

Metafizyka w *Labiryntcie* Jana Lenicy

MAREK HENDRYKOWSKI

Introdukcja

Nośna wieloznaczność *Labiryntu* stanowi nie lada wyzwanie interpretacyjne. Rzadko kto odważył się pójść dalej i zapuścić głębiej w odczytaniu tego arcydzieła. Choć wzmiankowane wielokrotnie przez sprawozdawców festiwalowych (takich jak Raymond Bellour, Freddie Buache, Derek Hill, Gianni Rondolino), a także badaczy i historyków kina animowanego (Jerzy Giżycki, Ignacy Witz, Wojciech Makowiecki, Mieczysław Porębski, Andrzej Kossakowski, Gianalberto Bendazzi, Howard Beckerman, Stephen Cavalier, Marcin Giżycki, Paweł Sitkiewicz), jak dotąd nie doczekało się ono oddzielnego studium ani w Polsce, ani za granicą.

Nakręcony w 1962 r. w Warszawie jako produkcja Studia Miniatur Filmowych przez sposobiącego się do emigracji na Zachód Jana Lenicę *Labirynt*, mimo że jest zaliczany do elitarnego grona najwybitniejszych dokonań światowych w dziedzinie filmu animowanego, nie doczekał się zbyt wielu szczegółowych analiz i interpretacji. Nie ma egzegezy ani też obfitej literatury przedmiotu na swój temat. Wejdźmy zatem do tego labiryntu wieloznaczności, porzucając już przy wejściu wszelkie nadzieje na to, że nasza wędrówka zakończy się pełnym sukcesem.

Arystoteteles

To być może najbardziej arystotelesowski z ducha film w dziejach kinematografii. Sztuka staje się w nim instrumentem filozoficznego doświadczania i poznania, a ukazany bohater i świat, w którym go obserwujemy – modelem ludzkiego istnienia zaprezentowanym widzowi w wyrafinowanej znaczeniowo formie symbolicznej. *Labirynt* Lenicy, z pozoru prosty jako opowieść o katastrofie wzniosłych ludzkich dążeń w zderzeniu z nieludzkim systemem, kryje niezwykle potężny metafizyczny wynikający z głębokiego pragnienia osiągnięcia nieosiągalnej doskonałości. Bierze początek z jednostkowej niezgody na otaczający bohatera świat i autorskiego marzenia, by go zmienić. Marzenia artysty, nie ideologa czy polityka.

Aby cokolwiek zmieniać, trzeba najpierw wiedzieć, jak owo coś funkcjonuje i jakie jest realnie. A wiedzieć – nie tylko dla uczonego czy artysty, ale dla każdego, kto pragnie wiedzieć i do tego dąży – znaczy tyle, co wyobrazić sobie, zyskać pogląd, dociec, osiągnąć na temat czegoś prawdziwą wiedzę będącą pochodną osobistego doświadczania. Kultura jako symboliczny system zakotwiczony w rzeczywistości

jednostkowego i zbiorowego doświadczenia staje się przy takim podejściu nieustającą walką o przetrwanie i dalsze istnienie w lepszej niż dotąd (czytaj: dającej człowiekowi więcej możliwości) formie.

Wszelkie ludzkie marzenia i twórcze pragnienia mają z istoty swej charakter metafizyczny. Podobnie jak twórczość artystyczna i wiedza naukowa. Pogląd taki, fundamentalny dla całej filozofii europejskiej, ukształtował się już w starożytności. *Metafizyka* jest głównym dziełem filozoficznym Stagiryty¹. W jej Księdze Alfa (I) natrafiamy na przejrzyste sporządzoną wykładnię, z której wynika, że „*metaphysica*” (gr. *metà tà physica*) stanowi rozważanie bytu i tego, co bytu dotyczy, przez atrybuty istotne. Rozważanie takie zawiera aspekt szczególnie. Chodzi w nim o wyższego rzędu porządek poza-fizyczny wszystkiego, co na świecie istnieje. Metafizyka w wydaniu Arystotelesa jest „filozofią pierwszą” i zarazem odmianą teologii, zajmuje się bowiem tym, co uchodzi za atrybut boskości. Jej charakterystycznym wyznacznikiem jest przesłanka – pełnej napięcia, nigdy nieosiąganej ostatecznie – równowagi i harmonii, dzięki której możliwe staje się współistnienie i współzycie natury z kulturą. Tradycja kulturowa – jako zastany i odziedziczony system wartości – odgrywa w tym doniosłą rolę. Nie zmienia jednak faktu, że w procesie ponownego po raz kolejny ludzkiego doświadczenia wszystko biegnie niby po starym, ale w gruncie rzeczy, jakby nigdy wcześniej i nigdy dotąd, dzieje się w naszej obecności „od nowa”: po raz pierwszy.

Dochodzimy w tym miejscu do sformułowania ważnej wstępnej konstatacji dotyczącej poetyki samego filmu *Lenicy* w kontekście jego aury metafizycznej. Pojawienie się w nim aury metafizyczności okazuje się możliwe dzięki temu, że świat ekranowy przedstawia przedmioty zmysłowe – to, co realnie istnieje. Ale to nie wszystko. Animowanie tym się różni od filmowania surowej rzeczywistości, że scala w jedno akt wyobraźni i materialnego wyobrażenia. Artysta zaś używa tych wygładów nie po to, by je imitować, lecz przeciwnie, uwolnić od balastu materialnego ciężaru.

Metafizyczny paradoks *Labiryntu* tkwi w tym, że perspektywa boska okazuje się w nim perspektywą na wskroś ludzką. Perspektywa „zewnątrzna” i „wewnętrzna” tworzą wzajemnie przenikającą się jedność. Bohater, od którego pojawienia się na ekranie cała opowieść się zaczyna, choć „obcy”, stanowi integralną częśćkę świata, w jakim usiłuje się znaleźć swoje miejsce, i zarazem jedyną instancję nadrzędną. Nie istnieje żadna wyraźnie zaznaczona różnica ontologiczna między nim samym a tymi, na których natrafia. Nadająca jedyny sens jego istnieniu iluzja pełnego zjednoczenia ciała i duszy daremnie szuka dla siebie spełnienia i rozpada się ostatecznie w posępnym agonie tragicznego finału.

Miasto

Krajobraz wielkiej metropolii. Ten widziany z lotu ptaka, pełen światła, wiele obiecujący i drugi oglądany z ziemi. Pusty, wyludniony krajobraz jak z koszmarnego snu. Wspomnienie czy przepowiednia? Przesuwający się przed naszymi oczami ciąg ruchomych obrazów, który ma tajemniczą moc: twórczą i destrukcyjną jednocześnie. Jego pchany groźną dynamiką nieoznaczoności, żywiołowo toczący się strumień uchwycony u początku kreacji – zdolny tworzyć i niszczyć w zależności od zmiennego kierunku swego dążenia. Czas biegnący wstecz (tak właśnie

pokazuje go zegar na wieży). Ulotna iluzja utkana z wyobraźni artysty i realia, które trzeba nieustannie brać pod uwagę.

Spróbujmy na początek wyliczyć składniki syntetycznego obrazu miasta z *Labiryntu*. Na charakter tej wizji składają się: fantasmagoryczność, labiryntowość, stechnicyzowanie otoczenia, groźna mechaniczność, bezdusność, pustka oraz obcość form egzystencji wywołująca lęk i zagubienie człowieka. W przeciwieństwie do swego bohatera autor filmu jest sceptycznym realistą. Nie wchodzi w żadne przymierze z ideami wyznawanymi przez Jeana-Jacques'a Rousseau. Nie żywi żadnych, nawet najmniejszych złudzeń co do tego, że wieś, przyroda, życie na łonie natury itp. są czymś bezapelacyjnie lepszym, czystym i wolnym od zasadzek czyhających w upiornej metropolii, do której trafia wyobcowany bohater.

Tajemnicze miasto, które swym wyglądem przypomina rysunki Daniela Mroza, jest bytem fantasmagorycznym. Miastem-fasadą, miastem-dekoracją, kunsztownie rysowaną – wyposażoną w *sui generis* kompletność zakomponowania – scenografią w *theatrum* ludzkiej egzystencji. Podobnie u Lenicy. Polis ukazana w *Labiryncie* przywodzi na myśl niemające nazwy, umownie wykreowane miasto europejskie. Jego fin-de-siècle'owy styl i charakter okazałej zabudowy nasuwa nieodparte skojarzenie z Paryżem. Ale nie o konkretną metropolię nad Sekwaną tu chodzi, lecz o ogromne miasto Zachodu z jego współczesnością, kulturą materialną i rozlicznymi możliwościami, jakie kryje.

Mamy tu świat od dawna istniejący, zbudowany przez człowieka, a jednak dziwny i niezrozumiały, żyjący własnym życiem, monstualny, emanujący zewsząd agresją skierowaną przeciw jednostce. Gdziekolwiek spojrzeć, toczy się nieustanna walka o byt i przetrwanie. Labirynt stanowi przestrzeń obcości². Obcy, czyli nasz bohater nie jest tu przyjmowany z otwartymi ramionami. To intruz i przybłąda, także potencjalna ofiara. W nowym miejscu wita go atmosfera obcości i zagrożenia: wyniosła obojętność, wszechobecna obserwacja i inwigilacja na każdym kroku. Jakby tego było mało, przebrany za eksperyment naukowy podstęp (zamiana w królika doświadczalnego w laboratorium), a niekiedy wręcz otwarta wrogość.

Życie, które na pozór toczy się normalnie, okazuje się upiorną maskaradą potworów. Spotkanie, kontakt z kimkolwiek niesie nieprzewidywalne zagrożenie. Po ulicach obcego miasta grasują rozmaite monstra polujące na słabszych (ogromny jaszczur szukający czegoś do pożarcia i ryczący nocą na pustej ulicy, kobieta-modliszka pożerająca przygodnego partnera itp.). W *Strasznogrodzie* (jak pisał Jerzy Giżycki³) panują przemoc i lęk. Kto nie ma instynktu samozachowawczego, łatwo może paść w tym bestiariusz ofiarą własnej słabości. Nieprzypadkowo stałym elementem miejskiej dżungli ukazanej w *Labiryncie* jest sceneria wiecznej nocy, a regulowany anormalny czas pędzi wstecz.

Konstrukcja bohatera

Młody, elegancki mężczyzna w meloniku (klasyczny angielski fason zwany bowlerem), białej koszuli, czarnych półbutach i wizytowym ciemnym ubraniu. Wybierając się w podróż do tego miasta, będącego dlań nowym światem, nie zabrał z sobą żadnego ekwipunku. Ma natomiast coś absolutnie unikatowego: wyróżniającą go parę skrzydeł. Od początku wiemy, że dzięki nim jest zdolny fruwać (motyw uniesienia, uduchowienia, sublimacji i mocy uskrzydłującej). Kiedy wi-

dzimy go po raz pierwszy, niczym jego mityczny pierwowzór unosi się wysoko w przestworzach, krążąc swobodnie nad miejscem, do którego pewnego dnia przyleciał i zawitał.

Opisana sytuacja wypełnia pierwsze napowietrzne ujęcie *Labiryntu*, definiując zarówno miejsce akcji, jak i bohatera. Nie wiemy, czy urodził się ze skrzydłami, czy może je osobiście skonstruował i przypiął. Ale wiemy na pewno, że potrafi bardzo wysoko wznieść się w powietrze i swobodnie latać, co wkrótce stanie się przedmiotem zawiści ze strony tych, którym dokuczają przyziemny byt nietotów. Ich własna przyrodzona egzystencja (aligatora, morsa, dinozaura itp.) wyklucza bowiem zdolność latania.

Kim jest bohater filmu *Lenicy*? Co go charakteryzuje, odróżnia od innych i czyni sobą? Nie ma imienia ani nazwiska, lecz niewątpliwie to jednostka – jedna jedyna w otaczającym ją świecie, przybysz z innego świata, człowiek wolny. Ale także everyman przylatujący znikąd na skrzydłach nocą do nieznanego miasta. Nie wiemy, czy planuje w nim dłuższy pobyt, czy może zamierza się osiedlić na stałe. Obserwujemy, jak krok po kroku – i doświadczenie po doświadczeniu – odkrywa i poznaje nowe miejsce.

Nie pochodzi z innej planety. Nie jest kosmitą, lecz przygodnym wędrowcem, przybyszem, jednym z nas. Swym dążeniem i bezinteresownym zaciekawieniem przypomina poniekąd paryskiego flâneura krążącego bez celu ulicami miasta. To człowiek wędrujący po świecie głęboko obcym i nieludzkim. Całkiem zwyczajny, wcale nieznaczony jakąś szczególną wyjątkowością. Nie boi się okazywać wrażliwości. Po prostu ktoś najzupełniej normalny w zachowaniu i charakterze. Obserwujemy go w serii naturalnych ludzkich reakcji. Jest w nim niebezpieczna doza ufności, otwartość i dziecięca ciekawość, która każe mu wychodzić naprzeciw coraz to nowym odkryciom i konfrontacjom z tym, co niesie rzeczywistość.

Bohater *Labiryntu* nie dokonuje – by posłużyć się w tym momencie terminem winiarskim – „ślepej degustacji”. Nie idzie przez świat po omacku, z przewiazanymi oczami. Cokolwiek poznaje, czyni to odruchowo i spontanicznie (na przykład wtedy, gdy na ulicy spieszy na ratunek pięknej nieznanym, by uwolnić ją z rąk potwora), lecz również przemierza ów świat i doświadcza go w pełni świadomie, z niezbędną dozą osobistej refleksji. Wie, że ludzka egzystencja nie jest perfekcyjna, ale zawsze trzeba poszukiwać w życiu własnej drogi i dokonywać wyboru najlepszego w danym miejscu i czasie, dążąc jednocześnie do możliwej i osiągalnej doskonałości na ludzką miarę.

Bohater filmu *Lenicy* został wyposażony w osobiste cechy i wyraziste przymioty charakteru. Dzięki nim nie sposób nazwać go „człowiekiem bez właściwości”. To ktoś dobrze wychowany i umiejący się zachować. Jego dystyngowany ubiór i dobre maniery sprawiają, że jawi się nam jako ktoś na wskroś kulturalny, szarmancki, a ponadto rycerski wobec płci pięknej. Jednak całkiem inaczej funkcjonująca, bezwzględna rzeczywistość miasta, w którym się znalazł, co rusz odkrywa staroświecką nieprzydatność i nieprzystawalność jego zalet w stosunku do nieprzyjaznych okoliczności. Dobre wychowanie czyni go słabym i bezbronny. Obcy świat daje mu gorzką lekcję wynikającą z ewidentnego nieprzystosowania do panujących w nim reguł gry i bezwzględnych realiów.

Pora zadać kolejne pytanie: co właściwie czyni ekranowy bohater? Dziwna sprawa. Jeśli zasada *action is character* obowiązuje w filmie zawsze i w każdym

przypadku, właściwa odpowiedź na to pytanie powinna dostarczyć ważnych przesłanek również do jego charakterystyki. Problem w tym, że nie bardzo wiadomo, co bohater robi przez większą część filmu: od momentu, kiedy ląduje w obcym mieście, do momentu, gdy próbuje z niego uciec, by uniknąć niebezpieczeństw. Na poziomie opisu czynności: po prostu przez całą opowieść chodzi po ulicach, raz po raz spotyka jakieś nieznanne istoty i od czasu do czasu wchodzi do jakichś przygodnych wnętrz (kamienica, w której bezpiecznym westybulu można się ukryć przed atakiem dinozaura, kabaret bądź teatrzyk rewiiowy, okazała świątynia nauki).

Sięgnijmy raz jeszcze do Arystotelesa, który uważał, że *metaphysica* realizuje się przez „atrybuty istotne”. Nasz bohater mógłby zapewne zostać uznany za turystę, gdyby nie to, że autor filmu nie wyposażył go w żadne dodatkowe atrybuty czy akcesoria potwierdzające podobne rozpoznanie. Nie ma z sobą podręcznego bagażu, nie uczęszcza do miejsc uznawanych za „turystyczne”, porusza się sam, bez przewodnika, nie korzysta też z żadnego programu wycieczkowego. Trasa, którą przemierza, składa się z serii nieoczekiwanych zdarzeń-incydentów. Rzecz by można, że cała jego wędrówka po nieznanym, coraz bardziej upiornym mieście ma charakter przypadkowy, przypominając bardziej włóczęgę niż wyprawę turystyczną. Wszystko razem stanowi intrygujący ciąg nieprzewidywalności, w wyrazie swym przywodzący na myśl *pars pro toto* życia w nieustannym kafkowskim zagrożeniu.

Kluczowe pojęcia

Seria kluczowych pojęć dających o sobie znać w *Labiryncie* nie jest specjalnie długa. Sporządzenie takiej listy mającej charakter podręcznego inwentarza odniesień służących badaczowi do jego odczytania filmu wydaje się o tyle konieczne, o ile pozwoli uniknąć w toku dalszej analizy i interpretacji pułapki fałszywych rozpoznań. Spróbujmy zatem wyliczyć owe niezbędne pojęcia, uwidaczniając w ten sposób eksponowaną rolę, jaką odgrywają w konstrukcji całego filmu. Należą do nich: człowiek (jednostka), monstrum, świat, przeciwstawienia rzeczywistość-nad-rzeczywistość oraz materia-duch, cywilizacja, system, mechanizmy i narzędzia, nowoczesność, labirynt, opozycja ludzkie-nieludzkie, jednostka, społeczeństwo, indywidualizm, istnienie, kultura, lęk, wolność, zniewolenie, obcość, podróż, lot, uniesienie, poszukiwanie, spotkanie, doświadczenie, wyobraźnia, samotność, niebezpieczeństwo, ocalenie.

Wymienione wyżej pojęcia nie są czymś oddzielnym. Łączy je rozległa sieć semantycznych powiązań i zamierzonych przez twórcę koincydencji. Paradoks dzieła Lenicy polega na tym, że posługując się jednymi pojęciami, wywołuje i uruchamia współobecność drugich. Im bardziej zatem sięga do konkretności – odwołując się do przemyślnie wykorzystanych realiów opisywanej przez siebie rzeczywistości i czerpiąc z nich inspirację dla tworzenia ekranowych wyobrażeń – tym silniej eksponuje jej ukryty aspekt metafizyczny. Ekranowe wyglądy rzeczy stają się tutaj znakami filmowymi. Z kolei znaki odsyłają widza do struktury mitologiczno-symbolicznej wyższego rzędu, w której ulokowane zostały klucze niezbędne do jej odczytania.

Organizująca sens całości wielka metafora podróży i przeniesienia się w inny świat nie oznacza zerwania kontaktu z empiryczną rzeczywistością, a jedynie nadaje jej o wiele szerszy wymiar. *Metafizyczność Labiryntu* nie jest dodatkiem do czegoś. Nie została sztucznie dołączona, lecz okazuje się bardzo wysokiej próby

wartością naddaną – właściwością dzieła organicznie wtopioną w konstrukcję całego utworu. Składają się na nią: mitologiczny poziom wyposażenia opowiadanej historii, ironicznie przedstawiony dramat głównego bohatera i tragizm jego losu.

Mamy tu do czynienia z opowieścią „niewłaściwą”. Wbrew tytułowi film nie trzyma się żadnej ze znanych struktur fabularnych mitu (przykładowo mitu kreteńskiego Labiryntu, mitu Dedala i Ikara, mitu wędrowki Tezeusza etc.). Autor nie opowiada swej historii z mitologią w rękę. Posługuje się odłamkami różnych mitów, by stworzyć własny autonomiczny świat, w którym odziedziczona pamięć mityczna spotyka się na prawach dysonansu poznawczego ze współczesnością.

Galeria postaci

Galeria hybryd i monstrów pokazanych w *Labiryncie* nasuwa skojarzenie z upiornym panoptikum. Z wyjątkiem głównego bohatera filmu, będącego w pełni człowiekiem i jednocześnie istotą nie z tego świata wyposażoną w skrzydła, wszyscy inni okazują się tworamii człekopodobnymi: pół ludźmi, pół zwierzętami. Jedyna istota ludzka, której agon oglądamy w finale, zostaje skonfrontowana z totalną dehumanizacją otoczenia. Miasto na pozór zapraszające do życia okazuje się miejscem, w którym nie da się żyć i nie sposób przetrwać, zachowując własną tożsamość. Mieszkańcy tej dziwnej i niebezpiecznej metropolii zostali ukazani jako różne potwory składające się na faunę wielkowiejskiej dżungli. Postaci żeńskie to bezduszne manekiny bez serca i uczuć, istoty kusząco piękne i pociągające, ale bezwzględne i niezdolne do miłości.

Zdawać by się mogło, że wielka metropolia jako dzieło ludzkich rąk i umysłów powinna być czymś skończenie pięknym i, by tak rzec, wzniosłym. Tymczasem za jej okazałymi stylowymi fasadami, a także na przestronnych placach, ulicach i trotuarach czai się groza i czyha wszechobecne niebezpieczeństwo. Nie chodzi przy tym bynajmniej o mury, lecz o groźnych mieszkańców tego molocha. Z paroma wyjątkami (urzekająca wytworna nieznaną, czy „Myśliciel” Auguste’a Rodina), nie tylko nie są oni zwykłymi ludźmi, ale nawet humanoidami. Wyobraźnia Lenicy nadała im charakter monstualnych hybryd – bytów stanowiących zagrożenie dla wszystkiego, co dobre, piękne, szlachetne, wrażliwe i w najlepszym tego słowa znaczeniu ludzkie.

Mamy tu: wyfraczonego starego aligatora kroczonego na ludzkich nogach trotuarem z elegancką i piękną fin-de-siècle’ową damą, dalej ociężałego morsa zdobywającego na motyłu parę skrzydeł i podejmującego daremną próbę latania. Jest też zrobotyzowany naukowiec uzbrojony w parę okularów, zdolność przemieszczania się w powietrzu oraz ulokowane w ogromnym pałacu nauki laboratorium do eksperymentów na ludziach. W miejscu, do którego chce uciec bohater, są na koniec drapieżne ptaszyska, ptaszory nadlatujące śmiercionośną eskadrą.

Monstualizacja świata i figur, które do niego należą, stanowi niezmiernie ważny motyw *Labiryntu*. Rzecz znamienna, choć film powstał kilkanaście lat po zakończeniu drugiej wojny światowej, Lenica w żadnym miejscu nie odwołuje się do obrazów potworności wojny. Nie ulega najmniejszej nawet fascynacji wojną. Wprost przeciwnie, monstualność jako temat sztuki zostaje tu konsekwentnie powiązana z ładem i dostatkiem określonego tu i teraz, czasem pokoju i zwyczajnej zasobnej codzienności.



W zdominowanym przez potwory, nieludzkim uniwersum *Labiryntu* toczy się nieustanna walka. Konflikt jest obecny wszędzie, także bez wojny, daje o sobie znać na każdym kroku. Historiozoficzna wizja Lenicy jest wizją odartą ze złudzeń. Postęp cywilizacji miał nieść dobro, czyniąc życie człowieka znośniejszym, a ludzkość szczęśliwszą i bardziej bezpieczną. Tymczasem cywilizacja współczesna niszczy to, co ludzie najlepszego stworzyli. Jej niepowstrzymany chaotyczny rozwój niesie z sobą totalne zagrożenie dla świata, produkując pokraczne monstra i zamieniając własne dzieła w coś nieludzkiego.

Rekwizyty

Lenica nasycił swój film obecnością różnych przedmiotów będących uprzednio sporządzonymi „gotowymi” wyglądami, budując z nich intrygującą rekwizytornię *Labiryntu*. Pojawia się ich tak wiele, że z powodzeniem mogłyby wypełnić ładunkiem niesionych znaczeń pełnospektaklowy film. Fenomenalnie skondensowany przez artystę wyraz uczynił je jednak elementami sztuki krótkiego metrażu. Spróbujmy przyjrzeć się bliżej sposobowi, w jaki artysta zaaranżował swoje imaginarium.

Podobne jak galeria postaci filmowych, rekwizyty zostały dobrane według pewnego klucza. Wszystkie co do jednego są dziełem ludzkim, wytworem kultury: niekiedy zwyczajnym, kiedy indziej ultranowoczesnym (wszechobecny monitoring, wymyślne systemy kontroli, taśmowo przeprowadzana unifikacja jednostek, aparatura umożliwiająca wnikanie w ludzki umysł, zabieg laboratoryjnego prania mózgu przy użyciu mikstury chemicznej, komputer wykorzystywany jako maszyna licząca i drukarka – wszystko w roku 1962!).

W jednym tylko przypadku obcujemy nie ze zwykłym wytworem ludzkiej wynalazczości, lecz z celowo wywołanym arcydziełem. Mowa o przywołanej rzeźbie Auguste’a Rodina *Myśliciel*, z której po otwarciu wieka głowy wyfruwa – lecz tylko na moment, natychmiast unicestwiony anonimową ręką czujnego strażnika biały gołąb, symbol niezależnej i pięknej myśli.

Ekranowy *entourage* utworu został osadzony ikonograficznie w realiach czasu szczęśliwości, w kulturowym kontekście *belle époque*, co nadało mu wyraz szacowny, godny zaufania, nieco staroświecki i zarazem przewrotny. Ironia wyboru autorskiego tkwi w tym, że świat *Labiryntu* bynajmniej sielanką nie jest, a jedynie zwodzi bohatera pozorem harmonii i równie pozorną doskonałością swego kuszącego uformowania. Przez cały czas towarzyszy nam ostry dysonans poznawczy. Co innego widzimy (zwodnicza gra pozorów), a czym innym owo coś się okazuje w bezpośrednim kontakcie i próbie odnalezienia przez bohatera własnego miejsca w ukazanym świecie, który stanowi pełna czyhających wszędzie niebezpieczeństw i pułapek, groźna rzeczywistość.

Skrzydła nie są w *Labiryncie* ozdobnikiem, lecz służą do latania temu, kto potrafi. Przez całą tę filozoficzną powiastkę z elementami science fiction przemieszcza się, nieustannie daje o sobie znać i powraca motyw unoszenia się oraz bezwładności prawa ciężenia. Co rusz ktoś próbuje tutaj wznieść się w górę, choćby na moment poszybować. Jednym uniemożliwia to siła ciężkości, innym – motywowana uczuciem zawiści wrogość otoczenia. Nieprzypadkowo skrzydła wyobrażają w kulturze symbolicznej: inteligencję, wolność, swobodę ludzkich dążeń i myśli, lotną wyobraźnię.

Bohater pojawia się w pierwszym ujęciu filmu wysoko nad miastem i unosi się nad nim tylko dzięki temu, że umie fruwać (czytaj: unieść się ponad przyziemną rzeczywistość). Zdolność unoszenia się i szybowania, jaką posiada, decyduje o tym, że może się przenieść w nowe miejsce i odkrywać je wiedziony własną ciekawością. Kiedy w finałowej scenie stado drapieżnych ptaszorów niszczy w powietrzu jego skrzydła, zamieniając je w bezużyteczne ażurowe szkielety, traci wrodzoną zdolność wznoszenia się, lecąc pionowo w dół w bezwładnym nieruchomym opadaniu na tle przeraźliwego glissanda.

Skrzydła okazują się kluczowym rekwizytem filmu. Jedni – jak nasz bohater, jego mały sojusznik oraz groźne ptasie stado – po prostu je mają. Inni ich pożądają. Skrzydła służą do latania, ale przede wszystkim pozwalają się wznieść ponad przyziemnym światem. Ich symboliczne znaczenie obejmuje też wolność posiadacza rozumianą bardzo dosłownie jako swoboda ruchu. Motyw latania, wznoszenia się, swobodnego przemieszczania z miejsca na miejsce stanowi pierwszorzędnie ważny komponent znaczeniowy opowieści. Najważniejsze jednak, że ową nad wyraz ważną dla przesłania filmu parę skrzydeł należących do bohatera oglądamy w dwóch postaciach: w pełnym rozwinięciu na początku i w stanie sprowadzonej do szkieletowego kształtu destrukcji na końcu.

W zdumienie wprawia dzisiejszego widza futurystyczny obraz wyposażenia laboratorium naukowego z początku dekady lat sześćdziesiątych (!). Mamy tutaj: elektroencefalograf, aparaturę do prześwietlania myśli, ultranowoczesną lampę diagnostyczną, instrumentalne ingerowanie w proces myślowy ludzkiego umysłu, reset swobodnej myśli w wyobraźni bohatera, komputer obliczeniowy, podręczną drukarkę oraz złożony z szeregu liter i cyfr numer ewidencyjny nadawany jednostce. Profetyczna doprawdy wyobraźnia Jana Lenicy – twórczo zaprezentowana z górą pięć dekad temu w jego krótkometrażówce – zdaje się nie mieć granic.

Animacja jako działanie metafizyczne

Mówiąc „animacja”, mamy na myśli nie konwencjonalny film rysunkowy, lecz zespół niekonwencjonalnych alternatywnych technik i sposobów animowania ruchomych obrazów niezwykle twórczo wykorzystanych przez Lenicę. To skrajnie uproszczone w swym wyrazie, znakomicie zintegrowane dzieło zawiera wyrafinowaną kombinację filmu wycinankowego i kolażu, operując „gotowymi” wyglądami na zasadzie *ready-mades*. W ten sposób wszelkie ukazane przedmioty stają się obrazami na wolności, wyposażonymi przez twórcę w metaforyczny aspekt własnych wieloznacznych odniesień.

Nasuwa się w tym miejscu myśl, że *Labirynt* jako dzieło sztuki nie mógł być niczym innym, jak tylko filmem animowanym. Obrazy wizualne i obrazy dźwiękowe od pierwszej do ostatniej sceny odsłaniają w nim znakową umowność. Kreują wyglądy w sposób uwolniony od presji *mimesis*. Przedmiot znaczący i rzecz stają się jednym. Uwaga ta dotyczy także warstwy audialnej, której umowność organizuje nowoczesna w wyrazie muzyka skomponowana przez Włodzimierza Kotońskiego. Element umowności wszelkich przedstawień – będących tak na planie narracji, jak na planie świata ekranowego pochodną autorskiego przetworzenia przy wykorzystaniu środków wyrazu dostępnych animacji – odgrywa w filmie Lenicy kluczową rolę.

Ożywianie martwych obiektów, wprawianie ich w ruch i nadawanie im życia jest działaniem z istoty magicznym. Autor animator usurpuje sobie i wciela się w rolę demiurga. *Transphysica* w wydaniu Lenicy stanowi jedną z najbardziej niezwykłych i oryginalnych kreacji autorskich w dziejach filmu animowanego. Jej twórca nie tylko powołał do ekranowego istnienia dziesiątki różnych intrygujących obiektów, ale także wprawił je wszystkie w ruch, wykorzystując w tym celu potęgę sprawczą animacji. Na co dzień nie zastanawiamy się, że właśnie ta dziedzina twórczości filmowej zawiera w swej nazwie szacowny antyczny źródłosłów „anime”, czyli to, co starożytni Grecy nazywali „duszą”.

Czy autor *Labiryntu* fascynuje się szczególnie metafizyką? I czy niniejsze rozważania zmierzają do uczynienia z Lenicy artysty metafizycznego? Nic podobnego. Mówimy przecież o twórcy twardo stąpającym po ziemi, preferującym racjonalne spojrzenie na człowieka i świat. Nie zamierzam wcale wmawiać artyście upodobania do metafizyki. Chodzi o co innego, mianowicie o horyzont metafizyczny jego dzieła wynikający ze sposobu traktowania nauki, kultury, sztuki, mitologii, cywilizacji etc. jako tego, co w życiu jednostki i w dziejach ludzkości dąży ku lepszemu, stanowiąc sferę wartości oraz uczuć wyższych i nadając ludzkiemu istnieniu głęboi, wzniosły sens.

Gorycz zderzenia bohatera *Labiryntu* z rzeczywistością wynika z jego rozczarowania wspaniałym wielkim miastem, które jako zbiorowe dzieło ludzkiej kultury koncentruje ułudę i obietnicę lepszego świata, a w gruncie rzeczy okazuje się niebezpiecznym mirażem przynoszącym wolnemu człowiekowi zgubę. Operowanie ironią poznawczą bynajmniej nie wyklucza metafizyki.

Demonstrowane w filmie Lenicy sceny, tajemnicze zdarzenia, obrazy i wizje przechodzą ze sfery zewnętrznego oglądu do kreowanego przez podmiot autorski porządku znaczeń symbolicznych. Uzyskujemy ukryty dostęp do nowej alternatywnej czasoprzestrzeni. Twórca *Labiryntu* traktuje animowanie obrazów jako

próbę uwolnienia się i wzbicia ponad przyziemną – skończenie dosłowną i równocześnie straszną, odpychającą nieludzką w swej obcości – rzeczywistość zasobnej, potężnej metropolii stworzoną przez człowieka. Sztucznie wykreowany ekranowy labirynt stopniowo odsłania przed bohaterem (i widzom) swą dwoistość i pełne sprzeczności wnętrza kryjące chaos cywilizacji odwróconych sensów.

Wprawione w ruch figury i obrazy, które oglądamy na ekranie, nie służą powieleniu wyglądom realności. Wszystkim, co się w filmie pojawia, rządzi gest rozpoznania świata. Umowna prostota przedstawień uruchamia w widzu poczucie metafizyczne, kierując ku początkowi i dochodząc do punktu wyjścia. Zaprezentowana w *Labiryncie* analiza procesu poznania biegnie od wrażeń zmysłowych i faktów szczegółowych zapisanych w wyobraźni i doświadczeniu autora do form ogólnych, przyczyn i zasad dotyczących jedności, całości, indywiduum i ogółu.

Raz jeszcze warto zwrócić uwagę na kapitalny efekt artystyczny tego filmu – kolażowo łączący poszczególne różnorodne elementy i stapiający w jedno jego treść i formę. Animator ma zdolność oswobodzenia własnej wyobraźni od tego, co byłoby dla niej skrępowaniem, obciążeniem i uwięzieniem. W tym celu używa języka ruchomych obrazów wyposażonych w moc symboliczną, zdolnych przedstawiać rzeczy, jakimi są naprawdę. Jako artystę kina nie ogranicza go ani wykreowany świat, ani prawa fizyczne, które rządzą filmowaną (fotografowaną) *in crudo* rzeczywistością, ani ciało aktora wykonawcy. Może *wszystko*. Duchowy fenomen życia i prozaiczne warunki materialne, niezbędne do jego trwania, lecz zarazem będące źródłem ograniczenia, stapiają się w arcydziele Lenicy w unikatowej meta-fizycznej symbiozie.

*Gdy przyszłość filmu zwykłego należy do inżynierów materii (ciała ludzkiego i ciała przyrody), to przyszłość filmu rysunkowego należy do malarza-poety. I właściwie jedynie tego filmu możliwość poręcza kinu charakter sztuki*⁴.

Dzięki takim filmom jak *Labirynt* w pewnym stopniu spełniło się dawne marzenie Karola Irzykowskiego, który na kartach *Dziesiątej Muzy* (1924) prorokował, że właśnie film animowany jest przyszłością sztuki ruchomych obrazów.

MAREK HENDRYKOWSKI

¹ Arystoteles, *Metafizyka*, tłum. K. Leśniak, PWN. Warszawa 2009.

² M. Głowiński, *Labirynt, przestrzeń obcości*, w: tegoż, *Mity przebrane*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1990.

³ J. Giżycki, *Ucieczka ze Strasznorodu*, „Ekran” 1963, nr 11, s. 10.

⁴ K. Irzykowski, *Film rysunkowy*, w: tegoż, *Dziesiąta Muza. Zagadnienia estetyczne kina* rozdz. XXXIII, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1982, s. 258.