

Tadeusz Lubelski

# Historia kina polskiego

Twórcy, filmy, konteksty

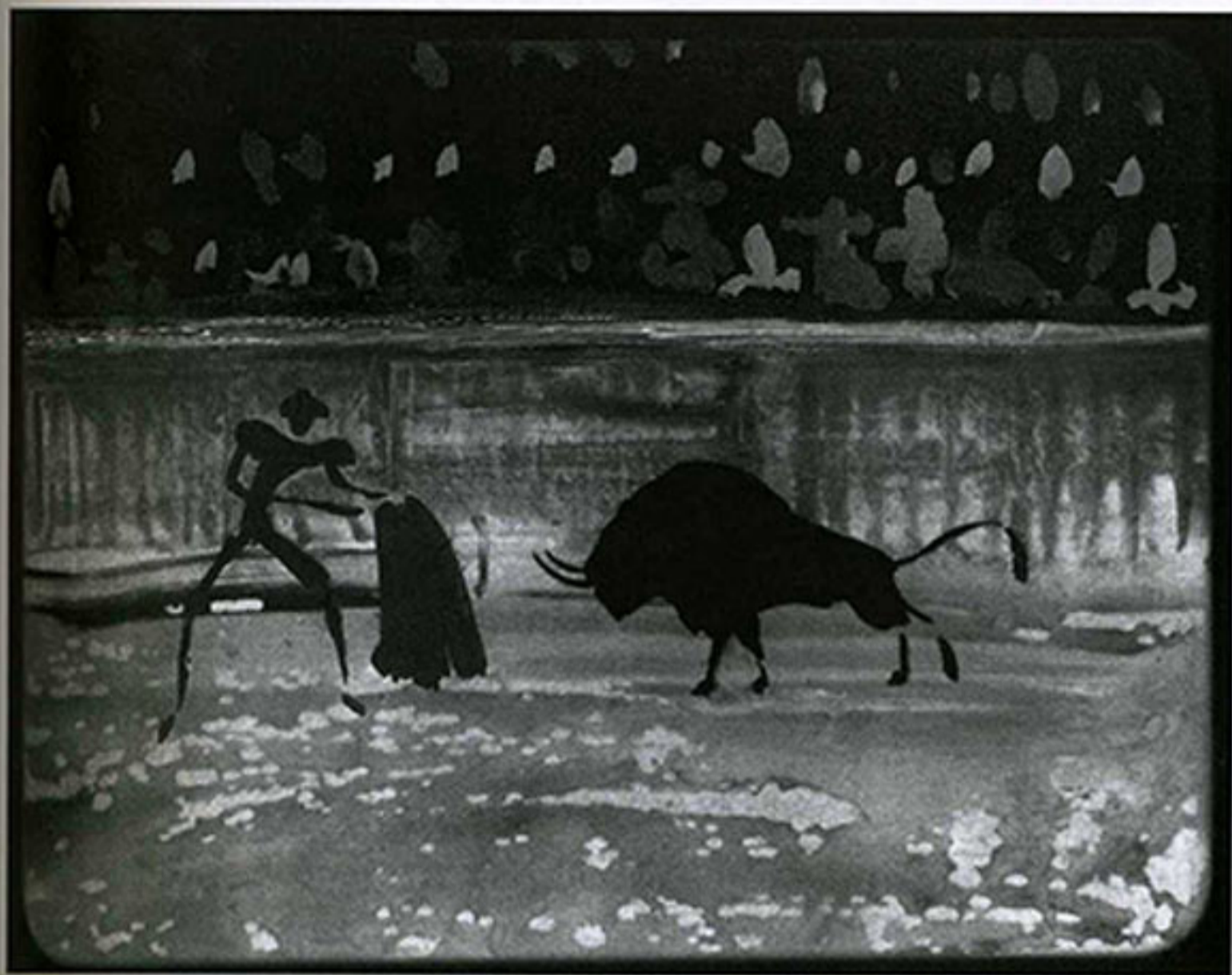


VIDEOGRAF II

## 5. Polska Szkoła Animacji

Dziedziną, w której udało się filmowcom zmanifestować najwięcej wolności, stało się w tym okresie kino animowane, w wersji dla dorosłych. W odniesieniu do ówczesnych dokonań zaczęto po latach używać określenia „Polska Szkoła Animacji”; nazywano ją też „filozofującą”, ponieważ jej wyróżnikiem stał się żart zachęcający do refleksji na tematy uniwersalne<sup>99</sup>. Wolność zdobyta na tym terenie przez filmowców dotyczyła zarówno poszukiwań warsztatowych (w zakresie uproszczonego rysunku, wycinanki, plamy barwnej), jak i wymowy politycznej dzieł (czemu sprzyjała mnogość nagród na zachodnich festiwalach; władza miała do tego słabość). Krótkie (od pięciu do dziesięciu minut) filmy, składające się na dorobek Szkoły, powstawały w różnych wytwórniach, głównie w Studiu Małych Form Filmowych „Semafor” w Łodzi, w Studiu Miniatur Filmowych w Warszawie, w Studiu Filmów Rysunkowych w Bielsku-Białej. Łączącą je cechą było autorskie traktowanie filmu animowanego, w którym jeden człowiek, skupiający zwykle funkcje reżysera, scenografa i scenarzysty (choć np. Jerzy Zitzman stale korzystał z cudzych tekstów literackich), sam panuje nad całym przebiegiem komunikacji artystycznej z odbiorcą. Ważną rolę odgrywała w tych filmach ścieżka dźwiękowa; autorzy Polskiej Szkoły Animacji chętnie współpracowali z wybitnymi kompozytorami, np. stałym twórcą muzyki do filmów Mirosława Kijowicza był Krzysztof Komeda, do filmów Daniela Szczechury – Włodzimierz Kotoński, a do filmów Jerzego Zitzmana – Krzysztof Penderecki.

Za mistrza i prekursora Szkoły uznać trzeba Jana Lenicę, o którego dorobku była mowa w poprzednim rozdziale (VI, 4B). W omawianym okresie można wyróżnić jej dwa główne nurty. Pierwszy nastawiony był na rozwiązywanie zagadnień czysto plastycznych; blaha na ogół anegdota służyła za pretekst do poszukiwań warsztatowych<sup>100</sup>. Najwybitniej-



*Korrida jako gra autotematyczna:  
Czerwone i czarne  
Witolda Giersza.*

szym autorem tej grupy filmów był Witold Giersz (ur. 1927 w Poraju). Jego specjalnością było animowanie plam barwnych, połączone z komediową, często parodystyczną fabułą. W prekursorskim *Małym westernie* (1960), w którym Giersz sam opracowywał każdą klatkę filmu, malarska gra kolorów układa się w kształty ludzi i koni<sup>101</sup>. W *Czerwonym i czarnym* (1963, mnóstwo nagród na całym świecie, w tym Grand Prix w Oberhausen), gdzie osiłą fabuły jest korrida, całość nabiera charakteru autotematycznej gry, w której obrazy, kładzione bezpośrednio na celuloide, wylaniają się z wyobraźni twórcy (pojawiającego się zresztą w pewnym momencie w kadrze, obok operatora Jana Tkaczyka), a dwie dominujące plamy: czerwona, oznaczająca torreadora, i czarna, oznaczająca byka, kończą w finale w buteleczkach z tuszem. W *Koniu* (1967, Złoty Lajkonik w Krakowie) walka między potrzebującym swobody zwierzęciem a człowiekiem chcącym konia okiełznać przyjmuje kształt dynamicznego obrazu malarskiego, tworzono go z grubej warstwy farby. Z innych poszukiwań warsztatowych Giersza warto wspomnieć o animacji papierowej serwetki w *Oczekiwaniu* (1962, wspólnie z Ludwikiem Perskim, Srebrna Palma w Cannes).

<sup>101</sup> Andrzej Kossakowski, *Polski film animowany 1945–1974*, Wrocław–Warszawa–Kraków–Gdańsk 1977, s. 47.