

DOBROCHNA DABERT

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, Polska  
dobro@amu.edu.pl

## Ciało i cielesność w sztuce animacji Jana Švankmajera

Jan Švankmajer, znany na świecie przede wszystkim jako twórca poruszających wyobrażeń filmów animowanych, w równym stopniu realizuje się w innych formach plastycznych: ceramice, grafice, kolażach, ale także w poezji i eseistyce. Filmem animowanym zainteresował się po tym, jak w 1958 roku Emil Radok zaprosił go do asystowania przy realizacji swojego filmu *Johannes doktor Faust*. Po tym doświadczeniu postanowił samodzielnie zająć się animacją. Jest autorem ponad 30 filmów, w tym 5 pełnometrażowych. W swoich filmach stosuje technikę kombinowaną, łączącą animację rysunkową, lalkową, przedmiotową, naturalnych mas plastycznych z tradycyjnym filmem aktorskim. Jego specjalnością jest animacja trójwymiarowa przedmiotów, rzadko stosowana nawet w kinie awangardowym. Metoda ta doprowadziła go do skryzalizowania jednej z istotniejszych idei sztuki švankmajerowskiej — opartej na podważeniu dychotomicznego porządku świata ożywionego i nieożywionego.

Na kształcie jego filmów odcisnęły swoje piętno doświadczenia artystyczne, wpływające z różnych przestrzeni estetycznych i aksjologicznych. Mianowicie, oprócz inspiracji czeskim teatrem lalkowym z jego „ironią, czarnym humorem połączonym z makabrycznymi efektami”<sup>1</sup>, działania twórcze czeskiego artysty, jak sam przyznaje, pozostają pod wpływem tradycji rudolfińskiego manieryzmu. Zafascynowany metodą metamorfozy stojącą u podstaw założeń twórczych Giuseppe Arcimbolda, w sztuce animacji odnajduje tę samą procedurę ożywiania rzeczy martwych, wydobywania z nich walorów magicznych. Jego wyobrażenia otwiera się także na inspiracje czerpane z pokładów mrocznej wyobraźni dziecięcej pełnej obsesji i natręctw, które zderza z obiektywnym, ale ujawniającym swoją sztuczność światem realnym opanowanym przez stereotypy i konwencje. Bar-

---

<sup>1</sup> T. Szczepański, *Coś ze Švankmajera*, „Kino” 2002, nr 4, s. 20.

dzo widoczna jest fascynacja owocami kultury duchowej i intelektualnej dawnej Pragi: alchemią, magią i gotycyzmem. W najsilniejszym jednak stopniu niezadko szokującą wyobraźnię Švankmajera ukształtował czeski nadrealizm, mający własną tradycję i różniący się od francuskiego nurtu wywodzącego się z eksperymentów dadaistycznych. Korzenie czeskiego nadrealizmu tkwią w poetyzmie Karela Teiga, jednego z najważniejszych teoretyków i praktyków czeskiego surrealizmu z okresu międzywojennego. Petr Král, poeta, krytyk, uczestnik czeskiej Grupy Surrealistów, starając się ująć fenomen czeskiego nadrealizmu, pisał:

z pewnością czymś więcej niż szkołą rozumienia obrazu; to całość stosunku do rzeczywistości, w której obraz stanowi tylko jeden z wielu — choć uprzywilejowany — środek wyrazu<sup>2</sup>.

Tak również rozumie surrealizm Švankmajer, podróżując w swoich filmach do głębin duszy na wzór praktyk alchemicznych albo psychoanalitycznych. Jak wielokrotnie podkreślał, surrealizmu nie można definiować, ograniczając się jedynie do wskazywania na przynależne walory stylu i traktować jako zamknięte, historyczne zjawisko artystyczne ze znormalizowaną estetyką. Surrealizm, zdaniem reżysera, to wciąż „żywy rewolucyjny pogląd na życie i świat”<sup>3</sup>, którego głównym celem powinna być przemiana i odrodzenie największych wartości tego świata, albowiem od czasu poetyckiego surrealizmu lat trzydziestych ziemskie uniwersum znajduje się w stanie kryzysu cywilizacyjnego po doświadczeniach wojny światowej, stalinizmu, katastrofy ekologicznej i na koniec zwycięstwa ideologii konsumpcyjnej. Najbardziej adekwatną postawą komentującą kondycję duchową nowoczesnego człowieka, zdaniem reżysera, może być jedynie sarkazm, cynizm i mistyfikacja poruszające do głębi wyobraźnię człowieka i docierające do jego wrażliwości<sup>4</sup>. Reżyser zaangażowany od końca lat sześćdziesiątych w działalność praskiej Grupy Surrealistycznej w Czechosłowacji uczestniczył we wspólnych akcjach, mających na celu eksperymentowanie i w efekcie wypracowanie „nowych możliwości komunikacji międzyludzkiej”, do której, jak pisał František Dryje, prowadzić miała:

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<sup>5</sup>.

Według Švankmajera wszelkie działania twórcze powinny służyć odkrywaniu sensu nieoczywistego, ukrytego i zapomnianego. Podejście surrealistyczne, wyzwalające wyobraźnię uwięzioną w spetryfikowanych sposobach myślenia,

<sup>2</sup> P. Král, *Od obrazu do spojrzenia*, przeł. I. Mroczek, [w:] *Czeska myśl filmowa*, t. 1. *Obrazy, obrazki, obrazeczki*, red. A. Gwóźdź, wybór: P. Szczepanik, J. Anděl, A. Gwóźdź, Gdańsk 2005, s. 400.

<sup>3</sup> *Jestem surrealistą. Z Janem Švankmajerem rozmawia Bogusław Zmudziński*, przeł. J. Golian, „Kino” 2002, nr 4, s. 23.

<sup>4</sup> Zob. P. Hames, *Československá nová vlna*, przeł. T. Pekárek, Praha 2008, s. 232–234.

<sup>5</sup> F. Dryje, *Inny wzrok*. „Kwartalnik Filmowy” 1997/1998, 19/20, s. 231.

umożliwia przeniknięcie w strefy „tych rejonów myślenia, odczuwania i postrzegania, jakie uważać wypada za uniwersalne”<sup>6</sup>. Zadaniem artysty jest odnajdywanie zagubionego w procesie cywilizacyjnym ścisłego związku człowieka z otoczeniem. Švankmajer jest przekonany, że nasz stosunek „do otaczającego świata, do rzeczy, stał się wyłącznie utylitarny”<sup>7</sup>, a więc zubażający naszą wrażliwość, a w konsekwencji ludzką tożsamość<sup>8</sup>.

Dla objaśnienia koncepcji artystycznej sztuki animacyjnej Švankmajera niezbędne jest zrozumienie, w jaki sposób reżyser pojmuje i traktuje ideę ciała i cielesności. Wydaje się bowiem, iż stanowi ona jeden z głównych kluczy otwierających dostęp do zagadkowej i pełnej tajemnic twórczości tego reżysera.

\* \* \*

Zdaniem praskiego artysty doświadczenie ciała można uznać za jedno z najbardziej pierwotnych i fundamentalnych dla człowieka. W swoim rozumieniu cielesności reżyser pozostaje poza dyskursem genderowym, definiującym ciało w kontekście różnic seksualnych. Interesuje go, by użyć terminu Judith Butler, „ciało w ogóle”, gdzie kategoryzacja płciowa zostaje zawieszona jako w tym momencie nieistotna. Ciało dla Švankmajera jest bytem, biologicznym elementem organicznego świata uczestniczącym w procesie asymilacji z innymi ciałami, podlegającym prawom przyrody. Jest jednocześnie przedmiotem materialnym, co zbliża ciało ludzkie do obiektów nieożywionych.

Dzięki dotykowi jesteśmy w stanie dotrzeć do prawdy zamkniętej zarówno w ciele człowieka, jak i w przedmiotach. Namysł artystyczny nad ciałem staje się dla reżysera odtrutką na zacieranie się wartości prawdziwie ludzkich. Z kolei radykalne ujawnienie „cielesności” nieożywionej materii staje się ideą przewodnią švankmajerowskiej „sztuki taktylnej”, głoszącej, iż przedmioty, dzięki zakodowanej pamięci ludzkiego dotyku, pochłaniają jakieś odpryski energii dotykającejgo, przechowują pamięć zdarzeń, których były świadkami.

Jak komentuje František Dryje, sztuka taktylna uruchamia wyobraźnię wizualną:

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

<sup>6</sup> *Ibidem*.

<sup>7</sup> *Jestem surrealistą*, s. 56.

<sup>8</sup> Temat twórczego wykorzystania wszystkich wspomnianych tradycji, które legły u podstaw twórczości Jana Švankmajera, stał się przedmiotem wielu rozpraw poświęconych twórczości czeskiego animatora. Jan Ulver, František Dryje, także brytyjscy historycy czeskiego kina: Peter Hymes, Jonathan L. Owen, w Polsce Bogusław Zmudziński, Marcin Giżycki, Joanna Spalińska-Mazur i wielu innych, próbowali zrozumieć fenomen labiryntowej wyobraźni Švankmajera, tropiąc wszelkie ślady odniesień.

czynnik znaczeniowórczy. 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, niemającym nic wspólnego z tradycyjnym pojmowaniem piękna, odnajdujemy jeden z korzeni kreatywności, jako metody uzewnętrzniania tego, czym jesteśmy<sup>9</sup>.

Można uznać za paradoks, iż świat filmowy konstruowany przez czeskiego artystę nastawiony jest na odbiór zmysłami otwierającymi przestrzeń doznań pozaaudiowizualnych. To dotyk staje się, w jego rozumieniu, zmysłem predestynowanym do doświadczania sensów głębokich, emocjonalnych i nieracjonalnych. Orgii dotyku oddaje się w pierwszej mierze sam artysta, odsłaniając przed oczyma widza sam proces tworzenia, wydobywania z amorficznej materii znaków życia. Działania kreatywne są jednym z wielkich tematów właściwie całej twórczości animacyjnej Švankmajera. W pełni świadomym gestem jest traktowanie przez artystę procedur alchemicznych jako adekwatnych dla procesów twórczych w kinie animacji. Švankmajer, objaśniając swoją metodę, posługuje się retoryką przejętą niejako z magicznych operacji alchemików praskich:

Podstawą mej twórczości jest model wewnętrzny, na którego kształt składają się aspekty nieświadomione jak i uświadomione. Impuls przychodzący ze świata otaczającego (z rzeczywistości) jest opracowywany w nieświadomym kotle wewnętrznego laboratorium, do którego przestrzeni nie mam dostępu. Inspiracja jest potem dzwonkiem przy drzwiach domowych, który oznajmia mi, że wewnętrzny model jest gotowy i że mogę go odebrać. W trakcie tego procesu kilkakrotnie na moment półprodukt wynurza się do uświadomionego, po to by zostać zapłodnionym kolejnymi impulsami z rzeczywistości, ażeby ponownie zanurzyć się pod powierzchnię, do nieświadomionego, w celu dalszej obróbki. Rytmem tego procesu aż do sygnału dzwonka nie kieruję.

W swojej twórczości, podobnie jak starzy alchemicy, nieustannie destyluje wodę swoich przeżyć z dzieciństwa, swoich obsesji, idiosynkrazji, niepokojów, po to, by powstała „ciężka woda” poznania, niezbędna przy transmutacji życia<sup>10</sup>.

Pobudzenie do życia martwych obiektów w kinie czeskiego artysty wykracza poza standardowy efekt uzyskiwany w wyniku użycia technik animacyjnych.

<sup>9</sup> F. Dryje, *op. cit.*, s. 234.

<sup>10</sup> „Základem mé tvorby je vnitřní model, na jehož utváření se podílí složka jak nevědomá, tak i vědomá. Impulz přicházející z okolního světa (z reality) je zpracováván v nevědomém kotli vnitřní laboratoře, do jejichž prostorů nemám přístup. Inspirace je potom zvonkem u domovních dveří, kterým je mi oznámeno, že vnitřní model je hotov a že si jej mohu vyzvednout. V průběhu tohoto procesu se několikrát na okamžik meziprodukt vynoří do vědomí k oplodnění dalšími impulsy reality, aby se opět ponořil pod hladinu, do nevědomí, k dalšímu zpracování. Rytmus procesu až do zazvonění zvonku neovládám.

Ve své tvorbě, podobně jako starí alchymisté, neustále destiluji vodu svých zážitků z dětství, svých obsesí, idiosynkrazí, úzkostí, aby tak vznikla »těžká voda« poznání, nezbytná pro transmutaci života“.

J. Švankmajer, *Síla imaginace*. Tu: *Rozhovor z Peterem Hamesem*, Praha 2001, s. 130–131 (tłum. własne).

To nie tylko poruszające się „jak ludzie” lalki, przedmioty codziennego użytku, ale poddane swoistej „humanizacji” naturalne materiały plastyczne, nierzadko takie, które w naszej wyobraźni wykluczamy jako dopuszczalne dla procedur animacyjnych. Animowanie ludzkich kości w filmie *Kostnice* (*Kaplica czaszek*, 1970), kawałków mięsa wołowego w *Zamilované maso* (*Zakochane mięso*, 1989), *Šilení* (*Szaleni*, 2005) każe zastanowić się nad możliwością redefiniowania statusu ontologicznego tych obiektów.

Proces ożywienia przedmiotów uruchamia pokłady dziecięcej wyobraźni patrzącego, w ten sposób jest w stanie przywołać wspomnienie uwrażliwienia na otoczenie, które zagubiło się gdzieś po drodze. Przekonującą tezę głoszącą, iż zjawisko ożywiania przedmiotów oparte jest na freudowskiej proveniencji idei powrotu do dziecięcej pamięci, zaproponowała Joanna Spalińska-Mazur. Jej zdaniem:

Neutralizując historycznie określone skojarzenia, poddaje przedmiot działaniu ponownego określania jego funkcji w świetle pragnień podświadomości, których kultura nie zdołała stłumić. Wszystkie niepokoje i traumy stawania się człowiekiem są w tym procesie wyrażone przez artystę-dziecko poprzez ponowne przywłaszczenie sobie pozornie niewinnych przedmiotów<sup>11</sup>.

Švankmajer traktuje cielesność jako właściwość wspólną dla człowieka i całej materii ożywionej i nieożywionej. W swoim manifestie pisał: „Doświadczenie ciała jest bardziej autentyczne, nieobciążone dotąd estetyzacją”<sup>12</sup>. Refleksja nad ciałem i cielesnością sprzyja samopoznaniu, może prowadzić również do uaktywnienia się postawy krytycznej. Praktyka użycia przedmiotów-odpadków: papieru, kamieni, liści, kawałków mięsa, a także substancji: błota czy gliny prowadzi do namysłu nad istotą materii, z której wytworzony jest świat. Animowanie banalnych przedmiotów prowadzi do nieprzewidywalnych skutków. Antropomorfizacja jako zabieg artystyczny w filmie *Hra z kameny* (*Gra z kamieniami*, 1965) tworzy sytuację, w której kamienie próbujące uporządkować się w człekopodobne kształty „zaczynają zachowywać się jak ludzie, tzn. stają się wobec siebie agresywne, doprowadza to do katastrofy, po prostu źle pojęte podmiotowość i wolność, nie mogą prowadzić do niczego dobrego” — pisze polski badacz twórczości reżysera Bogusław Zmudziński<sup>13</sup>.

W animacjach Švankmajera przedmioty ukrywają swoją cielesność, zdradzając się na przykład niepoohamowanym obżarstwem, jak *Otesánek* (*Ociosanek*, 2000) — bohater filmowej adaptacji bajki Karela Jaromíra Erbena — kawałek korzenia pożerający ogromne ilości kapusty, niegardzący zwierzętami domowymi, a w ostateczności ludźmi. Odkrywanie potrzeb, które do tej pory wydawały się jedynie ludzkie, na przykład ujawniona w filmie *Picknick mit Weissmann* (*Piknik*

<sup>11</sup> J. Spalińska-Mazur, *Wrażenie ciała w malarstwie F. Bacona i filmach J. Švankmajera*, „Studia Filmoznawcze”, *Film w ogrodzie sztuk*, 2006, nr 27, s. 50.

<sup>12</sup> J. Švankmajer, *Dziesięcioro przykazań*, przeł. K. Wołoskiuk, [w:] *Czeska myśl filmowa*, t. 1.

<sup>13</sup> B. Zmudziński, *Jan Švankmajer we władzy przedmiotów czyli pułapki człowieczeństwa* [w:] *Autorzy filmu europejskiego*, red. G. Stachówna, J. Wojnicka, Kraków 2003, s. 222.

z *panem Weissmanem*, 1968) potrzeba odpoczynku, relaksu, zabawy, jaką odczuwają przedmioty codziennego użytku, do tej pory odgrywające właśnie w takich okolicznościach rolę służebną, wytwarza sytuację niepewności. Podważa przeświadczenie o ustalonych relacjach i hierarchii porządku świata ożywionego i nieożywionego. Podobnie dzieje się w filmie *Byt (Mieszkanie)*, 1968), w którym przedmioty domowe buntują się, ujawniając jakże ludzką zawiść i potrzebę zemsty wobec właściciela mieszkania.

Daleko idąca antropomorfizacja nieożywionej materii, prowadząca do zasymilowania świata nieożywionego z ludzką rzeczywistością, odnajduje swoją przeciwwagę i uzupełnienie w zabiegach reifikacyjnych, którym w filmach czeskiego artysty poddawany jest człowiek. Środkiem technicznym, dzięki któremu uzyskuje się efekt urzeczowienia, jest piksilacja albo animacja poklatkowa naturalnego ruchu człowieka. Ów zabieg techniczny „wyprowadza” ludzką postać z rzeczywistości i nieznacznie przesuwa ją do kategorii przedmiotów. Aby wykonać każdą klatkę, animator przekształca w małym stopniu postaci ludzkie wcześniej zarejestrowane w swoim kształcie i ruchu na tradycyjnej taśmie filmowej. Połączenie linearne klatek tworzy film dający efekt ruchu. To jedna z najstarszych technik animacyjnych, znana i stosowana już od początku XX wieku. Švankmajer jednak używa jej w odmienny sposób. Metoda ta pozwala manipulować postacią człowieka i poddawać ją dowolnym transmutacjom, umożliwiającym na przykład łączenie ciała ludzkiego z materią nieożywioną. W filmie *Jídlo (Jedzenie)* z 1992 roku człowiek zatracza na pewien czas swoje ludzkie jestestwo, przeistaczając się w maszynę dostarczającą pożywienie, by na drodze ponownego przekształcenia powrócić do siebie samego. Technikę *stop motion* wykorzystuje się również w filmie naukowym, aby unaocznić procesy na przykład wzrostu roślin czy zmian zachodzących w organizmach żywych, które są niedostrzegalne gołym okiem, również narzędzia tych nauk: lupa, mikroskop, komputerowe programy nie są w stanie ukazać owych procesów. Švankmajerowi, kiedy używa techniki poklatkowej i jak surrealistyczny naukowiec przekracza możliwości dostępne śmiertelnemu uczonemu, przyświeca ideał faustyczny. Mit faustyczny to, zdaniem artysty, jeden z najważniejszych mitów tej cywilizacji. Przedstawia jedną z podstawowych morfologicznych (archetypowych) sytuacji człowieka jako indywidualności będącej w konflikcie ze społeczeństwem. Problem ten rozwinął najpełniej w swoim pełnometrażowym filmie *Lekce Faust (Lekcja Fausta)* z 1994 roku, w którym człowiek zmagają się z własnym zdeterminowaniem, a przedmioty go otaczające wydają się mniej od niego zniewolone.

Reżyser odkrył w animacji poklatkowej możliwość uaktywnienia refleksji artystycznej nad ambiwalencją bytów. Nieistniejące istoty zyskały status przyśługujący do tej pory jedynie człowiekowi. Człowiek zostaje zdezonizowany i zrównany z przedmiotami.

Jego filmy to laboratorium, w którym eksperymentuje się nad materią, uruchamiając za pomocą aparatury i wyobraźni proces transgresji przemieniający

materię obiektów w przedmioty obdarzone cielesnością, pobudzając tak aktualną refleksję nad doświadczeniem przedmiotowości ludzkiego ciała.

Motyw kryzysu człowieczeństwa, świadomość końca cywilizacyjnego cyklu, w którym dochodzą do głosu, jak głosi reżyser, „negatywne cechy i emocje, zaczyna dominować egoizm i dochodzi do rozkładu pozytywnych mitów”<sup>14</sup>, objaśnia stałą obecność w jego twórczości z jednej strony motywów agresji, lęków, rozkładu i grozy, z drugiej zaś wolności, a właściwie procesu wyzwania, który jednak napotyka „nieustanne ograniczenia, bo każda cywilizacja — zdaniem reżysera — ma charakter represywny”<sup>15</sup>. Według Švankmajera cywilizacja znajduje się w kryzysie, a powrót do strefy „państw cywilizowanych” krajów Europy Środkowo-Wschodniej ten kryzys jeszcze pogłębi. Przełom nastąpił już w renesansie, kiedy to wyczerpał się cywilizacyjny impuls chrześcijaństwa. Od tego czasu gotycki świat duchowy zastępowany jest ideologią konsumpcji. Każda cywilizacja, która czuje bliski upadek, zwraca się do swoich początków, poszukuje archetypów, mitów, na których zbudowała swoją tożsamość. Artysta zatem zobligowany jest do postawy aktywnej, bezkompromisowej, polegającej na poszukiwaniu zapoznanych wartości, na których zbudowana jest tożsamość człowieka i które określają jego dziedzictwo kulturowe.

### *Koniec stalinizmu w Czechach*

Zdaniem brytyjskiego badacza twórczości czeskiego surrealisty, Jonathana L. Owena, od początku uczestnictwo w działaniach artystycznych w Grupie Surrealistycznej Vratislava Effenberga „było zobowiązaniem do walki z wszechobecnym uciskiem i przyjęciem metod surrealistycznych jako strategii przemysłanego buntu”<sup>16</sup>. Imaginacja, nieświadomość ma charakter rewolucyjnego gestu, który potrafi obalić obowiązujący porządek rzeczy, podaje w wątpliwość zastane przekonania, ustabilizowane sądy.

W wypowiedziach artysty i opracowaniach czeskich i zagranicznych porbrzmiewają głosy dystansujące się od interpretacji ideologicznych jego filmów. Kłopot nastęrcza zrealizowany bezpośrednio po Aksamitnej Rewolucji w 1990 roku *Konec stalinizmu w Czechach* (*Koniec stalinizmu w Czechach*). Film ten jest i nie jest zarazem typowy dla całej twórczości animacyjnej reżysera.

Tym, co odróżnia *Koniec stalinizmu...* od pozostałych jego utworów, jest wyraźne przesłanie polityczne, które jednak konstruowane jest za pomocą technik animacyjnych, charakterystycznych dla czeskiego twórcy, oraz stałych założeń artystycznych operujących dychotomicznymi procedurami: tworzenia i destrukcji, dryfowania pomiędzy iluzją i antyiluzją, wytwarzaniem napięcia

<sup>14</sup> *Jestem surrealistą*, s. 56.

<sup>15</sup> *Ibidem*.

<sup>16</sup> J.L. Owen, *Współczesny surrealizm czeski i odnowa języka. Wczesne filmy Jana Švankmajera*, przeł. M. Szczubińska, „Panopticum”, *Kino i sztuka zaangażowane społecznie*, 2008, nr 7, s. 237.

pomiędzy abstrakcją i konkretem, podmiotem i przedmiotem, materią żywą i nieożywioną.

Z punktu widzenia formalnego *Koniec stalinizmu w Czechach* stanowi syntezę wielu różnych technik: animacji, filmu fabularnego i dokumentalnego. Dzieje powojennej Czechosłowacji śledzone są od 1945 aż po listopad 1989 roku. Niejednorodność stylistyczna przywołuje na myśl formę kolażu, który traktuje się jako paradygmat surrealistycznej twórczości. *Nota bene* politycznie zaangażowane gazetki ściennie, stały element estetyki wystroju socjalistycznych instytucji, „zagrały” w filmie rolę kolaży.

Animacja sugeruje realizację tematu według szablonu publicystycznego, ale jakkolwiek operuje elementami znanymi z tego typu form medialnych, to nie ma wiele wspólnego z pierwowzorem. Estetycznie film nawiązuje do stylu rosyjskiego agitpropu, ale dominujący w narracji ton sarkastyczny przesuwają go w stronę groteski. Forma propagandowej agitki jest tu punktem wyjścia imaginacyjnych wypadów w podświadomość. Artysta operuje metodą, którą można by było uznać za specyficzną formę analizy imaginatywnej, gdzie film przyjmuje postać wyobrażenia konfrontowanego ze znanymi rzeczywistymi światami. Łącząc animację z żywym planem, zachowane zostają zasady reprezentacji przynależne obu technikom, co pozwala na w miarę bezkolizyjne spotkanie postaci ludzkich z animowanymi obiektami.

Jedną z zasad, zdaniem reżysera, rządzących sztuką, a przede wszystkim życiem, jest zasada analogii, i ona właśnie organizuje strukturę filmu w charakterystyczny dla groteskowej formuły sposób: oto na przykład przywołane tu układy kopolacyjne ze słynnych rycin ilustrujących dzieło markiza de Sade skojarzone zostają przez zastosowanie montażu równoległego z akrobacjami sportowymi wykonywanymi przez młodych gimnastyków w trakcie widowisk propagandowo-sportowych w Czechosłowacji<sup>17</sup>. Zasada wizualnego myślenia, według artysty, opiera się na grze nieokielzanych skojarzeń, stąd cielesność człowieka powinna stać się w sztuce przedmiotem rozlicznych manipulacji i przeistoczeń, odważnych eksperymentów, które na nowo wznicią uśpioną samoświadomość człowieka. Ambiwalentne doświadczenia z ciałem prowadzą Švankmajera w stronę *body art*. Ale cały czas jest to „kroczenie po ostrzu”.

W filmie *Koniec stalinizmu w Czechach* centralnym obiektem owych manipulacji jest przedmiot — gipsowe popiersie Stalina. Reżyser, który chętnie odwraca klasyczne reguły języka filmowego, tym razem obiekt nieożywiony stawia w roli postaci — bohatera filmowego. Ów detal nie uzupełnia, nie do-

<sup>17</sup> To skojarzenie reżyser wprowadził już do scenariusza *Spiskowców rozkoszy* przygotowanego w 1970 roku, ale cenzorzy uznali wtedy, jak wspominał reżyser, że „sadosochismus nemá se socialismem nic společného” („sadosochizm nie ma z socjalizmem nic wspólnego”). „Neměli samozřejmě pravdu — pisał Švankmajer — protože všechny vztahy jsou ve své podstatě sadosochistické” („Nie mieli oczywiście racji, dlatego że wszystkie relacje u podstaw są sadosochistyczne”). *Imaginární signifikant (české) kinematografie. Jan Švankmajer a Terry Gilliam. O surrealismu, cenzuře a smyslnosti*, oprac. L. Spencerová, „Film a doba” 1998, nr 1–2, s. 2.



powiada historii, ale staje się kluczowym elementem opowieści. Wyzolowany, na skutek kolejnych procedur animujących, uzyskuje podmiotowość. Kroczące monumentalnie popiersie z gipsu przekracza granice nieożywionego obiektu. Spod ciężkich glinianych powiek (pierwsza transmutacja dotyczy materiału, z którego zrobione zostało popiersie, to już nie gips, to teraz bardziej plastyczna glina) spoglądają ludzkie oczy, otwarte usta ukazują ludzkie zęby. Popiersie przechodzi zabieg rozcięcia głowy (a może raczej cesarskiego cięcia?) i wtedy ludzkie ręce jak z kobiecego brzucha, zanurzając się w prawdziwych trzewiach, wydobywają małe popiersie duchowego dziecka Stalina — Klementa Gottwalda. Dokonywane jest przecięcie autentycznej pępownicy, pierwszy klaps w potylicę i rozlega się płacz noworodka. Przemieszanie ontologiczne bytów służy ujawnieniu radykalnej postaci upodmiotowienia przedmiotu, kodującego pamięć osoby, którą reprezentuje, ale także tych, którzy poprzez ów obiekt czują więź z ideą symbolicznie reprezentowaną przez gliniane popiersie. Film zamyka taka sama scena, sugerując możliwość rytmicznego odradzania się zdarzeń i zachowań za sprawą zaklętej w przedmiocie ludzkiej pamięci.

Upodmiotowione popiersie konfrontowane jest z glinianymi postaciami formowanymi przez inne ludzkie ręce. Taśmowa produkcja istot, których los jest kontrolowany i z góry przesądzony, odwołuje się do legendy Golema — niemo wykonującego polecenia, pozbawionego własnej woli. Powtarzanie Bożej kreacji objawia się jako bluźnierczy akt zaprzeczający idei stworzenia, w wyniku tego aktu bowiem powstaje „nowy człowiek” — *homunculus* traktowany przez Stalina i jego następców w skrajnie utylitarny sposób.

Cykliczność organizująca strukturę filmu sprzyja refleksji nad powtarzalnością zdarzeń. František Dryje<sup>18</sup> zwrócił uwagę na interesująco funkcjonującą w filmie *Koniec stalinizmu w Czechach* metaforę historii zataczającej koło. *Repetitio* — jako figura retoryczna — okazuje się stałym zabiegiem artystycznym w szczególnie sposób stosowanym przez Švankmajera w wielu jego filmach. Tutaj uruchamia niepokojącą refleksję historiozoficzną. W ostatniej scenie ponownie z odnalezionego pomnika Stalina rodzi się kolejna idea, oznajmiając donośnym krzykiem przyjdzie na świat... Dla Švankmajera bowiem stalinizm potwierdza jedynie „wiecznie odradzającą się absurdalność przenikającą ludzki los”<sup>19</sup>.

Dzieło Švankmajera z racji podjętej tematyki należy do filmów liminalnych, tych które dotyczą problematyki wielkich przełomów. Tego typu utwory, wpisując się w odwieczny rytuał przejścia, komentują doświadczenia związane z przekroczeniem mentalnej granicy dzielącej Stare od Nowego. Švankmajer przewrotnie nadał swojemu filmowi tytuł sugerujący sytuację graniczną, nakierowaną na ostateczne zamknięcie. *Koniec stalinizmu w Czechach*, czyniąc powtórzenie figurą konstytuującą narrację, podważa tytułowe założenie. Apo-

<sup>18</sup> Zob. F. Dryje, *Tři filmy Jana Švankmajera*, „Film a doba” 1991, nr 1, s. 32–34.

<sup>19</sup> E. Mazierska, *Gabinet Jana Švankmajera*, „Kino” 1997, nr 9, s. 12.

ria czeskiego reżysera pozwala usłyszeć właśnie w tym niedocenionym utworze donośny głos w sprawie kryzysu współczesnego humanizmu, który nie skończył się ani z upadkiem systemu totalitarnego, ani z końcem XX stulecia.

## Body and corporeality in the animation art of Jan Švankmajer

### Summary

The text is devoted to the film works of Jan Švankmajer, one of the most famous Czech surrealists still alive. In his films the artist uses a technique that combines collage, drawing, dolls, objects and natural plastics with traditional feature movie in order to challenge the dichotomous order of the animate and inanimate world. Objects, which are brought to life, become empowered in the works of the Czech artist. Revealing the “corporeality” of inanimate matter becomes the leading idea of Švankmajer’s “tactile art,” according to which objects, thanks to the encoded memory of the human touch, are capable of reflecting various mental situations. A particular anthropomorphization of inanimate matter finds its counterbalance in reification activities that man is subjected to in the films of the Czech artist. The surreal world of Švankmajer’s imagination, drawing on the abundant tradition of European, but mainly Czech, surrealism, as well as other cultural inspirations, first of all asks questions regarding the indifferentism of the contemporary man and the tendencies of dehumanization in today’s world. The text constitutes an attempt to ponder on the concept of body and corporeality in the animation works of one of the most outstanding artists of the turn of the 20th and 21st centuries.

*Keywords:* Jan Švankmajer, animation, stop motion, surrealism, imagination.