypadków w kreskówkach tej wytwórni. Ma to też związek z ogólną ekonomią, o której pisał Derrida. Trzeba też pomyśleć o filmie, jak robił to Paul Virillo – nie jako o sztuce statycznej i stabilnej, ale niestałej i ruchomej, sztuce nie tyle pozorów, ile znikania (P. Virillo, *The Evil Demon of Images*, Sidney 1987).

[18] Por. Ch. Solomon, *Animation: Notes on a Definition*, dz. cyt., s. 11.

[19] Tamże.

[20] J. Derrida, *Differance*, dz. cyt., s. 9

[21] Por. J. Derrida, *From Restricted to...* dz. cyt., ss. 257-258.

Jurij Norstein (ur. 1941)

Szlify reżyserskie zdobywał w Studiu Filmów Animowanych „Sojuzmultfilm" w Moskwie. Tam też realizował filmy. W latach 1961-1968 współpracował przy realizacji 40 animowanych krótkometrażówek. Od 1973 roku wraz z żoną, Francuską Jarbuzową tworzy własne filmy.

Dochodzenie do Gogola

z JURIJEM NORSTEINEM
rozmawia JANUSZ GAZDA

– Wiele lat temu zaczął pan realizację filmu animowanego, będącego adaptacją „Szynela" Gogola[1]. Zdołał pan jednak nakręcić zaledwie kilkanaście minut, mniej niż połowę materiału. Na kontynuowanie zdjęć nie starczyło środków finansowych. Ci, którzy widzieli nie dokończony film, jednogłośnie przyznają, że jest to arcydzieło. Jak się czuje człowiek, który zaczął tworzyć coś ważnego, bardzo chce to robić dalej, ale nie może, ponieważ nie pozwalają mu na to okoliczności od niego niezależne?

– A jak można się czuć w takiej sytuacji? Bardzo źle. Ponieważ jednak wiedziałem, że nie będę miał możliwości doprowadzenia zamiaru do końca, przestałem o nim myśleć. Jeśli człowiek nie potrafi oderwać się od pomysłu, którego realizacja jest niemożliwa, grozi mu wówczas szaleństwo.

– Jednakże od tamtej pory nie przystąpił pan do pracy nad innym filmem.

– Również nie miałbym go gdzie zrealizować. Jest w tym jakiś paradoks. Wśród twórców filmów animowanych nie zajmuję wcale pośledniego miejsca. Zostałem jednak pozbawiony możliwości robienia filmów. Nie dlatego, że ktoś wydał zakaz. Problem polega na tym, że filmy, jakie chcę robić, wymagają określonych warunków. Przy realizacji moich filmów ważną rolę odgrywa przestrzeń, więc jeśli chcę je robić, muszę tę przestrzeń mieć. Atelier zdjęciowe musi być przystosowane do moich wymagań. Jeśli ich nie spełnia, nie mogę robić filmu. Mogę najwyżej o nim myśleć, snuć rozważania teoretyczne, szkicować obrazki, mogę ten film rozrysowywać, ale to jest całkiem coś innego. Zostałem więc pozbawiony możliwości pracy. Niestety, moi koledzy zachowali się w tej sytuacji niezbyt pięknie. Halę zdjęciową, w której realizowałem *Szynel*, zajął inny reżyser i zaczął tam robić swój film. Co więcej, wykorzystał do swoich celów to wszystko, co myśmy z moim operatorem wymyślili i już przygotowali. Stworzyliśmy bowiem pewną specyficzną metodę wykonywania zdjęć filmowych.

– Na czym ona polega?

– Przestrzeń filmu i przestrzeń kadru filmowego są u nas jakby w wewnętrznym ruchu. Dzięki temu udaje się stworzyć określoną atmosferę i poczucie głębi kadru, głębi przestrzeni. Ten ruch w przestrzeni w wielu wypadkach zastępuje nam inne sposoby tworzenia ruchu postaci, np. za pomocą rysowania. Myśmy ruch postaci osiągali np. dzięki poklatkowemu ruchowi płaszczyzn szklanych rozmieszczanych w różnych odległościach, płaszczyzn, na których była umieszczona postać bohatera filmu. Taka tafla szklana mogła się przesuwać w głąb, na odległość jednego metra od kamery. Oddalanie się tafli szklanej z umieszczoną na niej postacią stwarzało wrażenie ruchu postaci, która w ten sposób oddalała się w głąb kadru. Efekt ruchu został więc osiągnięty nie przez rysowanie jego kolejnych faz, ale dzięki

płynnemu ruchowi szklanej tafli. Osiągaliśmy możliwości i rezultaty, które były nie do osiągnięcia za pomocą innych urządzeń niż nasze. Takiego rodzaju ruchu nie można osiągnąć za pomocą komputera, gdyż komputer stwarza inny rytm. Komputer ma inną efektywność – nigdy nie może popełnić błędu. W kadrze, w ruchu wewnątrzujęciowym powinien być jednak zawsze jakiś błąd, powinno zachodzić coś, co nie poddaje się żadnej analizie czysto matematycznej. Uczucia zawsze zawierają jakiś błąd i właśnie ów błąd sprawia w filmie, że kadr, że całe ujęcie zaczyna żyć. Zazwyczaj nie uświadamiamy sobie tego, możemy to zrozumieć dopiero wtedy, gdy zobaczymy takie samo ujęcie wykonane przez komputer. Komputer będzie robił wszystko bezbłędnie, ale właśnie dlatego w efekcie powstanie pewien rodzaj martwoty.

Umowa z samym Bogiem

– Ostatnio, także u nas, zaczął być modny kierunek artystyczny, który nazywa się wideoart i w którym do tworzenia obrazów są wykorzystywane komputery. Wiele osób zachwyca się możliwościami technicznymi, jakie daje komputer w kreowaniu ruchomych obrazów.

– Moim zdaniem jest to tylko zabawka. Jeśli spojrzymy na nią z perspektywy historycznej, to zobaczymy, że z efektami osiąganymi za pomocą komputera jest tak, jak z różnymi pokazanymi po raz pierwszy kadrami czy ujęciami filmowymi. Nie pamiętam, który z wybitnych krytyków filmowych pisał w latach pięćdziesiątych o *drżeniu liści* i obrazie *płynącej wody* jako o bardzo silnie oddziałujących efektach filmowych. Ale te efekty były przecież sugestywne jedynie wtedy, gdy zostały uzyskane na ekranie po raz pierwszy. Później, w miarę upływu czasu, gdy chcemy znów posłużyć się takimi efektami, musimy do nich coś dodać, musimy je wzbogacić, aby zaczęły się rozwijać, dotykać czegoś głębszego, przechodzić w dramat ludzki. W tym sensie o wiele ciekawszy niż owo *drżenie liści* jest jeden z pierwszych filmów braci Lumière – *Przyjazd pociągu na stację La Ciotat*. Patrzymy bowiem dziś na ten film jak na fakt historyczny. Dzisiaj nie jest ważny dla nas, jak niegdyś, gdy wykonano to po raz pierwszy, sam efekt sfotografowania, utrwalenia na taśmie filmowej wjeżdżającego pociągu. Dziś przyglądamy się uważnie pojawiającym się w tym filmie ludziom. Interesują nas właśnie oni. Dlatego jest w tym krótkim filmiku coś genialnego. W obrazie *drżenia liści* niczego genialnego nie ma. Podobnie jak w efektach osiąganych dzięki komputerowi. Sądzę więc, że nigdy nie będę się posługiwał w swej twórczości komputerem. A jeśli, to jedynie dla pewnego ułatwienia technicznego, np. wówczas, gdy będę chciał zastosować w filmie identyczne powtórzenia jakichś kadrów czy obrazów. W ogóle uważam, że kino musi mieć ograniczenia, gdyż właśnie one zmuszają do tego, aby z większą przenikliwością i dokładnością budować to, co ja nazywam kryształem filmowego obrazu. Obraz staje się wówczas bardziej wyrazisty, skondensowany. Możliwa jest wtedy koncentracja energii.

– Ostatnio mówi się znów – jak w czasach powstawania różnych awangard artystycznych – przede wszystkim o wolności, także o wolności estetycznej, o pełnej swobodzie w posługiwaniu się różnorodnymi środkami artystycznymi. To dążenie do jak największej swobody języka artystycznego jest odpowiednikiem stawiania zasady wolności ponad inne zasady i wartości istniejące w społeczeństwie, takie

jak poczucie odpowiedzialności, miłość bliźniego, poszukiwanie prawdy, ładu... Dziś przeważa dążenie do zniesienia norm, które mogłyby krępować pojedynczego człowieka... Tymczasem, żeby być człowiekiem, trzeba sobie stawiać pewne ograniczenia.

– To jest oczywiste. W sztuce bez przyjęcia ograniczeń nie istnieje poczucie konstrukcji. Tak jak do życia potrzebny jest tlen, w sztuce konieczne są ograniczenia. Inaczej nie ma napięcia dramatycznego. Szczególnie w obrazie filmowym, w filmowym kadrze czy ujęciu. Obecnie kino rosyjskie uzyskało wolność i na ekranie nie oglądamy już prawdziwych i oryginalnie skonstruowanych obrazów filmowych. Oglądamy wszystko, co tylko można sobie wyobrazić, ale to wcale nie jest kino.

– *Szczególne ograniczenia istnieją w animacji...*

– Są to ograniczenia, które wynikają z samej natury filmu animowanego. Sam fakt, że rysujesz, stwarza ograniczenia. Dążąc do wolności, człowiek może przekroczyć niewidzialną granicę, poza którą przestaje już rozumieć, że zajmuje się specyficznym rodzajem sztuki, sztuką filmową, i może nagle zacząć naruszać – w moim rozumieniu – jakby umowę z samym Bogiem. Z probówki, bez zaistnienia pewnych określonych procesów fizjologicznych, można także otrzymać coś na podobieństwo homo sapiens, ale to przecież nie będzie człowiek w pełnym tego słowa znaczeniu. Film animowany, mając naturalne ograniczenia, może z większą wyrazistością i subtelnością, z większym wyrafinowaniem niż film aktorski konstruować samą materię filmową. Oczywiście, w filmie aktorskim zdarzają się wyjątki, jak np. twórczość Siergieja Paradżanowa. Ogólnie rzecz biorąc, film animowany, w porównaniu z filmem aktorskim, ma większe ograniczenia, ale jednocześnie daje artyście tyle swobody, ile może mu dać np. słowo. Sam sposób wyrażania nigdy nie określa precyzyjnie fizykalności świata. Może on określić myśl, ale nie może określić fizycznej strony świata. W filmie aktorskim owa określoność znajduje się wprost przed kamerą filmową i potrzeba dużego wysiłku, aby konkret związać z nieokreślonością, aby od fizyczności przejść do sfery ducha. Stąd tyle różnych zabiegów, które stosował Paradżanow. On zawsze wywodził swoje kino z fizjologii, ale przekształcał je w coś zupełnie innego. Film animowany ma to do siebie, że potrafi od razu stworzyć obraz, który jednocześnie jest odbiciem świata i odbiciem stanu duszy. Film animowany jest bardziej związany z wyobraźnią niż fabularny film aktorski. Film aktorski posługuje się czasem fizycznym, natomiast film animowany sam buduje ten czas. Zawsze porównuję film animowany z japońską grawiurą. Grawiura japońska jest budowana jakby z atomów. Podobnie jest z animacją.

Uzyskać obraz zapachu nafty

– *Kiedy zaczyna się dla pana moment tworzenia konkretnego filmu? Czy wtedy, gdy wkracza pan do hali zdjęciowej, czy wcześniej, podczas szkicowania pierwszych obrazów?*

– Właściwe tworzenie filmu nie zaczyna się dla mnie w chwili, gdy siedzimy wspólnie ze scenografem i rysujemy obrazki, nie zaczyna się nawet wówczas, gdy powstaje scenariusz. Rzecz w tym, że ja wszystkiego muszę dotknąć własnymi rękami. Proszę sobie wyobrazić, że stanowisko do robienia zdjęć moją metodą zbudowałem sam. Zbudowałem je zresztą nie z elementów metalowych, lecz drewnia-

nych, bo bardzo lubię drewno. Metal jest czymś martwym. Drewno ciągle żyje, oddycha. Stanowisko pracy, całe to urządzenie musi być dostosowane do moich rąk, musi nastąpić zjednoczenie moich rąk z moim warsztatem pracy, który nie jest dla mnie martwą aparaturą, lecz czymś żywym.

– *Nawiązuje pan do bardzo starej tradycji, do czasów, gdy artysta określał sam siebie mianem rzemieślnika.*

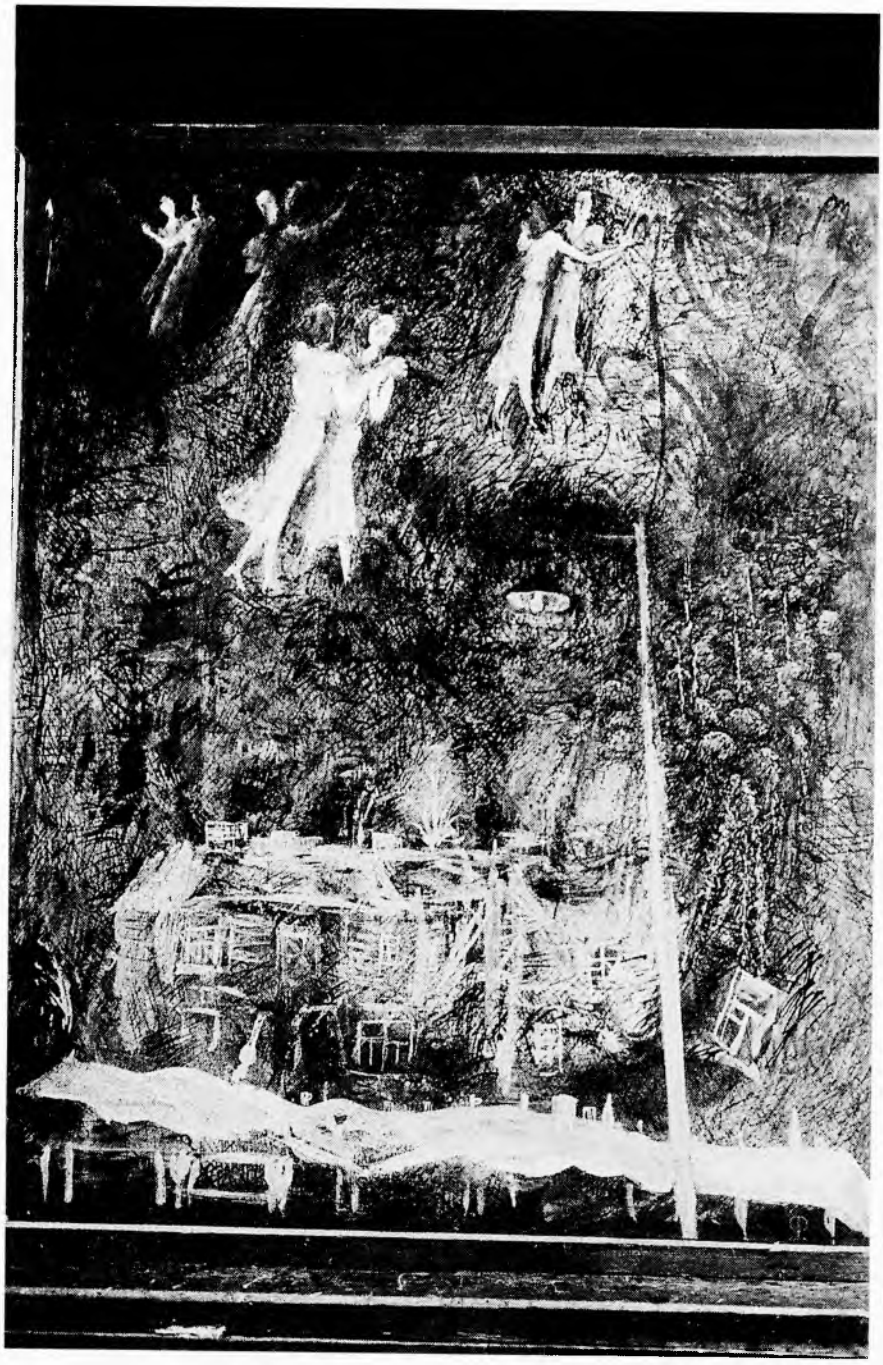
– Prawdziwa sztuka jest właściwie rzemiosłem i wymaga odpowiedniego dotknięcia ręki. Sztuka to jakby rękodzieło.

– *Podobne słowa przychodziły mi na myśl, gdy śledziłem twórczość Paradżanowa i zastanawiałem się nad nią.*

– Kiedy oglądałem wielką wystawę obrazów i kolaży Siergieja Paradżanowa, także to odczułem. Nie znałem Paradżanowa, nigdy go nawet nie widziałem. Ale wyobraziłem sobie, jak on swymi grubymi palcami zbiera i układa w kolaże te wszystkie elementy, niczym staruszka, która pieczołowicie ustawia na stole smakowite potrawy. Miałem wrażenie, że palce Paradżanowa są całe w cukrze. Później dowiedziałem się, że z takim samym wyrafinowaniem a jednocześnie spontanicznością potrafił urządzić stół. Dla niego to także był rodzaj twórczości i rzemiosła, w którym wyczucie formy łączyło się ze znawstwem.

– *Jak pan łączy w swojej twórczości to, co jest zmyśleniem, fantazją, grą wyobraźni, z tym, co zostaje wywiedzione bezpośrednio z rzeczywistości? Jak pan rozumie związek swojej sztuki z życiem?*

– Nie potrafię odpowiedzieć dokładnie na to pytanie. Mam poczucie, że dziś być może powiem co innego, niż powiedziałbym wczoraj lub za kilka dni czy miesięcy. W ogóle takie pytanie w odniesieniu do twórczości animowanej jest dość dziwne, choć uzasadnione. Zrobiłem niegdyś dziesięciominutowy film *Żuraw i czapla,* na podstawie ludowej bajki opowiadającej o tym, jak żuraw i czapla chodzili do siebie się swatać. Gdzie tu jest rzeczywistość, a gdzie zmyślenie? Rzeczywistość tkwi w tym, że jest to historia jakby Czechowowska, że pozostaje ona w związkach z poezją opowiadań Czechowa, a także, oczywiście, z poezją Gogola. Jednocześnie muszę w tym widzieć przede wszystkim realność tego, co się w tej historii dzieje, chociaż są to perypetie istot zoologicznych. Pierwszy obraz, który w związku z tym pojawił się w mojej wyobraźni, nie miał nic wspólnego z filmem i w filmie się nie znalazł. Był to obraz całkowicie realny, choć jednocześnie surrealistyczny. Czy wiesz, jak widzę ten film? – zapytałem scenografa. Wyobraź sobie moczary z ciemnobrązową wodą. Z wody sterczą łodygi zeschniętego sitowia. I otóż, na to bagnisko, opada suknia ślubna, biała. To całkowicie naturalny obraz. Wydawało mi się, że ta suknia, ta biała suknia powoli, bardzo powoli opada na bagnisko, a później powoli tonie, jakby wsysana przez brunatną wodę. I zostają znów tylko ostre, sterczące z wody łodygi sitowia. Nie miało to żadnego związku z filmem. Jednak w tym obrazie była zawarta atmosfera najważniejszych fragmentów tego filmu. Ciemna, brunatna woda, biała czapla, ostre łodygi sitowia – wszystko to znalazło się w filmie jako elementy realne. Jednocześnie realność połączyła się ze zmyśleniem samej bajki, której „bohaterowie" działali zgodnie ze swoimi charakterami i ze swoim sposobem gry. Podobna historia zdarzyła się z filmem *Bajka nad bajkami*. Chciałem przywołać własne dzieciństwo. Wymyśliłem jednak film, który wcale nie miał opowiadać wprost o moim dzieciństwie. Chciałem przywołać, przywrócić znów do życia pewną atmosferę, pewien aromat, klimat związa-



Bajka nad bajkami - szkic

ny z moim ojcem, chciałem przywołać blade światło latarni (rok 1946, 1947), zapach kurzu unoszącego się w powietrzu, to, jak skrzypiało szkło pod podeszwami butów (całe podwórko było usypane drobnymi kawałeczkami rozbitego szkła – prawdopodobnie była to pozostałość z okresu wojny, kiedy od wybuchów rozleciało się mnóstwo szyb okiennych). Wokół było jeszcze wiele pozostałości po wojnie, leżały jakieś resztki zestrzelonych samolotów. Mieszkałem blisko torów kolejowych, zapadł mi w pamięć specyficzny zapach tamtego miejsca i tamtego czasu. Pamiętam więc to skrzypienie pod nogami, wieczorny odgłos piłki uderzającej o ziemię – w pobliżu grano w piłkę nożną... W ogóle, nie wiem dlaczego, dobrze zapamiętałem swoje dzieciństwo słuchowo, zapamiętałem także różne zapachy – jest to odległe od pamięci filmowej. Zapach zbutwiałych trocin. Zapach palącego się zimą polana. Widocznie pod wpływem ognia drewno rozszerza się w swych pęknięciach, a zagęszczony zapach, ukryty dotąd w środku polana, ulatuje gwałtownie w powietrze.

– „Bajka nad bajkami", która jest, jako bajka, opowieścią o małym wilczku i wiele rzeczy pokazuje jego oczyma, ma ciekawą strukturę czasową: jest czas teraźniejszy, czyli jakiś moment z lat tuż po wojnie, oraz czas przeszły, czyli retrospekcja, wspomnienie z lat wojennych. Retrospekcja w filmie animowanym! Już samo to jest zabiegiem oryginalnym. Przy tym pierwsze przywołanie wspomnień nie odbywa się w sposób – nazwijmy to – tradycyjny, to znaczy, nie odbywa się tak, że w pewnej chwili przechodzimy do przeszłości i oglądamy jakąś dłuższą historię, dziejącą się w innym czasie niż współczesność. Pan uruchamia ciąg asocjacji, jakby strumień świadomości. Nagle pojawiają się strzępy obrazów, których znaczenia i logiki na razie nie rozumiemy: oto od obrazów, które identyfikowaliśmy jako filmowy czas teraźniejszy, przechodzimy nagle, cięciem montażowym, do ujęcia stołu ustawionego na podwórku (wcześniej spokojna muzyka przeszła w dźwięk łopotu wiatru), wiatr szarpie obrusem, porywa go w górę, odgłos wiatru zamienia się w stukot kół pociągu, za chwilę, przez moment tylko, zobaczymy pędzący pociąg towarowy, oddalający się od kamery i swym pędem targający liście krzaków przy torach, uważny widz dostrzeże w wagonach głowy żołnierzy i czołgi na platformach; za pociągiem pofrunie jeden zeschnięty liść, gnany podmuchem, ten liść tylko mignie nam przed oczyma... i przejdziemy do innego wymiaru czasowego, zobaczymy bohatera filmu, małego wilczka... Taka struktura nie jest typowa dla filmu animowanego. Przed chwilą opowiadał mi pan swoje wspomnienia-obrazy z dzieciństwa. Z pozoru są to rzeczy do uchwycenia jedynie przez literaturę. Aromaty, dźwięki... Przypomina się, oczywiście, Marcel Proust i przywoływany przez niego smak kruchych ciasteczek... Wydawałoby się, że jest to sfera doznań trudno dostępnych dla filmu...

– Tak, zdawać by się mogło, że pamięć takich drobnych elementów jest nie do odtworzenia w filmie. Zadanie artystyczne nie do wykonania. Później, już po zrobieniu *Bajki nad bajkami*, przeczytałem u Mandelsztama wers, który brzmi tak: *I jabłokom chrustit saniej maroznych zwuk* [2]. Proszę zauważyć: jaka ostra zbitka. Słowa i ich znaczenia wydają się dalekie od siebie i nagle łączą się w jedną skondensowaną całość. Tak się hartuje żelazo. Tak się hartują słowa i nagle wydają z siebie aromat korzennych przypraw. Oto jakby wbrew wszelkim zasadom narodziła się prawdziwa poezja. Dlatego dla mnie te wspomnienia, to światło, przede wszystkim światło – kiedy zapadał zmierzch, światło stawało się bladożółte, żarówki

były bardzo małej mocy, 40–50 wat, gdyż wszystko było drogie i starano się oszczędzać również na elektryczności – to dla mnie coś bardzo ważnego. Opowiadam panu o rzeczach, które nie mogą w żaden sposób znaleźć się w filmie, mam jednak wrażenie, iż w moim przypadku budowanie obrazów filmowych zaczyna się od tego właśnie, od dźwięku, zapachu – to jest dla mnie inspiracja. Kiedy rozmawiam z żoną, która jest scenografem moich filmów, mówię jej zawsze, że np. w tym korytarzu, który ma narysować, musi być czuć zapach nafty.

– *Dlaczego właśnie nafty?*

– Bo mieszkaliśmy w tzw. komunalnych mieszkaniach, wielorodzinnych, z jedną, wspólną kuchnią, w której stały kuchenki na naftę. Każda rodzina miała swoją kuchenkę, czasem stało tych kuchenek dziesięć–piętnaście, także w korytarzu, i ten długi korytarz nasiąkał zapachem nafty. Często w Moskwie wybuchały pożary. Staruszki nalewały naftę do kuchenki, nie zgasiwszy jej i wystarczyło drobne drżenie rąk, aby rozgorzał ogień. Rzecz w tym, że zapachu nie można w filmie odtworzyć. Ale mnie się wydawało, że można zapach nafty przekazać na ekranie, pokazując przytłumione, bladożółte światło korytarzowego okienka i stojące na zakurzonym sadzami parapecie resztki oleju słonecznikowego – wszystko zakopcone od nafty. To światło powinno być słabe, sączące się przez ów złocisty, zakopcony olej. W tym właśnie jest zapach nafty. I kiedy to wszystko ginie w mroku, to stamtąd, z tej ciemności, napływa – jak mi się zdaje – ów charakterystyczny zapach. Moja rozmowa z żoną jako scenografem rzadko dotyczy tego, jak rysować. Staram się o tym w ogóle nie mówić. Dla mnie pojęcie stylistyki w filmie nie istnieje, ponieważ styl to coś zupełnie innego niż sposób rysowania. Mówię teraz o wspomnieniach z dzieciństwa, ale one przecież nie weszły do filmu.

– *W jakim mieście pan wówczas mieszkał?*

– W Moskwie, ale na przedmieściu Moskwy, jakby na prowincji. Teraz tam już nic nie zostało ze starej zabudowy, ale wówczas stały jednopiętrowe domy. Cała Rosja była właściwie jednopiętrowa, wszystkie małe miasta miały taką zabudowę. Parter był murowany, a piętro – drewniane. W takim właśnie domu mieszkałem.

– *Podobnie jak Andriej Tarkowski.*

– Tak, on mieszkał w identycznej dzielnicy. Ale nic z tego, o czym opowiadam, nie znalazło się w moim filmie. Mówiłem o świetle z korytarza. To światło wieczorem padało na ulicę. Latem, kiedy zaczynały się ciepłe wieczory, a w mieszkaniach było duszno, gdyż zbyt wiele osób tłoczyło się na małej powierzchni, otwierano okna pokoi, żeby wywietrzyć, a wszyscy wychodzili na podwórko. Podwórko stawało się swojego rodzaju klubem. Gdyby nie istniał ten obyczaj wspólnego siadywania na podwórku, to w ogóle nie byłoby u nas żadnego życia. Te wzajemne spotkania dawały ludziom możliwość bycia ludźmi. Jestem jak najdalszy od chęci idealizowania tamtych czasów, nie wspominam o aurze politycznej, bo można sobie ją łatwo wyobrazić. Zdarzyć się wówczas mogło wszystko: istniał szowinizm, było złodziejstwo, bandytyzm, niemal co dzień, co noc zdarzały się w naszej dzielnicy morderstwa. Ale było też tak, że na długiej ławce siedzieli sąsiedzi z całego domu, a boczne światło z otwartych okien wydobywało ich z mroku. Dobrze to zapamiętałem i chciałem przenieść do filmu. Ale w filmie tego nie ma. Jest natomiast inny obraz: w strumieniu światła stoi dziewczynka, a w głębi kadru rybak unosi sieci. Tkwiło we mnie głęboko samo pojęcie i wyczucie światła i ono musiało się w filmie uzewnętrznić. Pojawiło się nieoczekiwanie, w nieoczekiwanym dla mnie miej-

scu. Wyobraziłem sobie, że na stole stoi świecznik, a jego światło pada na gęste liście drzewa. To jest sytuacja, która zawsze budzi trwogę, a także może działać kojąco. Światło ze stołu pada na liście. Przy tym w kadrze filmowym to światło tonie w ciemności, ginie w pełnym mroku. I odnosi się wrażenie, że to sam Bóg stworzył świecznik i dom, to miejsce, gdzie jest spokój i ukojenie. Takie są wzajemne odniesienia między realnością a wyobrażeniem, rzeczywistością a zmyśleniem.

Zażawszy w zubach trubku...

– Jak mógłby pan określić swój indywidualny proces tworzenia obrazów? Jaka jest w nim rola spontanicznie napływających wspomnień? Czy stara się pan ten proces kontrolować przez poszukiwanie jakiegoś znaku, symbolu, uogólnienia? Czy z chaosu przeżyć, asocjacji i wspomnień krótkotrwałych chwil stara się pan świadomie wydobyć coś, co mogłoby zostać zorganizowane w formę mitu?

– Oczywiście, taki proces się dokonuje. Z jednej strony trzeba dążyć do ładu, organizować szczegóły w przemyślaną całość. Z drugiej strony zaś należy dbać o zachowanie poczucia przypadkowości, bez której obraz filmowy nie mógłby żyć i promieniować. To niesłychanie trudna sprawa i nie zawsze udaje się ową przypadkowość i spontaniczność zachować w tym stopniu, w jakim pragnie tego wewnętrzne, utajone „ja". Organizacja materiału często dokonuje się w sposób przypadkowy, a stałe niezadowolenie z tego co widzę, patrząc w wizjer kamery, nieustannie zmusza, aby doprowadzić inscenizację do takiego momentu, w którym nabędzie się przekonania, że zostało osiągnięte właśnie to, o co chodziło, choć nie da się wyjaśnić tego słowami. Jeśli chodzi o samą technologię pracy, to oczywiście rozrysowuję kadry, o które mi chodzi, przy tym robię to zawsze sam, nie oddaję tego w ręce scenografa. Zawsze sam buduję kadr i mówię scenografowi, tzn. mojej żonie Franczesce, co ona powinna zrobić i dlaczego właśnie tak. Często mówię jej, że tonacja powinna być taka a taka, że powinno się tak malować, aby widz nie mógł sobie uświadomić, w jaki sposób to wszystko zostało osiągnięte i aby nie zostały za bardzo wydobyte naturalne kontury przedmiotów czy postaci. Chcę, aby czerń, czyli ciemność, która pojawia się na ekranie, miała w sobie coś nieoczekiwanego. Chcę, by widz w tej ciemności dostrzegał realność ściany, ale żeby mógł tę realność wyczuć, ściana nie może być narysowana jako ściana – w rysunku musi być dokładnie uchwycona tonacja, a nie realistyczny szczegół. Dopiero wówczas ta ściana stanie się w filmowym kadrze ścianą. Jest to związane ze ściśle malarskim podejściem do obrazu filmowego. Malarz mniej się troszczy o naturalny wygląd rzeczy, bardziej chodzi mu o uchwycenie tonacji. Jeśli ton zostanie dobrze uchwycony, wtedy dzięki niemu wyjawia się rzeczywistość. Samo budowanie ujęcia, wówczas gdy zaczynamy konstruować je przed kamerą, jest dla mnie momentem związanym nie tyle z oddzielnym kadrem filmowym, ile z rozwojem ujęcia w działaniu, w grze. Muszę więc stworzyć takie warunki, w których gra postaci ekranowej będzie jedynym ważnym elementem ujęcia.

– Co to znaczy w filmie animowanym: „gra postaci ekranowej"?

– Dla mnie znaczy to samo, co w filmie aktorskim. Dokładam wszelkich starań, żeby np. odtworzyć mimikę moich bohaterów, staram się, by ich mimika, to znaczy zmieniający się wyraz twarzy w zależności od tego, czy ich coś zaskakuje w sposób

wywołujący zadziwienie i radość, czy też budząc lęk i przerażenie, czy boleśnie odczuwają samotność, czy też są zadowoleni, czy jest im zwyczajnie smutno, albo przeżywają dramat lub tragedię, doświadczają bólu. Zresztą nie chodzi tu tylko o mimikę twarzy, ale także o uzewnętrznianie stanów emocjonalnych przez odpowiednie ruchy, gesty, układ ciała. Bohater *Szynela* reaguje na bodźce zewnętrzne i na swój nastrój wewnętrzny nie tylko wyrazem twarzy, ale także całym ciałem, rytmem poruszania się, ruchem ramion, odpowiednim znieruchomieniem, któremu towarzyszy także odpowiedni wyraz oczu. Okazuje się, że w filmie animowanym można ukazać nawet stan nadzwycajnego skupienia postaci, a skupienie to może mieć wymiar dramatyczny. Szczególnie w *Szynelu* posługuję się całą paletą środków wyrazu, które można by nazwać aktorskimi, chociaż dotyczą one postaci rysowanej i są osiągane sposobem malarskimi. Ja nie naśladuję aktorów. Nie naśladuję żywych ludzi. Mimika moich postaci odpowiada tworzywu wyrysowanemu na płaskim celuloidzie.

– *Robiąc „Bajkę nad bajkami", wspólnie ze współscenarzystką Ludmiłą Pietruszewską, kształtował pan wizję przyszłego filmu od początku, jakby od zera. Przystępując do pracy nad „Szynelem" stanął pan wobec gotowej już wizji i struktury estetycznej stworzonej przez genialnego pisarza. W jakim stopniu taka wizja może krępować i ograniczać pana własną wyobraźnię i kreatywność?*

– Rozmach poezji w prozie Gogola nie ma sobie równych w literaturze powszechnej. W dziele Gogola jest mnóstwo tajemnic, mnóstwo zagadek, które nie dają się rozwiązać. Można nawet powiedzieć, że nie należy próbować ich rozwiązywać. Nie powinno się rozstrzygać tego, co jest nierozstrzygalne. Próbował to robić Andriej Bieły, próbował dokładnie analizować utwory Gogola, strukturę jego frazy, aby wyjaśnić, na czym polega jego poezja, zrozumieć, skąd się ona bierze. Było to absurdem. Niedawno czytałem przyjaciołom fragment jednego z opowiadań Gogola – *Kolędy*. I mówię im, że to jest bardzo filmowe, przypomina fragment gotowego scenariusza, wydawać by się mogło, że wystarczy dosłownie przenieść ten fragment na ekran i zbudować obraz filmowy, stworzyć akcję czysto filmową. Ale to tylko pozór. Taka dosłowna adapatacja jest nieporozumieniem. Wydawać by się mogło, że w tym fragmencie istnieją elementy obrazu filmowego, a jednak z elementów tych nie da się ułożyć fragmentu filmu, który miałby głębszą treść i zachował strukturę kina poetyckiego. Jest to paradoks. I w tym sensie próba adaptacji *Szynela* niesie mnóstwo niebezpieczeństw. Jeśli próbuje się w sposób dosłowny przenieść na ekran strukturę Gogolowskiej frazy, jej rytm, kolejność poszczególnych faz rozwoju akcji, rezultat może być tylko jeden: całkowicie zburzy się wówczas Gogola, a nie osiągnie wartości filmowej, nie stworzy prawdziwego filmu. Kiedy zaczynałem pracę nad tym filmem, oczywiście przeczytałem ponownie całego Gogola i już pod kątem *Szynela* patrzyłem na jego utwory ukraińskie. Nie zajmowałem się analizą, to nie jest moja dziedzina, a poza tym dla filmu byłoby to całkowicie zbędne. Jednakże w jego opowieściach ukraińskich zobaczyłem nagle prawie gotowe frazy późniejszego *Szynela* i opowiadań petersburskich. I to mi dało więcej niż próby drobiazgowego prześwietlenia wszystkich zdań *Szynela*.

– *Co konkretnie pan odkrył dla siebie, dla przyszłego filmu w opowieściach ukraińskich Gogola?*

– Przede wszystkim rytm. Poza tym odkryłem akcentowane słowa wstawione w odpowiednim momencie, w odpowiednim miejscu – słowa, które przekształcają

się właściwie w substancję materialną, stają się jakby przedmiotami. Odkryłem, że te opowieści można potraktować jako swoisty zapis dźwiękowy, o czym prawdopodobnie Gogol nawet nie myślał, osiągnął ten efekt podświadomie, mimochodem, dzięki swojemu geniuszowi. Kryje się w tych opowieściach niezwykła tajemnica związana ze sposobem ułożenia spółgłosek bezdźwięcznych i wstawienia w odpowiednim miejscu słowa ze spółgłoską dźwięczną, dzięki czemu słowo to natychmiast przemienia się w coś zmaterializowanego. Na tle abstrakcyjnego szumu bezdźwięcznych słów, nagle jedno słowo przekształca się w ostro wyrażony motyw. Na przykład w *Kolędzie* daje on maleńką scenkę, pokazującą jak w przedziale kolejowym oficer ułożył się wygodnie na kuszetce, podłożył pod głowę poduszkę i zacisnąwszy w zębach fajkę, płynnie opowiadał – nie pamiętam dokładnie zdania – o swoich miłosnych przygodach. Przede wszystkim zwróciłem uwagę na mikroskopijny fragment, który po rosyjsku brzmi tak: *zażawszy w zubach trubku*. To były jedyne dwa słowa z dźwięczącą ostro spółgłoską „z" w całym bardzo długim zdaniu. I właśnie dzięki temu nagle widzę silny błysk światła dochodzący od człowieka, który trzyma w ustach, powiedzmy cygaro. Wyczuwam, że Gogol miał jakiś surrealistyczny wzrok, że w jego oku był wmontowany superszerokokątny obiektyw, dzięki czemu każdy najdrobniejszy szczegół, pokazywany przez niego w niezwykłym zbliżeniu, przysuwany niemal do samego oka, mógł być jednocześnie widoczny razem z całym swoim kontekstem. Mam takie wrażenie, jakby to było zdanie „napisane" obiektywem szerokokątnym. W jego *Newskim Prospekcie* jest wielka scena, niezwykle malarska i jednocześnie bardzo realistyczna, skupiająca mnóstwo realistycznych szczegółów, między którymi pozornie nie ma żadnego logicznego związku. Zasadą konstrukcji surrealistycznej jest zestawianie realistycznych elementów w nowym, zaskakującym kontekście i w taki sposób, by przedmiotowość tych elementów była najbardziej wyrazista. Właśnie w *Newskim Prospekcie*, w małym fragmencie, który mam na myśli, Gogol dokonał takiej „sztuczki", nie wiem, czy to było świadome, czy podświadome, w każdym razie efekt był taki jak przy nagłym błysku błyskawicy, kiedy na moment obraz nieruchomieje i widzimy wszystko, ale tylko przez chwilę, w jaskrawym oświetleniu, wyraziście, tak wyraziście i ostro, że nawet po ustaniu błyskawicy obraz nie znika jeszcze z naszej źrenicy.

Czemu mnie krzywdzicie?

– W Związku Radzieckim powstało wiele adaptacji filmowych – oczywiście, mam na myśli filmy aktorskie – różnych utworów Gogola, w tym także „Szynela", ale nigdy nie udało się adaptatorom przekroczyć progu przeciętności. Podobnie było zresztą z filmami, które powstawały na podstawie utworów innych klasyków literatury rosyjskiej.

– Wyjątkiem była *Dama z pieskiem*, adaptacja Czechowa, dokonana przez Josifa Chejfica. To był film bardzo harmonijny, delikatny, zrealizowany bez histerycznej maniery, tak charakterystycznej dla naszych adaptacji klasyki.

– To był rzeczywiście wyjątek. Większość adaptacji radzieckich była nadmiernie przeideologizowana, upolityczniona, na ogół wykorzystywano klasyków po to, by przekazać widzowi kolejną lekcję klasowego podejścia do wszelkich tematów. Poza tym w kinie radzieckim istniał niezwykły kult słowa i często filmy zamieniały

Szynel (szkic do postaci Akakija Akakijewicza)

się w słuchowiska, a obraz stawał się zaledwie ilustracją powieściowych sytuacji. Pozorny pietyzm wobec klasyki (pozorny, bowiem jednocześnie pozwalał na uproszczone interpretacje socjologiczne) prowadził do zbyt dosłownego podchodzenia do tekstu literackiego. Czy nie sądzi pan jednak, że poza ideologicznymi, istniały także inne przyczyny artystycznych niepowodzeń adaptacji filmowych arcydzieł literatury, przyczyny, które z podobną siłą działały także w innych kinematografiach? Każda twórczość jest poszukiwaniem, odkrywaniem nieznanych przestrzeni – psychologicznych, moralnych, estetycznych. W wybitnym utworze literackim to, co było do odkrycia, zostało już odkryte przez innego autora. Kim więc może być adaptator? Kim może być reżyser w odniesieniu do już gotowego dzieła artystycznego?

– Najczęściej filmom inspirowanym arcydziełami literackimi – wolę takie określenie niż termin „adaptacja" – brakuje iluminacji, olśnienia czymś odkrytym właśnie przed chwilą, czymś niespodziewanym. Odnoszę wrażenie, że reżyser takiego filmu już zawczasu pragnie przede wszystkim imitować obrazy nakreślone przez pisarza. Jest na to nastawiony, zanim jeszcze podejdzie do kamery. Bohater filmu jeszcze nie zdążył wypowiedzieć pierwszego słowa, a reżyser już wie, co on powie i jak to zrobi. Nie należy za dużo wiedzieć, trzeba mieć poczucie, że słyszy się bohatera po raz pierwszy, że ciągle się w nim coś odkrywa. Jeśli przenosząc na ekran powieść Dostojewskiego chce się jak najszybciej zbliżyć do Dostojewskiego, jak najszybciej przekazać to, co on miał do powiedzenia, popełnia się podstawowy błąd, bowiem Dostojewski do tego wszystkiego dochodził w bólu i cierpieniu przez całe życie, które poprzedziło pisanie tej powieści. Najpierw byli *Biedni ludzie*, później skazanie na karę śmierci, czekanie na wykonanie wyroku, wreszcie – katorga. Trzeba było przez to wszystko przejść, a reżyser przecież takich przeżyć w życiu nie doświadczył, tylko o tym czytał. A chce to wszystko od razu, jakby wziąć *gołymi rękami*.

Szynel - szkic

– *Widziałem w życiu tylko dwa utwory filmowe bliskie Dostojewskiemu, wyrażające językiem kina – oczywiście na miarę kina, a nie literatury – to, co i on pragnął wyrazić. Pierwszy z tych filmów nie był nawet adaptacją żadnego utworu wielkiego rosyjskiego pisarza, ale był z nim związany mentalnie. Był to „Kieszonkowiec" Roberta Bressona. Drugim filmem była adaptacja „Łagodnej", dokonana także przez Bressona.*

– Nie oglądałem tych filmów. Mogę natomiast powiedzieć o sobie, że nigdy nie przystąpiłbym do pracy nad Gogolowskim *Szynelem*, gdybym sam nie doświadczył, gdybym sam tak silnie i głęboko nie odczuł w swoim życiu – i to jeszcze w dzieciństwie – tego, czego doświadczał bohater Gogola. To, przez co człowiek przechodzi w dzieciństwie, pozostaje w świadomości na całe życie. Wstrząsy wieku dziecięcego nie opuszczają człowieka już nigdy.

– *Bohater Gogola nie wspomina swego dzieciństwa. W jaki sposób łączy pan doznania wieku dziecięcego z przeżyciami starego człowieka, jakim był Akakij Akakijewicz?*

– Przede wszystkim bohater Gogola sam jest dzieckiem. Cała jego konstrukcja opiera się na pewnym rozszczepieniu, na kontraście: dziecko – człowiek dorosły. Przy tym te dwie osobowości, dwie dusze tkwią w tym człowieku jednocześnie. Akakij Akakijewicz wypowiada u Gogola takie słowa: *Przestańcie. Czemu mnie krzywdzicie?* [3] Otóż, dorosły człowiek w Rosji nie powie: *Zacziem mnie obiżajetie* (*krzywdzicie*). Akakij Akakijewicz jest człowiekiem dorosłym, ale wyraża się jak dziecko. U Puszkina w *Borysie Godunowie* prawie takie samo zdanie wypowiada „jurodiwyj". Skarży się on tam do cara: *Car, Nikołku-ditia* (mówi o sobie w trzeciej osobie) *obiżali* – *...Nikołkę, dziecko krzywdzili*. Trzeba mieć taki słuch jak Puszkin, aby to uchwycić. Gogol z pewnością czytał to zdanie Puszkina, a może użył takiego zwrotu podświadomie. Także miał genialny słuch literacki. W każdym razie, te

dwie postaci, „jurodiwego" i Akakija Akakijewicza, połączyło jedno słowo: „obida" – „krzywda".

– *Proszę mi wybaczyć, że nie daję panu spokoju i dość natrętnie będę się starał zaspokoić ciekawość. Interesuje mnie bowiem związek, jaki zachodzi między życiem autora a jego twórczością. Mam nadzieję, że nie uzna pan za nietakt, gdy poproszę o szczere wyjaśnienie tego, co w dzieciństwie stało się dla pana czymś porównywalnym z doświadczeniami bohatera Gogola. Jakie to były wydarzenia?*

– To nawet nie chodzi o wydarzenia, lecz raczej o pewien stan permanentny, o nieustanne oczekiwanie na to, że za chwilę ktoś może urazić moje uczucia, obrazić mnie, poniżyć. Jestem z pochodzenia Żydem. Sądzę, że wielu Żydów mieszkających w Rosji miało po wojnie uczucie przebywania w mikrogettcie. Każdy przechodzień był rodzajem takiego mikrogetta. To była jakaś próba samoograniczenia, samozamknięcia w sobie, odgraniczenia od innych. Tak u nas było. Dopiero teraz zaczyna się o tym mówić. Dawniej zwykło się traktować przejawy nacjonalizmu i szowinizmu jako coś wyjątkowego, co mogło się zdarzyć w szczególnych sytuacjach. Tymczasem było to zjawisko dość powszechne, odczuwane na co dzień, wywodzące się z określonej polityki państwa i partii w sprawach narodowościowych. Wywoływało to przeżycia traumatyczne, które zachowały się na trwałe w pamięci.

– *Prawdopodobnie identyczne odczucia towarzyszyły także osobom innych narodowości – Polakom, Litwinom, Tatarom, Niemcom nadwołżańskim czy Czeczenom, wszystkim, którzy nie mieścili się w schemacie sowiecko-rosyjskim i byli określani mianem „nacmanów".*

– Jako Żyd patrzę na to, oczywiście, ze swojego punktu widzenia. Często wspominam z dzieciństwa różne historie, które wówczas się zdarzały, a zdarzały się i mnie, i mojemu bratu, i znajomym. Jakieś nawet drobne historie, które jednak mogły zakończyć się tragicznie, śmiercią, a były związane np. ze śmiercią Stalina, ze sprawą lekarzy w latach 1952-1953. Nawet mnie, a miałem wówczas zaledwie jedenaście lat, spotkały różne nieprzyjemności. Kiedy oskarżono grupę lekarzy pochodzenia żydowskiego, opiekujących się Stalinem, o spisek przeciwko jego życiu, niejednokrotnie w szkole czy na podwórku starano się mnie, dziecko jedenastoletnie, zmusić różnymi aluzjami, półsłówkami, a czasem nawet wprost, bez żadnego kamuflażu, do tego, abym, jako Żyd, czuł się winny śmierci Stalina. Uczęszczałem do kółka zainteresowań, w którym można było się uczyć rysować; kółko to istniało przy Ośrodku Doskonalenia Nauczycieli – zapisał mnie tam szkolny nauczyciel rysunków. W czasie gdy rozdmuchiwano sprawę lekarzy, skłoniono mnie, żebym stamtąd odszedł. Właściwie trudno powiedzieć, że mnie wyrzucono, nikt mi nie powiedział wprost: *wynoś się!* Po prostu powiedziano mi, że się źle uczę. Dla dziecka było to bardzo bolesne, bo akurat w tym czasie uczyłem się bardzo dobrze, nie miałem ani jednej trójki. Więc był to wstrząs – konieczność odejścia z kółka z powodów, które początkowo były niejasne, a z czasem zaczynały się w świadomości rozjaśniać. Poczucie, że jest się obcym i prześladowanym, staje się przeżyciem o wiele bardziej bolesnym w dzieciństwie niż w wieku dojrzałym. I to był jakby pierwszy etap mojego dochodzenia do Gogola, do Akakija Akakijewicza. Drugi etap był związany z lekturą utworów autora *Szynela*. Na szczęście nikt nam, dzieciom, nie odbierał możliwości czytania. Na tym samym podwórku, na którym mijało moje dzieciństwo, wieczorami czytało się książki, korzystając ze światła, które

dochodziło z okien fabryki znajdującej się na naszym podwórku. Siedzieliśmy na drewnianych klocach i w świetle padającym od fabryki czytaliśmy... Tak, czytaliśmy właśnie Gogola. Było w tym coś niesamowitego, fantastycznego.

– *Dlaczego akurat Gogola?*

– Dlatego, że to budziło strach, a dzieci lubiły słuchać rzeczy strasznych. To był *Wij*. Opowieść rzeczywiście budząca dreszcz grozy – prawdziwy horror. Dzieci niesłychanie lubiły czytać tę opowieść. Same sobie organizowały strach. Jest to bardzo charakterystyczne dla dzieci. Była to zabawa, a jednocześnie było to coś niesłychanie potrzebnego dzieciom, i nie tylko dzieciom, także każdemu człowiekowi – wychowanie przez szok, przez wstrząsy, potrzeba czegoś takiego widocznie głęboko tkwi w naturze ludzkiej, a może w ogóle jest częścią przyrody, która nas otacza. Mówi się, że najsilniejszy szok przeżywa dziecko w momencie swoich narodzin. Pamięć nasza nie utrwala tego w świadomości, ale podobno zapada to jednak głęboko w psychikę, w podświadomość. Podobno im silniejszy jest ten szok, tym łatwiej można później uporać się z innymi szokami, których ciągle dostarcza życie. Pociąg do tego, co straszne, jest nieodłączny od naszej natury. U dzieci często rodzi się pragnienie, by nocą pójść na cmentarz. Dlaczego? Wszystkie dzieci odczuwają tego rodzaju potrzeby. Pójść na cmentarz, by przestraszyć umarłych?

– *A czy samo życie nie budzi strachu?*

– Tu chodziło o dzieci. Dzieci jeszcze tego nie rozróżniają. Życie jest tylko życiem i nie budzi w dzieciach takiego przerażenia. To, co mnie i innym dzieciom zdarzało się w życiu, oznaczało zniewagę, krzywdę, dawało poczucie niesprawiedliwości, której dziecko nie potrafi wybaczyć, ale nie wydawało się straszne. Co innego, gdy się o czymś czyta, co jest straszne. Okazuje się, że najstraszniej jest wtedy, gdy się czyta o czymś, co budzi przerażenie. Lektura działa sugestywniej niż życie.

Czytanie Gogola

– *Jak to konkretnie było z tym czytaniem „Wija" Gogola nocą na podwórku?*

– Normalnie, czytaliśmy na głos. Może to zabrzmieć dziwnie, ale w tamtych strasznych czasach wydano dzieła zebrane Gogola, z komentarzami, przypisami... Gogola czytaliśmy w dziwnych warunkach. Dziwne było światło padające od fabryki, którą mieliśmy za naszymi plecami i z której dochodził szum, a właściwie głośny hałas maszyn. Robiono tam przędzę z jakiejś brudnej waty i ta przędza także była brudna, nie wiem, gdzie ją wysyłano i do czego służyła. Jedna rzecz była dla mnie w tej fabryce straszna – warsztat przędzalniczy, maszyna o długości chyba dwudziestu metrów, maszyna, która przędła i nawijała przędzę na tekturowe motki. Przez cały czas, dzień i noc – pracowano na trzy zmiany – słychać było nieustanny i dość przykry stukot tej maszyny. Do dziś pamiętam każdą fazę ruchu i rytm, także dźwiękowy – rytm, w jakim pracowała. Przy warsztacie było zawsze kilka robotnic, one także poruszały się, wykonywały stałe gesty w określonym rytmie. Przez cały roboczy dzień. Co było w tym strasznego? Ów moment, kiedy przerywała się nić i robotnica musiała zdążyć ją schwytać. Obserwowałem to przez okno fabryki. Jak robotnica wygina się nad tą straszliwą, szalejącą w huku, stukocie i w nieprzerwanym ruchu maszyną, by połączyć pękniętą nić. Miałem wrażenie, że kobieta w jakiś czarodziejski sposób wydłuża się, rozciąga się wzdłuż swojego wzrostu, by

chwycić nić – a wszystko to było widoczne w bladym świetle słabych żarówek. Dopiero później czytałem mitologię, czytałem o nici Ariadny. To wszystko – świadomość mitu – było później. Ale ten mit, który wchłaniałem, patrząc przez okno fabryki, był silniejszy od mitu greckiego. I o wiele straszniejszy, ponieważ w tę nić był wpisany los widzianych przeze mnie robotnic. To już nie był mit, ale gorzka rzeczywistość. Pachniało smarem do maszyny zmieszanym z zapachem brudnej przędzy. I w tej duchocie pracowały kobiety. A myśmy siedzieli, czytając Gogola. Oto jaki obraz udało mi się panu opisać. I kiedy pracuję nad *Szynelem*, wspominam właśnie ten obraz. A czytam Gogola tylko po to, żeby się pośmiać i żeby się zachwycić jego poczuciem humoru. Można się tym tylko zachwycać, nie wolno naśladować. Czasem czytam fragmenty Gogola przyjaciołom, aby podzielić się z nimi zachwytem. Ale robiąc film według Gogola, wspominam dzieciństwo i światło, które było tam, na podwórku, gdy późnym wieczorem czytaliśmy książkę na głos. I to mi daje bardzo dużo. Jest to jakaś popielatość zmieszana z żółtopomarańczowym światłem. A film jest czarno-biały.

– *Czy pan sam chciał, żeby „Szynel" był filmem czarno-białym, czy też zadecydowały o tym inne względy?*

– Sam tak chciałem. Nie chciałem używać taśmy barwnej. Oczywiście, jeśli mógłbym dysponować jakąś wyrafinowaną, subtelną taśmą, która dokładnie oddawałaby gradację i odcienie barw, a później przy robieniu kopii pierwotny rezultat mógłby być zachowany, wówczas zdecydowałbym się na zrobienie filmu barwnego. Ale wiem, że jest to niemożliwe, dlatego wolałem wybrać taśmę czarno-białą. Taka była moja przygoda z Gogolem. Ciekawe mogłoby się okazać spotkanie z rówieśnikami, z którymi razem przeżywaliśmy w dzieciństwie czytanie Gogola. Czy oni to pamiętają? I jak im się ta przygoda utrwaliła w pamięci?

– *Związki między autentycznym przeżyciem twórcy a wizją ekranową są zawsze dość pokrętne. Impuls przychodzi z rzeczywistości, z własnego życia reżysera, z jego dzieciństwa, ale przyczyny takiego, a nie innego stanu ducha inne były w życiu, a inne są w realizowanym filmie. W filmie podąża pan za Gogolem, chociaż nastroje mogą być podobne: w pana wspomnieniu i w opowiadaniu Gogola. Jednak konkret jest inny, co innego wywoływało poczucie krzywdy bohatera Gogola, a co innego raniło wewnętrznie pana...*

– Warto w tym momencie przypomnieć historię sztuki europejskiej. Wszystko ma tam bezpośrednie odniesienie do Biblii, można nawet powiedzieć, że jest prostą ilustracją tego, co się zdarzyło na kartach Biblii – oczywiście, celowo upraszczam, aby osiągnąć jasność wywodu. Bosch będzie malował Chrystusa niosącego krzyż i Breughel także. Każdy z nich – przyjmijmy terminologię filmową – posłuży się inną wielkością planu. Bosch to zbliżenie. Niesienie krzyża jest dosłownie wciśnięte w ramę. Wszystko krzyczy, zdaje się nam, że słyszymy straszliwy zgiełk tłumu, wrzask, że tłum kipi, wrze... A pośród tego tumultu widzimy znieruchomiałą twarz cierpiącego Chrystusa. Cała reszta jest w ruchu, kłębi się. Breughel natomiast to plan ogólny i to do tego stopnia, że na obrazie jest tylko ogólny widok Golgoty. Chrystus jest prawie niewidoczny, znajduje się na trzecim planie – zdarzenie, które rozgrywa się w potoku powszedniego życia. Breughel to wielki filozof. Podobnie jak Golgotę przedstawia także spis ludności w Betlejem. Gdzieś tam, na dalszym planie, jest Maria, zagubiona w tłumie. Lubię Breughla szczególnie za sposób rozpracowania gry życia i postaci osadzonej w samym środku tego życia. Oto miejsce,

gdzie odbywa się spis ludności. Stoją ludzie, wyjmują z kieszeni sakiewki – widocznie trzeba było wnosić jakieś opłaty. Rozmawiają, coś sobie wzajemnie opowiadają, może się sprzeczają... Toczy się codzienne życie. I gdzieś tam, w tym chaosie, jest kobieta ciężarna – jedzie na osiołku, wśród beczek chyba z winem, beczek przysypanych śniegiem. I to wszystko. Zwyczajne zdarzenie. Breughel poszukuje autentyzmu, zależy mu na historycznej wierności, niczego nie idealizuje. Podobne podejście cechuje Rembrandta. Wszystko u niego to jakby ręce w ziemi, jakby prosto od kopania ziemi podszedł do sztalug, ledwie tylko wytarłszy dłonie – taka jest u niego siła prawdy. Dlaczego to mówię? Dlatego, by wskazać, że podejście do tematu każdego z tych malarzy jest inne, niemal przeciwstawne, nawet jeśli zajmują się taką samą historią. Chciałbym podchodzić do filmu wywodzącego się od opowiadania literackiego nie jak do ekranizacji. Niech pierwowzorem będzie chociażby rozdział z Biblii. Od razu zmienia mi się podejście do niego. Powinienem wykorzystywać swoje własne życie, ale jednocześnie powinienem znać bardzo dokładnie historię biblijną, którą potraktowałem jako pierwowzór literacki i punkt wyjścia dla filmu. I wówczas następuje osobliwe połączenie, mam pewność, że nie unicestwię Gogola, nie będę starał się go przechytrzyć, nie będę wybiegał naprzód. Będę w dalszym ciągu czytał Gogola, ale będę się posługiwał własnym życiem, zdarzeniami, które przytrafiły mi się osobiście. Dzięki temu zdarzenia filmowe będą o wiele prawdziwsze niż wówczas, gdybym starał się zdanie po zdaniu Gogola przenieść do filmu i przekształcić w obraz filmowy. Uważam, że należy bardzo daleko odejść od pierwowzoru i podporządkować się swoim własnym przeżyciom. Wówczas uda się dojść znacznie bliżej do Gogola, niż gdyby próbowało się podążać za nim niewolniczo.

Bajka nad bajkami

– Związki sztuki i życia. Związki szczegółu, konkretu zaobserwowanego w życiu, z uogólnieniem. W „Bajce nad bajkami" jest scena tańca, który nagle zostaje przerwany. Przerwany taniec jako symbol rozłąki spowodowanej wojną. Skąd się w panu pojawił taki obraz, czy był związany z czymś zaobserwowanym w życiu? Czy też ta scena była wynikiem abstrakcyjnego myślenia i działania wyobraźni?

– To bardzo dziwne. Tej sceny nie było ani w scenariuszu, ani w scenopisie. Chociaż był tam temat wojny. Ale najważniejszy był temat związany z okresem powojennym: rok 1945. Ta scena natomiast pojawiła się dopiero w czasie pracy nad filmem, jakieś trzy–cztery miesiące po rozpoczęciu zdjęć. Dlaczego się pojawiła? Nie wiem. Pamiętam jedynie, jak się rozwijała. W dzieciństwie chodziłem do parku, a w parku była strzelnica, takie miejsce, gdzie ludzie przychodzili dla rozrywki. Szalenie – jak to później sobie rozpamiętywałem – podobała mi się tam ściana, do której były przymocowane różne figurki zwierząt, jak zabawki; ściana była cała w bliznach, poprzestrzelana kulami. Jeśli byłoby to możliwe, wyrąbałbym dzisiaj chętnie tę ścianę i wstawił w ramę niczym obraz. To rzeczywiście było dzieło sztuki stworzone przez życie. Najpierw ściana była świeżo odmalowana, piękna, a później w ciągu iluś lat poddawała się działaniu czasu. Na początku sezonu malowano ją, następnie przez całe lato farba odpryskiwała od uderzeń kul, pokrywała się kurzem, później znów nakładano nową warstwę farby, często innego koloru i cały proces rozpoczynał się od początku, a w rezultacie ściana uzyskiwała

niezwykle bogatą fakturę. Była to swoista estetyka. Kiedy rozmawiałem ze scenografem, objaśniając, jaki efekt chciałbym uzyskać, opisywałem właśnie strzelnicę i tę ścianę, która cała była w bliznach od kul. Słuchaj, mówiłem, jeszcze nie wiem, jaka to będzie scena, ale oni, bohaterowie tej sceny, powinni być niczym figurki na tarczy strzelniczej, powinni mieć taką fakturę jak tamta ściana, ponieważ wszyscy oni byli już skazani na śmierć. Co więcej, gdy poszedłem do archiwum kroniki filmowej, to, co tam zobaczyłem, umocniło mnie w moim przekonaniu. Nawiasem mówiąc, początkowo nie chciano mi pokazać żadnych materiałów kronikalnych i usiłowano po prostu wyrzucić, zwracając się do mnie opryskliwie. Po co wam to? Co tam chcecie zobaczyć? Robicie przecież film animowany, więc po co wam zdjęcia kronikalne? To nie dla was. Więc tłumaczyłem: muszę się dowiedzieć wielu rzeczy, muszę zobaczyć, jak wyglądał podczas wojny wagon kolejowy, jak byli ubrani ludzie, muszę to wszystko zobaczyć, żeby wiedzieć, co jak wyglądało, żeby nie popełnić błędu. Wreszcie pokazano mi te dokumenty. I co zobaczyłem? Dano mi jakieś fragmenty, być może nie skatalogowane, z filmu dokumentalnego pokazującego pierwszy okres po wybuchu wojny i przygotowania do walki. Szli młodzi ludzie w marynareczkach, w białych koszulkach, z czapeczkami na głowie, szli z drewnianymi karabinkami w dłoniach, na ćwiczenia. Ci ludzie mieli za chwilę walczyć ze straszliwym przeciwnikiem, takim, z którym walka prawdopodobnie w ogóle była niemożliwa. Więc z drewnianymi atrapami karabinków biegli, później padali na ziemię i jakby strzelali, potem znów podrywali się, biegli do przodu, znów padali i udawali, że strzelają. Następnie dano im armatę i pokazywano jak tę armatę ustawiać, jak ją obracać i nakierowywać na cel. I znów ci młodzi udawali, że strzelają. Tym razem z armaty. Wreszcie, z pieśnią na ustach, wracali do koszar. To był film, który pokazywał przygotowywanie młodych ludzi do walki, uczenie ich wojennego rzemiosła. Wkrótce mieli ruszyć na swój pierwszy bój. Do ćwiczeń nie dano im nawet prawdziwych karabinów, bo ich nie miano; na pięciu zmobilizowanych przypadał na początku wojny jeden karabin. Było też w tych dokumentach ujęcie pokazujące żołnierzy jadących pociągiem na front... Mięso armatnie... Jechali, żeby dać się zabić. Można by właściwie zrobić film o wojnie składający się jedynie z dwóch ujęć. Pierwsze pokazywałoby horyzont wraz z unoszącymi się smugami czarnego dymu i biegnące ku horyzontowi szyny kolejowe, po których oddala się pociąg z żołnierzami. Drugie ujęcie to ten sam pociąg, powracający, wypełniony rannymi. Oto cały obraz naszej wojny, przynajmniej do roku 1943. Zobaczone w archiwum ujęcie z żołnierzami jadącymi na front wzięliśmy do naszego filmu, poddaliśmy je odpowiedniej obróbce i umieściliśmy między ujęciami rysowanymi.

– *Wróćmy jednak do początku pańskiego wywodu. Mówi pan do scenografa...*

– ... mówię więc do scenografa, do mojej żony Franczeski: obraz powinien być taki jak te figurki na strzelnicy. Oczywiście, można było wszystko w tej scenie zamienić w strzelnicę, ale byłaby to jednak scena z innego filmu. A mnie chodziło tylko o pewną tonację. Chciałem także, by ruchy nie był płynne, by nie było w nich miękkości, by były szarpane, takie, jakimi mogłyby się poruszać tamte figurki na ścianie w strzelnicy. Jeśli chodzi o plastyczną stronę tego ujęcia, o rodzaj światła, to długo zastanawiałem się, jak to wszystko zrobić, i znów przypominałem sobie ów park, do którego chodziłem w dzieciństwie. Pośrodku parku stała wielka rzeźba Stalina z czerwonawego granitu. Była błyszcząca, wypolerowana, wyłaniała się z postumentu jak olbrzymia fala – Stalin stał z wyciągniętą do góry ręką, a drugą

ręką przytrzymywał połę szynelu podwiewanego jakby przez wiatr. Pomnik stał wśród wysokich drzew i sięgał prawie ich wierzchołków. Takie pomniki były wszędzie, nad kanałem Białomorskim, wszędzie, w całym kraju... Pierwsze, co mi przyszło do głowy, to pomysł, że przecież ten pomnik, po rozpoczęciu wojny, mogą ludzie zabudowywać deskami. Zacząłem nawet rysować, ale zaraz stwierdziłem, że to nie jest pomysł dla mnie, że jest mi to obce, że jest w tym coś z plakatu. Zawsze pojawia się w mojej wyobraźni wiele ujęć, obrazów, które po chwili okazują się niepotrzebne, nie z tej bajki... Pamiętam, że ostateczny pomysł ujęcia przyszedł mi do głowy, gdy szedłem późnym wieczorem, a było to na wsi, gdzie wynajmowaliśmy z żoną i dziećmi daczę, ulica była pusta i paliła się tylko jedna latarnia, wszystko wokół było pogrążone w ciemności. Przede mną szła kobieta, która, jak ja, wysiadła przed chwilą z autobusu. Widziałem przed sobą krąg świetlny, który dawała lampa latarni. I kobietę, która przybliżała się do tego kręgu. Widziałem, jak jej kontur staje się coraz ostrzejszy. Potem kobieta weszła w krąg świetlny, pod lampę, zobaczyłem, jak światło prześlizgnęło się po jej sylwetce, jak przez moment oświetliło ją całą i jak po chwili kobieta przekroczyła krąg i zniknęła w ciemności. Przyszedłem do domu, obudziłem żonę i mówię jej: mam już ujęcie, wystarczy je tylko zrobić. Natychmiast usiadłem, by zapisać i rozrysować na poszczególne kadry całą scenę, z której od razu wypadło to, co okazało się zbyteczne. Pozostał tylko ów symboliczny słup i step – żeby posłużyć się przykładem z tego, co pan mi kiedyś opowiadał o podróży Daniela Szczechury na Ukrainę.

– *Naszym czytelnikom należy się wyjaśnienie. Otóż, chyba w roku 1957, gdy zaczęła się polityczna odwilż, Danielowi Szczechurze udało się pojechać do Związku Radzieckiego. Chciał odnaleźć rodzinę i zobaczyć, co się z nią dzieje. Po powrocie pytam go: i co? jak tam wygląda? A on mi odpowiada: jechałem pociągiem, wyglądam przez okno, patrzę – stoi słup telegraficzny, a wokół step pusty aż po horyzont; zająłem się lekturą i po godzinie czy dwóch jazdy znów patrzę przez okno, a tam – słup i step aż po horyzont. Opowieść Szczechury to przykład syntezy przez skrót obrazowy. Pojawia się pytanie: co jest siłą artysty? Jego wyobraźnia czy umiejętność patrzenia na rzeczywistość i dostrzegania w niej tego, czego inny człowiek nie potrafi dostrzec? Albrecht Dürer zwykł mawiać, że najlepszą nauką rysunku jest przyglądanie się życiu.*

– Jest takie powiedzenie: patrzeć i nie widzieć. To ułomność wielu ludzi. Umieć patrzeć! To dar niezwykły. Gdy myślę o tym, przypomina mi się Siergiej Paradżanow. Z najprostszej rzeczy umiał stworzyć poezję. Jak on potrafił patrzeć! I zmyślać. Potrafił – jak sam mówił – zmyślać prawdę.

– *W tym momencie, pamiętając, że nie wszyscy nasi czytelnicy widzieli „Bajkę nad bajkami", nie mogę się oprzeć pokusie opisania jednej sekwencji tego filmu, sekwencji, o której „kulisach realizacyjnych" przed chwilą pan opowiadał. W filmie wygląda to mniej więcej tak. Mały wilczek bawi się kołysząc na pedale starej maszyny do szycia Singera. Jest jesień. Wilczek widzi krąg cienia pod drzewem, a w tym kręgu jeden żółty, suchy liść. Głos zza kadru nuci cicho kołysankę. Pejzaż przemienia się w zimowy (wspomnienie?). Kobieta podsyca ogień w palenisku, a w blasku ognia grzeje się wilczek. Mruczando kołysanki przechodzi w melodię popularnego tanga, które w Polsce nosi tytuł „Ta ostatnia niedziela". Jest lato. Pod zawieszoną na słupie lampą, w kręgu jej światła, tańczą pary na podwórku; przed domem stoi długi stół, a na jego białym obrusie widać lampę naftową, butel-*

ki szampana. Wiatr lekko porusza obrusem. Pary tańczą tango, w dźwięk melodii wdziera się trzask, jak z pękniętej płyty. Za każdym trzaskiem kolejnej kobiecie znika, jakby wyrwany z ramion, partner, aż wreszcie, choć ciągle jeszcze słychać dźwięk tanga, w kręgu światła lampy zostają tylko kobiety. Pomiędzy nimi przechodzą, jak zjawy, żołnierze w chełmach i pelerynach, z karabinami na plecach. Wiatr silniej targa białym obrusem. Żołnierze odchodzą w deszczu w dal, oświetleni światłem lampy. Deszcz zamienia się w śnieg, a żołnierze znikają w dali. I nadal słychać tango. Kobiety stoją, a w melodię tanga wdziera się stukot kół pociągu; światło z okien pędzącego pociągu oświetla na mgnienie oka sylwetki kobiet. Z głębi kadru napływają, niesione wiatrem, trójkątne koperty z zawiadomieniami o śmierci mężów, narzeczonych, ojców... Rytm pociągu, rytm świateł, sylwetek ludzkich i cieni, rytm nadlatujących listów i rąk kobiet sięgających po listy... Wiatr jeszcze silniej szarpie obrusem. W świetle rytmicznie kołyszącej się lampy ulicznej, rzucającej raz światło, raz cień, pojawiają się, także rytmicznie, coraz to nowe teksty fragmentów listów. By po chwili ustąpić obrazowi statycznemu: lampa uliczna, w jej krąg światła wchodzi samotna kobieta, światło prześlizguje się po jej sylwetce, przez moment oświetla ją całą i po chwili kobieta przekracza krąg i znika w ciemności. Słychać cichą melodię tanga „Ta ostatnia niedziela". Wiatr porywa biały obrus i unosi w górę niczym liść. Ze stukotem przejeżdża pociąg towarowy na front, pęd powietrza porywa za pociągiem zżółknięty, pojedynczy liść, który niesiony wiatrem długo leci w powietrzu, nocą, przy odgłosie stukotu kół, który stopniowo przechodzi w spokojną melodię. Liść powoli opada, widzimy jego odbicie, które styka się z prawdziwym liściem na tafli pogrążonego w mroku stawu czy kałuży, a gdy kręgi wodne się uspokoją, w tafli wody mignie ledwo widoczne odbicie wilczkowego pyszczka. Kobieta podsyca ogień w piecu, obok siedzi wilczek. Mam świadomość, że opisałem tę sekwencję jak naturalistyczną historię fabularną, trzeba jednak pamiętać, że ma ona swój specyficzny wyraz plastyczny i poetycki, bliski grafice i malarstwu, a nie filmowi aktorskiemu.

Światło i cień

– *Cofnijmy się jeszcze do pana wspomnień. Opowiadał pan o długim warsztacie przędzalniczym, który w dzieciństwie obserwował pan przez okno fabryki. O rytmicznym ruchu i dźwięku towarzyszącym pracy warsztatu i obsługujących go kobiet. Jaki ślad pozostawił ten obraz w pana filmie? I w którym?*

– Już sama faktura świetlna tej sceny, charakterystyczna dla czasu wojny, wpłynęła na ton obrazu, który chciałem uzyskać. Nie znam światła Gogolowskiego. W *Newskim Prospekcie* Gogol opisuje światło nocnego, wieczornego Newskiego Prospektu. Czytając ten fragment, powiedziałem do przyjaciół: opis jest nieprawdziwy, takiego światła nie było, pisarz je stworzył na użytek opowiadania. A Gogol pisał: *Długie cienie snują się po murach i po bruku, głowami sięgając nieomal Mostu Policyjnego*[4]. Kiedyś spacerowaliśmy po ulicy, stał samochód, kierowca uruchomił silnik, zapaliły się długie światła, a przed samochodem stał jakiś mężczyzna. Jego cień wydłużył się do kształtów monstrualnych. Oto światło Gogolowskie – wykrzyknąłem! A przecież w czasach Gogola nie było samochodów. Pisarz takie światło wymyślił. Światło od ówczesnych latarni było rozproszone. Efekt z opowiadania Gogola jest efektem światła silnych reflektorów, znajdujących

się nisko, prawie przy ziemi. Lampy uliczne były wysoko, nie mogły dawać takich długich cieni. Również latarnie noszone dla oświetlenia sobie drogi nie mogły dawać takich cieni, ich światło także było rozproszone, gdyż były zawsze przesłonięte rogożą. A jednak pewnego razu zobaczyłem światło jak u Gogola, bez reflektorów. Zobaczyłem to w mieszkaniu, przy płonącej świecy, gdy wyłączono elektryczność. Wtedy właśnie było widać ten straszliwy, diabelski cień. Pomyślałem, że Gogol zobaczył Newski Prospekt w sposób osobliwy, że patrzył na niego, jak mógłby patrzeć jedynie Pan Bóg. Patrzył na Prospekt z góry, jakby umieścił go w pudle domowego teatrzyku, gdzie figurki wyobrażające ludzi były oświetlone światłem świecy. To był teatr. Teatr Gogola. Pisarz to światło sam stworzył.

– *To był wyraz pewnej filozofii, osobliwego spojrzenia na świat i na obecnego w nim człowieka. Można jednak potraktować takie zobaczenie Newskiego Prospektu przez Gogola jako swoiste spojrzenie filmowe. Jak z filmu animowanego, kukiełkowego. Teatr kukiełek. Kino kukiełek. Czy nie kusiło pana pójście tym właśnie tropem, gdy zaczynał pan myśleć o filmie inspirowanym „Szynelem" Gogola?*

– Nie. Mówiłem już. Nie należy mechanicznie przenosić pomysłów z literatury, nawet jeśli to, co wymyślił pisarz, wydaje się bardzo filmowe. Kiedy mówię, jak Gogol zobaczył główną aleję petersburską i ludzi na niej, nie mam zamiaru tworzyć ilustracji. Ilustrację można stworzyć bardzo łatwo. Będzie jednak płaska i trywialna. Wróćmy do światła świecy. Jeśli nocą zapalimy świecę, to zobaczymy, jak światło zaczyna tańczyć, hulać. I właśnie takie światło, takie jego pulsowanie i drżenie trafiło u Gogola na Newski Prospekt. Gogol pisze że lampy zostały zapalone jakby przez samego Boga. Lub przez szatana. Zdaje się, że u Gogola diabeł zapalił światło. Tak, to był diabeł! [5] Wszystko jest nie z tego świata, wszystko jest nierealne. Pewnego razu do mojej pracowni, gdzie wszystko było przygotowane do dalszej pracy nad *Szynelem*, przyszli znajomi. Oprowadzałem ich po pracowni i mówię: *Patrzcie, oto jest kino.* Pracownia – w której, wypełniając niemal całe pomieszczenie, stało urządzenie skonstruowane przeze mnie z różnych krzyżujących się listw, prętów, ramion, drewnianych i metalowych, urządzenie, w które wmontowana była kamera pozwalająca na robienie poklatkowych zdjęć – była pogrążona w ciemności, paliła się tylko jedna, maleńka żarówieczka sygnalizacyjna. Zanikło poczucie przestrzeni. W takiej sytuacji nie wiadomo, co jest daleko, a co blisko. Ale czuje się, że ta przestrzeń istnieje, trwa w ciemności. Zapalam nagle światło. Od razu widać jakieś skrzynki, gwoździe, krzywe deski, trzonki, szmaty. Gaszę światło. Jakaś niezwykła tajemnica pojawia się natychmiast. Na tym polega kino.

– *Czy mógłby pan teraz opowiedzieć, jak powstawał, jak nabierał ostatecznych kształtów film „Jeżyk we mgle"? Bohaterem filmu jest mały jeż. Przedstawiona sytuacja jest bardzo konkretna, a jednocześnie jest metaforą czegoś ważnego w życiu dziecka, w życiu człowieka, który czegoś poszukuje, przedziera się przez mgłę, by zobaczyć coś tajemniczego, dotrzeć do tajemnicy i piękna.*

– Film powstał według bajki Siergieja Kozłowa, bardzo dobrego pisarza, uprawiającego twórczość dla dzieci. Po zobaczeniu mojego pierwszego filmu zadzwonił do mnie – nie znaliśmy się jeszcze – i następnie przyniósł mi kilkadziesiąt swoich bajek, proponując zrobienie filmu z którejś z nich. Bez wahania wybrałem *Jeżyka we mgle*. Ale dlaczego? Trudno mi powiedzieć. W filmie jest wiele scen, których u Kozłowa w ogóle nie było. Bajka wydała mi się interesująca nie ze względu

na przedstwioną w niej sytuację. O sytuacji wcale wówczas nie myślałem. Należę do reżyserów, których nie pociąga akcja i jej rozwój. Literatura akcji mnie nudzi. Bajka Kozłowa zaciekawiła mnie nie ze względu na to, co w niej było, ale na to, co ona we mnie wywołała, co ja sam poczułem w związku z lekturą. To był rok 1975, może 1974. Przeczytałem *Jeżyka we mgle* i nagle ujrzałem w wyobraźni wieś, drogę, a drogą do wsi szło stado krów. Przy tym nie było widać nóg, a kiedy patrzy się tylko na grzbiety, od tyłu, wydaje się jakby płynęła rzeka. Tumany kurzu wzbijają się do góry, kiedy w letni wieczór, po znojnym dniu, krowy wracają z pastwiska. Słychać szum drobiących kopyt i porykiwanie ocierających się o siebie zwierząt, krzyki gospodyń, które przywołują każda swoją muckę, w powietrzu czuje się zapach mleka zmieszany z pyłem drogi. Krowy biegną, rozbiegają się po gumnach, kołysząc biodrami spieszą do siebie i cieszą się jak małe szczenięta. Taki ukazał mi się obraz. Samo życie. Po chwili zobaczyłem jeszcze coś innego. Pogrążony w mroku skraj wsi, jakby wieś zasłaniała tu czerwony blask ukrytego już za horyzontem słońca. Właściwie nie było żadnego obrazu. Tylko dźwięk. Ryczącej krowy. Nic więcej. Nie wiem, jak się zrodziły te obrazy, skąd się wzięły. Nie potrafię sobie tego objaśnić.

– *W dodatku nie wykorzystał pan w filmie tych obrazów, które wówczas powstały w pana wyobraźni i które przecież zadecydowały o tym, że postanowił pan zrobić ten przepiękny film – „Jeżyka we mgle".*

– To już zupełnie inna sprawa. Zresztą, wówczas zrobiłem najpierw *Żurawia i czaplę*. Bajkę Kozłowa odłożyłem na później. A kiedy zaczęła się już praca nad *Jeżykiem*, najmniej ważne wydało mi się to, jak się rozwija akcja, w którą jest uwikłany bohater, maleńki jeż. Znów, nieoczekiwanie, naszło mnie wspomnienie z dzieciństwa. Przypomniałem sobie wtedy ulicę, na której mieszkałem. Był październik, zaczynała się zima, bezśnieżna – był tylko mróz i lód. Kiedy nie ma śniegu, robi się zawsze jeszcze zimniej, ziemia bardziej kamienieje. Śnieg wtedy tylko poprószył, bardzo suchy, sypki, toczył się po bruku, gnany wiatrem, jak sól. Nagle, nie wiadomo skąd pojawił się liść, suchy i sztywny od mrozu. Dobrze pamiętam, jak go wlokło po jezdni, jak się czepiał bruku, niczym ktoś żywy. Takie obrazy z dzieciństwa podsunęła mi pamięć. I właśnie zmarznięty liść stał się jednym z motywów filmu, ale innego. Wykorzystałem go, jak już wspomniałem, w *Bajce nad bajkami*, w filmie, który powstał po *Jeżyku we mgle*. Taki jest typ mojej pracy. Pod względem produkcyjnym, przemysłowym trudno tu mówić o profesjonalizmie. Kiedy coś zaczynam, to nawet nie wiem, czy w końcu uda mi się rzecz doprowadzić do końca, czy powstanie film. Moja praca często nie ma żadnych konsekwencji, jest spontaniczna. Odczucia, wspomnienia, strumień obrazów... Kiedy zaczęliśmy zdjęcia do *Jeżyka*, było już wiele gotowych elementów, ale ciągle nie mieliśmy narysowanego głównego bohatera. To paradoks. Może pan sobie wyobrazić moje zdenerwowanie i strach. W historii animacji, w różnych krajach, było już do tego czasu mnóstwo postaci jeży. Jaki będzie mój? Wiedziałem tylko, że będzie inny od tamtych, bo tamte nie miały według mnie żadnej wartości artystycznej, należały do animacyjnej bieżączki, do „multiażki", jak ja to nazywam po rosyjsku. Zdjęcia rozpoczęte, kamera stoi, dekoracja gotowa, a ja ciągle nie wiem, jak ma wyglądać bohater, nie wiem nawet, czy w ogóle potrafię go wymyślić. Pamiętam, siedzieliśmy z żoną bezradni, nie nam nie przychodziło do głowy, jakby się wszystko sprzysięgło przeciw nam. Zacząłem okropnie krzyczeć, jak wariat. Nagle Franczeska narysowała jeżyka. I to był właśnie on.

– Ciekawe jest, jak to wszystko u pana się na siebie nakłada. Inspiracja, jakieś wspomnienia, obrazy, które pojawiają się w wyobraźni w związku z filmem, ale do filmu nie wchodzą, natomiast uruchamiają dalsze skojarzenia, doprowadzając do rezultatów filmowych...

Jak w kokonie

– Zawsze mam wrażenie, jakbym układał mozaikę. Najpierw rozkładam jakieś plamy: ta tu, inna tam. A później szukam linii, żeby te plamy zbliżać jedną do drugiej i zapełniać pustą przestrzeń. Robienie filmu jest dla mnie zapełnianiem pustej przestrzeni.

– Kiedy pojawia się nadrzędna idea, główna myśl utworu? Czy powstaje wcześniej? Czy jest rezultatem sumowania się pomysłów i obrazów powstałych spontanicznie?

– Właśnie tak. Główna myśl jest zawsze rezultatem, to nie ona mnie prowadzi. Nie ona jest pierwsza. Nie pociąga za sobą obrazów, to obrazy same łączą się między sobą. Bierze się to stąd, że sam przez długi czas zajmowałem się malarstwem. Lubiłem malować. Fascynowało mnie wyczucie koloru, faktury. Pasjonowałem się Matisse'em. Wszystko u mnie idzie od nie dającego się ściśle określić wyczucia plastyczności, które pozostaje poza świadomością. W malarstwie trudno powiedzieć o bezpośrednim związku koloru i myśli. Wszystko, tylko nie to. To nie myśl mnie prowadzi w moich poszukiwaniach. Robienie filmu jest dla mnie poszukiwaniem plam. Czasem czuję się nieswojo, gdy przychodzi mi sformułować to, co chcę zrobić. Czasem na spotkaniach zadają mi pytania: co pan chciał przez to powiedzieć? Wtedy zaczynam się zastanawiać: co też ja właściwie chciałem powiedzieć? I usiłuję na poczekaniu coś wymyślić. Oczywiście, zawsze wiem, co chciałem wyrazić, ale słowne i myślowe sformułowanie tego nie jest wcale najważniejsze. Prawda artystyczna nie daje się zamknąć w granicach słownych sformułowań.

– Czy w czasie pracy nad filmem ma pan pełną świadomość posługiwania się metaforami, czy myśli pan o stronie znaczeniowej symboli, czy też metaforyczność i symbolizm są także rezultatem spontanicznie znajdywanych i włączanych do filmu konkretów? Przecież biały koń jest symbolem tajemnicy i piękna, które przez ułamek sekundy zobaczył jeżyk we mgle i za wszelką cenę chce zobaczyć chociażby jeszcze raz.

– Kiedy żona rysowała tę scenkę, mówiłem jej nie o białym koniu, ale o białym wierzchołku góry. Mówiłem także o białej czapce, która ginie wśród mgieł. Chociaż ona, oczywiście, malowała konia. Mówiłem jej także o tym, jak kiedyś byłem w górach Tien-szan, na wysokości ponad czterech tysięcy metrów, i jak właśnie tam widziałem szczyt góry wśród śniegów i mgieł, szczyt, który co chwila znikał albo stawał się ledwo widoczny, jego kontury zacierały się, przenikały z mgłą, zlewały ze śniegiem. Można tak ładnie mówić, ale sama praca nad filmem jest zwykłą prozą, trzeba narysować konia, narysować inne elementy, nakładać je na siebie, sprawdzać, czy dają odpowiedni efekt. Wtedy używa się sformułowań technicznych, zwyczajnych, albo się klnie, żeby sobie pomóc, żeby lepiej wyrazić istotę techniczną jakiegoś detalu. Robienie filmu to jest przede wszystkim ciężka praca, mozolna, męcząca, to jest zajmowanie się drobiazgami, które na pierwszy rzut oka niewiele mają wspólnego ze sztuką, z poezją... Poza tym, z filmem jest tak, jak

Jeżyk we mgle

z malarstwem. Artysta może myśleć, że czeka go jeszcze wiele pracy i nagle wykonuje jeden ruch pędzlem, dodaje jedną plamę i stwierdza, czasem ku swojemu zdziwieniu, że właśnie w tym momencie obraz został skończony. Bardzo często wiele zależy od przypadku, ale trudno powiedzieć, kiedy ten przypadek się zdarzy. Czasem zaczynam zdjęcia sceny i nie wiem, jak będzie się ona rozwijała w sensie czysto technologicznym. Weźmy np. scenę z *Szynela*, kiedy Akakij Akakijewicz otula się kocem. Przystępując do zdjęć, ciągle nie wiedziałem, jak to zrobić w sensie technicznym. Scena była dość długa i trzeba było zrobić pełną panoramę. Było to bardzo skomplikowane, choć na ekranie wygląda bardzo prosto i zwyczajnie. Wiedziałem tylko, że mój bohater powinien zawinąć się w koc jak w kokon. Pojęcie kokona, miejsca macierzyństwa, ciągle przewijało się w rozmowach o tej scenie. A więc z jednej strony kokon, a z drugiej strony szynel, którym także otula się bohater. Motyw otulania, owijania się czymś, miał się przewijać przez cały film. Akakij Akakijewicz najpierw otula się przed zimnem szynelem, potem zakłada nauszniki. Nie tylko chodziło o motyw zawijania się kocem – w scenie, o której mówimy – ponieważ dla mnie ten motyw będzie się rozwijał dalej, w dalszych partiach filmu: tam będzie coś bardzo podobnego, lecz w innych okolicznościach.

W sensie metaforycznym wiedziałem, co chcę zrobić, ale w sensie technologicznym – nie. Uwolniłem się od tego ciężaru dopiero w trakcie zdjęć. Kiedy nagle odkryłem, jak to należy robić, od tego momentu poczułem pełną swobodę, lekkość, z niezwykłą łatwością przechodziłem w tej scenie od jednego ruchu do drugiego. A metoda technologiczna okazała się bardzo prosta, wywodziła się z malarstwa, z laserunku. Technika laserunku polega na nawarstwianiu dwóch farb, z których wierzchnia jest niekryjąca, laserunkowa; przez nią prześwituje farba wcześniej położona lub złota folia podłoża.Tło, przeświecające przez farby, odgrywa istotną rolę w kolorystycznej kompozycji całego obrazu. Jest to klasyczna technika malarska, posługiwał się nią m.in. Veronese, Rembrandt. Malarstwo jest dla mnie często impulsem przy rozwiązywaniu wielu problemów artystycznych i technicznych. Spróbowałem technikę laserunku zastosować w animacji. Dwie przezroczyste folie z celuloidu, z położoną na nie transparentną farbą, folie poruszające się jedna nad drugą i fotografowane przez kamerę z góry – to właśnie odpowiednik laserunku. Jeśli te folie przesuwam, zbliżam do siebie lub oddalam – to uzyskuję odpowiedni efekt większej lub mniejszej intensywności barwy, gęstości tonu czy bladości. W ten sposób można osiągnąć także poczucie głębi. Do tego, by posłużyć się taką metodą, doszedłem w trakcie pracy, nie wcześniej. I zdarza mi się to bardzo często: przystępując do zdjęć, jeszcze nie wiem, jak rozwiązać ten lub inny problem, rozwiązanie przychodzi, gdy przymierzam się do różnych sposobów, gdy próbuję – może to zrobić tak, a może tak... Formuła przychodzi wraz z samą czynnością pracy, nie zawsze da się określić wcześniej. To jest także praca fizyczna, wszystko robi się ręcznie, palcami. Zawsze zazdrościłem reżyserom robiącym filmy aktorskie – mogą z pewnej odległości kierować, manipulować postaciami, dekoracją, rekwizytami, wydając tylko polecenia lub dając rady słowne. Wiele bym dał za to, by zobaczyć, jak reżyserował swoje filmy Paradżanow, jak doprowadzał inscenizację do pożądanego rezultatu.

z JURIJEM NORSTEINEM
rozmawiał JANUSZ GAZDA

---

[1] Opowiadanie Gogola po rosyjsku nazywa się *Szinieł*. W Polsce funkcjonuje pod dwoma tytułami: *Płaszcz* i *Szynel*. Za jednym z tłumaczy, Jerzym Wyszomirskim, używam właśnie tego drugiego tytułu, gdyż bardziej odpowiada znaczeniowo tytułowi rosyjskiemu. *Słownik Języka Polskiego* pod red. W. Doroszewskiego (t. 8, 1966, s. 1227) podaje: *płaszcz specjalnego kroju, z patkami z tyłu, noszony przez żołnierzy rosyjskich, niektórych dawnych rosyjskich funkcjonariuszy państwowych i uczniów*. Słowo „płaszcz" brzmi zbyt neutralnie. Słowo „szynel" to symbol.

[2] Dosłownie: *I jabłkiem chrzęści sań zimowych głos*.

[3] M. Gogol, *Szynel*, tłum. J. Wyszomirski, w: *Wybór utworów*, Warszawa, 1954, s. 349.

[4] M. Gogol, *Newski Prospekt*, tłum. J. Wyszomirski, w: tamże, s. 250.

[5] Gogol pisze: *Nadchodzi ta tajemnicza pora, gdy latarnie spowijają wszystko w jakieś światło kuszące i czarodziejskie*. A w innym miejscu, w ostatnim zdaniu opowiadania: *...sam demon zapala światła po to jedynie, by ukazać wszystko w kształtach nieprawdziwych*. Tamże, s. 250 i 286.

Kino według Norsteina

DANIEL SZCZECHURA

Życie artystyczne filmu animowanego koncentruje się wokół światowych festiwali filmu animowanego. Zagrzeb, Warna, Annecy czy Ottawa to festiwale specjalistyczne, zajmujące się propagowaniem wszystkiego, co zostało nakręcone techniką *image par image*. Można chyba bez większej przesady stwierdzić, że najciekawsze prace w tej dziedzinie prędzej czy później znajdują się w tym obiegu, jeśli nie w pokazach konkursowych, to w tak zwanych panoramach lub przy okazji przeglądów retrospektywnych. Festiwale filmów animowanych skupiają wcale niemałą widownię, która kilka razy do roku siada przed ekranem, oczekując jeśli już nie arcydzieła, to przynajmniej czegoś niezwykłego.

Nazwisko Norsteina pojawiło się po raz pierwszy w Zagrzebiu w 1972 roku. Nie tyle pojawiło, ile mignęło na ekranie pomiędzy napisami czołowymi filmu *Bitwa pod Kerżencami*. Film ten otrzymał wtedy Grand Prix i było o nim dosyć głośno z uwagi na nazwisko reżysera, Iwanowa Vano, nestora kinematografii radzieckiej, znanego do tej pory głównie z działalności w ASFA (Międzynarodowe Stowarzyszenie Filmu Animowanego). Wprawdzie film był podpisany dwoma nazwiskami – reżysera Iwanowa Vano i Jurija Norsteina – ale nikt na to nie zwrócił uwagi, a sam nestor też dyskretnie milczał. Sądziliśmy, że to jakiś zdolny animator, którego wkład w dzieło był na tyle zauważalny, że mistrz kurtuazyjnie uhonorował go współpracą. *Bitwa pod Kerżencami* to dwudziestominutowy, szerokoekranowy fresk, zrealizowany z rozmachem, plastycznie stylizowany na malarstwo ikon. Podparty bogatą muzyką. Świetnie animowany. Przypominał mi trochę w klimacie pewne sekwencje z *Aleksandra Newskiego* Eisensteina.

Potem zobaczyliśmy filmy *Lisa i zajac* (*Lis i zając*, 1973) oraz *Czaplia i żurawl* (*Żuraw i czapla*, 1974), podpisane już wyłącznie nazwiskiem Norsteina i jego żony Franczeski Jarbuzowej jako scenografa i plastyka. Filmy te krążyły po festiwalach, zdobyły pewną liczbę nagród i miały zasłużoną opinię dobrych filmów dla dzieci. Byliśmy przyzwyczajeni, że ze Związku Radzieckiego przychodzą dobre filmy w tym gatunku, była to jakby *specialité* tej kinematografii. W obu filmach dużą rolę odgrywał tekst, co nieco utrudniało ich odbiór, lecz oba były ładnie opowiedziane i czuło się dobrego reżysera. Ale dobrych filmów powstaje na świecie wiele. Film, który krążył po festiwalach całego świata, musi być dobrze zrobiony.

Rok później ukazał się *Jeżik w tumanie* (*Jeżyk we mgle*), był to też film dla dzieci, ale powaga, z jaką odnosił się do tematu, i delikatność prowadzonej fabuły daleko przewyższały wszystko to, co przywykliśmy oglądać w tym gatunku. Zwróciłem na ten film szczególną uwagę ze względu na kilka rozwiązań reżyserskich i technicznych, które wydały mi się interesujące. Nie jestem zwykłym widzem, ponieważ patrzę na film z pewnym skrzywieniem zawodowym. Jak stolarz siadając

na krześle ogląda, z jakiego drewna jest zrobione, tak i mnie trudno oderwać się od moich profesjonalnych naleciałości, kiedy patrzę na to, co miga mi na ekranie. Patrzę więc na tę budowlę, jaką jest film, bardzo uważnie, oglądam, z jakiego materiału jest zrobiona i czy deski są równo oheblowane, żeby pozostać przy tym stolarskim porównaniu. *Jeżyk we mgle*, a również późniejsza *Skazka skazok* (*Bajka nad bajkami*, 1979) i nie dokończony *Sziniel* (*Płaszcz*) różnią się klimatem plastycznym od wszystkiego, co do tej pory widziałem. Norstein uzyskał to dzięki zastosowaniu trójplanu (jest to stół trickowy o kilku płaszczyznach zdjęciowych) oraz w nowatorski sposób wzbogacił technikę wycinanki. Technika ta, tak jak do tej pory ją stosowaliśmy, dawała duże możliwości plastyczne, pozwalała na swobodne operowanie obrazem, ale jednocześnie ograniczała animację wyciętych postaci. Ruch ich był uproszczony i schematyczny. Norstein rozbił postać na dużo większą liczbę elementów, rozmieścił ją na kilku płaszczyznach stołu trickowego, co przy dużej zręczności animacyjnej dało efekty do tej pory niespotykane w filmie animowanym. Te efekty nie są do osiągnięcia w klasycznej animacji typu disneyowskiego. Obraz umieszczony na kilku płaszczyznach zmiękczony przez nasadki i różnice ostrości pozwalał wejść filmowi animowanemu w obszary do tej pory nie znane. Obraz taki działa niesłychanie sugestywnie na widza, a w połączeniu z płynną animacją pozwala realizować poetyckie wizje autora. Nie zajmuję się tutaj treścią tych filmów, ich narracją czy rysunkiem psychologicznym postaci, nie żebym ich nie doceniał, czy się nimi nie zachwycał, ale w moim przekonaniu wszystko to wynika z nowatorskiego potraktowania obrazu.

W historii kina nie jest to przypadek odosobniony, kiedy nowatorstwo wizualne rozszerza horyzonty myślowe i emocjonalne filmów. Na przełomie lat pięćdziesiątych i sześćdziesiątych Lenica i Borowczyk zrealizowali *Dom*, sam Lenica *Labirynt* i *Pana Głowę*, które ukazały nowe możliwości wycinanki. Na tle wcześniejszych króliczków, myszek i kotków filmy te wyglądały jak wyjęte z innego świata i były filmami z innego świata, nie tylko plastycznego. Poruszały się bowiem na zupełnie innych obszarach tematycznych. Nie tylko wchłonęły zdobycze nowoczesnej plastyki, malarstwa czy plakatu, ale i całą nową literaturę. Nie przypadkiem związki Lenicy z Ionesco okazały się tak bliskie. Film taki jak *Nosorożec*, zrealizowany w technice filmów Disneya, byłby po prostu śmieszny. Technika filmu klasycznego jest w stanie udźwignąć czy uprawdopodobnić tylko pewien typ fabuły i przekazać go widzowi.

Jeśli zasługą Lenicy, Borowczyka i techniki wycinanki jest to, że film animowany zmądrzał, to zasługą Norsteina jest fakt, że nabrał waloru poetyckiego. Obraz plastyczny, który zaproponował, nobilitował dzieło filmowe, podnosił je na wyższe piętro. Reakcja publiczności na filmy Norsteina jest bardzo żywa – byłem świadkiem kilku tak zwanych *standing ovation* – wynika między innymi stąd, że wprowadził do filmu animowanego obraz, który daje wartości emocjonalne zbliżone do obrazu filmu fabularnego.

Na koniec chciałbym się posłużyć cytatem z Felliniego, który w pewnej mierze tłumaczy powszechne zainteresowanie, jakie budzą filmy Norsteina. Fellini, bolejąc nad tym, że *kino utraciło swój prestiż, tajemniczość i magię*, twierdzi, że *kryzys ten polega przede wszystkim na tym, że wyczerpało ono wszystkie możliwe motywy fabularne, w klasycznym pojęciu, i że dziś chcemy czegoś więcej, czegoś, co niosłoby refleksję religijną, filozoficzną, jednym słowem kina głębokiego lustra*. Takie

odnowienie kina przyszło ze strony filmu animowanego, czego się nikt nie spodziewał. Należałoby chyba jeszcze podkreślić, że autor tych filmów osiągając najwyższy stopień doskonałości artystycznej zwraca się do widza, ofiarowywując mu własne stany emocjonalne, co w tradycji sztuki rosyjskiej zdarza się dość często. Następuje wtedy kontakt widza z artystą, w trakcie którego zaciera się granica pomiędzy sztuką a rzeczywistością. Widz odpłaca się wtedy darem najcenniejszym – owacją.

DANIEL SZCZECHURA

FILMOGRAFIA

1972 *Bitwa pod Kerzencami*, reż. Vano Iwanow i Jurij Norstein, 20 min.

1973 *Lis i zając/Lisa i zajac* – rosyjska baśń ludowa w przekazie W. Dala; anim. Jurij Norstein; scen. F. Jarbuzowa; zdj. T. Bunimowicz; muz. M. Mejerowicz; dźw. B. Filczykow; mont. N. Trieszczewa; kier. prod. N. Bitman; czyta: W. Chochriakow; prod. Wytwórnia „Sojuzmultfilm", Zespół Filmów Kukiełkowych

1974 *Żuraw i czapla/Czaplia i żuraw!* – na motywach rosyjskiej baśni ludowej w przekazie W. Dala; scen. R. Kaczanow i Jurij Norstein; anim. Jurij Norstein; scen. F. Jarbuzowa; zdj. A. Zukowski; muz. M. Mejerowicz; dźw. B. Filczykow; mont. N. Trieszczewa; kier. prod. N. Bitman; czyta: Innokientij Smoktunowski; prod. Wytwórnia „Sojuzmultfilm", Zespół Filmów Kukiełkowych

1975 *Jeżyk we mgle/Jeżik w tumanie*, scen. S. Kozłow; anim. Jurij Norstein; scen. F. Jarbuzowa; zdj. A. Zukowski; muz. M. Mejerowicz; dźw. B. Filczykow; mont. N. Trieszczewa; dubbing: W. Niewinnyj, M. Winogradowa; narrator: A. Batałow

1979 *Bajka nad bajkami/Skazka skazok*, scen. Ludmiła Pietruszewska i Jurij Norstein; anim. Jurij Norstein; scen. F. Jarbuzowa; zdj. I. Skidan-Bosin; muz. M. Mejerowicz; dźw. B. Filczykow; mont. N. Trieszczewa; głos wilczka: A. Kalagin; w filmie wykorzystano fragmenty utworów Jana Sebastiana Bacha i Wolfganga Amadeusza Mozarta

Płaszcz/Sziniel, scen. wg opowiadania M. Gogola, anim. Jurij Norstein; scen. F. Jarbuzowa. Film nie ukończony.

Piotr Dumała (ur. 1956)

W 1982 roku ukończył warszawską Akademię Sztuk Pięknych w specjalności konserwacja rzeźby kamiennej na Wydziale Konserwacji Dzieł Sztuki u prof. Adama Romana. Dwa lata studiował w pracowni filmu animowanego na Wydziale Grafiki ASP w Warszawie u prof. Daniela Szczechury. Uczy animacji w Szkole Filmowej w Łodzi.

Dochodzenie do Dostojewskiego

z PIOTREM DUMAŁĄ
rozmawiają MACIEJ DRYGAS i JANUSZ GAZDA

Piotr Dumała od piętnastu lat pracuje teoretycznie, koncepcyjnie nad filmem według *Zbrodni i kary* Fiodora Dostojewskiego. Faktyczną pracę rozpoczął w styczniu 1997 r. Przez rok zrealizował i zmontował około 12 minut filmu. Rozmowa, którą drukujemy, odbyła się jesienią roku 1995.

JANUSZ GAZDA: Czy ma pan zwyczaj wracania do książek, które pan dawno temu przeczytał?

PIOTR DUMAŁA: Zdarza mi się, że powracam do starych, wyidealizowanych lektur, ale prawdę mówiąc, czynię to rzadko i niechętnie, ponieważ już parę razy przekonałem się, że świat, który kiedyś chłonąłem i którym byłem zafascynowany w wieku dziewiętnastu czy dwudziestu paru lat, później w pamięci mojej podlegał idealizacji, żył we mnie, ale przecież jego szczegóły zacierały się, sylwetki bohaterów utrwalały się w wyobraźni bez wielu niuansów. Gdy więc później wracałem do tych lektur, okazywało się, że świat książkowy nie był wcale podobny do jego wizerunku zachowanego w pamięci.

GAZDA: Ile miał pan lat, czytając po raz pierwszy *Zbrodnię i karę*?

DUMAŁA: Wydaje mi się, że to było na samym początku studiów. Nie, przepraszam, to było na pewno w liceum, bo jeszcze istniało to stare podwórko...

GAZDA: Jaka była pana pierwsza, emocjonalna reakcja? Różni ludzie różnie bowiem reagują na twórczość Dostojewskiego. Józef Conrad wręcz nie znosił Dostojewskiego, ze względu na sposób opisania świata; świat ukazany przez autora *Biesów* odpychał go. Kiedy sam musiał wkroczyć w podobny świat, pisząc *Tajnego agenta* i *W oczach Zachodu*, uznał za stosowne usprawiedliwić się z tego przed czytelnikami, a jednocześnie miał poczucie niesłychanej męki i obrzydzenia, które towarzyszyło mu do końca pracy nad tymi książkami. Znam ludzi, którzy po lekturze *Zbrodni i kary* po prostu byli chorzy. Ich wyobraźnia i wrażliwość nie mogły się oswoić z tym rodzajem szczerości. Raskolnikow był prekursorem Lafcadia z *Lochów Watykanu* Gide'a. Utożsamianie się z tego rodzaju postaciami – a tradycyjna percepcja literatury łączy się z utożsamieniem z bohaterem – przyjęcie choć przez chwilę ich rozumowania i pragnień może wywołać wstrząs psychiczny. Jak pan przyjął tę książkę?

DUMAŁA: Teraz trudno mi to odtworzyć, pamiętam jednak, że moja reakcja była na tyle mocna, że mogłem tę lekturę potraktować jak niezwykłe odkrycie nowych, nieznanych dotąd rejonów, doświadczeń, odkrycie w życiu czegoś, czego istnienia wcześniej nawet nie podejrzewałem.

GAZDA: Jak by pan określił to nowe doświadczenie?

DUMAŁA: Było jak miłość, jak spotkanie bliskiej duszy, spotkanie kogoś, kto ma w sobie magnes i zaczyna mnie do siebie przyciągać. Potem szukałem Dostojewskiego, będąc jeszcze ciągle wierny Tomaszowi Mannowi, którego twórczością fascynowałem się w liceum, kreując Manna na swojego mistrza. Początkowo Do-

stojewski stał jakby z boku, jako ktoś zupełnie inny, ktoś dziki w porównaniu z Tomaszem Mannem. W Dostojewskim nie fascynowała mnie struktura jego powieści, tylko coś, co było w nim samym. Starał się rozpoznawać pewne tajemnice w człowieku, tajemnice, które ja dopiero w sobie przeczuwałem. Był jakby światłem docierającym z daleka, światłem, które mnie pociągało. Zaczadzenie Dostojewskim wiązało się prawdopodobnie z mnóstwem spraw, które miałem wtedy do rozstrzygnięcia z sobą samym, z mnóstwem silnych napięć emocjonalnych, które mną wtedy targały. Byłem na zewnątrz spokojny, mówiono o mnie „niespotykanie spokojny człowiek". Tak mnie określał mój profesor, Daniel Szczechura, cytując, zdaje się, tytuł jakiegoś filmu. A ja czułem gdzieś w środku wielką bliskość z gwałtownymi emocjami, które taiły się w Dostojewskim, z jego namiętnością do odkrywania w ludziach ich najbardziej ohydnych cech.

MACIEJ DRYGAS: Czy to znaczy, że odnajdywałeś w sobie pewne skłonności i problemy, jakie mieli bohaterowie Dostojewskiego?

DUMAŁA: Tak. To były dla mnie wzory pewnych możliwości, modele postaci, w które można się wcielać. Zastanawiałem się, co będzie dalej, wyobrażałem sobie, że jak stanę się taki jak Myszkin z *Idioty*, to potem mogę mieć w życiu podobne konsekwencje – ludzie powiedzą, że jestem słaby. Być może, gdy będę chciał zamordować staruszkę, to wtedy inni potraktują mnie jak Raskolnikowa, a ja będę miał poczucie własnej winy, a jednocześnie będę odczuwał dumę. Będę więc rozdarty wewnętrzne i będę potrzebował kogoś, kto mi pomoże. Stanę przed podobnym dylematem co Raskolnikow. Jeżeli natomiast będę taki, jak Swidrygajłow, to skończę także tak, jak on. Jeżeli będę kimś w rodzaju Porfirego, to będę też skończonym człowiekiem. Ciekawe, że ja traktowałem te postacie, jakby to byli żywi ludzie.

GAZDA: Czy to był rodzaj zabawy intelektualnej?

DUMAŁA: Nie, ja to przeżywałem bardzo głęboko i bardzo serio.

DRYGAS: Musiało się z tobą wówczas dziać coś szczególnego.

DUMAŁA: To były młodzieńcze trudności związane z określeniem własnej postawy wobec życia. Byłem wtedy uczniem trzeciej klasy, trochę rysowałem, ale o żadnej wielkiej twórczości nawet nie marzyłem, pisałem także wiersze... Nałożyło się to na początek pewnych przemian wewnętrznych. Dostojewski trafiał na podatny grunt.

GAZDA: Czy pana niepokoje były związane z określonymi perypetiami osobistymi, czy z odkrywaniem świata w ogóle, z odkrywaniem meandrów rzeczywistości, która pana otaczała?

DUMAŁA: Miało to związek z perypetiami, jakie w pewnym wieku ma, jak przypuszczam, każdy. Z tym że w moim przypadku akurat okazało się, że trafia do mnie Dostojewski. Te perypetie powodowały przepoczwarzanie się. Odkrywając sam siebie, odkrywałem świat poprzez Dostojewskiego.

DRYGAS: Czy później nadal pozostałeś z nim, czy też nastąpił moment zapomnienia, odrzucenia i powrotu do Dostojewskiego dopiero po iluś latach?

DUMAŁA: W pewnym momencie oddaliłem się od Dostojewskiego, ale pozostała we mnie *Zbrodnia i kara* jako coś, co trzeba wyartykułować w postaci filmu. Wtedy, kiedy po raz pierwszy czytałem Dostojewskiego, nie robiłem jeszcze filmów. Dostojewski spowodował moje zainteresowanie psychologią, później psychoanalizą, był początkowo zachętą do pracy nad samym sobą. A kiedy dokonały

się już we mnie pewne przemiany, Dostojewski stał się tematem, czymś, co należy wyartykułować artystycznie, już w filmie. Taką potrzebę odczuwałem szczególnie w stosunku do *Zbrodni i kary*.

Rozpoznać samego siebie

DRYGAS: Dlaczego doszedłeś do wniosku, że trzeba Dostojewskiego wyartykułować właśnie w filmie?

DUMAŁA: Można by to nazwać ostatecznym rozwiązaniem sprawy. Niedawno czytałem książkę Briusowa, w której analizuje on osobowość Dostojewskiego i podkreśla rozdarcie autora *Biesów*, twierdząc, że gdy tylko coś wymyślił, to natychmiast poszukiwał antytezy. Cechą charakterystyczną Dostojewskiego byłaby więc chęć nieustannego zaprzeczania samemu sobie. Można by to nazwać walką dwóch skrajności, np. dobra ze złem. Odczuwałem w sobie mnóstwo podobieństw z taką postawą. Narodziła się raptem intymna rozmowa z pisarzem. Nie znam się na tyle na literaturze, żeby analizować Dostojewskiego i ocenić, czy był dobrym, czy złym pisarzem. Mogę najwyżej wyrazić swój osobisty stosunek do wszystkich jego postaci. Dostojewski był dla mnie rodzajem szyby, przez którą widać typy ludzkie, jak przez szkło powiększające, które wyolbrzymia cechy charakteru, a nawet je deformuje. Właściwie każdy pisarz, każdy artysta jest rodzajem szyby, przez którą oglądamy tajemnice świata. Nie możemy się tam przedostać, za tę szybę, ale tylko dzięki niej możemy dostąpić jakiegoś sekretu, ujrzeć świat w normalny sposób nam niedostępny, a nawet rozpoznać w nim, jak w lustrze, samych siebie. Ja jednak nie próbuję analizować szyby, fascynuje mnie tylko to, co jest poza nią.

GAZDA: Czy zastanawiał się pan nad tym, czym zbrodnia ze *Zbrodni i kary* mogła być dla Dostojewskiego? Nie pytam w tej chwili o to, czym ona była dla pana, interesuje mnie, czy wyobrażał pan sobie jej sens dla Dostojewskiego.

DUMAŁA: Szczerze mówiąc, nie. Nie myślałem o tym. Natomiast wszystkie interpretacje, z jakimi się zetknąłem, wydały mi się oschłe. Pisano, że było to nawiązanie do aktualnej sytuacji szerzenia się nihilizmu wśród młodzieży, że pisarz reagował na to, o czym często donosiły gazety, że próbował zabrać głos w społecznej dyskusji. Uważam natomiast, że jeżeli ktoś czyta tę książkę jedynie z powodów społecznych, to znaczy, że niepotrzebnie ją czyta.

GAZDA: Albert Moravia interpretował *Zbrodnię i karę* jako przeczucie bolszewizmu. W swoich wspomnieniach z podróży do ZSRR pisał m.in.: *Lichwiarką była cała burżuazja europejska... Raskolnikow, choć nie czytał Marksa i uważał się za nadczłowieka poza dobrem i złem, był już także w zarodku komisarzem ludowym; w samej rzeczy pierwsi komisarze ludowi rekrutowali się z tej samej inteligencji, do której należał Raskolnikow, rozumowali podobnie jak on, byli tak samo jak on złaknieni sprawiedliwości społecznej, posiadali tę samą straszną logikę ideologiczną, tę samą nieugiętość w działaniu. I dylemat Raskolnikowa pokrewny był dylematowi komisarzy ludowych i Stalina: dla dobra ludzkości wolno, czy nie, zabić starą lichwiarkę (czytaj: zlikwidować burżuazję)?*

DRYGAS: Pozwolicie panowie, że w tym momencie zwierzę się z mojego przeżywania Dostojewskiego. Po pierwszych z nim spotkaniach, jeszcze w liceum, po *Zbrodni i karze* oraz chyba po *Idiocie*, miałem poczucie, że odkrywam coś niezwykłego. Był to zresztą w moim życiu okres chłonięcia literatury, odkrywania świata

Zbrodnia i kara – szkice

za pośrednictwem różnych pisarzy, takich jak Dostojewski, ale także jak Kafka, Camus, Sartre, i wielu, wielu innych. Natomiast prawdziwe, namacalne odczucie klimatu i świata Dostojewskiego zaczęło się dla mnie w Rosji i to nawet nie na początku, kiedy zacząłem tam studiować, ale wtedy, kiedy zamieszkałem w Moskwie u starej i potwornie samotnej aktorki. Owa kobieta wynajmowała mi to mieszkanie za niemałe pieniądze, była dość skąpa i bez przerwy podwyższała czynsz, a wynajmowała mi dosłownie kliteczkę, mały pokoik, gdzie w dodatku stała gigantycznych rozmiarów szafa, zupełnie niepotrzebny mebel, którego nawet nie mogłem używać, gdyż był cały wypełniony zbieranymi przez nią gazetami. Raz do roku przyjeżdżał jej syn, brał gazety, zanosił do skupu makulatury i dostawał za to książkę. To był zresztą co roku jedyny kontakt syna z matką. Miałem w tej klitce tylko małą leżankę i wąziusieńki korytarzyk. Gdy przychodziłem do domu, musiałem od razu przyjmować pozycję leżącą, ponieważ nie dawało się tam usiąść czy stać, można było jedynie leżeć. I wtedy właśnie zacząłem chłonąć Dostojewskiego po rosyjsku. Pamiętam, że to były całe godziny, całe tygodnie, kiedy leżałem na łóżku i czytałem kolejne książki Dostojewskiego. I im bardziej historia tej staruszki mnie wzruszała, mam na myśli moją gospodynię, im bardziej czułem jej potworną tragedię życiową i potworną samotność, czyli im bardziej starałem się być dla niej ludzki, tym bardziej ona się we mnie wczepiała. A wczepiała się we mnie w sposób po prostu nieludzki. Realizowałem wtedy film szkolny i gdy do mnie dzwoniono, ona podnosiła słuchawkę, o coś wypytywała, coś doradzała mojemu operatorowi i aktorom, przekazywała jakieś informacje, a potem sprawdzała mnie. Później zaczęła nawet kontrolować moje życie codzienne. Czepiała się, że za dużo zużywam wody, że biorę nie ten garnek i tak dalej. Przypomniałem sobie wówczas słowa z *Dziennika* Dostojewskiego. Pisał on mianowicie, że im bardziej człowiek czuje dramat, osamotnienie i tragedię innego człowieka, i im bardziej nie może mu pomóc, tym bardziej zaczyna go nienawidzić. Tak było ze mną i z tą kobietą. Im bardziej traktowałem ją jak rodzoną babcię, im bardziej byłem dla niej otwarty, ludzki, tym bardziej ona się we mnie wczepiała i z miesiąca na miesiąc coraz silniej odczuwałem straszliwy ciężar naszej współegzystencji. A żeby było śmieszniej, w kuchni, pod stołem, nie wiadomo po co, leżała siekiera. Kobieta czuła się tak samotna, że od czasu do czasu celowo zjadała nieświeże mięso, żeby się z lekka podtruć, żeby przyjechało do niej pogotowie, żeby pojawił się lekarz, żeby mógł ktoś z nią porozmawiać. Była nieudaną aktorką, kończyła studia u Tairowa i miała jedno jedyne promienne wspomnienie, jak błysk jakiś z dzieciństwa. Tym wspomnieniem po prostu mnie zamęczała, musiałem go wysłuchiwać po trzydzieści razy dziennie. Dotyczyło to jej spektaklu dyplomowego, w którym zagrała jakąś większą rolę w sztuce Ostrowskiego. Grała mi tę rolę od rana do wieczora. Książki Dostojewskiego, moja leżanka, odrapane ściany, szafa z gazetami, które czekają rok na syna – wszystko to pozwoliło mi odczuć w sposób intensywny zapach i klimat powieści autora *Zbrodni i kary*.

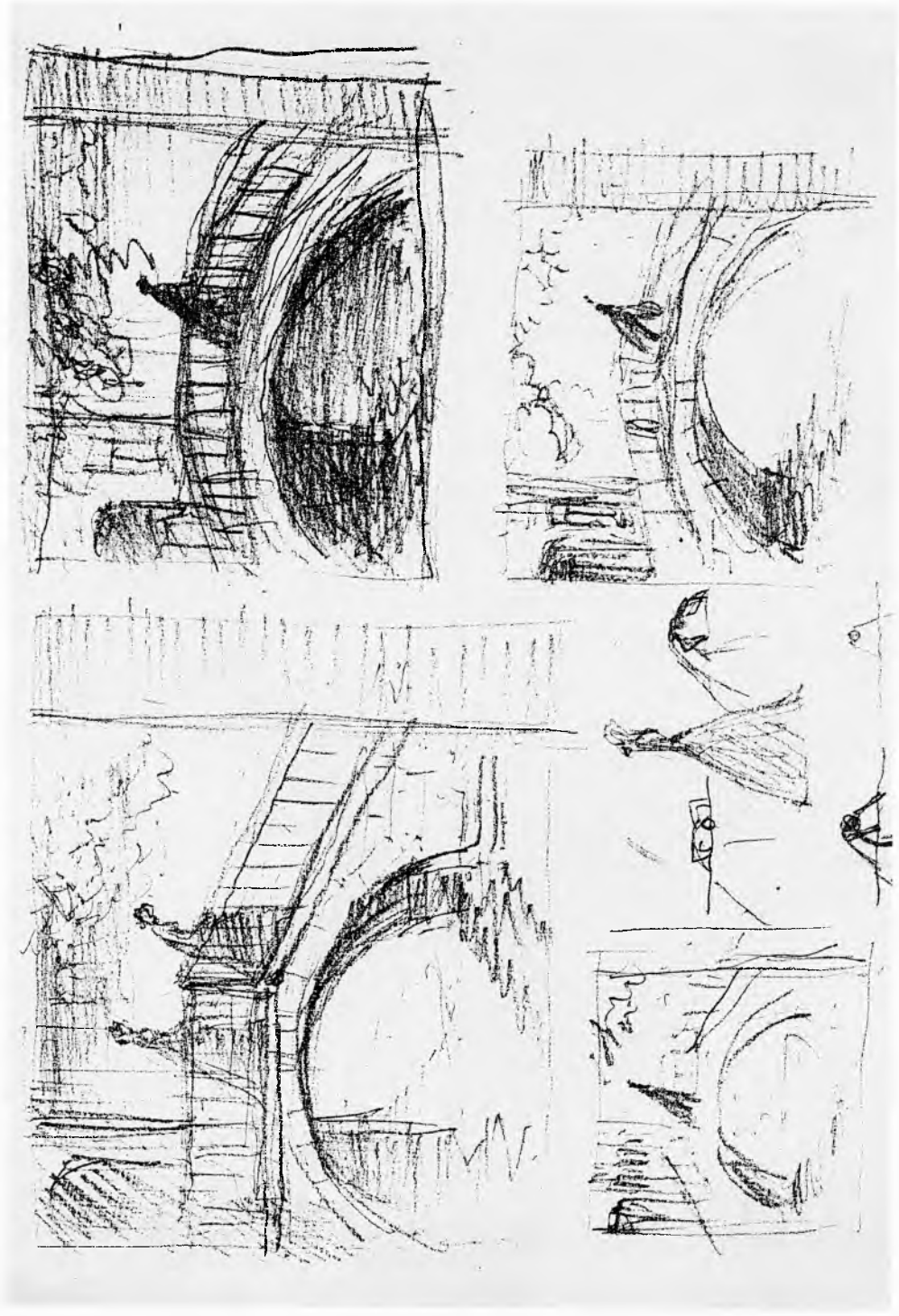
DUMAŁA: To, co opowiadasz, ta sytuacja psychiczna między tobą a tą kobietą, kojarzy mi się z relacją między lichwiarką a jej siostrą w *Zbrodni i karze*. Jedna była wczepiona w drugą, jedna chciała tej swojej starszej siostrze pomagać, jakby odczuwała powołanie swojego życia, jakby w ten sposób chcąc sobie zrekompensować swoje staropanieństwo. A ta Starucha dyrygowała nią, wysługiwała się. Padło tu wcześniej pytanie, czy się zastanawiałem nad tym, czym dla Dosto-

jewskiego była zbrodnia Raskolnikowa. Nigdy nie zadałem sobie takiego pytania, natomiast interesowało mnie powiązanie wszystkich postaci między sobą. Czym jest w ogóle cała ta powieść? Jakie są relacje między postaciami w tym wspólnym dla nich świecie psychicznym? Jeżeli Starucha nie była w porządku wobec swojej siostry, to może na przykład Raskolnikow stał się swoistym narzędziem wymierzającym sprawiedliwość? Jeżeli jednak zabił jednocześnie Lizawietę, to nie można powiedzieć, że pozbył się kogoś niepotrzebnego, że uwolnił siostrę i świat od zła, on zniszczył także kogoś dobrego. W pewnym sensie siostra i Starucha stanowią jedną osobę. Inna sprawa: dlaczego Raskolnikow spotkał akurat Sonię, dlaczego Sonia była zaprzyjaźniona z Lizawietą, dlaczego Raskolnikow zauważył, że Sonia i Lizawieta są do siebie podobne? Mówił, że są ciche, potulne, że potrafią wybaczać, wsłuchiwać się w innych. Sonia i Lizawieta należą do osób, które będą patrzeć, jak się je zabija i nie odezwą się słowem, nawet nie zasłonią się ręką. To tak, jakby w Soni była Lizawieta, a w Lizawiecie – Sonia. Dziwne powiązania. Jakby jedna i ta sama osoba żyła w wielu innych osobach. Właśnie to mnie fascynowało, kiedy próbowałem sobie wytłumaczyć, co mógł myśleć i odczuwać Dostojewski, pisząc tę książkę. Na czym polegało to, że pewne osoby przeżywały swoje dalsze ciągi w postaci innych osób. Dla Raskolnikowa kontynuacją mógł być Swidrygajłow. Raskolnikow stanął na rozdrożu: czy będę taki jak on, czy będę inny? Mnie takie rzeczy pasjonowały, to mnie ciekawiło.

Zbrodnia i nagroda

DRYGAS: Z tego, co powiedziałeś, nie wynika jednak, na czym polega twój wewnętrzny przymus, imperatyw, który ci nakazuje zrobić akurat *Zbrodnię i karę*? Dlaczego nie *Idiotę* czy *Braci Karamazow*? Dlaczego nie zupełnie inną literaturę? Co się takiego dzieje w tobie, że masz akurat taką wewnętrzną potrzebę? Czy to jest rozgrywka z samym sobą, czy potrzeba porozmawiania o czymś za pomocą filmu z innymi ludźmi?

DUMAŁA: Kwestia porozmawiania z ludźmi jest w moim przypadku dosyć problematyczna, zauważyłem bowiem, że gdy odbywa się pokaz mojego filmu, a potem jest przewidziana tak zwana dyskusja z autorem, to ludzie nie wiedzą, o co pytać, o czym ze mną rozmawiać. Rozumiem tę postawę. Oznacza ona, że ktoś coś przeżył w związku z moim filmem, ale pozostawia to przeżycie dla siebie i nie ma ochoty z nikim na ten temat rozmawiać. Ja także nie mam potrzeby dyskutowania, chcę coś przeżyć, robiąc film, chcę się zanurzyć w jakimś świecie, w jakichś sprawach, emocjach, chcę po prostu sam przeżyć np. tę zbrodnię i to, co się w związku ze zbrodnią stanie. Powiedziałeś kiedyś o swoim filmie *Usłyszcie mój krzyk*, że jesteś cały w tym przeżyciu, że utożsamiasz się ze swoim bohaterem, twój bohater i film stają się całym twoim światem. Ze mną jest podobnie, mam potrzebę utożsamienia się ze wszystkimi bohaterami *Zbrodni i kary* naraz. Chcę być jednocześnie i Lizawietą, i Staruchą, i Sonią, i Raskolnikowem, i Porfirym, i Swidrygajłowem. Może w moim filmie nie będzie Piotra Piotrowicza, bo wydaje mi się, że tych postaci jest za dużo. Być może uda mi się skumulować w jedną postać Dunię i Sonię... Znaczy Swidrygajłow zakocha się wówczas w Soni, a nie w siostrze Raskolnikowa. Chociaż być może zakocha się także w Raskolnikowie, bowiem Dostojewski nieraz podkreślał podobieństwo fizyczne i psychiczne Raskolnikowa



Zbrodnia i kara – szkice

Zbrodnia i kara – szkice

i Soni. W Raskolnikowie jest coś z kobiety. W opisach ma twarz piękną, tak jakby miał być kobietą. To też jest ciekawy rys tej postaci.

DRYGAS: W jednym z wywiadów stwierdziłeś, że książka Dostojewskiego powinna się nazywać *Zbrodnia i nagroda* i że nagrodą za zbrodnię Raskolnikowa jest miłość Soni. To bardzo ciekawa interpretacja. Czy to jest twój główny pomysł na ten film, jego zasadnicza idea?

DUMAŁA: Tak. Gdybym chciał w tym filmie zawrzeć jakąś ideę czy przesłanie, to sformułowałbym to tak: Raskolnikow musiał popełnić zbrodnię, żeby się przepoczwarzyć, a jego historia dobrze się kończy. Żeby ta historia skończyła się dobrze, on musiał zabić, musiał cierpieć i inni musieli także cierpieć.

DRYGAS: W finale książki, już na Syberii, Raskolnikow nie ma wcale poczucia winy...

DUMAŁA: Wyrzuca sobie jedynie to, że musiał się przyznać. Natomiast w banalnych interpretacjach mówi się często, że *Zbrodnia i kara* jest dramatem sumienia. Tam nie ma żadnego dramatu sumienia! Dostojewski jest całkowicie przezroczysty, niczego nam nie sugeruje, nie mówi, czy Raskolnikow zrobił dobrze, czy źle. Dostojewski tylko pokazuje, co się dzieje po popełnieniu zbrodni. To jest sytuacja modelowa. Tu nic nie zdarzyło się naprawdę. Raskolnikow przeżył psychodramę, tak naprawdę to on nikogo nie zamordował, przeżył jedynie wszystkie konsekwencje takiego czynu. Nikt się u Dostojewskiego nie roztkliwia nad Staruchą, nikt nie mówi: *Zabiłeś biedną staruszkę*. Tylko jedna Sonia broni zamordowanej, ale i ona nie używa określenia *biedna staruszka*, tylko mówi: *jak możesz człowieka nazywać wszą*, kiedy on mówi: *zabiłem tylko lichwiarkę, przecież to nic złego*. Właściwie wszystko toczy się wokół przemiany psychicznej Raskolnikowa.

GAZDA: Bardzo ciekawie, acz w sposób wyabstrahowany od poglądów samego Dostojewskiego, zinterpretował kiedyś *Zbrodnię i karę* Witold Gombrowicz, pisząc, że w tej powieści nie ma dramatu sumienia w rozumieniu indywidualistycznym, że jest tam natomiast dramat sumienia reprezentowany przez społeczeństwo. Jest to jakby dramat kolektywny, dramat sumienia pewnej zasady, która funkcjonuje w społeczeństwie i która nakazuje nie zabijać. Według Gombrowicza Raskolnikow przyznał się do winy ze względu na sąd, jaki miałyby o nim osoby, z którymi się stykał i które jakoś tam szanował, a więc matka, siostra, Sonia, a nawet Porfiry. *Ale, powtarzam* – powiada Gombrowicz – *to nie jego sumienia sąd – to sąd powstały z odbicia; sąd zwierciadlany. (...) sumienie Raskolnikowa przejawia się tylko w jednym: gdy poddaje się temu sztucznemu, międzyludzkiemu, zwierciadlanemu sumieniu, jak gdyby ono było jego prawowitym sumieniem. W tym zawiera się cały morał: bo oto ten, co człowieka zabił, teraz wypełnia nakaz z obcowania ludzkiego poczęty. I nie pyta, czy on sprawiedliwy.*

DUMAŁA: Znaczyłoby to jednak, że w Raskolnikowie dochodzi do jakiegoś rezonansu zasady moralnej. Inaczej co by go to mogło obchodzić, jego przyznanie do winy byłoby czysto mechanicznym działaniem ze strachu.

GAZDA: Myślę jednak, że Dostojewski nie jest tylko szybą, przez którą patrzymy na ludzi i świat, on sam posługuje się przemyślaną konstrukcją, która służy określonemu przesłaniu. Panie Piotrze, w jednym z wywiadów powiedział pan, że ceni najbardziej dwóch pisarzy – Kafkę i Dostojewskiego. I dodał pan, że wszyscy inni, poza tymi dwoma, wydają się panu tendencyjni. Oznacza to, że według pana Dostojewski nie jest tendencyjny. Tymczasem jest to jeden z najbardziej tenden-

cyjnych i ideologicznych pisarzy. Dlatego, że pisarz ten, po pierwsze, cały czas manifestuje, że wierzy w Boga i na tej wierze opiera konstrukcję swych powieści. Po drugie, zasadą nadrzędną jest dla niego Ewangelia i jej podporządkowuje swoją ideologię i posłanie moralne. Gustaw Herling-Grudziński polemizując z Gombrowiczem przypomniał kilka zdań końcowych *Zbrodni i kary* mówiących, że Raskolnikow *żył na katordze jakby ze spuszczonym wzrokiem i wyczuwał w sobie i w swych przekonaniach głęboki fałsz.* Była to zapowiedź *przyszłego zmartwychwstania, przyszłego nowego poglądu na życie.* Dalej, na samym końcu Dostojewski dodaje: *Zamiast dialektyki przyszło życie i w świadomości musiało się wypracować coś zupełnie innego. Pod poduszką Raskolnikowa leżała Ewangelia. Wziął ją odruchowo.* Dostojewskiemu nie chodzi o *nakaz z obcowania ludzkiego poczęty*, ale o nakaz wywodzący się z prawa Bożego.

DUMAŁA: To, że Dostojewski ma ideologię, jest dla mnie oczywiste, ale jego poglądy często się zmieniają, czego dowodem jest *Dziennik* pisarza. Wielokrotnie nawet zarzucano Dostojewskiemu niekonsekwencję ideologiczną. Jednakże jego ideologiczność nie nakłada mi filtra na to, co czytam, powiedzmy w *Zbrodni i karze*. Nie wyczuwam w jego pisarstwie żadnej tendencji.

GAZDA: To znaczy, że pan odrzuca część Dostojewskiego, a nawet więcej – fundament, na którym opiera on swoją twórczość i swoje poglądy.

DUMAŁA: Być może tak.

GAZDA: Odrzuca pan w Dostojewskim to, co on sam prawdopodobnie uważał za najistotniejsze, wręcz za powód, dla którego pisze. Reszta jest talentem obserwacji i wgłębiania się w życie takie, jakie ono jest. Ale ponad tą obserwacją jest jednak zasada nadrzędna wywodząca się z religii.

DUMAŁA: Oczywiście, tak. Zgadzam się z panem w tym sensie, że rzeczywiście pewnych rzeczy zwyczajnie nie chcę w Dostojewskim widzieć. Zacząłem kiedyś czytać *Dziennik* pisarza, ale dość szybko zrezygnowałem z tej lektury, z obawy że przestanę lubić Dostojewskiego. Ideologia przeszkadza mi w czytaniu jego książek.

GAZDA: Na początku rozmowy wspomniałem o *Lochach Watykanu*. Czy Lafcadio wydawał się panu bliski Raskolnikowowi?

DUMAŁA: Oczywiście, był pewną odmianą Raskolnikowa. Być może był to Raskolnikow ukazany w innym kolorycie lokalnym. Lafcadio był dla mnie trochę za bardzo unaukowiony. A Raskolnikow jednak nie panował nad sobą. Lafcadio wydawał mi się postacią zbyt uporządkowaną. Sam sobie wymierzał kary, kontrolował to, co się z nim, a nawet w nim dzieje.

Czy bezkompromisowość jest wartością

DRYGAS: W tej chwili usiłuję się zastanawiać, dlaczego Raskolnikow, dlaczego Dostojewski, i natychmiast zadaję sobie pytanie o granice kompromisu. Studiowałem reżyserię filmową w moskiewskim WGIK-u, w Breżniewowskich czasach sowieckich i dla mnie wówczas problemem podstawowym było to, jak nie pójść na kompromis. Na kompromis w życiu codziennym, na studiach, ale także na kompromis globalny. Inaczej: co robić, żeby się nie dać? Znajdowałem się w stolicy komunizmu, na uczelni, która była kuźnią propagandzistów, a nie talentów, na uczelni, która działała w taki sposób, by już od pierwszego dnia, kiedy zjeżdżali się tam ludzie z całego świata, z różną przeszłością, z różnym widzeniem tegoż świata,

zacząć pranie ich mózgów, zacząć ich lepić na obraz i podobieństwo ogólnie obowiązujące w komunizmie. Moje zainteresowanie się Raskolnikowem i mój zachwyt nad Dostojewskim wywodził się być może stąd, że w Raskolnikowie widziałem kogoś, kto wprawdzie wyznaje ideę niezbyt mi bliską, ale jednocześnie jest człowiekiem, który nie idzie na żaden kompromis, jest maksymalistą. Przecież cała moja WGIK-owska młodość była takim maksymalizmem, doprowadzanym czasami do absurdu.

GAZDA: Czy miałoby z tego wynikać, że Raskolnikow w tamtych czasach ci imponował?

DRYGAS: To może nie jest najlepsze słowo – „imponował", ale z pewnością widziałem w nim człowieka, który nigdy nie poszedł na żaden kompromis. I to była taka ważna próba...

GAZDA: Dotknąłeś, może bezwiednie, pewnego paradoksu. Mam poczucie, że wchodzimy na skomplikowany grunt pojęciowy i aksjologiczny. Rozumiem, że twoim problemem numer jeden w tamtej sytuacji było to, jak nie pójść na kompromis zarówno z ideologią, którą próbowano ci wtłaczać do głowy, jak i z pewnym naciskiem tamtejszej rzeczywistości oraz różnego rodzaju szantażami i pokusami związanymi z codziennym bytem. W tej sytuacji ideałem dla ciebie stała się bezkompromisowość. Paradoks polega na tym, że ideologia, przed którą się broniłeś, miała w swoim programie jako jedną z głównych cnót właśnie bezkompromisowość. Najbardziej bezkompromisowi w historii ostatniego wieku byli bolszewicy.

DRYGAS: Niewątpliwie, choć znalazłbym jeszcze różnych innych bezkompromisowych w sposób groźny. Mnie jednak chodziło o bezkompromisowość na odwrotnym biegunie.

DUMAŁA: Maciek miał na myśli bezkompromisowość w zachowaniu samego siebie, swego wewnętrznego „ja", a to jest już wartością.

GAZDA: Cenię, z pewnością niełatwe, zachowanie Maćka podczas studiów w sowieckiej uczelni, cenię jego ówczesną bezkompromisowość, ale jednocześnie mój sceptycyzm budzi absolutyzowanie tego pojęcia, bowiem nie sądzę, aby można było traktować bezkompromisowość jako wartość samą w sobie. Jest to pewna postawa, której ocena zależy od zgodności z wartościami innymi, wśród których na pierwszym miejscu wymieniłbym zasady zawarte w Dekalogu.

DRYGAS: Wróćmy jednak do konkretów – do mojego pobytu we WGIK-u. Zdawałem sobie sprawę, że na tej uczelni wiele się nie nauczę, już po pierwszych czternastu miesiącach nie miałem co do tego żadnych wątpliwości. Zaledwie z paroma profesorami mogłem wiązać nadzieję, że coś mi przekażą wartościowego. Wszystko, co było ciekawe, co było wzbogacaniem się o nowe doświadczenia, działo się poza uczelnią. Ale cały czas chodziło o jedno: jak przejść przez pięć lat studiów i przez życie w tamtym kraju, zachowując siebie i swój świat wartości? Stąd brał się mój maksymalizm, gdyż stanowił on dla mnie jedyną szansę przetrwania. Moje ówczesne zachowania mogą wydawać mi się dziś infantylne, ale to one gwarantowały mi ratunek. Patrząc wstecz, mogę powiedzieć, że pozostałem sobą. Stało się tak dzięki temu, że udawało mi się nie pójść na kompromisy. Być może ty, Januszu, inaczej odczytujesz słowo „kompromis".

GAZDA: Podobnie, jak dla panów, także dla mnie pierwsza lektura *Zbrodni i kary* była wstrząsem. Być może jednak innym. Podważyła ona bowiem przede wszystkim pewne przekonania, które sobie zdołałem do tego czasu przyswoić, a któ-

re zostały mi narzucone, prawdopodobnie tak jak i panom, przez cały system wychowawczy, a także przez lektury literackie. Nie mam tu na myśli indoktrynacji ideologicznej systemu, w którym dorastaliśmy, bowiem przed tą indoktrynacją można było się obronić. Chodzi mi, po pierwsze, o to, że zarówno moje pokolenie, jak i wasze, było wychowywane w wielkim kulcie dla postępu i racjonalizmu, w wierze w potęgę umysłu ludzkiego. Pierwszymi idolami ery nowoczesności stali się myśliciele francuskiego oświecenia, z Voltaire'em i Kartezjuszem na czele. Tymczasem dziś coraz dobitniej jest formułowana myśl, że u fundamentów współczesnych totalitaryzmów leżały niektóre myśli oświeceniowe. Jednym z podstawowych pytań, związanych z lekturą *Zbrodni i kary*, było dla mnie pytanie, jak dalece można zawierzyć rozumowi, racjonalizmowi. Przecież rozumowanie Raskolnikowa jest szalenie przekonujące, jego logika jest wręcz porażająca, wnioskowanie, które prowadzi do myśli o konieczności zabicia lichwiarki, jest absolutnie logiczne i nie można mu się rozumowo oprzeć. A więc wiara w siłę rozumu, w racjonalizm, a także – dodalibyśmy dzisiaj – w postęp, może prowadzić do rzeczy strasznych. Chodzi mi jeszcze, po drugie, o to, co się określa mianem wiary we własną prawdę. Kiedy powiedziałem, że bezkompromisowość nie jest wartością, panowie zareagowali: no tak, ale my mamy na myśli to, żeby być bezkompromisowym wobec samego siebie, a to jest już wartością. Tak, to była też jedna z wartości, w duchu których byliśmy wszyscy wychowani. Kultura i myśl współczesna, która miała na nas wpływ, absolutyzowała wartość własnej, indywidualnej prawdy jednostki ludzkiej, tę prawdę uważała za coś najważniejszego. Otóż przyznam się, że właśnie silne przeżycie Dostojewskiego rozbiło mi to przekonanie o konieczności zawierzania owej własnej, subiektywnej prawdzie. Dla Raskolnikowa, w pierwszej części powieści, najważniejsza była jego własna prawda. Tymczasem istnieje prawda nadrzędna, która jest ponad nami. Tego mnie próbował uczyć Dostojewski.

Metamorfozy

DUMAŁA: Raskolnikow odkrył przez przypadek, a może nie przez przypadek, ale w każdym razie intuicyjnie, tę inną prawdę. Dokonał tego jednak właśnie przez szukanie swojej własnej prawdy, przez porażkę własnej ideologii, przez porażkę, do której nie chciał się przyznać prawie do ostatnich stron powieści, do ostatnich zdań jej epilogu. Bo tam, w epilogu, jest opis jakiegoś snu, który miał Raskolnikow, dręczyła go wizja zarazy spowodowanej przez dziwne mikroby czy wirusy, wizja zarazy, która opanowuje cały świat i tylko nieliczne jednostki mają szansę przetrwać. Już wiadomo, jakie to osoby i że wśród nich jest także on. Nie pamiętam szczegółów, ale wydaje mi się, że taki był sens tego snu. Odniosłem wrażenie, że dopiero na samym końcu Raskolnikow ujrzał zupełnie inny wymiar rzeczy. Do tego momentu przeżywał swoistą – jak powiedzielibyśmy dziś – frustrację. Miał świadomość, że ważne racje przemawiały za tym, aby się przyznać do popełnionego zabójstwa, ale ciągle jeszcze męczyło go to, że być może w ten sposób przegrał. Na katordze męczyło go wszystko, nawet Sonia, która przychodziła do niego, a on jej nie cierpiał, ponieważ była głosem z innego świata, takiego, którego on ciągle nie rozumiał i nie zgadzał się z nim. Dopiero na ostatniej czy przedostatniej stronie coś w nim pęka, ale nie w tym sensie, że Raskolnikow się załamuje i poddaje do reszty. Nie, on dopiero wtedy przechodzi metamorfozę i w tym momencie Dostojewski

pisze: *Ale tu już się rozpoczyna nowa historia, historia stopniowej odnowy człowieka.* Bardzo mi się podoba to zdanie, wypowiedziane w tym właśnie momencie. Mam wrażenie, że Dostojewski mógłby teraz opisać dalszy ciąg przemian Raskolnikowa, po przejściu przez niego pewnej granicy magicznej. On tam pisze na przykład, że Raskolnikow w pewnym momencie zrozumiał, że kocha Sonię. *Wiedział, jaką nieskończoną miłością powetuje teraz wszystkie jej cierpienia.* Takie zdanie napisał autor *Zbrodni i kary*. Jest to coś niezwykłego, bo Raskolnikow do tej pory cały czas w tym swoim egocentrycznym świecie wszystko grał, rozgrywał. On mówił: kocham matkę, ale właściwie jej nie kocham, kocham Sonię, ale właściwie jej nie kocham, kocham Dunię, ale też nie, siebie kocham za to, że jestem taki wspaniały, ale i chcę się rzucić z mostu. Cały czas miał niesprecyzowane wartości podstawowe, np. czym jest miłość. Wydaje mi się, że odkrył miłość dopiero w epilogu. Dlatego mówiłem o tym, że spotkała go nagroda. Raskolnikow zdobył miłość Soni, ale to nie znaczy, że ją uwiódł, czy się z nią ożenił, to znaczy tylko, że nauczył się ją naprawdę kochać, on zrozumiał, czym jest miłość i wtedy stał się szczęśliwym człowiekiem. Mam wrażenie, że on w tej książce odkrywał życie, odkrywał różne możliwości, szukał odpowiedzi na pytanie, jak można żyć. Przez różne cierpienia doszedł do kolejnego progu. O tym mogłaby być następna książka. Ten epilog wcale nie znaczy, że już od tego dnia, jak w bajce, żyli długo i szczęśliwie. Przyznam się jednak, że lektura tej książki kojarzy mi się z czytaniem baśni. Baśnie są ukazaniem pewnego procesu, który ma dziecku pokazać, że można się zmienić, że można pokonać i przekroczyć pewne bariery, które początkowo budzą w nas strach, z którymi początkowo nie dajemy sobie rady. Dlatego baśnie kończą się w takim momencie, kiedy ten proces też się kończy i można powiedzieć: od tej pory żyli długo i szczęśliwie. Najciekawszy był ten proces. Tak samo jest u Dostojewskiego. Opowiedziana przez niego historia jest dla mnie baśnią, jest baśnią, którą Dostojewski opowiada nam, dorosłym ludziom, ale my wciąż mamy jeszcze różne problemy do rozwiązania w sobie samych i jeszcze pod wieloma względami jesteśmy dziećmi, mamy własne lęki i zahamowania. Dostojewski pokazuje nam proces przechodzenia od jednej postawy do drugiej. Raskolnikow z początku książki, ten, który leży i patrzy w sufit, oraz Raskolnikow z epilogu, ten, który na katordze doznaje wręcz iluminacji, to są dwaj zupełnie różni ludzie. On rzeczywiście musiał zabić, musiał przeżyć właśnie to, o czym mówił pan Gazda – krach racjonalizmu. Bo po prostu doświadczenie przeżyte ma kolosalną wartość. Nic nie zastąpi własnego, osobistego doświadczenia. Życie nie miałoby sensu, gdybyśmy mogli sobie teoretycznie coś wykoncypować i od razu umrzeć.

GAZDA: Panie Piotrze, pan często wspomina o przemianie. Zresztą motyw metamorfozy przewija się w pana filmach, pan kocha wszelkie procesy przemian. Nie wiadomo, czy fascynuje to pana z powodów racjonalnych, czy też dlatego, że animacja aż się prosi, żeby posługiwać się metamorfozą jako pewną formą plastyczną i kinetyczną, ponieważ wtedy wkraczamy w żywioł filmu animowanego. Dla pana metamorfoza jest nawet pewną wartością, skoro pan w jednym ze swoich tekstów powiada, że Raskolnikow właściwie zabił siebie i podaje pan jednocześnie powód, dla którego – według pana – zabił siebie: *aby móc się dalej rozwijać*. A więc, z jednej strony, konieczność i apoteoza przemiany, a z drugiej strony, ważność własnej, indywidualnej prawdy, czyli także jakaś wierność samemu sobie. Co to jest wierność samemu sobie w sytuacji, kiedy się jednocześnie przyjmuje, że

konieczna jest przemiana samego siebie, konieczność stania się kimś innym? Jaka jest relacja między jedną zasadą a drugą? Zważywszy że obie, jak wyczuwam, są dla pana bardzo ważne.

DUMAŁA: Podstawowa jest wierność zasadzie zmieniania się. A to, co pan nazwał wiernością sobie, ja bym raczej określił jako potrzebę ciągłego odnajdywania siebie. To według mnie nie jest wierność sobie, takiemu, jakim się wie, że się jest. Potrzeba zmieniania się jest jakby potrzebą odkrywania siebie, jakiego się jeszcze nie sprawdziło, ale jakiego się intuicyjnie przeczuwa.

GAZDA: Czy to oznacza, że według pana życie powinno się traktować jak pewnego rodzaju eksperyment, w którym powinniśmy eksperymentować z samym sobą, tylko w imię tego, żeby się coś zmieniało?

DUMAŁA: Nie, bo wtedy byłoby tylko grą. Mam poczucie, że dopóki człowiek żyje, istnieje w nim potrzeba zmieniania się, w poczuciu że to nie jest zmiana dla zmiany, nie po to, żeby się ciekawiej żyło, chociaż życie ciekawe też jest pozytywną wartością. Dążenie do zmian ma sens dlatego, że człowiek po prostu co jakiś czas wyrasta z czegoś, ma poczucie, że dłużej nie można już żyć życiem dotychczasowym, nie może dłużej pozostawać w futerale. To jest tak jak z owadami, które się przepoczwarzają i w pewnym momencie nie mogą już istnieć jako larwa, muszą się zamienić w poczwarkę, a ta poczwarka musi się zamienić w motyla. Chociaż sądzę, że wielu ludzi się nie zmienia.

Prawda szczegółu

DRYGAS: Trudno wyobrazić sobie Dostojewskiego, a szczególnie *Zbrodnię i karę*, bez dialogów. Czy to będzie twój pierwszy film dialogowy?

DUMAŁA: Pojawi się tam dialog. Chcę, żeby się pojawił.

DRYGAS: Ale czy to będzie dialog synchroniczny?

DUMAŁA: Boję się, że dialog synchroniczny w takiej animacji jak moja byłby czymś śmiesznym. Trudno mi przewidzieć, jaki sposób znajdę, bowiem nigdy czegoś takiego nie robiłem. I to mnie również fascynuje, żeby zrobić coś, czego dotąd nie robiłem.

DRYGAS: Czy to oznacza, że pan coraz bardziej zbliża się do konwencji aktorskiego filmu fabularnego? Przecież już *Kafka*, a także *Łagodna*, były bardzo blisko tej konwencji. Nawet postaci były autentyczne. To była fotografia ludzi żywych, a nie narysowanych.

DUMAŁA: To była ożywiona fotografia. Film aktorski też jest przecież kreacją, to nie są prawdziwi ludzie, prawdziwe przedmioty, prawdziwe światło i czas, to jest przecież tak samo kreacja. Nawet dokument bywa kreowany. Ty, Maćku, na przykład, też kreujesz w pewien sposób swoje dokumenty. Odciskasz na dokumentalnych zdjęciach swoje własne piętno. Posługujesz się zdjęciami dokumentalnymi jako materiałem i tworzysz własną wizję. To, że mój film jest podobny do filmu aktorskiego, nie ma dla mnie żadnego znaczenia.

GAZDA: Przywiozłem z Rosji arcyciekawą książkę o dziwnym tytule: *Animatograf i jego anima*. Jej autor, Aleksiej Orłow, badacz animacji i wykładowca moskiewskiego Instytutu Filmowego, jeden z rozdziałów poświęcił *Iwanowi Groźnemu* Eisensteina. Spojrzał tam na ten film jak na film animowany. Dokonał jakby odwrotności tego, o czym mówimy. Tak jak animacja może się

zbliżać do konwencji filmu aktorskiego, tak czasem film aktorski zbliża się do animacji.

DUMAŁA: Cieszę się, że ktoś to powiedział, bo dla mnie to było oczywiste. Tylko ja tego nie sformułowałem, ale jak to teraz słyszę, wydaje mi się, jakbym zawsze tak uważał.

DRYGAS: Powiedz mi, Piotrze, jak wyglądają twoje zajęcia ze studentami, czego ich uczysz? Jestem cały czas pod wrażeniem spotkania z Herzogiem, który powiedział mi przed paru miesiącami, że gdyby mu zaproponowali wykładanie w szkole filmowej, to przez pierwsze dwa lata kazałby ludziom chodzić i robić piechotą gigantyczne ilości kilometrów i chłonąć, obserwować świat. Dopiero po dwóch latach mogliby się z nim spotkać i zacząć rozmawiać o pewnych sprawach związanych z twórczością filmową.

DUMAŁA: Spotykam się ze swoimi studentami dosyć sporadycznie, nie ma to charakteru systematycznych wykładów, nie mam żadnego programu, nie mam metodyki. Chciałbym pełnić rolę starszego kolegi, brata, kogoś, z kim można porozmawiać o filmie i nie tylko o filmie. Natomiast chciałbym ich nauczyć jednego: że bez ciężkiej pracy niczego nie osiągną.

DRYGAS: Czy ich uczysz warsztatu, czy uczysz patrzeć na świat?

DUMAŁA: Wszyscy by chcieli dowiedzieć się czegoś konkretnego, żeby móc zapisać to w zeszycie, ale ja sam takiej wiedzy nie posiadam. Bo ją sam dla siebie odkrywam każdego dnia. Codziennie się uczę czegoś, robiąc filmy. Nieważne jest, jaką drogą się do czegoś dochodzi. Trzeba po prostu być nieustannie twórczym, kreatywnym.

GAZDA: Wracam do pytania Maćka. Co to może znaczyć: uczyć kogoś patrzenia na świat?

DRYGAS: Najważniejsze jest dla mnie uruchomienie takich mechanizmów w sobie, które spowodują, że człowiek stanie się wrażliwym obserwatorem i będzie widział więcej i inaczej niż inni. Pewnych rzeczy nie da się wymyślić, pisząc scenariusz przy biurku. Niestety, czasami bardzo trudno wytłumaczyć niektórym ludziom, dlaczego żeby zdokumentować jakąś historię, potrzebuję na przykład półtora roku. Ten proces dokumentacji to jest poruszanie się po archiwach, krok po kroku, zaczepianie się o jakieś drobiazgi, by dojść do następnych, i jeszcze do następnych, i jeszcze, i jeszcze...

DUMAŁA: Przy tym nigdy nie wiesz, czy dojdziesz do celu, który sobie wcześniej określiłeś, bo ten cel jest tylko fantazją, która ma niewiele wspólnego z rzeczywistym doświadczeniem. Jest często koncepcją wyssaną z palca. Po co chcę zrobić *Zbrodnię i karę*, do jakiego celu dążę? Jeśli odpowiedziałbym sobie na to pytanie, to właściwie mógłbym już tego filmu nie robić. Najgorsi są ludzie, którzy stawiają sobie jakiś cel i za wszelką cenę dążą do jego realizacji, nie patrząc na drogę, którą kroczą.

DRYGAS: Tymczasem znaleziska dokonane po drodze mogą spowodować, że człowiek nagle skręca w inne ścieżki, w inną stronę i tam dopiero się okazuje, że znalazł coś pięknego, coś poruszającego. Jedną z najważniejszych umiejętności, które należy w sobie nieustannie rozwijać, jest umiejętność zdobywania wiedzy o zjawisku czy o człowieku, o którym chcemy robić film. A także umiejętność obserwacji. Trzeba mieć wrażliwe oko, trzeba umieć, podglądając ludzi, czytając książki czy gazety, oglądając obrazy, a nawet analizując własne sny – wyłapywać

niezwykłe szczegóły, drobiazgi, niepowtarzalne gesty, nieoczekiwany sposób spojrzenia... Prawda kryje się w szczegółach.

GAZDA: Byłem niedawno w Moskwie i odwiedziłem w pracowni jednego z najwybitniejszych na świecie twórców filmów animowanych – Jurija Norsteina, autora m.in. *Jeżyka we mgle*, *Bajki nad bajkami* i ciągle nie dokończonego, genialnego *Szynela* według Gogola. Ciągle ma nadzieję na kontynuowanie realizacji tego ostatniego filmu. Szykuje się do wznowienia zdjęć, a więc cała pracownia nosi ślady przygotowań, a także ślady dawniejszych prac nad tym filmem. W pracowni zobaczyłem m.in. mnóstwo rozłożonych zdjęć Giulietty Masiny: niemal kadr po kadrze z *La Strady*. Obok tego była seria fotografii z domu dla umysłowo chorych – portrety ludzi obłąkanych. Były także sterty reprodukcji dziewiętnastowiecznych portretów malarskich i graficznych, grawiur z życia codziennego Petersburga, życia urzędników. To jest właśnie proces obserwacji, podglądania, zdobywania wiedzy, szukania szczegółu. Norstein studiuje mimikę twarzy, gesty, rodzaj założenia rąk, spojrzenia itp. Szuka ekspresji, wyrazu dla swojego bohatera – Akakija Akakijewicza. Robiąc film animowany, rysowany, szuka ekspresji także w aktorze. W autentycznym aktorze. Nie przypadkiem zresztą wybiera Giuliettę Masinę – Gelsominę z filmu Felliniego. W Gelsominie widzi tę samą co w postaci bohatera Gogola strukturę psychiczną dziecka w ciele człowieka dorosłego.

DUMAŁA: Norstein szuka twarzy, obserwuje portrety, ale niesamowite jest również to, jak on te twarze później przetwarza. Przejmuje pewien sposób ekspresji, ale później, w filmie, robi tę twarz po swojemu i ona żyje życiem prawdziwym, choć jest utkana z fragmentów różnych postaci.

DRYGAS: Twórca *Bajki nad bajkami* jest artystą o niezwykłej wyobraźni, w jego talent jest wpisane bogactwo poetyckich skojarzeń, myślenie metaforyczne i zdolność kreowania obrazów o nadzwyczajnej sile wyrazu. Mogłoby się zdawać, że ten artysta może się oprzeć jedynie na własnej wyobraźni i wynalazczości twórczej. A jednak właśnie on, jak zresztą każdy wielki artysta, bez przerwy szuka, obserwuje, bada życie i w nim szuka inspiracji. Szkoda, że być może nie dane nam będzie zobaczenie dalszego ciągu *Szynelu*. Nie bardzo bowiem wierzę, że kiedykolwiek skończy ten film. Jest w bardzo ciekawym momencie swojego życia, kiedy to, jak myślę, najistotniejszy dla niego jest sam proces szukania. Być może on nie ma w ogóle potrzeby, żeby ten film zakończyć. Norstein już dokonał rzeczy wielkiej. *Szynel* w nie dokończonej postaci wszedł już do historii najwybitniejszych osiągnięć światowej animacji.

Szukanie krajobrazu psychicznego

GAZDA: Na początku naszej rozmowy Maciej Drygas zapytał pana, dlaczego właściwie zdecydował się pan na robienie filmu według Dostojewskiego. Pan próbował nam to wyjaśniać. Zastanawiam się jednak, czy nie istnieje jeszcze pewien powód, którego pan nie ujawnił. Jest w panu upodobanie do pewnego rodzaju scenerii, takiej, jaką między innymi można znaleźć w *Procesie* Kafki i w *Zbrodni i karze* Dostojewskiego. Charakterystyczny jest tu proces, który doprowadził pana do filmu o Kafce. Początkowo nie zamierzał pan wcale robić takiego filmu, szukał pan scenerii do innego filmu i zainteresował się pan albumem ze zdjęciami starej Pragi. Ten właśnie album zbliżył pana do Kafki. A więc pierwszą inspiracją był

obraz, świat zamknięty w martwych przedmiotach, w starych ścianach, murach kamienic, w odpowiednio zorganizowanej przestrzeni. *Zbrodnia i kara* to chyba taka najbardziej wizyjna, obrazowa, plastyczna książka Dostojewskiego. Przy tym integralną częścią tej niemal somnambulicznej wizji są niezwykle autentyczne, konkretne szczegóły ulic, placów, podwórek Petersburga. Są one przez pisarza jakby odfotografowane z natury, a jednocześnie składają się na obraz jak z koszmarnego snu. Ciasne podwórka, jakby tyły i boki kamienic, pokazywanych nie od frontu, lecz od strony kuchennych schodów, mieszkania zagracone, z zapachem stęchlizny, ponure klatki schodowe, szczegółowo opisywane mieszkanie Raskolnikowa i mieszkanie lichwiarki. Wszystko to jest niesłychanie konkretne – badacze odnajdywali poszczególne miejsca w autentycznej scenerii Petersburga – a jednocześnie stwarza niesamowity świat, jakby sztucznie skonstruowaną dekorację dla ponurego dramatu ludzkiej psychiki. Czy ta wizyjność scenerii nie była dla pana podstawowym magnesem?

DUMAŁA: Wspaniała jest ta nasza rozmowa, w której mam opowiedzieć, dlaczego robię film zainspirowany Dostojewskim. Przebiega ona bowiem tak, że pojawiają się w niej pomysły i idee tłumaczące moje zainteresowania i inspiracje, ale często to wcale nie ja o nich mówię, tylko panowie. Przy tym czasem odnoszę wrażenie, że sam po prostu nie umiałbym tego sprecyzować, wysłowić. Maciek Drygas mówił mi kiedyś, że nie lubi mówić o filmach, które właśnie robi albo ma zamiar robić. Tłumaczyłeś wówczas, Maćku, że gdybyś zaczął o tym mówić, miałbyś uczucie, że spalasz się niepotrzebnie, że przedwcześnie artykułujesz coś, co jeszcze się nie wylęgło tak naprawdę. Ja także mam pewne trudności z mówieniem.

DRYGAS: I tak się dziwię, że jesteś tak bardzo wielosłowny, że jednak potrafisz mówić o tym, nad czym zaczynasz pracować. Na temat *Zbrodni i kary* udzieliłeś już tylu wywiadów, że ma się wrażenie, iż powiedziałeś już wszystko, co można na ten temat powiedzieć.

DUMAŁA: A wiesz dlaczego? Dlatego, że to jest dla mnie jakby rodzaj zdjęć próbnych. Ja po prostu gadam sobie o tym, a potem robię zupełnie inny film. Nie jestem w stanie zrobić dokładnie tego, o czym mówię w tej chwili. Bo przez to, o czym mówię, właśnie w tym momencie przeszedłem. A więc już nie ma sensu do tego wracać. Chętnie rozmawiam o tym, co robię. Nie obawiam się, że coś się we mnie wypali. Jeżeli, oczywiście, mam jakiś pomysł tak dobry, że nic tylko włączyć go do filmu, to o tym pomyśle na pewno tu nie powiem. Pan Gazda miał trafne spostrzeżenia, które i mnie samemu odkrywają pewne motywy, które nie w pełni sobie uświadamiam i aby je wyjawić, musiałbym dobrze pogrzebać w podświadomości. Pan jakby je ujawnił w moim imieniu. Faktycznie, te wnętrza kamienic, te podwórka, te wszystkie bebechy miasta są dla mnie jakimś zwierciadłem, w którym oglądam także wnętrze człowieka. Ta historia mogła się zdarzyć tylko w Petersburgu, w tym mieście-fantomie, które wynurzyło się z mokradeł, i zapadnie się w nie, jak jakiś sen. Dostojewski miał do Petersburga stosunek trochę fantastyczny i opisując to miasto niesłychanie precyzyjnie, opisywał je jednocześnie tak, jakby ono tak naprawdę w ogóle nie istniało. To jest jedna ze szczególnie fascynujących rzeczy u Dostojewskiego. To miasto jest właśnie jak sen. Kiedy śnię, widzę coś niesłychanie drobiazgowo, ale potem, po obudzeniu, okazuje się, że tego czegoś w ogóle nie ma. Choć czasem tak bardzo by się chciało, a by to coś pozostało także na jawie.

Zbrodnia i kara - szkice

GAZDA: Kiedy przyglądam się filmom największych wizjonerów kina, zauważam, że najciekawsze, najświetniejsze jest w nich to, co zostało dla wizji wysnute z rzeczywistości. Uważam, że w twórczości Felliniego najbardziej „zestarzała" się *Julietta i duchy*, natomiast *Amarcord* wywołuje coraz żywsze uczucia, bowiem ma elementy prawie dokumentalne, autentyczne, obdarzone jedynie jakimś cudotwórczym ciepłem (i ironią) poezji Felliniego.

DRYGAS: Tak, świat Felliniego, który jest światem wykreowanym, jest jednocześnie głęboko pogrążony w realności niemal dosłownej.

GAZDA: Nie istniałby bez autentycznego Rimini, jak *Zbrodnia i kara* nie mogłaby istnieć bez Petersburga.

DRYGAS: I ma to tak piekielnie silne oddziaływanie, że zupełnie nie wyobrażam sobie, by Włochy mogły inaczej wyglądać niż u Felliniego. Fascynujący jest cały ten proces, na początku którego poznajesz jakąś prawdę, jesteś obserwatorem, wchłaniasz w siebie wszystko to, co oglądasz i przeżywasz, a później następuje moment kreowania świata już swojego, własnego, sprzedawanego jednak widzom jako świat niemal dokumentalny. Sądzę, że Piotr jest w bardzo komfortowej sytuacji. Zadajemy mu pytania, na które już dawno powinien sobie odpowiedzieć człowiek, który by jutro przystępował do realizacji aktorskiego filmu fabularnego pod tytułem *Zbrodnia i kara*. Bowiem musiałby mieć przygotowaną całą technologię przyszłego filmu, już dawno musiałby podjąć decyzję, kto u niego zagra, jakie będą kostiumy, jakie rekwizyty, gdzie zostaną wybrane plenery, kto wykona zdjęcia, czy te zdjęcia będą robione z kranu, ze statywu czy z ręki. Piotr jest w tej komfortowej sytuacji, gdyż robi film animowany i nie musi od razu podejmować wszystkich decyzji. To jest najbardziej pasjonujące, że większość pomysłów może powstawać w trakcie pracy, ponieważ proces rozrysowywania jednej klatki, czyli jednej szesnastej czy jednej dwudziestej czwartej sekundy, trwa godzinę, półtorej, dwie, a może trzy tygodnie, siedem tygodni. Piotr Dumała ma dużo czasu na to, żeby wejść w klimat, żeby skupić się na pewnych szczegółach i zmieniać decyzje z minuty na minutę, ponieważ dokonanie zmiany jest kwestią starcia jakiegoś miejsca na płycie gipsowej. W przypadku aktorskiego filmu fabularnego jest to niemożliwe. Na wszystkie pytania trzeba odpowiedzieć sobie zawczasu.

DUMAŁA: Niezupełnie tak to wygląda. Trzeba jednak zorganizować produkcję. I to ja muszę ją zorganizować, muszę przewidzieć wiele rzeczy, muszę napisać scenopis, który będzie opisem tego, co już widzę. Mam tam przecież mnóstwo scen, napisałem scenariusz, więc widziałem te sceny, a czytając książkę wyobrażałem sobie, jak może wyglądać Swidrygajłow czy Sonia. Oczywiście, fascynacje jakąś żywą osobą mogą wpłynąć na mnie tak, że zmienię wygląd tej czy innej postaci. Film żyje we mnie przez cały czas, może się zmieniać, ale jednak czuję się podporządkowany pewnemu strumieniowi wydarzeń, które wcześniej sobie wyobraziłem i nie mogę od tego za bardzo odejść. Inaczej bym tego filmu po prostu nie zrobił. Robiąc film o Kafce, nie wiedziałem, jak pokazać tę całą historię, którą chciałem pokazać. Wiedziałem jedynie mgliście, że to ma być film inspirowany *Dziennikami* Kafki. Ale przecież nie mogłem pokazywać dokładnie wszystkiego, co w tych *Dziennikach* było. Musiałem znaleźć jakiś klucz, ale nie mogłem go znaleźć chyba przez rok. A już zacząłem zdjęcia, już rok siedziałem w piwnicy, już tam coś dłubałem, ale czułem, że nie bardzo mi to wychodzi. To tak, jakbyś siedział w samochodzie na wolnych obrotach i zastanawiał się, w którą ulicę pojechać, a tymczasem benzyna się wypala i wkrótce jej zabraknie. I nagle po roku takich cierpień, podczas pobytu w Stanach Zjednoczonych, olśniło mnie, że to powinien być film barwny. To niesamowita sprawa – pomyślałem – wszyscy myślą, że film o Kafce musi być czarno-biały, a ja nieoczekiwanie walnę kolory, jakieś kolory psychodeliczne: zielony, czerwony, fioletowy. Wróciłem do Polski i natychmiast, w godzinę mi to wyparowało z głowy. Znów film był czarno-biały, ale ja już miałem inną energię wewnętrzną, miałem w sobie energię Nowego Jorku, tylko że była to energia czarno-biała, choć w Nowym Jorku była kolorowa. Jeszcze pół roku trwało, zanim sprecyzowałem pewien zasadniczy wątek, jakby klucz do opowiedzenia całej historii. Było to podczas świąt Bożego Narodzenia, byłem chory, leża-

łem w łóżku, miałem trochę powyżej trzydziestu ośmiu stopni. To był bardzo dobry stan psychiczny. Czytałem Kafkę i szukałem głównych tropów, którymi mógłbym pójść, szukając sposobu, jak pokazać *Dzienniki* Kafki i co zrobić, żeby to była opowieść z fabułą, której nie ma. Szukałem, oczywiście, fabuły psychicznej, wewnętrznej, krajobrazu psychicznego Kafki i jego przemian. Próbowałem dzielić wszystko na części. Więc jedna część nazywała się *Strażnik*, bo Kafka pisał, że jak wraca do domu i jest noc, i wszyscy już idą spać, to on dopiero siada i zaczyna pisać. Czuł się wówczas nocnym strażnikiem tego domu. Było tam także hasło *Pies*. Potem pojawiały się różne inne, których tropem zacząłem się posuwać i zacząłem już kręcić ujęcia pod kątem tych wątków. Przy montażu jednak wszystko to poukładało mi się inaczej. Nazwy *Strażnik* czy *Pies* odparowały, ale ujęcia skręcone pod kątem tych nazw pozostały. Tak właśnie przemieniały się różne rzeczy, przemieniały w coś innego.

GAZDA: Jak nazwałby pan to pojawianie się owego „czegoś innego", to ciągłe przekształcanie się pomysłów?

DUMAŁA: Był to chyba proces dojrzewania. Pojawiała się nowa idea, która nie dopuszczała takich symbolicznych określeń, jak *Pies* czy *Strażnik*, ale domagała się wychwycenia z materii literackiej pewnych procesów czy zjawisk, które można by nazwać słowami „lęk", albo „dojrzewanie", albo „pierwsza kobieta", „miłość", „marzenie". To było coś bliższe życia, nie tak wydumane, jak „strażnik", czy „pies".

Sprzedawałem własny sen

DRYGAS: Jednego ci, Piotrze, zazdroszczę. Zauważyłem, że odczuwasz niezwykłą wprost przyjemność w trakcie realizacji filmu. Tymczasem dla mnie ten proces jest czymś bardzo spalającym, męczącym, po prostu nie lubię tego robić. Przyjemność odczuwam jedynie na etapie dokumentacji i pisania scenariusza, kiedy cała wizja przyszłego filmu zależy tylko i wyłącznie ode mnie. Później następuje rozłożenie odpowiedzialności na ileś osób. Natomiast ty masz możliwość podejmowania decyzji całkowicie samodzielnie – sam rysujesz, sam animujesz, sam ustawiasz kadr i ten proces tworzenia w twoim przypadku jest dużo bardziej intymny.

DUMAŁA: Jest intymny, ale jest jeszcze bardziej wyczerpujący. Kiedy robię film, to po prostu nie żyję, bo mi to zabiera nie tylko czas, ale także siły fizyczne. Rzeczywistością staje się piwnica z zamkniętymi oknami, piwnica, w której pracuję. Tam spędziłem dzisiaj dziesięć godzin i gdy wyszedłem na dwór, miałem wrażenie, że to, co jest na zewnątrz piwnicy, jest kompletnie nieprawdziwe. Następuje odwrócenie sytuacji. Czasami się boję, że może to spowodować komplikacje psychiczne. Pamiętam jedno lato, kiedy robiłem właśnie Kafkę i nawet nie wiedziałem, że były wtedy potworne upały, nie wiedziałem w ogóle, jaka jest pogoda, bo cały dzień siedziałem w piwnicy, gdzie było tylko sztuczne światło, gdzie była Praga sprzed stu lat, gdzie był Kafka i gdzie byłem otoczony płytami gipsowymi z poprzednich ujęć, a było ich wokół mnie pięćdziesiąt czy sześćdziesiąt, i prawie z każdej patrzył Kafka, albo był to jakiś fragment jego mieszkania czy starej Pragi, i była lampa, i rzucany przez nią cień, który też wydawał mi się nieprawdziwy. Wtedy była wojna z Irakiem, zaczęła się, kiedy ja już robiłem film, potem trwała

i zdążyła się skończyć, a mnie przez ten czas udało się zrobić może pięć minut filmu.

DRYGAS: Kilkanaście dni temu byłem u Piotrka, zastałem go w trakcie „dziergania" czegoś i miałem wrażenie, że on żyje w zupełnie innym wymiarze. Robił akurat jakąś czołówkę do programu telewizyjnego systemem „non camera", czyli skrobał na czarnej taśmie. Jak wyglądał jego warsztat pracy? Na biurku stała stara lupa, może rosyjska, w ręku Piotr miał kolec bardzo podobny do szydełka, którym babcie wykonują robótki. Żeby mu się łokieć nie męczył, bo na to miejsce ręki był właśnie największy ucisk, pod łokieć była podłożona jakaś książka i na niej poduszeczka. Piotrek trzyma łokieć cały czas na poduszeczce i pod lupą zaczyna kreować postaci, przy czym nie rysuje ich, lecz nakłuwa, robi jakby małe kropeczki. Jest to benedyktyńska praca podniesiona do entej potęgi. Było w tym entourage'u, z tą babciną poduszeczką i z tym bolcem, i z lampą, poza której kręgiem panował półmrok, coś niezwykłego, wspaniałego, tajemniczego i jednocześnie mrocznego. A Piotr przypominał mi mnicha, który iluminuje święte księgi.

GAZDA: Teraz rozumiem, dlaczego w filmie Rybczyńskiego o Kafce nie ma tragizmu. Praca przy komputerze nie wytwarza takiego entourage'u, nie umożliwia przepoczwarzenia się w postać filmową i utożsamienia z cierpieniem, które było udziałem pisarza. Komputer pozwala zaledwie na techniczne sztuczki.

DUMAŁA: U Rybczyńskiego też jest gigantyczna praca. Nie wiem, czy panowie widzieli jego drobiazgowe partytury, wyliczanki. Z tym że on zawsze był skłonny do nauk ścisłych, nawet gdy robił *Tango*, nie mając jeszcze komputera, też posługiwał się skomplikowanymi obliczeniami. Uważam, tak jak i pan, że w jego filmie o Kafce nie ma tragizmu. Przypuszczam, że widzów nie znających się na technice, ten film może znudzić, ale wydaje mi się, że dla Rybczyńskiego to był w ogóle przypadek, że zajął się robieniem filmu akurat o Kafce. Mógł równie dobrze zrobić film o popielniczce. Rybczyński pasjonuje się możliwościami technicznymi sprzętu i osiąganiem pewnych struktur plastycznych i kinetycznych. Punktem wyjścia dla niego jest zawsze jakiś problem formalny.

DRYGAS: Opowiadali mi kiedyś nasi wspólni znajomi, jak to, chyba na początku lat siedemdziesiątych, po jakimś nocnym balowaniu z Rybczyńskim, nad ranem, wyszli od kogoś i przysiedli na jakimś podwórku. Rybczyński usiadł w piaskownicy i nagle zadumał się, a po jakimś czasie, ni stąd, ni zowąd, bo rozmowa toczyła się na zupełnie inny temat, powiada: słuchajcie, a jeśliby z człowieka zrobić korkociąg? Powiedział to ponad dwadzieścia lat temu... A w latach dziewięćdziesiątych rzeczywiście, dzięki komputerowi, zamienił Adama i Ewę w korkociąg.

GAZDA: Z tym że owo *zrobić z człowieka korkociąg* nie miało żadnej treści. Kiedy pan, panie Piotrze, szuka metamorfoz, za każdym razem pamięta pan o kontekście psychologicznym, moralnym, historycznym i szuka pan także ukrytych sensów. To nie są rozwiązania tylko formalne. Nawet kiedy, jak w *Łagodnej*, cofający się zegar zmienia się w złocisty krąg, w którym zamkniętych jest dwoje ludzi, to nie jest to pomysł jedynie techniczny czy estetyczny.

DRYGAS: Na początku naszej rozmowy powiedziałeś, Piotrze, znamienną rzecz: kiedy dochodzi do spotkań z publicznością, ty właściwie nie masz o czym rozmawiać, nikt ci nie zadaje pytań. Być może dzieje się tak dlatego, że świat, który kreujesz, opiera się przede wszystkim na pewnych klimatach, na atmosferze i emo-

cjach, które przeżywa się w trakcie oglądania twoich filmów. One rodzą emocje i pewien stan psychiczny, z którym widz, po obejrzeniu filmu, musi zostać sam. Warstwa dramaturgiczno-znaczeniowa służy czemuś innemu niż budowanie jakiejś fabuły.

DUMAŁA: Powiedziałbym, że moje filmy są zaproszeniem do intymności. Staram się przekazać widzom swoją własną intymność. O tym jest trudno mówić w pełnej sali. To są emocje i nastroje do przeżywania w samotności, w ciszy, w takiej rozmowie jak ta nasza dzisiejsza, która też przecież ma swoje ograniczenia, gdyż każdy z nas broni się przed ujawnieniem swoich spraw bardzo intymnych.

DRYGAS: Czy kiedy zaczynasz nowy film, kiedy zastanawiasz się nad nowym pomysłem, to czy myślisz tylko o sobie, o tym, co ta historia znaczy dla ciebie, jak będziesz ją przeżywał, czy zadajesz sobie także pytanie, co przez tę historię chciałbyś przekazać innym? To znaczy, czy myślisz tylko o tym, jakie znaczenie będzie miał ten film dla ciebie, czy także o tym, co będzie znaczył dla twoich odbiorców?

DUMAŁA: To bardzo trudne pytanie, ponieważ mam wrażenie, że jestem w trakcie zmiany postawy. Niedawno zauważyłem, że mam poczucie, jakbym handlował niesłychanie szczodrze swoją intymnością. Nie mając żadnych oporów, sprzedawałem swoją intymność w postaci filmu. Oczywiście, była to intymność przetworzona, metaforyczna, ale jednak... Zdarzało się, że coś mi się śniło, a następnego dnia pisałem na tej podstawie scenariusz i niosłem do studia, i pokazywałem obcym facetom, którzy się na ten temat mądrzyli. Co oni mogli się mądrzyć na temat mojego snu, przecież to był mój sen, jak można się wtrącać w coś tak intymnego? Sprzedawałem własny sen i płacono mi za to. Trwało to dziesięć lat i właściwie skończyło się na Kafce. Teraz pojawił się problem, jak zrobić *Zbrodnię i karę*, bowiem nie potrafię już postępować tak jak kiedyś. W tej chwili wydaje mi się, że bardziej zaczynam myśleć o odbiorcy, o którym niegdyś w ogóle nie myślałem. Teraz mam już poczucie, że nie wystarczy opowiadać o samym sobie. Trzeba się liczyć z tym, że mój film będzie oddziaływał na innych ludzi. Opowieść o sobie może się okazać mniej ciekawa i mniej bogata. Chciałbym, żeby *Zbrodnia i kara* była filmem, który mówi nie tylko o tym, co mi się śniło, żeby była filmem, który wstrząsa w sposób kontrolowany. Chciałbym pokazać coś takiego, co zmusi do myślenia, co poruszy innych w sposób przeze mnie zamierzony. Oczywiście, nie chcę uciekać od impulsów podświadomości. Poza tym samo robienie filmu ma nadal sprawiać mi przyjemność, ma nadal być szczere i ekshibicjonistyczne. Inaczej pozbawiłbym się w ogóle potrzeby robienia filmu. Mam jednak wrażenie, że do pewnego czasu pracowałem jakby z zawiązanymi oczami. Chciałbym, żeby do widzów dotarło wszystko to, o czym tu rozmawialiśmy w związku z Dostojewskim, a także to, co dotyczy moich własnych dylematów. Jednakże w tej chwili nie chodzi mi o to, żeby kogoś zainteresować sobą, ale o to żeby przedstawić to jako problem, do rozwiązania jemu samemu. Niby jest to to samo, a jednak coś innego.

Opracował JANUSZ GAZDA

Wyobraźnia zaklęta w kamieniu

MARCIN GIŻYCKI

Nie jest łatwo wymyślić nową technikę w dziedzinie filmu animowanego. Wydawałoby się, że od czasów pierwszej projekcji braci Lumière poddano animacji już wszystko. Były reliefy w grubej warstwie farby i kolaże ze starych rycin, zamki z piasku i rysunki robione bezpośrednio na filmie, ekrany szpilkowe i obrazy wygenerowane przez komputer. Piotr Dumała należy do tych nielicznych twórców współczesnych, którym udało się dodać coś nowego do tej, skrótowo tu przedstawionej, listy technik: animację na płytach gipsowych. Malując i przemalowując, drapiąc i ścierając jeden i ten sam obraz, artysta uzyskuje piękne, miękkie przejścia między sekwencjami i zaskakująco bogatą fakturę, przywodzącą na myśl malarskie płótno.

Dumała wpadł na pomysł posłużenia się ciężkimi płytami gipsowymi dzięki doświadczeniom wyniesionym ze studiów na wydziale konserwacji Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie, gdzie notabene specjalizował się w konserwacji kamienia. Równocześnie poznawał tajniki realizacji filmów animowanych w pracowni Daniela Szczechury, a dla siebie uprawiał rysunek i malarstwo. Właśnie animacja stała się dla Dumały środkiem pozwalającym na najbardziej twórcze połączenie jego wszystkich zamiłowań artystycznych i umiejętności.

Niekwestionowanym, wielokrotnie nagradzanym na międzynarodowych festiwalach arcydziełem Dumały, zrealizowanym w „gipsowej" technice, jest *Łagodna* według Dostojewskiego. Powieść ta zainspirowała już wcześniej kilku innych reżyserów, by wspomnieć choćby adaptację Bressona. Podjęcie tego samego tematu i przeniesienie go w świat animacji było aktem odwagi ze strony młodego twórcy. Dumała wiedział, że opisując przebieg zdarzeń z życia młodej dziewczyny, poślubiającej znacznie starszego od siebie mężczyznę, trudno mu będzie w ciągu piętnastu ekranowych minut przekazać tyle, ile w pełnometrażowym filmie fabularnym. Skupił się więc na przeżyciach wewnętrznych bohaterki, które doprowadziły ją do samobójstwa. Odtworzył psychologiczny horror relacji w tym związku niedobranych ludzi, pożeranych przez przeciwstawne uczucia nienawiści i miłości. Z dusz bohaterów wydobył na światło dzienne wielkie pająki i zmory, nie czyniąc przy tym z opowiadania Dostojewskiego bajeczki w stylu Spielberga. *Łagodną* wypełnia magia ruchomych, płynnie przeobrażających się na oczach widza obrazów.

Ten sam rodzaj ciemnej, monochromatycznej wizji o freudowskim rodowodzie można też odnaleźć w kilku innych filmach Dumały, a zwłaszcza w *Ścianach*. Film ten jest – w swojej pierwszej warstwie – studium klaustrofobii. Mały Człowiek, zamknięty w niewielkim pomieszczeniu-pudełku, jest obserwowany przez dziurkę przez Wielkiego Człowieka. Zachowanie więźnia zmienia się, przechodzi od widocznego strachu, przez bunt, do stanu halucynacji i apatii. Wówczas obserwator

spuszcza do pudełka, jak do skarbonki, monetę. Pod surrealistyczną powierzchnią filmu, kryła się łatwo czytelna metafora, obraz zniewolonego społeczeństwa w systemie totalitarnym.

Nie zawsze jednak Dumała jest tak poważny jak w *Łagodnej* czy *Ścianach*. W jego twórczości jest też miejsce dla filmów o lżejszym ciężarze gatunkowym. Do tego drugiego nurtu należą, między innymi, *Czarny Kapturek* i *Nerwowe życie kosmosu*. Artysta daje się poznać w tych żartach jako utalentowany rysownik-satyryk, chociaż i tu można dostrzec predylekcję twórcy do drążenia mrocznych pokładów ludzkiej duszy. W *Czarnym Kapturku* znana baśń została zamieniona w ciąg zaskakujących zdarzeń, wyzwalających w bohaterach (z tytułowym Kapturkiem włącznie) nieposkromione żądze. Sukces filmu leży w sposobie rysowania. Dumała zderzył bowiem swoją „czarną" wersję baśni z niezwykle prostym, niemal dziecinnym rysunkiem. Ów kontrast między obrazem i treścią stanowi istotę filmu, jest jego podstawowym źródłem humoru.

Piotr Dumała jest artystą obdarzonym szczególną wyobraźnią. Filmy, które stworzył dotychczas, dowodzą, że należy mu się miejsce w panteonie polskich mistrzów filmu animowanego, obok takich twórców, jak Lenica, Giersz, Kijowicz, Szczechura, Czekała, czy Kucia.

MARCIN GIŻYCKI

Tekst towarzyszący retrospektywie filmów Piotra Dumały w Museum of Modern Art w Nowym Jorku i na Harvard University w Cambridge w 1990 r.

Glosa o Dumale

TADEUSZ SOBOLEWSKI

Artystę poznaje się po tym, że on sam, jego dom, a nawet otoczenie tego domu, przypomina sztukę. Że świat wokół upodobnia się do niego. I tak jest z Piotrem Dumałą.

Kiedy pierwszy raz szedłem do niego na wywiad, na ulicę Lazurową, długo szukałem adresu. Znalazłem blok stojący na skraju pola, jakby na samej granicy miasta, gdzie duje wiatr, jest zimno, ponuro, jak w filmach Dumały. Trudno się było do niego dostać: nie to wejście, nie ta winda, pracownia bez numeru, na strychu, koło pralni. W środku cisza, spokój, jak w schronie u Kafki.

Zegar tykał, jak w *Łagodnej*, ale było przytulnie.

Na tym właśnie polega Dumała. Świat jego filmów to z jednej strony ciemny świat uwięzienia. A z drugiej strony – świat fikcji, iluzji, sztuki. Dumała wydał mi się kimś bardzo delikatnym i silnym zarazem. On nauczył się bawić swoimi lękami, kompleksami. Bawi się światem, kosmosem i jego nerwowym życiem – dlatego w jego najbardziej ponurych wizjach jest zawsze jakaś lekkość, uśmiech. Jego Kafka jest uśmiechnięty.

Dla artysty takiego jak Dumała sztuka jest rzeczywistością, a rzeczywistość – nierealną powłoką, jak w przerywnikach z cyklu *Nerwowe życie kosmosu*: człowiek wstaje rano z łóżka, stawia nogi na podłodze, takiej solidnej, z desek, i naraz tonie, bo podłoga okazuje się jeziorem.

W nic nie można wierzyć do końca. Świat jest iluzją, razem ze swoim złem, a sztuka – może jedyną realnością? Aż pozazdrościłem Dumale tego zadowolenia z życia. Czy z tego się wyrasta? Czy do tego się dorasta?

TADEUSZ SOBOLEWSKI

(Komentarz przeznaczony do programu TV *Skąd ta wrażliwość?*)

Nie zamierzam popełnić samobójstwa

Z Piotrem Dumałą rozmawia Małgorzata Pawłowska-Tomaszek

– Rzeźbi Pan, tworzy filmy animowane, pisze. Która z tych dziedzin jest Panu najbliższa?

– Nie wiem. One przeplatają się przecież, zlewają. Teraz zajmuję się animacją. Łatwiej mi więc w tej chwili zrobić film niż napisać książkę. Nie rodzaj sztuki jest dla mnie najistotniejszy, ale możliwość wypowiedzi. Mogę opowiadać na różne sposoby. Wykorzystując dany język, chcę coś mocniej wyrazić, ukazać własną wrażliwość, przekazać sądy na temat otaczającego świata. Język ma drugoplanowe znaczenie.

– Dlaczego zajął się Pan animacją?

– Czerpałem ogromną przyjemność z rzeźbiarstwa. Mogłem jednak skupić się tylko na pięknie formy i pokazaniu jednego momentu. Nie mogłem opowiadać np. o przemianach psychicznych. Robiąc swoje filmy, pracuję niemal jak rzeźbiarz, bo robię je w płytach gipsowych. Mam w ręku podobną bryłę, ale nie kształtuję jej rzeźbiarsko. Film animowany daje mi olbrzymią przestrzeń twórczą, czyli możliwość opowiedzenia historii rozgrywającej się w czasie, przy użyciu środków malarskich, grafiki i dodatkowo dźwięku, który współtworzy całość.

A czym jest dla mnie animacja? Zawodem, zabawą, wehikułem poznawania ludzi i świata, a także procesem pracy nad sobą. Jest moim życiem wewnętrznym. Przenoszę się do świata, który odsłaniam. Jestem w tym świecie i jednocześnie przeżywam opowiadane przez siebie historie. To jak sen na jawie. Jest w tym oczywiście duża doza ekshibicjonizmu, który nazwałbym raczej szczerością w ukazywaniu własnych uczuć, otwieraniem się. Ujawniam przy tym tylko to, o czym mogę powiedzieć coś sensownego, lub stawiam ważne dla mnie pytania.

– Czy sztuka jest dla Pana oczyszczeniem?

– Tak i chcę je też umożliwić swoim widzom.

– Czy to animowane dobranocki, które oglądał Pan jako dziecko, zainspirowały Pana do zajęcia się animacją?

– Nie tylko dobranocki, ale także telewizja jako magiczne pudełko. Myślałem, że w środku telewizora naprawdę żyją wszystkie te ludziki. Miałem też aparat do wyświetlania przezroczy i ze sto bajek. Wszystkie gdzieś zaginęły. Na myśl o tym chce mi się płakać. Były dla mnie bardzo ważne. Wyświetlanie przezroczy wymagało skupienia. To był cały ceremoniał i również magiczna rozrywka. Tuż po zapadnięciu zmroku przychodziły dzieciaki z sąsiedztwa i razem oglądaliśmy celuloidowe bajki. Były jeszcze komiksy. Tarzan czy Samson z komiksów byli istotami, które ożywały w wyobraźni. Sam rysowałem ich dalsze losy. Tak więc mogę powiedzieć, że zabawy z dzieciństwa znalazły przedłużenie w mojej obecnej pracy nad filmami.

– Czyli wciąż tkwi w Panu dziecko?

– Oczywiście. Nawet w psychologii istnieje termin „nasze wewnętrzne dziecko". Ono pojawia się na każdej płaszczyźnie mego życia. Kontakt z nim jest mi bardzo potrzebny. Wręcz hołubię to dziecko w sobie. Moja twórczość płynie więc i z mojej dorosłości, i z dziecka, które we mnie tkwi. Powinna zatem docierać do analogicznych poziomów u widza. A to jest dla mnie szczególnie istotne. Wiem, że moje filmy są dobrze przyjmowane przez dzieci, choć niektórzy tzw. dorośli nie rozumieją ich.

– *To czym jest samo tworzenie?*

– Czymś podobnym do fantazjowania u dzieci. Ale ma bardziej skomplikowany charakter. Nakłada się na nie również własne doświadczenie.

– *Zrobił Pan film o Kafce, teraz pracuje nad „Zbrodnią i karą" Dostojewskiego. Co zadecydowało o takich wyborach ?*

– Nie znalazłem niczego tak osobistego u innych pisarzy. W sposób szczególny używają oni siebie jako medium i na naszych oczach dokonują wiwisekcji psychicznej. Ja robię to samo – też jestem medium. Poza tym odpowiadają mi ich światy – żydowskość Kafki i mroczny wschód u Dostojewskiego. Kafka i Dostojewski są światłocieniowi, tzn. pewne rzeczy ukrywają w mroku, inne pokazują w świetle. Taki sposób widzenia świata jest mi bliski i dzięki temu wiem, jak ich narysować. Kafka jest biało-czarny, Dostojewskiego widzę w brązach (taki kolor jest w moim filmie). Inni, jak np. Marquez, są dla mnie zbyt wielobarwni i nie umiałbym ich namalować.

Na nich kończą się moje inspiracje literackie. Pozostaje jeszcze literatura z dzieciństwa, np. baśnie koreańskie, baśnie polskie...

– *Ale w jaki sposób odnalazł Pan Kafkę i Dostojewskiego dla siebie?*

– To oni przyszli do mnie. Ja ich nie szukałem.

– *Wróćmy jeszcze do Kafki. Czy to dziecko, które w nim być może tkwiło, tak Pana przyciągnęło?*

– Paradoksalnie widzę w Kafce kogoś dorosłego i bezlitosnego wobec siebie. Nie lubię interpretacji Kafki z poziomu jego relacji z ojcem. Ciekawiło mnie jego samodrążenie, poszukiwanie w sobie samym. To było dla mnie zagrażające, zarażające. Czułem, że zacierają się kontury mojej tożsamości. Potem wyszedłem z tego. A ten dystans pogłębił się jeszcze po zrobieniu filmu o Kafce.

– *Dostojewski, Kafka to literatura, a co ze światem, który Pana otacza?*

– Też mnie inspiruje. Ale dla moich filmów ważniejsza jest twórczość innych artystów. Piękno przyrody zabija we mnie chęć tworzenia. Jeśli jestem np. na pięknej łące, mam bardziej ochotę leżeć niż rysować i malować.

– *Brak słów w Pańskich filmach ma dwojakie działanie: z jednej strony ogranicza przekazywane treści, z drugiej – wnosi wieloznaczność. Ale też pokazuje odizolowanie, zamknięcie się bohaterów we własnym świecie. Czy to także dotyczy Pana osobiście?*

– Przeciwnie, uważam się za osobę w pewien sposób bardziej otwartą, niż to się przeciętnie zdarza. A brak słów w filmie rzeczywiście powoduje wieloznaczność, którą bardzo lubię. Film animowany ma niesamowitą ekspresję przez stronę wizualną i dźwiękową. W tym sensie jest podobny do snu. Mamy akcję, obraz, rozumiemy opowiadaną historię, ale nie mamy narracji słownej, słownego komentarza. Brak słów to oglądanie ludzi jakby przez grubą szybę. To też trochę pantomima.

Lubię bardziej dźwięk niż słowo. W *Kafce* np. są słowa, ale nie opowiadające, nie dialog. W tym sensie słowo w animacji jest dla mnie dopuszczalne. Może pojawić się nagle, jedno lub kilka, i wywołać wielkie wrażenie, ale to coś innego niż komentarz czy dialog. Brak słowa w animacji jest czymś naturalnym, bardziej aniżeli w filmie aktorskim.

W filmie interesuje mnie zgłębianie „ostatecznej tajemnicy", czyli tego, czego nie rozumiemy, tego, co nie ma nazwy. Dla jednych jest to Bóg, dla innych los, dla jeszcze innych przyczyna istnienia świata, czy pytanie, kim jesteśmy i po co istniejemy, czy też jakie są motywacje naszych uczynków. Żyjemy, by się do niej zbliżyć i każdy ma na to własny sposób. Ale ostatecznej tajemnicy nie można wypowiedzieć słowami. Można ją tylko zasugerować. Słowo ma tendencję do jednoznacznego określenia zjawiska. Wieloznaczność pozostawia nas na progu nienazywalnej tajemnicy, czyli wiedzy.

– *Przeczytałam w jednym z wywiadów, że dokończenie „Zbrodni i kary" zajmie Panu jeszcze trzy lata. Czy nie jest już Pan znużony?*

– Chciałbym już skończyć ten film. Jednak wciąż mnie fascynuje przeżywanie kolejnych scen. Jest w tym niecierpliwość, ale i cierpkie odwlekanie czegoś przyjemnego.

– *Czy popularność pomaga Panu?*

– Popularność jest niszcząca. Dobrze, że robienie animacji jest kameralne, trochę tajemnicze, że daje mniejszą popularność. Co z tego, że znany jest niemal wszystkim jakiś bokser. Ale on niczego nie proponuje, jego popularność jest pusta. Popularność przeszkadza w pracy, ograbia z prywatności i czasu. Po ostatnim Festiwalu Filmów Animowanych w Krakowie, gdzie byłem szefem jury, po siedemnastu wywiadach, jeden po drugim, czułem się wycieńczony przez dwa miesiące. Chociaż czasami popularność bywa przyjemna.

– *O swojej ostatniej pracy nad Dostojewskim, czy raczej o tym, co będzie, powiedział Pan: „Nie wiem, co może być dalej, nie wiem, co jeszcze mógłbym zrobić".*

– W tym filmie mówię być może wszystko, co mam do powiedzenia w animacji. Ale to nie znaczy, że mam zamiar potem popełnić samobójstwo. Chciałbym robić filmy dla dzieci, pisać, wrócić do malarstwa i rzeźby. To znaczy, że coś się kończy, a coś innego zaczyna.

Rozmawiała MAŁGORZATA PAWŁOWSKA-TOMASZEK

Franz Kafka Piotra Dumały – realizm animacji

BARBARA KOSECKA

Z mroku wyłania się słabo oświetlona, szara twarz mężczyzny. Właściwie jest to tylko mały i płaski prostokąt oczu „wykreślony" na gipsowej płycie między czernią i bielą. Ale w tym jednowymiarowym rysunku dostrzegamy natychmiast głębię spojrzenia. W sposób niezwykły dla animacji ożywia te oczy błądzący w źrenicach, rozdygotany ognik światła, odbity od blasku jakiejś słabej lampy. Kamera odpływa i przez moment możemy się przyjrzeć zatrzymanemu w kadrze zarysowi głowy i ramion, odczytując w tych konturach odwzorowanie jednego z najpopularniejszych zdjęć Franza Kafki – portret niespełna czterdziestoletniego mężczyzny, ciemnowłosowego i ciemnookiego, o niezwykle szczupłej i bladej twarzy. Przez krótką chwilę rzeczywiście widzimy Kafkę u fotografa; błysk lampy rozświetla na moment całą postać. Ten moment wprowadzi nas w zupełnie inną, cudzą przestrzeń i czas. Podobnie jak fotografie, magicznie połączy dwie odległe chwile: oglądającego oraz osoby, której los rozegrał się już do końca kilkadziesiąt lat temu.

Przed pierwszym ujęciem filmu Piotra Dumały o Franzu Kafce pojawia się imię i nazwisko reżysera. Wskutek przypadku czy też świadomej decyzji zarejestrujemy te obrazy w całości: film Dumały o Kafce, ale przecież także (zawsze? tylko?) o sobie; świadomość, wrażliwość, cały mikrokosmos jednego artysty zawarty w wizji drugiego. „Zawarty", ale na pewno nie zamknięty – film ten wychodząc od penetracji, próby dotarcia do drugiego człowieka, wreszcie od elektryzującego spotkania dwóch poetyckich światów – otwiera się w znaczeniach na zewnątrz, przyznaje do swojej nieskończoności, na pytanie o tajemnicę pisarza odpowiada „nie wiem", bo przecież nie sposób dotrzeć do takiej tajemnicy. Gestem bezradności jest obraz opuszczonego krzesła w atelier fotograficznym: tego człowieka, już chorego na gruźlicę krtani, możemy jedynie uchwycić w nieskończenie krótkim momencie jego życia; potem on odejdzie, a dotykalne pozostanie jedynie to krzesło, na którym siedział, choć również ono jest nieskończenie nierealne...

Kiedy Zbigniew Rybczyński deklaruje, że *obraz świata uchwycony filmowo jest tak samo umowny jak egipskie przedstawienie perspektywy* [1], to dotyczy to w równym stopniu animacji. Oznacza jednocześnie równouprawnienie rysunku i fotografii – chociaż ich materia jest zupełnie różna, każde z nich jest tak samo niesamodzielne i odnosi się do rzeczywistości, będąc jedynie jej odwzorowaniem. *Materia animacji utkana jest nie wiadomo z czego. Ona na-*

prawdę nie istnieje [2] – mówi w wywiadzie Dumała. Tkanina jego filmu przypomina jednak, paradoksalnie, fotografię – jej tworzywo jest również trudne do uchwycenia, ale za to w każdym detalu odsyła do bardzo konkretnej rzeczywistości.

Uważa się, że czarno-biała fotografia jest w pewnym sensie bardziej „realistyczna". Koncentruje ona uwagę nie na zewnętrzności kolorów, ale na głębi obrazu, kontrastach, światłocieniach. Swoją fakturą i gęstością uwidocznia surowiec przedmiotów, które odzwierciedla. Czarno-biała animacja Dumały również skupia się na „czystej" materii rzeczywistości: na rozświetlonej słońcem, migoczącej powierzchni rzeki, na wąskim snopie światła latarni ulicznej uwięzionej w ruchomym labiryncie owadów, na dziwnej ekonomii ruchów wielonogiego insekta uciekającego po klamce przez światłem latarki, na trzaskach i tupotach z klatki schodowej i na filiżance powoli napełniającej się mlekiem. Posługując się najchętniej wielkimi planami, uobecnia zmysłowość rzeczy, pokazuje przedmioty w ich najgłębszej oczywistości – i irrealności... Tymi detalami wydobytymi z codzienności otacza pisarza, jakby chcąc uchwycić jego wnętrze poprzez cudowną niedorzeczność świata na zewnątrz.

Poczynając od pierwszej sceny, bardzo często widzimy w filmie oczy bohatera. Kafka patrzy na filiżankę, do której matka nalewa mleko, obserwuje owada, spogląda przez okno, patrzy na zegar i obrazy na ścianie, przypatruje się sobie w lustrze. Świat pokazany w filmie jest światem Kafki, światem widzianym przez niego. Miejsce, skąd patrzy, jest punktem centralnym, przewodnikiem filmu – to jego oczami obserwujemy dziwną i zawieszoną w swojej funkcjonalności rzeczywistość, napraszającą się w najbardziej zagadkowych detalach.

Opowiadając ten film, Dumała posłużył się materiałem literackim pochodzącym głównie z *Dzienników*. Ich język, bardziej chaotyczny i bezpośredni, jest inny niż w powieściach – ekspresyjny, soczysty, często dosadny, ale przede wszystkim detaliczny i oddający zmysłowość opisywanego świata. Kafka, jakiego nie znamy z nowel i aforyzmów, uwielbiający zanurzać się w cielesności, w fizjonomiach i zapachach ludzi, w patologicznych szczegółach ich ciała i ubioru, również bardzo chętnie w groteskowo uwydatnionej chudości i chorowitości swojego własnego ciała – ten Kafka jest niewidzialnym alter ego narratora filmu. To nie autor znanych powieści, lecz przede wszystkim człowiek. W widoczny sposób z nim właśnie utożsamił się reżyser filmu. „Z nim" – to znaczy z pewną wrażliwością, z kompleksem wyobrażeń, uprzedzeń, lęków i problemów, nie z Franzem Kafką, o którym nie możemy nic powiedzieć na pewno. Dlatego ta szesnastominutowa animowana opowieść nie dotyczy bardzo ściśle określonego pisarza, który urodził się w 1883 roku, lecz duchowej i emocjonalnej przygody, bliskiej, jak sądzę, wrażliwości reżysera. Ma on jedynie ramy relacji biograficznej: zaczyna się datą urodzin pisarza, kończy sceną zatytułowaną: *3 czerwca* – dniem śmierci Kafki. Jej wewnętrzna struktura, złożona z pojedynczych epizodów, wynurzających się i zapadających w ciemność, jakby wyławianych chaotycznie z mroków pamięci, jest podporządkowana zupełnie innej relacji. Sposób jej opowiedzenia wiąże się także z techniką, jaką wykorzystuje Dumała.

Trudno jest, posługując się rysunkiem, „uobecniać zmysłowość rzeczy". Jednak *Kafka* próbuje łamać bariery dwuwymiarowości i konwencjonalności, rozry-

wać więzy, w których tkwi tradycyjna animacja. Ten film, w swoim dążeniu do oddania prawdy o zewnętrznej zjawiskowości świata, zatrzymuje się na jakiejś magicznej granicy pomiędzy umownością tego, co można wykreować rysunkiem, a iluzyjnością w bezpośrednim naśladowaniu rzeczywistości. Tej granicy już chyba przekroczyć nie można – być może tylko wtedy, gdy wykorzystuje się technikę komputerową, jak to robi Rybczyński.

Uderzający jest wciąż jeszcze rewolucyjny w animacji efekt głębi ostrości, dający w tym filmie łudząco silne wrażenie perspektywy. Jak podpowiada reżyser, akcja jest filmowana czasem nawet w siedmiu planach. Podobnie jak w optyce ludzkiego oka (i aparatu fotograficznego) zmienny jest kąt ostrości przedmiotów filmowanych w różnej odległości od kamery (zarówno „przedmioty", jak i ich „odległości" od czegokolwiek to efekt iluzji przestrzeni!): przesłaniające kadr, poruszane wiatrem gałęzie drzew są zupełnie rozmyte, na dalszym planie widać wciąż jeszcze niedokładnie przęsła mostu nad Wełtawą, dopiero fale rozbudzonej słońcem rzeki ogniskują na sobie ostrość obiektywu. Sceneria mieszkań, pokojów, klatki schodowej, także jest rozbudowana w przestrzeni: wraz z ruchami kamery kolejne plany zmieniają ostrość i wzajemne położenie. Aby oddać substancjalność odtwarzanego świata, reżyser różnicuje również natężenie walorów czerni i wprowadza grę plam (zwłaszcza w scenach „miejskich") – to także jest krok przybliżający jego technikę do fotografii.

Najbardziej zdumiewa jednak rysunek i animacja: postacie poruszają się z trudną do opisania płynnością i elastycznością; ich mimika ma w sobie melancholijny spokój, odległy od disneyowskiej choreografii gestów, zaś nagły bezruch nie przypomina w niczym niemoty zastygłych w odpoczynku, animowanych „bolków i lolków". Sugestywność ożywionych obrazów jest tak wielka, że nawet w znieruchomiałej twarzy można odczytać tętniące wszystkimi zmysłami życie. Tę sugestywność wzmacnia dodatkowo „nachalność" dźwięku. Warstwa słuchowa filmów animowanych, odpowiednio do umowności i kreacyjności rysunku, wykorzystuje najczęściej dźwięk zniekształcony i przetworzony. Tutaj wszystkie odgłosy są wyjątkowo realistyczne, jednak nie rejestrujemy ich mimochodem, jako niezauważalnej części przedstawionego świata, lecz raczej jak rodzaj silnego kontrapunktu, który dodatkowo „uprzestrzennia" filmowy obraz.

Oto minuta świata, która mija. Namalować ją taką, jaka jest rzeczywiście, i wszystko zapomnieć, żeby to osiągnąć. Stać się nią, być nadczułą kliszą, dać obraz tego, co widzimy, zapominając o wszystkim, co widziano przed nami [3] – te słowa Cézanne'a cytuje w swojej „księdze olśnień" – *Wypisach z ksiąg użytecznych* – Czesław Miłosz. *Epifania* – definiuje poeta olśnienie – *przerywa codzienny upływ czasu i wkracza jako jedna chwila uprzywilejowana, w której następuje intuicyjny uchwyt głębszej, bardziej esencjonalnej rzeczywistości zawartej w rzeczach czy osobach. Stąd też wiersz-epifania opowiada o jednym wydarzeniu, co narzuca pewną formę* [4]. Moim zdaniem objawienie świata Kafki ma w filmie Dumały charakter właśnie epifaniczny. Nawiązanie do pisarza nie odbywa się na poziomie arbitralnych znaczeń słowa, nie ma też nic wspólnego z jakimkolwiek filozoficznym odczytaniem jego literatury. Oryginalny tekst Kafki pojawia się w filmie wyłącznie w postaci daleko posuniętego przeobrażenia artystycznego (i to nawet nie jako plastyczna ilustracja), nigdy zaś w formie słowa. Kilka zaledwie słów,

które tu słyszymy, to krótkie *Franz*, czy *Guten Abend*. Porozumienie artystów dokonuje się gdzieś wcześniej i głębiej, jakby reżyser nie tyle czytał *Dzienniki*, ile pisał je razem z autorem. Plastyczność wizji ukazanego świata, uzyskana dzięki odpowiednio wykorzystanej technice, służy jednorazowym, epizodycznym „objawieniom", w których reżyser upostaciował swoją wizję marzeń, snów, wyobrażeń i lęków Kafki.

Jak pisałam, ta wizja jest zaczerpnięta głównie z *Dzienników*. Uważny czytelnik tego niezwykłego diariusza wytropi w filmie kilka (lub więcej) scen wyobrażających przeżycia, sny, wspomnienia tam opisane. Niektóre z nich są zasygnalizowane datą, na przykład *11 września. Sen*. W *Dziennikach* pod datą 11 września 1912 roku rzeczywiście pojawia się akapit zatytułowany: *Sen*, rozpoczynający się od słów: *Znajdowałem się na wbudowanym daleko w morze cyplu z ciosowych kamieni...* [5] i w ciągu dalszym opisujący wrażenia z pobytu nad jakimś nieznanym morzem, także widok portu w Nowym Jorku. Filmowa scena oddaje fascynację i tęsknotę Kafki za podróżami i odległymi lądami (zwłaszcza Ameryką, którą zawsze chciał zwiedzić) – widzimy nie kończące się mapy olbrzymich oceanów, pejzaże wielkich miast. Scenę, gdy bohater stoi przed lustrem, przyglądając się swojej twarzy i dotykając ucha, można porównać z zapiskiem pod datą 12 grudnia 1913 roku: *Przyjrzałem się przedtem sobie dokładnie w lustrze (...). Pogodna, wyraziście rzeźbiona, niemal pięknie zarysowana twarz. Czerń włosów, brwi i oczodołów tryska jak życie z reszty ciała pełnego tęsknoty* [6], ale być może także z fragmentem z 1910 roku, nie oznaczonym datą: *Małżowina mojego ucha była świeża w dotyku, szorstka, chłodna i soczysta jak liść* [7]. Poruszająca scena, gdy bohater, siedząc samotnie przy stole, zauważa nagle postać kobiety i dziecka – swoją zwizualizowaną tęsknotę za rodziną – i wyciągniętą dłonią nieopatrznie przegania tę wizję, jest poparta dziesiątkiem gorzkich uwag Kafki na temat starokawalerstwa.

Najczęściej jednak scenom filmowym trudno jest przypisać jakiś literacki konkret (wyjątkiem jest na pewno migawkowy obraz robaka w łóżku, narzucający skojarzenia z *Przemianą*, ale filmowy kontekst tego ujęcia pochodzi już od reżysera). Są one sumą pewnych wyobrażeń na temat Kafki, funkcją literackiej fantazji i filmowego konkretu. Wysiłek artysty jest skierowany nie tylko na ekspresję wewnętrznej przestrzeni, gdzie zazębia się wrażliwość pisarza i filmowca. W najgłębszej strukturze filmu uwidocznia się potrzeba uchwycenia *głębszej, bardziej esencjonalnej rzeczywistości zawartej w rzeczach czy osobach* – w tym przypadku, poprzez nasyconą substancjalnie fizyczność świata – rzeczywistość pewnego konkretnego ludzkiego losu.

Trudno jest odnaleźć jakiś logiczny związek pomiędzy kolejnymi scenami, pozornie przypadkowe obrazy wyłaniają się z mroku, nie nawiązując w „zewnętrznej wymowie" do poprzednich ani nie sygnalizując związku z następnymi. Z tych obrazów wyłania się jednak opowieść, tym bardziej klarowna, im bliższy widzowi jest fenomen Franza Kafki (oczywiście nie musi to być opowieść tylko o Kafce, a odczytanie jej znaczeń nie wymaga gruntownej znajomości *Dzienników* – ale świadomość estetycznego i duchowego mikroświata, w jakim żył, pomaga odnaleźć sens w tej historii człowieka, który urodził się w Pradze z końcem ubiegłego wieku). Pomostem w tej opowieści jest wyobraźnia – pozwala ona łączyć w nie

istniejącej, nie opowiedzianej przestrzeni [8] wyłonione w filmie „segmenty" czyjegoś życia. Eliptyczny charakter narracji podkreśla dodatkowo rama, którą otwiera się i zamyka ten film: jest nią scena przyjścia dwóch obcych mężczyzn do domu Franza. Sugeruje ona, iż cała opowieść jest być może tylko chwilą w wyobraźni bohatera – tą krótką chwilą, gdy, siedząc przy stole, przygląda się on intruzom – a jednocześnie nieskończonym w swych możliwościach, jak Hamletowska łupina orzecha, momentem ludzkiego umysłu, w którym zawrzeć się może cały dramat życia.

Ten dramat to między innymi dramat odpowiedzialności, dojrzewania, ucieczki przed dorosłością – to znaczy również przed rutyną życia. Kafka, wciągnięty w tryby egzystencji rodziny, domu, miasta, jest jednocześnie absolutnie z tego życia wyłączony. Widzimy go w scenie kolacji, gdy siedzi przy stole naprzeciw swojego ojca. Ale jego uwaga, czynności, które wykonuje, nie są skoncentrowane ani na jedzeniu, ani na jakiejkolwiek interakcji z innymi osobami. Kafka schyla się pod stół, aby obserwować nogi ojca, potem z dziwną satysfakcją kontempluje bieganie muchy po stole... Nie uczestniczący w codziennym biegu zdarzeń, poddany rutynie błędnego koła, jakim jest wzajemna obcość ze światem, Kafka zamyka się w obserwacjach. Dlatego chronologia toczącego się życia nie ma dla niego znaczenia – rzeczywistość istnieje w „pojedynczych przejawach", gdzieś między potocznością a irrealnością. W swoim zamknięciu bohater jest jednocześnie wrażliwy i bezbronny – całe imperium jego umysłu, przelane na nie uporządkowany stos papierów, może rozwiać się w pył – wystarczy, że ojciec gwałtownie otworzy drzwi pokoju. Reakcje Kafki to często ucieczka w fantazje przeobrażające go w zwierzęta (w *Rozmowach z Kafką* wyznaje Janouchowi: *Zwierzę jest nam bliższe od człowieka. To kraty. Pokrewieństwo ze zwierzęciem jest łatwiejsze niż z ludźmi. (...) Jednakże naturalnym życiem dla człowieka jest przecież życie ludzkie. Ale tego się nie dostrzega. Nie chce się tego widzieć. Ludzka egzystencja jest nazbyt uciążliwa, dlatego chcemy się od niej uwolnić chociażby w fantazji* [9]. Niezwykła chwila, gdy zawiesza się wyłączność ludzkiego oglądu, pojawia się we wspomnianej już przeze mnie scenie: widzimy w niej młodego bohatera, który z latarką penetruje swój dom. Promień światła pada na owada, bezbronnego i nagiego jako obiekt obserwacji, ale też tajemniczego i fascynującego w niezliczonych ruchach i w przebiegłości swoich szybkich nóg. Nagle jednak, w zaskakującym plastycznie obrazie, widzimy samego Kafkę w aureoli światła latarki. Dziwna wymiana punktów widzenia...

Niespodziewana wizyta obcych (w tej scenie oczywiste jest nawiązanie do pierwszego rozdziału z *Procesu*) to wyzwanie, „zaproszenie do życia", pytanie postawione młodemu chłopcu. Film zatacza koło, zamyka się elipsą, jest rozwinięciem postawionego na początku pytania. Warto przytoczyć obrazy z ostatniej sceny (której metaforyczny tytuł – *3 czerwca* – oznacza śmierć), aby uzmysłowić sobie, że stanowią one swoiste streszczenie całego filmu, są kolejnym skrótem. Sylwetki mężczyzn przed drzwiami, stół nakryty do posiłku, zegar i obrazy na ścianach, owad przebiegający przez dziurkę od klucza, kobieta, która otworzyła drzwi, wreszcie sam Kafka obserwujący wszystko – to bohaterowie poprzednich epizodów. Powtarza się tu raz jeszcze zagmatwany i bolesny węzeł, w którym zbiegają się wszystkie zasygnalizowane wcześniej sprawy: miejsce urodzenia, Praga – ete-

ryczne i ekspresjonistyczne miasto, kulturowy i architektoniczny tygiel, czesko-niemiecko-żydowska stolica samotności (pierwsza scena filmu), inicjacja erotyczna, zdziwienie, fascynacja i niechęć do własnej cielesności (młody Franz w miłosnej scenie z guwernantką /?/, potem naga samotność w łóżku i niespodziewana metamorfoza w owada), ciężar autorytetu ojca, jego obezwładniająca zaborczość fizyczna i psychiczna (sceny przy stole, nagłe wtargnięcie ojca do pokoju piszącego Kafki), samotność, bezsenność, próby skoncentrowania się na pisaniu (ulice Pragi nocą, czyjaś rozpacz w oknie sąsiedniej kamienicy, samotny prostokąt światła na ostatnim piętrze budynku mieszkalnego, deszcz i twarz Kafki za „płaczącą szybą") i nadzieja spokoju, radości, kontemplacji przejmującego w wielobarwności świata (obraz zatytułowany: *3 lipca* – dzień urodzin pisarza – jakiś wiejski pejzaż, a potem zbliżenie gąszczu traw i kwiatów, rozświetlonego słońcem i pyszniącego się życiem), wreszcie odkrywanie niezwykłości przedmiotów (*prawdziwa realność jest zawsze nierealistyczna* [10]) i „surrealistyczne" fantazje pisarza (nienaturalnie wielki kogut kroczący dostojnie korytarzem, nagłe przeobrażenie piszącego Kafki w kreta).

To wyliczenie to tylko „próba wyobraźni", chęć zamknięcia filmu w kontekście literackiego i biograficznego tła, które za nim stoi, ale przecież nić łącząca sceny w tym filmie jest wątła i trudna do uchwycenia, a treść samych obrazów często zagadkowa. Ich niejednoznaczność podkreśla wszechogarniającą szarość i mrok, z których z trudem wyłaniają się kontury budynków, osób czy przedmiotów, usiłując pochwycić jakiś promień bladego światła. Jego źródło jest zawsze zbyt słabe i przyćmione, aby wyraźnie rozświetlić scenerię miasta czy mieszkania, najczęściej rozproszone i niezdecydowane. Na wieczornych uliczkach Pragi, gdzie łatwiej dotrze łuna księżyca niż światło przygasających lampionów, a tym bardziej w szarych i nie zelektryfikowanych mieszkaniach jest dosyć mroku, aby skrywać cały kosmos czyichś fantazji, marzeń i lęków. Ich ostateczny sens będzie zawsze trudny do uchwycenia, będzie się wymykał naszej wyobraźni, tak jak bohater filmu w ostatniej scenie „ucieknie" od człowieczeństwa i od „pytań", które mu postawiono. Cudownie podważy oczywistość sytuacji, do jakiej przypisuje go rodzinny stół, parada dań i talerzy, szczęk sztućców, zegar nieodwołalnie pogrążony w tykaniu i niespodziewani goście. Z bezinteresowną dezynwolturą podrzuci w górę swój talerz, aby bawić się obracaniem go na swoim palcu, potem spokojnie go odłoży i... odpłynie od stołu, przeobrażając się w psa. Kiedy zniknie z kadru, zobaczymy jeszcze strącony przez niego talerz, spadający nieskończenie długo, jak cała wieczność ludzkiego życia, i usłyszymy na końcu przejmujący dźwięk tłuczącego się naczynia, zwielokrotniony echem. Kafka, którego uważne oczy śledzą wraz z nami kolejne metamorfozy otaczającej go rzeczywistości i który był przewodnikiem tej opowieści, oddaje jej sens w nasze ręce. Jak każdy człowiek, który zapada się w środek swojej egzystencji i z tej pozycji nie jest przecież w stanie jej opisać – może jedynie pokazać nam, co sam widzi...

W tej „bezradności" utożsamia się z nim reżyser. Film Dumały sprawia wrażenie, jakby był „pisany" ręką Kafki, niepewną ostatecznego kształtu rzeczy, zaś autor razem z nim uczestniczył w nieustannych metamorfozach świata. Trudno tutaj oddzielić interpretację artystyczną od tego, co przynależy ściśle do wyobraźni pisarza. Dlatego odczytanie tego filmu nie zamyka się w ramach odniesień biogra-

ficznych czy literackich – jest to opowieść o Kafce, lecz również samego Kafki opowieść o świecie.

BARBARA KOSECKA

[1] T. Sobolewski, *Uwolnić się od rzeczywistości. Rozmowa ze Zbigniewem Rybczyńskim*, „Kino", 1992, nr 11, s. 7.
[2] T. Sobolewski, *Dwa lata w szesnaście minut*, rozmowa z Piotrem Dumałą, „Kino", 1992, nr 6, s. 17.
[3] Cyt. za: Cz. Miłosz, *Wypisy z ksiąg użytecznych*, Kraków 1994, s. 10-11.
[4] Tamże, s. 17.
[5] F. Kafka, *Dzienniki (1)*, tłum. J. Werter, Warszawa 1993, s. 292.
[6] Tamże, s. 348.
[7] Tamże, s. 9.
[8] Tę przestrzeń rozumiem w znaczeniu linearnym, jako ciągnący się w pewnym przedziale czasu olbrzymi obszar czyjegoś życia, z którego wyłowiono tylko poszczególne epizody, nie zaś jako tzw. przestrzeń pozakadrową – aktualną „resztę" i dopełnienie wyciętego z jakiejś scenerii kadru.
[9] G. Janouch, *Rozmowy z Kafką*, tłum. J. Borysiak, Warszawa 1993.
[10] Tamże, s. 215., s. 42-43.

FILMOGRAFIA

1976 *Przemiana*, 35 mm., 2 min., animacja filmowana na taśmie negatywowej, bez dźwięku, film zrealizowany w Studiu Miniatur Filmowych

1977 *Śmierć Hindenburga*, etiuda, 8 mm., bez dźwięku, 30 sek., prod. Studio Małych Form Filmowych „Se-Ma-For" w Łodzi

1980 *Scenka rodzajowa*, etiuda animowana, 8 mm., bez dźwięku, 2 min., prod. Akademia Sztuk Pięknych

1981 *Lykantropia*, 5 min.

1983 *Czarny Kapturek*, 5 min.
Nagrody: II nagroda w kategorii filmów od 15 do 10 min. na III MFF Animowanych w Warnie, 1983; Wyróżnienie na XII MFFK w Huesca, Hiszpania 1984

1984 *Latające włosy*, anim. 8 min., prod. Studio Małych Form Filmowych „Se-Ma-For", Łódź.
Nagrody: Nagroda profesjonalna za walory plastyczne filmu na XXIV Ogólnopolskim Festiwalu Filmów Krótkometrażowych w Krakowie, 1984; Wyróżnienie dla Krzysztofa Knittla za muzykę do filmu na II FF Animowanych „Animafilm" w Zamościu, 15–17 V 1987

1985 *Łagodna*, anim., 12 min., prod. Studio Miniatur Filmowych w Warszawie
Nagrody: Nagroda Główna „Brązowy Lajkonik" na XXV OFFK w Krakowie, 1985; Nagroda Specjalna „Złoty Smok" na XXII MFFK w Krakowie, 1985; Nagroda Kinematografii za rok 1985; I nagroda na III Ogólnopolskim Konkursie Autorskiego Filmu Animowanego w Krakowie, 1985; Nagroda za najlepszy film animowany na MFF Krótkometrażowych w Tours, Francja; „Srebrny Tancerz" w kategorii filmów animowanych na XIII MFFK w Huesca, Hiszpania 1985; „Złoty Dukat" na XXXIV MFF w Mannheim, Niemcy 1985; Nagroda Specjalna w kategorii filmów od 5 do 15 min. na MFF Animowanych w Hamilton, Kanada 29 IX – 4 X 1986; Nagroda na II FF Animowanych „Animafilm" w Zamościu, 15–17 V 1987; Nagroda Artystyczna Młodych im. Stanisława Wyspiańskiego I stopnia za nowoczesną koncepcję filmu animowanego – ze szczególnym uwzględnieniem filmu *Łagodna* oraz *Lykantropia* i *Latające włosy*
Przyjaciel wesołego diabła, reż. Jerzy Łukaszewicz, scenografia – Piotr Dumała, dł. m., fab.

1986 *Nerwowe życie kosmosu*, anim. 4 min., prod. Studio Małych Form Filmowych „Se-Ma-For", Łódź
Nagroda: Dyplom honorowy na XXIV MFFK w Krakowie, 1987;
sekwencja filmu *Academy Leader Variations*, prod. USA. Film został zrealizowany zbiorowo przez artystów z Polski, USA, Chin, Szwajcarii. Inicjatorem, reżyserem i producentem filmu był David Ehrlich.

Nagroda: Nagroda za animację na XL MFF Cannes 1987

1987 *Ściany*, anim., 8 min., prod. Studio Małych Form Filmowych „Se-Ma-For", Łódź
Nagrody: Wyróżnienie na MFF w Oberhausen; „Srebrny Tancerz" dla najlepszego filmu animowanego i Nagroda Klubów Filmowych na XV MFF Krótkometrażowych w Huesca, Hiszpania 1988; Nagroda za najlepszy film w kategorii filmów od 5 do 10 minut na MFF Animowanych „Cinanima" w Espinho, Portugalia 1988; Grand Prix MFF Krótkometrażowych w Krakowie, 1988; Grand Prix II Festiwalu Filmów Animowanych „Animafilm", Zamość 1988; Nagroda Specjalna Jury MFF Animowanych w Annecy, Francja 1988; Nagroda Główna w kategorii trwających więcej niż 5 minut filmów dla dorosłych oraz Nagroda Specjalna za muzykę dla Przemysława Gintrowskiego i Nagroda Specjalna za udźwiękowienie dla Mieczysława Janika na I Biennale Filmu Animowanego „Fazy'89" w Bielsku-Białej, 1989.
Bliskie spotkanie z wesołym diabłem, reż. Jerzy Łukaszewicz, scenografia - Piotr Dumała, dł. m., fab.

1988 *Wolność nogi*, anim. 10 min., prod. Studio Małych Form Filmowych „Se-Ma-For", Łódź
Nagrody: Grand Prix oraz nagroda za udźwiękowienie dla Mieczysława Janika na I Biennale Filmu Animowanego „Fazy'89" w Bielsku-Białej, 1989; Nagroda Główna – „Brązowy Lajkonik" na XXIX Ogólnopolskim Festiwalu Filmów Krótkometrażowych w Krakowie, 1989; Nagroda Profesjonalna na KROK Festival w Kijowie, 1989; I Nagroda w kategorii filmów od 5 do 12 minut na Międzynarodowym Festiwalu Filmów Animowanych w Zagrzebiu, 1990.
sekwencja filmu *Declaration of Human Rights* dla Amnesty International, prod. USA.

1990 MTV Ident *Horse*

1991 *Franz Kafka*, anim., 16 min., prod. Studio Miniatur Filmowych w Warszawie
Nagrody: Nagroda Stowarzyszenia Filmowców Polskich za animację lat 1990–1991; „Brązowy Smok" w kategorii filmu animowanego oraz Nagroda Międzynarodowej Federacji Klubów Filmowych „Don Kichot"na XXIX MFFK w Krakowie, 1992; Grand Prix na X MFF Animowanych w Zagrzebiu, 1992; I Nagroda w kategorii filmów 15–30 minutowych na IV MFF Animowanych w Hiroszimie, 1992; Wyróżnienie Specjalne na MFFA w Stuttgarcie, 1992; Nagroda Filmoteki Młodych dla najlepszego filmu animowanego na MFFK w Oberhausen, 1992; I Nagroda dla najlepszego filmu animowanego na MFF w Madrycie i tytuł Najlepszego Filmu Animowanego Europy 1991–1992, Madryt 1992; Nagroda za najlepszą animację rysunkową na MFFA w Ottawie, 1992; Grand Prix na MFFA w Espinho, Portugalia1992; III nagroda za najbardziej oryginalny film X MFF w Odense, Dania 1993; I nagroda dla Piotra Dumały za plakat do filmu na MFF w Annecy, Francja;

1992–1993 – *Nerwowe życie 1*- telewizyjny serial animowany (21 odcinków)

1993 MTV Ident *Charlatan*
Nagroda: Gold Award – Złota Statuetka na festiwalu Broadcast Design Award w Orlando na Florydzie, USA 1994; finalista 36. New York Festivals, USA 1994
MTV Ident *MTV Is Everywhere*
Nagroda: Silver Award – Srebrna Statuetka, na festiwalu Broadcast Design Award w Orlando na Florydzie, USA 1994

1994 *Nerwowe życie 2* – telewizyjny serial animowany (3 odcinki)
Nagroda: Premio Mister Linea na festiwalu w Treviso, 1994.
Stop Aids – 3 odcinki po 10 sek.
Nagroda: I nagroda w zestawie, Słowenia, 1994

1995 *Wieje piaskiem od strony wojny* – teledysk dla zespołu „Maanam"
MTV Ident *Kafka meets Dostojevski*
Nagroda: Gold Award Broadcast Design International, 1996

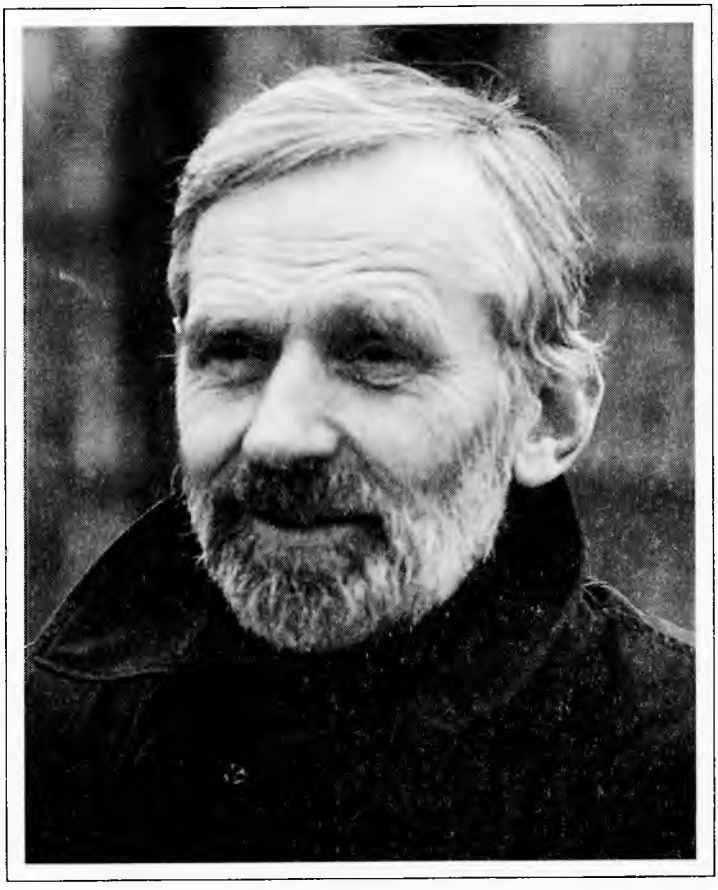
1996 czołówka do serii filmów realizowanych w Telewizyjnym Studiu Filmów Animowanych w Poznaniu *Bajki z Królewstwa Lailonii dla dużych i małych*, technika animacji malarskiej na płytach gipsowych, 35 mm, kolor, 26 m/c, 57 sek.
Absolut Panushka – sekwencja 10-sekundowa do filmu prod. USA
Nagrody: Best Animated Campaign na Holland Animation Film Festival, Utrecht 1996; Best Animation Produced for Internet na World Animation Celebration w Pasadenie w Kaliforni, USA 1997

1997 *Zbrodnia i kara* (w realizacji, producent: Marek Nowowiejski)

1991–1996 – 19 czołówek TV i filmów reklamowych: czołówki do telewizyjnego magazynu *Chimera*, do *Magazynu Literackiego*, *Magazynu Teatralnego* i teleturnieju

Miliard w Rozumie oraz czołówka FPFF w Gdyni; 5 filmów z projektami plast. prof. Bohdana Butenki – *Kredyty banku PKO*; logo dla Canal Plus na stulecie kina; logo PWN; film użytkowy przeznaczony do wyświetlania na pokładzie samolotów LOT – *LOT Present*; film reklamowy dla PKS BUS; 4 filmy reklamowe dla RMF&FM; reklama wody mineralnej „Perła Krynicy".

Daniel Szczechura (ur. 1930)



Absolwent wydziału historii sztuki Uniwersytetu Warszawskiego oraz wydziału operatorskiego łódzkiej Szkoły Filmowej. Studiował dwa lata w warszawskiej ASP. W czasie studiów współpracował jako scenograf ze Studenckim Teatrzykiem Satyryków (STS) i realizował swoje pierwsze filmy animowane. Od 1961 roku związany jest ze Studiem Małych Form Filmowych SE-MA-FOR w Łodzi. Jest profesorem ASP w Warszawie, gdzie prowadzi pracownię filmu animowanego przy wydziale grafiki. Wykłada także na uczelniach zagranicznych, m.in. w Królewskiej Akademii Sztuki w Gandawie oraz Emily Carr College w Vancouver.

Film animowany jest bliski poezji

z DANIELEM SZCZECHURĄ
rozmawiają członkowie redakcji „Kwartalnika Filmowego"

– *Jak to się stało, że trafił pan do animacji?*

– Przez przypadek. Studiowałem na wydziale operatorskim i musieliśmy zaliczać różne przedmioty: zdjęcia specjalne, film oświatowy, animację itp. Animację prowadził Jerzy Kotowski. Pokazał nam kamerę, stół trickowy i całą pracownię, która stała pusta, choć była dobrze wyposażona. Powiedział, że można robić filmy, ćwiczenia i że są na to pieniądze. Spytałem go, kto zatwierdza scenariusze, bo strasznie bałem się rozmów i zatwierdzania pomysłów. Nie czułem się na siłach przekonać ludzi do swoich idei. To była pierwsza przyczyna, dla której nie poszedłem na reżyserię. Na reżyserii człowiek musiał robić dwa filmy w ciągu roku: dokument i fabułę. A jak się nie miało pomysłu, to i tak trzeba było robić film, gdyż trzeba było zaliczyć rok. Presja, że za dwa, trzy miesiące trzeba wchodzić do produkcji, była dla mnie straszna. Miałem już za sobą niezbyt udane doświadczenie, bo usunęli mnie z ASP, i to pewnie też zaważyło, że poszedłem na operatorkę. Kiedy rozpocząłem studia w szkole, zobaczyłem całą kuchnię filmową. Wyjazdy z ekipą w teren. Przez trzy miesiące jest się np. w Bieszczadach, z daleka od rodziny, warunki życiowe niespecjalne, alkohol, różne pokusy – to mi się nie podobało. Miałem już wtedy rodzinę, byłem związany ze środowiskiem warszawskim. Film fabularny to jest zazwyczaj ciężka praca fizyczna, o czym się zapomina. Jeśli nie robi się na własny rachunek, a trzeba było przejść przez etap asystencki, to taka praca ogłupia. Byłem przez cztery dni asystentem operatora przy filmie *Powrót* Jerzego Passendorfera i to mi wystarczyło. Przebywanie cały czas wśród elektryków, rekwizytorów, dźwiękowców – to nie było dla mnie. Dopiero po pewnym czasie zrozumiałem, że film animowany odpowiada mojej mentalności. Kotowski zaakceptował mi scenariusz i zacząłem robić film. To były *Konflikty*. Nie wiedziałem nic na temat filmu animowanego. Chciałem robić film sam, metodą prostą, tak zwaną wycinanką. Jeszcze jedna dygresja. W tym czasie duży wpływ na mnie mieli Walerian Borowczyk i Jan Lenica. Ich pierwsze filmy animowane wywarły na mnie duże wrażenie, gdyż były robione bardzo serio. Ja tylko przeczuwałem, że można robić takie filmy i że one nie mogą być realizowane metodą klasyczną, tak jak to robił Disney czy Jugosłowianie. Borowczyk i Lenica robili filmy krótkie i nie współpracowali z ekipą animatorów i fazistów. Kiedy zobaczyłem ich filmy, uznałem, że to jest to, o co mi chodzi, i pomyślałem sobie: dlaczego ja nie miałbym robić takich filmów? Tak naprawdę to ważna jest jakość dzieła, jego siła oddziaływania na widza, temperatura emocjonalna, a nie to, jaką techniką jest ono realizowane. *Konflikty* to był drugi czy trzeci film w Polsce realizowany techniką wycinanki. Wtedy jeszcze nie wiedziałem, jak się takie filmy robi. Mój profesor też nie miał o tym pojęcia. Mój kolega operator Stanisław Śliskowski kończył liceum plastyczne i tam

uczyli ich animacji, więc ja mu zaproponowałem, żebyśmy zrobili ten film razem. Zgodził się i tak się to wszystko zaczęło.

– *Po obejrzeniu ośmiu pana filmów odnosi się wrażenie, że każdy z nich był realizowany inną techniką malarską i filmową. Czy pan zatem stara się eksperymentować, szukać różnych technik, różnych form?*

– To we mnie ewoluowało. Zawsze interesowało mnie ożywianie fotografii, przetwarzanie ruchu normalnego, operowanie tworzywem fotograficznym. Filmy *Wykres* czy *Fotel* robiłem jakby z musu. Bliższe mi są filmy takie jak *Fatamorgana I* czy *Fatamorgana II*. Jestem absolwentem wydziału operatorskiego. Byłem kiedyś studentem ASP w Warszawie, ale studiowałem tylko rok. Wszystkie moje oprawy plastyczne do filmów wykonywałem z konieczności sam. Mając scenariusz czy pomysł filmu, wiedziałem, jak on ma wyglądać, i sam szukałem adekwatnej formy. Zmuszałem się do rysowania, a praktycznie wyglądało to tak, że przez kilka tygodni czy miesięcy przed przystąpieniem do realizacji filmu wykonywałem mnóstwo szkiców i dochodziłem do czegoś takiego jak *Fotel* czy *Wykres*. Nie mam takiej łatwości w rysunku jak Giersz czy Kucia i stąd moje zainteresowanie fotografią. W szkole filmowej uczono nas myślenia filmowego. Trzeba było mieć potencjał plastyczny, który niekoniecznie musiał przejawiać się w tym, że student umiał rysować. Wiedząc, że nie mam zdolności rysownika, zaczynałem kombinować, jak mój film ma wyglądać. W związku z tym nie komponuję kadrów jak plastyk, ale jak filmowiec. Jak operator filmowy. Nie tworzę kompozycji zamkniętych. Wielu plastyków zbyt wiele uwagi przywiązuje do rysunku, a nie każdy rysunek jest filmowy. U mnie powstaje ciąg obrazów, które gdzieś na wystawie, w izolacji od tego, co chcę powiedzieć w scenariuszu, byłyby niczym. W filmie spełniają swoją rolę. Miałem wystawy w Annecy, w Genui, ale to nie było nic nadzwyczajnego; prace tam pokazane nie były robione z myślą o wystawie, ale z myślą o filmie. Teraz wiele rzeczy niszczę po zrobieniu filmu, bo nie przywiązuję do nich wagi. Film jest ciągiem obrazów i każdy z nich ma sens w tym ciągu. Proszę zauważyć, że film postrzega się wtedy, kiedy po napisie „koniec" zapaliło się światło. Wtedy dopiero można ocenić film w sensie plastycznym, kiedy seans się skończył.

– *Czy w programie szkoły były zajęcia, które mogły inspirować do poszukiwań twórczych?*

– W tym czasie, jak to pamiętam, w szkole była bardzo dobra atmosfera. Były pieniądze na etiudy i profesorowie akceptowali, cośmy im podsuwali. Nieważne było, czy robiło się film krótki, czy długi, każdy starał się zrobić film dobry. Powstawały etiudy, takie jak *Dwaj ludzie z szafą* Polańskiego, *Rondo* Majewskiego, *Zabawa* Leszczyńskiego. Pierwszą nagrodę krytyków, tak zwaną „Syrenkę Warszawską", dostał nie film fabularny, lecz dokumentalny – *Uwaga chuligani* Hoffmana i Skórzewskiego. Dopiero potem rozdzielono tę nagrodę na fabułę i krótki metraż. Do szkoły przyjeżdżali tacy ludzie, jak Lamourisse czy McLaren. McLaren mówił o swoich filmach, potem przyszedł do nas do pracowni, zobaczył dekoracje, fazy. *Wycinanka* – powiedział, uścisnął rękę i wyszedł. Na festiwalu w Brukseli film *Dom* zdobył Grand Prix. Bardzo dobrze wspominam ten okres.

– *A kiedy wyodrębnił się gatunek animacji? Czy miały na to wpływ festiwale?*

– Na festiwale zacząłem jeździć dopiero w 1964 r. Z tego, co pamiętam, festiwale w Tours, Oberhausen czy Annecy i Krakowie – to były wydarzenia kulturalne. Do Oberhausen np. przyjeżdżali ludzie z całych Niemiec, stamtąd wywodziło się

całe młode kino niemieckie, tak zwana grupa z Oberhausen. Poznawało się wielu ciekawych ludzi. Potem nastąpiła inflacja festiwali i zaczęli się nimi zajmować ludzie przypadkowi. Tak się złożyło, że po wielu latach nieobecności przyjechałem znowu do Oberhausen i nie poznałem tego miejsca. Po pierwsze, na sali pustki. Kiedyś trzeba było robić równoczesne projekcje, bo był nadmiar ludzi, a teraz trudno zapełnić jedną salę. Festiwale filmów animowanych to osobny rozdział, nie podlegają one takim zmianom, jest ich ostatnio bardzo wiele i mają swoją wierną publiczność, nieraz bardzo liczną.

– *A jakie jest w tej chwili forum odbiorców filmu animowanego, jak się te filmy rozpowszechnia?*

– Trzeba przede wszystkim odróżnić filmy dla dzieci, seryjne i pełnospektaklowe, od filmów indywidualnych, czy jak to się mówi – autorskich. To są dwie różne dziedziny, zupełnie do siebie nieprzystające. Pierwszy gatunek robią zupełnie inni ludzie, w zespołach, wielkich wytwórniach, bowiem indywidualnie serii nikt nie zrobi. Filmów tych nie ma na festiwalach, są natomiast na kasetach i w programach TV. Drugi gatunek powstaje z wielkim mozołem, w małych zespołach. Zdarza się, że takie filmy robią sami autorzy, często za własne pieniądze. Wszystko, co jest interesujące, najbardziej twórcze, to są właśnie Norsteiny, Dumały, McLareny itp. O tym się mówi i to się pokazuje w różnego rodzaju zestawach, np. „The best of Annecy" czy „The best of Hiroshima". Są to programy, które jeżdżą po uniwersytetach w USA i Kanadzie, po różnych ośrodkach akademickich i klubowych. W Paryżu jest tak zwana Animathèque. Program pokazywany raz w miesiącu przez francuskie Stowarzyszenie Filmu Animowanego. Trochę pokazuje się w telewizji. Są programy specjalne. Ten rodzaj twórczości nie może liczyć na masową widownię, ale kto chce, to te filmy zobaczy. Ten, kto się tym interesuje.

– *A w Polsce?*

– W Polsce jakby wszystko zamarło.

– *Przelicza się wszystko na pieniądze?*

– Nawet nie. Takim miejscem mógłby być Kraków ze swoim festiwalem, ale nie jest. Tylko nie wiem, czy warto o tym mówić właśnie w „Kwartalniku Filmowym".

– *Chciałbym jeszcze raz wrócić do prehistorii. Czy uwzględnia pan w swoim życiorysie artystycznym taki epizod, jak Amatorski Klub Filmowy Warszawa. W pewnym momencie pojawiło się tam kilka znaczących nazwisk, że wymienię Krzysztofa Zanussiego, Mirosława Kijowicza, Hannę Jagoszewską, Wincentego Ronisza. Był to okres już po październiku 1956, gdy nastąpiła wyraźna zmiana nastroju i klimatu. Czy to środowisko nie miało jakiejś iskry inspirującej? Animacja była reprezentowana przez Kijowicza i Jagoszewską. Przypomnijmy sobie taki film jak „Arlekin". Czy z tego właśnie środowiska nie wyniósł pan niechęci do zatwierdzania scenariuszy czy do kontaktów z cenzurą w ogóle? Czy fakt, że wybrał pan gatunek animacji, pozwolił panu uniknąć ingerencji z zewnątrz? Pana film „Fotel" to taka gra ze swoistą cenzurą.*

– Wyszedłem z ruchu amatorskiego i wiele skorzystałem w tym okresie ze współpracy z Andrzejem Błasińskim. Robiliśmy razem filmy fabularne. Błasiński miał bardzo sprecyzowany pogląd na temat kina. Wiedział, jak powinien film funkcjonować, jak się go buduje. Potem to samo powtarzał nam Andrzej Munk w szkole. Prawie tymi samymi zdaniami. Dla mnie był to bardzo znaczący epizod w życiu,

ale kiedy przeczuwałem, że to środowisko nic mi już więcej nie da, odszedłem. Tak opuściłem STS i tak pożegnałem się z Klubem Filmowym. Wracając do cenzury, rzeczywiście film animowany był takim azylem. Władze nie traktowały poważnie filmu animowanego. Strasznie się bałem – mówię to po raz pierwszy publicznie – rozmów na temat scenariuszy. Pamiętam swoje rozmowy z takim człowiekiem, jak Antoni Bohdziewicz, który był mi bardzo przychylny i otwarty. To była dla mnie męczarnia. Teraz uczę studentów i kładę duży nacisk na to, żeby umieli bronić swoich racji i przekonań. Bo ja sam miałem z tym kłopoty. Byłem przekonany, że mam rację, ale nie umiałem tego obronić. Do dziś zresztą mam z tym problemy. Jeśli chodzi o *Fotel*, to z pomysłem przyszedł do mnie kolega Jerzy Wągrzynowski. Początkowo nie chciałem tego robić. Chciałem robić film fabularny. Ale przekonał mnie do tego mój przyjaciel i doradca artystyczny Jerzy Mierzejewski i dyrektor „Se-Ma-Fora" Ryszard Brudzyński, który wziął na siebie cały ciężar walki z cenzurą. Bez nich film by nie powstał. Gdy zacząłem nad filmem pracować, przede wszystkim wymyśliłem punkt widzenia z góry. Film powstał bardzo szybko, w dwa tygodnie.

– *Chciałem spytać o związek filmu animowanego z muzyką eksperymentalną, która była bardzo często wykorzystywana w animacji.*

– Byliśmy uprzywilejowani, bo mieliśmy pieniądze i możliwość współpracy z naprawdę wybitnymi muzykami. Ja współpracowałem z Zygmuntem Koneczným, Włodzimierzem Kotońskim, Eugeniuszem Rudnikiem, Krzysztofem Knittlem. Tacy kompozytorzy, jak Andrzej Markowski, Krzysztof Penderecki czy Krzysztof Komeda, pisali muzykę do filmów krótkich i animowanych. Że nie wspomnę o Kazaneckim. Opracowania dźwiękowe takich filmów, jak *Ssaki* Polańskiego, *Tango* Rybczyńskiego, czy moja *Podróż*, to są majstersztyki. Muzyka do filmu *Dom* nadała temu dziełu właściwy wymiar.

– *Rybczyński osiągnął ciekawe efekty z Hajdunem. Ale on w przeciwieństwie do pana wybrał jedną osobę.*

– Uważałem, że muszę szukać. Nie mogłem pracować cały czas z jedną i tą samą osobą, bo wiedziałem mniej więcej, jakiej muzyki mogę od danego kompozytora oczekiwać. W moim przekonaniu najważniejsza jest relacja pomiędzy obrazem a dźwiękiem. Trzeba mieć pomysł na zilustrowanie muzyczne danej sceny czy filmu. Nie można eksploatować stale tych samych rozwiązań dźwiękowych.

– *Czy film animowany świadomie szuka kontaktu z muzyką eksperymentalną, taką na przykład jak muzyka Rudnika?*

– Film animowany z wielu względów jest bardzo wdzięcznym polem do popisu dla kompozytora. Po pierwsze, nie ma w nim zazwyczaj dialogu. A więc muzyka nie wchodzi partiami, jak w fabule, ale jest całością. Nawet jeśli są tak zwane efekty, to można je opracować muzycznie, instrumentalnie. Wreszcie budowa filmu animowanego jest bardzo bliska budowy utworu muzycznego. Ten sam nośnik – taśma magnetyczna, filmowa. I najważniejsze – czas, operowanie jednostkami czasowymi. Żeby film był dobry, trzeba go jednocześnie i zobaczyć, i usłyszeć. Nie można myśleć nad jakąś sekwencją, nie wiedząc, jak mniej więcej będzie ona udźwiękowiona. Czy kompozytor będzie miał wystarczającą ilość czasu na jakiś motyw muzyczny, na jego rozwinięcie? Pracuję w ten sposób, że najpierw powstaje obraz. Kiedy film jest gotowy, bądź prawie gotowy w warstwie obrazowej, pokazuję go kompozytorowi i dyskutujemy, ustalamy, jaka ma być funkcja muzyki w fil-

mie i jaki rodzaj dźwięków będzie najbardziej adekwatny. Tak, aby kompozytor ze swoją wyobraźnią wszedł w moją wyobraźnię filmową. Muzyka więc powstaje do gotowego dzieła. Tak było w filmie *Dyptyk* (muzykę robił Konieczny). Kiedyś interesowała mnie relacja pomiędzy tak zwaną muzyką eksperymentalną a obrazem. Liczyłem, że efekty mogą być ciekawe, i zwróciłem się do Rudnika, który był wtedy asystentem Kotońskiego, Markowskiego, Pendereckiego. Był ich prawą ręką. Pomyślałem więc: po co korzystać z pośrednictwa? I tak zaczęliśmy pracować. Pierwszym filmem był *Wykres*. Film krótki i skromny, ale bardzo go sobie cenię. Potem było *Hobby* i *Podróż*, i okazało się, że decyzja była trafna, bo muzyka wniosła coś nowego do tych filmów. Ale proszę pamiętać, że było to w latach 1966, 1968, 1970 i ta relacja między obrazem a dźwiękiem nie brzmi dzisiaj już tak świeżo jak kiedyś.

– *Film „Hobby" chyba najdalej poszedł w kierunku malarskości, w kierunku grafiki ruchomej. Bo tu właśnie każdy kadr mógł być samoistnym obrazem i nawiązuje w pewnym sensie do filmów, które robił Lenica. A może chciał pan po prostu wypróbować nową technikę?*

– Rzeczywiście użyłem tutaj nowej techniki. Jest to mieszanie i przenikanie się techniki wycinanki i animacji klasycznej. Każda technika ma swoje plusy i minusy. Wycinanka pozwala stosować bardziej wyrafinowaną formę plastyczną, ale animacja jest chropowata. W technice klasycznej animacja jest płynna, ale to, co się animuje, musi być proste plastycznie. W filmie animowanym próby zbliżenia formy wizualnej do tego, co się dzieje w nowym malarstwie, grafice, plakacie, trwają od dawna. Nie dotyczy to wielkich produkcji typu Disneya – *Król Lew* niczym się plastycznie nie różni od *Królewny Śnieżki*. Tak więc i mnie też chodziło o wprowadzenie do filmu przestrzeni, trójwymiarowości. Czy jest to film malarski? Raczej nie. Rozczarowałby się pan, gdyby zobaczył dekoracje i rysunki. W filmie tego nie widać, natomiast gdybym powiesił je tutaj i gdyby zobaczył je malarz, to by się uśmiał, ponieważ namalowanie takiego pleneru jak w filmie wymaga dużej pracy i czasu, a ja musiałem to robić prostymi środkami, używałem czerni, brązu, aby kontrasty były mocne, bo takie kontrasty lepiej przenosi taśma filmowa. Tego żaden szanujący się malarz nie robi. W malarstwie wszystkie kontrasty są bardziej finezyjne kolorystycznie. Dlatego też można godzinami patrzeć na obrazy, a to, co ja robię, to jest po prostu rysunek, dekoracja. Różnica jest taka, że obraz malarski można kontemplować długo, a taką dekorację widz ogląda zazwyczaj bardzo krótko, tyle ile wymaga tego akcja, zazwyczaj trzy, pięć sekund i dlatego taki nieuk plastyczny jak ja może robić sobie dekoracje do filmów.

– *Istnieje Pracownia Filmu Animowanego w ASP. Jaka jest jej funkcja w strukturach nauczania? Czy uczy pan filmu, czy plastyki? Bo film animowany pozostaje na przecięciu doświadczeń plastycznych i filmowych. Co jest ważniejsze? Co robić, by plastycznie uzdolnionych studentów wychować na ludzi myślących językiem filmowym?*

– Moim poprzednikiem był Stanisław Zamecznik, który zrealizował razem z Lenicą kilka krótkich filmów. Sam zajmował się fotografią. Kiedy zmarł, zaproponowano mi, abym się tym zajął. Gdy przypominam sobie, ile czasu mnie samemu zajęło „odkrywanie Ameryki", umacnia mnie to w przekonaniu, że moja decyzja pracy w ASP była słuszna. Trzeba młodym ludziom pomóc. Przychodzą do mnie studenci, których można podzielić na dwie kategorie. Pierwsi to ci, którzy

chcą robić filmy plastyczne, i wykorzystując swoje uzdolnienia i to, czego nauczyli się w innych pracowniach, realizują filmy abstrakcyjne. Są tak pochłonięci plastyką, że często rezygnują z kontaktu z widzem. Tu następuje pomieszanie pojęć, bo film animowany nie jest plastyką. Plastyka jest jednym z elementów, często nawet nie najważniejszym, i przywiązywanie nadmiernej wagi do plastyki prowadzi do nieporozumień. Dlaczego? Dlatego, że patrząc na obraz, mogę go oglądać pięć minut lub pięć sekund, lub pół godziny. Zależy to od mojej wrażliwości. W filmie czas ten jest ograniczony. Traci się kontakt z widzem, a ten kontakt jest istotą filmu, kina. Film musi być spektaklem i widz musi śledzić zamysł autora. Jeśli tego nie ma, cała działalność traci sens. Film może być abstrakcyjny, muzyczny, literacki itd., itp. Może się odwoływać do małej lub bardzo małej widowni, ale musi przemawiać językiem zrozumiałym dla większości. Inaczej jest to działalność amatorska. Takie jest moje przekonanie i to przekazuję studentom. Naturalnie, w procesie nauczania jest także miejsce na różne filmowe dziwactwa. Bo to jest szkoła. Są to młodzi ludzie, którzy często traktują moją pracownię jako swego rodzaju przygodę. Nie można się im dziwić. Jest jednak druga grupa ludzi, którzy starają się włączyć w istniejący nurt filmu animowanego i bardzo często wzbogacają go. Staram się im pomóc w artykułowaniu ich myśli. Uczę narracji filmowej. Uczę zasad ogólnych, tłumaczę im, jak powstaje ruch w filmie animowanym, na jakich zasadach to wszystko się rusza. Znając te zasady, młody człowiek może nie stracić swej osobowości i robić rzeczy własne. Zwracam uwagę na sposób opowiadania najpierw na prostych przykładach krótkich gagów, a potem na dłuższych odcinkach czasowych. Samej animacji uczę ich o tyle, o ile to jest potrzebne. Animatora można teraz wykształcić w ciągu kilku tygodni, aby być realizatorem filmu animowanego nie trzeba kończyć wyższej uczelni.

– *Pisał pan o twórczości innych, choćby o Zbigniewie Rybczyńskim, Juriju Norsteinie. Przy okazji twierdził pan, że film animowany to w pewnym sensie sztuka elitarna, która ma tylko swoje obiegi uniwersyteckie i festiwalowe. Jest to rodzaj filmu niezwykle ulotny i było w pana tekstach trochę żalu z powodu braku szerokiego odbioru. Czy z perspektywy dzisiejszych doświadczeń, bo są tu dwa nurty „Król Lew" i „Piękna i bestia" oraz film nazywany często eksperymentalnym, można powiedzieć, że ten drugi nurt jest w zaniku?*

– Wszystkie filmy Disneya, takie jak *Król Lew, Królewna Śnieżka* i inne, są jakby aktorskimi filmami fabularnymi, tylko że zostały wykonane techniką animowaną. Narracja, dialog, akcja, bohaterowie – wszystko to jest przeniesione z filmów fabularnych. Na to jest zapotrzebowanie, ten gatunek odnosi sukcesy komercyjne, ale przecież i wiele filmów indywidualnych ma także niemałą widownię. Filmy, które mnie interesują, które robi np. Jurij Norstein – są to krótkie formy (do pół godziny) przeznaczone dla bardziej wyrobionego widza. Zdarza się bardzo często, że coś może być zrobione tylko jako animacja, a podrabianie filmu aktorskiego jest nonsensem. I gdybym miał szukać analogii, to wydaje mi się, że dobry film animowany jest bliższy poezji. Czasem trudno go zwerbalizować, trudno powiedzieć, o co chodzi, tak jak w dobrym wierszu ważny jest klimat. Takich przykładów jest bardzo wiele, najlepszym może być *Zabawa aniołów* Borowczyka. Trudno powiedzieć, o co właściwie w tym filmie chodzi. Kamera błądzi w prawo, w lewo, coś się pojawia, coś znika... natomiast działa to na nas bardzo silnie. Są niebezpieczeństwa przegięcia w każdą stronę, czy to w stronę filmu fabularnego, gdzie operuje

się planami, czy też w stronę malarstwa, gdy jest zbyt duża dominanta plastyczna – co też jest niedobre. Film jest w moim przekonaniu sztuką syntetyczną, jakiś element może przeważyć, ale nie może dominować. Jeśli chodzi o mnie, to z góry zakładałem, że nie będę robił „dobranocek", gdyż taka popularność mnie nie bawi. Nawet specjalnie nie zabiegam o to, żeby ktoś moje filmy oglądał: chce zobaczyć, to zobaczy, nie będzie chciał, to trudno. Nie narzucam się widzom i to wynika pewnie z mojego charakteru. Ale jednocześnie, pracując nad filmem, przez cały czas myślę o widowni, staram się, żeby film był zrozumiały dla jak największego grona widzów. Film może być trudny, ale język, jakim się posługuje reżyser, musi być klarowny. Są takie filmy, gdzie widać pogardę dla widza. Ja tego nie lubię. Film powinien być realizowany z myślą o widowni, natomiast potem nie można ludzi uszczęśliwiać na siłę. Kto będzie chciał, to zobaczy.

– A na przykład filmy „Fatamorgana" czy „Dom", powstałe w 1981, 1983 roku, opisują pewien stan wizualny rzeczywistości polskiej z określonego momentu historycznego. Czy teraz ma pan potrzebę takiego wizualnego opisu Polski i jakimi metodami fotograficzno-plastycznymi podszedłby pan do tego?

– Ja rzeczywiście chciałbym coś takiego zrobić, bo ta Polska jest w tej chwili zupełnie inna. Jak bym to zrobił? – nie wiem. Widzę to jako mnóstwo wideoklipów, mnóstwo śmiecia, plastycznego kiczu.

– A co pan powie na temat obecności animacji w telewizji, w wideoklipach i niektórych ruchomych formach scenograficznych? Nie wiem, czy ogląda Pan taki program „Goniec Teatralny", gdzie animacja jest pogodzona z filmem?

– Tak, robili to moi studenci. Wydaje mi się, że animacja w tych formach telewizyjnych znalazła w tej chwili bardzo dobre ujście. To się po prostu sprawdza. Niektóre czołówki (np. MdM) też robią moi studenci. W MTV również jest czasem wiele ciekawych rzeczy, które można wyłowić z całego tego galimatiasu.

– Dziękujemy bardzo za rozmowę.

POST SCRIPTUM

Rozmowę w redakcji przeprowadziliśmy chyba trzy lata temu. W tym czasie zrealizowałem dwa filmy: dokumentalny o twórczości Henryka Tomaszewskiego i animowany – *Dobranocka*, według plastyki Stasysa Eidrigiviciusa. Odbyłem kilka spotkań z publicznością, która w większości z filmem animowanym dla dorosłych spotkała się po raz pierwszy. Termin „film animowany dla dorosłych" coraz częściej pojawia się w prasie branżowej i w programach festiwali filmowych. Film animowany w powszechnej świadomości jest utożsamiany z filmem dla dzieci; ostatnio pojawiły sie podziały w obrębie tego gatunku.

Do plastyki Eidrigiviciusa przymierzałem się od dawna. Najpierw miał to być film według opowiadania Iredyńskiego, potem była książka Zbigniewa Batki *Z powrotem*. Wreszcie uzyskałem zgodę i zdobyłem pieniądze. Zgodę – bo Statys był początkowo bardzo nieufny, myślał, że okonturuję jego postacie kreską i zrobię to, co zwykle robi się z plastyką w filmach seryjnych dla dzieci. Stąd jego obawy. Z drugiej strony był bardzo ciekaw, jak to się będzie ruszało i pewnie dlatego się zgodził. Kiedyś znalazłem się w jego pracowni i długo grzebałem w pla-

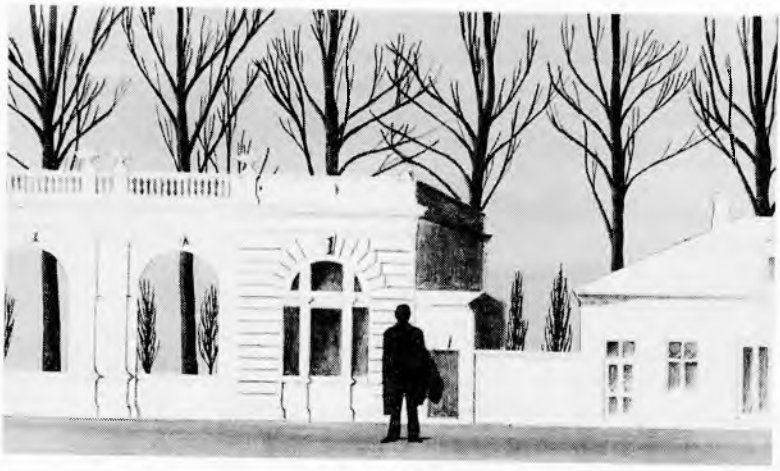
katach, książkach, rysunkach i szkicach. Coraz bardziej byłem przekonany, że to wszystko powinno się znaleźć na ekranie.

Warunkiem rozwoju filmu animowanego jest odnowa jego formy wizualnej. Ja nie mogę zaakceptować plastyki wywodzącej się z tradycji Disneya. Styl ten jest tak wyeksploatowany estetycznie, że nie kryje żadnych niespodzianek, a wręcz odwrotnie, zapowiada banał.

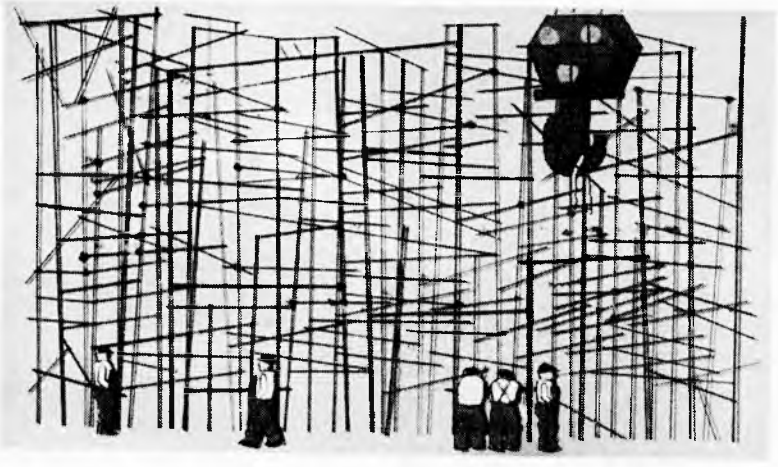
Charakter twórczości Statysa wymaga, żeby to był tak zwany film nastrojowy, o powolnej narracji. Realizacja takiego filmu nastręcza wiele trudności warsztatowych. Składa się on z długich ujęć, a w takim wypadku reżyserowi trudno ocenić widowiskową i emocjonalną wartość ujęcia. Łatwo wtedy wpędzić widza w nudę. Podziwiam reżyserów, którzy umieją opowiadać wolno i dobrze sobie radzą z czasem filmowym. Umieją to robić Rybczyński i Norstein. Zwłaszcza Rybczyński w *Orkiestrze* bardzo mi zaimponował. Lubię, jak reżyser wierzy w obraz i nie boi się długich ujęć, bo wie, kiedy je przerwać. Pewnie dlatego podobał mi się film Terence Daviesa *Neonowa Biblia*.

Realizacja filmu według plastyki Stasysa była przedsięwzięciem ryzykownym, bo okazało się, że prace, które zainspirowały mnie najbardziej, powstały bardzo dawno temu, we wczesnym okresie jego twórczości. Dziś Stasys już tak nie rysuje, poszedł dalej w sensie plastycznym i obraca się w zupełnie innym świecie. Nie bardzo więc mogłem liczyć, że powstaną jakieś nowe dekoracje. Ale o tym miałem się dowiedzieć później. Byłem więc zdany na to, co jest narysowane. Autor, ilustrując książkę, czy rysując plakat, nawet nie przypuszczał, że ja to wszystko na potrzeby filmu będę musiał zmieniać bądź przestawiać. Realizując film, musiałem mieć swobodę decyzji, bo tworzyłem zupełnie inny świat i nikt nie mógł mi w tym pomóc. Stasys przez cały czas podróżował, był zajęty swoimi sprawami, otwierał wystawy, urządzał happeningi i praktycznie nie uczestniczył w powstawaniu filmu. A mnie przez cały czas drżała ręka, że poprawiam mistrza. Nikt z nas nie umiał rysować, jak Eidrigivičius i jedynym wyjściem było tworzyć film w duchu jego twórczości, w jego poetyce. Przy okazji trzeba powiedzieć, że bardzo łatwo jest w filmie popsuć czyjąś plastykę, widziałem to wielokrotnie. Ostatnio ktoś dość bezceremonialnie obszedł się ze świetnym rysunkiem Czeczota. Dlatego też z wielkim niepokojem czekałem na kolaudację, podczas której Stasys po raz pierwszy miał zobaczyć film. Trzeba powiedzieć, że zachował się jak mężczyzna.

Okres realizacji takiego filmu jest zazwyczaj bardzo długi, z wielu przyczyn, których nie ma tu powodu wymieniać. Reżyser jest sam. Współpracownicy nigdy nie są w takim stopniu zaangażowani w pracę jak autor. Znają film w epizodach i zazwyczaj są bezkrytyczni. Tym razem pracowałem z producentem Jadwigą Wendorff, z którą znamy się od lat i bardzo sobie cenię jej wyczucie filmowe. Pokazywałem jej materiał. Bardzo rzadko słuchałem uwag, ale to nie wszystko. Przy przeglądach na stole montażowym, czy na sali, bacznie zwracałem uwagę na reakcje innych współpracowników. Czasem uśmiech montażystki, która widziała film po raz pierwszy, czy skrzywienie ust pracownika kontroli technicznej dawały mi dużo do myślenia. Moim zdaniem większość pomyłek filmowych wynika z tego, że reżyser miał złych współpracowników, którzy w odpowiednim czasie nie zwrócili mu uwagi na błędy. Rygory produkcyjne w filmie animowanym nie są tak ostre jak w filmie fabularnym. Można kilkakrotne powtarzać sceny, zwłaszcza kiedy ekipa jest wyrozumiała. Znam reżyserów, którzy z tego korzystają i piłują scenę po sce-



Podróż



Maszyna

nie. Mój temperament mi na to nie pozwala. Moim zdaniem błąd jest częścią sztuki. Lubię improwizację, np. w jazzie, która z góry zakłada pewną niedoskonałość. Jeśli na obrazie widzę jakiś przypadkowo położony kolor, czy kreskę, której malarz nie poprawił, nie przeszkadza mi to, a wręcz cieszy.

Wydaje mi się, że to jeden z ostatnich filmów zrealizowanych tradycyjną techniką. Malowane ręcznie dekoracje, fazy, celuloidy, problem z cieniami – to już chyba anachronizm. Przy obecnym stanie techniki wiele spraw jest banalnie prostych. Można się skupić na samej reżyserii, ale wymaga to innego podejścia do filmu i do jego realizacji. Komputer wykonuje wiele czynności szybciej i dokładniej, ale nośnikiem jest taśma magnetyczna. Istnieje problem transferu na taśmę filmową, która w dalszym ciągu jest najdoskonalszym środkiem rozpowszechniania. Jeśli kino bywa sztuką, to tylko sala kinowa jest miejscem, gdzie może ona zaistnieć.

DANIEL SZCZECHURA

Genius loci, genius temporis

JERZY USZYŃSKI

Anonimowe miasto z dziesiątkami krzyżujących się ulic, setkami gmachów, pozbawione jednak czegoś, co nadawałoby mu ludzki charakter. Anonimowa sala posiedzeń – widziana z góry – co czyni ją jeszcze bardziej nierealną. Do sali wchodzi człowiek, dziarsko bieży po paskudnym, „konferencyjnym" dywanie, by zająć swoje miejsce w jednym z rzędów upiornych krzeseł. Po nim drugi, trzeci... dziesiąty. Ludzie oglądani z góry są robakami, niewiele znaczącymi elementami w wielkiej łamigłówce, jaką skomponował w bliżej nieokreślonym celu (lub może dla zwykłej igraszki) nieznany Planista.

Z przeciwnej strony sali, przez drugie, identyczne drzwi wchodzą cztery robaczki koloru niebieskiego i zasiadają za prezydialnym stołem. Piąte miejsce pozostaje puste. Do składu prezydium trzeba dokooptować jednego brązowego robaczka z sali. Zaczyna się komediodramat pseudowyborów. Początkowy wstyd i niepewność co do intencji prowadzącego obrady zastępuje dzika żądza sławy, zabłyśnięcia, wyrwania się z anonimowej masy i zajęcia należnego (w mniemaniu każdego z robaczków) miejsca na podium. Na sali trwa już istna wojna każdego z każdym, pełna intryg, cwaniactwa, cynizmu, naprędce zawieranych aliansów i pośpiesznych zdrad. Wojna, w której przez moment wydaje się, że nie może być wygranych, gdyż zwarcie partykularnych interesów doprowadzi do powszechnego paraliżu. Jednak jest zwycięzca! Anonimowy chrabąszcz, wykorzystując podstęp, dociera w końcu do wymarzonego fotela. Uczestnicy zebrania przerywają bezsensowną walkę. Biją brawo. Brązowy robak, zająwszy miejsce za prezydialnym stołem, zmienia barwę na niebieską.

Trudno byłoby lepiej i zwięźlej opisać, na czym polegała istota ustroju zwanego realnym socjalizmem doby postalinowskiej, niż zrobił to Daniel Szczechura w kilkuminutowej opowieści rysunkowej pt. *Fotel*. Może jeszcze Sławomir Mrożek uczynił to równie przekonująco w nowelce o Wielkim Szachiście, który stracił zainteresowanie grą, pozostawiając dalszy jej przebieg intrygom zapomnianych na szachownicy pionków i figur.

Nie przypadkiem w filmie Szczechury sylwetki ludzkie są filmowane (rysowane) jakby spod sufitu. Człowiek jest nieistotny. Jest elementem wymiennym – bez osobowości, bez przynależności, bez idei, bez celu – jakiejś abstrakcyjnej łamigłówki, gry, w której dawno zapomniano o regułach i liczy się już tylko mechaniczny ruch, zmiana pozycji. Przecież tak naprawdę to nieważne, który z robaków zajmie fotel. Ważne jest, by walka o niego absorbowała całą ludzką energię. Niskie żądze, które jakże pomagają w skanalizowaniu zbiorowych niepokojów, wyzwolić jest łatwo, zwłaszcza w tak beznadziejnie monotonnej rzeczywistości, jak ta symbolizowana przez marmurowe pasadzki gmachu. Porzućcie nadzieję! Społeczeń-

stwo realnego socjalizmu to społeczeństwo „jałowego biegu" i działań pozornych – twierdził Daniel Szczechura w 1963 roku.

Artysta okazał się o wiele wnikliwszy w diagnozie otaczającego go świata niż jego rówieśnicy intelektualiści, którzy w Klubie Krzywego Koła dyskutowali o możliwościach ewolucji systemu w kierunku socjalizmu „z ludzką twarzą". Jego animowany film był nie tylko satyrą polityczną, kabaretowym żartem na miarę STS-u. Był w zasadzie rozprawką filozoficzną w rysunkach: punktem wyjścia było rozpoznanie zdeprawowanej natury ludzkiej, jej słabości, żądz i lęków, punktem dojścia – rekonstrukcja systemu politycznego najbardziej odpowiadającego tej zdeprawowanej naturze.

Podobną niewiarę w możliwość szybkiej naprawy świata wyrażali inni ironiści polskiej animacji: Jan Lenica, Walerian Borowczyk. O ile jednak oni odreagowywali pod koniec lat pięćdziesiątych koszmar stalinizmu (patrz: częsty motyw upiora, wampira itp.), o tyle Szczechura – zaledwie kilka lat po październikowej odwilży – odbierał złudzenia i dobre samopoczucie mieszkańcom Gomułkowskiej małej stabilizacji.

O tym, że świat stoi na głowie, mówił już wcześniej, w etiudzie szkolnej pt. *Konflikty*, zrealizowanej w 1960 roku. Jest to sympatyczna parodia konwencji starego kina. Jest to też bezlitosny żart z cenzury – wówczas bardzo żywy, dziś nadal śmieszny, gdyż nieczuli na realia poprawiacze wizerunku rzeczywistości istnieją w każdej epoce.

Myślę jednak, że urok tego filmu polegał na jeszcze czymś innym. To coś wyrażało się w misternych rysunkach fasad mieszczańskich kamienic, w secesyjnej bryle gmachu kina (podobną architekturę wykorzystywał w swoich filmach Lenica). Przede wszystkim wyrażało się jednak w scenkach melodramatycznego filmu z łzawym akompaniamentem, filmu, który z przyjemnością oglądają licznie zgromadzeni widzowie. Tym czymś, nieuchwytnym i atrakcyjnym, była tęsknota za pewnym nie istniejącym, lecz zakodowanym gdzieś w genach światem. To nie przypadek, lecz efekt głębokiej intuicji artystycznej, że na ekranie kina oglądamy podkolorowane fotografie, zaś samo kino (i reszta rzeczywistości) jest w *Konfliktach* narysowane. Fikcja utrwalona na przedwojennych filmach okazuje się bardziej realna od świata, w którym przyszło nam żyć. Odnosi się ona bowiem do uczuć, marzeń, tęsknot, podczas gdy wymiar emocjonalny epoki Gomułki to tylko intryga w anonimowej grze o fotel. Mimo że istniały w nim zbrodnie w afekcie, dawny świat wydawał się dziwnie swojski i bezpieczny. Nowy świat, mimo pozorów racjonalności, jest kłębowiskiem nieokiełznanych żądz.

Ciekawe, jak w kolejnych filmach Szczechury odbija się zmiana klimatu artystycznego. Czy to tylko uniki przed rosnącymi w połowie lat sześćdziesiątych zapędami cenzury sprawiły, że wymowa *Wykresu* (1966) jest bardziej „abstrakcyjna" niż poprzednich filmów artysty? Czy też wyraża się w tym swoiste zwątpienie w skuteczność podejmowanej krytyki społecznej i ucieczka do „czystej filozofii"? Z pewnością *Wykres* to krok w stronę większej umowności, jeśli chodzi o posłanie, i większej czystości formy, jeśli chodzi o stronę plastyczną.

Idea jest prosta. Kontur człowieczka ściga po ekranie niesforną czarną kulkę, która uciekając kreśli za sobą linię. Nie udają się podstępy, zawodzą błagania – kulka jest nieuchwytna, zaś gąszcz kresek zaciemnia coraz większą część ekranu. Przestrzeń, w której przychodzi żyć filmowemu ludzikowi, staje się coraz mniej-

sza, aż w końcu miota się on w dziwnej klatce lub sieci abstrakcyjnych ograniczeń, goniąc za złudą czarnej kulki.

Klarowność formy – nic tu nie rozprasza widza, żaden nadmiar uczuć, żadne porównania z rzeczywistością. Obserwujemy animowany dowód logiczny w stanie czystym – dowód na absurdalność istnienia. Film mógłby powstać w dowolnym miejscu na świecie, a najprędzej, prawdopodobnie, w mającej kartezjańsko-paskaliańskie tradycje Francji. Paradoksalnie, to wyobcowanie z miejsca i czasu jest również znaczące, wyraża w jakimś stopniu ducha drugiej połowy lat sześćdziesiątych w Polsce.

Szczytowym osiągnięciem w pierwszej fazie twórczości Szczechury jest przedziwna przypowieść – *Hobby*. Autor naszkicował w niej pewien świat, który niekoniecznie jest kopią tego, w którym żyjemy. Jest natomiast, na głębszym (lub wyższym) poziomie porównań, jego analogią. Ten kamuflaż okazuje się w analizie dość istotny, bowiem film opowiada o sprawie tak delikatnej jak wolność i powstał w roku 1968. Zresztą wymowa czy pointa nie daje się tu zredukować do jednego, czytelnego przesłania. Film pozostaje wieloznaczny.

Początek przypomina przewrotną opowiastkę o Kolekcjonerce[1], która odrywa się czasem od szydełkowania tylko po to, by schwytać na lasso z włóczki kolejnego obdarzonego anielskimi skrzydłami supermana i zamknąć go w drucianej walizeczce. Odwrócenie ról męskich i kobiecych w społeczeństwie, kwestia dominacji w związkach seksualnych – to z pewnością modne tematy, które w wyniku rewolucji obyczajowej pojawiły się w obiegu nie tylko artystycznym.

Szczechura nie traktuje jednak tego wątku z należytą powagą, widać, że śmieszy go ten nowy wariant opowieści o odwiecznej wojnie płci (w której chwilowo przewagę zdobywają kobiety). Wprowadza do swojej opowieści element ironii, buduje dystans: a to kolejny superman nie chce się okazać tak naiwny jak jego koledzy i trzeba go skusić czymś więcej niż krótkim mini, najlepiej eleganckim autem, a to znów są i tacy mężczyźni, którzy sami się napraszają, by wyzwolona z przesądów dama wzięła ich w niewolę. Świat jest dziwny, motywacje ludzkie są rozmaite – właściwsza artyście jest obserwacja ludzkich zachowań niż ilustracja nawet najbardziej modnej czy błyskotliwej tezy.

Takie odbicie się od taniej publicystyki obyczajowej pozwala autorowi rozbudować film w drugim kierunku. To, co na początku wydawało się nam erotycznym kolekcjonerstwem, teraz nabiera wymiaru metafory politycznej. Tysiące aniołów ze skurczonymi skrzydłami zostało zamkniętych w klatkach. Świat, który oferuje swoim kochankom Kolekcjonerka, przypomina gigantyczne więzienie. Posiadanie kogoś lub czegoś to jedna z najstarszych ludzkich żądz – może się realizować zarówno w miłosnym pożądaniu, a zwłaszcza w zazdrości, jak też w obsesji władzy. Być może najłatwiej jest kogoś unieszczęśliwić w imię miłości do niego. Wydaje się jednak, że Kolekcjonerka rozumie, na czym polega jej błąd, który doprowadza do buntu uwięzionych aniołów-supermanów. I wypuszcza ich z klatek na wolność.

W roku 1968 taka scena, zwłaszcza na wschodzie Europy, musiała być szokująca, wyglądać na niepoprawną utopię.

W ostatniej scenie Kolekcjonerka znów siedzi na krzesełku, szydełkuje i nęci przelatujące anioły przykusym mini. Natura ludzka, ludzkie żądze są silniejsze niż chwilowe piękne gesty. Nie miejmy złudzeń.

Być może już w *Hobby* Szczechura poczuł, że wyczerpał możliwości pewnej poetyki. A może dopiero w o dwa lata późniejszej *Podróży*. W każdym razie realistyczna opowieść rysunkowa z wyraźną fabułą i pointą przestała go interesować. Odtąd większy nacisk reżyser położy na zagadnienia warsztatu plastycznego, mniejszy na treść swoich filmów.

Podróż jest filmem okresu przejściowego. To etiuda na temat czasu. W swej prostocie wyrazu i klarowności pomysłu bliska w jakimś sensie *Wykresowi*. Monotonna podróż pociągiem (widzimy tylko fragment wagonu drugiej klasy z oknami „na przestrzał" na podróżny pejzaż) odmierzana regularnym miganiem słupów trakcyjnych, czemu towarzyszy efekt dźwiękowy. Jedyny ruch to przesuwanie się pejzażu za oknem, oraz – niemal niedostrzegalny dla widza – najazd kamery na wagon. Ta sekwencja-ujęcie trwa niesamowicie długo, wystarczająco długo, by widz zdążył się ucieszyć z abstrakcyjnego żartu, jaki zgotował mu reżyser, zdziwić się, że żart jest tak długo ogrywany, znudzić i wreszcie z niedowierzaniem zwątpić, czy to wszystko ma sens. Jedyne, co podtrzymuje jego uwagę, to ów rytm migotania słupów i dziwna muzyka, kakofonia kolejowych odgłosów.

Pociąg wjeżdża na dworzec. Krótkie przyspieszenie rytmów – dźwiękowych i wizualnych. Potem spowolnienie, pociąg się zatrzymał. Wizyta bohatera w parku, który jako żywo przypomina teren łódzkiej Szkoły Filmowej. I podróż powrotna – równie monotonna, bez nadziei na atrakcyjne wydarzenie.

Można potraktować ten film jako żart na temat smutnego losu autora – wykładowcy, który wiele razy w miesiącu musi pokonywać trasę Warszawa – Łódź – Warszawa. Można jako ćwiczenie testujące zakres odporności percepcyjnej widza, jak niektóre z filmików Normana McLarena. A można również jako studium o charakterze ludzkiego istnienia na ziemi – wcale nie tak tragicznego, jak sugeruje Schopenhauer, zamkniętego, jak chce Kant, w apriorycznych kategoriach naszego umysłu, z których czas i przestrzeń są nie do pokonania. Aby się o tym przekonać, trzeba się wybrać pociągiem osobowym z Warszawy do Łodzi, najlepiej w przedgrudniowy dzień 1970 roku, który kończy okres małej stabilizacji.

Ucieczka od fabuły

Na początku lat siedemdziesiątych nastąpił wyraźny zwrot zainteresowań w twórczości Daniela Szczechury. Reżysera jakby znudziło opowiadanie fabuł, które mają wyraźny przebieg i prowadzą do klarownej, choć niekoniecznie jednoznacznej pointy. A może po prostu zmieniły się czasy. Z nastaniem Gierka rzeczywistość polska stała się mniej zwarta ideologicznie, mniej jednoznaczna, a przez to trudniejsza do zdefiniowania w formule, która zmieściłaby się w kilkuminutowej opowieści. W każdym razie tajemna nić łącząca realny świat z animowaną fikcją rozluźniła się w pewnym stopniu.

Zmiana zainteresowań była zresztą zjawiskiem szerszym, dotyczyła także innych obszarów sztuki. Polskie kino fabularne lat siedemdziesiątych różni coś zasadniczo od kina poprzedniej dekady, linia graniczna przebiega choćby pomiędzy twórczością Skolimowskiego i Zanussiego. Nastąpiła jakaś zmiana w poetyce dokumentu. Zmiany zaszły w teatrze. W literaturze. Mrożek w latach siedemdziesiątych jest (żywą) legendą, nowe pokolenia nie mają takiego zmysłu ironii i nie gustują w surrealizmie. Raczej w moralnym niepokoju.

O królu Popielu

Pod tym względem Szczechura jakby sprzeciwia się epoce. Nie chce zaakceptować moralnych czytanek. Trwa na posterunku w obronie surrealnych żartów. Jednak w jego filmach nie znajdziemy już dawnej atmosfery, a przede wszystkim nie odnajdziemy tego wrażenia absolutnego współbrzmienia z duchem czasu. Dawne czasy z pewnością nie były szczęśliwe, wszyscy jednak odnajdowali się we wspólnej kpinie. Teraz rzeczywistość mniej boli, lecz stała się niesamowicie słuszna i nudna – trudno więc z nią współbrzmieć.

Druga zmiana w twórczości reżysera to eksperymentowanie z formą. Przede wszystkim plastyczną, w mniejszym stopniu filmową. To także odpowiada zmienionej wrażliwości lat siedemdziesiątych, tych samych, które wydały eksperymentatorów spod znaku Warsztatu Formy Filmowej z Łodzi, tych samych, w których pojawił się fenomen Zbigniewa Rybczyńskiego. Pytanie, jak zrobić film, stało się równie ważne, a nawet ważniejsze od pytania, o czym on ma być. Po latach rysowania kreskówek Szczechura również zdecydował, że warto wypróbować, jakie możliwości kryją się w innych technikach. Jak łączyć różnorodne faktury? Do czego naprawdę służy stół wieloplanowy? Swoją energię skupił na tym, by osiągnąć zadowalające efekty wizualne, fabułkę często wybierał więc bardzo prostą.

Jak choćby tę w *Skoku* (1978). Bohater o twarzy samego Daniela Szczechury budzi się, wyleguje przez chwilę, zanim wstanie z łóżka. Poranne ablucje, krawat, lektura gazety przy porannej kawie. Nie wiemy, czy budzik, na którym widnieje godzina 7.50, ponagla go do pracy, czy też pojawił się w kadrze przypadkowo. Jednak gdy nadchodzi właściwa pora, bohater wkłada marynarkę i... wyskakuje przez okno z ostatniego piętra wieżowca. Podobny surrealny żart mógłby stworzyć ktoś spośród studentów Pana Profesora. Przypuszczam jednak, że autora zainteresowało w tym projekcie coś zupełnie innego – możliwość „przemalowania" filmu nakręconego normalną kamerą. Utrwalone na celuloidzie realistyczne fotografie odrealniał następnie za pomocą farb, aż obraz osiągnął fakturę malarską.

Zbiorem eksperymentów wizualnych są na przykład *Gorejące palce* (1975), w których motyw wisielca i obciętych mu palców jest dla widza zupełnie niezrozumiały, chyba że akurat prowadził szczegółowe badania etnograficzne w tej sprawie. Technika wycinanki jest tu ważniejsza od kwestii mitologii.

Przypadkiem dość charakterstycznym jest *Dyptyk filmowy Daniela Szczechury* czyli *Fatamorgana I* (1982) i *Fatamorgana II* (1983). Dziś, z perspektywy czasu, widać, jak wiele te poszukiwania mają wspólnego z poszukiwaniami Zbigniewa Rybczyńskiego w okresie, gdy pracował on jeszcze w Polsce. Zbieżność dość zastanawiająca – czyżby na tym polegała uczuciowość owej epoki?

Kreskę i barwną plamę zastąpiła „zdenaturowana" fotografia, umowny znak rzeczywistości, o której opowiada film, znak na tyle jednak przekształcony, że możemy go uznać za element graficzny obrazu. Nie jest to jednak prosta piksilacja, obaj autorzy próbują dodatkowo jeszcze coś z obrazkiem uczynić. Opowieść linearną zastąpiła narracja równoległa (jak w *Nowej książce* Rybczyńskiego) lub skojarzeniowa (jak w *Tangu* tegoż), Szczechura przychylił się do drugiego rozwiązania. W prologu do dyptyku Szczechury, zanim pojawi się napis *Fatamorgana I*, mamy podobny motyw eksperymentalny, jaki znajdziemy w niektórych amerykańskich klipach Zbiga. Mianowicie chodzi o żart dowodzący niemożliwej ciągłości czasoprzestrzeni – sielski pejzaż z krową, podczas panoramy z góry w dół wychodzimy poza krawędź kadru i ponownie wracamy w jego obręb spoza przeciwległej krawędzi obrazka.

Również klimat obrazków *Fatamorgany* jest charakterystyczny. Secesyjne kamienice i rozległe (choć nierealne) przestrzenie z wczesnych filmów autora zostały zastąpione teraz przez bardzo realne pejzaże rodem z M-2, gdzie określenie M-2 oznacza typowy format psychiczny epoki gierkowskiej. Kino niepokoju moralnego, a także większość (często znakomitych) dokumentów tej epoki również są naznaczone tym piętnem psychicznym. Krowa na łące, odrzutowiec na niebie i chłop na błoniach czytający „Politykę" to najkrótsza recenzja czasów, w których powstawał film. Na szczęście, w odróżnieniu od niepokojących się moralnie kolegów filmowców, Szczechury nigdy do końca nie opuściło poczucie humoru. Wędrujący blok, który samowolnie opuścił swoje osiedle i wyruszył na długi spacer za miasto, ma w sobie coś z buntowniczego ducha surrealistów, przykrojonego do smutnej realności gierkowskiego socjalizmu. Przyglądanie się nawzajem mieszkańców gigantycznego budynku i pasażerów pociągu na przejeździe kolejowym to jakby Lautréamontowskie spotkanie na stole operacyjnym maszyny do szycia z parasolem.

W pewnym sensie obrazki te wyrażają ducha epoki. I nie o satyrę chodzi, a przynajmniej nie tylko o nią, podobnie jak *Tango* Rybczyńskiego niekoniecznie jest paszkwilem na trudności mieszkaniowe wielopokoleniowej rodziny. Myślę, że te dwa filmy Szczechury ukazały jakieś generalne skarłowacenie ducha, życie rozmienione na drobne. Być może to dlatego bohater nieco wcześniejszego chronologicznie *Skoku* postanowił opuścić swoje realne i psychiczne M-2, popełniając samobójstwo.

Jeden element wszakże mi się nie zgadza. *Fatamorgany* powstały już w stanie wojennym, kiedy skończyła się beztroska i bezmyślna epoka propagandy sukcesu. Duchowo jednak właśnie do niej przynależą, ją wyrażają. Czyżby autor tak czuły na atmosferyczne zmiany w historii (choć unikający bezpośrednich aluzji do sfery

polityki) tym razem nie zauważył, że przez kilkanaście miesięcy trwała w Polsce „Solidarność" i że następujący po niej stan wojenny miał niewiele wspólnego – jeśli chodzi o powszechnie panującą uczuciowość – z epoką gierkowską? Jego barometr nie zadziałał. A może autor świadomie fakt ten w swojej twórczości przemilczał?

Tymczasem pojawiło się w animacji nowe pokolenie twórców, dla którego symbolicznym nazwiskiem jest w pewnym sensie Piotr Dumała, wychowanek szacownego Profesora. Uznanie ponownie zyskały techniki malarskie. Zwolennicy eksperymentów i komputerów odpłynęli z obszaru filmu artystycznego do reklamy i produkcji wideoklipów. Po okresie filozoficznego żartu i po czasach fotograficznej obserwacji przyszedł czas na drążenie głębin duszy, na psychologię, mitologię, zbiorową poświadomość.

W twórczości Szczechury próbą taką były *Gorejące palce*. Ostatnio zaś *Dobranocka* (1997), której do końca nie rozumiem. Motywy zmieniają się jak w kalejdoskopie, czasem ze sobą korespondują, to znów odbiegają w dalekie dygresje. Wszystko wydaje się jakby skądś znane, lecz razem nie układa się w opowieść zasłyszaną w dzieciństwie przy kominku, przeczytaną w książce lub przestudiowaną w podręczniku etnografii. *Dobranocka* ma strukturę poetycką, tworzy własną przestrzeń, która nie potrzebuje zewnętrznego świata, by zaistnieć. Gdy film ten trafi na wrażliwego odbiorcę, będzie umiał go usidlić, zniewolić, zauroczyć. Dla mniej wrażliwych może jednak pozostać nieczytelny, co raczej było niemożliwe w przypadku filmów odwołujących się do powszechnie zrozumiałych wizualnych znaków i symboli, jak to było w *Fotelu* czy *Hobby*.

Dobranocka to swobodna fantazja animowana, oparta na pomysłach znanego plastyka, Stasysa Eidrigevičiusa. Szczechura – jak nieco kokieteryjnie sam wyznaje – posłużył tylko za medium, pośrednika, który ożywił w filmowej postaci dziwne wizje malarza i przyjaciela, sam nie za bardzo rozumiejąc, co miałyby one znaczyć. Za to z pewnością dużo radości musiała mu sprawiać zabawa z formą, kombinowanie technik, które ma doprowadzić na koniec do powstania spójnego efektu wizualnego. Efektu, którego sens kryje się nie w słowach streszczających fabułę, lecz w dziwnych stanach emocjonalnych, jakie pojawiają się między protagonistami, między ludźmi i pejzażami, w dziwnych przestrzeniach psychicznych, w których każdy z nas bywa zanurzony.

Kino, z którego pamiętamy tylko emocje. Jeśli dobrze się zastanowić, o to samo chodzi – choć w innym rodzaju kina – podziwianemu przez autora *Dobranocki* Robertowi Altmanowi. Mam jednak wrażenie, że Altman przy okazji zrozumiałym językiem wyraża też ducha epoki. Podobnie jak niegdyś wyrażał go każdy film Daniela Szczechury.

JERZY USZYŃSKI

---

1 W 1967 roku wszedł w Paryżu na ekrany film Erica Rohmera *La collectionneuse*, który mógł być znany autorowi *Hobby*. Zresztą kobieta-modliszka to motyw wielu ówczesnych filmów, przeszczepiony niebawem do Polski – np. w *Polowaniu na muchy* Andrzeja Wajdy z 1970 roku.

Podróż do krainy enigmy

MARCIN GIŻYCKI

Jest w *Podróży* Daniela Szczechury – filmie, który intrygował krytyków bardziej niż jakiekolwiek inne dzieło polskiego animatora – drobny moment, który umknął uwagi interpretatorów. Przypomnę: oryginalność i znaczenie tego filmu leżą w ostentacyjnym zerwaniu z „anegdotą" i „akcją", w sprzeniewierzeniu się stereotypowym oczekiwaniom widza. Mężczyzna jedzie pociągiem. Przez trzy minuty widać go w statycznym kadrze, jak stoi w oknie wagonu, a za nim, w przeciwległym oknie w tle, przesuwa się monotonny pejzaż. Pociąg przyjeżdża na stację i rusza ponownie, ale już bez pasażera, który zostaje na peronie. Później jest aleja parkowa, a w głębi biały dom. Bohater idzie w jego stronę, ale nie wchodzi do środka. Przystaje i wraca z powrotem. I znów pociąg, tym razem jadący w przeciwnym kierunku, z mężczyzną w oknie i jednostajnie przesuwającym się krajobrazem w tle. Co bardziej nerwowi widzowie wychodzą z kina.

Pasażer w *Podróży* to notabene sam reżyser. Szczechura zresztą zdradził, że inspirował się własnym doświadczeniem: *Taki życiowy scenariusz: mieszkam w Warszawie, a pracuję w Łodzi. Ciągle jeżdżę pociągiem między tymi dwoma miastami. To miał być film o tym.*

Film jest ascetyczny jak ów pejzaż za oknem. Plastyka realistyczna, bo oparta na fotografiach, ale oszczędna, bez nadmiaru detali. Jeszcze bardziej uproszczony jest ruch: jedna zmiana pozycji mężczyzny w czasie jazdy (gdy otwiera okno), spacer w głąb alei zamarkowany przenikaniami. I oto w pewnej, wydawałoby się, błahej chwili zarejestrowane zostaje z całą dokładnością wydarzenie tak drobne, że aż łatwe do przeoczenia. Z drzewa w parku spada ostatni liść. Leci powoli, migotliwie, zakosami i osiada na ziemi. Dzieje się to jakby mimochodem, w pełnym planie. Ot, taki pozornie nieistotny szczegół. A jednak jest to szczegół magiczny i doniosły zarazem. To on przede wszystkim sprawia, że *Podróż* jest czymś znacznie głębszym niż tylko zakpieniem sobie z domagającej się „akcji" i pointy konwencji gatunku. To dzieło przełomowe, zrywające z kanonami, ale i uchylające wrota na nową wrażliwość w filmie animowanym: celebrację chwili raczej niż ciągu zdarzeń, kontemplację ulotnych momentów dostrzeżonych w realnym, a nie wymyślonym świecie.

O ile wcześniej można było mówić o polskim kinie animowanym przed i po Lenicy i Borowczyku, to *Podróż* z 1970 roku stanowi kolejną ważną cezurę w jego historii. Wyprzedziła kilka innych wybitnych dzieł, opisujących fenomeny tak proste jak ów spadający liść w parkowej alei. Te filmy to przede wszystkim *Słupy betonowe* Zbigniewa Kamińskiego i Krzysztofa Nowaka oraz *Winda*, *Szlaban* i *Krąg* Jerzego Kuci. *Podróż* oznacza też punkt zwrotny w twórczości samego autora. Co prawda Szczechura nie powtórzył już nigdy, i słusznie, zawartej w tym utworze

prowokacji, jednak w swoich najważniejszych filmach autorskich, do których zaliczyłbym *Jeśli ujrzysz kota latającego po niebie* (1971), *Gorejące palce* (1975), *Skok* (1978), *Fatamorganę* (1981-83) i *Dobranockę* (1997), stronił raczej od kina z wyraźną pointą i wartką akcją. Pozostał już przede wszystkim refleksyjny i enigmatyczny.

Filmy te różnią się znacznie między sobą, przynajmniej jeśli chodzi o ich wyraz plastyczny, chociaż *Podróż*, *Skok* i *Fatamorganę* łączy użycie przetworzonych fotografii. *Jeśli ujrzysz kota...* to utwór utrzymany w duchu radosnego pop-artu, *Gorejące palce* są, przeciwnie, historią ponurą i dość realistyczną, a *Dobranocka* podróżą w melancholijny świat Stasysa Eidrigevičiusa. Z pewnością nie da się powiedzieć o tych dziełach tego, co się zwykle mówi o filmach Lenicy, że są jednym i tym samym filmem robionym na nowo albo tą samą historią w wielu częściach. A jednak twierdzę, że mają one ze sobą więcej wspólnego, niżby się wydawało na pierwszy rzut oka. I to, co w filmach tych wspólne, stanowi o oryginalności twórczości Szczechury, jej niepowtarzalnym charakterze. Dlatego też warto im się bliżej przyjrzeć.

Jeśli ujrzysz kota latającego po niebie jest swoistą grą między obrazem a słowem pisanym. Obraz jest świadomie naiwny, rodem trochę jakby z ludowej wycinanki albo rysunków dzieci, a trochę z psychodelicznej wizji. Tytułowy kot fruwa sobie w abstrakcyjnej scenerii (która może wyobrażać tyleż niebo, ile siatkę pól widzianych z góry) wśród równie jak on wesoło przedstawionych ptaków i przestrzennie, przedmiotowo potraktowanych napisów. Ściślej są to dwa zdania, rozbite na fragmenty, których pełna treść ujawnia się dopiero na końcu filmu i w tym sensie ma on niewątpliwie swoistą pointę. Zdania te (autorstwa Andrzeja Krauzego) brzmią: JEŚLI UJRZYSZ KOTA LATAJĄCEGO PO NIEBIE, NIE DZIW SIĘ. TO KOT, KTÓRY LUBI PTAKI. Ów tekst jest integralnym elementem wyobrażonej przestrzeni, bardziej nawet „realnym" niż kot i ptaszki, bo w opozycji do nich ukazanym trójwymiarowo, perspektywicznie, jak słowa-obiekty w niektórych sekwencjach *Żółtej łodzi podwodnej*.

Gorejące palce to, jako się rzekło, opowieść raczej mroczna, plastycznie utrzymana w tonacji nieco przypominającej kolorowe rysunki Rolanda Topora (pomijając klimat, podobieństw można się dopatrzyć w nieco „usztywnionym" realizmie i sposobie rysowania gęstą kreską). Pięciu mężczyzn wiesza w lesie szóstego. Z ukrycia obserwuje ich siódmy. Po odejściu oprawców (czy może raczej wykonawców egzekucji?) ten ostatni odcina wisielcowi dłoń i w nocy zakrada się do ich domu. Tamże ustawia dłoń jak świecznik i zapala palce, które płoną niczym małe pochodnie. Następnie morduje śpiących i wyraźnie nie spodziewających się niczego domowników. Każdy zlikwidowany wróg, to jednen zgaszony palec gorejącej dłoni. Tak jest aż do piątego ze ściganych, którego mściciel najwyraźniej oszczędza, bowiem ostatni palec pozostaje nie zgaszony.

Skok jest „remakiem" filmu Ryszarda Czekały *Wypadek* z 1972 roku. Filmu nie animowanego, należy dodać. Oba filmy opowiadają o samobójstwie. O ile jednak u Czekały wszystko, co otacza bohatera, jest ciemne, przygnębiające i współgra z jego decyzją, aczkolwiek nieoczekiwaną, to u Szczechury nic nie sygnalizuje tragedii. Tam jest stara, zapuszczona, naznaczona czasem i przeszłością kamienica, tu typowy PRL-owski blok, jasne mieszkanie, niemal bez sprzętów, bez historii. Jego samotny mieszkaniec (ponownie Szczechura we własnej osobie), wyraźnie

intelektualista (broda, książki pod ścianą), nie wydaje się, inaczej niż u Czekały, człowiekiem, który „przegrał życie". Przeto i jego skok przez okno, po wcześniejszym starannym ubraniu się „pod krawat", jest większym zaskoczeniem.

Fatamorgana, utrzymana plastycznie w konwencji *Skoku* (przetworzona fotografia „z natury"), jest w dorobku Szczechury dziełem najbardziej surrealistycznym w sensie „magritte'owskim". To znaczy, zagadkowy świat filmu jest zbudowany z rzeczy potocznych, banalnych, bez uciekania się do wizerunków przedmiotów niezwykłych samych w sobie. W wiejski pejzaż wkracza betonowy blok mieszkalny. Dosłownie wkracza, ruchem trochę pełzającym, niczym jakiś ogromny ślimak, budząc przy tym bardziej zainteresowanie niż zdumienie chłopów i pasażerów przejeżdżającego pociągu. Mieszkańcy kroczącego domu natomiast wiodą zupełnie normalne życie, obojętnie siedzą na balkonach, jedzą posiłki, zmywają naczynia, suszą bieliznę. Blok dochodzi do brzegu jeziora i powoli zanurza się w toń, aż całkiem niknie pod wodą. Koniec pierwszej części dyptyku. Część druga. Wstaje nowy, piękny dzień. Z wód wyłania się ten sam dom. Lokatorzy wylegają na zewnątrz, opalają się, zażywają kąpieli. Po jeziorze mkną deski surfingowe z żaglem. Pod wieczór wszyscy wracają do mieszkań. Blok ponownie zapada się w wodę.

Utwory te nie wiążą się w sposób oczywisty, pomijając wspomniane wcześniej podobieństwa formalne niektórych z nich. A jednak układają się w ciąg dzieł w jakiś sposób sobie bliskich. Przede wszystkim są niezwykle oszczędne w swojej warstwie fabularnej. To można zresztą powiedzieć o niemal całej twórczości Szczechury, ale opisane powyżej filmy opowiadają historie jakby niepełne, fragmentaryczne. *Wykres* (1966), *Differenzen* (1971), *Problem* (1977) czy *Skarpetka* (1978) są przynajmniej czytelnymi, jasno spointowanymi skeczami wizualnymi. Nie da się tego powiedzieć o *Gorejących palcach*, *Skoku*, *Fatamorganie* czy *Dobranocce. Jeśli ujrzysz kota...* jest co prawda niewątpliwie żartem, ale bardzo swoistym i enigmatycznym. „Enigmatyczny" jest właśnie tym określeniem, które najlepiej charakteryzuje wyodrębnioną tu grupę filmów.

Gorejące palce mają formę pastiszu filmów grozy. Ale opowiedziana w filmie historia składa się ze zbyt wielu, nawet jak na ten gatunek, znaków zapytania pozbawionych odpowiedzi. Kim są zabójcy? Wykonawcami wyroku? Kim jest ofiara? Co ją łączy z oprawcami? Kim jest mściciel i dlaczego oszczędza jednego z zabójców? Co go łączy z kobietą, która otwiera mu w nocy drzwi? I wreszcie, co znaczy owa odcięta dłoń z zapalonymi palcami?

Przebieg zdarzeń w *Skoku* jest bardziej przejrzysty. Ktoś się budzi, je śniadanie, ubiera i wyskakuje przez okno. Ale cóż wiemy o życiu bohatera? Jakie są motywy jego decyzji? Możemy tylko spekulować. Mieszkanie jest jeszcze zupełnie nie urządzone, jego lokator musiał się niedawno tutaj wprowadzić. A więc może rozstanie? Porażka życiowa? To oczywiście sugestie banalne. Może raczej utrata pracy? Tymczasowe schronienie? Ukryty trop polityczny? Był przecież rok 1978. Wszystkie te drogi interpretacyjne są równoprawne. Autor pozostawia widzowi, którą z nich wybrać. *Czy wszystko zawsze trzeba wyjaśniać?* – mówi Szczechura pytany o intencje swoich dzieł.

W *Fatamorganie* wszystko jest jeszcze bardziej zagadkowe, bo pojawia się element nadrealistyczny. Gdy w grę wchodzi wizja rodem ze snu, pytań o sens zadawać nie wypada. Można się uzbroić w narzędzia psychoanalizy i szukać go w dziele samemu. Ale w filmie tym poetyka marzeń sennych jest zderzona z reali-

zmem potocznego życia, spotęgowanym użyciem spreparowanych zdjęć filmowych. Sekwencja z pierwszej części, kiedy kamera „wchodzi" przez balkon do typowego M-2, sprawia wrażenie jakby wyjętej z filmu dokumentalnego o robotniczej rodzinie. Jedyne sprzęty w pokoju to stół, krzesła, fotel i lampa stojąca. Uderza brak książek. Mąż czyta gazetę nad drugim daniem, dzieci kończą jeść obiad, żona zbiera talerze i niesie je do ciasnej kuchni, w której piętrzą się już w zlewie nie pozmywane naczynia. A za oknem widać pociąg, z którego inni zwyczajni ludzie gapią się na stojący absurdalnie w sielskim pejzażu dom z wielkiej płyty. Próżno oczekiwać, że coś z tej konfrontacji wsi i miasta wyniknie. Betonowe monstrum znajdzie sobie miejsce w jeziorze, a krowy na polach będą się pasły dalej, jakby nigdy nic. Było, przeszło – fatamorgana.

Enigmatyczność *Dobranocki* wyrasta genetycznie z twórczości Stasysa Eidrigevičiusa, którego obrazki posłużyły do opracowania scenariusza i oprawy plastycznej filmu. Nie powinno dziwić, że w sennej, zagadkowej, nie dopowiedzianej atmosferze prac tego znanego grafika i malarza Szczechura znalazł materiał na film. Sam zresztą pisałem kiedyś, że miniatury Stasysa stawiają widza w sytuacji kinomana, który wszedł do kina w środku filmu i teraz zastanawia się, co poprzedziło oglądaną właśnie scenę. Jak doszło na przykład do tego, że w pustym krajobrazie pojawiły się schody prowadzące donikąd, a po niebie fruwa nie kot, lecz krowa? Czy także jest to krowa, która lubi ptaki? Szczechura kazał wędrować przez krainę Stasysowych dziwów zającowi. Jest to piękna, wizyjna podróż przez ciąg autonomicznych obrazów, w której jednakże nadal nic się nie wyjaśnia.

Ktoś już zarzucił *Dobranocce* wtórność wobec *Bajki nad bajkami* Norsteina. Trudno o większe nieporozumienie. Norsteinowy mały wilk jest dobrym duszkiem, który posiadł zdolność poruszania się w trzech wymiarach: realnym, historycznym i rosyjskiej tradycji literackiej. Jeśli film wydaje nam się zagadkowy, to przede wszystkim dlatego, że nie mamy klucza do wszystkich jego odniesień. Zajączek Szczechury i Eidrigevičiusa podróżuje natomiast w wymiarze czystej fantazji, swobodnej gry wyobraźni.

Szczechura nie robi wciąż tego samego filmu, jego twórczość krąży jednak wokół jednego fundamentalnego zagadnienia: jak snuć narracje oparte nie na sekwencji zdarzeń powiązanych logiką przyczynowo-skutkową, ale będące raczej kontemplacją pewnych stanów, bez zadawania pytań o ich genezę i sens. Najlepiej to zresztą wyjaśniają słowa samego Szczechury: *Chciałem szukać innych wartości w filmie animowanym. Zwłaszcza plastycznych. (...) film animowany niekoniecznie musi służyć do opowiadania zabawnych historyjek. Ja zresztą zabawnie opowiadać nie umiem. To nie mój genre. Zresztą Amerykanie czy Jugosłowianie są od nas w tym gatunku znacznie lepsi. Co mnie pociągało, to pewna metafizyka, niedopowiedzenie, sytuacje niezbyt realne* (ten i poprzednie cytaty z wywiadu w „Kinie", 1990, nr 11/12).

MARCIN GIŻYCKI

Piąte nie zabijaj

Scenariusz krótkiego filmu fabularnego[1]

DANIEL SZCZECHURA

Kowalski podniósł się z ziemi. Nic mu się nie stało. W dali za zakrętem znikała ciężarówka. Otrzepał spodnie, podniósł czapkę i wdrapał się na nasyp kolejowy. Sto metrów przed nim znajdowała się stacja kolejowa. Przeszedł na drugą stronę torów, zdjął marynarkę przepasaną rzemiennym paskiem, zawinął rękawy i obmył sobie ręce. Mył je długo i starannie, potem usiadł nad rowem i przyglądał się jakiś czas strumieniowi, wreszcie wstał, przeczesał palcami swoje krótkie włosy i poszedł torami w kierunku pobliskich zabudowań stacji kolejowej.

Z odległego o kilkadziesiąt metrów budynku ozdobionego wielkim napisem BUFET KOLEJOWY dochodził chóralny śpiew:

dzisiaj rezerwa w szeregi staje,
starszym kolegom broń swą oddaje,
kapral nam życzy szczęśliwej drogi,
a my mu na to odwal się stary,
coś nam zadawał za dużo kary,
za dużo kary, mało wolnego,
zamiast urlopu dycha ścisłego.

Otworzyły się drzwi i gromada poborowych wysypała się na zewnątrz, za nimi wyszło dwóch wojskowych w mundurach, śpiew zabrzmiał ze zdwojoną siłą.

– Co ty tu robisz?

Kowalski odwrócił się speszony. Za nim stał człowiek w cyklistówce.

– Co ty tu robisz?

– Nic.

– Jak to nic. A co z nim?

– Nic – wyjąkał Kowalski – jechaliśmy blisko dwie godziny i gdzieś w połowie drogi zobaczyliśmy, że z nim jest źle. Potem chciał nas zatrzymać jakiś milicjant, zdjął pepeszę, ale Władek nacisnął na gaz, jeszcze w lusterku widzieliśmy, jak tamten się złożył, ale nie strzelał.

Potem zatrzymaliśmy się i wysłali mnie po wodę. Gdy wróciłem, ich już nie było.

– Uciekłeś!

Kowalski nic nie odpowiedział. Grupa śpiewających poborowych szła w ich kierunku.

– Chciałem ci tylko przypomnieć – zaczął mężczyzna w cyklistówce, ale spojrzał na nadchodzących i przerwał. Wziął pod pachę leżący koło niego pakunek

i dyskretnie wycofał się za płot. Po chwili ile sił w nogach biegł już torami w kierunku lasu. Dobiegając do pierwszych krzaków obejrzał się i potem już wolno znikł pomiędzy drzewami.

Na peronie było prawie pusto, ale na przyległych trawnikach rozbili obóz czekający na pociąg podróżni. Przestrzeń wokół stacji wypełniona była walizkami, tobołkami, koszami, a pomiędzy tym dobytkiem spacerował przywiązany za nogę prosiak. Z niektórych koszyków rozlegało się gdakanie kur i gęganie gęsi. Ludzie poukładani między tymi rzeczami jedli przyniesione z sobą zapasy i tępym wzrokiem wypatrywali pociągu. Każdy nowo przybyły oglądany był z wielkim zainteresowaniem i bardzo dokładnie. Na drzwiach dyżurki powiewały strzępy bekantmahungu oraz karta z cenami biletów i rozkładem jazdy. Kowalski przeliczył pieniądze, nie było tak źle. Spojrzał jeszcze raz na rozkład jazdy, miał przed sobą ponad godzinę. Zapalił papierosa i skierował się z powrotem w stronę bufetu. Chłopcy śpiewali dalej, skupiając na sobie ogólne zainteresowanie.

W bufecie było pełno ludzi. Pachniało piwem i bimbrem, a pod sufitem kołysały się stare lepy pełne zeschłych much. W porozbijanym lustrze odbijały się twarze pijących i brzydka dziewczyna, która uwijała się za ladą. Powietrze było pełne dymu. Panował gwar. Kowalski zamówił coś do jedzenia, potem do picia. Spojrzał na swoje odbicie w lustrze i wtedy poczuł, że ktoś mu się przygląda. Obok nad pustym talerzem siedział milicjant. Kowalski zapłacił i chciał wyjść, kiedy tamten zawołał.

– Co, nie poznajesz mnie? Pewnie dlatego, że w mundurze. Naprawdę mnie nie poznajesz? Napijesz się ze mną?

I tak się zaczęła znajomość. Właściwie nie tyle zaczęła, ile odnowiła. Po kilku latach niewidzenia mieli sobie wiele do powiedzenia. Chłopcy na zewnątrz w dalszym ciągu śpiewali o jakimś kapralu, który im dawał za bardzo w kość, a przed nimi stała już pusta butelka. Okazało się, że jadą w tę samą stronę, a rozmowa staje się bardzo miła. W bufecie robiło się coraz ciaśniej. Pociąg nie nadchodził. Kowalski przypomniał sobie, że jeszcze nie ma biletu; zaczął przeliczać pieniądze.

– Ty pewnie jedziesz służbowo?

– Tak. Siadam i jadę, i nic mnie to nie kosztuje. Byłem już w Rzeszowie, Tarnowie, raz jechałem nawet do Warszawy, ale nie dojechałem, bo parowóz się popsuł po drodze. Zimą pojadę do Szczecina.

– Po co?

– Nie mogę powiedzieć. To tajemnica służbowa.

– I nic nie płacisz?

– Nic.

– Ja też raz nie zapłaciłem.

– I co?

– Nic. Złapali mnie i spisali, mówią, że przyjdzie kara.

– Jasne, że przyjdzie, będziesz musiał płacić. A wiesz, że dziś to mógłbym cię przewieźć za darmo. Mam przy sobie kajdanki, kluczyki i mógłbyś pojechać ze mną jako mój więzień.

– To znaczy, że zamknąłbyś mnie w kajdanki?

– Zakuł, ale tylko na niby. Na czas podróży. Potem bym cię wypuścił.

– I nic mi się nie stanie?

– Co ci się może stać? Przecież będę cię pilnował. Dawaj ręce. Byłeś już kiedyś aresztowany?

– Nie.

– No widzisz a teraz będziesz.

– A jak mnie kto spotka?

– No to co. Powiesz, że to była pomyłka, że wziąłem cię za innego Kowalskiego. Nie pije? Ale ja cię przywiążę do siebie, bo jak będzie tłok, to jeszcze mi się gdzieś zgubisz. Będziemy mieli wygodną podróż, powiem konduktorowi, że jesteś szczególnie niebezpieczny i dostaniemy osobny przedział.

– Ale czy ja wyglądam na niebezpiecznego?

– Jasne, że wyglądasz. Jak ja cię prowadzę, to znaczy, że wyglądasz. Choć napijemy się, ile jeszcze masz pieniędzy?

Nagle gdzieś w bliskiej odległości rozległy się dwa strzały. W bufecie zapanowała cisza. Przerwał ją milicjant.

– Widzisz, jak to dobrze, że jesteś ze mną. Przynajmniej jesteś bezpieczny. Tu jeszcze bandy chodzą.

Znowu rozległ się śpiew. Tym razem śpiewano o Zosi:

poszła pod lipkę jak malowana
wyszła spod lipki blada jak ściana
ojra, ojra,
wyszła spod lipki, błyszczą jej ślipki
ojra, ojra.

Kelnerka przyniosła nową butelkę.

– Widzisz, jak nas szybko obsłużyli. Ludzie ci współczują.

– E tam, współczują, myślą, że coś ukradłem, albo że jestem Niemcem.

– Skąd Niemcem, za dobrze mówisz po polsku.

– No to Volksdeutschem.

– Też nie, za słabo mówisz po niemiecku. Dlaczego się nie uczyłeś?

Rozległ się gwizd, wszyscy zerwali się do wyjścia, ale po chwili wrócili z powrotem. Alarm okazał się fałszywy. Do bufetu co chwila wchodzili nowi ludzie z tobołkami i walizkami przewiązanymi sznurkiem. Gapili się chwilę na obecnych, potem na stojące w słoju ogórki kiszone i wychodzili, by po pewnym czasie wrócić. Potem weszła gromada poborowych i od razu zrobiło się wesoło. Kowalski z milicjantem dyskretnie opuścili pomieszczenie i udali się na spacer po peronie. Na ich widok milkły rozmowy, a ludzie ustępowali im z szacunkiem miejsca. W zapadającym zmroku ukazały się światła nadjeżdżającego pociągu. Wszyscy rzucili się w kierunku wagonów, zapanowało małe zamieszanie, ale po chwili wszystko ucichło. Pociąg okazał się luźniejszy niż przypuszczano. Ruszył, zostawiając pusty peron i kilku gapiów. Kowalski z milicjantem z trudem wgramolili się do środka. Przy pomocy konduktora znaleźli pusty przedział i tu poczuli się swobodniejsi, tym bardziej że po wypitym alkoholu byli lekko zmęczeni.

– Może byś mnie wypuścił na chwilę.

– Wypuszczę albo nie, teraz mam ciebie na własność.

– Nie wygłupiaj się, boli mnie ręka.

– Dobrze, ale nie uciekaj, bo cię zastrzelę.

– Za co masz mnie zastrzelić?

– Za to, że uciekasz.

– Kiedy ja nie uciekam.

– Ale jak byś chciał.

– Ale ja nie będę chciał.

– To nie, ale pamiętaj, że mam prawo do ciebie strzelać. Najpierw krzyknę: Stój! Potem: Stój, bo strzelam! A potem mogę strzelać i nikt mi nic nie zrobi.

– Dobrze, ale teraz mnie puść, bo muszę iść w te drzwi, gdzie napisano Herren.

– Pójdziemy razem. Bądź tylko grzeczny. Właściwie powinieneś mówić do mnie pan. Jesteś więźniem, a ja nie mogę być z więźniem na ty, co ludzie powiedzą. Nie możesz się tak spoufalać ze mną. Powinienem ci także opróżnić kieszenie, bo tak mówi regulamin. Ale znaj moje dobre serce.

– Przestań się wygłupiać. A co mówi regulamin o zamykaniu bez rozkazu?

– No dobrze. Chce mi się spać.

Pociąg nabierał coraz większej szybkości. W przedziale zapaliły się lampy. Milicjant wyciągnął nogi, oparł głowę o ramię więźnia i zasnął. Koła pociągu stukotały miarowo. Kowalski przyglądał się chwilę migocącym za oknami drzewom, następnie idąc za przykładem milicjanta wyciągnął się na ławce na tyle, na ile pozwalały mu kajdanki. Nasunął czapkę na oczy i drzemał. Gdzieś z sąsiedniego wagonu rozległ się chóralny śpiew:

pociąg odjeżdżał a na peronie wszystkie
się panny zebrały
z kamieniem w ręku z dzieckiem na ręku
na rezerwistów czekały.

Po chwili i to ucichło. Widocznie rezerwiści zmęczyli się kilkugodzinnym śpiewaniem. Pociąg jechał teraz powoli i stanął na jakiejś stacji. Otworzyły się drzwi i do przedziału weszło dwóch mężczyzn. W pierwszej chwili jakby się zawahali, ale pociąg ruszył i mężczyźni usiedli. Ubrani byli w bryczesy, buty z cholewami, obejrzeli dokładnie milicjanta i usiedli naprzeciwko. Kowalski starał się ukryć kajdanki, ale nie bardzo mu to wyszło, bo milicjant mamrocząc coś przez sen przyciągnął go do siebie. Jakiś czas jechali w milczeniu, przypatrując się sobie nawzajem.

Kowalski wolną ręką wyciągnął z kieszeni papierosa, podali mu zapaloną zapalniczkę. Poczęstował ich papierosem.

– Polityczny? – zapytał jeden z nich.

– Tak. Jakoś tak wyszło. Odpowiedział z głupim uśmiechem Kowalski i zaciągnął się.

Mężczyźni spojrzeli na siebie. Zapanowało milczenie. Pociąg przejeżdżał przez jakiś most, potem stanął na chwilę i wolno ruszył. Milicjant westchnął głęboko, otworzył jedno oko, poprawił czapkę i zasnął tym razem na dobre. Jeden z mężczyzn wstał i podszedł do okna, a drugi zajrzał do sąsiedniego przedziału. Nagle

obaj wyciągnęli pistolety, jeden z nich błyskawicznie odpiął milicjantowi pas z rewolwerem. Milicjant obudził się przerażony.

– Kluczyki!

– Otwieraj kajdanki!

– Szybko – krzyczą jeden przez drugiego.

– W prawej kieszeni – mówi przestraszony milicjant, trzymając ręce w górze.

Wyciągają kluczyki z kieszeni i błyskawicznie otwierają kajdanki, odpychają przerażonego więźnia i mierząc z pistoletów do milicjanta krzyczą.

– Uciekaj!

– Skacz! Jesteś wolny.

– Kiedy ja... woła Kowalski.

– Szybciej, nie ma czasu.

Wycofują się w kierunku drzwi, mierząc przez cały czas do milicjanta. Przez otwarte drzwi pęd powietrza wpadł do przedziału. Milicjant stoi z podniesionymi rękoma, Kowalski w przeciwległym rogu niezdecydowany. W pewnej chwili wagon zachybotał się i stojący stracili na moment równowagę. Milicjant złapał się ręką za hamulec i w tym momencie padł strzał. Milicjant osunął się na podłogę. Mężczyźni skaczą jeden za drugim w ciemność. Kowalski nachylił się nad leżącym. Nagle otwierają się drzwi z przeciwnej strony z zewnątrz wchodzi z rewolwerem w ręku żołnierz, który konwojował grupę poborowych. Kowalski zawahał się na moment i rzucił się w przeciwnym kierunku w otwarte drzwi.

– Stój! – krzyczy żołnierz.

Kowalski skacze w biegu. Pada strzał, potem drugi. Kowalski łapie się za brzuch, chwilę stoi, potem wali się na nasyp. Pisk hamulców, krzyki ludzi, szczekanie psów. Po chwili wszystko cichnie, tylko w szczerym polu pośrodku nocy stoi pociąg, wokół którego biegają ludzie. Potem bieganina ustaje, pociąg rusza, zaciemnienie i koniec.

DANIEL SZCZECHURA

Czerwiec 1963 r.

[1] Scenariusz ten nigdy nie został zrealizowany.

FILMOGRAFIA

1955 *Spojrzenia* – reż. Daniel Szczechura i Andrzej Błasiński
Nagroda: Grand Prix na Ogólnopolskim Konkursie Filmów Amatorskich w Warszawie, 1955

1957 *Stadion*
Nagroda: II Nagroda na Ogólnopolskim Konkursie Filmów Amatorskich w Warszawie, 1957

1960 *Konflikty* – etiuda studencka
Nagroda: Nagroda Publiczności na IV Festiwalu Etiud Szkolnych w Warszawie 1961

1961 *Maszyna*
Nagroda: „Brązowy Smok Wawelski" w kategorii filmów animowanych i innych form na II Ogólnopolskim Festiwalu Filmów Krótkometrażowych w Krakowie, 1962

1962 *Litera* – film wycinankowy
Nagroda: „Brązowy Smok Wawelski" w kategorii filmów animowanych na III

Ogólnopolskim Festiwalu Filmów Krótkometrażowych w Krakowie,1963

1963 *Fotel* – film wycinankowy, 6 min., prod. SMFF „Se-Ma-For"
Nagrody: Nagroda Polskiej Krytyki Filmowej „Syrenka Warszawska", przyznana podczas IV Ogólnopolskiego FF Krótkometrażowych w Krakowie, 1963; Nagroda Główna w kategorii filmów animowanych, Honorowe Wyróżnienie, Nagroda w zestawie i Pochwalne Wyróżnienie Jury Stowarzyszenia Uniwersytetów Ludowych podczas X Zachodnioniemieckich Dni Filmów Krótkometrażowych w Oberhausen, 1964r.; specjalne wyróżnienie na MFF w Cordobie – Argentyna, 1964; wyróżnienie honorowe na IV MFF w Buenos Aires – Argentyna, 1964; „Złoty Smok Wawelski" w kategorii filmów animowanych na I MFF Krótkometrażowych w Krakowie,1964; Grand Prix na VI MFF Dokumentalnych i Eksperymentalnych w Montevideo – Urugwaj,1965; wyróżnienie na Międzynarodowym Biennale Młodych w Paryżu, 1965

1964 *Duet* – oprac. plast. Daniel Szczechura; reż. Karol Wirten
Pierwszy, drugi, trzeci – film trickowy
Nagroda: Wyróżnienie na MFF w Trydencie, 1965

1965 *Na jezdni* – oprac. plast. Daniel Szczechura; reż. Karol Wirten

1966 *Wykres* – film kombinowany
Nagrody: Nagroda Specjalna Przewodniczącego Komitetu ds. Radia i Telewizji „Brązowy Lajkonik" w kategorii filmu animowanego na VI Ogólnopolskim FF Krótkometrażowych w Krakowie, 1966; Dyplom na MFF w Bergamo, 1966
Karol

1968 *Hobby* – film kombinowany
Nagrody: Główna Nagroda w kategorii filmów animowanych i Wyróżnienie Jury Uniwersytetów Ludowych na XIV MFF Krótkometrażowych w Oberhausen – RFN, 1968; „Srebrny Pelikan" i Nagroda FIPRESCI na II MFF Animowanych w Mamai – Rumunia, 1968; Wyróżnienie na II MFF Krótkometrażowych w Filadelfii – USA, 1968; I nagroda w kategorii filmów animowanych na połączonych Międzynarodowych Festiwalach Filmowych w Adelaidzie – Australia i Auckland – Nowa Zelandia, 1970; Nagroda Główna na Przeglądzie Filmów SMFF „Se-Ma-For" w Łodzi, 1970; I nagroda w kategorii filmów animowanych na VII MFF Krótkometrażowych w Buenos Aires – Argentyna, 1970

1969 *Zbrodnia Stelli*, *Sindbad pogrzebany* – dwa filmy z wycinankowej serii *Przygody Sindbada Żeglarza*

1970 *Podróż* – film kombinowany
Nagroda: Nagroda Specjalna Przewodniczącego Komitetu ds. Radia i Telewizji „Brązowy Lajkonik" w kategorii filmu animowanego na X Ogólnopolskim FF Krótkometrażowych w Krakowie, 1970

1971 *Differenzen* (prod. Austria)
Zamek w lesie – film z serii *Klechdy polskie*
Jeśli ujrzysz kota fruwającego po niebie... – film wycinankowy
Nagroda: „Brązowe Koziołki" w kategorii filmów animowanych na III Ogólnopolskim FF dla Dzieci i Młodzieży w Poznaniu, 1973

1972 *Lanius*
Ogrodnik

1973 *Arena*
Mysia wieża (prod. Włochy)
Poema de Fumetti (prod. Włochy)

1974 *O królu Popielu*
Nagroda: „Srebrne Koziołki" na festiwalu w Poznaniu, 1975

1976 *Gorejące palce*
Nagroda: Wyróżnienie na XVI Ogólnopilskim FF Krótkometrażowych w Krakowie, 1976

1977 *Problem*

1978 *Skok*
Nagroda: II nagroda i Srebrny Medal na MFF w Barcelonie, 1978
Skarpetka
Nagroda: Nagroda na MFF w Linzu, 1978

1981 *Fatamorgana*
Nagroda: Nagroda FICC na MFF w Oberhausen, 1982

1983 *Fatamorgana 2*

1986 *XYZ*

1987 *Desant* (film zrealizowany w 1968)

1988 *Rybką być* – film rysunkowy, prod. Studio Małych Form „Se-Ma-For" w Łodzi

1991 *Grande valse brilliante*

1992 *Humoreska Dvoraka*
Odgłosy wiosny

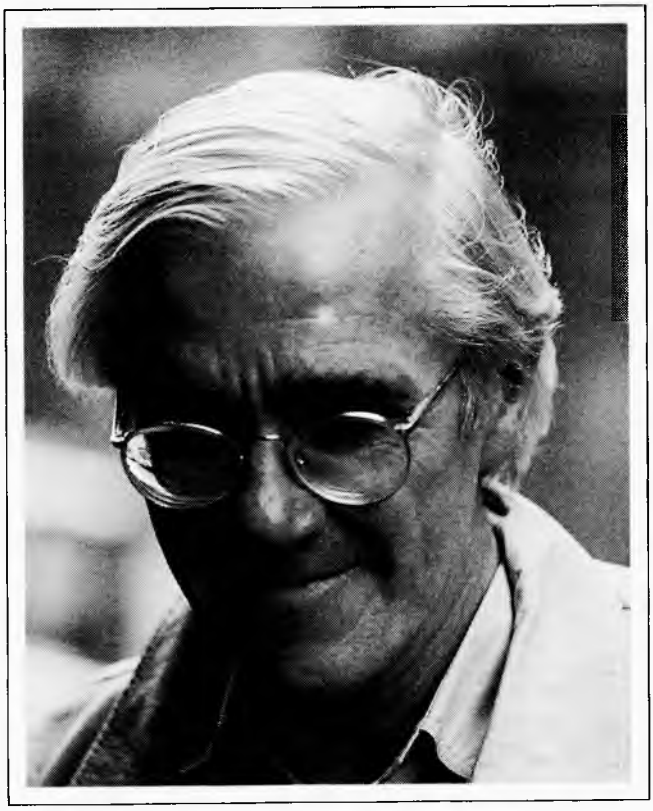
1995 *Henryk Tomaszewski*; f. dok.

1997 *Dobranocka*, anim., 20 min., prod. Jadwiga Wendorff, Studio Filmowe „Animapol"
Nagrody: Nagroda Radia Kraków za ścieżkę dźwiękową na XXXIV MFFK w Krakowie, 1997; „Poznańskie Srebrne Koziołki" dla najlepszego filmu animowanego oraz „Marcinek" – wyróżnienie Jury Dzie-

cięcego za muzykę dla Jerzego Satanowskiego na XV MFF dla Dzieci „Ale Kino", Poznań 1997

Inne nagrody: Medal „Złotego Grona", wręczony podczas IV Wystawy i Sympozjum Plastyki „Złote Grono" w Zielonej Górze; Nagroda im. Zenona Wasilewskiego, 1975; Nagroda II stopnia Prezesa Rady Ministrów za całokształt twórczości w dziedzinie filmu animowanego, 1975; Nagroda ASIFY za całokształt twórczości na Międzynarodowym Festiwalu Filmów Animowanych w Zagrzebiu, 1990.

Piotr Kamler (ur. 1936)



Skończył studia na warszawskiej Akademii Sztuk Pięknych na wydziale grafiki. W 1959 r. otrzymał stypendium i wyjechał do Paryża kontynuować studia. Przed wyjazdem zrealizował swój pierwszy film animowany *Miasto*. W pierwszej połowie lat 60. związany z eksperymentalnym studiem Service de la Recherche de l'ORTF, kierowanym przez Pierre Schaeffera. Powstały wtedy abstrakcyjne filmy animowane, które były wynikiem współpracy Piotra Kamlera z twórcami muzyki konkretnej. Potem realizował filmy animowane zawierające elementy fabuły.

Od 1986 roku Piotr Kamler mieszka na stałe w Polsce.

Obrazy malowane kamerą

Z Piotrem Kamlerem rozmawia Ryszard Ciarka

– Właściwie cała Pana twórczość to działanie poza granicami kraju, ale nie jest Pan typowym twórcą emigracyjnym. Pana eksperymenty w animacji do dziś wzbudzają zachwyt swoją świeżością i niesłychaną precyzją. Jest Pan również pionierem eksperymentów, które próbowały łączyć muzykę konkretną z ruchomym obrazem abstrakcyjnym. Jak więc doszło do decyzji o wyjeździe i podjęciu współpracy ze słynnym studiem eksperymentalnym Schaeffera? Jakie były początki?

– Tak się szczęśliwie złożyło, że w 1958 roku dostałem stypendium, które zresztą nie wiązało się ani z muzyką, ani z Schaefferem, ani tym bardziej z filmem animowanym. Było to stypendium przyznawane corocznie jednemu studentowi z wydziału grafiki ASP.

Miałem więc na Akademii w Paryżu studiować akwafortę, ale chciałem skorzystać z okazji i skontaktować się również z Pierre'em Schaefferem, o którym słyszałem podczas odbywającej się poprzedniego roku Warszawskiej Jesieni.

Wziąłem więc ze sobą oprócz prac graficznych także mój pierwszy krótki film animowany *Miasto*, nakręcony na 8 mm taśmie w bardzo prymitywnych, domowych warunkach. Miał on wprowadzać do czarno-białej grafiki ruch. Ale nie ruch tradycyjny, dynamiczny, tylko ruch „powstający" i „zanikający", jak gdyby ruch statyczny, który okazał się nawet dość dramatyczny.

– W jaki sposób ten film został zrealizowany?

– Złośliwi twierdzą, że wtedy zrobiłem swój najlepszy film, co nie jest przyjemne. Ale dziś mogę powiedzieć, że była to najbardziej odkrywcza metoda animacji, jaką udało mi się zastosować.

Banalnie prosta: czarne i białe proszki, które wsypane do specjalnych pudełeczek z maleńkimi dziurkami za uderzeniem palca delikatnie spadały na płaszczyznę. Można więc było dowolnie stopniować natężenie czerni, szarości czy bieli, a filmując poklatkowo, otrzymywać pojawianie się lub znikanie plam. Proszki można było też przesuwać, formować w dowolny kształt albo nimi rysować. Oczywiście metoda ta może wydawać się prymitywna, ale niewątpliwą jej zaletą były minimalne koszty realizacji i swoboda twórcza z tym związana.

Można było, tak jak malarz przed sztalugami, całkowicie panować nad tworzywem.

– Ale jak się Pan dostał do Studia Schaeffera?

– Tak naprawdę to dzięki temu filmowi. W sklepie z okazyjnym sprzętem fotograficznym wypożyczyłem mały 8 mm projektorek, zapakowany w stare, obwiązane sznurkiem pudełko tekturowe. I tak rozpoczęła się moja wędrówka po Paryżu; od adresu do adresu, od projekcji do projekcji. W końcu trafiłem do Alexandra Alexeïeffa, którego bardzo urzekła prostota mojej techniki.

Alexeïeff przez całe niemal życie eksperymentował z obrazem i animacją. Do tych efektów, które ja osiągnąłem swoimi pudełeczkami, doszedł, stosując bardzo skomplikowaną i czasochłonną technikę szpilkowego ekranu. Proszę więc sobie

Autor podczas pracy nad filmem wykonywanym techniką „proszku"

wyobrazić jego zaskoczenie, że oto pojawia się nagle ktoś z małym projektorkiem i pudełeczkami z proszkiem w bardzo prosty sposób osiąga równie ciekawe efekty. Dla niego było to olśnienie.

Zachował się też wspaniale i cały jego późniejszy stosunek do mnie był bardzo ciepły, bez żadnej zazdrości, taki prawdziwie ojcowski. I to w końcu Alexeïeff ułatwił mi kontakt z Schaefferem.

– *I jak tam Pana przyjęli?*

– Obraz bardzo ich zainteresował, natomiast dźwięk skompromitował mnie całkowicie. Nie wiedziałem jeszcze wtedy, że proponowanie w Studiu Schaeffera taśmy dźwiękowej z fragmentami V Symfonii Beethovena było ostatnią rzeczą, jaką wypadało zrobić. Dźwięk garnków, kroków, wiatru, owszem, ale Beethoven był wyklęty. Wspaniałomyślnie jednak pominięto to milczeniem i jakoś tam się zaczepiłem, zaś w Schaefferze znalazłem wiernego i lojalnego, choć niezbyt hojnego protektora. Szczerze mówiąc, moja sytuacja od początku graniczyła z żebractwem i nic bym chyba nie osiągnął, gdybym nie zastosował „filozofii" zaczerpniętej z istoty moich pudełeczek z proszkami.

– *Co to znaczy?*

– Zawsze miałem trudności z porozumiewaniem się z innymi ludźmi. Musiałem więc szukać takich sposobów działania, które mnie od nich uniezależniały. Będąc zdany na siebie, musiałem zawsze stosować metody najprostsze, które potrafiłbym całkowicie ogarnąć i opanować. Jednocześnie nauczyłem się zadowalać warunkami pracy, na które zapewne nikt inny by się nie zgodził.

Nazwa „Le Service de la Recherche de l'ORTF" brzmi oczywiście szumnie i dumnie, jednak warunki do pracy były tam bardzo trudne i trwała nieustannie prawdziwa walka o przestrzeń do pracy. Ja akceptowałem kąty, których nikt już nie chciał, na przykład wilgotne, kamienne pomieszczenie bez okien i wentylacji, gdzie kiedyś, jak się później dowiedziałem, podobno nocowały konie Napoleona.

Aby więc zachować trochę wolności, musiałem do minimum ograniczyć wymagania i zdać się na samotną pracę.

– *Realizował Pan swoje filmy zupełnie sam, a są one przecież doskonałe technicznie. Jak Pan doszedł do takiej biegłości w dziedzinie skomplikowanej przecież techniki filmowej?*

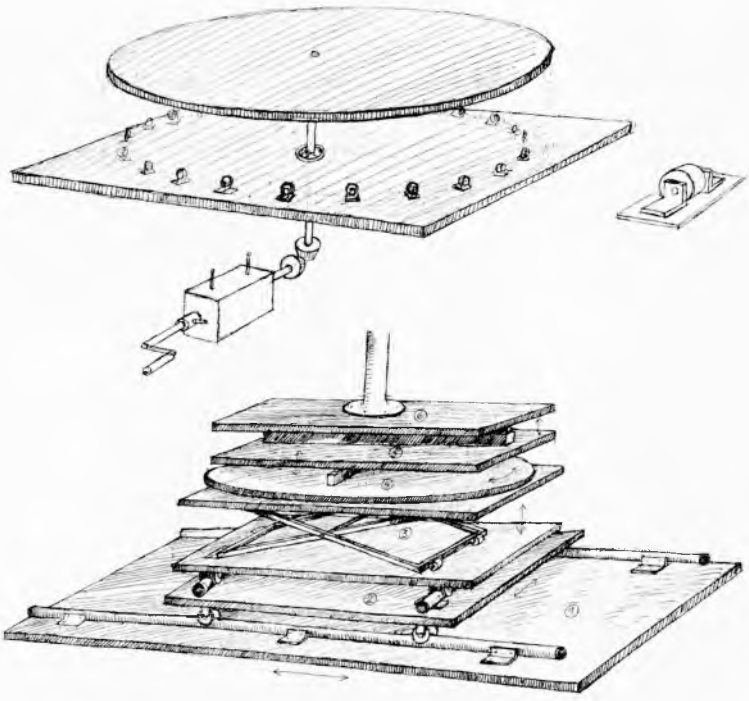
– Rzeczywiście, mam chyba zmysł majsterkowania i jednocześnie, wyniesioną z doświadczeń grafika, potrzebę precyzji. Tak że wszystkie urządzenia konstruowałem sam, w taki sposób, żeby mogły być modyfikowane i przystosowywane do potrzeb niezbyt znającego się na technice filmowej plastyka.

Aparaty te były toporne i proste w obsłudze, ale dzięki temu niesłychanie stabilne. Jedynym elementem profesjonalnym w takim zestawie była stara, ale idealnie „zdrowa" i niezawodna jak Rolls-Royce kamera Debrie, mająca wtedy już około 60 lat. Traktowałem ją jako medium, podobnie do pędzla, którym maluje malarz.

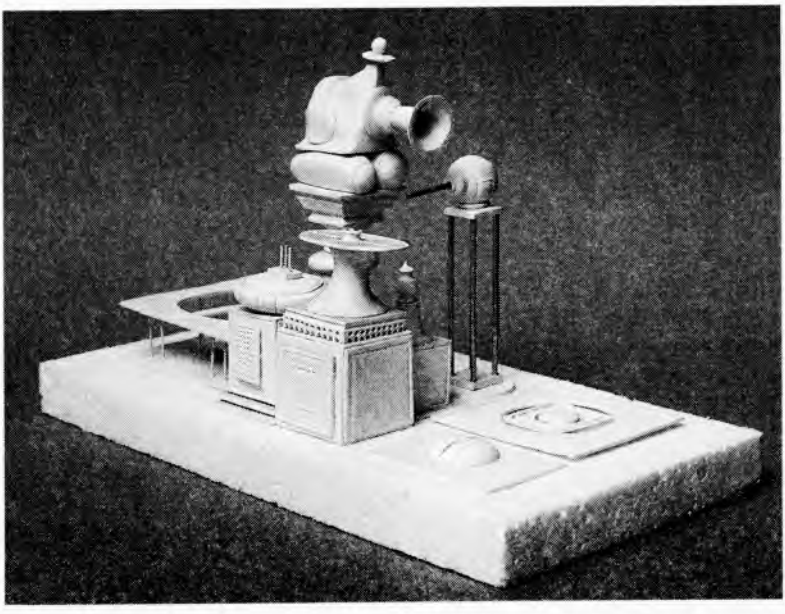
Nie mając przygotowania filmowego, robiłem niezliczone próby techniczne, stopniowo przybliżając się do zadowalającego obrazu.

– *Czy mógłby Pan opowiedzieć o innych technikach, jakie stosował Pan w animacji i jak to wszystko ewoluowało w Pana twórczości?*

– To w istocie była ciągle ta sama technika, którą stopniowo udoskonalałem. I dopiero w *Chronopolis* osiągnęła ona formę prawie doskonałą. Ale zasada przez



Projekt „dyspozytywu" – urządzenia, umożliwiającego kontrolę ruchu



Chronopolis – makieta

cały czas była podobna. Komponowałem obraz z niezliczonych elementów, które nakładałem na siebie jak gdyby w montażu jednoczesnym, przestrzennym, albo doklejałem do siebie w montażu klasycznym. Wszystkie elementy obrazu nakręcone na taśmę filmową przechowywałem w pewnego rodzaju archiwum, z którego mogłem później czerpać odpowiednie fragmenty podczas komponowania obrazu. Były to plamy światła, ruchome formy, bryły, tła, dekoracje, marionetki, wycinanki, rysunki na celuloidzie itd.

Dzięki ekranowi pokrytemu specjalną materią odbijającą mogłem skonstruować dyspozytyw, czyli całe urządzenie, które pozwalało łączyć ze sobą wcześniej zarejestrowane elementy obrazu. Składało się ono z tegoż ekranu, poklatkowej kamery rejestrującej, poklatkowego projektora i specjalnego, półprzezroczystego lustra umieszczonego pod kątem 45^0 między nimi. Były jeszcze przesuwające się bocznie szklane płaszczyzny, obrotowe i przesuwające się przestrzennie statywy oraz liczne, ruchome, z kolorowymi filtrami, projektory i lampy.

Po tylu latach trudno czasami nawet mnie samemu zrozumieć, jak to wszystko działało, tyle tam było pułapek i problemów na różnych etapach powstawania obrazu.

– *Przecież na podobnej zasadzie oparta jest muzyka konkretna.*

– No właśnie. To jest zasada, którą przejąłem z muzyki konkretnej. Tylko że zawsze byłem chory z zazdrości, porównując możliwości techniczne moich kolegów z Service de la Recherche z moimi.

Kiedy ja zjawiłem się tam ze swoimi proszkami, oni dysponowali doskonałymi, wielośladowymi magnetofonami, możliwością miksażu, wspaniałymi studiami akustycznymi itd. Z biegiem czasu rozdźwięk ten jeszcze się powiększał i dopiero teraz, dzięki technice komputerowej, ta niekorzystna sytuacja w jakimś stopniu się wyrównuje.

– *No to w jaki sposób Pan z nimi współpracował? Zrealizował Pan przecież wiele muzycznych filmów eksperymentalnych.*

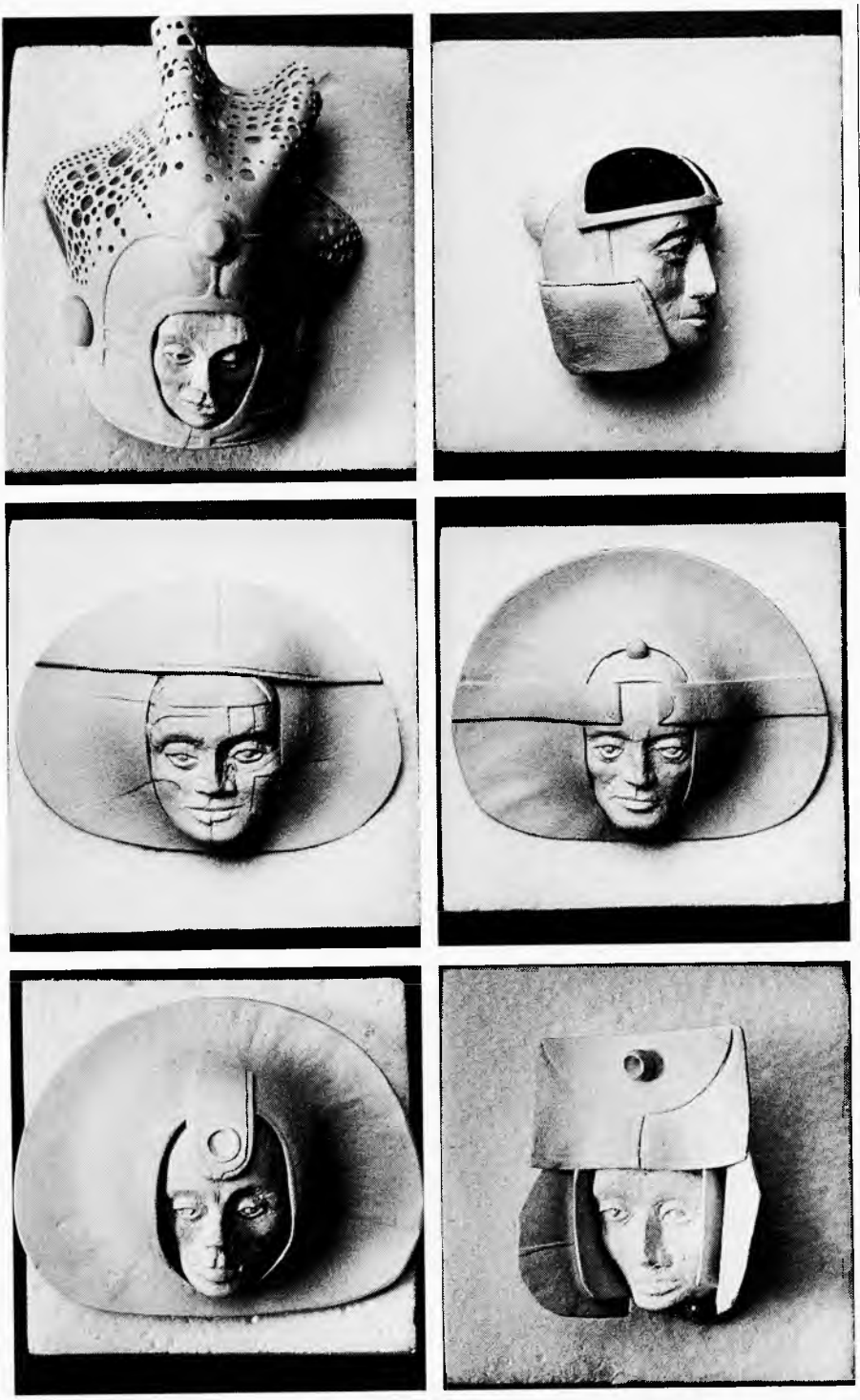
– Można powiedzieć, że byłem traktowany z lekkim pobłażaniem. Najlepszym dowodem jest fakt, że w większości tych filmów obraz, który tworzyłem i w którym starałem się zawrzeć wartości muzyczne, był później przez muzyków niestety po prostu ilustrowany. Tak było w przypadku wybitnych przecież muzyków, jak Xenakis czy Ivo Malec.

Jedynie z François'em Baylem w *Lignes et points* udało nam się nawiązać współpracę bliską tego, czego zawsze pragnąłem. Nawzajem konsultując się, stworzyliśmy, każdy ze swojej strony serię dźwięków i serię efektów wizualnych. Następnie opracowaliśmy wspólną partyturę i według niej nakręciłem serię kompozycji na bazie poprzednich efektów wizualnych, a Bayle zrobił to samo z dźwiękiem. No a potem przystąpiliśmy do wspólnego montażu i miksażu.

Chcieliśmy doprowadzić do wymienności dźwięków i impulsów wizualnych, do wzajemnego podbijania czy zastępowania dźwięków i obrazów. I w jakimś stopniu się to udało, jakkolwiek pozostawiło po sobie przykre wrażenie nieproporcjalności wysiłku z obu stron. To, co ja osiągałem z najwyższym trudem, muzykowi, dzięki aparaturze, przychodziło bardzo łatwo.

– *I jeszcze, poza stroną techniczną, to co najbardziej zbliża muzykę konkretną do animacji, to problem czasu.*

– Oczywiście. Film, muzyka, teatr, balet, to środki wyrazu rozwijające się w cza-



Chronopolis

sie. Długość trwania dźwięków, ujęć filmowych, ruchów w tańcu spełnia rolę determinującą. Czas staje się niemal aktorem. Rytm, czyli proporcje odcinków trwania, oddziałuje na podświadomość w sposób zasadniczy. Dzieje się tak być może dlatego, że rytm i cykliczność wpisane są w naturę człowieka i w ogóle w przyrodę, na równi z życiem. Cykliczność uderzeń serca, powrotów dnia i nocy, pór roku, narodzin i śmierci kształtuje psychikę w ten sposób, że każde naruszenie tego naturalnego rytmu ma wagę dramatu.

Ale film animowany charakteryzuje się jeszcze czymś innym. Wydaje się, że czas ma tu jakby byt materialny. Tworzony jest przecież jakby z małych drobinek, klatka po klatce, dając w rezultacie ruch, który inaczej niż podczas projekcji nie istnieje.

– *I dlatego nazwał Pan swój film „Chronopolis"?*

– Tak, bo jest to baśń o czasie, w której główną rolę odgrywa „chwila" czy „moment", zamknięte w formie elastycznej kuli.

Im bardziej się nad tym zastanawiam, tym bardziej widzę, że niby jakiś barbarzyńca odkryłem dziedzinę, która mnie przerosła, bo czas albo w ogóle nie istnieje, albo powinni się nim zajmować filozofowie.

– *Ale czas, który Pan poświęcił na zrobienie tego filmu, istniał przecież realnie?*

– Tak, i to jest druga strona problemu. Animacja w tradycyjnym znaczeniu to technika niesłychanie pracochłonna. Porównanie czasu realizacji do rezultatu jest dość porażające. Czasami kilka sekund projekcji robi się tygodniami czy miesiącami. Przecież mnie *Chronopolis* zajęło pięć lat życia.

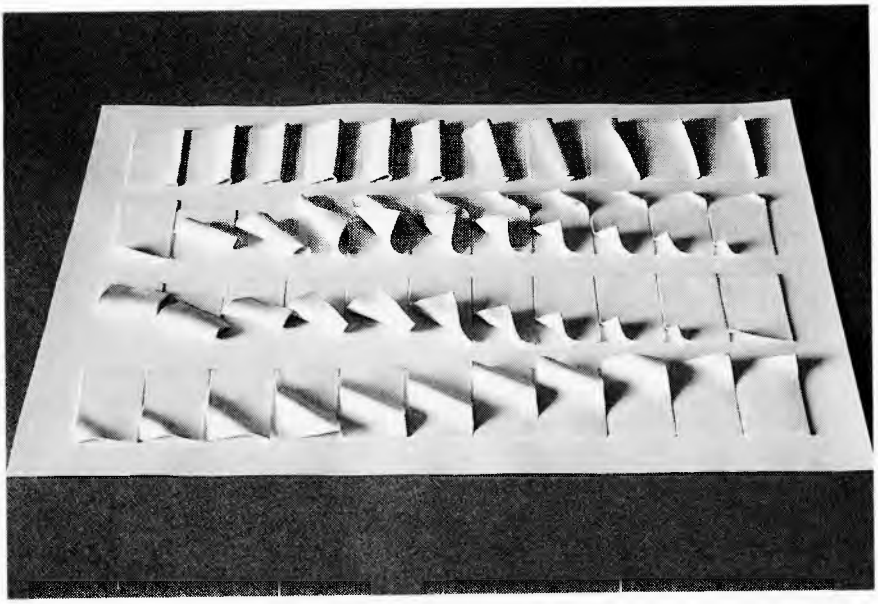
Można powiedzieć, że był to również czas refleksji, bo przed rozpoczęciem filmu scenariusz był zaledwie zarysowany. Zarówno forma detalu, jak i całości, kształtowała się po wielokrotnych próbach i wahaniach w czasie realizacji.

– *Minęło już kilkanaście lat od czasu realizacji „Chronopolis" i technika animacji także ewoluowała. Jak odnosi się Pan do nowych możliwości twórczych, jakie daje na przykład komputer?*

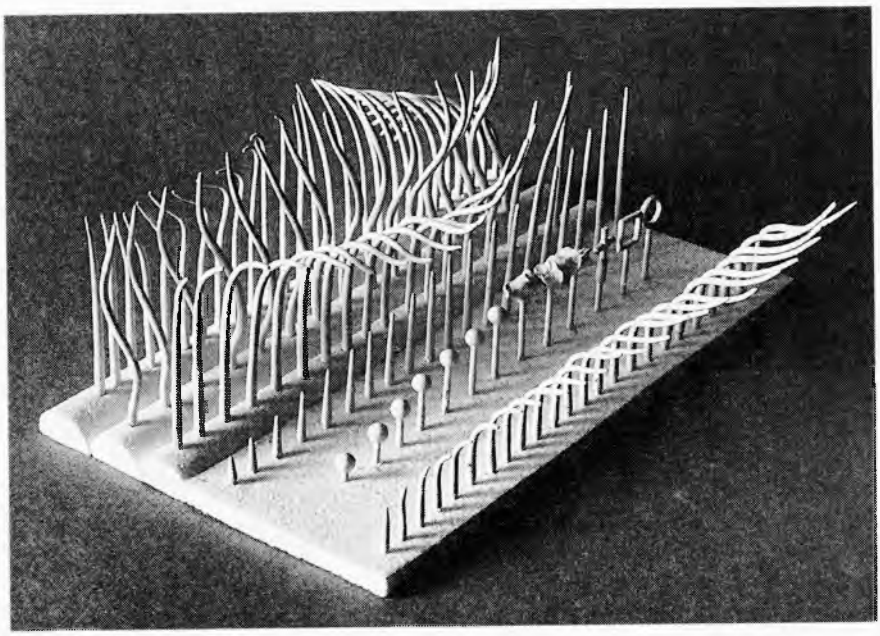
– Jest to pytanie, które słyszę najczęściej. Ja też się nad nim często zastanawiam. Przecież kiedy godzinami poprawiałem z wściekłością błędy oświetlenia, niepotrzebne skoki czy drgania ruchu, nie zamierzone błędy czy inne niedoskonałości, wynikające z prymitywnej jednak instalacji, marzyła mi się niezawodna maszyna, która nigdy by się nie myliła i błyskawicznie wykonywała moje polecenia. Może taką maszyną jest właśnie komputer. Zasada działania jest przecież podobna – synteza drobnych elementów w większe całości, magazynowanie danych itp.

Komputer ma pewnie jeszcze inne właściwości, których niestety nie znam. Czy daje możliwość zmysłowego traktowania wartości plastycznych, tego też nie wiem. To, że praca na wyspecjalizowanym sprzęcie komputerowym jest w obecnej chwili tak kosztowna, że wyklucza właściwie swobodę twórczą, może być zjawiskiem tylko przejściowym. Ale myślę, że niedługo dostęp do takiego sprzętu nie będzie przedstawiał problemu. I wtedy zadecyduje już tylko talent użytkownika. Komputer nie zastąpi rysunku ołówkiem czy piórkiem, ale może zastąpić uciążliwą animację rzemieślniczą.

– *Wobec tego zapytam, czy podjąłby się Pan jeszcze raz tego trudu, aby kontynuować pracę i doświadczenia, które mają już swoją ponadtrzydziestoletnią historię?*



Chronopolis – fazy ruchu



Chronopolis – fazy ruchu

– Prawdę mówiąc, tego trudu nikomu nie życzę. Natomiast, gdyby ktoś się zwrócił do mnie z propozycją porównania, na przykład na podstawie *Chronopolis*, dawnej techniki rzemieślniczej z nową techniką komputerową, to chętnie bym spróbował. I chętnie bym stwierdził, że ta nowa technika jest skuteczniejsza od dawnej i pozwala z mniejszym trudem zrealizować to, co wtedy zamierzałem.

– *Może Pan jeszcze raz powie, co to było?*

– Ja bym to z całą ostrożnością nazwał „muzyką wizualną" – no, ale nie popuszczajmy wodzy marzeniom.

Z PIOTREM KAMLEREM
rozmawiał RYSZARD CIARKA

FILMOGRAFIA

1959 *Miasto*

1961 *Lignes et points/Linie i punkty*

1962 *Reflets/Odbicia*
Nagrody: Nagroda na Festiwalu w Rimini, 1962

1963 *Meurtre/Morderstwo*
Hiver/Zima

1967 *La planete verte/Zielona planeta*
Nagrody: „Srebrny Smok" na Festiwalu w Krakowie, 1967

1968 *L'araignelephant/Słonioga*
Nagrody: Prix Emile Cohl, 1968; Nagroda na Festiwalu w Mamaia
Le Trou/Dziura
Nagrody: Nagroda Główna „Srebrny Smok" na VI MFF Krótkometrażowych w Krakowie, 1969

1971 *Délicieuse catastrophe/Słodka katastrofa*
Nagrody: Prix Emile Cohl, 1971; Nagroda na Festiwalu w Nowym Jorku, 1972; Nagroda na Festiwalu w Grenoble, 1972)

1972 *Le labyrinthe/Labirynt*
Nagrody: Nagroda Specjalna na Festiwalu w Melbourne, 1972

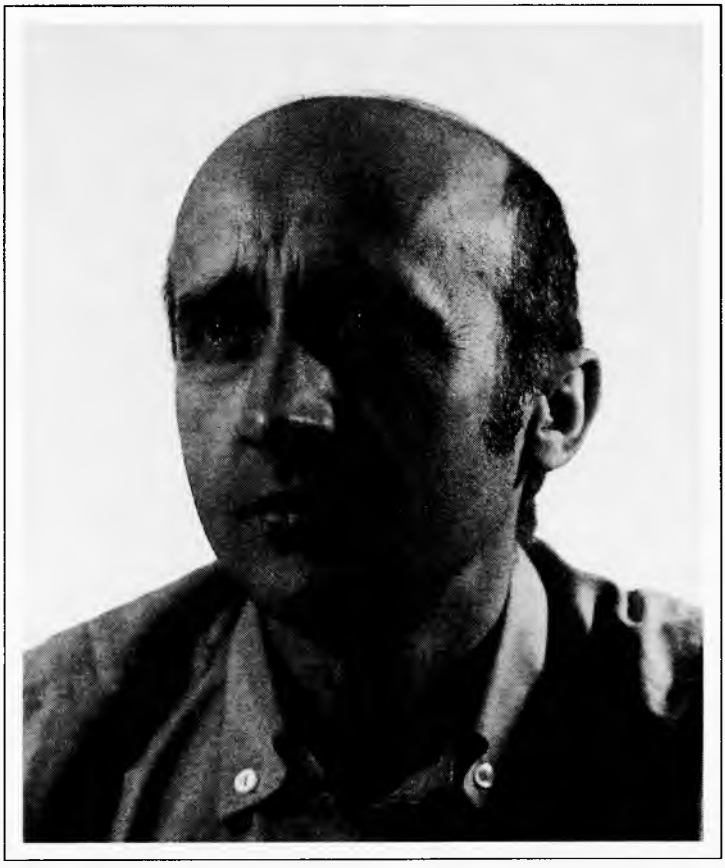
1973 *Coeur de secours/Zapasowe serce*
Nagrody: „Srebrny Smok" na Festiwalu w Krakowie, 1973; Nagroda Specjalna na Festiwalu w Annecy, 1973

1975 *Le pas/Kroki*
Nagrody: Grand Prix na Festiwalu w Annecy, 1975

1977–1982 – *Chronopolis*

Inne nagrody: dwukrotny laureat nagrody im. Emile Cohla. W 1975 r. otrzymał tytuł „Chevalier de l'Ordre des Arts et des Lettres".

Jerzy Kucia (ur. 1942)



Studiował malarstwo, grafikę i film animowany w Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie, którą ukończył w roku 1967. Po studiach brał udział w wielu wystawach. Zajmuje się filmem animowanym, grafiką i malarstwem. Jest profesorem w ASP w Krakowie, gdzie prowadzi pracownię filmu animowanego. Współorganizuje i prowadzi międzynarodowe krakowskie Warsztaty Filmu Animowanego. Jest członkiem zarządu ASIFA (Association Internationale du Film D'Animation). W kadencji 1994-1997 był wiceprezydentem ASIFA.

Jerzy Kucia

MARCIN GIŻYCKI

Jerzy Kucia jest dziś najczęściej nagradzanym na międzynarodowych festiwalach polskim twórcą filmów animowanych. Od czasu *Powrotu*, jego debiutanckiego filmu z 1972 roku, zdobywcy Grand Prix w Grenoble, kariera Kuci jest właściwie nieustającym pasmem sukcesów. Do długiej ich listy doszły ostatnio dwie kolejne pierwsze nagrody: za *Okruchy* w Toronto i *Paradę* w Warnie.

Twórczość Kuci wyróżnia się formą, rozwijaną z filmu na film. Dzieła te układają się w łańcuch wizualnych impresji i mimo indywidualnych różnic dają wrażenie spójnej i logicznej całości.

Tematem niemal wszystkich filmów Kuci są zwyczajne, codzienne sytuacje, pozbawione w zasadzie momentów dramatycznych, dość w gruncie rzeczy monotonne w swojej powtarzalności i trwaniu. Zdarzenia takie, jak jazda pociągiem (*Powrót*) albo windą (*Winda*), czekanie przed opuszczonym szlabanem (*Szlaban*), bujanie się na huśtawce (*W cieniu*), wypoczynek w lesie (*Krąg*) czy praca w polu (*Wiosna*, *Parada*).

Jedynym wyjątkiem są *Refleksy*, które można odczytywać jako parabolę. Owad z ogromnym wysiłkiem wydostaje się ze swojego kokonu, aby natychmiast stoczyć walkę na śmierć i życie z innym owadem, rozstrzygniętą brutalnie jednym przydepnięciem ludzkiego buta. Ale i ta mikrotragedia rozwija się w powolnym, typowym dla Kuci rytmie, a gdzieś w tle, poza kadrem toczy się normalne życie, o którym dowiadujemy się z odgłosów i refleksów na powierzchni mętnej kałuży.

Kucia jest zafascynowany stanami świadomości wywołanymi hipnotycznym działaniem rytmicznych impulsów wizualnych. Plamy światła przesuwające się po ścianach przedziału jadącego pociągu, a nawet koła na wodzie mogą się stać źródłem wspaniałych doznań estetycznych dla każdego, kto tylko potrafi na takie zjawiska otworzyć wyobraźnię.

Parada

W cieniu

Powrót

Wiosna

Jerzy Kucia, jak nikt przed nim, ma dar pokazywania, jak niezwykłe spektakle często niepostrzeżenie dzieją się wokół nas, a my ich po prostu nie zauważamy, zajęci codziennymi sprawami, otępiali, znieczuleni.

To, co się dzieje się w naszych głowach, jest dla artysty równie ważne jak owe ulotne chwile należące do świata zewnętrznego. Powtarzalność doznań i czynności wprawia umysł w stan między jawą a snem. Ruchome plamy światła wyzwalają przebłyski pamięci: odpryski życia nie układające się w spójną narrację, niemniej utkane z prawdziwych zdarzeń.

Kucia jest poetą świetlnych refleksów i przebudzeń ludzkiej świadomości (lub może raczej podświadomości).

Penetrując obie te sfery, Kucia stale rozwija swój warsztat, poszukuje nowych środków. W filmie *W cieniu*, obok typowej animacji (animacja, rysunek), artysta wprowadził zdjęcia „z natury". W *Paradzie* przetworzył zdjęcia dokumentalne za pomocą lasera. Niezależnie jednak od zastosowanej techniki wizja ekranowa artysty zawsze nosi jego osobiste piętno, jest łatwo rozpoznawalna. Jest zjawiskiem osobnym w światowej animacji.

MARCIN GIŻYCKI

(Tekst napisany na zamówienie Museum of Modern Art w Nowym Jorku z okazji retrospektywy artysty w 1990 roku.)

Pomagam widzowi się odnaleźć

z Jerzym Kucią rozmawia Bogusław Zmudziński

– W tej chwili realizujesz swój nowy film „Strojenie instrumentu". Od premiery „Przez pole" minęło jednak kilka lat. Kiedyś pracowałeś intensywniej, niemal co roku powstawał nowy film animowany, teraz przerwy są wieloletnie. Pamiętam, jak powiedziałeś przy jakiejś okazji, że masz sto pomysłów na film. Czy główną przyczyną przerw są problemy produkcyjne?

– To są w gruncie rzeczy sprawy bardzo bolesne, czas bowiem nieubłaganie ucieka. Wiem, że mógłbym realizować więcej filmów, ale nie jestem wyjątkiem; problemy mamy wszyscy. Kiedyś trudny, pracochłonny film robiłem w ciągu roku, czasami krócej, *Refleksy* powstały bodaj w sześć miesięcy. Na pierwszy plan na pewno wysuwają się powody produkcyjne, przy czym nie chodzi wyłącznie o pieniądze. Jeśli nie znajdzie się odpowiedzialnego producenta, trzeba samemu organizować produkcję. A realizacja każdego filmu, w tym także animowanego, to przede wszystkim współpraca z zespołem ludzi. Obecnie skompletowanie takiego profesjonalnego zespołu nie jest łatwe. Krakowskie Studio, z którym byłem przez lata związany, już nie istnieje w dawnym kształcie. Nie można więc liczyć na stałych współpracowników, odpowiednie warunki lokalowe, dostęp do sprzętu. Dzisiaj już na szczęście z większością tych problemów się uporałem.... Ale są i inne powody. Uważałem zawsze, że pokazywanie moich filmów jest również jakąś formą działalności artystycznej. Dużo czasu zajęło mi przygotowywanie prezentacji w ważnych miejscach na świecie. Wszystko zaś ma swoją cenę; albo się kręci filmy, albo je pokazuje.

– Jeździłeś dużo po świecie także w związku z pełnioną przez ciebie funkcją w ASIFA....

– Tak, byłem przez lata wiceprezydentem Międzynarodowego Stowarzyszenia skupiającego twórców filmów animowanych. To było absorbujące, ale niezbędne, bo bez kontaktów międzynarodowych trudno o rozwój w naszej dziedzinie. Była też praca pedagogiczna, którą na co dzień się zajmuję. Są Warsztaty Filmu Animowanego, które ze mną organizujesz i sam wiesz, ile to czasu zabiera. Uważałem to wszystko za ważne, powiedzmy sobie jednak szczerze: zajmowanie się tak różnymi sprawami nie sprzyja twórczej koncentracji. Nie robiłem w tym czasie filmów takich jak dawniej, nie znaczy to jednak, że próżnowałem; kręciłem miniatury filmowe dla MTV, brałem udział w pracach dla Internetu. Dużo czasu poświęcałem też różnym projektom na etapie koncepcji, rozważałem możliwość nakręcenia dłuższego filmu, w rezultacie jestem dzisiaj przygotowany do realizacji kilku projektów.

– Wracając do problemów produkcyjnych, obecnie mają one zupełnie inny charakter niż jeszcze w latach 80. Czy w tej chwili niezależna produkcja jest dla Ciebie jedyną drogą realizacji artystycznego filmu animowanego?

– W gruncie rzeczy tak. Oczywiście mógłbym liczyć na wsparcie i pomoc ze strony niektórych państwowych studiów i nawet z tego korzystam, ale chcąc podą-

żać własną drogą, wybieram rozwiązania trudniejsze, gwarantujące jednak większą możliwość kontroli nad tym, co robię.

– Wspomniałeś o projekcie dłuższej realizacji. Właściwie od dawna chciałem Cię o to spytać. Wielu twórców filmów animowanych nabiera w pewnym momencie ochoty na realizację filmu długometrażowego. Żeby się ograniczyć tylko do dwóch przykładów: od lat trwają realizacje filmów Jurija Norsteina według „Szynela" Mikołaja Gogola i Piotra Dumały według „Zbrodni i kary" Fiodora Dostojewskiego. Czy myślałeś kiedyś o realizacji pełnometrażowego filmu animowanego?

– Myślałem o długim metrażu, ale nie myślałem o długiej animacji. Szczerze mówiąc, nie widziałem długometrażowego filmu animowanego, który mógłbym bez zastrzeżeń zaakceptować. Było wiele interesujących prób, ale nikomu nie udało się osiągnąć w pełni zadowalającego efektu. Być może powodem jest to, że animacja jest ze względu na swoją formę silnie kreacyjna. To często sprawia, że trudno jest te półtorej godziny wysiedzieć na jednym filmie. Sądzę, że najwybitniejsze filmy animowane to filmy krótkie. Jeśli myślałem o długim filmie, to raczej brałem pod uwagę realizację odbiegającą od klasycznej animacji i być może kiedyś taki film zrobię. Dzisiejsza technika pozwala na zacieranie granic między tradycyjną animacją a filmem fabularnym, a nawet dokumentalnym.

– Niemało jest przykładów twórczego przejścia od krótkiego filmu animowanego do długometrażowego realizowanego techniką kombinowaną lub wręcz filmu fabularnego. W zeszłym roku oglądałem na festiwalu „KROK" na Ukrainie najnowszy długometrażowy film Raoula Servais „Taxandria", Gutek Film zapowiada od dłuższego czasu wprowadzenie „Instytutu Benjamenta" braci Stephena i Timothy'ego Quayów. Mamy też starszy, rodzimy przykład – Ryszarda Czekały, który w pewnym momencie zostawił animację i zaczął realizować filmy fabularne. Jego debiut długometrażowy „Zofia" odniósł w połowie lat 70. znaczący sukces artystyczny za granicą. Czy uznałbyś takie przejścia za prawidłowość?

– Nie wydaje mi się. Dzisiaj na świecie artyści posługują się różnymi technikami, ołówkiem, kamerą albo komputerem. Podobnie jest z długością, to jest kwestia koncepcji artystycznej, scenariusza, budżetu. Długość filmu jest moim zdaniem sprawą wtórną.

– Niebagatelne jest jednak to, że do szerokiej publiczności docierają właściwie tylko filmy długometrażowe.

– To oczywiste, ale to już jest kwestia dystrybucji. Ja zaś miałem na myśli problemy realizacyjne. Jeśli jednak mowa o dystrybucji, nie wszędzie wygląda ona tak beznadziejnie jak u nas. Są na świecie dystrybutorzy animacji artystycznej, którzy nieźle na niej zarabiają.

– Jednym ze sposobów jest tworzenie składających się na seans o normalnej długości zestawów, np. takich jak obecne nawet na naszych ekranach wiązanki „Wściekłe gacie" i „Golenie owiec" Nicka Parka i jego kolegów z Aardman Animations.

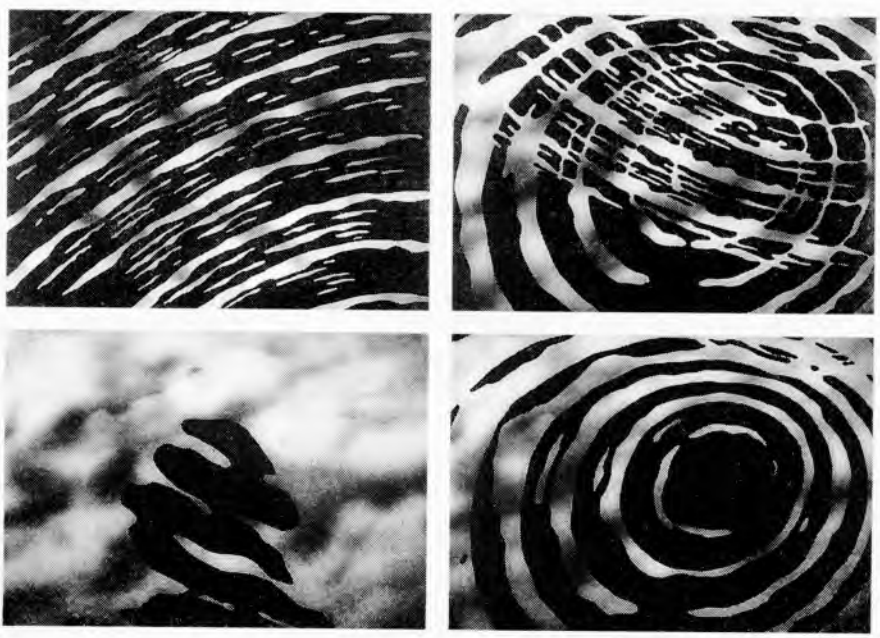
– Tak i tu muszę powiedzieć, że organizując wielokrotnie retrospektywy swoich filmów na różnych festiwalach, miałem okazję przekonać się, że filmy te zestawione razem są odbierane jak jeden długi film. Oczywiście nie jest tak do końca, ale ułożenie ich we właściwej kolejności ujawnia pewien rozwój, uświadamia zależności między nimi, jakąś ukrytą strukturę mojej twórczości.

– *To bardzo ciekawe, co mówisz, bo pamiętam, jak na spotkaniu podczas ostatniego festiwalu „Etiuda" Daniel Szczechura po prezentacji swojej retrospektywy mówił, że realizując poszczególne filmy, nie brał pod uwagę, że kiedykolwiek będą one prezentowane na jednym seansie. Czyżby u Ciebie było to założone?*

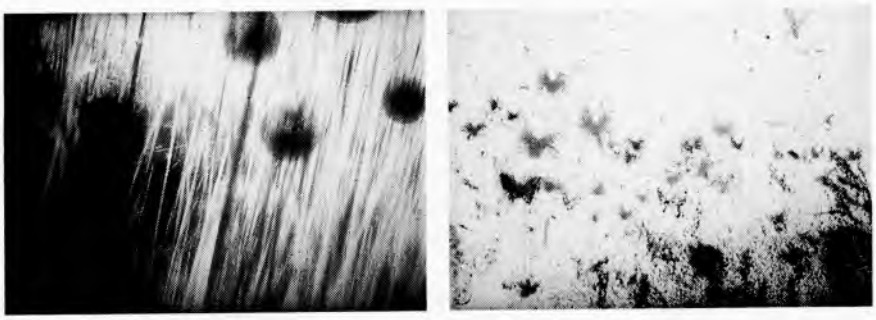
– W jakimś sensie tak i ma to związek z wyborem, jakiego dokonałem przed laty, między drugim a trzecim filmem. Zdałem sobie wtedy sprawę, że spośród wielu możliwości muszę wybrać jedną drogę. Nie chcę tutaj analizować własnej twórczości, powiem tylko, że to był trudny moment po realizacji *Windy*. Mogłem opowiedzieć się po stronie eksperymentu, zrezygnowałem jednak z tego. Zdecydowałem się na linię, która stwarzała możliwość kontynuacji. Zdarzało się potem, że odrzucałem atrakcyjny scenariusz, żeby tylko utrzymać tę główną linię zainteresowań. I ta konsekwencja – jak sądzę – zaowocowała. Dzisiaj, z perspektywy czasu, widać, że zestaw moich kilku filmów znaczy ewidentnie więcej niż każdy z nich z osobna.

– *Chciałbym porozmawiać teraz o miejscu Twojej twórczości. Zacznijmy jednak od sprawy ogólniejszej. Gdy mówi się o polskiej animacji, używa się często terminu „szkoła polska". Czy Twoim zdaniem posługiwanie się nim jest uzasadnione?*

– Jak najbardziej. Myślę, że lepiej to widać od zewnątrz niż z naszej polskiej perspektywy. My jesteśmy nieśmiali, krępuje nas mówienie o nas samych. Natomiast taki autorytet jak John Halas powiedział w pewnym momencie wprost: szkoła polska to najciekawsza tendencja animacji światowej lat 50. – 70. Było wiele bogatych osobowości, powstawały różne filmy, ale były cechy specyficzne, wspólne dla całej polskiej animacji, np. zainteresowanie rzeczywistością, artystyczna praw-



Refleksy



Przez pole

dziwość, autentyczność, osadzenie w tradycji polskiej kultury, nie tylko plastycznej, ale kultury w ogóle. Szkoła polska oddziałała na animację w innych krajach, np. na twórców rosyjskich. Nieraz się zastanawiałem, jaka byłaby współczesna kontynuacja polskiej szkoły animacji, gdyby jej rozwój w pewnym momencie nie został zahamowany.

– Były jednak różnice między pokoleniami. Np. animacja lat 50. – jak to często podkreśla Mirosław Kijowicz – była uwikłana w kontekst polityczny tamtego czasu. To zresztą nie była cecha wyłącznie polska, podobnie jest ze „szkołą zagrzebską". Natomiast na przełomie lat 60. i 70. przesłanie filmów staje się bardziej uniwersalne, więcej jest np. refleksji egzystencjalnej. Pamiętam Twój debiutancki film „Powrót"; od razu było jasne, że wraz ze startującym kilka lat wcześniej Ryszardem Czekałą tworzycie nową jakość w polskiej animacji. Było np. zauważalne, że dla was istotny jest kontekst filmowy związany z ówczesnym filmem dokumentalnym, tak ważnym w latach 60. Także plastyka Waszych filmów odsyłała do doświadczeń kina dokumentalnego.

– Pojawienie się naszego pokolenia było związane z nowym etapem rozwoju polskiej animacji. Polityki w mojej twórczości nie było, rozumiałem jednak, że taką animację można uprawiać; mnie interesował bardziej pojedynczy człowiek. Sądzę, że nieprzypadkowo kiedyś określono moją twórczość jako animację dokumentalną. Ja też w jakimś sensie dokumentowałem, obserwowałem indywidualnego człowieka, rejestrowałem jego sytuację emocjonalną. Bardziej interesował mnie detal związany z konkretnym życiem niż to, co można nazwać taktyką stosunków między ludźmi.

– Próbuję określić specyfikę Twojej twórczości i myślę, że jedną z najbardziej charakterystycznych cech jest logika wewnętrzna Twoich filmów. Są wyjątki, jak np. film „Refleksy", w którym dominuje porządek narracji. W większości filmów wewnętrzny ład jest pochodną odczuć, emocji, przeżyć, pamięci. Odnoszę wrażenie, że bardziej zależy Ci na przekazaniu przeżyć i emocji niż na opowiedzeniu jakiejś historii. Konsekwencją jest to, że mimo wspomnianego kontekstu dokumentalnego, obraz jest w Twojej twórczości obrazem wewnętrznym.

– Bardzo pilnuję tego, aby wątek anegdotyczny w strukturze moich filmów współgrał z innymi elementami, np. z warstwą emocjonalną. Gdyby anegdota zdominowała film, emocje mogłyby się gdzieś ulotnić. A na nich bardzo mi zależy. Po prostu rozbudowana anegdota odbiera siłę emocjom.... Z *Refleksami* sprawa ma się

inaczej, bo był to film, który od początku miał dominujący wątek anegdotyczny; chodziło o jego czytelność i prostotę. Było to powodowane rozsądkiem, nawet taktyką, postanowiłem zrobić film, który odniesie sukces festiwalowy. Zaplanowałem to i tak się stało. Film jest bardzo ceniony, ale ja z racji tego swoistego wyrachowania mam do niego nieco podejrzliwy stosunek. W pozostałych filmach używam anegdoty inaczej. Np. ostatnio muzyka prowadzi u mnie akcję. Interesuje mnie osiągnięcie współgrania warstwy wizualnej, dźwiękowej i anegdotycznej, tak aby nie można ich było od siebie oddzielić.

– Posłużyłem się w odniesieniu do Twoich filmów pojęciem obrazu wewnętrznego. Czy zgodzisz się, że jest to termin, który można uznać za klucz do Twojej twórczości.

– To zależy, jak go rozumieć. Obraz, który widzimy na ekranie, służy w gruncie rzeczy do tego, aby przesłać widzowi pewne sygnały. To jest to, co otrzymuje odbiorca, on z kolei wnosi swoje doświadczenie. Robiąc film, pozostawiam widzowi miejsce, wysyłam sygnały i stwarzam mu możliwość odebrania ich na swój sposób. Moim celem jest coś, co nazwałbym wywołaniem indywidualnego obrazu, wykorzystującego wewnętrzne doświadczenie odbiorcy. Widz musi być otwarty na takie przeżycie; przewiduję miejsce dla niego i pomagam mu się odnaleźć. W tym sensie mówienie o obrazie wewnętrznym jest uzasadnione.

– Twoja twórczość uchodzi za trudną....

– Nie zgadzam się, że jest trudna. Powołam się na odległy geograficznie i kulturowo przykład. Pokazywałem retrospektywę swojej twórczości w Indiach i ci nie przygotowani widzowie zupełnie dobrze się w tym doświadczeniu odnaleźli. Barierę mogą stanowić sprawy intelektualne, teoretyczne, jeśli to się jednak usunie, to film okazuje się uniwersalną rozmową, powszechnie zrozumiałym sposobem komunikowania się.

– Ciekawym komentarzem do tych słów jest to, co powiedziałeś niedawno, że w trakcie realizacji masz bardzo bliski kontakt z filmem, zaś po przedstawieniu go publiczności tracisz dla niego zainteresowanie.

– Rzeczywiście w trakcie kręcenia mam bardzo dobry kontakt z każdym detalem filmu, kontakt wręcz emocjonalny, niewątpliwie związane jest to z dużym zaangażowaniem w realizację. I nagle kiedy film kończę, zainteresowanie słabnie, film zaczyna żyć własnym życiem, ja zaś zajmuję się już czymś innym. Kończę swoją pracę i od tego momentu reakcje widzów są o wiele żywsze niż moje. Żeby odzyskać ten kontakt emocjonalny z filmem, musiałbym zacząć coś w nim zmieniać. Natomiast oglądanie moich filmów zupełnie mnie nie interesuje.

– Jesteś jednak zagorzałym kinomanem i gdy masz czas, chętnie chodzisz do kina.

– To prawda, lubię zwłaszcza oglądać wiele filmów w krótkim czasie. Dlatego chętnie jeżdżę na festiwale, czasami nawet jest w tym sporo przesady, gdy np. w ciągu dwóch tygodni oglądam osiemset filmów. Na twórczość innych, cudze myśli i emocje, reaguję bardzo żywo. Występuję jednak wtedy nie w roli twórcy, lecz widza.

– Czy mógłbyś na koniec powiedzieć, jak postrzegasz przyszłość animacji? Jakie widzisz zagrożenia dla jej rozwoju?

– Granice animacji i innych dziedzin twórczości filmowej, a także artystycznej, dzięki postępowi technicznemu zacierają się. To sprawia, że trzeba patrzeć na nią

w nowy sposób. Pole do popisu staje się bardzo szerokie, zaś dawne podziały artystyczne tracą sens. Jeśli rozumieć animację w tradycyjny sposób jako animację ręczną, to jej czas mija, ale jeśli spojrzymy szerzej, z uwzględnieniem rodzących się możliwości, to wszystko jest przed nami; musimy tylko pamiętać, że technika nigdy nie zastąpi twórcy. Nie można też zapominać o zagrożeniu ze strony komercji filmowej. Stwarza ona duże możliwości produkcyjne, ale równocześnie spłaszcza obraz animacji. Dla wielu ludzi bowiem animacja to wyłącznie realizowane w najprostszy sposób kreskówki dla dzieci. Ponieważ zyski z takiej produkcji są ogromne, hamuje to rozwój animacji artystycznej. Dyktatowi produkcji komercyjnej poddają się nawet niektóre festiwale filmowe.

– *Dostrzegasz więc zagrożenie animacji artystycznej raczej ze strony rynku filmowego niż dynamicznie rozwijających się nowych mediów.*

– Nowe media i rozwijająca się technika otwierają nowe możliwości. Myślę, że rację miał John Halas, namawiając przed śmiercią do wykorzystania w animacji techniki komputerowej. Równocześnie sądzę jednak, że jeszcze długo będzie się używać tradycyjnej taśmy filmowej, tak jak po dziś dzień używa się tradycyjnych technik malarskich.

– *Dziękuję bardzo za rozmowę.*

Rozmawiał BOGUSŁAW ZMUDZIŃSKI

Kraków, 10 marca 1998 r.

FILMOGRAFIA

1972 *Powrót*, 10 min.
Nagrody: Grand Prix na II Międzynarodowym Festiwalu Filmów Dokumentalnych i Krótkometrażowych w Grenoble, Francja 1973; Dyplom Honorowy na XIII Ogólnopolskim Festiwalu Filmów Krótkometrażowych w Krakowie, 1973; Nagroda Specjalna na XXII Międzynarodowym Festiwalu Filmowym w Melbourne, Australia 1973

1973 *Winda*, 6 min., 22 sek.
Nagroda: III Nagroda Jury na XX Międzynarodowym Festiwalu Filmów Krótkometrażowych w Oberhausen, Niemcy 1974

1975 *W cieniu*, 9 min.
Nagroda: Wyróżnienie Specjalne Jury (w narodowym zestawie) na VI Międzynarodowym Festiwalu Filmów w Huesca, Hiszpania, 1978

1977 *Szlaban*, 6 min., współscen. z Ewą Gołogórską
Nagrody: I Nagroda na II Międzynarodowym Festiwalu Filmów Animowanych w Espinho, Portugalia 1978; Nagroda resortowa Ministra Kultury i Sztuki; „Brązowy Pegaz" na X Ogólnopolskim Przeglądzie Filmów o Sztuce, Zakopane 1978; Nagroda Ministra Kultury i Sztuki za twórczość filmową w latach 1977–1978, w szczególności za reżyserię i opracowanie plastyczne filmu *Szlaban*, 1979

1978 *Krąg*, 7 min., 30 sek.
Nagrody: Nagroda ASIFA i ICOGRADA na I Międzynarodowym Festiwalu Filmów Animowanych w Warnie 1979; „Brązowy Hugo" na XIX Międzynarodowym Festiwalu Filmowym w Chicago, USA 1978; Nagroda Specjalna (w narodowym zestawie filmów) na IV Międzynarodowym Festiwalu Filmów Animowanych w Espinho, Portugalia 1980

1979 *Okno*, współscen. z Ewą Gołogórską
Refleksy, 6 min., współscen. z Ewą Gołogórską
Nagrody: Nagroda Specjalna „Złoty Smok" na XVI Międzynarodowym Festiwalu Filmów Krótkometrażowych w Kra-

kowic 1979; Nagroda Główna „Brązowy Lajkonik" w kategorii filmów animowanych na XIX Ogólnopolskim Festiwalu Filmów Krótkometrażowych w Krakowie, 1979; Nagroda Specjalna Jury na XII Międzynarodowym Festiwalu Filmów Animowanych w Annecy, Francja 1979; Nagroda resortowa Ministra Kultury i Sztuki, 1980; Nagroda Specjalna za film animowany na XI Ogólnopolskim Przeglądzie Filmów o Sztuce, Zakopane 1980; Nagroda dla filmów *Powrót*, *Szlaban*, *Refleksy* w zestawie nagrodzonych filmów Studia Filmów Animowanych na Międzynarodowym Festiwalu Filmów Krótkometrażowych w Oberhausen, Niemcy 1984

1980 *Wiosna*, 9 min., współscen. z Ewą Gołogórską

1982 *Źródło*, 6 min., współscen. i współaut. oprac. plast. z Ewą Gołogórską

1984 *Odpryski*, 10 min., 30 sek., współscen. z Ewą Gołogórską

Nagrody: Grand Prix na Międzynarodowym Festiwalu Filmów Animowanych w Toronto, Kanada 1984; Wyróżnienie na Międzynarodowym Festiwalu Filmów Animowanych w Hiroszimie, Japonia 1985; II Nagroda na III Ogólnopolskim Konkursie Autorskiego Filmu Animowanego, Kraków 1985; Grand Prix i Wyróżnienie ufundowane przez warszawskie Centrum Sztuki Współczesnej za walory plastyczne na I Festiwalu Filmów Animowanych „Animafilm", Zamość 1987

1986 *Parada*, 14 min., współscen. z Ewą Gołogórską

Nagrody: Nagroda Główna „Brązowy Lajkonik" w kategorii filmów animowanych na XXVII Ogólnopolskim Festiwalu Filmów Krótkometrażowych w Krakowie 1987; Nagroda Główna na XXXIII Międzynarodwym Festiwalu Filmów Krótkometrażowych w Oberhausen, Niemcy 1987; Grand Prix „Złoty Kukeł" na V Międzynarodowym Festiwalu Filmów Animowanych, Warna 1987; Grand Prix na MFF Animowanych w Warszawie 3-7 X 1987; Nagroda Główna na III Ogólnopolskim Festiwalu Filmów Animowanych „Animafilm", Zamość 1988.

Sekwencja filmu *Academy Leader Variations*, prod. USA. Film został zrealizowany zbiorowo przez artystów z Polski, USA, Chin, Szwajcarii. Inicjatorem, reżyserem i producentem filmu był David Ehrlich.

Nagroda: Nagroda za animację na XL MFF w Cannes, 1987

1992 *Przez pole*, 17 min., 21 sek.

Nagrody: Grand Prix „Złoty Smok"na XXIX Międzynarodowym Festiwalu Filmów Krótkometrażowych, Kraków 1992; Nagroda Główna na II Międzynarodowym Festiwalu Filmów Animowanych w Szanghaju, 1992; Nagroda Główna „Srebrny Tancerz" – Danzante de Plata za najlepszy film animowany na XXI Międzynarodowym Festiwalu Filmów Krótkometrażowych w Huesca, Hiszpania 1993; Nagroda na Międzynarodowym Festiwalu Filmów Animowanych „KROK", Kijów-Odess, Ukraina 1993

Inne nagrody: Nagroda Ministra Kultury i Sztuki I stopnia za wybitne osiągnięcia twórcze w dziedzinie filmu animowanego, 1985; Nagroda Wojewody Krakowskiego za osiągnięcia twórcze w dziedzinie filmu animowanego i działalności pedagogicznej, 1993; Bronze Award – nagroda przyznana przez MTV, 1994; Promex – Britisch Design Awards, 1994. Nagroda Holland Animation Film Festival, Utrecht. Nagroda za filmy pt. *Festiwal Animacji w Internecie*, 1996; Nagroda Miasta Krakowa za osiągnięcia w dziedzinie upowszechniania kultury.

Jan Lenica (ur. 1928)

Studiował na Wydziale Architektury Politechniki Warszawskiej, a także malarstwo u swojego ojca, wybitnego malarza Alfreda Lenicy. W latach 1945 – 1950 współpracuje jako grafik m.in. z „Nową Kulturą", „Odrodzeniem", „Szpilkami" i „Przeglądem Kulturalnym". Projektuje plakaty.
W 1957 roku debiutuje eksperymentalnym filmem animowanym *Był sobie raz...* zrealizowanym wspólnie z Walerianem Borowczykiem. Od 1963 roku realizuje filmy animowane we Francji, Niemczech i Stanach Zjednoczonych. W 1966 roku za całokształt twórczości otrzymał prestiżową Nagrodę Maxa Ernsta. Obecnie mieszka i tworzy w Paryżu i Berlinie.
Jest profesorem Hochschule der Künste.

Wstęp do twórczości filmowej Jana Lenicy

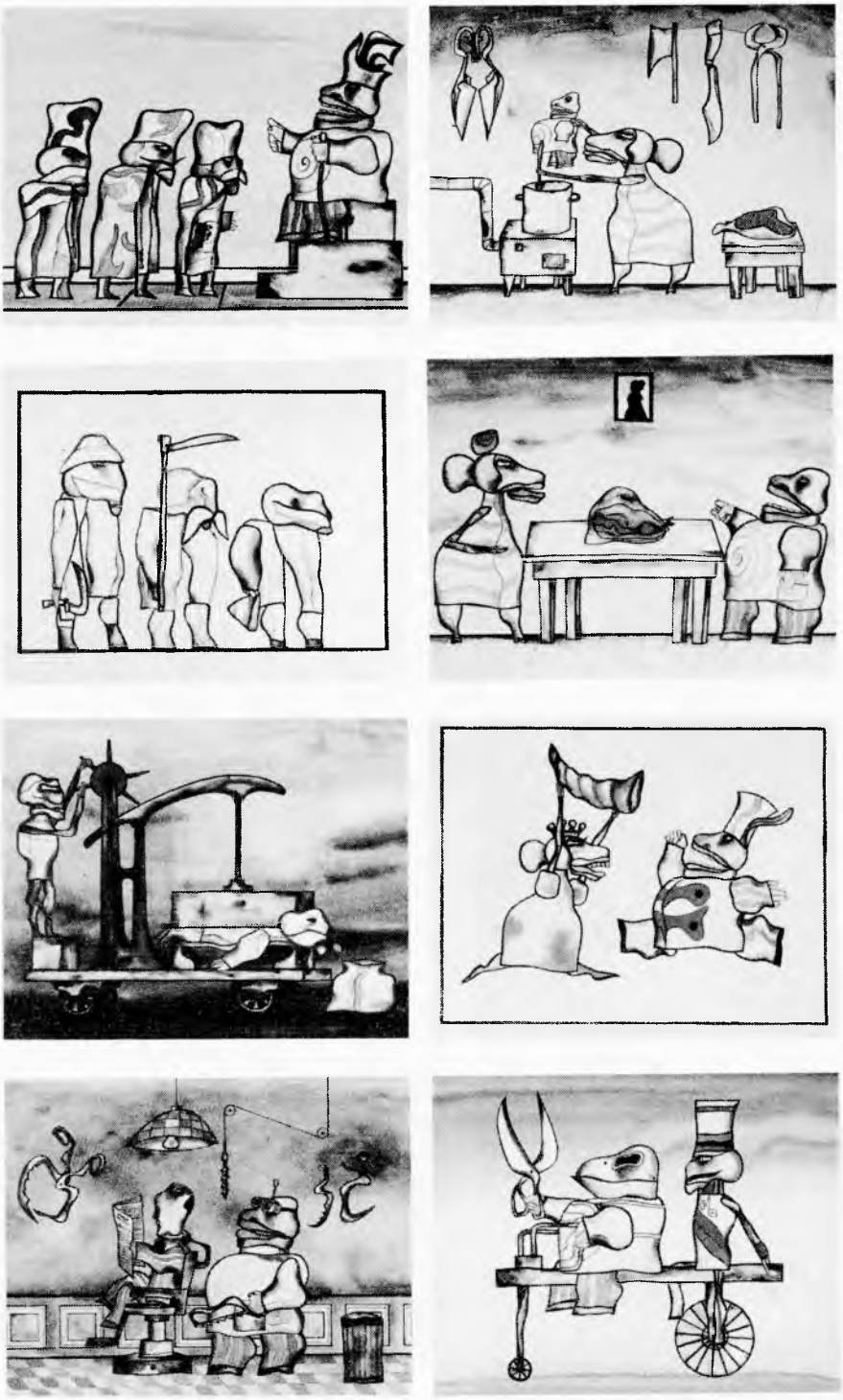
MARCIN GIŻYCKI

Był rok 1957, kiedy dwaj jeszcze młodzi, ale już uznani i z dużym dorobkiem graficy, Jan Lenica i Walerian Borowczyk, postanowili robić filmy. W wyzwolonej dopiero co spod dyktatury socrealizmu sztuce polskiej panowała wówczas gorączka nowoczesności. W galeriach królowało malarstwo abstrakcyjne. W tej atmosferze witano filmy obu twórców jako zgodne z duchem czasu: eksperymentalne i nowoczesne.

Był sobie raz... i *Dom* – pierwszy i trzeci film Lenicy i Borowczyka – miały i w formie, i w treści, rzeczywiście wiele elementów, jak się wydawało, „nowoczesnych". Zrywały z obowiązującą w polskim filmie (i niemal wszędzie na świecie) baśniową formułą filmu animowanego. Były w zasadzie pozbawione fabuły, a więc w tym sensie bliskie abstrakcji, proponowały nową technikę wycinanki, kolażu. Nadto, w swoim debiutanckim dziele *Był sobie raz...* autorzy poczynili bezpośrednie aluzje do tego, co w kulturze uchodziło za szczególnie en vogue: malarstwa abstrakcyjnego i muzyki jazzowej. Że były to nawiązania przekorne, że obaj artyści zdradzali w gruncie rzeczy więcej zainteresowania starymi fotografiami i rycinami, przedmiotami z lamusa i sztuką naiwną (która zainspirowała ich drugi film, *Nagrodzone uczucia*, oparty na malarstwie Jerzego Płaskocińskiego), nie miało wielkiego znaczenia. Bo w gruncie rzeczy nowoczesność była wówczas utożsamiana przede wszystkim z wolnością wypowiedzi. A filmy Lenicy i Borowczyka wydawały się takie wolne. W formie i treści.

Lenica i Borowczyk od początku nie ukrywali, że naprawdę interesowało ich kino pionierów: Méliès a i wczesnej awangardy francuskiej. *Chcemy powrócić do kina wizualnego, pojętego współcześnie, wzbogaconego o elementy dźwięku, koloru* – mówili. – *Nie chcemy się ograniczać do jednego gatunku stylistycznego, ale sięgać do wszystkiego, co pobudza wyobraźnię, wzrusza, śmieszy, bawi oko.*

Kilkanaście lat temu Jan Lenica powiedział mi, że tajemnica oryginalności filmów jego i Borowczyka polegała na niewiedzy. Kiedy zaczynał karierę filmowca, ze współczesnej produkcji znał jedynie wyrywkowo twórczość McLarena i dwa lub trzy filmy czeskie. Nie wywarły one na niego żadnego wpływu. Znalazł sobie technikę wycinanki, bo wydawała się najwłaściwsza do reprodukcji jego rysunków. Można, jak widać, być zarazem outsiderem i nowatorem, choć oczywiście i Lenica, i Borowczyk szybko przestali być outsiderami. Po sukcesie *Domu*, ich ostatniego wspólnego filmu, który zdobył Grand Prix na festiwalu filmów eksperymentalnych w Brukseli w 1958 roku, awansowali do pozycji filmowców, których filmy były oczekiwane przez krytykę. Oczekiwań tych nie zawiedli. Tyle że od tej pory mię-



Król Ubu

dzynarodowe laury zbierali już osobno. Obaj pozostali wierni Méliès owi. Borowczyk poszedł jednak drogą bliższą wczesnemu kinu trickowemu, kinu metamorfoz i przedmiotów poruszających się bez udziału człowieka, Lenica – filmom Feuillade'a o Fantomasie i burleskom Chaplina.

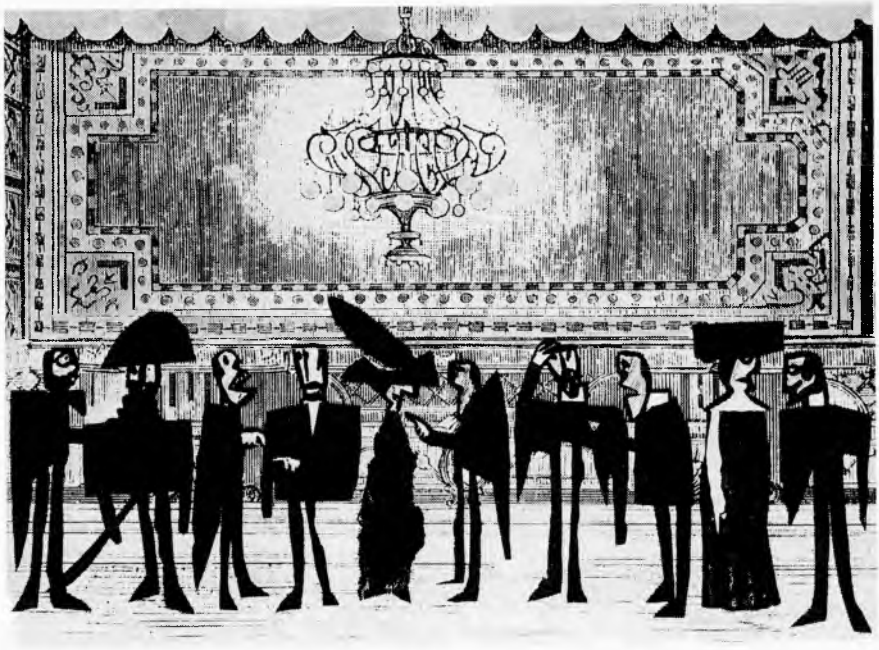
Niedzisiejszy dżentelmen w meloniku pojawia się już na chwilę w *Był sobie raz...* Jest tam jeszcze chwilowym kaprysem, trochę przypadkowym wytworem łączących się w różne konfiguracje form. Składa się z głowy i nie całkiem ukształtowanej reszty. Zamiast kończyn ma patyczki, zamiast tułowia owalną plamę. Istnieje tylko moment i to wystarcza, by poznać jego dobre maniery. Powróci, za każdym razem trochę inny, ale jednak ten sam, w *Panu Głowie*, *Nowym Janku Muzykancie*, *Labiryncie*, *Nosorożcach*, *A* i *Adamie 2. Robię jeden długi film, tyle że pocięty na kawałki* – zwykł mawiać Lenica przy różnych okazjach.

Ten bardzo długi film opowiada przede wszystkim o tym, że świat nie jest taki, jaki się jawi, i że nie ma w nim miejsca dla romantyków i nonkonformistów. Ale mówi też, że trzeba wciąż bić głową w mur, bo lepszy guz niż utrata twarzy. Przypomina wreszcie, że mody przemijają, tak samo zresztą jak dyktatury i politycy, dlatego warto być wiernym samemu sobie.

Lenica trzymał się zawsze tej ostatniej zasady: nie ulegał nowinkom, nie zmieniał raptownie oblicza. Z uporem wracał do tych samych spraw. Niemniej powoli i konsekwentnie ewoluował. Z czasem porzucił kolaż z elementami starych rycin na rzecz organicznej, secesyjnej kreski i plamy barwnej, którym hołduje do dzisiaj w plakacie. Od dawnych zdjęć Mareya i Muybridge'a, wykorzystanych w *Domu* i *Nowym Janku Muzykancie*, przeszedł też okazjonalnie do filmu aktorskiego (*Martwa natura*), bądź też do aktora fotografowanego i animowanego, jak wcześniej animował postacie wycięte ze sztychów albo rysowane przez siebie (*Fantorro*). W *Pejzażu* i *Królu Ubu* kreował już jednak świat całkowicie własną ręką, bez zapożyczeń z żurnali mody i zdjęć z natury.

Te dwa ostatnie dzieła (a właściwie trzy, bo z opowieści o Królu Ubu powstały dwa filmy) są zarazem najbardziej kontrowersyjnymi i dojrzałymi filmami Lenicy. Kontrowersyjnymi, bo najtrudniejszymi w odbiorze. *Pejzaż* z powodu enigmatycznego, zaszyfrowanego przesłania, *Król Ubu* przez swoją teatralnie statyczną formę. Przyznam się, że sam kiedyś zżymałem się nieco na tę ekranizację Jarry'ego, gdyż wydawała mi się mało filmowa. Im więcej razy jednak widziałem ten film, tym cieplej o nim myślałem. Błąd, jaki popełniłem na początku (i jaki popełnia wielu widzów tego dzieła), polega na tym, że niepotrzebnie usiłowałem w nim widzieć przede wszystkim film animowany, jakim niewątpliwie jest z punktu widzenia zastosowanej techniki. Należy jednak wyjść od sztuki i intencji jej autora, a wówczas film okaże się jedną z najlepszych i najbardziej pogłębionych adaptacji tego tekstu. Jest to jednocześnie tekst, dzięki któremu Lenica mógł w pełni rozwinąć swój swoisty katastrofizm połączony z humorem i ironią, dać wyraz niewierze w wielką politykę, wielkie utopie i takież słowa.

Co się natomiast tyczy znaczenia *Pejzażu*, to amerykański pisarz Steven Weiner w tej dość mrocznej historii o dziwnych, pożerających się nawzajem, przypominających trupie szkielety i czaszki stworach dostrzegł najbardziej osobisty i zarazem polityczny film Lenicy. Wedle tej interpretacji, popartej rozmowami z twórcą, *Pejzaż* jest symboliczną transpozycją przeżyć Lenicy w czasie II wojny światowej i zarazem jego rozprawą z totalitaryzmem sowieckim. W świecie filmu pewna



Pan Głowa

okrutna cywilizacja zostaje zastąpiona przez drugą, niewiele lepszą, ogarniętą szaleństwem wznoszenia pomników. Bohaterem pierwszej części jest Ucho, przestraszone, pełzające wśród ciał. To niemy świadek wydarzeń. Weiner dopatruje się w nim samego Lenicy, który jako kilkunastoletni chłopiec przeżył wojnę w Mielcu, gdzie widział egzekucje i rozkładające się szczątki ludzkie. Szkoda, że ten intrygujący, zrealizowany podczas pobytu autora w Ameryce film pozostaje jednym z najmniej znanych jego dzieł w rodzinnym kraju.

Obraz twórczości Jana Lenicy nie byłby pełny bez przypomnienia jego najkrótszych form filmowych: animowanych plakatów *Strip-tease*, *Sztandar Młodych* (oba z Borowczykiem), *Italia 61* (z Wojciechem Zamecznikiem); oraz czołówek i zwiastunów do filmów wybitnych reżyserów: Resnais'ego, Berlangi, Sauteta, Polańskiego. Dorobek własny Lenicy zapewnia mu zresztą w historii kina (nie tylko animowanego) miejsce nie mniej poślednie niż to, które zajmują przed chwilą wymienieni. Jednakże Lenica pozostaje przede wszystkim artystą wizji plastycznej, który szczęśliwie uczynił z filmu jeden ze środków swojej wypowiedzi.

MARCIN GIŻYCKI

Tekst przygotowany do książki o Janie Lenicy, która ma się ukazać nakładem Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie.

Krajobraz Jana Lenicy

STEVEN WEINER

Krajobraz jest jednym z tych filmów, subtelnych i pięknych, które wciągają widza swoją częściową tekstualnością raczej niż walorami czysto dramatycznymi. Rozumiem przez to, że zawierają półmetafory i nie wyjaśnione symbole, które zachęcają, by je odgadywać, chociaż nigdy nie zostają odkryte do końca. Lenica preferuje kino z domieszką tajemnicy. Sądzę jednak, że *Krajobraz* jest dziełem, które rodzi potrzebę dopowiedzenia czegoś o autorze i sposobie, w jaki wykorzystuje on swoje doświadczenie życiowe.

Nie dotyczy to innych filmów Lenicy. Nie jest to też udziałem surrealistycznego filmu w rodzaju *Harpii* Raula Servais, gdzie metafora mieści się łatwo w strukturze dramatycznej. Nie da się tego powiedzieć również o makabrycznych plakatach Starowieyskiego, mistrza polskiej groteski, którego projekty nie muszą być objaśniane przez uciekanie się do biografii autora. Ale przypadek *Krajobrazu* jest inny: tu doświadczenie twórcy zostało przełożone na metaforę, aczkolwiek wierną zasadzie starannie kontrolowanej dwuznaczności.

Jan Lenica miał jedenaście lat, kiedy Niemcy opanowali kraj. Rodzina Leniców schroniła się w Mielcu, na południu Polski. Przestraszony chłopiec znalazł się nagle w niewielkiej, prowincjonalnej miejscowości, otoczony odgłosami czołgów przejeżdżających nocą, kanonadą, szeptami, plotkami. Widział powieszonych ludzi. Był aresztowany i niewiele brakowało, a trafiłby do obozu koncentracyjnego. Widział uciętą głowę niemieckiego żołnierza na brzegu rzeki, która leżała tam, dopóki ktoś nie kopnął jej do wody.

W swojej niemal dwudziestoletniej działalności filmowej Lenica ani razu nie nawiązał do wojny. Programowo nie zajmował się przeszłością Polski. Wyjątkiem jest *Krajobraz*, gdzie ów chłopiec nasłuchujący nocą został zredukowany na zasadzie synekdochy do wielkiego ucha – z twarzą zdeformowaną jakże dobrze znanym Polakom uczuciem przerażenia. Wedle słów samego Lenicy: *słucha on odgłosów policji, strachu... zniewolenia.*

Krajobraz otwierają secesyjne pnącza i czerwone, pulsujące światło, z którym dzieje się coś niedobrego: robi się niebieskie i gaśnie. Wchodzimy w świat snu. Jakieś pociski przeszywają nocną ciszę. Ucho wypełza, by nasłuchiwać. Jesteśmy świadkami narodzin gry miłosnej: kościany stwór czerwieni się na widok dżdżownicy czyniącej do niego spoza skały konwulsyjne gesty. Rosną kwiaty. One także, choć żywe, są zbudowane z kości. Ucho przepełza obok pączkujących łodyg przypominających męskie organy płciowe w stanie erekcji.

Krwiożercza czaszka wabi w pułapkę inną czaszkę z jelenimi rogami, po czym wynurza się, szczerząc zęby zabrane swojej ofierze.

Bohater-Ucho podpełza służalczo do dwóch kiwających nań trupich postaci. Jedna wyłupuje mu oczy, druga go zabija.

Dorastanie seksualne kończy się utratą tożsamości. W rzeczy samej, wszystkie istotne filmy Lenicy kończą się rozpadem tożsamości. Akcja *Krajobrazu* rozwija się jednak dalej. Rola obserwatora zostaje przekazana monumentalnej głowie z widocznymi z profilu czterema oczyma, których nie da się oślepić. *Krajobraz* jest jedynym w dorobku Lenicy filmem o wymowie transcendentnej.

Prywatny krajobraz Lenicy, w trzydzieści lat po wojnie, był jednak mocno osadzony w tradycji grafiki polskiej, którą artysta sam współtworzył. Nie istniała już Polska jego okupacyjnych doświadczeń i dziecięcych imaginacji. Lenicy potrzebny był film ukształtowany na zasadzie snu, aluzyjny i wieloznaczny, aby koszmarowi wojny, wojennych spustoszeń, zwycięskiego wroga i poległych bohaterów nadać cechy namacalne, ale i wzbogacić go, jak to się często dzieje w filmach szkoły polskiej, o formalne elementy liryczne.

Dlatego też film ma strukturę snu. W secesyjnych żyłkach tli się dogasający puls. Początkowe hipnotyczne wizje ustępują miejsca głębszemu symbolizmowi i film kończy się świtaniem. *Krajobraz* jest emanacją, afirmacją nawet, fantazji sennych, świata wewnętrznego.

Przykładem tego są cztery sposoby tworzenia pogłosu, za pomocą których został wykreowany osobny świat dźwięków: zwykłe echo, kamera pogłosowa, elektronicznie powielone klaskanie i opóźnienie dźwięku za pomocą magnetofonu. Kompozytor Garby Leon posłużył się bębnami, harmonijką, fortepianem preparowanym za pomocą metalowych przedmiotów, fletem, szeptami – to wszystko było odtwarzane zarówno w przód, jak i w tył, ze zmienną szybkością, nakładane na siebie, wyabstrahowane z kontekstu, dając efekt pustej, ale zagadkowej, oblanej księżycową poświatą przestrzeni, w której poruszają się jasne, oświetlone frontalnie postacie.

Lenica chciał mieć leitmotiv z przyczyn formalnych. Rolę tę przyznano partii fletu. Autor także obstawał, by finałowemu obrazowi głowy towarzyszyła odrębna ilustracja muzyczna, jak to się zresztą działo w przypadku wszystkich pozostałych epizodów filmu. Leon skomponował motyw na harmonijkę, który w zwolnieniu stworzył „organową" kulminację.

Lenicy zależało, by oprawa dźwiękowa nie była zsynchronizowana z obrazem. Nie znaczy to jednak, że synchronizacji w ogóle nie ma: w scenie wyłupywania oczu Uchu partia basu współgra z pozbawiającymi wzroku dźgnięciami, ale jest kontynuacją motywu z poprzedniego ujęcia, tworzy więc jakby rodzaj muzycznego mostu.

Styl Lenicy i sposób posługiwania się ruchem zmniejsza efekt groteski. Kształty są organiczne, obwiedzione czarną obwódką, ale zmiękczone rozlewającymi się plamami koloru niebieskiego, zielonego i karmazynowego. Nawet krawędzie obelisków i pomników są stępione i nieregularne. Zamierzona „naiwność" stylu cechowała zresztą zawsze filmy i plakaty Lenicy. Wystarczy wspomnieć neodadaizm i secesję *Nosorożca*, kolażową oprawę *Labiryntu* w duchu Maxa Ernsta, utrzymane w stylu ekspresjonistycznych drzeworytów wnętrze (wzięte z Poyeta) w *A*, czy łowicką stylizację *Nowego Janka Muzykanta*.

Ruchy postaci są zamarkowane przenikaniami, lekko nierealne. Kościane płatki odpadają, zapowiadając przeżuwającego potwora. Pulsujące niebieskie koło, pulsację myśli, sfotografowano nieostro, podwójnie, jakby to było światło, a nie kawałek papieru.

Jak zawsze, Lenica rozpoczął pracę od projektów plastycznych. Później dopiero stworzył oparty na nich ruch i „użył go do wyrażenia świata". Film nie miał scenariusza, ale nie był też improwizacją. Został nakręcony po kolei, bez dodatkowych ujęć. Wszystko zostało skrupulatnie dopasowane. Nie dokonywano żadnych „odkryć" pod kamerą. Lenica wiedział dokładnie, czego chce.

Kontrast między amoralnością darwinowskiego świata ukazanego przez Lenicę w pierwszej części *Krajobrazu*, świata zwodniczego i destrukcyjnego, pozbawionego ludzkich uczuć, głębszych wartości, a cywilizacją pojawiającą się w drugiej części filmu sugeruje, że w tej ostatniej należy widzieć najeźdźcę.

W pejzaż wsuwają się nagle pomniki. Mniej więcej w połowie filmu tok opowieści staje się liniowy. Zawiązuje się dramatyczny konflikt, rozwinięty w sposób ciągły: „postrzępione" ptaki podejmują, nieudaną zresztą, próbę oślepienia wielkiej Głowy na horyzoncie. Konflikt ten przywraca etykę. Humor ustępuje przed bólem. Bóg i szatan objawiają się niespodziewanie osobno.

Pomniki dzierżą geometryczne kształty: kulę, piramidę, ale również kamienny palec. Niezwykła rozrzutność pomników i budowli charakteryzowała szaleństwo stalinowskiego planu odbudowy. Aberracyjne idee Stalina, kult i narzucony marksizm-leninizm zostały już skarykaturowane przez Lenicę w *Adamie 2*, gdzie postacie na rowerach o kwadratowych kołach tłukły się wokół postumentu, oddając cześć sześcianowi. Ale krytycyzm Lenicy odnosi się do spraw znacznie głębszych niż tylko absurdalność tych idei.

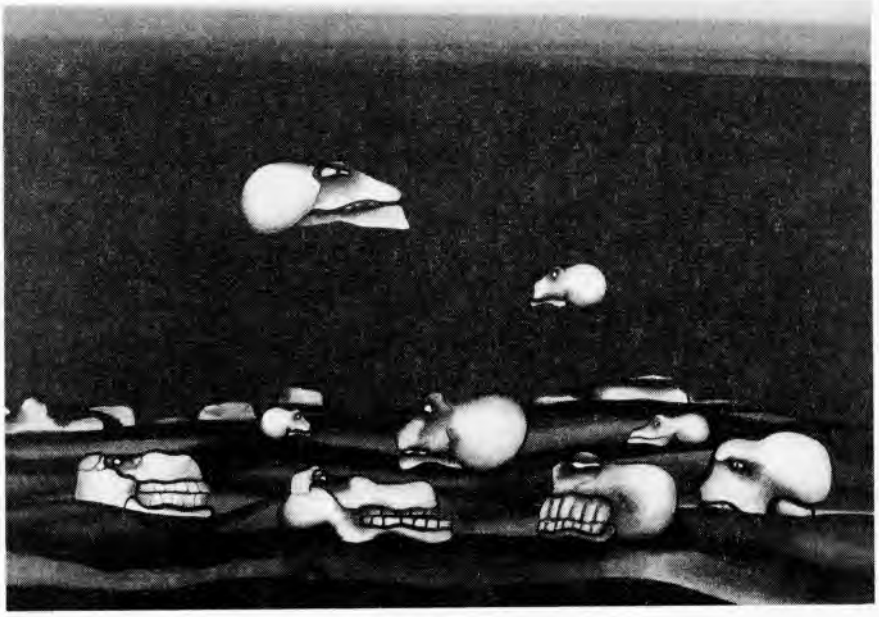
Jako bardzo młody, zaledwie dwudziestoletni, stalinowski aktywista Lenica robił już karykatury i plakaty. Znajdował się wówczas w uprzywilejowanej pozycji, jeśli chodzi o dostęp do materiałów plastycznych. Wystrzegali się go pisarze i artyści, zmuszeni do milczenia przez cenzurę bądź z innych przyczyn odmawiający współpracy z reżimem.

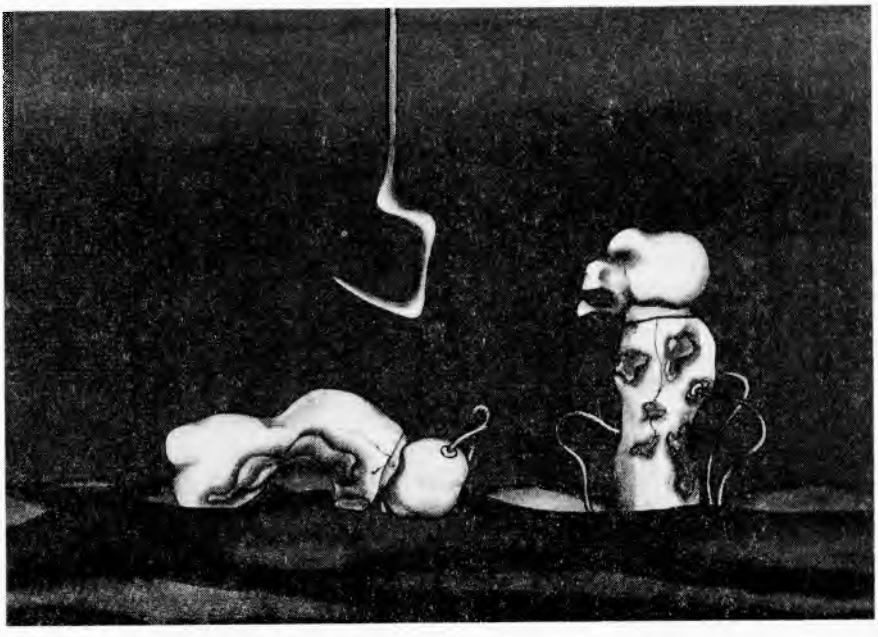
Tym, co czyniło ową, przepojoną z jednej strony bałwochwalstwem, a z drugiej nienawiścią, zależność od Związku Sowieckiego jeszcze okropniejszą niż poprzednie okupacje rosyjskie, a w pewnym sensie nawet gorszą niż okupacja hitlerowska, była sieć kłamstw obezwładniająca artystów i pisarzy. W przypadku Tadeusza Borowskiego, z którym Lenica nie rozstawał się zaraz po wojnie, te kłamstwa były dosłownie śmiertelne.

Borowski był redaktorem naczelnym literackiego pisma „Odrodzenie" (Tadeusz Konwicki, który wkrótce miał zostać szwagrem Lenicy, pracował tam w dziale literackim). Borowski przeszedł przez najgorsze piekło XX wieku. Po dzieciństwie w niedostatku, włączając w to obozy dla internowanych w Rosji, trafił do Auschwitz, a później do Dachau. Mimo wypełniającej go nienawiści i zgorzknienia stworzył styl zwodniczo lakoniczny, niemal liryczny. Gorzka ironia stylu Borowskiego jest zawarta w tytule zbioru jego krótkich opowiadań: *Tędy do gazu, panie i panowie*.

Według Borowskiego wielkie pomniki cywilizacji, obojętne czy faszystowskiej, czy stalinowskiej, czy też antycznej, wyrastały z niewolniczej pracy. Zagłębiem niewolniczej pracy dla Trzeciej Rzeszy miała być zwłaszcza Polska. W nihilizmie Borowskiego nie było miejsca na humanizm ani też wiarę w ideologię.

Wokół Borowskiego skupiło się młode życie literackie Warszawy. Nikt nie miał większego wpływu na Lenicę niż on. Jest wysoce prawdopodobne, że tak często reprodukowany rysunek Lenicy *Człowiek o niebezpiecznych myślach*, ukazujący mężczyznę z klatką pełną głodnych kruków zamiast głowy, jest portretem tego





Krajobraz

wybuchowego i prowadzącego do samozniszczenia talentu. Ich drogi rozeszły się wyraźnie za przyczyną nieprzejednanej nienawiści Borowskiego. Borowski przyłączył się do stalinowskiej propagandy, zmarnował swój talent, zaplątał się we własne sidła. Doprowadziło go to do samobójstwa.

Owo całkowite wyobcowanie z państwa i religii, strach i przerażenie towarzyszące pomnikom, które, wbrew intencjom twórców, stały się symbolem zbiorowego cierpienia – wszystko to powróciło w *Krajobrazie*.

Z usposobienia Lenica był człowiekiem ironicznym, sardonicznym, wrażliwym i ostrożnym. Nie potrafił się jednak oprzeć sile stalinowskiej, wojującej, międzynarodowej mistyki. Stał się jej prawdziwym wyznawcą. W miarę natężania się zimnej wojny jego początkowo linearne rysunki satyryczne przeobrażały się w ciężkie w nastroju, pełne gwałtownych emocji, malowane pędzlem i tuszem karykatury.

Uprawiając karykaturę, tę właściwie jedyną w Polsce dziedzinę, gdzie udało się ocalić nieco nowoczesnej sztuki pod płaszczykiem „rewolucyjnego romantyzmu", Lenica w zakamuflowany sposób eksperymentował ze sztuką abstrakcyjną i surrealistyczną, kopiował Daumiera, Grosza, nawet Masereela.

Niewątpliwym paradoksem było, że Lenica został artystą, i to nowoczesnym, pod wpływem gwałtownej mistyki stalinowskiej, chociaż stalinizm otwarcie cenzurował i z całą siłą zwalczał sztukę nowoczesną.

Wraz z pomnikami, które pojawiają się w drugiej części filmu, pojawia się też historia. Wkracza walcząca cywilizacja. Kalekie postacie poruszają ustami, ale pozostają nieme. Noszą wciąż ślady burżuazyjnych kołnierzyków, chociaż mają oderwane ramiona, a w ciałach wypalone dziury, przez które wylewają się wnętrzności. Jedno ciało zostało przemienione w architektoniczny blok.

Pada więc oskarżenie o morderstwo, ale morderstwo, masakrę szczególnego rodzaju. Lenica zapytany, czy kalekie postacie symbolizują więźniów politycznych, odpowiedział, że jeśli realizując ten epizod myślał o kimkolwiek, to mógł to być tylko Schiele. Egon Schiele, wybitnie uzdolniony rysownik i malarz, był aresztowany przez władze austriackie pod wydumanym zarzutem szerzenia pornografii i zmarł bardzo młodo w więziennej celi.

W tej ważkiej sekwencji obraz jest i nie jest metaforą. Okaleczone figury mogą oznaczać Polaków, Rosjan, Argentyńczyków lub kogokolwiek. To są ofiary. Nie jest jednak sprecyzowane, czego są to ofiary i kto jest katem. Gdyby to było wyraźnie określone, film straciłby swoje uniwersalne, krytyczne przesłanie. Z drugiej strony, gdyby postacie nie miały żadnych odniesień, film byłby jedynie fantasmagorią z udziałem brutalnych, wyrachowanych, ciemnych typów, rodzajem polskiego *Punch and Judy* w świetle księżyca. Jest to ta odmiana aluzyjności, konstruowanej zagadki (typowej dla sławnej szkoły polskiej), która zmusza do odgadywania znaczeń, jednocześnie uniemożliwiając ten zabieg. Film Lenicy należy więc uznać za polityczny, ale i uniwersalny zarazem, a to dzięki usunięciu z niego oczywistych odniesień. Innymi słowy, jest to surrealizm z elementami politycznymi. Stalinizm był tylko jedną z form perfidii w dziejach cywilizacji. Grecja epoki klasycznej, starożytny Egipt, demokracja Jeffersona – wszystkie te systemy były oparte, jak dzisiejsza Argentyna, na pracy niewolniczej, torturach i śmierci setek tysięcy ludzi. Lenica osobiście zaznał, czym jest ów fenomen historyczny w epoce stalinizmu i doświadczenie to pozostawiło w jego psychice jątrzące rany.

Chcąc stworzyć wizję równocześnie będącą i nie będącą metaforą, Lenica posłużył się, jak zwykle zresztą, precyzyjnie kontrolowanym niedopowiedzeniem.

Uwodzicielskie kościane figury i wabiące w pułapkę czaszki z początkowych sekwencji mają tylko jedno zadanie: za pomocą czarnego humoru pokazać brak jakiejkolwiek moralności we wszechświecie. Ucho jednak jest metaforą, synekdochą przerażonego obserwatora. Obelisk i pomniki symbolizują cywilizację, która je stworzyła.

W drugiej części filmu pojawiają się także symbole, niektóre bardzo osobiste, których znaczenie musi pozostać znane tylko artyście. Na przykład kadłub na piedestale. Ta forma jest już niemal nieczytelna. To ciało, chociaż pozbawione rąk, głowy, nóg, nie jest okaleczone, sugeruje pewien ideał (któremu przeciwstawiono androgyniczne, upokarzająco pełzające poniżej Ucho, reprezentujące samego Lenicę): piękno, męskość, miłość fizyczna – jeszcze jedno kłamstwo w tym krajobrazie.

Monumentalna głowa, której nie daje się oślepić, świadek dziejących się okrucieństw, jedyna pozostała przy życiu postać, jest formą mądrości wyższego rzędu. Lenica ujawnił niechętnie, że dla niego głowa symbolizuje prawdę.

Próba wyłupienia jej oczu spełza na niczym.

Księżyc, który, jak u Szekspira, wywołuje różne postacie, by odegrały swoje intrygi, nagle wydłuża się i zamienia w chmurę, usiłuje fruwać, dzieli na trzy części i spada w postaci kamieni. W wielu filmach Lenicy różne postaci, włączając w to ludzi, usiłują latać, kierując się lirycznym impulsem. Są to mężczyzni opętani przez miłość, seks, obsesję, złamani niepowodzeniem, a także inne nie latające istoty. W tym przypadku spadające okruchy Księżyca rozbijają piedestał pomnika, ukazując jego ciepłe, spróchniałe wnętrze. Koniec złudzeń kończy sen.

Dlaczego Lenica czekał aż dwadzieścia lat, aby nawiązać do wojny i tego co było zaraz po niej?

Stało się to wówczas, gdy znalazł się na jakby marginesie. Rząd francuski cofnął subwencje na produkcję filmów eksperymentalnych. „Metafizyczny" film animowany nie cieszył się już taką popularnością wśród nowej i młodszej międzynarodowej publiczności. W Polsce Lenica także czuł się zepchnięty na margines. Elita artystów i pisarzy, do której należał, owo „sumienie narodu" zrodzone podczas Października 1956, zaczęła tracić swoją rolę na rzecz ruchu robotniczego wspieranego przez Kościół. Surrealizm Lenicy nie pociągał już nowej generacji polskich artystów, inspirowanych Francisem Baconem, narkotykami i różnymi krzykliwymi filozofiami.

Ale ta decyzja porzucenia roli buntownika i poświęcenia się po raz pierwszy przeszłości mogła mieć też głębsze podłoże.

Jan Lenica zawsze podkreślał, że rozwijał się pod wielkim wpływem swojego ojca, Alfreda. W wielu miejscach ich kariery dziwnie się przeplatały. Alfred Lenica był malarzem, który po okresie eksperymentów w duchu Modiglianiego, Klee i Legéra, został – a stało się to podczas przymusowego pobytu w Krakowie – surrealistą. Odnalazł on swój dojrzały styl w wielkich, nasyconych, biomorficznych abstrakcjach. Chociaż dzieła ojca i syna reprezentowały zupełnie inny styl, obaj podzielali wiarę w ideały sztuki nowoczesnej przyświecające generacji Alfreda.

W sztuce jeszcze żyła secesja a już rodziła się abstrakcja...
Wybucha pożar dadaizmu i surrealizmu
motor życia = erotyzm
relikty religii, walka o prawdę i sprawiedliwość poza tym sny i marzenia[1]

Preferencje Alfreda Lenicy w dziedzinie sztuki były zaskakująco bliskie pozycjom na liście ulubionych artystów Jana (tyle że są wśród nich też filmowcy), sporządzonej dwa lata po zrealizowaniu *Krajobrazu*[2].

Alfred Lenica doznał także gorzkich rozczarowań w dobie stalinizmu: *Było to gorzkie, jak kawa bez cukru. Ale jest już starym człowiekiem (1976), więc dano mu spokój*. Po latach „dawania Partii kredytu" Lenica dowiedział się, że Film Polski nie zdecydował się na rozpowszechnianie jego pełnometrażowego, zrealizowanego za zachodnioniemieckie pieniądze filmu animowanego *Adam 2* (1968) z przyczyn, jak można się było domyślać, politycznych. Po wielu latach Lenica wystąpił z partii.

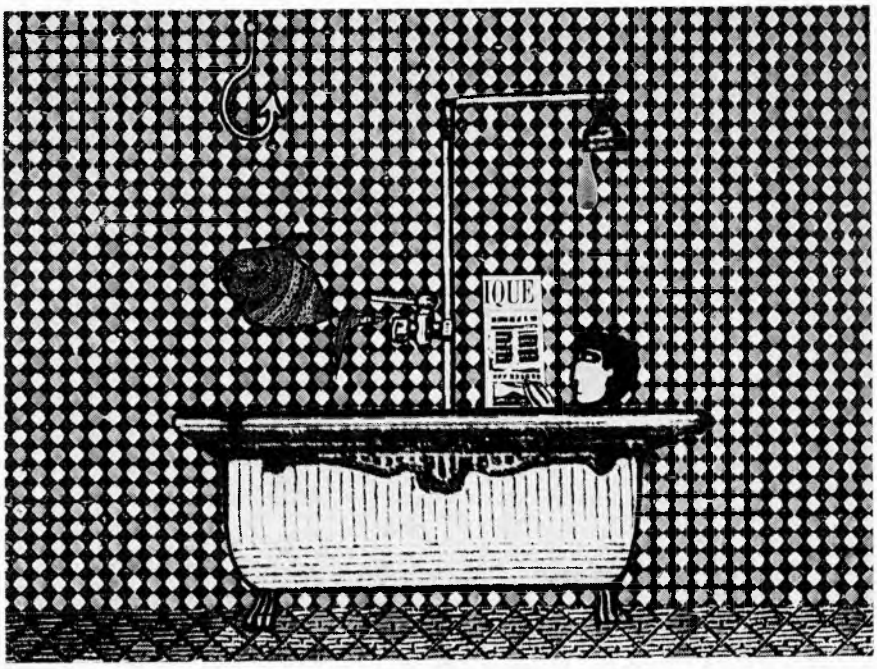
Daje się wyczuć, że na serdecznej i głębokiej więzi łączącej tych dwóch mężczyzn zaczęły wyciskać swoje piętno, jeszcze zanim powstał *Krajobraz*, oznaki fizycznego osłabienia starszego z nich, zbliżania się przezeń do końca drogi życia. Alfred Lenica zmarł dwa lata po ukończeniu przez Jana *Krajobrazu*.

Zbliżająca się chwila rozstania mogła rozbudzić pragnienie wywołania wizji z ich prywatnej historii, odtworzenia obrazów przeszłości, umieszczenia gdzieś pod ręką (jeśli nie rozszyfrowania) symboli niepokoju przed katastrofą, przeprowadzenia raz jeszcze starych obrachunków, które mogłyby przynieść odpowiedź na pytanie co, jeśli w ogóle cokolwiek, jest w stanie zbawić ciało, skoro nie jest to religia ani sztuka, ani, co najbardziej gorzkie, socjalizm.

W *Archipelagu R. O.*, nie zrealizowanym scenariuszu filmu fabularnego, którego akcja rozgrywa się około 1962 roku, bohater zostaje osadzony na wyspie i znajduje sobie schronienie w ogromnej głowie górującej nad otoczeniem. R. O., typowy szary człowiek, zanosi w którymś momencie ucho od tej głowy na plażę. Sam ma wówczas nogi owinięte płótnem, co sprawia, że jego ruchy przypominają pełzanie robaków z późniejszego *Krajobrazu*. Można tam nawet znaleźć ten sam gag z kuszeniem przez dżdżownicę. Ale nie znaczy to, że Lenica po prostu wykorzystał ponownie, czy też rozwinął pewne motywy, ponieważ nie udało ich się spożytkować w innym, nie zrealizowanym filmie. Monumentalnej głowie w *Krajobrazie* Lenica nadał bardzo szczególne rysy, nawiązujące do faszystowskiej rzeźby jednego z faworytów Hitlera, Arnolda Beckera.

Zafascynowanie siłą i władzą, w którym kryła się cała tajemnica wpływu stalinizmu na młodych bojowników, jak Lenica, chociaż później ostro i z ironią atakowane, nie mogło pozostać bez śladu. Uległo ono przetworzeniu w ten symbol o uniwersalnej wymowie, oderwany od jakiejkolwiek konkretnej sytuacji politycznej.

Kreując obraz prawdy, abstrakcji wyższego rzędu, Lenica uczynił krok w kierunku tradycji, z którą, będąc członkiem lewicowej elity, nigdy się nie utożsamiał. Słowacki, Krasiński, Adam Mickiewicz, dziewiętnastowieczni narodowi wieszczowie, wyprowadzili, pospołu z innymi, z tragedii podzielonej, nieustannie najeżdżanej Polski wręcz ekstatyczną wiarę w jej rolę *Chrystusa narodów*. Duch Mickiewicza był obecny w buntach przeciwko sowieckiej dominacji z lat 1956 i 1968, jak również we współczesnym litewskim ruchu niepodległościowym. Nawiązanie do



Adam 2

Mickiewiczowskiej mistycznej liczby zbawiciela Polski stało się prawdopodobnie przyczyną niedopuszczenia przez cenzurę filmu *Adam 2* na ekrany polskich kin. W przenikającej *Krajobraz* atmosferze marzeń sennych, nienormalności, śmierci, w tej zaświatowej, politycznej wizji, swoistej Nocy Walpurgii, jest coś, jak sądzę, z owego tradycyjnego mesjanizmu.

Nie znaczy to, że Lenica przeszedł na stronę prawicowego, walczącego nacjonalizmu po latach uczestnictwa w ruchu lewicowej awangardy. Podjął tylko atak na sowiecki totalitaryzm, który go uwiódł i zdradził, grając na jego wrażliwości i prosocjalistycznych sympatiach, w których była nadzieja i wiara w prawdę. Doświadczenie z totalitaryzmem nadało perspektywę i znaczenie własnym, gorzkim obsesjom Lenicy, plasując je w odwiecznym cyklu bolesnych porażek i odrodzeń.

STEVEN WEINER
Tłum. MARCIN GIŻYCKI

---

[1] Wypowiedź A. Lenicy w katalogu: *Alfred Lenica – malarstwo*, Centralne Biuro Wystaw Artystycznych, Warszawa, Zachęta 1974.

[2] Kamienie milowe sztuki według Alfreda Lenicy, to komunizm, Breton, Ernst, Klee, Picasso, Matta, Masson, Duchamp, Malewicz, Kandynski, Mondrian, Böcklin, Bosch, Tintoretto, oraz polscy surrealiści i nonkonformiści: Malczewski, St. I. Witkiewicz, Spychalski, Kantor, Kujawski, Rosenstein, Owidzki, Stawski (wg Alfred Lenica – *Malarstwo*). Lista ulubionych artystów Jana Lenicy z okresu realizacji *Krajobrazu* obejmuje: Ernsta, Chopina, Gogola, E. T. A. Hoffmana, Kleista, Kafkę, Keatona, Murnaua, Dreyera, von Stroheima, Lautréamonta, Swifta, St. I. Witkiewicza, Jarry'ego, Méliès'a, Fritza Langa, Verne'a, Buñuela, Magritte'a, Ionesco, Gombrowicza, Szekspira, Friedricha, Schulza, Chaplina, Fellinicgo, Steinberga, Muncha, Chirico, Grosza, Malczewskiego, Böcklina, Goyę, Cranacha, Klee, Boscha, Brahmsa (lista ta znajduje się w *Kolekcji S. W.*).

Nowy Janko Muzykant – arcydzieło polskiej animacji

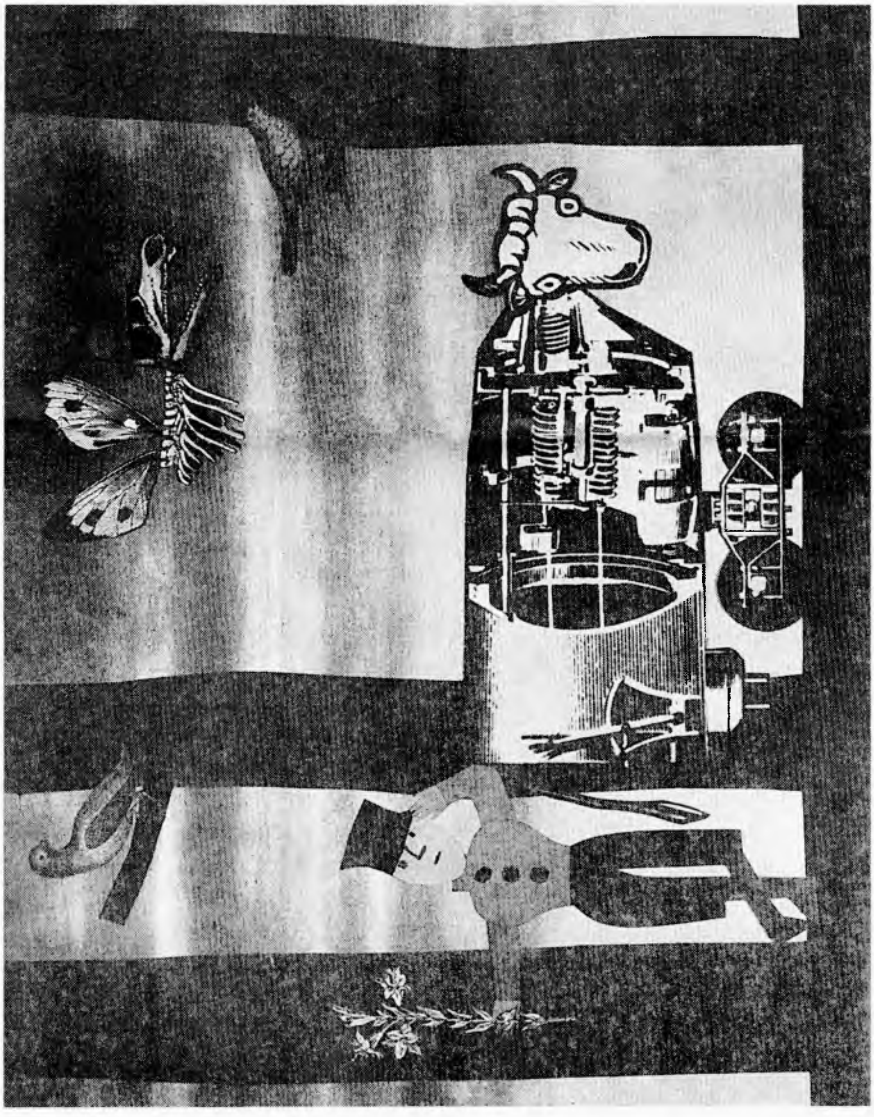
MAREK HENDRYKOWSKI

Ten wspaniały film znany jest dzisiaj zaledwie garstce smakoszy krótkiego metrażu i to przeważnie należących do starszej generacji. Z tym większą więc przyjemnością przypominam go dzisiaj po blisko czterdziestu latach, jakie minęły od premiery.

Nowy Janko Muzykant, podobnie jak kilka innych utworów Lenicy, m.in. *Pan Głowa*, *Labirynt*, *A* i długometrażowy *Adam 2*, jest oparty na formule ponowionego doświadczenia ludzkości, co wyraźnie sugeruje i podkreśla sam tytuł. Pomysł autora zasadzał się na przewrotnie postawionej kwestii: jak by rzecz wyglądała, gdyby historię Janka Muzykanta opowiedzieć raz jeszcze dzisiaj, w realiach współczesnej polskiej wsi? Czy jednak współczesnej? Opowieść zaczyna się tyleż swojskim, ile przewrotnie ironicznym w swej wymowie obrazkiem jemioły, czyli odwiecznego symbolu szczęśliwości. Wieś, jaką stworzył w swoim filmie Lenica, to wieś marzeń. Marzeń z pewnością tak, ale czyich?

Zanim odpowiemy na to pytanie, zauważmy, że świat przedstawiony w *Nowym Janku Muzykancie* stanowi – nie tylko na początku dekady lat sześćdziesiątych – twór przedziwny. Od strony plastycznej całość utrzymana jest konsekwentnie w stylu ludowej wycinanki. Literackie realia zostają zachowane i na pozór wszystko przypomina tu Sienkiewicza. Jest więc wieś, dwór, karbowy (ściślej karbowy, lokaj i strażnik wioskowy, Stacho w jednej osobie), wiejska społeczność i bohater, który pasie krowy. A jednak... Opowieść zaczyna się sielskim pejzażem polskiej wsi z księżycem na niebie. W tle słychać smętną melodię popularnej (śpiewanej przez zespół „Mazowsze") ludowej piosenki *Jadą goście, jadą koło mego sadu*. Moment później widzimy rosłego, rumianego młodzieńca wychodzącego z chałupy. To tytułowy bohater. Jest czysty, schludny i zadbany, wręcz elegancki w swym wycinankowym stroju prosto spod igły. Żaden tam wychudzony, zabiedzony pastuszek. Podobnie chałupa, w której mieszka. Zwieńczenie jej dachu to istne dzieło sztuki mające kształt hełmów takich, jak te na dachu Luwru.

Nad wsią przelatuje kosmiczny wehikuł. Krowa na kółkach, którą wypycha Janek z obory, to nie ryczące bydlę, lecz nowoczesny, automatycznie działający po nakręceniu agregat. Na niebie pojawiają się co pewien czas zmotoryzowani gospodarze z kosą i dzbanem przelatujący w swoich napowietrznych pojazdach-furmankach na pola. To wieś ironicznie szczęśliwa, opływająca we wszystko wieś dobrobytu, będąca Lenicową parodią spełnionego snu propagandzisty. Nie współczesna, bo gdzie takiej szukać, lecz na wskroś n o w o c z e s n a. Wieś jutra. Wszyscy jej mieszkańcy bez problemu zaspokajają w tym idealnym świecie swoje potrzeby.



Nowy Janko Muzykant

Jednym z nich jest karbowy, który w ciszy swego salonu-izby destyluje wieczorami gorzałkę na własny użytek. We dworze codziennie odbywają się wiejskie zabawy, na których chłopstwo tańcuje, wywijając rock'n'rolla na ludową nutę. Dodajmy, że wizja ta o ładnych parę lat wyprzedza PRL-owskie starania o big-beat na rodzimych korzeniach. Awangardowy kompozytor Wiesław Kotoński z wyczuciem wyszedł naprzeciw groteskowej poetyce filmu Lenicy, kunsztownie przetwarzając melodię *Krakowiaczak ci ja* na czaczę.

A co ze sztuką? Jest i ona, może trochę zapomniana i zaniedbana. Ze środka wyniesionego nocą fortepianu (nie dworskich skrzypiec, jak u Sienkiewicza) Janko, chcąc zagrać, musi najpierw wyrzucić przechowywaną tam rupieciarnię, a przedtem jeszcze kurę. Młody talent najpierw śni o wielkich salach koncertowych (kunsztowny collage klasycznych motywów na ścieżce dźwiękowej). Młodemu wirtuozowi po koncercie sam Chopin podaje rękę.

W tym samym czasie karbowy raczy się samogonem. Po kradzieży instrumentu stojącego dotąd w dworskim salonie pod zabytkowymi obrazami, z których jeden przedstawia księcia Pepi na moment przed skokiem do Elstery, Janko już na jawie bez reszty oddaje się muzyce. Przez moment gra nawet *Etiudę Rewolucyjną*, którą natychmiast porzuca. Zawzięty stróż wiejskiego porządku ściga go na skuterze z widłami w ręku. Zaatakowany artysta, broniąc się, uderza swego prześladowcę fujarką w głowę. Nadchodząca w sukurs Muza jednym ruchem zmusza karbowego do płaczu (w tle muzyka Chopina), po czym zamienia krowę w Pegaza, na którym Janko wzbija się wysoko i odfruwa w szeroki świat, kierując się w lewą stronę kadru, czyli – jak niechybnie wszyscy wtedy przypuszczali – na Zachód. Całość wieńczy pojawiający się na początku filmu czerwony księżyc, który powoli maleje, aż wreszcie znika.

Zawartość myślowa tego niezwykłego filmu wiąże się ściśle z kryzysem duchowym popaździernikowej Polski, w której wolność, a może trafniej – zablokowane przez ekipę Gomułki zbiorowe pragnienie wolności zostaje zamienione na małą stabilizację. Z Sienkiewiczem w ręku, nie tylko jako pozytywistycznym rzecznikiem pracy u podstaw, ale i heroldem sprawiedliwości społecznej, sprawdza Lenica programowe założenia ustroju na nowym etapie. Wywraca przy tym na nice wpisaną w niego utopię, dla lepszego efektu pozwalając jej pokazać się w kształcie pięknym i w pełni zrealizowanym, czyli od jak najlepszej strony. Zrealizowana czy nie, jest to przecież nadal utopia, tyle że osobiście wycięta przez artystę z papieru. W tym właśnie sensie *Nowy Janko Muzykant* stanowi wyjątkowo przewrotne, rzec można Mrożkiem podszyte, odczytanie swego klasycznego pierwowzoru. Dodam, że całkiem nieprzypadkowo. Nakręcony bowiem został w rok po wydaniu Mrożkowego *Wesela w Atomicach* (1959), z którym utwór Lenicy łączy w gruncie rzeczy o wiele więcej niż z nowelą Sienkiewcza.

MAREK HENDRYKOWSKI

FILMOGRAFIA

1957 *Był sobie raz...* – reż. i scen. z Walerianem Borowczykiem; zdj. E. Bryła; muz. A. Markowski; prod. Zespół „Kadr", WFD Warszawa
Nagrody: „Srebrny Lew św. Marka" w kategorii filmu eksperymentalnego na VII MFF Dokumentalnych i Krótkometrażowych w Wenecji, 1957; „Syrenka Warszawska" – nagroda polskiej krytyki filmowej dla najlepszego filmu krótkometrażowego za 1957 rok; III nagroda na Festiwalu Polskich Filmów Animowanych w Warszawie, 1957; I Nagroda „Złoty Dukat" na VII MFF Dokumentalnych i Oświatowych w Mannheim, 1958
Nagrodzone uczucie – reż. i scen. z Walerianem Borowczykiem; zdj. E. Bryła; Obrazy J. Płaskociński; prod. WFD, Warszawa
Strip-tease – ok 3 min., reż. z Walerianem Borowczykiem; prod. Polska Kronika Filmowa

1958 *Dom* – reż. i scen. z Walerianem Borowczykiem; zdj. A. Nurzyński; muz. W. Kotoński; prod. Zespół „Kadr", Warszawa
Nagrody: Grand Prix na Międzynarodowym Konkursie Filmów Eksperymentalnych w ramach Expo-58 w Brukseli, Belgia 1958.
Sztandar Młodych – ok. 3 min. czasu projekcji; reż. z Walerianem Borowczykiem; prod. Wytwórnia Filmów Dokumentalnych w Warszawie

1959 *Monsieur Tête/Pan Głowa* – scen. Jan Lenica; zdj. H. Harispe; muz. H. Gruel i P. Arthuys; komentarz E. Ionesco; prod. Les Armorial Films-Argos Films, Francja
Nagrody: Nagroda Emila Cohla, Paryż 1960; Grand Prix w kategorii filmów animowanych na VII MFF Krótkometrażowych w Oberhausen 1961; Nagroda FIPRESCI na VII MFF Krótkometrażowych w Tours, 1961.

1960 *Nowy Janko Muzykant* – film wycinankowy, scen. Jan Lenica; zdj. J. Tkaczyk; muz. W. Kotoński; prod. Studio Miniatur Filmowych, Warszawa
Nagrody: I nagroda „Złoty Smok Wawelski"w kategorii filmów animowanych na I Ogólnopolskim FF Krótkometrażowych w Krakowie, 1961; nagroda Polskiej Krytyki Filmowej „Syrenka Warszawska", 1961; Nagroda ZAiKS-u za scenariusz, 1962

1961 *Italia 61* – ok. 3 min., reż. z Wojciechem Zamecznikiem; prod. Przedsiębiorstwo Wystaw i Targów, Warszawa
Nagroda: „Srebrny Smok Wawelski" w dziedzinie filmu animowanego i innych form na II Ogólnopolskim FF Krótkometrażowych w Krakowie, 1962
Muriel – czołówka do filmu Alaina Resnais'go

1962 *Labirynt* – film wycinankowy; scen. Jan Lenica; zdj. A. Nurzyński; muz. W. Kotoński; prod. Studio Miniatur Filmowych, Warszawa
Nagrody: I Nagroda w kategorii filmów eksperymentalnych na IX MFF Krótkometrażowych w Oberhausen – RFN, 1963; Nagroda FIPRESCI na MFF Animowanych w Annecy – Francja, 1963; I Nagroda „Złoty Smok Wawelski" w kategorii filmu animowanego na III Ogólnopolskim FF Krótkometrażowych w Krakowie, 1963; nagroda w kategorii filmów o sztuce na III Międzynarodowym Biennale Młodych w Paryżu, 1963; Nagroda Specjalna za animację na MFF w Melbourne – Australia, 1964; Grand Prix w kategorii filmów animowanych na VI MFF w Buenos Aires – Argentyna, 1964; V miejsce na liście najlepszych filmów animowanych świata w plebiscycie ogłoszonym, na festiwalu w Annecy, 1973

1963 *Die Nashörner/Nosorożec* – film krótkometrażowy; scen. Jan Lenica; zdj. R. Rühr; muz. W. Killmayer; prod. Boris Borresholm Lux-Film, Monachium – NRF
Nagrody: Nagroda na IV Ogólnopolskim Festiwalu Filmów Krótkometrażowych w Krakowie, 1964; Dyplom uznania na I MFF Krótkometrażowych w Krakowie, 1964; Państwowa Nagroda Filmowa – Bundesfilmpries, RFN, 1964; Nagroda Honorowa Francuskiej Akcji Premiowania Osiągnięć w Sztuce Filmowej, 1964; Wyróżnienie Festiwalu podczas X Zachodnioniemieckich Dni Filmów Krótkometrażowych w Oberhausen, RFN w 1964; Dyplom honorowy na MFF w Melbourne, 1964; I nagroda na MFF w Cordobie, 1967

1964 *A* – film krótkometrażowy; scen. Jan Lenica; zdj. R. Rühr; muz. B. Parmegiani i G. Delerue; prod. Boris Borresholm Lux-Film, Monachium – NRF i Argos Film, Francja
Nagrody: Grand Prix w kategorii filmów animowanych na XI MFF w Oberhausen,

1965; Państwowa Nagroda Filmowa – Bundesfilmpreis RFN, 1965; Grand Prix za najlepszy film krótkometrażowy na MFF w Prades, 1965
Cul-de-Sac – zwiastun i czołówka do filmu Romana Polańskiego *Matnia*

1965 *La femme-fleur/Kobieta-kwiat*, scen. Jan Lenica; mont. H. Colpi; muz. G. Delerue; komentarz: A. P. de Maudlargues; prod. Argos Films – Francja, Niemcy
Nagrody: „Złoty Lew św. Marka" na MFF w Wenecji, 1966

1966 *Weg zum Nachbarn/Droga do sąsiada* – ok. 3 min., scen. Jan Lenica; prod. Jan Lenica, RFN

1968 *Adam 2* – pełnometrażowy film animowany; scen. Jan Lenica; zdj. R. Rühr, muz. J.A. Riedl; prod. Boris Borresholm Lux-Film, Monachium – RFN
Nagrody: Państwowa Nagroda Filmowa – Bundesfilmpreis RFN, 1969

1969 *Stilleben/Martwa natura* – film aktorski; scen. Jan Lenica; zdj. W. Kurz; wyk. H. Qualtinger, M. Alanen; prod. Boris Borresholm Lux-Film, Monachium – RFN
Nagroda: „Prime à la qualite" Francja, 1969

1972 *Fantorro – le dernier justicier/Fantorro – ostatni sprawiedliwy* – film aktorsko-animowany; scen. Jan Lenica; zdj. J. Vigne; oprac. muz. H. Gruel; wyk. S. Hayward, M. Alanen, M. Valiv; prod. Les Armorial Films, Francja
4 Mouches de velours Gris – zwiastun filmowy
Cesar et Rosalie – zwiastun do filmu w reż. Claude Sautet.

1973 czołówka do filmu *Petit Poucet.*

1974 *Landscape/Krajobraz*, scen. Jan Lenica; zdj. James Shook; muz. Garby Leon; prod. Film Study Center, Harvard University, USA

1975 *Ubu Roi/Ubu król* – średniometrażowy film telewizyjny; ekranizacja sztuki Alfreda Jarry; muz. Wilhelm Killmayer; prod. ZDF – Lux Film, Monachium, RFN;
czołówka do audycji telewizji zachodnioniemieckiej ZDF *Das kleine Fernsehspiel*

1979 *Ubu et la grande gidouille/Ubu i wielki bandzioch* – pełnometrażowy film animowany; według sztuki Alfreda Jarry; zdj. Magic Film; muz. Jean-Claude Degucant; prod. Les Films Armorial, Paris – Francja

1982 *10 x telewizja*, teksty: Elisabeth Guggenberger i Helmut Voitl; dźw. Klaus Kovarik; zdj. Televisfilm Wien; prod. ORF Wien – Austria

1997 10-sekundowy film z serii *Absolut Vodka*

Inne nagrody: 1966 – Nagroda im. Maxa Ernsta za całokształt twórczości filmowej; I Nagroda za plakat do *Woyzecka* na Międzynarodowym Biennale Plakatu w Warszawie
1980 – Nagroda miasta Essen w RFN za plakaty
1983 – Nagroda im. Jules'a Chereta za plakat w Annecy
1987 – Nagroda Fundacji Alfreda Jurzykowskiego (USA)
„Premio Grafico" na Wystawie Ilustratorów w Bolonii za książkę dla dzieci *Der bunte Vogel* (Bohem Press w Szwajcarii)

Walerian Borowczyk (ur. 1923)

Ukończył krakowską ASP. Początkowo realizował filmy animowane wspólnie z Janem Lenicą. W 1966 r. zrealizował swój pierwszy krótkometrażowy film fabularny, *Rozalię*. Mieszka we Francji. Tam też zrealizował wiele filmów fabularnych. Po 20 latach nieobecności w Polsce nakręcił w kraju *Dzieje grzechu* (1975 r.) wg Żeromskiego.

Kino nie jest sztuką zespołową

Rozmawiają: Michel Delahaye, Sylvie Pierre
z red. „Chahiers du Cinéma" i Jacques Rivette

Jacques Rivette: *Zacznę od pytania zupełnie banalnego: czy nadal zamierza pan realizować na przemian filmy animowane i aktorskie, czy raczej wolałby pan wybrać jeden z tych dwóch kierunków?*

Walerian Borowczyk: Nigdy o tym nie myślę: nawet realizując filmy animowane nie zapominam o filmach aktorskich. Są dla mnie tym samym; dziwi mnie zawsze takie rozróżnienie, choć zaczynam się już do niego przyzwyczajać. Jest to zły obyczaj, konwencja. Przydałby się jakiś pozbawiony uprzedzeń historyk, żeby zbadać, gdzie, kiedy i skąd się wzięła owa klasyfikacja, podział oparty na kryterium techniki. Musieli go wymyślić jacyś muzealnicy. Rzeźba, malarstwo, kino. A w dziedzinie rzeźby: terakota, marmur, wypukłorzeźba, płaskorzeźba... Coraz większa specjalizacja, we wszystkich dziedzinach. Oczywiście, istnieje tyle rozmaitych technik, ale w punkcie wyjścia mamy do czynienia z jednym tylko zagadnieniem. Z pewnością przygotowanie filmu fabularnego wymaga o wiele więcej czasu, jesteśmy zależni wówczas od wielu osób, które trzeba do niego przekonać. Musimy więc zacząć o nim myśleć dużo wcześniej i owego pierwszego pomysłu nie da się zrealizować natychmiast. Trzeba zająć się finansami, sprawami nie mającymi nic wspólnego z twórczością.

J.R.: *Nie można też robić szkiców.*

– Są jeszcze przeszkody administracyjne, pozwolenia na zdjęcia. Wszystko to się zaczęło, gdy rozwinięto na dużą skalę produkcję taśmy filmowej. To nie zdjęcia filmowe są przemysłem, ale taśma. Mamy dowody, że do nakręcenia filmu wystarczą małe ekipy, dziesięcioosobowe, pięcioosobowe. To produkcja taśmy stwarza problemy.

J.R.: *Wracając do sprawy: z punktu widzenia twórcy filmów aktorskich – zdjęciom do filmów animowanych, bez względu na zastosowaną w nich technikę – rysunek, animowane obiekty – muszą towarzyszyć odmienne uczucia.*

– Choć tworzywo jest inne, trudność pozostaje ta sama. Nie widzę różnicy, ponieważ nie traktuję filmu fabularnego jako dzieła stworzonego kolektywnie. Wbrew temu, co się mówi, kino nie jest sztuką zespołową. Oczywiście, trzeba zapanować nad większą liczbą ludzi. W każdym razie pracując z istotami żywymi, potrzeba szczególnego rodzaju przebiegłości, i nie mówię wyłącznie o operatorze, technikach, ale o wszystkich, o producencie, księgowym etc. Trzeba mieć talent. Trzeba znaleźć jakąś metodę uzyskiwania na taśmie filmowej ostatecznego efektu, tego samego, który w filmach animowanych osiągamy w prostszy sposób. Nie ma reguły i w istocie nie ma różnicy.

Mogę wziąć kawałek papieru, kamerę i zamknąć się nie utrzymując z nikim kontaktu. Można też zrobić film z jednym tylko aktorem, samemu zagrać przed kamerą. Kino to łamanie konwencji, to pogodzenie się z konwencjami po to, by je łamać.

J.R.: *Mówi pan, że stara się osiągnąć na taśmie określony efekt; czy wie pan z góry, czym skończy się film, czy też przeciwnie, trwająca już praca nad nim ma ciągle jeszcze charakter odkrywczy?*

– To bardzo ważne pytanie. Można powiedzieć, że wiem. Natychmiast sobie go wyobrażam. Najpierw pojawia się pomysł, zapisany w kilku zdaniach. A potem jest jak z kulą śniegową, na szczycie góry jeszcze małą. Problemem jest wybór kierunku, w jakim ma się stoczyć, i szybkość. Potem ona rośnie, rośnie, żłobi głęboki ślad, być może większy, niż się spodziewałem, w czym oczywiście tkwi ryzyko: nie znam terenu. Należy jedynie przewidzieć wielki, nieprzewidywalny wypadek, nieprzewidywalną katastrofę oraz sposób, jak na nią zareagować.

Gdy formuję moją małą kulę, nie mam żadnych wątpliwości. Potem podchodzimy do tej wielkiej masy śniegu i dalej w niej rzeźbimy: to jest montaż. Przewiduję dużo katastrof, jestem bardzo czujny. I sądzę, że wszyscy w końcu filmowcy tak pracują, kładąc większy lub mniejszy nacisk na jeden z etapów pracy.

Nie mówię tu o filmach prefabrykowanych, które rzeczywiście są tworzone w zespole, z kimś stojącym na jego czele, kto nad wszystkim panuje, prawdopodobnie scenarzystą. Ale w *Théâtre de Monsieur et Madame Kabal* na przykład, wszystkie ruchy, całe życie zostało tchnięte podczas realizacji: jeden ruch wskazuje na inny, dana scena wyznacza inną. Można to porównać z filmem lalkowym. Nie mam tu na myśli lalek... (nie chcę wymieniać nazwiska Trnka), nie mówię o kukiełkach, lecz o aktorach, którzy mogą być jak lalki. Wtedy fazy danego ruchu nigdy nie są ustalone z góry. W klasycznym rysunku animowanym wszystko ma się na raz przed oczyma. Ale z lalkami, nawet lalkami-aktorami, trzeba przewidzieć, że jeśli robimy ruch chociażby trochę inny, niż było to przewidziane, nie możemy już się cofnąć. Możemy jedynie błędy zintegrować i z nich skorzystać. *Kabal* był robiony trochę w taki sposób. Film lalkowy czy film z żywymi postaciami to w końcu to samo. Widz nie jest tego świadomy i nie ma to dla niego znaczenia, dla autora jednak *Kabal* był raczej filmem aktorskim.

J.R.: *To znaczy, że pan i pani Kabal byli tak samo realni jak aktorzy, że starali się zagrać w określony sposób?*

– Tak, nie było nawet możliwości, by postąpić sprzecznie z ich naturą. To oni wybierali pierwsze ruchy, nawet zasady techniczne, oni określali swoje charaktery. Później pozostawało jedynie pilnować spoistości, unikając tylko złego smaku, wulgarności. Bo za pomocą tego samego gestu można oczywiście uczynić też coś odrażającego. Jest to sprawa nadzoru. Spoistość jest z pewnością oszustwem: każdy jest zły i dobry. W kinie zwykliśmy kłamać, przesadzać. Dlatego nie widzę różnicy między filmem animowanym a filmem aktorskim. Różnica dotyczy tworzywa, a nie sposobu jego użycia.

J.R.: *Nie widzi pan różnicy między panem Kabal a Pierre'em Brasseurem? Takie same stosunki łączyły pana z każdym z nich?*

– Tak, wiedziałem, czego mogę od każdego z nich wymagać. Są to jednak zupełnie przeciwne osobowości.

J.R.: *Właśnie, to uderzające, że tacy aktorzy jak Brasseur i Dary są w „Goto" zupełnie inni niż dotychczas, odnosimy wrażenie, że widzimy ich po raz pierwszy.*

– Uważam, że aktorzy ci mają wielki talent, dla mnie jednak są jak wycięty papier, który może zagrać wszystko. Istnieje zresztą ogromna różnica między jed-

nym wielkim aktorem a innym wielkim aktorem. Jednych trzeba temperować, zdecydowanie zabraniać robienia czegokolwiek, innym należy dać całkowitą swobodę.

J.R.: *Nie myślał pan o Brasseurze?*

– O tym myślałem, mówiąc o papierze. Z tego samego papieru można wykonać najprzeróżniejsze rzeczy. Nie należy na przykład twierdzić, że jedno laboratorium jest lepsze od drugiego. Nawet na papierze, który nasiąka, da się bardzo dobrze pisać i nie tylko pisać, ale również rysować. Powinno się wykorzystywać wady materii, a nawet wady laboratorium. Jeśli na przykład jest pan skazany na śmierć, ale przychodzą do celi i mówią: „Ma pan jedną szansę: w trzy godziny musi pan wykonać swój autoportret". Nie dostaje pan niczego. Jestem pewien, że z braku czegoś lepszego, bez ołówka, wykona pan autoportret za pomocą kawy, krwi. Myślę, że potrzeba jest matką wynalazków. Korzystałem z tej maksymy nieustannie przy zdjęciach i przy wszystkim, co robiłem.

Cahiers.: *Mówił pan przed chwilą o działaniu mechanizmu (d'installation) i o pracy. Niemal wszystkie pańskie filmy można by w ten sposób zdefiniować: ustawianie, łączenie w grupy ludzi lub przedmiotów, albo jedno i drugie...*

– Tak, to rodzaj wystawy. Na początku jest zbiór elementów, które odegrają potem jakąś rolę w różnych układach.

C.: *Wszystko, co zobaczymy później, dane jest na początku filmu. Na przykład w „Les Jeux des anges". Istnieje zasada wyjściowa i cały ciąg dalszy jest efektem wprawienia jej w ruch. Jednocześnie historia, którą pan opowiada, również dotyczy sposobu, w jaki owo urządzenie pracuje, zmienia się, ewoluuje w stosunku do zasady wyjściowej.*

– W każdym razie bardzo lubię mechanizmy (mécanismes), zegary, zegarki, mechanizmy w ogóle, wymyślone po to, by poruszać się wedle woli wynalazcy. Nie lubię używać słowa „schemat"; wolę „mechanizm". Istnieją przecież w mechanizmach sekrety; nigdy nie wiadomo, co się może przydarzyć jakiejś mechanice, może się kręcić, kręcić i raptem wydać z siebie ku-ku, ku-ku! Nie sposób do końca przewidzieć, jak się zachowa. Nie wiem, czy naprawdę odpowiedziałem na pańskie pytanie, ponieważ dla mnie wszystko jest jasne, a zarazem nie wiem nic. W każdym razie, te niespodzianki, o których mówię, to dla mnie cały sekret kina. Sztuka, która się toczy w czasie, która od czasu jest zależna, jak mechanika. To nieustająca gra z czasem.

Klasyczna formuła kompozycji dramatu polega na przykład na zachowaniu tajemnicy na koniec; można jednak tę formułę zmienić i gra z czasem stanie się bardziej interesująca. W *Gavotte* widz jest przygotowywany na niespodziankę, a w końcu niespodzianki nie ma. Brak niespodzianki również jest niespodzianką.

J.R.: *Pana filmom towarzyszy raczej uczucie, że rozwiązanie jest na początku: zaczynamy od rozwiązania, potem jest ono kwestionowane, a koniec filmu to całkowity jego brak. Spostrzegamy powoli, że pomyliliśmy się zupełnie, wierząc na początku, iż zaczynamy od czegoś całkiem prostego. W tym sensie najbardziej uderzający z pana filmów jest oczywiście „Kabal".*

– Myślę, że to się wiąże z metodą pracy, której film jest dokładnym śladem. Mówię o pracy w znaczeniu kreacji. Ja sam zawsze przygotowywałem sobie niespodzianki. Przy *Renaissance* na przykład psułem obiekty. Nie mogłem więc przewidzieć, w jaki sposób jakiś kawałek popęka, co wymuszało stan gotowości na

niespodzianki, na możliwość wykorzystania przypadku. To także była dla mnie przygoda, a przecież koniec nakręciłem na początku.

J.R.: *A zatem właśnie początek jest rozwiązaniem, koniec zaś stawianiem pytań. Jest coś takiego nawet w tych filmach, które nakręcił pan „poprawnie".*

J.R.: *Czy zechciałby pan opowiedzieć o swoich pierwszych filmach? Który z nich był rzeczywiście pierwszy? „Dom"?*

– To mój trzeci film, kręcony na 35 mm, normalnie sfinansowany. Pierwszy to *Był sobie raz*, drugi – *Odwzajemnione uczucia*. Ale już przedtem zrobiłem kilka filmów. Pierwsze, nakręcone na 8 i 16 mm, nie były filmami animowanymi, pokazywały rzeczywistość. Nie chcę mówić, że uczęszczałem do filmoteki od ósmego roku życia, że pierwszą kamerę otrzymałem w wieku 5 lat, bo to nieprawda. Kiedy pierwszy raz byłem w kinie z moim wujem, nie widziałem niczego poza wielkimi fotelami.

J.R.: *Gdzie pan mieszkał?*

– Mieszkałem w wielu miastach. W tamtych czasach był to Poznań. Później Kraków i Warszawa. Kręciłem moje pierwsze filmy na 8 mm. Ponieważ kochałem mechanizmy, kupiłem potem kamerę 16 mm, studiując jeszcze na Akademii Sztuk Pięknych. Ale była to dla mnie tylko zabawka i szybko odłożyłem ją na bok. Nie była wtedy dla mnie aż tak ważna.

J.R.: *Malarstwo było ważniejsze?*

– Tak, nie potrafiłem wówczas docenić możliwości owej nowej techniki.

J.R.: *Co spowodowało, że zmienił pan zdanie?*

– Lubiłem kino jako rozrywkę. Bardzo mnie bawiło. Sam robiłem projekcje przezroczy. Miałem w Warszawie dużą, okrągłą pracownię. Rzucałem obrazy na powieszony pośrodku przezroczysty ekran. Malowałem małe obrazki bezpośrednio na błonie formatu fotograficznego i wyświetlałem je dla przyjaciół. Efekt był niesamowity: byliśmy u siebie, ale coś – jakby widmo – pojawiało się w środku pomieszczenia. Było to zjawisko całkowicie nierealne. Potem wykonałem kilka filmów na 16 mm. Jeden z nich w pracowni Fernanda Légera w Gif-sur-Yvette, w rok po jego śmierci. Bardzo lubiłem Fernanda Légera jako malarza, ale nie przyjechałem tam specjalnie po to, żeby zrobić film. Miałem ową kamerę 16 mm i kręciłem. Zwiedzałem Francję, jako malarz. Tak też trafiłem do jego pracowni i skorzystałem z okazji. W pracowni oczywiście wszystko było statyczne: poruszał się tylko czarny kot, którego też sfilmowałem. Mimo wszystko starałem się, by był to jednak film.

Także w Paryżu zrealizowałem dwudziestominutowy dokument, który nazwałem *Żywymi fotografiami*, ponieważ był to film zawierający nie powiązane ze sobą ujęcia, z których każde miało swoją własną historię, własną dramaturgię. Był to album animowanych zdjęć. Mój naprawdę pierwszy film to *Był sobie raz*. Wpadłem wówczas jednocześnie na trzy pomysły. Najpierw wymyśliłem *Dom*, film składający się z trzech bardzo krótkich sekwencji oddzielonych twarzą kobiety-świadka. Film skomponowany jak zbiór wierszy. W *Odwzajemnionych uczuciach* miałem ochotę przenieść na ekran obrazy pewnego niedzielnego malarza. Trzeci pomysł, historię dla dzieci i dorosłych, opowiedzianą za pomocą wycinanki, zrealizowałem jako pierwszy – to właśnie *Był sobie raz*.

Właściwie nie wiem, dlaczego robię filmy. Jakiś powód istnieje, ale nie potrafię nic o nim powiedzieć. Tkwi on w rękach. Przede wszystkim chcę bardzo dobrze

wykonać robotę, zadbać o szczegóły. Precyzja. Staram się przerabiać, poprawiać, dążę do doskonałości. Prawdopodobnie właśnie to mnie napędza.

J.R.: *Chcielibyśmy porozmawiać o dźwięku w pana filmach. Gdy ponownie oglądałem „Rosalie", uderzyło mnie, że przy każdej przebitce „oddech" był ucinany, że przez cały czas zachowywał pan owe wejścia i zejścia „oddechu".*

– Podobało się to panu?

J.R.: *Ogromnie. Ale dla montażystów jest to rzecz przerażająca. Zawsze o to walczyłem i za każdym razem wyprowadzali mnie w pole. Podziwiam pana, że był pan od nich silniejszy. Te wejścia i zejścia oddechu są tak piękne, jak to bywało w filmach lat 30., a czego dzisiaj w filmach już nie ma, dźwięk jest taki wygładzony, płaski.*

– To, co pan mówi, bardzo mnie cieszy, gdyż jeden z pierwszych widzów mojego filmu stwierdził: *Świetnie... ale coś mi tu przeszkadza, owe dziury w dźwięku..., sprawiają wrażenie braku, czegoś mechanicznego...* Ależ po to właśnie ten film zrobiłem, właśnie dla owych dziur. Nie przekonałem go jednak. Chciałem grać owymi brakami technicznymi. Dziura to także jakieś tworzywo.

J.R.: *To jak obraz, na którym pozostawimy nie zamalowane płótno.*

– I nic innego nie zdoła wywołać tego samego wrażenia. Najtrudniej znaleźć ludzi, którzy by cię zrozumieli. Dobranie ekipy zdjęciowej jest bardzo ważne, ale najtrudniejsze. Ludzi, którzy rozumieją, gdy do nich mówisz. Albo trafiamy na czystych techników, zupełnie ślepych. Albo doradza ci technik „artysta", opowiadający o pastelowych kolorach, o tym, co przyjemne, a co nieprzyjemne. Poziom barwy ustawia zawsze dla *ciała ludzkiego* i mówi, że *drzewa nie przejdą, bo niebo powinno być niebieskie, a jest czerwone.* Odpowiadam, że to taki efekt, co w tym ujęciu spotyka się ze zrozumieniem, ale w następnym znów zaczynają się wszystkie kłopoty. Spełniają w końcu naszą wolę, ale ile przy tym tracimy czasu.

J.R.: *Albo robią to bez przekonania i psują mimo wszystko, gdy za plecami starają się rzecz „poprawić". Już po fakcie spostrzegamy, że daliśmy się oszukać. Najzabawniejsze jest to, że w końcu technicy mają ten sam punkt widzenia co producenci i dystrybutorzy: dla nich jakość oznacza gładkość.*

– Są bardzo niebezpieczni, ponieważ uważają się za przedstawicieli publiczności, zwykłego widza. Zwykły zaś widz, czyli masowy – przyjmijmy, że poziom kulturalny jest dzisiaj tak wysoki, iż publiczność nabrała świadomości – rozwija się. Tymczasem technicy, o których mówimy, pozostają ciągle na tym samym poziomie – nie wiem gdzie i kiedy wyznaczonym – najgorszego, drobnomieszczańskiego gustu. Niewątpliwie gust ten pojawił się w chwili, gdy znaczenia nabrały laboratoria i gdy zabrakło takich ludzi jak Méliès, którzy sami podejmują decyzje na wszystkich etapach tworzenia filmu, w chwili, gdy zaczęto ufać specjalistom. Kamera, dźwięk, kadrowanie, reżyser, którego zadaniem stało się kierowanie aktorami. Pan z teatru, który nie musi nawet patrzeć w kamerę. I teraz wszystko się zatrzymało: technik przekazuje młodym chwałę swojego zawodu, ale ciągle w tym samym guście.

Publiczność idąca do kina nie wie jednak, czy ogląda 16 mm, czy coś innego: chce nowości, choć nie wie jakich – czeka na to, co jej damy. Mierny zaś gust utrwalają specjaliści, hamujący postęp w odbiorze filmów. Jeśli na przykład, jak z tą historią dziur w dźwięku, nie spełni pan swego zamierzenia, widz nie będzie świadomy, co stracił. Ale pan to wie, zna pan ten szczegół, który mógł widzowi dać

dużo więcej, dostarczyć bogatszych wrażeń. Ale przecież wszystko to wiemy, po co się powtarzać!

J.R.: *Nie, wprost przeciwnie, sądzę, że nigdy nie można przestać tego powtarzać, ponieważ nawet tzw. miłośnicy kina, „kinofani"...*

– Kinofani (cinéphiles)?

J.R.: *Tak, to straszne słowo...*

– Klub filmowy? Kształcenie znawców kina?

J.R.: *Tak, to właśnie im trzeba tego typu rzeczy do znudzenia powtarzać, ponieważ to oni wierzą, tak jak technicy, jak producenci, że wtedy jest pięknie, kiedy wszystko jest bardzo gładkie, ulizane, odpowiednie.*

– To brak zaufania wobec twórców.

C.: *Wszystkie pana filmy sprawiają wrażenie, jakby w czerni i bieli poszukiwał pan szczególnego zabarwienia taśmy. Czy nie jest to nawiązanie do dawnej epoki kina, ta zabarwiona błona albo ortochromatyczna?*

– Istotnie, dużo uwagi poświęcam oświetleniu. Staram się ukryć źródła światła, świadomie próbuję znieść podział na dzień i noc, nie chcę by się domyślano, gdzie są okna. Nie lubię też – z wyjątkiem szczególnych sytuacji, gdy odgrywa to główną rolę – budować emocji za pomocą stref cienia. Mówi się, że to właśnie jest kino: cień i światło. Ale ja nie lubię fotografii w stylu „Foto-Rembrandt". Jest to styl prowincjonalnych fotografów. Światłocień pierwszej komunii, pozbawiony jednak jakiegoś podstawowego uroku. Wiele filmów tak właśnie się oświetla. Pewnie można tak to robić, nie ma reguł, ale to jednak łatwizna – dramaturgia światła ze wszystkich podręczników IDHEC-u i wszelkich szkół. W podręczniku oświetlenia bez przerwy mówi się o zdjęciach pod światło albo intensywności dramatycznej. Podaje się przykłady: takie oświetlenie – takie wrażenie. Jak z kolorami: żółty oznacza zazdrość, czarny żałobę, zielony nadzieję. W ten sposób wszystkie rady dotyczące oświetlenia, skatalogowane i przyswojone przez młodych realizatorów, przez operatorów, są w nieskończoność powtarzane, bo to takie łatwe mieć jakąś receptę. Stosujemy w kinie wzorce zaczerpnięte z historii malarstwa, najczęściej też źle zinterpretowane. Ale kino to nie malarstwo: obraz, ale nie malarski. Wierzę, że należy odrzucić wszystkie elementy odnoszące się do malarstwa. Można mówić o barwach tkanin, materiałów, ale to nie ma nic wspólnego z malarstwem, to rzeczywistość. Żeby ją uwydatnić, nie trzeba się odwoływać do teatru cieni.

J.R.: *Dla pana tworzywo jest ważniejsze niż technika oświetlenia.*

– Tak. To znaczy, że trzeba po prostu usuwać wszystko, co przeszkadza, wszystko, co zasłania. Jeśli się oświetli z jednej bądź z drugiej strony, narzuca się porównanie z rzeźbą: rzeźbimy światłem! A więc jakiś operator-realizator woli być rzeźbiarzem, inny zaś malarzem. Nie ma zakazu malowania światłem, jak Rembrandt. Ale nie oświetlenie jest najważniejsze u Rembrandta. A jeśli jest najważniejsze, to tylko dla Rembrandta, a nie dla wszystkich.

C.: *A sam kolor taśmy?*

– Przy *Goto* miałem początkowo pomysł, by wydobyć kolor sepii, ale po próbach zrezygnowałem i wykonałem kopię czarno-białą.

C.: *A w „Dyptyku"?*

– *Dyptyk* był czarno-biały, sporządzony na kolorowej taśmie dla pierwszej części filmu.

J.R.: *Powiększenie z 16 mm, sporządzone na kolorowej taśmie?*

Zabawy aniołów

– Oczywiście, czerń jest głębsza.

C.: *Właśnie, czy mógłby pan opowiedzieć o kilku kolorowych ujęciach w „Goto"? Poza końcowym wszystkie są niezmiernie krótkie i ma się wrażenie, że pokazują obiekty z marzenia sennego, wręcz fetysze: buty, kapelusz z piórem, kobiece ubrania.*

J.R.: *Ale także mięso, które nie jest fetyszem.*

C.: *Co w każdym razie znaczą dla pana te barwne ujęcia?*

– Chciałem podkreślić fakt, że w życiu nie widzimy koloru – poza sytuacjami, w których na nim właśnie skupimy uwagę. Dla mnie kolor uzyskany mechanicznie jest jednostajny. Chciałem więc powiedzieć widzowi: „nie zapominaj, że przedmioty są jednak kolorowe". I dla tych barwnych ujęć wybrałem przedmioty najsilniej poruszające wyobraźnię, na przykład krew, a ponieważ są bardzo krótkie, naprawdę nie sposób szczegółowo im się przypatrywać, można je tylko zarejestrować. Nawet jeśli potem zapomnimy o nich, pozostanie wrażenie koloru, tak jak w filmach reklamowych, gdzie umieszcza się kilka obrazów na granicy progu postrzegania. To trochę ta sama metoda.

C.: *Czy myśli pan, że jeśli film jest w całości kolorowy, poszczególne ujęcia słabiej oddziałują na wyobraźnię?*

– Przy obecnym stanie techniki nie można zapanować nad barwą całego ekranu, tak jak robi to malarz. W tym przypadku porównanie z malarstwem jest bardziej użyteczne.

Nie można położyć szczególnego odcienia w jednym miejscu, ponieważ wzmacniając tu jakiś kolor, jednocześnie sprawiasz, że zmieniają się drzewa i krajobraz. Nie można swobodnie bawić się samą powierzchnią. Jesteśmy skrępowani. Wolę więc, żeby wszystko było w czerni i w bieli. To także konwencja, ale wtedy nie ma już mowy o kolorze. I można swobodnie rozgrywać szarości i czernie.

Dom

C.: *Znany jest sposób polegający na malowaniu niektórych obiektów przed ujęciem.*

– Tak, to wspaniałe. Pod warunkiem że możemy udoskonalić metodę Méliès a. To on wszystko wymyślił, tyle że pracował metodą chałupniczą. Dałoby się jeszcze ją wykorzystać, ale jest zbyt droga.

C.: *Nie mówiliśmy o malowaniu taśmy, ale o malowaniu krajobrazu.*

– Ach! Tego to ja nie znoszę. To nie kino, to sfilmowany teatr. Zbudowana dekoracja, którą potem filmujemy. Antonioni tak pracował: postawić czerwony mur jako tło scen miłosnych, ponieważ uważa się, że czerwień jest podniecająca. Banalna symbolika kolorów.

J.R.: *A czy widział pan film Lepoujade'a „Le Socrate"?*

– Tak, i bardzo go lubię.

J.R.: *A jest w nim właśnie wiele malowanych dekoracji.*

– Tak, jednak w jego filmie jest to do przyjęcia, bo jest arbitralne.

J.R.: *Bo nie ma związku ze skojarzeniami psychologicznymi.*

– Właśnie tak. Antonioni, ponieważ zrobił kolorowy film, pokazuje w nim malarza wykonującego ścienne malowidło! Oczywiście... Ale to bardzo naiwne. Ja marzę o kamerze, którą można by, spoglądając w wizjer, malować kolejne fragmenty, żeby ta czy inna postać zabarwiła się zgodnie z moim życzeniem. Swobodnie kształtować płaszczyznę ekranu, jak malarz, przesadzać z kolorem bądź go zniekształcić w wybranym miejscu, bez zmieniania czegokolwiek w scenografii. Wszystko określać za pomocą samej kamery. Takich możliwości nigdy zapewne mieć nie będziemy. I mimo wszystko nie należy naśladować malarza. Jeśli zaś chodzi o malowanie na taśmie, o czym była przed chwilą mowa, to jest ono wykonalne, ale musi odpowiadać bardzo spójnym wymaganiom, jak u Méliès a właśnie. Nie zawsze mogę mechanicznie dodawać kolory, gdy film jest już ukończony. W każdym razie, czekając na udoskonalenie techniki barwnej, barwny film preparuję.

J.R.: *Uznając barwę za składnik rzeczywistości, czy raczej za coś, co ma pan ochotę przekształcić?*

– Normalnie. Ważne jest zaprowadzenie porządku. Uporządkowanie ujęć, wybór motywów, a także idei, dla których kolor jest niezbędny. Na przykład w filmie *Beckett* nie kolor jest najważniejszy. Film ten ma ogromnie dużo dialogów, pytamy zatem, dlaczego jest kolorowy. Nic by się nie zmieniło, gdyby mówiące postacie były czarno-białe albo gdybyśmy zamknęli oczy.

J.R.: *Nawet, gdybyśmy opuścili salę.*

– Tak byłoby nawet lepiej.

C.: *Czy nakręciłby pan film fabularny, aktorski, którego akcja działaby się w naszych czasach? Bez dystansu?*

– To dla mnie pomysł odpychający, nie wiem dlaczego... Nie lubię akcji dziejącej się współcześnie. Bardzo lubię bowiem filmy dokumentalne, kroniki filmowe. Jakiekolwiek poruszające zdjęcie informujące mnie o jakimś aktualnym wydarzeniu albo film dokumentalny opisujący coś, czego nie znam, gazety, anegdoty, uwielbiam to wszystko. Jednakże interpretacja tych rzeczywistych faktów za pomocą fikcji, wymyślonego utworu, wydaje mi się całkiem bezużyteczna. Wystarczająco dużo wiadomości o współczesnym człowieku czerpię bowiem z samego siebie, dostarcza mi ich dziennikarstwo i wolę to od informacji tworzonych przez artystę. Uważam, że wystarczającym świadectwem jest jakikolwiek temat dotyczący współczesnego, żyjącego dzisiaj człowieka. Nie można bronić się przed współczesnością. Nie lubię współczesnych tematów, ponieważ chcę uniknąć błędów. Sądzę, że każdy poeta, nawet współczesny, istnieje całkowicie poza czasem, a zarazem żyje w dniu dzisiejszym. Nie wierzę w protesty przeciw wojnie wietnamskiej wyrażane w wierszach. Nie jest to dla mnie prawdziwy protest. Pojechać do Wietnamu i nakręcić film pokazujący odwagę walczących narodów – oto rola dziennikarzy. Poza tym, nie lubię dokumentów, w których zbyt daleko posunięty jest montaż. Niebezpieczny, choć mniej, jest już wybór tego, co filmujemy. Bardzo lubię kroniki filmowe, o ile stanowią surowy dokument, pozbawiony osądów. Nie przekonują mnie jednak ludzie, którzy jadą filmować wydarzenia w Wietnamie albo w Paryżu, a potem robią artystyczny montaż, dokonują interpretacji. Jest to bowiem zbyt łatwy sposób przekonywania. Widziałem filmy, które na ten sam temat zrobili Niemcy i Rosjanie, wszystkie równie przekonujące. Nie wykluczam tego, że zrobię film, którego akcja toczy się dzisiaj, ale...

C.: *Czy odczuwa pan pokrewieństwo – nam się wydaje, że tak – ze swoistym polskim duchem. W polskiej literaturze, w teatrze czy też w malarstwie?*

– Przysięgam, że niczego podobnego nie odczuwam. Zgodzę się jednak, jeśli macie na myśli bardzo dobrą literaturę!

C.: *Jest u Polaków, których znamy, swoista radość w pesymizmie i swoisty pesymizm w euforii. Myślimy, że u pana także.*

– Ale to państwo możecie odkrywać. Nie jestem w stanie sam tego osądzać ani robić podobnych porównań. Jestem Polakiem, ale nie znam zbyt wielu dzieł literackich, malarskich, czy też polskiego kina. Moje życie było zbyt krótkie i nie starałem się, by w szczególny sposób poznać akurat to, co polskie. Moja znajomość jest bardzo przybliżona.

C.: *Tak jak i nasza zresztą.*

– Tak, wszystko znamy w sposób bardzo przybliżony. Jeżeli coś lubię, nie obchodzi mnie, czy jest polskie czy nie. Ilościowo rzecz biorąc, lepiej znam sztukę fran-

cuską niż polską. Bardzo lubię folklor, każdy. Bardzo lubię odkrywać dzieła sztuki. Z pewnością miało to na mnie wpływ.

C.: *Co pan lubi w kinie, najogólniej rzecz biorąc?*

– Jeśli coś oglądam, to przez przypadek, a nie po wielkim namyśle albo w wyniku wyboru. Mówię sobie: mam ochotę zobaczyć jakiś film. Może to być nawet bardzo zły film, nie żałuję tego później. Nie robię selekcji, nie czynię wysiłków żeby poznać wszystko, obejrzeć wszystko. Jeśli coś lubię, to niezmiennie rzeczy staromodne, przebrzmiałe, w każdym razie dawne. Gdyby ktoś obudził mnie w nocy i zapytał: jakie kino lubisz? – wymieniłbym Chaplina i Keatona. Może się to wydawać banalne, ale wracamy wciąż do tego samego. A w konsekwencji... Chcę powiedzieć, że bardzo lubię filmy rozrywkowe. Na jakim poziomie? To inna sprawa. Nie lubię rzeczy nudnych. Pytanie, co to takiego nuda. Nie wiem, ale pojęcie nudy jest w zasadzie takie samo dla każdego.

Spośród ostatnich filmów bardzo podobał mi się *Bal wampirów*. Nie dlatego bynajmniej, że jest polski. Wydaje mi się, że jestem dość wymagający. Bardzo podobał mi się film *Pięści w kieszeni* Bellocchia, filmy Pasoliniego – poezja i sama ścisłość. Lubię też niektóre filmy włoskiego neorealizmu.

C.: *Czy lubi pan ogólnie to, co robi Godard?*

W.B. (kładąc rękę na mikrofon): – Niespecjalnie. (Zdejmując dłoń): – Trudno mi sobie wyobrazić, jak można robić tyle filmów, w takiej liczbie. Nie pojmuję, jak Godard potrafi tak szybko i bezpośrednio odpowiadać na bieżące problemy. Jest on dla mnie, i może takie jest jego zamierzenie, bardziej dziennikarzem niż artystą.

C.: *Mówi pan o nim „dziennikarz", ponieważ zdaje się panu czymś nadzwyczajnym, że można przetrawiać teraźniejszość z taką prędkością. To, co się dla pana liczy, to dystans?*

– Byłoby to uogólnienie. Mogę sobie wyobrazić coś innego. *Pięści w kieszeni* to film całkowicie współczesny, *Złodzieje rowerów* także. Łatwo się wzruszam, lubię płakać i śmiać się. Nie śmieję się jednak ani nie płaczę, kiedy czytam gazetę albo statystyki. Podobał mi się pierwszy film Godarda *Do utraty tchu*. Bo była to rozrywka. Jeśli muszę myśleć, jeśli muszę liczyć, jeśli muszę wysłuchiwać cytatów albo jeśli pojawiają się bezpośrednie aluzje, to nie jest rozrywka, nie po to idę do kina. Chcę się śmiać, płakać, uczestniczyć.

Nie chciałbym w każdym razie nikomu narzucać mojego spojrzenia, bo przecież filmów nie robi się dla innych reżyserów. W każdym z nas jest podwójna osobowość: widza i twórcy. Jeśli natrafimy na kogoś, kto jest akurat w położeniu widza, to w porządku. Jeśli jednak jest to ktoś, kto sam właśnie kręci film i ma z nim kłopoty, nie będzie uprzejme pokazywanie mu własnego filmu. W takiej chwili jesteśmy egoistami.

C.: *Ależ interesuje nas właśnie pana egoizm. Sposób, w jaki reaguje pan na inne filmy, to również sposób, w jaki można pana określić.*

– Powiedz mi co lubisz, a powiem ci co jesteś wart – to jedyna formuła pozwalająca nam osądzać krytyków i członków jakiegoś jury w chwili ogłaszania nagród. Czy nie tak?

J.R.: *Powiedział pan przed chwilą, że idąc do kina, oczekuje pan przede wszystkim rozrywki. Jednak pana filmy – nie chcę powiedzieć, że nie ma w nich elementu rozrywki – nie to proponują widzowi. Na przykład „Kabał" – jak by pan*

chciał, żeby widz go odbierał? W filmie tym element rozrywki zostaje bardzo szybko zniesiony na rzecz czegoś innego.

– Słowo „rozrywka" w spektaklu filmowym rozumiem jako coś, co na nas d z i a ł a, co prowokuje nasze reakcje podczas trwania filmu, gdy nie ma czasu, by się zastanawiać. Choć po filmie rozrywka prowokuje refleksję. Istnieją jednak filmy zmuszające do zastanowienia natychmiast.

J.R.: *W takim razie „Kabal" jest filmem w pełni udanym. Oglądając go – szczególnie za pierwszym razem – wiemy rzeczywiście zaledwie to, co widzimy. Pamiętam, że wyszedłem zupełnie oszołomiony, nie wiedząc, czy było to dobre, czy nie. Bardzo długo jeszcze powracałem do niego myślą.*

– Należy się panu mój uścisk dłoni.

J.R.: *Nie wiedziałem, czym jest to, co ujrzałem. Niezmiernie polubiłem ten film, gdy zobaczyłem go ponownie, co nie było jednak dla mnie zaskoczeniem, bo nie przestawałem o nim myśleć. Należy on do tych filmów, które najsilniej działają po pewnym czasie. Kiedy oglądamy film po raz drugi, poznajemy pana i panią Kabal, stopniowo wchodzimy z nimi w tę zażyłość, jaką pan miał. Sądzę, że to właśnie czyni film tak trudnym dla widza: za pierwszym razem naprawdę nie wiemy, co myśleć.*

– W rzeczywistości nie jest to wcale trudne. Trzeba jedynie, by widz był uprzedzony.

J.R.: *Jest to film – i nie traktuję tego jako zarzutu – którego oglądanie za pierwszym razem nie sprawia przyjemności. Nie tylko dlatego, że wprawia on w zakłopotanie, ale również dlatego, że się nie wie... pozostaje się na zewnątrz. Poza krótką chwilą na początku, gdy stwarza pan pozory. Jest to film, który nie wywołuje śmiechu, raczej strach. Nie wierzę zatem, że realizując taki film, jak „Kabal", albo „Les Jeux des anges", czy nawet „Gavotte" lub „Goto", nie wierzę, że myślał pan o rozrywce, chyba że w takim właśnie sensie, o jakim przed chwilą pan mówił. Rzeczywiście, nie pozwala pan widzom na zastanowienie. Jeśli zastanawiamy się podczas oglądania pana filmów, to niczego już nie rozumiemy. Jedynym sposobem ich zobaczenia jest oglądanie.*

– Och, teraz mnie pan zmartwił: pragnąłbym, żeby cokolwiek jednak zrozumiano.

J.R.: *Chcę powiedzieć, że nie ma niczego niezrozumiałego; bardzo dobrze widać każdy szczegół. Tym, co umyka, jest powiązanie całości. Film odkrywa się stopniowo.*

– Jak w snach. Sny są bardzo realistyczne: rozumiemy wszystkie szczegóły, ale potem niczego nie można się uchwycić. Nie ma początku ani końca, nie widać, w jaki sposób jedna rzecz przechodzi w drugą, wszystko jednak opiera się na ludzkim doświadczeniu. Nie można powiedzieć, by ludzie z *Goto* różnili się od nas: jak my chodzą na nogach, normalnie mówią. Pojawia się jedynie jakieś zakłócenie.

C.: *Kiedy oglądałem początek „Goto", przypomniała mi się „Kolonia karna" Kafki. Przeczuwamy, że istnieje tu jakiś bardzo precyzyjny układ, rytuał, z którym związane są gesty. I to, że owa sprawiedliwość, opierająca się na nieznanych kryteriach, jest logiczna.*

– Książka ta zrobiła na mnie bardzo silne wrażenie. Myślałem nawet o sfilmowaniu jej. Jeszcze w Polsce napisałem scenariusz. Bardzo ją lubiłem. Ale myślę, że

nie Kafka pierwszy to wymyślił. On był nasiąknięty własnym doświadczeniem, sprawami, które go otaczały. Co ogólnie można sądzić o wszelkich urządzeniach technicznych, o wszelkich instytucjach? Że wszędzie są podobne, tak nieuniknione, iż nie potrafię wyobrazić sobie jakiegokolwiek świata, w którym nie byłoby sprawiedliwości, kary. Wszystko jest tak nierozłącznie powiązane, tak konieczne, wszystko tak ściśle się łączy. Kiedy kręciłem *Goto,* w ogóle już nie myślałem o Kafce. Jestem nim przesycony, jego świat jest mi bardzo bliski. Jeśli odkryli państwo pokrewieństwo pomiędzy *Goto* i tą nowelą, to nic dziwnego, bo takie jest samo życie. Jest to dla mnie pewien sposób, czy raczej – jedyny sposób patrzenia na życie. Wszystko prowadzi do tego, by wyliczyć na palcach jednej ręki składające się na nie elementy. Każdy element pozwala na tysiąc interpretacji, ale w końcu dochodzi się do dwóch spraw: życia i śmierci. W Kafce było z pewnością dużo gniewu. Przede wszystkim na biurokrację. Ale biurokracja jest konieczna, nie widzę innego rozwiązania. Jest to nieszczęście naszego życia. Możecie na przykład buntować się przeciw mundurom, niczego to jednak nie zmieni. Każdy z tych chłopców noszących długie włosy ma dowód osobisty, którego nie wyrzuca. I Stany Generalne kina, walczące przeciw różnym biurokracjom, Centrum Kina itd., podatki, komisje. Nie widzę raczej rozwiązania: jedną komisję zastępuje się inną. Jeśli trzeba sfinansować film, potrzebny jest ktoś, kto zapłaci, ktoś odpowiedzialny za kasę. Musi on wiedzieć, za co płaci. A jeśli nie jest w stanie sam tego ustalić, wtedy powołuje komisję.

C.: *Jest więc pan pesymistą?*

– Bynajmniej. Czy ja wyglądam na pesymistę? Powiem państwu: nie twierdzę, że nie należy walczyć. I poprawiać. Ale jeśli się mówi o doskonałej sprawiedliwości... nie istnieją filmy pesymistyczne, bowiem sztuka nigdy nie jest pesymistyczna. Wychodząc z tzw. pesymistycznego filmu jesteśmy zapewne poważni albo bardzo smutni, ale życie prędko wyda się bardziej pogodne. Mówimy sobie: „Ech, nie jest tak źle". Gdy tymczasem pokażą nam na ekranie różową lemoniadę, to dobrze, wspaniale, ale wychodząc spostrzegamy, że powietrze nie jest czyste i cuchnie spalinami, że w metrze jest tłok itd. Dopiero to jest dla mnie film pesymistyczny.

J.R.: *Zatem funkcją dzieła sztuki byłoby tymczasowe zniechęcanie ludzi, po to, by właśnie zniechęcenia uniknęli...*

– Mnie nie brakuje nadziei, ale jestem zbyt słaby, wszyscy jesteśmy zbyt słabi. Gdybym miał siłę, gdybym był dyktatorem, na samym początku zamknąłbym w Paryżu ruch samochodowy, rozwinąłbym przemysł rowerowy i zakazałbym wytwarzania wszystkich tych dymiących pojazdów. Ale później należałoby wstrzymać wszystkie doświadczenia, nie tylko nuklearne: nie warto szukać miejsca na Księżycu. Trzeba upraszczać, a nie rozwijać. Upraszczać rowery. By dojść do takiego stanu, w którym nawet rowery nie byłyby potrzebne i wszyscy chodziliby na piechotę. Jesteśmy skazani na postęp. Ja robię wszystko, żeby postęp zatrzymać.

Bardzo zajmujące jest czytanie krytycznych recenzji na temat znanych malarzy albo muzyków sprzed stu powiedzmy lat: ich dzieła miały już swoją wartość, tymczasem nie brakowało wrogów...

J.R.: *Tak, trzeba czekać, aż... Kiedy tworzymy dzieło, wiemy tylko, że jest to dzieło, nie mamy jednak pojęcia, czy ono przetrwa.*

– Ale największa sztuka polega na tym, by wiedzieć od razu.

J.R.: *Wierzy pan, że to możliwe?*

– Myślę, że tak. Trzeba się znaleźć na poziomie tych dzieł. Trzeba być tak samo twórcą jak sam twórca. Są tego przykłady. Nie zawsze da się zapisać słowami, ale gdyby można rejestrować emocje widzów, powstałaby ważna dokumentacja.

Podobnie rzecz się ma ze wszystkimi nieszczęściami wojny: śmierć jednego człowieka wystarczy, by je streścić. Pozostaje jednak nie zarejestrowana.

J.R.: *Jest coś, co mnie rzeczywiście intryguje, chciałbym więc panu postawić prawie to samo pytanie co przed chwilą: jak by pan chciał, żeby idealny widz oglądał „Goto"? Żeby się wzruszał, interesował, był zaintrygowany, nie wiedząc co myśleć, czy przeciwnie? Po co pan nakręcił ten film?*

– Chciałbym, żeby wierzył, żeby jego zainteresowanie rosło, wywoływane wydarzeniami na ekranie, natychmiast, w każdym momencie. Chciałbym, żeby wchodził w film jak ktoś, kto obserwuje przez dziurkę od klucza, kto nie rozumie wszystkiego, ale rozumie poszczególne fragmenty, które widzi. I żeby był naprawdę wzruszony, żeby było mu może żal zmarłej Glossii. Chciałbym go zmusić – nie jest to najlepsze słowo, to słowo dyktatora – aby się wzruszał.

J.R.: *Wszystko bez tłumaczeń, bez przypisów.*

– Właśnie tak. Ale oczywiście w określonym celu. Nic tu nie jest pozbawione uzasadnienia. W filmie powinno przetrwać to coś niezwykłego, o czym widz myślałby po wyjściu z kina. Co w trakcie filmu sprawiałoby, że zainteresowanie widza rośnie, rośnie, rośnie, i że jest on ciekaw, co się wydarzy w następnym ujęciu.

J.R.: *Takie właśnie wrażenie najsilniej wywołuje „Kabal".*

– Nie lubię rzeczy niepotrzebnych; wszystko musi zagrać. W życiu nie ma niepotrzebnych rzeczy: jeśli ktoś coś robi, to po coś. I jeśli nawet jakiś przedmiot znalazł się w scenografii przez przypadek, jestem niespokojny, zastanawiam się ciągle, jak go wykorzystać... ze swoistej litości. Kiedy widzę krzesło, mówię sobie – szkoda że ono nie gra, że nie bierze udziału.

J.R.: *Wiąże się to, jak sądzę, z faktem, że był pan malarzem. Także Picasso maluje pięćdziesiąt obrazów przedstawiających jedynie szklankę, butelkę... Albo Chaplin; cała ta tradycja wariacji malarskich.*

– To nie jest doświadczenie malarskie — to jest r e g u ł a malarstwa; w obrazie wszystkie niedostatki są najlepiej widoczne przy pierwszym spojrzeniu. Przede wszystkim zaś malarz – ponieważ naraz ogarnia wzrokiem całą powierzchnię swojego obrazu – widzi to, co jest niezbędne, odrzuca rzeczy niepotrzebne itd. według własnej logiki. Porównanie z malarstwem jest tu dozwolone, mimo że w filmie proces tworzenia jest wydłużony, składa się z wielu elementów pozaartystycznych i bardzo trudno zapanować nad całością.

Oprac. i tłum. WOJCIECH CHYŁA i WOJCIECH MICHERA

Pierwodruk w: „Cahiers du Cinéma", 1969, Février, No. 209.
© „Cahiers du Cinéma"

Sama oczywistość

PATRICE LECONTE

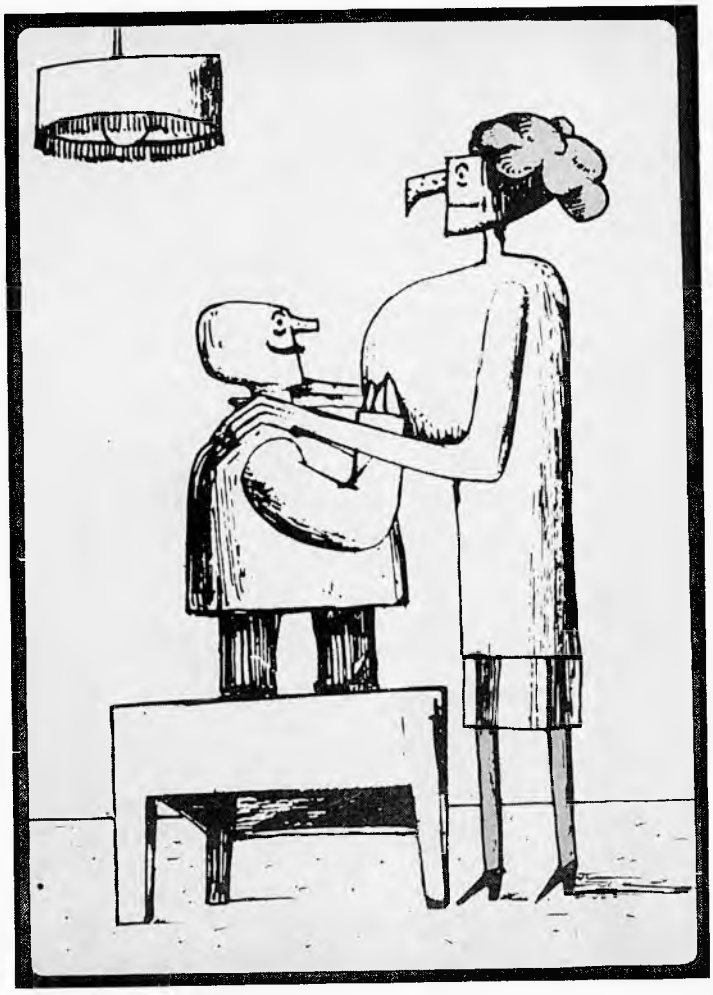
Rozwijając dzieło, którego każdy element jest dowodem oszałamiającego mistrzostwa, Walerian Borowczyk poświęcił się doskonaleniu sztuki niezwyczajnej, przestrzeni leżącej poza światem kina, będącej w istocie wiernym odbiciem zarówno potężnej myśli, jak i gwałtownego natchnienia. Dzieło to, choć nie mieści się w żadnych ramach, jest głęboko zakorzenione w literaturze, tworząc w ten sposób tajemne, nieregularne związki z myślą i podejściem takich ludzi, jak Michaux, Breton albo Blanchot. Wstrząsającymi tego przykładami są obłaskawione wizje w *Les Jeux des anges* i dziwne dreszcze *Teatru Pana i Pani Kabal*. W jednym i w drugim Borowczyk – powtarzając w nieskończoność formę misterium realnego, choć nigdy jasno nie zdefiniowanego – sprawia, że rodzi się w nas uczucie nieustającej trwogi, jednocześnie mglistej i precyzyjnej. Uczucie to narzuca się jako skutek jednoczesnego i przeciwstawnego działania dwóch mechanizmów: oto zdarzenia, albo – jeśli wolimy – „pokazywane rzeczy", są umyślnie utrzymywane po jednej stronie swoich znaczeń (trwają więc w stałym przesunięciu wobec tych znaczeń), podczas gdy jednocześnie, od chwili dokonanego w ten sposób zatrzymania, zaczyna się kształtować niepokojące wrażenie, że w każdej chwili wszystko się może wydarzyć. Co więcej, wrażenie to nigdy nie zostaje potwierdzone, gdyż, z jednym wyjątkiem (*Renaissance*), nic się nie wydarza, a w miejsce początkowej trwogi pojawia się uczucie niedopasowania, jeszcze bardziej niepokojące. W *Les Jeux des anges* przez cały czas podtrzymywany jest lęk, będący bezpośrednim skutkiem pewnej liczby wyraźnych wskazówek (krew, egzekucje, kobieta bez włosów). Sprawia on, że wypatrujemy czegoś, co jest wprawdzie nieokreślone, ale – wiemy to z pewnością – wyjątkowo straszliwe. Otóż, zadziwiająco dla widza – ale całkiem zwyczajnie dla Borowczyka – owa „wyjątkowo straszliwa rzecz" nie nadchodzi: lęk przemienia się we frustrację. To samo zjawisko powtarza się w *Kabal*, gdzie chodzi wyłącznie o sprawy banalne i można powiedzieć codzienne (sen, kąpiel, spacer, jedzenie), gdzie jednak zatrzymanie, trwanie i porządkowanie elementów nasycają wypowiedź wiecznym odtąd uczuciem ukrytego lęku.

Rosalie i *Gavotte*, doskonale współbrzmiące z opisanymi przed chwilą mechanizmami (nieustannie zresztą odnawianymi), tworzą przede wszystkim śmiałe świadectwo coraz uporczywszych poszukiwań, dążących z zasady do wyeliminowania wszystkiego, co nie jest bezpośrednio istotne. To, co zbyteczne, zostaje wygnane, ornamenty – wykluczone; i jeśli mówiliśmy o śmiałości tych dwóch krótkich filmów, to ze względu na ich zaskakującą formę: *Rosalie* jest jednym, długim, statycznym ujęciem kobiety mówiącej tekst według Maupassanta, przerywanym po prostu licznymi ujęciami obiektów. Te uporządkowane łączniki pełnią taką funkcję jak nagłówki rozdziałów, wokół nich skupiają się poszczególne części opowieści.

W kadr wpisują się rzeczy tak niezwykle proste, tak czytelne, że skłaniają, by trwać przy owej widzialnej rzeczywistości, a jednocześnie poszukiwać czegoś poza nią, czegoś, co stanowi najgłębszy sekret filmu. *Gavotte* jest co najmniej równie osobliwy: nie ma już w nim łączników, tylko jedno statyczne ujęcie, wewnątrz którego pominięta zostaje głębia, a wszystkie elementy przekształcają się w dwóch jedynie wymiarach. Odnajdujemy tu właściwość typową dla filmu animowanego (podczas gdy *Gavotte* i *Rosalie* to filmy aktorskie), co pozwala nam wniknąć w samą istotę podejścia właściwego Borowczykowi; istotnie, można było się dziwić, że filmowiec znany jako twórca animacji przechodzi do kina ujęć rzeczywistych – podobne zmiany specjalności zawsze wzbudzają u widza pewną nieufność. Odnosimy jednak wrażenie, że rozróżnienie to w gruncie rzeczy nie dotyczy Borowczyka. Nie jest on ani jednym, ani drugim, albo też tym i tym jednocześnie. Nigdy podział ten nie był równie pusty i płynny jak w jego wypadku. Granica między animacją i tym, co nią nie jest, staje się tu założeniem tak arbitralnym, jak tylko można sobie to wyobrazić. Być może zatem filmy te oglądaliśmy z błędnym założeniem, być może filmem animowanym jest *Goto, wyspa miłości,* a nie *Kabal*; któż może dać głowę?

Ogromne znaczenie ma również humor; oczywiście nie humor funkcjonalny, ale radykalny, ostry, tnący jak gilotyna: staje się karą główną i niejedna z postaci *Goto* za sprawą humoru traci życie. Ale humor ten, podobnie jak cała reszta, w działaniu swym wychodzi od sygnalizowanego już zatrzymania: okazuje się, że ściska go ciasna obręcz i uderzyć może jedynie przez otwory w skuwającym go łańcuchu. Wyraża to stan uśpienia, ale ciągłej gotowości.

Wydarzenia, sprzeczne albo logiczne, wpisane w dwa nieodwołalne założenia – przestrzeni i czasu – jakby się buntowały przy każdym zwrocie dzieła, odpowiadając na nowe okoliczności (bez wątpienia nieznane), które pozwoliłyby im się wyrwać z mocy praw przestrzenno-czasowych. Rzeczywiście, filmy Borowczyka, jeśli w ogóle da się je zlokalizować w przestrzeni (a wówczas jest to przestrzeń tak osobliwa, że mogłaby się pojawić w każdym filmie), jednocześnie usiłują uwolnić się od czasu, co jest o wiele bardziej niebezpieczne. Systematycznie przewracając wszystkie punkty odniesienia pozwalające określić stosunek do ścisłego czasu fizjologicznego, jak i szanując wewnętrzny czas przedmiotów, Borowczyk wprowadza do każdego ze swoich filmów trwanie nowego typu, które zdaje się odpowiadać fatalizmowi ruchów powtarzanych w nieskończoność. Właśnie w imię tego fatalizmu, co zrozumiałe, skłonni jesteśmy przywoływać Blanchota (którego związki z dziełem Borowczyka stają się nade wszystko oczywiste w *Goto*). I jeśli z drugiej strony byli wspominani także Breton i Michaux, to z powodu emanującej z dzieła niezwykłej fascynacji – chroniącej je od dekadenckiego racjonalizmu. Nie ma już sprawy rozróżniania tego, co rzeczywiste, i tego, co wyobrażone, ani wzajemnego ich, wewnętrznego zachodzenia na siebie. Pojawia się natomiast odmienny od nich stan pośredni, liczący się zarówno z jedną stroną, jak i z drugą, albo też nie liczący się z żadną z nich. Państwo Kabal nie istnieją, ale piją, jedzą, śpią, kłócą się; Rosalie nie istnieje, a mimo to opowiada prawdziwe rzeczy; nie istnieje także Goto, ale ludzie tam umierają; również karzeł z *Gavotte* nie istnieje, ale przypomina tradycyjnego karła. Tu wszystko się zatrzymuje; jesteśmy zmuszeni zatrzymać życie, gdyż znaleźliśmy się w samym sercu tajemnicy Borowczyka.



Teatr Pana i Pani Kabal

A jednak Borowczyk jest filmowcem jasnym, o oszałamiającej klarowności. Wszystko, co się dzieje w jego filmach, jest wzorem precyzji: działanie pułapek na muchy w *Goto*, podróż pana Kabala do wnętrza jego żony, drobiazgowa rekonstrukcja przedmiotów w *Renaissance*, a następnie ich ponowna destrukcja, niezdarna i niespodziewana ciąża Rosalie. Bezsprzecznie niczego tam nie brakuje; są to rzeczy, które znamy na pamięć, które doskonale rozumiemy, a które jednak, nim się spostrzeżemy, przekształcają się nagle, by umknąć naszej przenikliwości, jakby wyłoniły się z chwili zwątpienia.

Wszystko to jest niepojęte, choć jakimś cudem pozostaje proste, codzienne, bezpośrednie.

Sama oczywistość...

PATRICE LECONTE

Tłum. WOJCIECH CHYŁA i WOJCIECH MICHERA

Pierwodruk w: „Cahiers du Cinéma", 1969, Février, No 209.
© „Cahiers du Cinéma"

Wyspa boromejska

SYLVIE PIERRE

U Borowczyka tak bardzo wszystko się ze wszystkim łączy, że przy analizie jego dzieła za metodę musi nam posłużyć stary trick: ciągniemy koniec jednej nitki, licząc, że sprujemy w ten sposób całość, choć ryzykujemy, że wszystko w ten sposób pogmatwamy albo że będziemy się powtarzać.

A zatem – to oczywiste, że Borowczyk kocha słowniki. Są nimi dwa z jego krótkich metraży (*Słownik Joachima* i *Encyklopedia Babuni*). We wszystkich zaś jego filmach dochodzi do głosu mniej lub bardziej oczywista fascynacja katalogami, wyliczaniem. W *Goto, wyspie miłości*: wyliczanie zadań Grozo (muchy, psy, buty), poszczególnych części siodła, gatunków much.

Wyliczanie elementów. Zupełnie elementarne. Filmy Borowczyka funkcjonują według zadziwiająco prostych zasad: powtórzenie, antyteza, alternacja. Zastanawiamy się więc, czy przypadkiem nie działają one dzięki sile zaskoczenia sprowokowanego ową gorszącą elementarnością: pomysł *Dyptyku*, tak owocny, tak bliski absurdu przez swoją prostotę.

Także elementarne postacie, ożywiane taką zaledwie energią, jaka jest niezbędna do wykonywania ruchów będących jedynie rodzajem uporczywości, wytrwałości w prostocie istnienia. Prostocie, która – gdy się jej sprzeciwić – staje się dramatem: Grozo ze swoją miłością do Glossii, karzeł z *Gavotte* ze swoim spokojem, róża z *Dyptyku* w swojej różanej egzystencji. Obiekty czy ludzkie istoty – w tych okolicznościach nie stanowi to różnicy. Liczy się tylko intensywność istnienia.

Miłość Borowczyka do szczegółu rzuca światło na osobliwość jego realizmu. Kluczem do niego jest zaskakujące być może zderzenie Maupassant – Borowczyk w *Rosalie*. Opowieść, wyczyszczona z „literatury", tak znienawidzonej przez Barthes'a (bez wątpienia z prostego powodu, że jest mówiona, oderwana od pisma, zatem uniewinniona), pozostawia z realizmu Maupassanta to, co jest jego największą siłą: nie opis (description), ale nie-ciągłość (dis-crétion), proces gromadzenia rzeczywistości, wokół kogoś, wokół czegoś. Odkrycie Borowczyka polega więc, jeśli tak to można powiedzieć, na systematycznym zagęszczaniu owej realistycznej nieciągłości: ujęcie, gdy na zbliżeniu Rozalia opowiada swoją historię, wielokrotnie przecina on przebitkami pokazującymi rozmaite obiekty, które w toku opowiadania, przez swoje przemiany, urzeczywistniają fikcję, ale i wprowadzają zarazem niepokojącą nieprawidłowość, dziwaczną zadyszkę logiczną [1].

Niepokój bierze się stąd, że owa elementarność, podstawowe składniki na poziomie zależności kombinatorycznych, logicznego dowodu, prowadzą jedynie ku

najgwałtowniejszej arbitralności. Jakie niebezpieczeństwo może się kryć we wspomnianej liście zadań powierzonych przez gubernatora? I dlaczego z powodu wieśniaka, który w swojej starej landarze wraca z pola, z psem biegnącym z tyłu (pierwsze skrzydło *Dyptyku*) pogrążamy się w filmowym horrorze? Jest u Borowczyka jakaś groza prostoty, i ogólniej, jakaś groza tematu. Stara surrealistyczna obsesja, bez wątpienia, która tu jednak, zamiast grać pozorami zamazywania źródeł (temat pochodzący „stamtąd", jak magia) okazuje się dyktaturą autora i triumfem jego woli.

To właśnie sprawia, że kino Borowczyka musimy zaliczyć do tych, które najradykalniej opierają się na fascynacji. Zarazem jednak ta sama przyczyna nie pozwala, byśmy posługiwali się wobec niego nic nie mówiącymi epitetami w rodzaju „dziwaczne", „skromne", „fantastyczne". *Gdybym był dyktatorem...* – mówi Borowczyk, uśmiechając się. Czy jest jednak kimś innym w swoich filmach? Urodzony manipulator.

Przedmiotów, mechanizmów, marionetek, aktorów, przestrzeni, dźwięku. Nawet w swoich domysłach (jak tu nie pomyśleć o dyktatorze Audibertiego) przygotowujący przestrzeń katastrofy.

Twórca ożywionych projektów.

Bliski w sumie MacLarenowi i innym wybitnym realizatorom ahumanistycznej, mechanistycznej idei kina. Z drugiej jednak strony autor zakorzeniony, który w swoim dziele wyraża samego siebie, na brzegu otchłani nie-nowoczesności. Pasjonuje nas u niego, tak jak u wielu innych, właśnie owa niestałość.

Skoro więc jest już jasne, że nie powinniśmy rozmawiać w kategoriach „tematycznych", zapytajmy towarzysza Borowczyka o jego obsesyjną wydajność produkcyjną.

Pierwsza dziedzina płodności: staromodne-przestarzałe-dawne-lalki z porcelany-fonografy-koronkowe halki-Maupassant-klawesyn-widoki z Epinal-fiszbiny z gorsetu-opowieści Nadira-pożółkłe fotografie. Tutaj natchnienie Borowczyka jest niewyczerpane. Jak gdyby idea „minionego czasu" wywoływała u niego myślowy zapłon. A zwracając się do widzów, w których zawsze jest jakaś nostalgia i miłość do pchlich targów, wprowadza między nimi a swoimi filmami jakże korzystny zamknięty obwód lektury.

Następna dziedzina: arbitralność-przemoc-dyktatura-przekładnia zębata-monstrualny stan rzeczy-ślepe okrucieństwo przeznaczeń-skłonność istot do wzajemnego wyniszczania się zgodnie z prawem silniejszego-skłonność rzeczy do zepsucia. Słowem, cały aparat absurdu, nieszczęścia, przykrości jako kondycja świata. W całej tej maszynerii Borowczyk, jeśli tak można powiedzieć, czuje się bardzo swobodnie, dzięki czemu mógł zrealizować jeden z najpiękniejszych krótkich metraży filmowego horroru: *Les Jeux des anges*. Dzięki Kafce i Beckettowi (oraz kilku wyblakłym ionescokształtnym kopiom) domena ta dała już dowód zarówno swojego bogactwa, jak i stwarzanego ryzyka. Jej eksploatacja w filmie (jak się wydaje, bardziej ekstensywna, kierunki dla niej wyznaczyli jednak Stroheim i Garrel) jest nie mniej dochodowa i nie mniej delikatna. To pułapka dla naiwnych i zarozumiałych, groźna szczególnie dla autorów filmów animowanych, gdzie tak łatwo o rozmaite przekształcenia. Na tym polu autentyczność Borow-

czyka jest najwyższa. A ponadto jest on nowatorski przez swój spokój: jeśli jego filmy są przerażające i spazmatyczne, to niemal z dobrodusznością, ze szczerością. Opanowanie rzeczywiście zdobywa tu przewagę nad przerażeniem; stąd bierze się prawdziwy humor, a także wydajność obsesji. Na koniec – i tutaj dotykamy tej sfery obsesyjności, którą trudno zdefiniować, zbyt bliska jest bowiem materialnej intymności odczuwania, w niej jednak tkwi jeśli nie sekret, to najwyśmienitsza właściwość dzieła: właśnie w tych żelaznych opiłkach, drewnianych wiórach, w zardzewiałej blasze, w tych zużytych gałganach, podartych i brudnych, w tym, co kamieniste, węglowe, ziemiste, w nożyczkach, igłach, ostrzach, gilotynach, tam właśnie należy szukać środowiska, z którego dzieło czerpie swe soki, a dokładniej – łańcucha pokarmowego jego tkanek. Ta sama praca w ziarnistości i w zgrzebności, u Foutriera modulowana w „przełamanym błękicie", bardziej aseptyczna u Garrela. W ten sposób *Kabal* dezorientuje swoim nieprzyjemnym grafizmem, kanciasty i pokreślony, jak Dubuffet gorszący swoim gównem. Z Garrelem łączy Borowczyka niepokojące pokrewieństwo *Goto* i *La Concentration* (muchy, palnik gazowy, szyny). W taki sam też sposób jak u Garrela ta sama m a t e r i a l n a władza znaków nie pozwala na ich przyswajanie w obwodach symbolicznych. Tymczasem jednak, bez rozłączania owych obwodów, natychmiast, przez ich fizyczną nagłość, znaki te nakłaniają do myślenia na temat przymusu, wojny, ran, katastrofy [2].

SYLVIE PIERRE
Tłum. WOJCIECH CHYŁA i WOJCIECH MICHERA

Pierwodruk w: „Cahiers du Cinéma", 1969, Février, No. 209.
© „Cahiers du Cinéma"

[1] Stąd znaczenie „dziur" dźwiękowych w każdej z przerw (zob. wywiad).

[2] Jakże niestosowne dementi wobec tego rodzaju „zmysłowego tragizmu", jakie przynosi drugie skrzydło *Dyptyku* (niezwykle wymuskane ujęcia kwiatów i kotka) stanowi dowód a contrario.

FILMOGRAFIA

1946 *Sierpień*
1949 *Głowa*
Magik
1950 *Tłum*
1954 *Żywe fotografie*, 20 min., f. dok. nakręcony w Paryżu
1955 *Jesień*, f. fab.; kr, m.
Atelier de Fernand Leger, 16 mm., film dok. nakręcony w Gif- sur- Yvette we Francji
1957 *Dni oświaty* – temat PKF, współreż. z Janem Lenicą
Strip-tease, ok. 3 min., reż. z Janem Lenicą; prod. Polska Kronika Filmowa
Nagrodzone uczucie – współreż. z Janem Lenicą, kr. m.
Był sobie raz... – współreż. z Janem Lenicą, kr.m. wycinankowy,
Nagrody: „Srebrny Lew św. Marka" w kategorii filmu eksperymentalnego na VII MFF Dokumentalnych i Krótkometrażowych w Wenecji, 1957; „Syrenka Warszawska" polskiej krytyki filmowej dla najlepszego filmu krótkometrażowego za

1957 rok; III nagroda na Festiwalu Polskich Filmów Animowanych w Warszawie, 1957; I Nagroda „Złoty Dukat" na VII MFF Dokumentalnych i Oświatowych w Mannheim, 1958.

1958 *Dom* – współreż. z Janem Lenicą, 35 mm., kr. m., prod. Polska
Nagrody: Grand Prix na Międzynarodowym Konkursie Filmów Eksperymentalnych w ramach Expo-58 w Brukseli, Belgia 1958.
Szkoła – kr. m. kombinowany, prod. Polska
Nagrody: Wyróżnienie na VI MFFK w Oberhausen, 1960
Sztuka ulicy – scenariusz Walerian Borowczyk i Szymon Bojko, reż. Konstanty Gordon, prod. WFO w Łodzi, film dok.
Sztandar młodych, ok. 3 min., reż. z Janem Lenicą; prod. Wytwórnia Filmów Dokumentalnych w Warszawie.

1959 *Les astronautes/Astronauci* – kr. m., z Christem Markerem, reż., scen.
Nagroda: Nagroda FIPRESCI na MFF, Oberhausen 1960.
Terra Incognita
Le Magicien
La tête
La foule
Les Stroboscopes: magasins du XIX siècle/Stroboskopy: magazyny XIX wieku;

1960 *L'Ecriture/Pismo*

1961 *La Boite à Musique*
Solitude
Les bibliothèques/Biblioteki;
Les écoles/Szkoły;

1962 *Le concert de M. et Mme Kabal/Koncert pana i pani Kabal* – kr. m., prod. Francja
La fille sage/Przyzwoita dziewczyna

1963 *L'Encyclopedie de Grand-Maman en 13 volumes/Encyklopedia babuni w 13 tomach* – kr. m.
Renaissance/Renesans – kr. m., prod. Francja
Nagroda: Nagroda Specjalna Jury na MFF w Tours, 1963.
Holy Smoke
Gancia

1964 *Les Jeux des anges/Zabawy aniołów* – kr. m., prod. Francja
Nagrody: Nagroda Specjalna Jury i Nagroda FIPRESCI podczas X Międzynarodowych Dni Filmów Krótkometrażowych w Tours, Francja 1964
Le musée/Muzeum

1965 *Le dictionnaire de Joachim/Słownik Joachima* – kr. m.
Nagrody: Nagroda FIPRESCI na MFF w Oberhausen, Niemcy 1966; Nagroda na MFF w Melbourne 1966
Le théâtre de Monsieur et Madame Kabal/Teatr państwa Kabal – epizod *Un été torride* – dł. m.
Primadonna – kierownik artystyczny, kr. m.

1966 *Rosalie/Rozalia*, kr. m., film fab., wg Maupassanta, prod. Francja
Nagrody: „Srebrny Niedźwiedź" na MFF w Berlinie, Niemcy 1966; Wyróżnienie jury młodzieżowego dla filmu krótkometrażowego na XIX MFF, Locarno 1966; „Złoty Smok" na IV MFF Krótkometrażowych w Krakowie, 1967.
Le petit poucet/Paluszek

1967 *Dyptique/Dyptyk*, kr. m.
Le théâtre de Monsieur et Madame Kabal/Teatr państwa Kabal – dł. m., reż., scen., anim., proj. plast.
Gavotte/Gawot, kr. m., film fab.
Nagroda: „Złoty Dukat" na MFF w Mannheim, 1967.

1968 *Goto, l'ile d'amour /Goto, wyspa miłości* – dł. m., film fab., scen.; prod. Francja

1969 *Le Phonographe*

1971 *Blanche* – film fab., reż., scen. wg dramatu Juliusza Słowackiego *Mazepa*, prod. Francja

1973 *Une collection particulière/Wyjątkowa kolekcja* – film dok., kr. m.

1974 *Contes immoraux/Opowieści niemoralne* – fab., prod. Francja; reż., scen., dialogi
Nagrody: „Le Prix de l' Age d'Or 1974" – nagroda Królewskiego Archiwum Filmowego w Belgii „Złoty Wiek".

1975 *Dzieje grzechu* – film fab., reż., scen. wg powieści Stefana Żeromskiego, prod. Polska
La bête/Bestia – reż., scen., dialogi; prod. Francja; film fab., pr. polska: 19 IX 1992
Brief von Paris – śr. metr. dok.

1976 *La marge*/film fab. znany w Polsce pod tytułami *Ulicznica* i *Margines*, reż., scen.

1977 *Interno di un convento/Za murami klasztoru* – film fab., reż., scen. prod. Francja

1979 *Les heroines du mal/Heroiny zła* – film fab., reż., scen., prod. Francja
Collections privées (L'Armoire)/Prywatne kolekcje – film fab.

1980 *Lulu* – film fab., prod. Francja-RFN-Włochy; reż., scen.

1981 *Hyper-auto-erotic*
Hayaahi

1982 *Docteur Jeckyll et les femmes/Dr Jekyll i kobiety* – film fab., prod. Francja; reż., scen.
1983 *Ovide: L'art d'aimer/Owidiusz: sztuka kochania* – film fab., prod. Francja- Włochy
1986 *Emmanuelle V* – film fab., prod. Francja
1988 *Ceremonie D'Amour* , reż., scen.

Inne nagrody: Za całokształt twórczości w dziedzinie filmu animowanego otrzymał nagrodę Maxa Ernsta (1967) i Złoty Medal Prezydenta Włoch (1971).

Jan Švankmajer
(ur. 1934, Czechosłowacja)

Absolwent praskiej Wyższej Szkoły Sztuk Dekoracyjnych i Wydziału teatralnego praskiej Akademii Sztuk Pięknych (specjalizacja: lalkarstwo), związany z grupą czeskich surrealistów. Współpracował z Czarnym Teatrem i z teatrem Laterna Magica. W latach 1973-1981, pozbawiony z przyczyn politycznych możliwości realizowania filmów, zajął się eksperymentami w dziedzinie plastyki.

Magia Jana Švankmajera

MARCIN GIŻYCKI

Ilekroć oglądam filmy Jana Švankmajera, przypomina mi się tekst ogłoszenia sprzed ponad stu pięćdziesięciu lat, czytany kiedyś przez Piotra Skrzyneckiego w Piwnicy pod Baranami:

Dyrektor teatru słynnego miasta N. ma zaszczyt donieść, że po długich trudach i pracach czuje się zmęczony i ma zamiar odpocząć. I w tym to celu chce sprzedać... morze z dwunastu wielkich wałów złożone, z których dziesiąty na nieszczęście cokolwiek jest uszkodzony, półtora tuzina ciemnych obłoków dobrze zachowanych, nadto chmura jedna przeszyta piorunem i śnieg doskonałej jakości z najlepszego pocztowego papieru. Chce sprzedać trzy butelki błyskawicy, słońce zachodzące, cokolwiek już przetarte i księżyc cokolwiek stary... Chce sprzedać cały ubiór dla widma, to jest koszula skrwawiona, poszarpany płaszcz z dwoma łatami czerwonymi, wystawującymi rany śmiertelne. Chce sprzedać... flaszeczkę z winnym spirytusem, przydatnym do wprowadzania duchów, wydaje bowiem wyborny płomień błękitny, róż do użytku aktorów i aktorek... wielki stos ze wszech stron podpalany i kilka lat już palący się. Chce sprzedać pięknego niedźwiedzia, obciągniętego nowym płótnem farbowanym i dwie owce wypchane wiórem, pełną kolekcję masek i drzwi zapadających, drabin z powrozów, kolebkę, szubienicę, ofiarnik Jowisza, studnię prawdy, głowę lwa, która jeszcze dotąd ryczeć potrafi, tron, na którego stopniach zastygło jeszcze trochę krwi i małe zielone puzderko, w którym można jeszcze znaleźć odrobinę laudanum.

Poezja

Tekst ten kojarzy mi się ze Švankmajerem z dwóch powodów. Po pierwsze, inwentarz jego lamusa mógłby wyglądać podobnie. Ale jest też przyczyna ważniejsza: tak jak autor owego ogłoszenia z „Kuriera Warszawskiego" potrafił w przedmioty zużyte i niepotrzebne tchnąć ducha czystej poezji, takoż i praski filmowiec umie z analogicznych sprzętów budować poetyckie wizje.

Poezja to forma obrony przeciwko rzeczywistości – powiada Švankmajer. Tak jak i magia. Animacja jest magią – animator to szaman.

Teatr

Švankmajer nie kończył studiów filmowych. Do kina przyszedł, dosłownie i w przenośni, z teatru lalek, teatru magii. Dał temu wyraz już w pierwszym swoim filmie *Ostatnia sztuczka pana Schwarzwalda i pana Edgara* (1964). A później wielokrotnie powracał do źródeł, na przykład w *Trumniarni* (1966), *Coś z Alicji* (1987) czy *Lekcji Fausta* (1994). Teatralna rekwizytornia, jak ta w miasteczku N.,

jest przybytkiem świata nierzeczywistego, wyśnionego. *Teraz musicie zamknąć oczy. Inaczej nic nie zobaczycie* – mówi Švankmajerowa Alicja i daje nura w Krainę Rekwizytów.

Sen

Zamknijcie oczy, śnijcie! – namawia Švankmajer. Pozostaje w tym wierny swojej surrealistycznej wierze. Kiedyś spytano go, czy uważa się za filmowca bliskiego Borowczykowi. *Podobieństwa między nami są powierzchowne* – odparł. – *Borowczyk jest egzystencjalistą, ja jestem surrealistą.* Krytycy zarzucają jednak autorowi *Wymiarów dialogu* zbytnią, jak na ortodoksyjnego surrealistę, skłonność do makabry. Švankmajer ma jednak i na to odpowiedź. Jest surrealistą wojującym. Dzisiejsze czasy, czasy rozkładającej się – jego zdaniem – cywilizacji, zmuszają do przyjęcia postawy agresywnej. Humor i mistyfikacja stanowią lepszą broń przeciw panującym, także w postkomunistycznym świecie, ideologiom siły.

Toteż filmowe sny Švankmajera są często koszmarami (*Ogród*, 1968; *Wahadło, studnia i nadzieja*, 1983). Bo nie są to niewinne sny dziecka albo mieszkańca amazońskiej dżungli. Te sny mają przynieść otrzeźwienie człowiekowi fin de sciècle'u, porażonemu kulturą masową, skorumpowanemu przez społeczeństwo konsumpcyjne.

W Švankmajerowym świecie czas płynie szybciej. Materia starzeje się w oczach, wypchane ptaki i zabawki rozsypują trociny. Przedmioty wymawiają posłuszeństwo człowiekowi. Wyczyniają przedziwne harce (*Mieszkanie*, *Piknik z Weissmannem* – oba 1968; *Cichy tydzień w domu*, 1969). Trzeba poznać zaklęcia, by je okiełznać. Posiąść wiedzę tajemną.

Alchemia

Nie darmo Švankmajer zadedykował jeden ze swoich pierwszych filmów (*Historia naturalna*, 1967) Rudolfowi II. Twórca *Lekcji Fausta* jest bowiem duchowym prawnukiem magów, kabalistów, alchemików i artystów, którzy niegdyś zaludniali praski dwór cesarza. Animacja z natury swojej ma wiele z alchemii, zajmuje się bowiem przemianą „stanu skupienia" materii, ożywia nieożywione. Ale u Švankmajera, jak u nikogo innego, materia przechodzi ciągłe metamorfozy, transmutacje. Niegdyś, mówi reżyser, nasi przodkowie umieli zapewne zmuszać ją do tego, wypowiadając magiczne zaklęcia. Dziś musimy się uciekać do techniki. Współczesny Faust z *Lekcji Fausta* wciąż jednak szuka słów tajemnych.

Švankmajer widzi w technice substytut magii. Ale techniki nie fetyszyzuje. Do filmu wszedł bocznymi drzwiami i zawsze miał świadomość możliwości odwrotu drogą, którą przyszedł. Ułatwiało mu to życie w latach, gdy do wytwórni nie miał wstępu. Zawsze był w kinie outsiderem i z dezynwolturą traktował utarte metody pracy. Jego filmy są w gruncie rzeczy robione w specyficznie nonszalancki sposób, animacja jest pośpieszna, migotliwa. A efekt, mimo wszystko, magiczny. Švankmajer jest bowiem bliższy prymitywom kina – Mélièsowi, Cohlowi, Chomónowi – niż Disneyowi, a nawet Trnce. Ale ci wielcy pionierzy filmowej iluzji byli w końcu dłużnikami prawdziwych mistrzów Švankmajera: Löwy ben Bezalela, który dla Rudolfa II tworzył glinianego człowieka Golema, i również służącego cesarzowi malarza portretów skomponowanych z warzyw – Giuseppe Arcimbolda.

Polityka

Stefan Themerson, polski pionier filmu eksperymentalnego, pisał przed laty, że artyści, których twórczość narusza zwyczajowe formy myślenia, muszą popadać w konflikt z otoczeniem. *...czy jesteście Galileuszem, czy Giordano Bruno z ich zabawnymi ideami o ruchu (...) czy Schönbergiem ze swoimi zabawnymi ideami o rodzaju demokratycznej równości pomiędzy czarnymi a białymi klawiszami fortepianu (...) czy dadaistami lub merzistami z ich zabawnymi ideami o wprowadzeniu „symetrii i rymów w miejsce zasad" – jesteście (czy tego chcecie, czy nie) w samym sercu zmian politycznych* [1].

Švankmajer ze swoimi zabawnymi ideami o czarach i życiu własnym przedmiotów, czy tego chciał, czy nie, znajdował się w sercu zmian politycznych. W czasach odwilży robił film za filmem, w okresach dokręcania śruby – milczał. To zastanawiające, jak bardzo bano się jego staroświeckiej wyobraźni. *Ogród*, *Mieszkanie* (oba 1968), *Jabberwocky* (1971) czy *Wymiary dialogu* (1982) przeleżały się na półkach. *Trumniarnia* (1970) mogła powstać, gdyż zakwalifikowano ją jako film oświatowy, podobnie jak i *Dziennik Leonarda* (1972), po którym jednak zapalono przed reżyserem czerwone światło na siedem lat. Produkcja *Czegoś z Alicji* (ukończona w 1987) była możliwa pod fałszywym szyldem jakiegoś usługowego projektu dla angielskiego zleceniodawcy. Gdy przyszła „aksamitna rewolucja", Švankmajer odreagował swoim pierwszym jawnie politycznym filmem *Koniec stalinizmu w Czechach* (1990). A później znów powrócił do wielkich kukieł i magii. W tym świecie czuje się jednak najlepiej.

Świat na opak

Bohaterowie najnowszego pełnometrażowego filmu Švankmajera *Spiskowcy rozkoszy* oddają się sekretnym praktykom erotycznym. Ktoś przebiera się za koguta, ktoś inny wkłada sobie kulki z chleba do nosa i uszu, jeszcze ktoś konstruuje dziwaczne machiny do masażu szczotkami. Wokół tych postaci toczy się „normalne" życie. Kioski są pełne pornograficznych czasopism, złodzieje kradną samochody, telewizja ogłupia widzów. Kto tu jest normalny, a kto zwariował?

W perwersyjnym eskapizmie Švankmajera kryje się jakaś uniwersalna tęsknota za ciekawszym życiem, za gotyckim światem prawdziwie wielkich namiętności i spełnień. To zapewne sprawia, że filmy Praskiego Alchemika, kiedy tylko dano im swobodnie podróżować, zdobyły tak szybko rzesze wiernych wyznawców w wielu krajach.

MARCIN GIŻYCKI

[1] F. Themerson, *Logika, etykietki i ciało*, tłum. A. Sobota, „Odra" 1978, nr 3.

Artykuł niniejszy jest przejrzaną i uzupełnioną wersją tekstu, który ukazał się w programie III Międzynarodowego Festiwalu Filmowego Etiuda (Kraków 13–16 listopada 1996)

Inny wzrok

FRANTIŠEK DRYJE

Skąd przybywamy? Kim jesteśmy? Dokąd idziemy? Oto krąg pytań zakreślających granice refleksji nad całokształtem ludzkiego losu w indywidualnym czasie i chwili dziejowej – losu, który może sugerować ogólny wzór ewolucji, mimowiednie akceptowany, zaś rutynowo poświadczany naszym codziennym doświadczeniem. Zamysł tak właśnie zatytułowanego obrazu Gauguina ma w intencji afirmację sensu, a więc przesłankę, iż wolno nam pytać. *Od prawej ku lewej przebiega tu rozwój osobowości człowieka od najrozmaitszych zabaw, uciech i świąt, nakazujących zapomnieć o wszystkim, aż po odnalezienie drogi, jak winno się żyć* – komentował w roku 1950 przedstawioną na obrazie akcję André Breton, podkreślając przesłanie: człowiek, porzuciwszy swe „idole", które tworzyły odwieczną jedność *z ogromem natury, królującej w naszej prymitywnej duszy* (Gauguin), *toczy grę ze swym losem, choć go nie zna (...) i nie troszcząc się zgoła, by jakoś go pojąć (...) gra w fałszywe karty* [1] (wywiad J. L. Bedouina i P. Demara z A. Bretonem (1950), „Slovenska Literatura", nr 5/1967).

Tak oto wkraczamy z miejsca na suwerenne terytorium surrealizmu – odnowiciela sensu, związanego co prawda z dziejami awangard artystycznych, lecz bezkompromisowo przekraczającego ich zewnętrzny, formalny zakres. Czym dziś jednak – w epoce programowego braku programów i kryteriów – może być surrealizm? Czy da się w jego antycywilizacyjnej postawie wytropić zarodki współczesnych działań alternatywnych i prądów ideowych? Co oznaczają jego wysiłki po upływie siedmiu dekad, które kompletnie zmieniły zewnętrzne oblicze świata? Właściwa, konkretna odpowiedź tkwi w antyspekulatywnym duchu tego stylu myślenia. Jest nią twórczość jako odkrywanie sensu.

Wielowarstwowa i wielostronna działalność Jana Švankmajera może stanowić próbę częściowej demonstracji tej zasady. Wypada więc powrócić do punktu wyjścia. Jakie są możliwości choćby przybliżonych i elementarnych rozstrzygnięć owych wstępnych kwestii? Skąd przybywamy... Odrzuciwszy ustalenia aprioryczne, oparte na transcendencji religijnej (w naszym zachodnim stylu myślenia związanej z zasadą przyczynowości i arystotelesowską logiką), przeczuwszy sens w prelogicznym, pozapojęciowym oglądzie, uwzględniwszy nieodmiennie prawomocne znaczenie mitu i symbolu – trzeba dojść do wniosku, iż sekret s e n s u , owo „skąd" i „gdzie", skrywa się w centralnej kwestii, w tym, „co" tak czy owak zdołamy wyodrębnić z własnej indywidualnej podbudowy. Surrealizm obnaża struktury myśli, skamieliny i warstwy tworzywa konkretnych doświadczeń, eksperymentów psychologicznych, ich ciąg nie tyle ścisły, ile zmierzający ku cząstkowej rekonstrukcji mitotwórczych mocy, ku bezustannej odnowie tych rejonów myślenia, odczuwania i postrzegania, jakie uważać wypada za uniwersalne.

Punch and Judy

Wahadło, studnia i nadzieja

*

Akces Jana Švankmajera – reżysera filmowego, scenarzysty, plastyka, lalkarza, człowieka teatru – do surrealizmu nie sprowadza się do prostej akceptacji doktryny teoretycznej czy stosowania chwytów związanych w świadomości powszechnej z surrealistyczną metodologią. Takie szkolne ujęcie, właściwe być może surrealistycznej estetyce (gdyż kształtuje normy reprodukcyjne jako efektowne ramy rynkowej promocji talentów danego twórcy), stoi w otwartym konflikcie z rozwojem artystycznym Švankmajera, którego tok wypada określić jako najzupełniej odwrotny.

Początki jego kariery artystycznej są bez wątpienia związane z tzw. informelem, ekspresyjną abstrakcją, jaka zawładnęła czeską sceną artystyczną na przełomie lat 50. i 60. Gdy zaś mowa o pewnym „lirycznym" wariancie owego ekspresjonizmu abstrakcyjnego, jego definicja – przynajmniej na planie teoretycznym – wymaga w lokalnych warunkach „obalenia" surrealistycznych przesłanek malarstwa imaginatywnego na rzecz estetycznej autonomii wyrazu: jakości artystycznej, określanej przez *dialog między wewnętrznym światem artysty a autonomicznym światem zasad malarskich. Dzięki rehabilitacji pewnych nowych zasad malarskich dzieła te przekraczają ramy wszechogarniającej niemal l'art informel, tworząc swoisty kierunek, zmierzający od petryfikacji nie kontrolowanego, intrapsychicznego chaosu ku ustanowieniu nowego, wewnętrznego systemu malarstwa...* (F. Šmejkal, 1960). Skoro specyficzne rysy czeskiego informelu bywają wyjaśniane przez *hegemonię surrealizmu i tzw. malarstwa imaginatywnego w okresie międzywojennym* (M. Nešlehová, 1989) i jeśli sam surrealizm bywa pojmowany w perspektywie historii sztuki jako mniej lub bardziej zamknięty okres historii malarstwa figuratywnego – również ofensywę „malarstwa strukturalnego" (np. w dziele Mikuláša Medka) interpretuje się jako „ustanowienie wewnętrznej zasady malarskiej" i zwycięskie wyzwolenie twórcy z literackich, ideowych aspektów malarstwa itd. Trudno o większy błąd. Styl surrealistycznej plastyki nie uległ nigdy redukcji do – dajmy na to – kreacji wewnętrznej wizji à la Dali, lecz od początku włączał w siebie pod mianem automatyzmu psychicznego tzw. automatyzm graficzny lub rysunkowy (Mason, Michaux itp.). Karel Teige, który bynajmniej nie negował zasadniczo artystycznych walorów malarstwa surrealistycznego, znalazł dla owych technik nazwy „automatyzm wizji" i „automatyzm kształtu", traktując obie jako równie uzasadnione. Problem stanowi moim zdaniem fakt, iż automatyzm psychiczny (którego nie można zresztą ograniczać do samego tylko automatycznego pisania czy rysunku, aczkolwiek są to jego najbardziej znane i najczęstsze przejawy) nie rejestruje, nie kontrolowanego chaosu", lecz całkiem przeciwnie – stanowi wyraz tego najściślejszego autentycznego porządku, którego obiektywność nie poddaje się jednak racjonalnej estetyzacji na planie artystycznym. Jednocześnie nie sposób wykluczyć kontekstu znaczeniowego wypowiedzi automatycznych ani ich rozmyślnej artykulacji.

Jakkolwiek więc na początku lat 60. Jan Švankmajer poświęcił się malarstwu strukturalnemu i asamblażom, wkrótce uznał kanon abstrakcyjny za zbyt ciasny, by wreszcie go porzucić. Do jego dzieła przenikały z wolna za sprawą prac teatralnych (teatr masek), a następnie filmowych (autorski film animowany) elementy konkretnych realiów, prowadząc go na powrót ku figuracji (projektowanie kukiełek itp).

W schematycznym oglądzie zdać by się mogło, że zmierza on w przeciwnym kierunku niż Mikuláš Medek (ewoluujący od ekspresji figuratywnej ku niefiguratywnej), jednakże trudno ów rozwój pojmować linearnie, jako ruch „skądś dokądś", na przykład od abstrakcyjnej ku konkretnej płaszczyźnie ekspresji, zaś trafniej – jako zstępowanie do centrum owej magnetycznej kuli, której powierzchnię stanowią postaci i formy twórczego wyrazu. Mowa o stopniowym procesie odkrywania sztucznych warstw stylizacji w trakcie ich polaryzacji ku ekspresji abstrakcyjnej bądź figuratywnej, przy czym sprawność czy wynalazczość wyrazu, miast zostać zagubiona, staje się rysem wtórnym, symptomem tego ogólnego dośrodkowego ruchu. Jako reżyser filmowy i twórca oryginalnych kolaży, asamblaży, obiektów czy kukieł Švankmajer odrzuca stopniowo balast pewnej maniery, wyrażającej się w jego przypadku zwłaszcza w formie „kanonu Arcimbolda", zstępując wciąż głębiej do źródeł wyobraźni jako „władczyni zdolności" i czerpiąc inspiracje ze snu, dzieciństwa, wszystkich swych obsesji oraz idiosynkrazji, dzięki którym uwalnia w swej twórczości teren, by zwrócić ją przeciw obojętnemu, obiektywnemu, sztucznemu światu realnych stereotypów i konwencji. Porównując z tego punktu widzenia twórczość Švankmajera z dziełem – dajmy na to – wspomnianego już Medka, można dostrzec, iż tak akcentowane dychotomie „abstrakcja – konkret" czy też „ekspresja figuratywna – niefiguratywna" są równie złudne jak spór o uniwersalia lub antagonizm idealizmu i materializmu w dziejach myśli.

W prologu Švankmajerowskiej wersji *Alicji w Krainie Czarów* bohaterka wypowiada zaklęcie: *Tylko musisz teraz zamknąć oczy – inaczej nie dojrzysz niczego!* Na pierwszym planie stanowi to zaproszenie do snu, do ożywienia „wzroku wewnętrznego", dzięki czemu lektura książki stanowi również wspomnienie własnego dzieciństwa; można jednak tu dojrzeć i dalsze, mimowolne znaczenia, czerpiące z kręgu pozawizualnych aktywności i percepcji – a zwłaszcza ze sfery dotyku. Dotyk jest wedle autora niesłusznie lekceważonym zmysłem, który oczekuje dopiero swej triumfalnej rehabilitacji. Pierwszym, który oddaje się orgiom dotyku, pojętego jako kreator działań, jest sam twórca, ogarnięty obsesją aktywności manualnej, spragniony dotyku materii nie zapośredniczonej przez słowo lub pędzel, lecz kształtowanej wprost dłońmi przy produkcji kukiełek, strukturalnych asamblaży, animowanych sekwencji filmowych, naczyń ceramicznych czy choćby lepkich od kleju kolaży, by nie wspomnieć o umyślnym, świadomym sporządzaniu obiektów taktylnych oraz taktylnym eksperymentatorstwie, do którego Švankmajer wciąga z maniacką energią partnerów, czyniąc z nich ślepe narzędzia swej taktylnej woli i opętania. Dotyk, zmysł cielesny, który niewątpliwie koordynuje współdziałanie wszystkich zmysłów w procesie seksualnego dojrzewania człowieka, jest dla Švankmajera nosicielem komunikatów i przesłań z inferna podświadomości, z głębin ludzkiej duszy, a więc stanowi czynnik znaczeniotwórczy. Spostrzeżenia dotykowe nie tylko stymulują i prowokują skojarzenia wizualne; sama pamięć dotykowa jako przesłanka sztuki taktylnej jest w tym sensie nieomylną organizatorką rzekomego chaosu procesów wyobraźni i możliwe, iż tu właśnie, w nieredukowalnym magnetyzmie zmysłowego przyciągania i odpychania, nie mającym nic wspólnego z tradycyjnym pojmowaniem piękna, odnajdujemy jeden z korzeni kreacyjności jako metody uzewnętrznienia tego, czym jesteśmy.

Surrealizm czechosłowacki w epoce, kiedy w powolnym, dośrodkowym rozwoju dojrzewał do niego Jan Švankmajer, a zatem od początku lat 70., przechodził

restrukturyzację sił i akcentów: *Od dawna, w miarę jak przestaliśmy postrzegać w twórczości produkcję artefaktów, tym bardziej jął nas zajmować proces twórczy we wszelkich swych ogniwach i uwarunkowaniach. Tak powstawały kolejne zbiory tematyczne „Interpretacja", „Erotyzm", „Analogia", „Morfologia mentalna", „Strach", „Sen" i dalsze, stanowiące otwarcie gry o „ekspresję człowieczeństwa" w każdej postaci* (A. Breton w: *Le Jeu ouvert*, 1979).

Pewnik „uniwersalizmu myślenia" jako podstawowy atrybut surrealistycznej teorii poznania podlega konkretyzacji w staraniach o uniwersalność wyrazu, przeciwstawianej skutkom zasady specjalizacji – autotroficznej i atroficznej dominanty nowoczesnych systemów racjonalistycznych. Eksperyment surrealistyczny, gra jako analogia wobec świata, znoszący granice przyczynowości obiektywizm przypadku, przemieszczenie percepcji, obiektywizacja humoru, krytyka sformalizowanych wartości i celów życiowych z perspektywy ukrytych (nieświadomych), irracjonalnych motywacji oraz wiele innych procedur i zastosowań zasady wyobraźni powołują do życia kolektywne medium, w którym gorączkowa aktywność Švankmajera rozwija się w paradoksalny egocentryzm osobistej magii. Na przykład banalna mania kolekcjonerska, czyli jedna z obsesji, na które, jako na źródło swej twórczości, powołuje się sam autor, przybiera w takim otoczeniu kształt samoistnej siły, organizującej świat niezastąpionych obiektów-symboli, których dalsze oddziaływanie staje się czymś jedynym w swoim rodzaju, a także faktem (co najmniej) intersubiektywnym.

Zależy to, oczywiście, od przyjętego punktu wyjścia: dla pragmatycznego pozytywizmu, owego płodu nowoczesnej hipertrofii rozumu, kolekcje rudolfińskie jawić się muszą jako starzyzna (tak do dziś dnia pojmuje się potocznie postawę pragmatyzmu), lub też stanowią składnik autonomicznej enklawy, do której przynależy wszystko, co – jak sztuka, religia itp. – wykracza „poza fizykę" oczywistego doświadczenia. Czy oznacza to jednak fałsz tych kategorii? Oto przykład: najnowszy film Jana Švankmajera *Lekcja Fausta* (1994) stanowi coś więcej niż aktualizację wiecznego tematu – jest w równym stopniu takim wyrazem zwątpienia w świat i nasze o nim wyobrażenia, jakie zwykła przekazywać ginąca cywilizacja chrześcijańska. Albowiem rzeczywistość nie należy ani do sacrum, ani do profanum: rzeczywistość jest magiczna. Wędrując ulicami najzwyklejszego miasta, w realiach najbanalniejszych sytuacji i związków międzyludzkich, Faust Švankmajera mimo to jednocześnie przeżywa i ucieleśnia mit jako całość we wszelkich jego historycznych modyfikacjach. Jedyną płaszczyznę inicjacyjną, na której może dojść do spotkania twórcy i widza, stanowi wyobraźnia, włączająca jak najbardziej subiektywne wspomnienia i doznania w głąb struktury zdarzeń, w namacalną wizję tego, czym jesteśmy. Pod powierzchnią zdarzeń Švankmajer odsłania sens, podając przy tym w wątpliwość samą tę powierzchnię, czyli tak zwaną celowość i racjonalność życia, ukazując – niczym psycholog głębi – odrębny, realniejszy świat. Świat, w którym odnajdujemy inne, istotniejsze punkty widzenia, inne układy odniesienia, inny wzrok. *Tylko musisz teraz zamknąć oczy – inaczej nie dojrzysz niczego.*

FRANTIŠEK DRYJE
Tłum. JAN GONDOWICZ

Tekst pochodzi z katalogu do retrospekcji twórczości Jana Švankmajera (Praga 1994).

Z ankiet i wywiadów

JAN ŠVANKMAJER

Nasza racjonalistyczna cywilizacja jest ufundowana na dogmacie niesprzeczności sądów. Analogia natomiast bywa typowa dla kultur prymitywnych oraz, rzecz jasna, małych dzieci, jako że one właśnie – co od niepamiętnych czasów należy do cech ludzkich – rozszerzają horyzont poznawczy i kształtują wizję świata wyłącznie za pomocą analogii. Człowiek bowiem zawsze i wszędzie pragnie znać odpowiedzi na wszelkie kwestie: chce żyć, pojmując. Posługując się analogią, dziecko automatycznie dołącza do tego, co już zna (i umie pojąć), kolejne przedmioty i obiekty, które upodabnia wzajem jakiś wspólny element, przez co na określonym stopniu wiedzy do jednej szufladki podobieństw trafiają piorun-bęben-armata lub penis-robak-wąż-ryba. Wiedza ta nie ginie bynajmniej wraz z racjonalizacją lat późniejszych: wyparta w głąb podświadomości, oddziałuje nadal, przekształcona w symbol lub obraz poetycki.

Wszelka prawdziwa poezja jest hermetyczna, aczkolwiek bezprogramowa. Każda próba interpretacji pozostawia w niej zawsze coś niewyjaśnialnego, niedostępnego, sekretnego – coś, do czego klucz ma tylko autor (bynajmniej nie zawsze tego świadom), mimo że przez każdy akt poetycki staramy się przezwyciężyć antagonizm między tym, co subiektywne, a tym, co obiektywne.

Poezja pojawia się jako mechanizm obronny przed realnością, społeczne korzenie mając w magii, gdzie mechanizm ten przeistacza się w wolę zawładnięcia realnym światem. Sztuka współczesna sprowadziła ów mechanizm, funkcjonujący w poezji w sferze ducha, do ordynarnych form walki o koryto. Podobnie podział świata myśli na rozmaite „sfery interesów" zmierza, zgodnie ze starym rzymskim hasłem: „Dziel i rządź", do ich podporządkowania.

Najistotniejszy jest wewnętrzny potencjał każdego twórcy, środki, jakie wybiera dla autoekspresji. Nie uznaję profesjonalnego „podziału pracy", który wiedzie w efekcie do myślowego wyjałowienia i bezpłodnego artystostwa. Chodzi mi o uniwersalność ekspresji. Pod tym względem zajmuję stanowisko bliskie postawie wojującego surrealizmu.

Nasza epoka rozkładu cywilizacji zmusza poetę do zajęcia wobec niej postawy albo agresywnej, albo defensywnej, by obronić przed nią swą integralność. Humor i mistyfikacja są w tych warunkach bronią stosowniejszą niż liryzm.

Sądzę, że swoją drogą izolacja w atelier stanowi najdogodniejszy środek rozwinięcia twórczej swobody. Przy założeniu jednak, iż osłania ją zespół, zwierciadło aktywności grupowej. W sytuacji gdy na szerokim świecie sztuka stała się prostytutką panujących ideologii (zarówno konsumpcyjnej, jak i „komunistycznej"), i tak nie pozostaje nic innego. Społeczeństwo współczesne łatwo obejdzie się bez sztuki; zrekompensuje mu ją bez reszty kultura masowa, oparta na tychże panują-

cych ideologiach. A im szerzej kultura ta będzie masowa, tym bardziej zadowoli i elitę władzy, i masy. Właśnie kultura masowa, ten wszechogarniający pop-art, przezwycięży wreszcie ową rozszerzającą się od połowy XIX w. przepaść pomiędzy „sztuką a ludem". Między podmiotem a przedmiotem. Artystom, którym o coś chodzi, nie pozostanie nic prócz „wolności atelier". Sztuka będzie w końcu zmuszona wycofać się do ezoterycznych sekt, gdzie będzie śnić mesjanistyczne sny o przyszłej potędze.

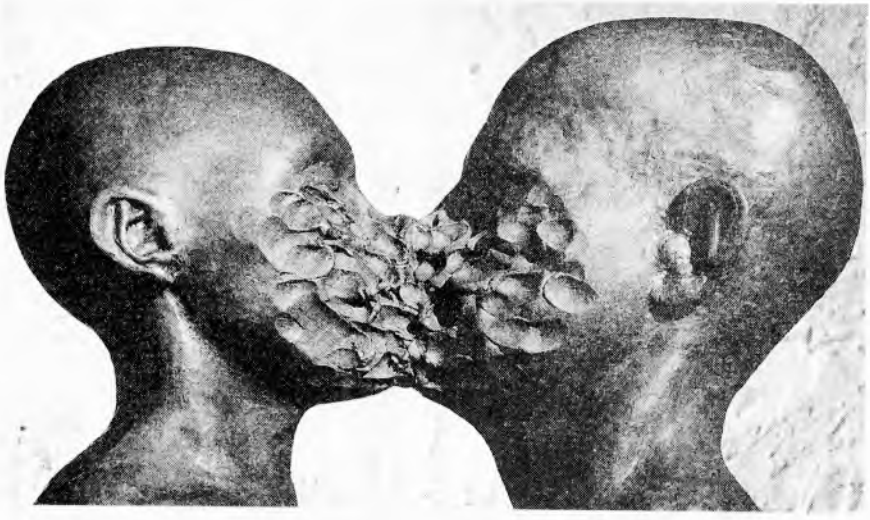
Społeczeństwo ufundowane na bezspornych dla nas wartościach, jak wolność, miłość, poezja, musiałoby nosić nierepresyjny charakter; że jednak cała cywilizacja, cała kultura są bez reszty wzniesione na fundamencie represji, wybór taki byłby wówczas równoznaczny z wyrzeczeniem się zdobyczy „cywilizacyjnych": oznaczałby jakiś powrót po ewolucyjnej spirali do „naturalnych społeczności ludzkich", za czym, jak się obawiam, ludzkość w swej masie chyba się nie opowie, wybierając raczej masakrę za pomocą bomby atomowej, AIDS lub też samozatrucie skażonym żarciem i wodą.

Zamysł mojego filmu *Coś z Alicji* jest na pozór skromny: to ponowna apologia snu, z którym we współczesnej cywilizacji przestano się liczyć, który został wyrzucony przez społeczeństwo na duchowy śmietnik. Przecież ostatnia istotna z poświęconych snom rozpraw naukowych, *Traumdeutung* Freuda, liczy sobie już niemal wiek! A tymczasem, jak mawiał André Breton, sen i rzeczywistość stanowią naczynia połączone życia. Pod koniec XVIII wieku Georg Christoph Lichtenberg pisał: *Raz jeszcze polecam sny! Żyjemy i działamy w nich z równą pełnią jak na jawie: obie sfery stanowią części naszej egzystencji. Człowieka wyróżnia fakt, że śni, wiedząc o tym. Dotąd niemal nie wykorzystuje się tego w praktyce. Sen – to życie, które trzeba dodać do reszty naszego życia, by zyskać to, co nazywamy życiem ludzkim. Sny rozpuszczają się z wolna w naszej jawie i nie sposób orzec, gdzie zaczyna się jedno, a drugie kończy.*

O tej wskazówce Lichtenberga zapomnieliśmy, płacąc za to wysoką cenę. Sen, owa naturalna studnia wyobraźni, ulega stopniowemu zasypaniu, zaś na opustoszałe miejsce pcha się absurd, który w ramach transakcji wiązanej oferują nam „racjonalne systemy naukowe". Jak długo wieczorami przed pójściem spać nie zaczniemy znów opowiadać baśni i pełnych grozy historii, rankiem zaś po obudzeniu – snów, tak długo po cywilizacji współczesnej nie ma się czego spodziewać.

Gra stanowi istotny składnik mojego życia. Rzecz jasna, nie jakakolwiek gra. Właściwie przez całe życie rozwijam swe gry z dzieciństwa. A całe to życie jest podglądaniem (lub rozbudową) jakiegoś „świata alternatywnego". Odczuwam to jako swego rodzaju infantylizm, będący zapewne dla mojego otoczenia ciężarem. Dla takich gier jestem bowiem gotów rujnować życie własnej rodziny. Najczęściej są to gry do pewnego stopnia hazardowe (niemal w sensie hazardu gier dziecięcych, gdzie stawką bywa właściwie wszystko).

Sny stanowią tę część naszego życia, w której i naturalne, i społeczne prawa tracą nad nami władzę. Stąd z jednej strony owa pogardliwa postawa wobec snów, zaś z drugiej – uporczywe dążenie, by racjonalizować ich funkcje z pomocą „uzasadnionych naukowo systemów". We śnie, gdy uwalnia się spod kontroli większa część naszej osobowości, w stanie jawy skryta pod warstwą napierającego natłoku doznań, zostajemy wydani na pastwę samych siebie, własnych praw. Z tej przyczy-



Wymiary dialogu

ny nawet w snach nic nie chroni nas przed represją, którą prześladujemy sami siebie. W dzieciństwie, podczas wojny, byłem w snach ustawicznie ścigany przez obcych żołnierzy. Umykałem przed nimi przez podwórza bloku, w którym mieszkaliśmy. A rankiem z balkonu trzeciego piętra, ponad wejściem na podwórze, rekapitulowałem senne ucieczki i obmyślałem nowe ich warianty na potrzeby kolejnego snu. Dopiero tak uzbrojony mogłem w spokoju oczekiwać następnego trwożnego snu z realną nadzieją, że uda mi się umknąć i tym razem. Przywołuję to doznanie z dzieciństwa po to, by posłużyło za przykład sytuacji, gdy sen brany bywa za rzeczywistość bądź na odwrót, stanowiąc pewną technikę obrony przeciw realnej represji.

Animacja przedmiotów realnych, skombinowana z żywym człowiekiem metamorfoza ich funkcji w realistycznym otoczeniu, kreują znamienną irracjonalność – źródło wszystkiego, co wywrotowe. Animacja to magia, zaś animator to szaman.

Animacji nie sposób robić bez techniki, bez kamery trickowej, żyjemy bowiem w epoce upadku. Być może nasi przodkowie byli zdolni natchnąć życiem materię nieożywioną przez prosty akt woli lub za pomocą ożywiającego magicznie „szem"; my jednak nie potrafimy się obyć bez techniki. Tym konsekwentniej trzeba się starać, by finalna iluzja była jak najrealniejsza, aby technika, konieczna do jej osiągnięcia, uległa rozproszeniu w efekcie końcowym.

Postrzeganie dzieciństwa na kształt utraconego raju jest mocno przesadzone. Do przyjemności nie należy już samo przyjście na świat. A dalej – dzieciństwo bywa pełne zakazów, niesprawiedliwości, okrucieństw. Same dzieci nie mogą doczekać się dorosłości (z ich punktu widzenia trudno o większy błąd niż ogarniająca nas na starość idealizacja dzieciństwa). Nikt nie potrafi być równie okrutny jak dziecko. Mówiąc to, nie chcę wcale deprecjonować własnego dzieciństwa. Staram się tylko zawsze zachować wobec niego „czynny" stosunek. Być może wciąż się z nim do pewnego stopnia borykam.

Najdawniejsze ze zmysłowych przeżyć zachowałem z wieku lat czterech, kiedy to, po przeprowadzce z Žižkova do Vršovic, malowaliśmy w nowym mieszkaniu podłogę na kasztanowo. Jest to w ogóle jedno z moich najstarszych wspomnień. Ta właśnie czerwonobrązowa barwa (puzzuola) miała wywrzeć prawdziwie trwały wpływ na koloryt całej mojej przyszłej twórczości. Najsilniejsze z mych dziecięcych doznań dotykowych wiążą się jednak ze szkarlatyną (w pamięci mam perwersyjną rozkosz, z jaką pod koniec choroby zdrapywałem z siebie skórę), a następnie z jazdą „na koniku", będącym maminą poduszką. Jazda ta łączyła się zawsze z osobliwą rozkoszą (bez wątpienia – jakąś nieświadomą formą masturbacji).

Inne wyraźne wspomnienie: płacz w szpitalu po skończonych odwiedzinach rodziców (mogłem ich widywać tylko przez zamknięte okno, w dole, na dziedzińcu szpitala). Następnie, podczas wojny – groza wywołana odgłosem syren alarmowych (ów strach udzielił mi się za pośrednictwem matki). A potem pierwsze odczucie depresji i beznadziejności, kiedy wróciliśmy do Pragi z moich pierwszych wakacji. Weszliśmy do mieszkania. W kuchni pod sufitem łyskała naga żarówka. Mama rzuciła się zaciemnić okno. Ja pozostałem pośród walizek przy drzwiach, twarzą w twarz z mrokiem za oknem, pojąwszy naraz, iż jestem śmiertelny.

Moja twórczość, nie tylko filmowa, czerpie wyłącznie z impulsów, jakie trwale, natrętnie utkwiły w mej świadomości (i podświadomości), wpływając stamtąd, najczęściej w formie obsesji, na moje myśli i dokonania. Nie rozstrzygam, czy owe podniety docierają ze świata realnego, czy też ich nośnikiem są doznania artystyczne (Arcimboldo, Carroll, Poe, powieść gotycka itp.). Moje podejście do cudzych dzieł jest i tak zawsze opanowane przez interpretacyjne delirium, które ogarnia mnie na przekór selektywnej pamięci. Chcąc się wyzbyć tych obsesji (mających zawsze charakter lękowy), filmuję je, czyli nazywam. Muszę jednakże wyznać, iż efekt wyzwolenia nie jest zjawiskiem trwałym.

Pojęcie poezji stapia się dla mnie z pojęciem wyobraźni, zaś siła wyobraźni stanowi według mnie kryterium wartości poezji, wyrażanej dowolnymi środkami: za pomocą pióra, pędzla, kamery lub dotyku. Jest to pewnego rodzaju kataklizm, jaki co jakiś czas, w chwilach natchnienia, jesteśmy zdolni zsyłać na rzeczywistość, aby – dzięki namułom lub opadom popiołu – odzyskała dla nas żyzność lub, mówiąc inaczej, była znów możliwa do zniesienia.

JAN ŠVANKMAJER

Tłum. JAN GONDOWICZ

Wybór z odpowiedzi na ankiety Grupy Surrealistycznej w Czechosłowacji (ankieta o śnie, 1980; o morfologii mentalnej, 1982; o poezji, 1983; o grze, 1985; o wolności, rewolucji i dyscyplinie, 1988), a także z wypowiedzi dla rozmaitych magazynów i publikacji filmowych (wywiad L. Švába dla pisma „Film a doba", 1981; dla pisma „Afterimage", 1987; P. Vincmenta do publikacji wydanej z okazji paryskiej premiery *Alicji*, 1989).

1964 *Posledni trik pana Schwarcewaldea a pana Edgara /The Last Trick of Mr. Schwarzwald and Mr. Edgar/Ostatnia sztuczka pana Schwarzwalda i pana Edgara.*, Londyn, kolor, 12 min.

1965 *Johann Sebastian Bach: Fantasia g-moll/ J.S.Bach: Fantasy in G minor.* Praga, cz.-b., 8 min.
Nagroda: III nagroda w kategorii filmów krótkometrażowych na XVIII MFF, Cannes 1965.
Spiel mit Steinen/Hra s kameny/A Game with Stones. Linz/Austria, kolor, 8 min.

1966 *Rakvickarna/Punch and Judy (The Lych House* i *The Coffin House)*, Praga, kolor, 8 min.
Et cetera, Praga, kolor, 8 min.
Kostnice/The Ossuary/Trumniarnia, Praga, istnieją dwie wersje

1967 *Historia naturae (suita)/Historia naturalna*, Praga, kolor, 9 min.

1968 *Zahrada/The Garden/Ogród*, Praga, cz. – b., 19 min.
Byt/The Flat/Mieszkanie, Praga, cz. – b., 13 min
Picknick mit Weissmann/The Picnic with Weissmann/Piknik z Weissmannem, anim. rysunkowa, Linz/Austria, kolor, 13 min.

1969 *Tichy tyden v dome/A Quiet Week in a House/Cichy tydzień w domu*, Praga, kolor, 13 min.

1970 *Kostnice/The Ossuary*, Praga, istnieją dwie wersje, cz. – b., 10 min.
Don Sajn/Don Juan, anim. marionetkowa, Praga, kolor, 30 min.

1971 *Jabberwocky (Zvahlav aneb Saticky Slameneho Huberta)/Jabberwocky*, Praga, kolor, 14 min.

1972 *Leonarduv denik/Leonardo's Diary/Dziennik Leonarda*, Praga, kolor, 10 min.

1973 1979 – *Otrantsky zamek/The Castle of Otranto*, Praga, kolor, 15 min.

1980 *Zanik domu Usheru/The Fall of the House of Usher*, Praga, cz.- b., 15 min.

1982 *Moznosti dialogu/Dimensions of Dialogue/Wymiary dialogu*, Praga, kolor, 12 min.
Do pivnice (Do sklepa)/Down to the Cellar, Slovenska Film, kolor, 15 min.

1983 *Kyvadlo, jama a nadeje/The Pendulum, the Pit and Hope/Wahadło,studnia i nadzieja*, Praga, cz. – b., 15 min.

1987 *Alice (Neco z Alenky)/Alice (Something from Alice)/Alicja (Coś z Alicji)* – film pełnometrażowy, Praga-Zurych, kolor, 84 min., telewizyjna wersja – 6 odcinków po 14 min.

1988 *Muzne hry/Virile Games*
Another Kind of Love (Jiny druh lasky)/ Another Kind of Love

1989 *Zamilovane maso/Meat in Love*
Tma – Svetlo – Tma/Darkness – Light – Darkness
Flora

1990 *Konec stalinismu v Cechach/The Death of Stalinism in Bohemia/Koniec* stalinizmu w Czechach

1992 *Jidlo/Food*

1994 *Lekce Faust/The Faust Lesson/Lekcja Fausta*

1996 *Spiklenci slasti/Conspirators of Pleasure/ Spiskowcy rozkoszy*, film prod.Czechy-Szwajcaria-Wielka Brytania, 75 min.
Nagroda: Locarno'96 – Young Jury's First Prize.

Stephen Quay i Timothy Quay (ur. 1947, Filadelfia)

Ukończyli wydział ilustratorski w filadelfijskim College of Art i londyński Royal College of Art. Początkowo pracowali w Stanach Zjednoczonych jako ilustratorzy książkowi. Potem osiedlili się w Londynie, gdzie we własnej pracowni Konnick Studio realizują swoje filmy lalkowe, filmy reklamowe i wideoklipy.

„Cadavres exquis" i Królestwo wyobraźni – *Ulica Krokodyli* oraz *Instytut Benjamenta* Timothy'ego i Stephena Quayów

SUZANNE H. BUCHAN

Miniona dekada odznaczała się gwałtownym rozwojem filmu animowanego. Pojawienie się i sukcesy coraz liczniejszych, skomplikowanych, estetycznych i inteligentnych filmów dla dorosłych skierowały uwagę na realizatorów filmów animowanych i ich sztukę. Do najwybitniejszych twórców filmu animowanego, jacy pojawili się w ciągu ostatnich lat, należą urodzeni w Ameryce Stephen i Timothy Quay. Oglądając którykolwiek z ich filmów animowanych, wkraczamy w świat marzeń sennych, świat metafory i poezji wizualnej, fantastycznych dekoracji i kukiełek, jak z Kafki, przedziwnego połączenia literackich nawiązań, fragmentów muzyki i kruchej materii. Filmy braci Quay nagrodzono już na kilku festiwalach filmowych na całym świecie. Niniejszy esej jest poświęcony dwóm spośród ich filmów. Pragnęłabym w ten sposób ukazać przebogaty i przedziwny świat ich wyrafinowanych poczynań, animowanych i aktorskich.

W filmie animowanym [1] można w zasadzie wyróżnić animację dwuwymiarową, posługującą się rysunkiem, oraz trójwymiarową animację lalkową. Film animowany jest mocno powiązany ze sztuką plastyczną i graficzną, a jego twórcy korzystali z wielu technik znanych sztukom pięknym. Sami bracia Quay też początkowo zdobyli wyższe wykształcenie artystyczne jako ilustratorzy, co się wyraźnie zaznacza w ozdobnych czołówkach oraz graficznie zdobionych dekoracjach ich filmów. Filmy animowane można też podzielić na grupy, w zależności od podstawowych technik wykonania: filmy rysowane ręcznie (włączając tu wszelkie rodzaje animacji rysunkowej i malarskiej); filmy animowane z obiektami żywymi (pixilacja); filmy „non camera" (nakładanie kolorów na przejrzysty podkład, wydrapywanie na taśmie naświetlonej lub nie naświetlonej); kolaże lub filmy z wycinanek; a także filmy lalkowe (poklatkowo fotografowane przedmioty nieożywione), włączając tu cały zakres animowanego tworzywa, modeliny (plasteliny), modeli szkieletowych i kukiełek. Istotna różnica pomiędzy animacją trójwymiarową a rysunkową polega na tym, iż ta druga jest techniką korzystającą z gładkiej płaszczyzny dwuwymiarowej, pierwsza natomiast wykorzystuje zwykle możliwości prawdzi-

wej przestrzeni trójwymiarowej. Zasadnicza różnica między dwu- i trójwymiarową animacją bierze się ze szczególnych ograniczeń, jakim podlegają przedmioty i materiały stosowane przy produkcji lalek i dekoracji. W przeciwieństwie do rysunkowego świata animacji dwuwymiarowej, animacja trójwymiarowa podlega szczególnym fizycznym prawom przestrzeni i czasu.

Warsztat, w którym produkuje się filmy kukiełkowe, przypomina pomniejszone studio filmów aktorskich, gdzie zasady rządzące inscenizacją, rekwizytami, konstrukcjami przestrzennymi i oświetleniem wspólnie przyczyniają się do zwartości wykreowanej przestrzeni. Odmienna technika realizacyjna stwarza reżyserowi filmu animowanego inne możliwości, nakłada też na niego inne ograniczenia. Odnosi się to również do procesu montażu. Dwuwymiarowe filmy animowane naśladują liczne konwencje filmów aktorskich, przeważnie jednak osiągają swoje efekty, posługując się technikami graficznymi. Mowa tu o takich efektach, jak ściemnienia i rozjaśnienia lub też zmiana kąta widzenia kamery. Filmy kukiełkowe, które są wynikiem poklatkowego fotografowania przedmiotów, charakteryzują się inną estetyką i techniką niż filmy aktorskie lub animacja rysunkowa (graficzna), w których rezultat zależy od zręczności artysty w graficznym odtwarzaniu ruchów kamery. Wspólna zasada uzależnienia od naturalnej rzeczywistości oraz od ograniczeń, jakim podlegają stosowane materiały, zbliża do siebie bardziej filmy kukiełkowe i aktorskie niż którykolwiek z nich do filmu rysunkowego. Narzuca to również, między innymi, odmienne warunki montowania scen. Krew w animacji rysunkowej jest wynikiem umiejętnego użycia tuszu; w animacji trójwymiarowej inne są implikacje przedstawienia wizualnego. W filmie lalkowym można użyć prawdziwej krwi, co jednocześnie wywołuje efekty pozoru rzeczywistości, niesmaku, a zarazem daje niesamowite odczucie czegoś znajomego. Można tu ponadto uzyskać silniejszą wymowę symboliczną niż w rysunkowym naśladowaniu krwi. Własny komentarz braci Quay [2] charakteryzuje ich szczególny sposób podejścia do pracy z konkretnym, materialnym tworzywem: *Film kukiełkowy jest, ze swej własnej natury, tworem w najwyższym stopniu sztucznym, bardziej zależnym od tego, w jakim stopniu użyje się swej „sztuki magicznej" w odniesieniu do przedmiotu, a zwłaszcza do zastosowanej koncepcji reżyserskiej* [3].

Stephen i Timothy Quay urodzili się w pobliżu Filadelfii w 1947 roku. Jak wielu artystów, którzy pracują ze statycznym obrazem rysunkowym lub przedmiotem rzeźbionym, zaczęli się interesować filmem i możliwościami animacji poklatkowej w czasie zajęć na temat filmu w Philadeldhia College of Art, gdzie kształcono ich na ilustratorów. Tam właśnie nakręcili swoje pierwsze krótkometrażówki „live action" oraz dwa animowane filmy wycinankowe. W tym samym czasie oglądali filmy Buñuela i czytali dzienniki Kafki. Po ukończeniu uczelni w 1969 roku zainteresowanie Europą zawiodło ich do Londynu, gdzie zapisali się do Royal College of Art. Tam wkrótce wyprodukowali swoje pierwsze animowane filmy lalkowe. Po ukończeniu tej uczelni bracia bliźniacy powrócili do Filadelfii. Ilustrowanie książek nie dawało im dużo zadowolenia; właściwy im styl rysunku przyciągał raczej zamówienia na ilustrowanie powieści science-fiction, a nie dzieł wielkich pisarzy europejskich. Być może wynikało to z faktu, iż Amerykanie fałszywie traktowali utwory europejskich romantyków (Coleridge'a, Shelleya lub też E.T.A. Hoffmanna) jedynie jako źródło grozy, magii i utopijnych wizji, nie biorąc pod uwagę metafizyki oraz ich miejsca w historii kultury europejskiej i powszechnej.

Nieoczekiwany grant od Narodowej Fundacji Sztuk Pięknych pozwolił braciom na podróż do Holandii, gdzie dalej zajmowali się projektowaniem okładek książkowych. Gdy wybrali się z wizytą do Londynu, Keith Griffith, znajomy ze studiów w RCA, namówił ich, by złożyli do Brytyjskiego Instytutu Filmowego projekt filmu. Propozycję przyjęto już po trzech miesiącach. Przeprowadzili się do Londynu i w 1979 roku zrealizowali swój pierwszy nagrodzony film animowany *Nocturnia artificialia*. Wkrótce pojawiły się następne. W 1980 roku, wspólnie z Keithem Griffithem jako ich reżyserem, założyli w Londynie Koninck Studios. Przeprowadzka dała im lepsze wyobrażenie o muzycznych i literackich sferach wschodniej Europy przełomu wieków. Praca braci Quay jest odtąd wciąż na nowo formułowanym wyrazem podziwu dla wygnańców z tych odległych krain.

Ich dzieła, oprócz filmów lalkowych, obejmują też animowane krótkometrażówki oraz reklamówki produkowane na zamówienie (filmy dokumentarne o Punchu i Judy [postacie z ulicznego teatrzyku kukiełkowego, w rodzaju Pulcinelli lub Pietruszki – przyp. tłum.], Strawińskim, Janaczku, jak też o sztuce anamorfozy: *De artificiali perspectiva* /1990/; przerywniki stacji telewizyjnych Channel 4 i MTV). Zaprojektowali realizacje teatralne i operowe (*Mazepa*, *Pchła w jej uchu* według Feydeau, *Miłość do trzech pomarańczy* Prokofiewa) dla rozmaitych scen europejskich, programy wideo z muzyką pop (w tym współpraca przy *Slegehammer* Petera Gabriela) oraz promocyjne klipy dla Michaela Penna i zespołu His Name is Alive. Filmy braci Quay wykazują oddziaływanie kultury wschodnioeuropejskiej. Są to zarówno inspiracje ze strony twórców filmów animowanych czy fabularnych, jak i ze strony kompozytorów, ilustratorów czy też pisarzy. W sumie ich tajemniczy świat zlepiony z fragmentów literackich i poetyckich, motywów muzycznych, gry świateł i ulotnych struktur został zrodzony z estetyki wschodnioeuropejskiej. Niektóre ich filmy są, jak się wydaje, wyrazem hołdu, złożonego twórcom, których podziwiają (*The Cabinet of Jan Svankmajer*, 1984), inne zaś wyrażają ich własne, intuicyjne i imaginacyjne spotkania z pisarzami (Céline, Kafka, Walser, Schulz), artystami (Arcimboldo, Bosch, Cornell) i kompozytorami (Strawiński, Janaczek), których dzieła dostarczają inspiracji sztuce filmowej. *Ulica Krokodyli* (1986), jest dość luźno oparta na opowiadaniu Brunona Schulza [4], *Rehealsals for Extinct Anatomies* (1987), zainspirował pewien szkic Fragonarda, zaś teksty szwajcarskiego pisarza Roberta Walsera zostały wplecione w strukturę *The Comb (From the Museums of Sleep)* (1990) oraz dostarczyły głównego wątku filmowi aktorskiemu *Instytut Benjamenta* (1995).

Spiskowy klimat muzyki

Muzyka towarzyszyła moim ostatnim odwiedzinom w Atelier Koninck: obszerne studio, mauzoleum zegarmistrza, które bracia Quay z czułością nazywają swoim „salonem", przepojone duchem von Kraffta-Ebinga i Lenicy, Kafki i Arcimbolda, w sposób niedostrzegalny wypełniło się rozmaitymi przedmiotami, podrzucanymi przez wielbicieli pod drzwiami (zmumifikowana para myszy w strojach ślubnych ułożona w połówce jaja strusiego; szczur w kształcie piramidki, zdechły wieki temu, w kącie między skośnymi ścianami). Zawieszona na sznurkach lub okryta jedynym w swoim rodzaju kurzem, ułożona na półkach w nieśmiertelnej drzemce, kolekcja fragmentów niegdysiejszych lub przyszłych konstrukcji, zebranych z pokruszonych

Instytut Benjamenta

Instytut Benjamenta

pentimentów, powynajdywanych na pchlich targach, czeka na okazję, by się zakraść do podświadomości braci. Atmosfera akustyczna była przesycona muzyką różnych kompozytorów, madrygałami, skrzypcami oraz instrumentami awangardowymi. Bywały chwile, gdy czas spędzony w królestwie ich przestrzeni twórczej był niemal tożsamy z przeżyciem towarzyszącym oglądaniu któregoś z ich filmów; muzyka w niedostrzegalny sposób przeplatała się z każdym ich gestem i reakcją. A w szklanej skrzyni, w kącie, znajoma marionetka opierała się o ściankę, odpoczywając – to był ów bezimienny protagonista z *Ulicy Krokodyli*.

W każdym z naszych doświadczeń filmowych istnieje kilka przypadkowych obrazów, w których istota kina poetyckiego wydaje się kulminować w jednym momencie, w jednej scenie lub nawet w jakimś drugorzędnym geście. Wspólna dla tych chwil jest owa syntetyczna ewokacja pamięci, tęsknoty, rozpoznania i wzięcia w posiadanie, ulotnych, lecz wiecznie trwałych momentów filmu, wykraczających poza granice rzeczywistego doświadczenia i graniczących z metafizyką. Paradoks kryje się w wizualnej „dokumentacji" tego, co było głęboko ukryte w naszej własnej wyobraźni. Każdy z nas, mówiąc o tych filmowych momentach, ostatecznie odczuwa brak słów i milcząco naśladuje uśmiech Giocondy. *Ulica Krokodyli* jest najbardziej znaną z animowanych krótkometrażówek braci Quay. Streszczenie i bardziej szczegółowa, ale wybiórcza, analiza tego filmu, powinna dać wgląd w szczególne aspekty formalne pracy braci Quay nad filmem animowanym, bez dekonstruowania ich wyjątkowego talentu jako alchemików kina. Krytyk filmowy Michael Atkinson pisał: *Nie miałoby znaczenia, gdyby wszyscy mężczyźni, kobiety i dzieci na ziemi zobaczyli „Ulicę Krokodyli". Tylko ja bym to naprawdę mógł zrozumieć – co nie znaczy, że tak dosłownie to ja w ogóle to rozumiem.*

Streszczenie

Graficzny ornament czołówki nakłada się na czarno-białą scenę aktorską, w której stary człowiek wchodzi do czegoś, co okazuje się teatrem. Po sprawdzeniu świateł i sceny zbliża się do drewnianej konstrukcji w kulisie i zatrzymując się przed nią i z namaszczeniem pluje do środka. Kamera śledzi tę kroplę śliny, która ożywiona spada do wewnątrz konstrukcji – eponimicznie nazwanej Drewnianym Ezofagiem – i wprawia w ruch kolorowy, animowany świat, labirynt maszynerii, bloków, drutów i stworzeń zbudowanych z kruszących się tkanin i łamliwej materii organicznej. Figurka mężczyzny, przewiązana w pasie drutem, odzyskuje wolność dzięki ciachnięciu nożycami (którymi operuje stary człowiek w czarno-białym, „żywym" świecie) i spada do sali przypominającej scenę. Figurka dotyka palcem sznura, który w niesamowity sposób sam się rozwiązuje, a on wkracza do fantastycznego świata, w którym prawa natury wydają się być zapomniane, a otoczenie przykrył wszechobecny pokład aksamitnego kurzu. Zagubiony wśród winiet metaforycznych machin i kilku winiet z motywami pobocznymi (a jest wśród nich dziecko, które odkryło, że jego lusterko może przesyłać wiązkę światła ożywiającego przedmioty) człowiek-kukiełka wędruje przez zrujnowane aleje (*Ulicę Krokodyli* Brunona Schulza sugeruje łukowata brama, ozdobiona wizerunkiem krokodyla), ukradkiem wymyka się ze sklepów, chowając jakieś przedmioty do pudła w ukośne paski (oczywisty ukłon w stronę Buñuela), i zagląda do judaszy oraz w nieskończenie głębokie

zakamarki. Zagubiony w labiryncie ze szkła i odbić protagonista odpowiada na skinienie młodzieńca. Zostaje wprowadzony do pracowni krawieckiej z opowiadania Schulza, w której krawiec, trzymający w ręku igłę wielkości batuty, gestem dyrygenta wprawia w ruch trzy kobiece konstrukcje (w takt *Tańca automatów* kompozytora Leszka Jankowskiego). Ich dolne partie składają się z szuflad umieszczonych w kunsztownie wykonanej konstrukcji drewnianej (Svankmajerowska konotacja szuflad jako podświadomości), nawiązującej do kobiecej *Komody-człowieka* Dalego. Ich delikatne, przerażające, wydrążone i bezwłose czaszki rozświetla od wewnątrz demoniczne światło. Zbliżenie refleksyjnych numerów fabrycznych (nadrukowanych na głowach lalek, takich jakie wykorzystuje się w rękodzielnictwie) przywołuje na myśl przerażające wizje z Auschwitz i treści pism Schulza. Podczas gdy lalkowy mężczyzna poddaje się oczarowaniu, krawiec zajmuje się mapą Polski obramowaną żółtymi szwami (które się jasno mienią) i rozpoczyna pasowanie nowego „ubrania" na krwawej płycie pojawiającej się u góry mapy. W tym samym czasie lalkowy mężczyzna, obsługiwany przez dziewczęta pracujące u krawca, otrzymuje nową głowę, podobną do ich głów, a wokół jego ramion zostaje owinięta ozdobna tkanina. Krawiec przygląda się z boku, zmysłowo głaszcząc głowę lalki, którą troskliwie niańczy na rękach, a ona też patrzy na tę całą scenę. Następuje nagła zmiana sytuacji i mężczyzna-kukiełka, znów z oryginalną głową, zostaje wyprowadzony do tylnego pokoiku, wypełnionego anatomicznymi rysunkami, przedmiotami, które mogłyby stanowić filmowy przewodnik po von Kraffcie-Ebingu. Postać opuszcza warsztat krawiecki i nagle, w dezorientującej nas i siebie podróży, przenosi się z tych rejonów i wraca do miejsca, w którym widzieliśmy go na początku filmu, na scenę. Jego palec zwalnia sznur, a ten z powrotem zawiązuje się w węzeł. Muzyka, która kształtowała obrazy wizualne i towarzyszyła im, słabnie, pojawiają się szepty i inne dźwięki. Ta, jak się okazuje, wizualna podróż do podświadomości lalkowej postaci nie znajduje wyjaśnienia. Niepokój budzi fakt, że szyja lalkowej postaci wciąż jest przewiązana kolorową tkaniną w paski, którą dostał w warsztacie krawieckim. Ścieżka dźwiękowa słabnie, aż milknie zupełnie, a zatrzymany kadr traci kolor i staje się czarno-biały. W ostatnim ujęciu tekst Schulza (w tłumaczeniu angielskim) nakłada się na ostatni obraz; tekstowi zapisanemu towarzyszy słabnący głos, trzykrotnie powtarzając w języku polskim ostatnie słowa:. *Spiskowy klimat muzyki.* Bracia Quay współpracują prawie wyłącznie z polskim kompozytorem Leszkiem Jankowskim. Ich współpraca ciągnie się od 1981 roku, gdy to po raz pierwszy usłyszeli jego muzykę i skontaktowali się w sprawie pewnego projektu. Obie strony musiały zatrudniać tłumaczy do wymiany listów, która trwała przez następne cztery lata. Kiedy projekt filmu *Ulica Krokodyli* został zatwierdzony przez Brytyjski Instytut Filmowy w 1984 roku, Jankowski (sam też miłośnik Schulza) zaczął posyłać twórcom fragmenty kompozycji, które dla nich napisał. Bracia Quay: *Tak oto mieliśmy już całą muzykę wcześniej, niż zaczęliśmy filmować (...) film narastał od środka na zewnątrz wraz z muzyką, która przeważnie stanowiła samo jądro sekwencji, była ważna zwłaszcza w finale filmu: elegancki załamujący się „Walc automatów" z Leszkiem, który odczytywał ostatnie wiersze opowiadania Schulza.* W następujący sposób opisują początek pracy nad obrazem i muzyką: *Mieliśmy już kilka sekwencji zanimowanych, kiedy nadeszła muzyka, więc ściskaliśmy lub skracaliśmy, albo też przedłużaliśmy sceny, żeby pasowały. Nigdy nie mówiliśmy: napisz do tego sekwencję; mówiliśmy: napisz sześć kawałków po trzydzieści sekund każdy; to*

było takie nieokreślone. W pewnym sensie wymagaliśmy, aby napisał coś nieuchwytnego; on (Jankowski) nigdy tego wcześniej nie robił.

W wywiadzie bracia Quay opowiedzieli o swoim sposobie przygotowywania scenariusza do filmów animowanych: *Jeśli chodzi o to, co się potocznie nazywa scenariuszem, mamy jedynie ogólną muzyczną wizję jego przebiegu i staramy się być nieustannie czujni wobec licznych nieokreśloności, błędów i dezorientacji, które czyhają na nas w tych migawkowych, ulotnych „spotkaniach".* Być może to właśnie ich rozległe zainteresowanie innymi dziedzinami sztuki: literaturą, muzyką, grafiką, w zestawieniu z precyzyjnymi, technicznymi wymogami animacji, jest źródłem owych dezorientacji i zestawień, w efekcie wspomnianych „spotkań". Muzyka Jankowskiego jest dla braci Quay ważną inspiracją. Tworzy klimat, który sprawia, że obrazy i muzyka oddziaływają na siebie wzajemnie, w taki sposób, że muzyka staje się „widzialna", a obraz „słyszalny". Nasuwa to skojarzenie z muzyką wizualną, tak jak pojmował ją Hans Richter, lub z malowaniem czasu w filmach Ruttmana. Dosłowne i metafizyczne funkcje muzyki i obrazów u braci Quay przynależą do solennej tradycji twórczości filmowej, stawiają tych artystów poza gronem innych lalkarzy, skazanych na to, co bracia nazywają *zamknięciem w getcie (...) uśmierzającą, stereotypową dawką telewizji dla dzieci, absolutnym bagnem banalności, w którym wszystkie postaci są w sposób nieunikniony potulnymi, nieprawdziwymi, służalczymi marionetkami, opakowaniem dla dobrze wszystkim znanych aktorskich głosów* [5].

Rezygnacja z dialogów i odwołanie się do kombinacji efektów muzyczno-obrazowych pozwala braciom Quay wyrazić ich własną wizję *generatio aequivoca* Brunona Schulza. Ponadto *gatunek istot, na wpół tylko organicznych, forma pseudoflory, która zrodziła się w wyniku fantastycznej fermentacji materii*, przesuwa komentarz na poziom symboliczny oraz sprawia, że *lalki, przedmioty i machiny wpisane w obręb strefy quasi anatomicznej* [6], umykają wszelkim skojarzeniom z rzeczywistością, pozostając w królestwie alchemii. Co więcej, wyrafinowane zabiegi reżyserskie ujawniają w całej rozciągłości ciężkie, metalowe zbrojenia, usytuowane za kadłubami lalek, jakby na przekór oczekiwaniom odbiorcy, że można w tym dostrzec ludzką formę życia. Pozostaje jednak metafora i analogia wpisana w „inność" przedmiotu.

Montaż muzyczny

Z użyciem tych przedmiotów i tworzywa związane są pewne cechy trójwymiarowej animacji, które odróżniają ją radykalnie od animacji graficznej. Brak tu miejsca na szczegółową analizę. Aby dowieść swoistości cech formalnych i stylistycznych twórczości braci Quay, omówię dokładniej pewne aspekty typowego dla niej montażu i techniki zdjęciowej.

W *Ulicy Krokodyli* montaż filmowy można traktować analogicznie do nut w partyturze muzycznej. Ta kombinacja konwencjonalnego montażu i złożonego montażu sekwencji naśladuje prawidła muzyczne (stąd wszystkie momenty, w których muzyka jakby kierowała animowanym światem) i współtworzy alchemię filmu, „płynną przestrzeń". Przyczynia się ona do *bardzo powolnego narastania warstw, które bezustannie przykrywają jedna drugą. Muzyka* [braci Quay, Leszka Jankowskiego] *tworzyła spiskowy klimat w powiązaniu z Schulzowskim universum, gdzie*

czas rzeczywiście uległ zawieszeniu, a obraz został dyskretnie „napiętnowany" muzyką. W kontekście procesów montażowych, które polegają na organizowaniu przestrzeni w czasie, bracia Quay analizują swój impuls *kontynuowania lirycznej podróży. (...) metafory zawsze mają muzyczny charakter.*

Technika poklatkowa w filmie animowanym prowokuje pytanie, czy montaż (w tradycyjnym rozumieniu) jest w dalszym ciągu częścią procesu produkcji. Film animowany składa się z 24 poszczególnych ujęć na sekundę projekcji, 1440 ujęć na minutę itd. Film trwający 20 min. 30 sek. powstaje w wyniku 29 500 pojedynczych kadrów. Adaptacja pojedynczego kadru w animacji trójwymiarowej sekwencji na formę filmową, będącą przedstawieniem czasoprzestrzennym, naśladuje konwencję ujęcia i pewne zmiany wewnątrzkadrowe w filmie zwykłym, aktorskim, takie jak ostre cięcia czy ściemnienie, sugerujące, że po wcześniejszym ujęciu następuje nowe ujęcie, widoczne na ekranie. Takie rozbicie filmu na rozpoznawalne segmenty ujęć lub sekwencji [7] wskazuje, że bracia Quay trzymają się pewnych konwencji montażowych filmu aktorskiego, inaczej bowiem film byłby niespójny lub nierozpoznawalny jako całość składająca się z ujęć i scen.

Szybka panorama

Montaż wewnętrzkadrowy jest konwencją często stosowaną w filmach animowanych. Niezwykły efekt wewnątrzkadrowy, który nazwałam szybką panoramą, jest zastosowany w *Ulicy Krokodyli* 41 razy. Szybka panorama pełni w filmie rozmaite funkcje, ale z technicznego punktu widzenia jest rezultatem ruchu kamery i poklatkowego filmowania, w wyniku czego następuje synchronizacja ruchu kamery z poszczególnymi ujęciami, co daje efekt odmienny od tego, który powstaje w wyniku szwenku albo zwykłego przyspieszonego ruchu w normalnym filmie. Można to raczej określić jako szybki, panoramiczny zwrot, który ma wskazywać, że przestrzeń diegetyczna przed tym efektem i po nim pozostaje ta sama, a więc pozostaje ciągła, jest świadectwem nieprzerywalności ujęcia. Wszystko jednak komplikuje się przez zabieg animacyjnych zdjęć poklatkowych.

Unieważnianie ciągłej przestrzeni i zmiany kierunku patrzenia przez stosowanie szybkiej panoramy to zabieg dość zawiły w przypadku braci Quay. Korzystają oni w animacji z makroobiektywu, który pozornie nie daje głębi ostrości. Na ekranie efektem tej szybkiej panoramy jest dezorientujący, niepewny ruch kamery. Nie ma to związku z radykalnym cięciem, ale osiągnięta za sprawą techniki alienująca wizja sprawia, że uwaga widza zostaje skierowana raczej na poklatkową technikę animacji trójwymiarowej. W większości przypadków szybka panorama wywołuje dezorientacje przestrzenną, ponieważ, jakkolwiek nie można tu wyróżnić cięcia, porządek przestrzenny i odniesienia w jego obrębie często się zmieniają, kiedy kamera obejmuje całość obrazu. Brak wyraźnej przerwy, zazwyczaj uzyskiwanej przez radykalne cięcie, tworzy w efekcie tajemniczy związek między wyjściowym obrazem a obrazem końcowym. Świadome unieważnienie ciągłej przestrzeni tworzy nieciągłą lecz zadziwiająco spójną strefę, która wydaje się uwolniona z obowiązujących praw fizyki. Szybki, panoramiczny zwrot, z kolei, z racji ruchu, który panuje zazwyczaj wewnątrz wizualnie ustalonej, ciągłej przestrzeni diegetycznej, ma na celu ustalenie nowych praw fizycznych widzenia w nowo stworzonej strefie, za sprawą nienaturalnej prędkości ruchu, w porównaniu z bardziej swojskimi, „nie-

Ulica Krokodyli

De Artificiali Perspectiva, or, Anamorphosis

widzialnymi" ruchami kamery, które konstruują fikcyjną „realność" warstwy narracyjnej. Sposób wykorzystania tej techniki przez braci Quay prowadzi do wykreowania owych szczególnych stref, do uzyskania „płynności przestrzeni" i skierowania uwagi widza na proces ich fabrykacji. Rezultatem są efekty drgania i szybki ruch, które to elementy przenoszą zainteresowanie widza na sam obiektyw, i jest niemal fizyczną niemożliwością wizualna lokalizacja i uchwycenie przedmiotu przesuwającego się przez ekran, tak aby mógł zostać (czy tak jak powinien być) wpisany w resztę obrazu. Ostatecznie zabieg przerzucenia ostrości w filmie staje się modulacją wewnątrzujęciową, która zmienia głębię ostrości i pełni funkcję chwytu montażowego, który ma pozorować lub określać spójność przestrzenną. Jest on stosowany przez braci Quay głównie w ujęciach subiektywnych, a nie w funkcji przestrzennej.

Bliźniacze splоty

Intensywny proces twórczy jest połączeniem wolnych skojarzeń pomiędzy dwoma umysłami, które nawzajem się dopełniają i żywią, na kształt surrealistycznego procesu tworzenia *cadavres exquis*, jednak zamiast podawać złożony papier następnej osobie, bracia ruszają w podróż po filmowej przestrzeni, wydeptując pospołu ścieżkę, przy czym każdy z nich dostarcza drugiemu podniety czy nieskrępowanej woli do wykonania następnego kroku. *Co charakterystyczne, dialog surrealistów z kinem jest jak rozmowa telefoniczna, w której słychać tylko jednego rozmówcę (...). Jesteśmy świadkami wchłaniania filmu przez surrealistyczną świadomość, która akceptuje lub odrzuca, aprobuje lub potępia, modyfikuje lub zasadniczo zmienia jego istotę, na właściwych sobie, subiektywnych, głęboko wsobnych zasadach. Komentarze drugiego rozmówcy mogą się ujawnić tylko przez to, co my usłyszeliśmy* [8]. Bracia Quay są bliźniakami, ich język jest zawile poplątany – jeden zaczyna zdanie, drugi je kończy, ten pierwszy kiwa głową na znak zgody lub ze zdziwieniem, że ten drugi tak trafnie oddał jego myśl. Ten jednogłosowy (stereo) dialog dwóch umysłów, który ujawnił się w *Ulicy Krokodyli* i innych filmach, jest jak jednostronna rozmowa telefoniczna, z dwoma rozmówcami, w procesie złożonego, werbalno-muzyczno-wizualnego *écriture automatique*, po jednej stronie słuchawki. Być może właśnie owa twórcza wymiana pomiędzy nimi, w rezultacie której rodzą się ich asocjacyjne, metafizyczne filmy, jest nośnikiem ciągłości narracyjnej. Oni sami mówią: *nasza praca ma charakter metodyczny tylko przez swą przypadkowość i w znacznej mierze jest kwestią szczęścia* [9]. Nikt nie może zakwestionować lub poddawać kontroli obrazów, kiedy już zaistniały. Każdy spośród widzów któregokolwiek z animowanych filmów braci Quay zaczyna swój własny, prywatny dialog z percypowanymi obrazami i dźwiękami. Konfiguracje obrazów w obrębie danej sekwencji, lub pomiędzy sekwencjami, nie mają charakteru statycznego i tradycyjnego, są odskocznią do nowych skojarzeń i relacji. Jak powiedział Max Ernst: *Ce n'est pas la colle, qui fait le collage (to nie klej czyni kolaż)* [10].

Animacja lalkowa jest dziełem duetu. Lalki, dekoracje, czołówki i oświetlenie projektowane są przez obu braci. Brat, który konstruuje lalkę, również ją animuje, drugi zaś jest odpowiedzialny za pracę kamery i zajmuje się sprawami, które mogłyby zakłócić koncentrację animatora. Będąc ilustratorami z wykształcenia, przywiązują w swoich filmach większą wagę do reżyserii i szczegółu. Ich dzieła są

bardziej skojarzeniowe niż narracyjne: *Dążymy do tego, aby dekoracje funkcjonowały raczej jak coś w rodzaju poetyckiego naczynia i były wyeksponowane równie mocno jak same lalki. W rezultacie wymagamy od naszych machin i przedmiotów, aby grały z równym natężeniem, o ile nie większym, co lalki.* To, co widzimy na ekranie, w niewielkim stopniu wiąże się z tym rodzajem fikcji literackiej, w której reżyser pozostaje niewidoczny (tu bracia Quay wykazują powinowactwo z innymi twórcami filmów animowanych – od Maxa Fleischera do Jana Švankmajera), nie ukrywają oni bowiem procesu przekształcania i konstruowania nieożywionej materii, co jest istotą ich pracy. Paradoksalnie, to uparte dążenie do wytwarzania lalek i ich światów nasyca ich filmy taką żywotnością.

Królestwo filmu aktorskiego – *Instytut Benjamenta*

Po intensywnej i pełnej sukcesów pracy w dziedzinie filmu animowanego Timothy i Stephen Quay wkroczyli w świat filmu aktorskiego. *Instytut Benjamenta*, koprodukcja japońska, niemiecka i brytyjska, to pierwszy pełnometrażowy film braci Quay i ich pierwsza zespołowa praca z aktorami. Nadzwyczajne mistrzostwo, jakie osiągnęli w swoich wyśmienitych, tajemniczych dziełach animowanych, znajduje kontynuację w tym filmie w architekturze i dekoracjach, w labiryntowo zbudowanej narracji, wreszcie w kompozycji estetycznej kadru. Film został nakręcony na czarno-białej taśmie, aby wydobyć subtelność światłocienia, animowaną choreografię światła i grafiki. Miał zdezorientować publiczność, zawładnąć nią i oczarować ją. Kilka animowanych scen w obrębie filmu to wyodrębnione interludia, ekspresja subiektywnej wizji i poetyckiej metafory. Tworzą one oniryczną jakość filmu, podobnie jak w filmach animowanych, są tajemniczo wyzwolone z praw czasoprzestrzeni.

Streszczenie

Muzyka Carla Orffa i zagadkowe słowa tworzą dźwiękową aurę dla doskonałej, stylizowanej czołówki. W ciemności zbliża się do drzwi nieduży człowieczek, szarpie swój sztywno wykrochmalony biały kołnierzyk i z wahaniem stuka. Jakob von Gunten (Mark Rylance), subtelny mężczyzna koło trzydziestki, który „chce w życiu być komuś potrzebny", wchodzi do Instytutu Benjamenta, szkoły dla służących, i rozpoczyna oniryczną podróż przez pełen grozy, metafizyczny, bajkowy świat.

Sarniooka Fraulein Lisa Benjamenta (Alice Kriege) w asyście swego oddanego, tajemniczego ucznia-prymusa Krausa (Daniel Smith) i brata Herr Benjamenta (Gottfried John) prowadzi instytut, nadzorując lekcję, której temat jest zawsze taki sam „Praktyczne scenki z życia" – to mechaniczne powtarzanie wciąż tego samego, kary, monotonia i uległość. To ciąg tajemniczych znaków, absurdalnych gestów i nieznośnej drobiazgowości. Przybycie Jakoba budzi u Herr Benjamenta gwałtowną nadzieję, że oto pojawił się Wybawiciel. W podtekście kryje się dyskretnie homoerotyczna fascynacja. Ujawnione zostały migawkowo, mroczne układy pomiędzy bratem a siostrą oraz rola Krausa w podjęciu przez Lisę decyzji o własnej śmierci (*umieram z powodu tych, którzy mogli widzieć i podtrzymać mnie, (...) umieram na skutek bezsensownej roztropności i poczciwości ludzkiej).* Jakob skłonił Lisę do porzucenia egzystencji pozbawionej miłości. On to bowiem sprawił, że

dokonała ona przerażającego odkrycia czegoś niewyrażalnego, czegoś, co wgryzało się w nią tak boleśnie, że nie dało się już tego znieść. Zwierzywszy się Jakobowi, złożyła na jego ustach lekki pocałunek i wyzionęła ducha. Jak Królewna Śnieżka na marach opłakiwana przez swoich krasnoludków, Lisa otwiera oczy w chwili, gdy pochyla się nad nią zrozpaczony brat, i patrzy w kamerę. Jakob i Herr Benjamenta opuszczają instytut, ale Kraus pozostaje. Kraus, opiekun akwariowej rybki i śpiącej królewny, jest gwarantem niezmienności rytuałów i skamieliny instytutu, który nigdy nie zostanie unicestwiony.

Bracia Quay wybrali metodę, którą nazwali poziomą hierarchią filmowych aspektów formalnych. Inaczej niż w tradycyjnym filmie, gdzie hierarchia przebiega w sposób pionowy, począwszy od scenariusza i fabuły, bracia Quay przygotowali najpierw Instytut, a potem zajęli się aktorami. Nagabywani o scenariusz – odpowiadali: *Chcielibyśmy, żeby film rozwijał się raczej w kierunku baśni lub fantastycznej opowieści (lub czegoś w tym rodzaju), jak uczynił to Walser. On nie chciał wejść drzwiami, dlatego – powiedzmy wszedł przez dach. Tak więc, aby osiągnąć podobny efekt, coś, co Walser nazwał „bezsensowną, ale jednocześnie pełną znaczeń bajką", zaczęliśmy od castingu dekoracji jako „głównej aktorki"*. To poniekąd echo ich koncepcji filmu lalkowego, gdzie dekoracje są równie ważne jak wykonawcy. *Czujemy, że głównym „misterium" filmowym może być sam Instytut, jako taki, tak jakby miał swoje własne życie wewnętrzne i dawniejsze „życia", które śni o swych mieszkańcach, odprawia swoje własne tajemne czary i ma podziemne żyły energetyczne. Czas i przestrzeń powinny być na tyle niejednoznaczne, że akcja rozgrywać się będzie nie w aspekcie geograficznym, a duchowym, tak jakby na wzór Walserowskiej „pół jawy, pół snu, świata pomiędzy". A ponieważ na zawsze zachowaliśmy wiarę w alogiczność, irracjonalność, aluzyjność poezji, nie myślimy jedynie o fabule, ale także o „nawiasach", które skrywają się poza strukturą fabularną.* W geście lojalności wobec estetyki filmów lalkowych, bracia Quay stwierdzają: *Traktowaliśmy aktorów z dużo większym szacunkiem niż nasze lalki.*

Jak filmy krótkometrażowe, *Instytut Benjamenta* czerpie inspiracje z fragmentów i podszeptów materiału literackiego. Nad nowelą *Jakob von Gunten* pióra szwajcarskiego autora, Roberta Walsera, który spędził ostatnie dwadzieścia lat życia w milczeniu, w sanatorium w Herisau, artyści nadbudowali hermetyczną i efemeryczną barokową otoczkę. Film rozpościera wizualny gobelin mitycznych, choreograficznych, symbolicznych odniesień, ulokowanych w scenerii, którą krytyk Jonathan Romney określił jako *skamieniały fantom Europy, który jest prawdziwym miejscem akcji Quayowskich opowieści.* Wizualne leitmotywy i ikonografia filmu wydają się owiane tajemnicą: totemiczne kopyta, rogi jelenie, płynące strumienie, uległy sublimacji i oswojeniu w świecie stłumionego, wiktoriańskiego erotyzmu, stały się obsesyjne, mroczne i ambiwalentne. Laska Lisy, z pomocą której pilnuje i karci swoich uczniów, zakończona jest małym kopytkiem (początkowo bracia chcieli obdarzyć ją „kopytnymi" butami), widać, że jedna noga Herr Benjamenta jest zakończona kopytem i widzimy go, w chwili napięcia, przemoczonego do suchej nitki, przed zaparowanym lustrem, z parą olbrzymich rogów na ramionach. Podobnie jak Lisa Benjamenta, obrazy są jednocześnie i delikatne, i nieśmiertelne. Film umyka postmodernistycznemu kontekstowi czy inerpretacji, a epifaniczne momenty i senne wizje chwilami wydają się zrozumiałe, ale zaraz, w perspektywie poetyckiej struktury filmu, stają się jeszcze bardziej enigmatyczne.

Instytut Benjamenta roi się od specjalnych efektów animowanych i innych, które zostały wykonane na etapie montażu i udźwiękowienia w Mill, studiu efektów optycznych, w Wielkiej Brytanii. Umieszczono w filmie siedem efektów optycznych wywołanych na monochromatycznym materiale 5381. Bracia pracowali nad materiałem zdjęciowym z operatorem Nickiem Knowlandem, który dokonał zmiękczenia obrazu na etapie kąpieli taśmy. Realizator projektu Michael Elson wyjaśnił: *Praca w Mill nad negatywem była wyzwaniem. Większość czasu spędziliśmy na próbach i przeglądaniu materiału na stołach. Siedem ujęć różniło się długością, od 170 klatek, do 2500. 35 mm. materiał wyjściowy został przeniesiony na Betę, a potem opracowany komputerowo. Każda klatka była przenoszona oddzielnie, a potem uzupełniana maskami. W scenie z Lizą w środkowym pokoju, ponury, wklęsły, pozbawiony wody „basen", został skomponowany z dwóch planów, z fragmentów z pałacu w Hampstead Court (ścieżki spacerowe wokół centralnej kotliny) i wyżłobienia w zmniejszonej skali, z pajęczymi sieciami przypadkowo naniesionymi do środka. Główna praca w Mill polegała na zgraniu efektów świetlnych występujących w obu ujęciach. W dużym planie basen wodny był oświetlony silnym światłem, a efekty światłocienia na ścianach stworzone przez odbicia powierzchni wodnej przenosiły refleksy w postaci migotliwych smug na ściany pokoju.* Te i inne efekty specjalne stosowane w filmie tworzyły mistyczną i baśniową atmosferę, podobną do tej, jaką Walser osiągnął w swoim tekście.

Pewne sceny są szczególnie nasycone odniesieniami filmowymi i literackimi. Przywołują Kirsanowa, Murnaua, Buñuela, Tarkowskiego czy Kafkę (który z kolei pozostawał pod wpływem Walsera), a także znane mity i baśnie. Ścieżka dźwiękowa autorstwa Jankowskiego podtrzymuje i uwydatnia kunsztowną choreografię gestów aktorskich, tajemniczych przedmiotów, fantastycznych rysunków świetlnych. Wszystko to przesyca film nieziemską atmosferą. Podobnie jak w filmach animowanych, muzyka tworzy łącznik pomiędzy przestrzenią a postaciami. To także muzyka nadaje filmowi jego ostateczną formę. Adagio muzyczne buduje „adagio" formy w tworzywie filmowo-aktorskim. Nazwiska współpracowników są znane z filmów animowanych: producent Keith Griffith, inżynier dźwięku Larry Sider i oczywiście Jankowski. Walser, jako inspiracja literacka, wskazuje, jak się zdaje, że krok ku filmowi aktorskiemu był czymś więcej niż prostą zmianą upodobań artystycznych.

W całości twórczość braci Quay pozostaje poza obszarem jakichkolwiek definicji gatunkowych. W istocie, naśladownictwo ich wyjątkowego stylu, jakie można dostrzec u innych twórców filmu animowanego, to hołd złożony sztuce, którą wynaleźli. Wszystkie ich filmy są kolekcją obrazów, odmiennych od własnych doświadczeń odbiorczych widza. Całość dzieła to magiczna wycieczka w czarodziejski świat wyobraźni, historii, obrazów i pre-Freudowskiej psychologii. Urzeczywistnili to, co uprzednio istniało tylko w postaci języka symbolicznego, w tajemnych, zaszyfrowanych manuskryptach, w rysunkach, muzyce, może w sztuce matematycznej, w tym, co nadawało formę i materialność pamięci, wewnętrznym stanom psychicznym i obsesjom.

Na dzieło braci Quay składa się dziś 17 filmów dokumentalnych, animowanych krótkometrażówek, i jeden film fabularny. Wszystkie one są wyrazem ich multimedialnej pasji artystycznej. Mają też w projekcie realizację scenografii operowej i nowy film fabularny, który ma opowiadać o automatonach. Ich praca jako ilustra-

torów czy scenografów lub jako reżyserów jest realizacją skomplikowanych, niewerbalnych zasad estetycznych i trwałej fascynacji tym, co tkwi na marginesie, lecz przez nich zostaje podniesione do najwyższej rangi. *Lubimy chodzić na długie spacery, a metaforycznie rzecz ujmując, w jakąkolwiek krainę wkroczymy, możemy się w niej zatracić bez reszty.* Ich filmy wymykają się interpretacji, drążą obszary, które artyści nazywają *poezją zagadkowych spotkań i niemal spiskowej tajemnicy.*

SUZANNE H. BUCHAN

Tłum. BOGUSŁAW R. ZAGÓRSKI i TERESA RUTKOWSKA

---

[1] Niniejsza definicja nie obejmuje animacji komputerowej.

[2] Wszystkie cytaty słów Stephena i Timothy'ego Quayów, o ile nie zaznaczono inaczej, pochodzą z serii wywiadów udzielonych autorce w latach 1994-1996.

[3] S. i T. Quay, *In Deciphering the Pharmacist's Presciption „On Lip Reading Puppets"*, London 1986.

[4] *Ulica Krokodyli*, w: B. Schulz, *Sklepy cynamonowe*.

[5] S. i T. Quay, dz. cyt.

[6] Tamże.

[7] S. H. Buchan, *Cadavers and realms exquises: Montage in the Quay Brothers „Street of Crocodiles"*, maszynopis, Zurich 1994.

[8] W: J. H. Matthews, *Languages of Surrealism*, Missouri 1986, s. 196.

[9] J. D. McClatchy, *Movie Magic. The Quay Brothers: The Toast of Eight Film Festivals*, „Connoisseur Magazine", 1986, April.

[10] J. H. Matthews, dz. cyt., s. 33.

FILMOGRAFIA

1970 *Der Loop Der Loop*, reż., zdj., anim., 16 mm, nakręcony w Royal College of Art
Il Duetto, reż., zdj., anim., 16 mm, nakręcony w Royal College of Art
Palais en Flammes, reż., zdj., anim., 16 mm, nakręcony w Royal College of Art

1979 *Nocturna Artificialia*, reż., scen., anim., zdj., lalki, rola, 21 min.

1980 *The Falls*, rola
Punch and Judy: Tragical Comedy or Comical Tragedy, reż., scen., lalki, anim., zdj., 16 mm., kolor, 47 min.

1981 *Ein Brudermord*, reż., scen., lalki, anim., zdj., 16 mm., kolor, 5 min.
The Eternal Day of Michel De Ghelderode 1898–1962, reż., dodatkowe zdj., scen., lalki, 16 mm., kolor, 30 min.

1982 *Igor – The Paris Years Chez Pleyel*, reż., scen., lalki, anim., zdj., 16 mm., 27 min.

1983 *Leos Janacek: Intimate Excursions.*, reż., scen., lalki, anim., zdj., 16 mm., kolor, 27 min.

1984 *The Cabinet of Jan Svankmajer – Prague's Alchemist of Film*, reż., scen., lalki, anim., zdj., 16 mm., kolor, 14 min.

1985 *Little Songs of the Chief Officer of Hunar Louse, or this Unnameable Little Broom/ Epic of Gilgamesh*, reż., scen., lalki, anim., zdj., 16 mm., kolor, 11 min.

1986 *Sledgehammer*, scen., lalki, anim., zdj., teledysk Petera Gabriela w reż. Stephena Johnsona
Street of Crocodiles, reż., scen., lalki, anim., zdj., 35 mm., kolor, 20 min.
Honeywell, film reklamowy

1987 *Walkers Crisps*, film reklamowy
Dulux Wood Protection, film reklamowy

1988 *Rehearsals for Extinct Anatomies*, reż., scen., lalki, anim., zdj., 35 mm., cz.-b., 14 min.
Stille Nacht I, reż., scen., lalki, anim., zdj., 2 min.

1989 *The Pond*, reż., scen., lalki, anim., zdj.

1990 *Comb (from the Museums of Sleep)*, reż, scen., lalki, anim., zdj.,18 min.
Ex Voto, reż., scen., lalki, anim., zdj., 1 min.

1991 *De Anamorphosis/Artificiali Perspectiva*, reż., scen., lalki, anim., zdj., 14 min.
The Calligrapher I, II, III , 1 min.

1992 *Are We Still Married?/Stille Nacht II*, reż., scen., lalki, anim., zdj., 3 min.

1993 *Long Way Down/Look What the Cat Drug in*, reż., scen., lalki, anim., zdj.
Tales from the Vienna Woods/Stille Nacht III, reż., scen., lalki, anim., zdj., 4 min.

1994 *Can't Go Wrong Without You/Stille Nacht IV*, reż., scen., lalki, anim., zdj., 4 min.

1995 *Institute Benjamenta*, reż., scen., f. fab.; 105 min.

Zbigniew Rybczyński (ur. 1950)

Po ukończeniu Liceum Plastycznego wstąpił na wydział operatorski Wyższej Szkoły Filmowej w Łodzi. W 1983 r. wyjechał do Stanów Zjednoczonych gdzie założył studio ZBIG VISION; tam realizował m.in. wideoklipy, filmy reklamowe, a także swoje własne pomysły, oparte na animacji komputerowej. Od 1993 roku pracuje w Niemczech w berlińskim studio CBF (Centrum für Neue Bildgesfalhung), którego był współtwórcą.
Jest profesorem w Kunsthochschule für Medien w Kolonii.

Spoglądając w przyszłość – wyobrażając prawdę*

ZBIGNIEW RYBCZYŃSKI

Polska

Kiedy miałem piętnaście lat, wsiadłem do ekspresu z Warszawy do Gdańska, żeby kupić pewien stary drzeworyt w antykwariacie. Powrotny pociąg był wieczorem, miałem więc trochę wolnego czasu. Poszedłem do starej katedry. Wewnątrz było bardzo pusto, usłyszałem dobiegający skądś dźwięk fugi Bacha. Usiadłem na podłodze, oparłem się plecami o kolumnę i wpatrywałem się w odległe sklepienie. Nie jestem pewien, czy to rzeczywiście się zdarzyło, czy było to tylko w mojej wyobraźni, ale zobaczyłem nagą parę kochanków lecącą w powietrzu, pomiędzy kolumnami.

Swoją karierę rozpoczynałem jako malarz. Potem, a był to koniec lat sześćdziesiątych, uznałem, że malarstwo jest martwe. Pragnąłem ruchu, nie bezruchu. Zwróciłem się więc do filmu. Ale miałem problem. Zasadniczo w filmie zapisujemy to, co rzeczywiste, „realne", to co znajduje się przed kamerą. Mnie zaś interesowało, by zapisywać rzeczy, które nie istnieją w rzeczywistości, choć jednakże co do których pewni jesteśmy, że są całkowicie realne. Chciałem zapisywać obrazy, które istnieją w naszych myślach, w naszych marzeniach, snach, w naszej świadomości, w naszej fantazji. To ten rodzaj „realności", na którym mi zależało od początku, który mnie do dziś fascynuje. I ciągle poszukuję nowej metody „filmowania", która pozwoliłaby tworzyć takie obrazy na ekranie, w taki sposób, by były całkowicie przekonujące.

Fotograficzny realizm, rezultat wielkich odkryć – obiektyw, fotografia, film, telewizja – nie są ostatecznym rozwiązaniem. To jest wersja, mechaniczna wersja obrazu, z pewnością jest to najważniejszy krok poczyniony w historii wizualizacji, ale przecież nie ostateczny.

Obrazy – na przykład, miasta – pochodzące z czasów, zanim odkryto obiektyw, nasuwają bardzo ciekawe spostrzeżenie. W *Kronice Świata*, wydrukowanej w Norymberdze w XV wieku – w pierwszej książce zawierającej ilustracje, gdy Gutten-

* Podstawą tej wypowiedzi jest tekst *Looking to the Future – Imagining the Truth* wygłoszony na sympozjum *Film i Architektura* w 1995 roku w Cambridge, zorganizowanym m. in. przez National Film & Television School i Wydział Architektury Uniwersytetu w Cambridge, opublikowany w książce *Cinema and Architecture, Méliès, Mallet-Stevens, Multimedia*, wyd. François Penz and Maureen Thomas, British Film Institute, London 1997, ss. 182–199. Redakcja składa podziękowanie Wydawcom i Autorowi za zgodę na ogłoszenie wersji polskiej. Tłumaczenie zostało autoryzowane. Skróty, uzupełnienia w stosunku do tekstu angielskiego wprowadził autor.

berg wynalazł druk – są drzeworyty przedstawiające wizerunki europejskich miast. Uważam, że te obrazy są bardzo realistyczne, znacznie bardziej realistyczne aniżeli współczesne fotografie. Przypuszczalnie każdy z nas może rozpoznać: Kraków, Wiedeń, Londyn – nawet dzisiaj.

Kiedy myślę o Nowym Jorku, to w ułamku sekundy widzę obraz miasta znacznie bliższy koncepcji widocznej na tych drzeworytach aniżeli na jakiejkolwiek istniejącej fotografii Nowego Jorku.

Na tych starych drzeworytach widzimy obrazy przedstawiające całościową wiedzę o miastach wraz z otoczeniami, z reguły z nie istniejących fizycznie punktów obserwacji. Te obrazy próbują zapisać mentalny obraz – ten obraz, który widzimy, gdy o czymś myślimy. Podejrzewam, że wszyscy możemy wywołać w swojej wyobraźni taki rodzaj obrazu – obraz starożytności – obraz średnowiecza – obraz przyszłości. Rozpoznajemy ten obraz, ten obraz istnieje, ale jeszcze nie mamy technologii sfilmowania by go pokazać, przekazać innym.

Naprawdę wierzę i jestem przekonany, że znajdujemy się na progu, jesteśmy już teraz bardzo bliscy tego – z naszą współczesną technologią – by uczynić tego rodzaju obrazy widzialnymi, by móc „fotografować" je, i oglądać na ekranie.

I dlaczego mielibyśmy się na tym zatrzymać? Fascynującą sprawą jest pospekulować na ten tenat. Jeśli dzisiaj możemy zapisywać obrazy teraźniejszości, tego, co się dzieje teraz, to nie widzę powodu, dla którego nie mielibyśmy pewnego dnia móc rejestrować obrazy z przeszłości. One istnieją. Kiedy patrzymy na gwiazdy, to widzimy naprawdę bardzo stare, odległe od nas w czasie obrazy.

Nie mamy jeszcze technologii, by nastawić ostrość na – powiedzmy sobie – rok 1836 w Anglii, wybierając przy tym jakieś określone miejsce, by je obejrzeć – powiedzmy – mieszkanie Pana i Pani Talbot – ale, teoretycznie, nie widzę powodu, dla którego nie moglibyśmy pewnego dnia dojść do rozwinięcia urządzenia, które byłoby zdolne to osiągnąć.

Obserwujemy obecnie, w dobie infostrad, odwrót od fotograficznej koncepcji realizmu w kierunku czegoś, co znacznie bliższe jest temu, czym obraz prawdopodobnie jest u swoich źródeł. I chociaż możemy na razie obserwować tylko szkic i często nieudolne próby tej następnej wersji obrazu, która nas czeka, ma ona swoją – straszliwą czy piękną? – nazwę: cyfrowa grafika komputerowa.

Tak więc, wracając do późnych lat sześćdziesiątych, zdecydowałem się studiować w szkole filmowej i zostać reżyserem filmowym. Ale pewien anioł dał mi następującą radę – być może mylną:

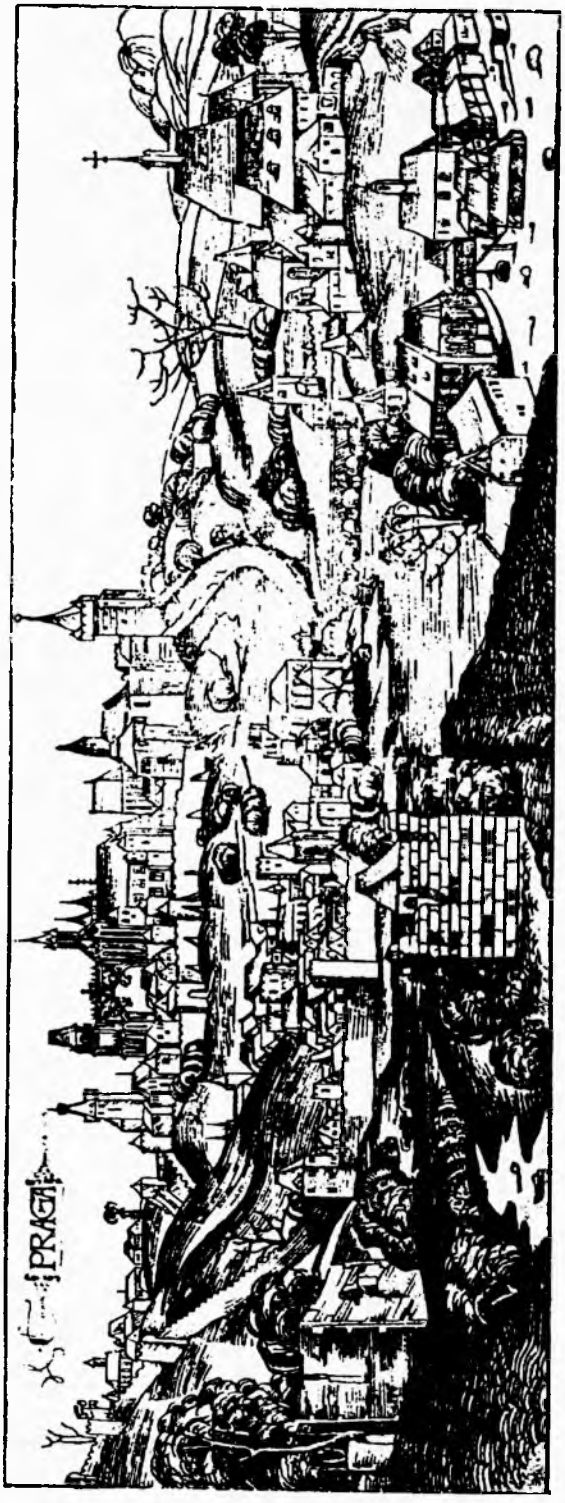
„Słuchaj Zbig, każdy może być reżyserem filmowym. Żeby być prawdziwym twórcą filmowym, to znaczy, żeby stać się rzeczywistym reżyserem filmu, potrzebujesz być..."

Anioł spojrzał w niebo, jak gdyby szukając kogoś, i z delikatnym uśmiechem dokończył:

„Kimś raczej podobnym do... operatora. Bo film, widzisz, to technologia".

I anioł zniknął.

To jedyny powód, dla którego zdecydowałem się studiować na wydziale operatorskim. Nie mam pojęcia, dlaczego moim pierwszym filmem był *Kwadrat* (1972). Było to mieszaniną, połączeniem fotografii i animacji i praca nad tym zajęła mi całe moje wakacje – szesnaście godzin dziennie.



Widok ogólny Pragi (z *Chronican Mundi* Hartmana Schedla)

Widok ogólny Krakowa w czasach Wita Stwosza i Mikołaja Kopernika (z „Chronicon Mundi" Hartmana Schedla z r. 1493).
• Vue générale de Cracovie au temps de Guy Stoss et de Nicolas Kopernik (tirée du „Chronicon Mundi" de Hartman Schedel, de l'année 1493).
• General view of Cracow in the time of Wit Stwosz and Nicholas Copernicus (from "Chronicon Mundi" 1493, by Hartman Schedel).
• Gesamtansicht von Krakau zur Zeit des Veit Stoss und des Nikol. Kopernikus (aus Hartman Schedels „Chronicon Mundi" vom Jahre 1493).

Analizowałem, przy użyciu kamery filmowej, cykl trzydziestu sześciu czarno-białych fotografii. Były one w formacie kwadratu i przedstawiały postać ludzką poruszającą się w kółko, w zamkniętej pętli ruchu.

Co było logiką mojej analizy? Postanowiłem wielokrotnie przefotografować na film cykl tych fotografii. Przy każdym powtórzeniu postanowiłem podzielić klatkę filmową, którą także zrobiłem w kształcie kwadratu, na coraz to mniejsze kwadraty. Tak więc w każdym nowym cyklu obraz na ekranie zawierał zwiększającą się liczbę podpodziałów. Pod kamerą układałem białe kwadraty z papieru w tych podpodziałach, gdzie na fotografii znajdowała się przedstawiona postać, tam gdzie jej nie było, kładłem czarne kwadraty. Na początku, gdy kwadraty były wielkie, na ekranie powstała migająca abstrakcja. Później, gdy kwadraciki stały się bardzo malutkie, na ekranie ukazała się czytelna postać ludzka. Aby to wszystko zrobić, musiałem zmieniać układ białych i czarnych kwadratów co najmniej sto tysięcy razy. Dodatkowo na obiektyw zakładałem kolorowe filtry, obracałem obraz o 90 stopni... – ale nie chcę Państwa tym zanudzać.

Najważniejsze w tym jest to, że nie wiedząc nic o komputerze, nie mając żadnej świadomości tego, na czym polega komputerowy sposób obrazowania – było to przecież w latach 1970, w Polsce – „wymanufakturowałem" mój własny „cyfrowy" proces na taśmie filmowej. Dziwne jest to, że potrzeba było dwudziestu sześciu lat pracy – włączając w to prace w czasie moich wszystkich następnych dwudziestu pięciu wakacji – żeby wrócić do *Kwadratu* z pełną świadomością i zrozumieniem – dlaczego.

Moje pierwsze trzynaście lat robienia filmów znalazło rezultat w krótkim filmie – *Tango* (1980). Trzydzieści sześć postaci wziętych z różnych poziomów i scen życia – przedstawicieli różnych czasów – współżyje w jednym pokoju, poruszając się w pętlach ruchów obserwowanych przez nieruchomą kamerę. Aby to zrobić, musiałem wyrysować i namalować na celuloidach około 16 000 czarno-białych masek i zrobić kilka setek tysięcy ekspozycji trickową kamerą.

Zajęło to całe siedem miesięcy, szesnaście godzin dziennie, żeby zrobić ten kawałek. Cudem jest to, że negatyw wyszedł z tego procesu jedynie z niewielkimi uszkodzeniami, a także to, że zrobiłem mniej niż setkę błędów matematycznych na kilka setek tysięcy, które można było zrobić. W ostatecznym wyniku było tam mnóstwo usterek – widoczne są czarne linie wokół ludzkich sylwetek wynikające z kontrmasek na *high-contrast*, trzęsienia spowodowane niestabilnością materiału filmowego wynikające z perforacji taśmy filmowej i odkształcania się celuloidu, skoki w gęstości i kolorze spowodowane fluktuacjami barwowej temperatury żarówki w projektorze, nieuchronne brudy, ziarno i zadrapania.

Otrzymałem wiele nagród, włącznie z Oscarem, ale jak wielki krok uczyniłem w kierunku tego, by pokazać wszystkie te rzeczy i sprawy, które nie istnieją przed kamerą?

Bardzo mały w istocie. Jak daleko odbiegłem od malarstwa? Bardzo niedaleko.

Wyprodukowałem jakiś rodzaj „olejo-foto-malarstwa z zadrapaniami", co prawda z ruchem postaci, ale strasznie poszarpanym i do tego z okropnie, z okropnie statycznego punktu widzenia, i, i...

Taka syzyfowa praca nie była rozwiązaniem. Pomiędzy mną i „wszystkimi tymi rzeczami", które chciałem pokazać, była ściana, która składała się z celuloidu i postprodukcyjnego procesu. Więc spojrzałem w kierunku wideo. Spakowałem

moje rzeczy i wylądowałem w Nowym Jorku. Załatwienie biletu nie było oczywiście prostą sprawą.

Nowy Jork

Największą przewagą elektronicznego zapisu nad filmem jest to, że można uzupełniać i ukończyć cały proces na żywo, w czasie robienia zdjęć. I do Państwa dyspozycji są tam setki magicznych skrzynek – pośród nich absolutnym panem i władcą ich wszystkich jest fantastyczna maszyna wynaleziona przez Paula Vlahosa: Ultimatte. Jest to urządzenie, które automatycznie wkopiowuje ludzi i przedmioty w pejzaże i wnętrza. Wszystko to odbywa się na niebieskim tle, w rzeczywistym czasie. Zamiast ręcznej syzyfowej pracy, elektronicznie wytwarzana jest nieskończona ilość masek i kontrmasek. Coś takiego jak *Tango*, można nakręcić w jeden dzień.

Więc używając tych wszystkich pudełek, rozwinąłem technikę, która pozwalała mi odtwarzać obraz zapisany wcześniej – być może minutę albo sekundę wcześniej – i bez specjalnego kłopotu ciągle wgrywać w ten obraz coraz to nowe komponenty.

Moją wielką ideą było wprowadzenie do studia, w bezpośrednie pobliże kamery wszystkich tych wideo-skrzynek, które pracowały ze sobą zsynchronizowane – oczywiście było to możliwe przez połączenie ich za pomocą tysiąca kabli.

Bezpośrednio na planie zdjęciowym mogliśmy robić zdjęcia, montować i ukończyć całą pracę. I co najważniejsze, mogliśmy mieć fantastyczną, spontaniczną ideę – czym TO ma być – i natychmiast mogliśmy widzieć rezultaty TEGO, jak TO wygląda. I jeśli nie byliśmy zadowoleni z TEGO, mogliśmy wytrzeć, wymazać TO – na zawsze. Te technikę nazwałem instant video – wszystko na żywo.

Zostałem nagrodzony za to fantastyczną prasą, sukcesem, zaznałem w pewnym małym stopniu sławy w wąskich kręgach profesjonalnych, otrzymałem liczne nagrody w postaci różnych statuetek, które podniszczone zębem czasu do dziś walają się po moich półkach.

W tym miejscu muszę przerwać, na chwilę. Od tamtej pory minęło więcej niż dziesięciolecie i według mojej najlepszej wiedzy nadal nikt inny nie pracuje za pomocą podobnej techniki. Reżyserzy nadal robią w studio lub w plenerze jedynie wstępny materiał zdjęciowy, po czym zanoszą TO – A, TO zawiera wszystko, co zostało nakręcone, i co nigdy, broń Panie Boże! nie może być wymazane – do superdrogich domów postprodukcji, których wnętrza są zaprojektowane niczym kabiny UFO, gdzie podczas sesji montażowej można zamówić jedzenie i prowadzić rozmowy przez telefon. Tajemnicą jest dla mnie, z jakiego powodu reżyserzy spędzają tam niezliczone godziny – dobrowolnie skazując się na syzyfową pracę.

Tysiące guzików i przycisków na mnóstwie konsoli i komputerów jest przyciskanych zazwyczaj przez tajemniczych montażystów – edytorów. Zazwyczaj reżyserzy nie rozumieją funkcjonowania ani zasad, na jakich one działają, ani do czego służą te wszystkie przyciski. Więc są całkowicie zdani na łaskę owych tajemniczych edytorów. I to powoduje ich wielką frustrację. Bardzo często reżyserzy widzą – na wielu monitorach – że TO, co przynieśli ze sobą, nie działa. Ale wtedy jest już za późno na jakiekolwiek nowe zdjęcia! Jedyną nadzieją są owi tajemniczy edytorzy i te tysiące guzików i przycisków. Jak zagubione psy wpatrują się w hory-

zont, tak i reżyserzy wpatrują się z rozpaczą w tę migającą światełkami technologię. Boże, może da się jeszcze COŚ z TYM zrobić? Gdzie się znajduje ten właściwy przycisk? Gdzie? W kabinie UFO atmosfera staje się koszmarna. Z tyłu, za reżyserami, kierownicy artystyczni warczą ze złością.

Proszę wybaczyć mi tę dygresję. Wróćmy do naszego tematu.

Używając mojej metody instant video zrobiłem kilka produkcji i muzycznych wideo. *Imagine* (1986) jest jednym z nich. Jest to krótkie wideo, zrobione w systemie TV wysokiej rozdzielczości, High Definition. Właściwie to była pierwsza produkcja zrobiona w High Definition w Stanach Zjednoczonych.

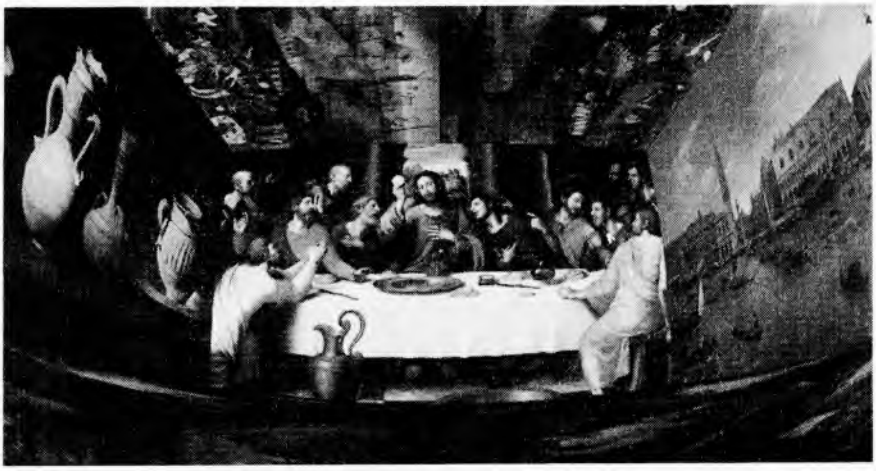
Dekoracja, którą zbudowałem do *Imagine*, składała się z jednego pokoju z dwiema niebieskimi ścianami, sceny lewej i sceny prawej. Całość zrobiłem jako „live action", pchając moją kamerę ręcznie. Nagrywałem raz po raz ciągle ten sam pokój, równając dalszą krawędź (scena lewa) do nowej bliższej krawędzi (scena prawa), co stworzyło wrażenie jazdy przez serię pokojów.

W pokojach pojawiają się różne postacie, które wchodzą lub wychodzą przez drzwi. Synchronizując ruch kamery i momenty otwierania-zamykania drzwi, stworzyłem wrażenie, że postacie przechodzą przez kolejne pokoje. Powstaje iluzja, że ludzie idą tak samo przez czas, jak i przez przestrzeń. Zaczynają jako bawiące się małe dzieci, potem gdy wchodzą do następnego pokoju – który faktycznie jest ciągle tym samym pokojem – dorastają, stają się starsi, a rekwizyty odzwierciedlają zmiany w ich życiu i w ich stosunkach. Jednocześnie iluzję tego, że to wszystko dzieje się w prawdziwym, „realnym czasie", tworzy panorama budynków widoczna przez okna we wszystkich pokojach. To widok New York City z wyspy, na której stoi Statua Wolności. Ten widok też został wstawiony (matted-in). Tak więc, ponieważ to bardzo realne tło, widziane przez okna, jest tym, czego moglibyśmy się spodziewać, że to właśnie zobaczymy, gdyby rzeczywiście pokoje te istniały w przestrzeni jeden za drugim, a także dlatego, że widok ów na zewnątrz jest ciągle ten sam, w prosty sposób jesteśmy upewnieni co do tego, że pokoje te otwierają się jedne za drugimi. Piosenka Johna Lennona wzmacnia myśl o tym, że wyobraźnia i czas stanowią złożoną interakcję. Zobaczyć to uwierzyć i przyjmujemy to za realne, ponieważ składniki obrazu są prawdziwe.

Oczywiście, zrobiłem postęp. Cała rzecz zajęła trzy dni. Nie było żadnych zadrapań, nie było tysięcy liczb, nie było tysięcy masek. One oczywiście były, ale wewnątrz maszyn – niewidoczne. Nie zmieniło to jednak faktu, że aby stworzyć ten obraz, musiałem zbudować dekoracje. Nie całą dekorację, tylko jej część – jeden pokój. Ale ciągle była to dekoracja w pełnej skali. Budżet był taki, że nie warto nawet o tym mówić. Robiłem to jako próbny test dla High Definition. Mimo że zespół wolontariuszy pracował za nic – wciąż była to jednak wysokobudżetowa, bardzo kosztowna produkcja. Poza sprzętem, który kosztował ponad dwa miliony dolarów, potrzebowaliśmy studia, oświetlenia, materiałów budowlanych, fortepianu i prawdziwego białego konia.

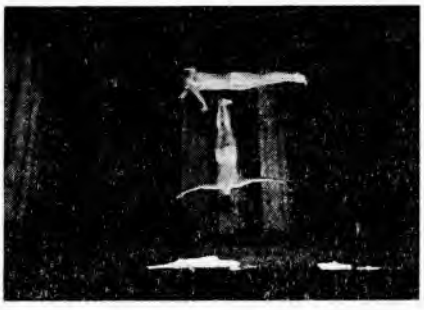
I oczywiście zobaczyłem nową ścianę przed sobą – choć była ona wtedy jeszcze dosyć odległa. Ale zasadniczo, tak, to był właściwy kierunek. W ten sposób mogłem produkować obrazy, które działały. Lecz teraz pragnąłem, żebym mógł je nakręcać taką kamerą, która mogłaby wykonywać dowolne ruchy w przestrzeni.

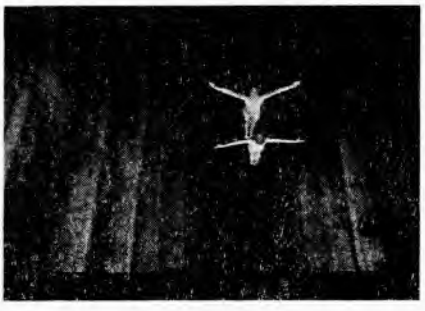
Jeśli chodzi o osiągnięcie całkowitej swobody w czasie i przestrzeni, było kilka problemów, które musiałem rozwiązać. Zrobiłem *Imagine*, pchając kamerę ręcznie



Ze studiów nad perspektywą sferyczną – CBF Berlin

Imagine





Orkiestra

– i to działało, ponieważ pchałem ją tylko w jednym kierunku. To była linearna jazda – taki prosty ruch mógł być kontrolowany ręcznie. Lecz dla każdego bardziej złożonego ruchu trzeba mieć dla kamery system kontroli ruchu (motion control) – rodzaj mobilnego kranu, dźwigu, kontrolowanego przez komputer. Więc sprawdziłem wszystkie istniejące urządzenia i systemy kontroli ruchu. I stwierdziłem, że nie były one szczególnie przydatne do moich zamierzeń i celów. Są to ciężkie – gigantyczne konstrukcje. Nie poruszają się w realnym czasie. I mogą się poruszać tylko w przestrzeni ograniczonej wymiarami studia.

Więc zrobiłem serię filmów, które zaprojektowałem jako analizę ruchu, żeby zobaczyć dokładnie, czym jest to, czego potrzebowałem i co będę musiał wynaleźć.

Żeby zrobić mój film *Orkiestra* (1989), pojechałem ze Stanów do Francji z trzema tonami sprzętu High Definition i z prostym system kontroli ruchu kierującym głowicą kamery. Fotografowałem różne miejsca – jednym z nich była katedra w Chartres. Katedra w Chartres jest bardzo duża i wewnątrz bardzo ciemna. Zaświeciłem około 250 kilowatów światła, kierując je w górę, ale światło wciąż nie mogło sięgnąć sklepienia. I reszta budowli zanurzona była w ciemności. Żeby wyeksponować wzór na posadzce w formie mandali, musiałem usunąć wszystkie krzesła – było ich kilka tysięcy, no, co najmniej kilkaset. Były tam ohydne białe lampy zwisające z sufitu w odstępach o około pięciu metrów jedna od drugiej, więc kiedy używałem świateł, oczywiście wszystko było wyeksponowane i prześwietlone. Okropność. Była druga w nocy, więc dałem komuś w łapę i wspięliśmy się do miejsca, skąd mogliśmy sięgnąć do tych lamp, i próbowaliśmy je usunąć. Ale wtedy okazało się, że są tam także głośniki przytwierdzone do ścian i mnóstwo przewodów do transmisji nabożeństw.

Co mogliśmy zrobić podczas zdjęć? Bardzo mało. Nie mogłem latać między kolumnami; nie mogłem zmienić urządzenia wnętrza. Więc usiadłem na podłodze i zdecydowałem się sfotografować lecącą parę kochanków, którą zobaczyłem w gdańskiej katedrze, kiedy miałem piętnaście lat.

Filmowcy zdają się sądzić, że można sobie kręcić dowolne filmy, gdziekolwiek by się chciało i kiedykolwiek by się chciało. Moje własne doświadczenie – bo, oczywiście, pracowałem przy zwykłych filmach w normalny sposób, dwie fabuły i kilka dokumentów – mówi mi, że jest to niezwykle trudne, żeby znaleźć i zorganizować jakąś sensowną lokację do zdjęć.

Na przykład, kiedy robiłem zdjęcia w Waszyngtonie DC., musiałem mieć specjalne pozwolenie, ponieważ jest to teren rządowy i są tam tylko pewne określone dokładnie punkty, gdzie wolno jest położyć szyny, rozwinąć przewody, ustawić sprzęt i kamerę. Tak się składa, że w okresie lata, kiedy tam pracowałem, z tych dozwolonych punktów widzenia wszystkie ważne budynki były bardzo ciemne, gdyż stały w kierunku pod słońce. Na nieszczęście mieliśmy wspaniałą pogodę – ani jednej chmurki. Chciałem filmować, na przykład, wewnątrz zespołu pomnikowego, w centrum poświęconym pamięci Lincolna – w Lincoln Memorial. Nie można nawet na to dostać pozwolenia, ponieważ kiedyś jakaś ekipa filmowa uszkodziła kawałek marmuru. Więc nikt teraz nie może robić tam zdjęć – dlatego że to miejsce nie należy do przemysłu filmowego, ale do narodu.

Tak więc nie jest tak łatwo, jak się wydaje – robić zdjęcia, jakie by się chciało, kiedy by się chciało i gdzie by się chciało. Jak możemy fotografować budowle

publiczne, które w rzeczywistości są niedostępne? Oczywiście możemy zbudować ogromny model, jeden z takich, jakie opisuje Christopher Hobbes (autor nawiązuje tu do tekstu wygłoszonego na tym samym sympozjum w Cambridge przez Christophera Hobbesa pt. *Filmowa architektura: Wyobraźnia kłamstwa /The Imagination of Lies/,* w cyt. książce, ss. 166-172 – przyp. tłum.)

Moglibyśmy zbudować model King's College, Cambridge, powiedzmy, w studio, które ma scenę 100 metrów na 40 metrów, i użyć gigantycznych, rzeczywiście ogromnych systemów kontroli ruchu dla kamery. Ale ile by to kosztowało? I co rzeczywiście możemy sfotografować? Gdzie jest krajobraz, który stanowi otoczenie budowli? Gdzie jest księżyc, który oświetla swym blaskiem te dawne wieżyczki? Czy ten model może oddychać? Zmieniać kształt? (*Can it morph?*) Nie, nawet za bilion dolarów nie da się tego zrobić, by doprowadzić to do życia.

Po serii eksperymentów wokół całej sfery problemów wizualnego ruchu (*visual 'motion'*), doszedłem do wniosku, że mógłbym uciec całkowicie z dekoracji zrobionych w rzeczywistej, pełnej skali i generować cały świat akcji, używając małych modeli. I że taki świat mógłby wyglądać niezwykle przekonująco.

W toku moich eksperymentów zrobiłem interesujące odkrycie: że ruch, wizualny ruch, jeśli możemy to tak nazwać, daje nam możliwość fotografowania r z e c z y w i s t o ś c i w bardzo różny, odmienny od tego, co znamy z doświadczenia, sposób. Zbudowałem system kontroli ruchu, który pozwolił kamerze robić ruchy w przestrzeni w różnych prędkościach – w tym bardzo złożone i osobliwe ruchy, które nie mogą istnieć w fizycznej rzeczywistości, takiej jaką znamy. Na przykład, używając tego urządzenia, mogliśmy ruszyć naprzód z wielką prędkością, a następnie zawrócić nagle, bez zatrzymywania, czy nawet zwolnienia.

Jesteśmy przyzwyczajeni do idei, że w danym momencie widzimy świat – powiedzmy stropy, ściany, podłogi i inne obiekty – z tylko jednego punktu obserwacji. Wszystkie obiekty są zatem ulokowane w różnych punktach przestrzeni pod różnymi kątami. Lecz ja zdecydowałem się rozedrzeć tę percepcję i odwrócić to. Każdy obiekt jest ulokowany w tym samym punkcie przestrzeni. Jego wielkość i jego pochylenie uzyskuje się przez zmianę punktu, z którego się go obserwuje. To ja – kamera – zmieniam położenie w przestrzeni, a nie obiekty. Każdy obiekt posiada więc unikalny punkt w przestrzeni, z którego jedynie może być obserwowany.

Łącząc ze sobą – via Ultimatte – różne s p o j r z e n i a na różne obiekty możemy tworzyć bardzo złożoną a r c h i t e k t u r ę. Modele przedstawiające podłogę, ściany, stropy, są stawiane w jednym, w tym samym miejscu w studio. Nazwijmy je naszymi ź r ó d ł a m i. Wyobraźmy sobie patrzenie na każde ź r ó d ł o z różnych pozycji. Efekt perspektywy będzie osiągnięty – gdy kamera będzie spoglądała na poszczególne ź r ó d ł o z właściwej odległości i z zachowaniem właściwego poziomu, pionu, pochylenia, obrotu i ostrości.

Ostateczny wynik był taki, że zbudowałem urządzenie, które było prowadzone przez zwykły komputer PC, wyposażony w bardzo prosty program. Jak to pracuje? Po pierwsze, trzeba zaprojektować ruch w przestrzeni – to tak, jakby się miało powiedzieć do wózkarza: „Czy mógłby Pan ułożyć tu na podłodze te szyny, od tego miejsca do tamtego?" Następnie trzeba wyjaśnić, co się filmuje. W terminach komputera to znaczy: jakiej skali używasz i gdzie obiekt ma być umiejscowiony w wyobrażonej przez ciebie przestrzeni. Program sam wyliczy, jak kamera musi się usy-

tuować, żeby sfotografować źródło, w taki sposób, żeby osiągnąć na ekranie określoną perspektywę.

Teraz już tylko potrzebowałem względnie małej przestrzeni, w której mógłbym tworzyć efekty oświetleniowe i umieścić źródła. Kamera ustawia się całkowicie automatycznie. Każdy składnik obrazu jest fotografowany z użyciem odmiennego ruchu. I co jest zaskakujące – to, że w wyniku tego wszystkiego otrzymujemy zdumiewającą iluzję – oko kamery wykonuje specyficzny ruch w przestrzeni, który faktycznie nigdy nie był wykonany, i który w dziewięciu przypadkach na dziesięć nigdy nie mógłby być wykonany w fizycznej przestrzeni i czasie. Tego systemu użyłem do wyprodukowania filmu *Kafka* (1992).

Zawsze pracuję z bardzo niskim budżetem, chociaż od pewnego czasu używam prawdopodobnie najdroższej technologii, co oznacza, że nie było dla mnie możliwe poświęcić mnóstwo pieniędzy na wydatki związane z ekranizacją – na aktorów, rekwizyty, szczegóły obrazu. Wszystkie pieniądze były wydane na studio, sprzęt i badania dotyczące technologii. Nie mogłem robić testów dla całego procesu, ponieważ brakowało czasu i pieniędzy. Tak więc każde ujęcie było w rzeczywistości testem sprawdzającym działanie systemu.

W filmie *Kafka* „zbudowałem" wiele wnętrz. I w końcu sfotografowałem „moją" katedrę. Znalazłem sposób na rozwiązanie problemów z Chartres. Zrobiłem dwie takie próby we wznoszeniu katedry. Zestawiłem jedną kolumnę, o wysokości około trzech stóp, z proporcjonalną do niej amboną i kawałkiem podłogi, dodając jedną ścianę, którą powtarzałem. Pierwsza katedra była bardzo daleka od doskonałości (w małych detalach są widoczne luki między poszczególnymi częściami oraz różnice w poziomie oświetlenia), ale moja druga katedra jest już całkiem przekonująca. Wszystkie komponenty były fotografowane z użyciem rożnych ruchów kamery – i ostateczna, zmontowana iluzja jest taka, że one wszystkie są organicznymi częściami tej samej całości.

Najpierw nagrałem ściany w pełnym ujęciu – tylko ściany. Następnie nagrałem kolumny znajdujące się najdalej w głębi. Następnie przechodziłem bliżej, i bliżej, i bliżej, i w końcu, na tak skompletowanym i wypełnionym tle, nagrywałem aktorów. Robiłem wszystkie nagrania bezpośrednio na ostateczną, „taśmę – matkę" (master).

Ten proces jest następnym stadium techniki instant video. Obserwując ekran, widz jest przekonany, że kamera rzeczywiście robi ruchy w przestrzeni, bowiem akceptuje to oko, które uznaje, że zostały one zrobione – pełny obrót 360 stopni, podczas jazdy we wnętrzu katedry. A faktycznie kamera była w stałej pozycji podczas nagrywania aktorów. Program wyliczył kilka bardzo małych poruszeń, bardzo różniących się od tych, jakie się robi podczas zdjęć w 360-stopniowej jeździe, a które jednakże stwarzają iluzję takiego ruchu. Zoom pracuje cały czas od 62 stopni do 4 stopni, kamera panoramuje i porusza się w pionie, i zmienia wysokość, wznosząc się od zera do dwu metrów podczas swego ruchu – a wszystkie części budowli wciąż wyglądają na solidnie ze sobą połączone.

Kamera zaczyna jazdę na wysokości około osiemnastu stóp. A właściwie była nisko na ziemi, lecz wciąż otrzymuję iluzję tego, że jest to robione z wysokiego punktu widzenia. Cała kompozycja jest zbudowana z około osiemdziesięciu warstw – komponentów, które są nagrane jedne na drugich. Niektóre ujęcia wymagają bardzo złożonego i długiego ruchu. W ostatniej scenie filmu próbowałem pojedyncze-

go ujęcia, w którym kamera pokonuje w jeździe odległość prawie dwu kilometrów. Nie udało mi się oddać wszystkiego właściwie, ale jest w tym zawarta idea, pomysł, jakby szkic możliwości. Kamera jedzie wzdłuż czegoś, co pojawia się jako korytarz długości 330 metrów, następnie wkracza do następnego wirtualnego wnętrza – 120 na 120 metrów – i w końcu wjeżdża do następnego długiego korytarza. Na High Definition wygląda to całkiem nieźle.

Tak więc, ile czasu zajmuje to, by zbudować na ekranie taką katedrę, przy użyciu tej metody; a także praca z aktorami, którzy się w tej katedrze znajdują? Żeby zrobić całe tło, powiedzmy – trzyminutowe ujęcie, nagrywałem to pierwszego dnia, aktorów drugiego dnia. Cały film, który trwa godzinę, był zrobiony tą metodą. Byłoby niemożliwe stworzyć tego rodzaju efekty specjalne, na filmie, czy na wideo, używając tradycyjnych metod i zmieścić się przy tym w ramach jakiegokolwiek realistycznego budżetu.

Wielką radością w tym rodzaju produkcji jest szybkość, z jaką można pracować. Rano mogłem podjąć decyzję artystyczną i około pierwszej w nocy wchodziło to w życie, istniało i było skończone. Przeciętnie, w USA, żeby skończyć pełnometrażowy film fabularny, od chwili kiedy się wystartuje ze scenariuszem, trzeba siedmiu lat. Musisz zaplanować każdy efekt specjalny, zrobić rysunki i zbudować modele oraz dekoracje (jak to opisuje Diana Charnley, ss. 154 – 156) [Autor nawiązuje tu do wygłoszonego na tym sympozjum i opublikowanego w cyt. książce tekstu Diany Charnley *Projektowanie produkcji /Production Design As Process/* – przyp. tłum.] i musisz podejmować decyzje z wyprzedzeniem, przewidzieć naprzód dokładnie każdą sekundę, która wejdzie do filmu.

Moim marzeniem jest dojść do takiego mechanizmu, który pozwoliłby na spontaniczne, twórcze robienie filmu w taki sposób, żeby, na przykład, można było zrobić w ciągu jednego dnia 55-minutowy film składający się z samych efektów specjalnych – no, nie, bądźmy realistami – powiedzmy, w miesiąc.

W sercu ludzkiej cywilizacji jest nadzieja, marzenie, wiara w to, że pewnego dnia, my ludzie, będziemy mogli stać się pięknymi istotami, że osiągniemy piękną formę istnienia: chociaż w głębi naszych serc wiemy, że niepodobna, by mogło to się stać naprawdę. Przez wieki usiłujemy zbudować m o d e l tego wyobrażenia (projection), naszych marzeń o nas samych, kim powinniśmy być. M o d e l nie ma nic wspólnego z rzeczywistością; m o d e l przedstawia naszą biedną fantazję. Fantazja ta, oczywiście, jak każda fantazja jest trochę naiwna i trochę kiczowata. Jesteśmy w niej piękni, nieśmiertelni, z dobrymi sercami, stoimy na piedestale obsypani złotem, kwiatami, uśmiechamy się. Piedestały są otoczone tajemniczymi ogrodami w stylu rokoko.

Przez wieki wielcy artyści wizualizowali ten koncept we wspaniałych formach sztuki, używając najbardziej zaawansowanych technologii swoich epok. Ich wizje pozwalały nam przetrwać w najgorszych czasach. Każda epoka dodawała jakiś nowy element do fantazji epoki, która dopiero co odeszła. Jeszcze piękniejszy palec, jeszcze bardziej kształtne ucho, jeszcze bardziej sentymentalne oko, trochę koronki, trochę elegancji, trochę „boskości". I z czasem, jednocześnie z rozwojem technologii, wizja stawała się coraz bardziej i bardziej przekonująca dla publiczności. Ale naprawdę istotne w każdym przypadku było to, że wizje te były produkowane przez artystów od zera – z pomocą niczego innego, jak tylko ich własnych rąk, oczu, uszu i mózgów. Musieli sporo studiować o swojej dziedzinie, materiałach; i jeśli potrze-

bowali maszyny albo jakiegoś rodzaju konstrukcji, żeby osiągnąć swą wizję, musieli to wynaleźć i zbudować. Suma cierpień, energii i czasu, które pochłonęło każde dzieło, była bez znaczenia dla twórców.

Z czasem, gdy artystyczna wizja stawała się bardzo przekonująca, w terminach realizmu, na naszej planecie powstawały odpowiednio nowe technologie – między innymi fotografia. To bardzo ciekawe podsłuchać, co powiedziała pani Talbot – żona wynalazcy fotografii, kiedy zobaczyła pierwszą fotografię w historii, pierwszą fotografię wyprodukowaną przez jej męża.

MR. TALBOT (*z entuzjazmem*): Patrz, moja droga! Moj wynalazek produkuje obraz naszego wiadra, naszego okna, stogu słomy na naszym dziedzińcu. I także – obraz Ciebie – na którym wyglądasz „jak żywa". (*Podaje żonie pierwszą fotografię ludzkiej istoty. Pani Talbot patrzy przez chwilę na pierwszą fotografię*).

MRS. TALBOT: „Nie! Jak możesz nazywać to prawdą? (*drze pierwszą fotografię na kawałeczki*), Mój drogi, przepraszam, że muszę Ci to powiedzieć: Nie widzę znaczenia Twego wynalazku. (*Wychodząc z pokoju, zatrzymuje się na chwilę w drzwiach*), – I co więcej, nie widzę żadnego praktycznego zastosowania twego wynalazku dla sztuki.

Oczywiście, pani Talbot miała rację. Nawet dzisiaj możemy zrozumieć, co miała na myśli, jeśli porównamy pierwsze fotografie z obrazami tworzonymi przez artystów w tamtych czasach i wcześniej. Przed wynalazkiem fotografii nie znajdziemy ani jednego obrazu, na którym coś lub ktoś jest naprawdę brzydki, brudny, nagi, patologiczny lub martwy. Na fotografiach z XIX wieku nagle pojawia się straszny i pozbawiony znaczenia świat. Ludzie są okropnie brzydcy – wyglądają jak ciała zmarłych, które powstały przed chwilą ze swych grobów. Nawet ich ubrania pokryte są brudem i błotem, skrojone przez złych krawców. Nie tylko ludzie, ale także ulice, budynki, miasta, cały świat ma atmosferę cmentarza.

Dla pani Talbot perspektywa, że będziemy otoczeni przez obrazy rzeczy, które już mamy naprzeciw nas: wiadra, na przykład, lub przez obrazy nas samych takich, jakimi rzeczywiście jesteśmy, zarówno z logicznego, jak i z estetycznego punktu widzenia, wydawała się absolutnym nonsensem. Pani Talbot była wielką wizjonerką. Zobaczyła i właściwie zrozumiała od początku niebezpieczeństwo, jakie wynalazek jej męża mógł wnieść do naszej wizji. Jego wynalazek mógł tę wizję całkowicie zniszczyć.

Potrzeba było zaledwie stu lat od czasu przenikliwej obserwacji pani Talbot, żeby artyści proklamowali *cinéma vérité*. Grunt został przygotowany. W ciągu następnego pięćdziesięciolecia nic już nie mogło powstrzymać rozkwitu telewizyjnych transmisji z „wielkich wydarzeń". Było już po wizji. Prawda o nas samych zaczęła kwitnąć. Bajeczna koncepcja Cocteau wylądowała w koszu na śmieci.

Nagle zrozumieliśmy, że to my właściwie jesteśmy w istocie najpiękniejszymi istotami – po prostu, tacy jacy jesteśmy. Nie potrzebujemy żadnych udoskonaleń czy poprawek. To, co odczuwamy w głębi naszych serc, jest kompletnie błędne – nie powinniśmy już dłużej martwić się o tego rodzaju rzeczy. I oczywiście, nowocześni artyści nie muszą już cierpieć dłużej – mogą się cieszyć życiem jak inni – i na odwrót – wszyscy inni bardzo łatwo mogą się stać artystami. Ponieważ proces twórczy stał się naprawdę bardzo prosty. Dla Was jest i czeka tylko na Was cała ta fantastyczna technologia. Nie musicie rozumieć, jak to działa. To po

prostu pracuje za Was! Wszystko, co musicie zrobić, to tylko rozejrzeć się dokoła, znaleźć coś p i k a n t n e g o, postawić tam waszą kamerę i nacisnąć guzik.

Gdybyśmy mogli w jakiś sposób porównać liczbowo powodzenie, jakim się cieszyła stara, klasyczna wizja, z sukcesem, jaki odnosi współczesna wizja, byłoby to miażdżące porównanie dla artystów przeszłych pokoleń. Żadne dzieło, żaden mistrzowski utwór stworzony przez nich nigdy nie był tak podziwiany przez publiczność, jak podziwia się dzisiaj, prawie że codzienne utwory, z jakimi mamy do czynienia współcześnie. W przeszłości – i jest to oczywiście taka sama prawda i dzisiaj – niepodobna by, ktoś poświęcił więcej niż godzinę, na przykład, na to, by patrzeć na *Sąd Ostateczny* Michała Anioła, albo słuchał dłużej niż dwie godziny koncertu Mozarta, czy też wysiedział dłużej niż trzy godziny, oglądając przedstawienie *Makbeta*.

Natomiast w naszych czasach miliony ludzi, z zapartym tchem, wstrzymując oddech i gryząc paznokcie, mogą siedzieć i oglądać przez osiem, dziesięć godzin trwające widowisko – show, nie nudząc się przy tym ani przez sekundę: Pełen sukcesu, żonaty biznesmen, właściciel nieruchomości z Nowego Jorku ma kochankę! Czy sędzia kandydujący do Sądu Najwyższego podał swojej sekretarce kieliszek koniaku, w którym znajdował się jego włos łonowy? W jaki sposób były komandos lżył swoją żonę i wyżywał się na niej seksualnie, zanim żona odcięła mu penisa? Co się wydarzy w następnej części procesu sądowego O. J. Simpsona?

Powstaje pytanie: czy współczesna w e r s j a jest dla nas naprawdę w pełni zadowalająca. Moja odpowiedź: Nie. Jest tu jeszcze wiele do zrobienia. Lecz wkrótce pokonamy ostatnie pozostałości tego, co s t a r e. Już oto jeden z naszych najsławniejszych artystów podczas swego światowego objazdu wysyła przesłanie – publicznie chwytając się na scenie za swoje krocze. Równocześnie, także podczas światowego tournée, sławna artystka informuje każdego, kto ma ochotę to wiedzieć, o swych preferencjach seksualnych. Informuje o tym, występując na scenie w łóżku. W Nowym Jorku – na razie tylko w kablowej telewizji – możemy zobaczyć wywiady przeprowadzane z kompletnie nagimi ludźmi. O czym się mówi w tych wywiadach? O przyszłości.

Czy istnieje alternatywna forma sztuki? Oczywiście istnieje. Czy publiczność ma szansę ją zobaczyć? Oczywiście tak. Gdzie? W galeriach, w muzeach sztuki współczesnej, w awangardowych teatrach, na multimedialnych wystawach, w interaktywnych instalacjach wirtualnych. Kto tworzy te formy sztuki? O czym one mówią? Hmm... Odpowiedzieć na to pytanie nie jest łatwym zadaniem. Przypuszczam, że twórcy z naszej artystycznej elity – intelektualnej elity. Ta sztuka, ta koncepcja przedstawia, jak przypuszczam, w i z j ę, jaką ma ta elita. Lecz o czym jest ta wizja – koncepcja, naprawdę nie wiem. Mogę tylko spekulować.

W dawnych czasach artyści byli intelektualistami, a intelektualiści artystami. I wszyscy oni zarazem byli naukowcami. Pracowali nad rozwojem sztuki, nowych technologii i nauki – byli prawdziwą elitą intelektualną. Gdzieś w połowie XIX wieku sytuacja zmieniła się drastycznie w wyniku koncepcji „specjalizacji". Od tamtej pory technologia jest wyłącznie rozwijana przez maniakalnych wynalazców, przedsiębiorców, biurokratów, służby wojskowe i polityczne. Nauka jest rozwijana wyłącznie, ekskluzywnie przez naukowców, sztuka ekskluzywnie tworzona jest przez artystów. Kto należy do intelektualnej elity, nie jest już jasne. Ale jedno jest jasne: artyści uciekają od technologii i nauki jak diabeł od święconej wody.

Jeśli już nawet artysta dotknie jakiejś technologii – chociaż, proszę zauważyć, że technologia najnowszej generacji jest zazwyczaj zakazana; starsze rodzaje tak, tych zakaz nie obejmuje, tych można dotykać, ile się chce – lub gdyby artysta, nie daj Boże! – przypadkiem odkrył nową technologię, natychmiast zostanie zdyskwalifikowany przez członków ekskluzywnego klubu. Dla przykładu: pan Talbot, pan Eiffel, Lumière'owie – to przecież tylko przypadkowi wynalazcy! Oczywiście osiągnęli oni coś ważnego i właściwe jest to, żeby coś o nich napisać w technicznych książkach – i tak ich przecież nikt nie czyta. Ale nie w książkach o sztuce! Takich artystów nie chcemy! Nie wolno takich stawiać w jednym rzędzie z kimś o znaczeniu Van Gogha. Artystycznej ręce nie wolno produkować nowoczesnej maszyny albo budować nowej piramidy. Artystyczne oko nie może zaglądać do matematycznego czy fizycznego wzoru. Po co? – skoro wszystko stało się takie skomplikowane!

Wiara w specjalizację – która faktycznie zniszczyła starą intelektualno-artystyczną elitę – spowodowała straszną dewastację w naszej kulturze. Wiara we wzajemne wykluczanie się nauki i sztuki została przyjęta poważnie – i nadal tak jest przyjmowana – przez niektóre z największych umysłów naszych czasów. Nawet Einstein grał na skrzypcach w ukryciu, traktując to jako hobby.

Szkoda, że Einstein, Chaplin, Jung, Kafka, Picasso, Joyce, żeby wspomnieć tylko kilku z możliwej setki czy setek innych, nie spotkali się razem w Hollywood i nie pracowali nad rozwojem najbardziej fascynującej technologii XX wieku – technologii żywych obrazów.

Oczywiście elita intelektualna robi wszystko, aby jej głos było słychać dzisiaj. Oczywiście: krzycząc przeciw bombom atomowym, politykom, na temat środowiska, tłuszczu, Trzeciego Świata, zbrodni, zimnego digital, pseudo-kiczu (cyfrowo-komputerowej technologii). Prawdopodobnie ten krzyk był u podstaw awangardowej sztuki ostatniego stulecia i bez wątpienia artystyczno-intelektualna społeczność zawsze miała i ma najlepsze intencje.

Ale dlaczego dzisiaj publiczność nie szturmuje galerii Sztuki Współczesnej? Dlaczego Współczesna Sztuka nie znajduje się w światowym tournée, jak Rolling Stones? Dlaczego nie widzimy *groupies** wieszających się na intelektualistach? Dzisiaj intelektualiści wracają do domu sami po swoich przedstawieniach. I w samotności, w swoich domach sadowią się na kanapie. Dzisiaj, faktycznie, publiczność jest manipulowana przez „głupie" media. Myśląc o tym, intelektualiści włączają kolorowe telewizory i z myślowym obrzydzeniem i dezaprobatą – ale z prawdziwą, prostą, ludzką ciekawością – wpatrują się w obrazy przekazywane na żywo, przez satelitę. Kto został nową kochanką pełnego sukcesu biznesmena, właściciela nieruchomości w Nowym Jorku? Czy sędzia podał swojej sekretarce kieliszek koniaku, który zawierał jego włos łonowy? Co nowego dzisiaj w procesie O. J. Simpsona? Z czystą fascynacją – bez hipokryzji – masowa publiczność wpatruje się w te same ekrany, zanudzona na śmierć wersją awangardowej sztuki oferowanej przez intelektualistów ostatniego stulecia.

Bardzo często możemy słyszeć lub czytać o lęku – intelektualiści krzyczą o tym najgłośniej – że w niedalekiej przyszłości posługiwanie się „tą całą nową cyfrową technologią" może być bardzo niebezpieczne dla nas: i, oczywiście, dla naszej

* Fanki i „przyjaciółki" zespołów pop, towarzyszące muzykom w ich koncertach.

cywilizacji. Za jej pomocą możemy fałszować obraz naszej rzeczywistości i możemy manipulować prawdą.

Poważnie? To nie powinno być naszym lękiem, moi drodzy hipokryci! Przeciwnie, to powinno być naszą jedyną nadzieją. Powinniśmy użyć tej technologii tak szybko, jak tylko to możliwe – zanim będziemy zmuszeni zobaczyć koniec: nagą prawdę w gigantycznym powiększeniu. Jedynym problemem jest to, że „ta cała nowa, cyfrowa technologia" jeszcze nie pracuje tak, jak większość ludzi sobie wyobraża, usłyszawszy lub przeczytawszy wiele bajeczek na ten temat.

Kłopot polega na tym, że dzisiejsi wynalazcy i naukowcy odkrywają i wynajdują tylko to, za co im się płaci, lub to co wynika z ich zamiłowań, co porusza ich wyobraźnię. Jestem całkowicie pewien, że oni nie myślą o fałszowaniu ruchomych obrazów czy manipulowaniu nimi w celach artystycznych lub z jakichkolwiek pobudek filozoficznych. W domu, na ekranach telewizorów mogą oglądać tak fascynujący materiał. Po co mieliby cokolwiek z tego fałszować? I nawet, jeśli jacyś artyści chcieliby rozpocząć taką pracę natychmiast, by zacząć już dziś „fałszować" i „manipulować", nie byłoby to możliwe: po prostu narzędzia są niedostępne. Tacy artyści muszą czekać – narzekając w międzyczasie na brak wyobraźni tych, co budują nowe skrzynki: „Kiedy «oni» w końcu wynajdą i zbudują coś dla nas?"

W ostatnim ujęciu *Kafki* kamera dojeżdża do pejzażu, w którym się zatrzymuje – tak się składa, że jest to cmentarz. Zdałem sobie sprawę, że w tym ujęciu ja także dotarłem do mojej kolejnej ściany. Nawet najbardziej skomplikowane ruchy kamery, automatyczne budowanie obrazów architektury i pejzaży z malutkich fragmencików i modeli, i „niewidoczne" wstawianie w to wszystko ludzkich postaci – to jeszcze nie to. To dosyć dużo, ale to jeszcze nie to.

Brakowało mi w tym swobody, z jaką surrealistyczny malarz może zapełnić swój obraz „realnie" wyglądającymi, ale nie istniejącymi w rzeczywistości, tajemniczymi obiektami. Gdy myślimy o czymś, gdy coś sobie wyobrażamy – to dzieje się to w świecie, który jest w gruncie rzeczy wypełniony takimi obiektami po brzegi. Wszystko w tym świecie ulega ciągłej, płynnej metamorfozie; logiczne z nielogicznym, rozpoznawalne z nierozpoznawalnym. Ja mogłem wstawiać w moje ruchome obrazy, tylko obiekty istniejące „fizycznie", tylko takie, które dały się ustawić w studio przed kamerą, które dały się oświetlić i które były widoczne przez obiektyw. I cokolwiek bym z nimi robił, obiekty te zawsze zachowywały swój fizyczny, niezmienny wygląd.

Ruchome obrazy nieistniejących w rzeczywistości obiektów – w jakości zbliżonej do ruchomych obrazów obiektów istniejących, fotografowanych przez obiektywy, może jedynie wytworzyć komputer. Tak jest przynajmniej w teorii. W praktyce jednak sprawa wygląda inaczej. Obrazy wytwarzane przez komputer są jakoś inne niż te, które wytwarzają obiektywy. Obrazy optyczne wyglądają przekonująco; obrazy tworzone przez istniejące programy grafiki komputerowej – nie. W ułamku sekundy jesteśmy w stanie rozpoznać te różnice. Moją kolejną ścianą była właśnie ta różnica.

Moim następnym zadaniem stało się więc zsynchronizowanie obrazu komputerowego z obrazem optycznym. Potrzebujemy obiektywu, by fotografować ludzi. Dla mnie pomysł robienia sztucznych obrazów istoty ludzkiej jest czystą science fiction. Nie będę nawet próbował tego robić – ponieważ nie sądzę, żeby było to

możliwe i że moglibyśmy to osiągnąć. Żeby choćby móc to zacząć, musielibyśmy zrozumieć prawdziwą naturę życia, ludzkiego umysłu, strukturę mózgu i jak to działa. W jaki sposób zaprogramować osobowość? Być może, pewnego dnia dojdziemy do tego.

Jednym z podejrzanych, który mógł być odpowiedzialny za efekt sztuczności grafiki komputerowej, wydała mi się być koncepcja siatki poligonalnej, która rządzi dzisiejszą teorią grafiki komputerowej. Kiedyś, gdy fotografowałem nagą modelkę, zdecydowałem się do niej podejść, żeby sprawdzić tę koncepcję z bardzo bliska. Po szczegółowej obserwacji stałem się całkiem pewny. Nigdzie na całym ciele tej modelki nie znalazłem ani jednego poligonu. Jak możemy generować obraz trójwymiarowego ciała, jeśli przyjmujemy za podstawę dla kalkulacji coś, co nie ma żadnego odniesienia do ciała?

Drugim podejrzanym była geometria obrazu. Doświadczenie podpowiadało mi, że jest w tym jakiś fundamentalny problem, z którym stykałem się wcześniej, zanim mogłem korzystać z możliwości, jakie ma grafika komputerowa. W całej mojej pracy używałem techniki wielokrotnego komponowania na filmie, czy na wideo, i żeby osiągnąć najmniejszy efekt, musiałem zazwyczaj robić tysiące rysunków. Musiałem mieć do czynienia z geometrią, matematyką – i w toku takiego postępowania poczyniłem obserwację, że kiedy wyrysowałem dokładnie co zamierzałem, żeby kamera widziała, definiując dokładnie, ramy mojego ujęcia, faktycznie to nie było właściwie tym, co kamera zarejestrowała.

Zaobserwowałem również, że proporcja obrazu, który narysowałem, nie odpowiadała dokładnie proporcji obrazu, który widziała kamera. Ujęcie klatki w kamerze różni się bardzo od klatki-ujęcia formowanego przez obiektyw w świecie zewnętrznym. Na początku myślałem, że musi to być jakiś rodzaj aberracji obiektywu, ale po czasie okazało się, że to nie było to.

Stało się dla mnie jasne, że obiektywy fotografują świat w inny sposób, niż głoszą zasady perspektywy linearnej. Nie zgadza się też z tymi zasadami to, co sami widzimy własnymi oczami. Dla nas trójwymiarowa powierzchnia świata jest spójną całością, która zachowuje się w specyficzny sposób, kiedy poruszamy się w relacji do niej. Jesteśmy przyzwyczajeni, że to, co obserwujemy, zmienia się w stały sposób, i odnosi się to do każdej części naszego pola widzenia. Optyczny obraz w zasadzie ma te same właściwości. Nie sprawia różnicy, czy obiektyw jest rybim okiem, ma 45 stopni, czy to długi obiektyw, czy cokolwiek innego. Kiedy obserwujemy obraz fotografowany przez obiektyw w ruchu, widzimy spójne zachowanie na całej powierzchni. Innymi słowy, każdy element jest przedmiotem tej samej deformacji, gdziekolwiek się znajduje – czy w środku kadru, czy na brzegu.

Nie dzieje się tak w przypadku obrazów komputerowej grafiki produkowanych z użyciem istniejących programów. Przedmioty w zależności od położenia na ekranie zmieniają swoje kształty, kwadraty stają się prostokątami, a koła elipsami.

Moje obserwacje sprawiły, że zainteresowałem się poważnie całą kwestią wstępnych przesłanek i założeń, na podstawie których i na których programy komputerowej grafiki konceptualizują obraz. Przykładając się do tego, zajrzałem do grubych tomów, ale nie znalazłem słowa o problemach, które przed chwilą naszkicowałem. Szczytem tych braków konceptualnych jest to, że najbardziej zaawansowane programy musi się studiować trzy lata lub coś koło tego, zanim można ich użyć dla siebie – nawet jeśli się nie jest głupim. I kiedy, w dodatku, weźmiemy pod uwagę,

że naprawdę dobry komputer plus program do niego kosztuje około miliona dolarów na dzisiejszym rynku, i używając go można wyprodukować zaledwie kilka sekund obrazu dziennie, można dojść do jedynego wniosku, że cała ta historia to nadmuchany balon albo wielki skandal.

Zdziwiony tym wszystkim, podjąłem studia nad bardziej, wydawałoby się, podstawowym zagadnieniem: czym jest właściwie obraz – i proszę mi wierzyć lub nie – to, co znalazłem, było dla mnie zupełnym zaskoczeniem. Istnieje bardzo mało badań naukowych czy studiów na ten temat. Nie ma na ten temat właściwie żadnej nauki. Tu i teraz, przy końcu XX wieku, my naprawdę prawie że nic nie wiemy o właściwościach obrazu.

Ostatnimi naukowcami, którzy pracowali nad tym zagadnieniem, byli architekci i malarze XV wieku. Oni odkryli zasady linearnej perspektywy, którymi wciąż posługujemy się dzisiaj. Na ich koncepcie oparte są wszystkie komputerowe, trójwymiarowe graficzne programy. Ale moje eksperymenty pokazały, że jest to koncept całkowicie błędny – właściwie zły.

Zdecydowałem się zwołać konferencję, starając się wyjaśnić to i kilka dodatkowych spraw. Uczestnikami byli Euklides, Pitagoras, Alberti, Kartezjusz, Newton, Łobaczewski i Einstein. Otworzyłem obrady.

RYBCZYŃSKI: „Panowie, kwestia, którą chciałbym, przedłożyć Wam jest następująca: czy obraz istnieje w Uniwersum, niezależny od ludzkiego oka, obiektywu, ekranu? Niezależny w tym sensie, jak, powiedzmy, energia kinetyczna istnieje niezależnie od jabłka spadającego z drzewa? I, jeśli taki obraz istnieje, to czy jest możliwe dojść do definicji, wzoru, który by go określił?"

EINSTEIN: „Fascynujące pytanie: Nigdy nie myślałem o tym".

NEWTON: „Ani ja..."

KARTEZJUSZ: „Jestem pewien, że Alberti miał dobrą definicję..."

ALBERTI: „Nie, nie, nie. Ja proponowałem proste rozwiązanie dla malarzy i..."

Alberti rzuca szybkie spojrzenie na Greków, następnie, ze wstydem wbija oczy w podłogę.

ALBERTI: „W każdym razie, ja tylko użyłem tego, o czym pisali Grecy".

EUKLIDES i PITAGORAS: „My zajmowaliśmy się zasadami, fundamentami, nie malarzami".

ŁOBACZEWSKI (*tryumfująco*): „Wiedziałem, że coś złego dzieje się z waszymi fundamentami!"

RYBCZYŃSKI: „Panowie! Nie traćmy czasu! Mam drugie pytanie: czy możemy określić, narysować kształt ciała za pomocą czegoś innego aniżeli siatka geodezyjna składająca się z milionów poligonów?"

Pełne sprawozdanie z obrad tej konferencji będzie, mam nadzieję, opublikowane w najbliższym czasie. Zmierzajmy do pointy. Wyszedłem z zebrania z małym kawałkiem papieru w kieszeni zawierającym wzór na obraz i na następny etap mojej pracy.

Ten mały kawałek papieru to był bilet pozwalający mi kontynuować moją podróż. Mogłem go użyć, by przebić się przez tę ścianę, która zatrzymała mnie w ostatnim ujęciu *Kafki*. Ale zacząć było bardzo skomplikowanym zadaniem. Miałem zespół, studio i moje miesięczne wydatki wynosiły 125 tysięcy dolarów. Wiedziałem, że potrzebuję znacznie więcej pieniędzy, żeby kupić komputery, zbudować nowy sprzęt, opłacić najlepszych programistów, uwolnić się od codziennego młyna.

Podróżując na mój nowy bilet, starałem się przedstawić moje idee i pomysły na temat obrazowania w USA, Japonii, Francji, Anglii, we Włoszech, nawet w Hiszpanii. Rozmawiałem z Bogami Technologii, na których biurkach lśniły telefony, z których jeden sygnał, jedna rozmowa wystarczyłyby, żeby rozpocząć poważne badania. Każda konwersacja zaczynała się kawą podawaną przez Niebiańską Sekretarkę. Każda konwersacja kończyła się mniej więcej czymś takim:

BÓG TECHNOLOGII: „OK, Zbig, Twoje idee są bardzo interesujące, ale właściwie kim Ty jesteś?"

ZBIG: „Jestem reżyserem filmowym".

(*Na twarzy Boga technologii unoszą się krzaczaste brwi.*)

ZBIG: „O, przepraszam, niezupełnie... to znaczy, jestem operatorem".

(*Na twarzy Boga technologii pojawia się pobłażliwy uśmiech.*)

ZBIG: „Oh, właściwie nie całkiem... Jestem twórcą wideo. ...? W każdym razie jestem absolutnie pewien, że trzeba koniecznie mnóstwo zmienić w istniejącej technologii elektronicznego zapisu i w procesie wytwarzania obrazu komputerowego".

(*Z nieszczerym uśmiechem, Bóg Tech. wstaje z za biurka.*)

BÓG TECHNOLOGII: „Tak, to bardzo ciekawe... bardzo... ale, czyżbyś ty nie był artystą, Zbig?" (*Niebiańska Sekretarka otwiera na oścież drzwi wyjściowe z gabinetu.*)

BÓG TECHNOLOGII: (*przez diamentowe zęby*): „A więc dalej, jazda stąd – wracaj do sztuki!"

(*Wybiegającego z gabinetu, w kierunku wskazanym przez Niebiańską Sekretarkę, Zbiga żegna ryk Boga Technologii.*)

BÓG TECH. (*ryk*): „I lepiej bądź bardziej twórczy, Zbig!"

Berlin

W końcu, jednak, miałem trochę szczęścia. Znalazłem kogoś, kto zrozumiał mnie, w Niemczech – pan Paweł Bielicki. Spakowałem swoje rzeczy i przeniosłem się do Berlina. Z niewielkim, ale treściwym poparciem ze strony niemieckiego rządu i z poparciem pewnego niemieckiego banku zaczęliśmy rozwijać w Berlinie studio – CFB Centrum – z najbardziej zaawansowaną technologią tego rodzaju na świecie. Ryszard Welnowski przeprowadził się ze mną, ze Stanów Zjednoczonych do Berlina – jest głównym inżynierem, którego wiedza w tej dziedzinie nie ma porównania na świecie. Pracuje ze mną, odkąd po raz pierwszy zdecydowałem się pracować w High Definition. Przeszliśmy przez wszystkie wzloty i upadki tej artystyczno-naukowej podróży razem.

Pracujemy teraz w Berlinie nad połączeniem obrazów produkowanych przez obiektyw – poprzez system kontroli ruchu – z obrazami komputerowej grafiki. Małżeństwa są zawierane wewnątrz komputera. Opracowaliśmy zasady sferycznej perspektywy, według której wyprodukowaliśmy pierwsze obrazy. Najbardziej pasjonującą częścią mojej pracy jest rozwój grafiki komputerowej, opartej na nowych zasadach.

Osobiście jestem przekonany, że projektanci programów i projektanci komputerów prawdziwie przyczyniają się do rozwoju naszej cywilizacji, sprawiają, że posuwa się ona do przodu. To do nich należy najbardziej twórcza opowieść, jaką się dzisiaj opowiada. Lecz dla tych z nas, których prawdziwie interesuje przyszłość

naszej kultury, jest konieczne, by raz jeszcze przebadać podstawy, na jakich się opierają i są rozwijane programy i urządzenia do tworzenia obrazów. Sądzę, że nauka o specjalnych efektach – używam wyrażenia „efekty specjalne", ale pewnego dnia będzie się o nich mówić jako o r e a l i z m i e – pozostaje w tyle za innymi technologiami, tak samo jak nauka o obrazie.

Dla przykładu, jesteśmy w stanie zbudować samolot, który ma szesnaście milionów części, pracujących w synchronizacji, mechanicznych i elektronicznych części, i samoloty bardzo rzadko się rozpadają. W obrazie o najwyższej rozdzielczości, z jakiej dzisiaj używamy, mamy powiedzmy 5000 pixli* na 5000 pixli lub 2000 pixli na 2000 pixli. Jak wielu elementów tu trzeba, by pracowały razem? Tylko kilka milionów razy trzy, gdyż w każdym pixlu ma być wyświetlony prawidłowy kolor składający się z trzech podstawowych barw RGB (red-green-blue). „Kilka milionów razy trzy" nie jest problemem, komputer może policzyć to w ułamku sekundy, w mgnieniu oka. Prawdziwym problemem jest problem intelektualny: co powinno być obliczane w każdym pixlu-kwadracie? W ten sposób zatoczyliśmy pełne koło, wracając do mojego pierwszego filmu – z powrotem do *Kwadratu*.

Jeśli dzisiaj, używając komputerów, nie możemy wytworzyć obrazu, który byłby właściwie lepszy niż te, które może sfotografować obiektyw, oznacza to, że coś jest nie tak z naszą koncepcją, jak to robić. Ponieważ, jeśli naprawdę zrozumielibyśmy naturę obrazu, to tworzenie go za pomocą technologii cyfrowej powinno stać się bardzo prostym zadaniem.

Na przykład, w moich wszystkich wideoprodukcjach zawsze używałem blue boxu Ultimatte – tej fantastycznej maszyny wynalezionej przez Paula Vlahosa. Urządzenie to ma panel – tablicę rozdzielczą, która ma około dwudziestu przycisków. Operator naciska kombinację przycisków, żeby osiągnąć prawidłowy efekt. I dotychczas w całej mojej karierze w USA spotkałem tylko dwóch operatorów, którzy mogą właściwie zrobić ten dobry efekt. Jeden jest w Nowym Jorku, drugi to Ryszard Welnowski. W Europie nie znalazłem ani jednej osoby z wystarczającym doświadczeniem, by rzeczywiście była ekspertem – być może, taka osoba tu jest, ale ja nie miałem szczęścia jej spotkać.

Jest to problem operowania tymi wszystkimi dwudziestoma przyciskami w odpowiedniej kombinacji. I cokolwiek by robić, jest możliwe tylko jedno ustawienie dające przekonujący rezultat. W efekcie, można by powiedzieć, że przyciski są niekonieczne w ogóle, skoro naprawdę jest w tym tak mało wariantów rozwiązań. Lecz teraz oto jest firma, która rozwija program komputerowy zawierający odpowiednik około 2000 przycisków. Kiedy nowa wersja zostanie ukończona, to będzie ich pewnie 3000 więcej. Pojawia się tu zupełnie nowy problem – projektowania takich programów, które byłyby nie tylko funkcjonalne i nowatorskie, ale także przy tym przyjazne dla użytkownika. Jeśli ta technologia ma rzeczywiście poszerzać horyzonty twórców filmowych, to musi być to proste – prostsze niż przyciskanie tych dwudziestu prawdziwych przycisków, z którymi ludzie mają tyle trudności, a nie jeszcze bardziej trudne. To musi być proste. I to musi być zbudowane niemal w taki sposób, w jaki jesteśmy przyzwyczajeni postrzegać i przyjmować rzeczywistość, w jaki działamy w życiu.

* Punkt, plamka świetlna, z których zbudowany jest obraz elektroniczny.

To jest bardzo istotny aspekt naszej pracy w Berlinie. Chcemy rozwinąć program, który zabierze nie więcej niż dwie godziny – no, powiedzmy dwa dni – na nauczenie się go, po czym mógłbyś być w stanie zaprojektować bardzo złożone ujęcie w świecie, w którym dzieje się twoja opowieść. Wierzę, że jeśli będziemy mogli połączyć właściwe zrozumienie tego, jak obrazy funkcjonują i jak są postrzegane – z elegancko zaprojektowanym programem, to zbliżymy się bardzo do tego rodzaju nowego realizmu ruchomych obrazów, które zacząłem wyobrażać sobie w latach 60.

Pracujemy nad prototypem, który mógłby być używany na zwykłym komputerze PC. Możesz zaprojektować cały film, włączając architekturę, pejzaż, ruch aktorów i ruch kamery, i możesz zobaczyć to jako swego rodzaju szkicową formę w realnym czasie, z dźwiękiem. Możesz bardzo szybko tworzyć coś, co jest „ruchomym" scenopisem i scenariuszem dla całego filmu.

Następnie w studio bardzo rozumne urządzenie będzie mogło naprawdę wykonać obrazy według twego szkicu, robiąc niezbędną adiustację. Cały proces będzie w pełni zautomatyzowany. Nie będzie ekipy w tradycyjnym sensie. Nie będzie ustawiania kamery czy sprzętu oświetleniowego. Kamera wykona w przestrzeni każdy ruch, jakiego potrzebujesz. Praca będzie mogła być prowadzona w bardzo intensywny sposób – wielka ilość materiału będzie mogła być nagrywana w ciągu jednego dnia. Jedynymi decyzjami, jakie trzeba będzie podejmować podczas „zdjęć", będą decyzje twórcze.

ZBIGNIEW RYBCZYŃSKI

Tłum. ZBIGNIEW BENEDYKTOWICZ

Fragment scenariusza filmu na podstawie powieści Michała Bułhakowa „Mistrz i Małgorzata"

ZBIGNIEW RYBCZYŃSKI

.....

Obraz ognia zamienia się w... (morfing)

...surrealistyczny pejzaż ze sceny ogłoszenia wyroku. Zachód słońca. W oddali widać labirynty pałaców tworzące bryłę miasta.

Na płaskiej, czerwonej ziemi wznosi się łyse wzgórze. Trzy krzyże ustawione są na jego szczycie. Widać malutkie ludzkie postacie rozpięte na krzyżach. Wzgórze otoczone jest dwoma pierścieniami żołnierzy. W połowie zbocza stoi piechota z pikami i kusznicy. U podnóża stoi ciężka jazda: rycerze i konie w stalowych zbrojach. Na horyzoncie palą się ognie. Dymy tworzą na niebie posępne chmury.

Na równinie wokół wzgórza kilka elementów przykuwa uwagę: – Jednonogi kaleka kuśtyka na krzywym szczudle. Za nim podąża, wspierając się na drewnianych klocach, ludzki kadłubek bez nóg. – Drabiniasty wóz ze złamaną osią, z którego wysypały się ludzkie szkielety. – Nieruchomo leżący król w złotej zbroi i koronie, który trzyma bukiet żółtych kwiatów. – Młody chłopak grający na lutni. – Para pijanych kochanków. – Połamane drewniane wiadra i skorupy rozbitych garnków.

Na malutkim wzgórku wbity jest w ziemię wysoki słup. Na jego czubku zatknięte jest rozeschnięte koło od wozu, na którym przysiadł czarny ptak. Na kamieniu pod słupem siedzi brudny, obdarty i zarośnięty mężczyzna. Zaropiałe, szalone oczy zapatrzone są na trzy krzyże. Spękane wargi coś szepcą. To Mateusz.

Na zboczu, między kordonami żołnierzy, dwa wychudłe psy snują się leniwie. Kładą się w cieniu kamieni, wywieszają ozory i ciężko dyszą. Obojętnie obserwują zielonego jaszczura, który w ich pobliżu łowi muchy.

Żołnierze w pierwszym kordonie podają sobie drewniane wiadro, z którego łapczywie piją wodę. Niski grubas o tatarskich rysach odbiera wiadro jednemu z żołnierzy. Zanurza w wodzie płócienną chustę. Wyrzyma ją do wiadra i zarzuca ją sobie na głowę i ramiona. Chodzi tam i z powrotem. Do pasa ma przypiętą długą, zakrzywioną szablę, której koniec stuka po kamieniach. W dolnym kordonie czterech pachołków zdejmuje z konia bezwładnego rycerza w zbroi. Ściągają mu z głowy żelazny hełm w kształcie wilczej głowy i zdejmują puklerz z tułowia. Spod zbroi ukazuje się chudy, zlany potem mężczyzna z hiszpańską bródką. Jego głowa, z wywalonymi w niebo białkami, chwieje się na cienkiej szyi.

Przed pierwszym kordonem, ale ciągle jeszcze w dużej odległości od krzyży, spaceruje centurion Rat Killer. Na złotym puklerzu jego zbroi powstają oślepiające odbicia zachodzącego słońca. Centurion ma spuszczoną głowę i wydaje się głęboko nad czymś zamyślony. Końcem najeżonego żelaznymi szpicami buta usuwa ze swej drogi kamienie i wybielone przez słońce ludzkie kości.

Trochę wyżej na zboczu jest mała zapadlina. W jej cieniu leży czterech zmęczonych oprawców. Jeden z nich, rozwaliwszy się wśród narzędzi tortur, śpi. Rozdziawił usta i niebu pokazuje popsute zęby.

Najwyżej, przed samym szczytem, na trójnożnym składanym stołku siedzi mężczyzna w brązowym płaszczu. Głęboki kaptur zakrywa jego głowę. W ręku trzyma kijek, którym rysuje na piasku pofalowane linie. Po chwili zamazuje je i zaczyna od nowa. To Afraniusz.

Mateusz patrzy na wzgórze z krzyżami i łka bez łez. Drapie brudnymi paznokciami spoconą pierś.

Mateusz: – O, cóż ze mnie za głupiec...

W drugim ręku ściska kuchenny nóż. Otwiera dłoń i spogląda na nóż. Przechyla powoli dłoń, nóż zsuwa się na piasek. Mateusz gwałtownie odwraca się tyłem do wzgórza z krzyżami i spogląda w górę. Na tle nieba widzi zatknięte na słupie koło, na którym siedzi czarny ptak.

Mateusz (*błagalnie, do ptaka*): – Czemuś obrócił na niego twój gniew?! Ześlij mu śmierć! (*wstaje z kamienia, zaciska pięści i krzyczy*): – Żądam od ciebie cudu! Domagam się, byś niezwłocznie zesłał mu śmierć!

W zaropiałych oczach Mateusza pojawiają się łzy. Usta wykrzywiają się w płaczu. Pomarszczone ręce zakrywają twarz. Po chwili Mateusz zaczyna szukać czegoś na ziemi. Pod słupem znajduje spróchniałą czaszkę psa, chwyta ją i z wściekłością rzuca w górę. Czarny ptak podrywa się i odlatuje. Czaszka roztrzaskuje się na obręczy koła. Mateusz podbiega do słupa i zaciska na nim żylaste dłonie.

Mateusz: – Przeklinam cię! Jesteś głuchy! Gdybyś nie był głuchy, usłyszałbyś mnie! Inny bóg nie dopuściłby do tego...

Kopie z wściekłością słup, po czym przyciska do niego ucho i zamyka powieki. Ciałem Mateusza wstrząsają spazmy płaczu. Zrezygnowany, obejmuje słup ramionami.

Mateusz (*płacząc*): – Nigdy by nie dopuścił, by takiego człowieka... (*obejmując słup, opuszcza się na nim w dół*): jak Jeszuę zjadały muchy...

Czarny ptak powraca i siada na złamanym kole. Mateusz zaciska pięści i znów wpada w szał. Bije pięściami w ziemię. Garściami wyrzuca przed siebie piasek i małe kamyki.

Mateusz (*krzyczy*): – Jesteś bogiem zła. Nie jesteś wszechmocny! Jesteś bogiem nieprawości! (*szepce przez zaciśnięte zęby*): – Przeklinam cię, boże zbrodniarzy!

Na wzgórzu pod krzyżami. Zakapturzony Afraniusz łamie na kolanie kijek, wyrzuca w górę drewienka i klaszcze w dłonie. Dwaj oprawcy podnoszą się z ziemi i zbierają swoje narzędzia. Afraniusz powstaje i spogląda w dół zbocza.

Centurion przejmuje jego spojrzenie i podchodzi pod górę. Afraniusz podnosi trójnożny stołek. Z pedanterią otrzepuje i zdmuchuje piasek z jego rzeźbionych i malowanych nóżek, po czym składa je razem. Po obwiązaniu płaskim rzemieniem, ze stołka powstaje zgrabny rulonik, który Afraniusz wkłada sobie pod pachę.

Czarne, burzowe chmury napływają nad wzgórze. Na dole opancerzone konie ciężkiej jazdy niespokojnie wiercą się i biją kopytami w kamienisty grunt. Zielony jaszczur

niknie w skalnej szczelinie. Wiatr podrywa tuman kurzu i sypie piaskiem. Podchodząc do krzyży, centurion i Afraniusz osłaniają oczy rękawami płaszczy. Z boku dochodzą oprawcy. Mają ze sobą włócznie, nieduże wiaderko, grubą sękatą belkę, noże i brudne szmaty.

Afraniusz podchodzi do środkowego krzyża, na którym wisi Jeszua. Zadziera głowę i spogląda na ukrzyżowanego. Jeszua bezwładnie zwiesza głowę. Rój końskich much oblepił mu twarz, tworząc na niej czarną, rojącą się maskę. Muchy wżerają się w pachwiny i gromadzą na strużkach krwi spływającej po ciele.

Afraniusz obchodzi krzyż. Stawia nogę na szczeblu drabiny, która oparta jest z tyłu krzyża o poprzeczną belkę. Ręka daje znak. Do krzyża podchodzi dwóch oprawców. Jeden stawia pod słupem wiaderko, a drugi podnosi włócznię i jej tępym końcem stuka Jeszuę po ramionach.

Oprawca: – Ej, ty!.. Ej!

Jeszua podnosi głowę. Muchy podrywają się z brzęczeniem. Odsłania się posiniaczona i opuchnięta twarz. Jeszua otwiera zaropiałe, obrzękłe i atakowane przez muchy powieki. Rozwiera sklejone śluzem i krwią wargi.

Jeszua (*łamiącym się, ochrypłym głosem*): – Czego chcesz? Po coś do mnie podszedł?

Oprawca wyciąga z wiaderka ociekającą płynem gąbkę i nabija ja na ostrze włóczni. Wznosi ją w górę i przystawia do warg Jeszuy.

Oprawca: – Pij!

Jeszua chciwie wpija usta w gąbkę. Grdyka i policzki drgają w nieskładnych ruchach.

Afraniusz zdejmuje nogę z drabiny i obchodzi krzyż. Na sąsiednim krzyżu skazaniec napina ciało i rzuca się w spazmach.

Skazany (*krzyczy*): – Jestem taki sam jak on! Daj mi też!

Skazaniec rzuca na boki głową, odganiając w ten sposób muchy. Z wściekłością patrzy w stronę krzyża, na którym wisi Jeszua. Wbija paznokcie w żelazny gwóźdź, który wystaje z belki i przechodzi przez nadgarstek jego ręki. Afraniusz zakłada z tylu ręce i zadziera głowę.

Skazany (*do Afraniusza*): – Daj mi też!

Rat Killer (*robiąc krok, w kierunku krzyczącego*): – Milczeć tam!

Jeszua odrywa się od gąbki, nie może opanować drżenia szczęki.

Jeszua (*chrapliwie*): – Pozwól mu się też napić!

Oprawca ściąga z włóczni gąbkę i przystawia żelazne ostrze do piersi Jeszua, w miejscu gdzie jest serce. Afraniusz szybko podbiega do oprawców.

Oprawca (*lekkim ruchem wbijając włócznię*): – Sław wielkodusznego hegemona!

Ciało Jeszuy wygina się w łuk i drży, tył głowy uderza w belkę.

Jeszua (*charczącym głosem*): – He...ge...mon...

Oprawca wyciąga włócznię. Z piersi Jeszuy tryska strumień krwi. Afraniusz odskakuje od krzyża. Krew ścieka po włóczni i spływa po rękach oprawcy.

Gdy głowa Jeszui opada i nieruchomieje, niebo rozdziera oślepiająca jasność błyskawicy. Na jej tle krzyże i oprawcy stają się czarnymi sylwetkami. Rozlega się złowrogi pomruk i wzgórzem wstrząsa potężny grzmot. Dwa psy podkulają ogony i uciekają ze zbocza.

Oprawcy ze strachem spoglądają w niebo. Pospiesznie wycierają szmatami zakrwawione ręce i drzewce włóczni. Podbiegają do drugiego krzyża. Na ich widok skazaniec otwiera usta z przerażeniem. Jego krzyk jest zagłuszony przez grzmot

następnej błyskawicy. W oślepiającym błysku pioruna widać sylwety oprawców i podnoszącej się włóczni z nawilżoną gąbką. Skazaniec wbija w nią zęby. Krótko ssie, gdyż oprawcy zaraz mu ją wyrywają. Zrzucają gąbkę z włóczni i wbijają jej ostrze w jego serce.

Oprawca: – Sław hegemona!

Pierwsze ciężkie krople deszczu z metalicznym brzękiem uderzają w puklerz centuriona. Odbija się w nim błyskawica i zakapturzona postać Afraniusza. Ciemność zakrywa niebo. Na wzgórze spada lawina wody. Oprawcy biegną do trzeciego krzyża. W błyskach piorunów widać, jak zabijają trzeciego skazańca. Centurion podnosi w górę ramiona i przekrzykując gromy wydaje rozkaz.

Rat Killer (*krzyczy*): – Zwijać kordony!

W pośpiechu wszyscy zbierają się do odwrotu. Zbiegając ze wzgórza, uciekający ślizgają się i przewracają na rozmiękłej glinie. Na dole konie w ciężkich zbrojach padają na kolana. Po chwili wszyscy nikną za zasłoną wody.

Pozostaje samotne wzgórze z trzema krzyżami. Feerie błyskawic uderzają we wzgórze. Szybko następujące po sobie wyładowania tworzą taneczne linie i zawijasy.

Pioruny uderzają w kamienie i rozbijają je na drobne kawałki. Rozgrzane do czerwoności odłamki staczają się po zboczu i z sykiem gasną w kałużach.

Pioruny stają się rzadsze i uderzają coraz dalej. Pod wiszące nad wzgórzem ciemne chmury wpadają promienie zapadającego za horyzontem karminowego słońca. Deszcz ustaje. Obłoki pary unoszą się nad zboczami góry, gromadzą na jej szczycie i otulają stopy ukrzyżowanych. Trzy krzyże wiszą nad górą i płyną w czerwonym powietrzu.

Z mgły wyłania się Mateusz. W ręku trzyma nóż, jest mokry i ubrudzony gliną. Pada na kolana przed krzyżem, na którym wisi Jeszua. Zadziera głowę do góry. Na jego twarzy rozbijają się krople wody, które ściekają z długich, zwieszających się włosów Jeszuy. Mateusz zamyka powieki i nieruchomieje w takiej pozycji.

Po chwili Mateusz wstaje. Nożem przecina grubą linę, którą golenie zwłok przywiązane są do belki. Wbija w belkę nóż i wyciąga z błota wielki kamień. Z różnych kierunków uderza kamieniem w żelazny gwóźdź przeszywający stopy Jeszuy.

Krzyż drży i odpowiada na uderzenia głębokim tonem potężnego drzewa. Głowa i ciało Jeszuy kołyszą się na boki. Z krzyża i zwłok spadają krople wody, w których światło wschodzącego księżyca tworzy błyszczące gwiazdki. Krople zamieniają się w... (morfing)

...oblodzone sople, które zwieszają się z muru zamykającego ogródek (przed oknami mieszkania Mistrza). Z sopli kapią krople wody, które rozpryskują się na gałązkach krzaków. Promienie słońca topią śnieg. Z gruntu wychodzą roślinki. Na gałązkach krzaków rozwijają się zielone listki (CG, morfing).

....

Za oknem uderza piorun. Światło błyskawicy oświetla doktora Grubera, który szuka pod łóżkiem piłki.

Peter (*kładąc głowę na poduszce*): – Ja to wiedziałem... Możecie mi wierzyć, że teraz umarł jeszcze jeden człowiek. Ja nawet wiem, kto! (*uśmiecha się tajemniczo*): – To była bardzo piękna kobieta.

Prof. Strawinsky: – Bardzo możliwe, przecież ludzie rodzą się i umierają bez przerwy...

Pod łóżkiem, przed czołgającym się na kolanach doktorem Gruberem, pojawia się Banga. Ma błyszczące ślepia i wydaje z siebie złowrogie warczenie. Zaskoczony doktor Gruber unosi okulary i uśmiecha się z niedowierzaniem.

Banga ulega metamorfozie: w jej ślepiach pojawiają się wirujące spirale, z których biją promienie kolorowego światła. Sierść Bangi pokrywa się żarówkami, które pulsują jak na świetlnym bilboardzie. Z otwierającego się pyska wysuwają się długie zęby i ogromny rozdwojony język, za którym ukazuje się przepastna gardziel. Z jej głębi buchają płomienie i wydobywa się ryk bestii. Skręcając się w spiralę, gardziel powiększa się i wypełnia sobą cały ekran (CG, morfing).

Od wirujących ścian gardzieli, z głuchym łoskotem, odbijają się rozpalone do czerwoności kamienie. Powstają z nich koziołkujące walizy, kufry oraz postacie Mistrza, Małgorzaty i Wolanda ze swoją świtą (CG, morfing). Słychać śmiechy i piski, jak na karuzeli w wesołym miasteczku. Piekielny młyn rozrzedza się i znika.

Wszyscy wypadają na otwartą przestrzeń, którą jest gwiezdne niebo. Wśród nich, nie wiadomo skąd, pojawia się przerażony doktor Gruber. Ma spoconą i czerwoną twarz, jedno ze szkieł jego okularów jest zbite.

Strój Wolanda i jego świty uległ zupełnej zmianie. Woland jest w białym kostiumie Pierota, na twarzy ma make-up wyrażający smutek. Helga jest w stroju woltyżerki, Fagot w stroju klowna, a Asasello w przebraniu tresera dzikich zwierząt – w ręku trzyma bicz. Wszyscy koziołkują w powietrzu. Fagot i Asasello łapią kufry i walizy.

Małgorzata (*koziołkując*): – Aaaa! Ależ cudownie! Kochany!

Małgorzata ląduje w ramionach Mistrza. Nagle przed nimi pojawia się doktor Gruber, który patrząc na Mistrza przerażonymi oczami otwiera usta, jak ryba wyjęta z wody.

Małgorzata (*krzyczy ze strachem*): – Waaaa! A co to za jeden? Skąd się tu wziął?

Asasello (*strzela z bicza*): – Doktorze Gruber! Na co się doktor gapi? Proszę się wziąć do roboty i łapać z nami bagaże!

Doktor Gruber (*z trudem odrywając wzrok od Mistrza*): – Tak, tak, oczywiście... już łapię...

Doktor Gruber wyciąga rękę i chwyta przelatujący w pobliżu koziołkujący kufer. Masa kufra porywa go ze sobą.

Cała grupa leci nad powierzchnią szarej planety. Mijane wzgórza i doliny ostro odcinają się na tle czarnego nieba, na którym widać odległe gwiazdy i galaktyki. Nisko nad horyzontem wisi ogromny księżyc (CG, morfing).

Lecą w niedużych odległościach od siebie, przetasowują się nawzajem i czasami koziołkują. Fagot i Asasello trzymają po dwie wypchane walizy. Doktor Gruber w obu rękach trzyma kilka paczek i mniejszych walizek, do pleców ma przytroczone dwa kufry. Wszyscy patrzą w milczeniu na przesuwający się pod nimi ponury pejzaż.

Powierzchnia planety pokryta jest szarym pyłem, w którym leżą miliony ludzkich szkieletów. W kościach dłoni trzymają przewrócone walizy, torby, paczki i kufry. Ułożenie szkieletów wskazuje, że każdy człowiek zmarł, upadając twarzą na ziemię, w trakcie wędrówki w kierunku horyzontu.

Rozglądając się z niepokojem, Małgorzata podpływa do Mistrza.

Małgorzata: – Gdzie my jesteśmy?

Mistrz (*cicho*): – Małgorzato, przecież to tylko sen... Spójrz! (ręką pokazuje gwiazdy i galaktyki) To nawet piękny sen...

Małgorzata: – Przecież to strasznie smutna planeta! Za nic nie chciałabym tu mieszkać. Asasello, czy aby na pewno lecimy we właściwym kierunku?

Trzymając walizy, Asasello robi podwójnego koziołka i podpływa do Mistrza i Małgorzaty.

Asasello (*sapiąc z wysiłku*): – Zupełnie ten sam brak zaufania, jak wtedy z tym kremem, a potem z tym winem... Ile razy to się będzie jeszcze powtarzało, Małgorzato?

Małgorzata (*uśmiecha się*): – Ach, Asasello, masz racje, przepraszam... Nie zdążyłam się jeszcze przyzwyczaić. Za życia byłam głupia. Zresztą trudno mi mieć to za złe, przecież nie co dzień człowiek spotyka się z nieczystą siłą.

Asasello (*z udanym zarozumialstwem*): – Ohoho! Tego by jeszcze brakowało. Gdyby się spotykał co dzień, to byłoby za dobrze.

Asasello rzuca swoje walizy na kufry przytroczone do pleców lecącego pod nim doktora Grubera. Biczem przywiązuje je do kufrów. Pod wpływem dodatkowego obciążenia doktor Gruber opuszcza się niżej i zostaje w tyle. Asasello, oglądając się za nim, podpływa do Fagota.

Asasello: – Już mu starczy... resztę możesz wyrzucić!

Fagot wypuszcza z rąk swoje walizy, które koziołkując, spadają w dół. Otrzepuje ręce, robi koziołka i podpływa do Mistrza i Małgorzaty. Na jego twarzy wyrasta długi nos, który zwija się w trąbkę (morfing).

Fagot: – Zapewniam cię, Margot, że nie ma żadnego powodu do niepokoju. Lecimy we właściwym kierunku, właśnie minęliśmy świętego Leopolda... (*wskazuje mijane szkielety*): – O! A oto hrabina Bania z kardynałem Pompelini! A tam, tam, proszę zobaczyć, czterech męczenników z Avignon! Już za kilka minut przelecimy nad górą Piłata, a za kwadrans...

Mistrz (*przerywa*): – Co? Nad górą Piłata? Skąd taka nazwa?

Fagot: – To stary, nieczynny wulkan, na którym śpi Piłat.

Małgorzata: – To Piłat jeszcze żyje?

Helga: – Oczywiście... (*z uśmiechem*) ale co to za życie...

Mistrz: – Czy możemy go zobaczyć?

Fagot spogląda na Wolanda i przeczy głową.

Fagot (*cicho*): – Uuuu! To niemożliwe, messer na to nikomu nie zezwala...

Małgorzata: – Przecież Mistrz napisał powieść o Piłacie, jak można Mistrzowi czegoś takiego odmówić?

Fagot: – Nie radzę nawet o to pytać... nawet nam, nie wolno go zobaczyć.

Do Małgorzaty zbliża się Helga.

Helga (*cicho, do ucha Małgorzaty*): – E, tam! Ja kiedyś o to poprosiłam i messer się chętnie zgodził. Sam mnie zabrał do niego... (*uśmiecha się*), w drodze powrotnej zebrało mu się na amory i potem chciał mi pokazywać Piłata codziennie... ale to stara historia, nie ma o czym mówić...

Kątem oka Małgorzata zerka na Mistrza, obciąga na sobie górę od piżamy i poprawia włosy. Podpływa do zamyślonego Wolanda.

Małgorzata (*nawija na palec kosmyk włosów*): – Bardzo przepraszam, messer, że ośmielam się zaburzać twój spokój...

Woland (*wybija się z zamyślenia*): – O co chodzi, Margot? Mam nadzieję, że nie o Piłata?

Małgorzata (*zbita z tropu*): – O, kurcze, ty wiesz o wszystkim, messer... właśnie chodzi o niego... Czy moglibyśmy zobaczyć go na chwileczkę?

Woland: – Wszystko, ale nie to...

Małgorzata: – Nawet na bardzo króciutko?...

Woland: – Nawet na bardzo króciutko.

Małgorzata: – To wielka szkoda, messer, że poza Helgą nikt nie może zobaczyć Piłata...

Helga robi zdziwioną minę. Woland odwraca się i spogląda na Helgę, która spuszcza oczy i udaje, że zajęta jest oglądaniem swoich paznokci. Woland wzdycha i z niedowierzaniem kręci głową.

Małgorzata: – Oj, messer, zgódź się... tylko ten jeden raz...

Woland: – Cóż mi pozostaje... dla świętego spokoju, zezwalam... (*podnosi głos*): – Ale pod warunkiem że wszyscy będą cicho siedzieć, jak myszy pod miotłą!

Małgorzata: – Ależ oczywiście, nawet nie piśniemy słówka! (*zbliża się i mówi szeptem*): – Poza tym chciałabym ci powiedzieć, messer, że Helga bardzo miło wspomina te wizyty u Piłata... Strasznie ci dziękuję, messer.

Leżące na równinie szkielety zbiegają się promieniście w kierunku wysokiej góry, która musiała byćcelem wędrówki zmarłych. Na jej zboczach, wśród porozbijanych bagaży, szkielety leżą nawarstwione na sobie. Kości rąk mają wyciągnięte w kierunku szczytu, na którym widać maleńką postać. Lecąca grupa, poza doktorem Gruberem, który pozostał daleko w tyle, zbliża się do szczytu góry. Postać powiększa się – to siedzący na kamiennym tronie Piłat.

Woland: – Oto on! Już od dwóch tysięcy lat śpi na tym szczycie, ale kiedy nadchodzi pełnia księżyca, cierpi, jak sami widzicie, na bezsenność.

Lecąca grupa, okrąża szczyt góry. Piłat jest starcem o pomarszczonej skórze i siwych długich włosach. Jego niegdyś biały płaszcz jest zbutwiały, w strzępach i pokryty szarym pyłem. Głowa Piłata trzęsie się na cienkiej szyi, bezzębne usta cos mamroczą.

Małgorzata (*przejęta, szeptem*): – Co on mówi do siebie?

Helga: – Eee! Nic ciekawego. On w kółko przeklina, że jest nieśmiertelny. A kiedy śpi, prześladuje go ciągle ten sam sen.

Mistrz (*przejęty, cicho*): – Czy może śni mu się droga do księżyca, którą chciałby iść i rozmawiać z Jeszuą?

Woland (*uśmiecha się*): – Tak, tak, tak... ale niestety, nigdy nie uda mu się wejść na tę drogę i nigdy nikt nie przyjdzie do niego.

Helga: – Do tego wszystkiego, przez dwa tysiące lat, nawet na moment nie przeszedł mu ból głowy. Prawda, messer?

Woland: – I zapewniam, że nigdy nie przejdzie!

Mistrz: – Przez dwa tysiące lat? I nigdy? Czy to aby nie za dużo?

Małgorzata: – Zobaczcie, jakim on jest już staruszkiem! Jak można go tak męczyć?

Mistrz: – Powinieneś go uwolnić, messer! Ja na końcu mojej powieści napisałem, że zostanie mu przebaczone.

Woland: – Przypominam sobie... ale to chyba jakieś nieporozumienie, Mistrzu... Rozumiem, że w powieści mogłeś popuścić wodze swojej fantazji, ale czyżbyś sądził, że to się może wydarzyć naprawdę... (*pokazując wokoło rękami*): tutaj... w rzeczywistości? Nie jesteś małym dzieckiem i powinieneś już dobrze wiedzieć, jak ten świat jest urządzony... (*z naciskiem*): – Nikt i nic nie jest w stanie odmienić losu Piłata... Zbierajmy się, na nas już czas! (*odwraca się*)

W oddali widać zbliżającego się doktora Grubera z bagażami. Małgorzata podpływa do Mistrza i odciąga go trochę na bok.

Małgorzata (*szeptem, patrząc na Piłata*): – Mistrzu, on jest taki biedny! Chociaż my powiedzmy mu coś miłego...

Mistrz (*szeptem*): – Pamiętasz trzy ostatnie zdania?

Małgorzata (*szeptem*): – Pamiętam...

Mistrz potajemnie puszcza oko do Małgorzaty. Oboje składają dłonie wokół ust i na zmianę, krzyczą w kierunku Piłata:

Mistrz: – Jesteś wolny!

Małgorzata: – Przebaczono ci, prokuratorze!

Mistrz: – Jeszua czeka na ciebie!

Piłat zrywa się z tronu. Wiatr podrywa jego zbutwiały płaszcz i wzbija tuman szarego piachu. Jak ślepiec, szukający czegoś po omacku, Piłat wyciąga przed siebie drżące ramiona i zadziera do góry głowę.

Woland wybucha demonicznym śmiechem. Nad szczyt góry nadlatuje zasapany, objuczony bagażami doktor Gruber. Zdziwiony, spogląda w dół na Piłata, który wpatruje się w niego przekrwionymi oczami i wyciąga w jego kierunku szponiaste dłonie. Doktor Gruber zauważa, że powoli opada w dół. Zaniepokojony rozgląda się i ku swojemu zdziwieniu odkrywa, że wokół niego nie ma nikogo – słychać jedynie diabelski śmiech. Z przerażeniem widzi, jak jego nogi zbliżają się do rozczapierzonych dłoni Piłata. Z rozpaczą kopie nogami, wypuszcza z rąk paczki i walizki, ale na próżno. Żylaste i kościste ręce chwytają go za but i ciągną w dół. W tym momencie Piłat zamienia się w szkielet, który rozsypuje się na pojedyncze kości (CG, morfing).

Wyjąc z przerażenia, doktor Gruber upada na kamienny tron. Przygniatają go ciężkie kufry i walizy. Jeden z kufrów oraz waliza spadają na kamienny grunt i otwierają się. Wysypują się z nich wielkie kamienie. Na bucie doktora Grubera zaciskają się kości urwanych dłoni Piłata.

Czaszka Piłata toczy się po szczycie i wypada na zbocze góry. Spadając w dół, podskakuje na kamieniach, bagażach i ludzkich kościach. Jak piłka, głucho klekocząc przy każdym zderzeniu, odbija się od innych czaszek. W końcu zatrzymuje się u podnóża góry, w skorupach dzbana i w kałuży czerwonego wina. Na niebie przelatuje świetlista kometa.

Wszystkie elementy obrazu ulegają powolnej metamorfozie (CG, morfing). Z kałuży ciemnoczerwonego wina wypływa strumień wody, który wypełnia nierówności gruntu. Czaszka Piłata zamienia się w okrągły, polny kamień. Na horyzoncie pojawia się świt, zachodzi ogromny księżyc, a na jego miejsce wstaje słońce. Niebo staje się niebieskie. Szary pył zamienia się w ciemną ziemię, z której wyrastają rośliny. Ze strumienia wody tworzy się leniwie płynąca rzeczka z piaszczystym dnem. Nad jej brzegiem wyrastają liście tataraku, z wody wyskakuje ryba pokryta złotą łuską.

Na łące, wśród rozwijających się kwiatów, leżą nadzy Mistrz i Małgorzata. Trzymają się za ręce i śpią. Na brzegu łąki wyrastają krzaki i drzewa. W powietrzu pojawiają się ważki i motyle. Słychać śpiew ptaków. Małgorzata otwiera oczy, spogląda na Mistrza i przytula się do niego.

Małgorzata (*zamyka oczy*): – Jak cudownie...

Mistrz (*z zamkniętymi oczami*): – Mam piękny sen...

Małgorzata (*uśmiechając się*): – Opowiedz mi, co ci się śni...

Mistrz: – Śni mi się, że leżymy objęci na łące... (*otwiera oczy*). A dalej... (*uwalnia się z jej objęcia, siada i rozgląda się*), a dalej...

Mistrz wstaje i rozgląda się wokół – stoi tyłem do kamery.

Mistrz: – Margot, spójrz! Sama zobacz, co mi się śni!

Małgorzata otwiera oczy, spogląda na gołe ciało Mistrza i wybucha śmiechem.

Małgorzata: – Ależ on śmiesznie wygląda...

Mistrz spogląda na dół swojego ciała, uśmiecha się. Małgorzata wstaje i przytula się do Mistrza. Objęci, całują się namiętnie.

Małgorzata (*szeptem*): – Nie tutaj... może nas ktoś zobaczyć... (*rozglądając się*): – Chodź, znajdziemy jakieś lepsze miejsce...

Trzymając się za ręce, idą przez łąkę w kierunku drzew. W miarę zbliżania się zza drzew wyłania się piękny, utrzymany we francuskim stylu ogród. Zaciekawieni, przechodzą przez wąski pas drzew i wchodzą do ogrodu.

Równo przystrzyżone drzewa tworzą wysokie ściany zieleni. Wzdłuż alejek stoją drzewka pomarańczowe w drewnianych beczkach i ogromne aloesy w glinianych donicach. Na klombach, między geometrycznie przystrzyżonymi krzakami, stoją barokowe rzeźby. Słychać szum fontanny i świergot ptaków.

Mistrz: – Śni mi się, że jesteśmy w cudownym ogrodzie... czujesz zapach nigdy nie więdnących kwiatów, słyszysz szum wiecznej fontanny?

Małgorzata: – Dziwne... Jesteś pewny, że to się nam śni?

Na końcu ogrodu widać pałacową willę w stylu wczesnego baroku. Ściany budynku obrośnięte są zielonym winem, w otwartych oknach widać weneckie okiennice. Na ganku pod kolumnami, widać otwarte drzwi.

Małgorzata: – Zobacz, tam są otwarte drzwi! Ciekawe kto tu mieszka? (*bierze Mistrza za rękę*): – Chodź zobaczymy...

Mistrz: – Przecież jesteśmy zupełnie nadzy...

Małgorzata: – Mam to w nosie. We śnie można być, jak się chce...

Idą przez ogród w kierunku pałacu. Mijają stojące w cieniu drzew antyczne rzeźby, których twarze do złudzenia przypominają bohaterów filmu: Piłata, Jeszuę, Kajfasza, Afraniusza, Judę, Nisę, a także Steva, Peter'a i doktora Strawinskiego. Jedna z rzeźb, przedstawiająca postać w rzymskiej todze, ma utraconą głowę. W wyciągniętej ręce rzeźby spoczywa kamienna głowa z rysami Berlioza.

Mistrz i Małgorzata mijają barokową fontannę z czarnego kamienia. Pośrodku złotej muszli usytuowana jest grupa rzeźb przedstawiająca Erosa naciągającego łuk (z twarzą Fagota), Bachusa pijącego wino z beczułki (Asasello) i Afrodytę wyłaniającą się ze spienionej fali (Helga). Centralną postacią fontanny jest pozłacana rzeźba Posejdona trzymającego trójząb (Woland). Mistrz z uwagą przygląda się kamiennej fontannie. Odwraca głowę. Kamienna Afrodyta robi do niego oko (CG, morfing).

Na ganku przed wejściem do pałacu stoi stary lokaj w liberii, który trzyma tacę z dwoma kieliszkami szampana. Na jego małej, kosmatej głowie widać zeszpeconą twarz – rozpoznajemy w nim podobieństwo do groźnego centuriona i Briana. Na widok zbliżającej się pary lokaj uśmiecha się i kłania z szacunkiem. Zasłaniając rękami swoją nagość, Mistrz i Małgorzata wchodzą po kamiennych stopniach na ganek.

Rat Killer: – Witam was, Mistrzu i Małgorzato, w waszym nowym domu. Nazywam się Rat Killer i jestem waszym kamerdynerem. Mam nadzieję, że będziecie zadowoleni z moich usług...

Rozglądając się wokoło z niedowierzaniem, Małgorzata i Mistrz biorą z tacy kieliszki i zanurzają usta w szampanie.

Małgorzata: – Ach, jak się cieszę, Rat Killer! Nigdy jeszcze tak się nie cieszyłam w żadnym śnie!

Mistrz: – Proszę nam wybaczyć, Rat Killer, że jesteśmy nadzy.

Rat Killer: – Proszę się tym nie przejmować. Zapewniam was, że widziałem nie tylko nagich ludzi, ale nawet ludzi kompletnie obdartych ze skóry. Zapraszam do środka...

Wszyscy wchodzą do pałacu. Mistrz i Małgorzata rozglądają się z ciekawością. Znajdują się w głównym holu, skąd widać amfiladę sal zapełnionych dziełami sztuki. Słychać muzykę Mozarta.

Rat Killer: – Czy macie jakieś życzenia? Kolacja może być gotowa za chwilę... czy może najpierw chcecie wziąć kąpiel?

Małgorzata: – Pewnie, że chcemy! Och, jak cudownie! Gdzie jest łazienka?

Rat Killer: – Macie tu kilka łazienek... (*rozgląda się, po chwili wskazuje na schody*) ale proponuję wziąć kąpiel w łazience na górze, obok waszej sypialni. Jak będziecie głodni, zejdźcie na dół, proponuję kolację przy świecach w bibliotece. Oczywiście, jeśli będzie mieć ochotę coś na siebie założyć, macie na górze pełne szafy – wyłącznie top designers!

Mistrz i Małgorzata odstawiają kieliszki na tacę i wchodzą na schody. Zatrzymuje ich jeszcze na chwilę, głos lokaja:

Rat Killer: – Po kolacji proponuję spacer po japońskim ogrodzie. Drzewa wiśni właśnie zaczęły okrywać się kwiatem...

Lokaj kłania się i odchodzi. Mistrz i Małgorzata wchodzą na górę. Mijają wiszące na ścianach stare obrazy przedstawiające widoki Wenecji.

Wchodzą do sypialni urządzonej w rokokowym stylu. W otwartych na ogród oknach powiewają muślinowe firanki, na parapetach stoją doniczki z pelargoniami. Mistrz i Małgorzata obejmują się i namiętnie całują.

Małgorzata (*szeptem*): – Mistrzu, powiedz mi jedno, czy jesteś pewny, że nigdy się nie obudzimy?

Mistrz: – Jestem pewny.

Małgorzata: – Przysięgnij...

Mistrz pocałunkiem zamyka jej usta. Objęci, upadają na łóżko zasłane jedwabną pościelą.

Kamera opuszcza całującą się parę i przez okno wyjeżdża na zewnątrz pałacu. Z góry widać panoramę ogrodu. Z nieba opuszcza się osmolony anioł – to Toni. Poruszając majestatycznie skrzydłami, zatacza krąg i zbliża się do okna sypialni. Opiera dłonie na zewnętrznym parapecie i ostrożnie zagląda do wnętrza. Po chwili cofa głowę, wykonuje w powietrzu fikołka i jak pływak w basenie odbija się nogami od ściany pałacu.

Zamyka oczy i z marzycielskim uśmiechem frunie nad ogrodem. Słychać natrętne bzyczenie komara. Toni otwiera oczy, jego twarz poważnieje. Potężnym uderzeniem dłoni zabija komara na swoim udzie. Rozciera skórę, na której widać czerwoną plamkę. Po chwili wali się w policzek. Opędzając się od stada komarów, oddala się w głąb ogrodu.

ZBIGNIEW RYBCZYŃSKI

Hoboken. Sierpień 93

Inspiracje malarskie w kinie Rybczyńskiego

KATARZYNA KOSTRZEWSKA

Czwarty wymiar – Księga Rodzaju

Wspominać będę dzieła Pana
I opowiadać będę to, co widziałem.
Na słowa Pana powstały dzieła Jego.
Jak słońce świecąc patrzy na wszystkie rzeczy,
Tak chwała Pana napełnia Jego dzieło.

Syr 42, 15-16

Jak zobaczyłem po raz pierwszy portret Velázqueza z rodziną królewską w Prado – jeśli mamy się trzymać tego autora – byłem wstrząśnięty. Takiej iluzji przestrzeni, jaką on tam stworzył, jeszcze nie widziałem. Żadna z reprodukcji tego nie oddaje. „Czwarty wymiar" wziął się pośrednio z tego doznania. Zastanawiałem się, jak zapisać na ekranie rzeczywistość, która znajduje się dookoła jakiegoś przedmiotu, 360° w jednym kadrze. Myślałem początkowo o podziale ekranu na sektory. W każdym obiekt zostałby opisany pod innym kątem. Pomysł wydał mi się jednak pretensjonalny. W końcu wpadłem na to, żeby wykorzystać komputer. Dzięki takim eksperymentom zaczynamy mieć dostęp do świata niedostępnego naszym zmysłom [1].

Wideo *Czwarty wymiar* jest konstrukcją wielu pozornie oderwanych sekwencji. Istotą obrazu jest ruch ciągły, po spirali, zniekształcający materię i nadający jej miękkość. To najbardziej poetycka wizja Rybczyńskiego, wizja Piękna zawartego w czasie i przestrzeni.

Punktem wyjścia eksperymentu wydaje się rzeźba Umberta Boccioniego *Rozwinięcie butelki w przestrzeni* (1912), pozostająca w ścisłej relacji z jego rozważaniami na temat czterowymiarowości.

Rybczyński, zniekształcając materię, odwołuje się do mistrza deformacji przestrzeni Mauritiusa Cornelisa Eschera. Jego litografie z lat pięćdziesiątych, z twarzami skomponowanymi ze spiralnie skręconych taśm (*Skórka*, 1955; *Więź zjednoczenia*, 1956), przestrzeń poprowadzona po spirali (*Print Gallery*, 1956) są bliskim odnośnikiem dla *Czwartego wymiaru*. Należy w tym miejscu wspomnieć obraz Salvadora Dalego *Szybka martwa natura* (1956). W obrazie tym dwie patery na owoce kręcą się wokół siebie, ich ruch jest zaznaczony przez linie świetlne.

Pokoje z oknami i drzwiami w ciepłych brązach są przeniesione wprost z malarstwa René Magritte'a (*Osobiste wartości*, 1952; *Grobowiec zapaśników*, 1960;

Nieoczekiwana odpowiedź, 1933). Sam pomysł ustawienia postaci kobiecej na tle zmultiplikowanych drzwi i okien ma bliskie analogie z obrazem *Urodziny* Dorothei Tanning (1942).

Odwołań do malarstwa Magritte'a jest zresztą dużo więcej. Kobieta z wijącym się wokół szyi naszyjnikiem i mężczyzna z kieliszkiem z *Czwartego wymiaru* przeniesieni są z obrazu *Serdeczny przyjaciel* (1958). Cytatem z Magritte'a jest ostatnia scena ze skałą zamkniętą w pokoju (*Geneza języka*, 1955). Deformacja postaci kobiety i mężczyzny w ruchu ma swój pierwowzór w obrazie *Antrakt* (1927), w którym ciała tancerzy zostały zredukowane do rąk i nóg.

Złociste światło opadające jak deszcz na mężczyznę w *Czwartym wymiarze* przywołuje na myśl *Kosmicznego atletę* wspomnianego już Dalego.

Kolorystyka *Czwartego wymiaru* jest wypadkową między Dalim i Magritte'm. Czerń, ciemne umbry, sieny, sepie są rozjaśnione akcentami karminu, bieli, błękitu. Bardzo konsekwentnie przeprowadzony jest światłocień, powtarzający skomplikowany ruch materii.

Nawiązania do malarstwa Dalego, Magritte'a i Eschera mają być łatwo rozpoznawalne, co jest świadomym zabiegiem Rybczyńskiego. Podkreślają to cytaty: *Mona Lisa* Leonarda Da Vinci kręci się wokół własnej osi, kamień ze Stonehenge zlewa się z postacią mężczyzny, greckie popiersia splatają się w miłosnym uścisku.

Mówi Rybczyński: *Powstaje możliwość pokazania, a zatem uprzytomnienia widzowi relatywności ludzkiego postrzegania świata, naszych wyobrażeń o świecie i nas samych, o czasie i przestrzeni. Siłą rzeczy muszą się pojawiać nowe tematy, nowe, zapewne bliższe poezji niż prozie, sposoby przekazu. Ten właśnie krąg zagadnień jest przedmiotem mojego najnowszego filmu „The Fourth Dimension" realizowanego zresztą tradycyjna kamerą 35 mm* [2].

Świat w *Czwartym wymiarze* to świat przed grzechem pierworodnym, w którym cała natura ożywiona i nieożywiona spojona jest w jedno ze Stwórcą. Papier i świeczka w namiętnym splocie wznoszą się do nieba. Zło nie istnieje w stworzonym przez Boga świecie. Siłą powodującą ruch w przestrzeni jest Miłość absolutna, nieskażona, wznosząca się ku górze, odsłaniająca piękno w każdej rzeczy. Harmonia i jedność zostają zburzone przez grzech. Adam i Ewa pozostają samotni za szczelnie zamkniętymi drzwiami. Snop światła sprawia, że drewniane drzwi opadają jak skórki banana, aby mogli się odnaleźć. Znów zatopieni w miłości, osłonięci piramidą świetlną, zostali zespoleni w jedno ze Stwórcą.

Czwarty wymiar to wymiar Boga, od którego wszystko zależy, który stanowi o życiu i ruchu w pozostałych trzech wymiarach geometrycznych [3].

Manhattan, Washington DC. Muzyczne portrety miast

Bardzo trudno jest ukazać w filmie miasto, zwłaszcza miasto wielonarodowościowe. Uchwycenie i zatrzymanie w kadrze Ducha Miejsca [4] jest właściwie niemożliwe. Filmy dokumentalne mogą co najwyżej odsłonić pewne aspekty miejsca, rzadko zaś uchwycić całość. Rybczyńskiemu jednak to się udało w sposób znakomity dzięki zastosowaniu niekonwencjonalnej techniki obrazowania.

W filmach wideo *Manhattan* i *Washington DC* stworzył muzyczny obraz, synchronizując muzykę z tekstem wizualnym. To sytuacja odwrotna niż w przypadku *Orkiestry*, w której obraz powstał do muzyki już istniejącej.

Czwarty wymiar

Orkiestra

Głównym zadaniem reżysera stało się zachowanie proporcji – człowiek i miasto [4]. W *Manhattanie* trzeba było ukazać ludzi tak, aby nie stali się jedynymi bohaterami filmu, w *Washington DC* – oswoić zimną i nieprzyjazną człowiekowi architekturę, tak by nie stała się bohaterem absolutnym. *Manhattan* i *Washington DC* to próba zachowania równowagi pomiędzy miastem a jego mieszkańcami.

Manhattan jest sugestywnym portretem dzielnicy dopełnionym muzyką Michała Urbaniaka. Sytuacje w filmie w przeważającej części rozgrywają się nad ziemią, w takt zmiennych rytmów muzycznych. Architektura pełni w wideo Rybczyńskiego rolę sztafażu, niezmiennej dekoracji. Na pierwszy plan wysuwają się ludzie, ukazani w ciągłym ruchu, więksi, niż nakazywałby wykres perspektywiczny. Rybczyński, filmując architekturę, zachował jej naturalne kolory, natomiast ludzi fotografował w krzykliwych, wielobarwnych ubraniach. Ponieważ sekwencje z ludźmi zmieniają się bardzo szybko, równowaga człowiek – architektura została zachowana. Świadomym zabiegiem Rybczyńskiego jest brak światłocienia, co odróżnia te filmy od pozostałych jego realizacji. Architektura została wyposażona w cień słoneczny, natomiast ludzie, nie podporządkowani prawom natury, cienia nie posiadają. Ten eksperyment wprowadza element umowności, zawsze obecny w filmach Rybczyńskiego. Ma służyć podkreśleniu faktu, że są to portrety miast, które trwają, a nie ich mieszkańców, którzy przemijają.

Każdemu miejscu są przypisani ludzie innej narodowości ukazani w ciepły, choć nieco satyryczny sposób. W rozwiązaniach szczegółowych jak zawsze Rybczyńskiemu nie brakuje wyobraźni i umiejętności przedstawiania stereotypowych wyobrażeń w niekonwencjonalny sposób. Zresztą owo zestawienie banału z eksperymentalnym obrazowaniem jest stałym elementem twórczości Rybczyńskiego.

Perspektywa w *Manhattanie* ma również rodowód Escherowski: odbicie żydowskiego skrzypka w kuli, Arabowie krążący wokół akwarium ze złotą rybką, ulica odbita w szklance z whisky (*Ład i Chaos*, 1950; *Trzy kule II*, 1946), mężczyzna źle odbity w lustrze, niosący z początku koktajl Mołotowa, a później biała flagę (*Góra i Dół*, 1947).

Pomysł umieszczenia zmultiplikowanych ludzi unoszących się ponad ziemią, nie objętych prawem grawitacji, to przetworzenie malarstwa Magritte'a (*Sens nocy*, 1927; *Golconde*, 1953; *Serdeczny przyjaciel*, 1958). Ciała tancerzy spod łuku triumfalnego, zredukowane do rąk i nóg, to ponownie cytat z Magritte'a (*Antrakt*, 1927).

Oczywiście w portrecie Manhattanu nie mogło zabraknąć Andy'ego Warhola. Szybujące portrety Marylin Monroe i Mony Lisy spotykają się z puszkami zupy Campbell. Rybczyński pozostawił tu także własną sygnaturę – telewizory z *Czwartym wymiarem*.

Film *Washington DC* jest słabszy w warstwie wizualnej. Koncepcja jest podobna: w planie dalekim architektura, w planie bliskim – ludzie na platformach, bądź w pokojach z dwiema ścianami lub bez ścian. Monumentalne budowle Waszyngtonu są tłem historii małżeństwa yuppies. Rolę prześmiewczego komentarza pełnią kuglarze tańczący na obrotowych podestach. Wprowadzeniem do opowieści jest wyprawa Krzysztofa Kolumba i westernowe scenki.

W jednej ze scen *Washington DC* Rybczyński umieścił pastisz *Lekcji anatomii dr. Tulpa* Rembrandta. Uczestnicy są ubrani w czarne cylindry i smokingi, ich dłonie świecą. Ciało leży na szpitalnym stole, z metką przyczepioną do dużego palca u nogi. Współczesny dr Tulp szarpie się z nieboszczykiem o jakiś bliżej nieokre-

Manhattan

Washington

ślony przedmiot. Sekcja odbywa się na tle dwóch pomników chwalebnej przeszłości Ameryki – Jeffersona i Washingtona. (...)

Manhattan i *Washington DC* należałoby sklasyfikować jako muzyczne portrety miast. Należy w tym miejscu podkreślić znakomite zespolenie muzyki i obrazu. W tych realizacjach muzyka i tekst wizualny pozostają na równych prawach, bez dominacji jednego czynnika nad drugim.

KATARZYNA KOSTRZEWSKA

[1] J. Wróblewski, *Sztuka jest częścią cywilizacji* (rozmowa ze Zbigniewem Rybczyńskim), „Życie Warszawy", 1993, nr 118, s. 6.

[2] M. Kornatowska, *Rozmowa w Nowym Jorku*, w: *Zbigniew Rybczyński. Podróżnik do krainy niemożliwości*, pod red. Z. Benedyktowicza, Warszawa 1993, s 40-41.

[3] *Czwarty wymiar* jako Księgę Rodzaju interpretuje J.-P. Fargier, *Boski wymiar*, w: *Zbigniew Rybczyński*... dz. cyt., s. 51-52.

[4] M. Baranowska, *Realizm symboliczny*, tamże, s. 188.

Kafka Zbigniewa Rybczyńskiego – w pułapce wyobraźni

BARBARA KOSECKA

W scenie otwierającej czołówkę filmu Zbigniewa Rybczyńskiego widzimy pewnego mężczyznę, który wygląda jak Franz Kafka. Twarz tego pisarza znamy doskonale; każda prawie edycja jego tekstów posiłkuje się, ilustrując okładki, fotografiami Kafki. Tutaj podobieństwo nie jest uderzające. Sugeruje je raczej strój, uczesanie, specyfika pewnych semickich rysów twarzy, oczywiście także tytuł filmu. Wokół mężczyzny krząta się młoda kobieta, również ucharakteryzowana na postać z początku naszego wieku, która jednak spełnia rolę nie do końca jasną: dogląda ona uczesania i stroju siedzącego i odwraca się do kamery, jakby sprawdzając efekt. Ta króciutka scena, w której dokonuje się zawieszenie jednoznaczności oglądanego obrazu – jest tam jednocześnie i postać, i aktor ją odgrywający – poprzedza moment rozpoczęcia choreograficznego, muzycznego i plastycznego widowiska, jakim jest *Kafka* Rybczyńskiego.

Być może włączenie tego „widowiska" do rozważań o filmie (i w kontekście innych filmów) wymaga uzasadnienia. Twórczość Rybczyńskiego nie jest przecież tylko awangardą filmu, jest czymś więcej. To kino nie zamyka się jedynie w *pułapce wynalazczości* [1]. Pomimo wykorzystania (zwłaszcza w *Kafce*) pewnych tradycyjnych elementów konstrukcji dramatu filmowego, jak słowo i gra aktorska, wybiega ono poza estetyczne (i etyczne!) ramy tamtego medium, stanowiąc pomost ze sztuką, której jeszcze nie znamy.

Wstręt do elementów ludzkich w sztuce (...) to dowód szacunku dla życia i niechęć do mieszania go ze sztuką, rzeczą o tyle przecież podrzędniejszą [2]. W znanym eseju José Ortegi y Gasseta mowa jest nie tyle o antymimetyzmie (czy obrazoburstwie), lecz o niechęci do pewnej, szczególnie silnej w literaturze, malarstwie czy nawet muzyce, tendencji, jaką jest imitacja i naśladownictwo w odtwarzaniu rzeczywistości, zaś w ich efekcie najczęściej „ślepy" emocjonalizm i „psychiczna zaraźliwość" odbioru. Etyczne credo Rybczyńskiego-artysty wydaje mi się szczególnie bliskie tej niechęci. Deklaruje on swoją niewiarę w potężną mistyfikację, jaką jest plan filmowy: udawanie przeżyć, emocji, intymności przed zgromadzoną w celu podglądania ekipą filmową, słowem w *imitację życia, która nazywa się kinem* [3]. Konsekwencją tej postawy etycznej jest zupełnie inny status artystyczny filmów Rybczyńskiego, inne techniki rejestrowania i przetwarzania rzeczywistości. Dzięki nim reżyser wpisuje się w ten nurt sztuki (wciąż jeszcze mimetycznej), która swoją kreacyjnością i antyreproduktywnością polemizuje z kinem. Nowe medium nie zyskało jeszcze nazwy (w szerokim znaczeniu

tego słowa), a Rybczyński, wciąż dziwiąc się swojej samotności artystycznej, pozostaje pionierem techniki wideo – dlatego pozostaje nam opisywać ten fenomen w odniesieniu do gleby, na której wyrósł i od której ciągle jeszcze się nie oderwał.

Jeżeli w ogóle wolno zadawać artyście pytanie „dlaczego?" – to na pewno warto się zastanowić nad powodami, dla których Rybczyński nakręcił film o Kafce. W swej eksplikacji do filmu [4] reżyser wyświetla charakterystyczne jego zdaniem cechy twórczości tego pisarza: wielowersyjność i powtarzanie się tematów, wątków i postaci, pewną „szczególną dziwność", którą można by powiązać z niezwykłym, absurdalnym humorem, oraz specyficzny (niepodobny do manifestowanego przez artystów z początku wieku), „odwiecznie obecny w kulturze" surrealizm. Nietrudno odnaleźć podobne tropy w twórczości Rybczyńskiego i odkryć, że absurd, humor, surrealizm, oniryczność bliskie są jego wrażliwości artystycznej. Konstrukcja jego filmów niezwykle często bazuje na rytmie powtórzeń i multiplikacji; postaci i zdarzenia powracają w kolejnych wersjach jak refren, który podkreśla tylko wielopostaciowość i różnorodność jedności. Drapieżna bezpośredniość rejestracji wideo daje wrażenie jakiegoś bolesnego realizmu, a jednak surrealistyczna wyobraźnia reżysera zderza przedmioty i ludzi w sposób znacznie odbiegający od reguł prawdopodobieństwa. Dodatkowo podlegają one działaniu czasu i przestrzeni, przebiegających w „nienaturalnych" kierunkach: rzeczywistość jest dzielona na segmenty, rozszczepiana i powielana, a także „zmuszana" do ciągłego wracania się i wybiegania naprzód, co wywołuje efekt odrealnienia i umieszczenia akcji w jakimś onirycznym świecie. Mechanizm upartych powtórzeń wydobywa nieodparty komizm gestów i zachowań bohaterów, którego korzenie tkwią w pozbawionych treści rytuałach.

Podobne upodobania estetyczne jednoczą pod swym sztandarem bardzo wielu twórców XX wieku, w najdalszych konsekwencjach artystycznych oznaczając jednak co innego. Dziwność, pozorna ekscentryczność i oniryczny symbolizm Kafkowskiej prozy oraz komizm, absurd i dwuznaczny realizm Rybczyńskiego: podobne zjednoczenie dokonało się tutaj...

Z punktu widzenia estetycznego i dramaturgicznego teksty Kafki przetransponowane na język filmu są wyjątkowo podatne na „modelowanie". Mogą być skracane, grupowane, krzyżowane, redukowane i pomnażane [5]. Trzeba podkreślić, że w tej artystycznej biografii Kafki materiał, jakim posłużył się reżyser, to wyłącznie teksty pisarza. Nie ma w filmie ani jednej sceny, która opierałaby się na jakichkolwiek świadectwach „z zewnątrz", na pismach, dokumentach czy wspomnieniach przyjaciół Kafki [6]. Rybczyński, konsekwentny w swojej uczciwości artystycznej, pozostaje wierny prawdzie wewnętrznej, zawartej w dziele literackim (włączając w to oczywiście *Dzienniki* i *Listy*), przeciwstawionej prawdzie zewnętrznej, biograficznej. Zapytany o ludzki dramat odpowiada, że Kafka jest dla niego przede wszystkim artystą (*poetica personalita*, jak pisze o tym Martin Walser [7] i jako taki go interesuje.

Rezultat „obróbki" technicznej i estetycznej, jakiej poddano ten olbrzymi materiał literacko-biograficzny, to podporządkowany przede wszystkim prawom muzyki i rytmu, „choreograficzny" montaż przestrzeni i słowa. Uderzająca jest techniczna precyzja tej choreografii, zwłaszcza, że jest ona poddana zasadzie

wszechogarniającego i nieustannego ruchu. Bohaterowie wobec siebie, wobec przedmiotów i dekoracji, także kolejne, „napływające" pomieszczenia wobec postaci i obecnego tła, wreszcie wszystko względem kamery i ta ostatnia w odniesieniu do widza – w płynnym rytmie objawień i przemijania podlegają względności ruchu i trwania. W oczywisty sposób brak tu stałego punktu odniesienia. Podobnie jak we wcześniejszych filmach Rybczyńskiego ten, przypominający sen, brak oparcia w niezmienności postaci czy miejsc wyraża się także rezygnacją z klasycznych filmowych cięć montażowych. Łączenie dokonuje się na naszych oczach: bohaterowie i dekoracje podlegają nieustannym metamorfozom, wymieniając się rolami.

Ten samonapędzający się korowód, zmuszający wciąż do uznania niejednoznaczności tego, co widzimy, ma jednak zwartą i przemyślaną strukturę. Gdzieś, w nieuchwytnym punkcie oddzielającym kolejne objawienia tej samej przestrzeni (choć takich wyraźnych oddzieleń przecież nie ma) „montuje się" znaczenie. Jest jeszcze drugi, wewnętrzny wymiar montażu – kontrapunkt słowa. Przypomnijmy, że niezmiennym spoiwem poszczególnych scen jest postać Franza Kafki. Choć i on przyjmuje na siebie role bohaterów swoich powieści, zewnętrznie pozostaje od początku do końca filmu taki sam. Jest bohaterem, ale też narratorem filmu, on zwraca się bezpośrednio do nas i on głównie niesie ze sobą ciężar tekstu literackiego. Ten tekst, czasem wygłaszany linearnie z ilustrującą go sceną, często zaskakująco kontrastuje z obrazem. Zresztą tak do końca nie mamy nigdy do czynienia ani z kontrastem, ani tym bardziej z ilustracją. Inwencja artystyczna Rybczyńskiego objawia się pewnym rozsunięciem znaczeń tekstu i obrazu, nierzadko to rozsunięcie ma wymiar groteskowy. Kiedy bohater wygłasza fragment słynnego *Listu do ojca*, odsłaniający lęk duchowy i fizyczny, a jednocześnie wstręt, zobrazowany obserwacjami Franza przy rodzinnym stole – widzimy go wcale nie w konwencjonalnej roli syna zasiadającego przy kolacji, lecz czołgającego się w komicznej (ale i wyzywającej, jak sam *List*...) pokorze pod rytualnym stołem, przy którym monstrualnie włada pan domu. W innej scenie matka Kafki odczytuje swój list do panny Bauer, ówczesnej narzeczonej pisarza. W liście mowa jest o „przypadkowym" zetknięciu się z korespondencją syna i o gorącej chęci pomocy i uporządkowania perypetii emocjonalnych Franza. Pani Kafkowa, wygłaszając treść listu, dosłownie atakuje Felicję, przygniatając ją swym wielkim i matczynym ciałem do sofy. Ta groteskowa scena „gwałtu" odpowiada prawdopodobnie ówczesnej, bardzo dla pisarza bolesnej, sytuacji presji ze strony całej rodziny, która zakończyła się słynnym „trybunałem sądowym" w berlińskim Hotelu Askańskim [8]. Podobnie zaskakująca jest jedna z ostatnich scen filmu: bohaterka przyjmująca dotychczas kobiece role z życia i książek Kafki – Felicji, panny Bürstner, Friedy z *Zamku* – przeistacza się na końcu w jakieś fatalistyczne połączenie kata z kobiecą wulgarnością i osacza uwięzionego na krześle Józefa K., choć jednocześnie inscenizuje się tu fragment z *Procesu* – stosunkowo uprzejmą rozmowę z urzędniczką z prokuratury (o tym, jak nieznośnie duszno jest w kancelariach sądu...).

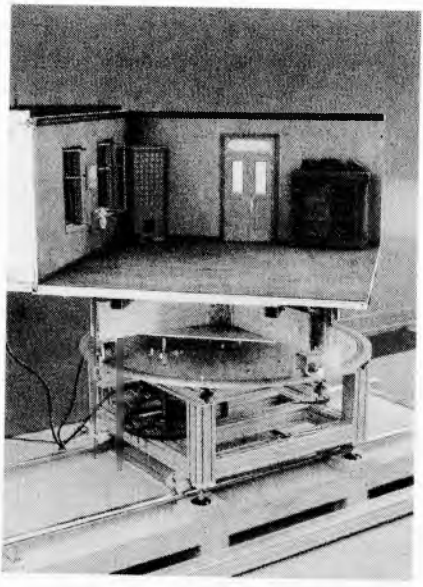
W każdej prawie scenie pobrzmiewa ten literacko-reżyserski dwugłos. Ale, jak wspominałam wcześniej, znaczenie dodane przez artystę tworzy się również w porządku linearnym, czasowym, na niewidzialnym rozcięciu przepływających jedna

w drugą scen. Przytaczałam już spostrzeżenie Rybczyńskiego, że twórczość Kafki, to (także) olbrzymi „worek" powielających się tematów, wątków, sytuacji, postaci, z których należy wybrać. Reżyser wybiera i łączy, a (ponieważ cały film ma charakter epizodyczny) najważniejsze chyba pytanie dotyczy decyzji poszczególnych wyborów.

Nietrudno zauważyć, że epizody te z niezmienną prawie regularnością przeplatają życie i twórczość pisarza. Oczywiście Rybczyński nie jest zwykłym biografem, nie zajmuje się tylko zręcznym tropieniem wspólnych problemów i motywów, jakie bez wątpienia w bardzo silnym stopniu wiążą pisarstwo i osobiste przeżycia Kafki. W łączeniu ich, a raczej umacnianiu i uwidacznianiu pewnych związków widoczna jest przede wszystkim praca artysty. Wspomniana scena samoupokorzenia Franza w naturalny i logiczny sposób przechodzi w obraz z *Przemiany*: spod tego samego stołu, pod którym czołgał się Kafka, służąca wymiata zasychający już korpus olbrzymiego insekta – żałosne wcielenie „zmarnotrawionego" syna rodziny, komiwojażera Gregora Samsy. Uwieloznacznia się dziwna rozmowa niedoszłej teściowej z Felicją, gdy postać narzeczonej rozdwaja się i nagle na tej samej sofie widzimy już nie tylko skromną pannę Bauer, ale też wyzywającą Friedę z *Zamku* – która w kolejnej scenie przeobraża się w pannę Bürstner. W jednym z epizodów widzimy pisarza składającego w liście do narzeczonej najintymniejsze chyba wyznanie o swojej literaturze: o bolesnym bezwstydzie otwarcia i szczerości w pisaniu i o nieuniknionej samotności piszącego – takiej, w której *noc nie jest jeszcze dość nocą*. Wyobraża on sobie siebie jako więźnia celi, gdzie tylko raz dziennie otwierają się drzwi i ktoś wsuwa przez nie jedzenie (w filmie tym jedzeniem jest... cytryna, podana z nieświadomym cynizmem przez narzeczoną). Ale w chwilę później korytarz, którym idzie Kafka, rozkładając ręce w triumfalnym geście twórcy, przemienia się w kościelną nawę i postawie pisarza odpowiadają ironicznie wyciągnięte w górę ramiona księdza, wykrzykującego z ambony oskarżycielskie: *Józefie K.!* Jeszcze inna scena obrazuje nieudaną próbę porozumienia się pisarza z narzeczoną i chęć, bycia zaakceptowanym jako pisarz (Kafka, usiłujący zarekomendować Felicji swoją świeżo wydaną książkę, musi przedzierać się przez szeregi roznegliżowanych praczek rozwieszających bieliznę na pajęczynie sznurów). Zaraz potem widzimy go w zacytowanej z *Procesu* rozmowie z „pośredniczką", przyjaciółką panny Bürstner, rozmowie parodiującej wysiłki Józefa K. (i Kafki) odnalezienia się i porozumienia z kobietą.

Pośredni komentarz do tej sceny pojawia się zaraz potem: przy długim stole siedzące naprzeciw siebie matki Franza i Felicji wygłaszają na przemian, znikając w dole kadru i ustępując miejsca powtarzanej w nieskończoność parze, fragmenty listu pani Kafkowej, ubolewającego nad rozstaniem narzeczonych.

Związek między scenami może być dla nas mniej lub bardziej oczywisty. Czasami jest widoczny i klarowny – skojarzenie poszczególnych wątków nasuwa się samo. Kiedy indziej relacja obrazów (również tych montowanych równolegle, współistniejących jako poszczególne plany w jednym kadrze) jest bardziej podskórna, dwuznaczna i metaforyczna – tutaj w znaczeniu zaskoczenia, jakie wywołuje zestawienie dwóch pozornie nie pasujących do siebie elementów i jego efektu, którym jest, ujmując to słowami Kundery, *piękno jako wieczne zdziwienie* [9].



Kafka

Kafka nie posiada tradycyjnie rozumianej fabuły, nie posiada też rygoru biograficznej czy literackiej chronologii. Są tu wątki, motywy i obrazy przeplecione ze sobą. Ale istnieje zewnętrzna logika, która decyduje o kolejności w tym splocie. Ze zderzenia obrazów, z *gęstości nieoczekiwanych spotkań* [10] rodzi się sens, który wykracza poza jednorazowe odkrycia wewnętrznych związków, ta lawina znaczeń ma swoje źródło i ma swój koniec. Z jakichś powodów oglądamy w jednym ciągu: Felicję otrzymującą pierwszy list od Kafki, scenę w karczmie, gdzie wysłannicy z Zamku budzą intruza, matkę pisarza atakującą swoimi radami pannę Bauer, Józefa K., który tłumaczy się przed współlokatorką z brutalnego wtargnięcia do jej pokoju i usiłuje wybłagać potwierdzenie swej niewinności... a potem ich miłosne uściski i znowu natrętny list od matki, następnie nie kończący się peron, po którym Kafka usiłuje dobiec do przesłoniętej obłokami dymu Felicji i powtórnie scenę w karczmie z K. i Friedą kotłującymi się na podłodze. Nieprzypadkowo rozbudzenie erotyczne Kafki jest poprzedzone wspomnianą sceną z *Przemiany* – rodzina odcina uschniętą gałąź, jaką było życie niepotrzebnego nikomu kawalera Gregora Samsy, ale przy stole rozkwita już młode ciało córki, obnażone do swej dumnej i pięknej nagości... Również nieprzypadkowo w wątek erotyczny, w historię wszystkich niespełnień i braku zrozumienia u kobiet wpleciony jest nierozerwalnie obraz Kafki – pisarza uciekającego w samotność, wciąż niezadowolonego i niespełnionego w swoim pisarstwie. Kafki, który usiłuje podnieść swoją literaturę na wyżyny modlitwy, ale jednocześnie porównuje swoje książki do dwuznacznego piękna śpiewu, jaki wydobywa się z ust nawiedzonego przez demony mnicha, zaś w chwilę później zostaje postawiony w stan oskarżenia. *Nie pytaj, proszę, dlaczego to już koniec*, krzyczy Józef K. słowa z pożegnalnego listu do Felicji, w chwili gdy jest prowadzony na egzekucję. Również ta finałowa scena, zaczerpnięta z *Procesu*, rozmyślnie następuje po klęsce ostatecznego rozstania Kafki z Felicją (Mileną, Julią Wohryzek).

W rytmie powolnej, ale nachalnej muzyki, rytmie wzmocnionym powtarzalnością osób i fragmentów dekoracji, przepływają przed naszymi oczami sceny osaczenia, walki i upokorzeń. Z nieubłaganą konsekwencją prowadzą nas one po kolejnach tej nieszczęśliwej historii nadziei i absurdu. Następujące po sobie obrazy jakby „nacierały" i „wlewały się" jeden w drugi, zmuszając się nawzajem do pośpiechu i nieodwołalnie prowadząc bohatera do katastrofy. Aktorzy, napędzani jakąś zewnętrzną siła, poddani bezwolnie sennemu, ale upartemu ruchowi kamery, z niepowstrzymaną rutyną marionetek wygłaszają kolejne sekwencje dialogu wiodące Kafkę od narodzin do śmierci.

Zbigniew Rybczyński nakręcił film o Kafce (...), który uwzględnia główne fazy i stopnie toczącego się procesu, a raczej oblężenia świadomości K., Józefa K. i Franza K. przez nacierający świat [11] – interpretuje tę opowieść Zbigniew Bieńkowski – poprzez *nieskończone praktycznie ciągi rzeczy; ciągi szczelnych wnętrz, zwartych nieprzepuszczalnych przestrzeni, ciągów architektonicznych, topograficznych, tworzy absolutną wizję zamknięcia, izolacji, ograniczenia K. i wszystkie postaci decydujące o jego losie znajdują się razem w zamkniętej przestrzeni, skazani na siebie, na kompleks uzależnienia ofiary-oprawcy, winy-kary, na bezwyjściowość. Z duchoty skonstruowanego z ciągu amfilad mieszczańskiego, kupieckiego domu, a potem z nie kończącego się ciągu katedralnej kolumnady jak z gmachu Sądu*

Ostatecznego nie ma wyjścia donikąd [12]. To dlatego reżyser wybrał na koniec filmu cytowaną już scenę z *Procesu*, w której mówi się o niemożliwej do zniesienia duchocie panującej na strychu, gdzie odbywają się przesłuchania sądowe. Kiedy kobieta o temperamencie esesmanki pyta bohatera: *Pan jest tu po raz pierwszy? No tak, więc to nic nadzwyczajnego* – domyślamy się, że odstraszające swoim ogromem miejsce, do którego trafił K., to po prostu jego życie, a panujący tu obezwładniający zaduch to kraty i więzy jego egzystencji, które będą go już zawsze krępować... A przynajmniej do chwili, gdy powie się do niego: *nie może pan tu zostać*, a od ostatecznego wyroku nie będzie odwołania: *nie skierujemy go do izby chorych, ale w ogóle wyprowadzimy z kancelarii.*

Cyklicznością powracających obrazów i wizją nieuniknionności ich repetycji Rybczyński oddaje treść Kafkowskiego przesłania: świadomość osaczenia przez świat [13].

To osaczenie, zamknięcie jest dla konstrukcji filmu kluczowe. Przypomnijmy raz jeszcze rozmowę w katedrze: oskarżony Józef K. broni się, pytając: *jak może być człowiek w ogóle winny? Przecież wszyscy jesteśmy ludźmi. Tak*, odpowiada ksiądz, *ale tak zwykli mówić winni.* Świat, w którym żyje Józef K., to świat ludzi na zawsze i nieodwołalnie winnych, ludzi, którzy nigdy nie dostąpią łaski. Miejsca, w których żyją, powietrze, którym oddychają, to atranscendentna przestrzeń skazanych na rytualne powtarzanie się tylko międzyludzkich relacji. To więzienie zamknięte przed Bogiem. Żadna z postaci pojawiających się w filmie nie ma cienia, chociaż wszystko jest rozjaśnione zdecydowanym, nawet agresywnym światłem. Ale nie znamy źródła tego światła. Jest ono zimne i bezwzględne: nie daje półcieni, nie rozświetla, jest wszędzie jednakowe – tak jakby go wcale nie było. Nawet w najśmielszych wyobrażeniach nie może być mowy o słońcu... W tym filmie nie ma żadnego centrum, nie ma, jak już pisałam, punktu odniesienia. Rzeczywistość przepływa przed nami bez żadnego zawieszenia, podobnie jak kamera – to miejsce obserwatora i kreatora wydarzeń, które jest w ciągłym ruchu i beztrosko relatywizuje stałość naszego punktu widzenia.

Rzeczywistość Rybczyńskiego, tak łatwo podlegająca manipulacjom, odrealniona i ulotna – czy ma jednak taki sam charakter jak rzeczywistość pisarza Franza Kafki? *Choć prawie zupełnie pozbawiony własności zmysłowych* [*świat Kafki*] *jest światem dojmująco fizycznym. Przedmioty i twarze są tu nieraz zamazane, ale czytelnik czuje się przytłoczony i przygnębiony w ich obecności – jak chyba w żadnym innym wymyślonym świecie wszystko jest tu ciężkie* [14]. Niemal już przysłowiowa „nierealność" opisywanej przez Kafkę rzeczywistości wynika z umiejętności ukazania jej w całej dosadnej (i zagadkowej) oczywistości, w bolesnym absurdzie istnienia, aż w końcu – jak pisze Bieńkowski: *rzeczy Kafki, nasycone swoim sensem ostatecznym (...) wydają się w kategoriach logiki upostaciowaniem nonsensu* [15].

Nierealność Rybczyńskiego jest raczej nierealnością surrealistów – zabawą, manipulacją, ucieczką. Jest lekka jak wyobraźnia, można ją podźwignąć jednym kaprysem myśli. Nawet śmierć w finale filmu jest nierzeczywista (tak jak tego chciał reżyser, nie pisarz) – w swym rytuale powtórzeń „odciążona" od zwykle przypisywanej jej wagi, atranscendentna. Jest raczej śmiercią w ogóle, powielającym się miliony razy „egzemplarzem" czyjejkolwiek śmierci. Podobnie „lekkie" staje się

słowo Kafki – przeniesione do filmu bez żadnych zmian i w długich fragmentach, zrytmizowane w trochę manierycznej recytacji – jest „odczarowane" od tego ciężaru, jaki jest zaklęty w języku pisarza.

Za bezdusznym i zamkniętym światem Kafki kryje się bowiem potężny „oddech" – i nie jest to skończona, choć imponująca w swych możliwościach przestrzeń ludzkiego umysłu, lecz napierająca zewsząd świadomość Nieznanego. W interpretacji Ericha Hellera Nieznane doczekało się swojej nazwy: *W stuleciu, jakie rozciąga się między jego* (Goethego) *śmiercią, a pisarstwem Kafki rzeczywistość została całkowicie i szczelnie zapieczętowana przed wtargnięciem transcendencji. Ale w twórczości Kafki treść symboliczna, odpierana w każdym wysiłku zaatakowania rzeczywistości „z góry", naciera na nią „z dołu", niosąc ze sobą materię rodem z piekła. (...) Kafka pisze zaczynając od tego miejsca, gdzie świat, stając się zbyt ciężki od pustki duchowej, zaczyna tonąć w otchłaniach niewiary, nadspodziewanie łatwo poddanych władzom demonów. (...) Jego dzieła są symboliczne, ponieważ wypełnia je negatywna transcendencja* [16].

BARBARA KOSECKA

---

[1] Por. R. Ciarka, *Zbigniew Rybczyński – pomiędzy awangardą i syntezą*, w: *Zbigniew Rybczyński. Podróżnik do krainy niemożliwości*, Warszawa 1993, s. 166.

[2] J. Ortega y Gasset, *Dehumanizacja sztuki*, w: *Dehumanizacja sztuki i inne eseje*, tłum. S. Cichowicz, Warszawa 1980, s. 300-301.

[3] T. Sobolewski, *Uwolnić się od rzeczywistości. Rozmowa ze Zbigniewem Rybczyńskim*, „Kino", 1992, nr 6, s. 8.

[4] Por. Z. Rybczyński, *Jedyny surrealista? Fragment eksplikacji reżyserskiej do filmu elektronicznego o Franzu Kafce*, w: *Zbigniew Rybczyński*... dz. cyt.

[5] Tamże, s. 123.

[6] Por. Sobolewski, *Uwolnić się*..., dz. cyt., s. 10.

[7] Por. M. Walser, *Opis formy. Studium o Kafce*, tłum. E. Misiołek, Warszawa 1972, s. 7.

[8] Por. M. Wydmuch, *Franz Kafka*, Warszawa 1982, s. 55.

[9] M. Kundera, *Kastrujący cień Świętego Gawry*, „Zeszyty Literackie", nr 52, 1995, s. 57-58.

[10] Tamże, s. 58.

[11] Z. Bieńkowski, *„Kafka" Zbigniewa Rybczyńskiego*, w: *Zbigniew Rybczyński*..., dz. cyt., s. 182-183.

[12] Tamże, s. 183.

[13] Tamże.

[14] W.H. Auden, *Ręka farbiarza i inne eseje*, wybór M. Sprusiński, J. Zieliński, s. 158.

[15] Z. Bieńkowski, *Kafka, piekło*..., s. 80.

[16] E. Heller, *The World of Franz Kafka*, w: *The Disinherited Mind*, New York, 1957, tłum. aut.

FILMOGRAFIA

Prace operatorskie:

1971 *Kręte ścieżki*, reż. Andrzej Barański, prod. PWSFTViT
Dzień pracy, reż. Andrzej Barański, prod. PWSFTViT
Kręgle, reż. Tadeusz Pałka, prod. PWSFTViT

1972 *Podanie*, reż. Andrzej Barański, prod. PWSFTViT

1974 *Kronika fabryki* fajansu, reż. Andrzej Papuziński, prod. WFD
Rozmowa, reż. Piotr Andrejew, prod. SMFF „Se-Ma-For"

Żelazny garnek, reż. Wadim Berestowski, prod. SMFF „Se-Ma-For"

1975 *Po omacku*, reż. Piotr Andrejew, zdj. Zbigniew Rybczyński, Zbigniew Wichłacz, Jerzy Zieliński, prod. WFO
Wanda Gościmińska – włókniarka, reż. Wojciech Wiszniewski, prod. WFO

1976 *Malowane talerze*, reż. Andrzej Papuziński, prod. WFO
Video kaseta, reż. Filip Bajon, prod. SMFF „Se-Ma-For"
Tańczący jastrząb, reż. Grzegorz Królikiewicz, prod. PRF „Zespoły Filmowe" „Profil", WFF Łódź

Filmy zrealizowane w Polsce::

1971 *Skwer*

1972 *Take Five*, prod. PWSFTViT, dyplom operatorski 1974, film eksperymentalny
Kwadrat, prod. PWSFTViT i Warsztat Formy Filmowej, film animowany, eksperymentalny

1973 *Plamuz*, prod. SMFF „Se-Ma-For", dyplom operatorski 1974

1974 *Zupa*, prod. SMFF „Se-Ma-For"
Nagrody: Nagroda Główna „Srebrny Smok" na XII MFF Krótkometrażowych w Krakowie, 1975; „Golden Badge/Złota Plakietka" na XIX MFF w Chicago, 1978

1975 *Nowa książka*, 10 min., prod. SMFF „Se-Ma-For" Łódź
Nagrody: Nagroda Główna podczas XXII Zachodnioniemieckich Dni Filmu Krótkometrażowego w Oberhausen, 1976; Nagroda Główna „Brązowy Lajkonik" na XVI Ogólnopolskim Festiwalu Filmów Krótkometrażowych w Krakowie, 1976; III Nagroda na XXVI MFF w Melbourne, 1977; Wyróżnienie na V MFF w Huesca, Hiszpania 1977
Oj, nie mogę się zatrzymać, prod. SMFF „Se-Ma-For"

1976 *Lokomotywa* – wg wiersza Juliana Tuwima, prod. SMFF „Se-Ma-For"
Nagroda: „Brązowe Koziołki" na Biennale Sztuki dla Dzieci w Poznaniu, 1977
Święto, prod. SMFF „Se-Ma-For".
Nagroda: I Nagroda na V Przeglądzie Filmów Krótkich zorganizowanym przez DKF „Zygzakiem" w Warszawie, 1977

1977 *Piątek – sobota*, prod. SMFF „Se-Ma-For"

1980 *Tango*, 8 min., film kombinowany, prod. SMFF „Se-Ma-For" Łódź
Nagrody: Nagroda Główna „Brązowy Lajkonik" w kategorii filmu animowanego oraz Nagroda Prezydenta miasta Krakowa dla najlepszego animowanego filmu autorskiego na XXI Ogólnopolskim Festiwalu Filmów Krótkometrażowych w Krakowie, 1981; Wielka Nagroda Miasta Oberhausen, Nagroda FIPRESCI w kategorii animacji i eksperymentu oraz Wyróżnienie INTERFILM – Ewangelickiego Centrum Filmowego podczas XXVII Zachodnioniemieckich Dni Filmu Krótkometrażowego, Oberhausen 1981; Nagroda Specjalna Jury i Nagorda Publiczności na IX MFFK w Huesca, Hiszpania 1981; „Oscar '82" za Najlepszy Krótkometrażowy Film Animowany – nagroda Amerykańskiej Akademii Filmowej w Hollywood, 1983; Nagroda FICC Międzynarodowej Federacji Klubów Filmowych w Ober-hausen, Niemcy 1981; Grand Prix – Nagroda Jury i Grand Prix – Nagroda Publiczności MFF w Annecy, Francja 1981; Nagroda za najlepszy film animowany na MFF Krótkometrażowych w Tampere, Finlandia 1982; Nagroda Publiczności i Jury Commendation for Experimental Technique na MFF w Ottawie, 1982
Media, prod. SMFF „Se-Ma-For"
Sceny narciarskie z Franzem Klammerem – reż. z Bogdanem Dziworskim i Geraldem Karglem, prod. WFO i Signal Film w Wiedniu
Nagroda: Nagroda Specjalna Jury, Jugosławia 1982

1981 *Wdech – wydech* – reż. z Bogdanem Dziworskim

Filmy zrealizowane w Austrii:

1976 *Weg zum Nachbarn/Droga do sąsiada*

1979 *Mein Fenster/Moje okno.*
Nagrody: III nagroda na MFF Krótkometrażowych w Oberhausen, 1979

Filmy i wideo zrealizowane w USA:

1984 *The Day Before/Dzień przed*, wyprod. dla The New Show, NBC-TV
The Discreet Charm of Diplomacy/Dyskretny urok dyplomacji, wyprod. dla The New Show, NBC-TV
Close to the Edit – teledysk dla Art of Noise, Island Records
Nagroda: Nagroda MTV za Najlepszy Montaż i Najlepsze Eksperymentalne Wideo, 1985.
Diana D. – teledysk dla Chucka Mangione, CBS Records
Nagrody: American Video Awards za najlepszy montaż, 1984; Monitor Awards za najlepszą reżyserię, 1985
All that I Wanted – teledysk dla Belfegore, Elektra Records

The Real End – teledysk dla Rickie Lee Jonesa, Warner Bros
Sing of the Times – teledysk dla Grand Master Flash, Elektra/Asylum Records

1985 *Who Do You Love* – teledysk dla Bernarda Wrighta, Manhattan Records/Division of Capitol Records
P-Machinery – teledysk dla Propaganda, Island Records
Hot Shot – teledysk Jimmy Cliffa, CBS Records
She Want Pop – teledysk dla I Am Siam, Columbia Records
Nagroda: American Video Awards za najlepszą reżyserię i najlepszą scenografię, 1985
Minus Zero – teledysk dla Lady Pank, MCA Records
Midnight Mover – teledysk dla Accept, Epic Records
Ultima Ballo – teledysk dla Angel and Maimone, Virgin Records
Alive and Kicking – teledysk dla Simple Minds, A&M Records
Lose Your Love – teledysk dla Blanc Mange, Warner Bros

1986 *Opportunities* – teledysk dla Pet Shop Boys, EMI Records
Stereotomy – teledysk dla Alan Parson's Project, Arista Records
Hell in Paradise – teledysk dla Yoko Ono, Ono Video/Polygram Records
Nagrody: Billboard Music Video Awards za największe nowatorstwo w dziedzinie wideo, 1986; MTV Video Vanguard Award za wyobraźnię artystyczną przy realizacji teledysku, 1985–1986
All the Things She Said – teledysk dla Simple Minds, Virgin Records
Sex Machine – teledysk dla Fat Boys, Tin Pan Apple/Sutra Records
I Can't Think About Dancing – teledysk dla Missing Persons, Capitol Records
The Original Wrapper – teledysk dla Lou Reeda, RCA Records

1987 *Dragnet* – teledysk dla Art of Noise, Chrysalis Records
Something Real (Inside Me/Inside You) – teledysk dla Mister Mister, BMG Music
Time Stand Still – teledysk dla Rush, Polygram Records
– *I Am Begging You* – teledysk dla Supertramp, A&M Records
Steps/Schody – prod. A Zbig Vision, KCTA-TV, Channel Four (UK) coproduction
Nagrody: za najlepszą reżyserię – Entertainment Specials, ITS Monitor Awards; nagroda za Najlepszy Program Video na MFF w Rio, 1987; Premio Internazionale Leonardo za wkład do sztuki wideo, Mediolan 1989

1988 *The Fourth Dimension/Czwarty wymiar* – prod. A Zbig Vision, RAI III Canal + i KTCA-TV coproduction

1990 *The Making of the Orchestra/Tworząc Orkiestrę* – prod. Zbig Vision i Ex Nihilo coproduction

Filmy zrealizowane w systemie High Definition

1986 *Candy* – teledysk dla Cameo, Polygram Records
Imagine – muz. John Lennon, prod. A Rebo/Rybczyński Production
Nagrody: Nagroda Specjalna na MFF w Rio, 1987; „Srebrny Lew" za najlepszy teledysk na MFF w Cannes, 1987)

1987 *Keep Your Eye on me* – teledysk dla Herb Alperta, A&M Records
Nagrody: za Najlepszą Reżyserię Teledysku, ITS, 1987; Wideo Roku, Brytyjski Instytut Fonograficzny, 1988
Why Should I Cry? – teledysk dla Nony Hendrix, EMI Records
Let's Work – teledysk dla Micka Jaggera, CBS Records

1988 *Blue Like You* – teledysk dla Etienne Daho, Virgin/France Records
The Duel/Pojedynek – koprodukcja z Telegraph (Paryż)
Fluff/Puszek – koprodukcja z RAI-TV (Włochy)

1989 *Cowbell* – teledysk dla Takeshi Iton, CBS Records
You Better Dance – teledysk dla The Jets, MCA Records
Capricio nr 24, prod. TVE Spain „The Art of Video"
GMF Groupe – 2-minutowy film reklamowy dla francuskiego towarzystwa ubezpieczeniowego i bankowego. Koprodukcja Zbig Vision i Ex Nihilo, przegrany na 35 mm

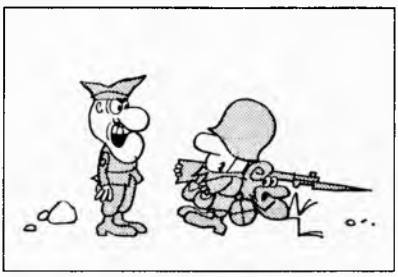
1990 *Orchestra/Orkiestra* – HDVS koprodukcja Zbig Vision i Ex Nihilo, NHK -Japonia, Canal + Francja i PBS „Great Performances" – USA
Nagrody: Nagroda Specjalna na MFF Elektronicznych, Montreux; Prix Italia, 1990; Nagroda amerykańskiej Akademii Telewizji, Sztuki i Nauki „EMMY", 1990; Grand Prix – Hi Vision Award na MFF w Tokio, 1991

1991 *VH-1 Jingles-VH-1 promo* – sygnał programu i reklama
Manhattan – HDVS Zbig Vision i NHK Enterprises, USA inc.
Washington – HDVS Zbig Vision i NHK Enterprises, USA inc.

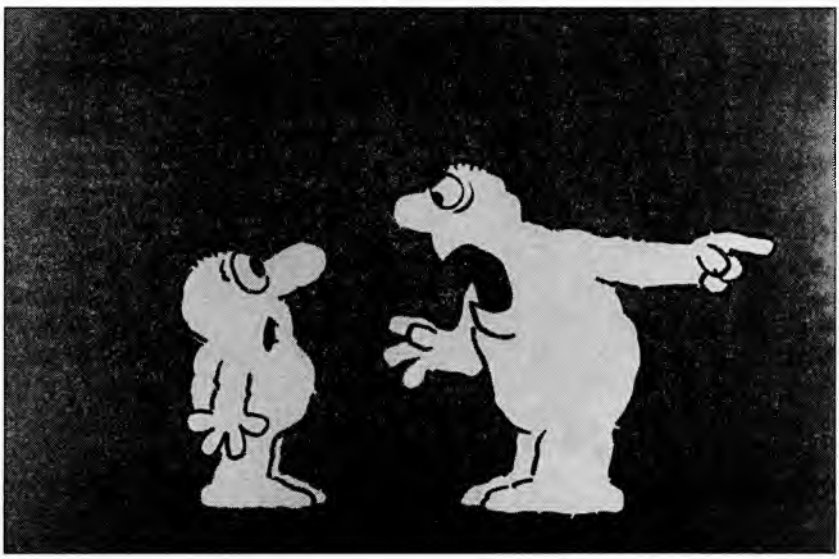
1992 *Curtains/Kurtyny* – sekwencja otwierająca dla Tonight Show -NBC
Kafka – HDVS production – Telemax, Les Editions Audiovisuelles
Nagroda: Nagroda Specjalna na MFF Elektronicznych, Montreux -Tokio, 1992.

(Filmografia na podstawie opracowania Teresy Rutkowskiej, Beaty Kosińskiej, Ryszarda Ciarki oraz Antoniego Bańkowskiego, Bożeny Jędrzejczak i Aleksandry Myszak, zamieszczonego w książce *Zbigniew Rybczyński. Podróż do krainy niemożliwości*, wyd. Instytut Sztuki PAN, Komitet Kinematografii, Warszawa 1993)

Szkoła zagrzebska



Krek (*Krzyk*),
reż. Borivoj Dovniković-Bordo



Szkoła chodzenia, reż. Borivoj Dovniković-Bordo

Zagrzebska szkoła filmu animowanego

RANKO MUNITIĆ

Wielu historyków filmu przekonywało nieraz, że niezbędnym czynnikiem warunkującym produkcyjny (ilościowy) i ewolucyjny (jakościowy) rozwój filmu jest akumulacja i obrót kapitału. Historia i koleje losu wiecznie żywego – nawet gdy już go grzebią – Hollywoodu stanowią w tym względzie dowód znaczący i nie do podważenia. Specjaliści znacznie rzadziej poświęcają uwagę uwarunkowaniom przeciwnym, a mianowicie tym momentom, kiedy brak środków – mówiąc wprost: najzwyklejsza bieda – zmusza twórców, by znajdując tańsze metody produkcji, odkrywali też bardziej wartościowe i awangardowe sposoby artykulacji filmowej. Francuska nowa fala, szkoła nowojorska i amerykański underground – to tylko kilka argumentów na poparcie tezy, która do aktywnych mechanizmów napędzających rozwój kinematografii zalicza nie tylko bogactwo, lecz także ubóstwo.

Dzisiaj nie ma już wątpliwości, że tym, co w latach 1954–1955 zmusiło zagrzebskich twórców filmu animowanego do badania i przyswajania „skróconych", zredukowanych form rysunku i ruchu, była pustka w kieszeniach i niedostatek, silniejsze z początku niż ciekawość i artystyczne intuicje.

Jak powiedział Dusan Vukotić: *Pierwsze nasze filmy, robione klasycznymi metodami animacji, zwierały od dwunastu do piętnastu tysięcy rysunków wykonanych na papierze i tyle samo na celuloidzie. Wprowadziwszy kreatywne, zredukowane sposoby animacji, zmniejszyliśmy liczbę rysunków do czterech, pięciu tysięcy, przy czym film nie stracił nic ze swego bogactwa wizualnego.*

O ile jednak miecz Damoklesa, ukryty w sentencji „chcesz kręcić, rób to tanio!" zmusił zagrzebskich twórców do wkroczenia na teren animacji zredukowanej (a więc takiej, która nie imituje pełni naturalnego – względnie filmowego – ruchu, ale przez skracanie, redukowanie pewnych jego faz, tworzy nową formę ekspresji), o tyle sondowanie i, jeśli można tak powiedzieć, poetyckie uszlachetnianie zmodyfikowanego medium obrodziło dziełami, przede wszystkim dzięki wrażliwości i talentowi twórców. Powiada Vukotić: *Nasze eksperymenty ze zredukowaną animacją dały bardzo dobre rezultaty, narzucając nam bardziej treściwą, swobodniejszą formę rysunku, nowy sposób kadrowania, nowe rozwiązania reżyserskie i montażowe, które z języka klasycznego zachowały w gruncie rzeczy tylko jeden kierunek ruchu (...).* I dalej: *Ów wyzwolony rysunek sprawił, że poszczególne sytuacje w naszych filmach nie pozostawały na poziomie werbalnym, ale znajdowaliśmy dla nich adekwatne rozwiązania graficzne (...). Dzięki temu film animowany ostatecznie uwolnił się od swego uciążliwego towarzysza, który go krępował – od an-*

tropomorfizmu, i zaczął stopniowo rozwijać swój specyficzny i nowoczesny język wizualny.

Po zużyciu się disneyowskiej, monumentalnej, ale mimo wszystko filmowej, koncepcji ożywionego rysunku w historii nowoczesnej animacji pojawili się Czechosłowacy (Trnka), Amerykanie (Bogustow i UPA [1]), a także Kanadyjczycy (MacLaren) – pionierzy coraz bardziej awangardowego przekształcania medium. W latach 1957–1958 kilka filmów zagrzebskiego studia w sposób zaskakujący i twórczy wpisało się w ową tendencję: *Premijera* (*Premiera*) i *Na livadi* (*Na łące*) Kostelca, *Samac* (*Samotnik*) Mimicy, a także *Osvetnik* (*Mściciel*) i *Koncert na masinsku pusku* (*Koncert na karabin maszynowy*) Vukoticia ujawniają, pomimo indywidualnych różnic, wspólne tendencje eksperymentalne. Przede wszystkim pragnienie, żeby rozbić disneyowską euklidesową koncepcję przestrzeni na rzecz płaskich projekcji (*Koncert na masinsku pusku*) lub też świadomie antynaturalistycznych struktur (*Premijera*, *Samac*, *Osvetnik*), a następnie tak zredukowanym graficznym bytom przypisać ruch, który odpowiada ich specyficznej fizjonomii. I Kostelac, i Mimica, i Vulotić redukują zarówno rysunek, jak i ruch – ale każdy z nich czyni to w oryginalny, niepowtarzalny sposób. Wszyscy oni odrzucają tendencję do wyolbrzymiania postaci, ale ciężko by było znaleźć mechaniczne, akademickie podobieństwa w ich autorskich artykulacjach płaszczyzn graficznych.

I właśnie od tego poszukiwania własnej, indywidualnej formuły w spektrum powszechnie uznanych zasad (zredukowanej animacji, skondensowanego rysunku) zaczyna się historia specyficznego języka, który sprowokował najpierw zagranicznych, a potem także jugosłowiańskich krytyków, do nazwania grupy twórców i tego, co robią – zagrzebską szkołą filmu animowanego.

Doświadczenia zagranicznych poprzedników doprowadziły do, najkrócej mówiąc, odmiennych (w stosunku do disneyowskich), bardziej zwięzłych, ale nadal wspólnych (w obrębie określonego studium czy szkoły) modeli, zarówno w rysunku, jak i animacji. Można by powiedzieć – nazbyt chyba minimalizując ich zasługi – że jedna maniera zastąpiła po prostu inną. Była ona wprawdzie bliższa istoty tego pełnego tajemnic medium, ale jednak pozostała manierą, kolektywnie przyswojoną konwencją. To świadomość niepowtarzalności określonej metody ekspresji, poza systemem wartości poszczególnych artystów (czy ekip tworzących film, pojmowany jako samodzielny byt poetycki), świadomość głęboko naturalnej oryginalności każdego z nieskończenie wielu możliwych kształtów zredukowanego rysunku i procesu animacyjnego wprowadziła zagrzebskich mistrzów do światowej antologii animacji.

Przy jakiejś okazji Vukotić zdefiniował to takimi słowami: *Kiedy pracuję nad tym ruchem, ożywieniem postaci, narzuca się od razu pewna znacząca wartość: tzw. timing, osławione „trwanie", które do dzisiaj pozostaje praktycznie nie zdefiniowane. „Timing" – to w gruncie rzeczy określenie czasu trwania każdego ruchu, wyznaczanie „czasowej przestrzeni" między jego ekstremami. Nowoczesna animacja maksymalnie skraca czas, tworząc z tego nową zasadę, ale rzecz nie w samym skracaniu czasu, tylko w znajdywaniu maksymalnego natężenia wyrazu w nowym wymiarze trwania. Realny ruch ręki, który kamera „fabularna" zapisuje w dwudziestu czterech klatkach, a więc w jednej sekundzie, skrócony do połowy, a więc do dwunastu klatek – to jeszcze nie automatyczny ruch, przeniesiony w świat filmu animowanego. Jak skrócić ruch, jakimi metodami, żeby ożył w nowym wymiarze?*

To jest „timing", jakość i tajemnica trwania, to jest problem, który każdy animator rozwiązuje sam dla siebie, w sobie tylko właściwy sposób. Oto dlaczego w naszym studiu nie ma już tzw. fazistów, którzy mechanicznie wypełniają przestrzeń między jednym, a drugim ekstremum ruchu: to nie są już odcinki mechaniczne, ale określone rytmy, które mają swoisty sens, a te – każdy twórca odnajduje niezależnie od praw ogólnych. Najważniejsza różnica między klasycznym a nowoczesnym filmem animowanym na tym właśnie polega. Każdy odcinek jest kreacją – tak jak każdy punkt ekstremalny. Stąd bierze się podobieństwo pomiędzy nowoczesnym animatorem a dyrygentem: odcinki są jak nuty – wiadomo, co każdy z nich znaczy, a jednak można je ożywić na wiele różnych sposobów!

Trochę wcześniej fenomen ów zdefiniował także Vatroslav Mimica: *Film animowany powstaje w procesie filmowania, klatka po klatce (image par image). Ale ów proces nie następuje po omacku, ale wedle z góry przygotowanego planu, który zapisuje się w scenopisie. Czy ten sposób podejmowania decyzji, jak się będzie filmować klatka po klatce, nie jest w gruncie rzeczy montażem jednego ujęcia z drugim? Dzięki animacji wdarliśmy się do subtelnych, „metafizycznych" sfer muzyki wizualnej tak, że możemy nimi sterować, mamy bowiem rodzaj zapisu nutowego, w którym dane jest nam uchwycić najbardziej podstawowe elementy tej muzyki. W „Pancerniku Potiomkinie" Einsenstein łącząc trzy, cztery krótkie kadry różnych pomników lwa stworzył postać lwa, który pręży się w śmiertelnym skurczu. Eisenstein montował więc, a jednocześnie animował.*

Tak więc każdy twórca, z początku instynktownie, a potem coraz bardziej świadomie i jawnie, otwierał własną furtkę do magicznej nieskończoności: zagrzebska szkoła położyła kamień węgielny pod tę różnorodność, która wkrótce może zniszczyć to, co akademickie, tradycyjne w pojęciu „szkoła". A w rzeczywistości, tym co nam do pewnego stopnia daje prawo, by nadal posługiwać się terminem „szkoła", jest siedemnastoletnia wierność zgromadzonych w niej twórców wobec własnej odmienności, wyrażającej się na poszczególnych planach procesu twórczego. W żadnym produkcyjnym centrum animacji – powiedzmy to bez zbytniej skromności – to, co wspólne, nie zostało tak mocno, trwale i znacząco zaatakowane przez indywidualność. Jedno jest niezmienne: każdy z twórców, którzy się wybijają, ma własny klucz do sensu i znaczenia animacji, każdy posługuje się poetyką wyprowadzoną z wewnętrznych potrzeb i nieskończoności medium, które prowokuje go swoimi możliwościami.

RANKO MUNITIĆ

Tłum. DOROTA JOVANKA ĆIRLIĆ

---

[1] Stephen Bogustow stał na czele United Productions of America (od 1941), wytwórni, która produkowała filmy różne stylistycznie od tych, które lansował Disney, prostsze graficznie, ale bardziej pomysłowe.

Uważam się za gagmana

z Borivojem Dovnikoviciem Bordo
rozmawia Bogusław Zmudziński

– Sprawił pan dużą niespodziankę uczestnikom krakowskich warsztatów, prezentując film Waltera Neugebauera „Veliki Miting" z 1951 r., uznawany za debiut zagrzebskiej szkoły animacji. Szczerze powiedziawszy, trudno w nim odnaleźć późniejsze cechy szkoły; przypomina on w dużym stopniu ówczesne kreskówki amerykańskie, nie jest to również film autorski, do jakiego przyzwyczaiło nas przez lata zagrzebskie studio.

– *Veliki miting* to debiut techniczny, formalny. Podczas tej realizacji po raz pierwszy spotkała się grupa twórców, którzy później stworzyli szkołę. Co do wpływów amerykańskich, bliższy jest on raczej twórczości Maxa Fleischera niż znanym przez wszystkich filmom Walta Disneya.

– *Proszę mi powiedzieć, kiedy wobec tego w Zagrzebiu pojawił się film autorski?*

– Mniej więcej w 1957 r., wraz z filmami Vatroslava Mimicy, Vlado Kristla i Dušana Vukoticia. Wtedy też odnieśliśmy pierwsze międzynarodowe sukcesy na festiwalu w Cannes, gdzie Georges Sadoul użył określenia „zagrzebska szkoła". Potem w 1961 r. *Surogat* Vukoticia zdobył Oscara, pierwszego w historii tej nagrody dla twórcy filmu animowanego spoza USA... Wróćmy jednak do początków kina autorskiego. Już we wczesnych latach 50. prowadziliśmy burzliwe dyskusje w ówczesnej firmie Duga Film na temat koncepcji animacji. Na początku wydawało się niemożliwe kręcenie filmów innych niż te, które docierały do nas ze Stanów Zjednoczonych. Upłynęło kilka lat, zanim uświadomiliśmy sobie, że można animować inaczej.

– *Chciałbym zapytać o to „inaczej". Czy mógłby pan powiedzieć coś na temat specyfiki szkoły? Goszczący na krakowskim festiwalu Josko Marusić powiedział, że charakterystyczne dla zagrzebskich twórców jest np. posługiwanie się stylizacją. W filmach amerykańskich ruch postaci był pełny, w państwa obrazach jest on już tylko stylizowany.*

– Nie wiem, czy rozmowa na temat specyfiki naszej szkoły jest w ogóle możliwa, po prostu wiele nas różni od siebie. Skoro jednak mowa o ruchu, warto także podkreślić, że u niektórych autorów nie ma tzw. międzyfaz; myślano wtedy: po co chodzić, skoro można skakać, to jest prawdziwie antydisneyowska postawa, kwestionująca fizyczne prawa ruchu. Wówczas była to sensacja, dzisiaj znają to rozwiązanie wszystkie dzieci. *Don Kichot* Kristla został uznany w momencie realizacji za film nieudany, dzisiaj uważa się go za genialne osiągnięcie... Uchylam się od odpowiedzi na pytanie o specyfikę, bo choć wielokrotnie słyszałem, że widzowie już po kilku kadrach rozpoznają film z Zagrzebia, w gruncie rzeczy nie wiem, dzięki czemu.

– *Sądzę, że inną wyróżniającą cechą jest wspólny panu i kilku innym twórcom rysunek postaci, a także los bohaterów wielu filmów, którzy mają tak niewielki wpływ na to, co się z nimi dzieje.*

– Co do rysunku postaci, są oczywiście podobieństwa między mną a Nedeljko Dragiciem czy Ante Zaninoviciem. Jesteśmy w tej grupie wszyscy karykaturzysta-

mi, rysownikami, w zasadzie nie eksperymentujemy, ja sam uważam się za gagmana. Jest coś wspólnego w myśleniu plastycznym karykaturzystów, z losami bohaterów sprawa ma się nieco inaczej. To nie jest tylko cecha animacji zagrzebskiej, ale także np. polskiej, przykładem jest twórczość Mirosława Kijowicza. Mawia się, że każdy człowiek jest filozofem, ja jednak sądzę, że nasze życie jest związane przede wszystkim z polityką. Ci, którzy mówią, że interesuje ich tylko sztuka, i np. oddają się abstrakcji, łudzą się, że polityka ich nie dotyczy, a ona tymczasem jest ich życiem. Tak było zawsze, zarówno w średniowieczu, jak i w renesansie.

– *Mówi pan o polityce, ale właśnie w warstwie wielkiej polityki filmy z Zagrzebia najbardziej się zestarzały. Myślę np. o skądinąd bardzo ciekawym filmie „Igra" („Zabawa") Vukoticia, nominowanym z początku lat 60. do Oscara; jego zimnowojenna wymowa dzisiaj jest już żenująca. Z pańskimi filmami nie ma tych problemów, zajmuje pana sytuacja konkretnego człowieka oraz to, co go bezpośrednio dotyczy.*

– Vukotić jest znakomitym artystą, zawsze jednak kalkuluje, co warto zrobić w danej chwili. Jego *Surogat* reagował na pojawienie się produktów syntetycznych, *Zabawa* przestrzegała przed zagrożeniem nuklearnym itd. Mnie nigdy nie interesowały doraźne problemy.

– *Wspomniał pan przed chwilą o podobnym rysie animacji zagrzebskiej i polskiej, dominują jednak różnice.*

– U nas przez lata życie artystyczne było rozproszone po różnej rangi ośrodkach. W przeciwieństwie do jugosłowiańskiej polska sztuka zawsze tworzyła pewną całość, miała bardziej jednolitą tradycję i większe oddziaływanie. Dlatego u was był możliwy taki fenomen jak polska szkoła plakatu. Mówiłem o tym, że widzowie rozpoznają filmy z Zagrzebia, ja natomiast nieomylnie rozpoznaję polski plakat.

– *Tak, ale kiedy pan nadesłał zamówiony przez nas projekt plakatu na retrospektywę szkoły i pańskich filmów, my również rozpoznaliśmy „zagrzebski plakat". Był może bardziej użytkowy niż artystyczny, ale właśnie to jest znamienne dla zagrzebskiego stylu. Trudno też uznać za przypadek, że pisząc podręcznik do animacji, sam pan go zilustrował. Mamy nadzieję już wkrótce wydać go nakładem Krakowskich Warsztatów Filmu Animowanego. Nawiasem mówiąc, przed kilkoma laty można było kupić podręczniki do geometrii i matematyki z ilustracjami Nedeljko Dragicia. Aktywność na różnych polach wydaje się jedną z najbardziej charakterystycznych cech waszej twórczości.*

– Nie dotyczy to wszystkich artystów w równym stopniu. Osobiście preferuję równoczesną aktywność w wielu dziedzinach, bo wydaje mi się to po prostu inspirujące.

– *Wracając jednak do zasadniczych różnic między zagrzebską a polską animacją, mówił pan, że animacją w Zagrzebiu zajęli się twórcy, którzy wcześniej rysowali komiksy i karykatury. Nasza animacja wyrasta raczej z malarstwa i grafiki.*

– Czyż mogło być u was inaczej, skoro np. komiks był tak długo, zarówno w Moskwie, jak i w Warszawie zabroniony. Nasza tradycja komiksu sięga okresu międzywojennego, w dziesięcioleciu 1941-1951 był niedozwolony, potem jednak nastąpił jego bujny rozwój. W momencie odwrotu od stalinizmu odzyskaliśmy wolność, wiele stało się możliwe, zabroniona była tylko krytyka partii komunistycznej. I w zaistnieniu tych okoliczności upatrywałbym źródła sukcesu naszej animacji.

– Chciałbym na koniec poświęcić kilka chwil pańskim filmom. Nie wiem, do jakiego stopnia uzna pan za uprawnione takie skojarzenie, ale w pana twórczości dostrzegam obecność wprowadzonego do kina przez Alfreda Hitchcocka, potem zaś stosowanego przez wielu twórców chwytu narracyjnego nazywanego Mac Guffinem. Zazwyczaj jest on przedmiotem, niezwykle ważnym dla bohaterów filmu, dla twórcy zaś ledwie formalnym pretekstem. W często opisywanej scenie z „Piękności dnia" Luisa Buñuela słusznej postury Azjata pokazuje w domu publicznym szkatułkę z jakimś niewidocznym dla nas, ale jak się domyślamy erotycznym przedmiotem. Pytano wielokrotnie Buñuela w wywiadach, co kryła szkatułka, twórca odpowiadał, że to, co każdy z nas jest w stanie sobie wyobrazić. W pańskiej twórczości najbardziej klarownie zastosowane zostało to rozwiązanie w filmie „Znatizelja" („Ciekawość") z 1966 r. Na ławce siedzi bohater, obok niego leży papierowa torba, nie wiemy, co jest w środku. Każdy z przechodniów „wkłada" do torby jakieś swoje wyobrażenie. Dowcip polega na tym, że jak się przekonujemy po ośmiu minutach projekcji: torba jest pusta.

– Z tym filmem wiąże się niezwykła, potwierdzająca pańską interpretację, historia. Mniej więcej w rok po realizacji przyszedł do mnie Mimica, wszechstronny twórca, reżyser filmów animowanych i fabularnych, a także fotografik, i powiedział: *Bordo, zepsułeś zakończeniem swój film. Nie należało pokazywać, że torba była pusta, tylko pozostawić film bez wyjaśnienia. Sekret powinien pozostać sekretem.* Cóż, na poprawki było za późno, film był już powszechnie znany.

– Nie miejsce tutaj na mnożenie przykładów ani na szczegółową analizę powodów, dla których używa pan Mac Guffina, choć przypuszczam, że zastosowanie go jest przede wszystkim efektem myślenia gagowego. Skoro jednak mówimy o pańskim dorobku, chciałbym wspomnieć o filmie, który po latach najbardziej przypadł do gustu krakowskiej publiczności, o „Szkole chodzenia"; występuje pan w nim w sposób niezwykle prosty a zarazem oryginalny w obronie prawa każdego człowieka do indywidualności.

– Kiedy kręciłem *Szkołę chodzenia*, chciałem mówić nie tyle o indywidualności jednostki, ile narodu i kraju. W przeciwieństwie do Europy Zachodniej my mieliśmy wtedy problemy innego rodzaju. Rozumiem jednak, że dzisiaj dominuje wspomniana przez pana interpretacja. Bohaterowi filmu nadałem słowiańskie imię podobne do pańskiego imienia Bogusław. Nazwałem go Svoislav, aby podkreślić, że chce on pozostać sobą.

– Po latach bardzo podobał się również przewrotny film „Kochajmy kwiaty".

– Ten film ma dużo szczęścia do krakowskiej publiczności. Gdy na początku lat 70. otrzymałem za niego Srebrnego Smoka, widzowie przyjęli werdykt z takim aplauzem, jakiego nigdy nie przeżyłem na żadnym festiwalu. Jeszcze dzisiaj słyszę tę burzę oklasków.

Z BORIVOJEM DOVNIKOVICIEM BORDO
rozmawiał BOGUSŁAW ZMUDZIŃSKI
Tłum. JUSTYNA PIĄTKOWSKA

BORIVOJ DOVNIKOVIĆ BORDO jest jednym z czołowych przedstawicieli zagrzebskiej szkoły animacji. Urodzony w 1930 r. w Osijeku, rozpoczął karierę jako rysownik. Po przyjeździe na studia artystyczne do Zagrzebia współpracował

z pismem humorystycznym „Kerempuh". Wkrótce porzucił studia dla nauki animacji. W niedługim czasie dochodzi do realizacji debiutanckiego filmu *Veliki miting* (*Wielkie spotkanie*), którym grupa młodych artystów rozpoczyna swą karierę w animacji. W tym czasie Bordo jest jednym z założycieli Duga-Film, pierwszej wytwórni filmów animowanych w byłej Jugosławii. Później wiąże się ze studiem ZagrebFilm, w którym pracuje przez ponad 30 lat.

Dovniković, znany w świecie przede wszystkim jako twórca filmów animowanych, pracuje od lat jako grafik i ilustrator, karykaturzysta i twórca komiksów. W dziedzinie projektowania graficznego zajmuje się reklamą prasową, plakatem, logo i ilustracją. Jest autorem opracowania graficznego licznych książek dla dzieci, w tym ilustrowanych podręczników do nauki języka angielskiego *Words*. Od początku swojej działalności artystycznej interesuje się też komiksem. Jest jednym z twórców, którzy przyczynili się do odrodzenia sztuki komiksu w powojennej Jugosławii.

Bordo debiutował jako samodzielny twórca filmowy w 1961 r. animacją *Lutkica*. W latach 60. i 70. nakręcił wiele filmów odnoszących sukcesy na światowych festiwalach. Otrzymał m.in. Srebrnego Smoka za film *Ljubitelji cvijeca* (*Kochajmy kwiaty*) na VIII Międzynarodowym Festiwalu Filmów Krótkometrażowych w Krakowie w 1971 r. Do najgłośniejszych realizacji Dovnikovicia należą ponadto filmy: *Ceremonija* (*Ceremonia*), *Znatiželja* (*Ciekawość*), *Putnik drugog razreda* (*Pasażer drugiej klasy*), *Škola hodanja* (*Szkoła chodzenia*), *Uzbudliva ljubavna priča* (*Ekscytująca historia miłosna*). Łatwo jest rozpoznać komunikatywny styl rysunku Bordo. Jego filmy stanowią lapidarny i przewrotny komentarz do sytuacji politycznej i egzystencjalnej współczesnego człowieka. Dovniković jest nie tylko artystą, ale i doświadczonym nauczycielem animacji. W czerwcu 1997 był pedagogiem III Krakowskich Warsztatów Filmu Animowanego. Jest autorem zilustrowanego przez siebie podręcznika *Jak się robi film animowany*. W 1998 r. ukaże się on nakładem Krakowskich Warsztatów Filmu Animowanego.

Ważnym wydarzeniem imprez towarzyszących Festiwalom Filmów Krótkometrażowych w Krakowie w 1997 r. była retrospektywa jednej z najciekawszych formacji filmu artystycznego powojennej Europy zagrzebskiej szkoły animacji. Twórcy ze studia Zagreb Film niezbyt często uczestniczyli w krakowskich konkursach, nie tylko dlatego, że festiwal od początku preferował filmy dokumentalne, ale przede wszystkim z powodu kolizji terminu naszej imprezy z festiwalem w Annecy najważniejszym konkursem animacji na świecie. Retrospektywę przygotowano z inicjatywy organizatorów III Krakowskich Warsztatów Filmu Animowanego, które odbyły się po festiwalu w kierowanej przez prof. Jerzego Kucię Pracowni Filmu Animowanego ASP. Obok prof. Kuci pedagogiem warsztatów, w których wzięli udział uczestnicy z sześciu krajów, był Borivoj Dovniković Bordo. Projekcja specjalna jego filmów uzupełniła zagrzebską retrospektywę.

B. Z.

Animacja komputerowa – fakty, fikcja, przyszłość

WILHELM ALEXANDER

Ostatnio w kinie nie sposób uniknąć kontaktu z komputerowo generowanymi sekwencjami. Mogą być jawne, jak np. w filmach *Piąty element*, *Kontakt*, *Faceci w czerni*, lub tylko dyskretnie wspierają dramaturgię, jak w *Titanicu* – przeboju Jamesa Camerona. Animacja komputerowa wydaje się cudownym środkiem, dzięki któremu można zrealizować najbardziej śmiałe marzenia, tymczasem hollywoodzkie kino akcji stało się nie do pomyślenia bez chwytliwych zapowiedzi „wstrząsajacych, nigdy do tej pory nie ogladanych" scen. Co jeszcze może osiągnąć animacja komputerowa? Gdzie się znajdują granice i jakie są dalsze możliwości dysponujących znacznym kapitałem największych hollywoodzkich studiów filmowych?

Lata dziewięćdziesiąte stały się definitywnie dziesięcioleciem krzemu. Komputer przeniknął do wszystkich sfer codziennego życia, także do filmu i to na tyle, że przeboje kinowe ostatnich lat nie mogłyby się chyba nimi stać, gdyby nie zastosowano w nich efektów komputerowych. W okresie tym wydarzyło się tak wiele, że kiedy spojrzymy wstecz, na początek tego rozwoju, wydaje nam się, że widzimy wczesną epokę kamienną. Przesada? Chyba nie.

W 1992 roku na odbywającym się w austriackim Linzu festiwalu „Prix Ars Electronica" – najwyżej na świecie dotowanym konkursie sztuki komputerowej – zwycięzcą w kategorii animacji komputerowej okazał się jeden z najpopularniejszych współczesnych filmów: *Terminator II – ostateczna rozgrywka* Jamesa Camerona. Nagrodzona została kalifornijska firma ILM za niewiarygodnie przekonywającą realizację postaci „T 1000". Istota ta, która chwilami przypomina sztucznego człowieka, została zbudowana z bezpostaciowego, ruchliwego, srebropodobnego metalu i mogła przybierać najróżniejsze kształty.

Aby osiągnąć pożądany efekt, stworzono oprogramowanie o nazwie „Morphing". Dzisiaj jego nazwa służy do określania całej grupy efektów specjalnych.

Rok 1991 nie był datą pionierskiego zastosowania komputerowo generowanych sekwencji, ale *Terminator II* rozsadził dotychczasowe ramy wykonalności i pokazał istotę, której stworzenie w inny sposób nie byłoby nigdy możliwe. Sukces ten niósł jednak ryzyko dalszej rywalizacji, a poza tym uświadomił, w jak

„tani" sposób może zostać użyta animacja komputerowa przy masowej produkcji filmowej.

Od tego momentu wszystko zaczęło się zmieniać. Animacja komputerowa była głównym tematem rozmów. Także dla mnie otworzyła się w tym samym roku możliwość podjęcia prób ze stacją roboczą firmy Silicon Graphics. Na początku, tak jak wielu moich kolegów, sądziłem (co również dziś jeszcze większość ludzi łączy z wprowadzeniem komputerów), że tworzenie wspaniałych sekwencji filmowych stanie się nagle dziecinną zabawą, oprogramowanie wykona część naszej pracy i jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki powstaną na celuloidowej taśmie krainy marzeń. Zawiedzie się jednak ten, kto w to wierzy. Wysiłek, jaki trzeba włożyć w dojście do wprawy w posługiwaniu się komputerem jako narzędziem w tym zakresie, jest o wiele większy. Podobnie jak obsługa aparatu fotograficznego czy kamery filmowej wymaga pewnej wprawy.

Od powstania *Terminatora II* minęło już siedem lat, a każdy kolejny rok przynosił coraz to nowsze sensacje

W 1993 roku kinowe ekrany niespodziewanie przemierzył ciężkimi krokami jurajski jaszczur, czyniąc *Park Jurajski* Stevena Spielberga najpopularniejszym filmem tego czasu. Generowane przez komputer żywe istoty oddychały, sapały, polowały i rozmnażały się. (Oczywiście nie przesadzajmy – to ostatnie poza kadrem.)

W 1994 roku „wszedł do historii powszechnej" *Forrest Gump*. Spotkał nieżyjących prezydentów i wielotysięczne tłumy rozentuzjazmowanych wirtualnych widzów na piłkarskich stadionach. Totalna manipulacja obrazem stała się nagle rzeczywistością dzięki zręczności przy wyborze materiału filmowego oraz ulepszeniu oprogramowania.

W 1995 roku światowa publiczność zachwyciła się pierwszym pełnometrażowym filmem całkowicie wygenerowanym komputerowo przez filię wytwórni Disneya „Pixar" – *Toy Story* w reżyserii Johna Lassetera. W tym samym roku jej przychylność zdobył sobie film *Jumanji* z Robinem Williamsem, dzięki wygenerowaniu niezwykłych, ogarniętych szałem niszczenia, dzikich zwierząt.

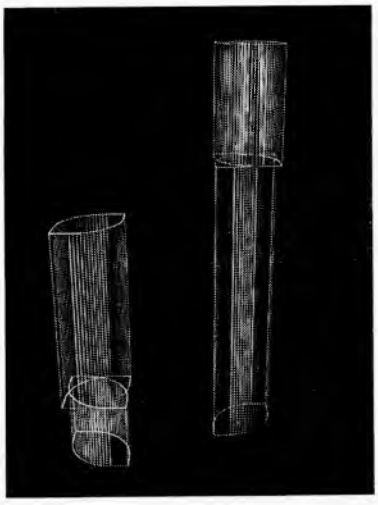
W 1996 roku w filmie *Ostatni smok* (*Dragonheart*) – po raz pierwszy animowany smok z łatwością całkowicie przewyższył grą partnerującego mu aktora (Dennisa Quaida), co jednak i tak nie było w stanie uratować filmu. W tym samym roku grupie naukowców groziło porwanie przez sztuczny *Twister*, podczas gdy w *Dniu Niepodległości* (*Independence Day*) tysiące pozaziemskich armad spadło z nieba na ziemię.

Lista tych przedsięwzięć jest bardzo długa. Na jej końcu powinien znaleźć się oczywiście *Titanic* z jego perfekcyjnie wykonanymi efektami komputerowymi.

Obecne granice animacji komputerowej i dokąd zmierza Hollywood

Im dłuższa się staje owa lista, tym bardziej wydaje się, że nie ma już niczego niemożliwego do zrealizowania. Ale to tylko część prawdy. Niektóre problemy pozostają nadal trudne do rozwiązania, aczkolwiek można ufać, że pomysłowy rozum już wkrótce odkryje nowe środki i algorytmy.

Woda na przykład i wszystkie „płynne elementy" stanowią wielkie wyzwanie dla komputera. Komputerowe wyliczenie obrazu powierzchni wody z jej wszystkimi odbiciami światła, przejrzystością i właściwym jej kolorem zasadniczo świetnie się już dziś udaje. Problem powstaje dopiero przy imitowaniu wzburzonych fal



(rys. 1)

(rys. 2)

(rys. 3)

(rys. 4)

(rys. 5)

(rys. 6)

morskich. Z realizacją *Titanica* sprawa była znacznie prostsza, ponieważ, gdy statek tonął, powierzchnia morza była spokojna i gładka. Najprawdopobniej jednak, także w przyszłości, prawdziwy sztorm będzie filmowany w starym, poczciwym zbiorniku na wodę. W kręgach dobrze poinformowanych mówi się, że jedną z przyczyn opóźnienia realizacji z taką niecierpliwością oczekiwanego dalszego ciągu filmu *Gwiezdne wojny* (*Star Wars*) było to, że przy użyciu oprogramowania, jakim wówczas dysponowano, realizatorzy przez długi czas nie byli w stanie stworzyć tak realistycznych efektów, jakich życzył sobie reżyser George Lucas do ukazania wymyślonej przez niego Wodnej Planety [1].

Chmury także stanowią znaczny problem, zwłaszcza wtedy, gdy kamera musi się w nie zanurzyć lub powinna szybować wokół nich. Wprawdzie można tu sobie pomóc kilkoma trickami, ale obraz prawdziwie pięknych cumulusów jest jeszcze nieosiągalny. Do stworzenia ich nadzwyczaj skomplikowanych form potrzeba zbyt wielu obliczeń.

Czy zadaliście sobie kiedykolwiek pytanie, co łączy dinozaury (*Park Jurajski/ Jurassic Park*), smoki (*Ostatni smok/Dragonheart*), nosorożce i słonie (*Jumanji*) czy też robaki (*Starship Troopers*)? Ależ tak! Wszystkie one są pozbawione s i e r ś c i ! Pojawiają się tu te same problemy z obliczeniami, które występują przy próbach imitowania chmur. Elementarne cząsteczki geometryczne tłoczą się, tworząc jedną nieokreśloną masę. Przeprowadzono już wiele eksperymentów, ale rezultaty są ciągle niezadowalające. Podobne trudności występują przy próbach ukazania procesu wzrastania trawy czy przy tworzeniu gęstej wirtualnej dżungli. Myślę, że w tej materii również w przyszłości będą używane – jako dekoracje – prawdziwe krajobrazy lub ich modele.

Wszystkie te ograniczenia techniczne można odczytać z tematyki filmów. Nie przypadkiem pierwsze sukcesy firmy Industrial Light and Magic (ILM) łączą się z faktem stworzenia dinozaurów, następnie słoni i nosorożców do filmu *Jumanji* oraz kroczącego tuż za nimi smoka Draco. Ulepszanie techniki efektów specjalnych opiera się wyłącznie na poprawianych wersjach dostępnego oprogramowania (Update) i ciągle tym samym oprogramowaniu stworzonym na użytek firmy ILM. Można by więc zuchwale stwierdzić, że do gotowych rozwiązań technicznych wystarczy dopasować odpowiednie treści, które zostaną rozwinięte w formie nadanej przez scenariusz. Stanowi to niezwykle skuteczny sposób rozwoju oprogramowania: powstaje projekt, do realizacji którego wypracowuje się odpowiednie techniki, mające duży potencjał reklamowy nie tylko dla filmu, ale i dla nich samych, co doprowadza do ich wykorzystania komercjalnego. Sukces tych programów jest właściwie pewny. Podczas gdy reszta świata dopiero zaczyna używać „Morphingu", firma ILM przygotowuje kolejną rewolucję. Tym, którzy nie chcą dać temu wiary, warto przypomnieć jeden przykład. Powszechnie używany w dziedzinie grafiki „Photoshop" firmy Adobe, podobnie jak programy „Premiere" i „After Effects" tej samej firmy, pierwotnie były wewnętrznym oprogramowaniem firmy ILM, stworzonym na potrzeby filmu *Abyss* i *Terminator II*. Dzisiaj programy te są powszechnie stosowane w zupełnie innych dziedzinach przez tysiące licencjonowanych firm. Hollywoodzkim producentom można wiele zarzucić, ale na pewno nie brak dalekowzroczności w interesach.

Czego więc można oczekiwać w przyszłości od wielkich firm opracowujących efekty specjalne? Tendencja jest powszechnie znana i zmierza dalej w kierunku osiągnięcia jak największego realizmu we wszystkich dziedzinach animacji. Celem

ostatecznym jest wirtualny świat, którym reżyser i producenci – niemal równi bogom – mogą dysponować według własnego uznania i – o ile pozwoli budżet – poprawiać wszelkie nieprawidłowości natury, czyniąc zadość swojej wizji filmu. Niewyobrażalny budżet, jaki został wyłożony na *Wodny świat* (*Waterworld*) Kevina Costnera i na *Titanica*, pozostanie w pamięci hollywoodzkich sponsorów, a zatem najważniejszą przesłanką są granice ryzyka. Ten, kto się posługuje komputerem, niemal całkowicie kontroluje wszystkie etapy produkcji filmu. Wgląd w związane z produkcją programy księgowości i dyspozycji pozwala natychmiast wykryć ewentualne nieprawidłowości i skorygować je. Dla większości europejskich twórców filmowych podobna kontrola byłaby nie do zniesienia. Nie można jednak zapominać o tym, że hollywoodzka produkcja filmowa to po prostu przemysł. Spontaniczność pojawia się tutaj najwyżej we wstępnej fazie projektu, ale generalnie wzbudza podejrzliwość.

Właśnie pojęcie spontaniczności wykazuje wielką słabość powszechnego używania komputera. Efekty specjalne to nie „robota na miarę", ale także nie ma w nich miejsca na żadną przypadkowość. Odnosi się to wprawdzie także do tradycyjnego sposobu filmowania oraz do animacji rysunkowej, jednakże materiał analogowy wydaje się odpowiedniejszy do eksperymentów. Możliwości reżysera i operatora w zakresie prób z różnymi ustawieniami kamery oraz aktywnej współpracy z aktorem i przyjmowania jego sugestii są w przypadku klasycznej techniki filmowania nieporównanie bogatsze. Natomiast w animacji komputerowej, wymagającej najwyższej precyzji, wszystkie ruchy kamery są z góry ustalone, nie można więc zrezygnować z komputerowego sterowania kamerą, zaś obdarzeni fantazją aktorzy są zmuszeni grać z wymyślonymi partnerami i sytuacjami. Nikomu nie wolno ani trochę zaniechać tego pozorowania, bo w przeciwnym razie efekt się nie uda.

Właśnie z tych powodów wzrasta znaczenie nowej techniki animacji, interesującej także dla wielkich produkcji, a mianowicie rzeczywistości wirtualnej. Badania w tej dziedzinie są zaawansowane i rychło doprowadzą do wypuszczenia nowej techniki na rynek jako towaru. Myśl zasadnicza jest prosta: powinno być możliwe wzajemne, trwałe połączenie we właściwym czasie dwóch planów – rzeczywistego, z prawdziwymi aktorami, i wirtualnego, z jego wszystkimi efektami specjalnymi. Ruchy rzeczywistej, tradycyjnej kamery są identyczne z ruchami kamery wirtualnej, a wyniki mogą być natychmiast sprawdzone. Czujniki sprzężenia zwrotnego powinny reagować także na ruchy aktorów i wkomponowywać ich obecność w efekty specjalne. Przykład: grupa aktorów rzuca kamieniami do wypełnionego lawą jeziora, które istnieje tylko w komputerze. Powód: reżyser chce śledzić za pomocą kamery wzbierającą falę, która zmierza do przeciwległego, oddalonego o dwa kilometry brzegu, gdzie rozgrywa się następna scena. Czujniki kreślą tor rzutu kamieni, obliczają, w którym momencie wpadną w wymyśloną lawę – reszta jest matematyką. Reżyser może teraz działać na obu planach, np. może najpierw narysować kilka detali, a potem odsunąć się z kamerą od grupy i skoncentrować na falach etc.

Taka sceneria wydaje się jeszcze muzyką przyszłości, ale w Hollywood są pewni, że dzięki wielkim postępom w obliczeniach, najpóźniej za pięć lat wizja ta zostanie urzeczywistniona. Można tylko przeczuwać, co wtedy nastąpi, ale pewne jest, że radykalnie zmienią się metody pracy. Będziemy pod presją „nowych spektakularnych efektów" i innego sposobu widzenia. Być może stanie się to wstępem do nowej awangardy.

Jak wygląda sytuacja w Europie?

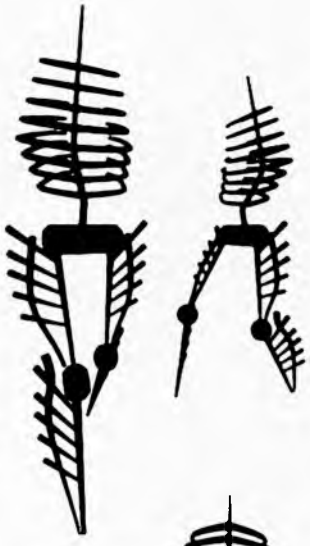
Animacja komputerowa, tworzona za pomocą najlepszych stacji graficznych, szczególnie taka, jaką stosuje się w hollywoodzkich superprodukcjach, w Europie właściwie nie istnieje. Zbyt drogie są stacje robocze i oprogramowanie, dzięki którym można by stawić czoła tak dużym studiom jak ILM czy DIGITAL DOMAIN. Oba te giganty od efektów specjalnych dysponują setkami komputerów, programistów i animatorów. Ich moc obliczeniowa znacznie przewyższa zasoby obliczeniowe, którymi dysponuje NASA. (Podobno amerykańska agencja kosmicza niekiedy wynajmowała czas obliczeniowy procesorów od firmy ILM, ale to chyba plotka rozpowszechniana przez miłośników *Gwiezdnych wojen.*) Doskonale znana jest pozycja europejskiego filmu na światowym rynku i stan ten na pewno szybko się nie zmieni. Tylko we Francji podjęto rzeczywiście śmiałe próby w tej dziedzinie, zresztą uwieńczone sukcesem, np. *Miasto zaginionych dzieci* w reżyserii Jeuneta i Caro.

Prawdziwe interesy można robić właściwie tylko w dziedzinie wideo (reklama i dokumentacja naukowa), multimedialnego projektowania (oprogramowanie i CD-ROM), wizualizacji (design, architektura, nauka, grafika) i rozwoju gier komputerowych (obecnie w Niemczech dzieje się dużo w tym zakresie). Pola aktywności w tej dziedzinie są rozległe i dlatego można z ufnością spoglądać w przyszłość. W małej grupie entuzjastów, dysponując odpowiednim know how można tu wiele zdziałać. Wielka szansa stoi zwłaszcza przed ludźmi młodymi.

Superuser, człowiek orkiestra

Rewolucja komputerowa uskrzydliła nie tylko Hollywood, ale przyniosła wiele udoskonaleń ułatwiających pracę także pojedynczym użytkownikom komputerów. Mogę tutaj mówić na podstawie własnego doświadczenia, ponieważ stoi dziś na moim biurku komputer, dzięki któremu można obliczać m.in poszczególne elementy obrazu. Przewyższa on znacznie możliwościami stację roboczą firmy Silicon Graphics, na której uczyłem się animacji komputerowej. Słabym punktem, na który – mimo wszystkich zachwytów – należy wskazać, jest oprogramowanie wymagane przez PC. Trzeba jednak przyznać, że już podjęto próby zaradzenia temu, natomiast nie można zapominać o kosztach. Cena dobrego oprogramowania do stacji roboczej Silicon Graphics odpowiada mniej więcej cenie nowego samochodu średniej klasy, ale jest ono tego warte. Szczegółowy opis różnic między oprogramowaniami wypełniłby całą książkę, dlatego też nie chcę się dalej zagłębiać w ten temat. Trzeba natomiast powiedzieć, że każdy, kto twierdzi, że jest w stanie konkurować za pomocą PC z profesjonalnym oprogramowaniem – albo nie zrozumiał tematu, albo kłamie. Możliwości oprogramowań najlepszych stacji roboczych można właściwie określić tylko jako „nieskończone", dlatego też pakiety PC są daleko w tyle. Muszę tu jednak od razu wyjaśnić, że jestem wielbicielem PC, co z łatwością da się udowodnić. Pytanie, które trzeba sobie postawić, jest proste. Jak daleko chcielibyśmy zajść i jak dalece ograniczenia zmuszą nas do oryginalności?

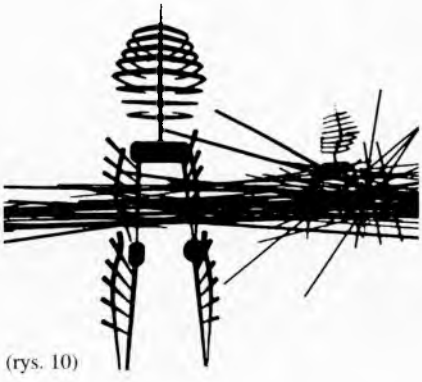
To właśnie artyści oferują wspaniałe możliwości dzięki łatwo współpracującm pojedynczym programom, jak: „Photo-shop", „Corel Draw", „Free Hand", w połączeniu z programami modelującymi trójwymiarowo, jak: „Bryce", „3D – Max" i „Lightwave". Zajmuję się tym np. ostatnio wspólnie z moim przyjacielem, rzeźbiarzem Thomasem Aschenbrennerem. Próbujemy stworzyć wirtualny ogród rzeźb,



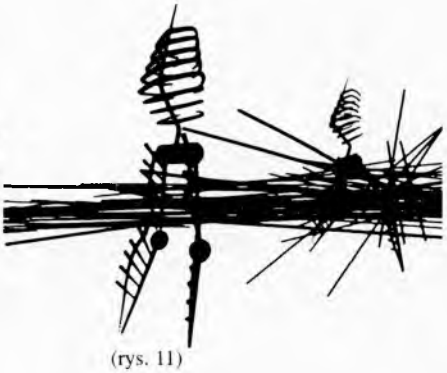
(rys. 7)

(rys. 8)

(rys. 9)



(rys. 10)



(rys. 11)

który później powinien być dostępny na CD-ROM i w Internecie. Wybieramy idee, które inaczej byłyby nie do zrealizowania ze względu na koszty lub po prostu z czysto fizycznych przyczyn. Wspaniałe przy tej realizacji jest to, że wszystko mogę wykonywać sam na moim PC (także opracowanie dźwięku), uzyskując efekty bardzo dobrej jakości. Jednak tym razem opracowanie dźwięku do poszczególnych stacji powierzyłem specjaliście w tej dziedzinie, który pełniej niż ja wykorzysta możliwości tego sprzętu. CD połączył grafikę, animację, style, muzykę i wszystko to powstało na zwykłym PC. To, co przed paroma laty było po prostu niewykonalne, dzisiaj jest możliwe do zrealizowania bez większych problemów. Oczywiście, wraz z tymi nowymi możliwościami rodzi się nowa generacja artystów, dla których posługiwanie się PC jest naturalne i swobodne. Tak więc już nie będzie go można postrzegać jako jakiegokolwiek ograniczenia. Pojawia się idea i uruchamia wszelkie zdolności i wszystkie dostępne środki. Aby osiągnąć wyznaczony cel, łączy się więc np. rysunek (to też jest możliwe) z fotografią, animacją i trójwymiarowym modelowaniem.

W dalszym ciągu chciałbym w skrócie przedstawić kilka przykładów, aby pokazać, jak daleko sięgają dzisiaj techniczne możliwości oraz zwrócić uwagę na oprogramowania charakterystyczne dla małych i dużych produkcji.

Eyeland – wyspa na morzu idei

Projekt, nad którym obecnie pracuję, jest już prawie gotowy. Pokaże on przykłady aktualnych możliwości animacji komputerowej będących w zasięgu PC. Centralnym punktem projektu jest pytanie o usankcjonowanie wirtualnej rzeźby. Interesuje nas, jak dalece różnią się od siebie wymyślone przedmioty od realnych obiektów sztuki, zwłaszcza uwzględniając fakt, że 90% znanych nam dzieł sztuki utrwaliło się w naszej świadomości za pośrednictwem filmu czy też reprodukcji fotograficznej.

Eyeland jest pomyślany jako zaczątek programu, który będzie się nieustannie rozwijał, a artyści i intelektualiści z całego świata znajdą w nim wspólne miejsce do wyrażania swej aktywności twórczej.

Od idei do produktu

Klasycznym sposobem realizowania idei, a więc pomysłów uchwyconych w formie tekstu (scenariusz) czy też przedstawionych w formie graficznej, jest ich przetworzenie w programie modelującym, w naszym przypadku będzie to program „3D – Max" firmy Kinetix (rys. 1).

Dane te są eksportowane – jako model DXF – do programu „Bryce 3D" firmy Metacreation. Oprogramowanie to dysponuje wspaniałym renderingiem oraz możliwością tworzenia sztucznego krajobrazu. Wyniki są natychmiast widoczne i utrzymują się na profesjonalnym poziomie. Jedyny problem stanowi długi czas obliczeniowy programu, dlatego jest odpowiedni tylko do tworzenia pojedynczych obrazów lub bardzo krótkich sekwencji filmowych. Ja używam „Bryce" przede wszystkim do tworzenia statycznych obrazów, tła oraz komputerowych masek (mattepainting) lub kształtowania materiału (rys. 2, 3, 4).

Ponowne włączenie krajobrazów i tekstur do programu „3D Max" jest możliwe na drodze improwizacji. Można wtedy obliczyć wysokiej jakości sekwencje filmowe i to w rozsądnych ramach czasowych.

Program „3D MAX" daje duże możliwości animacji, włącznie z realizacją kompleksowych zadań. Firma Kinetix ma na swoim koncie znaczne sukcesy związane z oprogramowaniem i dysponuje bogatą ofertą rozszerzeń typu plug-in (np. „Treefactory", przy użyciu którego wykonano Joshuatree – rys. 5). Można mieć nadzieję, że program ten będzie się nadal rozwijał i zbliżał do poziomu profesjonalnego oprogramowania stacji roboczych. Innymi niezbędnymi programami są: „Adobe Photoshop" i „Fractal Painter" firmy Metacreation. Oba oferują wspaniałe możliwości w tworzeniu tekstur, zwłaszcza gdy chodzi o przedstawianie erodujących (dynamicznych) powierzchni (rys. 6).

Można zauważyć pewne drobne różnice pomiędzy sekwencjami uzyskanymi dzięki „Bryce" a „3D Max". Podczas oglądania widzowie nie zauważą jednak tych subtelności. Można więc uzyskać jednolite wrażenie mimo odmiennego oprogramowania.

Inne drogi

Dotychczas była mowa jedynie o animacji fotograficznie odwzorowującej rzeczywistość, której główną dziedziną są efekty specjalne, wymagające znacznych zasobów obliczeniowych. Jeden z aktualnych projektów mojego autorstwa *Wire World* korzysta wprawdzie z technik animacji komputerowej, ale formalnie jest w odbiorze całkowicie graficzny. Postacie ludzkie poruszające się w scenerii są wprawdzie istotami stworzonymi przez program modelujący trójwymiarowo, wyglądają jednak jak rysunki. Historia *Wire World* traktuje o przygodach dziwacznych stworów w surrealistycznej krainie. Ich działania sprowadzają się w zasadzie do wzajemnych relacji opartych na mowie ciała, dlatego wszystkie zewnętrzne płaszczyzny powinny również robić wrażenie zredukowanych. W realizacji tej fantastyczny jest czas obliczeniowy. Do rozdzielenia jednominutowej sekwencji obrazu wideo potrzeba nie więcej niż godzinę. Możliwe jest więc także stworzenie naprawdę długich sekwencji przy użyciu małej stacji roboczej (rys. 7, 8, 9, 10, 11).

Właśnie w takich eksperymentach tkwi wielki potencjał dla niskobudżetowych produkcji. Tak więc pomysł projektu nabrał znaczenia, na jakie zasługuje. Sądzę, że dopiero wkroczyliśmy w ten nowy świat. Potencjał małych, niezależnych produkcji nie został jak dotąd w pełni odkryty.

Z odrobiną odwagi i improwizatorskim talentem, pracując w całkiem małych zespołach, można tworzyć niezwykłą animację, wyróżniającą się dowcipną narracją i oryginalnością, której nie powstydziłyby się wielkie studia filmowe.

WILHELM ALEXANDER
Tłum. BEATA KOSIŃSKA-KRIPPNER, AGNIESZKA i TOMASZ SZABLOWSCY

---

1 W 1997 roku z okazji 20 rocznicy premiery *Gwiezdnych wojen* George Lucas przygotował specjalną wersję całej Trylogii, do której weszły nowe sceny możliwe do zrealizowania tylko dzięki rozwojowi techniki efektów specjalnych, w tym animacji komputerowej (przyp. BK).

Ornament i symulacja.

Funkcje animacji w wideoklipach [1]

URSZULA JARECKA

Nigdy nie sądziłem, że smok należy do tego samego porządku co koń [2] – pisał Tolkien, autor współczesnych baśni-fantasy. Filmowym zaproszeniem do innego porządku jest m.in. animacja, film animowany, umożliwiający postawienie pod znakiem zapytania codzienności, przywołanie świata odmiennego od dostępnego zmysłom w realnym doświadczeniu. Film animowany zapewnia bezkolizyjną podróż do krainy, której znakiem firmowym może być rysunek czy kukiełka symbolizujące przeniesienie w inny porządek. O animacji rysunkowej, tradycyjnej, pisano, iż jest prawdziwym dzieckiem kina, jedyną prawdziwą sztuką filmową, gdyż m.in. umożliwia uniezależnienie się od świata zewnętrznego, pozwala twórcom *nie krępować się w wyborze treści* [3]. Świat animacji to świat fikcyjny z założenia, odwołujący się do rzeczywistości, lecz wszystko może się w nim zdarzyć.

Podobnie w animacji komputerowej, która posługuje się bardziej urozmaiconym tworzywem: poza kukiełkami i rysunkami wykorzystywane są ruchome reprezentacje realnego świata z żywymi aktorami, statystami, wykonawcami piosenek. Animacja komputerowa wkracza w realność, podważa jej status, wpisuje rzeczywisty świat w fantazję przez manipulację tym światem, odwracalność zdarzeń (zabawa strzałką czasu) oraz transformacje dotyczące człowieka w świecie wykreowanym wspólnie przez realistyczny zapis filmowy i obróbkę komputerową. W tradycyjnej animacji np. rysunkowej znak firmowy Krainy Cudowności jest bardzo czytelny. W przypadku animacji komputerowej pojawiają się problemy, ów znak firmowy bywa nierozpoznawalny. Trudno niekiedy orzec, czy np. dwa kwiaty należą do tego samego „porządku": czy kwiatek jest fotografią pochodzącej z realnego świata rośliny, czy też idealną podróbką wyczarowaną za pomocą zabiegów grafiki komputerowej (np. w klipie „Cranberries" *Salvation*). Podobnie rzecz się ma z innymi elementami środowiska – mogą pochodzić z realności lub fantazji. W świecie przedstawień music videos grafika komputerowa, komputerowy montaż i animacja, wykorzystująca jako tworzywo także wideogramy, ujęcia z filmu, potęgują złudzenie prawdziwości tego, co nierealne. Umożliwiają kreację nowych przestrzeni, a poruszającym się w nich ludziom oferują zmiany wizerunku, tożsamości, przekształcenia i transgresje [4]. Dzięki zabiegom komputerowym możliwe jest przełamywanie utrwalonych konwencji postrzegania i odczytywania świata. Jednakże zarówno animacja tradycyjna, jak i komputerowa występują w podobnych rolach, pełnią podobne funkcje.

Animacja w klipowych miniaturach nie poddaje się łatwym typologiom, jej rozmaite formy (zarówno tradycyjna rysunkowa czy kukiełkowa, a także kompu-

terowa łącząca wszystkie tworzywa, do tego kreująca za pomocą grafiki komputerowej złudzenie trójwymiarowości itd.) pojawiają się w rozmaitych kontekstach. Proponuję przyjrzeć się funkcjom animacji w narracjach klipowych miniatur – od roli dekoracyjnej, przez wspomaganie i współtworzenie narracji, aż do kreacji medialnej hiperrzeczywistości.

Animowana narracja i tabu

Przykłady tradycyjnej animacji rysunkowej – czy to z komputera, czy spod ołówka rysowników – pojawiają się w klipowym świecie stosunkowo rzadko, technika animacji nie jest najpopularniejszą metodą prowadzenia wizualnej narracji. Do wyjątków należy grupa Alan Parsons Project, która realizowała wszystkie swoje teledyski w wersji rysunkowej. Ponadto animacja chętnie jest wykorzystywana w klipach do muzyki elektronicznej, przykładem może być tu music video Johna Hammera *Seeds*, w którym zastosowano animację komputerową odtwarzającą fragmenty hipotetycznej, wyimaginowanej ewolucji życia, od wystrzelenia w przestrzeń kosmiczną ziarenek, przez ich wędrówkę w kosmosie, „zasiew" i rozwój prostych i fantazyjnych form kwiatowych itd. Z innych produkcji warto przypomnieć klip *Ściemnia się* polskiej grupy „Manaam" zrealizowany przez fachowców z MTV: warstwa wizualna jest zbiorem animowanych, rysunkowych fragmentów, luźno związanych wspólnym klimatem, nie ma w nim narracji w klasycznym znaczeniu, nie opowiada żadnej określonej historyjki. Ciekawym przykładem jest klip Enyi *Caribbean Blue*, w którym przekształcono zapis filmowy przez zamalowanie kadrów pociągnięciami grubego pędzla, zwolnione ruchy postaci itd., by uzyskać efekt animacji [5]. Animacja lalkowa także bywa używana w klipowych przedstawieniach, np. klip grupy „Tool" *Prisoner Sex*, „Teletubbies" *Teletubbies Says eh-oh* (pluszowe „miśkopodobne" figurki), „Genesis" *Land of Confusion* (lalki-karykatury postaci życia publicznego), Moby *Bring Back My Happiness* (bohaterami warstwy wizualnej są figurki z plasteliny), „Green Jelly" *Three Little Pigs* (plastelinowe zwierzątka).

W wideoklipach z lat 80. i 90. animowana, rysunkowa, narracja pojawia się także na ściśle określonych obszarach tematycznych, dotyczy spraw tabu seksualnego [6] bądź służy przedstawianiu zachowań destrukcyjnych, agresywnych (np. obcinanie głów czy kończyn); pełni rolę zastępczą w stosunku do fotografii, opowiada o tym, czego zapis filmowy nie oddaje lub nie może oddać. Wizualne tabu obejmuje przebieg aktu seksualnego, co można wyjaśnić przyjętymi konwencjami zwyczajowymi i estetycznymi (tu: tabu jest określone granicami pornografii). Wyjątkiem jest animowany klip „E-rotic" *Max Don't Have Sex with Your Ex*, w którym para rysunkowych bohaterów odbywa stosunek seksualny; w klipach wykorzystujących filmowy zapis z żywymi aktorami takie przedstawienia nie mają miejsca. Z lat 90. pochodzi wideoklip grupy „Radiohead" *Paranoid Android*, przedstawiający dzień z życia rysunkowego chłopaka; mroczna opowieść obejmująca obydwie wymienione sfery. We fragmentach klipu są bowiem ujęte zachowania seksualne, np. homoseksualiści całujący się na ulicy [7], a także przykład autoagresji – rozebrany do slipek bardzo tęgi człowiek ze złością próbuje siekierą ściąć stojącą na moście latarnię, na której usiadł bohater wizualnej narracji, w efekcie jednak obcina sobie ręce i nogi; jego korpus wpada do rzeki, człowiek nadal jednak żyje, zaopie-

kowały się nim syreny... W animowanym teledysku Björk *I Miss You* też pokazano rozpad ciała, zjadanie ciała dziewczyny, krwawiące rany (filmowy zapis byłby zbyt drastyczny), jej odcięta głowa śpiewa dalej i wędruje przez rysunkowy świat...

Czy tylko dekoracja?

Tradycyjna rysunkowa animacja w klipowych przedstawieniach pojawia się często jako ornament, jako uatrakcyjnienie filmowego zapisu świata realnego, dokumentalnego lub inscenizowanego, czy też jako element składowy impresji tworzących narrację wizualną, np. kolażu wykorzystującego różnorodny materiał: fotografie, rysunki, wycinanki, kukiełki itd. Animacja w roli „dekoracyjnej" występuje najczęściej bez ścisłego związku z narracją audiowizualną. W takim celu wykorzystywane są różnorodne tworzywa: rysunek, niezależnie od pochodzenia („ołówek i papier" czy elektroniczne pióro – ekran komputera) i sposobu utrwalenia (taśma czy zapis cyfrowy w programie komputerowym); kukiełki, fotografie, generowane komputerowo symulacje, np. chmury. Rysunki dodawane do filmu stanowią uzupełnienie, ozdobę narracji fotograficznego, filmowego zapisu realnych obiektów. Wśród music videos takim przykładem są rysunki nadpisane na ujęcia filmowe w klipie „INXS" *Bitter Tears*: relacja z występu grupy w studio stanowi tło dla wyciętych, ruchomych sylwetek poszczególnych członków zespołu, całość jest ozdabiana dodatkowo rysunkami (pulsujące serduszko, kwiatki i gwiazdki pojawiające się w różnych miejscach ekranu) oraz biegnącymi przez ekran kolorowymi liniami i napisami wspierającymi śpiewany tekst. W klipie *Scream* Michaela i Janet Jackson na ekranie zamontowanym w pojeździe kosmicznym, którym rodzeństwo przemierza przestworza, pojawia się fragment filmu rysunkowego [8]. Podobnie w dekoracyjnej roli użyto animacji w teledysku „Electronic" *Disappointed*, w którym na fabularny, piękny kolorystycznie zapis nałożone są generowane komputerowo schematy: modele cząstek, wykresy temperatury, siatki geograficzne itp. Niekiedy takie zabiegi mają uzasadnienie w narracji audiowizualnej klipu, wspomagają ją, tłumaczą, wzmacniają przekaz słowny, nieobecny w warstwie filmowej.

Fragmenty animowane w teledyskach pojawiają się zatem nie tylko w roli dekoracji, pełnią także funkcję znaczeniową, wykorzystywane jako podsumowanie tekstu lub symboliczne odniesienie do tytułu. Tak dzieje się w klipie „The Rolling Stones" *One Hit to the Body* z 1986 roku, w którym warstwę wizualną, prowadzoną filmowym zapisem występu grupy w starym budynku, wspiera rysunkowa animacja: na ścianie „ćwiczy" ciosy i kopnięcia schematyczny, kreskowy karateka. W klipie „Apex Twin" *An Egosopolis* motywem nadpisywanym na fotograficzną wędrówkę przez krajobrazy są kule i okręgi, stanowiące odwołanie do podstawowego motywu narracji obrazowej. W teledysku grupy „Ace of Base" *The Sign* tytułowym znakiem jest powracający jak swoisty refren ikoniczny egipski krzyż życia – ankh, nakładany na filmowane w studio ujęcia (głównie zbliżenia i półzbliżenia) śpiewających członków zespołu. Dość szczególną, nietypową realizacją wśród teledysków jest klip George'a Michaela *Prayer for Time*, którego warstwę wizualną stanowi tekst piosenki. W tym przypadku animacja to zabawa fragmentami tekstu śpiewanego przez wokalistę: na ciemnoniebieskim tle pojawiają się, pulsują i znikają kolejne słowa, zdania, znaki interpunkcyjne, większe partie, np. cała zwrotka piosenki itd.

W klipach fragmenty filmów animowanych, choć częściej animacji komputerowej, także mogą stanowić tło zapisu realnego, fragment scenografii. Początkowo komputerowe obrazowanie wykorzystywano nieśmiało, najpopularniejsze były symulacje zmieniającego się nieba z pochodzącymi z grafiki fraktalnej chmurami w tle, tak jak w teledyskach grupy „Red Hot Chili Peppers" *Under the Bridge*; Chrisa Isaaka *Wicked Game* (czarno-biała wersja teledysku), Bonnie Tyler *Making Love* (*Out of Nothing At All*) czy „Axion Funk" (feat. Bootsy Collins) *If 6 was 9* (klip nowszy, z 1996 roku, w zakończeniu pojawia się także symbol rysunkowy: krzyż nałożony na ruchome komputerowe niebo i budynki). Tego rodzaju animowana dekoracja, tworząca kontekst dla audiowizualnych przedstawień, współuczestniczy w kreacji nowego świata-hybrydy, przestrzeni fikcyjno-rzeczywistej: przestrzeni pozornie realnej. W teledysku „Aqua" *Barbie Girl* świat klipowej wizualizacji jest sztuczny z założenia: tytułowa *Barbie Girl*, dziewczyna naśladująca lalkę i jej towarzysze, poruszają się wśród dekoracji charakterystycznych dla zabawek dla dziewczynek. Narrację wspomaga animacja komputerowa stanowiąca tło podróży samochodem: droga i palmy po bokach, przestrzeń dwuwymiarowa; ponadto jako ozdoby pojawiają się też rysunkowe serduszko, dymek i napisy. W klipie grupy „Bone Thugs-N-Harmony" *The Crossroads*, w realnym świecie gości postać z innej rzeczywistości – anioł śmierci, animację wykorzystano w charakterze dekoracji, w mieście ściana jednego z budynków na kilka sekund ulega deformacji – cegły pęcznieją, przybierając kształt gigantycznej twarzy „wyrastającej" poza granice muru. Ten fragment nie ma związku z wizualną opowieścią, odrealnia przestrzeń (miasteczko lub przedmieście), w której toczy się akcja klipu. Podobne odrealnienie swojskiej przestrzeni ma miejsce w teledysku Randy Crawford *Cajun Moon*: tłem realnych postaci jest piękne, powstałe dzięki grafice fraktalnej, niebo pełne gwiazd poruszające się w szybkim tempie i nieproporcjonalnie wielki księżyc (nieproporcjonalnie w stosunku do relacji miedzy obiektami znanymi z codziennego doświadczenia).

Sojusz realności i fikcji

Poza funkcją ornamentacyjną i prowadzeniem całych narracji animacja jest wykorzystywana do współtworzenia audiowizualnej opowieści. Tradycyjna animacja (kombinowana) tworzy jeden świat dla równouprawnionych materiałów, ale wprowadza wyraźne, ostre granice między realnością a fikcją. Operowanie mieszanym tworzywem w klipach odbywa się na kilka sposobów. Po pierwsze postaci i obiekty dwuwymiarowe rysunkowe czy trójwymiarowe są umieszczane w jednym planie, w jednym kadrze na równych prawach z postaciami i obiektami rzeczywistymi. Tego rodzaju kombinacją fotograficznego zapisu realnej postaci i fragmentów animacji jest narracja wizualna teledysku Pauli Abdul *Opposits Attract*. Partnerem wokalistki jest rysunkowy kot, tańczą razem w realnych i rysunkowych dekoracjach; kot pali rysowane cygaro, ale dymek jest prawdziwy; rysunkowe nutki wylatują z głośników realnego, sfotografowanego radiomagnetofonu itd.

Światy – realny i fikcyjny – splatają się w klipowych narracjach także w inny sposób. Fragmenty animowane są montowane na przemian z fragmentami zapisu filmowego „z życia", tak jak w teledyskach Petera Maffaya *Ich fühl wie Du*, w którym fragmenty realne to impresje na temat spotkania, rozstania itd. śpiewającego

wokalisty; w warstwie rysunkowej zaś pojawiają się fragmenty filmu animowanego o zakochanym smoku i królewnie. Podobnie np. w klipie Marvina Gaye *I Heard It Through the Grapevine*: rysunkowe, animowane fragmenty wymieniają się z dokumentalną rejestracją realnych scen; niekiedy też oba zapisy są kombinowane w jednym kadrze.

Przykładem jednoczącym klasyczną animację rysunkową z komputerowymi sztuczkami jest klip grupy „A-ha" *Take on Me*, jeden z pierwszych, w których odważnie i nowatorsko wykorzystano symulację komputerową. Początkowo w klipie zmieniają się czarno-białe rysunki (twarz chłopaka w kasku, chorągiewka startera, ręka na kierownicy motocykla, stopa na pedale), następnie obrazki z komiksu są wprawione w ruch. Wraz z rozpoczęciem wokalnej narracji pojawia się zapis filmowy z baru: dziewczyna przy stoliku przegląda komiks. W kolejnym ujęciu jedna z postaci komiksu mruga do zdumionej dziewczyny, a następnie z komiksu wyłania się kreskowana, czarno-biała lecz trójwymiarowa ręka naturalnej wielkości i zaprasza w świat komiksowej opowieści. Po chwili wahania dziewczyna daje się „wciągnąć" do wnętrza broszurki; wewnątrz komiksu dziewczyna też jest postacią dwuwymiarową, czarno-białą (tu znów, podobnie jak we wspomnianym klipie Enyi *Caribbean Blue*: fotograficzny i filmowy zapis został przetworzony na „animację", na rysunki). Jednym z ciekawszych fragmentów teledysku są sceny z lustrem. Lustro stanowi granicę między światem rysunkowym i realnym, w jednym kadrze goszczą postaci z obu przestrzeni; gdy zaś chłopiec wygląda zza lustra, jest częściowo rzeczywisty a częściowo rysunkowy. Światy: fikcyjny i rzeczywisty, zaczynają się przenikać i wymieniać, dzięki animacji komputerowej przepustka do hiperrzeczywistości mediów stała się powszechnie dostępna.

Komputerowa re-animacja świata

Animacja i obróbka komputerowa w wideoklipach zmierza także ku przekształceniu świata realnego i umieszczeniu go w świecie fikcji. Operowanie znanymi z codzienności obrazami ludzi, budynków, obiektów umożliwia tworzenie przestrzeni pozornie realnej, zwielokrotniając i jednocześnie uprawomocniając fikcję. To już nie tylko komputerowe retuszowanie obrazu, takie jak usuwanie podpórek czy linek, by pokazać „fruwanie" bohaterów (które nota bene nie są zamalowywane ręcznie na każdej klatce filmu, ale komputerowo). Powstają coraz doskonalsze komputerowe modele światów; choć czasami mimo fotograficznej dokładności obiekty te nie mają desygnatu w rzeczywistym świecie, lecz w wyobraźni twórcy i cyberprzestrzeni. W takim całkowicie animowanym świecie człowiek także bywa gościem, tak jak w teledysku grupy „Pet Shop Boys" *Go West*, w którym przestrzeń jest raz dwuwymiarowa, raz trójwymiarowa, nie ma w niej ciągłości i powiązań między obiektami. Miejsce akcji przenosi się z ruchomego, komputerowego modelu, schematu miasta na wyizolowane, zaprojektowane przez komputer olbrzymie schody; nad przypadkową, umowną przestrzenią unoszą się wirujące, komputerowo generowane piłki, nad głowami ludzi pojawia się czerwona gwiazda, symbol ZSRR, która rozpada się później na mniejsze gwiazdki itd. Elementy realnego świata tworzą nietypową, zaskakującą układankę w klipie „Die Fantastische Vier" *Ein Tag am Meer*: ludzie w bańkach mydlanych wirują wśród gwiazd, przez drzwi w piasku jak z piwnicy wychodzą na plażę ludzie, nieoczekiwanie pomiędzy leżakami stoi

na plaży wielki porcelanowy łabędź itd... Również we fragmentach klipu Björk *Bachelorette*, w wykreowanej dzięki animacji przestrzeni, sztuczne rośliny rozrastają się w szybkim tempie, opanowują budynki, obrastają ludzi... Miasto przyszłości w klipie „Spice Girls" *Spice up Your Life* przypomina przestrzeń realną i jednocześnie jest zupełne obce doświadczeniu: gigantyczne budynki składają się z pospolitych elementów, ale ich konstrukcja i wzajemna lokalizacja to już efekt pracy komputera. Na całkowicie fikcyjny świat składają się realne elementy, zachwiane są proporcje między nimi; quasi-rzeczywistość bywa w klipach tak mimetyczna, że trudno uwierzyć w jej nierealność.

Poza symulacją rzeczywistości na poziomie niemal nierozpoznawalnym, animacja dodaje do klipowego świata inny wymiar fikcji. Posuwa fikcję jeszcze dalej. „Ożywiać" – wprawiać w ruch – może to, co już ożywione – ruchome przedmioty, ludzi; taśma filmowa dodaje nowy ruch, nową jakość. Tym samym wprowadza nową iluzję, jeszcze głębszą niż w przypadku rysunku czy kukiełek, brył plastelinowych ludzików i światów. Oto sfilmowana rzeczywistość jest poddawana obróbce; świat jest deformowany, udziwniany, przetwarzany; to, co się porusza, biegnie, dodatkowo jeszcze może wirować. Niewinnie zaczyna się realny zapis filmowy w teledysku Sarah Brightman *A Question of Honour*: śpiewająca dziewczyna przechadza się po dziedzińcu. Raptem jeden z korytarzy, w które zagląda kamera, staje się umykającym labiryntem z gry komputerowej, spojrzenie z góry ujawnia, iż labirynt utworzył tytuł piosenki. W efekcie rzeczywistość została wessana w cyberprzestrzeń. Pozornie realna przestrzeń music video Tori Amos *Get a Little Sneeze* jest pełna niespodzianek, nie daje się łatwo pojąć: niebo, ocean, mieszkanie stanowią całość, ciągłość. Z kolei w klipie „The Rolling Stones" *Like A Rolling Stone* ściany się rozrastają pęcznieją, jakby były z gumy. Deformacja, miękkość i sprężynowanie dotyczy nie tylko przedmiotów i murów, ale także ludzi. A zatem żywe już obrazy zyskują dzięki animacji komputerowej ruch, dodatkową duszę, powodując niejako re-animację realnego świata.

W przestrzeniach pozornie realnych i mitycznych porusza się też nowy człowiek, który dzięki animacji komputerowej zyskał nieograniczone możliwości, pomoc w przełamywaniu naturalnych barier i ograniczeń związanych z kondycją ludzką. Najpopularniejsze jest przezwyciężanie prawa ciążenia – człowiek może fruwać, tak jak w klipach „Galliano" *Ease Your Mind*, Madonny *Bedtime Story*, „ZZ Top" *Pincusion*, Black *Headache*. Człowiek – realna figura sfilmowana w ruchu – może się swobodnie przekształcać, dodawać sobie nową jakość. Przykładem transgresji w obrębie gatunku ludzkiego dokonujących się przez prowokacyjne, szokujące metamorfozy może być music video Madonny *Bedtime Story*. W jednym z ujęć w twarzy wokalistki zamieniono miejscami oczy i usta; w innym zaś pojawiają się bliźniacze postaci, które zamiast głowy mają lustra z odbiciem twarzy Madonny. Dzięki animacji komputerowej człowiek o dwóch głowach występuje w teledysku grupy „Aerosmith" *Pink*, w którym także przemieniono gitarzystę grupy w centaura.

Jednym z ciekawszych zabiegów uatrakcyjniających klipowe przemiany wizerunków człowieka jest morphing – płynne przekształcanie jednych obrazów w inne. W teledyskach najczęściej dotyczy to transformacji twarzy, np. *Black or White* Michaela Jacksona, „Goodley & Cream" *Cry*, a także całych postaci ludzkich, jak w music video George'a Michaela *Fastlove*, gdzie znikają i wymieniają się pary

kochanków na wielkim łożu; zaś ujęcia chłopców siadających na krześle są zmieniane pilotem jak programy w telewizorze w klipie grupy „Backstreet Boys" *As Long As You Love Me*. Płynność jest także możliwa w przypadku przekształceń wizerunków ludzkich w zwierzęta czy rośliny, jak w teledysku *Delicate* Terence'a Trenta D'Arby'ego, gdzie człowiek przechodzi wiele takich właśnie metamorfoz: zmienia się w kolibra, czerwonaka, konika morskiego; czy też w wideoklipie *What's My Name* Snoop Doggy Dog, w którym ludzie przekształcają się w psy. Z tej samej grupy zabiegów warto wspomnieć o dających bardziej agresywne efekty: w klipie grupy „The Stranglers" *Serpent* człowiek zdziera sobie kolejne twarze, tak jak gumowe maski; w teledysku „Foo Fighters" *Everlong* dwoje ludzi wyciąga sobie z ust inne głowy i całe postaci (to jakby zrzucanie starej skóry, zużytej powłoki cielesnej). W zakończeniu wideoklipu „The Rolling Stones" *Anybody Seen My Baby?* wraz z mydlaną pianą „zmywa się" zbyteczne ciało biorącej prysznic tęgiej tancerki, by odsłonić ciało smukłej dziewczyny. Celem stosowania animacji jest ucieczka klipowych bohaterów i od własnego wizerunku, i od ograniczeń kondycji ludzkiej, a także ukrywanie się w świecie przedmiotów [9].

Podsumowanie

Techniki obróbki komputerowej, w tym animacja i montaż, są wykorzystywane niemal we wszystkich wideoklipach powstających od połowy lat 80., przyjmując kryterium techniczne można zatem nazwać te klipy animowanymi. Animacja komputerowa, obecnie jedna z ważniejszych i dynamicznie rozwijających się sfer twórczości filmowej i telewizyjnej, pozwalająca uzyskać ruchome obrazy przy użyciu specjalnych programów komputerowych, zapewnia większą dynamikę ruchu zarówno rysunków, jak i materiału filmowego, niż animacja tradycyjna oraz stwarza znacznie większe możliwości kreacyjne niż tradycyjne metody dzięki wsparciu grafiką komputerową i fraktalną. Ponadto obecnie nawet różnorodne „tworzywa", rysunki, lalki, plastelinowe kukiełki, mogą być projektowane przez komputer, nie mają wówczas swego odpowiednika w realnym świecie, a tylko w programie komputerowym, są tylko pochodną wyobraźni i zestawu cyfr.

Ponadto dzięki animacji komputerowej projektowanie ruchu dotyczy także tego materiału, który już był wprawiony w ruch, ujęcia filmowe, ludzie i obiekty sfilmowane w ruchu, w realnym świecie są poddawane rotacji, dodatkowym przekształceniom. I jeżeli tradycyjna animacja polegała na tworzeniu poszczególnych faz ruchu nieruchomych przedmiotów i rysunków (oraz ich utrwalaniu), obecnie animacja komputerowa sprzyja także nadawaniu prędkości, zmianom kierunku ruchu, potęgowaniu ruchu już ożywionego świata. Potwierdza to tezę Paula Virilio, że obecna faza rozwoju mediów to nadprodukcja ruchu [10].

Animacja w wideoklipach zapewnia zmianę statusu przedmiotów i całych światów. Nie tylko bowiem przedmioty zyskują duszę – anima; to jakby ponowne ożywianie, właściwie „re-animacja", albo dodawanie drugiej duszy do już istniejącego świata bytów ożywionych. Czemu to służy, co daje taka re-animacja? Wprowadza do klipowych światów nową perspektywę, pogłębia fikcję, zaciera granice między tym, co rzeczywiste i zmyślone. Niewinne, drobne zabiegi, wywracające przedstawiany świat do góry nogami, zmuszające do zmiany nawyków percepcyjnych sprawiają, że cudzysłów fikcyjności staje się przezroczysty, wymazany, umowność świa-

tów nierzeczywistych staje pod znakiem zapytania. Ponadto współtworzy simulacrum, pozór rzeczywistości, a niekiedy nawet pozór pozoru: oto audiowizualny model rzeczywistości (quasi-realność) z ruchomych obrazów. W świecie mediów i w całej ikonosferze dochodzi do przenikania sfer fikcji i życia. *Pojęcie „symulacji", kluczowe (...) oznacza nowy status ikonosfery medialnej i wymusza zacieranie się granicy między doświadczaną rzeczywistością a realnością (obrazu, fantomu, snu). Negacja mimetycznego obrazu i realnej rzeczywistości (...) obwieszcza pojawienie się nowej sfery bytów symulowanych. „Realność jest fikcyjna" – głoszą G. Deleuze i F. Guattari* [11]. Zdaniem Baudrillarda to *fikcja rozpuszcza rzeczywistość, sprawia, że ona znika, bowiem nie czyni się jej już widoczną.* A simulacrum jest jedynym realnie istniejącym i uchwytnym punktem oparcia: *Dziś to, co, rzeczywiste, i to, co wyobrażone mieszają się w tę samą operacyjną całość, a estetyczna fascynacja jest po prostu wszędzie* [12]. Wideoklipy dzięki technice animacji wpisują się w hiperrzeczywistość nowych mediów, mogą też stanowić punkt wyjścia nowej filozofii ruchu.

URSZULA JARECKA

---

[1] Przez termin „wideoklip" rozumiem wariacje muzyczno-obrazowe. Posługuję się także roboczym podziałem klipowych miniatur, wyróżniającym wśród nich nurty: muzyczny, komercyjny, refleksyjny, polityczny. Animacja to dusza reklamy, we wszystkich funkcjach i technikach pojawia się w miniaturach promujących poszczególne dobra konsumpcyjne. Swoista „niedźwiedzia" wojna między Coca-colą a Pepsi-colą (w niektórych filmach reklamowych tych firm pojawiają się tańczące, spacerujące niedźwiedzie brunatne i polarne zainteresowane butelką napoju; warto zaznaczyć, że część z nich powstała wyłącznie dzięki grafice i animacji komputerowej) warta jest osobnego opracowania. Interesujące przykłady animacji zawierają także impresje nurtu refleksyjnego (np. z serii MTV *Free Your Mind! Help! Random Acts of Kindness* itd.), dla których animacja wykorzystująca rozmaite tworzywa jest podstawową techniką; także realizowane w konwencji klipu reklamy stacji telewizyjnych posługują się wyłącznie techniką animacji. Jednakże większość analizowanych tu teledysków to music videos – klipy reprezentujące „nurt muzyczny".

[2] Cyt. za B. Bettelheim, *Cudowne i pożyteczne. O znaczeniach i wartościach baśni*, Warszawa 1985, t. I, s. 224.

[3] K. Irzykowski, *Dziesiąta Muza. Zagadnienia estetyczne kina*, Kraków 1924, s. 212. Irzykowski miał nadzieję, że film rysunkowy będzie *właściwym filmem przyszłości* (tamże, s. 210)

[4] O jakości i charakterze tych zmian pisałam m.in. w artykule: *Świat i człowiek w wideoklipowej przestrzeni mitycznej*, „Kultura i Społeczeństwo", 3, 1997.

[5] Pretekstem do takiego właśnie rozwiązania plastycznego jest pomysł realizacyjny klipu: oto chłopiec w ubranku z przełomu stuleci (XIX i XX) przegląda obrazki w wielkiej, starej, zakurzonej księdze. W zakończeniu klipu okazuje się, że na jednej z ilustracji księgi jest właśnie on, przeglądający obrazki...

[6] W klipowym świecie tabu narzucone jest na przedstawianie czynności fizjologicznych, choć dopuszczalne jest obrazowanie wydalania związanego z twarzą tzn. wymioty (np. „Ministry" *Just One Fix*) i łzy (np. Mark 'OH *Tears Don't Lie*). Pojawiły się też ekskrementy (teledysk niemieckiej grupy „Tic Tac Toe" *Shaise*), ale nie sama czynność defekacji.

[7] Miłość i erotyka homoseksualna także należą do zakazanych obszarów tematycznych, dopuszczalna jest pewna dwuznaczność.

[8] Prawdopodobnie fragment ten pochodzi z konkretnej bajki dla dzieci (przypuszczalnie produkcji japońskiej, na co wskazuje charakterystyczna kreska i sposób prezentowania postaci ludzkiej). Wspomniana animacja nie powstała zatem na potrzeby tegoż klipu, wykorzystano fragment gotowego produktu, nie potrafię jednakże zidentyfikować źródła bajkowego cytatu.

[9] Szczegółowo zajmowałam się tym we wspomnianym artykule.

[10] P. Virilio, *Światło pośrednie*, w: *Po kinie? Audiowizualność w epoce przekaźników elektronicznych*, pod red. A. Gwoździa, Kraków 1994.

[11] Wilk E., *Czy postrealizm mediów elektronicznych jest możliwy?* w: *Kino według Alicji*, red. W. Godzic i T. Lubelski, Kraków 1995, s. 143.

[12] Cyt. za A. Szahaj, *Jean Baudrillard – między rozpaczą a ironią*, w: „Kultura Współczesna" 1994, nr 1, s. 24.

W elektronicznym labiryncie strachu *Wolfenstein 3D* i *Spear of Destiny*

ZBIGNIEW WAŁASZEWSKI

W 1994 roku, a więc przed czterema laty, jeden z recenzentów czasopisma poświęconego grom komputerowym, opisując rynkową nowość, z pewnym rozrzewnieniem wspominał archaiczne czasy sprzed lat – zdawałoby się, że zaledwie – pięciu, kiedy rewelacją wśród programów rozrywkowych był *NetHack*. Zgodnie z jego wspomnieniami, *kluczem programu* (sic!) *była wędrówka po zaczarowanym labiryncie, w którym broniliśmy się przed atakami Os (tak na ekranie były reprezentowane straszne ogry), Vs (wampiry) i Ks (kościotrupki)* [1].

Być może decyzja o analizie gry pochodzącej z „ubiegłej epoki" stawia mnie w podobnej sytuacji – ujawnia głęboko skryty sentyment, który zaświadczałby o inercyjności ludzkiej psychiki w zderzeniu z gwałtownym tempem rozwoju komputerów osobistych. Szybkie przemiany standardów technicznych kolejnych generacji PC-tów i wynikające stąd nowe możliwości kreacji dla programistów, wciąż wydłużają listę gier nieustannie pojawiających się na chłonnym rynku rozrywki komputerowej. Z tej perspektywy opis spoczywającej w technicznym lamusie strzelaniny *Wolfenstein 3D* może się wydawać zajęciem tyleż archeologicznym, ile zbędnym i nonsensownym.

Jednak nie w pogoni za nowością, nie w zachwycie dla nowinek technicznych widzę klucz do zrozumienia istoty gier komputerowych jako nowego medium, którego powstanie i błyskawiczne przemiany odbywają się na naszych oczach. Chwila refleksji i spojrzenie wstecz więcej może powiedzieć o współczesności i przyszłości niż próby myślowego ogarnięcia wciąż oddalających się od swego źródła kopii i klonów gier, które jako pierwsze wyznaczały w swoim czasie kierunki rozwoju popularnych dziś gatunków gier komputerowych.

Jedną z takich pozycji jest bez wątpienia *Wolfenstein 3D* i jego kontynuacja *Spear of Destiny*. Obie gry wydała w 1992 roku firma Id Software. Łączy je wspólny bohater, wspólna fabuła, obie też zostały napisane na bazie tej samej – w owym czasie rewolucyjnej – mechaniki gry (engine). Dalszy rozwój zapoczątkowanego przez nie gatunku gier komputerowych wyznaczają takie hity giełdowe, jak: *Doom*, *Duke Nukem 3D*, czy *Quake* – by wspomnieć tylko najważniejsze tytuły. Obecnie dołącza do nich najnowsza produkcja LucasArts *Jedi Knight: Dark Forces II*, która być może wniesie coś nowego do dobrze znanego komputerowym graczom gatunku.

Pierwsze gry komputerowe wyglądały niezwykle prosto, jeśli je porównać z dzisiejszymi wyrafinowanymi programami multimedialnymi, rzec by można niezwy-

kle prymitywnie. Dla przykładu najwcześniejsze wersje „komputerowego tenisa" sprowadzały się do widocznych na ekranie dwu kresek, z których ruchem jednej w osi pionowej monitora mógł sterować człowiek. Zetknięcie kreski z poruszającym się horyzontalnie po płaszczyźnie ekranu punktem powodowało jego zawrócenie w przeciwną stronę. Z kolei kreska kontrolowana przez komputer reagowała na tę sytuację, przemieszczając się analogicznie w taki sposób, aby zawrócić punkcik w stronę kreski kontrolowanej przez człowieka. Jeśli któraś ze stron nie zdążyła na czas przesunąć swojej kreski, punkcik znikał poza ekranem, a strona przeciwna zdobywała w ten sposób punkt w meczu.

Na przykładzie tej najprostszej rozgrywki człowieka z komputerem można ukazać swoisty archetyp wszelkich gier komputerowych. W skrajnie prostej postaci są w niej obecne dwa najważniejsze elementy cechujące je dziś i najpewniej także w przyszłości: ruchomy obraz i interaktywność.

Zdaniem Patricii Marks Greenfield *występowanie poruszających się znaków wizualnych* jest z dużym prawdopodobieństwem *istotnym czynnikiem popularności gier wideo*[2]. Ponieważ statyczne rysunki, tak mimetyczne, jak i abstrakcyjne (np. ciąg liter w grach tekstowych), są mało atrakcyjne dla przyzwyczajonego do zmiany i ruchu ludzkiego oka, z przyczyn antropologicznych największe zainteresowanie zawsze będą wzbudzać gry w pełni wykorzystujące możliwość połączenia projekcji dynamicznych obrazów z bogactwem dźwięku tworzącego głębię multimedialnego przekazu.

Jednak, o ile trafny jest przykład „komputerowego tenisa", już sam ruch, dynamika obserwowanego obrazu jest dostatecznym bodźcem przykuwającym spojrzenie gracza. Spojrzenie, lecz nie jego uwagę, bowiem los wyświetlanych na ekranie komputera pikseli, nawet układających się w najbardziej barwne i oryginalne wzory, nie jest w stanie na dłużej zainteresować obserwatora. Dopiero przypisanie pewnego znaczenia ruchom elementów wyświetlanych przez komputer, sformowanie treści nadającej symboliczny sens zmianom ich układów pozwala stworzyć reguły zabawy, w której nawet zupełnie abstrakcyjne i odległe od rzeczywistości znaki graficzne będą traktowane jako reprezentacje obiektów ze świata gracza.

W ten sposób w „komputerowym tenisie" proste kreski stają się rakietami tenisowymi, szybko przemieszczający się punkcik piłeczką, a sam ekran widzianym z góry kortem tenisowym. Tak więc nawet w tym najprostszym przypadku widoczne na ekranie rysunki zostały powiązane z pewną treścią, ich zachowania zostały podporządkowane jakiejś fabule – komputerowe animacje stały się znakami pewnego świata, w którym grający może mieć wiele do powiedzenia.

Znaczenie fabuły jest tak duże, że pod naporem jej praw gracz gotów jest zgodzić się na daleko posuniętą konwencjonalność przedstawień graficznych, byle akcja gry rekompensowała to swoją dynamiką (szybkimi przemieszczeniami rysunków) i atrakcyjnością odgrywanej treści. Za przykład niech posłuży otwierający mój szkic opis starej gry *NetHack*: ruchome grupy liter Os, Vs i Ks w zupełności wystarczają, aby symbolizować atakujące bohatera drużyny potworów.

Oczywiście, im wyższy stopień mimetyzmu uda się osiągnąć w graficznych przedstawieniach gry, tym większa będzie satysfakcja gracza, a rozpościerający się przed nim świat może się wydawać *coraz doskonalszy, dzięki technice, falsyfikatem rzeczywistości*[3]. To właśnie budzi nieufność krytyków współczesnych gier komputerowych – ich techniczna doskonałość, zdolność do kreowania animacji wizual-

nie niewiele różniącej się od naśladowanych obiektów, przeraża myślą o możliwości pomylenia przez człowieka tych dwóch porządków: rzeczywistości i jej przetworzonego w fabularną historię obrazu.

Niebezpieczeństwo to wydaje się tym większe, że obdarzona już teraz doskonałością filmowego obrazu gra komputerowa różni się w zasadniczy sposób od projekcji kinowej, bowiem dla grającego *znika całkowicie typowa dla filmu obojętność ruchu na ekranie względem tym razem obserwatora-uczestnika-głównego bohatera. Zostaje on teraz bezpośrednio wciągnięty do wnętrza akcji stając się (...) odpowiedzialnym za rozwój i dramatyzm wydarzeń* [4]. W ten sposób dotarłem do punktu rozważań, w którym ruchomy obraz gry komputerowej został połączony z wyróżnionym uprzednio, fundamentalnym dla programów komputerowych, zjawiskiem interaktywności.

Powracając do przykładu „komputerowego tenisa", interaktywność tej rozgrywki pomiędzy człowiekiem i komputerem realizuje się w ten sposób, że człowiek może sterować ruchem swojej rakiety i odbijać zagrywane w jego stronę piłki, ale równocześnie jego zachowanie wywoła reakcję ze strony komputera, który będzie się starał przemieścić swoją rakietę tak, aby piłkę na powrót odbić na stronę gracza.

Jak łatwo zauważyć, interaktywność gry komputerowej jest nierozdzielnie powiązana z jej zdolnością do generowania i kontrolowania ruchu obiektów graficznych. Toteż ze wszech miar właściwe wydaje się silne powiązanie obu tych czynników w proponowanej przez Patricię Marks Greenfield definicji gier wideo: *Gry wideo cechuje właściwy dla telewizji dynamiczny element wizualny, lecz ponadto są one interaktywne. To, co dzieje się na ekranie, nie jest determinowane wyłącznie przez komputer: w bardzo dużym stopniu zależy również od działań podejmowanych przez graczy* [5].

Natychmiastowość obserwowanych na komputerowym ekranie reakcji obrazów na bezpośrednie działania gracza sprawia, że mimowiednie, lecz – podkreślam to z całą stanowczością – dobrowolnie człowiek włącza się w konstruowanie pewnej treści fabularnej powiązanej z graficznym obrazem gry. Im bardziej treść ta okaże się dla niego zajmująca, im bardziej interesujące będą otrzymywane konstrukty, a reakcje komputera nieprzewidywalne i zmuszające do większego wysiłku umysłowego oraz manualnego, tym silniejsza okaże się więź emocjonalna łącząca człowieka z użytkowanym programem gry.

Zatem przestrzenią ludzkiej aktywności może się stać przestrzeń symulowana przez program gry komputerowej. Dokonuje się to w interakcji człowiek – komputer [6], w której komputer pełni funkcję medium a równocześnie pozaludzkiego partnera komunikacji: jest maszyną będącą zarówno środkiem przenoszenia znaczeń zakodowanych w programie przez jego autorów, jak i urządzeniem reagującym na zachowania człowieka, a nawet prowokującym go do takich czy innych, adekwatnych do trwającej komunikacji postaw.

W efekcie tego sprzężenia człowieka z maszyną grający może – na prawach przewidzianych przez twórców programu gry – zanurzyć się mentalnie, siłą wyobraźni, w świecie, jaki oddają mu do dyspozycji twórcy gry. Jego wniknięcie w przestrzeń symulowaną przez komputer ma jednak w znacznym stopniu także charakter fizyczny, bowiem jakiekolwiek działania w przestrzeni elektronicznej są możliwe tylko przez manualne operowanie w przestrzeni rzeczywistej podłączonymi do komputera

sterownikami: klawiaturą, myszą, joystickiem itp., którym na ekranie monitora odpowiadają właściwe wskaźniki, np. strzałka myszy. Często taki wskaźnik przybiera kształt nawiązujący do ikonicznych przedstawień danej gry, np. zamienia się w rysunek miecza w sekwencjach walki z animowanym przeciwnikiem.

W związku z tym rodzi się pytanie, co będzie w sytuacji, gdy owo pozorne zanurzenie fizyczne zacznie przybierać formy coraz bardziej wiążące naturalne ruchy ciała z tworzeniem elektronicznych obrazów, gdy uniesieniu ręki przed monitorem będzie towarzyszyć analogiczny ruch animowanej ręki na ekranie. Jest to pytanie o możliwości i właściwości tzw. rzeczywistości wirtualnej (virtual reality), do której nie zamierzam jednak dotrzeć w swoich rozważaniach. Zatrzymam się w nich w pół kroku, pokazując, jak „stare" treści mityczne i „nowe" możliwości raczkującego medium spotykają się w grze *Wolfenstein 3D*.

Na wstępie tej analizy muszę jeszcze bezwzględnie przedstawić założenie, które pozwoli mi uniknąć niepotrzebnych i wątpliwych (z punktu widzenia wyznaczonego sobie celu) rozważań nad moralnością krwawych gier komputerowych. Symulowana graczom komputerowym przestrzeń, nawet najdoskonalszy, dzięki technice, falsyfikat rzeczywistości, pozostaje nadal przestrzenią szczególną i umowną, wyraźnie wyodrębnioną z reguł codzienności i niemożliwą do pomylenia z realnością życia przez kogoś, kto w biurze gra nielegalnie na komputerze w godzinach pracy, a przy najmniejszym wrażeniu ruchu przy drzwiach nerwowo rozwija z ikonki (paska zadań) zasłaniające cały ekran okno edytora tekstu z napisanym do połowy raportem za zeszły miesiąc.

Ta własność gier komputerowych pociąga za sobą brzemienne konsekwencje, gdyż we wszelkich grach komputerowych – nawet tych najkrwawszych i najbrutalniejszych – odpowiedzialność cechująca ingerowanie w rzeczywistość zostaje zniesiona przez prawa zabawy: otoczenie, na które w interakcji z komputerem ma wpływ gracz, jest otoczeniem „na niby" – światem dostępnym dzięki wyobraźni i przyjęciu konwencji obowiązujących w danym programie reguł gry [7].

Jeśli natomiast pracownik biura przestaje zwracać uwagę na otoczenie i wielokrotnie przyłapany przez kierownika na graniu w *Dooma* w godzinach pracy zawsze reaguje gniewem i natychmiast powraca do przerwanej gry, to należy bezzwłocznie go zwolnić, nim z mechaniczną piłą łańcuchową[8] zacznie ganiać swoich kolegów po biurze. Ale jest to przypadek raczej dla praktykującego psychologa, a nawet psychiatry, nie zaś dla humanisty o antropologicznych aspiracjach.

Jako multimedialna gra komputerowa *Wolfenstein 3D* (*Spear of Destiny*) jest realizacją scenariusza fabularnego dopasowanego do własności medium komputerowego. Zarówno w scenariuszu, jak i w samej grze, można wyróżnić następujące, istotne elementy: 1) rolę bohatera stworzoną dla grającego (jako w pełni przygotowanej postaci – jeśli gracz zapozna się z historią B. J. Blazkowicza, zamieszczoną w opcji *Read Me* głównego menu gry); 2) scenografię akcji, czyli całość opatrzonej dźwiękiem animacji, łącznie ze świata przedstawionego sterowanej przez gracza postaci aktanta (lufa broni, charakterystyka widzenia w pierwszoosobowej perspektywie); 3) interakcję, czyli oddanie grającemu pod kontrolę zachowań bohatera i jego dynamicznych relacji ze światem przedstawionym (walka z przeciwnikami, otwieranie drzwi, przeszukiwanie pomieszczeń); 4) fabułę, nadającą na zasa-

dzie konwencji świata fikcji sens i celowość działaniom bohatera (w formie tekstowej dołączoną do gry).

Epickie tło gry tworzy niezwykle sensacyjna i proporcjonalnie mało prawdopodobna historia B. J. Blazkowicza, amerykańskiego szpiega uwięzionego przez Niemców pod koniec II wojny światowej. Zadaniem B. J., którego posunięciami steruje gracz, jest ucieczka z więzienia na zamku Wolfenstein, pokonanie żołnierzy-zombi dr. Schabbsa i unicestwienie ich twórcy, wreszcie eliminacja ukrywającego się w tajnych bunkrach III Rzeszy Hitlera. Nawet po śmierci szalonego wodza nie ustaje faszystowskie zagrożenie wolnego świata, toteż aliancki wywiad zleca B. J. odnalezienie maniakalnego uczonego, Otto Giftmachera, który szykuje się do rozpętania wojny chemicznej na skalę globalną. Po wyeliminowaniu go dzielny agent musi odnaleźć tajne plany rozpoczętej już operacji, a zdobyć je może tylko przechodząc nad martwym ciałem Gretela Grosse. Potem już ostatnia misja – zniszczenie chemicznej fabryki śmierci w Offenbach, której strzeże armia gen. Fettgesichta. Ostatnie serie z broni maszynowej w ciało najgroźniejszego dowódcy-maszyny do zabijania w całej III Rzeszy i gra *Wolfenstein 3D* zostaje uwieńczona wielkim sukcesem bohaterskiego szpiega – oraz gracza.

W *Spear of Destiny* niezmordowany Blazkowicz wyrusza do tajemniczej twierdzy pozornie pokonanego nazizmu, gdzie fanatyczni wyznawcy Hitlera strzegą potężnego reliktu – tytułowej Włóczni Przeznaczenia. Dzięki jej mocy i okultystycznym praktykom zdolni są przywrócić potęgę III Rzeszy i – tutaj tekst z zakończenia gry nie jest zbyt jasny – restytuować pełnię mocy żyjącego Führera lub też wskrzesić go za pomocą czarnej magii. Ale w gruncie rzeczy nie jest to istotne: najważniejsze, że znów B. J. musi przebyć blisko dwadzieścia pięter wieży zamku Nuremburg, aby móc zdobyć Włócznię Przeznaczenia i w obronie swego łupu stoczyć w piekle pojedynek z Aniołem Śmierci.

W samej grze zaprezentowana fabuła sprowadza się praktycznie do sprawnego wystrzeliwania kolejnych przeciwników. Proste zadanie zręcznościowe uzyskuje swą dramaturgię dzięki stworzonej przez animację scenografii: bohater musi poruszać się po ciągu niebezpiecznych labiryntów, zewsząd atakowany przez żywych i martwych strażników hitlerowskich sekretów. Na przeszkodzie w odnalezieniu windy przenoszącej B. J. na następny poziom gry często stają, prócz wrogów, zamknięte na klucz drzwi. Do ich otwarcia konieczne jest odnalezienie i zdobycie odpowiedniego klucza: srebrnego lub złotego. Po drodze można (należy) uzupełniać amunicję, zdobywać lepszą broń, leczyć odniesione rany, zyskiwać dodatkowe „życia" postaci. Można gromadzić skarby – w praktyce niczemu to nie służy, poza zdobywaniem większej liczby punktów dających ewentualne miejsce na liście rekordzistów. Większość potrzebnych przedmiotów znajduje się w skrytkach, które może odnaleźć sprytny i cierpliwy gracz.

Na podstawie niezbyt wnikliwych obserwacji zachowania graczy zdawałoby się, że tworząca tło gry warstwa fabularna jest jedynie nadmiarowym dodatkiem do sprawnej mechaniki gry, pozwalającej w coraz bardziej atrakcyjny sposób strzelać do ruchomych celów. Większość z osób grających w *Wolfenstein 3D* i *Spear of Destiny* byłaby zaskoczona istnieniem przedstawionej powyżej fabuły. Mało kto czyta epickie fragmenty opcji *Read Me*, nierzadko też pomija się tekst wyświetlany na zakończenie epizodu czy całej gry. Niektórzy miłośnicy przygód B. J. mieliby na pewno sporo kłopotów z wyjaśnieniem, z kim walczył ich bohater: co to za postać w białym

stroju lekarskim (dr Schabbs), co to za dziwne figury machające rękoma przy strzelaniu (jego zombi) i po co też B. J. dąży do końca swego labiryntu.

Jednakże to pomysł na fabułę przesądził o takiej właśnie, a nie innej scenografii gry. Przeciwnicy odziani w mundury niemieckich formacji z okresu II wojny światowej oraz nazistowskie symbole na ścianach pomieszczeń są prostą konsekwencją wybranego do realizacji scenariusza. Ich znaczenia gracz łatwo rozpoznaje i bezpośrednio wiąże z negatywnymi stereotypami odnoszącymi się do III Rzeszy. W ten sposób umiejętne odniesienie do masowego stereotypu, a może nawet archetypu Zła, gwarantuje spoistość i głębię świata gry, a także uwiarygodnia spójność prezentowanej fabuły. Do kwestii z tym związanych jeszcze powrócę, w tym miejscu pragnę jedynie zwrócić uwagę na znaczenie doboru odpowiedniego scenariusza fabularnego dla ostatecznego kształtu gry komputerowej.

Warunkiem przystąpienia człowieka do gry komputerowej jest aktywne przyjęcie roli wyznaczonej w programie gry. Nie sposób mówić o udziale w fikcyjnej rzeczywistości wyznaczonego regułami gry świata, jeśli się nie ma żadnego wpływu na bohatera oddanego przez programistów w ręce gracza. Zewnętrzny sterownik (mysz, klawiatura) nie tyle umożliwia graczowi wpływanie na zachowanie B.J., co zmusza do bezpośredniej kontroli ruchów bohatera i tym samym angażuje uwagę człowieka na obserwacji ukazujących się na ekranie zdarzeń. Można oczywiście ograniczyć się do obejrzenia animowanych scenek z *Demo* gry, które pokazują na czym polega rozgrywka, jednak bez udziału człowieka nie zachodzi żadna interakcja, a zatem – w myśl definicji – sytuacja taka nie mieści się w pojęciu gry komputerowej.

Toteż zgoda na udział w interakcji z komputerem sprawia, że posługująca się odpowiednim sterownikiem osoba przed monitorem zaczyna wpływać na kształt fabuły gry, rozwijając jej akcję zgodnie ze swymi możliwościami i preferencjami. Mimo niewielkich możliwości wyboru taktyki, wybór taki jest zawsze możliwy: choćby pomiędzy agresywną grą manualnie zręcznej osoby i wyważonym kunktatorstwem mniej sprawnych graczy; czy pomiędzy ciągłym cofaniem się ostrożnie grających do wcześniej znalezionych apteczek, a nieustannym i śmiałym parciem naprzód, w przekonaniu że za następnymi drzwiami zapewne uda się wyleczyć odniesione w walce rany.

Każdy gracz, dopóki nie wybierze przywracającego codzienność przycisku Quit Game[9], będzie samowiednie rozwijał akcję podsuniętej mu fabuły. Ciekawość grającego, co się kryje za kolejnymi drzwiami, jaką niespodziankę kryje nowy korytarz, czy wreszcie z kim trzeba stoczyć pojedynek, aby pomyślnie ukończyć epizod, staje się motorem popychającym naprzód sterowanego przezeń bohatera. Tym samym jego parcie naprzód, jego niepowodzenia i sukcesy wyznaczają linię rozwojową przygody, aż do jej pomyślnego ukończenia, czyli dotarcia do ostatniego przeciwnika i kończącego rozgrywkę zwycięstwa nad nim.

Jednak, jak zauważa Ryszard Ciarka, *gra trwać może tak długo, dopóki nie nastąpi katastrofa, czyli błąd osoby grającej (...), eliminując tym samym grającego z dalszych przewidzianych w programie zdarzeń* [10]. W tej sytuacji grający może powtórzyć przejście po ostatnim poziomie gry, korzystając z tzw. nowego życia bohatera, lub „wskrzesić" jego postać, wgrywając ostatni przed wypadkiem zapis (save) stanu gry. Jeśli natomiast próg manualnej trudności gry okazuje się zbyt wielki, pozostaje jedynie posłużenie się ułatwiającymi grę kodami, np. kombinacją klawiszy M + L + I w *Wolfenstein 3D* [11]. Drobne oszustwo ze strony gracza (nota

bene za pomocą kodu celowo wprowadzonego przez twórców gry) nie podważa reguł istnienia świata gry, w którym gracz ma się znaleźć za pośrednictwem sterowanej postaci bohatera; wręcz przeciwnie, odzwierciedla wagę, jaką przykłada grający do doprowadzenia do końca swego udziału w zaproponowanej fabule[12].

Istotą wypełniania przez grającego roli bohatera jest powstanie silnego związku łączącego gracza z postacią ze świata przedstawionego gry komputerowej. Do czasów powstania gry *Wolfenstein 3D* standardem w grach zręcznościowo-przygodowych typu „wystrzelaj wszystkich" było operowanie przez gracza ruchami widocznej na ekranie niewielkiej sylwetki głównego bohatera. Tak też wyglądał pierwowzór *Wolfenstein 3D*, czyli przeznaczona na pierwsze komputery osobiste, jeszcze z rodziny *Apple*, gra *Castle Wolfenstein* z 1981 roku.

Gracz *Castle Wolfenstein* obserwował na ekranie schematyczny, dwuwymiarowy rysunek przedstawiający w rzucie z góry fragment labiryntu, w którym rozgrywa się jego pojedynek z nazistami. Przejście przez drzwi przenosiło rysunek maleńkiej figurki bohatera do następnego ciągu pomieszczeń, co na ekranie obrazowało pojawienie się adekwatnego schematu przestrzeni. Ponowne przejście drzwiami, od których przekroczenia zaczynało się eksplorację nowych pomieszczeń labiryntu, oznaczało powrót do poprzednich sal zamku. W umownym planie wertykalnym poziomy labiryntu połączone były schodami – zasada zmiany poziomu pozostała taka sama jak w przypadku przejścia z jednego ciągu pomieszczeń do drugiego, czyli zejście niżej lub wejście wyżej powodowało projekcję nowego fragmentu mapy przestrzeni zamku[13].

Na szczególną uwagę zasługuje w tej grze sposób rysunkowego przedstawienia sylwetki bohatera. Jego animowaną postać w rzucie z boku nakładano wprost na mapę przestrzeni zamku. W stosunku do wspominanej wcześniej gry *NetHack* jest to stosunkowo niewielki, ale wyraźny krok w stronę wzrostu mimetyzmu obrazowania: od przemieszczanych po planie pomieszczeń liter do zajmujących ich miejsce animowanych sylwetek ludzkich. Zasada przedstawiania wydarzeń świata gry pozostaje ta sama: na mapę przestrzeni nakłada się symbole aktywnie działających postaci, jednak w *Castle Wolfenstein* są to już maleńkie ożywione figurki, coraz bliższe naturalnemu wyglądowi ludzi.

Nową jakość w dziedzinie symulacji przestrzeni w grach zręcznościowo-przygodowych zapoczątkowało pojawienie się w 1992 roku gry *Wolfenstein 3D*. Owo *3D* (three dimensions) w nazwie programu jest wyrazem dumy jego twórców ze stworzenia doskonałej – jak na początek lat 90. – symulacji trójwymiarowej przestrzeni. We wcześniejszych grach shoot'em up („powystrzelaj wszystkich") identyfikacja gracza z bohaterem sprowadzała się do obserwowania na monitorze niewielkiej, animowanej sylwetki i sterowania jej ruchami po płaszczyźnie ekranu. W wizualnej projekcji gry obecny był zatem jedynie ruch kilku wyszczególnionych elementów, postrzegany przez zewnętrznego obserwatora względem stałej – z jego punktu widzenia – przestrzeni wydarzeń. Punkt widzenia gracza pozostawał niezmienny i stabilny, niezależnie od wszelkich zmian położenia sterowanej przez niego postaci. Z tej perspektywy nie różniła się ona w zasadniczy sposób od innych, ruchomych figurek, będących animowanymi przedstawieniami wrogów.

Twórcy *Wolfenstein 3D* postanowili punkt widzenia gracza uczynić ruchomym i zmiennym oraz zależnym od położenia postaci bohatera w przestrzeni gry. Ruchomy punkt widzenia to praktyka dobrze znana i często stosowana w filmie –

widoczny na ekranie kinowym efekt przemieszczania spojrzenia uzyskuje się wprowadzeniem w ruch filmującej kamery. Uzyskane tym sposobem obrazy cechuje zdolność wywoływania efektu trójwymiarowości. Zgodnie z pragnieniami wynalazcy przesuwanego na kółkach wózka pod kamerę przemieszczanie punktu widzenia w głąb dekoracji w atelier pozwalało ujawnić na ekranie kinowym ich przestrzenność, niejako wciągnąć widza w głąb filmowanej przestrzeni[14]; tym samym wyrwać go z bezruchu i zmusić do wyobraźniowej jazdy po trójwymiarowych konstrukcjach scenografii z prędkością przemieszczającej się kamery.

Także w animacji komputerowej dwuwymiarowe projekcje ekranowe zmieniają się w iluzję trójwymiarowej przestrzeni dzięki symulacji ruchu punktu widzenia. Widoczne na ekranie monitora otoczenie bohatera ze schematycznego planu pomieszczeń przekształca się w rysunki otaczających go ścian, wśród których punkt widzenia może się przemieszczać w dowolnym (ale na etapie *Wolfenstein 3D* tylko horyzontalnym) kierunku. Ograniczenia tego ruchu (ściany i obiekty stałe znajdujące się w pomieszczeniach są dla postaci nieprzenikalne) materializuje spojrzenie gracza, który nie potrzebuje już na ekranie żadnego figuralnego rysunku, aby mógł poczuć, że znajduje się wewnątrz wyświetlanych na ekranie korytarzy i pokojów. Jest to tym łatwiejsze, im dokładniej rysunki na ekranie są w stanie naśladować przedmioty, osoby czy budowle mogące występować w rzeczywistości. Zarówno *Wolfenstein 3D* jak i *Spear of Destiny* są pod tym względem jeszcze dość ograniczone i schematyczne, ale wyznaczają kierunek rozwoju jak najbardziej aktualny dla wielu współczesnych gier zręcznościowo-przygodowych.

W *Wolfenstein 3D* perspektywa „boskiego" spojrzenia z góry, którym można ogarnąć całościowy plan pomieszczeń, zostaje zamieniona na widzenie na wprost, z punktu widzenia postaci znajdującej się w labiryntowej przestrzeni gry. Zbieżność w dalekiej perspektywie ekranu dwóch płaszczyzn naśladujących podłogę i sufit oraz pionowych ścian korytarzy zamyka wzrok utożsamiającego się z bohaterem gracza w ciasnych przestrzeniach kolejnych poziomów gry. Wrażenie przestrzenności pogłębia fakt, że prezentowany obraz pozwala widzieć tylko to, co się dzieje na wprost bohatera, zgodnie z kierunkiem jego spojrzenia. Jednak akcja gry toczy się na całej przestrzeni i w każdej chwili sterowana przez gracza postać może zostać ostrzelana z tyłu przez niewidocznych przeciwników. Tym samym gracz utracił całkowicie pełną kontrolę wzrokową nad poruszeniami wrogów na rzecz subiektywności cechującej obraz widziany przez bezpośredniego uczestnika akcji.

Opisana specyfika komputerowej animacji ruchów punktu widzenia sprawia, że naturalną strategią odbioru tej gry jest wejście w przestrzeń świata przedstawionego na ekranie, patrzenie na pojawiające się na ekranie rysunki oczami bohatera uwięzionego wewnątrz korytarzowego labiryntu, bohatera z klaustrofobicznym lękiem. W *Wolfenstein 3D* i *Spear of Destiny* bohater tego świata, B. J. Blazkowicz patrzy oczami grającego. Tym samym znika pośredni, ograniczony do obserwowania ruchów postaci bohatera[15], poziom wkraczania w świat przedstawiony. Wczucie w heroiczną rolę następuje przez identyfikację z dzielnym komandosem nie na zasadzie obserwatora zewnętrznego, choćby nawet sterującego ruchami maleńkiej figurki na ekranie, lecz przez utożsamienie spojrzenia gracza ze spojrzeniem postaci ze świata fikcji.

Gracz nie ma możliwości zobaczenia na ekranie siebie samego, czyli bohaterskiego B. J. Na monitorze komputera widoczna jest jedynie pojawiająca się spoza

FLOOR 1
SCORE 0
LIVES 3
HEALTH 100%
AMMO 8

FLOOR 1
SCORE 200100
LIVES 7
HEALTH 100%
AMMO 33

FLOOR 18
SCORE 4900
LIVES 7
HEALTH 100%
AMMO 73

FLOOR 18
SCORE 4900
LIVES 7
HEALTH 100%
AMMO 61

FLOOR 18
SCORE 209900
LIVES 7
HEALTH 100%
AMMO 87

FLOOR 18
SCORE 209900
LIVES 7
HEALTH 100%
AMMO 87

FLOOR 18
SCORE 209900
LIVES 7
HEALTH 100%
AMMO 85

dolnej krawędzi ekranu broń bohatera (nóż, pistolet, pistolet maszynowy, ciężki karabin maszynowy). Najwyraźniejsza jest długa i gruba lufa ckm godząca prosto w samo centrum obrazu na monitorze, lecz choć nawet przez moment nie widać trzymających ją rąk, nie odnosi się wrażenia, by broń wisiała samoczynnie w powietrzu. Wcześniej użytkowany arsenał zdążył już przyzwyczaić gracza do tego, że chwilami, zwłaszcza w trakcie animacji strzelającego pistoletu i schmeissera, na dole ekranu widoczne są trzymające broń dłonie, a nawet spoza ekranu wysuwają się w pole widzenia ręce. Najdobitniej łączność widzianej na ekranie broni z ciałem znajdującym się poza dolnym skrajem obrazu można zaobserwować na przykładzie ataku nożem, kiedy to z samego dołu ekranu nagłym wypadem zmierza ku środkowi ekranu widoczne do tej pory ostrze noża, pociągając za sobą dłoń trzymającą rękojeść i rękę aż do wysokości łokcia.

Tak więc punkt widzenia gracza pokrywa się z widzianą na dolnym skraju ekranu bronią, a równocześnie jej wizualna obecność na ekranie stale sugeruje fizyczne istnienie rąk operujących jej działaniem i ciała, do którego ręce te muszą należeć. Te ręce i to ciało w świecie gry należą do agenta B. J., zaś w rzeczywistości do człowieka, który przed monitorem komputera steruje ruchami widocznej na ekranie lufy i naciska jej znajdujący się na komputerowej klawiaturze (myszy, joysticku) „spust". W ten sposób silnie zaakcentowane zostaje nie tylko wizualne, lecz i „fizyczne" wkroczenie gracza w świat *Wolfenstein 3D*, w elektroniczną przestrzeń interakcji z komputerem.

Interakcyjność gry *Wolfenstein 3D* oznacza nie tylko zdolność komputera do szybkiego przetwarzania obrazu w taki sposób, aby widoczna na ekranie animacja przestrzeni zmieniała się w sposób symulujący płynny ruch punktu widzenia w przygotowanych przez programistów dekoracjach. Korytarze tajnych kompleksów nazistowskich są pełne ruchomych postaci żołnierzy Wehrmachtu, SS-manów, nawet psów. Ich ruch nie jest obojętny wobec gracza, wręcz przeciwnie: w momencie kiedy z zasad programu wynika, że B. J. powinien zostać zauważony przez przeciwników (podejdzie do nich od przodu, podejdzie blisko od tyłu, zdradzi swą obecność strzałem) – kierują się oni w jego stronę, czyli zmierzają z głębi monitora ku broni, wyznaczającej na skraju ekranu pozycję bohatera.

Gracz może (powinien) do tych postaci strzelać, nakierowując w ich stronę lufę swej broni, co w praktyce oznacza także zwrot całej postaci w tym kierunku. Efekt skutecznego ognia jest odzwierciedlany adekwatną animacją, gdy figury śmiertelnie ranionych przeciwników padają martwe na ziemię. Ich ciała zalegają wyludnione korytarze labiryntu do końca gry na danym poziomie. Jednak sterowany przez gracza bohater także jest wrażliwy na ataki animowanych przeciwników. Ostrzał z broni nazistów lub ukąszenia rzucających się na bohatera psów obniżają procentowy poziom zdrowia (health) postaci. Jego spadek do zera oznacza śmierć B. J. i tym samym eliminację grającego z dalszych zdarzeń, przewidzianych w programie gry.

Nadmieniałem już, że ze względu na subiektywny charakter obrazu widzianego przez gracza i trójwymiarowość ruchu pośród dekoracji możliwe są ataki od tyłu, z głębi znajdujących się „za plecami" pomieszczeń. Zmusza to grającego do czujności, która nie pozwala ani przez chwilę poczuć się bezpiecznym – niepewność co do rzeczy dziejących się poza polem widzenia sprawia, że gracza przechodzą ciarki na myśl o tym, co się może dziać za nim w wyobrażeniowej przestrzeni gry.

Szybko i boleśnie powiadamia o tym raptowne zaczerwienienie obrazu, symbolizujące szok wywołany bólem z odnoszonych ran oraz zalewającą oczy krew. W tej sytuacji pozostaje jedynie szybka ucieczka za jakąś przeszkodę terenową osłaniającą przed strzałami, obrót w stronę nowego przeciwnika i takie podejście w jego kierunku, by zaskoczyć go skutecznym ostrzałem, nim zdąży zareagować. Należy także schodzić cały czas z jego linii ognia – jest to jedyna metoda walki z dowódcami poszczególnych epizodów w *Wolfenstein 3D*.

Scenografia gry o przygodach agenta B. J. musi spełniać dwa zadania. Po pierwsze, tworzyć taką konfigurację przestrzenną pomieszczeń, aby jej ukształtowanie umożliwiało walkę z przeciwnikiem (odnosi się to szczególnie do dziewięciu poziomów kolejnych epizodów *Wolfenstein 3D*, gdzie trzeba stoczyć walkę z wrogiem wyjątkowo groźnym i trudnym do zabicia). Programiści z Id Software musieli zadbać również o rozmieszczenie w labiryncie dostatecznej liczby leczących apteczek, regenerujących kurczaków, pojemników z amunicją oraz nowych rodzajów broni, aby wyczerpany walką bohater mógł po odnowieniu sił i zapasów amunicji przeć naprzód.

Po drugie, wystrój wnętrz powinien wywoływać zamierzony przez twórców nastrój gry oraz przywoływać treści składające się na jej fabułę. W tym przypadku zarówno hitlerowskie mundury przeciwników, jak i symbole faszyzmu widoczne na ścianach pomieszczeń, włącznie z kilkoma odmianami portretów Führera, jednoznacznie i sprawnie odsyłają do ponurej, historyczno-mitycznej otoczki gry. Lecz o tym więcej w następnym punkcie rozważań, jako że ukończywszy opis sposobu, w jaki gracz zostaje przeniesiony do wnętrza dekoracji świata gry komputerowej, pragnę zadać pytanie o sens i celowość przedstawienia, w którym – dzięki interakcyjności programu komputerowego – człowiek sprzed monitora może brać aktywny, lecz przewidziany i zaplanowany wcześniej udział.

Kluczową kategorią dalszych rozważań uczyniłem pojęcie przestrzeni, w oczywisty sposób przesądzającej o charakterze i znaczeniu doznań gracza, który dzięki odkrywczym w 1992 roku rozwiązaniom programistów z Id Software po raz pierwszy miał możliwość w tak pełnym i nowym wymiarze zanurzyć się w świecie gry komputerowej.

Opis świata skomplikowanych korytarzy i pokojów tajnych baz nazistów porządkuję według kręgu poszerzających się znaczeń, jakie niesie ze sobą jego labiryntowa struktura. Tym samym wychodzę od najprostszych, oczywistych bez mała obserwacji, aby dojść do spostrzeżeń mniej bezpośrednich, ujawniających skryte znaczenia i zamiary.

Prezentowana poniżej analiza nie ma ambicji wyczerpania podjętego tematu: jej celem jest nakreślenie wyrazistych tropów interpretacyjnych, które mają prowadzić do konstatacji, że gry komputerowe zapoczątkowane ukazaniem się *Wolfenstein 3D* i *Spear of Destiny* posiadają swój odrębny, mający wielkie możliwości rozwoju język przekazywania znaczeń.

Labirynt

Długie, poplątane korytarze, w których łatwo stracić orientację. Ślepe korytarze. Sekwencje powtarzających się kształtów ścian, rozgałęzienia i drzwi prowadzące w wielu kierunkach. Zamknięte drzwi, które otworzyć można kluczem od-

najdywanym w odległym pomieszczeniu. Przedziwne miejsca, gdzie wielokrotne i ostre załamania ścian tak plączą drogę, że nie sposób jej zapamiętać. Niekiedy, aby pójść dalej, trzeba odkryć przejście zamaskowane w ruchomej ścianie. Nie ma wątpliwości, gdzie znajduje się bohater – jest w labiryncie.

Labirynt podług klasycznej definicji, oddającej przejęte z kultury greckiej rozumienie tego terminu, to *starożytna budowla o rozmyślnie skomplikowanym układzie sal, korytarzy i przejść, z której osoba niewtajemniczona nie może znaleźć wyjścia* [16]. Do czasu wyćwiczenia przez gracza umiejętności orientacji w generowanej przez komputer przestrzeni, nawet najprostsze ciągi korytarzy i sal są przyprawiającym o zawrót głowy labiryntem.

Prostym trikiem na wydostanie się ze splątanych wąskich korytarzy jest przesuwanie „nosem" po ścianie, aż do znalezienia się w znanym miejscu. Jednak w grze istnieje wiele miejsc o znacznie bardziej skomplikowanej organizacji przestrzennej. To labirynt wewnątrz labiryntu. Zapuszczając się tam, łatwo można stracić wszelką orientację, bowiem słusznie *labiryntem określano w starożytności budowlę z wieloma korytarzami i salami, w których łatwo było zabłądzić* [17].

Labirynt strachu

Gra w *Wolfenstein 3D* i jego kontynuację *Spear of Destiny* często staje się *grą ze strachem*[18]. Odwołując się do terminologii Marka Wydmucha, łatwo określić, że narzędziami strachu w obu grach są strzelające do bohatera postaci niemieckich żołnierzy, szarżujące psy i żywe trupy – mordercze „maszyny" dr Schabbsa. Ta agresja w sposób bezpośredni zagraża bohaterowi, nieustannie narażając go na śmierć, utratę otrzymanego w elektronicznym świecie istnienia.

Mechanizm strachu to sposób nieustannego budzenia napięcia, ciągłe przypominanie o stale grożącym niebezpieczeństwie, narzędzie torturowania nieusuwalną obawą. W grze *Wolfenstein 3D* jest nim przemierzany przez bohatera labirynt. W jego przestrzeni czają się bezpardonowo atakujący przeciwnicy, potrafiący zaskoczyć bohatera w najmniej spodziewanym momencie. Gracz ma świadomość nieustannego wystawiania się na ataki żołnierzy i monstrów, lecz nie może uciec poza niebezpieczną przestrzeń. Uwięzienie w labiryncie nasila uczucie zagrożenia, nieobliczalny kształt jego korytarzy potęguje niepewność co do sposobu i miejsca następnego ataku. Trzeba iść dalej, nie można się zatrzymać, bo nie znajdzie się wyjścia z labiryntu, pozostanie się więźniem wrogiej przestrzeni. W napiętym oczekiwaniu na nieuniknione a nieprzewidywalne rodzi się strach.

To napięcie jest tak duże, że często u silnie zestresowanych graczy wywołuje fizyczne zachowania obronne: pochylanie się całym ciałem w kierunku przeciwnym do widzianego na ekranie narożnika korytarza, aby „wychylając głowę", sprawdzić, co jest za rogiem; czy też reakcję spowodowaną niespodziewanym „wypadnięciem na przeciwnika", gdy prawdziwe przerażenie jest wyzwalane w okrzyku strachu[19].

Labirynt grozy

Uczucie przerażenia wzmacnia rodzący się z groźnej niesamowitości nastrój lęku. Stosy trupów na ziemi, dziwne kształty rozpoznawane jako ludzkie kości i czaszki; kościotrupy rozpaczliwie wyciągające ręce zza krat, szkielety w podwie-

szonych u sufitu klatkach itp. rysunki tworzą gotycki sztafaż dekoracji w teatrze strachu. Negatywne odczucia wzmaga klaustrofobiczna opresywność labiryntu, uwięzienie i zagubienie w niezrozumiałych wzorach przestrzeni.

W ten porządek strachu, sięgający korzeniami do nie w pełni uświadomionych lęków, wpisują się symbole III Rzeszy – swastyki i faszystowskie gapy na ścianach, upiorne w swej monotonii portrety Hitlera. Podobnie jak mundury bezlitosnych żołnierzy służą one nieustannemu odsyłaniu do przerażającej mitologii gry. Składają się na nią nie tylko aluzje do historycznej rzeczywistości, ale także tekstowe opisy mrożących krew w żyłach okoliczności wykonywanych przez B. J. misji i odrażające charakterystyki głównych przeciwników, których zgładzenie jest celem kolejnych zadań gracza.

Owi oponenci są nieporównywalnie groźniejsi od typowych wrogów rozsianych po całym labiryncie. W starciu z nimi gracz prędko przekonuje się o małej żywotności (health) bohatera i odkrywa, że wystrzelany z daleka cały zapas amunicji (99 kul) nie wystarcza do ich zabicia. Niejednokrotnie z przerażeniem, nim obraz zasnuje się czerwoną mgłą na znak jego śmierci, obserwuje zbliżanie się dziwnego i potężnego przeciwnika, który zdaje się całkowicie niewrażliwy na jego strzały. Łatwo go rozpoznać po odmiennym rysunku, sprawiającym wrażenie postaci znacznie większej i potężniejszej od typowych przeciwników, posażnym w wizualne atrybuty siły i władzy: pancerz, generalski mundur, wielką czapkę, ewentualnie biały fartuch i okulary szalonego naukowca. Przerażający wygląd postaci dopełniają jednoznaczne symbole mocy zabijania: rysunek plującego ogniem, ciężkiego karabinu maszynowego albo wyrzutni straszliwych rakiet.

Nie jest prawdą, że ci przeciwnicy są nietykalni, choć takie wrażenie można odnieść po pierwszej nieumiejętnie rozegranej konfrontacji, ale żeby się o tym przekonać, trzeba celnie wystrzelać niejeden magazynek, nie ginąc przy tym samemu – konieczna jest sztuka umiejętnego schodzenia z linii ognia przeciwnika i ciągłe uzupełnianie amunicji oraz poziomu zdrowia (health) w przygotowanych na tę okoliczność przez twórców gry skrytkach.

Silne emocje przeżywane w walce z tymi niepowtarzalnymi (każdy z nich występuje tylko raz) przeciwnikami są wzmacniane szczególnymi komentarzami [20], obrazującymi ich nieludzką naturę i podkreślającymi wielkość oraz szlachetność odniesionego triumfu. Zwycięska walka pokazuje, że można przemóc grozę wzbudzaną przez starcie z tymi potworami. Tym sposobem jako nieludzko obce i budzące grozę zostają ukazane wartości przypisane III Rzeszy, równocześnie złamanie ich przerażającej siły przez gracza zostało wpisane w scenariusz gry.

Charakteryzujący wydarzenia i postaci tekst dołączony do samej gry, symbolika nazistowskich mundurów i emblematów, konwencjonalne znaki gotyckiej scenerii oraz pozostałe środki budowania nastroju sprawiają, że III Rzesza jawi się w programie gry jako przeistoczeni racjonalnej rzeczywistości w irracjonalny horror. Dopełnienie wizji dokonuje się w *Spear of Destiny* przez ukazanie metafizycznych korzeni Zła: możliwość ewentualnego odrodzenia potęgi piekła na ziemi sprawia, że bohater musi do niego zstąpić, aby pokonać Anioła Śmierci (*Angel of Death*), patrona i opiekuna III Rzeszy, i wydrzeć mu tytułową Włócznię Przeznaczenia [21].

W ten sposób ideologia nazistowska przez powiązanie ze stworzonym w grze mitem III Rzeszy zostaje doprowadzona do roli demona, którego należy się lękać tak bardzo, by go koniecznie pokonać.

Labirynt mitu

Wskazując w punkcie poprzednim istnienie w *Wolfenstein 3D* i *Spear of Destiny* walki Dobra ze Złem, otworzyłem dla rozważań nad tymi grami sferę mitu. Nie jest to w żadnym wypadku zaskakujące, jako że labirynt z samej swej natury skrywa znaczenia mityczne [22]. W wypadku omawianych gier obecne w nich postaci mityczne Tezeusza i Minotaura symbolizują równocześnie Dobro i Zło w ich starciu o oblicze świata i dusze pojedynczych ludzi.

Tezeuszem jest B. J., który wkracza do labiryntu gry, aby uwolnić świat od Zła hitlerowców. Tezeuszem jest zatem gracz, który utożsamia się z błądzącym po labiryncie i pokonującym jego grozę bohaterem.

Minotaur pojawia się na końcu każdego z sześciu epizodów *Wolfenstein 3D*: czeka na bohatera w miejscu najbardziej niedostępnym, na ostatnim, dziewiątym poziomie, w centrum labiryntu. Z każdym epizodem jest coraz trudniejszy do pokonania, a odniesione z wielkim trudem zwycięstwo nad nim kończy wyznaczoną B. J. misję.

W *Spear of Destiny* rozmieszczeni co kilka poziomów, coraz trudniejsi do pokonania strażnicy pilnie strzegą drogi do jedynego Minotaura tej gry, a zarazem Minotaura całego cyklu przygód B. J.: najtrudniejszego do zwyciężenia Anioła Śmierci. Toteż centrum labiryntu wypada w piekle i trzeba tam zejść, aby pokonać Minotaura, przywrócić ład światu i zatriumfować nad Złem. Opisany w zakończeniu powrót bohatera do świata ludzi i do zdrowia (rekonwalescencja w szpitalu) wpisuje się w mityczny porządek odrodzenia życia i pokonania śmierci.

W powiązaniu z opisanymi w punkcie *Labirynt grozy* własnościami obu gier nietrudno rozpoznać w drodze, którą ma przebyć grający, ścieżkę inicjacji bohaterskiej, przezwyciężenia własnych słabości i poznania skrytych we wnętrzu tajemnic.

Gra labiryntowa (zamiast zakończenia)

Autorzy książki *Tezeusz w labiryncie* w zakończeniu swej pracy ubolewają nad oddaleniem współczesnych ludzi od archaicznej kultury, zdolnej przez przeżywanie mitów do penetrowania podświadomościowych „krain ciemności": *Im bardziej oddalamy się w czasie od Tezeusza i mitycznych herosów walczących z potworami, tym bardziej oddalamy się od technik penetrowania podświadomości* [23]. Twierdzą, że – pozbawieni swej tradycji na zawsze – zostaliśmy wydziedziczeni z tajemnicy labiryntu. Mam nadzieję, że powyższe tropy interpretacyjne cyklu *Wolfenstein 3D* i *Spear of Destiny* pozwalają zanegować ich przekonanie. Zwłaszcza że poddana interpretacji gra jest tylko jedną z wielu popularnych obecnie gier labiryntowych.

ZBIGNIEW WAŁASZEWSKI

Referencje do programów komputerowych:

Castle Wolfenstein, Muse Software, 1981 (Apple);
Wolfenstein 3D, id Software, 1992 (PC);
Spear of Destiny, id Software, 1992 (PC).

---

[1] Sandey [pseudonim], *Dungeon Hack*, w: „Gry Komputerowe. Specjalistyczny magazyn dla miłośników gier", nr 3/1994, s. 8 (recenzja gry).

[2] P. Marks Greenfield, *Mind and Media. The Effects of Television, Video Games, and Computers*, z serii: *The Developing Child*, Massachusetts 1984, s. 100.

[3] R. Ciarka, *Śmierć kina*, w zbiorze: *Sztuka na wysokości oczu. Film i antropologia*, (red.:) Z. Benedyktowicz, D. Palczewska, T. Rutkowska, Warszawa 1991, s. 187.

[4] Tamże, s. 186.

[5] P. Marks Greenfield, dz. cyt., s. 100.

[6] Chodzi o typ relacji człowieka i komputera opisany przez Roberta Cathcarta i Gary'ego Gumperta jako interakcja zachodząca: *gdy człowiek włącza komputer, który reaguje odpowiednio do otrzymanych sygnałów czy to w formie graficznej, alfanumerycznej, czy słownej, tworząc trwały stosunek typu nadawca – odbiorca*. R. Cathcart, G. Gumpert, *Interakcja człowiek – komputer. Kto z kim rozmawia?* „Przekazy i Opinie" nr 4/1988, s. 85.

[7] Pogląd powyższy funduję na przedstawionej przez Rogera Caillois filozoficzno-socjologicznej definicji gier i zabaw. W związku z tym za gry i zabawy uznaję czynności: 1) dobrowolnie podejmowane przez uczestników, 2) wyodrębnione z ram ich codziennego życia, 3) o niewiadomym lub niepewnym zakończeniu, 4) nie przynoszące korzyści według norm obowiązujących w życiu codziennym, 5) funkcjonujące według własnych reguł, 6) nie odnoszące się do rzeczywistości rozumianej jako rama i horyzont codziennego życia graczy, i rządzących nią reguł. *Zob.* R. Caillois, *Ludzie a gry i zabawy*, w: tegoż, *Żywioł i ład*, wybór A. Osęka, tłum. A. Tatarkiewicz, Warszawa 1973.

[8] Nota bene motyw mechanicznej piły łańcuchowej twórcy *Dooma* zapożyczyli z filmu *Evil Dead*. Zob. rozmowę z Johnem Romero w: J. Mendoza, *Doom. Strategie i sekrety*, tłum. T. Pokora, Warszawa 1995, s. 204.

[9] Jeśli grający w *Wolfensteina 3D* na tablicy menu wybierze kończącą użytkowanie programu opcję Quit, to może się pojawić na ekranie napis (jeden z kilku losowo wybieranych) żądający potwierdzenia decyzji: FOR GUNS AND GLORY, PRESS N. FOR WORK AND WORRY, PRESS Y.

[10] R. Ciarka, dz. cyt., s. 186.

[11] Jej uaktywnienie przywraca postaci bohatera 100% żywotności, daje komplet broni i kluczy oraz maksimum amunicji, ale „w zamian" traci się wszystkie zdobyte do tej pory punkty.

[12] Por. R. Caillois, dz. cyt., s. 349.

[13] Zob. P. Marks Greenfield, dz. cyt., ss. 115-117.

[14] Zob. fragment wypowiedzi Giovanniego Pastrone cytowany w: J. Płażewski, *Język filmu*, Warszawa 1961, s. 115.

[15] Obecnie postaci obserwowane na ekranie przestają być dwuwymiarowe, a obowiązującym standardem staje się trójwymiarowa animacja z możliwością zmiany miejsca i nawet kąta widzenia. Nadal jednak nie zmienia się istota pośredniej identyfikacji z obserwowanym na ekranie bohaterem.

[16] Hasło *Labirynt*, w: W. Kopaliński, *Słownik mitów i tradycji kultury*, Warszawa 1985, s. 570.

[17] Paragraf *Labirynt*, w: D. Forstner, *Świat symboliki chrześcijańskiej*, tłum.: W. Zakrzewska, P. Pachciarek i R. Turzyński, Warszawa 1990, s. 62.

[18] Nawiązuję do koncepcji Marka Wydmucha analizującego fantastykę grozy jako swoiste katharsis, odreagowanie stłumionych lęków pierwotnych. Zob.: M. Wydmuch, *Gra ze strachem. Fantastyka grozy*, Warszawa 1975. Odnośnie do terminów „instrumenty strachu" i „mechanizm strachu" zob. rozdz. *Instrumenty strachu: wampiry i golemy* oraz *Mechanizm strachu: puste domy*.

[19] Niejednokrotnie byłem świadkiem takich zdarzeń.

[20] Tekst wyświetlany jako gratulacja na zakończenie epizodu w *Wolfenstein 3D*.

[21] Okultystyczny przedmiot występujący w legendach o magicznych praktykach, do jakich miał się uciekać Hitler.

[22] Zob. P. Santarcangeli, *Księga labiryntu*, tłum. I. Bukowski, red. nauk.: A. Krawczuk, Warszawa, 1982; K. Kowalski i Z. Krzak, *Tezeusz w labiryncie*, Wrocław 1989.

[23] K. Kowalski, Z. Krzak, dz. cyt., s. 152.

Amerykańska animacja niezależna

MARCIN GIŻYCKI

Windsor McCay, jeden z wielkich pionierów animacji, święcie zresztą, choć niesłusznie przekonany, że film rysunkowy był jego wynalazkiem, zrobił niewiele filmów. Były to perełki filmowego rękodzieła, pięknie rysowane, pełne secesyjnego detalu, noszące piętno indywidualnego stylu autora. McCay na swojej pasji filmowej majątku nie zrobił. Przeciwnie, dokładał do niej z honorariów za rysunki i komiksy publikowane w prasie. Uważał się jednak za animatora. Kiedy w końcu 1927 roku w jednej z nowojorskich restauracji wydano na jego cześć obiad, na który zaproszono najwybitniejszych amerykańskich realizatorów kreskówek, twórca Dinozaura Gertie miał im tylko tyle do powiedzenia: *Animacja powinna być sztuką. Z tą myślą ją zaczynałem. Ale teraz widzę, że wy, moi koledzy, uczyniliście z niej towar. Nie sztukę, tylko towar. Nie życzę wam powodzenia!*

Towar i sztuka. Do dziś ten podział jest widoczny w amerykańskim filmie animowanym jak nigdzie na świecie. Towar to komercyjna produkcja wielkich studiów, seriale telewizyjne i reklama. Sztuka jest dziełem „niezależnych" twórców, często robiących filmy samotnie, we własnym mieszkaniu, z wewnętrznej potrzeby, pasji, miłości do ruchomych obrazów. Zarabiają oni na swoje autorskie dzieła, najczęściej ucząc w college'ach lub realizując filmy zleceniowe, których nie traktują w kategoriach sztuki. Nazywani są często, przynajmniej niektórzy z nich, awangardzistami, eksperymentatorami. Od lat właśnie ich utwory reprezentują Amerykę na międzynarodowych festiwalach animacji.

Ruch niezależnych animatorów w USA ma rzeczywiście awangardowy rodowód, sięgający korzeniami włoskiego futuryzmu, kubisty Léopolda Survage'a i niemieckiego kina absolutnego Ruttmanna, Richtera i Eggelinga. Jego podwaliny kładli bowiem wyznawcy kina abstrakcyjnego. Pionierką była na tym polu Mary Ellen Bute (1906-1983), która w połowie lat trzydziestych zrealizowała za pożyczone pieniądze *Rythm in Light* (*Rytm w świetle*) do muzyki Griega, pierwszy z serii abstrakcyjnych filmów, o których Lewis Jacobs pisał później, że *były skomponowane według zasad matematycznych i obrazowały ciągle zmieniające się światła i cienie, rosnące linie i formy, pogłębiające się kolory*, a wszystkie te transmutacje dokonywały się w zgodzie z akompaniamentem muzycznym. W latach pięćdziesiątych Bute zainteresowała się możliwościami wczesnych urządzeń elektroniczn-

nych i należy ją uznać także za prekursorkę, obok braci Whitneyów, animacji komputerowej.

Wkrótce po Bute pojawili się inni abstrakcjoniści: Douglass Crockwell, Dwinell Grant, Francis Lee, Harry Smith oraz bracia John i James Whitneyowie. Wszyscy oni zrealizowali swoje pierwsze filmy w końcu lat trzydziestych lub na początku czterdziestych. W tym też mniej więcej czasie przybyli do Ameryki z Europy Oskar Fischinger, Norman McLaren i Len Lye – trzej wybitni twórcy filmu abstrakcyjnego. Przywieźli oni ze sobą doświadczenie i koncepcje, które nie pozostały bez wpływu na rozwój tej dyscypliny w Stanach. McLaren pomógł nawet Bute w realizacji filmu *Spook Sport* (*Duch Psotnik*), a powojenna retrospektywa Fischingera w Museum of Art w San Francisco uczyniła zeń ojca duchowego ruchu młodych awangardzistów na Zachodnim Wybrzeżu. Do rozwoju abstrakcyjnej animacji w latach czterdziestych przyczyniła się także ogromnie dyrektorka Muzeum Guggenheima Hilla Rebay, która wspierała dotacjami ten rodzaj twórczości, umożliwiając realizację filmów między innymi Fischingerowi i McLarenowi.

Zdaniem Roberta Russetta (współautora książki *Experimental Animation*) w latach pięćdziesiątych nastąpiła zasadnicza zmiana w podejściu twórców do filmu abstrakcyjnego i eksperymentalnego w ogóle. O ile wcześniej realizowane dzieła były na ogół silnie powiązane z ilustracją muzyczną lub opierały się na dość rygorystycznych założeniach, o tyle teraz zaczęły dominować filmy improwizowane, spontaniczne, niekoniecznie abstrakcyjne, posuwające jeszcze dalej poszukiwania specyficznie filmowo-plastycznych sposobów wypowiedzi. Czołowymi reprezentantami tego nurtu stali się wspomniany już Harry Smith, Robert Breer, Carmen D'Avino, Stan VanDerBeek. W ogromnej spuściźnie Breera abstrakcja łączy się nierzadko swobodnie z rysunkiem przedstawiającym i kolażem. D'Avino wyspecjalizował się w przenoszeniu ruchomego, abstrakcyjnego malarstwa w plener lub na realne przedmioty i wnętrza. Twórczość VanDerBeeka cechuje wielka rozpiętość stosowanych środków ekspresji, od rysunków animowanych pod kamerą, przez kolaż, do wczesnych eksperymentów komputerowych i wieloekranowych spektakli.

W latach sześćdziesiątych do tej grupy twórców, zwanych niekiedy imażystami, dołączyli następni: Jerome Hill (wiekowo przynależący zresztą do poprzedniej generacji) i Larry Jordan. Specjalnością Hilla stało się kombinowanie zdjęć tradycyjnych z ręcznie nanoszonymi na nie animacjami, chociaż nie stroni on od innych technik, z filmem lalkowym włącznie. Jordan jest natomiast wierny kolażowi o surrealistycznym rodowodzie: posługując się starymi rycinami, tworzy dziwne, enigmatyczne opowieści bliskie dziełu Maxa Ernsta.

Obok „imażystów" drugi ważny nurt w tym czasie, nie ograniczony zresztą do animacji, tworzyli „strukturaliści". Z działających w jego ramach twórców, dwóch, Tony Conrada i Paula Sharitsa, zalicza się w niektórych opracowaniach do animatorów, chociaż trudno ich filmy uznać za animowane w tradycyjnym znaczeniu tego słowa. Sztandarowym dziełem Conrada pozostaje jego pierwszy film *The Flicker* (*Migacz*) polegający na przeplataniu serii czarnych i białych (to jest prześwietlonych i nie naświetlonych) klatek, co na ekranie daje stroboskopowy efekt, prowadzący wcześniej czy później do halucynacyjnych sensacji wzrokowych. Sharits w swoim najbardziej znanym filmie *N:O:T:H:I:N:G* (*N.I.C.*), opartym również na efekcie stroboskopowym, wprowadził dodatkowo odcienie szarości i pojedyncze klatki „przedstawiające": raz żarówkę, raz krzesło itp.

Mimo przemian „czysta" odmiana abstrakcji, ta spod znaku Fishingera i Lye'a, nigdy nie straciła zwolenników. Kontynuują ją między innymi Jules Engel (jeden z weteranów amerykańskiej animacji, który zanim poświęcił się abstrakcji, pracował jeszcze w latach trzydziestych u Disneya, a później był współzałożycielem nowatorskiego w swoim czasie studia United Productions of America), Barry Spinello, David Ehrlich, Denis Pies, Larry Cuba, a z przedstawicieli młodszej generacji – Amy Kravitz i Steven Subotnik.

Niemal wszyscy wymienieni dotychczas twórcy – z wyjątkiem wzmiankowanych ostatnio, którzy debiutowali w latach siedemdziesiątych lub osiemdziesiątych – są zaliczani, według klasyfikacji zaproponowanej przez Sheldona Renana, do drugiej i trzeciej awangardy filmowej. Większość z nich uczestniczyła także w szerokim ruchu awangardowym (czy, jak kto woli, neoawangardowym, undergroundowym itp.) New American Cinema (Nowe Kino Amerykańskie), stworzonym przez Johna Mekasa. Ale animacja niezależna to nie tylko awangarda.

Szczególne miejsce w historii amerykańskiej animacji powstającej poza dużymi studiami komercjalnymi zajmuje rodzina Hubleyów. John Hubley (1914-1970) przeszedł, podobnie jak Engel, przez Disneya i studio UPA. W 1955 roku założył w Nowym Jorku wraz z żoną Faith Elliott, scenarzystką, własne studio nastawione na filmy reklamowe i edukacyjne. Ich pierwszy eksperymentalny film, w którym widoczne były wpływy McLarena, *Adventures of* * (*Przygody* *) powstał dzięki pomocy finansowej Muzeum Guggenheima. Następne filmy, najczęściej o dydaktycznym przesłaniu, wyróżniały się, zwłaszcza na tle produkcji wielkich studiów, swobodnym, odkrywczym rysunkiem, pozbawionym typowego okonturowania, i inwencją narracyjną. Historie często były oparte na dialogach wziętych prosto z życia. Po śmierci Johna Faith Hubley nie zamknęła studia. Do dziś kontynuuje produkcję filmów łączących poważne przesłania ze swobodną, nierzadko inspirowaną sztuką ludową różnych kultur, formą. Twórczość Hubleyów budzi szacunek. Jest zaangażowana, nie rezygnuje z przystępności, ma do spełnienia misję, a przy tym nie schlebia gustom masowym.

Tego wszystkiego nie da się powiedzieć o filmach Willa Vintona, które niewątpliwie przyczyniły się do renesansu plasteliny jako tworzywa w niezależnej animacji. Vinton zaczął ambitnie w początkach lat siedemdziesiątych od filmu *Closed Mondays* (*W poniedziałki zamknięte*), który przyniósł mu Oscara. Niestety, na fali sukcesu szybko przekształcił swoje studio w sporą, świetnie prosperującą firmę, której wspaniałe technicznie produkcje nie zawsze pozostają w zgodzie z dobrym smakiem. Niemniej wpływ Vintona na innych niezależnych twórców jest duży i nie wolni od niego pozostali nawet animatorzy europejscy, a wśród nich Nick Park, autor *Wściekłych gaci*.

W latach siedemdziesiątych pojawiła się nowa fala twórców filmów animowanych, którzy nie chcieli się podporządkować rygorom produkcji komercjalnej. W 1978 roku George Griffin, jeden z czołowych uczestników ruchu, podjął wraz z Kathy Rose, Anitą Thacher, Victorem Faccinto i Alem Jarnowem inicjatywę wydania klasycznej już dziś książki-antologii *Frames* (*Klatki*), której ambicją było pokazanie całej *różnorodności amerykańskiej autorskiej animacji eksperymentalnej*. Twórcy w wydawnictwie tym prezentowali się sami. Każdy otrzymał w tym celu jedną lub dwie, wedle uznania, strony do wypełnienia. W liście zapraszającym

kolegów do udziału inicjatorzy wykładali swoje rozumienie trzech kluczowych pojęć: „animacja", „film autorski" i „film eksperymentalny".

„Animacja" – pisali – *odnosi się zarówno do techniki poklatkowej, jak i „poklatkowego postrzegania", włączając w to reprojekcję. W przeciwieństwie do zdjęć konwencjonalnych, czyli rejestrowania realnych zdarzeń, animacja konstruuje syntetyczny, czasoprzestrzenny świat, będący najbardziej radykalną formą iluzji w kinie. Przez „animację autorską" rozumiemy działanie przekraczające technologię, tak niezbędną w realizacji filmów, odzwierciedlające wrażliwość artysty na każdym etapie procesu produkcji. Chociaż pojęcie „animacji eksperymentalnej" może obejmować film zrealizowany przy życiu nowych technik, odnosi się ono jednak przede wszystkim do dzieł, które wynajdują swoją formę, ustalają własne reguły, a tym samym poszerzają definicję gatunku. To wszystko daje się zastosować do każdego z wielu nurtów w ramach niezależnej animacji: abstrakcji, filmów przedstawiających, kreskówek, poczynań konceptualnych, utworów narracyjnych*

Klatki są rzeczywiście reprezentatywnym przeglądem najistotniejszych osobowości i zjawisk w amerykańskiej animacji niezależnej w drugiej połowie lat siedemdziesiątych. W książce znaleźli się, obok wciąż aktywnych weteranów – Francisa Lee, Jamesa Whitneya, Julesa Engela, Roberta Breera, Stana VanDerBeeka, Carmena d'Avino – twórcy młodsi, z których przynajmniej kilku należy dziś do grona najważniejszych animatorów nie tylko na kontynencie amerykańskim. Wśród tych ostatnich są zarówno „eksperymentatorzy", jak i „opowiadacze". Do pierwszych, choć granice są tu często płynne, wypada zaliczyć abstrakcjonistę Ehrlicha oraz wychodzących od „zdjęć z natury" (na które nakładają efekty czysto plastyczne) Paula Glabickiego i Pata O'Neilla. Do drugich: pracującą w Kanadzie Caroline Leaf czy Johna Canemakera (który jest również dokumentalistą i historykiem kina).

Charakterystyczną tendencją, która zarysowała się w ramach animacji niezależnej już w okresie *Klatek* i umocniła w późniejszych latach, jest film feministyczny. Przybiera on najczęściej formę autobiograficznej opowieści lub onirycznej, często erotycznej wizji, odzwierciedlającej specyficznie kobiecą wrażliwość. Klasyczne już dziś przykłady to, w grupie pierwszej, *Interview* (*Wywiad*) Caroline Leaf i Veroniki Soul albo *Delivery Man* (*Doręczyciel*) Emily Hubley, córki Faith i Johna, oraz, w grupie drugiej, *Asparagus* (*Szparag*) Susan Pitt, *Odalisque* (*Odaliska*) Maureen Selwood, *Pencil Booklings* (*Książeczki do malowania*) Kathy Rose, czy *A Brand New Day* (*Zupełnie nowy dzień*) Jane Aaron.

Kilka lat temu David Ehrlich i George Griffin stworzyli półtoragodzinny zestaw amerykańskiej animacji niezależnej z lat 1984-1988, który nazwali *Streams of Consciousness* (*Strumienie świadomości*). Wprawdzie znalazły się w nim filmy tylko trzynastu twórców, a więc daleko mu do pełnej reprezentacji, warto jednak mu się przyjrzeć pod kątem wyłowienia zjawisk w jakiś sposób typowych dla dwóch ostatnich dekad. Zestaw objął dzieła następujących artystów: Joeya Ahlbuma, Karen Aqua, Jima Blashfielda, Rose Bond, Sally Cruikshank, Jima Duesinga, Amy Kravitz, Marcy Page, Sary Petty, Dennisa Piesa, Joanny Priestly i obu autorów. Griffin i Ehrlich, wedle własnych słów, przy wyborze kierowali się jednym, dość pojemnym kryterium: filmy miały, na swój indywidualny sposób, obrazować „świat wewnętrzny" twórców.

Samotność – pisali – *jest niezbędnym warunkiem animacji, podobnie jak pisania czy malowania. Nawet realizowane kolektywnie kreskówki opierają się w końcu na talentach rysunkowych pojedynczych artystów mających przed sobą tylko ołówek i papier. W przypadku animatorów niezależnych (którzy projektują, animują i piszą swoje filmy) ten samotniczy proces prowadzi do zgłębiania wewnętrznego świata, gdzie mity przeplatają się ze snami. (...) Czy* [*wybrane przez nas*] *utwory tworzą jakąś neoekspresjonistyczną tendencję, przedłużenie mitologiczno-poetyckiego kina Mayi Deren albo rodzimy ekwiwalent europejskiego surrealizmu, może być przedmiotem dyskusji. (...) Z pewnością da się w nich znaleźć wpływy Borowczyka, Norsteina i Švankmajera, czy amerykańskich „trickowców" – Breera i VanDerBeeka. Hollywood wyciska także swoje piętno nawet na tych, którzy ignorują albo nie dopuszczają do siebie jego podstawowych ideałów.*

Myślę, że powyższe słowa oddają dobrze również dzisiejszego ducha amerykańskiej animacji niezależnej.

MARCIN GIŻYCKI

Interview, reż. Caroline Leaf

Być filmowcem niezależnym

Z DAVIDEM EHRLICHEM, amerykańskim twórcą filmów abstrakcyjnych, rozmawia MARCIN GIŻYCKI

– Jak się stałeś filmowcem, i to filmowcem niezależnym?

– Kiedy w 1965 roku studiowałem teatr w Berkeley, byłem zagorzałym przeciwnikiem słowa w teatrze. Pisałem i reżyserowałem sztuki bez słów, oparte na ruchu, wyrażające dramatyczne napięcia między ludźmi za pomocą gestu. Moim profesorom równie nie podobało się to, co robiłem, jak mnie słowo mówione na scenie. Ciągle mi powtarzali: *Porzuć w diabły teatr i zajmij się filmem. Traktujesz aktorów jak lalki! Może ci się nawet spodobać animacja!* W końcu zgodziłem się z nimi i w 1966 roku zapisałem na filmowe studia magisterskie [1] na Uniwersytecie Columbia, gdzie pozostałem półtora roku. Nie studiowałem tam animacji, tylko tradycyjną reżyserię, scenopisarstwo itp. W ten sposób uzyskałem solidną wiedzę techniczną.

Był to specjalny okres w historii Ameryki: wojna w Wietnamie. Opuściłem Columbię przed ukończeniem studiów, ale miałem już dyplom magistra z Berkeley. Przez następne pięć lat zajmowałem się malowaniem, rzeźbieniem i komponowaniem muzyki. Film porzuciłem kompletnie. W latach 1971-1974 eksperymentowałem z łączeniem różnych form artystycznych, co doprowadziło mnie do performance'u. W 1973 roku podróżowałem po Europie, szkicując na arkuszach kalki technicznej. Rysunki wcześniejsze prześwitywały przez papier i wpływały na nowe, z czego nie od razu zdałem sobie sprawę. Dopiero po powrocie do Stanów, gdy obejrzałem te rysunki kolejno, a było ich ponad tysiąc, pomyślałem sobie, że można by było z nich zrobić film animowany, fotografując każdą stronę szkicownika kilkakrotnie. Wyciągnąłem starą kamerę 8 mm, której używałem na studiach, i zabrałem się do pracy. Kiedy zobaczyłem wywołany film, zachwyciłem się rezultatem: efekt był znacznie mocniejszy i bliższy temu, co chciałem wyrazić, niż pojedyncze rysunki, obrazy czy rzeźby.

Przez następnych kilka lat kontynuowałem eksperymenty z filmem animowanym, uprawiając równocześnie malarstwo i rzeźbę. Ale powoli animacja wzięła górę i we wszystkim, co robiłem, zacząłem widzieć część większej całości, która mogłaby stać się filmem. Ponieważ byłem malarzem, nie uważałem się (i nadal nie uważam) za filmowca w znaczeniu, jakie nadaje się temu pojęciu w filmie komercjalnym. W połowie lat siedemdziesiątych zacząłem chodzić na spotkania grupy nowojorskich animatorów, którzy sami siebie nazywali niezależnymi. Była to dla mnie bardzo dziwna nazwa. Nigdy wcześniej nie przyszło mi do głowy nazywać artystów niezależnymi artystami. W moim pojęciu istnieli artyści i artyści komercjalni. Myślałem więc, że jestem animatorem, a ci od reklamówek to byli komercjalni animatorzy. Miałem więc kłopoty z terminologią, ale wkrótce zrozumiałem, że stały za nią pieniądze i sposób, w jaki świat postrzegał filmowców, a ci z kolei widzieli w tym kontekście siebie.

Te spotkania w Nowym Jorku były naprawdę ważne. Inni niezależni animatorzy zajęli się animacją grubo przede mną, ale byłem jednym z najstarszych w gru-

pie. Brakowało mi jednak ich doświadczenia. Przez długi czas trudno mi było pozbyć się przywiązania do pojedynczych rysunków. Hamowało to często moją pracę. Koledzy, jak się wydawało, rozwiązali ten problem wcześniej albo w ogóle go nie napotkali. Niemniej zostałem „niezależnym animatorem". Wciąż nie bardzo wiem, niezależnym od...

– *Od czego?*

– Właśnie. W tym czasie, w końcu lat siedemdziesiątych, każdy w grupie określał siebie jako przeciwnika świata komercji. Szczycono się tym, jak niewiele się zarabia. To było oznaką statusu: bez pieniędzy, bez subwencji, ślęczenie godzinami nad deską kreślarską. Ale ci „komercjalni" też ślęczeli godzinami, nie bardzo rozumiałem więc, dlaczego uważano, że robienie pieniędzy w ten sposób jest czymś nagannym. Nigdy nie zarabiałem wiele, ale nie dlatego, że nie próbowałem.

W 1976 roku przenieśliśmy się z Marcelą (żoną D.E. – przyp. M.G.) do Vermont, ale starałem się nadal jeździć na spotkania. Było to dosyć uciążliwe: sześć godzin jazdy, często przy złej pogodzie. Pod koniec tej dekady zaszło kilka wydarzeń, które przyczyniły się do rozproszenia grupy. Przede wszystkim przestała istnieć firma Serious Business Company, jeden z pierwszych dystrybutorów niezależnej animacji.

– *Mam wciąż ich katalogi. To była wspaniała firma.*

– Zgadzam się. Jej właścicielka była entuzjastką niezależnego filmu i większość animatorów, których twórczością się zajmowała, dawało jej swoje filmy i nie troszczyło się więcej o dystrybucję. Drugim ciosem było dojście do władzy republikanów w 1980 roku, co doprowadziło do zmniejszenia funduszy na stypendia i granty. Trzecim czynnikiem było to, że wielu niezależnych osiągnęło wiek, w którym należało myśleć o rodzinie, dzieciach. Trzeba było rozejrzeć się za dodatkowymi źródłami dochodu, tym bardziej że dotychczasowe zaczęły wysychać.

Tak więc niezależni jeden po drugim wykruszali się z grupy, przechodząc do produkcji komercjalnej i udział w spotkaniach stawał się dla nich nieco kłopotliwy. Inni zmienili pracę albo przyjęli posady w szkolnictwie artystycznym z dala od Nowego Jorku. W końcu grupa przestała się zbierać. Przez pewien czas odbywały się jeszcze nieformalne spotkania jej najbardziej wiernych członków, ale i to się urwało. Złoty Wiek niezależnej animacji w Stanach przypadł na lata 1975-1980. Wówczas to powstało najwięcej znaczących filmów. W 1977 roku ukazała się książka zatytułowana *Frames* (*Klatki*). Wymienia się w niej około osiemdziesięciu niezależnych animatorów i wszyscy oni naprawdę w tym czasie pracowali. Niedawno sięgnąłem ponownie po tę publikację i z trudem doliczyłem się tam piętnastu twórców wciąż realizujących filmy. Niemniej tych piętnastu weteranów to artyści, którzy zapisali się już w historii (w Ameryce historia zaczyna się po dziesięciu latach), przeszli niejedno i wierzę, że będą dalej robić filmy. Większość z nich utrzymuje się z uczenia, znajdując jakoś dość czasu na intensywną pracę twórczą.

– *Czy tylko ty z całej grupy nie zrobiłeś nigdy reklamówki?*

– Nie sądzę, by Paul Glabicki albo Skip Battaglia kiedykolwiek się tym splamili. Ale to nie dlatego, żebyśmy nie chcieli. Nasze dość specyficzne, abstrakcyjne style nie bardzo nadają się do reklamówek. Musielibyśmy zdradzić samych siebie.

– *Widziałem ostatnio bardzo ładnie zrobione reklamówki dżinsów Levisa. Były to na pewno dzieła niezależnych animatorów.*

– Owszem. W San Francisco jest pewne studio, nazywa się Colossal, które przed pięciu laty podjęło się produkcji filmów reklamowych, z przekonaniem że uda się w nich zachować niepowtarzalne wartości niezależnej animacji. George Griffin, Sara Petty, Maureen Selwood zrobili dla tego studia reklamówki jako wolni strzelcy. Levis, chcąc nadać swej reklamie nieco bardziej „młodzieńczy" charakter, zgłosił się tam z zamówieniem na serię filmów realizowanych przez różnych niezależnych. Chociaż te zamówienia nie dają stałego źródła dochodu, dla niektórych twórców stanowią jednak dobre rozwiązanie.

– Ale ty sam nigdy z niego nie skorzystałeś, nigdy też nie zrobiłeś wideoklipu dla MTV ani czegokolwiek w tym rodzaju.

– Cóż, zrobiłem epizod dla Amnesty International. Było to proste zadanie i nieźle honorowane. Wierzę w cele tej organizacji, mogłem sam wybrać sobie odpowiedni paragraf i pokazać w swoim własnym stylu. Myślę zresztą, że producenci przyjęli wszystko, co otrzymali. Sami wybrali artystów i dali im pełną swobodę.

– Robisz więc filmy, jakie chcesz i jak chcesz. I co dalej? Jak trafiają one do widza? Przechodzimy do bardzo interesującej kwestii: publiczność i sposoby rozpowszechniania. Jak właściwie żyje niezależny film?

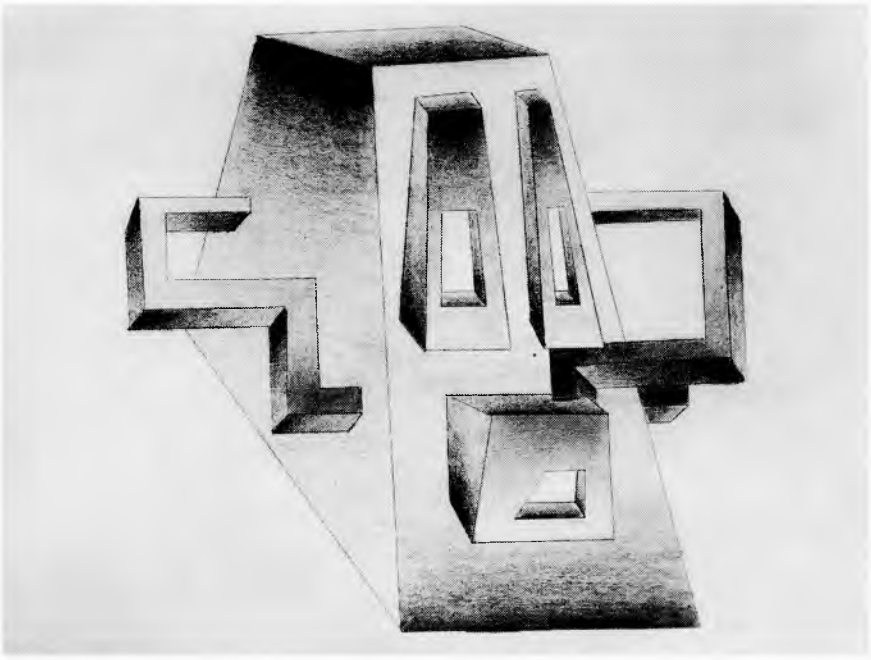
– To wielki problem. Każdy animator musi się zdecydować, czy chce realizować filmy komercjalne i nie martwić się o dystrybucję, czy też robić to, na co ma ochotę, a rozpowszechnianiem kłopotać się później. Ja najpierw robię film z wewnętrznej potrzeby, a kiedy już jest gotowy, walczę, by ktoś go zobaczył. Kiedyś starałem się, by realizowanie filmów przynosiło pieniądze na życie i dalsze filmy. Dziś już się to nie udaje i musiałem znaleźć sobie inne źródła dochodu i finansowania produkcji. Nadal jednak zabiegam, by moje filmy były oglądane, i to w warunkach sprzyjających ich percepcji. Oznacza to, przede wszystkim, festiwale. Sam jestem swoim własnym dystrybutorem i sam płacę za kopie i ich wysyłkę. W 1983 roku przestawiłem się z 16 mm na 35 mm, ponieważ zależało mi na uzyskaniu jak najlepszego koloru. Ale od razu podniosło to moje koszta trzykrotnie.

– Fotografujesz na taśmie 16 mm i później kopiujesz na 35 mm?

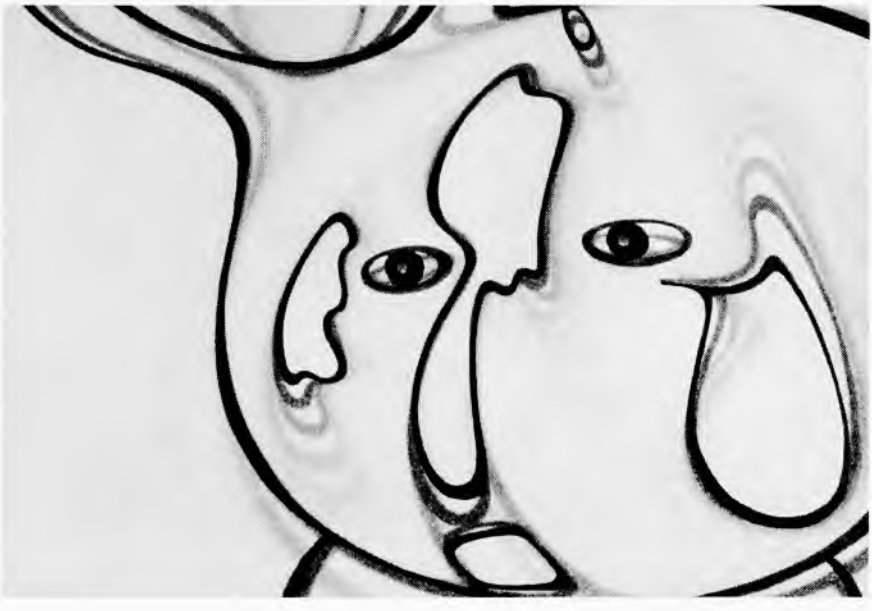
– Nie. Od 1983 roku fotografuję na 35 mm i później niekiedy zmniejszam do 16 mm.

– Ale rysunki robisz w domu, a następnie jedziesz z nimi do Nowego Jorku, gdzie je filmujesz.

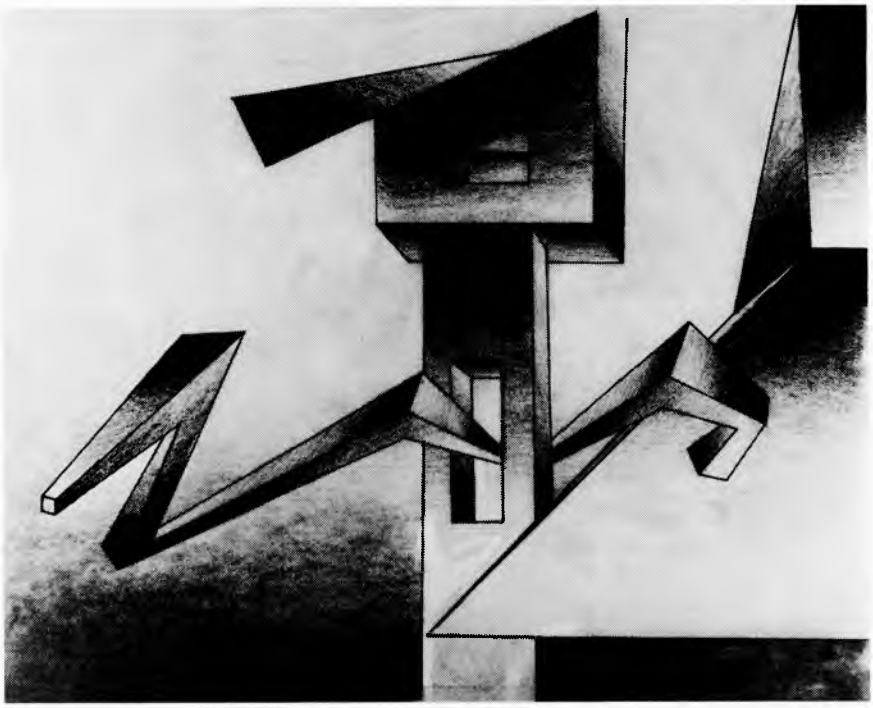
– Tak. I mogę tam sfilmować całość, jakieś 2000–3000 rysunków w jeden dzień. Ale niedawno zachciało mi się zrobić film w technice animacji w glinie, a ponieważ nie mogłem sobie pozwolić na wynajęcie kamery 35 mm na cały miesiąc, sięgnąłem więc ponownie po kamerę 16 mm. Niemniej filmowanie w formacie 35 mm, w którym na ogół pracuję, potraja koszta i nie pozwala na wysyłanie kopii na wiele festiwali. Tak więc muszę bardzo starannie wybierać imprezy, na których, jak oczekuję, będą animatorzy cenieni przeze mnie. Przyjeżdżają oni do Annecy, Zagrzebia, Hiroshimy i Ottawy. Robię więc co mogę, by zdążyć z nowym filmem na jeden z tych festiwali. I sam jeżdżę na nie od czasu, gdy poznałem ciebie w Annecy w 1979 roku. Posyłam też kasety do tych nielicznych stacji telewizyjnych, które kupują animację niezależną. Jedna z nich, stacja NET w Nowym Jorku, kupiła większość moich filmów z lat 1979-1987. Ale później popadli w kłopoty finansowe i niczego więcej już nie kupili. W ciągu ostatnich czterech lat dawałem także



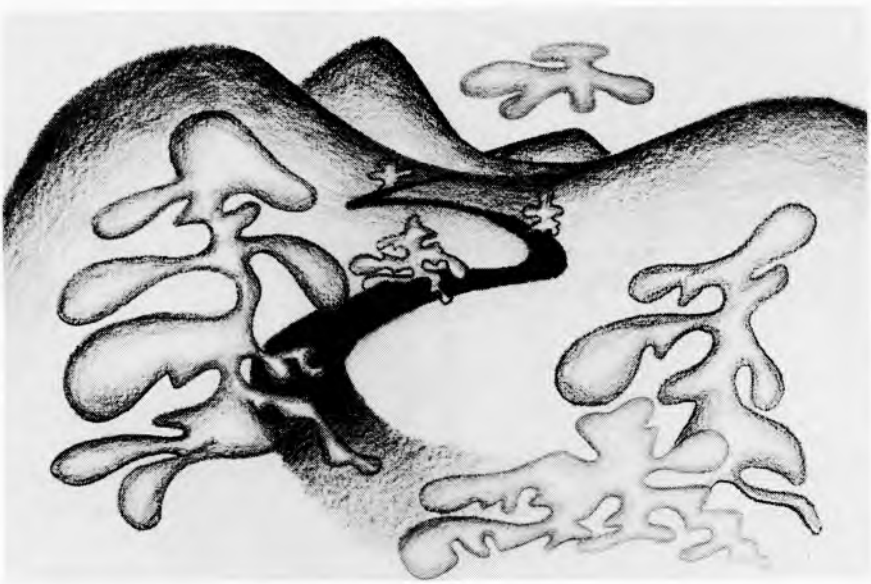
Robot Two (*Robot dwa*), 1979



Vermont Etude No 2 (*Studium z Vermont nr 2*), 1979



Precious Metal (*Metal szlachetny*); 1975



Dance of Nature (*Taniec natury*); 1991

filmy firmie Italtoons, z nadzieją że uda się je sprzedać europejskim stacjom. Cztery filmy wziął Terry Thoren do swoich „Tournées". Museum of Modern Art w Nowym Jorku, gdzie już jako dziecko chodziłem oglądać klasyczne filmy animowane, ma całość mojego dorobku w kopiach 16 mm i wypożycza je szkołom i muzeom. Nie łączy się to z wielkimi pieniędzmi, niemniej daje mi satysfakcję fakt, że moje filmy są w tej wspaniałej kolekcji kina artystycznego. Idealnym miejscem do prezentacji moich filmów jest galeria sztuki, gdyż jako filmowiec rozwijam tylko to, co robiłem wcześniej jako malarz. W 1981 roku przez sześć miesięcy działała w Nowym Jorku Animators Gallery (Galeria Animatorów). Każda „wystawa" trwała cztery tygodnie i składała się z 2–3 filmów sklejonych w pętlę i prezentowanych na ścianie służącej za ekran. Całość dorobku autora, przegrana na kasetę, była pokazywana na osobnym monitorze. Na pozostałych ścianach eksponowano rysunki i projekty. Dawało to całościowe pojęcie o procesie twórczym. Galeria nie przynosiła dochodu i wkrótce została zamknięta, ale było to wspaniałe doświadczenie i idealne miejsce dla animatora jak ja. Żadne inne rozwiązanie nie jest w pełni satysfakcjonujące. Nie jestem zadowolony, kiedy na festiwalach filmowych mój film zostaje umieszczony między kreskówką Marva Newlanda i filmem Billa Plymtona, ponieważ utwory tych reżyserów nastawiają widza na rytm obcy moim pracom. Moje filmy są powolne, niemal jak japoński taniec lub teatr Kabuki. Jest niemożliwością, by widz przestawił się w ciągu trzech minut na ten rytm, na fakt, że ogląda film pozbawiony żartów, w którym nie opowiada się żadnej historii. Takie układanie programów na zasadzie kontrastów zabija kino eksperymentalne, ale myślę, że i tak powinniśmy być wdzięczni i brać, co dają, cieszyć się z tego, że w ogóle nasze filmy są brane na festiwale, gdzie mogą je obejrzeć zwykli widzowie oraz koledzy, z których zdaniem się liczymy, i dystrybutorzy. Pokazuję także swoje filmy w szkołach i muzeach, ale wolę festiwale.

– *Trudno mi uwierzyć, że podoba ci się idea festiwalu jako konkursu, że interesuje cię ten cały wyścig o nagrody.*

– Rodzaj twórczości, który uprawiam, z zasady nie jest nawet brany pod uwagę przy rozdziale nagród, nie stanowi to więc dla mnie problemu. Znajduję się w mniejszości i z moimi demokratycznymi przekonaniami wydaje mi się, że nie mam prawa oczekiwać niczego więcej, niż to, co z garstką eksperymentujących animatorów już osiągnąłem.

– *Jesteś zapewne najaktywniejszym niezależnym amerykańskim animatorem na arenie międzynarodowej. Być może jedynym, który regularnie jeździ na wszystkie ważniejsze festiwale.*

– Jednym z powodów tego było to, że kiedy przenieśliśmy się do Vermont, poczułem się osamotniony. Koledzy z naszej nowojorskiej grupy, która zresztą wkrótce się rozpadła, myśleli, że znalazłem tam idealne warunki do pracy. Ale z towarzyskiego punktu widzenia było mi bardzo ciężko i kiedy pojechałem na swój pierwszy festiwal, poczułem się wspaniale. Był to, nawiasem mówiąc, festiwal krakowski. Pamiętam, że dzieliłem pokój w hotelu z Antonim Bańkowskim i przez niego poznałem Jerzego Kucię, którego film *Refleksy* dosłownie mnie przestraszył, a także Mirosława Kijowicza, którego niepospolita inteligencja wywarła na mnie głębokie wrażenie. W jakiś czas później spotkałem na innych festiwalach Witolda Giersza i Piotra Dumałę. Z Jerzym i Piotrem bardzo się zaprzyjaźniliśmy, a stało się to dzięki festiwalom. Nie mogę więc na nie narzekać.

– Powiedziałeś, że twoje filmy mają specyficzny rytm, jak teatr Kabuki. Ja zawsze miałem wrażenie, że twoje filmy były jakoś zakorzenione w filozofii Dalekiego Wschodu i buddyzmie.

– Moje zainteresowania sztuką i teatrem były zawsze zakorzenione w tradycji Dalekiego Wschodu. Kiedy studiowałem na Uniwersytecie Cornella, jako dodatkową specjalność wziąłem studia orientalne. Uczyłem się chińskiego i hindi. Później uzyskałem stypendium Fulbrighta na podróż do Indii, gdzie przez rok studiowałem rzeźbę i muzykę. Następnie pojechałem do Kyoto, by uczyć się sztuki Sumi-e (malowania pędzelkiem) u jednego z tamtejszych mistrzów. A później, kiedy ukończyłem studia teatralne na Berkeley, pisałem i reżyserowałem sztuki bez słów, które były właściwie moimi osobistymi, „zachodnimi" adaptacjami Kabuki oraz tańca hinduskiego i indonezyjskiego. Moje poczucie czasu jest bliższe kulturze Wschodu niż amerykańskiej. Lubię amerykański szybki rytm, ale kiedy pracuję nad czymś naprawdę osobistym, musi to mieć charakter bliski marzeniu sennemu. Nie staram się świadomie tworzyć utworów medytacyjnych, czegoś w rodzaju mandali. Niemniej, kiedy koncentruję się na pracy, to niezależnie od tego, jak dalece abstrakcyjny film tworzę, w moich myślach wiąże się on z określonym miejscem na Ziemi. W przypadku *Precious Metal* (*Drogocenny metal*) był to Tybet i miałem uczucie znajdowania się w stanie nieważkości. A kiedy przyszło do nagrania warstwy dźwiękowej i muzyki, to się okazało, że nie mogłem sobie poradzić z uzyskaniem dźwięków, o jakie mi chodziło, za pomocą instrumentów, którymi dysponowałem. Wreszcie spróbowałem instrumentów-zabawek i uzyskałem rezultat, który, jak to sobie później uświadomiłem, przypominał tybetański zespół muzyczny, z którym spotkałem się wcześniej podczas moich podróży. *Robot Two* (*Robot drugi*) dzieje się, w moim odczuciu, w ogrodzie japońskiej świątyni. Wizualnie wyraża się to w tym, że wszystko jest widziane jakby poprzez mgłę zaraz po deszczu. *Dissipative Dialogues* (*Dialogi ulotne*) rozgrywają się gdzieś wysoko w Andach. Czasami mam świadomość robienia filmu nawiązującego do konkretnego miejsca, czasami natomiast odkrywam związek między filmem i miejscem dopiero po ukończeniu pracy.

Kiedyś lekarze z przytułku dla starców zapytali mnie, czy nie chciałbym zrobić filmu dla nieuleczalnie chorych o umieraniu w spokoju ducha. Było to inspirujące pytanie. Myślałem nad nim i zobaczyłem płaszczyznę koloru rozjaśnioną światłem wychodzącym gdzieś z głębi. Tak powstał *Pixel* (*Punkt*), film, który jest swoistym requiem. Możesz sobie wyobrazić, jak taki film mógł być przyjęty na festiwalach. W Annecy go wygwizdano, ponieważ publiczność myślała, że to jeszcze jeden komputerowy film abstrakcyjny. Zrobiony był jednak ręcznie i wydawało mi się, że przekazywał moją intencję. Po prostu – nie był to utwór odpowiedni na festiwal, gdzie prezentuje się również filmy komiczne. Później pokazywałem ten film w bardziej intymnych warunkach i był lepiej przyjmowany. Wciąż uczę się czegoś o własnych dziełach, o ich życiu i o sobie samym.

Z DAVIDEM EHRLICHEM
rozmawiał MARCIN GIŻYCKI

[1] W Stanach Zjednoczonych studia magisterskie są oddzielone od studiów „zwykłych", dających tytuł bakałarza – przyp. M. G.

Irzykowski, Kuczkowski i tradycja „filmu wizyjnego" w Polsce

MARCIN GIŻYCKI

Teoria i estetyka filmu animowanego w Polsce zrodziła się wraz z pierwszą wielką polską teorią kina. W swojej pionierskiej książce *Dziesiąta Muza*, wydanej w Krakowie w 1924 roku (a więc równocześnie z *Człowiekiem Widzialnym* Balázsa), będącej wnikliwą analizą widowiska filmowego, krytyk literacki i pisarz Karol Irzykowski (1873-1944) całe fragmenty poświęcił filmowi animowanemu, stwierdzając nawet, że *Film zwykły jest (...) namiastką tymczasową filmu malarskiego.*

Trzeba jednak zaznaczyć, że swój stosunek do filmu animowanego autor *Dziesiątej Muzy* określił już w 1913 roku, kiedy jeszcze nawet nie widział tego rodzaju dzieł (z pierwszą kreskówką zapoznał się dopiero dwa lata później). Napisał wówczas w jednym z artykułów: *Gdyby się dało pomyśleć prawdopodobieństwo, że kiedyś malarze będą sporządzali własne obrazy do przedstawień kinematograficznych, tak jak to było w początkach kina, kiedy różne „koła życia" i „cudowne bębny" nie posługiwały się jeszcze fotografią – wtedy kino stałoby się „sztuką właściwą", wtedy dożylibyśmy wrażeń tak wstrząsających, o jakich się dziś nie ma nawet przeczucia, jakich zaledwie słabą próbkę dają nam dziś filmy cudowne i bajkowe. Pojawiłby się może wtedy Michał Anioł kinematografu (...)* [1].

Do przyznania filmowi animowanemu tak wysokiej rangi, a także do pokładania w nim wiary, że stanowi on przyszłość kina, upoważniały Irzykowskiego następujące przesłanki:

1. jedynie film animowany daje artyście *możliwość bezpośredniego wyrażania swojej indywidualności* [2], autor idei nie wypowiada się w nim bowiem za pośrednictwem reżysera, aktora, scenografa i w ogóle całej machiny produkcyjnej;

2. artysta nie jest również skrępowany w wyborze treści, przez co należy rozumieć, że absolutnie dowolnie może kształtować materiał i swoją wizję, podczas gdy film fotograficzny, mimo trików, jest ograniczony swoim reprodukcyjnym charakterem.

Obie te przesłanki upoważniały do stwierdzenia, że *jedynie tego filmu* [tj. animowanego [3] – M.G.] *możliwość poręcza kinu charakter sztuki.*

Takie stanowisko brało się przede wszystkim z przyjęcia elementów teorii sztuki Rudolfa Holzapfla i Konrada Langego. Od pierwszego wziął Irzykowski rozróżnienie na sztuki „właściwe", to jest te, które operują materiałem danym przez naturę, gotowym (jak sztuka ogrodów i aktorstwo). Od drugiego – tezę o wadze indywidualnego kształtowania dzieła (*świadome złudzenie*), jako warunku wrażenia artystycznego. Teorie obu niemieckich myślicieli Irzykowski traktował zresztą instrumentalnie, bynajmniej nie przyjmując ich w całości; powołując się na Langego, nie podzielał więc jego szeroko znanej niechęci do kina. Dlatego też nie miał nic przeciwko kinu popularnemu, pod warunkiem że nie robi się z niego *na gwałt sztuki*, lecz widzi się w nim to, czym jest przede wszystkim: *osobliwą rozrywkę*, widowiskiem rządzącym się własnymi prawami.

Film rysunkowy Irzykowski uważał za pierwotną formę filmu, biorącą swój początek w epoce przedkinowej od phenakistoskopów, zootropów itp. Jednakże szansę prawdziwego rozwoju tej dyscyplinie dał dopiero wynalazek kamery i projektora. A rozwój ten powinien pójść nie tylko śladem grotesek, ale może też wejść w rejony poważnej symboliki (pada tu przykład malarstwa Böklina), a nawet *życia zwyczajnego*, pod warunkiem specjalnego wyboru *tematów i sposobów ich ujęcia*. Takim tematem stworzonym dla filmu rysunkowego byłoby na przykład zbliżenie miłosne, w filmie fotograficznym będące zwykle tym samym, co podglądanie kochającej się pary przez dziurkę od klucza. Również wobec marzeń dosłowny i materialny film fotograficzny jest niedelikatny, brutalny.

Irzykowski opracował nawet scenariusz filmu, który odpowiadałby jego postulatom tematycznym:

MIŁOŚĆ ŻYWIOŁÓW

Puste pole. Na nim głazy.
Jeden z głazów powoli ożywia się. Zachodzą w nim dziwne zmiany. Wyłania się niby twarz i ręce.
Jedna ręka dzierży młot, druga dłuto i wykuwa całego człowieka.
Pręży swe członki w świcie życia.
Człowiek wykuwa w końcu towarzyszkę. Sam akt wykuwania jest nieustanną pieszczotą.
Ona wyciąga do niego ramiona.
Kończy pracę. Prowadzi ją do słońca.
Pocałunek.
Spajają się ze sobą.
Zrastają się ze sobą.
Kształty ich powoli tracą kształt ludzki.
Drga niekształtna bryła.
Zastyga.
Jest już tylko głaz.
I wszystkie twory wyzwolonego człowieka stają się na powrót głazami. Zamiera życie. Pustynia.

Irzykowski nie przyznawał w filmie specjalnie wysokiej rangi literacko pojmowanej anegdocie. Uznawał jej obecność, jednakże podporządkowaną (w czym zgadzał się w zasadzie z wieloma współczesnymi mu teoretykami obcymi) wydobywaniu tego, co jest w kinie (w każdej jego odmianie) najważniejsze – ruchu, jego *tajemnicy*. Ten tok rozważań zwrócił uwagę Irzykowskiego również na film abstrakcyjny, „film czystego ruchu". Materiału do przemyśleń na ten temat dostarczyły mu między innymi próby filmowe Feliksa Kuczkowskiego i jeden z artykułów innego polskiego teoretyka literatury i poety, Tadeusza Peipera, zamieszczony w reda-

gowanym przez niego awangardowym piśmie „Zwrotnica" w 1923 roku[4] (Irzykowski nie znał wówczas filmów absolutnych Eggelinga, Richtera czy Ruttmanna, choć o *Opusach* tego ostatniego słyszał). To jednakże, co u Peipera było tylko wizją, Irzykowski z wrodzoną sobie solidnością ukazał w wielu aspektach. Przede wszystkim, jego zdaniem, ten rodzaj filmu jest jakby uwieńczeniem dążeń nowoczesnych kierunków w malarstwie, które wyczerpały już możliwości statycznej formy. Idąc za intuicją Hansa Häfkera (*Kino und Kunst*, 1913), Irzykowski wskazywał na możliwości wykorzystania filmu abstrakcyjnego jako przerywnika w trakcie projekcji filmów fabularnych, a nawet w charakterze komentarza do nich, kontrapunktu dramaturgicznego. Mogłoby to się odbywać przez upodobnienie zmian form abstrakcyjnych do przebiegu akcji (np. jeśli w scenę ukazującą szczęście wstępowałaby postać burząca je, to w „komentarzu" odpowiadałby temu obraz symetrii, następnie poddanej destrukcji) lub przez prostą kontynuację skojarzeniową (np. scena śnieżycy przechodziłaby w abstrakcyjny już taniec geometrycznych figur i „błyskawic-serpentyn").

Niewątpliwie Irzykowski miał mniejsze przekonanie do filmów abstrakcyjnych samych dla siebie, ale i im nie odmawiał prawa do istnienia. Podejrzewał jednak, że i taki film, jeśli ma *jakiś własny przebieg, jakiś początek i koniec niedowolny*, musi mieć jakąś *ukrytą treść*. Ilustrowanie muzyki wydawało się Irzykowskiemu tropem chybionym; po zapoznaniu się w 1924 roku na wystawie techniki teatralnej w Wiedniu ze spektaklem optycznym Ludwiga Hirschfelda-Macka zanotował on: *Ich ruchy* (tj. figur na ekranie – M.G.) *zgadzały się z rytmem muzyki; to mnie raziło, gdyż wyobrażałem sobie zawsze, że taki film abstrakcyjny (to jest bowiem nowa próba „filmu abstrakcyjnego", o którym pisałem w „Dziesiątej Muzie") powinien mieć autonomię i rytm własny – a nie być tylko ilustracją do muzyki*[5].

Jak już wspomniano, jednym ze źródeł inspiracji Irzykowskiego była działalność filmowa Feliksa Kuczkowskiego (1884-1970), na kartach *Dziesiątej Muzy* ukrytego pod pseudonimem Canis de Canis. Ten filozof, dziennikarz i rysownik-amator już w latach I wojny światowej *myślał o „symfoniach barwnych" i (...) próbował je nawet urzeczywistnić*. O owych „symfoniach" Canisa Irzykowski wspomniał w rozdziale o filmie „czystego ruchu", umieszczając je w jednym rzędzie z takimi kierunkami w malarstwie, jak futuryzm, kubizm, formizm czy suprematyzm. Niestety: *Nikt się tym wówczas w Polsce nie interesował.*

Canisowi de Canis zabrakło *poparcia materialnego i moralnego*. O charakterze tych idei można się dowiedzieć pośrednio z innego fragmentu *Dziesiątej Muzy*, w którym autor przyrównuje kino do cyrku. *Jedno i drugie próbuje osobliwych zestawień, jedno i drugie stawia sobie za zadanie „wzbogacenie ruchomej rzeczywistości". Polskim pionierem takiego cyrku przyszłości* (tj. kina – M.G.) *jest p. Feliks Kuczkowski (pseudonim artystyczny: Canis de Canis), który obmyśla cyrkowi nowe sprzęty-zagadki.* I zaraz po tym stwierdzeniu następują dwie wizje, które, jak należy rozumieć, jeśli nawet nie są autorstwa Kuczkowskiego, to przynajmniej zawdzięczają mu inspirację:

Oto wpadają na arenę wielkie kule jak tabun niezwykłych zwierząt, rozbiegają się, łączą, wykonują różne manewry, tańczą naokoło siebie wzajemnie, skupiają się przy jednej, tworzą piramidę – a po ukończeniu ewolucji wybiegają, już w nieładzie, szczęśliwe, zadowolone z siebie, przeskakując jedna przez drugą.

Oto olbrzymia machina machin, machina „sama w sobie", która nie służy żadnemu praktycznemu celowi, lecz skupia w sobie odrębne własności plastyczne dzi-

siejszej maszyny: koła zębate, dźwignie, walce, suwaki, nagle wyrastające i znikające guzy, manometry, cylindry z tłokami, jakieś mostki i schodki, wieżyczki i kolumny, tarcze i sprężyny, wszystko to funkcjonuje, coś przerabia, z czymś jakby porozumiewa, wśród tego zmienia się jak żywa istota, zagadkowa ssawka, przystawiona do piersi świata, niby Léger, przetłumaczony na ruch – utopia!

Nie ulega wątpliwości, że gdyby wizje te zostały utrwalone w swoim czasie na taśmie, kino awangardowe czystej wody pojawiłoby się w Polsce jeszcze przed 1924 rokiem. Tak się jednak niestety nie stało. Wiadomo natomiast, że przy pomocy malarza Lucjana Kobierskiego, notabene autora ekspresjonistycznej okładki do *Dziesiątej Muzy*, Kuczkowski zrealizował w 1917 roku w wiedeńskiej wytwórni czołówek filmowych Polaka Brudzyńskiego dwie krótkie groteski rysunkowe *Flirt krzesełek* i *Luneta ma dwa końce*. Były to dość konwencjonalnie rysowane filmy animowane, czy raczej pseudoanimowane, bo trudno mówić o pełnej animacji w przypadku dzieła, na które złożyło się zaledwie 38 plansz (tak było w przypadku *Flirtu*). Irzykowski pisał też o innej realizacji (czy tylko projekcie?): *Z miniatur Canisa de Canis: Paskarz biorący manicure; jak delikatnie, drobne, zatrwożone ręce i palce manicurzystki uwijają się, aby obsłużyć jego potężną, pewną siebie, ubrylantynowaną łapę, opatrzoną istnymi racicami zamiast palców.*

W pamiętnikach samego Kuczkowskiego brak jednak wzmianki o tej etiudzie. Jest tam natomiast mowa o filmie z 1918 roku, będącym eksplikacją jego idei „filmu wizyjnego", realizowanego *od razu w materiale, bez scenariusza* [6]. W filmie tym „zagrały", a raczej „zatańczyły" na scenie dwie miarki stolarskie złożone w kształt liter „Z", uproszczony ludzik z plasteliny ingerujący w pląsy „zetów", i duża maska – twarz widza. Ta próba powstała już w Warszawie, na sprzęcie i w lokalu jednej z profesjonalnych wytwórni, które udostępnił Kuczkowskiemu w tajemnicy przed właścicielem pracujący tam znajomy. Tamże odbył się pokaz gotowego dzieła z udziałem Irzykowskiego.

Maska (ulepiona z gliny gamcarskiej) była też przedmiotem animacji w następnym filmie „wizyjnym" Canisa *Dyrygent*. Towarzyszyło jej *kilka ruchów batuty, muzycznie związanych ze spojrzeniami i ruchami głowy* [7]. Filmem tym starał się Kuczkowski zainteresować w 1926 roku berlińską wytwórnię UFA, gdzie w jakiś czas po naświetleniu materiał wywołano, sklejono w pętlę i urządzono wewnętrzny pokaz. Mimo jednak dobrego przyjęcia filmu ze współpracy realizatora z UFĄ nic nie wyszło. Nawiasem mówiąc, podobny brak zainteresowania wykazała niemiecka prasa literacko-artystyczna w odniesieniu do rysunków Canisa. Część z nich szczęśliwie się zachowała i na tej podstawie można sądzić, że i plastyka filmów Kuczkowskiego musiała być ekspresjonistyczna, ale i tkwiąca jeszcze mocno w tradycji symbolizmu (obsesyjny niemal motyw „cyklopich" twarzy nasuwa nieodparte skojarzenia z Odilonem Redonem), podobnie, jak nie zrealizowany projekt z 1916 roku *Głazy* – opowieść o poecie, który *zachwycony Głazienicą* (tj. górotworem o ludzkich kształtach – M.G.) *oczekuje również entuzjazmu od kobiety, którą przyprowadza ze sobą* [8]. Ta jednak pozostaje niewrażliwa: *A stała właśnie na karku zgłaziałego olbrzyma, na krawędzi przepaści. Olbrzym porusza się gwałtownie, a ona leci w przepaść* [9]. Za sprawą tego pomysłu doszło zresztą po opublikowaniu *Dziesiątej Muzy* do pewnego oziębienia stosunków między jego autorem a Irzykowskim. Zamieszczony w książce, cytowany wcześniej scenariusz *Miłości żywiołów* Kuczkowski uznał za plagiat *Głazów* i dopiero po latach przyznał, że posądzenia te były dość wydumane.

W końcu lat dwudziestych Kuczkowski założył własną wytwórnię „Rarafilm", zajmującą się produkcją filmów reklamowych i propagandowych, głównie w technice kukiełkowej. Kuczkowskiemu wypada przyznać szczególne miejsce w historii walki o kino artystyczne w Polsce, kino w pełni autorskie, niezależne. Nie był awangardzistą w sensie przynależności do któregoś z awangardowych kierunków w sztuce XX wieku, choć niewątpliwie można go uznać za osobliwego ekspresjonistę. Jako artysta był w gruncie rzeczy oświeconym dyletantem, podążającym całkowicie samotnie, outsiderem, mimo daru skupiania wokół siebie *ciekawych zespołów współpracowników* [10]. Wkrótce jego dzieło popadło w zupełne zapomnienie. Niemniej, jako inspirator Irzykowskiego, Kuczkowski stał się ukrytym patronem następnych pokoleń poszukujących, eksperymentalnych filmowców w Polsce. *Dziesiąta Muza*, choć wyszła spod pióra krytyka o bynajmniej nie awangardowej orientacji, była książką szczególnie wnikliwie czytaną w kręgach filmowców i publicystów walczących o tak zwany film artystyczny. Pisał o niej życzliwie przywódca awangardowych poetów, również zajmujący się teorią kina, wspomniany już Tadeusz Peiper; powoływał się na nią najwybitniejszy przed 1939 rokiem w Polsce realizator filmów awangardowych Stefan Themerson. A i po II wojnie światowej *Dziesiąta Muza* jest bodajże najczęściej wznawianą w Polsce książką o kinie.

*

Nurt „wizyjny", „alchemiczny", zapoczątkowany siedemdziesiąt lat temu przez Feliksa Kuczkowskiego, stanowi w dużym stopniu o obliczu artystycznym powojennego polskiego filmu animowanego. Wyznaczają go między innymi takie nazwiska, jak Jan Lenica i Walerian Borowczyk, których *Dom* (1958) do dziś pozostaje jednym z najwspanialszych manifestów filmowego surrealizmu; Daniel Szczechura, uparcie łamiący wszelkie konwencje; Kazimierz Urbański, wytrwały poszukiwacz nowych tworzyw i technologii, specjalista od techniki termicznego „malowania" bezpośrednio na emulsji filmu; nieżyjący już Julian Antonisz, wynalazca licznych „sprzętów-zagadek" i najkonsekwentniejszy w Polsce propagator filmu bez kamery; Zbigniew Rybczyński, którego niezwykła inwencja w dziedzinie zdjęć trikowych została w końcu nagrodzona Oscarem; czy wreszcie obdarzony niezwykłą wrażliwością na wszystko, co ulotne, nieuchwytne, chwilowe Jerzy Kucia, najczęściej dziś nagradzany na międzynarodowych festiwalach polski filmowiec.

MARCIN GIŻYCKI

Pierwodruk w: „Afterimage", 1987, nr 13.

---

[1] K. Irzykowski, *Śmierć kinematografu*, „Świat" 1913, nr 21.

[2] K. Irzykowski, *Dziesiąta Muza*, Kraków 1924. Następne cytaty bez adresu bibliograficznego pochodzą z tego samego źródła.

[3] Irzykowski co prawda takiego pojęcia jeszcze nie znał, pisał więc o filmie rysunkowym, ale myślał też o animacji w szerszym rozumieniu.

[4] T. Peiper, *Film barwny*, „Zwrotnica" 1923, lipiec.

[5] K. Irzykowski, *Wystawa techniki teatralnej*, „Wiadomości Literackie" 1924, nr 15.

[6] F. Kuczkowski, *Wspomnienie o filmie przyszłości*, maszynopis w zbiorach Filmoteki Narodowej.

[7] Tamże.

[8] H. Boguszewska, list do Kuczkowskiego w kolekcji Filmoteki Narodowej.

[9] Tamże.

[10] H. Ostrowska, *Bric à brac 1848-1939*, Warszawa 1978.

Poza tradycyjnym warsztatem

O intermedialnej twórczości z lat 50. Waleriana Borowczyka i Jana Lenicy

KRZYSZTOF JURECKI

W II połowie lat 50. w sztuce polskiej działali kontynuatorzy tradycji Wielkiej Awangardy. Ich twórczość, głównie wyrażającą się w malarstwie, można interpretować i badać także z pozycji historii fotografii.

Decydujące znaczenie miały wówczas dwa nurty o charakterze intermedialnym i transgresywnym, przekraczającym koncepcję tradycyjnego obrazu fotograficznego w kilku zakresach. Pierwszy, reprezentowany m.in. przez Zdzisława Beksińskiego, Jerzego Lewczyńskiego, Zbigniewa Dłubaka, wykorzystywał dokumentalność medium fotograficznego, najczęściej w wybiórczy sposób nawiązując do spuścizny surrealizmu. Odwoływał się do nie spenetrowanych wtedy idei zawartych w zdjęciach anonimowych, rodzinnych, amatorskich etc., dążył do zmiany wartości estetycznych istniejących na obszarze fotografii artystycznej, reprezentowanej po II wojnie światowej w Polsce przez piktorializm oraz działalność społeczno-edukacyjną ZPAF-u. Drugi, abstrakcyjny, reprezentowany przez twórczość Andrzeja Pawłowskiego, Marka Piaseckiego, Bronisława Schlabsa, częściowo także Beksińskiego, inspirowany koncepcją sztuki abstrakcyjnej (informel, taszyzm, kinetyzm) wydaje się mniej odkrywczy. U podstaw tego typu działalności artystycznej znajduje się automatyzm surrealistyczny i ekspresjonizm oraz działalność wyrastająca z doświadczeń Bauhuasu (Pawłowski), zajmująca się laboratoryjnym badaniem istoty światła.

Osobną pozycję zajmuje twórczość Waleriana Borowczyka i Jana Lenicy, nie mających styczności ze środowiskiem fotografików, wychodzących z koncepcji grafiki, dążących do jej przewartościowania w oparciu o najnowsze zdobycze nowoczesnej plastyki. Stąd zainteresowania kolażem, fotomontażami, różnorodnymi zdjęciami w koncepcji filmu eksperymentalnego (awangardowego).

Po rezygnacji z doktryny realizmu socjalistycznego, w którą byli zaangażowani, zwrócili się w stronę filmu eksperymentalnego, wykorzystując archaizację warsztatu w nawiązaniu do francuskiej awangardy klasycznej i prehistorii filmu [1].

Początkowo była to próba, zresztą udana, powrotu do podstawowych wątków składających się na moment wspólnej drogi twórczej fotografii i filmu (Jules Marey), przy jednoczesnym korzystaniu z nowoczesnych środków wypowiedzi, w tym chwytów i estetyki surrealizmu, nie zaś jego ideologii czy filozofii [2]. Poszukiwania Borowczyka i Lenicy mają także swe odniesienia do angielskiego pop-artu z jego pierwszej fazy (1953-1958) [3].

Analizując ich twórczość, Urszula Czartoryska pisała: *Twórcy awangardowego filmu animowanego w poszukiwaniu nowych środków wyrazu natrafili na tech-*

nikę collage'u i materiał w postaci gotowych zdjęć fotograficznych. Nie zadowalając się animacją modeli trójwymiarowych i rysunkiem animowanym, sięgnęli po różne dwuwymiarowe materiały, poddawane próbie nożyczek i wielokrotnej ekspozycji na stole trikowym. Warsztat pracy tego rodzaju zaczął przypominać raczej pracownię grafika niż atelier zwykłych filmów animowanych [4].

W 1952 r. Borowczyk, który dużo fotografował w czasie studiów na krakowskiej ASP, zrealizował film abstrakcyjny, rysowany wprost na taśmie filmowej. Nie istniały już dla niego kategorycznie wydzielone gatunki w sztukach plastycznych, co potem podkreślał także w licznych wywiadach.

Filmem fotograficznym można nazwać pewne sekwencje *Domu* (1957), w którym autorzy posłużyli się m.in. anonimowymi starymi fotografiami i pocztówkami oraz powiększeniami gazetowymi. Jest to utwór nietypowy, sprawiający wrażenie użycia różnych konwencji w odmiennych celach. Ale jednak jest filmem interesującym i mimo wszystko jednorodnym. Składa się z sześciu części. We fragmencie interpretowanym przez krytykę jako sen umiejętnie zastosowano montaż zdjęć rodzinnych i starych pocztówek, aby ukazać to, co bezstylowe i pozytywnie naiwne, w czym tkwi jakaś magiczna siła. Interesujące są dość długie ekspozycje zdjęć dzieci decydujące o ich fotograficznym aspekcie. Drugi fragment *Domu* przedstawia walkę dwóch mężczyzn. Jest to oczywiście słynne zdjęcie Mareya, fotografa francuskiego zajmującego się naukową analizą i rejestracją ruchu [5]. Autorzy realizacji w analityczny i nowoczesny sposób przetworzyli stare zdjęcia, ożywiając je filmowo i plastycznie przez użycie koloru, co zwolennicy postmodernizmu mogliby interpretować jako aktywizację jego cech stylistycznych, w ramach innego jeszcze modernistycznego dyskursu.

Krytyka francuska i polska słusznie w zabiegu „ożywienia starych fotografii" dopatrywała się świadomej archaizacji języka wypowiedzi, będącej także czymś nowym i odświeżającym konwencję filmu animowanego i eksperymentalnego. *Walczący mężczyźni* z *Domu*, jak też film *Szkoła* wynikają z urzeczenia *wynalazkiem fotografii ożywionej sprzed kilkudziesięciu lat* [6]. Polegała ona na odpowiednim obserwowaniu kilku następujących po sobie zdjęć imitujących ruch, *do czego służyły specjalne albumy zwane we Francji feuilletoscope'ami, lub też przyrządy do chronofotografii* [7]. Poza tym niektóre scenki *Domu* wywodzą się z francuskiego filmu surrealistycznego z lat 20., ale trudno o bliższe analogie. Chodziło im, podobnie jak i twórcom filmu nadrealistycznego, o wywołanie określonych asocjacji i spięć obrazowych [8].

Krytycy zaznaczali, pisząc o ich twórczości, że ich filmy wyrastały z zupełnie innych potrzeb niż współczesne im filmy animowane, a *źródła ich inspiracji* – zdaniem Mieczysława Porębskiego – *są egzystencjalne, nie tylko formalne* [9].

Czartoryska podkreślała ich warsztat graficzny, Porębski zaś akcentował łączenie dwóch nurtów: malarsko-graficznego z filmowo-telewizyjnym, *by w ten sposób powiększyć tradycyjne obszary penetracji malarstwa i grafiki* [10]. A więc reprezentowali tak typowe dla wielu twórców awangardy pragnienie przekraczania określonych barier gatunkowych, a w tym przypadku ograniczeń technologicznych, rozwijając m.in. zagadnienie relacji obrazu do struktury dźwiękowej, co podejmował później w latach 70. łódzki Warsztat Formy Filmowej [11].

W swej twórczości widzieli również nowe możliwości rozwoju nowoczesnych form wyrazu o wątku komediowym, mimo że nie stronili od groteski na temat współczesnej epoki (*Labirynt* Lenicy).

W *Szkole* (1958) Borowczyk, nie bez przyczyny nazwany przez Urszulę Czartoryską wynalazcą „kina fotograficznego", posłużył się wyłącznie swymi zdjęciami leickowskimi, wykonanymi specjalnie do tego filmu, z jednym aktorem, w jednym tylko miejscu pod ceglanym murem [12]. Decydującą rolę w filmie, oprócz samych zdjęć, spełnia montaż o różnym stopniu narracyjności i dynamice poszczególnych cięć.

W kolejnym filmie *Astronauci* (*Les Astronautes*) Borowczyk wykorzystał fotomontaże, abstrakcje fotograficzne i zdjęcia reżyserowane – słowem cały arsenał możliwości, jakim dysponuje aparat fotograficzny. Cechą charakterystyczną narracji tego utworu jest zmienność nastroju i rekwizytów, a opiera się ona na zaskakujących sytuacjach. Film powstał z różnorodności tkwiącej w przekazie fotograficznym, czyli jego medium, i oczywiście inwencji samego reżysera, poszukującego, podobnie jak na początku XX wieku Méliès, nowych form wyrazu.

Borowczyk i Lenica w wywiadzie udzielonym Tadeuszowi Kowalskiemu dla „Filmu" powiedzieli: *Najchętniej wrócilibyśmy do Méliès'a. Tam, gdzie obraz przeważa i gdzie dominuje element ruchu. Nie chcemy ograniczać się do jednego gatunku stylistycznego (na przykład do filmu animowanego), ale sięgać do wszystkiego, co pobudza wyobraźnię, wzrusza i śmieszy, bawi oko* [13].

André Martin zastanawiał się, dlaczego Borowczyk poszukiwał nowych konwencji w ramach filmu animowanego. Na ten temat pisał: *Chodziło tu przede wszystkim o niskie koszty (...), pewną rolę odegrało szczególne zamiłowanie Borowczyka do fotografii, które pojawiło się w „Astronautach" i które dało młodemu realizatorowi polskiemu okazję do zebrania różnorodnych przedmiotów na swoich fotografiach, barokowych i pełnych zaskakujących kontrastów, godnych zdjęć zamieszczanych w wielkich amerykańskich pismach ilustrowanych* [14].

Jego filmy prezentują specyficzną ironię, ale także zachowują dystans wobec przedstawianych problemów. Wykorzystywał w nich różne formy nowoczesnej plastyki – rysunek, kolaż, grafikę oraz przede wszystkim bardzo szeroko rozumianą fotografię, w tym również, co jest szczególnie ważne, pocztówki, zdjęcia rodzinne i anonimowe.

Lenica działając indywidualnie nakręcił filmy: *Pan Głowa*, *Nowy Janko Muzykant* i wspomniany już *Labirynt*. W porównaniu z filmami Borowczyka realizacje jego są bardziej graficzne, opierają się na dziewiętnastowiecznych sztychach, ale także wykorzystują własne kolaże i fotomontaże, chętnie odwołując się do dziewiętnastowiecznej stylizacji [15]. W efekcie jego prace często są bliskie surrealistycznym obrazom, co wynika m.in. z inspiracji fotokolażami Maxa Ernsta z początku lat 20., które kształtowały powstający już nadrealizm i bardzo podobały się Bretonowi.

Borowczyk i Lenica swą sztuką, wyrosłą z pogranicza fotografii i filmu, grafiki i malarstwa, opierającą się na niektórych aspektach widzenia surrealistycznego i różnorodnie interpretowanej archaizacji języka artystycznego, zapoczątkowali w Polsce nowy typ kina animowanego („filmoplastyka"), na materiale wycinanym (kolaż, fotomontaż), lub rzadziej – na fotografii czystej, inscenizowanej w fabularyzowany sposób (*Szkoła*) [16].

Ich twórczość można analizować, wychodząc z różnych koncepcji teoretycznych najnowszej fotografii – fotografia rozumiana jako lustro odbijające prawdę, jako środek służący wyzwoleniu ukrytych, podświadomych pragnień, w końcu jako

nie zbadany wówczas środek malarski, dający nowe możliwości medialne. Zaproponowałem w swym tekście, podążając śladami Urszuli Czartoryskiej (książka *Plastyczne przygody fotografii*), spojrzenie z pozycji historii fotografii, rozwijającej się pod wpływem nowoczesnej sztuki. Na koniec zwrócę uwagę na paralelność dokonań Borowczyka i Lenicy z tych lat z zestawami o narracji filmowej, montowanymi ze zdjęć własnych i „materiału gotowego" Beksińskiego, które należą do najważniejszych dokonań awangardowych z lat 50. Drogi fotografii i filmu eksperymentalnego mają wspólne źródła, rozwijają się często według tych samych zasad, w końcu zdążają do podobnych celów artystycznych. Jest to więc wspólny obszar kreacji artystycznej występujący w sztuce modernistycznej, którego kulminacją często bywały doświadczenia i osiągnięcia awangardy klasycznej, a później neoawangardy.

KRZYSZTOF JURECKI

---

[1] Por. A. Kossakowski, *Polski film animowany 1945-1974*, Wrocław 1977, s. 82.

[2] Nie chodziło im jednak o eksperyment dla samego eksperymentu, ale o nowy rodzaj plastyki. Warsztat, na którym się opierali, negował dotychczasowy status filmu animowanego. Korzystali z grafiki, a konkretnie kolażu, wykorzystując materiał zdjęciowy, archiwalne reprodukcje bądź zdjęcia wykonywane specjalnie na użytek filmu.

[3] W angielskim pop-arcie artystyczny rozwój prowadził do świata mass mediów, które stwarzały pretekst identyfikacji przez adaptację, w momencie kiedy malarstwo wydawało się skończone. Na ekspozycji *Parallel of Life and Art* (1953) podniesiona została ranga fotografii. Pokazano studia ruchu (Marey), zdjęcia roentgenowskie i dużej szybkości ruchu, materiał antropologiczny i przejawy sztuki dziecka. Tą ważną z historycznego punktu widzenia ekspozycję przygotował Paolozzi, fotograf Nigel Henderson oraz architekci Alison i Peter Smithson. W tym czasie angielski pop-art interesował się tematem technologii, w opozycji do idei neoromantyzmu. Duże znaczenie miały wówczas trzy książki: *Fundations of Modern Art* Ozenfanta, *Mechanization Takes Command* Sigfrieda Giedione i *Vision in Motion* Moholy-Nagy'a. W 1955 w ICA odbyła się kolejna znacząca wystawa – *Man, Machine and Motion*. Richard Hamilton wykorzystał na niej zdjęcia ilustrujące związek człowieka i maszyny. Sztuki piękne zostały w ten sposób złączone z fotografią, co w Anglii było swego rodzaju novum. (Podaję za: L. Alloway, *The Development of British Pop*, w: L. Lipard, *Pop Art...*, ss. 27-40.)

[4] U. Czartoryska, *Przygody plastyczne...*, s. 145.

[5] Należy zwrócić uwagę, że podejście J. Mareya, wynalazcy chronofotografu, było czysto naukowe, nie artystyczne, podobnie zresztą jak Edwarda Muybridge'a. *Modernizm Jules Mareya oddziałał na kilku artystów, na przykład na Marcela Duchampa („Akt schodzący po schodach"), a także na ruch futurystyczny* (C.Nori, *Historia fotografii francuskiej*, Zachęta, Warszawa 1983, s.nlb, kat. wyst.).

[6] U. Czartoryska, *Walerian Borowczyk czyli kino fotograficzne*, „Fotografia" 1961, nr 11, s. 376.

[7] Tamże.

[8] Borowczyk, akcentując, że nie są dla niego ważne sztywne granice kierunków artystycznych, stwierdził: *Jednakże nie mogę powstrzymać się od twierdzenia, że kino, a przede wszystkim kino eksperymentalne jest wyższym środkiem wyrazu* (U. Czartoryska, *Walerian Borowczyk*... dz. cyt., s. 374).

[9] M. Porębski, *Uwagi o genezie twórczości filmowej Borowczyka i Lenicy*, „Kwartalnik Filmowy" 1964, nr 4, s. 27.

[10] Tamże.

[11] Takie filmy realizowali np. w latach 70. Józef Robakowski i Ryszard Waśko. Struktura obrazu w stosunku do dźwięku stanowiła przedmiot najważniejszych analiz w okresie awangardy klasycznej, zarówno na Zachodzie (Walter Ruttman, Viking Eggeling), jak też w Polsce (Stefan Themerson). Por. J. Swidziński, *Model kina*, w: *Film awangardowy w Polsce i na świecie*, Łódź 1989; R. Kluszczyński, *Od „Warsztatu Formy Filmowej" do „Łodzi Kaliskiej"*, „Powiększenie" 1988, nr 3; *Film as Film. Formal Experiment in Film 1910 –*

1975, zwł. B. Hein, *The Structural Film*, gdzie autorka podkreśliła znaczenie medium dla tego rodzaju filmu (s. 93), Hayward Gallery, London 1979 (kat. wyst.).

[12] U. Czartoryska, *Przygody plastyczne...* dz. cyt., s. 147.

[13] T. Kowalski, *Ludzie, którzy chcą wrócić do Méliès'a*, „Film" 1957, nr 51, ss. 8-9.

[14] Słowa A.Martina z tekstu *Object personnage vivant & phase photographique*, „Le Cinéma chez soi" 1961, nr 33 cyt. za: U. Czartoryska, *Walerian Borowczyk*... dz. cyt., s. 378.

[15] Filmy Lenicy, w odróżnieniu od Borowczyka, którego interesowała ich filmowość, eksploatowały zagadnienia *czystego nonsensu* oraz problematykę egzystencjalną, przez co Lenica wpłynął na cały polski film animowany lat 60. i późniejszych. *Był sobie raz* pokazywany był na II Wystawie Sztuki Nowoczesnej w Warszawie i na Metaforach... Por. M. Porębski, dz. cyt., s. 24 oraz A. Kossakowski, *Film animowany*, w: *Historia Filmu Polskiego 1962-1967*, t. 5, red. J. Toeplitz, s. 156.

[16] *Szkoła* ma wyraz przede wszystkim antymilitarny. Nie jest filmem animowanym, ale bliskim mu ze względu na dynamiczny montaż czarno-białych zdjęć, wyjąwszy krótką sekwencję kolorowego snu. Materiał fotograficzny stosowany przez Borowczyka i Lenicę (zdjęcia anonimowe, kolorowe, wycinane, zgrafizowane, abstrakcje) zachowuje w filmach swą neutralność, co jest ważnym zagadnieniem, także natury teoretycznej (Por. U. Czartoryska, *Przygody*... dz. cyt., s. 146, 155).

Antropologiczna interpretacja *Króla Lwa* [1]

TARZYCJUSZ MAREK BULIŃSKI

Na początek zakładam, co następuje: historia o królu lwie stanowi opowieść mityczną. Ponieważ jednak rozliczni autorzy (np. Cassirer, Lévi-Strauss, Malinowski, Eliade) rozumieją pod pojęciem mitu lub mityczności różne treści, dlatego nie mam zamiaru wkraczać na grząski grunt definicji. Wymienię tylko kilka cech mityczności, licząc na to, że wszyscy czytelnicy się z nimi zgodzą, niezależnie od wyznawanych poglądów. Tak więc:

po pierwsze – mit mówi o tym, co się zdarzyło dawno temu, kiedyś, „onego czasu", w przeszłości, która nie jest historyczna;

po drugie – rzeczywistość mityczna jest jakościowo różna od tej sfery egzystencji, w której przyszło nam parać się codziennym życiem;

po trzecie – mit jest silnie obciążony wartościowaniem, zawsze jasno pokazuje gdzie Dobro, a gdzie Zło;

po czwarte – mit nadaje sens ludzkiemu życiu, produkuje prosty wzorzec myślenia i postępowania, dostarcza gotowych odpowiedzi z dziedziny metafizyki (w najszerszym tego słowa znaczeniu), w których nie ma miejsca na niepewność, wątpliwości czy anomalie;

po piąte wreszcie – mit często ma za zadanie rozwiązanie problemów, które w normalnym świecie są wewnętrznie sprzeczne, i których normalnie rozwiązać się nie da.

Nie dziw więc, że opowieści mityczne cieszą się olbrzymią popularnością w kulturze masowej i to niezależnie od efektowności i rozmachu przedstawienia [2]. Tym bardziej iż uprywatnienie sacrum w naszej kulturze stało się faktem, a jedyna płaszczyzna porozumienia, jaką posiadamy, to efektywność technologiczna. Brak nam wspólnej metafizyki. Społeczeństwo euroamerykańskie jest światem o Durkheimowskiej solidarności organicznej.

Wróćmy jednak do naszego filmu. Podstawowe pytanie brzmi: Jaki komunikat zawiera mit o królu lwie? A skoro mamy tu coś takiego, jak mit, to słusznie możemy podejrzewać, iż wdzięcznym narzędziem analizy okaże się opozycja. I tak też będzie.

Wyjdźmy od cech widocznych gołym okiem: dobre są lwy o jasnej, żółtej skórze, złe natomiast hieny o sierści ciemnej. Przedłużenie tych przeciwieństw odnajdziemy w parze: kolor (różnobarwne zwierzęta i rośliny, błękit nieba, tzw. rajskie barwy otoczenia) – brak koloru (za który można poczytać szarość przechodzącą w czerń, panującą na cmentarzysku słoni). I choć spiskowiec jest również lwem, to jego podłość wyraźnie symbolizuje ciemniejsza niż u krewniaków skóra, chu-

dość sylwetki, a nade wszystko imię – Skaza. Trudno o wyrazistsze podkreślenie mediacyjnego charakteru postaci! I to od razu określonego znakiem ujemnym. Nie ulega bowiem wątpliwości, że została ona skażona złem. Pojawia się tu motyw stale obecny w tradycji europejskiej, a więc zazdrość królewskiego brata, czy może lepiej powiedzieć – pożądanie władzy, pozycji społecznej i wszystkiego, co się z nią wiąże [3].

Dzięki temu dochodzimy do następnego szczebla drabiny opozycji: rozum = racjonalność / emocje = irracjonalność. Mufasa w rozmowach z synem wiele razy podkreślał wagę odpowiedzialności bycia królem (*Używaj odwagi wtedy, kiedy trzeba. Bycie królem nie oznacza robienia tego, co się chce.*) Jednym słowem – rozum przede wszystkim i chłodna kalkulacja, a jeśli uczucia, to dopiero w chwilach bezpieczeństwa (choć nie do końca – król ratując syna przed stratowaniem, powoduje się przecież uczuciem). Hieny zaś charakteryzują się pobudliwością, impulsywnością, żywiołowym humorem, nawet za cenę utraty śniadania w postaci lwiątek (*Zamawiałeś na wynos? Nie, a bo co? Bo się wynosi!*), z najwyższym trudem i tylko pod wpływem Skazy, powstrzymują swe chęci i emocje.

Z tego też, być może, wynika ich sposób odżywiania. Mit przyjmuje za pozytywne polowanie na antylopy (bowiem wszyscy pozostają w wielkim kręgu życia – „Ja jem antylopę, umieram, wyrasta ze mnie trawa, antylopa je trawę itd."), natomiast hieny kojarzy z cmentarzem, a więc z padliną. Niewątpliwie polowanie jest jakimś wysiłkiem, umiejętnością, której trzeba się nauczyć (np. scena nauki polowania młodego Simby), a padlinożerstwo – tylko i wyłącznie przyjmowaniem rzeczy nam danych lub pozostawionych przez kogoś. Tak więc wyuczony wysiłek = praca / brak wyuczonego wysiłku = brak pracy. Praca z kolei przynosi dostatek. Dlatego lwi król jest gruby, wypasiony i silny, hieny zaś chude, wycieńczone i stale głodne. Ich nienasycenie trwa nawet po dojściu do władzy, co w świetle mitu wcale nie zaskakuje – zło nie może przecież przynosić dobrobytu. Dodatkowo wzmacniają tę opozycję skojarzenia pochodzące z naszej potoczności i związane z symbolem lwa oraz hieny. Według nich obrazują one króla i pariasa żyjącego na dnie drabiny społecznej – stąd padlinożerstwo.

Stąd już blisko do spraw fundamentalnych. W obrazie lwów istnieje coś, co szczególnie je upodabnia do człowieka. I bynajmniej nie są to jednoznacznie ludzkie zachowania, jakich pełno w całym filmie. Te wyrastają z samego założenia bajki jako gatunku literackiego. Chodzi mi tu o obecność struktury społecznej.

Lwy posiadają rodzinę, hierarchię, role społeczne (np. męskie i żeńskie), a nawet rytuały (np. poświęcenie pierworodnego). Mit szczególnie silnie podkreśla wagę pokrewieństwa, co widać choćby w ustalonym zawczasu małżeństwie lub w niemożności zabicia jednego członka rodu przez drugiego. Dlatego Skaza posłużył się stadem antylop do usunięcia Mufasy (choć jawny powód to słabość fizyczna) i dlatego Simba nie morduje Skazy, lecz rzuca go na pożarcie hienom. Zresztą ta ostatnia sytuacja ma jeszcze inne wyjaśnienie: Simba nie może zabić, gdyż należy do kręgu życia, a w nim nie zabija się bez potrzeby (pożywienie, obrona). Innymi słowy – jego przedstawiciel nie powinien się skazić przemocą i morderstwem. Ponieważ zaś hieny należą do kręgu śmierci, dlatego do nich należy wykonanie wyroku. Warto również zwrócić uwagę na problem posłuszeństwa wobec władzy. Społeczność zwierząt nie buntuje się przeciwko Skazie, pomimo, iż jego rządy dopro-

wadzają kraj do ruiny. Rokosz wybucha dopiero w momencie legitymizacji prawnej, jaką jest powrót Simby, i jak się okazuje, był dziecinnie łatwy.

Gromada hien jest natomiast całkowitym przeciwieństwem społeczeństwa lwów. Panuje tu całkowita anarchia, brak jakiejkolwiek hierarchii, rodziny, więzi czy roli społecznej, dystrybucji dóbr i zarządzania – nie ma nic.

Myślę więc, że uprawnionym będzie wniosek: lew = ład = kultura / hiena = chaos = natura [4]. Tym samym dobrnęliśmy do Lévi-Straussowskiego fundamentu i wiemy dokładnie, jakie treści *Król lew* rozumie przez dobro i zło. Prześledźmy jednak dla przypomnienia całą drogę:

DOBRY : ZŁY
lew : hiena
jasny : ciemny
kolor : brak koloru
racjonalność : irracjonalność
upolowane mięso : padlina
wyuczona umiejętność : brak wyuczonej umiejętności
praca : brak pracy
dostatek : ubóstwo
struktura społeczna : brak struktury społecznej
ład : chaos
kultura : natura

Ale ponieważ – jak podejrzewamy – mit powinien przesyłać nam jakiś komunikat, do końca podróży jeszcze kawałek. Znajdźmy najpierw najbardziej dynamiczne postacie dramatu. Rzecz jasna nie chodzi tu o sprawność ruchową, lecz o zmianę miejsca w strukturze namalowanego świata. Bez wątpienia będą to Skaza i Simba, którzy stanowią oś opowiadania (ze wskazaniem na tego drugiego). A jest tak nie bez przyczyny, bowiem tego właśnie tyczy mit. Królewski brat oraz królewski syn to dwie strony tego samego medalu. Dwa sposoby rozwiązania konfliktu. Dwaj burzyciele struktury społecznej. Krótko mówiąc – *Król lew* jest historią o przekraczaniu zakazów i łamaniu porządku społecznego.

Pierwszy z nich to negatywny przykład buntownika. Skaza nie zamierza przyznawać się do błędu wywołanego własną pożądliwością ani pokornie odegrać wyznaczoną mu rolę społeczną (zarówno przed kryzysem, jak i w chwili niezgody na banicję, podczas finałowego pojedynku) i dlatego umiera. Podkreślmy – przestępca ginie w wyniku triumfu sprawiedliwości. Sprawiedliwości, której formuła brzmi: „Ten, kto nie ulega społeczeństwu, zagraża mu, podważając jego fundament, a więc musi być zlikwidowany".

Pozytywne rozwiązanie przynosi natomiast Simba. Aby jednak zobaczyć go w tej roli, musimy wprowadzić jeszcze jedną opozycję: nasz świat = orbis interior / inny świat = orbis exterior. Mit kreśli nam wyraźny obraz uporządkowanej krainy zwierząt, gdzie władzę sprawuje król, gdzie wszystko porusza się ustalonym rytmem, gdzie widzimy ściśle rozgraniczony obszar dobra, tj. krainę zwierząt, i obszar zła, tj. cmentarzysko słoni. To wszystko stanowi nasz świat.

Lecz gdy mały Simba przekracza symboliczną granicę (góry i pas kolczastych krzewów), gdy jedna z hien wypowiada znamienną dla antropologa kwestię: *Jeśli*

tam pójdzie, zginie, to mamy prawo podejrzewać, że już niedługo inny świat zacznie nam objawiać swą antystrukturę.

I rzeczywiście! Simba spotyka w dżungli ni mniej, ni więcej tylko wygnańców, istoty takie same jak on, pozostające z różnych względów poza społeczeństwem. Spotyka banitów, których naczelną zasadą jest brak odpowiedzialności, brak obowiązków, norm i zasad wynikających z pełnienia ról społecznych. Nie mają one żadnej organizacji i dlatego robią to, co chcą, wędrują, gdzie popadnie, folgując własnym przyjemnościom, np. zabawie, jedzeniu. Zresztą robaki jako pożywienie lwa, który normalnie karmi się mięsem antylop, jeszcze bardziej podkreślają inność świata, w jakim się znalazł królewski syn. *Nie martw się, ciesz się życiem* – śpiewają towarzysze. Co też czyni. I tego faktu nie mogą nam przysłonić jego duchowe rozterki, chwile zastanawiania się nad własną tożsamością.

Lecz oto pojawiają się wysłannicy społeczeństwa. Społeczeństwa, które go potrzebuje i żąda odegrania właściwej roli społecznej. Mówią mu: *Bądź tym, kim jesteś*. A kim jest? Odpowiedź rzecz jasna nie należy do Simby, lecz spoczywa w strukturze społecznej – urodził się jako pierworodny królewski syn, więc musi zasiąść na tronie, gdy ojcu zeszło się z tego świata. Nikogo nie obchodzą jego emocje, chęci, marzenia czy stan beztroski, w jakim przebywa. *Bądź tym, kim jesteś* – kusi swymi wdziękami ukochana. *Bądź tym, kim jesteś* – odwołuje się do poczucia winy wobec ojca nadworny czarownik.

Simba wraca i życie toczy się tak jak powinno – po kręgu, co wyraźnie symbolizuje taka sama scena początkowa i końcowa filmu, w której widzimy rytuał poświęcenia pierworodnego władcy wobec tłumu poddanych i w promieniach wschodzącego słońca. Świat został zachowany – tak jak było przedtem, tak jest i teraz...

Pora tedy na zwięzłe przedstawienie mitycznego przekazu. Brzmi on tak: „Nie próbuj burzyć ustalonego porządku rzeczy. Nie próbuj z własnej pożądliwości, chęci czegokolwiek (np. wolności) zmieniać świata, bo skończysz jak Skaza. Wolno ci natomiast wypaść ze swej roli i zasmakować rozkoszy wykroczenia, pod warunkiem że: 1) zmusi cię do tego sytuacja, a więc wtedy, gdy nie ty sam będziesz powodem wystąpienia; 2) przyznasz się do błędu i wrócisz niczym syn marnotrawny".

Taka treść nie zaskakuje nas niczym nowym. O tym, że każde społeczeństwo musi przyjmować za naczelny cel zachowanie samego siebie, wiemy przynajmniej od czasów Durkheima i *L'Anne Sociologique*. Niemniej to właśnie w naszej kulturze zawrotną karierę zrobiło przedziwne pojęcie wolności i wydatnie skomplikowało relację jednostka – społeczeństwo – państwo. Skomplikowało na tyle, że do dziś myśl humanistyczna nie może wyjść ze sprzeczności, jakie ono przynosi. A przecież już w XVIII w. Donatien Alphonse François de Sade przekonywająco wykazał, iż logiczna konsekwencja treści tegoż pojęcia doprowadza do autodestrukcji. Cóż z tego! Jest coś w naszej kulturze, co usilnie broni wolności, potrzebuje jej, próbuje ją moralnie rozparcelować na „wolność od" i „wolność do", byleby zachować samą ideę. Można wręcz przyjąć za Lyotardem, iż właśnie na niej opiera się cały gmach modernistycznego świata.

Tymczasem mit mówi nam, że wolność to zło. Mit szuka metafizyki, punktu odniesienia, znajduje i objawia nam w postaci moralności. Film *The Lion King*

był przygotowywany głównie z myślą o dzieciach. Przeto spokojnie mogę go uznać za narzędzie wychowawcze, aczkolwiek niekoniecznie z kręgu edukacyjnego. I z tej perspektywy zauważam sprzeczność pomiędzy mitycznym komunikatem filmu (nieważne, czy dostrzeżonym przez jego twórców), a współczesnymi ideałami wychowawczymi wyznawanymi przez radykalne nurty pedagogiki, jak np. samorealizacja ucznia, rozwój jednostki, równość, partnerstwo, swoboda wyboru itp. Owe ideały wyrastają, jak sądzę, z idei wolności, zaś ta z myślenia typu naukowego.

Tym samym wracamy do początku naszego tekstu. Świat kultury zachodniej jest światem człowieka jednowymiarowego, żyjącego w społeczeństwie o solidarności organicznej. Brak wspólnej podstawy metafizycznej przynosi ideę wolności (lub na odwrót), która ma zasłonić, ukryć, a najlepiej wypełnić powstałą lukę. Tyle że to niemożliwe. Mówimy do dzieci: „Wybierajcie, rozwijajcie się, patrzcie, ile różnych dróg!" – w istocie nie mając do zaproponowania nic konkretnego prócz owych twierdzeń o równości i względności wszystkich moralności. I zaciemniać tego nie powinna logiczna sprzeczność powyższego stwierdzenia [5]. Od niego nie uciekniemy [6].

Należy się raczej zastanowić, jakie konsekwencje edukacyjne to przynosi (co oczywiście jest zadaniem o wiele większego formatu niż niniejszy tekst). Istnieje tylko jedna zasada, co do której wszyscy są zgodni. Jest nią skuteczność technologiczna i co za tym idzie myślenie typu naukowego. Dlatego końcowa prawie że nadinterpretacja mitu wygląda następująco: „Nie próbuj zmieniać solidarności organicznej. Wypełniaj swoje funkcje jak najlepiej i do nich dostosuj swoje życie. Poza nimi możesz robić i myśleć, co ci się podoba, ale tylko i wyłącznie poza nimi" [7]. To jest właśnie ten próg wolności, o którym nie wspomina radykalna pedagogika i na którym wszelkie działania emancypacyjne muszą się zakończyć. Muszą – bowiem dalej czai się chaos i zniszczenie. Doprawdy, nie bez racji mit piętnuje wolność znakiem ujemnym...

Ale całkowicie jej wyeliminować nie sposób – stanowi przecież fundament demokratycznego społeczeństwa. Nasza opowieść mityczna wykaże tu jednak więcej rozsądku niż część współczesnej pedagogiki marzącej o realizacji oświeceniowych haseł pod złoto-srebrnym sztandarem Wolności, Równości i Braterstwa. Tego zła nie można wyrzucić – to prawda – ale da się je zneutralizować, oswoić i zminimalizować. Stąd pozytywny przykład Simby, który obrazuje dopuszczalną drogę łamania porządku społecznego, a więc sposób przenoszący winę za wykroczenie na czynniki zewnętrzne (np. grupę subkulturową, trudną sytuację rodzinną, szkolną itd.) oraz likwidujący skutki tegoż wykroczenia (o ile sprawca nie został już naznaczony etykietą przestępcy czy dewianta) [8]. Nie ma za to nic groźniejszego od świadomego i trwałego aktu samorealizacji jednostki, który jawnie godzi w reguły gry społecznej. Tu odpowiedź może być tylko jedna – jakiekolwiek wykluczenie i historia Skazy niechaj stanowi wystarczające memento.

Dlatego też pole działania owych ideałów wychowawczych, o których wspominałem, przebiega ponad szkieletem solidarności organicznej i w żaden sposób go nie narusza. Mało tego! One w ogóle nie dostrzegają takiej możliwości. W istocie bowiem edukacja, niezależnie od szczytnych haseł kolejnych pokoleń radykalnych reformatorów, spełnia rolę nader przyziemną i prostą: przysto-

sowuje dzieci do świata naszej kultury i uczy je, jak być w nim szczęśliwym. A że to szczęście spod znaku konsumpcyjnej i instrumentalnej kultury masowej nie podoba się różnej maści moralistom, to zupełnie inna sprawa. I warto się nią zająć kiedy indziej...

TARZYCJUSZ MAREK BULIŃSKI

---

[1] Tekst omawia film animowany pt. *The Lion King* w reżyserii R. Allersa i R. Minkoffa. Ażeby uniknąć streszczenia, przyjmuję, iż Czytelnik obejrzał wyżej wspomniane dzieło. Jeśli zaś zgodzimy się co do tego, że w samym słowie „interpretacja" zawiera się dowolność spojrzenia i brak pretensji Jedynego Wyjaśnienia, wtedy oczywiste jest usytuowanie moich rozważań w dziedzinie twórczości zapoczątkowanej stwierdzeniem Platona: *ze zdziwienia bierze początek filozofia*. Ludwik Stomma, a za nim inni, przypisują taką postawę głównie etnologii, uważam jednak takie pretensje za nieuzasadnione. Można przecież ów sposób podchodzenia do rzeczywistości określić równie dobrze mianem hermeneutyki, filozofii podejrzenia czy antropologii zaułków i szczelin. Dlatego także słowo „antropologiczna" proponuję odczytywać raczej w świetle tradycji uniwersyteckiej dyscypliny.

[2] Polska antropologia kulturowa doczekała się już prób odczytywania mitycznych przekazów tkwiących w dziełach filmowych. Por. teksty w „Polskiej Sztuce Ludowej", R.XLVI, 1992, nr 3/4; a zwłaszcza te autorstwa W. Szpilki, T. Rutkowskiej, M. Sznajderman odnoszące się do *Batmana*.

[3] Nawiązanie w tym miejscu do teorii Rene Girarda wydaje się dość kuszące, tym bardziej że i później pojawia się jeszcze jeden motyw właściwy tej hermeneutyce, a mianowicie – kolektywna przemoc.

[4] Napotykamy jednak w filmie jedną sytuację przeczącą owej regule, tj. scenę defilady hien przed Skazą. Obraz maszerujących w wojskowym zwartym szyku reprezentantów chaosu zdecydowanie nie pasuje do obranej linii interpretacji. Można wszelako przyjąć, iż jest to projekcja samego Skazy, jego wizja rzeczywistości wypływająca z chęci przeniesienia struktury na świat, który jej nie ma. Widać przecież, że brat króla nie cieszył się zbyt wielkim szacunkiem wśród zjadaczy padliny (bo i niby z jakiej racji), a jego głównymi argumentami były obietnice przyjemności lub podarunki w postaci mięsa (znamienne odwoływanie się do emocji), natomiast jego pożądanie prestiżu jest olbrzymie.

[5] Jeśli bowiem twierdzę, że wszystkie poglądy są równe, tym samym uznaję swoje stanowisko za lepsze, wartościowsze od innych, mówiących o Jedynej Prawdzie i różnym stopniu oddalenia od niej (np.: *Golem jest Najwyższą Istotą i wszyscy, którzy nie są z gliny, są do niczego i nawet nie zasługują na miano gliniaka*). Czytanie dzieł o etnocentryzmie i relatywizmie, zwłaszcza autorstwa Rorty'ego, Geertza i Kołakowskiego, dużo wnosi do zrozumienia tego problemu. Natomiast historyków tego zagadnienia wypada odesłać do Lévi-Straussowskiej definicji barbarzyńcy i jej agresywnego paradoksu. Dzieło sztuki jest też sposobem, świadomym lub nie, perswadowania pewnych treści. Poza tym, porzucenie chęci przekonania drugiej osoby nie pozostanie chyba, i to z wyboru, zadaniem humanistyki. Chodzi o to, by perswazja była intelektualna. W racjonalnej dyskusji staramy się przekonać innych do naszych racji. Nie musimy przy tym wierzyć, że jest to jakaś prawda uniwersalna. Jest to nasza prawda, wyrosła z krytyki naszej tradycji, budowana w dialogu, lokalna.

[6] Oczywiście, gdyby ów mit stworzyła kultura mechaniczna, wtedy przekaz brzmiałby na przykład tak: „Myśl i rób tak jak my".

[7] Podobne pomysły, mówiące o prawie młodzieży do nieodpowiedzialności, znajdziemy w książkach Erika H. Eriksona.

Codzienność w filmach Nicka Parka

MAREK HENDRYKOWSKI

Jednym z najpopularniejszych tematów krótkiego kina, obejmujących swoim zasięgiem nie tylko dokument i animację, ale również fabułę aktorską, są rytuały codzienności. Upodobanie do nich może wynikać zarówno z odwiecznej reporterskiej pasji kina jako kronikarza bieżącego życia, którą przejawia ono i doskonali od niepamiętnych czasów, jak i z inklinacji samych filmowców do tworzenia pewnych filozoficznych uogólnień, których celem jest kinematograficzna refleksja nad ludzkim bytem. W moim najgłębszym przekonaniu, oba te dążenia wcale nie muszą się wzajemnie wykluczać. Wszechwidzące spojrzenie kamery potrafi w sposób niezwykle sugestywny wyrywać nawet najbardziej banalne rzeczy z ich powszedniości, nadając im na ekranie drugie życie i nowe znaczenie. Dotyczy to również filmu animowanego, pod warunkiem jednak, że jego twórca nie ucieka od ukazywania realnego świata i potrafi umiejętnie kojarzyć fikcję z rzeczywistością.

Spośród produkcji zagranicznych nowy wymiar w ekranowej prezentacji codzienności stał się w ostatnich latach udziałem filmów mistrza krótkiej formy Nicka Parka. Park jest obdarzony niezwykłym zmysłem drobiazgowej obserwacji życia. Stworzony przez niego, znany m.in. ze *Złych spodni* (będę w dalszym ciągu rozważań używał tego tytułu jako odpowiednika *The Wrong Trousers*; każdy, kto widział ten film, przyzna, że brzmi to o wiele lepiej i bardziej adekwatnie niż wulgarne i pseudokomercyjne *Wściekłe gacie*) oraz ze *Strzyżenia owiec*, duet Gromit-Wallace stanowi kwintesencję stylu, który charakteryzuje współczesną angielską middle, a zwłaszcza middle middle class. Imitacja iście perfekcyjna. Patrząc na ekran, chwilami zapominamy, że są to plastelinowe figurki. Każdy gest, każde słowo, każda reakcja postaci i szczegół obyczajowy – składają się tutaj na przenikliwą kpinę ze stereotypu English way of life. Satyra momentami łagodna i dobroduszna, momentami ostra jak brzytwa. Nie Anglicy jednak są tu obiektem drwiny, lecz ich satyryczne uogólnienie: sparodiowani „wyspiarze" z ich sławną splendid isolation; nie „angielskość" także, lecz zadufane w sobie przekonanie o przynależności do imperium.

Podkreślam ten ważny moment bardzo wyraźnie, bowiem codzienność każdorazowo generuje w filmach Parka temat tożsamości, ta zaś zderza się nieuchronnie z innością. Kamera zachowuje się tutaj niczym w filmie etnograficznym, co oznacza, iż wierzymy, że gdyby jej nie było, ekranowe postaci zachowywałyby się dokładnie tak samo. Na swoje potrzeby Park destyluje to, co angielskie w dobrym tego słowa znaczeniu, oddzielając jednocześnie rozmaite fuzle w postaci negatywnych domieszek i substancji. Umiejętnie wyodrębnione i oddzielone „inne" pozwa-

la w konsekwencji dojść do głosu „tożsamemu". Codzienny rytuał kultywowany przez Wallace'a i Gromita (nawet wakacje w debiutanckim *A Grand Day Out* są przedstawione jako cząstka ich codzienności, ze względu na dojmujący brak ulubionego sera w lodówce) zna tylko siebie i nie pragnie żadnej zmiany. Nie przypadkiem wszystkie, nawet najbardziej niezwykłe, przygody tej pary poprzedza i kończy scena z ich zwykłego życia. Najpierw coś nieoczekiwanie wytrąca ich z raz na zawsze ustalonego porządku spokojnej, ustablizowanej egzystencji, a następnie powraca ona skwapliwie do stanu wcześniejszej równowagi. Tak jest we wszystkich dotychczasowych jego utworach.

W *Złych spodniach* istną puszką Pandory okazują się techno-spodnie („ex-NASA") – urodzinowy prezent dla psa zakupiony, by unowocześnić życie Wallace'a i Gromita.

Trzeba znać specyficzny charakter angielskich domów i nawyki ich mieszkańców sprowadzające życie do pewnej liczby powtarzanych każdego dnia rytuałów, z których każdy składa się na powszednią, bezpiecznie uporządkowaną egzystencję: śniadanie z tosterem, gazeta czytana przy stole, korespondencja czekająca od rana pod drzwiami, spacer z psem itd., by docenić urok tej plastelinowej fantazji.

Home, Sweet Home... Dom, w którym ci dwaj mieszkają, znaczy dla nich tyle co świat. Za progiem domu otwiera się groźny bezmiar i chaos niewiadomego. Dom dla Anglika jest, jak wiadomo, twierdzą. Wszelką inwazję należy odeprzeć we własnych czterech ścianach. Dom, i tylko on, daje Wallace'owi i Gromitowi poczucie suwerenności. Dlatego zapierająca dech w piersiach finałowa sekwencja pogoni za demonicznym pingwinem nieprzypadkowo rozgrywa się nie na ulicach miasta, lecz w prywatnej przestrzeni ich sitting roomu, wzdłuż trajektorii dziecięcej kolejki, a groźny przestępca zostaje w końcu uwięziony w pustej butelce od mleka. Jeśli potraktować metafizykę jako sferę zjawisk ponadfizycznych, plastelinowe universum Nicka Parka osiąga w opisie codzienności wymiar metafizyczny. Twórca *Złych spodni* rozwija przy tym sztukę filmu animowanego niejako pod prąd, bez uciekania się do powszechnie dziś stosowanej transformacji ekranowych obiektów, wybierając dla siebie drogę najtrudniejszą z możliwych. Plastelina zachowuje się w jego filmie jak realna rzeczywistość. Groteskowo powiększone na ekranie martwe przedmioty i żywe postaci podlegają prawom fizyki, ulegając np. sile ciężkości. Zdumiewa przy tym dbałość o każdy najmniejszy szczegół. Inscenizując swoją opowieść, Nick Park i jego scenograf Yvonne Fox błysnęli godnym podziwu pietyzmem przedstawień: począwszy od wzoru tapety na ścianach, a skończywszy na rozmaitych przedmiotach codziennego użytku.

Wśród znakomitych, urzekających bogactwem form i niewyczerpaną pomysłowością przedstawień filmów Parka klasą dla siebie są jednak, moim zdaniem, *Creature Comforts*. Przyznam, że nigdy przedtem niczego podobnego w kinie nie widziałem, może z wyjątkiem równie niesamowitych w swym nastroju *Ślimaków* René Laloux (1966). Na tę niespełna sześciominutową miniaturę składa się seria banalnych, jak gdyby od niechcenia przeprowadzanych wywiadów ze zwierzętami żyjącymi w angielskim ZOO. Wypowiadające się przed kamerą zwierzęta mówią ludzkim głosem i są mieszkańcami Wielkiej Brytanii. Ich kapitalnie „podsłuchana" przez twórcę i wykonana przez aktorów wielogłosowa angielszczyzna zdradza, że pochodzą z różnych krajów. O czym mówią? O tym, co im się w ich przekonaniu automatycznie należy. Wyłącznie o jednym, czyli tytułowych creature comforts –

a więc podstawowych potrzebach i elementarnych wygodach, do których od dawna przywykli: jedzeniu, ogrzewaniu, własnym dachu nad głową, ewentualnie pragnieniu szerszej niż dotąd przestrzeni do życia.

Za pośrednictwem świetnie sparodiowanej rutynowej formuły telewizyjnej sondy Nick Park uzyskał niesamowity efekt prezentacji społeczeństwa dobrobytu, które dla bezpiecznej egzystencji nie tylko zrezygnowało z wolności, ale nawet nie zna dzisiaj jej prawdziwego smaku. Są mieszkańcami azylu, jednak głęboko nieszczęśliwymi w obliczu totalnej reglamentacji życia, na jaką dobrowolnie przystali. Ostateczna wymowa filmu jest niezmiernie gorzka. Żyje się nieźle, czyli beznadziejnie. Jadowita parodia welfare state. Ekranowi bohaterowie chwalą sobie takie życie, a zarazem narzekają i skarżą się na brak wolności, którą utracili bądź też od niej sami uciekli. Codzienne rytuały, jakim się w pojedynkę i gromadnie oddają w swoich klatkach, nie niosą z sobą niczego poza wygodną wegetacją, która wprawdzie gwarantuje jednostce socjalne minimum, ale na dłuższą metę odbiera jej prawdziwy sens istnienia. Są zresztą w tym swoim raz na zawsze zaakceptowanym modus vivendi bardzo sugestywni i przekonywający. Czyż można się dziwić, że doskonale wypadają nie tylko jako aktorzy z *Creature Comforts*, lecz również jako modele z reklam telewizyjnych?

MAREK HENDRYKOWSKI

NOTY O AUTORACH

WILHELM ALEXANDER – (ur. w 1973 roku w Austrii) studiuje na Wydziale Klasycznego Wzornictwa Przemysłowego i na Wydziale Animacji w Kunsthochschule w Linzu. Pracuje jako designer i animator. Zajmuje się działalnością eksperymentatorską w dziedzinie rzeczywistości wirtualnej oraz designu multimedialnego.

SUSAN BUCHAN – urodzona w Kanadzie. Pracuje i wykłada na wydziale studiów filmoznawczych na Uniwersytecie w Zurichu. Jest członkiem-założycielem FANTOCHE (międzynarodowego Festiwalu Filmowego w Szwajcarii). Interesuje się filmem animowanym, filmem eksperymentalnym i twórczością Jamesa Joyce'a.

TARZYCJUSZ MAREK BULIŃSKI – doktorant w Katedrze Etnologii Uniwersytetu Poznańskiego.

ALAN CHOLODENKO – wykładowca na University of Sydney w Australii.

MACIEJ DRYGAS – reżyser filmów dokumentalnych, autor słuchowisk radiowych. Laureat nagrody „Felixa" za film *Usłyszcie mój krzyk* (1991), „Prix Italia" za słuchowisko *Testament* (1992) i Grand Prix na MF Twórczości Telewizyjnej w Monte Carlo za film *Stan nieważkości* (1994). Był asystentem Krzysztofa Kieślowskiego (*Przypadek*) i Krzysztofa Zanussiego (*Constans*, *Z dalekiego kraju*).

MARCIN GIŻYCKI – krytyk sztuki, autor książek *Postmodernizm – kultura wyczerpania?* (1988) i *Walka o film artystyczny w międzywojennej Polsce* (1989). Obecnie wykłada w Rhode Island School of Design w Stanach Zjednoczonych.

MAREK HENDRYKOWSKI – historyk i teoretyk filmu, wykłada na Uniwersytecie im. A. Mickiewicza w Poznaniu. Autor książek z dziedziny filmu, m. in.: *Słowo w filmie* (1982), *Historia filmowego Oscara* (1988, 1993), *Słownik terminów filmowych* (1994).

URSZULA JARECKA – pracownik naukowy Wydziału Filmologii Uniwersytetu Poznańskiego. Autorka pracy doktorskiej o teorii wideoklipu.

KRZYSZTOF JURECKI – wykładowca na Wydziale Grafiki i Malarstwa łódzkiej ASP.

BARBARA KOSECKA – filmoznawca, związana z Uniwersytetem Jagiellońskim.

KATARZYNA KOSTRZEWSKA – absolwentka historii sztuki Uniwersytetu Warszawskiego.

WILLIAM MORITZ - filmowiec eksperymentator, poeta, historyk filmu (zwłaszcza abstrakcyjnego). Uznawany za największego specjalistę od niemieckiego filmu absolutnego. Wykładowca w CalArts w Kalifornii.

PARICE LECONTE – francuski krytyk filmowy.

RANKO MUNITIĆ – serbski krytyk filmowy i teoretyk filmu animowanego.

SYLVIE PIERRE – francuski krytyk filmowy.

MAŁGORZATA PAWŁOWSKA-JANASZEK – krytyk filmowy, współpracuje z „Gazetą Wyborczą".

ZBIGNIEW WAŁASZEWSKI – doktorant w Katedrze Kultury Uniwersytetu Warszawskiego. Pisze pracę na temat symbolu Draculi w kulturze współczesnej.

STEVEN WEINER – ukończył Wydział Animacji Filmowej na University of Southern California. Pracował jako operator filmów animowanych. Obecnie mieszka w Vancouver w Kanadzie.

JERZY WÓJCIK – operator, profesor PWSFTiTV w Łodzi, reżyser filmowy. Jest autorem zdjęć do filmów: m.in.: *Eroica* (1957), *Popiół i diament* (1958), *Krzyż walecznych* (1959), *Nikt nie woła* (1960), *Matka Joanna od Aniołów* (1960), *Samson* (1961), *Przy torze kolejowym* (kr., m., 1963), *Faraon* (1965), *Westerplatte* (1967), *Potop* (1974), *Pasja* (1977), *Kobieta w kapeluszu* (1984).

BOGUSŁAW ZMUDZIŃSKI – prawnik, prezes krakowskiego DKF-u „Rotunda".

SUMMARY OF ARTICLES

THE HISTORY OF ANIMATION

Teresa Rutkowska A BRIEF HISTORY OF FILM ANIMATION 5
A review of major events that have had an influence on the development of animated film.

Marcin Giżycki A DIARY OF POLISH ANIMATION (1882-1981) 21
Major events in the history of Poland's animation, written by one of the most distinguished experts in the field.

Beata Kosińska-Krippner POLISH ANIMATION (1992-1997) 45

Marcin Giżycki ARTHUR MELBOURNE-COOPER OR ON PITFALLS AND BLANKS IN THE HISTORY OF ANIMATION 54
It might seem that the 100th anniversary of the cinema is an episode historians can easily embrace, nonetheless - as the author notes – there are many blanks and unresolved riddles, especially concerning animation, and no findings about its origin can be regarded as final.

THE THEORY OF ANIMATION

Jerzy Wójcik SOME REMARKS ON CINEMATOGRAPHIC ANIMATION, INSPIRED BY DIRECTOR HENRYK RYSZKA'S PRODUCTION 57
Wójcik begins with the linguistic sense of the term „animation". Movement and rhythm are termed as most significant causative factors of animation in film space. He writes: To artists, what happens between two frames is more important than what is on the drawing itself.

Alan Cholodenko FRAMING THE FRAMING OF ANIMATION 60
Cholodenko analyses the phenomenon of animation in reference to Jacques Derrida's philosophy and the notions he has formulated. Cholodenko claims that a theory of animated animation lags behind „live action" film, and – as a rule – the two are regarded as being in opposition although they are based on the same principle. As a matter of fact, live action film would have been impossible without discoveries made in connection with the development of film.

William Moritz SOME OBSERVATIONS ON NON-OBJECTIVE AND NON--LINEAR ANIMATION 67
Moritz deals with most difficult and least popular form of animation, e.i. abstract animation. We know about it much less than we know about Disney cartoon-styled films. Examples from the history of experimental film till the 80s are referred to (films by Whitney, Engel, Petty, Fleisher, Panushka and Rose). In Moritz's opinion, this field that deserves to be termed as genuine art has produced true creative personalities.

PRESENTATIONS – YURI NORSTEIN

REACHING GOGOL 74
Janusz Gazda talks with Yuri Norstein. One of the most distinguished contemporary animation film makers speaks about his work and the film, based on Gogol's *The Greatcoat*, he has not shot.

Daniel Szczechura CINEMA ACCORDING TO NORSTEIN 98
On innovative technical and directing solutions in Norstein's films, that had an influence on the expansion of mental and emotional horizons of his films.

PRESENTATIONS: PIOTR DUMAŁA

REACHING DOSTOEVSKY 102

Maciej Drygas and Janusz Gazda talk with Piotr Dumała
Dumała has worked on a film based on Fyodor Dostoevsky's *Crime and Punishment* for several years although actually he started the project only in last January. The conversation, held in autumn 1995, is an account of how Dumała's concept matured and how he came to take decision to shoot the film.

Marcin Giżycki IMAGINATION ENCHANTED IN STONE 124
Giżycki discusses Dumała-invented time-consuming and arduous animation technique of scraping drawings on panels made of plaster of Paris. This is how , based on *Łagodna* of Dostoevsky, and *The Walls*, the impressive study of claustrophobia, were made.

Tadeusz Sobolewski GLOSSA ON DUMAŁA 126

I AM NOT GOING TO COMMIT SUICIDE – 127
Małgorzata Pawłowska-Tomaszek talks with Piotr Dumała who speaks about reasons of his interest in film animation, a „perpetual child" in him, and about the need to fathom the secret of existence.

Barbara Kosecka FRANZ KAFKA BY PIOTR DUMAŁA, THE REALISM OF ANIMATION 130
A very thorough analysis of Dumała's film. Kosecka attempts to trace all literary plots of Kafkaesque world, transformed into film pictures.

PRESENTATIONS: DANIEL SZCZECHURA

ANIMATED CARTOON IS CLOSE TO POETRY 140
„Kwartalnik Filmowy" editors talk with Daniel Szczechura.
Szczechura talks about his artistic life from the beginnings at Warsaw's Academy of Fine Arts through cameramen's department of the Lodz film school to his recent achievements. His decision to take up animated film making was taken out of his unwillingness to be put to limitations feature film makers experienced. Animation provided an opportunity of greater artistic freedom, and many fantastic ideas originated from ordinary technical and financial difficulties.

Jerzy Uszyński GENIUS LOCI, GENIUS TEMPORIS 149
Szczechura's early and most recent work is analysed here. What is characteristic of his artistic production is his constant experimentation with form, whereas on the plane of contents, the inclination to use metaphor and poetic reflective symbols seasoned with subtle irony. But there are also references to Poland's social and political scene.

Marcin Giżycki A JOURNEY TO THE LAND OF ENIGMA 156
Giżycki regards Szczechura's *Journey* as crucial for his production. To Giżycki, Szczechura is first of all a reflective and enigmatic artist. Szczechura's work is centred on one issue: How to produce narratives based not on a sequence of events linked by the logic of cause and effect but narratives that are rather contemplations of some states, with no questions asked about origin and sense.

Daniel Szczechura THOU SHALT NOT KILL (THE SCRIPT OF FEATURE FILM) 160
Szczechura's script of the short film he has never shot. It tells of a meeting of two former buddies and about how accident determines human fate.

PRESENTATION – PIOTR KAMLER

PAINTING WITH CAMERA 168

Ryszard Ciarka talks with Piotr Kamler
Kamler speaks about links between his abstract films with concrete music, his co-operation with Schaeffer in his experimental studio in Paris. At the source of Kamler's conception of animation are first of all his artistic background and interest in graphic arts. Time and rhythm are other essential elements of his films. *The Chronopolis* is the most important one. Kamler talks about problems connected with making the film and technical solutions he applied.

PRESENTATION – JERZY KUCIA

Marcin Giżycki JERZY KUCIA 178

PRESENTATION – JAN LENICA

Marcin Giżycki PREFACE TO JAN LENICA'S FILM WORK 188
Giżycki speaks about beginnings of Jan Lenica's film making and his meeting with Borowczyk.

Steven Weiner *THE LANDSCAPE* BY JAN LENICA 192
Lenica's film *The Landscape* is analysed and interpreted by Weiner. The surrealist film with elements of politics against the background of other achievements of the director. Weiner tries to find out why Lenica has shot the film. Tadeusz Borowski's ties with Lenica and his work. The influence Alfred Lenica exerted on his son's work.

Marek Hendrykowski *A NEW JANKO, THE MUSICIAN* – THE MASTERPIECE OF POLISH ANIMATION 200
The following is Hendrykowski's analysis of Lenica's film, shot in the form of a folk cutout. The film is about the protagonist of Henryk Sienkiewicz's short story, put within contemporary Socialist realities. Its irony brings to mind associations with the production of Polish writer and playwright Sławomir Mrożek.

PRESENTATION – WALERIAN BOROWCZYK

THE CINEMA IS NO THE COLLECTIVE ART 206
An Interview with Walerian Borowczyk
Delahaye, Pierre and Rivette talk with Borowczyk about the beginnings of his career, working methods, differences in shooting animation and feature films, technical problems with executing some artistic ideas and his cinema preferences.

Patrice Leconte PURE OBVIOUSNESS 219
This is an essay about Walerian Borowczyk's films, mechanisms of arousing fear of the public, humour, space and time, clarity and precision of form.

Sylvie Pierre THE BOROMEIAN ISLAND? 222
Pierre's analysis of Walerian Borowczyk's animated production; its characteristic features, including fascination with cataloguing, enumeration, details and innovation.

PRESENTATION – JAN SVANKMAJER

Marcin Giżycki JAN SVANKMAJER'S MAGIC 228
The magical world of Svankmajer's poetic films as a form of defence against reality; theatre props, surrealist dreamy visions but also horror, expression of aggressive attitude of the artist toward the present times of – as he claims – the disintegrating civilisation.

František Dryje OTHER SIGHT 231
Dryje's analysis of the work of Svankmajer, the director, script writer, painter and puppeteer. His connection with surrealism.

PRESENTATIONS – STEPHEN AND TIMOTHY QUAY

Suzanne H. Buchan CADAVERS ET REALMS EXQUISES: *STREET OF CROCODILES* AND *THE INSTITUTE BENJAMENTA* 242
Author speaks about *Streets of Crocodiles*, a animated film based on a text from Polish Bruno Schulz, and the *Institute Benjamenta*, live-action film (with animated inserts). The text discusses their influences and their references to other artistic media (music, literature), includes longer description of the two films, a formal excursion on their use of music, and some biographical informations.

PRESENTATION – ZBIGNIEW RYBCZYŃSKI

Zbigniew Rybczyński LOOKING TO THE FUTURE – IMAGINING THE TRUTH 258
Rybczyński's analysis of own work in the context of development trends in contemporary art.

Zbigniew Rybczyński A FRAGMENT OF THE SCREENPLAY OF THE FILM *MASTER AND MARGARITA* 279

Katarzyna Kostrzewska INSPIRATION FROM PAINTING IN RYBCZYŃSKI'S FILMS 289
Author, the historian of art, analyses the connections of the visual motives in Rybczyński's film: *Fourth Dimention*, *Manhattan* and *Washington DC* with the famous oeuvres of painting (likewise of Magritte, Dali, Escher)

Barbara Kosecka *KAFKA* OF ZBIGNIEW RYBCZYŃSKI IN THE TRAP OF IMAGINATION 294
Analysis of visual concepts in Rybczyński's film on Kafka in setting-up with the philosophical and existential themes in Kafka's oeuvre.

PRESENTATION – ZAGREB SCHOOL OF ANIMATION

Ranko Munitić ZAGREB SCHOOL OF ANIMATION 306

I CONSIDER MYSELF A GAGMAN 309
Conversation with Borivoj Dornikovic Bordo, one of the leading representatives of the Zagreb school of animation and author of many films (awarded in the 1960s and 1970s), that were curt and perverse commentary to man's political and existential situation. The director speaks about his films, the Zagreb school, differences and similarities between the work of its representatives, and about differences between Zagreb and Polish animation.

ANIMATION AND COMPUTERS

Wilhelm Alexander COMPUTER ANIMATION. FACTS, FICTION, FUTURE 313
Alexander addresses such problems as the use of computer animation in Hollywood feature films of the 1990s, an influence of technical limitations of computer animation on the subject of films, special effects in European cinema, the use of software in computer animation.

Urszula Jarecka: ORNAMENT AND SIMULATION. FUNCTIONS OF ANIMATION IN MUSIC VIDEOS 322
Jarecka's analysis of music video in which traditional animation of drawings or computer animation has been used. Functions of animation in the narratives of clip miniatures: decorative, supporting and participating in the creation of narrative, and creating medial hyper-reality. Examples of how real and fictional worlds in music videos are mixed, and how classical drawing animation is combined with computer animation. Animation as the way of changing a status of objects and worlds in music videos, and the phenomenon of re-animation, the renewed animation or adding the

other soul to the existing world of animated beings; endeavours of introducing new perspectives to clip worlds, of intensifying fiction and blurring the lines between what is real and invented.

Zbigniew Wałaszewski: IN THE ELECTRONIC LABYRINTH OF FEAR OF *WOLFENSTEIN 3-D* AND *SPEAR OF DESTINY* 330
The essence of computer games as a new medium. Use of animation in computer games – specific character of computer animation of the movements of the point of view.

THE INDEPENDENTS

Marcin Giżycki INDEPENDENT ANIMATION IN THE UNITED STATES 345
The history of the American movement of independent cartoon makers from Windsor McCay through abstractionists, including Mary Ellen Bute, imagists, structuralists and many others, to independent animation of the 1980s.

BEING AN INDEPENDENT FILM MAKER 350
Giżycki talks with David Ehrlich, the American abstract film maker, about his work, working methods and promotion, beginnings and course of film career as well as about the New York group of independent artists.

VARIA

Marcin Giżycki IRZYKOWSKI, KUCZKOWSKI AND TRADITION OF „VISION- FILM" IN POLAND 357
Animated film as the future of cinema in the opinion by Karol Irzykowski, the author of *Ninth Muse* published in 1924. According to Irzykowski, animation was a primaeval, pre-cinematic form that should have not only followed the development of grotesque but also entered a region of serious symbolics and even ordinary life. He argued that anecdote was to serve only movement, e.i. the most important thing in film.
Feliks Kuczkowski's (1884-1970) work as a beginning of the stream of vision cinema.

Krzysztof Jurecki: BEYOND TRADITIONAL FILM MAKING SKILLS. ON INTERMEDIAL PRODUCTION OF WALERIAN BOROWCZYK AND JAN LENICA IN THE 1950S 362
Jurecki's analysis of Borowczyk's and Lenica's work from the 1950s from the point of view of the history of photography evolving under an influence of modern art. Parallelism of their achievements with the performance of avant-garde artists of the 1950s, e.g. Zdzisław Beksiński.

Tarzycjusz Marek Buliński AN ANTHROPOLOGICAL INTERPRETATION OF *LION, THE KING* 367
Buliński analyses the film as a mythical tale whose essential parts are oppositions between Good (the lion) and Evil (the hyena), between *our world* and *other world*. The structure of a pride of lions resembles that of a traditional human community in which social roles are set a priori. So are the limits of freedom. You must not destroy a set order because it poses a threat to group safety. There is an important message in this tale: let's introduce children to values we find important to our culture and teach them how to be happy.

Marek Hendrykowski EVERYDAYNESS IN NICK PARK'S FILMS 373
The work of British cartoon maker is viewed as a mirror of Britain's middle-class customs.

NOTES ON AUTHORS 376

SUMMARY 377

Tłum. ANDRZEJ SZCZEPANIK

SOMMAIRE

L'HISTOIRE D'ANIMATION

L'HISTOIRE COURTE DU CINEMA D'ANIMATION par **Teresa Rutkowska** 5
LE CINEMA D'ANIMATION POLONAIS JOUR APRES JOUR (1917-1981) par **Marcin Giżycki** 21
LA CHRONIQUE D'ANIMATION POLONAISE (1982-1997) par **Beata Kosińska-Krippner** 45
ARTHUR MELBOURNE-COOPER, OU DE PIEGES ET DE BLANCS DANS L'HISTOIRE D'ANIMATION par **Marcin Giżycki** 54

DE LA THEORIE DU CINEMA D'ANIMATION

QUELQUES REMARQUES SUR L'ANIMATION CINEMATOGRAPHIQUE (INSPIREES PAR L'OEUVRE DE HENRYK RYSZKA par **Jerzy Wójcik** 57
QUELQUES REMARQUES SUR L'ANIMATION NON-FIGURATIVE ET NON LINEAIRE par **William Moritz** 60
CADRER LE CADRE D'ANIMATION par **Alan Cholodenko** 67

LA PRESENTATION – YOURI NORSTEIN

LA RECHERCHE DE GOGOL – entretien avec Youri Norstein par **Janusz Gazda** 74
LE CINEMA D'APRES NORSTEIN par **Daniel Szczechura** 98

PRESENTATION – PIOTR DUMAŁA

LA RECHERCHE DE DOSTOJEVSKI – entretien avec Piotr Dumała par **Maciej Drygas** et **Janusz Gazda** 102
L'IMAGINATION ENSORCELEE DANS LE PIERRE par **Marcin Giżycki** 124
GLOSA SUR DUMAŁA par **Tadeusz Sobolewski** 126
JE N'AI PAS L'INTENTION DE ME SUICIDER – entretien avec Piotr Dumała par **Małgorzata Pawłowska-Tomaszek** 127
FRANZ KAFKA DE PIOTR DUMAŁA – REALISME DE L'ANIMATION par **Barbara Kosecka** 130

LA PRESENTATION – DANIEL SZCZECHURA

LE FILM D'ANIMATION TOUCHE DE PRES LA POESIE – entretien avec Daniel Szczechura par la redaction de "Kwartalnik Filmowy" 140
GENIUS LOCI, GENIUS TEMPORIS par **Jerzy Uszyński** 149
LE VOYAGE AU PAYS D'ENIGME par **Marcin Giżycki** 156
LE CINQUIEME COMMANDEMENT – TU NE TUERAS POINT par **Daniel Szczechura** 160

LA PRESENTATION – PIOTR KAMLER

LES IMAGES PEINTS DE LA CAMERA – entretien avec Piotr Kamler par **Ryszard Ciarka** 168

LA PRESENTATION – JERZY KUCIA

JERZY KUCIA par **Marcin Giżycki** 178
J'AIDE AU SPECTATEUR DE SE RETROUVER – entretien avec Jerzy Kucia par **Bogusław Zmudziński** 180

LA PRESENTATION – JAN LENICA

L'INTRODUCTION A L'OEUVRE DE JAN LENICA par **Marcin Giżycki** 188
LE PAYSAGE DE JAN LENICA par **Steven Weiner** 192
LE NOUVEL "JANKO LE MUSICIEN" par **Marek Hendrykowski** 200

LA PRESENTATION – WALERIAN BOROWCZYK

LE CINEMA N'EST PAS L'ART COLLECTIVE – entretien avec Walerian Borowczyk par **Michel Delhaye, Sylvie Pierre** et **Jacques Rivette** 206
L'ILE BOROMEE par **Sylvie Pierre** 219
L'EVIDENCE MEME par **Patrice Leconte** 222

LA PRESENTATION – JAN SVANKMAJER

LA MAGIE DE JAN SVANKMAJER par **Marcin Giżycki** 228
L'AUTRE VUE par **František Dryje** 231
DES ENQUETES ET DES ENTRETIENS par **Jan Svankmajer** .. 236
LA PRESENTATION – STEPHEN QUAY ET TIMOTHY QUAY
L'EXQUISITE DES CADAVRES ET DES ROYAUMES par **Suzanne H. Buchan** 242

LA PRESENTATION – ZBIGNIEW RYBCZYŃSKI

REGARDER EN AVANT, IMAGINER LA VERITEE par **Zbigniew Rybczyński** 258
LE FRAGMENT DU SCENARIO DE *LE MAITRE ET MARGERITTE* par Zbigniew Rybczyński 279
LES INSPIRATIONS PICTURAL DANS L'OEUVRE DE RYBCZYŃSKI par **Katarzyna Kostrzewska** 289
KAFKA DE ZBIGNIEW RYBCZYŃSKI – AU PIEGE DE L'IMAGINATION par **Barbara Kosecka** 294

LA PRESENTATION – L'ECOLE DE ZAGREB

L'ECOLE DU CINEMA D'ANIMATION DE ZAGREB par **Ranko Munitić** 306
JE ME TROUVE GAGMAN – entretien avec Dorivoj Dovniković Bordo par **Bogusław Zmudziński** 309

L'ANIMATION ET LES ORDIANTEURS

L'ANIMATION PAR L'ORDINATEUR – LES FAITS, LA FICTION, LA FUTURE par **Wilhelm Alexander** 313
L'ORNAMENT ET LA SIMULATION. LES FONCTIONS DE L'ANIMATION DANS LES VIDEOS MUSICALS par **Urszula Jarecka** 322
AU LABYRINTHE ELECTRONIQUE DE LA PEUR (*WOLFSTEIN 3D* et *SPEAR OF DESTINY* par **Zabigniew Wałaszewski** 330

LES INDEPENDENTS

L'ANIMATION INDEPENDANTE AMERICAINE par **Marcin Giżycki** 345
ETRE UN CINEASTE INDEPENDANT – entretien avec David Ehrlich par **Marcin Giżycki** 350

VARIA

IRZYKOWSKI, KUCZKOWSKI ET LA TRADITION DU "CINEMA DE LA VISION" par **Marcin Giżycki** 357
SUR L'OUVRAGE "INTERMEDIALE" DES ANNEES 50. DE WALERIAN BOROWCZYK ET JAN LENICA par **Krzysztof Jurecki** 362
L'INTERPRETATION ANTROPOLOGIQUE DU *LE ROI LION* par **Tarzycjusz Marek Buliński** 367
LE QUOTIDIEN DANS LES FILMS DE NICK PARK par **Marek Hendrykowski** 373

NOTES SUR LES AUTEURS 376
SOMMAIRE 382

Pozycja sponsorowana
przez
Komitet Kinematografii
Fundację im. Stefana Batorego

Prenumerata „Kwartalnika Filmowego"
za rok 1997
półroczna – 10 zł
roczna – 20 zł
Wpłaty na prenumeratę przyjmuje firma **AMOS**
Warszawa, ul. Zuga 12
Konto: PKO BP VIII Oddział Warszawa nr 10201084-77578-270-1-111
oraz **RUCH**, konto: **PBK S.A. o/Warszawa, nr 11101053-16-551-2700-1-67**
(z zaznaczeniem: prenumerata „Kwartalnika Filmowego").
Prenumerata ze zleceniem wysyłki za granicę jest dwukrotnie droższa.
Prenumerata zagraniczna:
półroczna – 10 USD, roczna – 20 USD

„KWARTALNIK FILMOWY"
Wydawca: Instytut Sztuki Polskiej Akademii Nauk
00-950 Warszawa, ul. Długa 28
Adres redakcji: 00-950, ul. Długa 28, pok. 40
tel. 831-32-71 wewn. 234; fax: 831-31-49
Skład i druk: Zakład Poligraficzny mgr inż. Piotr Włodarski
ul. Ksawerów 21, 02-656 Warszawa, tel. 843-14-71 w. 240
Korekta: Maria Magdalena Matusiak
Zdjęcia: Filmoteka Narodowa, Archiwum IS PAN, zbiory własne twórców

ISSN 0452-9502

„KWARTALNIK FILMOWY"
można nabyć w następujących księgarniach:

GDAŃSK
Gdańska Księgarnia Naukowa
ul. Łagiewniki 56

KATOWICE
Księgarnia „Libella"
ul. Francuska 18

KRAKÓW
Antykwariat „Bibliofil"
ul. Szpitalna 19

Instytut Filmowo-Księgarski HarCFilm
placówka w kinie „Kijów"
Al. Krasińskiego 34
(k/hotelu „Cracovia")

ŁÓDŹ
Księgarnia „Ossolineum"
ul. Piotrkowska 181

PWSTFiTv - Biblioteka
ul. Targowa 61

POZNAŃ
Księgarnia „Bestseller"
Ul. Wrocławska 16

Księgarnia „Kapitałka"
Al. Niepodległości 4

Księgarnia „Koala"
ul. Ratajczaka 39

Księgarnia „Uniwersytecka"
ul. Zwierzyniecka 7

PRZEMYŚL
Antyki i Dzieła Sztuki
ul. Grodzka 1

WROCŁAW
Księgarnia „Ossolineum"
Rynek 6

WARSZAWA

Księgarnia Fundacji
Pomocy Bibliotekom Polskim
ul. Marszałkowska 74

Księgarnia „Leksykon"
ul. Nowy świat 41
Księgarnia „Liber"
ul. Krakowskie Przedmieście 24

Księgarnia „MDM"
ul. Piękna 31

Księgarnia Naukowa
im. Bolesława Prusa
ul. Krakowskie Przedmieście 7

Księgarnia „Odeon"
ul. Hoża 19

Księgarnia ORPAN
Pałac Kultury i Nauki

Księgarnia „Ossolineum"
ul. Jaworzyńska 4

Księgarnia „Reprint"
ul. Krakowskie Przedmieście 71

Punkt sprzedaży Instytutu Sztuki
ul. Długa 26

*

Sprzedaż i prenumeratę prowadzi także Instytut Filmowo-Księgarski „HarCFilm",
Al. Krasińskiego 7, 31-111 Kraków.