

EMILIA NĘDZI

GROTESKOWE TRANSFORMACJE W FILMACH ANIMOWANYCH JANA LENICY

Animacja filmowa odznacza się wyjątkową organizacją wypowiedzi. Wynika ona głównie z formy i tworzywa plastycznego, dlatego niektórzy teoretycy zaliczają film animowany do dziedziny sztuk plastycznych¹. Inni, podobnie jak Paweł Sitkiewicz, traktują go jako alternatywną formę kina, która zasadza się na kreatywnym charakterze obrazów. Niewątpliwie film animowany jest sztuką, która fascynuje wciąż tak samo od przeszło stu dziesięciu lat i wciąż urzeka możliwościami swojego artystycznego języka.

Pojęcie *animare* oznacza „tchnąć życie”, uczynić coś żywym. Animacja jest więc ożywieniem martwej materii, wprawieniem w ruch tego, co nieruchome. Niezbędnym kryterium, aby film można było uznać za animowany i tym, co odróżnia go od filmu tak zwanej żywej akcji (powstającego na drodze fotografowania rzeczywistego ruchu), jest użycie kamery poklatkowej (która eksponuje w danym momencie tylko jedną klatkę) oraz pozorne ożywienie przedmiotów². W filmie żywej akcji kamera rejestruje realny ruch, zaś w filmie animowanym ruch kreowany jest przez artystę. Kreacja ta następuje na drodze rejestrowania „klatka po klatce” pojedynczych, statycznych kompozycji, którym nadaje się iluzję ruchu poprzez zmiany wprowadzane w ich wyglądzie i stosunku do otoczenia³. Przez kreację należy również rozumieć to, że w przeciwieństwie do aktorskiego, film animowany nie odtworza rzeczywistości, jest umowną grą form plastycznych. Spełniający te

Mgr EMILIA NĘDZI – adres do korespondencji: e-mail: emilia_nedzi@poczta.onet.pl

¹ W. M i s c h k e, *Film animowany i jego plastyczny rodowód*, [w:] *Od fantastyki do komiksu. W kręgu gatunków filmowych*, red. K. Sobotka, Łódź 1993, s. 96.

² P. W e l l s, *Understanding Animation*, tłum. własne, London 2001, s. 10-11.

³ M i s c h k e, dz. cyt., s. 82.

warunki film określamy mianem „animacji kinematograficznej”⁴. Film animowany z samej swej natury jest medium groteskowym, bez względu na fabułę pojedynczej realizacji, ponieważ w sposób szczególny umożliwia pojawienie się *niesamowitego*.

Das Unheimlich – niesamowite, pojęcie o którym pisał Zygmunt Freud⁵, jest kategorią, którą teoretycy uznają za jedną z kluczowych dla rozumienia animacji, zarówno jej estetyki, jak i oddziaływania na widza. Freud używał tego pojęcia dla opisu sytuacji, w której poczucie dziwności i obcości istnienia wywołane zostało przez nagły i nieoczekiwany powrót tego, co zostało wyparte przez świadomość. Według austriackiego psychiatry wrażenie *niesamowitego* pojawia się wtedy, gdy zaciera się granica pomiędzy tym, co wyobrażone a tym, co rzeczywiste, kiedy to, co dotychczas uważaliśmy za wytwór wyobraźni, ujawnia się przed nami realnie. Napięcie między tym, co znane, intymne (*heimlich*) a tym, co obce i groźne (*unheimlich*) wywołuje w nas poczucie, jakoby tajemnicze siły wniknęły w istnienie i sterowały tym, co „nasze”.

Tę kategorię w odniesieniu do właściwości filmu animowanego rozpatruje Paul Wells. Animacja bowiem operuje szczególnymi środkami umożliwiającymi wzbudzanie wrażenia *niesamowitego*. Tworzy świat, w którym mają miejsce relacje gdzie indziej niemożliwe, w którym zamazuje się granica pomiędzy rzeczywistością a wyobraźnią, pomiędzy tym co żywe a tym co martwe. Szczególnym wyrazem takiego zatarcia są marionetki, manekiny i automaty, z którymi łączy się wrażenie nieświadomej, mechanicznej siły uaktywniającej w nich ludzkie zachowania i gesty. Jest bowiem coś groźnego i wytrącającego z naturalnego porządku rzeczy, gdy martwa materia zostaje obdarowana życiem i inteligencją. Rzeczywistość filmu animowanego udaje prawdziwą, choć w istocie jest „sfabrykowana”⁶. Jak słusznie zauważa Jonathan L. Owen, „łudzkie pozory rzeczywistości, jakie daje animacja poklatkowa, wzmacniają niepokojącą sugestię «urzeczywistnienia» dziwacznych czy groteskowych wyobrażeń”. Film animowany/*animare* to przecież wskazanie na nieożywioną naturę przedmiotu, przepojenie iluzorycznym ruchem statycznych, martwych przedmiotów i być może dopuszczenie do głosu owych „pierwotnych” wąpli-

⁴ Przytoczone aspekty nie dotyczą oczywiście animacji komputerowej, gdzie ruch generowany jest cyfrowo.

⁵ *Niesamowite*, [w:] t e n ż e, *Dzieła*, t. III: *Pisma psychologiczne*, tłum. R. Reszke, Warszawa 1997, s. 240.

⁶ W e l l s, dz. cyt., s. 48-49.

wości dotyczących ożywionego i nieożywionego, które są kluczowe do doświadczenia *niesamowitego*⁷.

Pytając o granice lalkowej animacji Bruce L. Holman twierdzi, że publiczność zobowiązana jest „zawiesić niewiarę” (*suspend disbelief*) w stosunku do tego, co ogląda i zaakceptować marionetki jako to, czym lub kim wydają się na scenie. Czerpiąc z poetyki teatryku marionetkowego, Holman daje czytelnym przykład umowności, jaka panuje w filmie animowanym. Analizując relację animowanej postaci do świata rzeczywistego stwierdza, iż oglądana na ekranie animowana postać jest surrealistycznym bohaterem w surrealistycznym świecie, dlatego też widz, przekraczając próg kina, wkracza niejako do krainy rządzącej się wewnętrznymi zasadami, które muszą być w pełni przez niego respektowane⁸. Podobnie pisze Bela Balazs. Czas, przestrzeń, doznania, a nawet psychologia postaci są – według niego – uzależnione od tego, co nazwał „prawem formy”: świat animacji to świat zamknięty, w którym przyczynę i skutek wyznaczają tu nie prawa natury, lecz prawa formy⁹. Oznacza to, że niepodważalne reguły fizyki zostają podporządkowane wyobraźni animatora, a oglądany na ekranie świat, choć bywa absurdalny, jest w swojej groteskowości spójny.

W świecie filmu animowanego mogą wystąpić wszelkie możliwe transformacje groteskowe. A zatem, podobnie jak we wszystkich sztukach wizualnych, mogą one „rozegrać się” w ramach poszczególnych elementów „kodu groteskowego”, na który składają się: sposoby konstruowania figury groteskowej (deproporcjonalizacja i hybrydyzacja oraz animacja i morderstwo); sposoby komponowania płaszczyzny obrazu (dekoracyjność, płaszczyznowość itp.); tak zwana postać groteskowa wraz z sytuacją groteskową¹⁰ oraz dodatkowo w ramach elementów wynikających ze specyfiki samego medium filmowego. Groteskowość w filmie animowanym może się ujawnić poprzez: fizyczne typy bohaterów (lalek, przedmiotów, rysunków), ich ruch, a więc sposób animacji, scenografię, przestrzeń i sposób jej filmowania, czyli przestrzenny i wizualny aspekt dzieła określane jako *mise-en-scene* („umieszczać

⁷ J.L. O w e n, *Ruch bez ucieczki. Ponury surrealizm czeskiej i polskiej animacji*, tłum. J. Pyra, [w:] *Dzieje grzechu. Surrealizm w kinie polskim*, red. K. Mikurda i K. Wielebska, Kraków–Warszawa 2010, s. 49.

⁸ *Puppet Animation in the Cinema. History & Technique*, tłum. własne, London–New York 1975, s. 12.

⁹ *Triki optyczne, filmy rysunkowe*, [w:] t e n Ź e, *Wybór pism*, tłum. K. Jung, R. Porges, wybór oraz wstęp A. Jackiewicz, Warszawa 1987, s. 182-183.

¹⁰ T. G r y g l e w i c z, *Groteska w sztuce polskiej XX wieku*, Kraków 1984, s. 167-168.

na scenie”), a ponadto montaż i dźwięk. Te właśnie środki konstruują świat filmu, na który składają się czas i przestrzeń, bohater oraz fabuła. Dla zaistnienia sytuacji groteskowej bardzo istotne jest rozwinięcie zdarzenia w czasie, co umożliwi medium filmu animowanego będącego „uczasowionym dziełem sztuki”.

*

Niniejszy artykuł obejmuje zagadnienie groteski w wybranych filmach animowanych Jana Lenicy (1928-2001)¹¹. Głównym założeniem podjętych rozważań jest zatem uzasadnienie zaproponowanej przeze mnie tezy. Brzmi ona następująco: groteska jest kategorię estetyczną organizującą świat ruchomych obrazów Lenicy. Niniejsza rozprawa ma przede wszystkim na celu zaprezentowanie i przeanalizowanie tego problemu, co mam nadzieję, pozwoli lepiej dostrzec inwencję twórczą i artystyczne atuty autorskich filmów tego wybitnego grafika.

Należy przy tym zaznaczyć, że w przypadku animacji Lenicy groteska nie jest jedynie swoistym rozwiązaniem artystycznym czy swoistą artystyczną formułą. Pojęcie to bowiem definiuje określoną koncepcję świata, a także pewien zespół wartości. Zakłada występowanie sfunkcjonalizowanych, czyli wyposażonych w wyraźne zadania artystyczne, dysonansów. Lenica konstruuje własną wizję świata za pomocą konkretnych środków artystycznych składających się na dzieło filmowe, takich jak: szczególny sposób budowania przestrzeni, sposób poruszania się postaci, typy bohaterów, szereg groteskowych sytuacji oraz dźwięk. Postaram się więc wskazać i przeanalizować te elementy, które budują groteskowość filmowego świata Lenicy, a tym samym udowodnić, iż funkcjonuje ona na prawach teje poetyki.

¹¹ Lenica dokonał rewolucji w świecie polskiego filmu animowanego, rozumianego najczęściej jako ekranizacja bajek dla dzieci. Skupiając swoją uwagę przede wszystkim na artyzmie wykonania, uczynił z filmu animowanego dzieło sztuki. Sprawił, że ten marginalizowany gatunek stał się pełnowartościowym środkiem wypowiedzi współczesnego artysty, służącym przekazywaniu najbardziej poważnych i trudnych treści. Jako znakomity grafik Lenica oczyścił film animowany z nadmiaru literatury i wzbogacił o nowego typu metafory wizualne. Charakterystycznym przykładem jest tu finał animacji pt. *Pan Głowa*, w którym bohater ztraca rysy twarzy w miarę jak jego pierś pokrywa się coraz licznymi orderami. Znamienne dla utworów filmowych artysty są także inteligencja i dowcip oraz erudycja artystyczna wynikająca z doskonałej znajomości historii sztuki.

ŚWIAT JAKO SCENA

Do istotnych cech sztuki groteskowej należy traktowanie świata jako sceny (topos *theatrum mundi*), a ludzi jako aktorów lub marionetki, które budzą się do gry, ożywają (*animare*) w coraz to innej postaci, a po jej zakończeniu martwieją. Lenica – korzystając ze swoich doświadczeń architekta, grafika i scenografa – aranżuje przestrzeń kadru filmowego na wzór makiety czy sceny teatralnej. Także fabuły, jakie przenosi na ekran, zapożyczają z literatury bądź ze sztuk teatralnych (*Ubu król* Alfreda Jarry'ego; *Nosorożec* Eugène'a Ionesco). „Moim zamiarem było uczynienie każdego konkretnego widza prawdziwym bohaterem spektaklu” – opowiadał¹².

Tworzywem filmów Lenicy są kolaże wyciętych z papieru płaskich form poruszanych pod kamerą. Świat, który obserwujemy w kadrze (przestrzeń filmowa¹³), charakteryzuje dwuwymiarowość (ma jedynie grubość papieru), brak perspektywy linearnej, detali narracyjnych, wszystkie elementy umieszczono na pierwszym planie, dzięki czemu są jednakowo ważne, a kompozycja jest bardzo wyrazista¹⁴. Kamera najczęściej pozostaje nieruchoma, pozoruje przestrzeń, która przypomina scenę w teatrze. Scenografia ma charakter wyciętych z papieru dekoracji o uproszczonych, lapidarnych formach, niczym z dziecięcego teatrzyku. Jest wyraźnie sztuczna, umowna. Pojedynczy kadr przywołuje zresztą na myśl filmy pioniera kina Georges Méliès¹⁵: zbudowany jest właśnie jak scena w teatrze – ukazany frontalnie, podczas gdy aktorzy wchodzi z obu stron sceny niczym zza kulis. Figura ludzka jest tu płaską marionetką, złożoną z luźno ze sobą połączonych elementów: głowy,

¹² J. L e n i c a, „Ciężki” film, [w:] *Jan Lenica w „Kwancie” (Seminarium i retrospektywa filmów, wystawa plakatów Jana Lenicy w Dyskusyjnym Klubie Filmowym „KWANT”, 15-17 XII 1976 r.)*, red. D. i A. Pacek, L. Słowicka i A. Słowicki, M. Wróblewska-Jaromłowicz, Warszawa 1976, s. 80.

¹³ „Przestrzeń filmowa – jedna z podstawowych kategorii określających budowę każdego dzieła filmowego. Ekranowe ukształtowanie przestrzeni rzeczywistej, definiowane jako trójwymiarowy, nieokreślony i nieograniczony obszar oraz jako zbiór relacji między znajdującymi się w tej przestrzeni obiektami. O organizacji przestrzeni filmowej decydują montaż, ruchy kamery, sposób inscenizacji” – przytaczam def. za: J. W o j n i c k a, O. K a t a f i a s z, *Słownik wiedzy o filmie*, Bielsko-Biała 2006, s. 424.

¹⁴ A. K r a u z e, *Fantastyka*, [w:] *Jan Lenica w „Kwancie”*, s. 44.

¹⁵ Georges Méliès (1861-1938) – jedna z najbardziej barwnych postaci początków kina. Reprodukował świat z *papier maché*, konstruował kukły, projektował dekoracje. Przy całym bogactwie pomysłów jego filmy miały bardzo prostą konstrukcję fabularną; były zrodzone z tradycji teatralnej. Na tej zasadzie aktorzy kłaniali się publiczności, jak gdyby występowali

korpusu, rąk i nóg. W pracach Lenicy zauważalne jest odstępstwo od wcześniejszej formuły filmu animowanego, to jest od stosowania przestrzenności, iluzji głębi. Zostaje ona świadomie zastąpiona „płaskością”, „dekoracyjnością”, montażem nieruchomych obiektów. Nietrudno zauważyć, że grafika filmów Lenicy wyłącznie sugeruje, a nie odtwarza naturę.

Z taką sytuacją mamy do czynienia w animacji pt. *Ubu król* (1975), stanowiącej adaptację znanej sztuki Alfreda Jarry'ego *Ubu król czyli Polacy* (1896), której akcja toczy się „w Polsce, czyli nigdzie”. Film ten charakteryzuje teatralnie statyczna forma. Dramatyczna fabuła rozgrywa się pomiędzy postaciami-wycinankami o uproszczonych, pozornie topornych, obło-kancias-tych formach, obwiedzionych mocnym konturem. Ich fizjonomia, a zwłaszcza fizjonomia tytułowego bohatera Ubu, odznacza się cechami z pogranicza świata ludzkiego i zwierzęcego (bestia w człowieku – *bête humaine* – należy do żelaznego repertuaru sztuki groteskowej), co znakomicie oddaje cechy jego charakteru. Rysy twarzy stają się syntetycznym opisem osobowości bohatera, jego okrucieństwa i głupoty. Można by pokusić się o porównanie ich do archaicznych masek afrykańskich lub wyciosanych w drewnie twarzy marionetek teatralnych o wyrazistych rysach.

Spektakl uzupełnia soczysty, wzięty z Jarry'ego dialog, któremu ton nadaje wykrzykiwane przez Ubu obsceniczne słowo *merdre* (od francuskiego *merde*: łajno, gówno), tłumaczone jako „grówno”. Jarry, prekursor dadaistów i surrealistów, w swojej sztuce przedstawia historię Makbeta w wymiarach groteskowych. W przedmowie do tegoż utworu Tadeusz Boy-Żeleński pisał: „[...] widzę dziś w tej bufonadzie piętnastoletniego malca utwór wróżebny. Pamflet na wojnę”¹⁶. Takie ujęcie wymaga karykatury, którą może dać tylko film animowany. Sam autor pragnął widzieć swoich bohaterów w teatrze lalkowym lub teatrze cieni. Lenica uznał, iż ekran kinowy bardziej odpowiada charakterowi sztuki, bo z uwagi na format oraz wymiary optyczne przejął on rolę teatru marionetek. Osadził Ubu króla w poetyce groteskowego absurdu, która ma podkreślać przewrotność czasów, w jakich przyszło egzystować jemu współczesnym. W sposób szczególny wyeksponował problem degeneracji organów władzy w powojennej Polsce, który był wówczas jeszcze bardziej

na scenie, a nieruchoma kamera odpowiadała pozycji widza teatralnego. Reżyser nie stosował zbliżeń ani zmiany planów, poprzestając na planie ogólnym, co było zgodne z estetyką „filmowego widowiska teatralnego”, S. K r a c a u e r, *Teoria filmu*, tłum. W. Wertenstein, przedm. A. Helman, Gdańsk 2008, s. 59.

¹⁶ A. J a r r y, *Ubu król czyli Polacy*, tłum. i przedm. T. Żeleński (Boy), Kraków 2003, s. 8.

aktualny, niż za czasów Jarry'ego (1873-1907). Lenica więc niejako odradza utwór Jarry'ego, oryginalnie go interpretując, tworząc na jego podstawie autorskie dzieło graficzne, z bohaterami jako podupadłymi postaciami szekspirowskimi w pozach marionetek, występującymi w dziwnym teatryku kukiełkowym¹⁷. „Ubu elegant to Ubu – wielki cham. Rysowało tę postać wielu grafików, ale ja nawiązałem do szkicu samego Jarry'ego: sylwetki Ubu bardzo grubego, ze spiralą podkreślającą jedyne jego zainteresowanie, jedyny motyw działania. Wielki brzuch, właściwie kałdun” – mówił artysta w jednym z wywiadów¹⁸.

Za pomocą kamery rzeczywistość teatralnej sceny zostaje tu przetransponowana w zminiaturyzowany świat klatki filmowej. Cechy tego mikroświata są jednak skondensowane w taki sposób, że każdemu gestowi skłonni jesteśmy przypisywać ogromne znaczenie. Kondensacja, czyli zagęszczenie, jest zresztą – jak podaje Paul Wells¹⁹ – jedną z typowych dla filmu animowanego strategii narracyjnych.

Analogicznie rzecz się przedstawia w filmie *Nosorożec* (1963), opartym na sztuce autorstwa Eugène Ionesco, pierwotnie przeznaczonej do wystawiania na deskach teatru. Lenica przekłada dramat na język filmowej grafiki, plastycznego skrótu, skondensowanej metafory. Każdy niemal kadr jest tu bardzo syntetyczny, zawiera samoistne wartości estetyczne i treściowe, skupiające całościowe omówienie tematu. Przemawia lapidarnością, ujęciem publicystycznym. Jest to zabieg rzadko stosowany przez animatorów, tym bardziej wart zaakcentowania.

Utwór zbudowany jest z trzech głównych scen. Kompozycja fabularna nie rozwija się jednak – jak skłonni bylibyśmy sądzić – w prostą anegdotę, lecz podporządkowana jest wyeksponowaniu głównej myśli autora – ukazaniu nonkonformistycznej postawy bohatera na tle zbiorowiska identycznych ludzi-kukieł, ludzi-nosorożców. Karierę w owym świecie robi bliżej niezidentyfikowane, aczkolwiek bardzo modne i powtarzane kolejno przez wszystkie postaci słowo „patata”. Społeczeństwo nie jest wyraźnie określone jako totalitarne, nie chodzi tu o jedyną możliwą w państwie totalitarnym alternatywę: przystosowanie się albo śmierć. Świat ludzi-nosorożców jest spokojnym światem mieszczańskim. Lektura Kafki czy Joyce'a nie jest zakazana, bo od dawna są

¹⁷ G. R a m s e g e r, *Tu animuje się potwora*, tłum. M. Wróblewska-Jarmołowicz, [w:] *Jan Lenica w „Kwancie”*, s. 122-123.

¹⁸ B. Z a g r o b a, *Obrzydliwy kałdun Ubu*, „Film” 1988, nr 35, s. 18-19.

¹⁹ Dz. cyt., s. 76.

oni jedynie ruchomymi dekoracjami. Problemem staje się to, że jednostka jest zdana wyłącznie na siebie. Behringer, główny bohater, może czynić cokolwiek zechce, lecz jego indywidualność, jego bezradne gesty wystawiają go na śmieszność. Czynią z niego błazna, aktora. Zwłaszcza, kiedy próbuje on dopasować się do reszty społeczeństwa, kształtując swój nos na podobieństwo rogu nosorożca. Groteskowa przemiana – człowieka w zwierzę – dzięki środkom właściwym filmowi animowanemu odbywa się w sposób dosłowny. Oglądany spektakl wywołuje u widza właściwe grotesce poczucie absurdu i śmieszności.

Interesująco prezentuje się zwizualizowana warstwa literacka dramatu Ionesco. Dialogi postaci siedzących w kawiarni przybierają formę znaków plastycznych o charakterze symboliczno-metaforycznym. Inteligencji prowadzący przy kawiarnianych stolikach pseudointelektualne rozmowy, kobiety plotkujące o modzie i gotowaniu, akrobacyjne występy w teatrze – to realia codzienności posunięte do granic absurdu. Jednakowo śmieszą i budzą grozę. Ujęte w komiksowe „dymki” dialogi celnie charakteryzują ówczesny świat i człowieka. W warstwie formalnej „dymki” są namacalnym konkretem, wyglądającym jak teatralny rekwizyt. Ten problem ucieleśnionych konwersacji słów-przedmiotów, który właśnie Jan Lenica w *Nosorożcu* podejmie jako pierwszy, pojawi się później w czeskich animacjach surrealistycznych, między innymi u Jana Švankmajera (np. *Wymiar dialogu*, 1982) czy Michaeli Pavlatovej (*Słowa, słowa, słowa*, 1991).

Stosowana przez Lenicę technika wycinanki determinuje sposób poruszania się postaci. Ich ruch jest sztuczny, komponowany, skrótowy²⁰, wręcz drgający, jak u kukielki pociąganej za sznurki. Problem rozwiązania kwestii ruchu w filmie jest zresztą tym, co wyróżnia artystę spośród mistrzów animacji, z którymi się go zestawia. Dla większości z nich najważniejsze jest – według słów kanadyjskiego animatora, Normana McLarena – „to, co odbywa się pomiędzy jedną a drugą klatką”²¹, czyli pokazanie ciągłości ruchu, płynności gestu. U Lenicy jest dokładnie odwrotnie. Przetwarza on czyste, bardzo duże skoki od jednej fazy ruchu do drugiej. Dlatego występuje u niego groteskowa sprzeczność pomiędzy ruchem dynamicznym, jaki wynika z właściwości stosowanego przez artystę medium filmowego, a jego statyczną interpretacją. Nie należy jednak się temu dziwić. Lenica nigdy nie uważał siebie za filmowca, lecz za grafika – jego prace obejmują raczej ruch elementów

²⁰ Z. K a ł u ż y ń s k i, *Lenica w Warszawie*, „Polityka” 1977, nr 9, s. 17-18.

²¹ W e l l s, dz. cyt., s. 10-11.

plastycznych, niż stanowią działania filmowe w dosłownym znaczeniu. Stąd często określa się je jako „ożywioną grafikę”.

Drgającym, skokowym rytmem nakręcanego mechanizmu lub groteskowego aktora pierwszych filmów niemych poruszają się postaci filmu *Labirynt* (1962), będącego animowanym kolażem. Zostały one umieszczone w opustoszałym pejzażu przypominającym ten, który znamy z obrazów de Chirico. Są to wycięte z papieru sylwetki pana we fraku i meloniku i pani w sukni w stylu *princesse*²². Sztuczności papierowych postaci odpowiada sztuczność scenografii. Tworzy ją przestrzeń miasta-labiryntu. Ulice miejskiej metropolii: Paryża, Wiednia, a może Budapesztu są zabudowane wspaniałą, monumentalną architekturą epoki *fin de siècle'u* wyciętą z XIX-wiecznych rycin lub odwzorowaną z dagerotypów. Akcja filmu rozgrywa się więc na tle dekoracji miejskiej, „realnej”, „trójwymiarowej” architektury z fasadami secesyjnych kamienic ozdobionych kariatydami, rzeźbionymi balkonami i dekoracyjnym ornamentem. Wyczuwalna jest jednak płaskość tego materiału (papier). Sam obraz w swojej formie graficznej jest ukształtowany bardzo jednorodnie, szczególnie w zestawieniu z pozostałymi animacjami Lenicy.

W labirynt wkracza symboliczny człowiek-Ikar/pan w meloniku, będący głównym bohaterem filmu i zarazem *alter ego* reżysera. Miasto pięknych kamienic, pełnych przepychu witryn sklepowych, pomników, teatrów i szerokich bulwarów wabi bohatera obietnicą lepszego życia. Ogromną ilość detali architektonicznych kamera pokazuje niekiedy w zbliżeniach. Nie ingeruje jednak w świat przedstawiony, po prostu relacjonuje wydarzenia, pełni funkcję narratora. Czasem tylko nieznacznie przyspiesza, „ślizgając się” po obietkach lub przenosząc uwagę z pierwszego planu na drugi, potęgując napięcie dramaturgiczne.

Mężczyzna w meloniku, przybysz z „nieba” skrada się po ulicach miasta chaotycznie, nieco nerwowo, z ostrożnością, ale i z zaciekawieniem. Jest zagubiony, bo jest tu jedynym człowiekiem. Świat na zewnątrz jest opresyjny. Ulicami widmowego miasta krążą fantastyczne, groźne hybrydy, smok, plezjozaur... Uproszczona, przyspieszona animacja wycinanki potęguje nastrój dziwności i grozy. Zestawienie dwóch różnych rzeczywistości, realnej i surrealnej, owocuje niesamowitą, groteskową, oniryczno-poetycką atmosferą dzieła, wzmocnioną grozą niczym z ducha Franza Kafki. *Labirynt* tworzy jednak

²² Suknia w stylu *princesse* czyli tzw. suknia księżniczki była modna w latach 70. i 80. XIX wieku. Elementem charakterystycznym dla tego typu garderoby był gorset mocno opinający talię oraz turniura – poduszczonek umieszczona pod suknią, poniżej talii, podkreślająca tył bioder i nadająca kobiecej sylwetce kształt litery S.

czytelną fabułę, a poprzez operowanie metaforą i symbolem nabiera wymiaru filozoficznego.

Należy dodać, że teatr jest obecny w animacji *Labirynt* również w sposób dosłowny. Jedną z sekwencji filmu pokazuje głównego bohatera wchodzącego do teatru wodewilowego, gdzie po chwili oczom widza ukazuje się scena. Oglądamy pięć kolejno po sobie następujących ujęć: 1. wytresowane słonie cyrkowe; 2. kobietę stojącą na księżycu (symbol lunarny); 3. trzy identyczne, podrygujące w tańcu postaci kobiece; 4. nagą, wytatuowaną kobietę leżącą na podium i osłaniającą ją barwne motyle; 5. dwa cyrkowe pajace.

W filmie, podobnie jak w teatrze i karnawale, wszystko jest możliwe. Można wywrócić świat na nice, gdyż nie obowiązują tu zasady fizyki, a każdy z aktorów może przybrać dowolną postać. Lenica permanentnie łamie prawa empiryczne, w czym pomagają mu środki filmu animowanego.

*

Filmy animowane Lenicy wyznaczają perspektywę, z której można spojrzeć „na bieg rzeczy, jak na pustą, bezsensowną grę marionetek, dziwaczny teatrzyk kukielkowy”²³. Przywodzą na myśl groteskową *commedia dell'arte* z jej ekspresją, sztucznością ruchu i gestu bohatera oraz twarzami postaci niczym maski; albo też teatr lalek. Wizja świata-teatru zarówno w formie, jak i w treści, według teorii Kaysera, jest to perspektywa właściwa grotesce. Perspektywę tę buduje przekonanie, iż życie jest takim samym widowiskiem, jak spektakl w teatrze czy seans filmu animowanego.

Groteskowa wizja świata jako teatru u Lenicy realizuje się także poprzez ujawnienie podstawowych niespójności tkwiących w samej strukturze prezentowanej rzeczywistości, zaś niespójność zasadza się na kontraście pomiędzy porządkiem znanym z potocznego doświadczenia a nieładem sceny, którą obserwujemy na ekranie. Lenica również w typowy dla groteski sposób łączy cechy przerażające i śmieszne lub ściślej: wywołuje u odbiorcy równocześnie reakcję lęku i rozbawienia. Konstruuje groźną, przesyconą akcentami katastroficznymi wizję egzystencji ludzkiej, ale czyni to z lekkością, wykorzystując żart i drwinę.

W przypadku filmu sam akt transformacji świata w obraz implikuje nowe znaczenia nadane przestrzeni. W filmie animowanym skonstruowanie sceno-

²³ W. K a y s e r, *Próba określenia istoty groteskowości*, tłum. R. Handke, [w:] *Groteska*, red. M. Głowiński, Gdańsk 2003, s. 26.

grafii jest właściwie równoznaczne ze zbudowaniem nowej, miniaturowej rzeczywistości rządzącej się własnymi prawami²⁴. To sprawia, iż rzeczywistość tę możemy odczytywać w sposób symboliczny czy alegoryczny²⁵. Dlatego konstruowany za pomocą kamery groteskowy mikroświat Lenicy możemy potraktować jako scenę *theatrum mundi*, na której rozgrywa się wciąż aktualny spektakl.

SYTUACJA GROTESKOWA

Termin „groteska”, w większym stopniu niż inne terminy z pogranicza estetyki, wiąże się z określonymi obiektami czy postaciami. Pomimo że splecione ze sobą aspekty groteski (zabawny i groźny) i odpowiadające im mieszane uczucia widza (rozbawienie i przerażenie) łączą się ściśle z obiektem będącym ich konkretnym upostaciowaniem, zakres pojęcia „groteska” można nieco rozszerzyć. Rozszerzenie takie jest możliwe przy założeniu, że ten sam proces psychologiczny, dzięki któremu powstaje postać groteskowa, może ujawnić się w formie mniej skoncentrowanej, dając w rezultacie groteskową sytuację²⁶.

Jest to typ sytuacji, którą cechuje daleko posunięte zniekształcenie zawierające w sobie aspekt zarówno przerażający, jak i zabawny oraz absurdalny. Absurd nie może jednak sięgnąć czystego bezsensu, a jedynie doprowadzić do stworzenia „antynormy”²⁷. Przykładem sytuacji groteskowej może być koszmar senny, zachowanie obłąkanych, „taniec śmierci”, karnawał lub cyrk. Wymienione sytuacje cechuje radykalne odejście od konwencji codziennego życia, a postrzegany przez pryzmat tych sytuacji świat jawi się jako pozbawiony stałych form. Zniekształcenie sięga tu samych podstaw istnienia, natomiast efekt grozy jest potęgowany przez czynnik ruchu, w czym celują środki właściwe medium filmowemu. Kiedy po przebudzeniu przypominamy sobie koszmar, dostrzegamy także jego aspekty komiczne. Podobnie szkielet ludzki, prototyp obiektu groteskowego, ze swej istoty przerażający, zamienia

²⁴ E. O s t r o w s k a, *Kategoria przestrzeni filmowej. Wstępne rozróżnienia i możliwości badawcze*, [w:] *Film: symbol i tożsamość*, „Studia Filmoznawcze” 14(1992), s. 212-213.

²⁵ A. W o o d, *Re-Animating Space*, „Animation” 2006, tłum. własne, nr 1/133, s. 138.

²⁶ L. B. J e n n i n g s, *Termin „groteska”*, tłum. M. B. Fedewicz, [w:] *Groteska*, s. 58.

²⁷ Tamże, s. 58-59.

się w postać zabawną, gdy skupimy naszą uwagę na ruchach podobnych do ruchów marionetki i pozorach głupawego grymasu²⁸.

W sytuację groteskową – co warte podkreślenia – wpisana jest także funkcja rozbajająca. W miarę, jak z powodu obserwowania rozwoju osobliwych wydarzeń opanowuje nas zdumienie, rodzi się też poczucie dystansu²⁹. Perspektywa chaosu niepokoi i przeraża, lecz my, widzowie filmu animowanego, zyskujemy bezpieczny dystans, pewność i oparcie dzięki dogodnej pozycji obserwatorów.

*

Z przykładem zaistnienia tego typu sytuacji groteskowej mamy do czynienia w animacji zatytułowanej *Nowy Janko Muzykant* (1960), będącej przewrotnym odczytaniem sienkiewiczowskiego utworu. Jest to równocześnie zabawna i niepokojąca wizja nowoczesnej, zmechanizowanej wsi polskiej, przesiąkniętej jeszcze jednak żywym duchem przeszłości. Rzec można – podszyta Mrożkiem interpretacja pierwowzoru³⁰. Analizowana animacja składa się z szeregu groteskowych scen. Prześledźmy je:

– chałupa, w której mieszka bohater, nie jest kryta strzechą; jej zwieńczenie wygląda jak mansardowy dach z lukarną francuskiego pałacu; główny bohater filmu, Janko, nie przypomina wychudzonego, ubożego pastuszka; ma schludną, zadbaną odzież; choć wstaje wraz z pierwszym pianiem koguta, sprawdza godzinę na wyjmowanym z kieszeni eleganckim złotym zegarku, potocznie zwanym „cebula”; krowa, którą Janko wyprowadza na pastwisko, to mechaniczny robot, a jednak chłopak pasie ją tradycyjnym sposobem, używając kija; nad wsią przelatuje osobliwy twór – szkielet zwierzęcy w kapeluszu, ze skrzydłami motyla; chłopci nie idą piechotą do pracy w polu lub też nie jadą tam na furmankach, lecz korzystają z latających wehikułów; wsiadają do nich z kosami i dzbankami na mleko; ręka zza chmur zrzuca chciwym chłopom złote monety – „mannę z nieba”, lecz te po dotknięciu zamieniają się w zwierzęce kości; karbowy w salonie-izbie z zabytkowymi obrazami za pomocą skomplikowanej aparatury chemicznej destyluje bimber;

²⁸ Tamże, s. 59-61.

²⁹ Tamże, s. 59.

³⁰ *Nowy Janko Muzykant* został nakręcony rok po wydaniu *Wesela w Atomicach* (1959) Mrożka. Utwór ten, jak sądzi w swoim artykule Marek Hendrykowski, łączy z filmem Lenicy o wiele więcej, niż z nowelą Sienkiewicza; zob.: M. H e n d r y k o w s k i, *Nowy Janko Muzykant – arcydzieło polskiej animacji*, „Kwartalnik Filmowy” 1997, nr 19-20, s. 200-202.

we dworze odbywają się wiejskie zabawy – pary tańczą *rock'n'rolla* na ludową nutę; bogaty chłop na skuterze i z widłami udaje się w pościg za Jankiem, który ukradł fortepian; we śnie sam Chopin ściska dłoń Jankowi; na jawie uskrzydłona Muza wręcza mu laur chwały i zamienia krowę w Pegaza.

Niespójności są bezpośrednio i z całą oczywistością zawarte w przywołanych obrazach – zgodnie z wymogami sceny groteskowej³¹. Zawierają one w sobie aspekt zarówno śmieszności, jak i niezwykłości. Taki stan rzeczy powoduje u widza równoczesną, dezorientującą reakcję odczucia dziwności i rozbawienia. Jest to spowodowane farsowym ujęciem wydarzeń, właściwe scenom karnawału – chaotycznym i pełnym absurdu. Żartobliwe jest przede wszystkim zestawienie barwnego folkloru wsi i stereotypowości jej mieszkańców z nowoczesną, miejską technologią. Postawa i zachowanie bohaterów wyrażają z jednej strony naiwność, wiarę w Opatrzność, ale i chciwość. Z drugiej strony – zachwyty, wręcz zatracenie się w „cudach” techniki. W sposób dobitny wskazuje na to scena, w której sypią się dukaty, tak zwana manna z nieba oraz wieśniacy zachowujący się w sposób zachłanny.

Ukazani w filmie chłopci nie są mentalnie gotowi na przyjęcie nowinek techniki. Nadal nie wyzbyli się prowincjonalnego gustu i wiary w przesady. Na dachach chałup wyrastają anteny satelitarne, a chłopci i tak tradycyjnym zwyczajem pędzą bimber. Na pole lecą helikopterem, ale posługują się wyszczerbionymi kosami. Są bogaci, ale wciąż sięgają po więcej, dosłownie: nadstawiają dłonie i fartuchy, aby zdobyć jak najwięcej złotych monet spadających z nieba. Groteska ma tu zatem charakter satyry na nawyki i przywary ludzkie. Przywary te zostały podkreślone poprzez wygląd bohaterów. Ich sylwetki (ludowe wycinanki z papieru) ukazano w sposób karykaturalny z dominującą cechą osobowości zaznaczoną jednym szczegółem: czerwony nos – alkoholizm; sumiasty chłopski wąs – chciwość, butność.

Wydźwięk humorystyczny animacji budowany jest także poprzez manipulowanie jej warstwą plastyczną i audytywną. Niespójność rodzi się na zasadzie skojarzeń: plastycznych, muzycznych i odniesień do świata rzeczywistego. W obrazie chłopca pędzącego na skuterze efekt komiczny wyzwała pojawienie się samego obrazu, to jest kontrastu skutera i wideł, przy czym Lenica posługuje się tu dwoma różnymi tworzywami plastycznymi: chłop – płaska wycinanka, skuter – zdjęcie rzeczywistego pojazdu. Obrazek ten uzupełnia efekt dźwiękowy: nierealna postać i realny warkot skutera³².

³¹ J e n n i n g s, dz. cyt., s. 62.

³² W. M a k o w i e c k i, *Poetyckie kolaże filmowe Jana Lenicy*, [w:] Jan Lenica. *Plakat grafika film* [kat. wyst.] oprac. Z. Schubert. W. Makowiecki. Poznań 1973, s. 14.

Prezentowana w filmie rzeczywistość podszyta jest jednakże – zgodnie z definicją sytuacji groteskowej – niepokojem. Poszczególne, wymienione powyżej zdarzenia emanują atmosferą fantastyczności, pomimo tego, iż zostały osadzone w konkretnej, realnej rzeczywistości, czyli w melancholijnej wsi mazowieckiej. Poczucie niepokojem wyrasta zatem z doświadczenia świata, w którym dotychczasowy porządek, zgodny z normami codziennego życia, zostaje zakłócony i zastąpiony swoistą „antynormą”. Obserwując konotacje obrazu groteskowego i badając treść symboliczną w odniesieniu do ogólnego sposobu myślenia twórcy, możemy rozpoznać w tymże obrazie pierwiastek lęku. Zresztą źródłem materiału groteskowego jest zawsze pierwotny mechanizm, za pomocą którego elementowi demoniczności nadaje się pozór śmieszności. Groteska bowiem, z uwagi na aspekt okropności, w formie symbolicznej wyraża osobiste niepokoje autora. Służy jako wyraz tego wszystkiego do czego autor czuje niechęć, jako opozycji tego, co uznaje za ideał³³; w przypadku filmu *Lenicy* również tego, co w jego kręgu kulturowym i ówczesnej sytuacji społeczno-politycznej wzbudzało największy lęk³⁴.

Marek Hendrykowski zauważa:

Zawartość 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 stabilizację³⁵.

W podobnym duchu pisał wcześniej, tzn. w 1977 roku, Zygmunt Kałużyński:

Nowy *Janko Muzykant* czy *Labirynt* stanowiły swego rodzaju manifest i były nieodłączną częścią fermentu, jaki wstrząsał wówczas kulturą. Niektóre obrazy miały wręcz znaczenie symbolów-demonstracji, np. w *Nowym Janku Muzykancie* kosiarze lecieli do pracy na nowoczesnych helikopterach, ale uzbrojeni w stare poszczerbione kosy kościuszkowskie. Była to satyra na polską podwójność cywilizacyjną³⁶.

Szereg drobnych wydarzeń opierających się na splocie farsowego absurdu z tendencją dionizyjską (pogwałcenie utartych norm, atak na podstawy rzeczywistości), jakie obserwujemy w animacji *Nowy Janko Muzykant*, uzasadnia, że mamy tu do czynienia ze szczególną sytuacją groteskową. Na czym

³³ Jennings, dz. cyt., 67.

³⁴ Tamże, s. 70.

³⁵ Dz. cyt., s. 202.

³⁶ *Lenica w Warszawie*, s. 17-18.

ona polega? W warstwie fabularnej obrazowany przez Lenicę świat polskiej wsi powoduje u widza rozbawienie, a zarazem niepokój. Jednak dopiero na głębszym poziomie, poziomie symbolicznym, odczuwamy prawdziwą grozę. Dzieje się tak dlatego, że oglądana na ekranie rzeczywistość odnosi się do realnie istniejącej. W formie zawoalowanej autor wyraża niepokoje dotyczące jak najbardziej aktualnego społeczno-politycznego stanu rzeczy. Można przypuszczać, że to właśnie ta konkretna polska rzeczywistość stanowi według Lenicy swoistą „antynormę”. Groza jest jednak złagodzona dzięki medium filmowemu, które stawia nas w roli obserwatorów, a tym samym pozwala na dogodny dystans.

Animacja *Nowy Janko Muzykant* (1960) to „ostatni moment, w którym rozbrzmiewa śmiech Lenicy”³⁷. W *Labiryncie* (1962) obraz świata i człowieka jest już jednoznacznie złowrogi. Operując symbolem miasta-labiryntu artysta dociera do mechanizmu działania reżimu totalitarnego. Właśnie do tego filmu najtrafniej stosuje się Kayserowski opis świata groteskowego. Świat ten jawi się jako obcy i absurdalny, zagrażający człowiekowi. Nie sposób go też wyjaśnić za pomocą logicznych kategorii przyczynowo-skutkowych.

W wypadku analizowanej animacji, sytuacja groteskowa zasadza się na schemacie jednostki prześladowanej przez wrogi, obłąkany świat próbujący zmiażdżyć ją wszelkimi możliwymi sposobami. Główny bohater animacji – pan w meloniku – jest śledzony, więziony i torturowany, a przy próbie ucieczki zostaje ostatecznie unicestwiony. Napadnięty przez stado groźnych półptaków-półludzi zginie, spadając w dół na kikutach skrzydeł. Tego typu agresywna postawa wobec jednostki jest cechą stałą współczesnej groteski. Podstawowym w tym wypadku założeniem jest to, że groteska stanowi jedyny rzeczywisty wymiar życia, a sytuacje groteskowe dotyczą też przeciętnego człowieka³⁸. Humor jest tu raczej nikły, choć oczywiście nadal obecny. Jest to „pierwiastek śmiechu przez zaciśnięte zęby” – jak określił go Bernard McElroy³⁹. Widz ma poczucie, iż oglądana na ekranie sytuacja to ponury żart.

Miasto-labirynt, do którego bohater przybywa na przypiętych sztucznych skrzydłach, ewokuje aurę niebezpieczeństwa. Puste ulice i zachmurzone niebo w zestawieniu z monumentalną, sztuczną architekturą potęgują atmosferę

³⁷ R. M a r s z a ł e k, *Maszyny na rykowisku*, [w:] Jan Lenica w „Kwancie”, s. 55.

³⁸ B. M c E l r o y, *Groteska i jej współczesna odmiana*, tłum. M.B. Fedewicz, [w:] *Groteska*, s. 165.

³⁹ Tamże.

zagrożenia. Sterylna, zdehumanizowana rzeczywistość miasta-labiryntu zakłada odwrócenie ogólnie przyjętych norm i wartości, i zastąpienie ich „antynormą”. Bernard McElroy pisze, że jednak „nie neguje ona logiki racjonalnego świata; zastępuje ją przekonującą antylogiką, wewnętrze spójną, przemawiającą do wyobraźni nieracjonalnością, która podważa konwencjonalną funkcję rozumu”⁴⁰. Kiedy groteska wykrzywia normalną perspektywę, wszelkie wydarzenia rozwijają się zgodnie z logiką marzenia sennego. W jednym z okien kamienicy pojawia się ogromnych rozmiarów twarz śmiejącego się starca. W innym kobieta-ptak szyje głowę mężczyzny. Zza szyby kolejnego budynku wyłaniają się namiętne odaliski wabiące samców o ptasich tułowiach, pozostawiające ostatecznie jedynie obgryzione fruujące szkielety. Owa logika marzenia sennego jest ponadto zaakcentowana za pomocą użytego tworzywa, czyli fotografowanych kolaży. One także działają surreálną metaforą.

Świat ten jawi się na opak, jest niezgodny z potocznym doświadczeniem. Nawet wskazówki księżycy-zegara poruszają się do tyłu. Od momentu wyłączenia w mieście przybysz jest nieustannie obserwowany, a spacerując, wciąż napotyka dziwaczne stwory, nieprzystające w żaden sposób do znanego porządku świata. W sposób raptowny i niespodziewany, co jest znamienne dla groteski, następuje ciąg niepokojących sytuacji.

Gdy pan w meloniku/Ikar 2 bohatersko uwalnia damę ze szponów smoka i wręcza jej kwiat róży, ona dobrowolnie powraca w objęcia bestii. I chociaż sam bohater jest bezsilny w swych szlachetnych odruchach, to są one jedynym o co może walczyć, jeżeli pragnie zachować choćby pozory samodzielności i kontroli nad własną tożsamością. Dlatego właśnie przeciwstawia się zastanemu porządkowi i podejmuje próbę wyswobodzenia damy, choć jego szlachetny czyn i tak jest skazany na fiasko.

Po wejściu do jednej z kamienic bohater zostaje pojmany przez ogromną mechaniczną rękę i poddany różnym planowym zabiegom. Przy pomocy skomplikowanej aparatury „maszyna-uczony” prześwietla głowę pana w meloniku i odnajduje w niej niebezpieczne myśli. Lenica zwizualizował je jako pulsujący czerwony punkt poruszający się swobodnie w mózgu bohatera. Teraz następuje pobranie odcisku palca oraz cała seria eksperymentów: pomiary głowy, „oliwienie” mózgu oraz zakuwanie w klatkę niepożądanych myśli.

Groteskowość, jako struktura podpatrywanego na ekranie świata, nacechowana jest groźnymi napięciami i niespójnością, a sytuacje, jakie następują w owym odmienionym świecie, są jego integralną częścią. Bohater czuje, że

⁴⁰ Tamże, s. 164.

nie sposób w nim żyć. Nie chodzi tu jednak o lęk przed śmiercią, lecz o lęk przed życiem. Właśnie dlatego pan w meloniku salwuje się ucieczką. Wybawieniem okazuje się dla niego śmierć.

Użyta w *Labiryncie* groteska jest środkiem wzmacniającym konflikt pomiędzy tym, co „ja”, a groźnym światem zewnętrznym⁴¹. Konflikt ten przybiera postać ataku na jednostkę. Ma on zarówno aspekt psychiczny (inwigilacja), jak i fizyczny (tortury). Świadomość rozdźwięku między „ja” a tym, co w stosunku do tego „ja” obce, staje się obsesyjna i determinująca wszelkie funkcje życiowe. Bohater traci tożsamość, stając się ofiarą agresji, która nie dopuszcza możliwości obrony. Widać zatem, że centralną postacią filmu jest człowiek: wyalienowany i upokorzony.

*

Celem groteski w filmie Lenicy jest demaskacja rzeczywistości, zniekształcenie powierzchni zjawisk w taki sposób, ażeby można było dotrzeć do kryjącej się pod nią, podszytej nieustannym lękiem, nieludzkiej egzystencji⁴². Ponury żart, z jakim się tu spotykamy, ma być wstrząsem dla wrażliwości widza, dla jego poczucia, że żyje w bezpiecznym, racjonalnie urządzonym świecie⁴³. Zdaniem Bogusława Zmudzińskiego: „Kontrast pomiędzy postacią uskrzydłonego bohatera, elegancją architektury miasta, jego niewątpliwym bogactwem, a tym, co go w tym mieście spotyka, pozostaje na zawsze w pamięci widza”⁴⁴. Rzeczywistość *Labiryntu* odarta z zasad etycznych staje się przewrotną grą, mrocznym żartem. Ta groteskowa gra fascynuje i pociąga i, chociaż budzi odrazę, nie daje o sobie zapomnieć nawet po zakończeniu filmu.

SPOSOBY KONSTRUOWANIA FIGURY GROTESKOWEJ

Głównym bohaterem większości filmów Lenicy jest, wspomniany przeze mnie kilkakrotnie, pan w meloniku. Obok niego występują też inne postaci

⁴¹ Tamże, s. 150.

⁴² Tamże, s. 153.

⁴³ Tamże, s. 164.

⁴⁴ 1961-1970: *Złota dekada*, [w:] *Polski film animowany*, red. M. Giżycki, B. Zmudziński, Warszawa 2008, s. 41.

ludzkie, reprezentujące ogół społeczeństwa, a także rozmaite twory groteskowe. Schematycznie bohaterów można przedstawić w ten sposób: pan w meloniku – ogół ludzi – twory groteskowe. Na tak zarysowanej linii wytwarza się groteskowe napięcie – nonkonformizm i indywidualizm dżentelmena w meloniku jawi się w kontrze wobec groźnego, niespójnego świata reprezentowanego przez pozostałych bohaterów.

Ludzie, z którymi styka się główny bohater, zrezygnowali z myślenia, podporządkowali się zastanemu światu. Ich myśli i uczucia uległy całkowitej likwidacji, a pustkę swojego świata wypełniają nic nieznaczącymi frazesami. Stali się karykaturami ludzi, zmechanizowanymi manekinami. To dlatego w takich filmach, jak *Pan Głowa*, *Nosorożec*, *Nowy Janko Muzykant* rysy twarzy postaci są pozbawione cech indywidualnych. Formy ich głów zostały sprowadzone przez Lenicę do zgeometryzowanych, płaskich plam barwnych, obwiedzionych grubym czarnym konturem, ze schematycznie zaznaczonymi szczegółami twarzy: oczami, nosem i ustami. Fizjonomie postaci są uproszczone i silnie zdeformowane, często po prostu przypominają maski. „Całkowite uzbrojenie mechanicznych ludzi, zwierząt czy obiektów, tchną w poszczególne sceny życie jak z zegara z kukułką i każda czynność od jedzenia do mówienia, czytania gazet aż po słuchanie i myślenie rozwija się jak w salonie pełnym automatów do gier” – napisał w artykule o filmie animowanym Lenicy pt. *Adam 2* Alf Brustellin⁴⁵.

Równolegle do świata ludzi żyją w animacjach Lenicy twory groteskowe. Są one najczęściej uosobieniem wrogich sił zewnętrznych. Skonstruowane przez autora na zasadach hybrydyzacji oraz autonomizacji (czyli usamodzielniania się odłączonych od całości elementów) figury te wpisują się w typowy dla groteski paradygmat ikonograficzny, przefiltrowany jednak przez oryginalną wyobraźnię reżysera.

Wielu reprezentantów groteski antropomorficznej w formie kalekiej, zniekształconej dostrzec można zwłaszcza w animacji *Krajobraz*. Film ten jest interpretowany przez amerykańskiego pisarza Stevena Weinerja jako symboliczna transpozycja przeżyć Lenicy z czasów II wojny światowej i zarazem jego rozprawa z sowieckim totalitaryzmem. Weiner postrzega tę mroczną historię jako najbardziej osobisty, a zarazem najbardziej polityczny film Lenicy. Oglądamy w nim groteskowo zniekształcone ciała ludzkie pozbawione kończyn, o tułowiach z wypalonymi dziurami, przez które wylewają się wnet-

⁴⁵ „Adam 2”. *Apogium surrealistycznej wizji*, tłum. M. Wróblewska-Jarmołowicz, [w:] *Jan Lenica w „Kwancie”*, s. 114.

rzności, postaci przemienione w architektoniczne bloki lub też istoty pożerające się nawzajem. Choć okaleczone, zachowują one funkcje życiowe. Poruszają się, obserwują siebie nawzajem, szczerzą zęby albo, jak w przypadku uwodziecielskich kościanych figur z jelenimi rogami, wabią w zastawione nawzajem przez siebie pułapki. Kształty tworów są organiczne, miękkie, nieregularne, obwiedzione czarną cienką obwódką; kształty pomników i obelisków – zgeometryzowane, ale o stępionych krawędziach. Pulsowanie światła, przenikanie się form, jaskrawe „sztuczne” kolory: seledynowy, kobalt, fuksja, fiolet, a także nieostro fotografowane kadry potęgują mocno odrealnioną, hipnotyczną aurę animacji.

Postacią centralną filmu jest autonomiczny twór Ucho, przestraszony, pełzający wśród martwych ciał. Weiner dopatruje się w nim samego Lenicy, który jako mały chłopiec przeżył wojnę w Mielcu, gdzie widział egzekucje oraz rozkładające się szczątki ludzkie. Krytyk pisał: „[...] ów chłopiec 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»”⁴⁶.

Znacznie częściej, niż groteskowym zabiegiem autonomizacji, reżyser posługuje się groteskowym zabiegiem hybrydyzacji. Jako hybryda została skonstruowana m.in. mechaniczna krowa z animacji *Nowy Janko Muzykant*. „Zwierzę” ma łeb i ogon krowy, natomiast tułów to sprawnie funkcjonujący mechaniczny agregat na kółkach. Większość bohaterów *Labiryntu* zbudowana jest z połączenia heterogenicznych elementów: fragmentów ciał ludzkich, zwierzęcych, rozmaitych urządzeń i „ożywionych szkieletów”. Przykładem może być fruwający twór o ciele ptaka, najprawdopodobniej kruka, z naturalnych rozmiarów ludzką głową o męskich rysach twarzy. Oprócz samców o ptasich tułowiach występują tu także inne hybrydy: poruszający się samostnie szkielet dinozaura, mors w cylindrze ze skrzydłami motyla, kobieta-ptak, człowiek-ważka, mechaniczny „brodac” w okularach powstały z zespolenia ludzkiej głowy z tułowiem elektronicznego robota. Tworzywo plastyczne, jakim Lenica posłużył się, aby zbudować wymienione postaci, pochodzi z rozmaitych czasopism (o modzie, wnętrzach mieszkalnych i przyrodzie) z końca XIX wieku. Są to wycięte z kartek tych pism: postaci, rozmaite rekwizyty z najbliższego otoczenia człowieka; meloniki, gramofony, sprzęty, ale także ciała ptaków różnych gatunków. Wszystkie one zostały następnie

⁴⁶ S. W e i n e r, „Krajobraz” Jana Lenicy, „Kwartalnik Filmowy” 1997, nr 19-20, s. 192.

pocięte na fragmenty i zestawione w nowych hybrydycznych konfiguracjach. Z racji tego, że materiał graficzny zaczerpnięto ze starych żurnali, obraz filmowy jest utrzymany w monochromatycznej, stonowanej kolorystyce; sepii, szarości, czerni i bieli. Jedynie w kilku sekwencjach *Labiryntu*, to znaczy tych przedstawiających teatr wodewilowy i pulsujące „myśli” pana w meloniku, kadry zostały ręcznie podkolorowane przez reżysera.

W wielu pracach filmowych Lenicy możemy doszukać się również śladów groteskowej animacji, polegającej na obdarowywaniu życiem martwych przedmiotów. Zabiegowi temu poddano przedmioty-bohaterów filmu *Dom*, w którym żarłoczny kłęb włosów wysysa mleko z butelki i pochłania kartkę papieru, a rozmaite stare rupiecie sprawnie funkcjonują bez udziału człowieka. Z kolei tytułowa bohaterka filmu *A*, nadnaturalnych rozmiarów litera ożywając zaczyna znęcać się nad wątłym człowiekiem-intelektualistą. Zmaterializowana litera *A*, niczym anonimowy oprawca poszturchuje bohatera, wpycha w kąć pokoju, przygniata, torturuje, aby w końcu doprowadzić do utraty przytomności i zamienić jego życie w koszmar. Znamiona sekretne go życia mają nawet powikłane roślinne sploty z animacji *Kobieta-kwiat* oraz kwiaty zbudowane z kości i pączkujące łodygi wyobrażone jako ityfallus z filmu *Kraj-obraz* i *Adam 2*.

Do charakterystycznego dla „groteski mechanicznej” paradygmatu ikonograficznego należą ponadto hałaśliwe helikoptery, którymi przemieszczają się wieśniacy do pracy w polu w animacji *Nowy Janko Muzykant*, a także aparatura do „odmóżdżania” i formowania głowy pojawiająca się w *Panu Głowie*, *Labiryncie*, *Nosorożcu*, *Adamie 2* i *Ubu-Królu*. Aparatura widoczna w filmie *Labirynt* składa się z kolażu rycin wyciętych przez Lenicę z XIX-wiecznego francuskojęzycznego czasopisma naukowego o wynalazkach technicznych – „La Nature” (z rycinami Louisa Peyota). Z racji tego, że rysunki przedstawiają autentyczne części maszyn, to cała aparatura wygląda realistycznie i przekonująco groźnie. Natomiast, jeśli chodzi o oprzyrządowanie obecne w pozostałych animacjach – są to samodzielne rysunki Lenicy – przedstawia się ono zabawnie i dosyć niewinnie. Przypomina raczej zdezelowaną aparaturę chemiczną służącą szkolnym doświadczeniom, niż narzędzie tortur.

Świat animacji Lenicy jest – z jednej strony – światem, którego sztywne ramy krępują jednostkę i wymuszają na niej dostosowywanie się do narzuconych standardów, jednak z drugiej strony – ma on płynne kontury i bardzo chwiejne punkty odniesienia. W sposób dosłowny zostało to pokazane w filmie *Adam 2*, będącym historią nowego Adama, który na rowerze spieszy przez epoki i światy w poszukiwaniu drzew mądrości. Kolejne światy, które odwiedza, są chaotyczne, a z jednej rzeczywistości łatwo przejść w drugą –

dziwną, urojoną. Poprzez odbiornik telewizyjny łatwo wpaść w totalną telewizyjną świadomość (czarno-białe dokumentalne zdjęcia odpalania rakiet i katastrof lotniczych), a z windy wpaść do samoobsługowego piekła wystylizowanego za pomocą roślinnych ornamentów na duszną cieplarnię (barwne własnoręczne rysunki Lenicy). Łatwo też zgubić się w labiryncie własnej duszy, labiryncie o wielu wyjściach lub też dostać się do Raju, w którym wcale nie ma Ewy. Światy przerażające i komiczne zarazem wypełnione są fantastycznymi zwidami, czarownicami, szkieletami, mięsożernymi kwiatami, statkami powietrznymi i komputerami. Można w nich stracić własną głowę i odnaleźć ją zamiast jajka na śniadanie albo trafić przed oblicze zagadkowych sędziów z kwadratowymi czaszkami.

W animacji *Adam 2* napotkać można motywy treściowe i zapożyczenia scenograficzne z innych filmów, zarówno z *Pana Głowy*, *Nowego Janko Muzykanta*, jak i *Labiryntu* czy *A*. Pojawiają się one nie tylko jako cytaty z wcześniejszych animacji, lecz nawet jako analogiczne sytuacje, znaki, symbole, uzyskujące w nowych zestawieniach nieco inne znaczenia i dające nowe możliwości interpretacyjne. Życiorys Adama Drugiego – zarówno retrospekcja, jak i wizje dotyczące przyszłości – dostarcza materiału do wielu dygresji, z dotyczącymi Piekła i Raju włącznie. Setki alegorii można interpretować jako filozoficzne dylematy odnoszące się do wolności i dyktatury, jednostki i zbiorowości, człowieka i techniki, egzystencjalnego strachu i radości życia. Przy czym film ten, ze względu na bogactwo wizualne, jest też przygodą dla oka. Wspomniana luźna kompozycja dramaturgiczna animacji pozwala na tworzenie jak gdyby filmów w filmie, na szkatułkową strukturę, a tym samym autonomizację epizodów⁴⁷.

*

Powołując do życia zupełnie fantastyczne, groteskowe twory Lenica w sposób metaforyczny, a zarazem bardzo dobitnie, bo w sposób obrazowy, akcentuje za ich pośrednictwem antynomie współczesnego świata. Upiorne istoty czyni reprezentacjami wszechogarniającego zła, głupoty, lęku i niepokoju. Dzięki temu, iż są one atrakcyjne wizualnie i wywołują u widza rozbawienie, pozwalają zrealizować jeden z głównych celów groteski – spełniają funkcję *katharsis*, czyli za pomocą śmiechu pomagają unieszkodliwić lęk.

⁴⁷ J. G i ż y c k i, *Pogoń Adama Drugiego za pełnią życia*, [w:] *Jan Lenica w „Kwanicie”*, s. 118-119.

WARSTWA DŹWIĘKOWA

„Osia” filmów animowanych Lenicy jest niewątpliwie ich stroną wizualną. Niemniej jednak poetykę groteskowości artysta buduje także za pomocą warstwy audytywnej. Odbywa się to poprzez: 1. wyeliminowanie dialogu i w ogóle naturalnej ludzkiej mowy; 2. włączenie do danego filmu ścieżki dźwiękowej opartej na zamierzonej dysharmonii brzmieniowej. Zabiegi te wprowadzają niespójności w oglądany na ekranie mikroświat, wywołując tym samym u widza poczucie dezorientacji. W ten sposób potęgują efekty uzyskiwane na drodze groteskowych operacji deformacyjnych na materiale wizualnym. Przelamują również nawyki percepcyjne odbiorcy oraz aktywują ciągi swobodnych skojarzeń, pobudzając intelekt i wyobraźnię. „Dźwięk w moim filmie spełnia różnorakie funkcje, między innymi zastępuje dialog. Prowadzi on z obrazem rodzaj kontrapunktu, starałem się zróżnicować jego działania, stosując dźwięk opóźniony, echo akustyczne, przedwczesny – zwiastujący akcję, odwrócony – działający przez zaskoczenie jak gag” – pisał reżyser⁴⁸.

Lenica w swoich filmach animowanych rezygnuje z dialogów naturalnych, bezpośrednich, toczonych pomiędzy bohaterami, gdyż jest przekonany, że wymiana zdań pomiędzy nimi nie prowadzi do jakiegokolwiek porozumienia. Pojedyncze, zniekształcone słowa objawiają się jedynie w formie „sygnałów zła”, co wzbudza w widzu zamierzony niepokój. W animacji *Ubu król* podkład dźwiękowy jest pełen odrażających odgłosów – słowa krzyżują się ze sobą, tworząc dwuznaczne neologizmy o nieprzyjemnym brzmieniu. Jest to jedyna animacja, w którą Lenica włącza dialogi (zapożyczone z oryginalnego tekstu Jarry’ego), lecz są one szczątkowe, można rzec „zdeformowane”. Komentarz odautorski, napisany i czytany przez samego Eugène Ionesco, pojawia się w dwóch animacjach – *Pan Głowa* i *Nosorożec*. W filmach tych zastosowano także warstwę dźwiękową, w której pojawiają się dźwięki odkształcone, asynchroniczne, „wyołbrzymione, udziwnione metodami muzyki konkretnej”⁴⁹ (np. groźne pomruki nosorożców). Stanowią one swego rodzaju dowcipy muzyczne.

Brak komunikacji werbalnej pomiędzy bohaterami czy narracji spoza kadru, zatem odautorskiego komentarza, dostrzec można nawet w długometrażo-

⁴⁸ J. L e n i c a, *Film i formy narracji wizualnej*, [w:] Jan Lenica w „Kwancie”, s. 71.

⁴⁹ Z. L i s s a, *Muzyka w polskich filmach eksperymentalnych*, „Kwartalnik Filmowy” 1961, nr 2, s. 16.

wej produkcji pt. *Adam 2*. Percepcja filmu animowanego wymaga koncentracji i aktywności, gdyż twórca proponuje bardzo subiektywną wizję zarówno w sposobie ujęcia tematu, jak i w warstwie plastycznej. W wypadku pełnego metrażu brak dialogów stwarza dodatkową trudność. W animacji *Adam 2* jedynie w kilku miejscach pojawiają się napisy na wzór filmów niemych. Słowo i dialog zastąpiono warstwą akustyczną, szmerami i innymi efektami dźwiękowymi. Funkcję dominant podejmuje muzyka, zastępując dialogi i refleksje bohatera, a zarazem stając się komentarzem i akompaniamentem. Element muzyczny wchodzi w relację z obrazem na zasadzie kontrapunktu; występuje w postaci dźwięku opóźnionego lub przedwczesnego, mającego zwiastować akcję albo też odwróconego, działającego przez zaskoczenie⁵⁰.

Starałem się – mówił Lenica – jak najbardziej odejść od tradycyjnej ilustracji naturalistycznej, stosować kontrapunkt, nie ilustrować akcji efektami dźwiękowymi, ale na odwrót – sugerować muzyką to, czego widać. Starałem się, aby cała warstwa muzyczno-dźwiękowa była samodzielnym elementem filmu⁵¹.

Należy przypomnieć, że w latach 50. i 60. XX wieku za ideał filmu animowanego uważano klasyczną kreskówkę Disneya, opierającą się na idealnej synchronizacji obrazu, dźwięku i ruchu. Zgodnie z tym założeniem muzyka stanowiła „kulisy” dla obrazu, towarzyszyła rozwijającej się akcji, kreowała szeroko pojętą atmosferę animacji, na przykład budowała nastrój wesołości w krótkich burleskach. Lenica przełamał tego rodzaju symultanizm. Własne, oryginalne koncepcje zrealizował współpracując z awangardowym kompozytorem Włodzimierzem Kotońskim⁵². Muzyk posłużył się bardzo nowatorskimi, jak na ówczesne lata, pomysłami brzmieniowymi czerpiąc z najnowszych technik przetwarzania dźwięku, między innymi z muzyki elektronicznej⁵³.

⁵⁰ Tamże, s. 18.

⁵¹ J. L e n i c a, *Duch w lampie*, [w:] *Jan Lenica. Labirynt* [kat. wyst.], oprac. E. Czerwiakowska, T. Kujawski, Poznań 2002, s. 195.

⁵² Włodzimierz Kotoński (ur. 1925) – kompozytor, pierwszy twórca muzyki elektronicznej w Polsce; jego twórczość wpisywała się w ówczesne światowe trendy. W latach 1957-1961 uczestniczył w Kursach Nowej Muzyki w Darmstadt, dzięki czemu pojawiły się w polskiej muzyce nowe nurty, wśród nich muzyka konkretna i elektroniczna. Efektem nowatorskich poszukiwań brzmieniowych Kotońskiego był pierwszy w Polsce utwór muzyki konkretnej *Etiuda konkretna (na jedno uderzenie w talerz)* z 1959 r. Od 1967-1995 wykładowca kompozycji w Akademii Muzycznej w Warszawie; za: M. Z w y r z y k o w s k i, *Początki muzyki elektroakustycznej w Polsce, czyli o wczesnym okresie działalności Studia Eksperymentalnego Polskiego Radia*, „Glissando” 2005, nr 4, s. 46.

⁵³ Historia polskiej muzyki elektronicznej/elektroakustycznej jest związana z warszawskim

Nie odrzucał jednak muzyki konkretnej⁵⁴. Jej elementy odgrywają w animacji *Labirynt* bardzo ważną rolę, a mianowicie kreują niesamowitą, groteskową rzeczywistość świata przedstawionego. Niekiedy przejmują rolę dominant i wtedy występują w postaci realnych odgłosów wywołujących przerażające efekty.

Kotoński posługuje się również stylizacją. W filmie *Dom* w reżyserii Lenicy i Borowczyka za pomocą abstrakcyjnego dźwięku „podbudowuje” kolaż surrealistycznych scen. Tym sposobem starym fotografiom towarzyszy muzyka katarynkowa, w chwili, kiedy bohater odwiesza kapelusz, słychać gamy fortepianowe, a w scenie erotycznej rozbrzmiewają „pościelowe” dźwięki saksofonu⁵⁵.

Groteskową niejednorodnością pomysłów muzycznych odznacza się natomiast ścieżka dźwiękowa Kotońskiego skomponowana do animacji *Nowy Janko Muzykant*. Jest tu miejsce dla muzyki konkretnej w postaci przetworzonych głosów ludzkich, odgłosów rozmaitych mechanizmów, a także dla cytatów z utworów Chopina, czasem przetworzonych elektronicznie oraz dla błyskotliwych stylizacji ludowych: chłopci tańczą *rock'n'rolla* na ludową nutę⁵⁶.

Wizja ta – jak pisze Marek Hendrykowski – o ładnych parę lat wyprzedza PRL-owskie starania o big-beat na rodzimych korzeniach. Awangardowy kompozytor Włodzimierz Kotoński z wyczuciem wyszedł naprzeciw groteskowej poetyce filmu Lenicy, kunsztownie przetwarzając melodię *Krakowiaczek ci ja na czacze*⁵⁷.

Studiem Eksperymentalnym Polskiego Radia, powołanym do życia w 1957 r. (piąte studio muzyki elektronicznej w Europie i siódme na świecie). Był to fenomen w ówczesnej polskiej rzeczywistości. Do warszawskiego Studia ściągali tłumnie pionierzy i najwybitniejsi kompozytorzy muzyki elektronicznej z Polski (jak Włodzimierz Kotoński, Krzysztof Penderecki i Bogusław Schaeffer) oraz całego świata (wśród nich: Arne Nordheim; liderzy włoskiej oraz francuskiej awangardy, czyli Franco Evangelisti i François-Bernard Mâche; a także prekursor komputerowych eksperymentów, Amerykanin Lejaren Hiller). Studio za cel stawiało sobie – poza tworzeniem awangardowych nurtów muzycznych – także zrewolucjonizowanie muzyki użytkowej; telewizyjnej, filmowej czy teatralnej. W ten sposób odcisnęło swoje niepowtarzalne piętno chociażby na „polskiej szkole animacji”; podaję za: <http://www.polskieradio.pl/5/283/Artykul/300881>.

⁵⁴ Zasadnicza różnica pomiędzy muzyką konkretną a elektroniczną sprowadza się do rodzaju wykorzystywanego przez nie materiału dźwiękowego. O ile w muzyce konkretnej używa się, mówiąc najogólniej, odgłosów życia, o tyle materiałem dla muzyki elektronicznej są dźwięki sztuczne, stworzone za pomocą generatorów czy syntezatorów dźwięku.

⁵⁵ L i s s a, dz. cyt., s. 19.

⁵⁶ Tamże, s. 19.

⁵⁷ Dz. cyt., s. 202.

W rezultacie tych zabiegów powstała hybryda muzyczna o groteskowym charakterze. Warta zauważenia jest przy tym celowo wprowadzona niespójność dźwięku z obrazem, kontrastująca z klasyczną regułą filmu, wedle której muzyka stanowi ilustrację dla rozwijającej się fabuły. W filmie Lenicy, z jednej strony, realnie brzmiąca muzyka włącza się do nierealnego świata ludowych wycinanek, a z drugiej – dźwięki odrealnione stanowią tło scen, w których oglądamy fotograficzne reprodukcje sztychów. Zdarza się, że oba rodzaje dźwięków krzyżują się ze sobą dla wywołania efektu komicznego⁵⁸.

Zgodnie ze wspomnianymi już koncepcjami Lenicy powstała także muzyka do animacji *Krajobraz*, skomponowana przez Garby'ego Leona⁵⁹. Kompozytor zastosował cztery sposoby tworzenia pogłosu, za których pomocą wykreował osobny świat dźwięków: zwykłe echo, kamera pogłosowa, powielone elektronicznie klaskanie i opóźnienie dźwięku za pomocą magnetofonu. Wykorzystał przy tym różnorodne instrumenty i elementy muzyki konkretnej: bębny, flet, harmonijkę, preparowany za pomocą metalowych przedmiotów dźwięk fortepianu oraz szepty. Wszystkie te dźwięki były odtwarzane ze zmienną szybkością, zarówno w przód, jak i w tył i nakładane na siebie. Lenicy zależało, aby fonia nie była zsynchronizowana z obrazem (co nie znaczy, że synchronizacji tej w ogóle nie ma, bo na przykład scena wylupywania oczu Uchu „współbrzmi” z partią basu). Wyabstrahowane z kontekstu niepokojąco brzmiące odgłosy stworzyły groźną, hipnotyczną aurę⁶⁰, ale nadały też filmowi autonomiczną jakość.

*

Kreśląc powyższe uwagi dotyczące warstwy audytywnej filmów animowanych Jana Lenicy, pragnęłam uzasadnić tezę, że gra dźwięków w przestrzeni filmów artysty – oparta na niespójnościach i dysonansach, dzięki czemu dzia-

⁵⁸ M a k o w i e c k i, dz. cyt., s. 14.

⁵⁹ Francis Leon (znany także jako Garby Francis Leon) – współczesny kompozytor i pianista. Urodził się w Nowym Yorku. Ukończył studia z zakresu kompozycji muzycznej na Uniwersytecie Harvarda w Cambridge (USA); tam też uzyskał stopień naukowy doktora. Studiował u tak wybitnych pianistów i kompozytorów, jak: Elliot Forbes, Earl Kim, Leon Kirchner, Harold Schapero, czy Ivan Tcherepin. Koncertował z Johnem Cage'em i Davidem Tudorem w ramach cyklu koncertów „Fromm Concert Series” organizowanych z inicjatywy Fundacji Muzycznej im. Paula Fromma działającej przy Uniwersytecie Harvardzkim. Zrealizował ścieżki dźwiękowe do kilku filmów wyprodukowanych przez tenże Uniwersytet; jednym z takich filmów był animowany *Krajobraz* (1974) Jana Lenicy.

⁶⁰ W e i n e r, dz. cyt., s. 193.

łająca na odbiorcę przez zaskoczenie – współtworzy poetykę groteski omawianych animacji, wspomagając możliwości oddziaływania elementów wizualnych. Mam nadzieję, że nawet kilka wybranych przykładów, do których odwołałam się w niniejszej części rozważań, tezę tę w istocie potwierdza.

*

Groteska to typ zorganizowanego dzieła artystycznego, które opiera się na świadomie założonych dysonansach. Wszelkie dysonanse w grotesce muszą być sfunkcjonalizowane i zharmonizowane, czyli tak pomyślane, aby coś wyrażały, i aby przekazywały pewną wiedzę o świecie. Nagromadzenie różnorodnych elementów nie jest – co należy podkreślić – czystą grą wyobraźni, lecz stanowi wyraz określonej koncepcji świata. Lenica precyzyjnie konstruuje groteskowość świata przedstawionego za pomocą konkretnych (opartych na dysonansach) elementów, które składają się na dzieło filmowe. Są to: groteskowa fabuła; karykaturalnie zdeformowane postaci ludzkie lub heterogeniczne i autonomiczne, żyjące samodzielny życiem figury groteskowe; specyficzny sposób animacji – bohater porusza się w sposób nienaturalny, wykonując uproszczone gesty; zamierzona „płaskość” tworzywa (papierowa wycinanka lub kolaż); komponowanie przestrzeni filmowej na wzór sceny teatryku marionetkowego; statyka; oszczędny ruch kamery, która albo pozostaje nieruchoma, albo bardzo powoli przesuwa się w jednej linii: góra-dół i prawo-lewo, ale nigdy w głąb kadru; dźwięk potęgujący atmosferę obcości.

Efekt groteskowości wzmacnia ponadto zespalanie w jednym utworze rozmaitych tworzyw graficznych, swobodne operowanie skalą przedmiotów, a także burzenie logicznego przyczynowo-skutkowego porządku zdarzeń. Stosowanie tego typu przekształceń formalnych i narracyjnych ma oczywiście swój udział w pogłębianiu wrażenia *niesamowitości* świata, drażnieniu percepcyjnych przyzwyczajzeń widza. Przekształcenia te nie są jednak reprezentatywne jedynie dla obrazów filmowych Lenicy, ale dla artystycznego filmu animowanego w ogóle. Sądzę zatem, że nie wymagają one obszerniejszego komentarza. Odczuwam jednak potrzebę ich zasygnalizowania ze względu na to, że wiążą się przecież z poetyką groteski.

Na drodze analizy występujących w animacjach Lenicy elementów artystycznych (środków filmowych) funkcjonujących na zasadzie zharmonizowanych dysonansów można odpowiedzieć na najważniejsze pytania, jakie nasuwają się w kontekście niniejszej rozprawy, a mianowicie: jaki jest świat postrzegany przez pryzmat groteski oraz w jakim celu Jan Lenica posłużył się akurat tą kategorią estetyczną?

Pojęcie groteski jest oparte – co wielokrotnie podkreślałam – na harmonijnym współistnieniu elementów antagonistycznych: pierwiastka śmiechu i pierwiastka grozy. Zastosowanie przez Lenicę groteski jako kategorii estetycznej jest więc świadomym chwytem twórczym, którego celem jest ostrzejsze i głębsze spojrzenie na kontrasty istniejące w rzeczywistości. Współczesna, XX-wieczna groteska służy nie tyle satyrycznemu wyszydzeniu czy wyolbrzymianiu czegokolwiek, ile głównie demaskacji. Kwestionując zasady logiki rządzącej codziennym życiem, obnaża najgłębsze lęki: bezsilność człowieka wobec świata i rozpad ludzkiej psychiki. Odbierany przez pryzmat współczesnej groteski świat jest silnie naznaczony piętnem II wojny, a w przypadku filmów Lenicy również odczuciem niedorzeczności życia w socjalistycznym kraju. Jest to świat pełen potworności i grozy, oparty na stosunkach uległości i dominacji, poczuciu winy i lęku, ale także pełen absurdów prozy życia, gdzie chciwość i głupota śmieszą, a powtarzane po wielokroć prowadzą do nieuchronnego kataklizmu. Poetyka surrealistycznego nonsensu i groteskowego przerysowania, obecna w pracach filmowych Lenicy, jest wielowymiarowa w warstwie przedstawieniowej (postaci, konstrukcja świata przedstawionego), dzięki czemu pozwala na stworzenie uniwersalnej metafory życia społecznego i politycznego oraz na ukazanie ponadczasowych mechanizmów działania władzy. Groteskę, będącą kategorią naczelną omawianych animacji, można zatem uznać za rodzaj wizualnego klucza do prawdziwego świata, odartego z pozorów i złudzeń, otwartego na autentyczne doświadczenie rzeczywistości w całym jej skomplikowaniu i złożoności.

Groteska stanowi bardzo ważny nurt w XX-wiecznej sztuce polskiej; stosowanie tej akurat kategorii estetycznej przez Lenicę nie jest więc zjawiskiem odosobnionym. Wpisuje się raczej w szerszy kontekst działań artystycznych, obejmujących zarówno literaturę, teatr, jak i sztuki plastyczne. Warto wspomnieć choćby o Teatrze Cricot 2 założonym przez Tadeusza Kantora, twórczości poetów i pisarzy: Konstantego Ildefonsa Gałczyńskiego, Witolda Gombrowicza, Sławomira Mrożka, Tadeusza Różewicza, tendencjach surrealistycznych w polskiej sztuce, reprezentowanych chociażby przez artystów uprawiających tak różną twórczość, jak Jan Lebenstein, Bronisław Linke, Kazimierz Mikulski, nie zapominając o polskim plakacie (a tutaj o Lenicy). Źródłem groteskowego postrzegania rzeczywistości należałoby w takim razie upatrywać w ogólnej tendencji we współczesnej powojennej sztuce, w konkretnych uwarunkowaniach historycznych, kulturowych i politycznych. Niebagatelne znaczenie ma sama biografia Lenicy. Jej znajomość pozwala dobitnie uzmysłowić sobie, jakie czynniki ukształtowały Lenicę jako człowieka i jako artystę, uformowały jego wrażliwość i światopogląd, a w konsekwencji sprawiły, że

to właśnie groteska stała się naczelną kategorią estetyczną jego filmów. Atmosfera domu rodzinnego, koszmar II wojny światowej, wpływ środowiska warszawskiego, znajomość z Witoldem Gombrowiczem, Eugène Ionesco, André Pieyre de Mandriaguesem (dwaj ostatni pisali dla Lenicy komentarze do filmów), ale także życie w powojennej Polsce wywarły znaczący wpływ na sposób postrzegania rzeczywistości przez omawianego reżysera. Wyzwoliły twórczy katastrofizm jego prac, spleciony z czarnym humorem i ironią.

Oczywiście, nie o każdym filmie animowanym Lenicy można powiedzieć, że w równym stopniu reprezentuje poetykę groteski. Jednakże – jak starałam się udowodnić – groteskę można uznać za dominującą cechę dzieł artysty i za kategorię, według której zorganizowane są jego animacje.

Znamienny dla analizowanego zagadnienia groteski jest krąg inspiracji, z których czerpie Lenica. Inspiracje nowoczesną literaturą są tu dosyć czytelne i koncentrują się na dziełach autorów o podobnej wrażliwości, jak: Franz Kafka (jego nazwisko pojawia się nawet w jednej z sekwencji *Labiryntu* – widoczne jest na szyldzie kamienicy), wspomniany już Witold Gombrowicz, Eugène Ionesco, Alfred Jarry, André Pieyre de Mandriagues, Sławomir Mrożek, Bruno Schulz, Stefan Themerson (scena prasowania głów występuje w książce *Przygody Pędrka Wyrzutka*), a więc zainteresowanych i niekiedy uprawiających surrealizującą groteskę i twórczość skupioną wokół teatru absurdu. Za wyróżniki tych tendencji uznaje się: widzenie świata jako obszaru sprzeczności, kwestionowanie jednej struktury świata, poczucie pozoru i absurdu istnienia, wreszcie uwikłanie człowieka w rzeczywistość, która często bywa zakłamywana przez język propagandy i politykę totalitaryzmu. W kwestiach formalnych obejmuje ona nacisk na sztuczność i teatralność. Myślenie Lenicy jest pokrewne tym zainteresowaniom.

Groteskowości dzieł Lenicy sprzyja również ich hybrydyczna stylistyka wynikająca z łączenia obcych sobie kultur i źródeł artystycznych, takich jak: XIX-wieczna grafika ilustracyjna, prehistoria i początki kina, secesja, sztuka naiwna oraz surrealizm, najpełniej objawiający się w stosowanej przez reżysera technice kolażu. Lenica buduje swoje prace tak, jak Maks Ernst, na podobnej zasadzie nie tylko formalnej (zespalać gotowe fotografie, własne rysunki, fragmenty ilustracji z XIX-wiecznych czasopism, ryciny powstałe na podstawie drzeworytu sztorcowego), ale również treściowej. Wycinając ze staroświeckich żurnali postaci, bibeloty, widoki miast i włączając je w nowe, w dodatku ruchome kompozycje, nadaje im zupełnie odmienne, współczesne treści. Co bardzo ważne, posuwa się jednak o krok dalej, niż Ernst: stwarza utrzymany w surrealistycznym duchu film kolażowy i popularyzuje technikę kolażu jako autorską metodę realizacji filmów. Osiąga to, czego nie udało się

dokonać mistrzowi surrealistycznego kolażu, Ernstowi – puszcza stare ryciny w ruch.

Wyobraźnia artysty żywi się różnymi, wydawałoby się sprzecznymi, stylistykami i tekstami kultury. Mistrzostwo Lenicy polega na tym, że potrafi on wykorzystać płynące z nich impulsy tak, że nie naśladują pierwowzorów, lecz inspirują powstanie w pełni oryginalnych animowanych dzieł sztuki, wykonanych w dodatku przez samego artystę żmudną, rękodzielniczą techniką poklatkową.

Z klimatu zrodzonego przez wyobraźnię wymienionych twórców i nurtów reżyser tworzy wizję świata, która w sposób metaforyczny nawiązuje do problemów współczesnej cywilizacji. W jego filmach animowanych różne zagrożenia, począwszy od technologicznych po artystyczne, od zbiorowych po jednostkowe, stają się oczywistościami, pomimo tego, iż zostały przedstawione w żartobliwej technice. Filozofia obrazów filmowych Lenicy wywodząca się od Heideggera i Sartre'a, nasycona intelektualną treścią i bogata dramaturgicznie, jest jednocześnie prezentowana w sposób bardzo komunikatywny. Film animowany, sztuka ze swej istoty wybitnie ikoniczna, ma bowiem zdolność nadawania abstrakcyjnym treściom wymiaru znakowego, a tym samym poetyckiego czy wręcz symbolicznego. Dzięki skondensowaniu opowieści, skupieniu na detalach i drobnych gestach, postaci stwarzane przez Lenicę, sztuczne mikroświaty, reprezentują niezwykle intensywne, nieporównywalnie głębsze, niż w filmie aktorskim, spojrzenie na los człowieka i jego egzystencjalne problemy. W dużej mierze w tym właśnie przejawia się atrakcyjność filmu animowanego jako medium artystycznego.

FILMOGRAFIA JANA LENICY

Filmy animowane:

1957 *Był sobie raz...* (wspólnie z Walerianem Borowczykiem); prod.: Polska; 9 min.

1957 *Nagrodzone uczucia* (wspólnie z Walerianem Borowczykiem); prod.: Polska; 8 min.

1958 *Dom* (wspólnie z Walerianem Borowczykiem); prod.: Polska; 11 min.

1959 *Monsieur Tête (Pan Głowa)*; prod.: Francja; 15 min.

- 1960 *Nowy Janko Muzykant*; prod.: Polska; 10 min.
1962 *Labirynt*; prod.: Polska; 14 min.
1963 *Die Nashörner (Nosorożec /obocznie/ Nosorożce)*; prod.: RFN;
11 min.
1964 *A*; prod.: Francja; 8 min.
1965 *La femme-fleur (Kobieta-kwiat)*; prod.: Francja; 9 min.
1968 *Adam 2*; prod.: RFN; 70 min.
1969 *Stilleben (Martwa natura)* (film aktorski); prod.: RFN; 13 min.
1972 *Fantorro – le dernier justicier (Fantorro – ostatni sprawiedliwy)*;
prod.: Francja, 12 min.
1974 *Landscape (Krajobraz)*; prod.: USA; 10 min.
1975 *Ubu roi (Ubu król)*; prod.: RFN; 75 min.
1979 *Ubu et la Grande Gidouille (Ubu król i wielki bandzioch)*; prod.:
Francja; 70 min.
2001 *Wyspa R.O.* (film aktorski); prod.: Polska; 31 min.

Drobne formy filmowe:

- 1957 *Strip-tease* (wspólnie z Walerianem Borowczykiem); prod.: Polska;
2 min.
1958 *Sztandar Młodych* (wspólnie z Walerianem Borowczykiem); prod.:
Polska; 2 min.
1961 *Italia 61* (wspólnie z Wojciechem Zamecznikiem); prod.: Polska;
3 min.
1964 *Muriel* (czołówka do filmu Alain'a Resnais); prod.: Francja.
1964 *Cul-de-Sac* (zwiastun i czołówka do filmu Romana Polańskiego
Matnia); prod.: Wielka Brytania.
1966 *Weg zum Nachbarn (Droga do sąsiada)*; prod.: RFN; 3 min.
1982 *10 x telewizja* (seria 10 krótkich filmów animowanych na temat
telewizji); prod.: Austria.

BIBLIOGRAFIA

- G ł o w i ń s k i Michał, Groteska jako kategoria estetyczna, [w:] Groteska, red.
tenże, Gdańsk 2003, s. 5-15.
G i ż y c k i Marcin, Nie tylko Disney. Rzecz o filmie animowanym, Warszawa
2000.

- Groteska, red. M. Głowiński, Gdańsk 2003.
- G r y g l e w i c z Tomasz, Groteska w sztuce polskiej XX wieku, Kraków 1984.
- Jan Lenica. Labirynt [kat. wyst.], oprac. E. Czerwiakowska, T. Kujawski, Poznań 2002.
- Jan Lenica. Plakat, grafika, film [kat. wyst.], oprac. W. Makowiecki, Z. Schubert, Poznań 1973.
- Jan Lenica w „Kwancie” (Seminarium i retrospektywa filmów, wystawa plakatów Jana Lenicy w Dyskusyjnym Klubie Filmowym „KWANT”, 15-17 XII 1976), red. D. i A. Pacek, L. Słowicka i A. Słowicki, M. Wróblewska-Jarmołowicz, Warszawa 1976.
- J e n n i n g s L e e Byron, Termin „groteska”, tłum. M.B. Fedewicz, [w:] Groteska, red. M. Głowiński, Gdańsk 2003, s. 31-71.
- K a y s e r Wolfgang, Próba określenia istoty groteskowości, tłum. R. Handke, [w:] Groteska, red. M. Głowiński, Gdańsk 2003, s. 17-30.
- M c E l r o y, Groteska i jej współczesna odmiana, tłum. M.B. Fedewicz, [w:] Groteska, red. M. Głowiński, Gdańsk 2003, s. 125-167.
- M i s c h k e Wojciech, Film animowany i jego plastyczny rodowód, [w:] Od fantastyki do komiksu. W kręgu gatunków filmowych, red. K. Sobotka, Łódź 1993, s. 81-102.
- Polski film animowany, red. M. Giżycki, B. Zmudziński, Warszawa 2008.
- W e l l s Paul, Understanding Animation, London 2001.

SPIS ILUSTRACJI

1. Jan Lenica, kadr z filmu *Ubu król*, 1975; repr. wg: <http://www.flickr.com/search/?q=Jan+Lenica> [dostęp: 19 XI 2011].
2. Jan Lenica, kadr z filmu *Ubu król*, 1975; repr. wg: <http://www.flickr.com/search/?q=Jan+Lenica> [dostęp: 19 XI 2011].
3. Jan Lenica, kadry z filmu *Nosorożec*, 1963; repr. wg: <http://one1more2time3.wordpress.com/?s=Jan+Lenica> [dostęp: 19 XI 2011].
4. Jan Lenica, kadr z filmu *Nowy Janko Muzykant*, 1960; repr. <http://www.zbroiowisko.pl/viewtopic.php?f=53&t=2191> [dostęp: 19 XI 2011].
5. Jan Lenica, kadr z filmu *Nowy Janko Muzykant*, 1960; repr. dzięki uprzejmości „Fototeki” Filmoteki Narodowej w Warszawie.
6. Jan Lenica, kadr z filmu *Labirynt*, 1960; repr. tamże.

GROTESQUE TRANSFORMATIONS
IN ANIMATED FILMS BY JAN LENICA

S u m m a r y

This paper elaborates the problem of the grotesque style in a selection of animated films by Jan Lenica (1928-2001). The main objective of the paper is to justify the thesis posed by the author. The thesis is that the grotesque style is an aesthetic category that organizes the world of moving images in Lenica's films. The perspective adopted by the author, as expressed by the thesis, allows to better understand the creativity and the artistic talents that manifest themselves in Lenica's film works.

The first part of the text gives a definition of cinematographic animation. Essential differences were pointed out between an animated and a feature film. Referring to the Freudian concept of *das Unheimlich – the incredible* (a concept that is fundamental for comprehending animation, both its aesthetics and its impact on the viewer), the author pinpoints "the grotesque" as a distinctive feature of the animated film medium. This is because animated film makes use of specific means of realizing the impression of the *incredible*. Animation blurs the borderlines between reality and dream, between the dead and the living. In this way, a new world is born, in which there obtain relationships that are impossible anywhere outside of it.

The latter part of the text concentrates on the analysis of the particular film elements as used by Lenica to construct his poetics of the grotesque. These elements consist of: a specific spatial composition, a specific way of representing figure movement, types of protagonists, numerous cases of the situational grotesque and the sound background. At the end, the paper brings answers to the most important questions that can be asked in relation to the subject matter under analysis: what does the world seen through the grotesque look like and why did Lenica use this aesthetic category? The author also refers the reader to the sources of Lenica's inspiration and the roots of his grotesque perception of reality.

Translated by Konrad Klimkowski

Słowa kluczowe: film animowany, groteska, groteska w filmie animowanym, Jan Lenica, polska szkoła animacji.

Key words: animated film, the grotesque, the grotesque in animated film, Jan Lenica, Polish school of film animation.



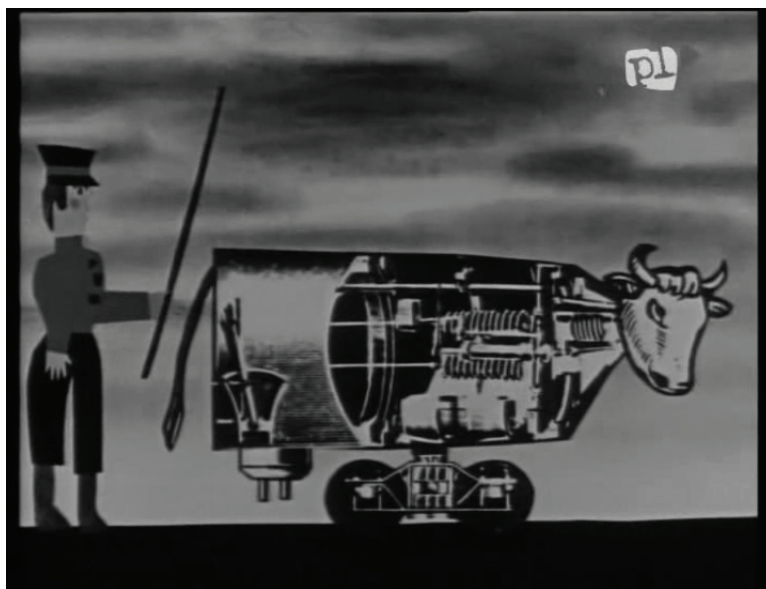
1. Kadr z filmu *Ubu król*, reż. Jan Lenica 1975 r.



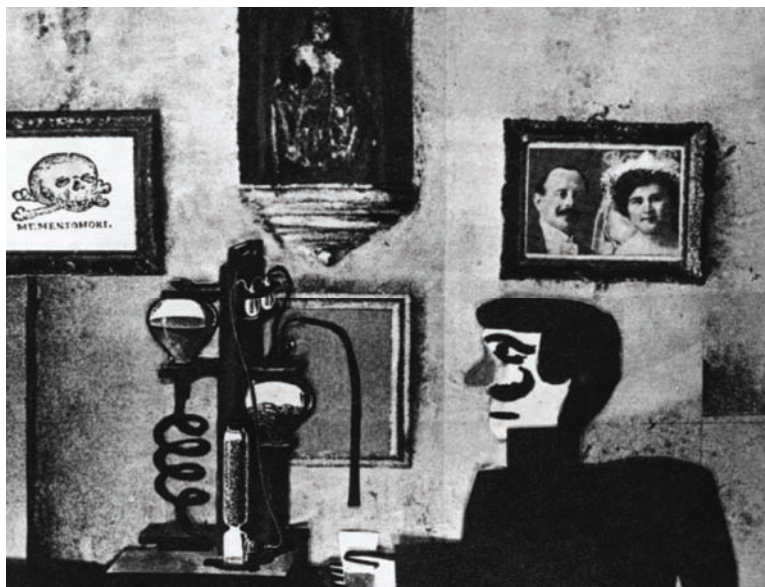
2. Kadr z filmu *Ubu król*, reż. Jan Lenica 1975 r.



3. Kadry z filmu *Nosorożec*, reż. Jan Lenica, 1963 r.



4. Kadr z filmu *Nowy Janko Muzykant*, reż. Jan Lenica, 1960 r.



5. Kadr z filmu *Nowy Janko Muzykant*, reż. Jan Lenica, 1960 r.



6. Kadr z filmu *Labirynt*, reż. Jan Lenica, 1962 r.