

PIOTR PRUSINOWSKI

## *Automatyzm ludzkiej egzystencji w filmie „Dom” Jana Lenicy i Waleriana Borowczyka*

Images

vol. X/no. 19

Poznań 2012

ISSN 1731-450X

Jan Lenica, obejmując w 1950 roku stanowisko redaktora graficznego czasopisma „Szpilki”, nie myślał zapewne, że za kilka lat zostanie obwołany odnowicielem światowej animacji, wcześniej kojarzonej głównie z dziecięcą rozrywką. Być może zapisałyby się w historii sztuk wizualnych jedynie jako mistrz plakatu i rysunku satyrycznego. A jednak przeznaczenie zdecydowało, że zetknął się z innym niezwykłym artystą, jakim był Walerian Borowczyk – również grafik związany ze „Szpilkami”, zainteresowany ożywianiem nieruchomych obrazów. W Lenicy Borowczyk odnalazł pokrewną duszę. *Dom* (1958), nagrodzony Grand Prix na Expo’58 w Brukseli, pozostaje ostatnim i chyba najdoskonalszym świadectwem symbiozy łączącej twórców. Każdy z nich wkrótce poszedł własną drogą.

*Dom* nie jest animacją w tradycyjnym znaczeniu tego słowa – Lenica i Borowczyk zrezygnowali z disnejowskich konwencji filmu rysunkowego na rzecz surrealistycznego eksperymentu, w którym decydującą rolę odgrywa fotografia. Już pierwsze ujęcie przedstawia tytułowy obiekt, jakim jest stara kamienica, sfotografowana w czerni i bieli. Na nocnym niebie widzimy barwne refleksy świetlne, sygnalizujące obecność czegoś niepokojącego, jakiejś tajemnicy, którą skrywają mury domostwa. Kamera prowadzi nas wzdłuż ponurej ściany, coraz niżej, by w końcu się zatrzymać i przybliżyć do jednego z okien. Następnie widzimy twarz pięknej młodej kobiety, spoglądającej w dół na coś, czego my nie widzimy (jej rolę odtwarza Ligia Borowczyk, żona współreżysera). Gdy podnosi wzrok, patrząc nam prosto w oczy, twórcy filmu przenoszą nas w wizję rodem z dadaistycznych kolaży – wiertarka poruszająca się w pustej błękitnej przestrzeni pełni rolę swoistego czujnika. Z pedantyczną starannością wybiera miejsca, gdzie mają się pojawić inne elementy: generator elektryczny oraz połączona z nim głowa, ukazana w przekroju. Kiedy w jej wnętrzu zapalają się dwa migające światełka, mózg przekazuje energię do zwojnicy. Urządzenie odpowiada wysłaniem własnego ładunku, zapelniającego mózg niebieską substancją. Głowa, napędzana przez generator, kreuje szereg obrazów: struny fortepianowe, roślinę w wydłużonej doniczce, bryły narysowane w sposób charakterystyczny dla podręczników geometrii, migający uproszczony schemat obwodu elektrycznego. Jakaś część mózgu, reagująca na impulsy generatora, zapelnia wnętrza niektórych brył różnymi barwami – czerwienią, błękitem, żółcią, różem.

Później znów widzimy Ligię Borowczyk, której oblicze – jako leitmotiv filmu – oddziela od siebie poszczególne epizody. W kolejnym ujęciu animatorzy prezentują nam dziwny pojedynek, w którym szermierze na przemian pojawiają się i znikają. Potem oglądamy scenkę nadzwyczaj osobliwą – damska blond peruka, żyjąca własnym życiem, ze zwierzęcą żarłocznością konsumuje pogniecioną gazetę i dojrzałą pomarańczę, wypija mleko z butelki, tłucze szklankę, by w końcu „ześć ze sceny” i ustąpić miejsca pani Borowczyk. Przechoodzimy do sceny, w której mężczyzna w garniturze kilka razy powtarza ten sam ruch – siedem razy wchodzi do pokoju, by siedmiokrotnie położyć kapelusz na wieszaku. Następnie widzimy już nie tylko ożywiony portret wiadomej kobiety. Rozebrana do naga i odwrócona tyłem do widza, leży na podłodze, a biel jej ciała zlewa się z barwą jasnego tła. Pojawiają się obrazy nasuwające skojarzenia z dzieciństwem i adolescencją: fotografie z rodzinnego albumu i pamiątkowe zdjęcia klasowe, ilustracje do *Alicji w Krainie Czarów*, pejzaże, szybkie, migawkowe ujęcia torów kolejowych, przelatujących ptaków i nietoperza jakby rozpląszonego na szybie, a także odcinający się od reszty rysunek czerwonej róży. Leżąca kobieta budzi się, być może tylko na chwilę, ponieważ kolejna scena również ma w sobie coś ze snu. Ta sama dziewczyna, z namiętnym wyrazem twarzy, obejmuje głowę manekina, obsypując pocałunkami jego nieruchome oblicze. W odpowiedzi na zabiegi oczy tej plastikowej imitacji mężczyzny zamieniają się w puste dziury, rysy twarzy tracą ostrość, a element dekoracyjny w postaci czerwonej róży spada ze zdeformowanej głowy. Kobieta ogarnia smutek. Wyczuwając niejasne zagrożenie, z niepokojem patrzy w górę. Na czarnym niebie znów widać świetne smugi. Ostatnie ujęcie kończy się najazdem kamery na to samo okno, które już wcześniej przykuło uwagę filmowego oka.

Tak musiałoby wyglądać pobieżne streszczenie dzieła, którego metraż nie przekracza jedenastu minut. Sens tej złożonej sekwencji obrazów z początku może się wydawać nieodgadniony, ale poczucie chaosu będzie tu wynikało jedynie z przyzwyczajenia widza do linearnej narracji, gdzie wszystko ma swój początek, rozwinięcie i koniec. *Dom* jest czymś znacznie więcej niż tylko popisem stylistycznych i technicznych możliwości kina animowanego. Zachwyca na poły improwowaną kompozycją, w której – wbrew pozorom – nie ma miejsca na jakąkolwiek przypadkowość. Wszystkie ujęcia są ze sobą powiązane na zasadzie luźnych skojarzeń, odzwierciedlających automatyzm życiowych czynności. Twórcza metoda Lenicy i Borowczyka wywodzi się z koncepcji surrealistów, a zwłaszcza Maxa Ernsta. Niemiecki artysta chętnie korzystał z techniki kolażu, dzięki której mógł zestawiać obok siebie gotowe fragmenty otoczenia i za ich pomocą tworzyć halucynacyjne wizje, absurdalne ze względu na nieprzystawalność poszczególnych elementów względem siebie. O ich doborze decyduje zawsze podświadomość artysty. Ponieważ jednak trudno tworzyć we śnie, należy obrócić swoje fantazmaty w sztukę za pomocą czynności

kreacyjnych o charakterze automatycznym. Kolaże Ernsta układają się w cykle niesamowitych obrazów, ułożonych w jedną sekwencję. Tego rodzaju mechaniczność cechuje również *Dom*, przejawiając się nie tylko w samym procesie twórczym, ale także w estetyce następujących po sobie ujęć.

Automatyzm przejawia się również w zachowaniach istot ludzkich. Weźmy postacie dwóch szermierzy, skopiowane z fotografii Étienne’a-Julesa Mareya, który jeszcze w XIX stuleciu eksperymentował z utrwalaniem ruchu bez udziału kamery filmowej. Te dwie postacie bardziej niż ludzie przypominają roboty. Ich ruchy sprawiają wrażenie zaprogramowanych – jeden z szermierzy walczy ze swoim przeciwnikiem nawet wówczas, kiedy jest on niewidoczny, drugi czyni to samo z pierwszym. Są to bezosobowe sylwetki, trochę podobne do bohaterów dzisiejszych gier komputerowych. Gracz steruje wirtualnymi pionkami, to samo jakiś tajemniczy demiurg zdaje się robić z szermierzami. Ich poczynania zależą wyłącznie od jego woli, na jego życzenie postacie mogą zniknąć, by za chwilę znów się pojawić, ich ruch może zostać wstrzymany i wznowiony. Obaj podlegają takim samym prawom jak taśma wideo w rękach widza uzbrojonego w pilota do magnetowidu. Scena walki tych dwóch mężczyzn dobrze obrazuje podejście twórców do postaci filmowej, traktowanej nie jako istota autonomiczna, lecz element świata przedstawionego funkcjonujący na równi z martwym rekwizytem.

Wrażenie depersonalizacji pogłębia zabieg „ożywiania” przedmiotów, które w codziennym życiu mają charakter nieożywiony. Zachowanie żarłocznej peruki, będącej imitacją prawdziwych włosów, ujawnia biologiczny charakter ludzkich działań. Uwięziony w pułapce nieświadomianego przymusu, jakim jest potrzeba konsumpcji (w tym wypadku głównie seksualnej – w butelce, wypełnionej mlekiem, ujrzyć można symbol falliczny, peruka jest imitacją włosów, ale niekoniecznie tych na głowie), człowiek staje się rodzajem automatu. Nawet w roli maszyny nie funkcjonuje samodzielnie, ale pozostaje częścią większego systemu. Podlega regułom nieustannego powtarzania, które określają egzystencję w świecie rozumianym jako cykliczna konstrukcja materialna.

Mężczyzna wielokrotnie wchodzący do pokoju, wykonujący ciągle ten sam gest zdejmowania kapelusza, jest właśnie takim żywym robotem, skazanym na monotonne powtarzanie identycznych czynności. Należy jednak pamiętać, że ów jegomość nie ponosi całkowitej odpowiedzialności za automatyzację swoich zachowań. Na jego stan wpływają czynniki z otoczenia, od którego mężczyzna jest uzależniony. Będąc jednym z wielu elementów zmechanizowanego świata, musi przyjąć tę sztuczną powtarzalność ruchów i gestów jako naturalny model egzystencji. Nie jest w stanie dostrzec tragizmu swojego położenia, ponieważ zatracił zdolność myślenia o tym, co robi.

Nienamacalny mechanizm czyni z nas niewolników, posłusznych wobec siły, z której istnienia nawet nie zdajemy sobie sprawy.

Żyjemy w świecie ustalonych rytuałów, tracąc własną indywidualność na rzecz ról, jakich wymaga od nas otoczenie. Zupełnie tak, jakby w naszych umysłach zamieszkała jakaś pasożytnicza forma życia, narzucająca nam swój model myślenia, zmuszająca do działań niezależnych od naszej prawdziwej woli. Chyba tak należałoby rozumieć wymianę energii pomiędzy generatorem elektrycznym a mózgiem uwięzionym w czaszce, która wydaje się tworem bardziej cybernetycznym niż organicznym. System oparty na automatyzmie nadaje naszemu rozumowaniu charakter mechaniczny.

Wszystkie te obrazy wiąże ze sobą postać młodej kobiety, uwięzionej w piekle zaprogramowanych czynności. Z zewnątrz widzimy ją tylko poprzez krótkie, podobne do siebie ujęcia twarzy, a także wówczas, kiedy dziewczyna leży pogrążona we śnie. Pozostałe, nierzadko osobliwe obrazy stanowią projekcję jej wyobraźni, zawartej głównie w podświadomości. Szermierzy, perukę, człowieka z kapeluszem, a wreszcie mózg sprzężony z generatorem możemy interpretować jako wiązanek znaków symbolizujących sytuację samej bohaterki w świecie rzeczywistym.

Ciąg fotografii będzie odzwierciedleniem mechanizmu rządzącego ludzką pamięcią. Wspominając nasze życie, zazwyczaj nie pamiętamy jego dziejów przez pryzmat jednej niepodzielnej całości, za to widzimy pewne znaczące sytuacje w formie konkretnych obrazów. W tym kontekście mózg człowieka przypomina aparat fotograficzny – podobnie jak on posiada moc utrwalania chwil szczególnie dla nas ważnych. Sekwencja zdjęć jest wizualnym ekwiwalentem etapów, jakie przechodziła główna bohaterka na przestrzeni swojej dotychczasowej egzystencji.

Sądząc z wyrazu jej twarzy, dziewczyna nie była zadowolona z roli, jaką pełniła w relacjach opartych na skonwencjonalizowanych rytuałach, tak na łonie rodziny, jak w atmosferze charakterystycznej dla szkoły (banał takiego życia podkreśla muzyka rodem z jarmarku). Próbą ucieczki miało być uczucie skierowane do młodego kadeta. Zdjęcie chłopca przeplata się z rysunkiem róży – symbolu kojarzonego z miłością, ale także z cierpieniem. Piękny kwiat ma bowiem kolce, które pozostawiają bolesne rany. Urokliwe pejzaże obrazują wspomnienie wspólnej sielanki, a gotycka katedra nasuwa skojarzenia ze ślubem. Gwałtowność, z jaką ukazano tory kolejowe, zapowiada nieszczęście, jakie miało wkrótce nastąpić. Lot ptaków na tle posępnego nieba można odbierać jako symbol przemijania rozkoszy płynącej z aktu seksualnego, a rozbitego na szybie nietoperza – jako plastyczny odpowiednik ostatecznej klęski miłości.

Nie wiemy, co było przyczyną katastrofy. Mogła to być śmierć ukochanego, który jako żołnierz zginął na froncie, ale bardziej prawdopodobna wydaje się hipoteza o wykorzystaniu i porzuceniu zakochanej dziewczyny. Na ów trop wskazują zabarwione erotyzmem czułości, które kobieta okazuje głowie manekina. Ów rekwizyt jest zapewne wyidealizowaną kopią twarzy wyrachowanego uwodziciela. Zanik

oczu i rysów twarzy wskazuje na fakt, iż zimne serce dawnego kochanka definitywnie zamyka się przed uczuciami jego nieszczęsnej ofiary. Róża spada z piedestału, a kobieta musi powrócić do swojego jałowego, skonwencjonalizowanego życia. Światła na niebie sygnalizują obecność nienazwanej siły, włączającej człowieka w tryby wielkiego mechanizmu. Muzyka Andrzeja Markowskiego, oparta na chłodnych brzmieniach elektronicznych, współtworzy klimat emocjonalnego zlodowacenia. Tytułowy dom staje się metaforą odhumanizowanej rzeczywistości, w której przyszło egzystować bohaterce filmu, zagubionej niczym Alicja z powieści Carrolla.

Surrealistyczne dzieło Jana Lenicy i Waleriana Borowczyka pozostaje ponadczasowym dramatem o kondycji człowieka w bezdusznym świecie automatyzmów. Mechanizacja myśli, gestów i czynności wynika z samej istoty ludzkości, funkcjonującej jako pewna zbiorowość. Ruchami szermierzy nie steruje ani Bóg, ani żaden inny demiurg pojmowany jako osoba – jego funkcję spełnia ogół istot ludzkich, do którego obaj mężczyźni również należą. Wchodząc w narzucone nam role, jednocześnie sami je sobie narzucamy. Pozbawieni świadomości takiego stanu rzeczy, dobrowolnie pozbywamy się własnej osobowości. Stajemy się mieszkańcami szarej, mieszczańskiej kamienicy, gdzie nie ma miejsca dla jakiegokolwiek indywidualizmu.