

IMAGES

The International Journal of European Film,
Performing Arts and Audiovisual
Communication

Volume XXXIX
Number 48
Poznań 2025

ISSN 1731-450X



Harmony & Disharmony

IMAGES

The International Journal of European Film,
Performing Arts and Audiovisual
Communication

Volume XXXIX
Number 48
Poznań 2025

ISSN 1731-450X

Harmony & Disharmony

Volume editors

Mateusz Drewniak

Joanna Pigulak

Patrycja Rojek

Andrzej Szpulak

Athens – Amadora – Bydgoszcz – Doha – Edinburgh
Gdańsk – Glasgow – Leeds – London – Łódź – Mainz
Marquette – Poznań – Prague – Stockholm – Toruń – Warszawa

Editorial *Marcin Maron*
Advisory Board: *Katarzyna Mąka-Malatyńska*
 Laura Morovitz
 Joanna Wojnicka

Spis treści / Contents

7	Anna Igielska, <i>Epitafium odchodzącym w ciemność. O liryczności filmu Żołnierki Valeria Zurliniego</i>	Harmony & Disharmony
29	Wojciech Otto, <i>Mit i dwoistość spojrzenia. Opozycje sacrum i profanum jako pozorna dysharmonia (na przykładzie wybranych filmów Jana Jakuba Kolskiego)</i>	
45	Patrycja Rojek, <i>The Myth of Pandora in Colm McCarthy's The Girl with All the Gifts (2016) and Alex Garland's Annihilation (2018)</i>	
59	Magdalena Maciudzińska-Kamczycka, <i>Bo we mnie jest dybuk: Yocheved Weinfeld i pamięć pramatek</i>	
77	Artur Kamczycki, <i>Zigzag: Daniel Libeskind's Jewish Museum in Berlin</i>	
101	Stanisław Bitka, <i>Brzmienie Ulic nędzy</i>	
117	Adrianna Woroch, <i>Body and Conflict: The Interplay of Genre, Gender, and Lebanese Realities in Nadine Labaki's Cinema</i>	
137	Joanna Pigulak, <i>Exploring the Immersive Potential of Accessibility Options for Deaf and Hard-of-Hearing Players</i>	
159	Michał Mróz, <i>Dysonans ludonarracyjny w światocentrycznych grach wideo</i>	
177	Barbara Głębicka-Giza, <i>Polskie kino w zwierciadle francuskich archiwów audiowizualnych INA: między obrazem narodowym a estetyką polityczną</i>	Varia
194	Maciej Pietrzak, <i>Cinema at the 5th World Festival of Youth and Students in Warsaw (1955)</i>	
209	<i>Noty o autorach</i>	
211	<i>Notes about authors</i>	
214	<i>Reviewers in 2025</i>	



Fot. Michał Czyński

HARMONY
&
DISHARMONY



Fot. Michał Czyński

Epitafium odchodzącym w ciemność. O liryczności filmu Żołnierki Valeria Zurliniego

ABSTRACT. Igielska Anna, *Epitafium odchodzącym w ciemność. O liryczności filmu Żołnierki Valeria Zurliniego* [Epitaph for Those Departing into Darkness: On the Lyrical Quality of Valerio Zurlini's film *The Camp Followers (Le soldatesse)*]. "Images" vol. XXXIX, no. 48. Poznań 2025. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 7–27. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2025.39.48.1>.

Based on Ugo Pirro's novel *Le soldatesse* (1956), Valerio Zurlini's 1965 film of the same title, translated as *The Camp Followers*, is a story using the director's characteristic lyrical modus, which radically distinguishes it from its prose literary source. This is evidenced, in addition to the choice of theme and main problem, by the narrative solutions used in the work: in composition, plot development, character modeling, the handling of off-camera commentary, original music and, finally, imagery, including intertextual references to masterpieces of poetry (Eugenio Montale, *La bufera*, 1943) and painting (Jacopo Pontormo, *Il Trasporto di Cristo*, 1525/26–1528). The dramaturgical analysis of the work, firstly, leads to reflections on the possibilities of film in general to transpose lyricism, understood – following Andrzej Stoff – primarily as “a phenomenon in the field of man's relation to the world”. Secondly, it leads to the question of the significance of the lyrical reworking of the plot, which acquaints us with the story of a group of young women during the Italian occupation of Greece in 1942.

KEYWORDS: *Le soldatesse*, *The Camp Followers*, Valerio Zurlini (1926–1982), *La bufera*, Italian cinema, aesthetics, lyricism

W roku 1956, tym samym, w którym Ugo Pirro publikuje swą powieść *Le soldatesse*, ukazuje się trzeci tom poetycki Eugenia Montalego, zatytułowany *La bufera e altro (Zawierucha i inne wiersze)*. Otwierający go, a interesujący nas w sposób szczególny, wiersz *La bufera* pochodzi, podobnie jak czternaście pozostałych zamieszczonych w tym pierwszym powojennym wydaniu poezji noblisty, z mrocznego okresu 1940–1942. Przez wzgląd na faszystowską cenzurę wiersze Montalego z czasu wojny, zawierające wystarczająco czytelne sygnały postawy krytycznej względem rozpętanego „szaleństwa śmierci” („*follia di morte*”)[1], wydano pierwotnie w Szwajcarii, w zeszytach serii „Lugano”, pod wymownym tytułem *Finisterre („Quaderni della collana di Lugano”, 1943, red. Pino Bernasconi)*, a następnie w poszerzonym o inne utwory własne i tłumaczone zbiorze florenckim z roku 1945 (wydawnictwo Barbèra; red. Giorgio Zampa). Powiedzieć, że ostatnie wersy wiersza *La bufera*, wykorzystanego przez Valeria Zurliniego i jego współscenarzystów (Leonarda Benvenuto i Piero de Bernardiego) w zamknięciu filmu

[1] Zob. Eugenio Montale, *Nowe stance*, przeł. Władysław Lark, [w:] idem, *Poezje wybrane*, wybrała

i wstępem opatrzyła Hanna Kralowa, PIW, Warszawa 1987, s. 82.

Żołnierki (1965)[2], splatają się z rzeczywistością przedstawioną dzieła, którego akcja osadzona została w realiach włosko-niemieckiej okupacji Grecji w roku 1942[3], to trochę za mało; trzeba by raczej uznać, że wersje te z rzeczywistości wojennej wyrastają, do niej powracają i ją opisują. Wkomponowane w ostatni obraz filmu, potęgują jego symboliczność i nadają mu wyrazistość właściwą obrazowaniu poetyckiemu[4]. Jawią się także jako element współkonstituujący i intensyfikujący liryczność dzieła, utrzymywaną konsekwentnie na przestrzeni całego utworu, a bez wątpienia obcą powieści Pirra.

1. W finałowej scenie filmu *Żołnierki* młoda Greczynka Eftichia – jedna z trzynastu dziewcząt przewożonych do włoskich wojskowych domów publicznych, rozsianych na trasie między Atenami a Ochrydą – odprowadzana jest przez Gaetana Martino, podporucznika dowodzącego wyprawą, w górzystą okolicę, by – jak się domyślamy – opuścić szeregi „armii Sagapò”[5] i przyłączyć się do partyzantów. Pożegnanie tragicznie zakochanych jest krótkie i niemalże bezsłowne; Eftichia nie spojrzy na stojącego obok mężczyznę, a on, kładąc rękę na ramieniu odwróconej do niego plecami kobiety, wypowie tylko jedno słowo: „addio”. Muzyka i głos narratora, odsłaniającego się w filmie po raz

[2] *Le soldatesse* (*Żołnierki*), reż. Valerio Zurlini, adaptacja filmowa Leonardo Benvenuti, Piero De Bernardi na podstawie powieści Ugo Pirra, scenariusz Leonardo Benvenuti, Piero De Bernardi we współpracy z Valerio Zurlinim, film czarno-biały, zdjęcia Tonino Delli Colli, operator Franco Di Giacomo, muzyka Mario Nascimbene, dźwięk Emilio Rosa, montaż Franco Arcalli, scenografia Sergio Cenevari, kostiumy Marilú Carteny, produkcja (Morris Ergas) Zebra Film-Debora Film (Rzym) / Franco-London Film (Paryż) we współpracy z Avala Film (Belgrad) i Omnia Deutsch Film (Monaco), dystrybucja Cineriz, czas trwania 120 min, premiera 17.07.1965, obsada: Anna Karina (Elenitza Karaboris), Marie Laforêt [głos: Maria Pia Di Meo] (Eftichia Samidatis), Lea Massari (Toula Dematritza), Rossana Di Rocco (Panaiota Dematritza), Valeria Moriconi (Ebe Bartolini), Milena Dravić (Aspasia Anastasiou), Tomas Milian [głos: Giuseppe Rinaldi] (porucznik Gaetano Martino), Mario Adorf [głos: Pino Locchi] (sierżant Castagnoli), Guido Alberti [głos: Renato Turi] (pułkownik Gambardella), Aleksandar (Aca) Gavrić [głos: Mario Pisul] (major Alessi), Alenka Rančič (Anthea Telesiou), Mila Contini, Pelba Jelena Žigon (Sofia Kalamikari), Joacha Rancic (Lidia Kurakis), Duje Vušić (Ettore Minghetti) i in. Dane produkcyjne cyt. za: *Filmografia*, a cura di Cesare Biarese e Giancarlo Bertolina, [w:] Valerio Zurlini, red. Sergio Toffetti, Museo Nazionale del Cinema Torino, Lindau

1993, s. 217. W całym tekście odnoszę się do edycji DVD: *The Camp Followers*, Korea 2023, NTSC, format obrazu 1:85:1, czas trwania 109:24’.

[3] Dla ścisłości trzeba dodać, że Grecja znajdowała się od czerwca 1941 roku pod potrójną okupacją: niemiecką, włoską i bułgarską. Zob. Richard Clogg, *Historia Grecji nowożytnej*, przeł. Włodzimierz Gałuska, Książka i Wiedza, Warszawa 2006, s. 145. Akcja filmu rozgrywa się – jak można przypuszczać – wiosną 1942 roku (a więc po kapitulacji Grecji [kwiecień 1941] i po wielkim głodzie [zima 1941/1942 roku]). Wówczas to „komunistyczne i niekomunistyczne oddziały partyzanckie schroniły się w górach” (ibidem, s. 153).

[4] Zob. Wolfgang Schadewaldt, *Das Wort der Dichtung. Mythos und Logos*, [w:] *Hellas und Hesperien: gesammelte Schriften zur Antike und zur neueren Literatur*, Artemis, Zürich–Stuttgart 1960, s. 96–97.

[5] Tego cynicznego określenia używa w powieści Ugo Pirra – sutenerka odpowiedzialna za rekrutację młodych kobiet do grupy prostytutek przeznaczonych do obsługi wojska okupanta. Jak wyjaśnia autor, w czasie wojny włoską armię nazywano w Grecji *L’Armata Sagapò*; „*sagapò* znaczy po grecku ‘kocham cię’”. Ugo Pirro, *Soldatenmädchen. Roman*, przeł. Gerda von Uslar, Rowohlt, Hamburg 1966, s. 22. Tu i dalej wszystkie tłumaczenia z powieści pochodzą ode mnie – A.I.

drugi jako głos samego wspominającego swą przeszłość podporucznika Martino, towarzyszącą momentowi odchodzenia Eftichii w nieznaną dal:

Nigdy już cię nie ujrzałem. A gdy wojna dobiegła końca, nie wróciłem do Grecji – mroczne przeczucie podpowiadało mi, że cię nie odnajdę. Szłaś, nie odwracając się za siebie, a jednak po latach zdawało mi się, że nagle zobaczyłem ponownie, w ostatnich wersach wiersza, „jak odwróciłaś się i odgarniając chmurę włosów z czoła, skinęłaś mi – by odejść w ciemność” [6].



Słowa zaczerpnięte z wiersza Montalego *La bufera* należą do tego samego filmowego spojrzenia, które w kadrze ukazującym ruiny Partenonu (świątyni poświęconej Atenie Dziewicy) w tle obrazu eksponującego zdewastowany przez wojnę budynek mieszkalny uchwyciło w początkowych obrazach filmu nie tylko moment i rozmiary kulturowego wydziedziczenia Europy, lecz także właściwą treść losu młodych kobiet, zmuszonych przez głód i nędzę do prostytucji.

Akt odejścia w ciemność dotyczy w utworze Montalego kobiety [7] wypłoszonej z jej bezpiecznej dotychczas życiowej „kryjówki” przez wojnę, która nadciągając apokaliptyczną zawieruchą, wśród nagłych błysków, huków i dźwięków, zabierających ze sobą ostatnie błyski

Il. 1. Kilkusekundowe ujęcie (00:02:50–00:02:57) funkcjonujące jako przejście pomiędzy sekwencją działań wojennych a sceną poszukiwania pożywienia wśród zgłiszczy. Istotą filmowego obrazu jest ukazanie wyłaniania się z wojennego dymu ruin Partenonu

[6] *Le soldatesse*, op. cit., 01:48:54–01:49:24. Tu i dalej tłumaczenie ze ścieżki dźwiękowej filmu moje – A.I.

[7] Nawiązująca do tradycji dantejskiej i petrarkowskiej i tym samym wpisująca się w kontinuum poezji łacińskiej i prowansalskiej figura kobiety-posłanniczki anielskiej, wybawczyni i muzy, występująca w roli „ty” lirycznego, jest stale obecna w tomie *La bufera e altro*. Na temat związku kobiety ze sferą *sacrum* w utworach z tego zbioru zob. Angelo Jacomuzzi, *La poesia di Montale. Dagli „Ossi” ai „Diari”*, Einaudi, Torino 1978, s. 41–49. Jak mówił Montale w wywiadzie z roku 1946, wskazując na ciągłość pomiędzy powstającym właśnie nowym tomem poezji a dwoma poprzednimi, „Ho completato il mio lavoro con le poesie di *Finisterre*, che rappresentano la mia esperienza, diciamo così, petrarchesca. Ho proiettato la Selvaggia o la Mandetta o la Delia (la chiami come vuole) dei *Mottetti* sullo sfondo di una guerra cosmica e terrestre, senza scopo e senza ragione, e mi sono affidato a lei, donna o nube, angelo o procellaria. Il motivo era già contenuto e anticipato nelle *Nuove stanze*, scritte prima della guerra”. Eugenio Montale, *Il secondo mestiere. Arte, musica, società*, red. Giorgio Zampa, Mondadori, Milano 1996, s. 1482–1483. Cyt. za: Ida Campeggiani, *La bufera e altro*, [w:] Montale, red. Paolo Marini e Niccolò Scaffai, Carocci, Roma 2019,

s. 72–73. Dopowiedzmy, że mówiąc o genezie motywu kobiety widzianej na tle wojny, Montale ma na myśli swój wiersz *Nowe stanze* z tomu *Okazje* (*Occasioni*, 1928–1939), należący do cyklu *Motety*. Poeta używa kilku określeń na opisanie tej, której „się powierza”: obok „donna” pojawia się „nube” („chmura”), „angelo” („anioł”) i – rzecz istotnie wskazująca na trwałość wyobrażeń wiążących figurę kobiety z burzą – „procellaria”, ptak z rodziny burzykowatych (łac. *procella* – ‘burza, wichura’). Do grającej w szachy, przywodzącej na myśl kobietę z *Ziemi jałowej* T.S. Eliota, podmiot mówiący w wierszu Montalego *Nuove stanze* zwróci się w trzeciej strofie tymi słowami: „Dawniej nie byłem pewny, czy aby ty sama/ znasz tę grę, co się toczy/ na planszy, a dziś burzą jest na twoim progu:/ szaleństwa śmierci nie uciszysz małym/ kosztem — jeżeli błyski twych oczu to mało —/ innych chce ono ogni z tamtej strony gęstych/ kurtyn, które dla ciebie zaciąga/ bóg przypadku, jeśli jest obecny”. Eugenio Montale, *Nowe stanze*, op. cit., s. 82–83. Widziany w planie biograficznym wiersz *La bufera* odsyła do faktu przymusowej ucieczki z Włoch bliskiej Montalemu Army Brandeis, Amerykanki żydowskiego pochodzenia, badaczki twórczości Dantego, unieśmiertelnionej we wcześniejszej twórczości poety pod imieniem Clizia.

złota z mahoni i oprawnych ksiąg, obnaża nietrwałość wszelkich schronień idealnych i stawia pod znakiem zapytania egzystencjalne poczucie bezpieczeństwa[8]. Wejście w ciemność można tu czytać jako ekstremalny akt odwagi[9]. Jak przypomniał Ida Campeggiani, wojna jawiła się Montalemu jako „inność metafizyczna”, stan permanentnego działania sił mroku[10]. Tę wizję chaosu odzwierciedla struktura przywołanego wiersza, operującego wprawdzie tradycyjnymi formami mowy związanej (metryką, strofiką, zwartością kompozycyjną), ale trwającymi na progu rozpadu[11] – jak owe błyski złota na drogocennych przedmiotach, o których mowa w utworze. Operując składnią z nawiasem, pomagającą oddzielić od siebie miejsca zdarzeń (na zewnątrz/ wewnątrz), *La bufera* przywodzi początkowo na myśl fakturę dwugłosowego kontrapunktu, który stopniowo przeobrażać się będzie w kakofonię odgłosów reprezentujących wojnę, kulminujących frenetycznym fandango. W tym punkcie następuje wyraźna cezura i rozładowanie napięcia.

La bufera

Les princes n'ont point d'yeux pour voir ces grand's merveilles,
Leurs mains ne servent plus qu'à nous persécuter...

(Agrippa D'Aubigné, *À Dieu*)

La bufera che sgronda sulle foglie
dure della magnolia i lunghi tuoni
marzolini e la grandine,

(i suoni di cristallo nel tuo nido
notturno ti sorprendono, dell'oro
che s'è spento sui mogani, sul taglio
dei libri rilegati, brucia ancora
una grana di zucchero nel guscio
delle tue palpebre)

il lampo che candisce
alberi e muri
e li sorprende in quella
eternità d'istante — marmo manna
e distruzione — ch'entro te scolpita
porti per tua condanna e che ti lega
più che l'amore a me, strana sorella, —

Burza ciska
na twarde liście magnolii
długie marcowe grzmoty i grad

(brzęk szyb w twojej nocnej kryjówce
zaskoczył cię,
pożłota gasnąca na mahoniach,
na grzbietach ksiąg oprawnych,
tli się jeszcze drobiną słodyczy
w łupince twoich powiek),

piorun oblewa bielą
drzewa i mury
i chwyta je w tym błysku nieskończoności
— skruszony marmur i zniszczenie —
którą wyrytą w sobie niesiesz na własną zgubę,
a która wiąże cię bardziej
niż miłość do mnie, dziwna siostró —

[8] Marcello Vannucci, *Incontri del Novecento. Eugenio Montale*, D'Anna, Firenze 1975, s. 157–158.

[9] Ibidem, s. 158.

[10] Ida Campeggiani, op. cit., s. 73. Autorka powołuje się na wyznanie Montalego z roku 1965, w którym mowa o „la guerra vista soprattutto come alterità

metafisica, stato quasi permanente delle forze oscure che congiurano contro di noi. Stato di fatto quasi ontologico, volgarmente le forze del male”. Eugenio Montale, *Il secondo mestiere*, op. cit., s. 1518.

[11] Zob. Ida Campeggiani, op. cit., s. 80.

e poi lo schianto rude, i SISTRI, il fremere
dei tamburelli sulla fossa fuia,
lo scalpiciare del fandango, e sopra
qualche gesto che annaspa...

Come quando

ti rivolgesti e con la mano, sgombra
la fronte dalla nube dei capelli,

mi salutasti – per entrar nel buio[12].

a potem wrogi łoskot, triangle,
drżenie tamburynów nad ponurym grobem,
tętent fandanga, a wyżej
jakiś ruch, co mroczy...

Jak tamten,

gdy odwróciłaś się i odgarniając
chmurę włosów z czoła

skinęłaś mi — by odejść w ciemność[13].

Wieńczący utwór moment rozdzielenia dwojga osób, precyzyjnie zakotwiczony w czasie („come quando” – „jak wtedy, gdy”) i odmalowany w gestycznych szczegółach, obejmuje ostatnie cztery wersy i ten właśnie fragment przywołuje Zurlini.

Odejście Eftichii jest w filmie *Żołnierki* odejściem jedynym w swoim rodzaju, ale i reżyserowanym z zachowaniem podobieństwa do wcześniejszych odejść wysiadających na kolejnych przystankach kobiet. Stałym elementem w inscenizacji tych chwil pozostaje wymowne odprowadzenie wzrokiem przez inne postaci. Dramatyzm scen wzrasta w miarę wpływu podróży, stosownie do zacieśniania się osobowych więzi, i podąża za zewnętrzną dramaturgią wydarzeń. W sposób szczególnie zrealizowano przypadającą na połowę filmu scenę przekazania 22-letniej Aspasii Anastasiou oddziałowi czarnych koszul. Epizod ten rozpisany został na dwa odrębne akty: oddania dziewczyny w ręce żołnierzy (00:56:00) i odnalezienia jej wśród ciał tych samych żołnierzy (01:10:50). Pod względem dramaturgicznym i tematycznym ten fragment filmu – autorski pomysł scenarzystów, niemający swego odpowiednika w powieści – zasługuje na szczególną uwagę. Znajdziemy w utworze Pirra *Le soldatesse* znany z filmu pełen napięcia epizod z bersalierami oczekującymi na odbicie uprowadzonych przez partyzantów dziewcząt z domu publicznego, ale idea zgrupowania postaci na jedną noc w nieczynnym wagonie kolejowym, pełniącym funkcję „arkadyjskiego” ustronia i funkcjonującym jako sceneria intymnych rozmów i międzyludzkich zbliżeń, nie ma nic wspólnego z typem obrazowania właściwym powieści. Jak w wielu innych swych filmach, tak i w tym Zurlini znalazł sposób na włączenie w opowieść perspektywy religijnej, a mówiąc precyzyjniej, na postawienie po raz kolejny tego samego pytania o sens wiary paschalnej[14].

[12] Eugenio Montale, *La bufera*, [w:] idem, *La bufera e altro*, z esejem Guido Mazzoniego i tekstem Pier Paolo Pasoliniego, Mondadori, Milano 2011, s. 5–6.

[13] Eugenio Montale, *Zawierucha*, przeł. Renata Wojdan, [w:] idem, *Poezje wybrane*, op. cit., s. 87. Dodano brakujące odstępy po trzeciej strofie i przed ostatnim wersem. Niestety, przekład ten właśnie w sposobie oddania owej kluczowej cezury między 20 a 21 wersem okazuje się niesatysfakcjonujący.

[14] Na stałą obecność w twórczości Zurliniego tematu zmartwychwstania Chrystusa i jego związek z motywem nieobecnej matki zwracał uwagę (najwyraźniej po raz pierwszy w literaturze przedmiotu) Alberto Cattini. Zob. Alberto Cattini, *Le stazioni di un'anima*, [w:] Valerio Zurlini, red. Sergio Toffetti, op. cit., s. 137–138 oraz idem, *Fenomenologia dell'infelicità*, [w:] Valerio Zurlini; atti del convegno 30–31 marzo 1990, Casa del Mantegna, Casa del Mantegna, Circolo del Cinema di Mantova, Mantova 1991, s. 32–33 („Col-lana Cinema” 16).

Zrekonstruujemy najpierw dramaturgię tego fragmentu dzieła, by lepiej uchwycić ów zabieg treściowego rozszerzenia, wpisujący się w charakterystyczną dla drugiej połowy XX wieku poetykę „zatartych śladów Emaus i zmartwychwstałego Chrystusa” [15]. Także do *Żołnierek* w pełni stosuje się obserwacja Dariusza Maleszyńskiego, rzucająca światło na Zurliniego osobiste doświadczenie wojny [16]: „Emaus rozszerza się symbolicznie, staje się docelowym miejscem wiary, lecz takim, ku któremu dąży już nie Chrystus, a zrozpaczony współczesny człowiek” [17].

Trwającą 30 minut trzecią – najdłuższą – fazę akcji budują dwie sceny. Pierwsza to wspomniana już scena konfrontacji z bersalierami, rozgrywająca się w miasteczku ukazanym od wewnątrz i z zewnątrz. Oznacza to, że uzyskujemy wstęp do greckich domostw, a wraz z nim dzielimy perspektywę osób przebywających w zamknięciu, sterroryzowanych strachem, poniżanych wyzwiskami i wydawanymi krzykiem komendami. Z drugiej strony możemy obserwować pełne nerwowości oczekiwanie przywódcy bersalierów na powrót żołnierzy wysłanych do odbicia uprowadzonych przez partyzantów prostytutek. W napiętej atmosferze i południowym upale ciężarówka podporucznika Martino zmuszona jest stanąć i czekać na rozwój wydarzeń. Amplituda emocji sięga tutaj od niepewności i uspienia, przez zgrozę, spotęgowaną wszechogarniającą ciszą i padającym z ukrycia strzałem snajpera, do ulgi i rozbawienia w chwili triumfalnego powrotu żołnierzy i „ich” kobiet, pogodnych i sprawiających wrażenie powracających do siebie i do swoich. Jak w lustrze los jednej grupy kobiet, oczekujących w wystawionej na ostrzał ciężarówce przy dźwiękach tęsknej pieśni nuconej przez Aspię, przegląda się w losie drugiej grupy kobiet, ukazanych w chwili przyjazdu na ciężarówce w otoczeniu żołnierzy. Obie razem stanowiąc będą natomiast swoiste lustrzane odbicie trzeciej grupy: oddziału czarnych koszul, do których dołączy Aspasia. Tragiczny los kobiety i faszystowskich żołnierzy – egzekucja z rąk partyzantów – zapowie bieg dalszej akcji w jej planie zewnętrznym (akcja odwetowa) i wewnętrznym (odsłonięcie prawdziwego oblicza podporucznika Gaetana Martino jako człowieka wrażliwego na ludzką krzywdę i stojącego ponad politycznymi i etnicznymi podziałami). Pełen szacunku i czułości gest zasłonięcia ciała martwej Aspii przez Gaetana, niemający żadnego związku z działaniami miotającego się i pałającego żądzą zemsty majora faszystowskiej milicji, porażonego losem swoich pobratymców, wyznacza

[15] Dariusz Cezary Maleszyński, *Emaus. Literacka antropologia Innego*, [w:] idem, *Człowiek w tekście. Formy istnienia według literatury staropolskiej*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2002, s. 238.

[16] „Nie zapominajmy, że druga wojna światowa” – mówił Zurlini w związku z planowaną filmową adaptacją powieści Ernesta Hemingwaya *Za rzekę, w cień drzew* (*Across the River and into the Trees*, 1950) i odnosząc się do własnych doświadczeń z okresu młodości – „jest największym doświadczeniem

ludzkości, większym nawet od przybycia Chrystusa na ziemię, gdyż wydarzenie, które pociąga za sobą śmierć 58 milionów ludzi, całkowicie zmienia bieg historii”. Gianluca Minotti, *Valerio Zurlini*, Castoro, Milano 2001, s. 5. Pierwodruk: „Bianco e Nero” 1983, nr 7–8. Zob. także: Mariola Marczak, *Valerio Zurlini. Liryczny egzystencjalista europejskiego kina*, Wydawnictwo Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego, Olsztyn 2021, s. 25.

[17] Dariusz Cezary Maleszyński, op. cit., s. 238.



Il. 2. Po lewej: przyjazd kobiet eskortowanych przez podporucznika Gaetana Martino. Po prawej: nucąca Aspasia

jasny kierunek w sposobie postrzegania tej kluczowej postaci. Zharmozonizowana z nadrzędną koncepcją tej sceny jest głębinowa kompozycja kadru, uwydatniająca na pierwszym planie postać znieruchomiałego porucznika wpatrzonego w obraz zmarłej, tylko dwukrotnie na moment udostępniony wzrokowi widza i skoordynowany z wejściami muzyki. Mamy tu – nie po raz pierwszy – do czynienia z subiektywizacją i emocjonalizacją z pośrednictwem muzyki. Podjęta natychmiast dalsza jazda w kierunku gór, gdzie ukrywają się partyzanci, z ładunkiem, który – jak powie kierowca pojazdu, sierżant Castagnoli – jest niczym dynamit (01:13:28), oznacza jawne ignorowanie czyhającego niebezpieczeństwa. Trzecia tercja filmu (40 minut ze 110-minutowego dzieła) stoi właśnie pod znakiem śmierci – doświadczanej i zadawanej – i stanowi swoiste studium postaw moralnych i uczuciowych w sytuacjach granicznych.



Il. 3. Powrót bersalierów z kobietami odbitymi z rąk greckich partyzantów



Il. 4. Odjazd Aspasii z oddziałem czarnych koszul



Il. 5. U góry: Gaetano Martino dostrzegający ciało Aspasii wśród faszystowskich żołnierzy zamordowanych przez greckich partyzantów. U dołu: akt „pogrzebania” kobiety przez włoskiego podporucznika

Druga scena budująca środkową, rzec by można: osiową, fazę akcji rozpoczyna się w atmosferze będącej przedłużeniem radosnej aury epizodu z bersalierami. Żołnierze i kobiety, zamieniające się na chwilę w towarzyski podróży, cieszą się na równi możliwością zażycia kąpeli pod bieżącą wodą i wyprania ubrań oraz perspektywą odpoczynku w niespodziewanie luksusowych warunkach, jakie stwarzają przedziały wagonu sypialnego. Postawę nieprzejednanie pełną rezerwy ma jedynie Eftichia. Zbliżający się do siebie sierżant Castagnoli i Ebe (włoska prostytutka, jedyna wyraźnie starsza od innych kobiet i z dłuższym stażem) wspólnie przygotowują posiłek, gdy wzrok kobiety przykuwa twarz patrząca z obrazu przytwierdzonego do ściany wagonu, przywodząca Ebe na myśl jej czteroipółletnią córeczkę, pozostawioną pod opieką ciotki. W mgnieniu oka życiowa zaradność kobiety i jej pogodzenie z uprawianą profesją stają w innym świetle. Odslonięty fragment przeszłości prowokuje odpowiedź po stronie Castagnolego, którego wojna – jak się okazuje w krótkiej wymianie zdań – także zmusiła do opuszczenia własnego dziecka. Właśnie ta para postaci, wyraźnie pomyślana jako duet o rysach komediowych^[18], ważny kontrapunkt – nieistniejący, dodajmy, w powieści – dla innych postaci i sposobu przedstawiania krzyżowych relacji zawiązujących się między żołnierzami biorącymi udział w wyprawie a wiezionymi przez nich kobietami, wprowadzi do filmu trop tematyki religijnej. Dziecięcą

[18] A komiczność ową uzyskuje się „przez brutalne stłumienie lub świadome odwrócenie parametru tragicznego”. Zob. Etienne Souriau, *Czym jest sytuacja*

dramatyczna?, przeł. Barbara Labuda, „Pamiętnik Literacki” 1976, z. 2, s. 280.



Il. 6. Po lewej: Ebe przyglądająca się postaci widniejącej na obrazie przymocowanym do ściany wagonu kolejowego, w której rysach rozpoznaje rysy własnej córki. Po prawej: Jacopo Pontormo, *Il Trasporto di Cristo* (*Deposizione*), 1525/26–1528, olej na desce, 313 × 192 cm, Florencja, kościół św. Felicyty (detal)

twarz z wagonowej reprodukcji „zapożyczył” Zurlini od postaci podtrzymującej ciało zdejmowanego z krzyża Chrystusa z florenckiego obrazu ołtarzowego Jacopa Pontormo *Il Trasporto di Cristo* (1525/26–1528). Zurlini, podobnym gestem jak Pontormo, który użyczył swych rysów widocznemu w głębi obrazu Nikodemowi, wybrał dla wprowadzenia ważnej dla niego problematyki paschalnej detal, który przy powierzchownym oglądzie nie zdradza swego pochodzenia i faktu bycia częścią całości, a który wystarczająco wyraźnie buduje dodatkowy horyzont rozumienia dzieła filmowego. Choć powiązanie tematyczne obrazu z treścią filmu wydaje się oczywiste, nie można nie zauważyć, że w sposobie przedstawienia ewangelicznego wydarzenia Pontormo, łącząc w jednym obrazie ikonografię zdjęcia z krzyża, złożenia do grobu i opłakiwania Jezusa^[19], w żadnym wypadku nie kieruje się w stronę ewokowania mroku, żałoby, męki i śmierci. Przeciwnie, wszystko tu – na czele z piramidalną kompozycją ujętych w „tanecznym” ruchu postaci i doborem palety barwnej, w której dominują jasny róż i błękit, dopełniane odcieniami zieleni i koloru pomarańczowego^[20] – kieruje się ku górze, eksponuje lekkość, osobliwą słodycz i triumf życia nad śmiercią. Zdaniem Doris Krystof obraz odsyła koncepcyjnie do łaski zbawienia jako sensu ofiary Chrystusa^[21]. Ułamkowy czarno-biały cytat wizualny zdaje się jednocześnie oddalać rzeczywistość przedstawioną filmu od świata obrazu malarzkiego i – poprzez uczynienie fragmentu malarzkiego nieodróżnialnym estetycznie od filmowego – przybliżać do siebie obie rzeczywistości.



Il. 7. Jacopo Pontormo, *Il Trasporto di Cristo* (*Deposizione*), 1525/26–1528, olej na desce, 313 × 192 cm, Florencja, kościół św. Felicyty

[19] Doris Krystof, *Jacopo Carrucci, genannt Pontormo: 1494–1557*, Könemann, Köln 1998, s. 95.

[20] Ibidem.

[21] Ibidem.

Także w tym krótkim, bo niespełna 3-minutowym (00:51:40–00:54:20), epizodzie wagonowym dwukrotnie przywołany motyw muzyczny (tylko na klarnet i gitarę), towarzyszący wspomnieniom o dzieciach, służy zbudowaniu intymnej przestrzeni wspólnego doświadczenia i porozumienia, która w miarę upływu akcji będzie się rozrastać. Jako że Ebe i Castagnoli nie występują w roli pierwszej pary tragicznej w filmowej opowieści i nie im powierzono eksponowanie mrocznej strony wojennego doświadczenia, ich rozmowę i właściwą jej atmosferę melancholii uznać można za preludium do dwóch innych dialogów, kierujących już wprost i dyskursywnie ku problemowi dehumanizacji: nocnych rozmów Gaetana z Eftichią i jej serdeczną przyjaciółką Elenitzą. Eleni tłumaczy żołnierzowi naturę nienawiści Eftichii, skierowanej – jak wyjaśnia – nie na zewnątrz, lecz ku samej sobie, poniżonej głodem i koniecznością walki o przetrwanie na warunkach niegodnych człowieka.

Rozmowa w ciemności nabiera w *Żołnierzach* rangi motywu. Każda z trzech scen wieńczących fazy akcji drugą, trzecią i czwartą kończy się dialogiem w mroku nocy, w którego centrum stoją Gaetano Martino i dwie kobiety: jedna (Eftichia) całkowicie nieprzystępna, druga (Eleni) – przeciwnie – rozmowna, skora do przelotnej rozkoszy, przybierająca postawę świadomie ignorującą zgrozę rzeczywistości, pełniąca rolę mediatora i tłumaczki uczuć niewypowiedzianych i w tym sensie będąca pomostem pomiędzy włoskim porucznikiem a Eftichią. Jej uwłaczająca śmierć przez dobicie strzałem z pistoletu, ukazująca siłę strachu^[22] przeobrażającą faszystowskiego majora w oprawcę wyzbytego wszelkich skrupułów moralnych, zbliży do siebie obie niezdolne nawiązać relacji, a odczuwające wzajemną bliskość osoby. Motyw rozmowy w ciemności ulegnie tymczasem uniwersalizacji i metaforyzacji, powracając w strofie Montalego w obrazie kobiety odchodzącej nie w ciemność nocy czy śmierci, lecz w wielopostaciową ciemność wojny.

W poprzedzającym finałową scenę rozstania intymnym nocnym monologu, skierowanym do Gaetana, Eftichia zdefiniuje wprost to, o co się upomina swą postawą radykalnej odmowy uczestnictwa, a co, będąc spuścizną chrześcijańską, wyrosło przecież na gruncie myśli greckiej (jako idea filantropii) i jej łacińskiej adaptacji (pod pojęciem

[22] Problem ten, istotny w powieści Pirra, w filmie podjęty zostanie tylko punktowo. „Nic nie czyni człowieka tak okrutnym jak strach przed śmiercią i zniszczeniem” – powie Martino w zakończeniu utworu, wracając pamięcią do postaci faszystowskiego majora i chwili zamordowania przez niego umierającej Eleni. I doda, przyglądając się porucznikowi De Sirti, żołnierzowi, któremu powierzono zadanie wyjątkowo niewdzięczne: prowadzenie oficerskiego kasyna w Volos, mającego stać się wkrótce sławnym

ze swej wybornej kuchni: „właśnie De Sirti mógłby w sytuacji zagrożenia stać się najokrutniejszym z nas wszystkich. Tak zdyscyplinowany i ambitny, któremu każdy dzień dawał na nowo przyjemność czucia się zwycięzcą, nigdy nie zniósłby bycia zaliczonym w poczet pokonanych. Nie wiem, jak to się stało, że w moim umyśle obraz mego towarzysza podróży, majora, połączył się z obrazem De Sirtiego, ale czułem, jak wzbiera we mnie ciemne, złowieszcze przeczucie”. Ugo Pirro, op. cit., s. 120–121.

humanitas)[23]. Eftichia upomina się o to, co „stało się podstawą naj-szlachetniejszych pierwiastków kultury europejskiej”[24]:

Kiedy już minie wojna, kto nam odda te lata i doprowadzi to wszystko do końca? Będzie można zapomnieć. Także wszystkie te rzeczy, w które uczono nas wierzyć od dziecka: życzliwość, godność, szacunek dla słabszych, dobroć dla bliźnich. Nie, nigdy się na to nie zgodzę.

Kocham cię i rozumiesz teraz, w jaki sposób. Ale powiedzieć coś takiego dzisiaj, w tych warunkach, to jak zmówić modlitwę za dziecko, które już nie żyje[25].

W wypowiedzi powraca – jak widzimy – motyw dziecka, splatając w nieoczywisty sposób dwie pary postaci i dwa odniesienia intertekstowe (do renesansowego malarstwa Pontorma i do współczesnej poezji Montalego) w idei wyjścia wewnątrz dzieła poza dzieło. Władysław Stróżewski ujmował ten ruch w optyce platońskiej, pisząc, że „zadaniem sztuki jest, poprzez przekraczanie siebie i przekraczanie zawartych w sobie samej jakości, otwarcie drogi do idei wartości i objawienie ich w ich czystych postaciach”[26].

Wojenna reminiscencja byłego podporucznika, odbłask żywej pamięci człowieka „błąkającego się w swych ciemnych przypomnieniach”[27], jest snuta – tak w powieści, jak i w filmie – ze względu na przeżyta niegdyś niezwykłą relację z pewną kobietą. Mierzony miarą filmową, melodramatyczny i liryczny potencjał historii miłosnej wydaje się w powieści zredukowany do absolutnego minimum. Punktem

[23] Zob. Tadeusz Sinko, *Od filantropii do humanitaryzmu i humanizmu*, PAX, Warszawa 1960, s. 7–59. O ile „racjonalizm i intelektualizm stoickiej, w ogóle starożytnej filantropii stanowi najważniejszą różnicę między nią a chrześcijańską miłością bliźniego” (ibidem, s. 53), o tyle warto podkreślić – istotne w kontekście omawiania tego konkretnie filmu Zurliniego – greckie korzenie nauki o jedności rodzaju ludzkiego, zwłaszcza u perypatetyków i stoików średniej Stoi (Panajtiosa i jego ucznia Posejdoniosa). „Skoro wszystkich ludzi należy miłować – podsumowuje Sinko myśl perypatetyków – to nie wolno z nimi wojować” (ibidem, s. 18). I dodaje, kreśląc profil myśli Posejdoniosa przekazany w Plutarchowym żywocie Marka Klaudiusza Marcellusa: „przebaczenie dla pokonanego wroga, litość i wspaniałomyślność znamionują tego «stoika w pancerzu», [...] najwybitniejszego (po historyku z koła Scypionów, Polibiuszu) pośrednika między geniuszem Hellady a światowładczą potęgą Rzymu” (ibidem, s. 20). W zwięzłych słowach tę wspólnotę dziedzictwa ujmował Stanisław Brzozowski, twierdząc, że „chrześcijaństwo, a przynajmniej katolicyzm jest najrzetelniejszą [...] spuścizną klasycznej starożytności”. Stanisław Brzozowski, *Pamiętnik*, fragmentami listów autora i objaśnieniami

uzup. Ostap Ortwin; nakładem Antoniny Brzozowskiej, Kraków 1913, reprint: Wydawnictwo Literackie, Kraków–Wrocław 1985, s. 61. I w innym miejscu: „Gdy wydaje się nam niesłusznym lub przynajmniej dowolnym stwierdzenie, że katolicyzm jest najbardziej bezpośrednią i głęboką formą, w jakiej żyje obecnie w naszej kulturze świat klasyczny, kultura grecko-rzymska, niech zważy, że rysem wyróżniającym myśl katolicką od innych postaci myśli jest to, że najkonsekwentniej uznaje ona życie nasze, życie konstruktywne ludzkości, kościoła za organ prawdy. By dojść do jakiegokolwiek bądź łączności z bytem, jednostka musi żyć się w ludzkość, jako konstrukcję, jako formę, mającą w sobie więcej, niż cokolwiek innego w świecie z archetypu, formy bezwzględnej” (ibidem, s. 89).

[24] Tadeusz Sinko, op. cit., s. 6.

[25] *Le soldatesse*, op. cit., 01:46:21–01:47:30.

[26] Władysław Stróżewski, *Wartości estetyczne i nadeestetyczne*, [w:] idem, *Wokół piękna. Szkice z estetyki*, Universitas, Kraków 2002, s. 202.

[27] Parafraza wersu z wiersza Aleksandra Wata *Ewokacja*, [w:] idem, *Ciemne światło*, Libella, Paryż 1968, s. 23–24.

dojścia i sednem prozatorskiej opowieści jest subtelna przemiana, jaka dokonuje się w głównym bohaterze, poruczniku Martino, pod wpływem doświadczeń z podróży w roli przewoźnika grupy bardzo młodych kobiet mających trafić do wojskowych domów publicznych włoskiego okupanta. Wśród tych doświadczeń na pierwszy plan wysuwa się obserwacja osobowości i czynów bezwzględnego majora z oddziału czarnych koszul oraz – z drugiej strony – relacja z zimną i niedostępną jego pożądaną Greczynką Eftichią, ukazywana przez pryzmat sytuacji komplikujących proste rozróżnienia na wroga i przyjaciela, podległego i zwycięzcę. Stosownie do tej logiki, powieść zamykają dwa ważne wydarzenia: czuła noc i poranek spędzone przez Gaetana z Eftichią, których aurę i znaczenie niweczy postawione kobiecie pełne wyrachowania i nabytej militarnej obcesowości pytanie o to, czy był on „jej pierwszym mężczyzną czy klientem”[28]; drugie wydarzenie – jednocześnie zamykające utwór – to symboliczne w swej wymowie przyłączenie się Gaetana Martino, po powrocie do swej jednostki stacjonującej w Volos, do grupy oficerów-sceptyków, odizolowanych od swych kompanów zdystansowaną postawą względem wojennej ideologii, dyktowaną dalekowzrocznością w ocenie rzeczywistości. Powieść kończy się opisem reakcji porucznika na wiadomość o oblężeniu Tobruku przez wojska generała Rommla[29] i refleksją tego samego bohatera na temat usługującego w oficerskim kasynie, ubranego w białą kurtkę i rękawiczki „kelnera” o „pocziwej wiejskiej twarzy”, zupełnie niepasującego do swego uniformu[30].

W porównaniu z bohaterem powieściowym bohater filmu jawi się jako człowiek w pełni już ukształtowany w swej postawie, toteż nie jego przemiana stoi w centrum opowieści, o czym przekonuje zresztą sam początek dzieła. Głos podporucznika w roli narratora pozakadrowego, wtopiony w muzykę i obrazy przedstawiające ludzi rozpaczliwie poszukujących pożywienia wśród wojennych zgłiszczy, jest głosem osoby patrzącej na wojnę przez pryzmat ludzkiego cierpienia; przemawia przezeń doświadczenie bezsilności, współczucie i wiedza o tym, że głód przynosi poczucie poniżenia. Po roku wojny, jak informuje narrator, w Grecji „nie istniała już żadna wartość w obliczu widma głodu; chleb, *lo psomi*, stał się jedyną walutą wymienną” (00:03:32). Poszczególne sytuacje, w których widzimy Gaetana Martino w toku akcji, konkretyzują cechy charakteru ujawniające się pierwiastkowo w wypowiedzanym komentarzu, prowadząc do pełnego odsłonięcia profilu człowieka pod profilem żołnierza. Punkt ciężkości w sposobie prezentacji historii przesuwają się zatem w *Żołnierzach* na osobowe relacje z kobietami – podobnie jak działo się to w filmach *Le ragazze*

[28] Ugo Pirro, op. cit., s. 109.

[29] „Prawie bym się rozpłakał. Tak naprawdę najchętniej świętowałbym to zwycięstwo razem z innymi, ale przeczuwałem, że nie było to żadne zwycięstwo, bo także tego dnia coś wokół nas się zaważyło, choć nie byliśmy temu winni i nie mogliśmy

temu zapobiec. W rzeczywistości nie byłoby nawet niczym dobrym próbować temu zapobiec, jak mnie później pouczyli dwaj stołujący się ze mną towarzysze” (ibidem, s. 121).

[30] Ibidem, s. 122.

di San Frediano (1954) i *Pustynia Tatarów* (1976), w których metodą gradacji Zurlini tworzył wokół głównej postaci portret zbiorowy osób z nią związanych, złożony z jednostkowych przybliżeń o zróżnicowanym zasięgu. Pociąga to za sobą wybór innego niż w powieści trybu opowiadania: w modusie lirycznym.

Historia miłości do Eftichii jest przynależnym do wojennej rzeczywistości „faktem z przeszłości”, który uruchamia dyspozycję liryczną podmiotu opowiadającego^[31], to znaczy pobudza konkretną, znaną nam z imienia i nazwiska, osobę do ujęcia fragmentu własnego życia tak, jak może się ono jawić komuś szukającemu sensu minionego doświadczenia. W tej sytuacji poznawczej ponownie dotyka się niejako konturów rzeczy pamiętanych, by poprzez ułamkową ewokację rzeczywistości zmysłowej uświadomić sobie dawną postać jej istnienia i usytuować względem niej siebie współczesnego. Dyspozycja liryczna – jak dowodzi Andrzej Stoff – jest równoznaczna z dyspozycją do „rozumienia, a przynajmniej oswojenia z tym, co doświadczane. Jest próbą przywrócenia zakłóconej postawy afirmacji”^[32]. Więcej, „przedmiotowa konkretność każdego poszczególnego doświadczenia liryczności jest pochodna względem afirmacji bytu, jaka w sposób konieczny musi poprzedzić jej wystąpienie”^[33]. Zza liryczności, którą film Zurliniego udostępnił widzowi i uzasadnił jako jeden z możliwych trybów ludzkiej percepcji zdarzeń i rzeczy („fenomen z zakresu odnoszenia się człowieka do świata”^[34]), prześwieca postawa zamyślenia nad własnym, ważnym, głęboko upodmiotowionym doświadczeniem podporucznika Gaetana Martino – postaci fikcyjnej, a jednak sprawiającej wrażenie, jakoby w akcie lektury poezji Eugenia Montalego odrywała się od rzeczywistości przedstawionej filmu i żyła poza nią. Przypomnijmy tę podstawową dla sytuacji lirycznej relację rozpięcia między teraz a kiedyś i wyłaniającą się z niej jakość doznania, odsłoniętą w ostatnich słowach padających z ekranu, a skierowanych – ponad czasem i przestrzenią – do Eftichii: „Szłaś, nie odwracając się za siebie, a jednak po latach zdawało mi się, że nagle zobaczyłem ponownie, w ostatnich wersach wiersza, «jak odwróciłaś się i odgarniając chmurę włosów z czoła, skinęłaś mi – by odejść w ciemność»”. Wyobrazić sobie owo skinięcie, a raczej wyczytać je z wiersza i przekuć za jego pomocą rzeczywistość wspomnienia, to prawie jak powiedzieć „tak” własnej przeszłości. Nie jest to, rzecz jasna, lektura wiersza Montalego, tylko lektura filmu wykorzystującego jego urywek do własnych celów poznawczych i artystycznych.

O ile afirmacja jest podstawą podmiotowej aktualizacji liryczności, to jej mechanizmem sprawczym jest dystans wobec tego, co poznawane lub do-

[31] Zob. Andrzej Stoff, *Liryczność w życiu i w literaturze. (W poszukiwaniu źródłowego sensu pojęcia)*, [w:] *Liryczność – w kręgu problemów estetyki, teorii i historii literatury*, red. Bernadetta Kuczera-Chachulska, Ewangelina Skalińska, Wydawnictwo Uniwersy-

tetu Kardynała Stefana Wyszyńskiego, Warszawa 2013, s. 268.

[32] Ibidem, s. 272.

[33] Ibidem, s. 270.

[34] Ibidem, s. 269.

znawane. *Dystans liryczny* pojawia się w wyniku powtórnego odniesienia się do jakiegoś składnika bądź aspektu rzeczywistości, a także wskutek odebrania aktualnego doświadczenia jako analogicznego do przeżywanego już w innych okolicznościach. W ten sposób mogę nasycić lirycznością moje wspomnienie dzieciństwa czy młodości w wieku dojrzałym lub starczym, kiedy nie mam już złudzeń co do ograniczonych moich możliwości i nieuchronności kresu życia, ale nie mogę lirycznie myśleć w dzieciństwie czy młodości o czekającej mnie dojrzałości i starości, bo związane z tym doświadczenia mogą być wtedy jedynie wyobrażeniem powziętym na podstawie obserwacji innych ludzi, a więc czymś nie-własnym. Byłoby to sprzeczne z najgłębiej podmiotowym charakterem liryczności.

Dystans liryczny nie jest więc wypracowaną postawą panowania nad czymkolwiek, nie jest przejawem „stoickiego spokoju”, lecz prawem perspektywy, z której coś (cokolwiek, z czym się kontaktujemy, o czym myślimy, co wspominamy) ujawnia nam niedostępną wcześniej treść w niemożliwej kiedyś emocjonalnej otocze[35].

Dystans czasowy jest immanentny temu typowi oglądu i powtórnego doświadczenia. Będąc wyrazem spojrzenia wybitnie upodmiotowionego i o określonych walorach uczuciowych, wynikających z sytuacji rozpamiętywania po latach z łagodną, dążącą do „zgody na stan aktualny, a więc i [...] na nieobecność czegoś”[36], świadomością nieodwracalnej utraty, liryczność nakazywałaby poszukiwać w dziele filmowym tych rozwiązań artystycznych, które uprzystępniają i akcentują podmiotowość w aurze jakości emocjonalnych właściwych postawie afirmacji[37].

Michaił Bachtin pisał w swym studium *Epos i powieść* (1941), że jako gatunek formowany w „żywiele niezakończonych teraźniejszości”[38] powieść pozwoliła ukazać człowieka wewnętrznie nietożsamego z sobą, „wyrastającego ponad swój los albo nie dorastającego do swego człowieczeństwa”[39], skazanego przez swoją pozycję w świecie na niespełnienie i nieurzeczywistnienie[40]. Jeśli za jeden z dwóch punktów odniesienia dla upozycjonowania tonacji filmu Zurliniego przyjąć tę formę relacji człowieka i świata, powiedzielibyśmy, że liryczność – także liryczność *Żołnierek* – nie ma z nią nic wspólnego. Ustawmy biegun drugi. Jak zauważył Gianfranco Contini, do opisu poezji Eugenia Montalego całkowicie niewystarczająca okazuje się kategoria wspomnienia, reminiscencje zamieniają się bowiem u tego poety w działanie, *actio*[41]. Także od tego bieguna odbija się swą li-

[35] Ibidem, s. 271–272.

[36] Ibidem, s. 272.

[37] Podobną intuicję miał – jak się zdaje – Stanisław Brzozowski, wskazując na związek poezji z radością: „Poezya powstaje tam, gdzie *syntetyczny* obraz świata, zespół myśli, słowem *pewien* byt duchowy, pewna forma idealna człowieczeństwa jest odczuta jako radość i trzyma się mocą swego czaru nad duszą i umysłami, nad całem życiem, — gdy więc pewna idealna forma człowieczeństwa zostaje stworzona, wydobyta z samego wnętrza życia”. Stanisław Brzozowski, op. cit., s. 10.

[38] Michaił Bachtin, *Epos i powieść (o metodologii badań nad powieścią)*, [w:] idem, *Problemy literatury i estetyki*, przeł. Wincenty Grajewski, Czytelnik, Warszawa 1982, s. 565.

[39] Ibidem, s. 577.

[40] Ibidem.

[41] „Più che ricordare Montale agisce”. Gianfranco Contini, *Una lunga fedeltà: scritti su Eugenio Montale*, Einaudi, Torino 1974, s. 21. Cyt. za: Angelo Jacomuzzi, op. cit., s. 52.

rycznością dzieło włoskiego reżysera. Dystans liryczny, wynikający z pozycji podmiotu relacjonującego siebie sobie, konstytuowany jest w filmie *Żołnierki* najpierw przez obecność pierwszoosobowej narracji pozakadrowej, wykorzystanej w otwarciu i zamknięciu dzieła, a splecionej z muzyką i konkretnym sposobem obrazowania. Komentarz nadaje opowieści charakter prywatnego wspomnienia i prywatnego epitafium – dla Greczynki (reprezentantki narodu okupowanego), kobiety (reprezentantki innych kobiet jej podobnych, tworzących historię, jakiej nie znają karty podręczników) i osoby drogiej, obdarzanej intymnym uczuciem.

Liryczne upodmiotowienie opowieści dokonuje się także za sprawą muzyki. W jednej ze swoich istotnych funkcji muzyka oryginalna, skomponowana przez Maria Nascimbene, kreuje w *Żołnierkach*, podobnie jak wcześniej w *Dziewczynie z walizką* (1960), sferę prywatności i intymności, harmonizując z zawężeniem przestrzeni przedstawionej i nasycając tę przestrzeń emocjami. W filmie operuje się – klasycznie – tematem muzycznym przypisanym wojnie. Muzyka ta, na początku słyszana w wariacie batalistycznym, jako towarzysząca obrazom pożogi, a później odmieniana w swym charakterze przez aranżację i instrumentację^[42], otrzyma drugą odsłonę: osobową, upodmiotowioną – swoiste *alter ego*. Zdecydowanie najbardziej rzucającą się w oczy cechą koncepcyjną partytury muzycznej jest ta właśnie dwoistość. Perspektywa obiektywna łączy się tu z perspektywą jednostkową, ludzką, związaną z konkretnymi indywidualnymi przeżyciami, oscylującymi między fotograficznym i faktograficznym „tu i teraz” a przywoływaniem minionych chwil po latach.

Muzyka intymna na kameralny skład instrumentalny (z wyeksponowaniem tradycyjnych greckich rytmów i instrumentów strunowych, zwłaszcza buzuki) dodana została do refleksyjnych scen wszystkich rozmów, ale ta, którą bez zmian melodycznych przejęto z otwierających scen filmu – muzyka wojny i głodu – dotyczy tylko Eftichii, bohaterki niosącej, by tak się wyrazić, wewnątrz siebie rzeczywistość zewnętrzną. Związek ten staje się doskonale widoczny w 58 minucie filmu, we wspomnianej już scenie nocnej rozmowy Gaetana z Eftichią w wagonie kolejowym (jej treścią jest *notabene* fingowany sen Eftichii o okupacji Włoch przez Greków), a także w scenie rozmowy z Elenitzą

[42] Jak zauważa Luca Bandirali (idem, *Mario Nascimbene: compositore per il cinema*, Argo, Lecce 2004, s. 156), przetwarzanie głównego tematu muzycznego na przestrzeni filmu należało do stałej praktyki Maria Nascimbene. Ze wspomnień kompozytora wynika, że „symfoniczny” wariant tematu wojennego pojawił się w odpowiedzi na uwagi reżysera. Zob. Mario Nascimbene, *Malgré moi, musicista*, Edizioni del Leone, Venezia 1992, s. 248: „Moją pierwszą reakcją było zaproponowanie Valeriovi muzyki wyłącznie na ludowe greckie instrumenty strunowe («buzuki»),

które swym surowym i antyretorycznym brzmieniem oddawałyby melancholię i dumę tych nieszczęsnych kobiet. Valerio częściowo zaakceptował moją propozycję, prosząc jednak, bym dodał wejścia orkiestry w najbardziej dramatycznych momentach fabuły. W ten sposób narodził się komentarz muzyczny balansujący pomiędzy tematem marsza, który ze względu na dysonanse wkradające się między akordy orkiestry nie miał w sobie nic heroicznego, a popularnymi rytmami tanecznymi, wykonywanymi dla kontrastu przez buzuki”.

na temat Eftichii i jej osobistego doświadczenia głodu (01:07:39) oraz w epizodzie ukazującym rozstrzelanie partyzantów w wiosce pacyfikowanej przez faszystów (01:34:50). Rozpoznawalny muzyczny motyw towarzyszy wpatrywaniu się Eftichii w pochwyconego chłopca, mającego za moment zginąć. Domyślamy się, że w tym młodym mężczyźnie – obdarzonym dziecięcymi rysami postaci z obrazu Pontorma – rozpoznaje ona samą siebie. W scenie egzekucji motyw przeobraża się z muzyki osobowego zbliżenia w muzykę wojennego oblędu. Po raz ostatni ów temat muzyczny o podwójnej przynależności powraca w dwóch ostatnich scenach filmu, zawężających perspektywę wspomnieniową już tylko do Gaetana i Eftichii i ich ostatnich – a właściwie pierwszych tak intymnych – wspólnych chwil. W swym monologu Eftichia właściwie przeczy temu, co wcześniej, w chwili jej rozpacz w obliczu agonii przyjaciółki, mówił Gaetano, pocieszając ją wątpliwym zapewnieniem, że wszystko to, co wojna czyni z ludźmi, zostanie kiedyś zapomniane.

Opisane wcześniej rozwiązania dramaturgiczne jawią się jako realizujące jakość liryczności, jeśli rozumieć pod tym pojęciem „dominantę” lirycznej „postawy poznawczej” [43]. Uprzyspełniają zatem widzowi filmowemu istnienie wyczuwalnego dystansu lirycznego między opowiadaną treścią a sposobem jej podania. Za wymierne kryterium porównawcze można przyjąć kształt fabularny i poetykę powieści Pirra, jak to już uczyniliśmy w analizie funkcji epizodu wagonowego czy sceny zamykającej film. Ważne jest w tej materii ustalenie Andrzeja Stoffa dotyczące warunków zaistnienia liryczności jako ludzkiej dyspozycji poznawczej. Jej aktualizacja miałaby być mianowicie „wypadkową czynników charakterystycznych dla sytuacji, w której dochodzi do spotkania określonej osoby z określonym przedmiotem (aspektem) rzeczywistości”, a zatem byłaby wynikiem „zestrojenia czynników trzech rodzajów: podmiotowych, przedmiotowych i sytuacyjnych” [44].

Niezwykły sposób portretowania kobiet i porucznika Martino w pierwszej scenie z ich udziałem niech posłuży za materiał uzupełniający dotychczasową analizę. W miejsce skotłowanej grupy wychudzonych i głodnych „dzieci” [45] – jak wyrazi się bohater powieści postawiony oko w oko z sytuacją, której jeszcze nie pojmuje – Zurlini postawił grupę niepozabawionych urody kobiet, wyraźnie zindywidualizowanych już w samym wyglądzie, ubiorze i postawie, rozmieszczonych w przestrzeni jak na polach szachownicy. Kamera panoramuje poziomo, rejestrując nieruchome postaci jednocześnie razem i osobno, jak gdyby chciała uwiecznić rysy każdej z nich w jedynym w swoim rodzaju przymusowym portrecie zbiorowym. Niezręczność i napięcie towarzyszące sytuacji odbijają się w spojrzeniu porucznika zapoznanego z jego nowym, niewdzięcznym, zadaniem militarnym. Scena przydzielania

[43] Andrzej Stoff, op. cit., s. 267.

[45] Ugo Pirro, op. cit., s. 23.

[44] Ibidem, s. 270.



Il. 8. Scena pierwszego spotkania porucznika Martino z kobietami: rozdzielanie puszek z żywnością

puszek z żywnością, dająca możliwość poznania tożsamości i temperamentu kobiet, kończy się subtelnym zbliżeniem na niepodnoszącą wzroku Eftichię i kilka innych postaci zastygłych w oczekiwaniu. Całość sprawia wrażenie obrazu przesuniętego w sferę abstrakcji.

Zapoczątkowana tu metoda obrazowania i intensyfikowania dramatyzmu sytuacji poprzez nawiązanie kontaktu wzrokowego będzie kontynuowana – jak już wspomniano – w dalszym ciągu akcji. Tę samą funkcję ustanawiającą dla języka ekspresji wizualnej pełni wprowadzony sposób portretowania Eftichii, zmierzający do odosobnienia postaci i uchwycenia jej najczęściej w zbliżeniach. Przełamię go dopiero zamykająca film scena odejścia bohaterki: długie ujęcie rejestrujące znikanie postaci, któremu towarzyszy równoczesne uwiecznienie w obrazie poetyckim, zaczerpniętym z zakończenia wiersza Eugenia Montalego *La bufera*.



Il. 9. Sposób portretowania Eftichii



Il. 10. Odejście Eftichii w scenie zamykającej film

Na koniec trzeba by zapytać o znaczenie wpisanego w fabułę *Żołnierek* motywu dziecka. W przywoływanym tu już monologu z końca filmu Eftichia mówi o tym, że wojna rodzi między nią a Gaetanem uwłaczające poczucie niemożności spojrzenia sobie prosto w oczy. Oznacza to tyle, że miłość między nimi jest niemożliwa nie ze względu na okoliczności zewnętrzne, lecz na to, co okoliczności te już z nimi

uczyniły. W tym punkcie odsłania się właściwe źródło przetworzenia sytuacji melodramatycznej. Eftichia wie, że nie odzyskają już siebie w swej młodości i niewinności. Oboje – jak się wyrazi – są już jakby starymi ludźmi. Dopiero w tym punkcie staje się jasne, dlaczego scenarzystom filmu tudzież samemu reżyserowi mogło zależeć na wprowadzeniu nieistniejącej w powieści postaci Panaioty, niepełnoletniej siostry jednej z kobiet, którą za cenę kłamstwa udaje się porucznikowi Martino zarejestrować jako pełnoprawną uczestniczkę wyprawy. Radość z tego „sukcesu” nie przyćmi w refleksji Gaetana prawdziwej natury zdarzenia; doskonale wie, że Panaiota jest dopiero „dziewczynką”. Ten wątek prowadzi nieuchronnie do pytania o możliwość afirmacji. Postawa Zurliniego przypomina pod tym względem postawę Alberta Camusa, który zarówno w twórczości, jak i w zapiskach i korespondencji dawał wyraz swej potrzebie wyjścia poza postawę negacji[46]. Zdaniem Thomasa Mertona zasadę całej swej twórczości wyłożył Camus w następującej myśli z *Notatników* z 1946 roku: „Tak więc wychodząc od absurdu, nie można żyć buntem, nie dochodząc w którymś punkcie do doświadczenia miłości, wciąż jeszcze nieokreślonej”[47]. Także z *Notatników* pochodzi zapis, który powinien nas szczególnie zainteresować:

Celem absurdalnego, buntowniczego etc. ruchu, zatem celem współczesnego świata jest współczucie w pierwotnym znaczeniu; innymi słowy ostatecznie miłość i poezja. Lecz to domaga się niewinności, której już nie mam. Wszystko, co mogę, to rozpoznać drogę prowadzącą do niej i być wyczulonym na czas niewinnych. Przynajmniej ujrzeć go przed śmiercią[48].

W *Żołnierkach* znalazł Zurlini drogę prowadzącą do niewinności, wypracowując na gruncie kinowego melodramatyzmu nową formułę dramaturgiczną, którą można nazwać liryczną. Jego wcześniejsze dzieło, *Burzliwe lato* (1959), jawi się pod tym względem jak ćwiczenie z poetyki gatunku, tym niemniej w zakończeniu filmu, w którym ostrzał pociągu przerywa romans w chwili jego pełnego rozkwitu, znajdujemy ten sam ruch ku w pełni świadomemu wejściu w ciemność jako jedynej możliwej do zaakceptowania przez bohatera odpowiedzi na wymogi czasu.

[46] W liście do Nicoli Chiaromontego z 13 listopada 1958 roku wyzna: „Nie jestem w stanie pisać tak jak wcześniej, po prostu kontynuować swoje dzieło. Próbowałem, ale na próżno. Potrzebuję jakiegoś wewnętrznego przewrotu, na który czekam, który może się dokonywać, a jeśli się nie dokona, to zamilknę. W każdym razie nie interesuje mnie już negatywność, sprzeczność, problematyczność zredukowana tylko do niej samej. Jeśli nie udaje mi się powiedzieć po prostu rzeczy, o których wiem, obaj wiemy, że są oczywiste i prawdziwe, to reszta jest bezużyteczna”.

Albert Camus, Nicola Chiaromonte, *Korespondencja 1945–1959*, oprac., przedmowa i przypisy Samantha Novello, przeł. Maryna Ochab, aneksy z języka włoskiego przeł. Joanna Ugniewska, Fundacja Terytoria Książki, Gdańsk 2020, s. 142.

[47] Thomas Merton, „Dżuma” Alberta Camusa: komentarz i wprowadzenie, [w:] idem, *Siedem esejów o Albercie Camus*, przeł. Renata Krempł, dodatek Czesław Miłosz, Homini, Bydgoszcz 1996, s. 36.

[48] Ibidem, s. 40.

BIBLIOGRAFIA

- Albert Camus, Nicola Chiaromonte: *korespondencja 1945–1959*, oprac., przedmowa i przypisy Samantha Novello, przeł. Maryna Ochab, aneksy z języka włoskiego przeł. Joanna Ugniewska, Fundacja Terytoria Książki, Gdańsk 2020.
- Bachtin Michaił, *Epos i powieść (o metodologii badań nad powieścią)*, [w:] Michaił Bachtin Michaił, *Problemy literatury i estetyki*, przeł. Wincenty Grajewski, Czytelnik, Warszawa 1982, s. 537–581.
- Bandirali Luca, *Mario Nascimbene: compositore per il cinema*, Argo, Lecce 2004.
- Brzozowski Stanisław, *Pamiętnik*, fragmentami listów autora i objaśnieniami uzupeł. Ostap Ortwin; nakładem Antoniny Brzozowskiej, Kraków 1913, reprint: Wydawnictwo Literackie, Kraków–Wrocław 1985.
- Campeggiani Ida, *La bufera e altro*, [w:] *Montale*, red. Paolo Marini e Niccolò Scaffai, Carocci, Roma 2019, s. 71–92.
- Camus Albert, Chiaromonte Nicola, *Korespondencja 1945–1959*, oprac., przedmowa i przypisy Samantha Novello, przeł. Maryna Ochab, aneksy z języka włoskiego przeł. Joanna Ugniewska, Fundacja Terytoria Książki, Gdańsk 2020.
- Cattini Alberto, *Fenomenologia dell'infelicità*, [w:] *Valerio Zurlini; atti del convegno 30–31 marzo 1990, Casa del Mantegna*, Casa del Mantegna, Circolo del Cinema di Mantova, Mantova 1991, s. 25–33 („Collana Cinema” 16).
- Cattini Alberto, *Le stazioni di un'anima*, [w:] *Valerio Zurlini*, red. Sergio Toffetti, Museo Nazionale del Cinema Torino, Lindau 1993, s. 119–140.
- Clogg Richard, *Historia Grecji nowożytnej*, przeł. Włodzimierz Gałąska, Książka i Wiedza, Warszawa 2006.
- Contini Gianfranco, *Una lunga fedeltà: scritti su Eugenio Montale*, Einaudi, Torino 1974.
- Filmografia*, red. Cesare Biarese e Giancarlo Bertolina, [w:] *Valerio Zurlini*, red. Sergio Toffetti, Museo Nazionale del Cinema Torino, Lindau 1993, s. 202–222.
- Jacomuzzi Angelo, *La poesia di Montale. Dagli „Ossi” ai „Diari”*, Einaudi, Torino 1978.
- Krystof Doris, *Jacopo Carrucci, genannt Pontormo: 1494–1557*, Könnemann, Köln 1998.
- Maleszyński Dariusz Cezary, *Emaus. Literacka antropologia Innego*, [w:] Dariusz Cezary Maleszyński, *Człowiek w tekście. Formy istnienia według literatury staropolskiej*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2002, s. 234–268.
- Marczak Mariola, *Valerio Zurlini. Liryczny egzystencjalista europejskiego kina*, Wydawnictwo Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego, Olsztyn 2021.
- Merton Thomas, „Dżuma” Alberta Camusa: komentarz i wprowadzenie, [w:] Thomas Merton, *Siedem esejów o Albercie Camus*, przeł. Renata Krempel, dodatek Czesław Miłosz, Homini, Bydgoszcz 1996.
- Minotti Gianluca, *Valerio Zurlini*, Castoro, Milano 2001.
- Montale Eugenio, *Il secondo mestiere. Arte, musica, società*, red. Giorgio Zampa, Mondadori, Milano 1996.
- Montale Eugenio, *La bufera e altro*, z esejem Guido Mazzoniego i tekstem Pier Paolo Pasoliniego, Mondadori, Milano 2011.
- Montale Eugenio, *Poezje wybrane*, wybrała i wstępem opatrzyła Hanna Kralowa, PIW, Warszawa 1987.
- Nascimbene Mario, *Malgré moi, musicista*, Edizioni del Leone, Venezia 1992.
- Pirro Ugo, *Soldatenmädchen. Roman*, aus dem Italienischen übertragen von Gerda von Uslar, Rowohlt, Hamburg 1966.
- Schadewaldt Wolfgang, *Das Wort der Dichtung. Mythos und Logos*, [w:] *Hellas und Hesperien: gesammelte Schriften zur Antike und zur neueren Literatur*, Artemis, Zürich–Stuttgart 1960, s. 91–121.
- Sinko Tadeusz, *Od filantropii do humanitaryzmu i humanizmu*, PAX, Warszawa 1960.

- Souriau Etienne, *Czym jest sytuacja dramatyczna?*, przeł. Barbara Labuda, „Pamiętnik Literacki” 1976, z. 2, s. 259–282.
- Stoff Andrzej, *Liryczność w życiu i w literaturze. (W poszukiwaniu źródłowego sensu pojęcia)*, [w]: *Liryczność – w kręgu problemów estetyki, teorii i historii literatury*, red. Bernadetta Kuczera-Chachulska, Ewangelina Skalińska, Wydawnictwo Uniwersytetu Kardynała Stefana Wyszyńskiego, Warszawa 2013, s. 267–276.
- Stróżewski Władysław, *Wartości estetyczne i nadestetyczne*, [w]: Władysław Stróżewski, *Wokół piękna. Szkice z estetyki*, Universitas, Kraków 2002, s. 180–205.
- Vannucci Marcello, *Incontri del Novecento. Eugenio Montale*, D’Anna, Firenze 1975.
- Wat Aleksander, *Ciemne światło*, Libella, Paryż 1968.



Fot. Michał Czyński

Mit i dwoistość spojrzenia. Opozycje sacrum i profanum jako pozorna dysharmonia (na przykładzie wybranych filmów Jana Jakuba Kolskiego)

ABSTRACT. Otto Wojciech, *Mit i dwoistość spojrzenia. Opozycje sacrum i profanum jako pozorna dysharmonia (na przykładzie wybranych filmów Jana Jakuba Kolskiego)* [Myth and the Duality of the Gaze: The Oppositions of *Sacrum* and *Profanum* as Apparent Disharmony (Based on Selected Films by Jan Jakub Kolski)]. "Images" vol. XXXIX, no. 48. Poznań 2025. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 29–44. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2025.39.48.2>.

The seemingly disharmonious image of the world presented in selected films by Jan Jakub Kolski is, in fact, fully ordered, coherent and internally consistent. This vision is structured by a broad interpretation of myth, particularly in its ontological and anthropological dimensions, as well as by the categories of the sacred and the profane – both in the Eliadean sense (sacred places and ritual objects) and in line with post-secular thought, which emphasizes the glorification of nature, the human body, and material objects. In the mythical reality constructed by the director, divine and pagan elements coexist on an equal footing, governed by proximity and parity.

KEYWORDS: myth, sacred/profane, Kolski, post-secularism, disharmony

Podział na *sacrum* i *profanum* jest jedną z podstawowych dychotomii stosowanych w naukach humanistycznych w celu opisanie oraz identyfikacji rzeczywistości kulturowej. Istota tego podziału zawiera się w wyróżnieniu dwóch porządków, spośród których pierwszy odnosi się do wszystkiego, co święte, dotyczące czci i kultu religijnego, drugi natomiast wiąże się z przestrzenią świecką, zsekularyzowaną, powszednią. Owo rozróżnienie stanowi przedmiot badań szczególnie wśród antyredukcjonistycznych kręgów funkcjonujących w obrębie religioznawstwa, jednak jest również obecne w takich dyscyplinach naukowych, jak: etnologia, antropologia kulturowa, socjologia, teologia czy historia^[1].

Mając na uwadze powyższą, bardzo okrojoną, ale trafnie oddającą istotę problemu definicję, warto zastanowić się, w jaki sposób obecnie manifestuje się dychotomia *sacrum/profanum* w rzeczywistości kulturowej. Jakie formy przybiera ta manifestacja? Czy można mówić o sztywnym, trwałym podziale rzeczywistości na sferę *sacrum* i *pro-*

[1] Barbara Walendowska, *sacrum/profanum*, [w:] *Słownik etnologiczny. Terminy ogólne*, red. Zofia Staszczak, PWN, Warszawa–Poznań 1987, s. 323.

fanum, stałym odseparowaniu obu przestrzeni? Czy może granica ta nie jest stała, podlega fluktuacjom, w wyniku których oba te, z zasady antagonistyczne, porządki oddziałują na siebie, zmieniają swe położenie, ulegają przebiegunowaniu lub ambiwalencji? Czy w końcu jej opozycyjny charakter umożliwia stworzenie takiej estetyki, która będzie spójna i harmonijna w określonej reprezentacji dzieła.

Rozpoznanie pierwsze – tradycje *sacrum* i *profanum*

Odpowiedzi na powyższe pytania niewątpliwie można uzyskać, analizując całościowo ujętą przestrzeń kulturową. Ze względu jednak na ramy niniejszej pracy, postanowiłem skoncentrować swoją uwagę na twórczości filmowej Jana Jakuba Kolskiego, która ma ogromny potencjał badawczy w kontekście różnorodnych relacji między sferą *sacrum* a sferą *profanum*.

Niezwykle przydatne do poniższych rozważań będzie w pierwszej kolejności, zakorzenione głęboko w tradycji, rozumienie owej terminologicznej opozycji zaproponowane przez Mirceę Eliadego[2], wybitnego znawcę kategorii mitu, przedstawiciela nurtu morfologii *sacrum*, rozwijanego w ramach fenomenologii religii. Eliade rozpatruje religię w odniesieniu do źródłowego aspektu świadomości/jaźni (bezpośredniego, intuicyjnego wglądu w istotę rzeczy) i bada *sacrum* we wszystkich jego aspektach, wychodząc od przeciwstawienia tej kategorii pojęciu *profanum*[3]. Odwołując się do podziału rzeczywistości na świętą i zdesakralizowaną, wyróżnia człowieka religijnego – *homo religiosus*, którego przeciwstawia człowiekowi świeckiemu – *homo historicus*. Dla człowieka religijnego nadrzędnym celem jest ciągle dążenie do życia w świętym uniwersum, co konstruuje jego sposób bycia-w-świecie oraz specyfikę przeżywania i właśnie te czynniki odróżniają go od człowieka świeckiego[4]. Podkreśla przy tym, iż doświadczenie przestrzeni świętej różni się od doświadczenia przestrzeni świeckiej tym, że w tej pierwszej istnieje stały punkt odniesienia, centrum, które umożliwia *homo religiosus* orientowanie się w chaotycznym i jednorodnym świecie, podczas gdy doświadczenie świeckie ogranicza się do owej jednorodności i względnego charakteru przestrzeni, która jest pokruszona, zdefragmentaryzowana[5].

Dychotomia *sacrum/profanum* jest w mniemaniu Eliadego stałą i nieusuwalną, co wynika z faktu, że przybranie cech sakralności przez określony przedmiot, gest, słowo, człowieka, zwierzę czy roślinę wiąże się z utratą charakteru świeckiego. Świętość, jako element obcy, manifestuje zatem swoją obecność w świecie *profanum*, ale nie stanowi

[2] Pisząc o rozumieniu opozycji *sacrum/profanum* przez M. Eliadego, korzystam z ustaleń Weroniki Nowackiej zawartych w jej pracy: *Gdzie kończy się sacrum, a zaczyna profanum. Antropologiczna analiza problemu na przykładzie przestrzeni cmentarnej*, „Pracownia Kultury” 2016, nr 9 (wydanie online: www.laboratoriumkultury.us.edu.pl/?p=31244 [dostęp: 8.03.2021]).

[3] Barbara Walendowska, op. cit., s. 324–325.

[4] Mircea Eliade, *Sacrum i profanum. O istocie sfery religijnej*, przeł. Bogdan Baran, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2008, s. 9–10.

[5] Ibidem, s. 20–21.

jego integralnej części, nie przynależy do niego. Dzięki tej właściwości *sacrum* może przejawiać się w dowolnym środowisku świeckim i przekształcać rzecz pozornie świecką w rzecz świętą. Określony przedmiot nabiera więc charakteru sakralnego, staje się realnością nadnaturalną, choć pozornie, z punktu widzenia *profanum*, nie różni się od innych, podobnych mu, przedmiotów naturalnych[6].

Samo *sacrum* nie jest jednoznacznie zdefiniowane przez Eliadego. Jak zaznacza Andrzej Bronk:

Chociaż Eliade podkreśla realność *sacrum*, określa je równocześnie jako intuicyjnie identyfikowaną część struktury ludzkiej świadomości manifestującą się poprzez teofanie (objawienie bóstwa), hierofanie (objawienie świętości), kratofanie (objawienie mocy) lub ontofanie (objawienie bytu). *Sacrum* ma dla Eliadego dwa wymiary: przedmiotowy (w postaci rozlicznych hierofanii – fizycznych przejawów i sposobów objawiania się *sacrum* przez symbole, mity i obrzędy) oraz podmiotowy (w ludzkiej psychice jako pierwotny element jej struktury, a nie – jak chciał ewolucjonizm – przejściowe stadium jej rozwoju)[7].

Kluczową dla rozumienia *sacrum* w ujęciu rumuńskiego historyka religii jest kategoria hierofanii, czyli sakralność lub inaczej fakt święty, historyczna manifestacja *sacrum*. Hierofanie przybierać mogą różne formy: przedmiotów świętych, boskich istot, rytów, mitów, symboli, kosmologii, twierdzeń teologicznych, ludzi, zwierząt, roślin czy miejsc świętych. Każda z tych sakralności ma charakterystyczną morfologię, która odróżnia ją od pozostałych hierofanii. Każda hierofania jest podwójnie istotna, ponieważ z jednej strony ujawnia określoną odmianę *sacrum*, a z drugiej przedstawia konkretną postawę człowieka wobec sakralności[8].

To antropologiczne spojrzenie, stawiające w centrum uwagi człowieka obcującego ze sferą *sacrum* i sferą *profanum*, współgra z zaproponowaną przez Jana Jakuba Kolskiego estetyczną wizją jego dzieł. W świecie przedstawionym poszczególnych filmów sfery te współlistnieją ze sobą na równych prawach, podlegają rozmaitym przeobrażeniom i ucieleśniają się poprzez barwne, niezwykle postaci, wyrazistą przestrzeń oraz rozbudowaną, filmową rekwizytornię. Niejednokrotnie to kontekst decyduje o tym, co przynależy do sfery *sacrum*, a co do sfery *profanum*, i kluczową w tej kwestii wcale nie jest sprawa religii i związanych z nią rytuałów czy rekwizytów. W roli motywów sakralnych w świecie filmów Kolskiego występują często postaci, którym daleko do statusu świętych, podobnie rzecz ma się z prezentowaną na ekranie czasoprzestrzenią, ujmowaną w sferze zarówno mikro, jak i makro. Ka-

Rozpoznanie drugie – pozornie nieharmonijny świat[9] a refleksja postsekularna

[6] Barbara Walendowska, op. cit., s. 325.

[7] Andrzej Bronk, *Podstawy nauk o religii*, Towarzystwo Naukowe KUL, Lublin 2003, s. 283.

[8] Zob. Mircea Eliade, *Traktat o historii religii*, przeł. Jan Wierusz-Kowalski, Wydawnictwo OPUS, Łódź 1993, s. 7–8.

[9] Analizując wizerunki filmowych bohaterów Jana Jakuba Kolskiego, korzystam z własnego opracowania: *Od ułomności do fenomenu. O bohaterach filmów Jana Jakuba Kolskiego*, „Kultura Współczesna” 2007, nr 4(54).

tegorie *sacrum* i *profanum* stanowią dla reżysera element kreacji świata przedstawionego, ale także budulec autorskiego stylu, który ze względu na nieskrywaną inspirację literaturą iberoamerykańską nazwać można realizmem magicznym. Ta dwoistość spojrzenia, wewnętrzny dualizm postaci i niejednoznaczne wartościowanie przestrzeni dają pozorne wrażenie pewnej estetycznej dysharmonii i dopiero spojrzenie w głąb oraz wnikliwe rozpoznanie ich statusu nadaje im autentycznego sensu.

Tak rozumiana dychotomia kategorii *sacrum* i *profanum* zrywa w pewnym sensie z jej Eliadowskim ujęciem i wykazuje wiele wspólnych cech z refleksją postsekularną, zacierającą granice między omawianymi kategoriami, i wprowadza nową ich charakterystykę, w której aspekt religijności jest drugorzędny, redundantny i nieobligatoryjny. W jej skrajnym wydaniu mówi się nawet o „religii bez religii” czy też „poza religią” (J. Derrida). Michał Warchala wskazuje na aspekt tzw. nowej duchowości[10], w którym – rozwijając jego myśl, Karina Jarzyńska zauważa – „sprofanowany dyskurs religijny zostaje [...] wykorzystany do zbudowania duchowości nowego typu, bardziej prywatnej, fragmentarycznej, świadomej umowności granic między świętym a świeckim i opresywnego charakteru samej tej dychotomii”[11], co w odniesieniu do dziedziny sztuki skutkuje dekonstrukcją opozycji świeckie – religijne na różnych poziomach tekstowych dzieła. Dochodzi do redefinicji organizujących ludzkie życie pojęć o konotacjach religijnych (nawrócenie, zbawienie, rytuał, łaska, dusza indywidualna, wspólnota), a także do dekonstrukcji i profanacji pojęć religijnych poprzez wprowadzanie elementów z rejestru komicznego, groteskowego czy wulgarного[12].

W przypadku filmowej twórczości Jana Jakuba Kolskiego kategoria religijności przejawia się na różne sposoby: wątki fabularne, problematyka, bohaterowie, symbolika i rekwizytornia. Za każdym razem traktowana jest bardzo swoiście i indywidualnie, w rozmaitych kontekstach (ludycznym, mitycznym, historycznym, filozoficznym itd.) i w odmiennych propozycjach estetycznych. Filmografia Kolskiego dzieli się wyraźnie na dwa okresy: od debiutanckiego *Pogrzebu kartofla* (1990) po *Historię kina w Popielawach* (1998) oraz filmy, które powstały później: *Daleko od okna* (2000), *Pornografia* (2003), *Jasminum* (2006), *Wenecja* (2010), *Zabić bobra* (2012), *Serce, serduszko* (2014), *Las, 4 rano* (2016), *Ułaskawienie* (2019), *Republika dzieci* (2021) i *Wariaci* (2023). Pierwszy okres śmiało można nazwać epizodem mitycznym, okres drugi jest na tyle niejednorodny, iż trudno wyznaczyć dla niego cechy wspólne. Zwłaszcza że w roku 2008 reżyser powrócił do „poetyki ludowej” w filmie *Afonia i pszczoły*. Epizod mityczny, do którego, oprócz wspomnianych dwóch filmów, należą: *Pograbek* (1992), *Jańcio Wodnik* (1993), *Magneto* (1993), *Cudowne miejsce* (1994), *Grający z talerza* (1995)

[10] Michał Warchala, *Co to jest postdekularyzm*. (Sukcesywna) próba opisu, „Krytyka Polityczna” 2007, nr 13, s. 179.

[11] Karina Jarzyńska, *Postsekularyzm – wyzwanie dla teorii i historii literatury (rozpoznanie wstępne)*, „Teksty Drugie” 2012, nr 1–2, s. 305.

[12] Ibidem, s. 304.

i *Szabla od komendanta* (1995), charakteryzuje się niezwykle spójną poetyką oraz konsekwentnie kreowaną czasoprzestrzenią. W sposób spójny i jednorodny objawiają się w nim wątki i motywy religijne oraz kategorie *sacrum* i *profanum*, które z nimi współgrają.

Wszystko to w dużej mierze decyduje o swoistym autorskim stylu reżysera oraz plastycznej wizji jego dzieł. Czas urasta nierzadko do miana czasu mitycznego, w którym faktografia i historia nie odgrywają większego znaczenia, przestrzeń zaś sprowadzona wyłącznie do krajobrazów wiejskich niesie ze sobą ogromne bogactwo ludowych wierzeń i obyczajów, tajemniczych miejsc i barwnych postaci. Są to najczęściej bohaterowie charakterystyczni dla społeczności wiejskiej, z konserwatywnym poglądem na świat i chłopską mentalnością, o wyglądzie daleko odbiegającym od ideałów piękna. W tym świecie odnajdziemy szeroką panoramę typów społecznych, które przez wieki wykształciły się na prowincji. I choć w filmach Kolskiego mamy do czynienia z epoką współczesną, przedstawieni tu bohaterowie z łatwością przystają do wzorców średniowiecznych lub pozytywistycznych. Są tu prawdziwi chłopci – ludzie prości, głęboko zakorzenieni w tradycji ludowej (Pograbek i Kuścyczka), z zamiłowaniem do pracy na roli (Gorzela), silnie związani z przyrodą (Jańcio Wodnik)[13]. Nierzadko reprezentują też stereotyp chłopca pozytywistycznego: „są twardzi, zahartowani w bojach z naturą, historią i ludźmi z miasta, chciwi, przebiegli i okrutni. Podporządkowani prawom przyrody, od niej przejęli reguły normalizujące ich życie i zachowanie, wyznaczające także moment oraz sposób śmierci”[14]. Jak twierdzi Roch Sulima – świat filmowy Jana Jakuba Kolskiego „załadniają ułomni, nawiedzeni, ciągnący wózek – wędrowcy, ludzie świata i gościńca, sztukmistrze, magnetyzerzy, ludzie o niezwykłych właściwościach”. Oni zazwyczaj znają nieczytelny dla innych sens zdarzeń, oni przynoszą tajemne znaki, oni wiedzą zawsze „coś więcej”. Spotykamy więc wiejską jawnogrzesznicę-stygmatyczkę (Grażynka); niemowę Pasię, „milczącego świadka wszystkich prawie przyjsów i odejść”; nadwrażliwca Staszka, sierotę-Żyda wyrzuconego z transportu koło Łaznowa; kulawą Kusidełkę; Dawidka, malca ze skrzypcami, prawie zjawę[15]. Każdy z nich jest po trosze artystą, dysponując głęboką wrażliwością i wewnętrzną siłą. Bardzo wielu z nich ma moc stwarzania i niszczenia: cudotwórczą (Jańcio Wodnik), śmiercionośną (Pograbek), mityczną (Staszko Indorek) i stygmatyczną (Grażynka). Artysta jako taki pojawia się dopiero w *Grającym z talerza* i w *Historii kina w Popielawach*. Jeden jest twórcą przedziwnej muzyki, drugi to kowal Andryszek, który – jeśli wierzyć przekazowi filmowemu – pierwszy na świecie skonstruował aparat do emisji ruchomych obrazów i nakręcił debiutancki film.

[13] Roch Sulima, *Pasterze i kuglarze, czyli świat Jana Jakuba Kolskiego*, „Regiony” 1995, nr 4, s. 154.

[14] Grażyna Stachówna, *Filmowy Jańcioland Jana Jakuba Kolskiego*, „Kino” 1998, nr 12, s. 26.

[15] Roch Sulima, op. cit., s. 154.

Snuta przez reżysera ludowa ballada przedstawia zarówno postaci typowe dla społeczności wiejskiej, jak i bohaterów odrealnionych, osadzonych w wiejskiej przestrzeni, gdzie ani cywilizacja, ani historia nie mają dostępu. Jeśli tak się dzieje, to tylko incydentalnie, jako kontrpunkt dla mitycznego, baśniowego świata, który jest w ten sposób wartościowany pozytywnie. Świat filmów Jana Jakuba Kolskiego, zmitologizowany przez wątki religijne, czasoprzestrzeń i uniwersalną problematykę oraz odmitologizowany przez wkradającą się z niszczącą siłą cywilizację, to zatem świat pełen pozornych dysharmonii. Problem relacji *sacrum/profanum* zdaje się wpisywać w tę założoną *a priori* dychotomię, w której nierzadko piękno i fenomen nacechowane są negatywnie, prowadząc do zguby bohatera, z kolei ułomność kojarzona z brzydotą posiada konotacje pozytywne, wyrażone poprzez pokłady głębokiej wrażliwości i duchowego bogactwa postaci. To swoje odwrócenie wartości, zdaje się kłócić z powszechnym mniemaniem o wyższości siły i piękna nad niemocą i brzydotą. W filmach Kolskiego okazuje się być podstawowym narzędziem kreacji bohatera i kluczem do odczytania jego skomplikowanego wnętrza. Zatarcie się granicy między *sacrum* a *profanum*, a w tym przypadku przewartościowanie i wręcz odwrócenie ich ontologicznego znaczenia, kłóci się z powszechnie rozumianymi i uznawanymi aksjomatami wiary chrześcijańskiej oraz zwyczajowym pojmowaniem dobra i zła.

Niezwykłość bohaterów wywodzących się z „Jańciolandowych” światów wynika w dużej mierze z przypisanej im *a priori* dychotomiczności i ambiwalencji, stwarzających wrażenie świadomych dysharmonii. To postaci w wyraźny sposób naznaczone. Ich wyjątkowość, odmiennność kształtuje się na styku opozycyjnych wobec siebie i na pozór wykluczających się cech. Linia demarkacyjna dzieli tych bohaterów na dwie grupy, niekiedy jednak przebiega również w środku danej postaci, podkreślając jej dualistyczny charakter. Galeria takich postaci w twórczości filmowej autora *Pogrzebu kartofla* jest nader bogata. Po jednej stronie sytuują się bohaterowie z zaburzoną fizycznie lub umysłowo kondycją cielesną: Kuścyczka – żona Pograbka, kuleje na prawą nogę – to dla niej jeden z dwóch wielkich dramatów życiowych; drugi to bezpłodność męża. W *Historii kina w Popielawach* swoją obecność wyraźnie zaznacza Kulawik – mężczyzna na wózku inwalidzkim po amputacji obu nóg; jedną z głównych postaci *Magneto* jest Manieczek – poruszający się o dwóch kulach od momentu wypadku przy wypalaniu węgla. Osoby upośledzone umysłowo to z kolei: Staszko (*Cudowne miejsce*) oraz Pasiasia (*Pogrzeb kartofla*), których społeczność wiejska z powodu kalectwa wyrzuciła na margines. Osobny duet stanowią bohaterowie *Grającego z talerza*: Morka – mężczyzna o dwóch twarzach, oraz Janka – karlica, dla której niski wzrost był przyczyną próby samobójczej. Na drugim biegunie znajdują się postaci obdarzone wyjątkowymi talentami i zdolnościami lub zaskakującym wyglądem. Należą do nich: *Magneto* – człowiek przyciągający metalowe przedmioty, Jańcio Wodnik, uzdrawiający ludzi czystą wodą, Lunda – skrzy-

pek grający melodie ze wzorów na talerzach, stygmatyczka Grażynka, odczuwająca ból wraz z krwotokami w miejscach ran Chrystusowych, oraz Janka, która za sprawą miłości Morki z karlicy przeobraziła się w kilkumetrowego człowieka-olbrzymia.

Ten generalny podział na postaci naznaczone ułomnością oraz postaci naznaczone fenomenem traci na znaczeniu w momencie, gdy na plan pierwszy wysuwa się ich dualistyczny charakter, podkreślający dwoistość, by nie powiedzieć sprzeczność, dysharmonię ludzkiej natury. Kulawik i Staszko z powodu swojej ułomnej natury nie doznali spełnienia w miłości, ale zostali obdarzeni innymi talentami i zdolnościami oraz ogromną siłą sprawczą, przeżywając nieznane nikomu doznania i posiadając niedostępną innym wiedzę. Staszko, jako jedyna osoba we wsi wie, gdzie znajduje się staw z leczącą rany wodą, jego zaś życiową misją jest odnalezienie legendarnego „białego konia o cieniutkich pęcinach”. Spotyka się z nim dopiero w momencie śmierci jako symboliczne przejście ze świata ziemskiego w pozaziemski. Kulawik w amoku zazdrości podpała warsztat Andryszków kryjący tajemnicę wynalazku kinematografu, niwecząc tym samym wieloletni wysiłek twórczy oraz dumę Andryszkowego rodu. Podobnie kształtują się rysy pozostałych postaci: Janka posiada zdolność przywoływania do siebie ptaków, a Pograbek ze znaków przyrody (stukanie dzięcioła) przepowiada przyszłość. Pasiasia zaś okazuje się najuczciwszym i najbardziej zaufanym mieszkańcem wsi, który Mateuszowi wyjawia prawdę o śmierci jego syna Jerzego. Pasiasia żyje w ciągłym poczuciu winy i z żalem wspomina przeszłość, ale to właśnie jemu chłopci powierzają relację z tamtych tragicznych wydarzeń, zwracając się do Mateusza słowami: „On wie najlepiej, on ci powie”.

Każdą z wyżej wymienionych postaci charakteryzuje zespół cech, które w pierwszym, powierzchownym oglądzie tworzą portret niespójny, dysharmonijny, złożony z elementów wzajemnie się wykluczających. Reżyser konstruuje swoich bohaterów w przewrotny sposób, obdarzając ich cechami wywodzącymi się z różnych rejestrów wartości. Postaci o największej sile sprawczej, szlachetne i uczciwe, pochodzą z najniższych warstw społecznych, są powszechnie pogardzane i wyszydzane, jednocześnie posiadają wyjątkowe talenty i uzdolnienia, a nawet moce nadprzyrodzone. Na przykładzie Janki, Staszka czy Pasiasia widać, że w ich ekranowych wizerunkach kumulują się opozycyjne wobec siebie cechy i pojęcia: dobra i zła, piękna i brzydota, ułomności i fenomenu. W ujęciu symbolicznym można tu również mówić o dychotomii dwóch znaczących kategorii: *sacrum* i *profanum*, gdzie święte jest to, co dobre, piękne i niezwykle, natomiast złe, brzydkie i ułomne tworzy w stosunku do nich biegunowo odmienny punkt odniesienia. W twórczości Kolskiego porządki te bywają niejednokrotnie zakłócone, a nawet odwrócone, a za świętość uznaje się nie tylko to, co wprost bywa kojarzone z Bogiem czy, szerzej, z religią chrześcijańską, ale także to, co współtworzy mityczny świat, pełen cudowności i nadprzyrodzonych mocy.

Jeszcze wyraźniej wszystkie te zależności kumulują się w tytułowych postaciach z filmów: *Jańcio Wodnik* i *Magneto* oraz w ekranowych perypetiach stygmatyczki Grażynki z *Cudownego miejsca*. Losy Jańcia, którego – jak sam wyznaje – Bóg wystawił na próbę, ofiarowując mu dar uzdrawiania – łączą w sobie dwa dychotomiczne światy: realny (ziemski) i cudowny (Boski). Poddawszy się woli Boga, przyjął na siebie rolę uzdrowiciela, ale nie udźwignął ciężaru jej odpowiedzialności, zdradził swoją żonę Weronkę i uniósł się pychą, za co został ukarany. Choroby i dolegliwości uzdrowionych wróciły, a sam Jańcio stracił boski dar i nawet desperacka próba cofania czasu nie przywróciła arkadyjskiego wizerunku Jańciowej rodziny sprzed lat.

Wyjątkowość i złożoność ekranowych wizerunków Magnety i Grażynki wynikała z pewnych cielesnych przypadłości, których sami zainteresowani nie traktowali jako dar Boski, wręcz przeciwnie – upatrywali w nim głównie źródło kłopotów i napiętnowania przez najbliższe otoczenie. Dramat Magnety wiązał się ze zdolnością przyciągania metali, rozpoczął się już we wczesnym dzieciństwie, kiedy otrzymał srogą chłostę od księdza za niezamierzoną profanację Chrystusowego krzyża zawieszonego w kościele. W młodości ów cielesny dar przyczynił się do poznania przez bohatera największej miłości jego życia, miłości skądinąd tragicznej, by ostatecznie stać się główną przyczyną osadzenia go w więzieniu po tym, gdy podczas uroczystego odsłonięcia pomnika pozbawił radzieckiego oficera medali i orderów zdobiących jego mundur. Stygmatyzm Grażynki natomiast omal nie pozbawił jej życia. Przedstawiciele wiejskiej społeczności, uznawszy ją za czarownicę, przez którą podobno „obrazy same się odnawiają, a woda w studni przybywa”, w akcie samosądu próbowali ją zabić. Ona sama zaś również nie rozumiała i nie doceniała Boskiego wyróżnienia, traktując je raczej jako niepożądaną przypadłość lub chorobę oraz źródło największych jej problemów[16].

Fenomen cielesny (dar magnetyzmu, stygmatyzmu i uzdrawiania) stał się więc swoistym fatum zawisłym nad życiem bohaterów, bardziej niż źródłem ich potęgi i siły. Narzucona im rola w dużej mierze ograniczała ich wolność i swobodę decydowania o swym losie, z drugiej jednak strony była formą poznania samego siebie, ludzkich możliwości i granic w percypowaniu świata i we wszelkim działaniu w celu zmiany panującego na nim porządku. To, co w pierwszy oglądzie wydawało się wyróżnieniem i zbawieniem, mającym wymiar sakralny, w tym przypadku, znów *à rebours*, wywoływało jedynie konotacje pejoratywne. Bohaterowie, wydawało by się wybrani i naznaczeni przez Boga, czyli kojarzeni ze sferą *sacrum*, narażeni byli na ostracyzm i społeczne potępienie, a ich niezwykle zdolności odczytywane były przez otoczenie nie jako dar Boży, lecz jako diabelskie sztuczki lub znaki szatana.

[16] Najbardziej zmienny przykład takiej postaci to Oleńka z filmu *Cudowne miejsce*. Ze względu na jego

złożony charakter zostanie omówiony w dalszej partii tekstu.

Świat filmów Jana Jakuba Kolskiego to przestrzeń mityczna. Zakorzeniony głęboko w ludowej tradycji i chłopskim obyczaju jest na tyle hermetyczny i skostniały, iż wymyka się jakimkolwiek próbom zmian i ewolucji. Tutaj wszystko ma swoje określone miejsce i nadany od wieków sens, ustaloną raz na zawsze hierarchię i niezmienny system wartości. Bohaterowie odgrywają narzucone im role: księdza, chłopca czy rzemieślnika, uzdrowiciela czy lekceważonego przez całą społeczność miejscowego „głupka”. Taki rys nadaje kreowanemu światu status rzeczywistości mitycznej, wręcz baśniowej, w której wszystko jest z góry zaprogramowane, ale równocześnie otwarte na rozmaite przejawy nieprawdopodobieństwa, nadrealizmu i cudowności.

Mit w swej treści charakteryzujący się ponadterytorialnością i ponadczasowością staje się więc ogniwem spajającym i organizującym dzieła artysty. Od prawdy postaci, miejsca czy prawdy czasu odróżnia go status ontologiczny. W filmach z kręgu „wiejskiego” Kolski posługuje się mitem ludowym, którym mogą być: podanie lub bajka (*Cudowne miejsce, Pograbek*), prawdziwa historia (*Pogrzeb kartofla, Magneto*), baśń (*Grający z talerza*) czy legenda (*Historia kina w Popielawach, Jańcio Wodnik*). Przez wprowadzenie mitu artysta wzbogaca wykreowany przez siebie świat znamionami cudowności i metafizyki, stwarza specyficzny klimat, na styku jawy i snu, nadaje też wymowie filmu uniwersalny wymiar.

Symbolika dzieł Jana Jakuba Kolskiego w znakomitej większości ogranicza się do tematyki religijnej i szeroko pojętej kultury ludowej. Bardzo często występują one w różnych splotach i kontaminacjach, raz z piętnem Boga, raz z siłą natury bądź cywilizacji. Sam Kolski wyowiada się o swojej twórczości w następujący sposób: „Wszystkie moje filmy, poczynwszy od krótkometrażowego *Łagodnego dnia* i zrobionego tuż po nim *Pogrzebu kartofla*, są opowiadaniem o rzeczywistości, którą ja sam w życiu rozpoznawałem. O jej dwóch obszarach. Mówiąc mądrze: *sacrum* i *profanum*. A mniej mądrze: o dobru i złu. Fascynuje mnie moment styku tych dwóch sfer”[17]. Powyższa opinia autora *Pograbka* przekłada się na konkretne zabiegi estetyczne w jego dziełach. Symbolami stają się naznaczone ambiwalencją zarówno postaci, jak i miejsca oraz przedmioty. To nie tylko miejsce własne i oswojone – jak pisze Grażyna Stachówna – które wyznacza linię horyzontu, gdzie na górze jest niebo ze słońcem i Panem Bogiem, a na dole uprawna ziemia, lasy, sady, piaszczyste drogi, chaty i podwórka[18]. Owa linia horyzontu przebiega bardzo często w taki sposób, że trudno oddzielić jednoznacznie od siebie dobro i zło, niebo i ziemię, Boga i diabła, ułomność i fenomen, *sacrum* i *profanum*. Nierzadko bywa tak, że dana postać, dane miejsce jest jednocześnie i świętym (*locus sacer*), i pogąńskim, świeckim (*locus profanus*). Gubi się w ten sposób zarówno

[17] Wywiad z Janem Jakubem Kolskim – Tadeusz Sobolewski, *Jan Jakub Kolski. Ekologia duszy*, „Kino” 1994, nr 3, s. 16.

[18] Grażyna Stachówna, op. cit., s. 26.

harmonia wartości, jak i harmonia wyglądów i znaczeń. Sfera *sacrum* i sfera *profanum* potraktowane są przez reżysera bardzo indywidualnie, zgodnie z założeniami tzw. nowej duchowości, propagowanej przez teoretyków postsekularyzmu w sztuce, zakładającej prywatyzację religii i immanentyzację *sacrum*[19]. W ślad za tymi założeniami można stwierdzić, że Kolski definiuje omawiane kategorie w bardzo autorski sposób, zastępując artefakty religijne mitycznymi i ambiwalentyzując same pojęcia, które w zależności od sytuacji, kontekstu, miejsca i wizerunku bohatera kontaminują się ze sobą, nachodzą na siebie i zatracają swoje podstawowe znaczenie.

W *Cudownym miejscu* o tego typu dysharmoniach można mówić w co najmniej kilku przypadkach. Niejednoznacznie przedstawiona jest figurka świętego, który z niewiadomych przyczyn obrócił się i pokazuje palcem na wiejski wychodek obok pustelni miejscowego mędrca. Spotykają się tu ze sobą dwie świętości: figurka i pustelnia (synonim pobożności i wiary), oraz wyraźnie świecki, prowokujący do odmiennych konotacji, wychodek. Podobny status otrzymuje tu sam eremita, naznaczony przez Boga stygmatami, ale jednocześnie zdeprecjonowany przez zaistniałą sytuację. Chłopi bowiem nie tyle kierują swoją uwagę na aspekt świętości, co ważniejszym dla nich jest zakład o to, na jaki obiekt wskazuje wotywna figurka. *Sacrum* i *profanum* w tym wypadku współwystępują raczej na zasadzie przyległości. Inaczej rzecz ma się z przydrożnym, na poły spróchniałym drzewem, w którym ksiądz Jakub spowiada grzesznika. Tutaj świętość i pogańskość zawierają się w jednym. Drzewo – jako, zwyczajnie, część przyrody – urasta do miana konfesjonału, czyli miejsca bezpośrednio kojarzonego z religijnym *sacrum*. Warto wspomnieć o jeszcze jednym przypadku wpisującym się w zarysowaną powyżej zasadę ambiwalencji. Jest to wiejski kościół, w którym podczas mszy świętej ksiądz ją odprowadzający zostaje spoliczkowany przez mieszkankę wsi – Oleńkę. Takie zdarzenie burzy przyjęty w kulturze obraz kościoła, w którym niedozwolone są żadne akty przemocy. Spoliczkowanie księdza to z jednej strony deprecjacja jego zawodu, służby duchowej, z drugiej – profanacja świętego miejsca. Sama Oleńka zaś, osoba niezwykle wrażliwa, ale też umysłowo niezrównoważona, zostaje przedstawiona jako postać co najmniej dwuznaczna: ułomna psychicznie, funkcjonująca w takiej roli w pogańskim świecie mieszkańców Resztówki, a jednocześnie – cielesne medium o cechach nadprzyrodzonych, poszukujące metafizycznego kontaktu z Bogiem. Bohaterka popełnia samobójstwo, kalecząc się w miejscach ran Chrystusowych po tym, jak w iście telepatyczny sposób (z dużej odległości uniemożliwiającej jej percepcję) wysłuchiwała spowiedzi księdza Adama i zadanej przez niego pokuty grzesznikowi („weź nóż i żyły sobie pootwieraj”). Zestawione ze sobą

[19] Graham Ward, *Theology and Contemporary Critical Theory*, Palgrave Macmillan, London 2000; John A. McClure, *Partial Faiths. Postsecular Fiction*

in the Age of Pynchon and Morrison, University of Georgia Press, Athens 2007.

ułomność umysłu i jednocześnie jego fenomenalne zdolności rysują postać niejednoznaczną, wręcz symboliczną, którą taki stan rzeczy doprowadził do tragicznego końca.

W *Pograbku* owe ambiwalencje najczęściej dotyczą przedstawianej przestrzeni, na przykład mokradała, gdzie tytułowy bohater „wyprowadza” na śmierć zniedołężniałe zwierzęta gospodarskie. Ich rozkładające się ciała tworzą swego rodzaju cmentarz. Spoczywają na nim również ludzie, np. Kaczuba, który tam popełnił samobójstwo. Jest to przykład dość turpistyczny, ale w swej poetyce bardzo ciekawy. Cmentarz w kulturze europejskiej kojarzony jest zazwyczaj z miejscem świętym, w którym spoczywają ciała zmarłych ludzi, gdzie obowiązują określone reguły zachowania tych, którzy te miejsca odwiedzają. W obrazie wykreowanym przez Kolskiego w *Pograbku* wszystkie te reguły zostały brutalnie zburzone. Tytułowy bohater „wyprowadza” zwierzęta na mokradała, by potem zakończyć ich żywot, podcinając im tętnice. Tworzy się w ten sposób nie cmentarz, ale skupisko martwych, rozkładających się zwierząt.

Powracającym motywem na styku świętości i świeckości (pogańskości) jest u Kolskiego wiejski wychodek. W *Pogrzebie kartofla* bardzo znamienna jest scena, w której chłop – Stefan Gorzelak – rozmawia z siedzącym w wygodce urzędnikiem powiatowym. Powyższy obraz determinuje skojarzenia ze spowiadającym się przy konfesjonale grzesznikiem. Różnica jednak polega na tym, że spowiadającym nie jest ksiądz, tylko urzędnik państwowy, a konfesjonał to po prostu wiejski wychodek. Deprecjacja *locus sacer* przez *locus profanus* jest w tym przypadku bardzo wyraźna. Kolejnym powracającym motywem w symbolice filmów Kolskiego jest ziemia jako cmentarz, która przez fakt, że przyjmuje do siebie ciała zmarłych, zyskuje wartości duchowe. W *Pogrzebie kartofla* społeczność wiejska traktuje ziemię jako dobro najwyższe, bez którego żyć nie sposób. Wśród mieszkańców Resztówki toczą się spory w sprawie parcelacji ziemskiej, która miała miejsce w Polsce po II wojnie światowej. Najbardziej angażuje się w tę sprawę Stefan Gorzelak. Odczuwa on ogromną więź z ziemią, czego dowodem jest akt seksualny, który z nią odbywa. W tej samej ziemi podczas wojny mieszkańcy Resztówki pochowali Jerzego – syna Mateusza Szewczyka, który zmarł po nieudzieleniu mu przez nich pomocy, gdy wrócił ranny do wioski. Chłopi bali się konsekwencji ze strony władzy ludowej, gdyż Jerzy Szewczyk walczył w oddziałach Armii Krajowej. Ziemia, będąca tu źródłem życia, jest jednocześnie cmentarzem, świadkiem zbrodni i partnerką aktu seksualnego. *Sacrum* i *profanum* występują więc tu w rozmaitych odniesieniach i znaczeniach, antropologicznych i teologicznych.

Niezwykłe oryginalnie reżyser potraktował również chrześcijańską tradycję widowisk liturgicznych. W filmie *Jańcio Wodnik* skomponował scenę przypominającą wielkanocne misterium jako wyraz wymyślnego, religijnego rytuału. W swym zamyśle i formie przypomina on Eliadowskie ujęcie rytuału jako wehikułu przenoszącego człowie-

ka między ontologią świecką a sakralną[20]. Zachowuje pewne cechy gatunku, ale w ostatecznym kształcie trywializuje i deprecjonuje jego powagę, sakralny charakter oraz przesłanie. Prestidigitator Stygma, chcąc wyjaśnić Jańciowi, czym się zajmuje, odgrywa przed nim swój performance. Na leśnej polanie przebiera się w strój umęczonego Jezusa, z przepaską na biodrach i koroną cierniową na głowie, imituje także rany Chrystusowe, nakłuwając drewnianymi kolcami czoło i nacinając szkłem lewy bok swojego ciała. Wokół gromadzą się dzikie, leśne zwierzęta (puchacz, jelonek, fretka, ptak i jeź), wiedzione jakby metafizyczną siłą przyciągania, w tle rozbrzmiewa tajemnicza muzyka autorstwa Zygmunta Koniecznego. Tworzy się podniosła i magiczna atmosfera. Stygma rozpoczyna swoje dziwne misterium. Przygotowując się do występu przed Jańciem, melorecytuje piosenkę stanowiącą swego rodzaju autoprezentację bohatera.

Nie mam domu, nie mam żony
a mam cały świat.
Jestem Stygma poraniony
z Bogiem za pan brat.

Jestem Stygma poraniony
cierpię, kiedy chcę.
Świat ogląda zachwycony
krwawe rany me.

Jeden cieśla, drugi rolnik
wszyscy równi sobie.
A ja sztukmistrz i swawolnik
poprawię się w grobie.

Po każdej zwrotce następuje jej swobodna repetycja głosem z offu, której towarzyszą spowolnione obrazy (*slow motion*) przedstawiające kolejne akty Stygmowego widowiska. Na koniec mężczyzna, zarzucający na barki brzozy drąg, powolnym krokiem wyłania się z lasu i jako postać Chrystusa, ucharakteryzowana na wzór znanych, wotywnych przekazów wizualnych, zmierza w kierunku Jańcia. Wszystkie te zabiegi współtworzą zaplanowany w szczegółach spektakl, przypominający nietypowe misterium, z charakterystyczną dla niego powagą, świętością i tajemnicą. Przebieg całego widowiska nasuwa oczywiste skojarzenia ze sferą *sacrum*, dopiero głębsza analiza pozwala na wychwycenie elementów przełamujących tę konwencję. Pierwszym z nich jest kompozycyjna rama, która informuje, że spektakl w wykonaniu Stygmy to prestidigitatorska sztuczka, popisowy numer wprawnego sztukmistrza, stanowiący źródło jego stałego dochodu. W momencie, gdy staje przed Jańciem, ten pada na kolana, pokornie wyznając: „Panie, nie jestem godzien...”, na co Stygma odpowiada z nonszalancją w głosie: „Jańcio, durniu, co

[20] O takiej definicji Eliadowskiego rytuału pisze Magdalena Mączyńska, *Toward a Postsekular Literary Criticism. Examining Ritual Gestures in Zadie Smith's*

„Autograph Man”, „Religion and Literature” 2009, nr 41(3), s. 41.

ty, to przecież ja – Stygma, sztukmistrz”. Drugi element ujawnia się w samym spektaklu. Tuż przed wykonaniem piosenki przez bohatera na polanie pojawiają się dzikie zwierzęta, wiedzione jakby tajemniczą siłą, zza kadru zaczyna rozbrzmiewać muzyka, budując klimat surrealistycznej, baśniowej rzeczywistości. Wówczas to Stygma bezceremonialnie chowa się za drzewem i oddaje moc na czyhające za nim futrzane zwierzętko. Gest ten, jednoznacznie kojarzony ze sferą *profanum*, burzy dotychczasowe wrażenie świętego misterium, w którym bierze udział Stygma, a wraz z nim obserwujący go na ekranie widzowie.

Wykreowany przez Kolskiego świat pełen jest sprzeczności i dysharmonii, a prezentowane postaci, miejsca i przedmioty mogą raz być święte, a raz pogańskie. Wszystko zależy od punktu widzenia, jaki w danym momencie artysta narzuca widzowi. Twórca operuje tymi samymi motywami (ciało, kościół, konfesjonał, wychodek, cmentarz), lecz nie oznacza to, że się powtarza. W prezentacji poszczególnych postaci i miejsc pozostają założone przez autora *a priori*: ambiwalencja, dychotomiczność, wieloznaczność – konstytuujące świat jego filmów. Na płaszczyźnie ontologicznej i estetycznej tworzą pozorną dysharmonię. Ujawniana w tym obszarze niejednoznaczność i towarzysząca jej niezwykła wyrazistość kreacji tworzą świat z pozoru niespójny, w konsekwencji jednak zaprojektowany przez artystę w najdrobniejszych szczegółach. Klucz do jego odczytania stanowi szeroko rozumiana kategoria mitu oraz dwoistość jako sposób opisu i charakterystyki poszczególnych postaci, miejsc i motywów. Wizerunek postaci, jej sens i znaczenie, tworzy się na styku kontrastujących ze sobą cech i zjawisk: dobra i zła, piękna i brzydoty, ułomności i fenomenu, realności i cudowności. Podobnie przedstawione są konkretne miejsca i motywy: ludowe, religijne czy symboliczne. Osadzone na styku pojęć: *sacrum* i *profanum* oraz prawdy i tajemnicy, wpisują się w wykreowaną przez reżysera mityczną rzeczywistość, stanowiąc jej integralną, by nie rzec konstytutywną, część. Omawiana w tym kontekście dysharmonia jawi się więc jako jeden z wielu aspektów zaproponowanej przez artystę wizji jego dzieł, plastycznie interesujących i bogatych znaczeniowo.

Z przedstawionych powyżej rozpoznań wynika, że zaproponowana przez Kolskiego antropologiczna, ontologiczna i estetyczna wizja jego dzieł, mimo pozornej dysharmonii, stanowi spójną koncepcję filozoficzną i artystyczną. Wspomniana „pozorna dysharmonia” sugerowana jest przez autorskie ujęcie kategorii *sacrum* i *profanum*, które występują w rozmaitych splotach i konfiguracjach: jako dwa byty wyodrębnione i opozycyjne, jako byty skontaminowane lub synergiczne, a także jako kategorie o znaczeniach odbiegających od ich tradycyjnej definicji w ujęciu społecznym, kulturowym i filozoficznym. Reżyser sięga jednocześnie do Eliadowskiego pojęcia mitu archaicznego, odnoszącego się do rekonstrukcji pierwotnej religijności, do jego archaicznej struktury *sacrum*, wraz z jego różnorodnymi modyfikacjami, ale w swoim autorskim spojrzeniu równie świadomie i intensywnie dokonuje ich

Rozpoznanie finalne – ku harmonii

dekonstrukcji, tworząc własną wizję mitu, własne rozumienie religijności i własne ujęcie opozycji *sacrum* i *profanum*, hołdujące nierzadko myśli postsekularnej. Świadczy o tym kilka istotnych faktów.

W syntetycznych opisach często pada stwierdzenie, że filmy fabularne Kolskiego zaliczane są do nurtu wiejskiego polskiego kina. Takie postawienie sprawy to nawet nie połowa prawdy. Wprawdzie w jego filmach pojawiają się przedstawiciele wiejskiej prowincji i akcja rozgrywa się w wiejskiej scenerii, ale prezentowanej rzeczywistości daleko do naturalistycznych, pozytywistycznych wizji rodzimej wsi. To raczej świat magiczny, z elementami fantastyki i cudowności, z barwnymi bohaterami, swoją wrażliwością odbiegającymi od codzienności, świat, w którym realne i prawdziwe harmonijnie splata się z tym, co wyobrażone i niezwykle, świat, gdzie na równi ceni się to, co Boskie, z tym, co pogańskie i barbarzyńskie, świat na pograniczu *sacrum* i *profanum*. Zamierzeniem reżysera nie jest kreowanie realistycznego obrazu współczesnej, polskiej wsi, na pierwszym planie stawia człowieka i jego naturalne potrzeby: chęć posiadania potomstwa, poczucie wspólnoty, pragnienie sprawiedliwości, bliskość z przyrodą itd., wytykając przy tym jego słabości i wady: niewierność, chciwość, nielojalność, pychę. Wspomniana dwoistość spojrzenia polega w tym przypadku na wykorzystaniu realiów prowincji do wyrażenia uniwersalnych problemów i prawd o człowieku.

To zaledwie pierwszy, najbardziej oczywisty sposób odczytania. Drugi trop prowadzi do estetyki realizmu magicznego, którą najczęściej przypisuje się autorowi *Pograbka*. Objawia się ona przede wszystkim poprzez kreowanie pewnej aury tajemniczości i cudowności/baśniowości, z wykorzystaniem hermetycznych i peryferyjnych przestrzeni (polska wieś). W przebiegu fabularnym pojawiają się, obok realistycznych, wątki fantastyczne i surrealistyczne, porządki czasowe natomiast wymykają się logicznym regułom rozumowania, mają swój rytm i niespieszną dynamikę. Charakterystyczni, barwni bohaterowie opierają swoje postępowanie na odwiecznych prawach natury oraz przekazywanych z pokolenia na pokolenie prawdach moralnych. Co istotne, nieodłącznym elementem tej rzeczywistości, elementem sprawczym i znaczącym, jest religia i stosunek bohaterów do wiary[21]. Analizowane powyżej wizerunki postaci, ekranowe przestrzenie, rekwizyty i rytuały tworzą właśnie ową estetykę realizmu magicznego, a opozycja *sacrum* i *profanum* stanowi jeden z jej głównych wyznaczników. Zatarcie tej opozycji i relatywny charakter pojęć obrazują wewnętrznie sprzeczne kreacje postaci, zawierające w sobie jednocześnie pierwiastki dobra i zła, ale przede wszystkim ich dualistyczny, niejednoznaczny status w wiejskiej zbiorowości, gloryfikujący bohaterów z natury słabych, mało znaczących, z nizin lub marginesu społecznego. W prezentowanym przez Kolskiego świecie przestrzenie i osadzone w nich rekwizyty bywają

[21] Szerzej o estetyce realizmu magicznego pisze Tomasz Pindel, *Zjawy, szaleństwo i śmierć. Fantastyka*

i realizm magiczny w literaturze hispanoamerykańskiej, Universitas, Kraków 2004, s. 270.

raz święte, a innym razem barbarzyńskie, w zależności od sytuacji lub kontekstu. Bywa też tak, że obie kategorie współwystępują jednocześnie, zaburzając wartościowanie i wprowadzając aurę cudowności i tajemnicy.

W ogólniejszym spojrzeniu ten na pozór dysharmonijny obraz świata jest w pełni uporządkowany, spójny i konsekwentny. Porządkuje go wspomniany wcześniej, szeroko rozumiany mit, głównie w wymiarze ontologicznym i antropologicznym, oraz kategorie *sacrum* i *profanum*, zarówno w rozumieniu Eliadowskim (święte miejsca i rekwizyty), jak i w zgodzie z myślą postsekularną (gloryfikacja przyrody, ludzkiego ciała, przedmiotów). W skonstruowanej przez reżysera wizji mitycznej rzeczywistości elementy Boskie i pogańskie funkcjonują na jednakowych prawach, na zasadzie przyległości i równości. Konfesjonalem może być drzewo lub wiejski wychodek, kościół czy krzyż mogą symbolizować przemoc, woda odrodzenie, a korona cierniowa to po prostu rekwizyt mniej lub bardziej udanego performance'u. Spokój, harmonię i bezpieczeństwo symbolizuje przestrzeń wewnętrzna (*orbis interior*) – rodzina i bliscy oraz wspólnota wsi, natomiast wszelkie zło, zagrożenie i siła destrukcji płyną z zewnątrz (*orbis exterior*), w postaci obcych (ksiądz Jakub) i artefaktów cywilizacji (motocykl Stygmy, samochód marki Warszawa)[22]. W hermetycznym świecie filmów Jana Jakuba Kolskiego, przez niego oswojonym i wyobrażonym, niektóre elementy wymykają się logicznemu rozumowaniu, niektóre do siebie nie przystają, ale nie oznacza to, że w jakikolwiek sposób burzą ład i porządek. W tym przypadku dualizm spojrzenia gwarantuje pełną harmonię – stylu, wartości i przekazu.

- Bronk Andrzej, *Podstawy nauk o religii*, Towarzystwo Naukowe KUL, Lublin 2003.
- Eliade Mircea, *Sacrum i profanum. O istocie sfery religijnej*, przeł. Bogdan Baran, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2008.
- Eliade Mircea, *Traktat o historii religii*, przeł. Jan Wierusz-Kowalski, Wydawnictwo OPUS, Łódź 1993.
- Jarzyńska Karina, *Postsekularyzm – wyzwanie dla teorii i historii literatury (rozpoznanie wstępne)*, „Teksty Drugie” 2012, nr 1–2, s. 294–307.
- McClure John A., *Partial Faiths. Postsecular Fiction in the Age of Pynchon and Morrison*, University of Georgia Press, Athens 2007.
- Mączyńska Magdalena, *Toward a Postsecular Literary Criticism. Examining Ritual Gestures in Zadie Smith's „Autograph Man”*, „Religion and Literature” 2009, nr 41(3), s. 73–82.
- Nowacka Weronika, *Gdzie kończy się sacrum, a zaczyna profanum. Antropologiczna analiza problemu na przykładzie przestrzeni cmentarnej*, „Pracownia Kultury” 2016, nr 9 (wydanie online: www.laboratoriumkultury.us.edu.pl/?p=31244) .
- Otto Wojciech, *Od ułomności do fenomenu. O bohaterach filmów Jana Jakuba Kolskiego*, „Kultura Współczesna” 2007, nr 4(54), s. 143–155.

BIBLIOGRAFIA

[22] Wyraźne pokrewieństwo z filmami Witolda Leszczyńskiego: *Żywot Mateusza* i *Konopielka*.

- Pindel Tomasz, *Zjawy, szaleństwo i śmierć. Fantastyka i realizm magiczny w literaturze hispanoamerykańskiej*, Universitas, Kraków 2004.
- Sobolewski Tadeusz, *Wywiad z Janem Jakubem Kolskim – Jan Jakub Kolski. Ekologia duszy*, „Kino” 1994, nr 3.
- Stachówna Grażyna, *Filmowy Jańcioland Jana Jakuba Kolskiego*, „Kino” 1998, nr 12.
- Sulima Roch, *Pasterze i kuglarze, czyli świat Jana Jakuba Kolskiego*, „Regiony” 1995, nr 4.
- Walendowska Barbara, *sacrum/profanum*, w: *Słownik etnologiczny. Terminy ogólne*, red. Zofia Staszczak, PWN, Warszawa–Poznań 1987.
- Warchał Michał, *Co to jest postsekularyzm. (Subiektywna) próba opisu*, „Krytyka Polityczna” 2007, nr 13.
- Ward Graham, *Theology and Contemporary Critical Theory*, Palgrave Macmillan, London 2000.

The Myth of Pandora in Colm McCarthy's The Girl with All the Gifts (2016) and Alex Garland's Annihilation (2018)

ABSTRACT. Rojek Patrycja, *The Myth of Pandora in Colm McCarthy's The Girl with All the Gifts (2016) and Alex Garland's Annihilation (2018)*. "Images" vol. XXXIX, no. 48. Poznań 2025. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 45–57. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2025.39.48.3>.

This article examines the myth of Pandora as a narrative structure within contemporary science-fiction cinema. While traditionally seen as the source of chaos and misfortune, Pandora has also been interpreted as a figure of nature and transformation. Drawing on Jane Ellen Harrison's early 20th-century critique of Hesiod's dominant version of the myth, the paper explores how science-fiction films revisit and reimagine this ambiguous figure. Focusing on *The Girl with All the Gifts* (2016) and *Annihilation* (2018), the analysis investigates how the Pandora myth – seen through the lens of feminist theory and ecocritical perspectives – resonates in portrayals of female protagonists who confront biological catastrophe and ecological mutation. The article introduces the concept of the "Pandora theme" as cultural DNA consisting of three core traits: pioneering femininity, transgression, and alignment with nature. These traits serve as a framework for interpreting mythic continuity in cinematic storytelling.

KEYWORDS: Pandora myth, myth in film, science fiction cinema, *The Girl with All the Gifts*, *Annihilation*, feminist film theory

Pandora, the first human woman in Greek mythology and the wife of Epimetheus, brother of Prometheus, is best known for unleashing the world's misfortunes, allowing them to spread. Her infamy endures, and her name remains embedded in popular consciousness through the phrase "Pandora's box" – a metaphor for something that, once opened, triggers an uncontrollable cascade of problems, disrupting order and bringing disharmony.

However, classicist Jane Ellen Harrison opens her 1900 paper *Pandora's Box*, published in "The Journal of Hellenic Studies," with a striking assertion: "No myth is more familiar than that of Pandora, none perhaps has been so completely misunderstood." Indeed, much of what has shaped contemporary perceptions of Pandora has been disseminated only since the Renaissance and originates from a single ancient author – Hesiod. Harrison highlights how later interpretations overwhelmingly rely on *Theogony* and *Works and Days* (ca. 700 B.C.), often neglecting other versions of the myth.[1] Among these is a per-

[1] Jane E. Harrison, *Pandora's Box*, "The Journal of Hellenic Studies" 1900, vol. 20, p. 99.

spective in which Pandora is not merely an agent of chaos – whether consciously or unconsciously – but rather a representative of nature itself, embodying the fundamental forces that govern it.

The cultural reception of Pandora, therefore, unfolds as a narrative of dichotomies: the natural order versus human intervention, female and male perspectives in storytelling, and, ultimately, harmony versus disharmony – or rather, the ways in which we define these very concepts.

Aim and Scope

In discussing Pandora's story, which, as Harrison notes, "has attained such wide popularity in modern times," she primarily references literature and painting, likely without yet considering cinema, which had only just emerged. Nevertheless, cinema embraces mythological themes as eagerly as literature and painting do. What intrigues me most, however, is the realm of science-fiction films, which, much like myths, grapple with the unknown, the unexplained, and the transformations yet to come.[2] Within these narratives, a new mythology takes shape – one that often intertwines with familiar figures and motifs from established mythological traditions. In this way, Pandora continues to resurface in popular culture.

By envisioning the future, science-fiction filmmakers articulate contemporary anxieties and dilemmas, frequently drawing on the conventions of horror in the process. Pandora emerges at the intersection of two critical areas of interest for both filmmakers and film scholars. On one hand, she provokes reflections on the role of femininity in these narratives, often cast in a negative light – a theme extensively explored by Barbara Creed in her concept of the *monstrous feminine*. Creed notes that:

The horror film is populated by female monsters, many of which seem to have evolved from images that haunted the dreams, myths and artistic practices of our forebears many centuries ago. [...] Although a great deal has been written about the horror film, very little of that work has discussed the representation of woman-as-monster. Instead, emphasis has been on woman as victim of the (mainly male) monster. Why has woman-as-monster been neglected in feminist theory and in virtually all significant theoretical analyses of the popular horror film? After all, this image is hardly new.[3]

On the other hand, Pandora is linked to representations of ecological catastrophe in speculative narratives about humanity's survival.[4]

[2] See: Thomas C. Sutton, Marilyn Sutton, *Science Fiction as Mythology*, "Western Folklore" 1969, no. 28(4).

[3] Creed's book was first published in 1993, but its second edition – incorporating the latest films – was released in 2024. Barbara Creed, *The Monstrous-Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis*, 2nd ed., Routledge, London and New York 2024, p. 3.

[4] See: Andrew Milner, J.R. Burgmann, *Science Fiction and Climate Change: A Sociological Approach*, Liverpool University Press, Liverpool 2020; *Green Planets: Ecology and Science Fiction*, eds. Gerry Canavan, Kim S. Robinson, Wesleyan University Press, Middletown 2014; Grażyna Gajewska, *Ekofantastyka: Ujęcie sympojetyczne*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2023.

This paper seeks to deepen the understanding of the Pandora myth within sci-fi/horror films. While feminist and ecocritical discourses engage with this myth, they tend to invoke it only as a contextual reference, rather than subjecting it to thorough mythological analysis. Yet Pandora's story is particularly compelling in this regard, as its function as a vessel for certain ideas and narratives is not merely a modern phenomenon. This characteristic was already present in antiquity – perhaps explaining why the myth has remained so persistently “completely misunderstood.”

For my case study, I have selected two films: *The Girl with All the Gifts* (2016), directed by Colm McCarthy and adapted from M.R. Carey's novel,[5] and *Annihilation* (2018), directed by Alex Garland and based on the first book in Jeff VanderMeer's *Southern Reach* trilogy.[6] Both are British-American productions.

The Girl with All the Gifts is set in a post-apocalyptic world where humanity has been ravaged by a pandemic. Most people have fallen victim to the *Ophiocordyceps* fungus, which takes control of the nervous system, leading either to their deaths or to their transformation into so-called “Hungries”, essentially zombies, though never explicitly named as such. This world closely resembles that of *The Last of Us* (both the *Naughty Dog* video game and the HBO series), where a similar fungal infection threatens humanity's survival.[7] The film's central human protagonist, Helen (Gemma Arterton), is a teacher at a military base where second-generation children-Hungries – born to infected mothers – are detained and studied. Unlike the first generation, these children can control their instincts and behave like humans most of the time. Among them, Melanie (Sennia Nanua) stands out; a kind and intelligent girl, she idolizes her teacher and eagerly listens to her stories about Greek mythology, including an explicit reference to the myth of Pandora.

By contrast, *Annihilation* unfolds in a world much like our own, but one that has been disrupted by the emergence of a mysterious phenomenon known as the Shimmer (referred to as *Area X* in VanderMeer's novel). This expanding zone alters everything within its boundaries, causing rapid and radical mutations in plants, animals, and ultimately, humans. The film's protagonist, Lena (Natalie Portman), is a scientist and biologist who joins an expedition to study this strange occurrence. While *Annihilation* contains no direct references to the Pandora myth, both the novel and the film lend themselves to such an interpretation. The nature of the Shimmer – along with the actions of the central

[5] M.R. Carey, *The Girl with All the Gifts*, Hachette UK 2014, e-book.

[6] Jeff VanderMeer, *Annihilation* (*Southern Reach Trilogy*), HarperCollins Publishers 2014, e-book.

[7] In Mike Corey's book, a direct source of inspiration appears: the characters watch an actual episode of BBC's *Planet Earth* (2006), where David Atten-

borough explains how *Ophiocordyceps* spores can take control of an ant. The same episode inspired the creators of *The Last of Us*. PlayStation, *Grounded: The Making of The Last of Us*, YouTube, 28.02.2014, <https://www.youtube.com/watch?v=yH5MgEb-BOPs&t=8o8s> (accessed: 1.02.2025).

character – aligns with key elements traditionally associated with the Pandora theme.[8]

In this study, I approach myth as a narrative structure. My perspective is informed by the work of Polish literary scholar Janina Abramowska, who introduces the concept of the *name theme* (Pol. *temat imienny*), used in expressions such as the “Odysseus theme”, the “Prometheus theme”, or, in this case, the “Pandora theme.” According to Abramowska, every mythological name that can be recognized in the actions of a character within a given cultural text alludes to a fundamental situation, a specific narrative structure, or a distinctive personal characteristic or stance.[9] Thus, identifying a name theme – even when it is not explicitly referenced – carries with it a range of meanings that shape the narrative. In this study, I refer to these embedded mythological elements as *cultural DNA*.^[10]

The cultural DNA of Pandora consists of key components that have endured across various iterations of the myth, forming the core of her identity. In the case of Pandora, three essential elements stand out:

1. Primal/Pioneering Femininity
2. An Act of Transgression
3. Alignment with Nature.

These elements, woven into different narratives, influence how Pandora is interpreted and reimagined across cultural texts, including science-fiction cinema.

Primal/Pioneering Femininity

According to the most well-known version of her myth, Pandora was the first human woman. As part of his vengeance against Prometheus, who had stolen fire from the gods and given it to humanity, Zeus decided to present Prometheus’ brother, Epimetheus, with a *kalon kakon* – a beautiful evil. In Hesiod’s account, Pandora is moulded from clay by Hephaestus (in some versions, by Zeus himself). *Theogony* provides the following description of her creation:

But when he had made the **beautiful evil** to be the price for the blessing, he brought her out, delighting in the finery which the bright-eyed daughter of a mighty father had given her, to the place where the other gods and

[8] Barbara Creed further notes: “In *Annihilation* she is an extra-terrestrial force called the Shimmer (whose name recalls the classical Chimera) who produces mutated, nonhuman creations – some monstrous, some beautiful – such as crystal-like human trees.” Barbara Creed, op. cit., p. 226. In contemporary genetics, a chimera is defined as an organism composed of genetically distinct cells. Homer described it in *The Iliad* as: “Chimaira, a beast of divine, not earthly lineage, a lion in front, a serpent behind, a goat in the mid-part, fearsomely breathing forth the fury of blazing fire”. [6.180–182] Homer, *The Iliad: A New Translation by Peter Green*, University of California Press, Oakland 2015, e-book, p. 124.

[9] Janina Abramowska, *Powtórzenia i wybory: Studia z tematyki i poetyki historycznej*, Rebis, Poznań 1995, pp. 36–37.

[10] The concept of cultural DNA was applied in my analysis of the Cassandra theme in my previous Polish-language publication. At the time, the identifying elements of this nominal theme were: (1) presumed madness, (2) the terror of prophecy, (3) a communication barrier. Patrycja Rojek, *Figura mitologicznej Kasandry w filmach science fiction*, “Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication” 2020, no. 28(37), pp. 233–246.

men were. And wonder took hold of the deathless gods and mortal men when they saw that which was sheer guile, not to be withstood by men. For from her is the race of women and female kind: **of her is the deadly race and tribe of women who live amongst mortal men to their great trouble**, no helpmeets in hateful poverty, but only in wealth. [585–593][11]

Though Pandora is not explicitly named in this passage, her function is made clear: she is a trap for mortal men. Marina Warner highlights how, since the Renaissance, various authors have frequently compared Pandora to the biblical Eve. The most famous of these comparisons appears in John Milton's *Paradise Lost*, where Eve is described as being brought to life "in naked beauty more adorned, / More lovely, than Pandora, whom the gods / Endowed with all their gifts." [12] Warner identifies both figures as prototypes of the *femme fatale* – women who are irresistible yet blamed for catastrophe. [13] Similarly, Robert Graves dismisses Hesiod's version outright, declaring: "Hesiod's account of Prometheus, Epimetheus, and Pandora is not a genuine myth, but an antifeminist fable, probably of his own invention." [14]

Feminist discourse further underscores a crucial distinction established by Hesiod's version: Pandora was *made*, not *born* – crafted by one male god (Hephaestus) at the command of another (Zeus). This aspect is explored by Adrienne Mayor in her analysis of Pandora within science fiction, where she situates Pandora's origins within the concept of *biotechné* – life that is artificially created. Mayor describes Pandora as "a manufactured maiden, a gift of Zeus, accepted by the 'foolish' Epimetheus, who eagerly welcomes her into his home." [15] She thus draws parallels between Pandora and cinematic female androids, such as the replicants in Ridley Scott's *Blade Runner* (1982) and Denis Villeneuve's *Blade Runner 2049* (2017), as well as the automaton Maria from Fritz Lang's *Metropolis* (1927). [16]

Interestingly, neither *The Girl with All the Gifts* nor *Annihilation* explores Pandora's artificiality. Yet again, Hesiod's version is not the only one: earlier variants of the myth portray Pandora not as a manufactured being but as a figure emerging directly from the earth (an aspect I will further elaborate on in the final section of this paper). Nevertheless, in both films, the theme of pioneering status resonates strongly.

In *Annihilation*, Lena is part of the first all-female scientific expedition into the Shimmer. However, she is not the first person to enter the zone: previous missions, composed of male soldiers embodying military strength and a colonialist approach, have consistently ended in failure. What is most significant, however, is that Lena is the only member of

[11] Hesiod, *The Theogony*, [in:] *The Homeric Hymns and Homerica*, trans. Hugh G. Evelyn-White, William Heinemann and The Macmillan Co., London and New York 1914, p. 123.

[12] Marina Warner, *Monuments and Maidens: The Allegory of the Female Form*, University of California Press, Berkeley and Los Angeles 2000, p. 222.

[13] Ibidem, pp. 224–225.

[14] Robert Graves, *Greek Myths*, Penguin Books 2017, e-book.

[15] Adrienne Mayor, *Gods and Robots: Myths, Machines, and Ancient Dreams of Technology*, Princeton University Press, Princeton and Oxford 2018, p. 158.

[16] Ibidem, pp. 160, 169.

her expedition to leave the Shimmer. The film's final scenes suggest that she is no longer the same person; like the plants and animals within the zone, her cells have undergone mutation. In VanderMeer's novel, these mutations enhance the protagonist, making her stronger and more resilient, ultimately leading her to a conscious decision to remain in Area X. In the film, Lena destroys the Shimmer, yet simultaneously carries its essence within her – perhaps allowing it to spread into the unsuspecting world. In the closing scene, she reunites with her husband (Oscar Isaac), who had also left the Shimmer but remained in a vegetative state until Lena's return. Together, they appear to herald a new era in human history, resembling a pair of primordial ancestors.

Meanwhile, in *The Girl with All the Gifts*, the known order of the world no longer exists – it has already been reset by the apocalypse, and a new order is taking shape. The pioneering role of the human woman, Helen, is tied to her integrity; she is the only one who treats the so-called plague offspring (the children born from the infection) with respect. However, it is Melanie who most fully embodies Pandora's fate. The novel's author, M.R. Carey (who also wrote the film's screenplay), includes a moment in which Melanie reflects that she wishes, like Pandora, she had no parents, as “the ghost of her parents' absence hovers around her, makes her uneasy.”

The film explicitly establishes a parallel between Melanie and Pandora from the outset. In the exposition, as Helen reads the myth and the name *Pandora* is spoken, the camera lingers on Melanie, signalling their connection. With each choice she makes, she aligns herself more closely with her mythological counterpart, culminating in her ultimate act – opening Pandora's box. By releasing the pathogen that ensures the infection of the last remaining humans, she brings the era of humankind to an end and, in doing so, *births herself* (to use Barbara Creed's term),^[17] ushering in a new epoch ruled by beings like her: highly intelligent, physically superior, and immune to the disease that decimated the old world.

An Act of Transgression

Reflections on transgression form yet another common thread connecting the myths of the first women: the Greco-Roman Pandora and the Judeo-Christian Eve, both figures deeply embedded in moralistic discussions of boundary-crossing, in the latter case understood as original sin. Interestingly, in Pandora's case – even if we accept Hesiod's version – there remains some ambiguity as to whether the release of misfortunes could even have been avoided. *Works and Days* initially attributes the act explicitly to Pandora:

For ere this the tribes of men lived on earth remote and free from ills and hard toil and heavy sicknesses which bring the Fates upon men; for in misery men grow old quickly. But **the woman took off the great lid of the jar with her hands and scattered all these and her thought caused sorrow and mischief to men.** [90–96]

[17] Barbara Creed, op. cit., p. 198.

Yet, shortly afterward, Hesiod adds:

So is there no way to escape the will of Zeus. [105][18]

This aligns directly with the portrayal of Pandora as a trap for mortal men – a “tool” wielded by the almighty Zeus. Hesiod simultaneously places the blame on Pandora while also implying that events could not have unfolded differently. Interestingly, in both films analysed in this paper, the act of transgression by the female protagonist is performed consciously – it is neither dictated by a higher force nor the result of accident, chance, or ignorance. Instead, it is a deliberate choice. Before exploring whether this decision is made *evil-mindedly*, I would like to draw attention to one particular detail in the passage above.

In Hugh G. Evelyn-White’s translation, the phrase used is “took off the great lid of the jar.” Notably, there is no mention of a box. This discrepancy was highlighted by Jane Ellen Harrison, who pointed out that the phrase “Pandora’s box” is merely proverbial. The misunderstanding stems from a mistranslation of the word *pithos* as *pyxis*, a mistake that Harrison traces back to the 16th century:

The word jar is of course a fair translation of *pithos* so long as it is realized that *pithos* is a very large jar, that either stands on or is partly buried in the earth. It is when *pyxis* is rendered box, or still worse casket, that the mischief begins. Box connotes a certain portability, casket adds the idea of smallness and preciousness, both entirely foreign to the meaning of *pithos*.^[19]

This change led to significant consequences, resulting in centuries of paintings and illustrations depicting Pandora with a small box – reinforcing the image of a curious woman peeking into a delicate container, expecting to find trinkets.

In the harsh, unwelcoming, and militarized spaces of *The Girl with All the Gifts* and *Annihilation*, there is likewise no room for a small, delicate prop. Melanie’s *pithos* is something entirely different – a plant-like structure that houses Ophiocordyceps pathogens. In the novel, Melanie herself explains:

“There are pods,” she says, pointing towards where the fungus wall is still burning. “In there. Pods full of seeds. Dr. Caldwell said this was the fungus’s mature form, and the pods were meant to break open and spread the seeds on the wind. But the pods are very tough, and they can’t open by themselves. Dr. Caldwell said they needed something to give them a push and make them open. She called it an environmental trigger.”^[20]

The girl speaks these words in a pivotal moment, having already ignited the fire that will serve as the environmental trigger. More precisely, she herself becomes that trigger. Melanie makes a conscious choice: she unleashes destruction to ensure the survival of those who have the potential to thrive, those like herself. She envisions them as the next generation, the ones who will rebuild the world: “They’ll be the next

[18] Hesiod, *Works and Days*, [in:] *The Homeric Hymns and Homerica*, op. cit., p. 9.

[19] Jane E. Harrison, *Pandora’s Box*, op. cit., p. 100.

[20] M.R. Carey, op. cit.

people. The ones who make everything okay again.”[21] In this way, Melanie, like Pandora, makes a decision that demands the sacrifice of the existing order but ultimately enables a new evolutionary stage of humanity.

Lena in *Annihilation* makes a strikingly similar choice. While her world is not threatened by a pathogen, it is subjected to relentless mutation. In Alex Garland’s film, the precise moment of transformation is ambiguous – there is no clear indication of when the protagonist’s body begins to change. However, in Jeff VanderMeer’s novel, this moment is explicitly defined: a fragment of a plant bursts open, releasing “a tiny spray of golden spores” that enter the protagonist’s nose. This detail reinforces the recurring fictional trope of fungi as a source of existential danger, mirroring contemporary anxieties about biological contamination and dehumanization.

The *pithos* in *Annihilation* – both in the novel and the film – is not a small physical object but a building: the lighthouse at the heart of the mutating zone. This structure extends both upward and downward, evoking a paradoxical sense of ascension and descent. In the novel, the protagonist obsesses over its architecture, noting early on: “Something about the idea of a tower that headed straight down played with a twinned sensation of vertigo and a fascination with structure.”[22] Similarly, in the film, Lena enters the lighthouse and descends into an underground chamber, where she confronts the mutating alien force. After her encounter, she does not simply escape – she carries the transformation within her, suggesting that the phenomenon she sought to destroy may, in fact, persist beyond the confines of the Shimmer.

Interestingly, the enormous size of the *pithos* is not without justification. Jane Ellen Harrison specifically described it as “partly buried in the earth”:

A large pithos is sunk deep into the ground. It has served as a grave, and the frequent use of pithoi for burial purposes is abundantly shown by excavations both at the Dipylon of Athens and at Aphidna.[23]

Harrison thus linked the opening of the *pithos* to the Athenian festival of *Pithoigia* – a ritual centred on the opening of graves, rooted in an ancient matriarchal cult of Gaia, whom Harrison speculated might have been synonymous with Pandora. The ritual, originally associated with the release of spirits, gradually came to be seen as ominous – something to be feared and suppressed. Ultimately, she concludes: “The worshippers of Zeus were the natural enemies of the All-Mother Pandora.”[24]

Positioning Pandora so definitively on the side of nature may invalid the question of her wrongdoing. If death is accepted as a natural process intrinsic to evolution, it ceases to be subject to moral judgment. The same perspective applies to the environmental trigger that Pandora’s

[21] Ibidem.

[22] Jeff VanderMeer, op. cit.

[23] Jane E. Harrison, op. cit., p. 101.

[24] Ibidem, p. 108.

counterparts provide in both films analysed in this paper. For Melanie, releasing the pathogen in the film's finale is a natural and inevitable act – one that aligns with the laws of nature. It represents the next step in human evolution. After all, the only “sin” of her generation is that they were born – born better adapted than humans to survive on an irreversibly transformed Earth. And in a struggle for survival, it is difficult to assign moral superiority to any one group over another.[25]

Similarly, the protagonist of *Annihilation*, as a biologist, understands that mutation, though in this case incomprehensible, indescribable, and uncontrollable, is also a form of opportunity. Rather than resisting it, she allows it to take its course. In the film's finale, she encapsulates this perspective when she speaks of the Shimmer: “It wasn't destroying. It was changing everything.”

The account of Pandora's creation by Hephaestus is, therefore, just one version of the myth – dominant due to Hesiod's influence but not the only one. Since Jane Ellen Harrison's early theories linking Pandora to the earth, various pieces of evidence have emerged to support this interpretation.[26] Some artistic representations of Pandora depict her emerging directly from the ground, reinforcing her connection to the natural world.[27] In some instances, she is explicitly identified as *Anesidora*, “she who sends up gifts from the soil,” a title that aligns with *Works and Days*, where Hesiod describes how, before being given to her husband, Pandora was adorned with divine gifts, including “lovely garlands, flowers of new-grown herbs” and a golden crown with “many creatures which the land and sea rear up” [577–584].[28] As early as 1890, A.H. Smith noted that this imagery suggests “Hesiod was conscious of Pandora's true significance.”[29] The epithet *Anesidora* indicates that Pandora may be more accurately described as “all-giving” rather than the widely accepted “all-gifted.” As a bestower and distributor, she was likely linked to deities associated with nature's generative and destructive forces.[30]

Both Colm McCarthy's film and M.R. Carey's novel appear not only to acknowledge this distinction but to deliberately leave it unresolved, embracing an ambiguous meaning in *The Girl with All the Gifts*. Indeed, Melanie is *gifted* – she is exceptionally intelligent, empathetic,

Alignment with Nature

[25] Barbara Creed writes: “Melanie's cannibalistic urges, however, are not her fault; she has been infected while in the womb. Her monstrousness is part of her nature but she draws on this as a source for her radical actions.” Barbara Creed, op. cit., p. 218.

[26] However, as Flora P. Manakidou notes, this is “not unanimously accepted.” See: Flora P. Manakidou, *Pandora, Athena, the Kekropides, and the Erechtheides: Female Duality in Athenian Myth and Cult*, “Classics@” 2023, vol. 25, <https://nrs.harvard.edu/URN-3:HLNC.ESSAY:103900178> (accessed: 1.02.2025).

[27] For example, vase AN1896–1908 G.275, attributed to the Group of Polygnotos and dated 475 BC–425 BC.

[28] Hesiod, *The Theogony*, op. cit., p. 121.

[29] A. Hamilton Smith, *The Making of Pandora*, “The Journal of Hellenic Studies” 1890, vol. 11, p. 283.

[30] The term *all-giving* is used in precisely this context by Robert Graves. Flora P. Manakidou explores this idea in greater detail. See: Flora P. Manakidou, op. cit.

and self-controlled, setting her apart from the other children. Yet the nature of her gift to humanity is ruthless. She makes the deliberate choice to release the pathogen, instantly eradicating the last of the old generation while securing the future of a new one – one better adapted to the transformed world. With this single act, she simultaneously unleashes destruction and establishes a new order, operating in accordance with the uncompromising laws of nature.

Lena in *Annihilation* makes an almost identical choice. As the only biologist on her team, she appears uniquely suited to engage with the unknown entity, viewing mutation not as a mere threat but as a potential evolutionary shift, or even a path to immortality. This perspective is evident in her statement long before she enters the Shimmer: “The cell doesn’t grow old, it becomes immortal. Keeps dividing, doesn’t die. We see aging as a natural process, but it’s actually a fault in our genes.” Her words suggest an openness to biological transformation, framing it not as an aberration but as a fundamental part of life itself. Meanwhile, the biologist in VanderMeer’s novel specializes in transitional environments, further emphasizing the theme of adaptation. She distinguishes between the beautiful, self-regulating changes that nature undergoes and certain human-induced transformations – those that have left the world “dirty, tired, imperfect, winding down, at war with itself.”^[31]

Thus, in these films, change is not depicted as a disruption or deviation from harmony but rather as an inevitable and necessary process governed by its own laws. What is unnatural, by contrast, is humanity’s relentless effort to preserve the status quo at all costs, even when that status quo is no longer viable. This perspective aligns with what Richard Grusin has described as the *nonhuman turn*, a shift in thought that decouples human existence from its assumed centrality:

The nonhuman turn, more generally, is engaged in decentering the human in favor of a turn towards and concern for the nonhuman, understood variously in terms of animals, affectivity, bodies, organic and geophysical systems, materiality, or technologies.^[32]

Indeed, in both *The Girl with All the Gifts* and *Annihilation*, the individual human is no longer the priority, but humanity itself remains central – only in an altered, or perhaps even improved, form. This notion is reinforced by the fact that these transformative choices are made by two female protagonists, both following in Pandora’s footsteps. They act in the interests of humankind, but only on condition that it submits to the harsh laws of nature, embraces sacrifice, and operates in service of the *greater good* rather than individual survival.

This contrast becomes even more pronounced when compared to Christopher Nolan’s *Interstellar* (2014), in which a male protagonist faces a similar dilemma. With Earth dying, the most viable

[31] Jeff VanderMeer, op. cit.

[32] Richard Grusin, *Introduction*, [in:] *The Nonhuman Turn*, ed. idem, University of Minnesota Press, Minneapolis 2015, p. vii.

plan for humanity's survival involves transporting a genetic seed bank to establish a new population elsewhere. Yet the film rejects this option in favour of a desperate mission to rescue all *currently existing* humans – clinging to the remnants of the old world rather than embracing transformation. While *Interstellar* affirms human exceptionalism and prioritizes preservation, *The Girl with All the Gifts* and *Annihilation* propose a different paradigm: survival through evolution, even at the cost of humanity's present form. In both films, the future is secured not by resisting change but by accepting nature's cycle of destruction and renewal – a perspective deeply embedded in the myth of Pandora.

In Minoan culture, women were intrinsically linked to nature – a reflection of the society's settled way of life, which fostered reverence for the fertile earth as the mother and sustainer of existence. Female representation in religious structures and systems of power was not questioned but rather assumed. This began to shift with the gradual displacement of Minoan civilization by the Mycenaeans, a society shaped by a male-centred ethos. As these nomadic conquerors reshaped cultural narratives, mythological stories, including those concerning women, were rewritten. Some heroines disappeared, others were vilified, and still others were transformed into monstrous figures of terror and repulsion. The mother goddess was replaced by Zeus, the patriarchal ruler of Olympus.

The myth of Pandora encapsulates this ideological shift. Her story has been shaped not only by the ambiguity of her fate but also by the ways in which different cultures have repurposed it to reflect prevailing power structures. In 1908, Jane Ellen Harrison observed:

Such myths are a necessary outcome of the shift from matriarchy to patriarchy, and the shift itself, despite a seeming retrogression, is a necessary stage in a real advance. Matriarchy gave to women a false, because a magical, prestige. With patriarchy came inevitably the facing of a real fact – the fact of the greater natural weakness of women. Man, the stronger, when he outgrew his belief in the magical potency of woman, proceeded, by a pardonable practical logic, to despise and enslave her as the weaker.[33]

In contemporary cinematic narratives, these power structures are once again being renegotiated. It is significant that both *Annihilation* and *The Girl with All the Gifts* are explicitly female-centred stories, where modern protagonists retrace the mythological path once walked by Pandora. One could imagine an alternative scenario, one where these narratives conform to traditionally male heroic archetypes, casting Lena or Melanie in the mould of Theseus, Odysseus, or Heracles. But that would be an entirely different kind of story.

Conclusion

[33] Jane E. Harrison, *Prolegomena to the Study of Greek Religion*, Cambridge University Press, Cambridge 1908, p. 284.

Yet even as science fiction/horror films engage with the Pandora myth, they continue to explore the same underlying fears – loss of control, contagion, and the zombie-like or alien *other*. What differs, however, are the perspectives from which these fears are examined. Garland's and McCarthy's films are not tales of salvation or heroic world-saving missions. Instead, they blur the lines between guilt, disharmony, and catastrophe, refusing simplistic moral resolutions. What resonates most strongly are their philosophical reflections on humanity's deep entanglement with nature, suggesting new forms of coexistence – symbiotic relationships in which human beings are shaped and strengthened by animal, plant, or even fungal elements within their own genetic makeup. In this view, surrendering to nature does not necessarily mean being defeated by it, but rather evolving with it, embracing transformation as an essential condition of survival.

BIBLIOGRAPHY

- Abramowska Janina, *Powtórzenia i wybory: Studia z tematologii i poetyki historycznej*, Rebis, Poznań 1995.
- Carey M.R., *The Girl with All the Gifts*, Hachette UK, 2014, e-book.
- Creed Barbara, *The Monstrous-Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis*, 2nd ed., Routledge, London and New York 2024.
- Gajewska Grażyna, *Ekofantastyka: Ujęcie sympojetyczne*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2023.
- Graves Robert, *Greek Myths*, Penguin Books, 2017, e-book.
- Green Planets: *Ecology and Science Fiction*, eds. Gerry Canavan, Kim S. Robinson, Wesleyan University Press, Middletown 2014.
- Harrison Jane E., *Pandora's Box*, "The Journal of Hellenic Studies" 1900, vol. 20, pp. 99–114.
- Harrison Jane E., *Prolegomena to the Study of Greek Religion*, Cambridge University Press, Cambridge 1908.
- Hesiod, *The Homeric Hymns and Homeric Hymns*, trans. Hugh G. Evelyn-White, William Heinemann and The Macmillan Co., London and New York 1914.
- Homer, *The Iliad: A New Translation by Peter Green*, University of California Press, Oakland 2015, e-book.
- Manakidou Flora P., *Pandora, Athena, the Kekropides, and the Erechtheides: Female Duality in Athenian Myth and Cult*, "Classics@ " 2023, vol. 25, <https://nrs.harvard.edu/URN-3:HLNC.ESSAY:103900178> (accessed: 1.02.2025).
- Mayor Adrienne, *Gods and Robots: Myths, Machines, and Ancient Dreams of Technology*, Princeton University Press, Princeton and Oxford 2018.
- Milner Andrew, Burgmann J.R., *Science Fiction and Climate Change: A Sociological Approach*, Liverpool University Press, Liverpool 2020.
- The Nonhuman Turn*, ed. Richard Grusin, University of Minnesota Press, Minneapolis 2015.
- Rojek Patrycja, *Figura mitologicznej Kasandry w filmach science fiction*, "Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication" 2020, no. 28(37), pp. 233–246. <https://doi.org/10.14746/i.2020.37.14>
- Smith A. Hamilton, *The Making of Pandora*, "The Journal of Hellenic Studies" 1890, vol. 11, pp. 278–283. <https://doi.org/10.2307/623433>

Sutton Thomas C., Sutton Marilyn, *Science Fiction as Mythology*, "Western Folklore" 1969, no. 28(4), pp. 230–237.

VanderMeer Jeff, *Annihilation (Southern Reach Trilogy)*, HarperCollins Publishers, 2014, e-book.

Warner Marina, *Monuments and Maidens: The Allegory of the Female Form*, University of California Press, Berkeley and Los Angeles 2000.



Fot. Michał Czyński

Bo we mnie jest dybuk: Yocheved Weinfeld i pamięć pramatek

ABSTRACT. Maciudzińska-Kamczycka Magdalena, *Bo we mnie jest dybuk: Yocheved Weinfeld i pamięć pramatek* [Because in Me There Is a Dybbuk: Yocheved Weinfeld and the Memory of Foremothers]. "Images" vol. XXXIX, no. 48. Poznań 2025. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 59–76. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2025.39.48.4>.

This year marks the 50th anniversary of Yocheved Weinfeld's groundbreaking exhibition at the Debel Gallery in Jerusalem, where she presented works strongly rooted in the body art trend and the second wave of feminism. Born in 1947 in Legnica, Poland, this Israeli artist is today considered a pioneer of feminine art, conceptual art which remains critical of the patriarchal system in Israel. Her early work proved crucial for understanding the language and conception of her work, which in the coming years would also explore women's experiences in relation to their ancestors. The death of her mother, who survived the Holocaust and emigrated to Israel with her family, set in motion a network of themes that, through strong emotional involvement and the consistency of their exploration, clearly affect the artist's oeuvre. The main purpose of the article is therefore to present and interpret the work of Yocheved Weinfeld. The tool used to expand the analysis is the figure of the dybbuk, which appears in various contexts in the Jewish tradition.

KEYWORDS: Yocheved Weinfeld, art, Israel, dybbuk, Jewish women, Shoah

Krajobraz idealny: na pierwszym planie idylliczny widok natury z łąkami i lasami, obsypane kwieciami drzewa, zieleni świerkowych lasów, niebieska wstęga rzeki, wielka plama jeziora, górskie urwiska i masywy skalne w tle. Tak wyglądają kartki z podróży przedstawiające alpejski pejzaż, pastelowa kolorystyka pogłębia wrażenie spokoju i harmonii. Na niebie delikatne rozbielone chmury nie zapowiadają żadnej katastrofy. A jednak każda z trzech widokówek ma skazę, irytujący szew naniesiony niewprawioną ręką. Białe włókno wyraźnie odcina się od błękitu nieba czy lustra wody, wprowadza niepokój. Bo jak rozumieć fragment jasnego nieba przyfastrygowany do tych rozbielonych chmur? Co oznacza kwadrat zmaconej wody przyszyty do tafli spokojnego jeziora? Dlaczego górski widok ze strzelistymi ośnieżonymi szczytami odbijającymi się w spokojnych wodach stawu jest przecięty wzdłuż grubym szwem białej nici? W ujęciu humanistycznym krajobraz to zapis procesu zdomowienia się w świecie, jest obrazem, wspomnieniem, sposobem widzenia, swoistym tworzywem sztuki i materią pamięci^[1]. Estetyka wiąże krajobraz z artystyczną reprezentacją fragmentu świata, zamykając go w granicach wyznaczonych przez realne lub wyobrażone

[1] Krajobraz, obok innych zjawisk, ukształtował drogę nowemu myśleniu, które w latach 70. i 80. ubiegłego wieku dokonało zwrotu kulturowego w humanistycę i pozwoliło na spotkanie różnych dziedzin i perspektyw badawczych: Denis E. Cosgrove, *Social Formation*

and Symbolic Landscape, University of Wisconsin Press, Madison 1998, s. 1, 254. Zob. także Mateusz Salwa, *Krajobraz. Fenomen estetyczny*, Wydawnictwo Oficyna, Łódź 2020, s. 49.

ramy[2]. W ten sposób estetyczne przeżywanie zamkniętego w obrazie świata nie kończy się na doświadczeniu wizualnym, ale otwiera na poznanie zmysłowe. Jak bowiem pisze Tadeusz Sławek: „Świat KRAJ-obrazu to świat nagle dostrzeżony z obrzeża tego, co dobrze znane, świat widziany z «kraja». Z brzegu, z krawędzi, skąd rozjaśnia się (choć zapewne niewyraźnie i tajemniczo) inna postać świata”[3]. W tym kontekście te zacerowane, przyfastrygowane białą nitką widoki noszą znamiona naprawy, delikatnej, ale istotnej ingerencji, której nie sposób przeoczyć. Drobny gest, który wprowadza niepokój, wybija z wpisanego w ogląd krajobrazu kontemplacji, burzy wrażenie panowania nad widokiem, wyznacza nowe – być może nieznane – obszary percepcji i czucia, otwiera na inną, przekształconą postać świata.

W tradycji żydowskiej występuje wiele pojęć i metafor odnoszących się do naprawy, restytucji, spotkania, pojednania, które z powodzeniem wykorzystuje się w interpretacji wszelakich zjawisk i działań, w tym także tych powstających na polu artystycznym. Jednym z takich pojęć jest *tikkun olam* (naprawa świata)[4], o którym Gershom Scholem pisał: „W nim to, za sprawą ukrytej magii ludzkich uczynków, wszystko zostaje umieszczone na swoim miejscu, następuje rozdzielenie pomieszanych rzeczy, a przez to uwolnienie ich w sferach człowieka i natury od uległości wobec demonicznych potęg, [...] niezdolne już do niszczyielskich agresji”[5]. Jeśli uznać *tikkun* za wysiłek, pewien proces, który prowadzi do naprawy świata, to kłaże z linią szwu – przynajmniej na poziomie wizualnym i znaczeniowym – wpisują się w tę kategorię. W tej refleksji rodzi się jednak istotne pytanie: Co sprawiło, że te obrazy harmonijnego świata wymagają ingerencji i naprawy?

Autorką kłaży jest Yocheved Weinfeld, artystka izraelska urodzona w Polsce, która w swych pracach łączy różne media, by przywołać swoje żydowskie dziedzictwo, pamięć o Holokauście odziedziczoną po rodzicach oraz własne przeżycia. Opisane na początku tekstu prace Weinfeld, zatytułowane *Sky Replaced by Sky, Water Replaced by Water, Mending a Tear in a Valley*, pochodzą z 1974 roku i stanowią w *oeuvre* artystki istotny zwrot, który łączy się z odejściem od malarstwa i rysunku w stronę innych mediów, m.in. fotografii, kolażu, asamblażu, a także sztuki ciała i performansu. W tym roku artystka miała też ważną dla jej dalszej kariery wystawę w Debel Gallery w Jerozolimie, gdzie idea naprawy poprzedzona zostanie aktem symbolicznego zniszczenia poprzez reinterpretację zastanych norm i obowiązującego porządku. Akt ten dotyczył nie tylko idyllicznych przedstawień pejzażowych, ale przede wszystkim ciała i twarzy artystki. Działania Weinfeld, głęboko

[2] Beata Frydryczak, *Krajobraz. Od estetyki the picturesque do doświadczenia topograficznego*, Wydawnictwo Poznańskiego Towarzystwa Przyjaciół Nauk, Poznań 2013, s. 8.

[3] Tadeusz Sławek, *Pauza w przyzwyczajeniu. O doświadczeniu krajobrazu*, „Herito” 2015, nr 19, s. 23.

[4] Artur Kamczycki, *Muzeum Libeskinda w Berlinie. Żydowski kontekst architektury*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2015, s. 40–41.

[5] Gershom Scholem, *Kabała i jej symbolika*, przeł. Ryszard Wojnakowski, Znak, Kraków 1996, s. 129.

osadzone w nurcie body artu i drugiej fali feminizmu, a dziś określane jako pionierskie w sztuce izraelskiej, zbiegły się z żałobą po śmierci matki, a także traumą wojny Jom Kipur z 1973 roku[6]. Oba te wydarzenia przyczyniły się do podjęcia nowych wyzwań nakierowanych na eksplorację tematów, które w tym czasie stanowiły w izraelskim dyskursie obszar tabuizowany i niechciany. W pracach Weinfeld wspomnienia i pamięć nakładają się w sposób poklatkowy, osobne wydarzenia i obrazy artystka przekształca w serie, które animują opowieść o kobietach z rodziny, Żydówkach z Europy Środkowo-Wschodniej, przede wszystkim zaś matki. Ta bliska relacja z przodkiniami zawiązuje się na poziomie współodczuwania i potrzeby zrozumienia własnej biografii. Weinfeld oddaje swoje ciało i twarz kobietom, których już nie ma. Opowiada swoim głosem o zdarzeniach głęboko skrywanych, tabuizowanych, obscenicznych, bo przekraczających granice wizualnej/społecznej/kulturowej normy. Dorastanie, studia, a potem praktyka artystyczna w Izraelu, nowoczesnym państwie, ale mocno osadzonym w tradycji i kulturze patriarchalnej, czynią jej dorobek unikatowym, silnie prześiąkniętym niewytłumaczalną potrzebą wchodzenia do trudnych, traumatycznych rewirów pamięci, które żyją i rezonują poprzez sztukę. Weinfeld sięga po różne media, łączy malarstwo z fotografią, realizuje instalacje, w których zawsze obecna jest ona, czyli też jej przodkinie.

Tytułowy dybuk łączy dorobek Weinfeld z popularną w kulturze i folklorze żydowskim wiarą w niespokojne dusze, które po śmierci znajdują miejsce w ciele żyjącego, najczęściej bliskiego człowieka. Dusza wciela się w inną osobę, ponieważ żąda naprawy własnych, doznanych za życia krzywd[7]. W pracach Weinfeld, podobnie jak w adaptacjach filmowych, teatrze i literaturze, dybuk staje się doświadczeniem ogólnoludzkim, uniwersalnym, z jednej strony odnosi się do zdarzeń historycznych, zaprzeczonych, z drugiej – jest relacją ze współczesnością. Sztuka Weinfeld może być postrzegana jako medium przemawiające głosem zamilkłych, ścieżka „prowadząca poza granice czasu i przestrzeni”[8], wreszcie jako ważne narzędzie naprawy świata.

[6] Wojna rozpoczęła się od niespodziewanego uderzenia połączonych sił Egiptu i Syrii 6 października 1973 roku w dniu żydowskiego święta Jom Kipur, czyli w dzień ścisłego postu i pokuty, w którym wszelka działalność w Izraelu zostaje przerwana. Pomimo końcowego zwycięstwa Izraela wojna wywołała szok w społeczeństwie izraelskim, kraj okazał się bowiem nieprzygotowany na nagły atak i niezdolny do jego szybkiego odparcia. W wojnie zginęło po stronie Izraela 2656 osób, a 7250 zostało rannych. Zob. Doris Bensimon, Eglal Errera, *Żydzi i Arabowie. Historia współczesnego Izraela*, przeł. Regina Gromacka, Krzysztof Pruski, Wydawnictwo Cyklady, Warszawa 2000, s. 176–179.

[7] W tradycji żydowskiej dybuk to zjawisko wejścia i zawładnięcia ciałem żywej osoby przez (złego) ducha. Obca dusza przejmując część osobowości człowieka, przemawia jego ustami, często powoduje cierpienie, choroby, prowadzi do osłabienia, a nawet śmierci. Zob. hasło *Dybuk*, [w:] *Polski słownik judaistyczny. Dzieje, kultura, religia, ludzie*, t. 1, oprac. Zofia Borzymińska, Rafał Żebrowski, Prószyński i S-ka, Warszawa 2003, s. 354.

[8] Rachel Elior, *Dybuki i kobiety żydowskie w historii społecznej, myśli mistycznej i folklorze*, przeł. Katarzyna Kornacka, Wydawnictwo Poznańskiego Towarzystwa Przyjaciół Nauk, Poznań–Gniezno 2014, s. 110.

Była sobie kiedyś...[9]

Yocheved Weinfeld, urodziła się w Legnicy w 1947 roku jako Ewa Ernst. Dzieciństwo spędziła we Wrocławiu. W 1957 roku, na fali nagonki antysemickiej wszczętej przez władze partyjne, wyemigrowała wraz z rodzicami do Izraela[10]. Z komunistycznej Polski zapamiętała atmosferę niechęci wobec jej żydowskiego pochodzenia i wielkie zdziwienie, kiedy już w Izraelu wszyscy znajomi i sąsiedzi okazali się Żydami[11]. Studiowała m.in. na uczelniach wyższych w Tel Awiwie (TAU) i Jerozolimie, a także na Michaelis School of Fine Art na Uniwersytecie Kapsztadzkim w RPA[12]. Przez wiele lat Weinfeld aktywnie uczestniczyła w życiu artystycznym Izraela, gdzie wystawiała swoje prace na pokazach indywidualnych i zbiorowych. W tym czasie pracowała także jako wykładowczyni m.in. na Akademii Sztuk Pięknych i Wzornictwa Becalel w Jerozolimie, a także jako edukatorka i projektantka wystaw w Muzeum Izraela. W 1979 roku przeniosła się do Nowego Jorku, gdzie zawodowo związała się z Muzeum Żydowskim, w którym prowadziła zajęcia dla dzieci. We wrześniu tego roku uczestniczyła w pierwszej grupowej wystawie artystek izraelskich zorganizowanej przez Rachel bas-Cohain w A.I.R. Gallery[13]. Jest współzałożycielką inicjatywy Jewish Children's Learning Lab (dziś pod nazwą Children's Galleries for Jewish Culture), która działa od 1995 roku w Nowym Jorku. Pracę artystyczną kontynuowała do początku lat 90., a jedna z jej ostatnich wystaw, zatytułowana *Seam Line*, odbyła się w 2013 roku w Gordon Gallery w Tel Awiwie[14]. Jej dzieła znajdują się obecnie w kolekcjach Muzeum Izraela w Jerozolimie, Muzeum Sztuki w Tel Awiwie i Muzeum w Hajfie, Kunsthalle w Hamburgu, a także w zbiorach prywatnych.

Dorobek artystki jest bogaty, sięga drugiej połowy lat 60., kiedy Weinfeld uczestniczyła w pierwszych pokazach sztuki konceptualnej

[9] Śródtytuły zastosowane w artykule odnoszą się do tytułów książek istotnych dla odczytania dorobku Yocheved Weinfeld.

[10] Wraz z dojściem Gomułki do władzy „kwestia żydowska” zaczęła odgrywać coraz większą rolę w układach wewnątrzpartyjnych. Walka o władzę w kierowniczych gremiach bazowała na antysemickich stereotypach, fobiach, mitach i przesądach. Zarzucano Żydom m.in. zbiorową odpowiedzialność za „wypaczenia socjalizmu” i stalinizację Polski. Do najważniejszych wystąpień antyżydowskich doszło w październiku 1956 roku na Dolnym Śląsku, czyli w regionie, który po drugiej wojnie światowej stał się nowym domem dla dużej liczbie społeczności żydowskiej. Ewa Węgrzyn, *Emigracja ludności żydowskiej z polski do Izraela w latach 1956–1959. Przyczyny, przebieg wyjazdu, proces adaptacji w nowej ojczyźnie*, „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego. Prace Historyczne” 2010, nr 137, s. 138. Por. eadem, *Wyjeżdżamy! Wyjeżdżamy?! Alija gomulowska 1956–1960*, Wydawnictwo Austeria, Budapeszt–Kraków 2016.

[11] Najważniejsze informacje biograficzne o artystce pochodzą z artykułu Gannit Ankori, *The Jewish Venus*, [w:] *Complex Identities. Jewish Consciousness and Modern Art*, red. Matthew Baigell, Milly Heyd, Rutgers University Press, New Brunswick 2001, s. 241.

[12] Informacje pochodzą ze strony Muzeum Izraela w Jerozolimie: <https://archive.ph/20121218142052/http://www.imj.org.il/artcenter/default.asp?artist=270894&list=W> (dostęp: 23.12.2024).

[13] A.I.R. Gallery (Artists in Residence, Inc.) powstała w 1972 jako pierwsza w Stanach Zjednoczonych galeria non profit, prowadzona i utrzymywana przez nowojorskie środowisko artystyczne dla kobiet artystek, zob. <https://www.airgallery.org/history> (dostęp: 12.12.2024). Zob. także artykuł Tal Dekel, *Center–Periphery Relations. Women's Art in Israel during the 1970s, The Case of Miriam Sharon*, „Consciousness, Literature and the Arts” 2007, nr 8(3), s. 14.

[14] <https://www.gordongallery.co.il/exhibition/seam-line> (dostęp: 23.12.2024).

w Tel Awiwie, jednak analiza tych wczesnych prac jest trudna, ponieważ nie występują one w obiegu muzealnym i wydawniczym, jedynie skąpe informacje pochodzą ze stron galeryjnych. Dopiero solowa wystawa artystki w Debel Gallery w Jerozolimie, która odbyła się w 1974 roku, pozwala pełniej uchwycić znaczenie tych prac na tle przemian występujących w sztuce izraelskiej lat 70., kiedy działalność kobiet zyskuje nowy wymiar i otwiera obszary związane m.in. z feminizmem i z body artem[15]. Z tego okresu pochodzą opisane na wstępie kolaże, w których artystka wykorzystuje praktyki „krawieckie”, a także wizerunki jej twarzy i ciała, które poddaje podobnym praktykom.

W tym czasie artystka wykonała też prosty gest – pokrytą błękitnym tuszem wewnętrzną stronę dłoni odcisnęła na arkuszu białego papieru. Praca ta, zatytułowana *Traits of Character*, może być odebrana jako manifestacja poszukiwanej tożsamości i przynależności w wymiarze zarówno indywidualnym, jak i narodowym. Tożsamość nie powstaje bowiem sama z siebie, ale tworzy się w relacjach z innymi, poprzez zanurzenie w kulturze i w przeszłości, w społecznej przestrzeni narracji. W tym kontekście istotne jest myślenie o pamięci – idąc tropem rozważań m.in. Paula Ricoeura, Alasdaira MacIntyre’a, Harrola Blooma – indywidualnej i zbiorowej, nadużyć i manipulacji pamięci, koncepcji tożsamości narracyjnej oraz trudnego wybaczenia[16]. W *Traits of Character* dłoni artystki to matryca, która pozwala na pozostawienie śladu, indywidualnego wyrazu jej tożsamości, a w kontekście zastosowanych barw przypominających flagę Izraela – relacji i przynależności. Dłoń wpisana w miejsce symbolu narodowego – ośmioramiennej gwiazdy – staje się znakiem samostanowienia, identyfikacji i przywiązania[17]. Emblem ten można odczytywać także w kontekście przesądów i wierzeń ludowych utrwalonych w kulturach śródziemnomorskich. W obszarze Lewantu motyw otwartej dłoni powszechnie występuje na amuletach mających chronić przed „złym okiem” lub „urokiem”[18]. W Izraelu przedstawienie to, często określane jako *chamsa* (w językach semickich oznaczające „pięć”), stanowi symbol opiekuńczej obecności i boskiej siły (Pwt 5,15)[19]. W tradycji antycznej ręka, jako ludzki organ

[15] Gannit Ankori, op. cit., s. 242.

[16] Paul Ricoeur, *Pamięć, historia, zapomnienie*, przeł. Janusz Margański, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas, Kraków 2007; Alasdair MacIntyre, *Dziedzictwo cnoty. Studium z teorii moralności*, przeł. Adam Chmielewski, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1996; Harold Bloom, *Lęk przed wpływem. Teoria poezji*, przeł. Agata Bielik-Robson, Marcin Szuster, Universitas, Kraków 2002. Zob. także Piotr Sawczyński, *Narracja jako emancypacja. Alasdair MacIntyre a żydowska tradycja*, „Miscellanea Anthropologica et Sociologica” 2016, nr 17(2), s. 83–91.

[17] Odciski dłoni są jednym z najczęstszych – obok postaci zwierzęcych – motywów w sztuce naskal-

nej. Ich popularność można przypisywać funkcjom magicznym. Układ linii papilarnych, czyli bruzd skórnych, jest jedyny i niepowtarzalny, przynależnym danej osobie, stanowi podstawę do identyfikacji człowieka.

[18] Pochodzenie tego motywu w kulturze bliskowschodniej jest wielowiekowe, sięga jeszcze czasów kultury fenickiej i kultu bogini Tanit. W kulturach Lewantu przedstawienie to jest wymiennie określane jako „ręka Fatimy” lub „ręka Miriam”. Zob. Theodore Schrire, *Hebrew Amulets. Their Decipherment and Interpretation*, Routledge & K. Paul, London 1966, s. 55–56.

[19] W sztuce żydowskiej i wczesnochrześcijańskiej, wiernej doktrynie aikonizmu, motyw „Manus Dei” to

umożliwiający wykonywanie licznych codziennych prac i czynności, przekłuwania myśli w czyny, postrzegana była także jako obdarzone wyjątkową mocą narzędzie sprawowania egzorcyzmów, przeciwdziałania złym duchom, wyrzucania demonów i choroby z ciała opętanych. Aspekt ten wydaje się istotny dla zrozumienia działań artystki, jej zaklinania obrazów z przeszłości, odczarowywania trudnej rzeczywistości.

Biografia Yocheved Weinfeld, która jako jedyne dziecko Ocalałych z Holocaustu rozpoznaje tragiczną przeszłość rodziny początkowo ze strzępów zasłyszanych i podskórnie odczuwanych informacji, wpisuje się w nurt doświadczeń tzw. pokolenia 1:1. Powracające w dorobku artystki tematy i wątki, jej uwikłanie w treści szeroko opisywane jako kobiece, oscylujące wokół cielesności i ciała, często powiązane z przemocą, zyskują ciekawe rozwinięcie poprzez zestawienie z innymi tekstami kultury. Szczególnie pomocne okazują się zapiski i opowieści rówolatków Weinfeld – jak ona – urodzonych tuż po wojnie w rodzinach Ocalałych. Zestaw takich wspomnień i odczuć można odnaleźć m.in. w książce Yael Neeman, izraelskiej pisarki i redaktorki, która uznanie zyskała autobiograficzną powieścią *Byliśmy przyszłością* o dorastaniu w kibucu^[20]. W swojej ostatniej książce zatytułowanej *Była sobie kiedyś* Neeman próbuje zrekonstruować historię pewnej kobiety o imieniu Pazit, która postanowiła zniknąć, wymazać swoją przeszłość i teraźniejszość wraz z postępującą chorobą^[21]. *Była sobie kiedyś* to powieść non-fiction, zbiór skrętnie odnotowanych rozmów z osobami, których los splótł się z protagonistką, osobą wyjątkową, inspirującą, utalentowaną, dla wielu bardzo bliską i ważną, ale też tajemniczą, niespokojną, żyjącą w dwóch światach. Pazit Fein była dzieckiem Ocalałych, urodziła się w obozie dla dipisów w 1947 roku – roku narodzin Yocheved Weinfeld. Jak podkreśla autorka książki, to bardzo wymowna data, wyznacza bardzo krótki czas od zakończenia wojny, a jeszcze przed powstaniem państwa Izrael. Czas, kiedy dochodzi do licznych przemieszczeń, a podejmowane decyzje nie są trwałe i wiążące. To czas wielu niewiadomych, nie zawsze udanych prób budowania nowego życia, ale jednak otwarcia się na świat, a ten zaś nie chce słuchać o wojennych traumach. Bo na pytanie: „Jak nazywano Zagładę po dwóch latach?”, Neeman odpowiada, że „wtedy jeszcze jej nie nazywano” i dodaje:

Kiedy przychodzili na świat, różne rzeczy nie miały jeszcze nazwy. O Zagładzie mówiono wojna albo „tam”, albo nie nazywano jej w ogóle. Nie istniały relacje drugiego pokolenia, moi rozmówcy byli w pewnym sensie pokoleniem pierwszym lub też pokoleniem 1:1. Ich rodzice przypominali kangury, dźwigające swoje dzieci w kieszeni, dzieci urodzone w tym konkretnym przedziale dwóch lat, dosłownie tuż po zakończeniu wojny,

najstarszy i najczęściej spotykany symbol Boga, który oznacza jego ingerencję w sprawy ludzkie. Zob. Shalom Sabar, *The Khamsa*, [w:] Filip Vukosavović, *Angels and Demons. Jewish Magic through the Ages*, Bible Lands Museum, Jerusalem 2010, s. 106–109.

[20] Jael Neeman, *Byliśmy przyszłością*, przeł. Agnieszka Jawor-Polak, Wydawnictwo Czarne, Wołowiec 2012.

[21] Eadem, *Była sobie kiedyś*, przeł. Magdalena Sommer, Wydawnictwo Próby, Warszawa 2023.

w drodze powrotnej z obozów, po wyjściu z kryjówek, po nielegalnym przekroczeniu granicy.

Nie było jeszcze relacji o Zagładzie. Była Zagłada, ale nie miała swojej opowieści. Nie było także pierwszego pokolenia Zagłady. Było oczywiście, ale nic nie mówili. A nawet jeśli coś opowiadali, nie słuchano ich. Nie słuchano nawet Primo Levi. Jego książka „Czy to jest człowiek” powstała, lecz nie została wydana, a gdy ją w końcu wydano, nikt jej nie czytał, nie kupował. Zalegała w magazynach[22].

Pisarka w swej książce przywołuje też słowa Primo Leviego, włoskiego Żyda ocalałego z Auschwitz, który właśnie w 1947 roku oddał swoją książkę do wydawnictwa Einaudi, ale tam odmówiono wydruku. Dopiero po latach książka zyskała rozgłos, pojawiły się przekłady na angielski i inne języki, a po hebrajsku wyszła dopiero w 1988 roku, w wydawnictwie Am Owed[23].

Ten bagaż często porażających doświadczeń, tłumiony i skrywany, staje się swoistym tabu, skazą, która nie pozwala na życie bez lęku i strachu. Nica Drori-Perman, jedna z rozmówczyń Neeman, redaktorka czasopism literackich oraz serii poetyckich m.in. w wymienionym już wydawnictwie Am Owed, opisuje własne próby zapisania wspomnień matki z czasów wojny, która po osiemdziesiątce poczuła konieczność przekazania świadectwa. Rejestracja doświadczeń matki okazała się dla córki jednak niemożliwa, zbyt bolesna, nie do przyswojenia. Kobieta po wielu latach sięga jednak do zapisków matki, dostrzega w nich pewne prawidłowości, powtórzenia, doskwiera jej świadomość, że tak późno przyszła potrzeba rozpoznania trudów dzielonego losu i życia w dwóch światach:

Procesy pamięciowe ludzi, którzy przeżyli Zagładę, to skomplikowany temat. Ich wspomnienia są jak zastygłe fragmenty lawy, te same epizody pojawiają się wciąż od nowa, raz po raz, opisywane niemal identycznymi słowami. Dlaczego akurat te, a nie inne? W jaki sposób ten zbiór został przesiany i w sieć zostały właśnie te wspomnienia? Od lat tworzę w głowie „uzupełnienia”: wypełniam luki we wspomnieniach matki i uzupełniam historię, którą latami wypierałam, nie chciałam być córką ocalałych[24].

I dalej Nica Drori-Perman dodaje:

Nie pamiętam, by Zagłada była kiedykolwiek tematem naszych rozmów z Pazit, Sarą czy Cyłą. Miałyśmy takie same korzenie, urodziłyśmy się po wojnie jako dzieci ocalałych, ale nie wiedziałyśmy, co to takiego „dzieci ocalałych”. Nie wiedziałyśmy, że nimi jesteśmy[25].

Historia Pazit i jej rówieśników, z reporterską wnikliwością przywołana w książce Neeman, to intrygująca próba rozliczenia się z przeszłością rodziców, która w sposób często nieuświadomiony rzutowała

[22] Ibidem, s. 192–193.

[23] Książka Primo Leviego, *Czy to jest człowiek?*, wielokrotnie wznawiana, tłumaczona na wiele języków, należy do kanonu literatury o Holokauście i życiu w obozowej niewoli.

[24] Y. Neeman, *Była sobie...*, s. 113.

[25] Ibidem, s. 114.

na ich wzajemne relacje i kondycję psychofizyczną. Lektura ta, pisana z dystansu wobec minionego czasu i opisywanych sytuacji, jawi się jako swoisty zaczyn w poszukiwaniach sposobów czytania dzieł Yocheved Weinfeld, rozumienia jej determinacji w snuciu opowieści o żydowskich kobietach i ich doświadczeniach.

Błony umysłu, szczeliny istnienia

Narracja w pracach izraelskiej artystki trzyma się blisko historii matki, sięga też po obrazy babki i prababki, tak jakby próbowała odtworzyć utraconą kobietą genealogię swojej rodziny. Zabieg ten przypomina rozważania Jolanty Brach-Czajny, która buduje swoją tożsamość sięgając po imiona przodków, kobiet, które miały imiona, ale zatraciły swoje nazwiska, bo te przechodzą po męskiej linii. Jak zauważa filozofka: „Kobiety mają tylko imiona. Używając męskich nazwisk, wskazują cudze rodowody, a nie własne. Życie kobiet jest jednostkowe. Cywilizacja odcięła je od tradycji. Kobiety nie mają przeszłości, ich historia w oczach społeczeństwa sprowadza się do jednego życia” [26].

Yocheved Weinfeld swoje kobiece genealogie odtwarza w sposób symboliczny, każdej z postaci nadaje bowiem własne rysy. Zabieg ten ma swoje uzasadnienie. Po tragicznych doświadczeniach wojny, nowego początku w Polsce, wreszcie emigracji do Izraela zasób pamiątek rodzinnych prawie nie istnieje, fotografie przodków bywają znikome, wspomnienia mgliste. Weinfeld nie boi się wcielać w postaci kobiet z rodziny, szuka uniwersalnych narzędzi, by osadzić je w realiach epoki, wskazać ich status społeczny, odbudować obraz przodków i fundamenty własnej tożsamości. W 1979 roku artystka przygotowała monumentalną pracę zatytułowaną *You Look So Typically Jewish*, w której zestawiała trzy (auto)portrety reprezentujące jej prababki i matkę. Obrazy ułożone w trzech horyzontalnych pasach ukazują Weinfeld najpierw jako zasymilowaną przedwojenną europejską Żydówkę; w środkowym pasie pojawia się przedstawienie artystki w czarnej sukni i czepcu typowych dla ortodoksyjnych matron; w dolnym rzędzie Weinfeld pozuje ubrana w obozowy pasiak z ogoloną głową. Każdy z tych trzech autoportretów zachowuje ten sam układ postaci, delikatne przechylenie głowy w stronę widza, charakterystyczny gest dłoni. Na każdym z tych obrazów artystka konfrontuje się z własną, stereotypowo postrzeganą urodą żydowską, urodą odziedziczoną po przodkiniach. Autoportret w pasiaku to hołd złożony matce, która przetrwała czasy wojny. Ta trudna przeszłość, kiedy odbierano ludziom godność, będzie wybrzmiewać w kolejnych realizacjach i instalacjach artystki [27].

Analizując dorobek Yocheved Weinfeld, nie sposób uwolnić się od obrazu jej twarzy tak często przywoływanej i powielanej w różnych mediach – twarzy wcielonej, reagującej, oszpeconej, przepełnionej

[26] Jolanta córka Ireny, wnuczka Bronisławy, prawnuczka Ludwika [Jolanta Brach-Czajna], *Błony umysłu*, Wydawnictwo Dowody na Istnienie, Warszawa 2022, s. 7–8.

[27] Ziva Amishai-Maisels, *Depiction and Interpretation. Influence of the Holocaust on Visual Arts*, Pergamon Press, Oxford 1993, s. 362–363.

lękiem, pięknej, dostojnej, cierpiącej, ascetycznej, pełnej emocji, wrażliwej – twarzy żydowskiej. W tym kontekście kluczowa dla *oeuvre* artystki jest seria fotografii pochodzących z lat 1974–1976 zatytułowana *Stitched Faces*. Prace te, które w rzeczywistości są fotografiami przesytych fotografii, stanowią ważny manifest rodzącej się w tym czasie w Izraelu sztuki feministycznej i sztuki ciała[28]. Odbita na szkle, zniekształcona i okaleczona twarz artystki prowokuje do refleksji nad przemocą i kulturową opresją stosowaną wobec kobiet przez patriarchalne systemy religijne i państwowe. To jawne odrzucenie własnego (pięknego) wizerunku poprzez akt (samo)agresji pozwala jednocześnie dowartościować twarz, odzyskać jej ekspresję, nadać tożsamość.

Hans Belting we wstępie do swojej książki *Faces. Historia twarzy*, wskazuje na społeczny wydzźwięk rozpoznania ludzkiej twarzy i osadzenia jej w zrębach kultury. Twarz to podstawowy i prymarny nośnik ludzkiej tożsamości, medium wyrazu, autoprezentacji i komunikacji[29]. W tradycji ikonograficznej, umocowanej w zakazach reprezentacji tego, co ożywione, i samego bóstwa, wybrzmiewa „magiczna” moc wizerunku, który – w opinii francuskiego historyka sztuki Itzhaka Goldberga – odnosi się do przedstawienia człowieka jako integralnej (korporalnej) całości, ale można też uznać, że: „twarz uważana jest najczęściej za metonimię osoby. W ten sposób w wielu językach (greckim *prosopon*, w hebrajskim *panim*), twarz traktowana jest jako sama osoba”[30]. Myśl ta bliska jest rozważaniom Emmanuela Levinasa, który potencjał twarzy odczytuje jako aurę żywej obecności. Przekształcenia w obrębie percepcji twarzy łączą się z ekspresją, która – zdaniem filozofa – pozwala wyzwolić twarz z „okowów zmysłowości” i przybliżyć ją do mowy i pisma. „Właściwe wydarzenie ekspresji polega na tym, że byt świadczy o sobie i że jest gwarantem tego świadectwa. Potwierdzać siebie w ten sposób może tylko twarz, to znaczy tylko słowo. Twarz ustanawia początek rozumiałości”[31]. W tym kontekście fotografie Weinfeld można postrzegać jako swoiste świadectwo „żydowskiej twarzy”, która wyraża i uobecnia doświadczenia panadjednostkowe[32].

[28] W swych działaniach artystycznych kobiety często wykorzystują medium fotograficzne, które jest łatwo dostępne, demokratyczne (bo dalekie od genderowej dyskryminacji) i pozwala na eksperymenty z własnym wizerunkiem i cielesnością. Zob. Sibylle Vabre, *Photography, A Women's Story? Medium through the Gender Prism*, AWARE: Archives of Women Artists, Research & Exhibitions, 9.10.2020, <https://awarewomenartists.com/en/decouvrir/la-photographie-une-histoire-de-femmes/> (dostęp: 28.12.2024).

[29] Hans Belting, *Faces. Historia twarzy*, przeł. Tadeusz Zatorski, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2015, s. 10–11.

[30] Itzhak Goldberg, *Jawlensky ou le visage promis*, Paris 1999, s. 122, za: Anna Szyjewska-Piotrowska,

Po-twarz. Przekraczanie widzialności w sztuce i filozofii, słowo/obraz terytoria, Fundacja Terytoria Książki, Uniwersytet Muzyczny Fryderyka Chopina, Gdańsk–Warszawa 2015, s. 202.

[31] Emmanuel Levinas, *Całość i nieskończoność. Esej o zewnętrzności*, przeł. Małgorzata Kowalska, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1998, s. 226.

[32] Aspekt „żydowskiej twarzy” pojawia się w rozważaniach Marii Janion nad antysemityzmem i oskarżeniami Żydów o morderstwa rytualne. Badaczka przywołuje w tym kontekście zabiegi księdza Stanisława Musiała o usunięcie z kościoła w Sandomierzu obrazów przedstawiających okrucieństwa, których mieli rzekomo dokonać lokalni Żydzi. Ikonografia ta podtrzymuje stereotypowy, demoniczny obraz Żydów i umacnia przemoc, którą wobec nich stosowano.

Wizerunek artystki staje się swoistą matrycą, która poprzez deformację własnego JA odwzorowuje na tafli przezroczystego szkła potężny komunikat głoszący sprzeciw wobec każdej formy opresji. Zabieg ten przypomina zakorzeniony w ikonografii chrześcijańskiej *vera-eicon*, (łac. *icona vera*), czyli oblicze Chrystusa, które według tradycji odbiło się na chuście św. Weroniki, gdy ta ocierała z potu Jego twarz w drodze na Golgotę. Veraicon stanowi typ *acheiropoietosu*[33], czyli prototyp, prawzór „autentycznego wyobrażenia rysów twarzy Chrystusa”, do którego mogli w kolejnych wiekach odwoływać się artyści[34].

Sztuka zachodnia najczęściej przedstawia Chrystusa jako cierpiącego – z zamkniętymi oczami, cierniową koroną i męczeńskim wyrazem twarzy[35]. Idealizacja tego podobieństwa nie pozwalałaby utrzymać dogmatu o wcieleniu w niedoskonałego przecież człowieka. Justyn Męczennik z naciskiem podkreślał, że Chrystus nie był piękny ani przystojny, podobne opinie głosili Ojcowie Kościoła, podkreślając wręcz jego rzekomą brzydotę[36]. Argumentem wzmacniającym to przekonanie były m.in. słowa Klemensa z Aleksandrii, który twierdził, iż piękno oblicza Chrystusa odwracałoby uwagę od jego słów, ponadto mogłoby wzbudzać pragnienie bliskości i pożądanie[37]. Te archetypowe obrazy cierpiącego Boga, które tak wiernie odwzorowują cud Wcielenia, czynią nieobecność obecną, a przedstawienie staje się rzeczywistością[38]. W ten sposób twarz Weinfeld również może być odczytana jako swoisty prawzorzec, który uobecnia ból i cierpienie kobiet żydowskich z różnych okresów historycznych. To świadome zaprzeczenie czy unieważnienie piękna własnego wizerunku (które w kontakcie z przemocą przeistacza się, wykrzywia, brzydnie, rozmywa, traci swój pierwotny rys i kształt) jawi się jako manifestacja ucieleśnionego słowa, ożywionej obecności[39].

Fotograficzne, zdeformowane, dodatkowo okaleczone w samej swej materii, pełne bólu i agresji portrety Weinfeld wpisują się w konwencję obrazowania niezawinionego cierpienia. W przypadku

Oskarżenia o mord rytualne uruchamiały maszynę prześladowań, tortur, kar śmierci. W tym kontekście twarz żydowska to twarz z wypisanym na niej lękiem, jak pisał Musiał, ponieważ podejrzenie o mord rytualny mogło pojawić się w każdej chwili. Zob. Maria Janion, *Bohater, spisek, śmierć. Wykłady żydowskie*, Wydawnictwo W.A.B., Warszawa 2009, s. 108–109.

[33] Acheiropoietos – wizerunek postaci stworzony w nadnaturalny, cudowny sposób – nie ręką ludzką. Zob. Tomasz Wujewski, *Życie starożytnych posągów*, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań 2017, s. 177–182.

[34] David Freedberg, *Potęga wizerunków. Studia z historii i teorii oddziaływania*, przeł. Ewa Klekot, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2005, s. 212–213.

[35] W ikonografii veraicon to wizerunek Chrystusa cierpiącego lub spokojnego. Zob. Hans Belting, *Obraz*

i kult. Historia obrazu przed epoką sztuki, przeł. Tadeusz Zatorski, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2010, s. 252–258.

[36] David Freedberg, op. cit., s. 214.

[37] Zob. Leo Steinberg, *Seksualność Chrystusa. Zapomniany temat sztuki renesansowej*, przeł. Mateusz Salwa, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas, Kraków 2013.

[38] David Freedberg, op. cit., 215.

[39] Ibidem. Autorką tego portretu jest św. Weronika, której samo imię zdradza akt powstania tego cudownego wizerunku. Nie bez powodu święta została patronką fotografów, szwaczek i tkaczy. Por. Ewa Kuryluk, *Weronika i jej chusta. Historia, symbolizm i struktura „prawdziwego” obrazu*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1998, s. 38–40.

zarówno veraikonu, jak i fotograficznych odbić twarzy Weinfeld obraz staje się dowodem na istnienie i śladem przepracowanego wysiłku. Ale nie tylko twarz artystki podlega tym aktom (samo)agresji, także jej dłonie i biust[40]. Bo jak zauważa polska filozofka: „O ile twarze mają kartoteki swoich zmian zawarte w rodzinnych albumach – [...] – o tyle łokcie, podudzia, śródstopia żadnych świadectw swego istnienia nie pozostawiają”[41]. Kluczem do poznania ciała jest jego przeżywanie, w którym „podmiot i przedmiot zlewają się w jedno doświadczenie”[42].

Przeszywanie tych fotograficznych portretów i fragmentów ciała Weinfeld za pomocą igły i nici przypomina działania prekursorów ruchu feministycznego, które na przełomie lat 60. i 70. ubiegłego wieku wprowadziły praktyki tkackie, szycie i haft do przestrzeni galeryjnych, wynosząc tym samym tkaninę (uznaną za rękodzieło) do rangi dzieła sztuki[43]. Artystka była dobrze zaznajomiona z tendencjami w amerykańskiej sztuce feministycznej, ponieważ w latach 70. brała aktywny udział w życiu artystycznym Jerozolimy, w której prężnie działały liczne galerie pokazujące prace międzynarodowych twórców i twórczyń, a także we wspomnianej już wystawie artystek izraelskich w Nowym Jorku. Wykorzystane w pracach Weinfeld „zabiegi krawieckie” stanowią także nawiązanie do historii rodzinnej z przedwojennej Polski. Dziadkowie i rodzice artystki prowadzili sklep bławatny z tkaninami i bielizną pościelową. W tym czasie wiele sklepów i zakładów oferujących usługi krawieckie było prowadzonych przez rodziny żydowskie, także pokolenia imigrantów przybywające do USA i Palestyny w latach 20., 30. i 40. XX wieku zakładały własne inicjatywy tekstylne[44]. Ta tradycja przetrwała także w sposobie dobierania środków wyrazu przez wielu artystów żydowskiego pochodzenia[45]. Weinfeld, świadoma historii swojej rodziny, wykorzystywała narzędzia tekstylne jako nośnik pamięci, łącznik między światami.

[40] Gannit Ankori, op. cit., s. 241.

[41] Jolanta córka Ireny, wnuczka Bronisławy, prawnuczka Ludwika [Jolanta Brach-Czaina], op. cit., s. 128.

[42] Monika Rogowska-Stangret, *Ciało – poza Innością i Tożsamością. Trzy figury ciała w filozofii współczesnej*, Fundacja Terytoria Książki, Gdańsk 2019, s. 27.

[43] Lisa E. Bloom, *Jewish Identities in American Feminist Art. Ghosts of Ethnicity*, Routledge, New York–London 2006, s. 32–43.

[44] O żydowskich tradycjach tkackich/tekstylnych powstało wiele opracowań. Te działające w Europie z powodzeniem przenoszono bądź zaszczepiano w Izraelu. Jedną z ważniejszych inicjatyw tekstylnych jeszcze w Palestynie była utworzona 1924 roku firma Lodzia, której nazwa nawiązywała do bogatych tradycji włókienniczych miasta Łodzi, także miejsca pochodzenia jej założycieli. Zob. *Woven Conscious-*

ness. Contemporary Textile in Israel, katalog wystawy, kurator Irena Gordon, The Rothschild Center, Tel Aviv 2014, s. 11–12. O tym zjawisku w Izraelu jest powieść Orly Castel-Bloom, *Tekstylija*, przeł. Agnieszka Jawor-Polak, Świat Książki. Grupa Wydawnicza Weltbild, Warszawa 2011.

[45] Milly Heyd, izraelska historyczka sztuki, uważa, że w przypadku wielu żydowskich artystów rodzinne interesy tekstylne odgrywały znaczącą rolę w ich późniejszej sztuce. Analiza twórczości Man Raya pozwala przełożyć ten schemat interpretacyjny na działania Yocheved Weinfeld i jej stosunek do rodzinnej przeszłości. Zob. Milly Heyd, *Man Ray/Emmanuel Radnitsky. Who is behind the Enigma of Isadore Ducasse?*, [w:] *Complex Identities. Jewish Consciousness and Modern Art*, red. Matthew Baigell, Milly Heyd, Rutgers University Press, New Brunswick 2001, s. 34–42.

W tym miejscu warto przywołać pracę zatytułowaną *Family Line* z 1976 roku. Utrzymana w formie tryptyku kompozycja składa się z trzech fotografii jakby wyjętych z rodzinnego albumu. Na pierwszym zdjęciu, zapewne z początku XX wieku, młoda kobieta w ujęciu $\frac{3}{4}$ pozuje z kilkuletnim dzieckiem stojącym na podeście; oboje w odświętnych strojach; kobieta delikatnie podtrzymuje dziecko, które śmiało spogląda na fotografa. Drugie zdjęcie to typowy portret małżonków wykonany w atelier; głowy blisko siebie, świeżo ułożone fryzury, żywe spojrzenia skierowane w oko aparatu. Trzecie ukazuje scenę parkową, na ławce siedzi matka z tulącą się do niej córką. Dziewczynka ma włosy spięte w białe kokardy po bokach; matka uśmiechnięta, jedną rękę opiera na brzuchu, drugą unosi do góry, jakby w geście toastu; obie patrzą w obiektyw. Weinfeld każde z tych zdjęć powieliła, wymazując jednocześnie na odbitkach najpierw postać dziecka, potem żony i wreszcie matki. Ostatnim elementem dodanym do serii są białe karty z zaznaczoną linią, która powieliła odcinki łączące na pierwszych zdjęciach sfotografowane osoby. Te delikatne przerywane linie są pozostałością po cielesnej bliskości uchwyconych na zdjęciu postaci, przypominają tak często stosowany u Weinfeld szew, swoisty ślad przyłgnięcia do nieobecnej już matki. Jak pisała Brach-Czaina: „To, co niewidoczne, ukryte bywa w szparach, szczelinach, pęknięciach prowadzących w głąb, pod powierzchnię, na drugą stronę rzeczywistości. Tej samej rzeczywistości jednak”[46].

Dybuki i kobiety żydowskie

Analiza dorobku Yocheved Weinfeld pozwala na jeszcze jedną warstwę odniesień, przywołaną w tytule artykułu, kluczową dla zarysowania specyfiki i napięcia, tego co odczytywalne i ukryte jednocześnie. Figurę dybuka w kulturze polskiej upowszechnił dramat Szymona An-skiego z 1916 roku, który opowiada historię niespełnionej miłości[47]. Jego *Na pograniczu dwóch światów. Dybuk* jest parafrazą żydowskich legend, które autor pozyskał w trakcie wyprawy etnograficznej do żydowskich wsi na Wołyniu i Podolu. Jednym z głównych bohaterów jest student jesziwy Chanan, który pragnie poślubić przyrzeczoną mu jeszcze przed ich narodzinami Leę. Ta umowa zawarta przez ich ojców zostaje jednak zerwana. Ojciec Lei zamierza wydać córkę za innego. Młody Chanan umiera z rozpacz, by po śmierci odnaleźć się w ciele dziewczyny i potwierdzić nadprzyrodzone, boskie prawo.

Ten żydowski dramat stał się kanwą dla innych tekstów kultury, które czerpią z mistyki i folkloru żydowskiego, by opowiedzieć o wydarzeniach współczesnych, silnie zanurzonych w tragicznej historii wojennej[48]. Jednym z takich tekstów jest *Dybuk* Hanny Krall z tomu *Dowody na istnienie* z 1995 roku, czyli fabularyzowana relacja z życia Adama S., amerykańskiego Żyda, który nosi w sobie duszę przyrodniego

[46] Jolanta Brach-Czaina, *Szczeliny istnienia*, Wydawnictwo Dowody na Istnienie, Warszawa 2018, s. 151.

[47] Szlojme ZajnwilRapoport (An-ski), *Na pograniczu dwóch światów. Dybuk*, przeł. Awiszaj Hadari, „Austeria”, Kraków 2007.

[48] Ciekawym przykładem może być też polsko-izraelski film *Demon* z 2015 roku w reżyserii Marcina Wrony, zrealizowany na motywach dramatu *Przyłgnięcie* Piotra Rowickiego.

brata. Ich ojciec, ocalały z Holocaustu, niechętnie wspominał o swojej poprzedniej rodzinie i synku, który zginął w getcie. Głos dziecka, jego kompulsywny śmiech, a przede wszystkim przenikliwy płacz, towarzyszą Adamowi od wczesnego dzieciństwa. To nie jest jego głos, nie rozumie szeleszczącej mowy, nie zna historii swojego brata, ale odczuwa ją głęboko w sobie. W opowiadaniu przywołana została terapia, jako moment zwrotny w historii, kiedy Adam S. uwolniony od ducha przywołuje go, by ten zamieszkał w nim ponownie. Leczenie, któremu poddaje się Adam S., „polega na wydobywaniu pamięci. Pamięć ukryta jest w ciele ludzkim, w błonach mięśniowych. Odnajduje się ją dotykając głowy, karku i stóp. Rzeczy zepchnięte w niepamięć i na nowo przywołane przestają dręczyć”[49]. Dla terapeuty, żydowskiego mnicha buddysty, przypadek Adama S. jest nietypowy, gdyż pacjent urodził się po śmierci brata i pamięć o wojnie w nim nie istnieje. A jednak dybuk wychodzi z ciała mężczyzny, jako „powietrze i strach”, podążające za słowami terapeuty[50]. Ta historia – zbudowana na intymnych, skrywanych doświadczeniach, które trudno wytłumaczyć – zdarzyła się naprawdę. Bo – jak pisze Krall – opowieści logiczne, bez zagadek i luk, w których wszystko jest zrozumiałe, nie mają w sobie prawdy. Historia opisana przez reporterkę stanowi pomost dla dalszych poszukiwań i interpretacji treści zawiłych, niejednoznacznych.

W przypadku twórczości Yocheved Weinfeld należy przywołać refleksje Rachel Elijor, izraelskiej badaczki mistycyzmu żydowskiego i kabały, która w swoich tekstach analizuje fenomen dybuka w połączeniu z kondycją (także współczesnych) kobiet żydowskich i ich (nie)obecności w patriarchalnym systemie[51]. Elijor wskazuje na ścisły związek pomiędzy opętaniem przez dybuka a odsunięciem opętanej kobiety z kręgów społecznych oczekiwań, jej ciało bowiem staje się nośnikiem nieczystości wynikającej z bezpośredniego kontaktu ze zmarłym. Ważna jest tu koncepcja zależności i kontroli ciała za pośrednictwem narzędzi władzy i wiedzy, dobitnie wprowadzona do humanistyki przez Michela Foucaulta[52]. Dybuk przejmuje kobiecie ciało (najczęściej przez genitalia), odbiera panującemu „systemowi” władzę nad nim, wreszcie przemawia przez nie własnym głosem. W najważniejszych ceremoniach przejścia, z którymi łączy się postać kobiety i dybuka, a są to zaślubiny i egzorcyzmy, pojawia się ten sam temat fleksyjny *d-b-k*[53].

[49] Hanna Krall, *Dowody na istnienie*, Wydawnictwo a5, Poznań 1995, s. 13.

[50] Ibidem, s. 14.

[51] Jedną ze stawianych przez izraelską uczoną tez jest stwierdzenie, iż dybuk pomagał kobietom unikać niechcianych małżeństw, które w kulturze żydowskiej często nadal łączą się ze swataniem. Wiele kobiet w żydowskich wspólnotach decydowało się na tak desperacki krok. Wołały oddawać swoje ciała duchom i uchodzić za obłąkane. Rachel Elijor, *Dybuki i kobiety żydowskie w historii społecznej, myśli mistycznej*

i folklorze, przeł. Katarzyna Kornacka, Wydawnictwo Poznańskiego Towarzystwa Przyjaciół Nauk, Poznań–Gniezno 2014, s. 94. Zob. także Katarzyna Kornacka-Sareło, *Śluchająca „zamilkłych głosów” i jej opowieść. Myśl feministyczna Rachel Elijor*, „Studia Europaea Gnesnensia” 2014, nr 9, s. 187–190.

[52] Monika Rogowska-Stangret, op. cit., s. 131–155. Zob. także Wojciech Mackiewicz, *Ciało i polityczność. Koncepcja cielesności w filozofii Michela Foucaulta*, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas, Kraków 2018.

Jak zauważa filozofka: „Obie też implikują zmiany w obrębie wchodzenia i wychodzenia, zawierają elementy zgody i przymusu i odbywają się w symbolicznej, rytualnej oraz społecznej przestrzeni”[54]. Ta ingerencja, swoiste zawłaszczenie, które w pewnych sytuacjach było jedyną możliwą dla kobiety ucieczką (do siebie), można także odczytywać jako sposób na kobiecą wypowiedź słyszalną w przestrzeni społecznej.

W 1976 roku w Galerii Debel w Jerozolimie Yocheved Weinfeld miała kolejny indywidualny pokaz swoich prac połączony z działaniami performatywnymi. Kanwą dla jej występu były zapisy prawne z kodeksu *Szulchan Aruch*, które odnoszą się do kondycji kobiety w judaizmie, zasad jej puryfikacji, przeżywania żałoby czy wreszcie wykluczenia kobiecej cielesności ze sfery publicznej[55]. W trakcie pokazu artystka interpretowała zakazane i dedykowane kobietom rytuały, poddając je krytycznej ocenie, włączając w to doświadczenia kobiet z czasów wojny. W ten sposób Weinfeld jako pierwsza wprowadziła żydowskie teksty religijne i prawne do sztuki, wykorzystując przy tym własną kobiecość[56]. Połączenie starożytnych tekstów z nowoczesnym dziedzictwem żydowskim, silnie zanurzonym w temacie Zagłady, a wypływającym ze wspomnień matki, poruszyło środowisko artystyczne w Izraelu, ponieważ w tym czasie raczej unikano wspominania o Holokauście, a tym bardziej w kontekście kobiecych historii (także obozowych)[57]. Wystawa wywarła silne wrażenie, bo dotknęła tematu tabu[58]. Trauma Holokaustu, historie kobiet, tłumione wspomnienia, spotkały się z tradycją

[53] *Dewekut* oznacza przylgnięcie, zespolenie się, stanie się jednym ciałem i odnosi się zarówno do mistycznej unii z Bóstwem, jak też określa akt seksualny męża i żony, oba uznawane były przez społeczność za czyny zgodne z obowiązującą normą, natomiast *dybuk* – świadome, podświadome lub nieświadome oddanie ciała we władanie ducha osoby zmarłej – stanowiło wykroczenie przeciwko prawu oraz pogwałceniem obowiązujących norm etycznych, ponieważ śmierć nie jest z tego świata. W takim ujęciu dewekut konotuje sferę sacrum, dybuk odnosi się do profanum. Rachel Elior, *Mistyczne źródła chasydyzmu*, przeł. Maciej Tomal, Wydawnictwo Austeria, Kraków 2009, s. 110. Por. Gershom Scholem, *O mistycznej postaci bóstwa. Z badań nad podstawowymi pojęciami kabali*, przeł. Agnieszka K. Haas, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa, 2010, s. 263.

[54] Rachel Elior, *Dybuki i...*, s. 94–95.

[55] Naomi Graetz, *Women and Religion in Israel*, [w:] *Jewish Feminism in Israel. Some Contemporary Perspectives*, red. Kalpana Misra, Melanie S. Rich, Brandeis University Press, Hanover–London 2003, s. 20–21. Por. Ilana Tenenbaum, *Live Acts. Performing the Body – The First Generation of Projected Images*, katalog wystawy, Haifa Museum of Art, Haifa 2006, s. 33–34, 41–42, 64–66.

[56] W Izraelu pierwsze publiczne wystąpienia o charakterze feministycznym miały miejsce w 1976 roku i spotykały się z niezrozumieniem i dużą niechęcią ze strony samych kobiet, o czym wspomina rabin-ka Naamaha Kelman. W tym kontekście działania izraelskich artystek, m.in. Yocheved Weinfeld, można uznać za pionierskie, poprzedzające procesy społeczne i religijne. Naamaha Kelman, *A Thirty-Year Perspective on Women and Israeli Feminism*, [w:] *New Jewish Feminism. Probing the Past, Forging the Future*, red. Elyse Goldstein, Jewish Lights Publishing, Vermont 2009, s. 197–206.

[57] O badaniach nad losem kobiet w czasach Zagłady, sposobach radzenia sobie z opresją wojny i dodatkowych zagrożeniach czyhających na kobiety/Żydówki – w ramach Holocaust Studies, gdzie perspektywa kobieca wnosi nowy sposób interpretacji faktów, zob. Magdalena Maciudzińska-Kamczycka, *Gender i Holokaust. Sztuka (przetrwania) kobiet w czasach Zagłady*, [w:] *(Nie)chciana tożsamość*, red. Katarzyna Lewandowska, Magdalena Maciudzińska-Kamczycka, Cezary Lisowski et al., Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2016, s. 44–45.

[58] W okresie powojennym podawano w wątpliwość badanie Holokaustu z perspektywy kobiecej – Ocalałe

judeochrześcijańską i opisywanym w niej cierpieniem, mistycznymi przesadami na temat bólu i śmierci. Performans uwolnił tłumione głosy i doświadczenia żydowskich kobiet wielu pokoleń, przodkinie artystki wreszcie przemówiły ustami i ciałem artystki. Dokumentacja wideo zaginęła, pozostały tylko fotografie, mimo to sam performans uważany jest za dzieło przełomowe w sztuce izraelskiej, wyzwalające nowe sposoby interpretacji żydowskiej tradycji i wprowadzenia żydowskich kobiet oraz ich tabuizowanych doświadczeń do przestrzeni publicznej.

Wystawa w Debel Gallery wzmogła działania Weinfeld przywołujące wspomnienie matki, jej historię z czasów Zagłady. W 1979 roku artystka przeniosła się do Nowego Jorku, jednak nie zaprzestała współpracy z izraelskimi instytucjami. Jeszcze w tym samym roku miała swoją indywidualną wystawę w Muzeum Izraela w Jerozolimie, na której pokazała dziesięć monumentalnych, wieloczęściowych, wykonanych w różnych technikach instalacji, które oscylowały wokół pierwotnych obrazów pamięci i procesów ich przetwarzania, zacierania, przekształcania w kolejne, inne już reminiscencje. Każda instalacja zawierała obrazy wyjęte z wczesnych wspomnień artystki, które zależne były od zasłyszanych jeszcze w dzieciństwie tekstów, powiedzeń, pojedynczych zdań czy przypowieści. W tych pracach pojawiają się wizerunki artystki w sytuacjach zagrożenia, gwałtu, jawnej przemocy. Aspekt estetyczny nie jest tu ważny, proste rysunki spotykają się z reprodukcjami/kopiami dzieł dawnych mistrzów, powielanym fotografiom z pozowanym wizerunkiem artystki towarzyszą surowe deski i skotłowane prześcieradła, wszystkie zdają się jakąś odległą krainą, dziwnym, baśniowym światem, w którym bycie kobietą i dziewczynką łączy się z opresją i zagrożeniem. Artystka tworzy w ten sposób serie, multiplikuje obrazy, buduje konstelacje, tryptyki, ciągi, które uruchamiają narrację, pozwalają snuć opowieść, rozwijać ją we wskazanym kierunku^[59]. Praca nr 8 opatrzona została następującym tekstem: „W obozach koncentracyjnych, gdzie wszyscy Żydzi byli brudni i głodni, były też piękne kobiety, które Niemcy kochali. Kobiety były więc Żydów i dostawały jedzenie. Teraz są karane. Ich głowy zostały ogolone”^[60]. Także jej późniejsze instalacje, asamblaży i kolaże łączą wspomnienia z prostymi środkami i formami. Aspekt kobiecości i kobiecego ciała będzie nadal silnie obecny, często pojawiają się odniesienia do żeńskich genitaliów, waginy, kobiecej bieleziny, śladów krwi. W tych pracach przeszłość jest stale obecna, mówi poprzez aluzje, skojarzenia, odbicia i (krawieckie) blizny.

spotykały się z opresją, często negacją ich zaburzeń i traum, które dotyczyły kwestii własnej tożsamości, seksualności, utraconego macierzyństwa, gwałtu, wstydu, poczucia winy. W badaniach feministycznych nad Holocaustem, zapoczątkowanych m.in. przez Joan Ringelheim i Esther Katz, wykazuje się trudności w opisie tych doświadczeń przez kobiety. Na temat zaangażowania tychże badaczek w działania nad włączeniem kobiecej perspektywy w Holocaust Studies

zob. Joan Ringelheim, *The Unethical and the Unse-akable. Women and the Holocaust*, „Simon Wiesenthal Center Annual” 1984, nr 1, s. 69–87. Eadem, *The Holocaust. Taking Women into Account*, „The Jewish Quarterly” 1992, nr 39, s. 19–23.

[59] Ziva Amishai-Maisels, op. cit., s. 366.

[60] Praca znajduje się w kolekcji Muzeum Izraela w Jerozolimie.

Odczytywanie prac Weinfeld przez pryzmat dybuka nadaje im rangę świadectwa, doświadczenia uniwersalnego, które łączy przeszłość ze współczesnością. Zderzając twórczość izraelskiej artystki z mistyką i folklorem żydowskim, udaje się z niej wydobyć to, co rzutuje na zbiorową świadomość po traumach II wojny światowej. Pamięć, zarówno ta indywidualna, jak i zbiorowa, stanowi tu filar, bez którego tożsamość byłaby szczątkowa i nieprawdziwa. W tym miejscu warto przywołać wypowiedź Hanny Krall udzieloną na potrzeby wywiadu po premierze *Dybuka* w reżyserii Krzysztofa Warlikowskiego z 2003 roku, w której to pisarka podkreśla, że „An-ski opowiada o czasie niewinnym. My, w naszym czasie, już wiemy, że dybuka się nie przegania. Jest nasza pamięcią. Bez naszych dybuków będziemy gorsi i głupszy” [61].

Działania Yocheved Weinfeld, wpisujące się w tendencje i tematy sztuki feministycznej, zaangażowanej w obowiązujący dyskurs, krytycznej wobec patriarchalnego systemu władzy, zawsze jednak naznaczone są wojenną traumą i historią przodków. Jej sztuka łączy się z narracją tekstów pohołokaustowych, które stanowią świadectwo zmagania z trudną pamięcią, nadmiarem bądź radykalną redukcją środków i przekazywanych treści. Utwory powojenne bowiem, jak pisała Maria Janion, „zderzają fakty historyczne z fikcją, etykę z estetyką, wyrażalne z niewyraźnym” [62]. U Weinfeld wszystkie te czynniki są silnie wyczuwalne, budują napięcia, odwołują od prostych ocen i komentarzy, pozostawiają przestrzeń na pytania i głęboką refleksję. W tym zestawie prac, od obrazów fotograficznych, malarzkich, po kolaże, asamblaże i działania performatywne, wyraźnie wybrzmiewa głos z przeszłości. Niewymawialne słowa, nienazwane doświadczenia są jak te przyfastrygowane do kartek pocztowych fragmenty, które burzą harmonijny pejzaż. Wyraźny szew białej nici wytrąca z kontemplacji i zadowolenia, pozwala zobaczyć to, co niewidoczne, ukryte w szczelinach pamięci. Yocheved Weinfeld sięga do wspomnień własnych, przywołuje skrawki z opowieści rodzinnych, które łączy i przetwarza w struktury naznaczone wielką historią. Niemy krzyk okaleczonej twarzy, wymazany ze zdjęcia wizerunek matki, autoportret w obozowym pasiaku, bezbronne, obolałe, kobiece ciało – te i inne obrazy otwierają w pracach artystki kanały komunikacji, poprzez które przenika ból, cierpienie i niepokój. Te kobiece historie i doświadczenia zataczają kręgi, wracają cyklicznie w mrokach współczesności.

BIBLIOGRAFIA

- Amishai-Maisels Ziva, *Depiction and Interpretation. The Influence of the Holocaust on Visual Arts*, Pergamon Press, Oxford 1993.
- Ankori Gannit, *The Jewish Venus*, [w:] *Complex Identities. Jewish Consciousness and Modern Art*, red. Matthew Baigell, Milly Heyd, Rutgers University Press, New Brunswick 2001, s. 238–258.

[61] Jacek Cieślak, *Rozmowa z Hanną Krall i Krzysztofem Warlikowskim, Bez dybuków będziemy gorsi i głupszy*, „Rzeczpospolita” 31.10.2003, nr 232, s. A15.

[62] Maria Janion, op. cit., s. 279.

- Belting Hans, *Faces. Historia twarzy*, przeł. Tadeusz Zatorski, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2015.
- Belting Hans, *Obraz i kult. Historia obrazu przed epoką sztuki*, przeł. Tadeusz Zatorski, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2010.
- Bensimon Doris, Errera Eglal, Żydzi i Arabowie. Historia współczesnego Izraela, przeł. Regina Gromacka, Krzysztof Pruski, Wydawnictwo Cyklady, Warszawa 2000.
- Bloom Harold, *Lęk przed wpływem. Teoria poezji*, przeł. Agata Bielik-Robson, Marcin Szuster, Universitas, Kraków 2002.
- Bloom Lisa E., *Jewish Identities in American Feminist Art. Ghosts of Ethnicity*, Routledge, New York–London 2006.
- Brach-Czaina Jolanta, *Szczeliny istnienia*, Wydawnictwo Dowody na Istnienie, Warszawa 2018.
- Castel-Bloom Orly, *Tekstyli*, przeł. Agnieszka Jawor-Polak, Świat Książki. Grupa Wydawnicza Weltbild, Warszawa 2011.
- Cosgrove Denis E., *Social Formation and Symbolic Landscape*, University of Wisconsin Press, Madison 1998.
- Dekel Tal, *Center–Periphery Relations. Women’s Art in Israel during the 1970s, The Case of Miriam Sharon*, „Consciousness, Literature and the Arts” 2007, nr 8(3), s. 1–22.
- Elior Rachel, *Dybuki i kobiety żydowskie w historii społecznej, myśli mistycznej i folklorze*, przeł. Katarzyna Kornacka, Wydawnictwo Poznańskiego Towarzystwa Przyjaciół Nauk, Poznań–Gniezno 2014.
- Elior Rachel, *Mistyczne źródła chasydyzmu*, przeł. Maciej Tomal, Wydawnictwo Austeria, Kraków–Budapeszt 2009.
- Freedberg David, *Potęga wizerunków. Studia z historii i teorii oddziaływania*, przeł. Ewa Klekot, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2005.
- Frydryczak Beata, *Krajobraz. Od estetyki the picturesque do doświadczenia topograficznego*, Wydawnictwo Poznańskiego Towarzystwa Przyjaciół Nauk, Poznań 2013.
- Graetz Naomi, *Women and Religion in Israel*, [w:] *Jewish Feminism in Israel. Some Contemporary Perspectives*, red. Kalpana Misra, Melanie S. Rich, Brandeis University Press, Hanover–London 2003, s. 17–56.
- Hasło: *Dybuk*, [w:] *Polski słownik judaistyczny. Dzieje, kultura, religia, ludzie*, t. 1, oprac. Zofia Borzymińska, Rafał Żebrowski, t. 1, Prószyński i S-ka, Warszawa 2003.
- Heyd Milly, *Man Ray/Emmanuel Radnitsky. Who Is Behind the Emigma of Isadore Ducasse?*, [w:] *Complex Identities. Jewish Consciousness and Modern Art*, red. Matthew Baigell, Milly Heyd, Rutgers University Press, New Brunswick 2001, s. 115–140.
- Janion Maria, *Bohater, spiszek, śmierć. Wykłady żydowskie*, Wydawnictwo W.A.B., Warszawa 2009.
- Jolanta córka Ireny, wnuczka Bronisławy, prawnuczka Ludwiki [Jolanta Brach-Czaina], *Błony umysłu*, Wydawnictwo Dowody na Istnienie, Warszawa 2022,
- Kamczycki Artur, *Muzeum Libeskinda w Berlinie. Żydowski kontekst architektury*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2015.
- Kelman Naamah, *A Thirty-Year Perspective on Women and Israeli Feminism*, [w:] *New Jewish Feminism. Probing the Past, Forging the Future*, red. Elyse Goldstein, Jewish Lights Publishing, Vermont 2009, s. 197–205.
- Kornacka-Sareło Katarzyna, *Śluchająca „zamkniętych głosów” i jej opowieść. Myśl feministyczna Rachel Elior*, „Studia Europaea Gnesnensia” 2014, nr 9, s. 175–195.
- Krall Hanna, *Dowody na istnienie*, Wydawnictwo a5, Poznań 1995.
- Kuryluk Ewa, *Weronika i jej chusta. Historia, symbolizm i struktura „prawdziwego” obrazu*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1998.
- Levinas Emmanuel, *Całość i nieskończoność. Esej o zewnętrzności*, przeł. Małgorzata Kowalska, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1998.

- MacIntyre Alasdair, *Dziedzictwo cnoty. Studium z teorii moralności*, przeł. Adam Chmielewski, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1996.
- Maciudzińska-Kamczycka Magdalena, *Gender i Holocaust. Sztuka (przetrwania) kobiet w czasach Zagłady*, [w:] *(Nie)chciana tożsamość*, red. Katarzyna Lewandowska, Magdalena Maciudzińska-Kamczycka, Cezary Lisowski et al., Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2016, s. 43–54.
- Mackiewicz Wojciech, *Ciało i polityczność. Koncepcja cielesności w filozofii Michela Foucaulta*, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas, Kraków 2018.
- Neeman Jael, *Byliśmy przyszłością*, przeł. Agnieszka Jawor-Polak, Wydawnictwo Czarne, Wołowiec 2012.
- Neeman Jael, *Była sobie kiedyś*, przeł. Magdalena Sommer, Wydawnictwo Próby, Warszawa 2023.
- Rapoport (An-ski) Szlojme Zajnwil, *Na pograniczu dwóch światów. Dybuk*, przeł. Awiszaj Hadari, „Austeria”, Kraków 2007.
- Ricoeur Paul, *Pamięć, historia, zapomnienie*, przeł. Janusz Margański, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas, Kraków 2007.
- Ringelheim Joan, *The Holocaust. Taking Women into Account*, „The Jewish Quarterly” 1992, nr 39(3), s. 19–23.
- Ringelheim Joan, *The Unethical and the Unseakable. Women and the Holocaust*, „Simon Wiesenthal Center Annual” 1984, nr 1, s. 69–87.
- Rogowska-Stangret Monika, *Ciało – poza Inności i Tożsamością. Trzy figury ciała w filozofii współczesnej*, Fundacja Terytoria Książki, Gdańsk 2019.
- Sabar Shalom, *The Khamsa*, [w:] Filip Vukosavović, *Angels and Demons. Jewish Magic through the Ages*, Bible Lands Museum, Jerusalem 2010.
- Salwa Mateusz, *Krajobraz. Fenomen estetyczny*, Wydawnictwo Oficyna, Łódź 2020.
- Sawczyński Piotr, *Narracja jako emancypacja. Alasdair MacIntyre a żydowska tradycja*, „Miscellanea Anthropologica et Sociologica” 2016, nr 17(2), s. 83–91.
- Scholem Gershom, *Kabała i jej symbolika*, przeł. Ryszard Wojnakowski, Znak, Kraków 1996.
- Scholem Gershom, *O mistycznej postaci bóstwa. Z badań nad podstawowymi pojęciami kabały*, przeł. Agnieszka K. Haas, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2010.
- Schrire Theodore, *Hebrew Amulets. Their Decipherment and Interpretation*, Routledge & K. Paul, London 1966.
- Sławek Tadeusz, *Pauza w przyzwyczajeniu. O doświadczaniu krajobrazu*, „Herito” 2015, nr 19, s. 23.
- Steinberg Leo, *Seksualność Chrystusa. Zapomniany temat sztuki renesansowej*, przeł. Mateusz. Salwa, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas, Kraków 2013.
- Szykowska-Piotrowska Anna, *Po-twarz. Przekraczanie widzialności w sztuce i filozofii, słowo/obraz terytoria*, Fundacja Terytoria Książki, Uniwersytet Muzyczny Fryderyka Chopina, Gdańsk–Warszawa 2015.
- Tenenbaum Ilana, *Live Acts. Performing the Body – The First Generation of Projected Images*, katalog wystawy, Haifa Museum of Art, Haifa 2006.
- Węgrzyn Ewa, *Emigracja ludności żydowskiej z polski do Izraela w latach 1956–1959. Przyczyny, przebieg wyjazdu, proces adaptacji w nowej ojczyźnie*, „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego. Prace Historyczne” 2010, nr 137, s. 137–151.
- Węgrzyn Ewa, *Wyjeżdżamy! Wyjeżdżamy?! Alija gomulowska 1956–1960*, Wydawnictwo Austeria, Budapeszt–Kraków 2016.
- Woven Consciousness. Contemporary Textile in Israel*, katalog wystawy, kurator Irena Gordon, The Rothschild Center, Tel Aviv 2014.
- Wujewski Tomasz, *Życie starożytnych posągów*, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań 2017.

Zigzag: Daniel Libeskind's Jewish Museum in Berlin

ABSTRACT. Kamczycki Artur, *Zigzag: Daniel Libeskind's Jewish Museum in Berlin*. "Images" vol. XXXIX, no. 48. Poznań 2025. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 77–99. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2025.39.48.5>.

In *The Meaning of Asymmetry in Jewish Art*, Avigdor Poseq notes a historical tendency in Jewish art to depict Temple-related ritual objects asymmetrically, symbolizing their dislocation after the Temple's destruction and the continued wait for the Messiah. Symmetry represents divine order and perfection, while asymmetry implies disruption and impermanence. This idea underpins Daniel Libeskind's design of the Jewish Museum in Berlin (2000), with its fractured, zigzag structure evoking an incomplete process and broken continuity. The building becomes a metaphor for messianic hope, covenant renewal, and *tikkun olam* – the restoration of the world – interpreted through the lens of the Jewish Kabbalah.

KEYWORDS: Daniel Libeskind, Jewish Museum Berlin, Jewish studies, Berlin, architecture, Kabbalah, deconstruction, Tikkun Olam

Architecture and the Kabbalah

The Jewish Museum in Berlin was built between 1989 and 2000 to a design by Daniel Libeskind. Located in Lindenstrasse in Kreuzberg, the building conceived by the latter won in a competition for a facility that would both "commemorate" the Holocaust as well as draw on the "2,000 years of German-Jewish history." [1] In his project, Libeskind divided the entire site into two parts, involving adaptation of the existing baroque Kollegienhaus palace, dating to the rule of Friedrich Wilhelm I (1713–1740), and the construction of a new, separate structure immediately nearby (Fig. 1). The external form of the new structure is a dynamic, expressive composition of irregular, cubic, angular solids clad in shiny zinc sheeting which – depending on the weather and the time of day – shimmers with shades of green, blue or grey. In its walls, Libeskind placed narrow, elongated windows, which occasionally run diagonally in different directions across the entire face of the wall, spanning several storeys. This so-called "Jewish section" (also known as Abteilung, or extension) was built on a "zigzag" plan reminiscent of a crawling snake or lightning bolt. Consequently, it assumes the shape of an irregular, repeatedly ruptured line, forming a kind of puzzling diagram (Fig. 2). The interior is divided into four storeys – indiscernible from the outside – on which the architect designed asymmetrical

[1] Bernard Schneider, Daniel Libeskind, *Jewish Museum of Berlin: Between the Lines*, Prestel, Munich 1999 (4th ed., Daniel Libeskind: *Jewish Museum Berlin*, Munich 2005), pp. 48–58. See also: Elke Dorner, Daniel Libeskind, *Jüdisches Museum*, Mann (gebr.),

Berlin 1999; Daniel Libeskind, *Trauma*, [in:] *Image and Remembrance: Representation and the Holocaust*, eds. Shelley Horstein, Florence Jacobowitz, Indiana University Press, Bloomington and Indianapolis 2003, pp. 43–58.

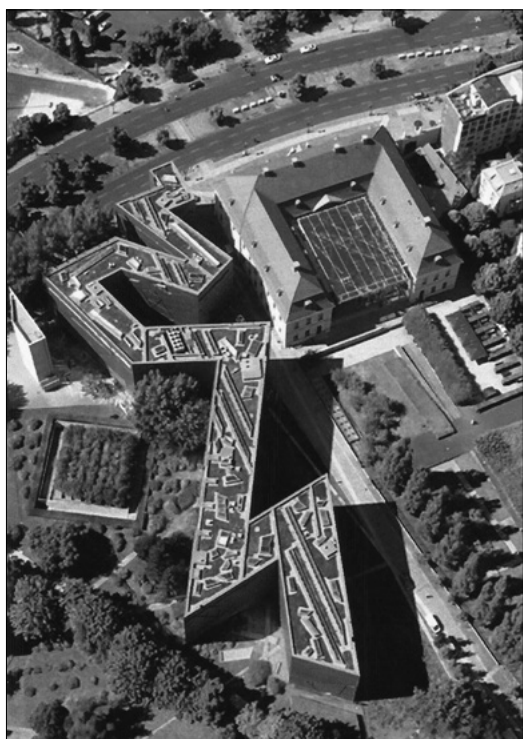


Fig. 1. Daniel Libeskind's Jewish Museum Berlin, bird's-eye view

Source: http://www.e-architecture.co.uk/images/jpgs/berlin/juedisches_museum_cguenterschneider_3.jpg

spaces. Moreover, the “interior” of this zigzag design was “cut” by Libeskind with a straight line, 150 m long and 4.5 m wide, to create an empty space stretching from the ground floor to the roof; also, it is markedly separated from the rest of the structure. In effect, the reception of the building poses a difficulty, yet it has received considerable attention in studies to date and continues to draw fair amount of interest. Its “strangeness” and unorthodox nature invariably provoke new debates among architecture theorists, art historians or philosophers.[2]

In the analyses, descriptions and discussions, this elongated, crooked form is repeatedly referred to as “zig(-)zag” (or *Zickzack* in German). The term is employed on the official website of the Museum,[3] but it was also suggested by the architect himself.[4]

Zigzag is also used in modern Hebrew and, according to Ernest Klein, derives from the German *Zickzack*, formed by re-duplication of the stem of *Zacke* (tooth, fang) to denote crenellation or the zigzag layout of defensive walls.

The word was used for the first time during the siege of Landau in 1703. In Hebrew, Klein claims, *zigzag* also means “to make transparent”, which is extremely telling given the following analysis.[5]

In general, a zigzag is a type of meander or serpentine, i.e. a combination of diagonal lines (at fixed or different angles) that make up a symmetrical or asymmetrical graphic sequence plotted on a hori-

[2] This study represents a continuation of research into Libeskind's project and its interpretations. Earlier analyses and findings were communicated by this author in a monograph entitled *Muzeum Libeskinda w Berlinie: Żydowski kontekst architektury*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2015 (in Polish).

[3] *Der Libeskind-Bau: Architekturerzählt deutsch-jüdische Geschichte*, Jüdische Museum Berlin, n.d., <http://www.jmberlin.de/main/EN/04-About-The-Museum/01-Architecture/01-libeskind-Building.php> (accessed: 17.10.2011): “Zig-zag best describes the form of the Jewish Museum's New Building”. See also: *The Jewish Museum Berlin Celebrates Its 10th Anniversary*, Studio Libeskind, 17.10.2011, <http://daniel-libeskind.com/news/jewish-museum-berlin-celebrates-its-10th-anniversary> (accessed: 17.10.2011): “Daniel Libeskind's striking zig-zag building”. See also: Lili Eylon, *Libeskind Zigzags in Berlin*, “Architecture Week”, 7.11.2011, no. 74, p. D1.1, [http://www.](http://www.architectureweek.com/2001/1107/)

[architectureweek.com/2001/1107/](http://www.architectureweek.com/2001/1107/) (accessed: 7.11.2011); Jackie Craven, *The Jewish Museum in Berlin, Germany*, <http://architecture.about.com/od/greatbuildings/ig/Museum-Architecture/The-Jewish-Museum.htm> (accessed: 10.07.2014).

[4] Daniel Libeskind, *Between the Lines: Opening Speech*. Berlin. 1999; idem, *Between the Lines: Jewish Museum*. Berlin. 1988–99. Both texts are included in: Daniel Libeskind, *Daniel Libeskind: The Space of Encounter* (preface by Jeffrey Kipnis, afterword by Anthony Vidler), Thames and Hudson, London 2001, pp. 25–26. See also: Daniel Libeskind, *Between the Lines: The Berlin Museum with the Jewish Museum*, [in:] *Daniel Libeskind, Radix-Matrix: Architecture and Writings* [hereinafter as *Radix-Matrix...* – A.K.], eds. Daniel Libeskind, Andrea P.A. Belloli, Prestel, Munich and New York 1997, p. 34.

[5] Ernest Klein, *A Comprehensive Etymological Dictionary of the Hebrew Language for Readers of English*,

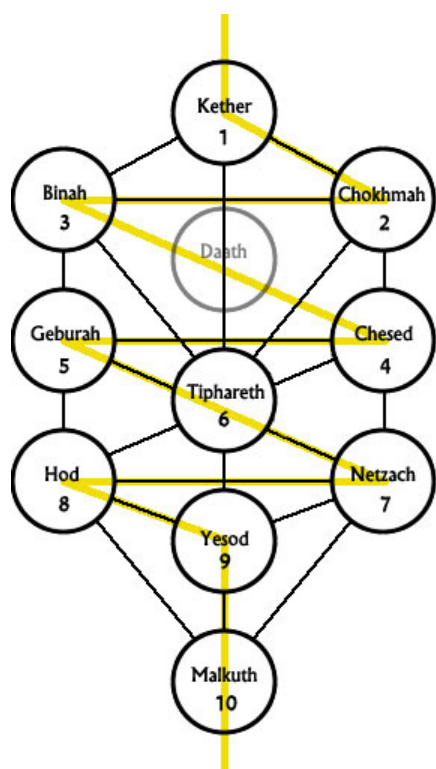


Fig. 3. The Sefirotic Tree

Source: Zev ben Shimon Ha-levi, *Kabala: Tradycja wiedzy tajemnej*, trans. Bohdan Kos, Ljubljana 1994, p. 7.

and exaggerate it deliberately. Moreover, those are signs/images that possess an evocative mythical content. Here, the mystical and magical component arises on a plane outside the realm of rational concepts and therefore, as Scholem writes, “can be expressed [...] only with the help of paradox,”[8] which in that reflection essentially leads to the inner logic of pictorial symbols. The Kabbalah, then, may also be approached as a specific modality for the interpretation of architecture, being a source of aesthetic and intellectual experience at the same time. As a discursive and analytical background, it may therefore be a starting point for reflection on the building that, after all, constitutes a system of signs which function both as an object and a message. One such sign/symbol emerging from the Berlin project is none other than the Sefirotic Tree (Fig. 4).

The term *sefirah* originates from the Book of Creation (Sefer Yetzirah) and simply means numbers (*safar* – to count),[9] which make up ten conventional levels of the so-called emanations of the godhead, “produced” as the world was revealed and created. The Sefirot denote the fundamental forces of all being, which could be construed as mystical “spheres” or “domains”, but the Hebrew *sefirah* is in no way linked to the Greek *sphaira*. [10] In the Book of Creation, they are the ten proto-numbers on which the created world was founded and, subsequently (in medieval Kabbalistic writings), they came to signify divine attributes, potencies and emanations, i.e. “the many stages of the divine Being, and divine manifestation of His hidden life.”[11] Thus, Scholem observes, they are the powers in which the living deity is constituted, and in which – to use the language of the Kabbalah – it obtains its face.[12] They are given various names of a symbolic nature, corresponding to the particular aspects arising at each level of emanation. This creative act of the godhead (or within the godhead) is a phenomenon impossible to conceive of without adopting certain pictorial structures, which is why – leaving the description

[8] Gershom Scholem, *Major Trends...*, pp. 4–5, 216.

[9] Marc-Alain Ouaknin, *Tajemnice Kabaly*, trans. Krystyna Pruska, Krzysztof Pruski, Wydawnictwo Cyklady, Warszawa 2006, (Ch. 4: *Dziesięć Sefirot*), pp. 187–265; Mosheldel, *Kabala: Nowe Perspektywy*, trans. Mikołaj Krawczyk, Zakład Wydawniczy “Nomos”, Kraków 2006, pp. 254–288; Rachel Elior, *Mistyczne źródła chasydyzmu*, trans. Maciej Tomal, Wydawnictwo Austeria, Kraków 2009, pp. 60–63.

[10] Gershom Scholem, *Mistycyzm żydowski...*, p. 258; idem, *Kabala i jej symbolika*, trans. Ryszard Wojnakowski, Znak, Kraków 1996, p. 111.

[11] Idem, *Major Trends...*, p. 208; idem, *O mistycznej postaci bóstwa: Z badań nad podstawowymi pojęciami kabaly*, trans. Agnieszka K. Haas, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2010, p. 35; idem, *Mistycyzm żydowski...*, pp. 258–260; idem, *Judaizm: Parę głównych pojęć*, trans. Juliusz Zychowicz, preface by Michał Galas, Inter Esse, Kraków 1991, pp. 26–27.

[12] Idem, *On the Mystical Shape of the Godhead: Basic Concepts in the Kabbalah*, Schocken Books, New York 1997, p. 39.

of a particular individual Sefirot aside – it may be worthwhile to note the zigzag pattern of the sign adopted in the Kabbalah. Importantly, this is not an image of God Himself, but of His action, which assumes a certain conventional and mystical form, the shape of a graphic trace or diagram. Thus, the revelation (or manifestation of the deity) is tantamount to the idea of the world being created by God, and it is only that creative act or gesture that may be expressed through a particular “image” (as opposed to God Himself).[13]

With the symmetrical zigzag arrangement of ten connections, the Kabbalistic diagram unfolds its order and succession from top to bottom, emanating, as it were, through the individual Sefirot. Although the latter are abstract concepts, they are given definite “places”, designated by the zigzagging movement of a flash of light. This yields the form of a lightning bolt that consists of ten connected sections of the ray, resulting in the ten separate nodes known as the Sefirot.

In fact, the Sefirotic Tree is a conventional term, describing a characteristic configuration in which all the Sefirot become interconnected into one networked system (see Fig. 4). The zigzag motif, on the other hand, is merely the primary connection of the Sefirot by a single line from 1 to 10. Thus, at each vertex along such a line (and at the two points where the line does not bend), a particular Sefirot is “placed”. Since the very origins of the Kabbalah, Scholem notes, nearly all of the mystical speculation has drawn on those levels of divine emanations – the Sefirot – a common trait for all Jewish mystics.[14] Consequently, the Sefirotic Tree is the most important aspect in mystical doctrines, without which it is impossible to speak of the concept of the Kabbalah. Also, it is the fundamental, most crucial and simultaneously the most complex symbol found in Jewish mysticism. That zigzag arrangement is, Scholem asserts, the earliest form of symbolism, in which cosmological, moral, as well as intellectual and psychological[15] biblical imagery serve to describe the ten “Words of Creation” or the *logoi* of God, His mystical qualities or His *aeons*. [16] The Sefirot are described using various names and terms which, albeit symbolic, correspond to their particular aspects, determined by the level of emanation. It is therefore necessary to show how the Sefirot are arranged in a diagram, while the following description

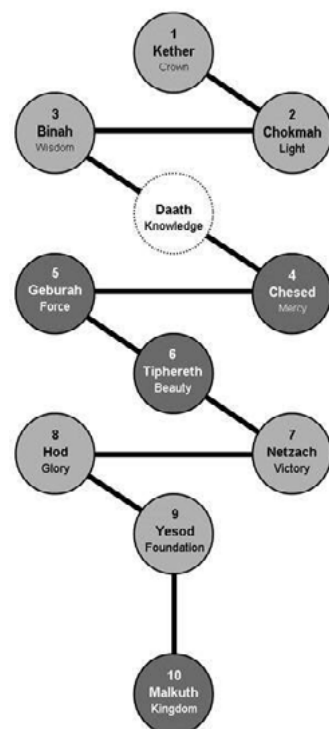


Fig. 4. The Sefirot

Source: Zev ben Shimon Ha-levi, *Kabala: Tradycja wiedzy tajemnej*, trans. Bohdan Kos, Ljubljana 1994, p. 40.

[13] God does not reveal His essence, as He has no form and transcends all notions, imagery, and even names. Only the acting God may assume a certain conventional and mystical form, i.e. His action has a form that manifests itself in names, symbols and likenesses. In this case, this is the zigzagging structure of the emanations of individual Sefirot. Gershom Scholem, *O mistycznej postaci...*, p. 33; idem, *Mistycyzm żydowski...*, p. 273. See also: idem, *O mistycznej postaci...*, p. 35.

[14] Gershom Scholem, *Kabala i jej...*, p. 45; idem, *Mistycyzm żydowski...*, p. 39.

[15] See, e.g.: Moshe Idel, *Hasidism: Between Ecstasy and Magic*, State University of New York Press, New York 1995, pp. 227–238; idem: *Kabala...* (Ch. 8: *Teurgia kabalistyczna*), pp. 322–367.

[16] Gershom Scholem, *On the Mystical Shape...*, p. 27.

must inevitably be accompanied by reference to the accompanying illustrations. (Figs. 3, 4).

As already noted, the ten connections of the Kabbalistic diagram are ordered and succeed each other from top to bottom.^[17] It follows a broken line of radiant light originating from the central position known as Keter (or Keter Elyon), meaning the Divine/Supreme Crown, which is identified with His Primal Will. This line runs towards the right to reveal the next Sefirah–Hokhmah, meaning Wisdom or God's primordial thought. At this point, the ray turns aside, heading towards the left and crossing the vertical axis of the diagram, surmounted by the Sefirah of the Will. At the end of the ray, on the left-hand side of the diagram, the third Sefirah called Binah is manifested, which Scholem refers to as the "unfolding Intelligence of God,"^[18] and which is also translated as Understanding (or Discernment). Subsequently, the line turns at an angle again, heading diagonally downwards towards the right. Halfway along, on the aforementioned vertical axis, i.e. below the Keter Sefirah, the ray passes the location of the so-called pseudo-Sefirah Da'at (below the three discussed so far). This is the location of the *ruach ha-kodesh* (Spirit of God) one identifies with Knowing (as well as with seeing, [perception]). Although it participates in the process of Revelation, it is considered to remain unrevealed. For this reason, it is omitted in many diagrams showing the structure of the Tree, being reintroduced when, in order to preserve the 10 Sefirot, Keter is excluded as Ajin (as discussed below). The ray in question runs further down to the right and, just below Hokhmah, it reveals the Sefirah Hesed, or Love or Grace. From then on, the ray takes another turn, going horizontally towards the left to reach the Sefirah found below Binah, namely Din (Judgement or Justice); the latter is also called Gevurah (Divine Power). Going diagonally downwards, it reveals Tif'eret in the middle of the central axis, which signifies Harmony and Beauty, and may be encountered as an alternative Sefirah called Rahamim, meaning God's Love.^[19] Further along that trajectory, the Sefirah revealed on the right (just below Hesed) is Netzach – Perseverance or Constancy of God, also translated as Eternity or Victory. Heading again horizontally to the left, the ray reveals Hod–Reflection or Reverberation – that may also mean the Glory and Majesty of God. Another Sefirah node is found on the diagonal path going down to the right, on the central axis (just below Tif'eret). This is Yesod, i.e. the Foundation, the underpinning of God's active and creative powers. From there, the ray traces a fiery vertical line downwards, to reveal the final Sefirah, known as called Malkuth, i.e. the Kingdom. This diagram, according to Scholem, constitutes "the ten spheres of divine manifestation in which God emerges from His

[17] The designations of the Sefirot in the Polish version cited after: Gershom Scholem, *Mistycyzm żydowski...*, pp. 265–267; idem, *O mistycznej postaci...*, p. 38; Marc-Alain Ouaknin, *Tajemnice Kabali...*, pp. 215–258; Zev ben Shimon Halevi, *Kabala:*

Tradycja wiedzy tajemnej, trans. Bohdan Kos, Artes, Ljubljana 1994, pp. 5–6.

[18] Gershom Scholem, *Mistycyzm żydowski...*, p. 265.

[19] Idem, *Mistycyzm żydowski...*, p. 266.

hidden abode. Together they form the 'unified universe' of God's life, the 'world of union' *alma de-yihuda*)." [20]

In this arrangement, the abstract notions behind the Sefirot are designated their specific places by the zigzagging motion of the flash of light, which may be regarded as the essential sign or trace of emanation. However, when that trace (of lightning) is blotted out, we are left with 10 (or 11 with Da'at) symmetrically placed nodes or circles that may then be linked by 22 lines (bringing the 22 letters of the Hebrew alphabet to mind) into a different system or systems. The most widespread of those is precisely the Sefirotic Tree, in which such 22 paths make up the distinctive sign (Fig. 4). [21]

In the Jewish tradition, that conventional, primordial pattern or trace has been an extremely capacious and open-ended schema or matrix, which would be superimposed on a broad range of other signs and symbols, such as the triad of columns, the menorah, the face, the letter Aleph, the human figure, the serpent, the ladder, etc., all of which fitted into what could be called an imaginary structure where they became interwoven not so much in pictorial terms, but on the plane of meaning, semantics, or substance. [22] In his 1996 book *The Sacred Portal: A Primary Symbol in Ancient Judaic Art*, Bernard Goldman aptly notes: "the significances of menorah and tree are so closely related, that the latter can be substituted for the former. The tree form degenerates on the ossuaries into a simple columnar shape, but on some chests, the design is picked out by a zigzag line that describes a form intermediate between menorah, tree, and column." [23]

One should not overlook the fact that the zigzagging layout of the Berlin museum is a continuation of an earlier project that Libeskind created on commission for Geneva's Centre d'Art Contemporain in 1988

Line of Fire

[20] Idem, *Major Trends...*, p. 213. The Sefirot are not the image of God, but convey His action or revelation.

[21] Numerous Jewish artists have engaged on multiple occasions with the so-called Sefirotic Tree, including Mordecai Ardon, Michael Sgan-Cohen, David Rakia, Michail Grobman and others. *The Divine Image: Depicting God in Jewish and Israeli Art*, exhibition catalogue, curators and authors: Ronit Sorek, Sharon Weiser-Ferguson, The Israel Museum, Jerusalem 2006; *Chagal to Kitaj: Jewish Experience in 20th Century Art*, exhibition catalogue, curator and author: Avram Kampf, Barbican Art Gallery, London 1990, pp. 155–162.

[22] Methodological approaches employed in this study rely primarily on Charles S. Peirce's semiotics, intertextuality by Norman Bryson and preposterous interpretation by Mieke Bal. See e.g.: *Semiotics and Significs: The Correspondence between Charles S. Peirce and Lady Victoria Welby*, ed. Charles Hardwick,

Indiana University Press, Bloomington 1977; Norman Bryson, *Vision and Painting: The Logic of the Gaze*, Yale University Press, New Haven and London 1983; idem, *Semiology and Visual Interpretation*, [in:] *Visual Theory: Painting and Interpretation*, eds. Norman Bryson, Michael A. Holly, Keith Moxey, Polity, Cambridge 1991, pp. 61–73; idem, *Art in Context*, [in:] *Studies in Historical Change*, ed. Ralph Cohen, University Press of Virginia, Charlottesville 1992, pp. 18–42; Mieke Bal, *On Meaning-Making: Essays in Semiotics*, Polebridge Press, Sonoma 1994; idem, *Looking In: The Art of Viewing*, preface by Norman Bryson, G+B Arts International, Amsterdam 2001; Mieke Bal, Norman Bryson, *Semiotics and Art History*, "The Art Bulletin" 1991, no. 73(2).

[23] Bernard Goldman, *The Sacred Portal: A Primary Symbol in Ancient Judaic Art*, Wayne State University Press, Detroit, 1966, p. 119.

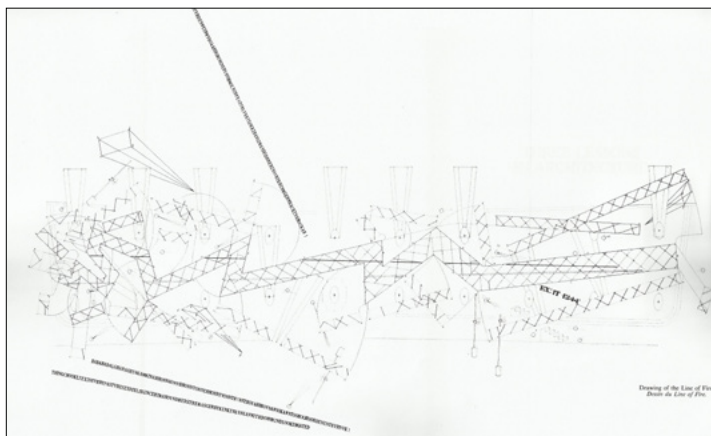


Fig. 5. Daniel Libeskind, diagram for the project *Line of Fire*, created for Centre d'Art Contemporain in Geneva, 1988

Source: Daniel Libeskind, *Line of Fire*, vol. 3, International Labour Organization and Electa Spa, Geneva and Milan 1988, p. 19.

(Figs. 5, 6, 7). Entitled *Line of Fire*, it was also interchangeably referred to as *Colonnade*. The project consisted of a temporary light installation situated between two rows of columns (10 on each side) in front of the International Labour Organisation building in Geneva. In the author's vision, "just as lighting discharges energy to opposite poles, the Line of Fire projected across the 'Colonnade' of the I.L.O. building in Geneva, instigate a new approach to the reading of both art and architecture."^[24] By way of a pictorial play, the project implies a dialogue with the architectural medium, its new reading; at the same time, it asks questions about the possibilities of depiction, representation and its polysemous reception.^[25] For the purposes of the installation and following the suggestion of the curators, Libeskind also produced a series of sketches and diagrams, as well as a spatial mock-up showing how that architectural-artistic structure was envisioned to function. Both the diagrams and the model show the project to be an elongated zigzag, whose outline is replicated in the later layout of the Berlin museum. However, while the arrangement developed for Geneva consists of more than a dozen sections, the Berlin design comprises exactly ten sections of diagonally connected lines.^[26]

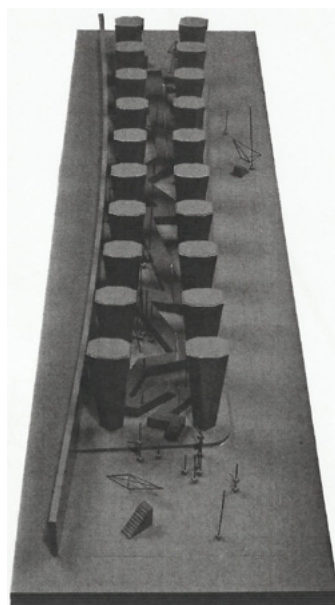


Fig. 6. Daniel Libeskind, mock-up for *Line of Fire*, a project created for Centre d'Art Contemporain in Geneva, 1988

Source Daniel Libeskind, *Line of Fire*, vol. 3, International Labour Organization and Electa Spa, Geneva and Milan 1988, p. 18.

[24] Daniel Libeskind, *Line of Fire*, vol. 1 and 2, International Labour Organization and Electa Spa, Geneva and Milan 1988, [p. 3].

[25] See also: idem, *The Pilgrimage of Absolute Architecture*, [in:] *Radix-Matrix...*, pp. 138–139. See also: idem, *Symbol and interpretation*, [in:] *Radix-Matrix...*, p. 154.

[26] The design is described by Libeskind in the final chapter of *Line of Fire*, i.e. *Three Lessons in Architecture*. See also: *On the Making of the Lost Biennale Machines of Daniel Libeskind*, greg.org, n.d., http://greg.org/archive/2010/09/20/on_the_making_of_the_lost_biennale_machines_of_daniel_libeskind.html (accessed: 10.11.2011); Daniel Libeskind, *Line of Fire...*,

Nevertheless, in the *Dedication* section of the book *Line of Fire*, Libeskind mentions that the zigzag pattern of both projects, i.e. in Geneva and Berlin, was spontaneously and intuitively drawn during a conversation with Aldo Rossi about the Jewish Kabbalah. The Kabbalah as a religious issue and as a certain “unresolvable tension” became the inspiration and impetus that fuelled the entire project.[27]

It may also be noted that, on the tenth anniversary of the institution, the “Journal of Jewish Museum Berlin” (JMB) featured an article by Andreas Kilcher, entitled *The Ten Sefirot* (*Die zehn Sefirot*) and a reprint of the 1821 diagram of the Sefirotic Tree by Sasson ben Mordechai.[28] The inclusion of Kilcher’s text – which describes the ten Sefirot and the names of God associated with each – cannot be treated as coincidence, especially in this context. The article concludes that the Sefirot (unrepresentable, symbolic spheres) constitute ten archetypal and fundamental forms, which is why they should only be understood as a divine sub-text that may be “read” in our earthly world. Clearly, this is additional confirmation that the Berlin project draws on the essential Kabbalistic paradigm[29] – the Tree of Life, consisting of ten Sefirot arranged in a lightning bolt, or zigzag pattern. After all, *Book of Creation* says: “The ten Sefirot without matter: Their visage is like the look of a flash of lightning.”[30] At this point, one should also cite one of the more interesting interpreters of Libeskind’s work, Mark C. Taylor, according to whom the elongated layout of the Berlin project, which follows a zigzagging, “straying line”, may be perceived as a sign identical to the letter “Z” and its negative (in conjunction). This particular arrangement, the author claims, is akin to something that cannot be actually represented, namely the “trace” of the Kabbalistic ray in the process of *tzimtzum* (withdrawal/emanation).[31] This twofold or multiplied “Z” is referred to by Taylor

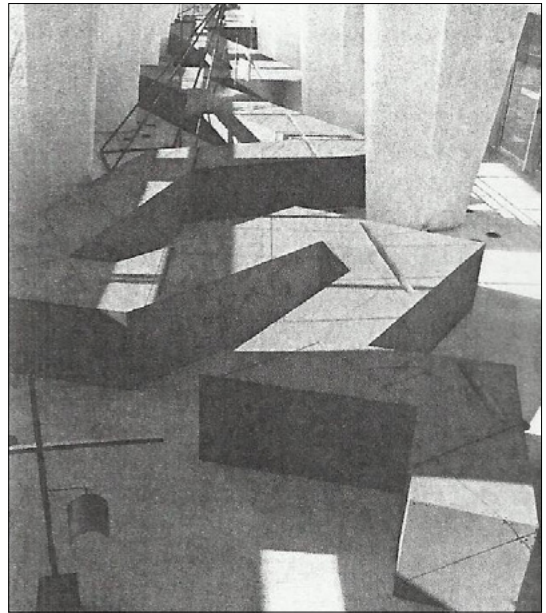


Fig. 7. Daniel Libeskind, mock-up for *Line of Fire*, a project created for Centre d'Art Contemporain in Geneva, 1988

Source: Daniel Libeskind, *Line of Fire*, vol. 3, International Labour Organization and Electa Spa, Geneva and Milan 1988, p. 18.

[p. 4]; Kirsten Wagner, *Combinatory Machines: Reading Architecture, Remembering Architecture, Writing Architecture*, [in:] *The Hidden Trace. Jewish Path through Modernity*, catalogue, curatorship and edited by Martin Roman Deppner, Felix-Nussbaum-Haus, Osnabrück, Osnabrück 2008, pp. 54–58.

[27] Daniel Libeskind, *Line of Fire*..., [pp. 4, 17].

[28] Andreas Kilcher, *The Ten Sefirot* (*Die zehn Sefirot*), “Journal of Jewish Museum Berlin (JMB)” 2011, no. 5, pp. 74–77.

[29] See also: Alexander Gorlin, *Kabbalah and Architecture*, “Faith and Form. The Interfaith Journal on Religion, Art and Architecture” 2008, no. 41(2). See

also idem: *Kabbalah in Art and Architecture*, Pointed Leaf Press, New York 2013, pp. 70–71.

[30] *Sefer Yetzirah*, 1:6, after: Rachel Elior, op. cit., p. 61. See also: *Księga Jecirah: Klucz kabaly*, translation from Old Hebrew, introduction and commentary by Mariusz Prokopowicz, Pico, Warszawa 1994; *Sefer Jecira, czyli Księga stworzenia*, trans. Wojciech Brojer, Jan Doktor, Bohdan Kos, Tikkun, Warszawa 1995.

[31] Mark C. Taylor, *Point of No Return*, [in:] *Radix-Matrix*..., p. 131. Here, one should also mention the Hebrew word *zuz* (Zain Vav Zain), the stem in the verb “shift” or “move”; it may be read literally as “z”, “i”, “z”.

aszim zum, a name which readily aligns with the building's layout; even so, *zigzag* is just as fitting a term to describe that mirrored "Z". Following this line of thought, it may also be recalled that, during a conversation with Libeskind, Jacques Derrida suggested reading a work by the French art historian Jean-Claude Lebensztejn, entitled, precisely, *Zigzag*.^[32]

With-Drawing

The Sefirotic Tree is generally conveyed through a characteristic, vertical diagram, which in itself is an object of reflection and meditation. However, in the context of Libeskind's work, Taylor maintains that the building represents a "drawing" (i.e. the "drawing" is represented by the building),^[33] which only becomes evident when one acknowledges the analogy with the Sefirotic Tree, construed as a specific diagram equated with the notion of "drawing".

Given that analogy, it may be worthwhile to quote a fairly significant and telling fragment of a dialogue from Bergman, which Libeskind included in the aforementioned *Line of Fire*. A character named Eve asks: "is the thing imagined as drawn?" Her interlocutor, Jan, answers thus: "The drawing as imagined and the thing imagined as drawn are imagined as one." Eve: "By whom?" Jan: By their maker."^[34] This excerpt, deliberately cited by the architect, is an allusion to the already mentioned (Kabbalistic) "unresolvable tension" between the potency of a particular sign and the divergence of its meanings.^[35]

This aspect of the Berlin project – as an enigmatic form that is unlike anything else – is also discussed by Bernhard Schneider. In the text entitled *The Building on Paper is not a Museum*, the author raises the question: "Does the Extension of the Berlin Museum have a zigzag form?", to which he rather perversely – apparently – answers with one word: no.^[36] Contrary to numerous commentaries, descriptions and explanations (which assert the building is a zigzag or a lightning bolt), the museum does not follow the zigzag pattern as a building. Such a configuration, Schneider emphatically underlines, does exist as a sign and demonstrably so, but only in the two-dimensional, graphic form of the design on paper, resulting from the representation of the characteristic architectural feature. Thus, the zigzag – as a certain graphic sign (albeit an eloquent one) – appears in relation to the blueprint on paper and any two-dimensional representation of the project, since the building itself is, after all, three-dimensional, spatial. A building can be represented in a drawing, but doing the reverse is more complicated.^[37] Schneider observes: "Anyone who experiences the building in its own right will not see a zigzag and anyone who has retained this image in

[32] Jacques Derrida, *Response to Daniel Libeskind*, [in:] *Radix-Matrix...*, p. 110.

[33] Mark C. Taylor, *Point of...*, p. 129. In this case, the Sefirotic Tree is the "drawing".

[34] Daniel Libeskind, *Line of Fire...*, [p. 11]. The author does not specify the source, aside from mentioning that the excerpt was borrowed from I. Bergman.

[35] See also: Mark C. Taylor, *Point of...*, p. 129.

[36] Bernhard Schneider, *Daniel Libeskind's Architecture in the Context of Urban Space*, [in:] *Radix-Matrix...*, p. 120.

[37] Ibidem, pp. 120–121.

his or her mind from prior knowledge of the drawings and models will seek it in vain in the actual building. On the other hand, the visitor will find a great deal which is unexpected: things which were implied by the drawings, but which were never directly depictable.”[38]

This means that the zigzag (as a sign or a diagram) is something outside the represented (or depictable) reality, it envisions an imaginary, mental structure that cannot be found in nature as an image, but rather as a symbol of an image or a sign of a sign. In his analysis, Schneider compares Libeskind's work to Rene Magritte's famous *This is Not a Pipe*, concluding succinctly: “This is not a building.”[39]

In a text entitled *Zehn unhistorische Sätze über Kabbala* [*Ten Unhistorical Aphorisms on Kabbalah*], Scholem states in Satz 7 that emanation is a “phenomenon” one cannot imagine without the aid of certain pictorial structures.[40] In his opinion, since the Kabbalistic teachings had assumed a form of (pictorial) theosophical topography in the writings, their actual substance remained inaccessible. Hence the unresolvable tension between “their most essential intentions and their incapacity to have them purely expressed.”[41] Elsewhere, the author states that this inarticulacy as well as general indeterminacy pose the most serious obstacle in the process of (mystical) experience, which “cannot be simply and totally translated into sharp images or concepts.”[42]

With this “unresolvable tension” in mind, it is worth recalling Libeskind's own suggestion, who – asserting architectural nature and mystical-experiential dimension of the Geneva projection – writes that its viewers become witnesses to its absence of form. The architect further describes it as: “after-image, non-forms, sunlight of forms” or “Undecided Flesh of Architecture.”[43] With regard to the Berlin project, Libeskind uses the word *Blitz* (Ger. flash of light/lightning bolt etc.) next to zigzag, arguing that “form” is visible only to angels.[44]

This parallel, understood as a tangent between the architectural layout developed by Libeskind and the conventional images of the Sefirot (i.e. of their trace), also operates at the level of intention or design as that “unresolvable tension”. Here, the necessary structural form amounts to architectural “enslavement”[45] in Libeskind's eyes, and the project may also be seen as an elaborate metaphor referring to aspects that cannot really be captured in any specific form.

In all existing metaphors of the Sefirotic Tree, its diagram is symmetrical. The Tree of Life is a flawless array of the divine attributes, His emanations, while all the laws which that world (of emanations)

The Asymmetric Model

[38] Ibidem, p. 120.

[39] Ibidem, p. 121.

[40] Here, I draw on D. Biale, *Gershom Scholem's Ten Unhistorical Aphorisms on Kabbalah: Text and Commentary*, “Modern Judaism – A Journal of Jewish Ideas and Experience” 1985, no. 5(1), pp. 67–94.

[41] Ibidem, p. 83.

[42] Gershom Scholem, *On the Kabbalah and Its...*, p. 10.

[43] Daniel Libeskind, *Line of Fire...*, [p. 8].

[44] Idem, *Between the Lines...*, pp. 25–26.

[45] Idem, *Line of Fire...*, [p. 8]; idem, *Notes for a Lecture: „Nouvelles Impressions d'Architecture”*, [in:] *Radix-Matrix...*, p. 148.

encompasses form a perfect whole. In this perfect image known from the Bahir and from the Zohar, all elements of the organic form remain in its proper place as the building blocks of a certain superior form, whose diagram is symmetrically traced from top to bottom by the zigzagging line of “revelation.”[46]

However, the plan of the Berlin building is asymmetrical, skewed and disproportionate. Its characteristic lightning bolt line begins its course differently than in the classic Tree structure; instead of running to the right, it veers off to the left, as in a mirror image. Moreover, the ten nodes of the Tree are specific “places” at the inflection points in the Kabbalistic diagram, whereas Libeskind’s building comprises ten sections of the plan, which gives – considering the locations of the Sefirot at the inflections – nine nodes. If nodes were placed at the ends of the sections in Libeskind’s plan, there would be eleven. The inclusion of the Sefirot in the so-called space of the five Voids, marked on the plan by a vertical dotted line, complicates the diagram even further. Thus, the two matrices, i.e. the Kabbalistic Sefirotic Tree and the layout of the Berlin Museum, are seemingly mutually exclusive, but nevertheless identical. This apparent inconsistency may be accounted for through reference to the pictorial tradition in Jewish culture, which draws on the idea of destruction (of the Temple), as it assumes a particular guise through analogy to the messianic hope of restitution.

In the article entitled *The Meaning of Asymmetry in Jewish Art*, Avigdor Poseq notes that since the rabbinic times, Jewish art demonstrated a tendency towards asymmetrical depiction of the items that the tradition associated with the rituals in the Temple.[47] Previously, those objects, such as the two Tables of the Decalogue, the golden cherubim, the Jachin and Boaz pillars (in front of the entrance to the Temple) or the golden menorah, had usually been represented and described in their antithetical, symmetrical relationship.[48] From the rabbinic period onwards, the artefacts would be portrayed in visual arts began in what only seemed heraldic compositions, while their alignment with respect to the axis was often disrupted in some way. Examples which best illustrate such practices include the late-antique synagogue mosaics in Beit Alfa (dating to early 6th century CE), Sepphoris (5th cent. CE), Beit She’an (6th cent. CE) and Hammat Tiberias (4th cent. CE). Themosaics in question feature ritual paraphernalia—the lulav, etrog and shofar—scattered on either side of the pictorial field whose centre is occupied by the image of the Holy Ark. In both two parts of the painting, the arrangement or presentation of its various elements shows

[46] Gershom Scholem, *O mistycznej postaci...*, p. 38.

[47] Avigdor W.G. Poseq, *The Meaning of Asymmetry in Jewish Art*, “Jewish Culture and History” 2006, no. 8(1), p. 13. The author advanced similar concepts in another paper, i.e. *Toward a Semiotic Approach to Jewish Art*, “Ars Judaica. The Bar-Ilan Journal of Jewish Art” 2005, vol. 1, pp. 27–50.

[48] See also: Exodus 25:31–36 and 37:17–22. Avigdor W.G. Poseq, *The Meaning of...*, p. 20. On the concept of iconic bilateral symmetry see also: Jean Chavaler, Alain Gheerbrant, *Dictionnaire des symboles: Mythes, Rêves, Coutumes, Gestes, Formes, Figures, Couleurs, Nombres*, Robert Laffont/Jupiter, Paris 1969 (entry for *Symetrie*).

slight differences. Sometimes it is only a minor detail, such as the work on the base of the menorah or the shape of the lulav bundles, which constitutes a departure from the seemingly symmetrical arrangement of the composition. Poseq also applies his "asymmetry concept" to medieval (Perpignan Hebrew Bible from 1299, Spanish Hebrew Bible from the latter half of the fourteenth century) and modern objects (relief panel from the door of the Aron ha-Kodesh in Krakow from the first half of the 17th century)[49] in which the menorah is represented. Usually, flames may be seen only over one side of the candelabrum; elsewhere, distinct ornamentation is found on either side.[50] Naturally, one should remember that the menorah is the symbolic and iconic equivalent of the Temple and the Sefirotic Tree of Life alike.[51]

Unlike symmetry, which denotes staticity and order, the asymmetrical pattern is presumed to signify inconstancy, discontinuity, randomness, mere temporality and potentially changeable situation. Since, on top of that, it was capable of epitomizing disorder or even chaos, asymmetry was generally avoided in non-Jewish religious art as an undesirable trait.[52] When such an imbalance is introduced, the resulting shape appears frozen at the wrong moment of formation, evoking a sense of an infinite gesture or act in the viewer, demanding from them – or rather entreating them – to be realized, completed.

This "absent" symmetry, the non-perfect and flawed arrangement, the disproportion of the figures and the lack of spatial illusion is a major deviation from the classical aesthetic criteria.[53] As Poseq observes, any deformed iconographic elements in Jewish art have very often been misinterpreted in the literature due to ignorance of the artistic convention, according to which absence of symmetry was a correct and intentional choice.[54] An asymmetrical pattern constitutes a "symbolic form" which, like all visual symbols (symmetry included), denotes something that differs essentially from what we actually see. This aesthetic criterion is a crucial element in Jewish representations, whose deliberate asymmetry serves a dual purpose. First and foremost, it invokes the messianic notion which envisages the renewal of the covenant, the restoration of the erstwhile glory and the rebuilding of the Temple.[55] However, this is construed in universalist terms, with the

[49] See also: Andreina Contessa, *An Uncommon Representation of the Temple Implements in a Fifteenth-century Hebrew Sephardi Bible*, "Ars Judaica. The Bar-Ilan Journal of Jewish Art" 2009, vol. 5, pp. 37–58.

[50] Avigdor W.G. Poseq, *The Meaning of...*, p. 22.

[51] See: Moshe Idel, *Binah, The Eighth Sefirah: The Menorah in Kabbalah*, [in:] *In the Light of the Menorah. Story of a Symbol*, ed. Yael Israeli, Jewish Publication Society, Jerusalem 1998, pp. 143–146; Leon Yarden, *The Tree of Light: A Study of the Menorah; The Seven-Branded Lampstand*, Cornell University Press, London 1971.

[52] Avigdor W.G. Poseq, *The Meaning of...*, pp. 19–20.

[53] Herbert Read, *Origins of Form in Art*, Horizon Press, New York 1965, pp. 87–96; See also: Rudolf Arnheim, *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*, University of California Press, Berkeley and Los Angeles, and London 2004; idem, *Visual Thinking*, University of California Press, Berkeley and Los Angeles, and London 1969; Ernst H. Gombrich, *Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation*, Phaidon Press, London 1968.

[54] Avigdor W.G. Poseq, *The Meaning of...*, pp. 13, 21.

[55] Ibidem, pp. 13, 22.

underlying belief in the betterment of the world as such; it is a utopian, messianic hope for universal renewal or *tikkun olam*, a concept discussed in the following section. Second, the asymmetrical arrangement is a reminder of the non-sacred, secular nature of the representation in question, drawing on the Second Commandment. Nevertheless, in his article, Poseq clearly emphasizes the first purpose.^[56]

Tikkun Olam

To proceed further, it is necessary to outline the nature of *tikkun olam*. In Hebrew, the phrase literally means “repair”, or “restitution of the world”, deriving from the Kabbalah, more specifically from the myth of the original catastrophe during the creation of the world, following which the human task is to effect restitution (*tikkun*) of this world, also through self-improvement.^[57] “[T]o bring about the *tikkun*,” Scholem writes, “is precisely the aim of redemption. In redemption everything is restored to its place by the secret magic of human acts, things are freed from their mixture and consequently, in the realms both of man and of nature, from their servitude to the demonic powers, which, once the light is removed from them, are reduced to deathly passivity.”^[58] All human activity, therefore, is working towards restitution, while *tikkun olam* is also understood more broadly as a general social process spanning historical, political and cultural issues, including art and architecture as instruments of such an interpretation.^[59] In effect, architecture – being experienced and provoking reflection – becomes a means in the process of repair which, with respect to the complex Jewish-German relations, should result in aspiring for reconciliation and symbiosis.^[60]

It may also be noted that the term *tikkun olam* was introduced into contemporary *philosophy after Auschwitz* in 1968 by David Weiss Halivni, who asserted that the principal task of post-Holocaust Judaism is *tikkun*, which involves rereading and reinterpretation of classical religious texts, including the Torah.^[61] Shoah, therefore, is also referred

[56] Ibidem, pp. 19, 22.

[57] See e.g. Eliot N. Dorff, *The Way into Tikkun Olam*, Jewish Lights Publishing, Woodstock 2005; *Tikkun Olam: Social Responsibility in Jewish Thought and Law*, eds. David Schatz, Chaim I. Waxman, Nathan J. Dramert, Bloomsbury Publishing, Northvale 1997.

[58] Gershom Scholem, *On the Kabbalah and Its...*, pp. 116–117.

[59] See e.g. Matthew Baigell, *Social Concern and 'Tikkun Olam' in Jewish American Art*, “Ars Judaica. The Bar-Ilan Journal of Jewish Art” 2012, vol. 8, pp. 55–80; idem, *Jewish-American Artists and the Holocaust*, Rutgers University Press, New Brunswick, New Jersey, and London 1997 (Ch. 4, *Tikkun Olam*), pp. 51–58. See also: Robert S. Wistrich, *Fateful Trap: The German-Jewish Symbiosis*, “Tikkun” 1990, no. 5.2,

pp. 34–38; Peter Chametzky, *Rebuilding the Nation: Norman Foster's 'Reichstag' Renovation and Daniel Libeskind's Jewish Museum Berlin*, “Centropa. A Journal of Central European Architecture and Related Arts” 2001, no. 1(3), pp. 250, 263, note 23; Kurt W. Forster, *Monstrum Mirabile et Audax*, [in:] *Extension to...*, pp. 22–23.

[60] The outcome is immaterial, since *tikkun olam* is inherently utopian and messianic; instead, it is all about the process and “striving for”.

[61] David Weiss Halivni, *Mekorot U'mesorot [Sources and Traditions: A Source Critical Commentary on the Talmud]*, Devir, Tel Aviv 1968 (Jerusalem 1975, 1982 [Hebr.]); idem, *Revelation Restored: Divine Writ and the Critical Responses*, Avalon Publishing, Boulder 1997.

to using the word *hurban*[62], meaning a catastrophe (in universalist terms) that the contemporary philosophy approaches as *an event* “outside the framework of history”, which endows it with a messianic component.

Consequently, the asymmetry of the Berlin building becomes a reference to the belief in restitution, reconstruction and the hope for (messianic) renewal. The diagram of the museum's layout may be seen as a desacralized image, whose character owes to the destruction on the human level (with humanist values and human lives obliterated) and the ensuing rift between the human and the godhead (destruction, desacralization, deformation of the Sefirotic Tree).

In the European tradition, symmetry – the antithesis to asymmetry – represents one of the most original (and important) intellectual concepts of classical philosophy, science and art. In the geometry and mathematics of Pythagoras, commensurability was an abstract quality or value that nurtured a sense of order from which “sublime perfection” arose. In the context of art, symmetry also translates into appropriateness, a satisfying relationship between the representation and the represented, though the term may also denote a formal pattern where the components arranged on either side of the central axis were duplicated.[63] The word *symmetry*, Poseq writes, is not to be found in Jewish writings or in the Talmud (which contains numerous Greek words in any case), whose authors were familiar with Greek culture. In his argument, the Israeli art historian stresses that in contrast to the non-Jewish literary tradition (symmetry), there is a grammatical form in Hebrew to convey duality of things, i.e. the dual number in addition to singular and plural, such as legs (*raglain*), eyes (*ajinain*) etc. (understood as two together in Hebrew). Nevertheless, the closest term to symmetry is *shalem*, i.e. “perfect, ideal” – an antonym to *shavur*, meaning “deformed, crooked”, which in conjunction with objects of worship implies desacralization.[64] Thus, absence of symmetry is a symbolic form and, like other symbols, denotes something different from what our eye sees or would like to see.[65] Asymmetry, the author underlines, represents a belief in rebuilding the Jewish community after a time of destruction.

The skewed matrix of the Berlin project is an explicit iconic substitute, embodying the belief in repair and restitution. The zigzagging, asymmetrical, broken and displaced, and therefore desacralized diagram of the layout is an image of the Sefirotic Tree destroyed by Shoah. As already noted, the overall arrangement of the Sefirot features a discernible motif of a triad of evencolumns, which simultaneously constitute a clear architectural metaphor (Fig. 8). To the right, there is the active column of Mercy, while the passive column of Severity (or

[62] Also spelled *khurb(a)n* or *churban*; in contemporary Hebrew the word means “ruin”. See: Ernest Klein, op. cit., p. 230.

[63] Avigdor W.G. Poseq, *The Meaning of...*, p. 19.

[64] Ibidem, p. 23.

[65] The author also cites Ernst Cassirer, *Philosophy of Symbolic Forms*, trans. Ralph Manheim, Yale University Press, New Haven 1974. Avigdor W.G. Poseq, *The Meaning of...*, p. 26.

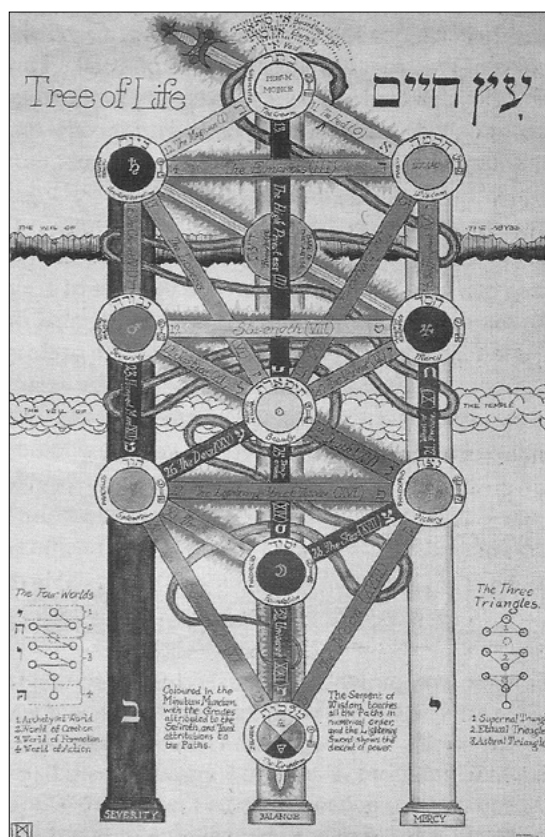


Fig. 8. The Sefirot with three columns and the climbing serpent

Source: Dan Cohn-Sherbok, *Judaism: History, Belief and Practice*, Routledge, London 2003, p. 195.

Judgment) if found on the left; the one in the centre is the column of Tif'eret – or Beauty or Balance – which in Libeskind's structure is epitomized by the five spaces of the Void (Fig. 2). Here, the two columns of Mercy and Judgment are broken, battered and crooked. The symmetrical pattern of the Sefirot remains only some remembered trace of past glory (*kawod*) and perfection (*shalem*), which, through superimposition of the two matrices, must elicit a sense of a jolt, disorientation and confusion, and ultimately stoke the utopian faith in a "return to its place". This dovetails with Mark Taylor's suggestion that Libeskind's ten-node diagram introduces more perplexity than direction and harmony into our reception. Libeskind's architectural designs appear to "have lost their moorings and float freely in a way which subverts every classical economy of representation."^[66] After Eleonora Jedlińska, it may be added that "the desperate, eternal search for order in chaos is present most acutely [precisely] in a work of art,"^[67] which is what Libeskind's project should be regarded as.

Besides, the arrangement of the Sefirot includes another motif which stirs up confusion and dissonance: the serpent (Hebr. *nahash*), whose equivalent may also be found in the depictions of Sefirotic Tree (Fig. 8). Thus, the structure of Libeskind's museum is repeatedly compared in the literature to a slithering snake, while Kurt Forster explicitly calls it "snake skin" in his analysis, seeing a parallel in Paul Klee's *Die biblische Schlange kurz nach dem Fluch* [*The Biblical Snake Shortly After Condemnation*] from 1940.^[68] Both Genesis and Job identify the reptile with Satan, who represents the forces of evil. To Gershom Scholem, the name combines from Saeland the letter Mem – which suggests death (*mawet*) – yielding the word Samael (the name of the angel of Death).^[69] Interestingly, however, Satan or the serpent in the Bahir had been attached to the Tree of Life in such a form since the outset, lying there as if dormant in perfect symbiosis with the Sefirot. Drawing on Josef Karo, Scholem observes: "And know that from the beginning of his creation, the serpent served an important and necessary purpose for the harmony of Creation, so long as he remained in his place. [...]"

[66] Mark C. Taylor, *Point of...*, p. 129.

[67] Eleonora Jedlińska, *Sztuka po Holocaustie*, "Tygiel Kultury", Łódź 2001, p. 18.

[68] Kurt W. Forster, op. cit., pp. 19–20, 22.

[69] Gershom Scholem, *O mistycznej postaci...*, p. 77. See also: Z'ev ben Shimon Halevi, op. cit., p. 28.

For he had a suitable place in all the worlds, and constituted something extremely important for the harmony of all levels, each in its place.”[70] It was only the pride and sin of man which “awoke” the serpent, whose movement upset the original arrangement. In the illustrations of the Tree of Life, the serpent motif is inversed with respect to the emanation of the Sefirot, entwining the triad of columns and heading “outwards”, as it were. The asymmetrical arrangement of the Berlin zigzag may thus be seen as a form created after the original tree has been penetrated by evil, which ushered in disorder and distortion (*Shoah/hurban*).

In the article *Out of Line, Berlin*, Libeskind refers to a distinctive echo of a “contortion” resonating in architecture today, manifesting – he continues – in a crooked angelic figure (the names of angels are often used as alternatives to the names of individual Sefirot).[71] That contortion, the architect notes, “is as real as those of all the other deported archangels: Franz Kafka, Walter Benjamin, Primo Levi, Osip Mendelstam, Paul Celan (and others). The ten thunderbolts of absolute absence are deployed to alter the physical image of Berlin and to open joyous channels of communication, re-membling the future,”[72] (which should be interpreted as a reference to the term *tikkun olam*). In another essay, *Symbol and Interpretation*, Libeskind writes that the question of architectural order “is not merely a formal problem but one which is linked to a moral and ethical view of society...”[73] seeing an inherent link between architecture and contemporary humanist thought concerning memory and representation. According to the author, the goal of architecture is to explore a more profound order rooted not only in visible forms, but in the invisible and hidden sources that nurture culture itself. In a commentary on *Symbol and...*, Mitchell Schwartz follows in that vein:

the belief in the *symbolic* potential of architecture led Libeskind to banish customary geometries from his drawings. Rectilinear (or right-angled) shapes and spaces might meet most programmatic functions. They rarely shake people's souls, and he was after such stirrings. By contrast, a building with slicing, intersecting planes and volumes could potentially open the concrete world of the here and now to the abstract, spiritual dimension. Striking outside of the box with his projects for the Jewish Museum Berlin, Libeskind hoped to transform architecture into the mythic realms of human existence.[74]

When building, one constructs and symmetrically arranges elements so that they may perform a specific function, an approach informed by the Enlightenment primacy of reason, the available tech-

Deconstruction

[70] Gershom Scholem, *On the Mystical Shape...*, p. 79. See also: R. Zwi Werblowsky, *Joseph Karo: Lawyer and Mystic*, Oxford University Press, London 1962, p. 32.

[71] Daniel Libeskind, *Out of Line...*, p. 26.

[72] Ibidem.

[73] Idem, *Symbol and Interpretation*, [in:] *Radix-Matrix...*, p. 152.

[74] Mitchell Schwartz, *Toward a California Judaism*, [in:] *Daniel Libeskind and the Contemporary Jewish Museum: New Jewish Architecture from Berlin to San Francisco*, ed. Connie Wolf, Contemporary Jewish Museum, Rizzoli and Skira, Italy, San Francisco, New York and Milan 2008, p. 40.

nology etc. Inevitably and overtly, the design of the Berlin museum sets out to confront the problem of “Enlightenment dialectic,”[75] but the scope, degree and extent of this functionality – as Alois Martin Müller suggests in a question asked during his interview with Libeskind – is not determined in line with some objective scale (of reason).[76] Much of that architecture, Müller continues, does not conform to the established rigour of reason, having the ability to elude its bondage by venturing towards myth (seen as a symbolic and mystical category). In this context, Müller invokes Jacques Derrida, according to whom deconstruction (postmodernism) in architecture represent a triumph over the dictate of modernist regime, authority, orderliness, etc. If modernism is perceived in the light of its craving for absolute ascendancy (and, one could add, symmetry), deconstruction (postmodernism) may be perceived as the awareness of experiencing (its) end; the end of any plans of domination,[77] which is why it gravitates towards asymmetry.

Since this raises questions about deconstruction in architecture, it is necessary to cite such architectural theorists as Bruno Zevi, Gavriel D. Rosenfeld, James E. Young and Anthony Vidler, who spoke of a particular predisposition of contemporary Jewish architects to create “deconstructivist” designs. According to Rosenfeld, the idea of deconstruction is associated with the notion of a historical “jolt” or “rupture” caused within the Western civilization by the Holocaust and the subsequent sense of crisis and unbelief.[78] This is a reflection of the reality of the postmodern, post-humanist and post-Holocaust world, which becomes embodied in architecture that exploits fragmentation, decentralization and formulas of breakdown.[79] According to Young, such an architectural paradigm stems from the collective experience of history and the so-called “Jewish” experience of its practitioners.[80] Here, historical trauma marked “the generation of post-Holocaust architects,” who sought to articulate the “memory of a catastrophe” in their work.[81] In the wake of the Holocaust, artists and architects grappling with unimaginable loss, with a broken and shattered world, had to find a new language that would be capable of expressing that

[75] See: Max Horkheimer, Theodor W. Adorno, *Dialectic of Enlightenment*, trans. John Cumming, Herder and Herder, New York 1972 [1947]. See also: Daniel Libeskind, *Breaking Ground: An Immigrant's Journey from Poland to Ground Zero*, Riverhead Books, New York 2005, p. 66.

[76] Alois Martin Müller, *Daniel Libeskind's Muses*, [in:] *Radix-Matrix...*, pp. 111, 116–117.

[77] Jacques Derrida, “Archi?Texture und Labirynth”, [in:] *Das Abenteuer der Ideen*, Internationale Bauausstellung Berlin, Berlin 1984, p. 97. After: A.M. Müller, *Daniel Libeskind's...*, p. 119, note 19.

[78] Gavriel Rosenfeld, *Ground Zero as a Lab for New Art*, “Forward”, 21.02.2003. See also: Mark C. Taylor,

Disfiguring: Art, Architecture, and Religion, University of Chicago Press, Chicago 1992, pp. 2–16, 231.

[79] See also: Gavriel D. Rosenfeld, *Building after Auschwitz: Jewish Architecture and the Memory of the Holocaust*, Yale University Press, New Haven and London 2011, pp. 45–51, 157–217.

[80] James E. Young, *Daniel Libeskind's New Jewish Architecture*, [in:] *Daniel Libeskind and the Contemporary Jewish Museum*, p. 46.

[81] Young also cites Nathaniel Popper, *Transforming Tragedies into Memorable Memorials* [interview with the author], “Forward”, 16.01.2004. See also: Anthony Vidler, *The Architectural Uncanny: Essays in the Modern Unhomely*, MIT Press, Cambridge 1992.

rupture in civilization, though without repairing it.[82] According to Bruno Zevi, the fact that Jewish architects opted to forgo symmetry, conformity, harmony, beauty and touches of repressive monumentalism challenges the "classical fetishism of dogmas" and brings prophetic qualities – equated with the messianic message – into the play.[83]

The above suggestions are of course consistent with the interpretation of the term *tikkun olam*, which presupposes a mystical and utopian belief in the possibility of repair and restitution. Also, the aforementioned serpent, in its irregular, zigzag form, has an evident messianic element to it, as the numerical value of the word serpent (*na-hash*) is exactly the same (358) as in the word Messiah (*Mashiach*).[84] The characteristic lack of order, staticity and balance in Libeskind's project does not result from doubt in the possible renewal, nor is it a mere expression of the civilizational, historical and cultural "rupture". The design is a patent manifestation of nostalgia for the mythical times of harmony, rhythm and order. The messianic restitution, which the architect speaks of using the word "hope",[85] emerges as a camouflaged image of longing for order and symbiosis, while architecture – as an object of specific experience and reflection – is an essential tool in the complex process of *tikkun olam*. According to Gershom Scholem, "everything that is done by the individual or the community in the mundane sphere is magically reflected in the upper region, i.e. the higher reality which shines through the acts of man." [86] After all, one of the favourite statements in the Zohar affirms: " 'The impulse from below (*itharuta dil-tata*) calls forth that from above.' The earthly reality mysteriously reacts upon the heavenly, for everything, including human activity, has its 'upperroots' in the realm of the Sefiroth." [87]

Arnheim Rudolf, *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*, University of California Press, Berkeley and Los Angeles, and London 2004.

Arnheim Rudolf, *Visual Thinking*, University of California Press, Berkeley and Los Angeles, and London 1969.

BIBLIOGRAPHY

[82] James E. Young, *Daniel Libeskind's New...*, p. 47. See idem, *At Memory's Edge. After-Image of the Holocaust in Contemporary Art and Architecture*, Yale University Press, New Haven and London 2000, p. 182.

[83] Bruno Zevi, *Ebraismo e Architettura*, Editrice La Giuntina, Florence 1993, p. 83. After: James E. Young, *Daniel Libeskind's New...*, p. 46. See also: Thorsten Rodiek, *Daniel Libeskind – Museum ohne Ausgang: Das Felix-Nussbaum-Haus des Kulturgeschichtlichen Museums Osnabrück*, Wasmuth, Tübingen and Berlin 1998, p. 68.

[84] After: Bella Szwarcman-Czarnota, *Znalazłam wczorajszy dzień: Moja osobista tradycja żydowska*,

Wydawnictwo Homini, Kraków 2009, p. 105.

[85] See e.g.: Daniel Libeskind, *Trauma...*, p. 25; idem, *Between the Lines, Opening Speech...*, p. 24; idem, *The Aleph Before the Beit. Jewish Community Center and Synagogue, Duisburg*, [in:] *Radix-Matrix...*, p. 98; idem, *Mourning Sachsenhausen, Oranienburg*, [in:] *Radix-Matrix...*, p. 102. See also: Mark C. Taylor, *Point of...*, pp. 134–135.

[86] Gershom Scholem, *Major Trends...*, p. 233.

[87] Zohar I, 164a. Gershom Scholem, *Major Trends...*, p. 233; idem, *O mistycznej postaci...*, pp. 91–156. See also Moshe Idel, *Kabała...*, pp. 272, 318.

- Baigell Matthew, *Jewish-American Artists and the Holocaust*, Rutgers University Press, New Brunswick, New Jersey, and London 1997.
- Baigell Matthew, *Social Concern and 'Tikkun Olam' in Jewish American Art*, "Ars Judaica. The Bar-Ilan Journal of Jewish Art" 2012, vol. 8, pp. 55–80.
- Bal Mieke, *Looking In: The Art of Viewing*, preface by Norman Bryson, G+B Arts International, Amsterdam 2001.
- Bal Mieke, *On Meaning-Making: Essays in Semiotics*, Polebridge Press, Sonomia 1994.
- Bal Mieke, Bryson Norman, *Semiotics and Art History*, "The Art Bulletin" 1991, no. 73(2), pp. 174–208.
- Bar-Lew Jehiel, *Pieśń Duszy: Wprowadzenie do żydowskiego mistycyzmu*, trans. Joanna Białek, Sacha Pecaric, Stowarzyszenie Pardes, Kraków 2009.
- Biale David, *Gershom Scholem's Ten Unhistorical Aphorisms on Kabbalah: Text and Commentary*, "Modern Judaism – A Journal of Jewish Ideas and Experience" 1985, no. 5(1), pp. 67–94.
- Bryson Norman, *Art in Context*, [in:] *Studies in Historical Change*, ed. Ralph Cohen, University Press of Virginia, Charlottesville 1992, pp. 18–42.
- Bryson Norman, *Semiology and Visual Interpretation*, [in:] *Visual Theory: Painting and Interpretation*, eds. Norman Bryson, Michael A. Holly, Keith Moxey, Polity, Cambridge 1991, pp. 61–73.
- Bryson Norman, *Vision and Painting: The Logic of the Gaze*, Yale University Press, New Haven and London 1983.
- Cassirer Ernst, *Philosophy of Symbolic Forms*, Yale University Press, New Haven 1974.
- Chagal to Kitaj: Jewish Experience in 20th Century Art*, exhibition catalogue, text: Avram Kampf, Barbican Art Gallery, London 1990.
- Chametzky Peter, *Rebuilding the Nation: Norman Foster's 'Reichstag' Renovation and Daniel Libeskind's Jewish Museum Berlin*, "Centropa. A Journal of Central European Architecture and Related Arts" 2001, no. 1(3), pp. 250–263.
- Chavalier Jean, Gheerbrant Alain, *Dictionnaire des symboles: Mythes, Rêves, Coutumes, Gestes, Formes, Figures, Couleurs, Nombres*, Robert Laffont/Jupiter, Paris 1969.
- Contessa Andreina, *An Uncommon Representation of the Temple Implements in a Fifteenth-century Hebrew Sephardi Bible*, "Ars Judaica. The Bar-Ilan Journal of Jewish Art" 2009, vol. 5, pp. 37–58.
- Craven Jackie, *The Jewish Museum in Berlin, Germany*, <http://architecture.about.com/od/greatbuildings/ig/Museum-Architecture/The-Jewish-Museum.htm> (accessed: 10.07.2014).
- Daniel Libeskind, Radix-Matrix: Architecture and Writings*, eds. Daniel Libeskind, Andrea P.A., Belloli, Prestel, Munich and New York 1997.
- Der Libeskind-Bau: Architektur erzählt deutsch-jüdische Geschichte*, Jüdische Museum Berlin, n.d., <http://www.jmberlin.de/main/EN/04-About-The-Museum/01-Architecture/01-libeskind-Building.php> (accessed: 11.10.2011).
- Derrida Jacques, *Archi?Texture und Labirynth*, [in:] „Das Abenteuer der Ideen", Internationale Bauausstellung Berlin, Berlin 1984.
- The Divine Image: Depicting God in Jewish and Israeli Art*, Art exhibition catalogue: Ronit Sorek & Sharon Weiser-Ferguson, The Israel Museum, Jerusalem 2006.
- Dorff Eliot N., *The Way into Tikkun Olam*, Jewish Lights Publishing, Woodstock 2005.
- Dorner Elke, Libeskind Daniel, *Jüdisches Museum*, Mann (gebr.), Berlin 1999.
- Elior Rachel, *Mistyczne źródła chasydyzmu*, trans. Maciej Tomal, Wydawnictwo Austeria, Kraków 2009.
- Eylon Lili, *Libeskind Zigzags in Berlin*, "Architecture Week", 7.11.2011, no. 74, <http://www.architectureweek.com/2001/1107/> (accessed: 7.11.2011).

- Goldman Bernard, *The Sacred Portal: A Primary Symbol in Ancient Judaic Art*, Wayne State University Press, Detroit 1966.
- Gombrich Ernst H., *Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation*, Phaidon Press, London 1968.
- Gorlin Alexander, *Kabbalah and Architecture*, "Faith and Form. The Interfaith Journal on Religion, Art and Architecture" 2008, no. 41(2).
- Gorlin Alexander, *Kabbalah in Art and Architecture*, Pointed Leaf Press, New York 2013.
- Halevi Zev ben Shimon, *Kabała: Tradycja wiedzy tajemnej*, trans. Bohdan Kos, Artes, Ljubljana 1994.
- Halivni David W., *Mekorot U'mesorot [Sources and Traditions: A Source Critical Commentary on the Talmud]*, Devir, Tel Aviv 1968 (Jerusalem 1975, 1982 [(Hebr.)]).
- Halivni David W., *Revelation Restored: Divine Writ and the Critical Responses*, Avalon Publishing, Boulder 1997.
- Horkheimer Max, Adorno Theodor, *Dialektyka oświecenia: Fragmenty filozoficzne*, trans. Małgorzata Łukasiewicz, Wydawnictwo Instytutu Filozofii i Socjologii PAN, Warszawa 1994.
- Idel Moshe Binah, *The Eighth Sefirah: The Menorah in Kabbalah*, [in:] *In the Light of the Menorah. Story of a Symbol*, ed. Yael Israeli, Jewish Publication Society, Jerusalem, 1999, pp. 143–146.
- Idel Moshe, *Hasidism: Between Ecstasy and Magic*, State University of New York Press, New York 1995.
- Idel Moshe, *Kabała: Nowe Perspektywy*, trans. Mikołaj Krawczyk, Zakład Wydawniczy "Nomos", Kraków 2006.
- Jedlińska Eleonora, *Sztuka po Holocaustie*, "Tygiel Kultury", Łódź 2001.
- The Jewish Museum Berlin Celebrates Its 10th Anniversary*, Studio Libeskind, n.d., <http://daniel-libeskind.com/news/jewish-museum-berlin-celebrates-its-10th-anniversary> (accessed: 11.10.2011).
- Kamczycki Artur, *Muzeum Libeskinda w Berlinie: Żydowski kontekst architektury*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2015.
- Kilcher Andreas, *The Ten Sefirot (Die zehn Sefirot)*, "Journal of Jewish Museum Berlin (JMB)" 2011, no. 5, pp. 74–77.
- Klein Ernest, *A Comprehensive Etymological Dictionary of the Hebrew Language for Readers of English*, Carta Jerusalem, University of Haifa, Jerusalem 1987.
- Księga Jecirah: Klucz kabały*, trans. Mariusz Prokopowicz, Pico, Warszawa 1994.
- Libeskind Daniel, *Between the Lines: Jewish Museum. Berlin. 1988–99*, Munich, 1999.
- Libeskind Daniel, *Breacking Groung: An Immigrant's Journey from Poland to Ground Zero*, Riverhead Books, New York 2005.
- Libeskind Daniel, *Daniel Libeskind: The Space of Encounter*, Preface: Jeffrey Kipnis, Afterword: Anthony Vidler, Thames and Hudson, London 2001.
- Libeskind Daniel, *Line of Fire*, vol. 1 and 2, International Labour Organization and Electa Spa, Geneva and Milan 1988.
- Libeskind Daniel, *Trauma*, [in:] *Image and Remembrance: Representation and the Holocaust*, eds. Shelley Horstein, Florence Jacobowitz, Indiana University Press, Bloomington and Indianapolis 2003, pp. 43–58.
- On the Making of the Lost Biennale Machines of Daniel Libeskind*, greg.org, n.d., http://greg.org/archive/2010/09/20/on_the_making_of_the_lost_biennale_machines_of_daniel_libeskind.html (accessed: 11.11.2011).
- Ouaknin Marc-Alain, *Tajemnice Kabały*, trans. Krystyna Pruska, Krzysztof Pruski, Wydawnictwo Cyklady, Warszawa 2006.
- Panofsky Erwin, *Perspektywa jako "forma symboliczna"*, trans. and ed. Grażyna Jurkowlaniec, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2008.

- Pawlikowska Michalina, *Mysł Derridy a architektura postmodernistyczna (dekonstrukcja – poza konstrukcją i destrukcją)*, [in:] *Czytanie Derridy*, eds. Bartosz Małczyński, Rafał Włodarczyk, Chiazm, Wrocław 2005, pp. 35–40.
- Peirce Charles S., *Wybór pism semiotycznych*, trans. Ryszard Mirek, Andrzej J. Nowak, selection of texts and ed. Hanna Buczyńska-Garewicz, Znak – Język – Rzeczywistość and Polskie Towarzystwo Semiotyczne, Warszawa 1997.
- Peirce Charles S., *Zaniebany argument i inne pisma z lat 1907–1913*, trans. Stanisław Wszolek, Wydawnictwo Naukowe Papieskiej Akademii Teologicznej, Kraków 2005.
- Poseq Avigdor W.G., *The Meaning of Asymmetry in Jewish Art*, “Jewish Culture and History” 2006, no. 8(1), pp. 13–28. <https://doi.org/10.1080/1462169X.2006.10512040> (accessed: 10.11.2011)
- Poseq Avigdor W.G., *Toward a Semiotic Approach to Jewish Art*, “Ars Judaica. The Bar-Ilan Journal of Jewish Art” 2005, vol. 1, pp. 27–50.
- Read Herbert, *Origins of Form in Art*, Horizon Press, New York 1965.
- Rodiek Thorsten, *Daniel Libeskind – Museum ohne Ausgang: Das Felix-Nussbaum-Haus des Kulturgeschichtlichen Museums Osnabrück*, Wasmuth, Tübingen and Berlin, 1998.
- Rosenfeld Gavriel D., *Building after Auschwitz: Jewish Architecture and the Memory of the Holocaust*, Yale University Press, New Haven and London 2011.
- Rosenfeld Gavriel D., *Ground Zero as a Lab for New Art*, “Forward”, 21.02.2003.
- Schneider Bernard, Libeskind Daniel, *Jewish Museum of Berlin: Between the Lines*, Prestel, Munich 1999 (Jewish Museum Berlin, Munich 2005).
- Scholem Gershom, *Judaizm: Parę głównych pojęć*, trans. Juliusz Zychowicz, preface by Michał Galas, Inter Esse, Kraków 1991.
- Scholem Gershom, *Kabala i jej symbolika*, trans. Ryszard Wojnakowski, Znak, Kraków 1996.
- Scholem Gershom, *Major Trends in Jewish Mysticism*, Schocken Books, New York 1995.
- Scholem Gershom, *Mistycyzm żydowski i jego główne kierunki*, trans. Ireneusz Kania, preface by Michał Galas, Czytelnik, Warszawa 1997.
- Scholem Gershom, *On the Mystical Shape of the Godhead: Basic Concepts in the Kabbalah*, Schocken Books, New York 1997.
- Scholem Gershom, *O mistycznej postaci bóstwa: Z badań nad podstawowymi pojęciami kabali*, trans. Agnieszka K. Haas, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2010.
- Schwartz Mitchell, *Toward a California Judaism*, [in:] *Daniel Libeskind and the Contemporary Jewish Museum: New Jewish Architecture from Berlin to San Francisco*, ed. Connie Wolf, Contemporary Jewish Museum, Rizzoli and Skira, Italy, San Francisco, New York and Milan 2008.
- Sefer Jecira, czyli Księga stworzenia*, trans. Wojciech Brojer, Jan Doktor, Bohdan Kos, Tikkun, Warszawa 1995.
- Semiotics and Significs: The Correspondence between Charles S. Peirce and Lady Victoria Welby*, ed. Charles Hardwick, Indiana University Press, Bloomington 1977.
- Szwarcman-Czarnota Bella, *Znalazłam wczorajszy dzień: Moja osobista tradycja żydowska*, Wydawnictwo Homini, Kraków 2009.
- Taylor Mark C., *Disfiguring: Art, Architecture, and Religion*, University of Chicago Press, Chicago 1992.
- Tikkun Olam: Social Responsibility in Jewish Thought and Law*, eds. David Schatz, Chaim I. Waxman, Nathan J. Dramert, Bloomsbury Publishing, Northvale 1997.
- Vidler Anthony, *The Architectural Uncanny: Essays in the modern unhomely*, MIT Press, Cambridge 1992.
- Wagner Kirsten, *Combinatory Machines: Reading Architecture, Remembering Architecture, Writing Architecture*, [in:] *The Hidden Trace. Jewish Path through*

- Modernity*, Art exhibition catalogue: Martin Roman Deppner, Felix-Nussbaum-Haus, Osnabrück, Osnabrück 2008, pp. 54–58.
- Weiss Halivni David, *Mekorot U'mesorot* [Sources and Traditions: A Source Critical Commentary on the Talmud], Devir, Tel Aviv 1968 (Jerusalem 1975, 1982 [Hebr.]).
- Weiss Halivni David, *Revelation Restored: Divine Writ and the Critical Responses*, Avalon Publishing, Boulder 1997.
- Werblowsky R. Zwi, *Joseph Karo: Lawyer and Mystic*, Oxford University Press, London 1962.
- Wistrich Robert S., *Fateful Trap: The German-Jewish Symbiosis*, "Tikkun" 1990, no. 5.2, pp. 34–38.
- Yarden Leon, *The Tree of Light: A Study of the Menorah; The Seven-Branched Lampstand*, Cornell University Press, London 1971.
- Young James E., *At Memory's Edge. After-Image of the Holocaust in Contemporary Art and Architecture*, Yale University Press, New Haven and London 2000.
- Young James E., *Daniel Libeskind's New Jewish Architecture*, [in:] *Daniel Libeskind and the Contemporary Jewish Museum: New Jewish Architecture from Berlin to San Francisco*, ed. Connie Wolf, Contemporary Jewish Museum, Rizzoli and Skira, Italy, San Francisco, New York and Milan 2008, pp. 45–61.
- Zevi Bruno, *Ebraismo e Architettura*, Editrice La Giuntina, Florence 1993.
- Zig-zag, <http://dictionary.reference.com/browse/zigzag> (accessed: 10.07.2014).
- Zig-zag, <http://www.phrases.org.uk/meanings/zig-zag.html> (accessed: 10.07.2014).
- Zig-zag, <http://www.etymonline.com/index.php?term=zig-zag> (accessed: 10.07.2014).



Fot. Michał Czyński

Brzmienie Ulic nędzy

ABSTRACT. Bitka Stanisław, *Brzmienie Ulic nędzy* [The Sound of *Mean Streets*]. "Images" vol. XXXIX, no. 48. Poznań 2025. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 101–115. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2025.39.48.6>.

The article focuses on the soundtrack of Martin Scorsese's *Mean Streets*, with a particular emphasis on the music of The Rolling Stones. The author argues that this is the first film in which Scorsese fully establishes his distinctive directorial style, characterized by the use of pre-existing music as an integral narrative device. Deeply rooted in the film's diegesis, the music becomes a crucial component of the storytelling. Through an audiovisual analysis of selected tracks, the author demonstrates that the soundtrack, operating through contrasts, plays a key role in the character development and highlights the film's central issues, such as moral ambivalence, violence, and the tension between tradition and modernity.

KEYWORDS: Martin Scorsese, *Mean Streets*, The Rolling Stones, film music, diegetic music, source music

Ulice nędzy (1973) to jeden z najbardziej osobistych filmów Martina Scorsese, a także pierwszy film, w którym twórca w pełni zaprezentował swój autorski styl. Jednym z najważniejszych jego elementów jest oryginalne posługiwanie się prekompilowaną ścieżką dźwiękową, która dalece wykracza poza element stanowiący „dekorację”, a znacząco wpływa na interpretację całego dzieła. Reżyser nie współpracował z żadnym kompozytorem podczas pracy nad *Ulicami nędzy*, wszystkie wykorzystane utwory i piosenki to autorski wybór. Muzyka rozbrzmiewa przede wszystkim z diegezy: z szaf grających w barach, z radiodbiorników w samochodach, od ulicznych orkiestr. Taki sposób pracy z muzyką – w przeciwieństwie do tej napisanej specjalnie na potrzeby danego filmu – daje filmowcom możliwość poszerzenia dzieła o dodatkowe konteksty. Ponadto, jak to ujęła Claudia Gorbman:

dla wielu twórców filmowych muzyka stanowi platformę dla idiosynkratycznego wyrażania gustu, a zatem przekazuje ona nie tylko znaczenie w kontekście fabuły, ale również znaczenie, które funkcjonuje niczym ich autorska sygnatura. [...] Nowi kompozytorzy nie kształcą się w Wiedniu, ich edukacja muzyczna zaczyna się od częstego obcowania z telewizją, popkulturą. I to doprowadziło do powstania nowych muzycznych idiomów, a także do bardziej zniuansowanych konceptów^[1].

Wybór istniejącej muzyki może stać się znakiem rozpoznawczym danego twórcy, tak jak kompozycja kadru, specyfika montażu czy sposób pracy z aktorem. Aby wyjaśnić, na czym polega związek

[1] Claudia Gorbman, „Auteur Music”, [w:] *Beyond the Soundtrack. Representing Music in Cinema*, red. Daniel Goldmark, Lawrence Kramer, Richard D. Lep-

pert, University of California Press, Berkeley–Los Angeles–London 2007, s. 151.

wykorzystanych utworów z narracją w *Ulicach nędzy*, po nakreśleniu kontekstów związanych z doborem utworów przeanalizuję – w moim przekonaniu kluczowe dla całego filmu (a także późniejszej twórczości Scorsese) – piosenki The Rolling Stones. Wstępna hipoteza brzmi zatem, że kluczowe dla interpretacji filmu konflikty targające głównym bohaterem: tradycją z nowoczesnością, pożądania z lojalnością czy katolickiego wychowania z funkcjonowaniem w przestępczym półświatku w *Ulicach nędzy*, podkreślono właśnie poprzez ścieżkę dźwiękową, na której pojawiają się zarówno rock, pop, tradycyjna piosenka włoska, jak i opera.

Korzystając z doświadczeń zebranych podczas kręcenia dokumentalnego *Street Scenes* (1970) i fabularnego *Wagonu towarowego Berta* (1972), a także muzycznych *Woodstock* (1970) i *Medicine Ball Caravan* i *Elvis on Tour* (1972) – przy których współpracował jako montażysta – Scorsese powraca do tematów z debiutanckiego *Kto puka do moich drzwi* (1967), wyraźnie je pogłębiając. Do realizacji *Ulic nędzy* motywował Scorsese jego mentor John Cassavetes. Ojciec chrzestny amerykańskiego kina niezależnego mocno przestrzegał młodszego kolegę przed komercyjnym kinem i zachęcał do uprawiania autorskiego stylu w rodzaju *Kto puka do moich drzwi*[2]. W istocie, podobieństw stylistycznych i tematycznych jest tak wiele, że Robert Kolker porównuje *Kto puka do moich drzwi* do rozgrzewki przed *Ulicami nędzy*[3]. Styl opowiadania, podobnie jak w debiutanckim filmie, jest dość swobodny. Sam twórca przyznaje, że „fabuła nie miała aż takiego znaczenia, to bohaterowie byli ważni”[4]. Pierwotnie film był zatytułowany *Sezon na wiedźmy* i wraz z *Kto puka do moich drzwi* oraz niezrealizowanym dziełem *Jeruzalem, Jeruzalem* miał w zamyśle Scorsese i scenarzysty Mardika Martina współtworzyć prześląkniętą katolickim mistycyzmem trylogię o dorastaniu w Małej Italii[5]. Jay Cocks, krytyk filmowy i scenarzysta, który współpracował z Martinem Scorsese nad *Wiekami niewinności* (1993), zasugerował reżyserowi zmianę tytułu na *Ulice nędzy* – to cytat z eseju Raymonda Chandlera[6].

Producent *Ulic nędzy* Jonathan Taplin, ówczesny menedżer Boba Dylana i zespołu The Band, miał znajomości w show-biznesie, potrafił więc wynegocjować korzystne warunki na zakup licencji wielu radiowych przebojów. „Kiedy kręciliśmy *Ulice nędzy*, cały film kosztował tylko sześćset pięćdziesiąt tysięcy dolarów. Jon Taplin miał taki budżet i z tych pieniędzy był w stanie kupić The Rolling Stones, i jeszcze Cream,

[2] Martin Scorsese, *Pasja i bluźnierstwo*, tłum. Barbara Kosecka, Wydawnictwo „Znak”, Kraków 1997, s. 50.

[3] Robert Kolker, *Cinema of Loneliness*, Oxford University Press, Oxford 2011, s. 197.

[4] Martin Scorsese, *Pasja i...*, s. 52.

[5] Zob. Vincent LoBrutto, *Martin Scorsese. A Biography*, Praeger, Westport, CT–Londyn 2008, s. 84.

[6] Chandler, charakteryzując wzorcowego bohatera powieści detektywistycznej, pisze: „Jednakże tymi **nędznymi ulicznymi** [wyróż. – S.B.] musi chodzić ktoś, kto sam nie jest nędznikiem, ktoś, kto nie jest ani zdemoralizowany, ani tchórzliwy” – Raymond Chandler, *Skromna sztuka pisania powieści kryminalnych*, [w:] *Mówi Chandler*, tłum. Ewa Burdewicz, przedmowa Krzysztof Mętrak, Czytelnik Warszawa 1983, s. 328.

i Erica Claptona”[7] – wspomina sam Scorsese. Chociaż na spotkaniu zorganizowanym w American Film Institute reżyser wspominał, że o ile sama produkcja mieściła się w budżecie, o tyle ceny licencji okazały się przytłaczające (zwłaszcza w kontekście The Rolling Stones – musiano tu wyłożyć w sumie 30 000 dolarów[8]). To właśnie w *Ulicach nędzy* po raz pierwszy w filmografii Scorsesego pojawiają się piosenki The Rolling Stones – grupy zajmującej szczególne miejsce w jego twórczości[9]. Sam reżyser przyznaje, że:

wizualizacja sekwencji i scen w *Ulicach nędzy* w dużej mierze pochodzi z ich [The Rolling Stones – S.B.] muzyki, ze zżycia się z ich muzyką i słuchania jej. Nie tylko piosenek, których użyłem w filmie. Nie, chodzi o to coś, co jest w ich brzmieniu i nastroju, w ich nastawieniu... Ciągle ich słucham i wyobrażam sobie filmowe sceny [...]. Korzystałem ze swoich doświadczeń, którym nadawałem filmowego sznytu, i to te piosenki mi w tym pomogły[10].

Mimo iż Nowy Jork jest poniekąd tytułowym bohaterem *Ulic nędzy*, większość scen została nakręcona w Los Angeles (21 dni w Los Angeles, 6 dni w Nowym Jorku), co pozwoliło na pewne oszczędności. Operując ograniczonym budżetem, producent zdecydował się zaoszczędzić na lokacjach i sprzęcie, a znaczną część funduszy przeznaczył na prawa do wykorzystanych utworów.

Film opowiada o losach czterech młodych Amerykanów włoskiego pochodzenia, którzy – podobnie jak bohaterowie wspomnianego debiutu reżysera – wywodzą się z półświatka przestępczego. Tony (David Proval) prowadzi bar, w którym dzieje się większa część akcji, Michael (Richard Romanus) jest drobnym gangsterem, obraca kradzionym towarem, pożycza na procent. Centralna postać to Charlie Cappa (Harvey Keitel). Nieprzypadkowe jest imię i nazwisko bohatera. Jak zwraca uwagę Vincent LoBrutto, Charles to imię ojca Martina Scorsesego, Cappa zaś to panieńskie nazwisko jego matki[11]. To, że protagonista – podobnie jak grany przez tego samego aktora J.R. z *Kto puka do moich drzwi* – staje się *alter ego* reżysera, wydaje się więc oczywiste. Charlie chce się wspinać po szczeblach mafijnej drabiny – jego wuj Giovanni (Cesare Danova), wpływowy mafioso, obiecuje mu, że zostanie właścicielem restauracji. Na przeszkodzie do realizacji tego celu stają przyjaźń z Johnnym Boyem (Robert De Niro) i skrzętnie ukrywany romans z jego cierpiącą na epilepsję kuzynką Teresą (Amy Robinson). Johnny Boy jest zadłużony u Michaela (Richard Romanus). Charlie, stawiając siebie w trudnej sytuacji, z jednej strony stara się przypilnować

[7] Richard Schickel, *Martin Scorsese. Rozmowy*, tłum. Marta Szelichowska, Axis Mundi, Warszawa 2012, s. 427.

[8] *Martin Scorsese. Interviews*, red. Robert Ribera, University Press of Mississippi, Mississippi 2017, s. 26.

[9] Utwory słynnej brytyjskiej grupy pojawiają się później wielokrotnie w takich filmach jak: *Chłopcy z ferajny* (1990), *Kasyno* (1995) czy *Infiltracja* (2006).

Scorsese ponadto zrealizował film dokumentalny, będący zapisem koncertów grupy *W blasku światła* (2008), a także współtworzył wraz z Mickiem Jaggerem, liderem The Rolling Stones, serial *Vinyl* (2018).

[10] Cyt. za: Robert Ebert, *Scorsese by Ebert*, University of Chicago Press, Chicago 2008, s. 261.

[11] Vincent LoBrutto, op. cit., s. 135.

Johnny'ego, aby nie obnosił się z wydawaniem pieniędzy i aby uczciwie zapracował na zwrot, z drugiej natomiast wstawia się przed Michaeliem za Johnnym, starając się możliwie zmniejszyć dług i opóźnić termin spłaty. Mimo starań Charliego, Johnny Boy wciąż obraża Michaela, co doprowadza do krwawego finału. Ów kluczowy dla całego filmu wątek relacji Charliego z Johnnym Boyem jest zainspirowany historią ojca Martina Scorsese, który opiekował się swoim lekkomyślnym bratem. Jak wspomina: „Oznaczało to zadawanie się ze wszystkimi stronami: negocjacje, zawieranie umów, upewnianie się, że brat nie zostanie sprzątnięty, czasami dawanie mu pieniędzy. Naprawdę narażał się dla wuja [...]. Powstaje pytanie: czyż jestem stróżem brata mego? Tym tematem zająłem się w filmie *Ulice nędzy*” [12].

Scorsese w dużej mierze samodzielnie zmontował film. Nie jest jednak wymieniony w napisach, ponieważ nie należał do związku [13]. To bardzo istotna informacja, często pomijana przy opracowaniach naukowych i popularnych, ponieważ to właśnie w montażu uwidacznia się charakterystyczny, autorski sposób, w jaki muzyka zespojona jest z obrazem. W *Ulicach nędzy* wykorzystano dwadzieścia cztery piosenki, ponad dwa razy więcej niż w *Kto puka do moich drzwi*, rozszerzył się też wachlarz stylistyczny (rockowe i popowe brzmienie jest tu skontrastowane z tradycyjnymi piosenkami sycylijskimi i operą). Ewoluuował przy tym sposób wykorzystywania utworów. Piosenki są wyraźnie zakorzenione w diegezie – w jednej scenie w trakcie szarpaniny bohaterowie wpadają na szafę grającą, przez co na słyszanej w tle piosence *Pledging My Love* Johnny'ego Ace'a daje się słyszeć charakterystyczny trzask przeskakującej płyty. W montażu, jako że operuje się tu różnymi poziomami głośności, muzyka wytwarza dodatkową płaszczyznę pomiędzy światem przedstawionym a odautorskim komentarzem. Kilka istotnych scen opartych jest bowiem na muzyce, której status ontologiczny jest niedookreślony. Pochodzi ona wprawdzie ze źródła ekranowego, ale jest zarazem wyraźnie „kontrolowana” przez zewnętrznego narratora.

„Nie naprawisz wyrządzonych grzechów w kościele. Trzeba to zrobić na ulicy, w domu. Cała reszta to bzdury i dobrze o tym wiesz” – od tych słów, wypowiedzianych na tle ciemnego ekranu, rozpoczyna się film. Refleksja nad pokutą staje się zatem eksplicytnie wyrażonym głównym tematem. Rozterki dotyczące pokuty powracają zarówno w monologach bohatera, jak i w wizualnym motywie. Charlie kilkakrotnie zbliża dłoń do płonącego knota świecy, zapalek i kuchenki gazowej. Choć po cięciu montażowym widzimy Charliego, bez trudu można rozpoznać w prologu głos Martina Scorsese, co jeszcze mocniej podkreśla jego pozafilmowy związek z bohaterem. Zabieg ten – jak słusznie zauważa Jay Beck – od początku kwestionuje autentyczność ścieżki dźwiękowej. „Poprzez wywołanie poczucia niepokoju już od

[12] Martin Scorsese, Antonio Spadaro, *Dialogi o wierze*, tłum. Tomasz Kwiecień, Magdalena Macińska, Wydawnictwo „Więź”, Wydawnictwo WAM, Warszawa–Kraków 2024, s. 65–66.

[13] Najprawdopodobniej chodzi o związek montażystów (Motion Pictures Editors Guild), dlatego też w napisach i opisie filmu figuruje Sidney Levin. Zob. Richard Schickel, op. cit., s. 413.

pierwszych scen film zmusza do uważnego śledzenia audiosfery i poszukiwania dodatkowych znaczeń”[14].

W kilku ujęciach kręconych z ręki, przy naturalnym oświetleniu obserwujemy, gdy główny bohater budzi się w swoim pokoju. W momencie, gdy kładzie głowę z powrotem na poduszkę, następuje charakterystyczny jump-cut, niemal zsynchronizowany z pojawiającą się wówczas muzyką – tłem dla otwierającej sekwencji jest *Be My Baby* The Ronettes[15]. „Są tam trzy cięcia i, jeśli dobrze się wsłuchasz, trzy uderzenia bębna[16]: to początek *Be My Baby*, w produkcji Phila Spectora. Pomyśl na taki montaż przyszedł mi do głowy po wysłuchaniu początku tej piosenki”[17] – wspomina reżyser.

Tuż po tym następuje czołówka: sekwencja ujęć stylizowanych na domowe nagrania z różnych momentów życia Charliego, zmontowana z napisami początkowymi. *Be My Baby* w wersji studyjnej kończy powolny *fade out*. W filmie, zanim ostatni refren ulegnie przyciszeniu, nakłada się na niego tradycyjna włoska melodia – czołówkę kończy ujęcie z wysoka na Festiwal św. Januarego (święto obchodzone we wrześniu przez Amerykanów pochodzących z południowych Włoch). Równie uwypuklone jest przejście w montażu: obraz z kamery Super 8 zostaje przeskalowany do formatu 35 mm. Giuliana Muscio konstatuje, że konflikt tradycji z nowoczesnością jest zawarty właśnie w montażu pierwszej sekwencji[18]. Natomiast Vincent LoBrutto nazywa utwór „ścieżką dźwiękową wewnętrznej walki Charliego i ścieżką dźwiękową jego przeszłości”[19]. Nie mniej istotna wydaje się funkcja czysto estetyczna. Uderzenia perkusji decydują o momentach cięć, spajając surowy (kręcony w rzeczywistej lokacji przy naturalnym oświetleniu) obraz, tworząc bardzo charakterystyczny audiowizualny spłot – poniekąd przypominający fragment teledysku, na długo przed rozkwitem tej formy.

Schemat skonstrastowania muzyki współczesnej – tym razem rockowej – z tradycyjną włoską piosenką zostaje powtórzony w fina-

[14] Jay Beck, *Designing Sound. Audiovisual Aesthetics in 1970s American Cinema*, Rutgers University Press, New Brunswick–New Jersey–Londyn 2016, s. 132.

[15] The Ronettes – nowojorska, żeńska grupa popowa, działająca w latach 60. *Be My Baby* (1963) to największy przebój zespołu, jego współautorem był Phil Spector, twórca techniki ściany dźwięku. Wbrew obiegowym opiniom, w których bywa ona mylona po prostu z hałasem i dużą ilością przesterowanych dźwięków, jest to metoda polegająca na wykreowaniu możliwie najbardziej pełnego, nasyconego brzmienia (pisząc inaczej: chodziło o próbę osiągnięcia brzmieniowej jakości orkiestry symfonicznej w ramach zespołu rozrywkowego); zob. Marc Spitz, *Still Tingling Spines, 50 Years Later*, The New York Times, 18.08.2018, <https://www.nytimes.com/2013/08/18/movies/be-my-baby-a-hit-single-with-staying-power.html> (dostęp: 4.01.2025).

[16] *Be My Baby* rozpoczyna się od frazy perkusyjnej, która na zasadzie cytatu wiele razy powracała w muzyce popularnej (można ją usłyszeć w utworach Franka Sinatry, Taylor Swift czy The Afghan Whigs). Jak wspomina perkusista Hal Blaine, początek piosenki był dziełem przypadku: planował zagrać werbel na dwa, jednak wypadła mu pałka – nie chcąc przyznać się do błędu, uderzył zamiast tego kolejny raz w bęben basowy, przesuwając uderzenie w werbel na czwartą ćwierćnutę.

[17] Richard Schickel, op. cit., s. 428.

[18] Giuliana Muscio, *Martin Scorsese Rocks*, [w:] *A Companion to Martin Scorsese*, red. Aaron Baker, Wiley Blackwell, Malden–Oxford–Chichester 2015, s. 264.

[19] Vincent LoBrutto, op. cit., s. 136.

le filmu. Podczas ucieczki samochodem z Manhattanu na Brooklyn Charlie rozpoczyna osobistą modlitwę, czym wzbudza śmiech Teresy i Johnnynego. Następnie włącza radio; po kilku taktach *Scapricciatiello*, neapolitańskiej pieśni, pojawia się agresywny, instrumentalny utwór *Steppin' Out* grupy The Cream. Nadaje on dynamiki następnej scenie, w której Michael podjeżdża do uciekinierów, a z tylnego siedzenia mężczyzna (w tej roli niewymieniony w napisach Martin Scorsese) oddaje strzał w stronę pędzącego pojazdu. Kula trafia Johnnynego, który zaczyna intensywnie krwawić, przez co Charlie traci kontrolę nad pojazdem i uderza w hydrant, powodując wystrzelenie fontanny wody w górę. W kulminacyjnym momencie strzelaniny daje się słyszeć wirtuozerska partia na gitarze elektrycznej, sprawiająca wrażenie, jak gdyby muzyczny fragment był pisany specjalnie na potrzebę filmu. Wraz z uderzeniem w hydrant gwałtownie urywa się fragment *Steppin' Out*. Rozpoczyna się wówczas kończąca sekwencja montażowa: w obrazie pojawia się uliczna orkiestra, która gra *Marinello* – pieśń graną na koniec festynu na cześć św. Januarego, która to stanie się muzycznym tłem dla finału. Ujęcia zakrwawionych głównych bohaterów, zestawione są ze zdjęciami Giovanniego, Teresy i innych bohaterów filmu. Koniec końców żaden z głównych bohaterów nie ginie, ale wszyscy zostają upokorzeni.

Pojawiają się też w *Ulicach nędzy* utwory, które dosłownie stanowią tło; nie słychać tekstów ani charakterystycznych fraz. Jak zauważa Muscio: „podczas napisów końcowych zdajemy sobie sprawę, że część wykorzystanych utworów mogła ująć naszej uwadze, niemniej spełniły one swoje zadanie”[20]. Dla Scorsesego istotne było, aby możliwie jak najwierniej oddać atmosferę panującą we wczesnych latach 70. w Małej Italii, muzyka zdaje się najlepszym środkiem do uzyskania tego efektu.

Według mnie dobór ścieżki dźwiękowej w *Ulicach nędzy* był bardzo dobry. Właśnie przy takiej muzyce się bawiłem i to ona była częścią naszego stylu życia. Czasami, słysząc napływający skądś fragment piosenki, przystawaliśmy razem z nią na dwie czy trzy minuty. Widać to w *Ulicach nędzy*. Nieważnie, czy mamy do czynienia z rock'n'rollem, operą bądź miłosnymi piosenkami z Neapolu[21].

Muzyka pełni kluczową funkcję zarówno w budowaniu głównego wątku, jakim jest bez wątpienia wewnętrzny konflikt Charliego, jak i w portretowaniu młodych gangsterów – film utkano bowiem z fragmentów scen przypadkowej przemocy, pijaństwa i mafijnej codzienności. Nie są to bynajmniej obrazy romantyczne. Jak słusznie pisała Maria Kornatowska o *Ulicach nędzy* i *Chłopcach z ferajny*, Scorsese

odmitologizował mafię. Uzwyčajnił. Ukazał przemoc jako część codzienności i jako krwawy rytuał, krwawą ofiarę. Przemoc i brutalność są u Scorsesego dojmująco cielesne, boleśnie konkretne. [...] Ten drobny, kruchy, cierpiący od dzieciństwa na astmę artysta zdaje się czerpać dziwną satysfakcję ze spektaklu destrukcji i cierpienia. Tkwi w nim zastanawiająca

[20] Giuliana Muscio, op. cit., s. 263.

[21] Martin Scorsese, op. cit., s. 57.

nienawiść do ludzkiego ciała, które chętnie, z żarliwością inkwizytora, skazuje na męki i unicestwienie[22].

Rzuca się w oczy kontrast pomiędzy wzbudzającym szacunek, eleganckim Giovannim i jego otoczeniem a nieokrzesanymi młodzieńcami. Ów kontrast jest mocno podkreślany przez muzykę. Najczęściej scenom, w których pojawia się Giovanni, towarzyszą tradycyjne, neapolitańskie piosenki w wykonaniu Giuseppe Di Stefano. Wybór tenora z Włoch, który po II wojnie światowej przeprowadził się do Stanów, gdzie zrobił karierę, wydaje się idealnie pasować do reprezentowania postaci gangstera włoskiego pochodzenia, któremu poszczęściło się w Ameryce. Z kolei scenom z udziałem młodszych bohaterów towarzyszy rock, pop i doo-wop. Być może dziś nie jest to tak oczywiste, ale pop z *Ulic nędzy* był w trakcie premiery filmu odrobinę przestarzały, jednakże wciąż cieszył się zainteresowaniem młodych Italo-Amerykanów – w jednej ze scen, podczas zakrapianego spotkania, podchmielony Tony kilkakrotnie zwraca się przy szafie grającej do Michaela z prośbą, aby grał tylko stare piosenki.

Na fali popularności nurtu blaxploitation Roger Corman zaferował Scorsesemu budżet 150 000 dolarów pod warunkiem, że wszyscy bohaterowie będą czarni. Scorsese nie zgodził się, argumentując, że w filmie chodzi właśnie o specyfikę życia w Małej Italii i ta zmiana kompletnie pozbawiłaby film jego zamierzonego sensu[23]. Niemniej wątki rasowe powracają w kilku mniej eksponowanych scenach – najczęściej w żartach pijanych młodzieńców. Ksenofobia bohaterów wynika przede wszystkim z ich izolacji; jak pisała w swojej recenzji Pauline Kael: „gangsterzy żyją w tak odizolowanym świecie, że dla nich każda osoba spoza niego – przypadkowy Żyd czy Afroamerykanin, z którymi się spotykają – jest tak samo obca i zabawna jak mały człowiek z Marsa”[24]. W filmie brak jednoznacznego potępienia postaw rasistowskich czy ksenofobicznych, tak samo jak w późniejszych filmach brak będzie jednoznacznego potępienia przemocy, co wprawia część widowni w konsternację. Operując w bardzo konkretnym czasie i przestrzeni, reżyser nadaje swoim fabułom autentyczność kina dokumentalnego.

„W *Ulicach nędzy* – pisze Jay Beck – Scorsese poprzez dobór piosenek wytwarza dodatkową konstelację znaczeń, opierając się na pozafilmowej wiedzy odbiorcy”[25]. Wykorzystane w filmie piosenki to znane przeboje, które były i są mocno obecne w popkulturze. To, że w jednej ze scen czarnoskóra striptizerka tańczy do „białego” rock’n’rolla (słyszymy wówczas wewnętrzny głos Charliego stwierdzający, że to piękna kobieta; zastanawia się też, czy jej kolor skóry ma

[22] Maria Kornatowska, *Guru z Nowego Jorku*, [w:] *Sejsmograf duszy. Kino według Marii Kornatowskiej*, red. Tadeusz Szczepański, Wydawnictwo Biblioteki Państwowej Wyższej Szkoły Filmowej, Telewizyjnej i Teatralnej im. L. Schillera, Muzeum Kinematografii, Łódź 2016, s. 178–179; eadem, *Guru z Nowego Jorku*, „Kino” 2003, nr 4.

[23] Zob. Martin Scorsese, op. cit., s. 52.

[24] Pauline Kael, *Mean Streets – Everyday Inferno*, Scraps from the Loft, 11.01.2018, <https://scrapsfromtheloft.com/movies/mean-streets-pauline-kael/> (dostęp: 29.12.2024).

[25] Jay Beck, op. cit., s. 131.

jakiegokolwiek znaczenie), pokazuje zmianę paradygmatu, jaka zaszła w muzyce popularnej przełomu lat 60. i 70.[26]

Pod koniec lat 60. z rock'n'rolla narodził się rock, a z R&B narodziła się muzyka soul, co spowodowało podział tych odmiennych gatunków muzycznych na białą i czarną muzykę. Scorsese w *Ulicach nędzy* celowo wykorzystał taką muzykę, aby zwrócić uwagę na kwestię różnic rasowych po tej zmianie paradygmatu, kiedy każdy wybór muzyczny ma dwa poziome znaczenia – pierwsze, dotyczące treści i jej zastosowania; drugie, odnoszące się do stylu i związanych z nim kulturowych implikacji[27].

Amanda Howell zwraca natomiast uwagę na ironiczny aspekt: muzycznym tłem dla rasistowskich i mizoginistycznych rozmów jest „czarny” doo-wop. Dla przykładu, podczas gdy Tony naśmiewa się z Michaela, że jego dziewczyna „całowała się z Murzynem”, słysząc delikatną balladę *I Love You So* The Chantells – damskiej grupy czarnych wokalistek.

Audiowizualne rozwiązania, wykorzystane w *Ulicach nędzy*, będą powracać przez całą filmografię Scorsesego. To przede wszystkim kontrastowanie przemocy optymistyczną muzyką: scena bijatyki w klubie bilardowym podmalowana jest przebojem *Please Mr. Postman* grupy The Marvelettes. Bardzo podobne sceny możemy znaleźć m.in. w *Infiltracji*, kiedy Billy Costigan (Leonardo DiCaprio) jest torturowany przez Franka Costello (Jack Nicholson), czy w *Kasynie*, kiedy grany przez Joe Pesciego Nicky Santoro dźga piórem przypadkowego mężczyznę w barze (warto dodać, że obydwu tym scenom towarzyszy muzyka The Rolling Stones). Pojawiają się także piosenki zastosowane ironicznie. Gdy kompletnie pijany Charlie wypija kolejne kieliszki, towarzyszy temu muzyczny komentarz *Rubber Biscuit* The Chips – doo-wopowy utwór, żart, w którym absurdalny tekst łączy się z niezrozumiałą melodeklamacją. W połączeniu z obrazem scenę kończy długie ujęcie w zbliżeniu na twarz Charliego ze SnorriCam (stelaż do kamery, zamontowany na ciele aktora) – całość daje komiczny efekt.

Piosenki The Rolling Stones pojawiają się na początku filmu, w dwóch paralelnych scenach wprowadzających głównych bohaterów. Poprzedza je monolog Charliego na temat pokuty, który rozpoczyna się w kościele. Bohater, klęcząc przed ołtarzem, rozwija myśl z początku filmu. Nie wierzy, że odmówienie „dziesięciu zdrowasiek i dziesięciu *Ojcze Nasz*” cokolwiek zmienia – to tylko słowa. Podczas jego monologu kamera przenosi się do zalanego czerwienią lokalu nocnego, ujęciem z jazdy prezentując bar. Trudno o bardziej sugestywne wykorzystanie motywu zejścia do piekieł. Charlie mówi o dwóch rodzajach ognia piekielnego[28]: fizycznym i duchowym, zaznaczając, że ten drugi jest

[26] Ibidem, s. 135.

[27] Ibidem, s. 132.

[28] Martin Scorsese przyznaje w wywiadach, że – jakkolwiek w jego domu rodzinnym nie czytało się zbyt wiele – wśród jego literackich inspiracji szczególnie miejsce zajmował *Portret artysty w wieku*

młodzieńczym Jamesa Joyce'a. Monolog Charliego bez wątplenia jest inspirowany opisem mąk piekielnych, które pojawiają się w środkowych partiach powieści („Ogień nasz ziemski, choćby nie wiem jak gwałtowny, choćby nie wiem, z jaką szerzył się furia, ma zawsze ograniczony zasięg: tymczasem piekielne je-

dużo gorszy. Jego głos jest mocno wyeksponowany. Nie słyhać odgłosów świata przedstawionego.

Tuż po ostatnim słowie rozbrzmiewa akord D-dur, grany na dwunastostrunowej gitarze akustycznej, od którego rozpoczyna się *Tell Me (You're Coming Back)* The Rolling Stones. To jeden z pierwszych utworów napisanych przez duet Jagger-Richards, pochodzący z płyty zatytułowanej *The Rolling Stones* (1964), a jednocześnie pierwszy singiel zespołu, który wszedł na listy przebojów w Stanach Zjednoczonych. „Przyzwicie skonstruowana ballada pop miała niewiele wspólnego ze Stonesowskim *raison d'être*, ich miłością i zadurzeniem, i upojeniem czarną muzyką” [29] – pisał Rob Bowman, muzykolog z uniwersytetu w Toronto. W istocie, na tle ówczesnej twórczości zespołu, w której dominowały bluesowe standardy, popowa ballada mocno się wyróżniała. Oszczędne zwrotki prowadzą do refrenów opartych na popularnej sekwencji akordów D-dur, h-moll, G-dur, A-dur, w których instrumentacja jest bardziej intensywna i w których pojawiają się beatlesowskie z ducha chórki.

Na scenie w lokalu tańczy Diane (Jeannie Bell), czarna striptizerka. Kamera w zwolnionym tempie podąża za Charliem, gdy ten wchodzi do klubu i kieruje się ku scenie, aby dołączyć do tańczącej dziewczyny. Tekst piosenki przybiera formę lamentu kochanka, który chce wrócić do ukochanej. Co ciekawe, w interpretacjach nie ma zgodności odnośnie do tego, jak odczytywać ten konkretny utwór w kontekście całego filmu. Vincent LoBrutto sugeruje, że powtarzający się wers: „Tell me you coming back to me” („powiedz, że wracasz do mnie”) można odnieść do Charliego i jego „negocjacji” z Bogiem. Charlie chce być zbawiony, ale na własnych warunkach [30]. Anthony D. Cavaluzzi, stawiając na odczytanie mniej metaforyczne, uważa, iż piosenkę można potraktować jako opis powrotu do baru [31]. Wziąwszy jednak pod uwagę kontekst fabularny utworu, nasuwa się interpretacja jeszcze inna – że chodzi tu o problemy w związku i przebaczenie. Piosenkę można więc potraktować jako *foreshadow* nadchodzących problemów Charliego, który wbrew sobie zrywa ze swoją kochanką Teresą. Ponadto nie zachowuje się w porządku wobec Diane, której obiecuje pracę, ale nie przychodzi na umówione spotkanie.

Scena rozpoczyna się od ujęcia w lekko zwolnionym tempie (inaczej niż utwór muzyczny, którego tempo jest naturalne). Dominują długie ujęcia, w których kamera podąża za bohaterem, przeszywane zbliżeniami na tańczącą kobietę, pojawiają się przejścia poprzez zmianę głębi ostrości, całość podąża za dynamiką utworu. Przynależność *Tell Me* do diegezy jest dyskusyjna. Jay Beck zwraca uwagę, że choć moż-

zioro ognia bez granic [...] płomienie tego przerażającego ognia lizać będą ciała potępionych nie tylko od zewnątrz, albowiem każda zagubiona dusza zamieni się w piekło dla siebie samej” – James Joyce, *Portret artysty w wieku młodości*, tłum. Jerzy Jarniewicz, Biuro Literackie, Wrocław 2016, s. 124).

[29] Cytat pochodzi z niezatytułowanego eseju Roba Bowmana, zamieszczonego w książce *Według The*

Rolling Stones, red. Dora Loewenstein, Philip Dodd, tłum. Piotr Kaczkowski, Prószyński i S-ka, Warszawa 2006, s. 86.

[30] Vincent LoBrutto, op. cit., s. 142.

[31] Anthony D. Cavaluzzi, *Music as Cultural Signifier of Italian / American Life in Who's That Knocking at My Door and Mean Streets*, [w:] *A Companion to Martin Scorsese...*, s. 288.

na byłoby sądzić, że piosenka rozbrzmiewa z szafy grającej – wszak ludzie reagują na nią, tańcząc rytmicznie – to jednak początkowo wybrzmiewa bez dodatkowego pogłosu pomieszczenia[32]. Dodajmy też, że w obrazie pojawiają się elipsy: Charlie tańczy bez marynarki, a po cięciu siedzi ubrany za stołem – podczas gdy piosenka rozbrzmiewa bez żadnych cięć. W związku z czym Cavaluzzi przekonuje, że utwór nie może pochodzić z diegezy, tylko stanowi część fantazji bohatera[33].

Ustalenia dodatkowo komplikuje fakt, że gdy *Tell Me* się kończy, rozlegają się pochodzące ze świata przedstawionego oklaski i rozpoczyna się kolejna piosenka, *I Looked Away* Derek and the Dominos[34]. Podczas trwania tego utworu Charlie i Michael rozmawiają o długu Johnnynego Boya. Na drugim planie dochodzi do przypadkowej bitki pijanych gości, co niejako stanowi zapowiedź krwawego finału filmu, którego tłem muzycznym będzie utwór *Stepping Out* Cream, innego – niż Derek and the Dominos – zespołu Erica Claptona.

Postać Johnnynego Boya zostaje wprowadzona wraz z *Jumpin' Jack Flash*[35] (1968), jednym z największych przebojów The Rolling Stones. Powstały po psychodelicznym albumie *Their Satanic Majesties Request*, ciepło przyjęty przez słuchaczy i krytykę, stanowił widomy znak powrotu grupy do muzyki o korzeniach blues-rockowych. Bowman porównuje swoje pierwsze zetknięcie z utworem do wybuchu kosmicznego i konkluduje, że *Jumpin' Jack Flash* pozostaje jednym z największych dokonań w historii rock'n'rolla[36].

Dominantą piosenki jest mocny gitarowy riff. Unikalne brzmienie to rezultat zachłystnięcia się najnowszymi wówczas technologiami nagraniowymi, połączonego z nieskrępowanym eksperymentowaniem. O nagrywaniu utworu w swojej autobiografii pisał gitarzysta Keith Richards:

Zgrzytające brudne brzmienie pochodziło z nędznych małych moteli-ków, gdzie jedynym sprzętem, na którym można było nagrywać, był ten nowy wynalazek zwany magnetofonem. [...] grając na gitarze akustycznej, przeciążałem magnetofon Phillipsa tak, że dźwięk się zniekształcał, a gdy odtwarzałem to, co nagrałem, brzmiało to jak gitara elektryczna. Używałem magnetofonu jako pick-upu i wzmacniacza jednocześnie[37].

Ponadto Richards nagrał ten utwór w otwartym stroju i przy wykorzystaniu kapodastera[38]. Połączenie techniki nagrania i otwartego stroju sprawia, że samo już brzmienie gitar w *Jumpin' Jack Flash* jest unikatowe i trudne do podrobienia.

[32] Jay Beck, op. cit., s. 131.

[33] Anthony D. Cavaluzzi, op. cit., s. 288.

[34] Derek and the Dominos – brytyjska grupa blues-rockowa (1970–1971), założona przez Erica Claptona.

[35] Przebój ten, w wersji oryginalnej, pojawił się między innymi w komedii kryminalnej *Jumpin' Jack Flash* (reż. Penny Marshall, 1986) i – w odsłonie akustycznej, ze śpiewem Arethy Franklin – w końcowej scenie *Las Vegas Parano* (reż. Terry Gilliam, 1998).

[36] Według *The Rolling Stones...*, s. 86.

[37] Keith Richards, James Fox, *Życie. Autobiografia*, tłum. Magdalena Bugajska, Wydawnictwo Albatros A. Kuryłowicz, Wydawnictwo Olesiejuk, Warszawa–Ożarów Mazowiecki 2012, s. 241.

[38] Kapodaster – urządzenie (w formie zacisku), które może skrócić menzurę strun na gryfie gitary lub banjo i tym samym podwyższyć tonację.

Kiedy Johnny Boy przychodzi do lokalu, nadal słyhać *I Looked Away*, Charlie stoi za barem po przeciwnej stronie od wejścia. Wszystkie dźwięki, w tym muzyka, ulegają przyciszeniu, słyszymy tylko wewnętrzny głos protagonisty: „mówisz o pokucie i zsyłasz ją przez te drzwi”. W oddali pojawia się wsparty na dwóch dziewczynach Johnny Boy i rozpoczyna się *Jumpin’ Jack Flash*.

Scena kręcona jest w zwolnionym tempie, odgłosy otoczenia również są zwolnione i przyciszone w miksie. *Jumpin’ Jack Flash* jest na pierwszym planie. Do wtóru instrumentalnej przygrywki kamera porusza się wzdłuż baru torem, którym za chwilę będzie podążał Johnny Boy. W głębi kadru widać Charliego. Przed wybrzmieniem głównego riffu następuje cięcie, kamera pokonuje dokładnie tę samą drogę, ukazując w kontrplanie roześmianego Johnnynego Boya. Do gitary Richardsa, grającej crescendo, stopniowo dołączają gitara basowa i perkusja, przygotowując wejście dla wokalisty. Dojście Johnnynego do Charliego trwa tyle, ile instrumentalna przygrywka, pierwsza zwrotka i refren. To bez wątpienia jedna z tych scen, która została precyzyjnie zaplanowana pod istniejącą już wcześniej muzykę. Scorsese, zapytany w rozmowie z Richardem Schickel o piosenki, które stały się inspiracją dla filmu, odpowiedział: „*Jumpin’ Jack Flash* w *Ulicach nędzy*. Ten moment relaksu, kiedy wiedziałem, że Keitel weźmie drinka i pokażemy to w zwolnionym tempie”[39]. W chwili, kiedy mężczyźni się witają, muzyka zostaje ściśniona. Wciąż jednak jest słyszalna w tle – chodzi o słowa pierwszej zwrotki i refrenu:

I was born in a crossfire hurricane
And I howled at the morning drivin’ rain
But it’s all right now, in fact it’s a gas
But it’s all right, I’m jumpin’ jack flash
It’s a gas, gas, gas[40].

Amanda Howell dostrzega w *Jumpin’ Jack Flash* motywy apokaliptyczne:

Jumpin’ Jack Flash odnosi się do przekonań apokaliptycznych – w swoim opisie osobistych katastrof i przemian, w żartobliwej narracji o narodzinach („urodziłem się w huraganie”), śmierci („utonąłem, wyrzucony na brzeg i pozostawiony na śmierć”) i odrodzeniu („Jestem *Jumpin’ Jack Flash* i to jest sztos”), łącząc bluesową ironię [...] z bardzo nietypowym dla bluesa nastrojem ekscytacji. Postać owego *Jumpin’ Jack Flasha* jest równie odważna, zła i „poza prawem”, jak postaci bluesa z lat 30. – ale jest również uosobieniem lat 60., wyrazem kontrkulturowej tożsamości młodzieży[41].

[39] Richard Schickel, op. cit., s. 428.

[40] Przekład Daniela Wyszogrodzkiego: „Urodziłem się w oku cyklonu/ Wrzasnąłem na matkę pośród zacinającej nawałnicy/ Ale już wszystko jest w porządku/ Tak naprawdę to tylko zadyma/ Wszystko jest w porządku/ *Jumpin’ Jack Flash*/ A wszystko to tylko/ Zadyma!” – Daniel Wyszogrodzki, *Satysfakcja*.

Historia The Rolling Stones, In Rock, Czerwonak 2018, s. 450.

[41] Amanda Howell, *Apocalypse Rock and the Auteur Melomane. The Stones’ „Gimme Shelter,” Martin Scorsese’s Musical Signature, in Context*, „Rock Music Studies” 2015, nr 2(3), s. 285.

Sami twórcy opowiadają o genezie tekstu w kontekście zobrażenia pewnej anegdoty. Oto ogrodnik Keitha Richardsa obudził młodzieńców, człapiąc w wielkich butach wydających charakterystyczny dźwięk. Kiedy Jagger zapytał Richardsa, co to za dźwięk, ten miał mu odpowiedzieć: „Jumping Jack” („Skaczący Jack”), po czym zaczął „ogrywać” te słowa, akompaniując sobie na gitarze, do czego Jagger dodał charakterystyczny okrzyk: „Flash!” [42].

Wracając do *Ulic nędzy*... O ile interpretacja *Tell Me* dokonywana przez kolejnych autorów istotnie się różniła, o tyle *Jumpin' Jack Flash* wydaje się w tym aspekcie piosenką dużo czytelniejszą. Leighton Grist pisze, że „zuchwały dynamizm utworu, w połączeniu z wyzywającym nihilizmem płynącym z tekstu, znakomicie zapowiada postać” [43]. Giuliana Muscio dodaje, że za sprawą tej sceny „De Niro stał się symbolem seksu w roli nieodpowiedzialnego, choć niedającego się nie lubić ulicznego bandyty” [44]. Wyeksponowanie instrumentalnego, dynamicznego początku w połączeniu z tekstem rozpoczynającym się od słów: „urodziłem się...” staje się klarownym sygnałem, że piosenka ma za zadanie charakteryzować bohatera.

Mick Jagger, który był odpowiedzialny nie tylko za artystyczny, lecz także biznesowy sukces The Rolling Stones, jak pisze Daniel Wyszogrodzki, przechwalał się w gronie znajomych, że rzekomo odbył spotkanie z mafijnymi „ojcami chrzestnymi”, którzy kontrolowali repertuar szaf grających. „Spotkanie na szczycie kończy się podpisaniem porozumienia – Mick podpisuje autografy dla mafiosów, a ich uszczęśliwieni tatusiowie odstępują od wszystkich roszczeń. Na drugi dzień *Jumpin' Jack Flash* rozbrzmiewa w każdym amerykańskim barze od San Francisco po Cape Cod” [45]. Czyżby scena z *Ulic nędzy* potwierdzała tę anegdotę?

Na ścieżce dźwiękowej możemy wyróżnić trzy przenikające się sfery: mowę zależną Charliego, utwory The Rolling Stones i dźwięki otoczenia. To, że status utworów jest niedookreślony, świadczy w moim przekonaniu o tym, że muzyka ma za zadanie możliwie najbliżej oddać stan, emocje bohatera. Jak konstatuje Beck: głównym nośnikiem znaczeń w filmie są monologi wewnętrzne i diegetyczna muzyka [46]. Dodajmy też, że to ścieżka dźwiękowa stanowi o „tu i teraz” wydarzeń filmowych, obraz zaś poprzez retrospekcje i elipsy bywa zawieszony w czasie.

Dwa muzyczne oblicza The Rolling Stones: agresywny rock i liryczna ballada, reprezentują osobowości bohaterów; w obu utworach Mick Jagger śpiewa w pierwszej osobie, niejako narzucając utożsamienie podmiotu lirycznego piosenki z filmowym bohaterem. Kontrast między nostalgiczną, spokojną balladą *Tell Me* a wrzaskliwym *Jumpin' Jack Flash* najlepiej oddaje różnice i podobieństwa pomiędzy

[42] Zob. Keith Richards, James Fox, op. cit., s. 242.

[43] Leighton Grist, *The Films of Martin Scorsese, 1963–1977. Authorship and Context*, Palgrave Macmillan, London–New York 2000, s. 71.

[44] Giuliana Muscio, op. cit., s. 234.

[45] Daniel Wyszogrodzki, op. cit., s. 144.

[46] Jay Beck, op. cit., s. 132.

bohaterami, którzy jednak pochodzą z tego samego otoczenia i są przyjaciółmi. Jak stwierdza Eric San Juan, „może się wydawać, że muzyka to jedyna rzecz, która łączy obu bohaterów. Niektórzy widzowie będą mieli zrozumiałe podstawy do tego, by kwestionować ich przyjaźń” [47]. Jakkolwiek trudno nie zgodzić się z tym badaczem, to wkrada się w jego rozumowanie pewna komplikacja: nie mamy przecież pewności, że utwory – zwłaszcza *Tell Me* – pochodzą z diegezy, bohaterowie nie odnoszą się też w żaden sposób ani do zespołu, ani do muzyki The Rolling Stones. Charlie jest niezdecydowany, nie umie żyć w związku, nie umie też być fair wobec kolegów. Jego przywiązanie do nauk Kościoła kilkakrotnie prowadzi do napięć i braku zrozumienia, czy to wśród kolegów, czy to w relacji z kochanką. Granego przez Roberta De Niro bohatera poznajemy w chwili, gdy dla zabawy wrzuca petardę do skrzynki na listy; w innej scenie bezsensownie strzela z dachu budynku do odległego Empire State Building. Robert Kolker nazywa go świętym idiotą – bohaterem, którego wyniszcza niezrozumiałe pragnienie bycia wolnym duchem [48].

Gabriela Muscio zauważa tematyczne i stylistyczne podobieństwo wyżej omawianych scen ze słynną, nakręconą w jednym ujęciu sekwencją z *Chłopców z ferajny*, kiedy główny bohater i jego partnerka wchodzi od kuchni do klubu Copacabana przy akompaniamencie *Then He Kissed Me* The Crystals. Bohaterowie obu filmów stoją przed podobnymi dylematami: lojalność wobec mafii lub wobec przyjaciół. Podobieństwo polega też na tym, że w niekonwencjonalny sposób (od tyłu zamiast od frontu) pracuje kamera. Wreszcie: w obu scenach wizualizacja oparta jest na muzyce [49].

Splot muzyki i obrazu jest immanentną cechą kina Scorsesego, a *Ulice nędzy* to pierwszy film, w którym twórcy udało się osiągnąć zamierzony efekt. Ową strategię reżyser będzie rozwijał, dochodząc do mistrzostwa w filmach *Chłopcy z ferajny* i *Kasyno* (1996), w których ścieżki dźwiękowe składają się z kilkudziesięciu precyzyjnie ułożonych piosenek popularnych. Trafnie ujął to Robert Kolker, pisząc, że:

Nagłe „wybuchy” rock and rolla, rhythm and bluesa, a czasem jazzu lub opery na ścieżce dźwiękowej stają się stałym elementem stylu Scorsesego. Muzyka popularna współczesna czasowi narracji staje się nierozdzielną częścią tej narracji. Sam rytm odtwarzanych piosenek staje się integralną częścią ruchu kamery i schematu montażu danej sekwencji. Teksty piosenek często ironicznie komentują akcję lub stan bohaterów [50].

W *Ulicach nędzy* muzyka z jednej strony uwiarygadnia czasoprzestrzeń – Scorsese dużą wagę przykładając do tego, aby wykorzystane utwory pochodziły z czasów akcji i żeby były to faktycznie te konkretne utwory, których wówczas słuchano. Ponadto stanowiła inspirację,

[47] Eric San Juan, *The Films of Martin Scorsese. Gangsters, Greed and Guilt*, Rowman & Littlefield Publishers, Lanham–Boulder–New York–London 2020, s. 18.

[48] Robert Kolker, op. cit., s. 199.

[49] Zob. Giuliana Muscio, op. cit., s. 263.

[50] Robert Kolker, op. cit., s. 200.

podstawę dla ruchów kamery, wyznaczając miejsca cięć i tempo danych scen. Uzupełnia portret bohaterów, ale nie na zasadzie prostych lejtmotywów, tylko operując na brzmieniowych kontrastach. Konflikt dojrzewającego młodzieńca, wszystkie jego wątpliwości, są naświetlone poprzez umiejętny dobór piosenek. „Jak dla mnie cały film to *Be My Baby* albo *Jumpin’ Jack Flash*” [51] – podsumowuje *Ulice* nędry autor. Specyfika przestrzeni dźwiękowej u Scorsesego polega na ciągłym przeplataniu się *voice-overu* z muzyką pochodzącą z diegezy, jednocześnie będącej wyraźnie kontrolowaną przez reżysera. Co ciekawe, mimo że wprost wyrażone są dylematy natury religijnej, w filmie nie pojawia się żadna muzyka sakralna – jak przekonuje narrator – za grzechy trzeba odpokutować na ulicy i to brzmienie ulicy towarzyszy nam przez cały film.

BIBLIOGRAFIA

- A *Companion to Martin Scorsese*, red. Aaron Baker, Wiley Blackwell, Malden–Oxford–Chichester 2015.
- Beck Jay, *Designing Sound. Audiovisual Aesthetics in 1970s American Cinema*, Rutgers University Press, New Brunswick–New Jersey–London 2016.
- Cavaluzzi Anthony D., *Music as Cultural Signifier of Italian / American Life in Who’s That Knocking at My Door and Mean Streets*, [w:] *A Companion to Martin Scorsese*, red. Aaron Baker, Wiley Blackwell, Malden–Oxford–Chichester 2015, s. 277–291.
- Chandler Raymond, *Skromna sztuka pisania powieści kryminalnych*, [w:] *Mówi Chandler*, tłum. Ewa Burdewicz, przedmowa Krzysztof Mętrak, Czytelnik, Warszawa 1983.
- Ebert Robert, *Scorsese by Ebert*, University of Chicago Press, Chicago 2008.
- Gorbman Claudia, „Auteur Music”, [w:] *Beyond the Soundtrack. Representing Music in Cinema*, red. Daniel Goldmark, Lawrence Kramer, Richard D. Leppert, University of California Press, Berkeley–Los Angeles–London 2007, s. 149–163.
- Grist Leighton, *The Films of Martin Scorsese, 1963–1977. Authorship and Context*, Palgrave Macmillan, London–New York 2000.
- Howell Amanda, *Apocalypse Rock and the Auteur Mélomane. The Stones’ „Gimme Shelter,” Martin Scorsese’s Musical Signature, in Context*, „Rock Music Studies” 2015, nr 2(3), s. 280–294. <https://doi.org/10.1080/19401159.2015.1093375>
- Joyce James, *Portret artysty w wieku młodzieńczym*, tłum. Jerzy Jarniewicz, Biuro Literackie, Wrocław 2016.
- Kael Pauline, *Mean Streets – Everyday Inferno*, Scraps from the Loft, 11.01.2018, <https://scrapsfromtheloft.com/movies/mean-streets-pauline-kael/> (dostęp: 29.12.2024).
- Kolker Robert, *Cinema of Loneliness*, Oxford University Press, Oxford 2011.
- Kornatowska Maria, *Guru z Nowego Jorku*, „Kino” 2003, nr 4.
- Kornatowska Maria, *Guru z Nowego Jorku*, [w:] *Sejsmograf duszy. Kino według Marii Kornatowskiej*, red. Tadeusz Szczepański, Wydawnictwo Biblioteki Państwowej Wyższej Szkoły Filmowej, Telewizyjnej i Teatralnej im. L. Schillera, Muzeum Kinematografii, Łódź 2016, s. 178–179.
- LoBrutto Vincent, *Martin Scorsese. A Biography*, Praeger, Westport, CT–London 2008.

[51] Martin Scorsese, op. cit, s. 57.

- Martin Scorsese. Interviews*, red. Robert Ribera, University Press of Mississippi, Mississippi 2017.
- Muscio Giuliana, *Martin Scorsese Rocks*, [w:] *A Companion to Martin Scorsese*, red. Aaron Baker, Wiley Blackwell, Malden–Oxford–Chichester 2015, s. 259–276.
- Richards Keith, Fox James, *Życie. Autobiografia*, tłum. Magdalena Bugajska, Wydawnictwo Albatros A. Kuryłowicz, Wydawnictwo Olesiejuk, Warszawa–Ożarów Mazowiecki 2012.
- San Juan Eric, *The Films of Martin Scorsese. Gangsters, Greed and Guilt*, Rowman & Littlefield Publishers, Lanham–Boulder–New York–London 2020.
- Scorsese Martin, *Pasja i bluźnierstwo*, tłum. Barbara Kosecka, Wydawnictwo „Znak”, Kraków 1997.
- Scorsese Martin, Antonio Spadaro, *Dialogi o wierze*, tłum. Tomasz Kwiecień, Magdalena Macińska, Wydawnictwo „Więź”, Wydawnictwo WAM, Warszawa–Kraków 2024.
- Schickel Richard, *Martin Scorsese. Rozmowy*, tłum. Marta Szelichowska, Axis Mundi, Warszawa 2012.
- Spitz Marc, *Still Tingling Spines, 50 Years Later*, The New York Times, 18.08.2018, <https://www.nytimes.com/2013/08/18/movies/be-my-baby-a-hit-single-with-staying-power.html> (dostęp: 4.01.2025).
- Sejsmograf duszy. Kino według Marii Kornatowskiej*, red. T. Szczepański, Łódź 2016.
- Według The Rolling Stones*, red. Dora Loewenstein, Philip Dodd, tłum. Piotr Kaczkowski, Prószyński i S-ka, Warszawa 2006.
- Wyszogrodzki Daniel, *Satysfakcja. Historia The Rolling Stones*, In Rock, Czerwonak 2018.



Fot. Michał Czyński

Body and Conflict: The Interplay of Genre, Gender, and Lebanese Realities in Nadine Labaki's Cinema

ABSTRACT. Woroch Adrianna, *Body and Conflict: The Interplay of Genre, Gender, and Lebanese Realities in Nadine Labaki's Cinema*. "Images" vol. XXXIX, no. 48. Poznań 2025. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 117–136. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2025.39.48.7>.

The article presents the work of Lebanese filmmaker Nadine Labaki in the context of a woman's vision of a world filled with dichotomies. In all three films discussed – *Caramel* (2007), *Where Do We Go Now?* (2011) and *Capernaum* (2018) – she shares a specific tension, balancing between tenderness and cruelty, between the everyday beauty of life and its unbearable burden. In genre formulas, often seemingly light-hearted, rich in slapstick gags and musical elements, she tells stories from the perspective of mothers, daughters or lovers, presenting their vision of how to maintain hope amid the absolute terror of the outside world. Labaki brings out of this disharmony stories full of empathy, humour and pain, which draw the viewer into an intricate and morally ambiguous world of emotion and reflection. In the article, I will look at the extent to which the director's feminine, subtle sensibility allows her to create cinema that is both commercially acceptable and deeply artistic, and at what points she uses elements of genre cinema (humour, sexuality, eroticism) to speak of the chaos of the world and its injustice.

KEYWORDS: Nadine Labaki, women's cinema, Lebanese cinema, corporeality, genre framework

Stories of bodies – dead, missing, washed ashore; bodies in agony, struggling to survive, fighting, protesting – are the stories that capture attention. Corporeality has become a crucial category in the cinema of the MENA (Middle East and North Africa) region, as it is often the affective images of bodies that direct the Western gaze toward these areas. Bodies, often those of children, demand attention; they evoke emotion and provoke reaction, functioning as iconic images and serving as tools in political discourse – frequently employed by all sides of a given conflict. This was the case with the Syrian two-year-old Alan Kurdi, whose body was washed up on the Mediterranean shore in 2015; the five-year-old Omran Daqneesh, whose dust- and blood-covered face became a symbol of besieged Aleppo after an explosion in 2016; or the seven-year-old Amal Hussain, whose emaciated body succumbed merely a week after her photograph circulated worldwide in 2018, aiming to draw attention to the devastating consequences of the religious civil war in Yemen – a battleground between Iran, supporting the Houthi rebels, and Saudi Arabia, backing Yemeni President Abd-Rabbu Mansour Hadi.

Among Arab-world filmmakers interested in the body as a medium for conveying suffering, one can point to Nadine Labaki, a Lebanese director, screenwriter, and actress. She gained international recognition primarily through her third feature film – *Capernaum* (2018), a widely discussed work that received a fifteen-minute standing ovation at Cannes and was nominated for numerous awards, including the Academy Award (making her the first Arab woman nominated in this category), the Golden Globes, the BAFTAs, and the Palme d’Or. Her films, in one way or another, centre on the body – both as a vessel of trauma and as an instrument of healing. However, her cinematic approach diverges significantly from the brutal imagery of war often depicted in the press, as the role and impact of cinema differ from that of print media. Labaki is far more subtle, yet – as demonstrated particularly in *Capernaum* – she does not shy away from direct and critical commentary on the conflicts that have plagued her country for decades. In *Capernaum*, the audience encounters the grim realities of refugee children – gaunt, clad in tattered rags, their bodies bearing the marks of hardship. Yet beyond this film, the body remains equally central in her work, though primarily in the form of women’s bodies – either veiled beneath chadors and hijabs or revealed in fitted dresses. Crucially, Labaki refrains from valorising either mode of self-presentation or self-determination. She does not construct a dichotomy between sensual, modern, democratic bodies and sombre, shapeless, submissive ones. Instead, she presents Muslim culture with its flaws as well as its deeply rooted traditions, allowing her female protagonists the freedom to make choices without imposing judgment or moral consequence.

Labaki is a filmmaker marked by a fearless engagement with complex social issues, coupled with an unconventional approach to cinematic storytelling. Her work blends disparate styles, genres, and emotional tones, placing her within a rare category in Middle Eastern cinema, an industry still largely dominated by quasi-documentary narratives that, while raw and urgent in content, remain austere in form.[1] All three of the discussed films embody the tension between harmony and discord, unity and fragmentation, hope and despair. Infused with a subtle sensitivity and profound humanism, Labaki’s cinema tackles some of the most pressing issues of contemporary society – war, social injustice, child suffering, and patriarchal power structures – presenting them in a manner that consistently surprises through its visual lightness, satirical self-criticism, and capacity to interweave extreme emotions. In addressing some of the most difficult themes imaginable, the Lebanese director employs the conventions of genre cinema, incorporating elements of courtroom drama, comedy, soap opera, and even musical.

[1] Examples of the films, which while poignant and socially engaged, largely retain conventional realist aesthetics without breaching formal boundaries, may include *Wadjda* (2012, dir. Haifaa Al-Mansour), *Taxi*

(2015, dir. Jafar Panahi), *Clash* (2016, dir. Mohamed Diab), *Yomeddine* (2018, dir. Abu Bakr Shawky) and many others.

Her films, rich in intrigue, romance, and at times suspense, use these genres as a narrative framework while simultaneously blending multiple aesthetics and conventions without fully committing to any single one. Labaki's three feature films to date – *Caramel* (2007), *Where Do We Go Now?* (2011), and *Capernaum* (2018) – balance delicately on the fine line between aesthetic order and thematic chaos, offering cinema that is at once beautiful and profoundly painful.

This article aims to investigate the central tension in Labaki's work between harmony and disharmony, the various embodiments of the dichotomies – whether social, political, or corporeal. It considers the notion of oppositions on multiple levels – between tradition and modernity, realism and disillusion, visibility and invisibility (in reference to gender and bodies), obedience and defiance, individual and collective. Through the analysis of selected scenes this article will argue that Labaki's work operates in a space of corporeal negotiation of sorts, where the body – particularly the female and child's body – becomes a site of political inscription, empathy, and resistance. The article will also explore how Labaki's formal strategies, including her use of non-professional actors, blending genres, employing meta-filmic devices and non-linear narratives, serve to undermine hegemonic visual regimes, especially the Western male gaze, creating new spaces of visibility and voice for marginalized figures. Additionally, these meta-filmic techniques allow her films to be connected to the real-world dimension of Lebanese socio-political dynamics.

The director was born, a detail of significant importance, in 1974 in a small town 20 kilometres east of Beirut, into a Maronite, and thus Christian, family. Her passion for storytelling was nurtured by her uncle, a local *hakawati*.^[2] Her childhood and adolescence, however, were also marked with sorrow, as Lebanon was mired in a fifteen-year civil war starting in 1975. It is, I believe, imperative to outline the nature and causes of this conflict. This will, naturally, be done in a highly simplified and abbreviated manner, given the scope (and topic) of this text. However, it was a formative experience for Labaki, and constitutes the background in all three of her works, so even a brief understanding of the conflict will be crucial for the subsequent analysis of the director's films.

Since the establishment of the State of Israel in 1948, no Arab country has recognized its existence. Displaced Palestinians scattered across the surrounding regions. It is estimated that 100,000 of them settled in Lebanon, where they lived in difficult conditions in refugee camps. The young were devoid of hope (and the citizenships of the countries in which they resettled). Left to fend for themselves, they were thus drawn to the heavily nationalist ideals of the Palestine Liberation Organization (PLO), whose base was located in southern Lebanon, on

Childhood and War: The Beginning of the Journey

[2] In the Arabic tradition, a *hakawati* is a master storyteller.

the border with Israel. After the PLO's defeat in Jordan, where they had sought to declare the establishment of a liberated Palestinian territory, they were militarily expelled by the then King of Jordan in 1971. Most Palestinians (around 300,000) resettled in Lebanon. The social moods in the 1970s Lebanon were thus marked by anxiety regarding the growing strength of the PLO and the rise of fundamentalist sentiments in the East (which in 1979 would culminate in the Islamic Revolution in Iran). From 1975 to 1990, Lebanon experienced intermittent internal fighting between various national and religious factions. Additionally, Syria, Israel, and the PLO began to more openly intervene in Lebanese affairs. In June 1982, the second phase of the war, known as "Peace for Galilee", was initiated by Israel's invasion of southern Lebanon, ostensibly to expel the armed Palestinian PLO fighters from the country.[3] The immediate cause was the attempted assassination of the Israeli ambassador to the United Kingdom, for which Israel responded by bombing PLO bases in southern Lebanon and then gradually occupying other cities, including Beirut.[4] The Palestinian forces were eliminated in Lebanon, and in June 1985, after three more years of bloodshed, the Israeli army withdrew from Lebanon, leaving behind alarming statistics that starkly demonstrated the senselessness of the war. These statistics revealed that 90% of those killed were civilians. As nature abhors a vacuum, in the wake of the defeated PLO forces, the Shiite Hezbollah soon settled in, initially as an anti-Israeli resistance movement, eventually evolving into a powerful anti-Western terrorist organization and an influential political player in Lebanon.

Adulthood and War: Cinematic Work

The historical context outlined above will serve as a backdrop – though often unspoken – to Nadine Labaki's films. In one of her interviews, she speaks about how surreal it sometimes seemed to dream of working as a director in a country torn by conflict, where the film industry practically did not exist:

Interviewer: It's interesting that you gravitated toward art in the midst of chaos and destruction.

Nadine Labaki: Films can make you dream. They allow you to imagine a different world. It's why I decided to become a filmmaker. I wanted that even though it seemed impossible. In school, they show us how small Lebanon is to the rest of the world. We learn to recognize ourselves as a small dot on a map. You realize that you're coming from a country that's so small, at war, and has no film industry. You don't know how far you can possibly go, and you wonder if your dream is even possible.[5]

[3] On October 1, 2024, Israel once again attacked Lebanon (this action was part of the Israeli-Palestinian war that began in October 2023), marking the start of the Third Lebanese War.

[4] Krzysztof Mroczkowski, *Wojnai "Pokój Dla Galilei": Militarne i polityczne konfrontacje Organizacji*

Wyzwolenia Palestyny i Państwa Izrael na terytorium Libanu w latach 1970–1985, Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego, Rzeszów 2018.

[5] Nadine Labaki: *Interview With "Where Do We Go Now" Director*, "International Business Times", 11.05.2012.

In 2004, within the framework of the programme “Résidence du Festival de Cannes”,^[6] Labaki wrote the script for *Caramel*, after being selected from a pool of over one hundred candidates. Upon completing the screenplay, she spent a year searching for her protagonists on the streets of Beirut, deliberately avoiding the casting of professional actresses. This decision ultimately shaped the film’s spontaneous and authentic performances, as the non-professional actors did not always adhere to directorial instructions, often opting for improvisation and making independent choices, including costume selection. Filming took place between May and July 2006, concluding just days before the outbreak of the Second Lebanon War, also known as the July War. The tensions palpable in the streets were undeniably evident to the director during the production process, and post-production was carried out amid ongoing civil unrest.

Nevertheless, armed conflict does not appear in the film as a theme, nor even as a backdrop to the events. The narrative remains detached from the historical turmoil that have shaped (and continue to shape) the atmosphere and character of the city. *Caramel* is set in a Beirut beauty salon where five friends gather to freely discuss life, religion, and men. Each woman battles her own demons: Layal is engaged in an affair with a married man (whose wife, ironically, is a client of the salon and even earns Layal’s sympathy); Rima is a closeted lesbian; Jamal, a divorced single mother, desperately tries to halt the aging process, striving to compete in acting auditions against younger women with smoother skin; Nisrine, preparing to marry a Muslim man, undergoes hymenoplasty to conceal the fact that she is no longer a virgin; and the eldest of the group, Rose, dismisses the idea of dating, believing it inappropriate for a woman her age. The backdrop to their struggles is a city where different religions coexist harmoniously. Beirut is present from the very first frame, as the film is dedicated “To My Beirut”. This dedication suggests that Labaki’s work functions as a kind of synecdoche – a fragment that represents the whole. On the one hand, it brings together stereotypes about women (and not only women) in Lebanon, yet on the other, the protagonists of *Caramel* confront these societal moulds and rebel against them. They undergo ideological transformations – all the more challenging given that women’s worldviews in Lebanon remain shaped by socio-political realities that are still deeply patriarchal. As stated by Luma Balaa, a lecturer at the Lebanese American University in Beirut, Labaki both replicates and subverts the male gaze by centring the women’s corporeality within a space traditionally coded as feminine. The salon becomes a site of layered gazes: the women look at each other, at themselves, and at the spectators, who are drawn into a dichotomous viewing position – invited into intimacy yet denied voyeuristic satisfaction.^[7] This oscillation

[6] An initiative designed to foster young artists by providing a creative environment in which they may develop their projects.

[7] Luma Balaa, *Framed: The Door Swings Both Ways in the Lebanese Movie ‘Caramel’*, “Journal of International Women’s Studies” 2019, no. 20(7), pp. 430–447.

between objectification and subjectivity embodies the very dichotomy Labaki explores: visibility versus agency, surface versus depth, sensuality versus self-determination.

Labaki conceived the idea for her second film *Where Do We Go Now?* in 2008 while she was pregnant, during a period when sectarian conflicts plunged Lebanon into its worst internal tumult in decades. As riots erupted in Beirut, she became increasingly aware of the struggles faced by mothers, who would do anything to prevent their sons from taking part in war. As she recalls:

Unfortunately, the day I learned I was pregnant Beirut had turned into a war zone again because of political differences. There were problems between two political parties, and to solve it people took to the streets with weapons and started killing each other. On TV, there were men with masks holding rifles and grenades, and I thought: This cannot be happening. We've been living peacefully for two decades. We thought that it was behind us. We never thought that civil war was going to become a reality again. You want to know what kind of a world your child is going to be brought into. The situation at that time literally unfolded over a few hours. You suddenly saw neighbors turn into enemies and become violent toward one another. These are people that live in the same place, their children go to the same school, they eat the same food – and they turned into enemies over political and religious differences. It made me think about my child at 18 years old. I wondered if he would be tempted to pick up a weapon because he was determined to protect his family. I wondered what I would do as a mother and how far I would go to stop him. That's how the story started, and it developed into a film about women doing everything possible to stop their husbands from fighting.[8]

To achieve the authenticity she so highly values, Labaki once again chose to forgo professional actors, instead casting individuals from the local Beirut community.

The film is set in a multireligious village surrounded by a minefield, where women of different faiths struggle to curb the testosterone-fuelled impulsiveness of the local men and prevent escalating tensions between Christians and Muslims. To achieve this, they resort to a series of cunning strategies – staging a miracle, disposing of all newspapers to keep the men from reading the latest news, inviting nightclub dancers from a nearby city, drugging the men by crushing sedatives into pastries, and, in a bold act of deception, swapping religious identities overnight. By exchanging their faiths – along with the corresponding household decorations, religious icons, and clothing – they aim to deter their husbands and sons from bloodshed. This ruse also introduces an argument for solidarity: now, the male protagonists have mothers and wives who have “converted”, making it unthinkable to attack their newly shared religious community.

Labaki is calling for a sea change, an overhaul of Lebanese identity. In the end, when the female characters finally discard much of what defines them,

[8] Ibidem.

essentially severing family ties and generations of memory, along with their grief, they commit a revolutionary act.[9]

Despite the undeniable tragedy of the story, the film at times borders on slapstick. Labaki balances difficult social issues – often revolving around trauma, death, and violent relationships, whether within families, romantic partnerships, or society at large – with humour, which lends her films a sense of lightness and subtlety. However, this is far from forced *comic relief*; rather, the humour emerges organically from situational comedy, often reflecting a critical distance from both the conservatism of her home country and the West's oversimplified, orientalist perceptions of the Middle East. Labaki draws from the tradition of Eastern storytelling, a style also evident in Ari Folman's *Waltz with Bashir* or in Marjane Satrapi's nostalgic *Persepolis*, where childhood and adolescence is shaped by stories about the homeland's history, passed down by parents and grandparents. Despite their formal differences, all these three films converge, through their evocation of the *hakawati* tradition, a form of Eastern storytelling that fuses allegory and personal memory. These films resist linear realism in favour of cyclical, emotionally-driven narratives – blurring fact and fiction to articulate collective – not only personal – trauma. While their styles differ (animation versus live-action, autobiographical versus communal), these films share an investment in subjective truth-telling, foregrounding voice, myth, and internal experience over strict realism. The *hakawati* tradition serves here not just as a cultural reference but as an epistemological stance: knowledge is not empirical, but affective; politics is not only external, but internalized in bodies, language, and dreams.

Caramel adopts song, fantasy, and communal female performance as subversive methods of political narration. At the same time, her narrative structure echoes the parable-like quality of biblical storytelling and the classical genre of tragedy, one of the literary pillars of the Western world. The latter inspiration is fully evident in the disillusioning prologue of *Where Do We Go Now?*, where a group of mourners dressed in black emerges from the dust of the desert landscape, swaying to the rhythm of the funeral march *Danse Funèbre* (composed, incidentally, by the director's husband, Khaled Mouzanar, who scored all three of Labaki's films). A constant element of Greek tragedy was the *prologos*, in which an actor delivered a forewarning of the tragedy, and the *parodos* – the entrance of the chorus onto the stage to perform a choral ode. The opening shots of *Where Do We Go Now?*, presenting the village in wide frames along with its desert surroundings filled with warning signs, are accompanied by a narrator's commentary. Labaki's voice introduces the audience to the story. The frame then reveals a group of grieving women shielding themselves from the scorching

[9] Maria Garcia, *WHERE DO WE GO NOW?*, "Film Journal International" 2012, no. 115(5), p. 119.

heat. The chorus of women here serves as a universal synecdoche for all Lebanese women – and beyond – as the context of the Lebanese wars is not directly addressed. Instead, it symbolizes women placed within authoritarian, patriarchal, and internally conflicted social and political systems. The entire narrative structure is shaped in the style of a classical tragedy, including the women's clever schemes to put an end to the violence in the village (subversions based on small deceptions and manipulations in line with the principle that “the end justifies the means”). The presence of an inevitable *fatum* is unmistakable – the sons of the village perish despite efforts to prevent it, and the village continues to repeat its own history.

Her dissent against the cyclical narratives finds its most potent expression in *Capernaum*. The most crucial – and universalizing – artistic choice in the film seems to be the fact that the director herself takes on the role of the lawyer (named Nadine) defending twelve-year-old Zain, who lives in extreme poverty and decides to sue his parents for bringing him into a world filled with misery, poverty, and cruelty. The title of the film comes from the biblical village, a place that, despite witnessing Jesus' miracles, refused to repent and rejected his teachings. *Capernaum* has since become a colloquial synonym for chaos, disorder, and turmoil. At the same time, it was the city where Jesus' mission began, and, considering Labaki's thematic evolution toward increasingly direct social critique, this film may also mark the beginning of her own mission. As Verena H. Dopplinger notes, this reflects Labaki's dual role as both activist and artist:

This points to considerations of a delicate balance between the initial wish for producing a movie that brings the precariousness of life for some parts of Lebanese society to the screens, which can be understood as the activist perspective, as well as the creative outlook and the demands of making it appeal to an international audience in the context of film festivals.^[10]

In the case of Labaki's films, these two functions converge. Thanks to the director's artistic ambitions and interpersonal skills, she reached European festivals and, consequently, an international audience, which allowed her to expand her viewership and express her commitment to social issues concerning Lebanon, refugees, human suffering, and the terror of war – not only in its individual Lebanese dimension but in general. The protagonist of *Capernaum* fights for his rights in the reality of an extremely impoverished yet indifferent Beirut. The courtroom trial in the film serves merely (or perhaps crucially) as a tool to give a voice to the wronged, as the accusations are not legally substantiated. It becomes a contradictory space, where a child denied legal voice becomes the film's most powerful testimony, precisely because it should not have to. There is no existing legal provision, even within the Convention on the Rights of the Child (signed by Lebanon in 1990), under which

[10] Verena H. Dopplinger, *Nadine Labaki's 'Capernaum' and the Human Rights Discourse: An Analysis*

in *Visual History*, “Journal of Media Rights” 2024, no. 2(1), p. 3.

Zain's parents could be convicted. On a metatextual level, *Capernaum* serves a similar role: rather than demanding concrete solutions, it aims to raise awareness of the problem. Nevertheless, Labaki portrays the brutal, dirty (both literally and metaphorically, morally) reality of children struggling to survive with warmth and compassion (and, at times, humour). The courtroom scenes provide the film's structural framework. The viewer thus begins and ends the screening with the child's perspective, which from the outset establishes whose side of the conflict they should take, while also strengthening empathy with the protagonist, and more broadly, with all children from impoverished districts, for whom Zain is the voice Zain becomes, and Labaki the defender. The dichotomy between chaos suggested by the title and a sense of solace structures the film's overarching dramaturgical line. The Lebanese director confronts the viewer with the chaos of the streets: poverty, drugs, petty (as well as more serious) crime. At the same time, she offers a story of small acts of kindness, of care, of warmth found among strangers, of children's games and joys amidst the terror of the world. Much like *cinéma de banlieue* did in the 1990s, *Capernaum* also visually exists on the boundary between beauty and ugliness. The colourful, geometric arrangements of small human figures, seen from a bird's-eye view in an aestheticized, symmetrical frame, upon closer examination, reveal themselves as a brutal depiction of refugee slums – the overcrowded mass of Beirut's shanty towns, makeshift tin houses, children running through labyrinthine spaces they know too well for the viewer to have any doubt that they have ever experienced another kind of life. As the camera moves into closer shots, it unveils to the audience the harsh face of poverty – the cruelty of extreme destitution and the dehumanizing conditions in which the characters exist, left to the mercy of a world that does not see them. Ruthless statistics are immediately illustrated:

The Syrian civil war has resulted in one in four residents of Lebanon being a refugee. Before 2011, the country had a population of 4.5 million, yet it has taken in one million refugees. On top of that, there are also half a million Palestinian refugees who have been living in camps for years and are not subject to Lebanese law. Unfortunately, Lebanon's internal situation continues to deteriorate, and the needs keep growing. The current economic crisis in the country is one of the most severe in the world in the past century.[11]

The protagonist's story is set in the migration crisis, which has nearly doubled the city's population. The boy is the son of petty criminals, and together with his sister, he is forced to help his mother sell opioids on the streets of Beirut. When the girl is married off to an older man as part of a transaction to cancel their rent and provide a few chickens,

[11] "Liczba osób dotkniętych ubóstwem wzrosła do 80 proc.". *Wojtek Wilk o sytuacji w Libanie*, Fundacja Polskie Centrum Pomocy Międzynarodowej, 22.01.2024,

<https://pcpm.org.pl/liczba-osob-dotknietych-ubostwem-wzrosla-do-80-proc-wojtek-wilk-o-sytuacji-w-libanie/> (accessed: 28.12.2024), trans. – A.W.

Zain, in an act of rebellion, runs away from home. He is forced to fight for survival on the streets. He is helped by Rahil, an Ethiopian refugee living in Lebanon under the kafala system,[12] taking care of her several-month-old son, Yonas. Together, they begin to form something resembling a chosen family. However, their relative happiness does not last long, as Rahil is arrested, and Zain, along with the infant, must flee. In one of the scenes that follow, he pretends to be a Syrian refugee in order to get baby formula. This illustrates a kind of unofficial hierarchy among migrants, with Syrians at the top (though this is a dubious privilege),[13] around whom the greatest international media attention has been focused, starting with the case of two-year-old refugee Alan Kurdi, whose lifeless body washed up on the shore after an unsuccessful attempt to reach Europe and was photographed on a beach in Bodrum by Turkish photojournalist Nilüfer Demir in 2015. Labaki, once again, chooses to feature non-professional actors from the streets of Beirut and surrounding refugee camps, which not only gives the film the feel of unscripted reality but also introduces a storyline that correlates with the off-screen reality. In fact, Zain Al Rafeea (the boy playing Zain) is a Syrian refugee who, during the filming, had been living in Lebanon under difficult conditions for eight years[14]:

Zain has grown up on the streets, so he knows the violence of the streets. He's never been to school; he worked from time to time, like, small jobs. The difference is that he has loving parents. [...] I truly believe in the power of Cinema. I truly believe that cinema can actually humanize the problem. Sometimes we can talk about a certain problem in an abstract way. We talk about it in numbers, in figures... It's somehow an abstract problem that we don't really comprehend, so we're not really involved in it, we don't identify with it. But when you see it, when you give it a face in a film – you see the

[12] The kafala system is one of the ways of legal immigration to Lebanon. A migrant lives under the sponsorship of an individual or a company, for whom they work. This system often leads to abuses and the exploitation of cheap labour, and the strictly hierarchical relationship allows the sponsor to terminate the employment at any moment, as a consequence immediately stripping the migrant of their legal status.

[13] As Krzysztof Traba writes: "Categorizations defining the shape of international migration policy meant that financial support from the UN and the countries of the Global North was directed exclusively towards Syrian refugees, neglecting other groups in need of assistance. For these reasons, protests have been taking place for years in Jordan and Lebanon, where citizens of both countries criticize the neoliberal principles governing their national economies and demand the same rights as refugees. This applies, for example, to healthcare, which in Lebanon is private,

making it impossible for most citizens to access medical care; it is only available for free to Syrian refugees. While the focus of social criticism is primarily directed against the corrupt authorities, who often mismanaged international grants, anti-Syrian sentiment is clearly present among Jordanian and Lebanese citizens, manifesting in the blaming of refugees for existing social and infrastructural problems"; Krzysztof Traba, *Poza "kryzysem granic"*, cz. 3: *Syria i syryjscy uchodźcy w Libanie i Jordanii*, *Badaczki i Badacze na Granicy*, n.d., <https://www.bbn.org/poza-kryzysem-granic-cz-3> (accessed: 23.12.2024).

[14] The difficulties outside of the film also affected the actress playing the role of Rahil, who, during the filming, was arrested – just like her character – due to lack of documentation legalizing her stay. The same happened to the real-life parents of her on-screen daughter. As a result, the little girl spent several months under the full care of the film crew.

struggle, you see real people struggling, you see real people suffering from their situation – it's a completely different approach.[15]

In *Capernaum*, the child's body becomes the ultimate site of political contestation, bearing the full weight of systemic neglect, legal invisibility, and social marginalization. Zain's physical presence – his small stature navigating chaotic streets, his fragile shape standing trial not as a witness but as an accuser – embodies a radical confrontation with structures that routinely erase the agency of the most vulnerable. Through Labaki's lens, the child's body is no longer symbolic or metaphorical; it is instead material, politicized, and exposed. The corporeal suffering of children in the film is neither aestheticized for pity nor abstracted into mere statistics – it is viscerally present, manifested through bruised feet, sleepless eyes, and silent resilience. Labaki's formal strategies – alternating between poetic aerial shots and close-ups that refuse to look away – further reinforce this politicization of the body. As Zain moves through slums, prisons, and institutional gaps, his body absorbs not only personal trauma but collective indictment. In this way, *Capernaum* is a cinema of embodied resistance, where Zain's physicality is both subject and battleground in a world that denies him the right to exist with dignity.

One of the most compelling features of Nadine Labaki's cinematic style is her affective use of the female body as a narrative (telling stories of trauma) and political agent (acting as a symbol of oppression). In all three of her films, corporeality functions not only as a site of visual focus but also as a battleground of identity, shame, strength, and social transformation.

The central element in Labaki's films is an incredibly feminine perspective and gentleness, which introduces a unique tone in the narrative about war – both the literal one, as in *Where Do We Go Now?*, and the symbolic, internal one, fought by the protagonists of *Caramel* and *Capernaum*. She herself admits that this feminine perspective allows her to make films “differently”, and therefore, she does not perceive the term “women's cinema” as pejorative. As she states, speaking about *Capernaum*: “I don't think I would have done the same film if I was not at that moment in my life a mother breastfeeding a child exactly the same age. It's good to have a woman's experience in a film, a woman's perspective on things.”[16] The director portrays a shattered and cruel world, yet she does not give up on hope. In the first of the aforementioned films, she finds it in close relationships between friends, filled with respect and understanding, in solidarity, which becomes a temporary shelter from the patriarchal world. In *Where Do We Go Now?*, she balances between

Feminine Perspective and War: Corporeality and Women's Voice of Resistance

[15] Gutek Film, *Nadine Labaki o filmie Kafarnaum (2018)*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=RoNkjiswcTs> (accessed: 1.01.2025).

[16] Rebecca Davis, *Nadine Labaki Says She's Working on a 'Capernaum' Documentary*, *Variety*, 16.05.2019, <https://variety.com/2019/film/news/nadine-labaki-capernaum-documentary-kering-talk-1203217040> (accessed: 29.12.2024).

grotesque and tragedy to tell the story of the desperate attempts of women from a small village to prevent the escalation of religious conflicts. *Capernaum*, on the other hand, is the most brutal and direct of her works, telling the story of a child trapped in the mechanisms of social injustice, systemic heartlessness, and cruelty, where the chaos of reality seems completely overwhelming. Nevertheless, the protagonist fights for dignity and survival, suing his parents for bringing him into the world. In that film, Labaki, playing the boy's lawyer, acts as a sort of *pars pro toto*, giving Zain a voice and bringing a lawsuit against the whole world, which has grown indifferent to suffering, including the suffering of children. In the 2018 film, the female perspective is realized somewhat differently than in the previous works, as the protagonist is a boy. Labaki plays a supporting, though by no means marginal, role as the boy's lawyer, and her gender does not play a significant role here. In this film, the narrative is not organized around women, but undoubtedly, it is a story – like *Where Do We Go Now?* – told from a woman's perspective – that of a mother. All mothers. In this context, however, it is worth focusing primarily on the first two films of the Lebanese artist.

The female perspective is already visible in *Caramel*, the Lebanese interpretation of Herbert Ross's *Steel Magnolias* (1989), which itself is an adaptation of Robert Harling's Broadway play. In *Caramel* (2007), the female body is foregrounded in a hyper-visualized yet quotidian space – a beauty salon – where hair removal, skin bleaching, and bodily confessions form the routine of daily life. The title refers to a popular method of hair removal in the Middle East using caramelized sugar. It is a ritual that takes place away from men, where women share their secrets. The director, comparing Lebanon to the titular caramel, said in an interview: "Caramel is sweet, but it burns the skin. I wanted to uncover the human side of life in Lebanon and show what a typical day looks like here, how we, Muslims, Christians, and Druze, live together."^[17] The film is a celebration of femininity and the friendship between women. The protagonists do not plot against each other; instead, they support and cheer each other on, even though each one faces different struggles. Together, they confront insecurities, prejudices, and challenges related to aging, discrimination, and social scrutiny. This scrutiny exists outside the beauty salon space, whose sign – as Marlé Hammond writes, quoting Patricia White – carries a double coding:

The allegorical dimension manifests itself most clearly in the hair salon's sign. The salon is called 'Si Belle' (French for 'so beautiful'), and yet, as Patricia White has observed, the sign is damaged, and the letter b has fallen such that the sign reads 'Si elle' or 'If she'. It is as if, with the b in *belle* removed, we are left not with a feminine descriptor but rather with a feminine subject, for whom any predicate is possible.^[18]

[17] Pat Twair, Samir Twair, L.A. Welcomes Lebanese Filmmaker Nadine Labaki, Who Wrote, Stars in "Caramel", "Washington Report on Middle East Affairs" 2008, no. 27(3), pp. 48–49.

[18] Marlé Hammond, *Arab World Cinemas: A Reader and Guide*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2024, p. 198.

The salon, considering the above, appears as a space full of possibilities, hypothetical scenarios – what if she rebelled? What if she left? What if she freed herself? Inside, a safe haven awaits, where these possibilities are carefully considered. Outside, however, the protagonists will face disappointment (Jamal being rejected during castings in favour of younger colleagues), pain (Layal and her unsatisfying romantic arrangement with a married man), mockery (Rose, full of fears and patriarchal beliefs regarding dating in older age), and danger (Rima, whose orientation remains not only a moral taboo but a real threat in the Arab world). The backdrop for the development of the protagonists is not war, but rather a patriarchal society full of conventions. The film eschews eroticized representations and instead presents corporeality as familiar, humorous, and sensuous, while avoiding overt sexualization.

The women undergo transformations together – physical and ideological, as well as emotional. In *Caramel*, the body is subjected to the regime of beauty – it must be smooth, moisturized, and hairless. The homosexual character, Rima, although she (stereo)typically suggests her orientation through her shapeless sporty clothing, is nevertheless subject to the scrutiny of the public eye at a friend's wedding, where she is forced to wear a dress and shave her legs to avoid causing controversy. Jamal tapes her forehead to get rid of wrinkles. Nisrine undergoes a hymen reconstruction procedure (in this scene, thanks to humorous relief, Labaki manages not to overwhelm the topic with gravity: before entering the treatment room, the character asks her friends to tell her fiancé, if he calls, that she is at the tailor's). Siham, persuaded by Rima, cuts her hair, thus renouncing the stereotypical attribute of femininity. This marks a symbolic coming-out for the character, after which – previously shy and living in fear of her family's judgment – she gains joy and control over her life. Layal ultimately ends her relationship with her married lover, whom, interestingly, we never actually meet (we only see a shadowy silhouette and his car). Instead, we meet his wife and daughter, who are partially the reason for Layal deciding to end the relationship. In a scene of washing Siham's hair by Rima, which carries a subtle erotic undertone, sexual tension between the women is suggested. Desire does not find total fulfilment here, as homosexuality is still a taboo subject in Lebanon, forbidden in cinema, and Lebanese law still considers homosexual acts unnatural and punishable. The head massage, combined with a citywide power outage, takes place partly in darkness and serves as a substitute for sex between the characters. Luma Balaa examines *Caramel* in depth, considering its position relative to Western film theories, particularly those in the fields of feminism, gender, and queer studies, noting that Labaki reverses the traditional roles of the male gaze:

In addition to the female gaze, this film, in contrast to patriarchal heterosexual framings, introduces a "lesbian look". [...] one technique to upset

the positioning of women as objects of the male gaze through the keyhole is to place women on both sides of the keyhole.[19]

This is even more of a revolutionary act considering that the director was raised and creates in an Arab country with deeply patriarchal realities. The heroines perform beauty rituals while transgressing moral codes. However, their desire-driven choices are not punished, but rather humanized. In *Caramel*, women are portrayed both as victims and as rebels, and the reduced male presence (we also never meet Jamal's ex-husband, whom she only speaks to on the phone) further emphasizes that it is the opposite gender that lies at the centre of the narrative. It is a film that, while stylistically glossy and narratively light, contains undercurrents of resistance to dominant norms. The women portrayed do not rebel overtly, but their bodily autonomy, their laughter, their affection towards each other, and their pain are brought to the forefront.

Labaki's own presence in the film, and her directorial gaze, also complicates the dominant logic of objectification. The classical alignment of viewer and male subject through the objectification of the female body[20] is subverted. The camera lingers on bodies in intimate, empathetic ways, depriving the images of voyeuristic inclinations and offering shared embodiment instead: a female-authored way of seeing and being seen. The viewer is invited to inhabit a female gaze, one that neither fetishizes nor hides the body, but instead engages with its materiality as lived experience. By that Labaki seems to try and reclaim the concept of the body itself from both orientalist and patriarchal perspective, detaching it from theoretical discourse and integrating it into everyday, politicized presence rather than making it a spectacle or a discussion subject matter.

Related to this materiality of the body is another form of resistance against the male gaze: the detailed portrayal of everyday grooming rituals – hair washing, cosmetic treatments, and leg waxing. This not only creates a safe, tolerant haven within the narrative, free from shame or concerns about criticism, but also, on a metatextual level, strips away the images desired by the male fantasy. It is the outcome of all the beauty treatments that the projected viewer wants to see, not the process, often painful, ungraceful, and devoid of eroticism. However, when it comes to the latter, a certain reservation must be made: these processes are indeed devoid of eroticism as long as we talk about eroticism imposed by the external world on passive, objectified women. The situation changes, however, in the scene between Siham and Rima, where an unspoken flirtation unfolds above the hairdresser's sink, conveyed only through their glances. In this case, the protagonists are no longer passive; they resist their societal roles without words, only through lingering stares and the seemingly routine act of massaging the head. Another scene,

[19] Luma Balaa, op. cit., p. 443.

[20] An approach described with details and critiqued by feminist theorist such as Laura Mulvey, Teresa de Laurentis, Ann Kaplann and others.

although falling within the framework of heteronormative tension, features the young policeman Youssuf, who is in love with Layal, undergoing grooming treatments at the hands of the women in the salon. Here, it is the women who are the subjects of the gaze, who have control over the situation, who give pleasure and inflict pain. When he enters the salon, the women initially neither notice nor hear him. It is only when he raises his voice that they pay attention to him. Both visually and audibly, it is emphasized that the space does not belong to him, that he is but a guest in it. He is framed in a full shot, appearing lost and intimidated. When he raises his voice, all the eyes of the female clients in the salon turn toward him. He is now the object of their gaze. Youssuf's character seems to be the brightest star in the male world of this film. The women shave his moustache, thus stripping him of the attribute of traditionally perceived masculinity, and he leaves the salon happy, unrestrained, as if liberated from the shackles of a culture that demands he be a threatening, serious policeman.

Women are also main protagonists in *Where Do We Go Now?*, a film dedicated to "Our Mothers", which touches on the theme of a women's community beyond divisions, and admires their wit, wisdom, and emotional strength. In this film, the space for femininity becomes the religiously conflicted village and its centre, a café owned by Amale (played by Labaki). The work contrasts not religions (though they are the declared cause of the mutual hostility between neighbours), but genders: while the women unite, sharing meals, sewing, gossiping, and cleaning the devastated local mosque, the men are occupied with plotting revenge and devising further steps to escalate the conflict.

The female perspective on war in *Where Do We Go Now?* is characterized by the portrayal of tragedy, rather than the heroism of death. One of the stories will involve the dramatic thread of Takla, whose teenage son dies an unnecessary and accidental death in an incident unrelated to the villagers' conflict. Foreseeing the impulsive reaction of the men, the mother hides his body in a well to stop the endless cycle of revenge. "Do you think we are here just to mourn you? To always wear black?" Amale shouts while breaking up a fight in her café, thus summing up the pain and frustration of all the women, whose endless mourning bookends the film (though in the end, they are accompanied by a funeral procession) and expressing the timeless tragedy of war – everywhere in the world, women are left behind. They mourn their fathers, sons, husbands, lovers, knowing that this cycle continues, regardless of any actions taken. Even in this poignant conclusion, the director manages to insert a comedic element: when carrying the coffin with Takla's son, they stop at a certain moment, perplexed. On their right side, there are Muslim gravestones, and on their left, Christian tombstones. They turn to the funeral procession, asking the titular question (in relation to the recent religious conversion of the boy's mother).

Much like *Caramel*, *Where Do We Go Now?* aligns with theories of corporeality and politicized embodiment. As Müge Turan points

out, “[...] Dressing the Ukrainian women in oriental harem clothes for their performance, the village women hilariously reverse the orientalist gaze.”[21] The scene where Ukrainian exotic dancers are invited to perform for the men in the village is an act of radical reversal of the stereotypical norms and roles assigned to women from the Middle East, challenging the belief that “an Arab and Muslim female political agency... [is] only possible as explicitly Westernized.”[22] In Labaki’s film, Arab women neither conform to the passivity imposed on them nor do they oppose it in an overtly defiant or provocative manner. Labaki avoids provocation by mediating the erotic dance; the women of the village control the event, joyfully hosting the newly arrived tourists, teaching them local customs, integrating them into village life, and utilizing their skills – and bodies – to restore harmony in the village. The bodies, therefore, serve not only as entertainment and a means to satisfy male desires but also as a tool to unite the divided village and liberate Arab women from the shackles of stereotypes about passivity and subjugation:

Where Do We Go Now? closes with choreography that mirrors its opening – but this time the village women have swapped religions, calling attention to the artificial binary that allocates Islam to the Middle East and Christianity to Europe. Labaki found further proof of Christians’ integral presence within the Middle East’s diverse ethnoreligious fabric in the real village that served as the film’s location: it is a place where a church and mosque stand side by side. Subverting stereotypical representations of veiled women as passive, submissive, and dependent on men [...]. By deciding to use other women’s bodies as exotic erotic objects to satisfy local male desire, the village women negotiate their own restricted gender roles and perform a radical act of social control.[23]

This reclamation of the female body as a site of both resistance and reconciliation resonates with broader feminist critiques emerging from the region. The Lebanese scholar Evelyne Accad, drawing on extensive ethnographic research and interviews conducted among women from rural parts of the Arab world, astutely argues that a lasting resolution to many of the region’s internal military conflicts would require not only political reform, but also – and most fundamentally – a radical reimagining of love, sexuality, and bodily autonomy, including the dismantling of legal and cultural imperatives surrounding female virginity. As she points out in her essay:

It is also evident that sexuality often works together with what may appear as more tangible factors – political, economic, social, and religious choices. It is part of the psychological, physical, and spiritual aspects of human existence. As such, it seems quite obvious that if sexuality is not incorporated into the main feminist and political agenda, the struggles

[21] Müge Turan, *You Don’t Own This War*, “Film Quarterly” 2019, no. 73(2), p. 89.

[22] Elza Ibroscheva, *The First Ladies and the Arab Spring: A Textual Analysis of the Media Coverage of*

the Female Counterparts of Authoritarian Oppression in the Middle East, “Feminist Media Studies” 2013, no. 13(5), p. 872, quoted in: M. Turan, op. cit., p. 89.

[23] Müge Turan, op. cit., p. 89.

for freedom will remain on a very superficial level. A problem cannot be solved without going to its roots.^[24]

Accad's assertion underscores the urgency of grounding feminist and political movements in the actual realities of those they claim to represent, which is precisely Labaki's goal in her works. The scholar's note that sexuality intersects with broader socio-political structures, while perhaps seemingly self-evident, outlines a crucial framework for understanding Labaki's women – not as abstract symbols, but as complex, embodied subjects balancing faith, tradition, and resistance through their lived, and very much material selves. Bodies – both in *Where Do We Go Now?* and in the earlier *Caramel* – are symbols of religious and moral disputes, sites of political struggles, and fields subjected to constant social control and critique. The women's resistance is not depicted as heroic in the Western feminist sense,^[25] but as communal, maternal, and cunning, rebellious towards both: local patriarchy and global narratives of Middle Eastern victimhood.

In line with the article's objectives, it is evident that Labaki's work navigates the delicate balance between contrasting elements. In all three films, as argued here, we can observe the harmonious intertwining of contrasts related to the coexisting religions in Lebanon, their traditions, and their moral consequences, as well as dichotomies between genres of varying emotional weight (comedy, war film, courtroom drama, musical), and – above all – the consistent draping of morally complex, socially engaged, and philosophically multilayered stories in the garb of sometimes superficial, genre-light narratives (in the case of *Caramel* and *Where Do We Go Now?*), aesthetically vibrant, and always formally conceptualized. These genre juxtapositions form outlines for narratives that in themselves also oscillate between dichotomic themes and impressions: laughter and grief, play and despair, motherhood and mourning.

Furthermore, the female bodies in her films are illustrative of ongoing religious and political struggles, acting as sites of resistance and subversion. In the context of Lebanese cinema, which – much like the country itself – remains deeply rooted in patriarchal structures despite its relatively liberal nature compared to other Arab states, Labaki makes a significant breakthrough. Her films not only place women at the centre of the narrative, but also delve into their psychology, showcasing their motivations in a fully realized manner, avoiding the marginalization of their roles. Labaki does not present her characters as symbols or “types”:

Conclusion

[24] Evelyne Accad, *Sexuality and Sexual Politics Conflicts and Contradictions for Contemporary Women in the Middle East*, [in:] *Third World Women and the Politics of Feminism*, eds. Chandra T. Mohanty, Ann Russo, Lourdes Torres, Indiana University Press, Bloomington 1991, p. 243.

[25] Chandra T. Mohanty, *Under Western Eyes: Feminist Scholarship and Colonial Discourses*, [in:] *Third World Women...*, op. cit., pp. 51–80.

instead, she complicates them through embodied paradoxes. They are both complicit in and resistant to patriarchal expectations. In each of Labaki's films, viewers are presented with a portrait of femininity that is dichotomous: fragmented yet coherent, situated in-between longing and survival. Rather than adhering to a Western feminist paradigm of individual empowerment, Labaki's characters discover freedom and joy within the messy, nuanced and socially and politically contextualized dynamics of the world around them. Rather than chasing abstract ideals, they carve out their autonomy in the everyday life, through the bonds and struggles of communal life.

While the director sometimes plays into stereotypes about women from the Arab world, she – being part of that world herself – engages in subtle self-critique, turning the mirror towards the Western audience, almost asking: “Is this how you see us?” This depiction also reveals a larger dichotomy in Labaki's aesthetic – between the softness of visual tone and the sharpness of socio-political implication, between the harmonious *mise-en-scène* and the disharmony of lived experience. In works such as *Caramel* and *Where Do We Go Now?*, Labaki creates a world in which women are active subjects, making decisions and facing challenges on their own terms. She focuses on their experiences, fears, dreams, and relationships, observing them with empathy and seriousness, yet with a genre lightness often absent in Middle Eastern cinema. Labaki's heroines are not mere backdrops for male stories: they carry their own narratives, full of both beauty and pain. In doing so, the director opens a space for voices that remain underrepresented, both on-screen and beyond.

Across all three works, we also encounter a socially embedded aspect of the body – all carry scars, traumas, pain of loss, and experience of war. Lebanon, regardless of the specific time periods in which the protagonists are born, has almost constantly been a battleground for armed conflicts. Each of the characters has therefore faced various hardships and dilemmas brought about by these conflicts. An important category that serves as a point of intersection for the tension between harmony and disharmony in all the previously mentioned areas (narrative, genre, and formal) is, therefore, the body.

This inclination towards socio-political aspect of bodies is most fully expressed in her latest film, where the director's artistic vision is consolidated. Playing a lawyer, Labaki updates important issues and engages with them, making a very personal and resolute accusation against the cruelty and injustice of the system. Here, corporeality becomes political by default: hunger, abuse, incarceration, and migration are inscribed on the child's malnourished body. The meta-filmic aspect of Labaki's character, weaved into documentary-like style, reinforces a sense of urgency. Yet even here, Labaki introduces aesthetic harmony – lyrical music, poetic visual intercuts of geometric beauty of the slums – that contrast sharply with the content's brutality. The result is yet another key dichotomy: the poetic versus the political, the symbolic

impact of a child's body (often utilized in media for attention-drawing purposes) against the aestheticizing tendencies of film.

In Labaki's films, the female and the child's body become both vessel and weapon – a tool of protest, wrapped in ritual, performance, and care. Labaki offers a model of resistance that contests easy categorization, and that is established by the refusal of both: submissiveness and militant confrontation. Instead, she presents a poetics of embodied, everyday political action. In the context of the Arab world, the body becomes a message, a carrier, a voice of protest, a cry for help. Bodies that cause the Western world to stop, shaking its head in disbelief, holding its breath in indignation for a few seconds, before returning to its morning coffee and croissant. Nadine Labaki's mission, as she frequently emphasizes in her public speeches and interviews, is to react to this emotional dissociation. She seeks to draw attention to the general indifference towards the fates of people from a small and seemingly insignificant country like Lebanon, calling for Beirut to receive the same attention as other capitals entrenched in armed conflict and enduring economic and humanitarian crises.

BIBLIOGRAPHY

- Accad Evelyne, *Sexuality and Sexual Politics Conflicts and Contradictions for Contemporary Women in the Middle East*, [in:] *Third World Women and the Politics of Feminism*, eds. Chandra T. Mohanty, Ann Russo, Lourdes Torres, Indiana University Press, Bloomington 1991, pp. 237–250.
- Balaa Luma, *Framed: The Door Swings Both Ways in the Lebanese Movie 'Caramel'*, "Journal of International Women's Studies" 2019, no. 20(7), pp. 430–447.
- Davis Rebecca, *Nadine Labaki Says She's Working on a 'Capernaum' Documentary*, Variety, 16.05.2019, <https://variety.com/2019/film/news/nadine-labaki-capernaum-documentary-kering-talk-1203217040/> (accessed: 29.12.2024).
- Dopplinger Verena H., *Nadine Labaki's 'Capernaum' and the Human Rights Discourse: An Analysis in Visual History*, "Journal of Media Rights" 2024, no. 2(1), pp. 1–9.
- Garcia Maria, *WHERE DO WE GO NOW?*, "Film Journal International" 2012, no. 115(5), p. 119.
- Gutek Film, *Nadine Labaki o filmie Kafarnaum (2018)*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=RoNkJiswcTs> (accessed: 1.01.2025).
- Hammond Marlé, *Arab World Cinemas: A Reader and Guide*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2024.
- "Liczba osób dotkniętych ubóstwem wzrosła do 80 proc.". Wojtek Wilk o sytuacji w Libanie, Fundacja Polskie Centrum Pomocy Międzynarodowej, 22.01.2024, <https://pcpm.org.pl/liczba-osob-dotknietych-ubostwem-wzroslo-do-80-proc-wojtek-wilk-o-sytuacji-w-libanie/> (accessed: 28.12.2024).
- Mohanty Chandra T., *Under Western Eyes: Feminist Scholarship and Colonial Discourses*, [in:] *Third World Women and the Politics of Feminism*, eds. Chandra T. Mohanty, Ann Russo, Lourdes Torres, Indiana University Press, Bloomington 1991, pp. 51–80.
- Mroczkowski Krzysztof, *Wojna i "Pokój Dla Galilei": Militarne i polityczne konfrontacje Organizacji Wyzwolenia Palestyny i Państwa Izrael na terytorium Libanu w latach 1970–1985*, Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego, Rzeszów 2018.

- Nadine Labaki: Interview With "Where Do We Go Now" Director*, "International Business Times" 11.05.2012.
- Traba Krzysztof, *Poza "kryzysem granic"*, cz. 3: *Syria i syryjscy uchodźcy w Libanie i Jordanii*, *Badaczki i Badacze na Granicy*, n.d., <https://www.bbng.org/poza-kryzysem-granic-cz-3> (accessed: 23.12.2024).
- Turan Müge, *You Don't Own This War*, "Film Quarterly" 2019, no. 73(2), pp. 87–92.
- Twair Pat, Twair Samir, *L.A. Welcomes Lebanese Filmmaker Nadine Labaki, Who Wrote, Stars in "Caramel"*, "Washington Report on Middle East Affairs" 2008, no. 27(3), pp. 48–49.

Exploring the Immersive Potential of Accessibility Options for Deaf and Hard-of-Hearing Players*

ABSTRACT. Pigulak Joanna, *Exploring the Immersive Potential of Accessibility Options for Deaf and Hard-of-Hearing Players*. "Images" vol. XXXIX, no. 48. Poznań 2025. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 137–158. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2025.39.48.8>.

This study examines the implementation and effectiveness of accessibility options in digital games, focusing on their role in shaping immersive experiences for deaf and hard-of-hearing players. Using a mixed-methods approach, this research combines game design analysis and qualitative interviews with deaf and hard-of-hearing users, focusing particularly on Polish video games. The findings reveal that text transcription, visual indicators, and haptic feedback significantly influence player engagement, yet their inconsistent implementation often disrupts immersion. By addressing the challenges faced by hard-of-hearing players, this study contributes to the broader discourse on inclusive game design and the artistic potential of accessibility solutions.

KEYWORDS: inclusive game design, accessibility options, deaf and hard-of-hearing players, video games accessibility, player immersion, Polish video games

Accessibility in video games is an increasingly important aspect of digital entertainment design, facilitating broader participation among individuals with diverse disabilities. Amid the rapid growth of the gaming industry and growing social awareness of the needs of users with disabilities, inclusive design stands out as one of the primary challenges for contemporary creators of interactive experiences. While accessibility in digital games has been the focus of numerous academic and popular works, it is often addressed only peripherally in discourse and remains an area in need of deeper, more comprehensive exploration.[1]

Research on accessibility in this medium often takes a broad approach, addressing the historical evolution of accessibility in games,[2] analysing the barriers faced by players with different types of impairments,[3] and exploring the potential benefits of accommodating the

Introduction

* This research was funded by "Miniatura 7" grant from the Polish National Science Centre (ID 583398; No. 2023/07/X/HS2/00412) entitled *Accessibility Options for Users with Hearing Disabilities in Polish Video Games*.

[1] Mark Brown, Sky L. Anderson, *Designing for Disability: Evaluating the State of Accessibility Design in Video Games*, "Games and Culture" 2021, no. 16(6), p. 703.

[2] Emilia Kiecko, *Accessibility of Video Games in the Context of Disability. A Historical Overview*, "Quart" 2024, no. 1(71), pp. 76–99.

[3] An illustrative example of this approach is the systematic review *Accessibility in Video Games* ("Universal Access in the Information Society" 2020, no. 19(1), pp. 169–193) by Juan Aguado-Delgado, José-María Gutiérrez-Martínez, José R. Hilera et al., which explores the impact of different types of disabilities on

needs of diverse user groups.[4] These discussions frequently highlight the role of accessibility options in enhancing the artistic potential of games.[5] Accessibility is also examined through social and communicative lenses, as illustrated by the collective monograph *Gaming Disability: Disability Perspectives on Contemporary Video Games*, which delves into three interrelated domains: representation, inclusion, and community.[6]

While such studies provide a broad perspective on accessibility and help identify key challenges in the field, they often take a more synthetic approach, emphasizing overarching trends, challenges, and future directions. Though valuable for understanding the broader context, this perspective offers limited insight into the practical aspects of implementing accessibility solutions. As a result, there is growing interest in research that explores game prototypes designed specifically for players with certain disabilities, such as blind gamers.[7] Although these studies yield important insights into the specific needs of different user groups and the technological potential of the medium, they primarily focus on prototypes. Consequently, a key challenge remains in translating these experimental solutions into widely accessible commercial productions.

The need for detailed research on video game accessibility is becoming increasingly evident, particularly studies that systematically examine specific implementations, evaluate their effectiveness, and assess their impact on the experiences of players with various disabilities. A notable example of such an approach is the article *Designing for Disability: Evaluating the State of Accessibility Design in Video Games* by Mark Brown and Sky LaRell Anderson.[8] The authors conducted

gaming experiences, the barriers encountered by players, and the significance of inclusive design. The study also addresses assistive technologies, such as specialized controllers and headsets. While it provides a valuable overview of the general challenges associated with accessibility, its primary focus is on global trends and supportive tools rather than an in-depth analysis of accessibility features in specific game titles.

[4] In her review of scholarly literature on the accessibility of games and game-based applications, Lobna Hassan cites numerous articles that have examined the general accessibility of digital games, both broadly and specifically in relation to individuals with cognitive, intellectual, motor, and visual disabilities. Lobna Hassan, *Accessibility of Games and Game-based Applications: A Systematic Literature Review and Mapping of Future Directions*, "New Media & Society" 2023, no. 26(4).

[5] There is a frequently held, and justified, belief that inclusive design can expand the boundaries of narrative expression within the medium and enhance its capabilities. Yiqi Deng, in the article *Inclusive*

Games: Accessible Game Design for the Visually Impaired, argues that "an inclusive approach promotes innovation and encourages developers to explore new paths in game design" and "enrich game gameplay." Yiqi Deng, *Inclusive Games: Accessible Game Design for the Visually Impaired*, "Applied and Computational Engineering" 2024, no. 37(1), p. 61.

[6] *Gaming Disability: Disability Perspectives on Contemporary Video Games*, eds. Katie Ellis, Tama Leaver, Mike Kent, Routledge, Abingdon and New York 2023.

[7] See, for example: Silviu Ivascu, Florica Moldoveanu, Alin Moldoveanu et al., *Flying a Quadcopter – An Audio Entertainment and Training Game for the Visually Impaired*, "Applied Sciences" 2023, no. 13(11); Emmanouel Rovithis, Nikolaos Moustakas, Andreas Floros et al., *Audio Legends: Investigating Sonic Interaction in an Augmented Reality Audio Game*, "Multimodal Technologies and Interaction" 2019, no. 3(4), 2019.

[8] Mark Brown, Sky L. Anderson, op. cit., pp. 702–708.

a comprehensive analysis of major video game releases from 2019, critically evaluating their accessibility for players with diverse disabilities. In addition to motor, visual, and cognitive impairments, they also considered challenges associated with hearing disabilities – an aspect that served as a crucial foundation for my research on identifying and assessing accessibility features in video games.

Another significant contribution to the discourse on game design and accessibility is Junjie Zheng's study, *Human Factors in Game Design: The Importance of Accessibility*.^[9] This work provides an in-depth examination of accessibility features implemented in popular games and offers practical recommendations for game developers. By bridging theoretical considerations with empirical analysis, Zheng's research further advances the understanding of inclusive design practices in the gaming industry.

This article contributes to the aforementioned research landscape by examining accessibility features in digital games, with a particular focus on their functionality and potential to enhance player immersion. The study centres on the needs of a specific user group: deaf and hard-of-hearing individuals. Methodologically, it combines game design analysis with qualitative interviews conducted with deaf and hard-of-hearing players. By assessing both the implementation and practical usability of accessibility features, this research aims to determine their effectiveness in fostering immersive experiences for deaf and hard-of-hearing players.

Conducting this research is particularly significant, as inclusive game design remains an underexplored area within academic discourse, especially in the context of the Polish gaming market. Despite the rapid expansion of the domestic game development industry, studies on accessibility features in Polish video games remain limited. Poland has emerged as one of the leading countries in the European Union in terms of employment in the video game sector, alongside France, with both countries employing the highest number of professionals in the industry across Europe,^[10] and many Polish-produced titles have achieved substantial international recognition and commercial success. This reinforces the importance of analysing accessibility practices within this national context, as Polish games increasingly shape global gaming experiences. There is a distinct lack of detailed qualitative and comparative research examining the implementation of accessibility solutions within a national framework. Furthermore, existing scholarship predominantly focuses on the needs of blind players, while accessibility for deaf and hard-of-hearing individuals remains largely overlooked. This study seeks to address this gap by providing a comprehensive analysis of accessibility in Polish video games, specifically from the perspective of

[9] Junjie Zheng, *Human Factors in Game Design: The Importance of Accessibility*, "Applied and Computational Engineering" 2024, no. 42, pp. 102–110.

[10] Statista, *Workforce in the Video Game Industry in Europe in 2022, by Country*, <https://www.statista.com/statistics/1400250/europe-video-game-industry-workforce-by-country/> (accessed: 27.01.2025).

players with hearing disabilities. The analysis focuses on six well-known titles developed in Poland: *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt RED, 2015), *Cyberpunk 2077* (CD Projekt RED, 2020), *Dying Light 2: Stay Human* (Techland, 2022), *The Medium* (Bloober Team, 2021), *Frostpunk* (11 bit studios, 2018), and *Green Hell* (Creepy Jar, 2019).

This article consists of five sections. The first outlines the study's methodological and conceptual framework, along with its key objectives. The second examines selected accessibility options^[11] in games designed for deaf and hard-of-hearing players. The third section describes the qualitative research conducted, while the fourth presents key findings on effective inclusive design for deaf and hard-of-hearing individuals. The conclusion reflects on best practices in game accessibility.

Assumptions and Objectives of the Study: Accessibility Options for Users with Hearing Disabilities in Polish Video Games

This study focused on analysing inclusive solutions in Polish video games and assessing their actual usability from the perspective of deaf and hard-of-hearing players. To achieve this, interviews were conducted with thirteen deaf and hard-of-hearing individuals who identify as gamers. All participants were familiar with the six analysed titles, as prior knowledge of these games was a key criterion for inclusion in the study. The interviews were preceded by a detailed research survey.

The study had several key objectives:

1. to identify accessibility solutions in digital games, with a particular focus on Polish video games;
2. to evaluate the actual functionality of inclusive options by collecting data from adult players with hearing disabilities who are familiar with Polish games;
3. to determine which accessibility features are most crucial in shaping an immersive gaming experience for deaf and hard-of-hearing players;
4. to lay the groundwork for developing recommendations for game developers on inclusive design that takes into account the needs of deaf and hard-of-hearing individuals.

A key aspect of this study was the precise conceptualization and operationalization of accessibility, which formed the foundation of the analysis. In the context of video games, accessibility is not merely about enabling individuals with disabilities to participate in gameplay; rather, it ensures that their gaming experience is qualitatively equivalent to that of non-disabled players.^[12] Equally important is providing access

[11] In this text, the terms 'options' and 'features' are used interchangeably to describe accessibility elements in video games. 'Options' generally refers to adjustable settings that players can modify to enhance accessibility, while 'features' denote built-in functionalities designed to improve the gaming experience for users with disabilities. The interchangeable use reflects the overlapping nature of these concepts in game design.

[12] As stated on the Accens portal, 'An "accessible" [product] is one that is able to be reached or easily obtained, able to be used or entered by everyone, easy to understand or enjoy, and possible to approach, enter, or use.' Thus, accessible software is not only functional for individuals with disabilities but also characterized by intuitiveness and attractiveness, providing them with experiences comparable to those of non-disabled users (Dariusz Drezno, *Digital*

to the same forms of gameplay, fostering an inclusive environment where all players can engage on equal terms. As noted by Paul Cairns, Christopher Power, Mark Barlet et al., based on their survey research, video gaming for players with disabilities is primarily about participating in the same activities as non-disabled players. It provides them with a sense of agency and supports the fulfilment of social needs.[13]

The analysis reveals that while many accessibility features are designed with inclusivity in mind, their implementation can inadvertently distort the gaming experience for players with disabilities. A notable example is the use of screen readers – assistive technologies designed to enhance spatial awareness for blind players – which simultaneously introduce an additional layer of mediation in the form of a non-diegetic narrator. This design choice can diminish immersion by distancing the player from direct interaction with the game environment.[14] A more immersive alternative lies in sonification systems, which convert data into dynamic auditory signals, facilitating a more direct and engaging gameplay experience. From the perspective of player engagement, sonification proves to be significantly more effective, as it minimizes mediational barriers and fosters deeper interaction with the virtual world.[15]

In this study, my primary focus was to assess the extent to which existing accessibility options are truly functional and effectively meet user needs. To examine the immersive potential of implemented inclusive solutions, I employed a modified version of the self-report measure of dispositional flow experience in the video game context, originally developed by Xiaowei Cai, Javier Cebollada, and Mónica Cortiñas.[16] Rooted in positive psychology, the concept of flow refers to a state in which an individual, fully engaged in an activity, attains an optimal experience characterized by deep satisfaction and overall well-being. By utilizing the modified scale, I aimed to determine the extent to which accessibility options support optimal user experience for deaf and hard-of-hearing individuals and, in this context, to evaluate their overall functionality.

Accessibility – Definition, Accens, 20.07.2022, <https://accens.pl/blog/en/digital-accessibility-definition/> [accessed: 27.01.2025]).

[13] Paul Cairns, Christopher Power, Mark Barlet et al., *Enabled Players: The Value of Accessible Digital Games*, “Games and Culture” 2021, no. 16(2), pp. 139–159.

[14] Oana Balan, Alin Moldoveanu, Florica Moldoveanu, *Navigational Audio Games: An Effective Approach toward Improving Spatial Contextual Learning for Blind People*, “International Journal on Disability and Human Development” 2015, no. 14(2).

[15] The immersive potential of sonification systems is inherently dependent on their structural and design characteristics. An increasing body of research focuses on optimizing sonification techniques to

enable individuals with visual impairments to intuitively and efficiently process and utilize auditory cues. A notable example of such efforts is the study by Giorgio Presti, Dragan Ahmetovic, Mattia Ducci et al., which outlines an iterative design process for sonification techniques aimed at enhancing obstacle avoidance for individuals with visual impairments (*Iterative Design of Sonification Techniques to Support People with Visual Impairments in Obstacle Avoidance*, “ACM Transactions on Accessible Computing (TACCESS)” 2021, no. 14(4), pp. 19:1–19:26).

[16] Xiaowei Cai, Javier Cebollada, Mónica Cortiñas, *Self-report Measure of Dispositional Flow Experience in the Video Game Context: Conceptualisation and Scale Development*, “International Journal of Human-Computer Studies” 2022, vol. 159, 102746.

The research project employed two complementary methods, enabling a comprehensive analysis of inclusive solutions, including those implemented in Polish video games. The first method involved a detailed examination of accessibility options available for deaf and hard-of-hearing individuals in contemporary digital games. This process facilitated the development of a preliminary typology of inclusivity-supporting tools, which served as a foundation for subsequent research stages. A key aspect of this analysis was the consideration of both the technical and functional characteristics of accessibility features, particularly in relation to their potential impact on the gameplay experience of deaf and hard-of-hearing users.

The primary research method employed in this study was qualitative research, consisting of a survey and in-depth interviews with individuals who regularly use these accessibility solutions. The study involved thirteen adult deaf and hard-of-hearing players, all of whom identified as active members of the gaming community. The key criterion for participant selection was their experience in utilizing accessibility features and their ability to critically assess these solutions in relation to their own needs.

First, I will discuss the identified accessibility options, with a particular focus on their typology and potential applications. I will then outline the research framework, detailing the survey design methodology and the approach to individual interviews. Finally, I will summarize the key findings, highlighting their implications for the development of more inclusive solutions within the video game industry.

Typology of Accessibility Options for Deaf and Hard-of-Hearing Players

To develop a comprehensive list of key accessibility features for deaf and hard-of-hearing players, I conducted an in-depth analysis of contemporary action-adventure video games – a genre that has increasingly become a significant area for the implementation of inclusive solutions. Particular attention was given to titles recognized for their advancements in accessibility, such as *The Last of Us: Part II* (Naughty Dog, 2020) and *Marvel's Spider-Man 2* (Insomniac Games, 2023).

The analysis extended beyond the functionality of in-game accessibility features to include insights from user discussions, particularly on platforms such as *Can I Play That* – a website run by disabled journalists specializing in evaluating game inclusivity.^[17] Additionally, data from online forums, including discussions on Reddit, provided valuable perspectives on the diverse needs and expectations of deaf and hard-of-hearing players.

As previously mentioned, despite the rapid development of research on video game accessibility, much of the existing academic literature remains focused either on broad overviews of the field or detailed analyses of specific solutions designed for particular game

[17] Can I Play That? An Abilitypoints Initiative, <https://caniplaythat.com/> (accessed: 27.01.2025).

prototypes. In the context of developing a typology of key accessibility features, the Games Accessibility – a set of recommendations established in 2012 by a team of designers, academic consultants, and disability advocacy organizations – proved to be particularly useful.^[18] These guidelines, categorized into three levels of complexity (basic, intermediate, and advanced), serve as a fundamental tool in inclusive game design. However, it is important to note that their generalized nature, as well as discrepancies between the proposed solutions and actual user experiences, necessitate further critical analysis.

Based on an examination of video games, player feedback, and existing literature, six primary categories of accessibility features relevant to deaf and hard-of-hearing players were identified:

1. Sound Transcription – including dialogue transcription, environmental sound transcription, gameplay sound transcription, and text-based information about the audio track in use.^[19]
2. Communication Tools in Online Games – such as text chat, simplified text chat with pre-set phrases, and speech-to-text options.^[20]
3. Visual Aids – including sound indicators, the use of colour and visual effects to represent sound, and sign language translation options.^[21]
4. Haptic Feedback – including controller vibrations and advanced haptic features provided by external peripheral devices.^[22]
5. Text Display Customization – for example, the ability to modify font size, type, and colour.^[23]

[18] Game Accessibility Guidelines, <https://gameaccessibilityguidelines.com/> (accessed: 27.01.2025).

[19] Notable examples of well-implemented sound transcription features can be found in *The Last of Us: Part II* and *Spider-Man 2*. Among the Polish titles analysed in this study, *Cyberpunk 2077* also provides strong implementations of this accessibility solution.

[20] *Apex Legends* (Respawn Entertainment, 2019) serves as an excellent case of a game that integrates a variety of accessible communication features. It is widely regarded as one of the most inclusive online multiplayer titles for players with disabilities, including those who are deaf or hard of hearing.

[21] An example of a game featuring sign language translation is *Forza Horizon 5* (Playground Games, 2021). Additionally, as highlighted on the Game Accessibility Guidelines website, visual aids are crucial for accessibility. It is important that no essential information is conveyed solely through sound. If an auditory element can be replaced by a visual one, the game becomes more accessible (*Ensure No Essential Information Is Conveyed by Sound Alone*, Game Accessibility Guidelines, n.d., <https://gameaccessibilityguidelines.com/ensure-no-essential-information-is-conveyed-by-sounds-alone/> [accessed: 27.01.2025]).

This approach is exemplified in *The Last of Us: Part II*, where visual cues replace sound in various contexts, making the game more inclusive for players with hearing impairments.

[22] Exclusive PlayStation 5 games, developed specifically for Sony's hardware, have made significant advancements in the use of haptic feedback. A prominent example is *Ratchet & Clank: Rift Apart* (Insomniac Games, 2021), which effectively utilises the advanced haptic capabilities of the DualSense controller. The *Spider-Man* series, also developed by Insomniac Games, further exemplifies the immersive potential of haptic feedback. As highlighted in the article *Exploring Players' Perceptions of the Haptic Feedback in Haptic Digital Games* ("Journal of Digital Media & Interaction" 2022, no. 5(13)) by Sotiris Kingiras, haptic feedback plays a crucial role in enhancing player immersion in digital games, as it offers tactile sensations that deepen engagement and emotional connection with the game world.

[23] Text display customization is one of the most commonly implemented accessibility features in games, as it is relatively easy to integrate. All six games analysed in this study – *The Witcher 3: Wild Hunt*, *Cyberpunk 2077*, *Dying Light 2: Stay Human*,

6. Audio Modifications – including volume control for individual audio elements, sound separators, and mono sound options, which are particularly crucial for hard-of-hearing players, allowing them to tailor their audio experience to their specific needs.[24]

From the perspective of players with hearing impairments, sound transcription is the most fundamental accessibility tool. Dialogue subtitles have become a standard feature in many games, allowing deaf and hard-of-hearing players to follow the narrative. However, transcription options extend beyond dialogue to include environmental sounds, such as wind rustling, footsteps, or doors opening. These auditory cues not only enhance immersion but also provide essential situational and spatial context, especially when paired with appropriate visual icons.

Equally important for gameplay comprehension is the transcription of in-game sounds – those directly linked to the player's actions, such as jumping, attacking, or using items. These auditory elements function as an informational sound interface, conveying real-time feedback about interactions within the game world. Meanwhile, text-based transcriptions of the soundtrack (e.g., indications of ambient music mood or intensity) serve primarily a prompting function: they can signal an impending threat or a pivotal narrative event, encouraging players to adopt an appropriate strategic approach.

While transcription features are critical for understanding narrative structures, internalizing gameplay mechanics, and navigating the game world effectively, well-implemented communication tools are essential for ensuring inclusivity in online multiplayer modes. The most universally accessible communication method in this context is text chat, valued for its flexibility and capacity for detailed information exchange. However, study participants reported difficulties using text chat in fast-paced gameplay scenarios where reaction time is limited.

In such cases, a simplified text chat with pre-set phrases (e.g., “Help me” or “I’m going left”) proves more efficient, enabling rapid communication of essential information. However, its narrative and strategic limitations make it less useful in complex in-game situations that require nuanced interactions. Another inclusive communication solution is speech-to-text technology, which converts spoken language into text, facilitating interaction between hearing and deaf players and enhancing accessibility in online multiplayer environments.

The Medium, *Frostpunk*, and *Green Hell* – offer some form of text customization, allowing players to adjust font size, type, or colour to suit their needs.

[24] Among the analysed games, *Cyberpunk 2077* and *Dying Light 2: Stay Human* offer the most comprehensive audio modification options, allowing players to adjust individual audio elements to better suit their needs. In a broader context, *The Last of Us: Part II* stands out for its exceptional audio accessibility

features, including a custom-developed, advanced sonification system created by the game's developers to enhance the auditory experience for players with hearing impairments. Additionally, *God of War: Ragnarok* (Santa Monica Studio, 2022) also provides excellent audio accessibility options, offering players a variety of sound adjustments to improve their gaming experience.

The third category of accessibility features identified in this study – visual enhancements – plays a crucial role in shaping immersive experiences. Various forms of graphical representation serve as effective substitutes for auditory information, enabling players to engage with the game environment more intuitively. A key example is the use of sound icons, such as dialogue indicators signalling nearby conversations or symbols representing specific sounds (e.g., explosions, footsteps). These visual cues enhance situational awareness, allowing players to better comprehend the game world. Another effective form of visual communication involves colour changes or intensity variations in objects that emit sound. Such dynamic indicators can be rapidly processed by players, making them particularly useful in fast-paced interactions.

An additional visual accessibility feature is sign language translation. While seemingly an optimal solution for deaf players who use sign language as their primary mode of communication, user responses suggest a more complex reality. As discussed in the conclusion section, many players perceive this feature as distracting rather than beneficial.

Similarly, haptic feedback has received mixed reactions. Technologies such as controller vibrations and advanced haptic peripherals significantly enrich sensory engagement, yet their practical implementation remains limited. The primary obstacle is the high cost of haptic devices, which creates a substantial barrier to accessibility. As a result, inclusive technologies paradoxically risk becoming exclusive due to economic constraints.^[25]

When designing games for deaf and hard-of-hearing individuals, it is essential to consider audio modification features that allow users to tailor sound characteristics to their specific needs. One of the most significant implementations in this regard is the ability to independently adjust the volume of different audio elements, such as dialogue, sound effects, and music. This feature is particularly crucial for players with hearing loss, as it enables them to prioritize auditory cues according to their preferences. Additionally, the mono audio option serves as a valuable accessibility tool for individuals with asymmetric hearing loss, allowing all sound to be directed to a single channel for improved clarity.

The accessibility features discussed above highlight the complexity of designing inclusive gaming experiences for deaf and hard-of-hearing players. Each category, ranging from sound transcription to haptic feedback and audio modifications, plays a vital role in enhancing player engagement and ensuring more equitable access to gameplay. At the same time, diverse user preferences and technological constraints underscore the need for further refinement of these solutions based on

[25] The high cost of haptic devices has been a subject of academic discussion for years, particularly in the context of disability assistive applications. This issue has been highlighted by Fakhreddine Karray, Milad

Alemzadeh, Jamil A. Saleh et al. in their article *Human-Computer Interaction: Overview on State of the Art*, published in the “International Journal on Smart Sensing and Intelligent Systems” 2008, no. 1(1), p. 138.

the actual needs of players. This necessity was strongly emphasized in qualitative interviews conducted as part of this study, which provided in-depth insights into the experiences and expectations of individuals with hearing impairments.

Stages and Methodology of Qualitative Research

The qualitative research conducted as part of this study was divided into two stages. In the first stage, participants completed a structured survey designed to gather data on the immersive potential of accessibility features and the level of flow experienced during gameplay, with a particular focus on Polish video games. The second stage involved in-depth individual interviews, where participants provided insights and reflections on the functionality of the analysed accessibility options. For respondents communicating in Polish Sign Language, interviews were conducted with the assistance of a certified interpreter to ensure data accuracy and reliability.

The survey questionnaire consisted of four main sections:

1. Participant Demographics – This section collected detailed information regarding the type and degree of hearing impairment, the use of hearing aids or cochlear implants, and preferred communication methods.
2. Gaming Experience – Participants were asked about their gaming history, frequency of play, preferred platforms, favourite game genres, and key gameplay elements they valued.
3. Accessibility Features – This section focused on the accessibility options used by participants, including sound transcription, text chat, visual indicators of sound, controller vibrations, sign language interpretation, font size and shape, mono and stereo sound modes, and volume adjustment. Participants rated the functionality of each feature on a five-point Likert scale.
4. Perception of Polish Video Games – Participants evaluated selected titles developed by Polish studios: *The Witcher 3: Wild Hunt*, *Cyberpunk 2077*, *Dying Light 2: Stay Human*, *The Medium*, *Frostpunk*, and *Green Hell*. The survey aimed to assess not only how specific accessibility solutions were perceived but also their impact on the overall experience of these games.

To assess player satisfaction and engagement, a modified version of the self-report measure of dispositional flow experience in the video game context was employed. The scale comprises nine indicators of flow experience, arranged hierarchically.[26] The first three indicators assess the perceived balance between game objectives and feedback, serving as prerequisites for the flow state. While these factors do not directly constitute the flow experience, they are essential second-order conditions for its emergence. The remaining six indicators directly contribute to the experience of flow. The specific indicators are defined

[26] Xiaowei Cai, Javier Cebollada, Mónica Cortiñas, op. cit., p. 7.

as follows: (1) clear goals (the player receives well-defined objectives and has a clear understanding of the tasks required at each stage of gameplay); (2) unambiguous feedback (the player receives immediate feedback on their progress in the game); (3) challenge-skill balance (the player perceives an equilibrium between the difficulty of in-game challenges and their own skill level, enabling them to effectively navigate the game's demands, thereby fostering an optimal and balanced gameplay experience); (4) concentration (upon reaching the flow state, the player becomes deeply engaged in the game and focuses entirely on its objectives); (5) action-awareness merging (in the flow state, the player becomes fully immersed in the game world, feeling as if they are an integral part of it and making conscious decisions within it); (6) sense of control (players experiencing flow maintain an inherent sense of control over the game environment); (7) loss of self-consciousness (as flow emerges, the player's self-awareness diminishes, and external stimuli from the real world have limited impact on their conscious experience); (8) transformation of time (in the flow state, the player's perception of time becomes distorted, leading to a diminished awareness of its actual passage); (9) autotelic experience (experiencing flow generates an intrinsic sense of fulfilment, making gameplay inherently rewarding in and of itself).

To assess participants' individual predisposition to flow, the original questionnaire included 28 items corresponding to the aforementioned indicators. The authors of the scale emphasize its primary advantage – its adaptability – which allows for substantial reduction in the number of items, enabling researchers to focus on specific indicators or tailor the scale to the needs of a particular study population.^[27] In the present study, the scale was modified by reducing the number of items to 10. This decision was driven by the specific focus of the research, which examined the impact of accessibility features on gameplay experiences among deaf and hard-of-hearing players. The modification allowed for a targeted analysis of key indicators that most significantly contribute to an equitable and inclusive flow experience.

The selection of indicators was not arbitrary; rather, it was driven by their critical role in designing accessible games. Clear goals and immediate feedback enable players to quickly grasp game mechanics and assess their progress, which is particularly crucial for individuals with limited access to auditory cues. Ensuring a balance between task difficulty and player skill helps tailor challenges to individual abilities, mitigating potential barriers arising from mismatched difficulty levels. Furthermore, the merging of awareness and action, along with a strong sense of control, are essential for deep engagement in the game world – an aspect that may be especially challenging for players who encounter limitations due to inadequate interface or gameplay design.

[27] Ibidem, p. 16.

These selected indicators were directly reflected in the questionnaire items. When evaluating their experiences with specific Polish video games, participants responded to the following statements: *While playing [game title]: I knew how to proceed in the game; I understood its goals; I received immediate feedback on my progress; I felt that my skills were sufficient to meet the challenges; I was fully concentrated on the game; I felt like the protagonist of the game; I experienced a sense of belonging to the game world; I was in control of the game system; I lost awareness of reality; I lost track of time; and I felt rewarded.*

Responses were recorded using a seven-point Likert scale with the following labels: 1 – Never, 2 – Almost never, 3 – Rarely, 4 – Sometimes, 5 – Often, 6 – Almost always, 7 – Always. This approach not only enhanced the validity of the measurement tool within the studied population but also provided deeper insights into how specific game design elements either support or hinder the flow experience. Thus, the modification of the scale was not merely a technical adjustment but a crucial methodological decision that allowed for the acquisition of precise and practically applicable findings.

Building upon the responses gathered from the survey, a structured interview framework was developed as a key component of the second phase of the qualitative study. The interviews were conducted individually, with an average duration of 70 minutes. The questions were carefully tailored to reflect the questionnaire findings, allowing for a deeper exploration of participants' experiences and perspectives.

The interview protocol comprised four thematic sections:

1. Player History – Questions addressed participants' gaming origins, the influence of games on their social relationships, evolving preferences over time, and notable gaming-related experiences.

2. Genre Preferences – Discussions centred on favoured game genres, inspirational titles, and gameplay elements that foster immersion.

3. Gaming Practices – Participants self-identified within Richard Bartle's[28] player typology, reflected on their preferred difficulty levels, responses to failure, and favoured game mechanics.

4. Game Accessibility – A detailed examination of early encounters with accessibility challenges, perceived changes in accessibility over time, assessments of specific accessibility features, and an evaluation of Polish games in terms of their adaptability to player needs.

The primary objective of the interviews was to deepen the survey findings and obtain granular insights into players' experiences, particularly concerning game accessibility. The analysis provided valuable perspectives on the gaming practices of deaf and hard-of-hearing players, their specific needs, and the potential of video games as immersive

[28] In Richard Bartle's seminal 1996 paper on player typology, he categorizes players into four primary types: Killers, Achievers, Socializers, and Explorers.

Richard Bartle, *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs*, <https://mud.co.uk/richard/hcds.htm> (accessed: 27.01.2025).

and expressive artistic media. Additionally, the responses highlighted specific design solutions present in Polish digital games that influence the immersive experience of deaf and hard-of-hearing players.

Insights on Implementing Text Transcription Options in Games

Participants consistently emphasized that certain accessibility features, particularly those related to text transcription, are essential for ensuring playability. A major concern was the ability to modify text properties such as size, colour, display speed, and highlighting. Unfortunately, despite growing industry awareness, contemporary games still exhibit numerous instances of poor implementation of these critical features.

According to the Game Accessibility Guidelines, basic accessibility options include the ability to adjust font size and colour.[29] While text transcription has become a standard feature in the industry, many games still fail to meet these minimum requirements. A notable example is *The Outer Worlds* (Obsidian Entertainment, 2019), which initially did not allow font size adjustments – the default size was merely 12 points, significantly hindering readability (for comparison, the standard subtitle size on Netflix is 50 points).[30]

Another recurring issue reported by participants is the use of white subtitles on bright backgrounds, which makes text nearly illegible. The lack of options to customize font, background contrast, or text display speed greatly diminishes gameplay comfort and immersion. In such cases, players are forced to exert unnecessary cognitive effort to decipher text, detracting from their ability to follow the game's events and fully engage with the visual narrative.

One of the most pressing accessibility issues in video games is the lack of transcription for environmental sounds. This limitation is particularly pronounced in horror games, where complex soundscapes are integral to the experience.[31] The absence of subtitles or visual cues signalling impending danger effectively excludes deaf and hard-of-hearing players from fully engaging with the game, significantly diminishing both immersion and the ability to make informed decisions.

Key Findings of the Study

[29] *If Any Subtitles / Captions Are Used, Present Them in a Clear, Easy to Read Way*, Game Accessibility Guidelines, n.d., <https://gameaccessibilityguidelines.com/if-any-subtitles-captions-are-used-present-them-in-a-clear-easy-to-read-way/> (accessed: 27.01.2025).

[30] Mark Brown and Sky L. Anderson discuss this issue in their previously cited article, *Designing for Disability: Evaluating the State of Accessibility Design in Video Games*, noting that the situation later improved. A few months after the game's release, Obsidian Entertainment issued an update that addressed this issue (p. 708).

[31] On the impact of sound on user immersion in digital games, see, among others: Guillaume Roux-Girard, *Listening to Fear: A Study of Sound in Horror Computer Games*, [in:] *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*, ed. Mark Grimshaw, Information Science Reference, Hershey 2011, pp. 192–212; Nicola Gallacher, *Game Audio – An Investigation into the Effect of Audio on Player Immersion*, “The Computer Games Journal” 2013, no. 2(2), pp. 52–79.

A similar issue was noted by participants in the study regarding *Green Hell*, where jungle sounds serve to signal impending danger. Playing without these auditory cues made it more difficult for players to orient themselves and anticipate upcoming events, further hindering their gameplay experience.

Nevertheless, some games have implemented solutions that inadvertently enhance accessibility, as these features were not necessarily designed with accessibility in mind but emerged as unintended by-products of other design choices. For instance, participants in the study praised *The Witcher 3: Wild Hunt* for its innovative approach to dialogue presentation. In this game, text spoken by non-player characters appeared above their heads when they were within the player's field of view. One respondent highlighted this feature as a groundbreaking improvement that significantly enhanced her gameplay experience, citing it as an exemplary model of accessibility.

It is also worth noting that while dialogue transcription is now considered a standard feature, its widespread adoption only took place in the early 21st century. For example, the original release of *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal, 2007) did not include Polish-language subtitles, forcing deaf players to rely on hearing individuals for assistance. While this form of collective play emerged as a by-product of inaccessibility, it also fostered social bonds and underscored video games' potential as tools for social interaction.^[32]

In conclusion, the implementation of comprehensive transcription features in video games remains a significant challenge, necessitating careful consideration of both technical and social dimensions of accessibility. While optimizing these features should be a fundamental aspect of game design, they are often poorly executed or entirely neglected. This oversight reflects a broader failure to adequately address user needs during the design process. A case in point is *Green Hell*, which still lacks the ability to adjust subtitle size or customize their display according to individual player preferences. Such deficiencies restrict the accessibility of the medium and highlight the urgent need for a more conscientious approach to designing features that are essential for an inclusive user experience.

Multimodal Accessibility in Digital Games: The Role of Visual and Haptic Options

The analysis of research findings clearly indicates that contemporary digital games still suffer from a significant lack of solutions supporting visual accessibility. Notably, both diegetic and non-diegetic

[32] In this context, both local and online collective game modes, although originally not designed with accessibility in mind, can support individuals with disabilities. As Kathryn E. Ringland, the author of *Minecraft as an Online Playground: Reframing Play and Games in a Minecraft Community for Autistic Youth*

(in: *Gaming Disability: Disability Perspectives on Contemporary Video Games*, eds. Katie Ellis, Tama Leaver, Mike Kent, Routledge, London 2022), points out, the shared experience of a virtual environment can have a positive impact on social and emotional development, particularly for individuals with disabilities.

spatial interfaces^[33] that enrich the on-screen environment received strong approval from study participants. Examples of such solutions include visual markers for key environmental elements, such as the distinctive climbable rock ledges in *God of War* (SIE Entertainment, 2018), which signal interactive surfaces for the player's avatar, or the use of highlighted lighting along paths to indicate the correct direction of movement.

These design choices serve a dual purpose: they enhance the intuitiveness of navigation while simultaneously enriching the game's narrative and artistic depth. Visual cues encoded through multimodal channels deepen player engagement, reinforcing both the aesthetic identity and storytelling framework of the game. Such practices foster immersion and highlight the artistic potential of video games, expanding the scope of their narrative expression.^[34]

From the perspective of deaf and hard-of-hearing players, visual cues related to in-game events, interactive objects, and navigational hints are of paramount importance. Intuitive visual solutions not only compensate for the absence of auditory stimuli but also enhance immersion and the immediacy of the gaming experience. At the same time, they serve as an effective alternative to excessive textual information, which often overwhelms the on-screen space in contemporary games. Study participants pointed out that in games such as *Cyberpunk 2077*, the excessive presence of text – including dialogue, diegetic sound representations, and interface notifications – combined with its rapid display speed significantly hindered content comprehension. This underscores the necessity of designing a balanced visual environment based on multimodality and redundancy across communication channels.^[35] Such an approach not only facilitates efficient information delivery but also deepens player engagement with the narrative and the game world.

Haptic feedback in game controllers, such as vibration effects, also plays a crucial role in enhancing accessibility and immersion, a point confirmed by the majority of study participants. Thoughtfully designed haptic effects can serve not only an informational function

[33] When discussing spatial interfaces (both diegetic and non-diegetic), I refer to the key principles outlined in the work of Erik Fagerholt and Magnus Lorentzon, whose findings are widely cited in game studies research. Erik Fagerholt, Magnus Lorentzon, *Beyond the HUD: User Interfaces for Increased Player Immersion in FPS Games*, Master of Science Thesis, Chalmers University of Technology, Göteborg 2009, <https://odr.chalmers.se/server/api/core/bitstreams/fd267f70-c295-4eae-ae01-af5db676e61d/content> (accessed: 27.01.2025).

[34] Steven E. Jones, *Meaning of Video Games: Gaming and Textual Strategies*, Routledge, New York 2008, p. 9.

[35] Accessibility options that require a multimodal design approach not only improve inclusivity but also enhance narrative depth and artistic expression in games. However, even seemingly minor design choices can be exclusionary. For instance, the visualization of equipment wear in *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019) by using red and yellow colours unintentionally disadvantages players with colour blindness. As Mark Brown and Sky L. Anderson note, every design decision shapes player experience, underscoring the need for a thoughtful and inclusive approach to game development (op. cit., p. 710).

but also a narrative one, conveying in-game events that would typically be communicated through sound. For instance, subtle vibrations can signal an approaching threat, such as an enemy's footsteps, while more intense feedback can warn of an imminent attack or explosion. Additionally, haptic responses can reinforce immersion by simulating environmental textures, the sensation of impacts, or variations in a character's heartbeat during high-stress moments. Participants in the study particularly noted that in *Cyberpunk 2077*, the varied intensity of vibrations corresponding to different in-game events and their intensity was especially helpful in orienting them to the situation, compensating for the absence of certain auditory cues and improving their ability to react effectively in dynamic scenarios.

However, for these features to be truly effective, they must be designed with diverse user needs in mind, including those of players with disabilities. Vibration settings should be adjustable in terms of intensity and type, allowing users to tailor them to their sensory preferences and limitations. Furthermore, integrating haptic feedback with visual cues – such as synchronizing vibrations with animations or colour changes on screen – can enhance clarity and reinforce the conveyed information. This multimodal approach holds significant potential for creating a more inclusive and engaging gaming experience, ensuring that accessibility features are not merely add-ons but integral components of game design.

The study results also reveal a clear preference among participants for conveying auditory information through visual effects rather than textual transcription. In this context, one participant highlighted the positive impact of games that adopt a comic book aesthetic, praising their use of conventionalized, easily recognizable visual cues that provide instant feedback on in-game events. For example, in *Comix Zone* (Peter Morawiec, Sega, 1995), sounds are visualized through expressive onomatopoeic effects, while information about combat interactions is communicated via distinctively coloured icons.

The absence of such visual cues can render certain game genres entirely inaccessible. A notable example is the *Resident Evil 2 Remake* (Capcom, 2019), where a core gameplay element involves evading the antagonist, Mr. X. Players rely solely on the sound of his footsteps to detect his presence, making this crucial gameplay cue inaccessible to deaf or hard-of-hearing players. Implementing visual representations – such as footprint icons that change colour or intensity based on proximity – could effectively address this issue. A similar solution has been successfully applied in the widely praised online multiplayer game *Apex Legends* (Respawn Entertainment, Panic Button Games, 2019), where the colour and intensity of footprint icons indicate both the distance and movement direction of nearby enemies. It is important to note that not all conventionalized visual solutions are fully effective. One study participant highlighted an example from *Dying Light 2: Stay Human*, where the screen turned an intense shade of red to signal that the char-

acter was under attack. However, this mechanism proved insufficient, as it failed to provide information about the direction of incoming attacks and also restricted the player's field of view. This widely used method of visualizing threats in games can therefore be problematic and unclear, particularly for players who rely more heavily on visual cues.

The lack of such accessibility features points to insufficient play-testing at various stages of game development, often resulting from a failure to account for the needs of diverse user groups. These challenges could be mitigated by incorporating sensory-limited testing conditions – such as gameplay sessions with disabled audio – to identify potential barriers. An even more effective approach would involve actively integrating players with disabilities into the game testing process, ensuring that accessibility considerations are embedded into the design from the outset.

Broader Implications and Emerging Considerations in Game Accessibility

The study participants provided critical insights regarding the implementation and perception of accessibility features in Polish video games. Among the most frequently cited positive examples was *Cyberpunk 2077*, which now offers a comprehensive suite of accessibility options, such as field-of-view (FoV) adjustments and customizable subtitle backgrounds. However, it was noted that many of these features were introduced only in post-launch updates, highlighting a significant oversight in considering accessibility during the game's initial design phase. In its original release, *Cyberpunk 2077* lacked even basic warnings about the risk of photosensitive epilepsy, despite extensive use of flashing lights, strobe effects, and high-intensity flickering. This omission represented a severe lapse in player safety, potentially exposing individuals to serious health risks.

Although subsequent updates made the game more accessible to players with diverse needs, the delayed implementation of key accessibility features underscores a broader issue within the gaming industry – the tendency to treat accessibility as an optional enhancement rather than an integral component of game quality and safety. This approach not only limits the potential audience but also perpetuates the misconception that accessibility is a secondary concern, contradicting the principles of inclusive design.

Another critical finding from the study highlights that features not originally designed as accessibility tools can unexpectedly play a significant role in assisting players with disabilities, effectively filling gaps left by conventional assistive mechanisms. A prime example is *The Witcher 3: Wild Hunt*, in which Geralt of Rivia regularly verbalizes key in-game information, such as the presence of monster nests, shifting weather conditions, and other contextually significant details. For players who are deaf or hard of hearing, these narrative monologues provide crucial environmental cues that would otherwise be conveyed

through audio signals, such as approaching enemy footsteps or ambient sounds like the wind intensifying before a storm.

This feature allows players to anticipate challenges and mitigate surprise elements that might otherwise impede or disrupt gameplay. More importantly, it demonstrates how character-driven narration can function as a form of “audio description” for players who rely primarily on visual input. Additionally, such mechanics contribute to immersion by fostering a deeper connection with the protagonist; players not only receive information but also gain insight into how the character perceives and processes the game world. This approach enhances the overall sense of presence and engagement, which is vital for maintaining flow in gameplay. Similar mechanisms could be adapted across various genres – in survival horror games, for instance, having the protagonist verbalize their fear or unease in response to unseen threats could simultaneously enhance accessibility and add an additional layer of narrative depth.

One of the most advanced yet underutilized accessibility features in video games is the implementation of sign language interpretation. Notable examples include *Forza Horizon 5* (Playground Games, 2021) and *Spider-Man 2*, where sign language interpreters appear on-screen during key narrative sequences. While this innovation significantly improves accessibility for deaf players, it also raises certain challenges. Study participants noted that the additional visual layer could sometimes be distracting, particularly in fast-paced or visually complex game environments where the interpreter’s presence may compete with other critical on-screen elements.

Another major challenge concerns linguistic diversity. Sign languages vary across regions and countries, necessitating the involvement of interpreters fluent in specific national or regional variations. Unlike subtitles, which can be relatively easily translated into multiple languages, implementing sign language interpretation is time-consuming and resource-intensive. Moreover, not all deaf players prefer this solution – many opt for subtitles, which are often more practical and less intrusive in the context of high-intensity gameplay.

To ensure the effective integration of sign language interpretation, further research is needed to optimize its placement and scale within the visual hierarchy of the game environment, minimizing potential interference with gameplay. However, it is crucial to recognize that even simpler and less resource-intensive solutions – such as well-designed subtitles, high-contrast UI elements, and clear visual indicators – can significantly enhance accessibility.

The prioritization of such features as fundamental design principles, rather than optional add-ons, represents a cornerstone of inclusive game development. By embedding accessibility considerations from the earliest stages of game design, developers can create experiences that are not only more equitable but also richer and more immersive for all players.

Conclusion

This study provided detailed insights into players' individual experiences, preferences, and expectations, enabling a deeper understanding of which specific game elements and mechanics pose the greatest challenges and require improvement. Participants articulated clear expectations regarding immersive and playable game design and identified technical issues and shortcomings in the implementation of accessibility features. These findings offer valuable guidance for game developers aiming to create more inclusive gaming experiences.

Ensuring that video games accommodate the needs of deaf and hard-of-hearing players necessitates a multifaceted and holistic approach. This includes the personalization of accessibility options, the implementation of visual alternatives, and rigorous testing from an inclusive design perspective. Based on the findings of this research, a set of best practices has been developed to enhance the accessibility of interactive digital media.

One of the study's key conclusions is the critical need for full subtitle customization. Accessibility options should allow players to adjust the size, colour, font style, and background of subtitles, as well as control their display speed. Particular emphasis should be placed on features such as text highlighting or outlining, which significantly improve readability across diverse backgrounds. Moreover, incorporating subtitles for ambient sounds – such as sound effects – represents a crucial aspect of accessibility. Clear and intuitive descriptions (e.g., “*loud explosion*” or “*soft rustling*”) can effectively convey auditory context. At the same time, maintaining a balance between the quantity of subtitles and their clarity is essential to prevent cognitive overload. Subtitles should be presented in a way that remains intuitive and non-intrusive, ensuring a seamless understanding of in-game events.

The implementation of visual substitutes for sound is crucial to the gameplay experience of deaf and hard-of-hearing players. Introducing visual indicators, such as icons, light effects, and animations, allows these players to perceive key in-game events. Additionally, both diegetic and non-diegetic interface solutions, such as visual navigation cues, should be considered, as they enhance immersion and gameplay fluidity. It is essential that these visual cues remain clear and even conventionalized – designers might explore enriching the game's aesthetics with elements inspired by other media (e.g., comic book aesthetics) or employing genre-specific informational strategies, such as visual indicators and RPG-style maps or dynamic visual effects commonly associated with action games.

Furthermore, the study highlights the necessity of involving individuals with disabilities, including deaf and hard-of-hearing players, in playtesting at every stage of game development. This approach enables a deeper understanding of their specific needs and facilitates the early detection of potential barriers in game mechanics, interface design, and system functionality.

Equally important is integrating accessibility considerations into the early stages of game design. Accessibility should be treated as an inherent aspect of game development rather than an add-on implemented in the final production phases, a practice that, unfortunately, remains prevalent in the industry. Addressing the needs of players with disabilities from the outset allows for the design of cohesive and well-thought-out features, such as visual sound substitutes, intuitive customization options, and carefully structured interfaces. Moreover, this approach promotes a seamless integration of accessibility within the game's narrative, mechanics, and aesthetics, not only enhancing inclusivity but also enriching the overall player experience.

In conclusion, adapting games to the needs of deaf and hard-of-hearing players requires a broad range of solutions, encompassing both transcription technologies and innovative approaches to sound design and visualization. A key factor is the inclusion of individuals with disabilities in the design and testing process to ensure that games genuinely address their needs.

Moreover, research on gaming practices among deaf and hard-of-hearing players remains in its early stages, and its further development presents a promising direction for future studies in this field. Given the limited scholarly attention to specific accessibility features in the existing literature, this area warrants deeper exploration. As a society, we should strive to create media that are accessible to the widest possible audience, regardless of individual limitations.

BIBLIOGRAPHY

- Aguado-Delgado Juan, Gutiérrez-Martínez José-María, Hilera José et al., *Accessibility in Video Games*, "Universal Access in the Information Society" 2020, no. 19(1), pp. 169–193. <https://doi.org/10.1007/s10209-018-0628-2>
- Balan Oana, Moldoveanu Alin, Moldoveanu Florica, *Navigational Audio Games: An Effective Approach toward Improving Spatial Contextual Learning for Blind People*, "International Journal on Disability and Human Development" 2015, no. 14(2), pp. 109–118. <https://doi.org/10.1515/ijdh-2014-0018>
- Bartle Richard, *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs*, from <https://mud.co.uk/richard/hcds.htm> (accessed: 27.01.2025).
- Brown Mark, Anderson Sky L., *Designing for Disability: Evaluating the State of Accessibility Design in Video Games*, "Games and Culture" 2021, no. 16(6), pp. 702–718. <https://doi.org/10.1177/1555412020971>
- Cai Xiaowei, Cebollada Javier, Cortiñas Mónica, *Self-report Measure of Dispositional Flow Experience in the Video Game Context: Conceptualisation and Scale Development*, "International Journal of Human-Computer Studies" 2022, vol. 159, 102746. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2021.102746>
- Cairns Paul, Power Christopher, Barlet Mark et al., *Enabled Players: The Value of Accessible Digital Games*, "Games and Culture" 2021, no. 16(2), pp. 139–159. <https://doi.org/10.1177/1555412019893877>
- Can I Play That? An Abilitypoints Initiative, <https://caniplaythat.com/> (accessed: 27.01.2025).

- Deng Yiqi, *Inclusive Games: Accessible Game Design for the Visually Impaired*, “Applied and Computational Engineering” 2024, no. 37(1), pp. 61–67. <https://doi.org/10.54254/2755-2721/37/20230471>
- Drezno Dariusz, *Digital Accessibility – Definition*, Accens, 20.07.2022, <https://accens.pl/blog/en/digital-accessibility-definition/> (accessed: 27.01.2025).
- Fagerholt Erik, Lorentzon Magnus, *Beyond the HUD: User Interfaces for Increased Player Immersion in FPS Games*, Master of Science Thesis, Chalmers University of Technology, Göteborg 2009, <https://odr.chalmers.se/server/api/core/bitstreams/fd267f70-c295-4eae-ae01-af5db676e61d/content> (accessed: 27.01.2025).
- Gallacher Nicola, *Game Audio – An Investigation into the Effect of Audio on Player Immersion*, “The Computer Games Journal” 2013, no. 2(2), pp. 52–79.
- Game Accessibility Guidelines, <https://gameaccessibilityguidelines.com/> (accessed: 27.01.2025).
- Gaming Disability: Disability Perspectives on Contemporary Video Games*, eds. Katie Ellis, Tama Leaver, Mike Kent, Routledge, Abingdon and New York 2023.
- Hassan Lobna, *Accessibility of Games and Game-based Applications: A Systematic Literature Review and Mapping of Future Directions*, “New Media & Society” 2023, no. 26(4), pp. 2336–2384. <https://doi.org/10.1177/14614448231204020>
- If Any Subtitles / Captions Are Used, Present Them in a Clear, Easy to Read Way*, Game Accessibility Guidelines, n.d., <https://gameaccessibilityguidelines.com/if-any-subtitles-captions-are-used-present-them-in-a-clear-easy-to-read-way/> (accessed: 27.01.2025).
- Ivascu Silviu, Moldoveanu Florica, Moldoveanu Alin et al., *Flying a Quadcopter – An Audio Entertainment and Training Game for the Visually Impaired*, “Applied Sciences” 2023, no. 13(11), 6769. <https://doi.org/10.3390/app13116769>
- Jones Steven E., *Meaning of Video Games: Gaming and Textual Strategies*, Routledge, New York 2008.
- Karray Fakhreddine, Alemzadeh Milad, Saleh Jamil A. et al., *Human-Computer Interaction: Overview on State of the Art*, “International Journal on Smart Sensing and Intelligent Systems” 2008, no. 1(1), pp. 137–159. <https://doi.org/10.21307/ijssis-2017-283>
- Kiecko Emilia, *Accessibility of Video Games in the Context Of Disability. A Historical Overview*, “Quart” 2024, no. 1(71), pp. 76–99. <https://doi.org/10.19195/2449-9285.71.8>
- Kingiras Sotiris, *Exploring Players’ Perceptions of the Haptic Feedback in Haptic Digital Games*, “Journal of Digital Media & Interaction” 2022, no. 5(13), pp. 7–22. <https://doi.org/10.34624/jdmi.v5i13.30771>
- Presti Giorgio, Ahmetovic Dragan, Ducci Mattia et al., *Iterative Design of Sonification Techniques to Support People with Visual Impairments in Obstacle Avoidance*, “ACM Transactions on Accessible Computing (TACCESS)” 2021, no. 14(4), pp. 19:1–19:26. <https://doi.org/10.1145/3470649>
- Ringland Kathryn E., *Minecraft as an Online Playground: Reframing Play and Games in a Minecraft Community for Autistic Youth*, [in:] *Gaming Disability: Disability Perspectives on Contemporary Video Games*, eds. Katie Ellis, Tama Leaver, Mike Kent, Routledge, London 2022, pp. 237–247.
- Roux-Girard Guillaume, *Listening to Fear: A Study of Sound in Horror Computer Games*, [in:] *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*, ed. Mark Grimshaw, Information Science Reference, Hershey 2011, pp. 192–212. <https://doi.org/10.4018/978-1-61692-828-5.ch010>
- Rovithis Emmanouel, Moustakas Nikolaos, Floros Andreas et al., *Audio Legends: Investigating Sonic Interaction in an Augmented Reality Audio Game*, “Multi-

modal Technologies and Interaction” 2019, no. 3(4), 73. <https://doi.org/10.3390/mti3040073>

Statista, *Workforce in the Video Game Industry in Europe in 2022, by Country*, <https://www.statista.com/statistics/1400250/europe-video-game-industry-workforce-by-country/> (accessed: 27.01.2025).

Zheng Junjie, *Human Factors in Game Design: The Importance of Accessibility*, “Applied and Computational Engineering” 2024, no. 42, pp. 102–110. <https://doi.org/10.54254/2755-2721/42/20230696>

LUDOGRAPHY

Apex Legends, (Respawn Entertainment, Panic Button Games, 2019).

Assassin's Creed (Ubisoft Montreal, 2007).

A Blind Legend (Dowino, 2015).

Comix Zone (Peter Morawiec, Sega, 1995).

Cyberpunk 2077 (CD Projekt RED, 2020).

Dying Light 2: Stay Human (Techland, 2022).

Forza Horizon 5 (Playground Games, 2021).

Frostpunk (11 bit studios, 2018).

Green Hell (Creepy Jar, 2019).

The Last of Us: Part II (Naughty Dog, 2020).

Marvel's Spider-Man 2 (Insomniac Games, 2023).

The Medium (Bloober Team, 2021).

The Nightjar (Somethin' Else, 2011).

The Outer Worlds (Obsidian Entertainment, 2019).

Resident Evil 2 Remake (Capcom, 2019).

Rosemary's Fate: Live Worth Living (Game the Same, 2021).

The Witcher 3: Wild Hunt (CD Projekt RED, 2015).

*Dysonans ludonarracyjny w światocentrycznych grach wideo**

ABSTRACT. Mróz Michał, *Dysonans ludonarracyjny w światocentrycznych grach wideo* [Ludonarrative Dissonance in World-Centric Video Games]. "Images" vol. XXXIX, no. 48. Poznań 2025. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 159–174. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2025.39.48.9>.

The author explores the issue of "ludonarrative dissonance," a term developed by the game designer C. Hocking in his critique of the game *BioShock*. The author explains Hocking's arguments and then expands on the term, disagreeing with Hocking. In the case of *BioShock*, the author interprets the dissonance not as a design flaw but as a deliberate narrative strategy that momentarily distances the player from the game's fiction to emphasize its metanarrative dimension. The author argues that ludonarrative dissonance is itself part of videogame poetics, thus echoing the works of F. Seraphine and P. Grabarczyk & B.W. Kampmann. The author then examines how ludonarrative dissonance may appear in vast, nonlinear open-world cRPGs. An analysis of examples from *The Elder Scrolls: Skyrim*, *Fallout 3*, and *Fallout 4* reveals various instances of unintended dissonance. Finally, the author compares these games to *Fallout: New Vegas*, presenting it as an example of harmonizing the narrative – the main motifs and story – with the narrativity of gameplay, including rules, mechanics, and vast player agency.

KEYWORDS: ludonarrative dissonance, poetics, harmony, disharmony, narration, narrativity, gameplay, game rules, violence

Gry fabularne korzystają z wielu środków narracyjnego wyrazu. Tom Bissell, scenarzysta gier wideo zauważa, że ich narracja prowadzona jest na dwa sposoby. Pierwszym jest narracja ówczasie zaprojektowana, przekazywana za sprawą scen przerywnikowych. Druga odnosi się do ludonarracyjności, która spoczywa na działaniach gracza[1]. Ludonarracyjność to lingwistyczne zestawienie ludologii i narratologii; odnosi się do narracji w kontekście elementów ludycznych. Bissell zauważa, że pisanie scenariuszy gier cyfrowych jest szczególnie trudne przez konieczność współgrania pomiędzy narracją wytwarzaną za pośrednictwem elementów kinematograficznych, motywów gry a faktycznym gameplayem – szczególnie gdy decyzje podjęte podczas fragmentów ludycznych nie znajdują swojego przełożenia na elementy, w których gracz pozbawiony jest kontroli nad awatarem, tj. zazwyczaj we wcześniej zaprojektowanych scenach przerywnikowych[2]. Opisywane przez Bissella techniki narracyjne można rozszerzyć do obecnych

* Niniejszy artykuł jest rewizją fragmentu mojej nieopublikowanej pracy magisterskiej pt. *Przemoc w grach wideo a narracja. O relacji między przemocą a narracyjnością* (Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, 2023). Tekst został zsyntezowany i przeredagowany, aby zwięźle zaprezentować prob-

lematykę związaną ze zjawiskami skupionymi wokół dysonansu pomiędzy elementami gameplayowymi a narracją gier.

[1] Tom Bissell, *Extra Lives. Why Video Games Matter*, Pantheon Books, New York 2010, s. 37.

[2] Ibidem, s. 37–38.

w grze dialogów, wszelkiego rodzaju tekstów wewnątrz świata gry i komentarzy postaci niezależnych. Trudność w spójnym połączeniu tych dwóch porządków stała się częstym tematem krytyki growej, w szczególności po premierze gry *BioShock* (2k Games, 2007). Popularny stał się tekst Clinta Hockinga *Ludonarrative Dissonance in BioShock. The Problem of What the Game Is About*[3]. Hocking w krytyce gry tak argumentuje swoje stanowisko:

BioShock wydaje się cierpieć na silny dysonans między tym, czym jest jako gra, a tym, czym jest jako historia. Konfrontując ze sobą elementy narracyjne i ludyczne, gra zdaje się jawnie kpić z gracza za to, że w ogóle wierzył w fikcję gry. Wykorzystanie narracyjnej struktury gry w stosunku do jej ludycznej struktury prawie całkowicie niszczy zdolność gracza do odczuwania więzi z którąkolwiek z nich, zmuszając go albo do porzucenia gry w proteście (co prawie zrobiłem), albo po prostu do zaakceptowania faktu, że gra nie może sprawiać przyjemności jako jedno i drugie, gra i historia[4].

Według Hockinga *BioShock* przedstawia relacje pomiędzy wolnością i władzą, będące eksploracją i krytyką filozofii obiektywistycznej reprezentowanej przez Ayn Rand, uwidaczniając destruktywne efekty obiektywizmu wprowadzonego w życie. Hocking twierdzi, że gra oferuje dwa porządki strukturalne, nazywa je za pomocą metafory poznawczej „kontraktami”. Jednym z nich jest struktura ludyczna, mechanika gry i umożliwiające za pośrednictwem gameplaya akcje i wybory. Uważa, że zasady gry pokrywają się z założeniami Randowskiej filozofii obiektywizmu, w której reguły gameplaya promują dbanie tylko i wyłącznie o własny interes. Hocking jest zdania, że twórcy powiązali ten porządek ze strukturą narracyjną, pozwalając użytkownikowi zdecydować o losie tzw. Małych Sióstr – czasem pojawiających się postaci NPC (ang. *non-player character*). Gracz ma do wyboru albo oszczędzić Małe Siostry, albo posłużyć się nimi do zdobycia większej potęgi. Hocking opisuje, jak mechanika gry pozwoliła mu wczuć się w filozofię obiektywizmu i nie tylko zdystansować się do losu Sióstr, ale też uznać wykorzystanie ich jako ten „dobry” wybór. Drugą strukturą jest „kontrakt” narracyjny, w którym determinowana narracja prowadzi gracza do pomocy Atlasowi, postaci reprezentującej opozycyjne stanowisko do obiektywistycznej perspektywy Andrew Ryana, który niejako uosabia omawianą filozofię. Hocking argumentuje, że ze strukturą narracyjną gry wiążą się trzy problemy. Po pierwsze, staje ona w opozycji do filozofii obiektywizmu, podczas gdy mechanika gry promuje zachowania z obiektywizmem zgodne. Po drugie, skoro mechanika promuje zachowania zgodne z obiektywizmem, to gracz (w tym przypadku Hocking mówi o swoich osobistych doświadczeniach) będzie w zgodzie z jej założeniami, a więc również z interesem Ryana, choć gra uniemożliwia przyłączenie się do niego, a ponadto

[3] Clint Hocking, *Ludonarrative Dissonance in BioShock. The Problem of What the Game Is About*, „Click Nothing” 2007, <https://clicknothing.typepad.com/>

[click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html](https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html) (dostęp: 29.06.2023).

[4] Ibidem (jeśli nie zaznaczono inaczej, tłum. – M.M.)

wymusza współpracę z Atlasem. Po trzecie, design gry nakłada ograniczenia na gracza: w celu progresji musi pomagać Atlasowi, narracja nie przewiduje alternatywnego wyboru[5]. We fragmentach ludycznych gracz może zarówno przyjąć podejście obiektywistyczne i wykorzystać Siostry, jak i odrzucić własną korzyść i uratować je. Wybór drugiej opcji jest zgodny z narracją, gracz odrzuca obiektywizm i pomaga Atlasowi pokonać Ryana; jednak wybór opcji pierwszej nie przewiduje alternatywy, która byłaby obecna w fabule gry. Powoduje to opisywany dysonans ludonarracyjny, kiedy narracja gry nie odzwierciedla ścieżki promowanej przez gameplay i zmusza gracza do podążenia liniowym postępowaniem narracyjnym. To, co jednak szczególnie wpłynęło na negatywną ocenę dysonansu przez autora, to zwrot fabularny, gdy wyjaśnione zostaje, że postać gracza podążała za poleceniami Atlasa za sprawą hipnotycznych rozkazów. A więc przymierze z Atlasem zostało poniekąd wymuszone również na bohaterze. Hocking konkluduje, że jest to pewien rodzaj „kpiny” z gracza za zawieszenie niewiary i zaakceptowanie ograniczeń narracji gry, gdyż omawiany zwrot tematyzuje obecność owych ograniczeń, będąc pozbawionym wydrźwięku komediowego lub elementu meta[6].

Debata odnośnie do *BioShocka* poskutkowała pojawieniem się wielu ciekawych podejść do jego struktury narracyjnej. Michael Treanor i Michael Mateas w swoim tekście odnoszącym się do designu gier wideo z perspektywy proceduralnej również krytykują *BioShock* za uniemożliwienie wybrzmienia motywów gry – krytyki filozofii obiektywizmu, przez ograniczenie mechanik do skonwencjonalizowanych systemów gatunku FPS (ang. *first-person shooter*)[7]. Argument ten wykorzystany jest przez Garetha Schotta, który zwraca uwagę na nieodpasowanie moralnych decyzji o pozornie wielkiej wadze do reguł gry, podczas gdy częstą tendencją graczy jest działanie w określonym systemie reguł tak, aby otrzymać najbardziej optymalny rezultat[8]. Mając to na uwadze, warto jednak przyjrzeć się zanegowanemu przez Hockinga „metaelementowi” narracji *BioShocka*. Trzeba zauważyć, że jeśli gracz od początku nastawiony jest negatywnie do filozofii obiektywizmu, wtedy jego niechęć może być uwidoczniiona performatywnie poprzez oszczędzanie Siostrzyczek. Choć jest to postawa odwrotna do postawy Hockinga, jest ona jak najbardziej prawdopodobna. Jeżeli opowiemy się po stronie Ryana, gra faktycznie nie przewiduje możliwości przełożenia tego na jakiegokolwiek działania. Jednak fakt, że opiera się to na utartym fabularnym wyjaśnieniu, a nie na podstawach ludycznych, niekoniecznie musi być postrzegany negatywnie. Nie zamierzam negować, że Hocking rzeczywiście doświadczył dysonansu, jednak uważam, że warto spojrzeć na zjawisko z szerszej perspektywy. Zamiast

[5] Ibidem.

[6] Ibidem.

[7] Michael Treanor, Michael Mateas, *An Account of Proceduralist Meaning*, Proceedings of DiGRA 2011 Conference „Think Design Play”, [s. 7], <https://mtreanor.com/publications/treanor-proceduralistMeaning-digra2013.pdf>.

[8] Gareth Schott, *Violent Games. Rules, Realism and Effect*, Bloomsbury Publishing, New York–London–Oxford–New Delhi–Sydney 2016, s. 221–222.

ograniczać dysonans ludonarracyjny do pejoratywnego określenia na niedopracowany element designu gry, należy uznać to zjawisko za cechę narracyjności gier, która może być zarówno negatywnym efektem narracyjnego doznania odbiorczego, jak i elementem samej narracyjności gier wideo, składającej się na satysfakcjonującą narrację.

Warto zauważyć, że niemożność przyłączenia się do Ryana i konieczność pomocy Atlasowi jednoznacznie jest stematyzowana w narracji gry. To, co Hocking nazywa „kpiną” z odbiorcy i wypunktowaniem najsłabszego elementu narracji gier cyfrowych, można uznać za jeden z tematów, które są zawarte w narracji. Fabularne wyjaśnienie, że bohater gry był zmuszany do wykonywania bezrefleksyjnie konkretnych zadań niejako odzwierciedla to, jak gracz podąża za kolejnymi zadaniami danymi przez systemy gry, bezrefleksyjnie uczestnicząc w systemie reguł podlegającym konwencjom. Na ten aspekt zwraca również uwagę Frédéric Seraphine:

Gra stara się zwrócić naszą uwagę na liniową rozgrywkę, do której zmusza nas większość FPS-ów. Atlas daje wytyczne, zwracając się do gracza z bardzo uprzejmym „Czy byłbyś tak miły... [9]”, ale kiedy gra ujawnia, że gracz był manipulowany przez Atlasa, wtedy eksponuje konwencje linearnej rozgrywki. Debaty, które wywołała, pokazują nam, że ta gra rzeczywiście miała wpływ na sposób, w jaki myślimy o grach[10].

Seraphine interpretuje zaistnienie dysonansu ludonarracyjnego jako zamierzony efekt, element poetyki gry. Dysonans powoduje efekt emersji[11] – przeciwieństwa immersji, a więc wynurzenia się z fikcji gry – który nie musi być odbierany jako negatywne doświadczenie, a raczej przewidziany moment spojrzenia na grę z szerszej perspektywy[12]. Zjawisko dysonansu ludonarracyjnego może być uznane za część poetyki gier i specyficzną formę narracyjności. Wbrew przedstawionej wyżej krytyce *BioShock* może być również odebrany w kategorii spójności narracyjnej, która wchodzi w sferę metanarracji o doświadczeniu aktu grania czy też poetyki medium gier cyfrowych lub dekonstrukcji konwencji gier linearnych. Rozważania można również poszerzyć o dokładniejszą analizę z zakresu retoryki proceduralnej[13]. Mechanizmy *BioShocka* uczą podążania za własnym interesem, w zgodzie z tematyzowaną filozofią obiektywizmu, równocześnie jednak zostaje

[9] Jest to zwrot, którym Atlas posługiwał się do manipulacji zahipnotyzowanego bohatera. W dość ironiczny sposób może odnosić się do poleceń dawanych przez systemy gry jako cele misji, co jest częstą konwencją shooterów, cRPG oraz obecne jest również w *BioShock*.

[10] Frédéric Seraphine, *Ludonarrative Dissonance. Is Storytelling About Reaching Harmony?*, Thesis, The University of Tokyo 2016, s. 8.

[11] O emersyjności gier wideo szerzej pisał Piotr Kubiński w: *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016.

[12] Frédéric Seraphine, op. cit., s. 2–6.

[13] Ian Bogost postuluje, że gry jako medium mają zdolność opisywania procesów innymi procesami, co jest wykorzystywane jako forma retoryki – akt perswazji bazujący na interakcji i procesach opartych na zasadach; nazywa to retoryką proceduralną. Ian Bogost, *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, The MIT Press, Cambridge, MA–London 2007, s. 9.

to przełamane przez zwrot fabularny, gdy okazuje się, że bohater nie posiadał własnej woli, co powoduje dysonans ludonarracyjny. Twórcy gry starają się wynurzyć użytkownika z fikcji gry, aby sam zadał sobie pytanie o swoją wolną wolę w kontekście uczestniczenia w grze opartej na rygorystycznych zasadach. W efekcie przez interakcje z systemami oraz przez kontrapunkt narracyjny narracja *BioShock* stymuluje pytanie o to, jak gracze dopasowują swoje działania do systemów reguł w skonwencjonalizowanych gatunkowo grach wideo. Warto więc zauważyć, że metanarracyjny wydźwięk gry (a więc element jej narracji) jest możliwy do uzyskania właśnie przez kreowaną przez twórców grę rozbieżność między założeniami narracyjnymi liniowej fabuły a narracyjnymi efektami gameplaya. To zjawisko nie jest unikalne dla *BioShock*. Podobny do Seraphine'a pogląd na dysonans ludonarracyjny jako inherentny element poetyki gier cyfrowych przedstawiają Paweł Grabarczyk i Bo Kampmann Walther, analizujący gry takie jak *The Stanley Parable* (D. Wreden, W. Pugh, 2013), argumentując, że dysonans pomiędzy narracją a symulacją może być elementem generującym znaczenia, a nie jedynie błędem w projekcie gry[14]. W szerszej perspektywie można stwierdzić, że sam aspekt interaktywności gier potencjalnie zawsze będzie generował dysonanse. Sprawczość użytkownika ma potencjał narratotwórczy, który w różnym stopniu będzie dopasowany do narracyjnych założeń twórców gier.

Należy zaznaczyć, że tekst Hockinga nie jest źródłem naukowym, ale wpisem na blogu. Pojęcie „dysonans ludonarracyjny” zostało wytworzone do przedstawienia dysonansu, który odczuł autor, jednak warto mieć na uwadze, że argumentacja autora nie jest oparta na świadomości narratologicznej. Sam termin generuje znaczące problemy. Dzieli on bowiem doświadczenie gry na ludyczne i narracyjne, co prezentuje nieaktualny pogląd na poetykę gier, ignorujący dokonania badaczy narratologii i groznawstwa, cofając niejako myśl naukową do niesławnego konfliktu ludologiczno-narratologicznego. Przywołany na wstępie Tom Bissell sam nazywa dwie strategie projektowania doświadczenia narracyjnego gier jako narrację ówczesnie zaprojektowaną i ludonarracyjność. Ta zależność terminologiczna jest kluczowa dla opisanego omawianego dysonansu, wszak trudno mówić o rozbieżności elementów ludycznych i narracji, kiedy odgórnie zakładamy, że reprezentują one dwa osobne porządki. Nie przez przypadek opisuję gameplay jako narracyjny. W istocie terminu „dysonans ludonarracyjny” chodzi o rozbieżność pomiędzy narracją wytwarzaną za sprawą wszelakich rozwiązań fabularnych a narracją wynikającą z gameplaya.

Jest to istotne z punktu widzenia narratologii transmedialnej, która zakłada perspektywę skoncentrowaną na odbiorcy – narracja będzie rekonstrukcją zdarzeń w umyśle odbiorcy w odpowiedzi na teks-

[14] Paweł Grabarczyk, Bo Kampmann Walther, *A Game of Twisted Shouting Ludo-Narrative Disso-*

nance Revisited, „Eludamos” 2022, nr 13(1), s. 7–27.
<https://doi.org/10.7557/23.6506>

ty[15]. Operacje mentalne odbiorcy na tekście Ryan nazywa „skryptami narracyjnymi”[16]. Skomplikowane narracje możemy nazwać światoopowieściami, które odnoszą się do świata przywołanego przez teksty narracyjne. To globalna kognitywna reprezentacja wydarzeń i zależności, która może być rekonstruowana mentalnie na wskroś różnych tekstów (i różnych mediów)[17]. Jest to szczególnie istotne w przypadku serii gier wideo, których narracje osadzone są w większym świecie składającym się na światoopowieść. Światoopowieść będzie aktualizowana wraz z rozgrywaniem kolejnych części serii gier. Co ważne, w obrębie pojedynczego tytułu na światoopowieść konstruuja wszystkie narracyjne elementy gry, tj. pokonanie szajki bandytów podczas gameplaya jest równie istotny elementem, jak nieinteraktywna scena przerywnikowa. Z tej perspektywy staje się szczególnie jasne, że doświadczenia gracza wynikające z gameplaya mają charakter narracyjny. Co więcej, ze względu na nieliniowy i interaktywny charakter wielu gier cyfrowych światoopowieści graczy będą zasadniczo różniły się od siebie[18]. Dysonans ludonarracyjny z perspektywy odbiorczej jest emersyjnym punktem rozbieżności pomiędzy elementami całości tekstu narracyjnego. Dlatego doświadczenie dysonansu jest kwestią subiektywną, choć może on pojawić się zarówno za sprawą intencji twórczych, jak i przypadkowo, za sprawą potencjalnie sprzecznych elementów wynikających z narracyjności gier. Jest to szczególnie istotne w przypadku gier o rozbudowanych światoopowieściach, w szczególności grach cRPG (ang. *computer Role-Playing Games*), w których narracyjnie równie istotne może być zadanie fabularne zaprojektowane z pewnymi linearnymi restrykcjami, jak i losowe wydarzenie specyficzne dla konkretnego użytkownika, w obrębie np. eksploracji świata gry. Przykładowym wydarzeniem może być napotkanie trudnego przeciwnika, co potencjalnie jest w stanie zmienić całą trajektorię kolejnych przygód użytkownika. W grach tego typu istotne są doświadczenia gracza, gdy szczególną wagę ma przenikanie się elementów gameplaya (cechujących się narracyjnością), wraz z uprzednio zdefiniowanymi elementami fabularnymi włączonymi w strukturę gry.

Gry cRPG z otwartym światem, charakteryzują się rozbudowanymi światoopowieściami. Ich ważną cechą jest swoboda w kreacji po-

[15] Zob. m.in.: David Herman, *Toward a Transmedial Narratology*, [w:] *Narrative across Media*, red. Marie-Laure Ryan, University of Nebraska Press, Lincoln–London 2004; Marie-Laure Ryan, *Story/Worlds/Media. Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology*, [w:] *Storyworlds across Media*, red. Marie-Laure Ryan, Jan-Noël Thon, University of Nebraska Press, Lincoln–London 2014; Katarzyna Kaczmarczyk, *O podstawowych założeniach narratologii transmedialnej i o jej miejscu wśród narratologii klasycznych i postklasycznych* [w:] *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*, red. eadem, Universitas, Kraków 2017.

[16] Marie-Laure Ryan, *Avatars of Story*, University of Minnesota Press, Minneapolis–London 2006, s. 11–12.

[17] Eadem, *Story/Worlds/Media...*, s. 33. Tłumaczenie terminu *storyworld*: Piotr Kubiński, *Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światoopowieści (storyworld)*, „Tekstualia” 2015, nr 4(43), s. 23–36.

[18] Więcej na temat światoopowieści w grach cyfrowych zob. Michał Mróz, *Przestrzeń w grze wideo Dark Souls jako narzędzie do kreowania światoopowieści*, „Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication” 2023, nr 35(44) s. 227–246.

staci gracza i dowolność w podejmowaniu działań w światocentrycznej konstrukcji gry. Charakteryzują się wielkimi światami otwartymi do swobodnej eksploracji. *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Games Studios, 2011) to jedno z najbardziej rozpoznawalnych RPG akcji w settingu fantasy, osadzone w uniwersum *The Elder Scrolls*. Gra umożliwia szeroką interakcję ze światem: od zdobywania tytułów tana, przez udział w gildiach, zakup i personalizację nieruchomości, po budowanie własnego domu w DLC *Hearthfire*. Jednakże kluczową funkcję w rozgrywce pełnią systemy walki. Pomimo dowolności w kreacji postaci gracze są zmuszeni kształtować bohaterów jako wojowników[19], by sprostać głównemu typowi rozgrywki. Rozwój postaci oraz ekwipunek koncentrują się na zwiększaniu skuteczności w walce. Przemoc, jako centralny element mechaniki, jest więc wpisana w eksplorację świata i narrację – choć jest to charakterystyczne dla gatunku cRPG akcji, to może powodować to dysonans, jeśli gracz będzie uskuteczniał działania logiczne z perspektywy fikcji świata, ale niedopasowane do przewidzianych założeń gameplaya.

Wartościowym przykładem ujawniającym specyfikę tej gry są materiały wideo użytkownika o pseudonimie „Gopher”[20] który udokumentował swoją rozgrywkę w *Skyrim*, korzystając z formatu let’s play[21]. Gopher podchodzi do swoich let’s play’ów w sposób dość rzadko spotykany na YouTube, mianowicie oddaje się idei odgrywania roli, co jest jak najbardziej zgodne z założeniami fabularnych gier RPG, które chociażby samo „odgrywanie roli” zawierają w nazwie gatunku (*role-play*). Gopher tworzy zdefiniowaną charakterologicznie postać i wciela się w nią tak, jak aktor w rolę filmową. Materiały wideo zawierają gameplay z gier, podczas gdy jego komentarz nagrywany wraz z rozgrywką stanowi introspekcje w przemyślenia jego postaci, jak i faktyczny głos diegetyczny (w światoopowieści, którą nam oferuje Gopher; nie wgrzywa on swojego głosu w struktury gry). Swojego bohatera – Richarda – ucharakteryzował na mola książkowego – bibliotekarza, któremu nie po drodze z przygodami i awanturniczym życiem. Unika on konfliktów i nie lubi przemocy fizycznej; równocześnie cechą, która zaprowadza go w wiele kłopotów, jest – jak na badacza przystało – ogromna ciekawość. Sezon pierwszy przygód Richarda stanowi bardzo ciekawe doświadczenie, gdyż Gopher, trzymając się założeń role-playa, aktywnie unika sytuacji konfliktowych i oferowanych przez grę wyzwań, nie porzucając charakteru swojej postaci[22]. Szanse na prowadzenie takiej rozgrywki, nie burząc immersji, szybko się wyczerpały, gdyż

[19] Wojownik, tj. postać biegła w walce. Gracz ma dużą swobodę w budowaniu swojego bohatera, np. może podążać archetypami maga, łucznika, złodzieja-zabójcy, rycerza, paladyna itd. wraz z hybridami tych klas, lecz opierać się ona będzie głównie na szkoleniu w jakimś rodzaju praktyki przemocowej.

[20] „Gopher”, <https://www.youtube.com/@GophersVids> (dostęp: 4.07.2023).

[21] Internetowy gatunek wideo polegający na dokumentacji rozgrywki z danej gry wideo, najczęściej z komentarzem gracza.

[22] Zob. *Let’s Play Skyrim Again. Chapter 1*, „Gopher”, <https://youtube.com/playlist?list=PLE7DIYarj-DeANe-GZofJetcjAhl718NP> (dostęp: 4.07.2023).

sposób, w jaki *Skyrim* pozwala angażować się w konflikty, opiera się w zdecydowanej większości na systemie walki, co również przekłada się na możliwości wykonywania zadań[23]. Podczas pierwszego sezonu Richard urasta do roli bohatera w sposób przypominający archetypiczną podróż bohatera[24]. W następnych sezonach Richard staje się o wiele bardziej statyczną postacią, typem poszukiwacza przygód i herosa, taki archetyp lepiej wpasowuje się w możliwości rozgrywki *Skyrim*. Było to konieczne do uniknięcia dysonansu ludonarracyjnego.

Ponieważ systemy walki są centralne dla organizacji gameplaya, świat *Skyrim* został wypełniony znaczącą ilością osad, lochów, jaskiń itp. zamieszkałych przez wszelakie rodzaje przeciwników. Najczęściej spotykanym zagrożeniem są grupy bandytów. Zagęszczenie lokacji z bandytami jest bardzo duże, ma to na celu wprowadzenie odpowiedniego poziomu wyzwania dla gracza. Eksplorując prowincję *Skyrim*, gracz będzie niezwykle często napotykał wrogo nastawione grupy bandytów, żyjące najprawdopodobniej z napadów i rabunków cywilów – takich jak chociażby postać gracza. Z kolei cywile stanowią zdecydowaną mniejszość wszystkich mieszkańców prowincji. W taki sposób nadrzędna organizacja mechanik i sposobów interakcji ze światem, ujęta w ramy konwencji gatunkowych, zorganizowana wokół pokonywania adwersarzy, wpływa na wiarygodność światotwórczą gry. Narracyjne konotacje wszechobecności bandytów są deziluzyjne dla realizmu gry i mogą mieć działanie emersyjne[25]. Ich istnienie w takiej ilości naturalnie wynika z konieczności zaprojektowania odpowiedniej rozgrywki pełnej wyzwań. Może to jednak wytworzyć dysonans, gdyż nielogiczna dominacja grup bandytów nie jest umocniona żadnym narracyjnym wyjaśnieniem w obrębie świata gry. Przemoc jest kluczowa dla narracji, ponieważ każde wydarzenie wynikające z mechanik opartych na przemocy staje się częścią światopowieści. Ważne jest, jak skonwencjonalizowana przemoc wpisuje się w reguły gry, współgra z jej konwencjami i znajduje uzasadnienie w specyfice świata. Istotne pozostaje również, w jaki sposób (zgamifikowana) przemoc współgra z motywami gry oraz jak mechaniki walki wpływają na wiarygodność wykreowanego świata. Dla porównania twórcy *Fallout New Vegas* (FNV) unikają dysonansowej sytuacji w designie gry. Choć świat FNV można uznać za jeszcze bardziej brutalny – hordy spotykanych prze-

[23] Warto nadmienić, że inny przedstawiciel gatunku *open world cRPG* – *Fallout New Vegas* (Obsidian Entertainment, 2010), w dużej mierze unika tej zależności, umożliwiając znaczącą ilość opcji do uciekania się do systemu walki. Niektóre z nich wpisane są w dużą wariacyjność w możliwości rozwiązywania zadań fabularnych, a zasadnicza ich część egzekwowana jest przez rozbudowany system dialogowy, pozwalający w wielu przypadkach rozwiązać konflikt rozmową (często wykorzystując statystykę retoryki oraz inne umiejętności postaci gracza, które mogą

być użyte podczas rozmowy), zamiast uciekać się do rozlewu krwi.

[24] Odnoszę się do uniwersalnego schematu opowieści opisanego przez Josepha Campbella. Zob. Joseph Campbell, *Bohater o tysiącu twarzy*, przeł. Andrzej Jankowski, Zysk i S-ka, Poznań 1997 (1949).

[25] W przeciwieństwie do emersji, do której odnosiłem się w analizie *BioShocka*, w tym przypadku uważam, że ma ona negatywny wpływ na doświadczenia gracza.

ciwników mają swoje tła fabularne i wyjaśnienia narracyjne, dlatego są wrogo nastawione do większości NPC-ów oraz do awatara gracza. Nie mieszczą się pod jednym szyldem „bandytów”, ale dzielą na wiele ugrupowań o rozmaitych motywacjach (Szakale, Żmije, Bestie, Wielcy Chanowie, Greaserzy, Gang Skorpionów). Zajmują różne tereny świata gry, ale tylko w taki sposób, aby być zgodnym z rozkładem sił frakcji na terenie pustyni Mojave. Obecność takich przeciwników zapewnia sytuacje konfliktowe ważne dla gameplaya, ale również jest to spójne ze światotwórstwem i umacnia realizm świata gry.

Kolejna gra studia Bethesda Game Studios – *Fallout 4* (FO4, 2015) powiela założenia *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Dodatkowo, jako kolejna odsłona serii jest też częścią większej światoopowieści obejmującej całe postapokaliptyczne, wspólne uniwersum złożone z wielu gier i z serialu. W FO4 potencjalnie gracz może odczuć dysonans ludonarracyjny już na samym początku rozgrywki. Główny wątek fabularny rozpoczyna się od porwania kilkumiesięcznego syna awatara. Fabuła opiera się więc na pilnej misji odnalezienia niemowlęcia. Napięcie fabularne wytworzone przez główny wątek staje jednak w opozycji do rozgrywki opartej na eksploracji w otwartym świecie. Gracz poprzez fabułę jest zachęcany do skupienia się jedynie na nadrzędnym zadaniu głównym, gameplay zaś projektowany jest tak, aby zachęcać gracza do swobodnej eksploracji, wykonywania zadań pobocznych czy długotrwałego procesu rozbudowywania osad i budowania społeczności (to jedno z pierwszych aktywności fakultatywnych, które gra oferuje niedługo po momencie porwania syna). W efekcie gracz jest zmuszony do podjęcia działania godzącego albo w rozgrywkę, albo w fabułę. Może zignorować aspekty gry, wokół których projektowany jest trzon rozgrywki, lub rozbić napięcie i strukturę dramaturgiczną głównego wątku. Niewątpliwie jest to przykład dysonansu.

Poprzednia odsłona tej serii: *Fallout 3* (FO3), autorstwa Bethesda Games (2008) naznaczona jest brakiem konsekwencji w relacji głównych motywów gry i ich realizacji za sprawą gameplaya. Gareth Schott w swojej książce podejmującej temat przemocy w grach pokazuje, w jaki sposób moralność gracza jest kształtowana przez zasady gry oraz dążenie do optymalizacji wyników[26], co Schulzke określił mianem „hedonistycznego rachunku”[27]. Schott podaje przykład zadania „The Power of Atom”, konfrontującego gracza z możliwością wysadzenia miasta Magatony, w którego centrum znajduje się niezdetonowana bomba nuklearna, bądź rozbrojenia głowicy i uratowania miasta. Zleceńdawcą detonacji jest niejaki Tenpenny, wpływowy bogacz zamieszkujący wielką wieżę. Jego motywacją do anihilacji miasta jest banalny powód – miasto zaburza naturalny widok z balkonu jego wieży. Megatona za to jest osadą, w której żyje stosunkowo (jak na liczebność NPC w FO3)

[26] Gareth Schott, op. cit. s. 215–223.

[27] Marcus Schulzke, *Moral Decision Making in Fallout*, „Game Studies: International Journal of Compu-

ter Game Research” 2009, nr 9(2), <http://gamestudies.org/0902/articles/schulzke> (dostęp: 3.07.2023).

dużo osób – niewinnych osadników oraz handlarzy. Schulzke zauważa, że konsekwencje wyboru są zasadniczo podobne, niezależnie od powagi dylematu. Schott przywołuje listę konsekwencji ukończenia zadania, zaczerpniętą z portalu GameFAQs. Parafrazując:

Jeśli gracz uratuje Megatonę, otrzyma:

1. dom,
2. nagrodę za głowę gracza (będzie stale ścigany),
3. dobrą karmę.

Jeśli wysadzi Megatonę, otrzyma:

1. mieszkanie w Tenpenny Towers,
2. czystą wodę w Tenpenny Tower,
3. złą karmę,
4. nagrodę za głowę gracza (będzie stale ścigany).

Historia będzie kontynuowana bez względu na to, jak postąpi gracz, a ten nadal będzie mógł ukończyć największe zadanie dostępne w Megatonie, ponieważ mimo nuklearnej eksplozji postać zlecająca zadanie przeżywa katastrofę i zmienia się w ghoul (odpowiednik postapokaliptycznego nieumarłego, zmutowanego za sprawą promieniowania)[28]. Konsekwencje tego czynu są prawie całkowicie zignorowane w świecie gry. Największymi są przyznanie dużej liczby pozytywnych bądź negatywnych punktów karmy. System karmy służy ocenie działań gracza i przypisuje im dodatnią bądź ujemną punktację. Wartość punktów karmy mieści się w trzech kategoriach: neutralnej (choć trudno ją utrzymać w tym stanie), negatywnej bądź pozytywnej. Schulzke zwraca uwagę, że duże wartości punktowe w systemie karmy powodują zamykanie i otwieranie możliwości współpracy z różnymi NPC-ami. Jest to prawda, ale należy zauważyć, że każda „dobra” moralnie postać bądź grupa ma swój odpowiednik „zły” moralnie. Zmienia się jedynie ich charakterystyka. Gdy gracz ma negatywny poziom karmy, jest ścigany przez ugrupowanie nazywane Regulatorami; jeśli ma pozytywny – jest ścigany przez Grupę Najemników Talon. Z perspektywy ludycznej pełnią one tę samą funkcję: co jakiś czas atakują gracza w formie zasadzki. Z kolei na każdą postać, która nie chce rozmawiać z awatarem ze względu na jego afiliację moralną, przypada antonimiczny odpowiednik akceptujący daną afiliację. Schulzke chwali FO3 za brak determinowanej oceny moralnej, lecz w mojej opinii nie udaje mu się odpowiednio wyciągnąć wniosków z analizy systemów gry:

Przeciwnik [tego stanowiska – M.M.] może twierdzić, że największą słabością *Fallouta 3* ocenianego pod względem sposobu na eksplorowanie moralności jest to, że nie przedstawia on kodeksu moralnego. Pod tym względem wydaje się dziwnym źródłem nauki moralnej, jednak brak moralnego przesłania jest jednym z atutów gry. Odzwierciedla prawdziwe życie, ponieważ nie zmusza do przestrzegania określonego kodeksu moralnego. Gracz ma mgliste pojęcie o tym, co jest dobre, a co złe, ale nie spotyka się z moralnością gry jako spójnym systemem. Konsekwencje działań są

[28] Leaderoftheages, <https://gamefaqs.gamespot.com/xbox360/939933-fallout-3/answers/2041118->

[-pros-and-cons-to-the-power-of-the-atom](#) (dostęp: 3.07.2023), za: Gareth Schott, op. cit., s. 218.

realizowane po ich wykonaniu. Gra nie uczy określonej moralności; zamiast tego pokazuje, że każde działanie ma konsekwencje, które wynikają z reakcji innych postaci[29].

Wszak wprowadzony system karmy (oceniania akcji gracza w postaci numerycznej reprezentacji tego, na ile dana akcja była moralnie dobra bądź zła) jest dosłownie zgamifikowanym systemem moralnym. Owszem, gra nie wymusza na użytkowniku podążania „dobrą” bądź „złą” ścieżką, jednak ocenia każde istotne działanie gracza w obranej przez system numerycznie reprezentowanej ewaluacji moralnej. Nawet jeśli gracz faktycznie ma mgliste pojęcie o tym, co jest dobre, a co złe, to zaraz po wykonaniu działania gra natychmiastowo daje mu z góry ustaloną odpowiedź na jego dylemat, nie pozostawiając miejsca na samodzielną ocenę swoich czynów. Konsekwencje w świecie gry są zaś arbitralne, gdyż postaci i ugrupowania zwracające uwagę na poziom karmy mają swoje wręcz identyczne odpowiedniki i stanowią mały ułamek egzystentów świata gry. Cała reszta, w tym postaci i ugrupowania istotne dla głównej linii zadań fabularnych oraz dla większości zadań pobocznych, zupełnie ignorują zarówno system karmy, jak i wcześniejsze akcje gracza. W tym kontekście masowe morderstwo z użyciem głowicy nuklearnej nie niesie za sobą dużych konsekwencji ludycznych, jak widać po wyżej wymienionym wykazie efektów oraz arbitralnym działaniu systemu karmy. Wydarzenie to nie jest również istotne w zaprojektowanej narracji gry, gdyż jedynym negatywnym efektem wysadzenia Megatony jest upomnienie od postaci ojca bohatera, który w odpowiedzi na masową zagładę całego miasta oznajmia, że jest „bardzo zawiedziony” zachowaniem syna. Problem staje się tym bardziej widoczny, jeśli zauważymy, jak ważnym motywem jest moralność i w całej serii, i konkretnie w *FO 3*. Cała linia fabularna od momentu odnalezienia ojca głównego bohatera oscyluje wokół tematyki ocalenia terenów powojennego Waszyngtonu i oczyszczenia okolicznych wód. Duża część zadań pobocznych może być wykonana na kilka różnych sposobów, co z kolei będzie determinować los różnych postaci. Wolność w podejmowaniu decyzji, które wymagają indywidualnej oceny moralnej, to motyw przejawiający się zarówno w narracji gry, jak i w jej mechanikach (wariacyjność rozwiązań zadań, system karmy). Gra potencjalnie może powodować dysonans w przypadku tematyzowania moralności w narracji gry oraz wytworzenia mechaniki, która by ją ewaluowała, równocześnie pozbawiając gracza konsekwencji za jego wybory, tak narracyjnie, jak ludycznie.

Następca gry Bethesda, *Fallout New Vegas*, radzi sobie z tym problemem na kilka sposobów. Przede wszystkim nadrzędnym względem systemu karmy staje się system reputacji. Każde znaczące działanie gracza na rzecz mniejszych lub większych frakcji, bądź przeciwko nim, będzie odzwierciedlone w systemie reputacji, który podsumowuje punkty zasługi i przekłada je na poziom sympatii lub jej braku wobec

[29] Marcus Shulzke, op. cit.

różnych frakcji. *New Vegas* nie opiera stosunku postaci do awatara na ogólnej statystyce dobra bądź zła^[30], ale w zamian całe grupy NPC-ów będą aktywnie reagować na poczynania bohatera. Częste są też sytuacje, w których gracz, pomagając jednej grupie, zezłości inną. Nie da się równocześnie być sprzymierzeńcem Republiki Nowej Kalifornii (RNK) i Legionu Cezara, gdyż frakcje te prowadzą ze sobą wojnę. Wystarczające zasługi dla danej grupy będą wiązały się z różnymi korzyściami. Dobra reputacja u Republiki otwiera nowe możliwości dialogowe u wielu postaci należących do frakcji, oferuje nowe zadania, a gracz dostaje radio, którym może przywołać pomoc ze strony RNK. Jednak jeśli gracz doprowadzi do oczernienia bohatera w oczach którejs z frakcji, interakcja z przedstawicielami nie będzie możliwa. Członkowie zaczną strzelać do awatara, gdy tylko go zobaczą, ponieważ stał się ich wrogiem. Ponadto nie jest to system zero-jedynkowy, w opozycji: lubiany lub nie lubiany (tak jak zły – neutralny – dobry w *FO3*). *New Vegas* oferuje 16 różnych typów afiliacji do każdej z frakcji, które oferują dokładne opisy stosunku wobec awatara i modyfikują zachowanie NPC-ów w świecie gry. Grup zainteresowań jest łącznie 13 w podstawowej wersji. Pozwala to na różnorodne rozwiązanie głównej linii fabularnej gry. Co więcej, designerzy nie uciekają od możliwości ominięcia jakiejś części gry jako konsekwencji poczynąń gracza, co wydaje się być obecne w *FO3*. Łączy się to w dużej mierze z rozbudowanym systemem frakcji – pomoc jednej może zamknąć możliwość współpracy z inną. Choć decyzyjność i jej konsekwencje w obu grach zamykają się w obrębie konkretnych zadań, to w *FNV* rozwiązanie w konkretny sposób jednego zadania może otworzyć ścieżkę ku kolejnym, a długoterminowo powiązane jest to z systemem reputacji, przez który sytuacja na pustkowiach aktywnie się zmienia. System ten sprawia, że gracz odczuwa konsekwencje atakowania przedstawicieli frakcji – zabicie jednego z nich szybko uczyni awatara wrogiem publicznym danej grupy. W poprzednim *Falloutcie* gracz nie odczuwał konsekwencji wrogiego zachowania wobec członków Bractwa Stali, gdyż główny wątek fabularny zmuszał go do współpracy z nimi; więc gdyby odwrócili się od gracza w konsekwencji jego poczynąń, progresja fabuły zostałaby zaniechana. Przykładem dość nieoczywistego rozwiązania, które gracz może podjąć z własnej inicjatywy, nieprowadzony przez żadne zadania, jest możliwość infiltracji zatoki Cottonwood – siedziby przywódcy Legionu. Chociaż jest to trudne, to gracz może samodzielnie przedrzeć się przez obronę Legionu i zabić samego Cezara. Jest to potem wielokrotnie odnotowywane przez możliwych kompanów (szczególnie Boone’a, dla którego to działanie niesie szczególne osobiste powiązania z jego wątkiem fabularnym) oraz postaci niezależne. Porównanie tych dwóch przykładów gier o znacząco podobnej specyfice ujawnia, jak działania gracza, które

[30] Zaznaczam, że w *FO3* ten system odnosił się tylko do nielicznych wybranych postaci.

wykonuje w logice systemu reguł gry, mogą mieć znaczący wpływ na narrację gry i wpływać na cały ekosystem świata, a doświadczenie gameplaya i elementów będących narracją mogą się uzupełniać. Kiedy jednak dochodzi do braku zachowania konsekwencji we wdrażeniu podejmowanych przez grę motywów w sposób ludonarracyjny, może dojść do deziluzyjnego dysonansu.

Swoboda w wyborze sposobu rozwiązywania sytuacji konfliktowych jest istotna dla zachowania wiarygodności światów wcześniej wymienianych gier. Motywy wojny, surowy *setting* świata, brutalne i antagonistycznie nastawione otoczenie to odpowiednie tło narracyjne, aby wprowadzić przemoc jako zrozumiały sposób interwencji w sytuacjach konfliktowych. Sposób ten, dopasowany jest do logiki świata (i gry); to odpowiedni model radzenia sobie z zagrożeniem, zgodny z kontekstem je otaczającym. Jednak jeśli gracz uzna, że mimo nacechowanego przemocą settingu i tematyki gry będzie chciał ukończyć grę bez uciekania się do przemocy, będzie w stanie to zrobić w przypadku *FNV*, co w efekcie wpłynie znacząco na poczucie sprawczości. Takie podejście do rozgrywki będzie opierało się na eksploatowaniu systemu dialogów, umiejętności retoryki oraz innych możliwości perswazji z wykorzystaniem statystyk umiejętności gracza. Specyfika świata gry zostaje nadal zachowana: akcja ma miejsce na postapokaliptycznych, wypełnionych niebezpieczeństwami pustkowiach, niegdyś obejmujących Las Vegas i otaczającą miasto pustynię Mojave. Tereny świata gry objęte są wielkimi konfliktami, zamieszkują je nie tylko gangi wykorzystujące każdą sytuację do napadnięcia na karawany handlowe czy też na awatara gracza, lecz również zmutowana fauna, agresywne gatunki, stale szukające pożywienia. Dlatego też przyjęcie postawy pacyfistycznej jest trudne, niemniej absolutnie możliwe. Trud ten wynikający z projektu świata i wyzwań gameplaya związany jest z kluczowymi motywami i narracją *FNV*. Stwierdzenie „Wojna nigdy się nie zmienia” jest powtarzane przy każdej odsłonie serii, a *New Vegas* przejawia ten motyw destrukcyjności wielkich konfliktów również w swojej warstwie ludycznej i w narracyjnym potencjale wyzwań gameplaya. Znaleźcie balans, przebrnięcie przez ten brutalny świat, próbując odnaleźć moralny złoty środek lub nawet kierując się ideą pacyfizmu, jest trudne, ale nie niemożliwe. Moim zdaniem to główne wyzwanie, jakie stawia graczom *FNV*, zbudowane na swobodzie rozwiązywania problemów i możliwości przekształcania sytuacji na pustkowiach. W taki sposób twórcom gry udaje odnaleźć się balans pomiędzy wyzwaniami gameplayowymi, kreacją świata, narracyjnością a zaprojektowaną narracją, osiągając ludonarracyjną harmonię. Natura konfliktu i trudności w znalezieniu optymalnego rozwiązania to motywy, które przejawiają się w warstwie zarówno ludycznej, jak i narracyjnej. To od gracza zależy, w jaki sposób poradzi sobie z ambiwalentną zagadką moralnego trudu w tak brutalnym świecie. Motyw ten znajduje swoje odzwierciedlenie w przetworzeniu kultowego cytatu o wojnie, które pojawia się w zakończeniu fabularnej ekspansji gry *Lonesome Road* (Obsidian

Entertainment, 2011). Narrator opowiada o pozostawionej paczce oraz o wiadomości skierowanej do Kuriera – awatara gracza. Podkreśla, że tylko kurierzy są w stanie nieść taką wiadomość, co może być interpretowane jako metakomentarz. Eksplicytne znaczenie tego fragmentu odnosi się do faktu, że i protagonista gry, i postać narratora to kurierzy. Implicytnie jednak może odnosić się do graczy, którzy performatywnie wpływają na wydarzenia gry – jako „Kurierzy”, czyli ich awatary. Narrator konkluduje: „Mówi się, że wojna – wojna nigdy się nie zmienia. Ale ludzie się zmieniają, poprzez ścieżki, którymi podążają” [31]. Choć tematyzowana wojna pozostaje okrutna, gracz ma wybór, którą „ścieżką” podąży i jakich dokona wyborów w tej brutalnej rzeczywistości. Ten metanarracyjny komentarz do ostatniego rozszerzenia *FNV* (będący poniekąd definitywnym zakończeniem całej gry) podsumowuje grę, podkreślając, jak kluczowa dla problematyki i możliwości gameplayowych jest kwestia swobody wyborów gracza i co za tym idzie – jego narratortwórczej rozgrywki. Zwieńczenie *New Vegas* podkreśla, jak ważna dla tej gry jest ludonarracyjna harmonia. Natomiast w przypadku *Bioshock* to dysonans ludonarracyjny był środkiem do tematyzacji braku sprawczości w grach cyfrowych.

Analiza wybranych gier ujawnia, w jaki sposób narracyjność gameplaya, wraz z możliwościami ludycznymi oraz obrane motywy fabularne mogą skutkować w relacji opartej na harmonii bądź dysharmonii. W każdym z przypadków ta relacja to element poetyki gier opartej na interaktywności. Należy zaznaczyć, że możemy mówić o dysonansie ludonarracyjnym jedynie wtedy, gdy uznamy całość doświadczenia gry za narrację, nie tworząc arbitralnych podziałów na strukturę ludyczną i narracyjną. Chociaż w wielu przypadkach napięcie pomiędzy konsekwencjami narracyjnymi możliwości gameplaya a narracją wynikającą z głównych założeń tematycznych i fabularnych może być efektem

[31] Tekst oryginalny: *It's said war – war never changes. Men do, through the roads they walk*. Oficjalna polska lokalizacja gry stworzona przez dystrybutora Cenegę w mojej ocenie zawiera kilka błędów, więc postanowiłem przetłumaczyć tekst samodzielnie. Wersja polska: „Ta wiadomość głosiła, że wojna – wojna nigdy się nie zmienia. Ale ludzie się zmieniają, poprzez ścieżki, które przeszli”. Po pierwsze, narrator używa formy skrótowej „it's” od „it is”, w połączeniu z czasownikiem „said”, a więc w kontekście całego zdania nie odnosi się bezpośrednio do wcześniej przywołanej wiadomości – wówczas tekst oryginalny musiałby brzmieć „It said...” („głosiła”, gdzie podmiotem byłaby wspomniana wiadomość). Słowa narratora mają formę bardziej ogólnego podsumowania niż konkretnie omawianej pozostawionej wiadomości, choć usprawiedliwiają tłumaczy, owa wiadomość również odnosi się do zwieńczających wypowiedź narratora słów: „Jeśli wojna się nie

zmienia, ludzie muszą się zmienić, podobnie jak ich symbole”. Powiązanie więc pozostawionej Kurierowi wiadomości z podsumowującym komentarzem jest do pewnego stopnia zasadne, choć ta forma w moim odczuciu redukuje ogólny, podsumowujący wydźwięk wypowiedzi. Po drugie, *through the roads they walk* jest utrzymane w czasie teraźniejszym, oznaczając stałą akcję, stąd też moja propozycja „poprzez ścieżki, którymi podążają”. Tłumaczenie Cenegę zmienia czas teraźniejszy *they walk* w czas przeszły „które przeszli”; takie tłumaczenie byłoby zasadne, gdyby w oryginale użyta była forma czasu przeszłego dokonanego (*past simple*), np. *through the roads they walked*. Uważam, że tłumaczenie to odbiega od metanarracyjnego wydźwięku wypowiedzi narratora. Użycie czasu teraźniejszego podkreśla niedokonany status „podążania ścieżkami”, co w czytaniu metaforycznym kładzie nacisk na stałą sprawczość graczy w wyborze rozwiązań i wpływaniu na świat gry.

niespójnego designu (tak jak w *Fallout 3*, *Fallout 4*), to często może mieć również charakter znaczeniotwórczy. W przypadku gier cRPG z otwartym światem wydaje się jednak, że światocentryczny projekt gry oraz przyznanie znacznej kontroli i sprawczości powodują, że gry tego gatunku są szczególnie podatne na negatywne zjawiska emersyjne i równocześnie oferują wielki potencjał immersyjny, jeśli harmonia zostanie zachowana.

BIBLIOGRAFIA

- Bissell Tom, *Extra Lives. Why Video Games Matter*, Pantheon Books, New York 2010.
- Bogost Ian, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, The MIT Press, The MIT Press, Cambridge, MA–London 2007. <https://doi.org/10.7551/mitpress/5334.001.0001>
- Campbell Joseph, *Bohater o tysiącu twarzy*, przeł. Andrzej Jankowski, Żysk i S-ka, Poznań 1997 (wyd. oryg. 1949).
- Gopher, „Gopher”, <https://www.youtube.com/@GophersVids> (dostęp: 4.07.2023).
- Gopher, *Let's Play Skyrim Again. Chapter 1*, „Gopher”, <https://youtube.com/playlist?list=PLE7DIYarj-DeANe-GZofJecjAhl718NP> (dostęp: 4.07.2023).
- Grabarczyk Paweł, Walther Bo Kampmann, *A Game of Twisted Shouting. Ludonarrative Dissonance Revisited*, „Eludamos” 2022, nr 13(1), s. 7–27, <https://doi.org/10.7557/23.6506>
- Herman David, *Toward a Transmedial Narratology*, [w:] *Narrative Across Media. The Languages of Storytelling*, red. Marie-Laure Ryan, University of Nebraska Press, Lincoln–London 2004.
- Hocking Clint, *Ludonarrative Dissonance in BioShock. The Problem of What the Game Is About*, „Click Nothing” 2007, https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html (dostęp: 29.06.2023).
- Kaczmarczyk Katarzyna, *O podstawowych założeniach narratologii transmedialnej i o jej miejscu wśród narratologii klasycznych i postklasycznych*, [w:] *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*, red. Katarzyna Kaczmarczyk, Universitas, Kraków 2017, s. 21–62.
- Kubiński Piotr, *Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światoopowieści (storyworld)*, „Tekstualia” 2015, nr 4(43), s. 23–36.
- Kubiński Piotr, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016.
- Mróz Michał, *Przestrzeń w grze wideo Dark Souls jako narzędzie do kreowania światoopowieści*, „Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication” 2023, nr 35(44), s. 227–246. <https://doi.org/10.14746/i.2023.35.44.14>
- Ryan Marie-Laure, *Avatars of Story*, University of Minnesota Press, Minneapolis–London 2006. <https://dl.acm.org/doi/10.5555/1199270>
- Ryan Marie-Laure, *Story/Worlds/Media. Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology*, [w:] *Storyworlds Across Media*, red. Marie-Laure Ryan, Jan-Noël Thon, University of Nebraska Press, Lincoln–London 2014, s. 25–49.
- Schott Gareth, *Violent Games: Rules, Realism and Effect*, Bloomsbury Publishing, New York–London–Oxford–New Delhi–Sydney 2016.
- Schulzke Marcus, *Moral Decision Making in Fallout*, „Game Studies: International Journal of Computer Game Research” 2009, nr 9(2), <http://gamestudies.org/0902/articles/schulzke> (dostęp: 3.07.2023).
- Seraphine Frédéric, *Ludonarrative Dissonance: Is Storytelling About Reaching Harmony?*, Thesis, The University of Tokyo 2016. <https://doi.org/10.6084/m9.figshare.12449660.v1>

Treanor Michael, Mateas Michael, *An Account of Proceduralist Meaning*, Proceedings of DiGRA 2011 Conference „Think Design Play”, <https://mtreanor.com/publications/treanor-proceduralistMeaning-digra2013.pdf>.

LUDOGRAFIA

BioShock (2K Boston [później Irrational Games] 2K Games, 2007).

The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, 2011).

Fallout 3 (Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, 2008).

Fallout 4 (Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, 2015).

Fallout: New Vegas (Obsidian Entertainment, Bethesda Softworks, 2010).

Fallout: New Vegas. Wydanie Kompletne (Obsidian Entertainment. Bethesda Softworks, 2012 [polski wydawca: Cenega]).

ALPHA



Fot. Michał Czyński

*Polskie kino w zwierciadle francuskich archiwów audiowizualnych INA: między obrazem narodowym a estetyką polityczną**

BARBARA GŁĘBICKA-GIZA

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie
Filmoteka Narodowa – Instytut Audiowizualny

ABSTRACT. Głębicka-Giza Barbara, *Polskie kino w zwierciadle francuskich archiwów audiowizualnych INA: między obrazem narodowym a estetyką polityczną* [Polish Cinema as Reflected in French Audiovisual Archives at the INA: Between National Image and Political Aesthetics]. "Images" vol. XXXIX, no. 48. Poznań 2025. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 177–193. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2025.39.48.10>.

This text is the result of archival research conducted at the Institut national de l'audiovisuel (INA) in Paris. An analysis of the INA archives from the perspective of a Polish film scholar facilitates not only a mapping of the media presence of Polish cinema in French television and radio between 1945 and 1989 but also critical reflections on how an external observer – as represented by the French media – constructed an image of Polish culture, identity, and history. This perspective is particularly significant in the context of a state and a national cinema that operated for decades under conditions of political dependency, restricted access to free markets, and censorship. Research conducted within INA's archival databases allows for the reconstruction of the evolving French perception of Polish cinema during this period. Moreover, it sheds new light on the function of film as a medium of social communication and as a tool of political semiotics. In this sense, INA emerges not only as a repository of audiovisual resources but also as a mirror reflecting the shifting image of Poland and Polish cinema within the Western media discourse. The text also provides numerous previously unexplored insights for Polish film scholars, particularly regarding Polish filmmakers and their appearances in the French media landscape.

KEYWORDS: film archive, French audiovisual media, Polish cinema, intercultural communication

Wprowadzenie: archiwum jako kategoria badawcza

Współczesne badania nad filmem coraz częściej odchodzą od wyłącznie estetycznej analizy dzieła, koncentrując się na jego funkcjonowaniu w szeroko rozumianym obiegu społecznym i medialnym. W tym kontekście szczególne znaczenie zyskują archiwa audiowizualne – jako nie tylko repozytoria przeszłości, ale aktywne przestrzenie produkcji wiedzy. Archiwum przestaje być jedynie zbiorem, stając się kategorią teoretyczną i narzędziem metodologicznym umożliwiającym badanie pamięci kulturowej, historii recepcji i mediów masowych jako aktorów społecznych.

Kino, zwłaszcza w ujęciu dokumentalnym i historycznym, jest traktowane jako medium pamięci – jego analiza wymaga dostępu do

kontekstów dystrybucji, recepcji i interpretacji, które często zostają utrwalone w archiwach medialnych. Francuski Institut National de l'Audiovisuel (INA) stanowi pod tym względem wyjątkowy przykład instytucji, która nie tylko zabezpiecza i porządkuje dziedzictwo audiowizualne, lecz także udostępnia je w sposób ukierunkowany na badania naukowe. INA, jako struktura archiwalna, operuje na styku technologii, kultury i polityki – rejestrując nie tylko medialne obrazy rzeczywistości, ale też ich przemiany semantyczne w czasie.

Koncepcja archiwum jako narzędzia badań społecznych i kulturowych została szeroko

* Artykuł to podsumowanie pobytu badawczego realizowanego przez autorkę w Institut National Audiovisuel w Paryżu (wrzesień 2023 roku).

rozwinęta w pracach Michela Foucaulta[1], Paula Ricoeura[2], Jacques'a Derridy[3] czy Aleidy Assmann[4]. W ich ujęciu archiwum nie tyle przechowuje przeszłość, co ją konstytuuje – decydując o tym, co podlega pamięci zbiorowej, a co zostaje wyparte lub zapomniane. W tym sensie analiza archiwalna to nie tylko czynność porządkowania danych, lecz także akt epistemologiczny – pozwalający ujawnić mechanizmy selekcji, hierarchizacji i interpretacji kultury.

Analiza archiwum INA z perspektywy polskiego filmoznawcy pozwala z jednej strony na odczytanie medialnej obecności polskiego kina w telewizji i radiu francuskim w latach 1945–1989, a z drugiej – na refleksję nad tym, jak zewnętrzny obserwator – reprezentowany przez francuskie media – konstruował obraz polskiej kultury, tożsamości i historii. To szczególnie istotne w przypadku państwa i kina, które przez dekady funkcjonowały w warunkach

politycznej zależności, ograniczonego dostępu do wolnego rynku oraz cenzury.

Badania prowadzone w ramach kwerendy w bazach INA pozwalają zrekonstruować ewolucję francuskiego obrazu polskiego kina w latach 1945–1989, a ponadto rzucają nowe światło na funkcjonowanie filmu jako medium społecznej komunikacji i instrumentu politycznej semiotyki. Tym samym INA staje się zarówno zasobem, jak i zwierciadłem, w którym odbija się zmieniający się obraz Polski i polskiego filmu w zachodnim dyskursie medialnym.

Institut National de l'Audiovisuel jako instytucja: historia, funkcje, metodologia udostępniania

Institut National de l'Audiovisuel, utworzony w 1975 roku, to instytucja publiczna podległa francuskiemu Ministerstwu Kultury, której zadaniem jest gromadzenie, archiwizacja, ochrona oraz upowszechnianie zasobów audiowizualnych wytworzonych przez media publiczne we Francji. Swoim zasięgiem obejmuje zarówno telewizję i radio, jak i – od 2006 roku – zasoby cyfrowe publikowane w internecie, które dotyczą tematyki medialnej, kulturalnej i informacyjnej. Jest to jedna z najbardziej zaawansowanych technologicznie instytucji archiwalnych w Europie i jedna z nielicznych, która w pełni zrealizowała postulat przejścia na cyfrową archiwistykę kompleksową[5].

Institut National de l'Audiovisuel gromadzi i porządkuje swoje zbiory według ściśle określonych kategorii – obejmujących takie metadane, jak czas emisji, format, nadawca, typ przekazu, język, obecność osób, słowa kluczowe, temat, miejsce nagrania czy kontekst produkcyjny. Dla badaczy oznacza to możliwość przeszukiwania baz danych według zróżnicowanych, zaawansowanych filtrów, co otwiera nowe możliwości analityczne. W systemie dostępne są zarówno opisy, jak i miniatury wideo oraz zapisy dźwiękowe, które można przeglądać i odsłuchiwać na stanowiskach multimedialnych w ośrodkach badawczych INA.

Instytucja nie pełni wyłącznie funkcji archiwalnej – jest aktywnym uczestnikiem debaty

[1] Michel Foucault, *Archeologia wiedzy*, przeł. Andrzej Siemek, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1977.

[2] Paul Ricoeur, *Pamięć, historia, zapomnienie*, przeł. Janusz Margański, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas, Kraków 2006.

[3] Jacques Derrida, *Archive Fever. A Freudian Impression* [1995], przeł. Eric Prenowitz, University of Chicago Press, London–Chicago 1996 (przekład polski Jakuba Momro *Gorączka archiwum. Impresja freudowska*, Instytut Badań Literackich PAN, Warszawa 2016).

[4] Aleida Assmann, *Między historią a pamięcią. Antologia*, red. naukowa i posłowie Magdalena Saryusz-Wolska, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2013.

[5] Szerzej o samej hiperbazie INA i jej potencjale informacyjnym, jeśli chodzi o wpisane w perspektywę informatologiczną badania medioznawcze nad polskim kinem – por. Barbara Głębińska-Giza, *Repozytorium Narodowego Instytutu Środków Audiowizualnych (L'Institut national de l'audiovisuel, Inathèque, INA) w Paryżu jako źródło informacji o polskim filmie w badaniach medioznawczych*, „Zagadnienia Informacji Naukowej” 2024, nr 62(2).

naukowej i medialnej. Organizuje konferencje, prowadzi projekty badawcze (m.in. w zakresie AI i indeksowania treści audiowizualnych), publikuje monografie, a także oferuje kursy i szkolenia dla specjalistów mediów i naukowców. Posiada status placówki badawczej i współpracuje z uczelniami we Francji oraz za granicą.

Dostęp do zbiorów INA realizowany jest wyłącznie stacjonarnie – co wynika z polityki ochrony praw autorskich oraz bezpieczeństwa cyfrowego. Konsultacja możliwa jest w siedmiu ośrodkach we Francji (w tym w głównym centrum w Bry-sur-Marne pod Paryżem), gdzie badacz ma do dyspozycji stanowisko komputerowe wyposażone w specjalistyczne oprogramowanie indeksujące i analizujące treść materiałów. Niektóre materiały udostępniane są na zasadach komercyjnych (dla mediów, producentów, instytucji kultury), ale wszystkie pozostałe są dostępne bezpłatnie dla badań naukowych, po uprzednim uzyskaniu akredytacji.

W kontekście badań nad recepcją kina polskiego we Francji INA stanowi archiwum totalne – miejsce, w którym znaleźć można nie tylko programy telewizyjne i audycje radiowe dotyczące Polski, ale również rozbudowane materiały publicystyczne, dokumentalne, wywiady, recenzje i relacje festiwalowe. Możliwość przeszukiwania zbiorów według nazwisk, tytułów filmów, słów kluczowych i kategorii tematycznych pozwala na rekonstrukcję dyskursu medialnego wokół polskiego kina w sposób systematyczny i kompletny.

Topografia obecności kina polskiego w bazach danych INA

Kwerenda przeprowadzona w archiwum INA pozwala na precyzyjne zlokalizowanie i klasyfikację materiałów dotyczących polskiego kina w latach 1945–1989. Dane ilościowe wskazują wyraźne zróżnicowanie pomiędzy mediami: więcej materiałów dotyczyło polskiego filmu w radiu (zwłaszcza na antenie France Culture i France Inter), natomiast transmisje telewizyjne skupiały się głównie na wydarzeniach festiwalowych, premierach oraz sylwetkach wybitnych twórców.

Hasło „Andrzej Wajda” figuruje w ponad 370 rekordach, z czego 64 pochodzą z okresu 1945–1989. W przypadku programu radiowego liczba ta wynosi 219 (70 w analizowanym przedziale czasowym). Znaczące jest także występowanie samego nazwiska „Wajda”, niezależnie od imienia – co sugeruje wysoką rozpoznawalność. Dla porównania, hasło „Polska” w bazie telewizyjnej pojawia się 12 753 razy, a w bazie radiowej – 8628. Hasło „kino polskie” zostało zidentyfikowane w 22 materiałach telewizyjnych (z lat 1961–1987), co wskazuje na jego specyficzny charakter – występuje nie jako termin techniczny, lecz jako kategoria kulturowa.

Najczęściej obecni w materiałach byli: Andrzej Wajda, Andrzej Munk, Jerzy Kawalerowicz, Roman Polański, Agnieszka Holland, Krzysztof Zanussi, Jerzy Skolimowski oraz – w mniejszym zakresie – Piotr Szulkin, Janusz Kijowski, Daniel Szczechura. W materiałach radiowych odnaleźć można również wypowiedzi takich postaci, jak: Aleksander Ford, Jan Korynko, Stanisław Wohl, Zbigniew Rybczyński.

Zasoby INA podzielone są na zasadnicze segmenty, z których każdy pozwala na analizę w różnych wymiarach. Warto zaznaczyć, że INA oferuje możliwość analizy materiałów według ponad 60 kategorii metadanych (np. pora emisji, gatunek, grupa docelowa, format, obecność osób, kontekst geograficzny, typ wypowiedzi), co pozwala na stworzenie precyzyjnych map obecności danego zjawiska kulturowego w medialnej przestrzeni.

Estetyka, symbol i opór w analizie reprezentacji. Przełomy polityczne i medialna intensyfikacja recepcji

Analiza materiałów archiwalnych zebranych w INA wyraźnie wskazuje na istnienie powtarzalnych momentów intensyfikacji zainteresowania polskim kinem. Zjawisko to można powiązać z kluczowymi wydarzeniami politycznymi w Polsce, które miały bezpośrednie przełożenie na zainteresowanie międzynarodowe – w tym mediów francuskich. W latach 1945–1989 szczególną rolę odegrały cztery czasy: 1956, 1968, 1981–1983 oraz 1989. Każdy

z tych momentów otwierał nowe perspektywy interpretacyjne i uruchamiał wzmożoną obecność Polski (a wraz z nią – jej kina) w debacie publicznej we Francji.

Między 1945 a 1956

Baza INA nie odnotowuje programów telewizyjnych z tego okresu poświęconych kinu polskiemu, natomiast jest kilka audycji radiowych. 18 marca 1949 roku (środa, godzina 19.30) w Programme Parisien wyemitowany zostaje program radiowy *Le Cinéma polonais avant et après la guerre* (Kino polskie przed wojną i po niej), zawierający wywiad z Aleksandrem Fordem. Posługujący się bardzo dobrą francuszczyzną Ford omawiał – zgodnie z założeniami politycznej propagandy socjalistycznej – polskie kino po 1945 roku. Głosił, że o ile przed wojną kino miało charakter komercyjny, o tyle teraz uczestniczy w życiu społeczeństwa, ukazuje niedawne wydarzenia wojenne, angażuje się w sprawy aktualne, ważne społecznie. Wywiad jest wart uwagi ze względu na fakt, że stanowi wyraz szczególnego rodzaju polityki polskich władz starających się w tamtym okresie o pozyskanie przychylności twórców, a jednocześnie już zdecydowanych, by twórców tych bezwzględnie zinstrumentalizować w celach propagandowych. Ford nie mówi rzecz jasna o tych założeniach, kreśląc w zamian wizję kina zaangażowanego, występującego na rzecz społeczeństwa, co wynika ze starannie przemyśła-

nej polityki wizerunkowej oraz z ostrożności, by nie ujawniać zbyt otwarcie zamiarów nowej władzy.

Drugi program to *Le Cinéma polonais et „Robinson de Varsovie”* (Kino polskie i „Robinson warszawski”; 14 kwietnia 1949, poniedziałek, kanał X). Treść programu stanowi wywiad z Janem Korngoldem, przedstawicielem przedsiębiorstwa „Film Polski” w Paryżu. Korngold – podobnie jak wcześniej Ford – akcentował cechy odnowionego polskiego kina, podkreślając znaczącą współpracę z realizatorami zagranicznymi, wymieniał ich nazwiska i podkreślał wagę umiędzynarodowienia filmu polskiego. Co szczególnie, film *Robinson warszawski* jest w tym wywiadzie przedstawiany jako produkcja międzynarodowa, także z udziałem realizatorów francuskich, jednak z perspektywy wiedzy o losach tej produkcji należałoby znowu zastanowić się nad kierunkami zagranicznej polityki wizerunkowej polskich władz. Koncepcja scenariusza do tego filmu powstała jeszcze w 1945 roku – jej autorami byli Jerzy Andrzejewski i Czesław Miłosz, zainspirowani wspomnieniami Władysława Szpilmana z okresu, kiedy ukrywał się samotnie w obracanej stopniowo w gruzy wojennej Warszawie. Władze, kontrolujące ściśle każdy etap produkcji filmowej, przede wszystkim na etapie scenariusza, wysunęły wobec tego projektu wiele uwag i żądania zmian, co w efekcie zakończyło się wycofaniem przez Miłosza swojego nazwiska[6]. W 1949 roku powstała pierwsza wersja filmu, zatytułowana *Robinson warszawski*, o niej właśnie mowa jest w audycji. Pracowali przy niej realizatorzy zagraniczni, w tym Francuzi. Mimo daleko idących zmian wypaczających pierwotną wymowę film spotkał się ponownie z surową krytyką (podczas Zjazdu Filmowego w Wiśle) i poddany został kolejnym przeróbkom. Na ekranach ukazał się dopiero w roku 1950 pod tytułem *Miasto nieujarzmione*, z wyeksponowaną rolą wojsk Armii Ludowej i żołnierzy radzieckich. W napisach nie podano już większości z siedmiu nazwisk realizatorów zagranicznych (w tym czterech Francuzów) pracujących przy wersji z 1949 roku, pozostawiając jedynie Jeana Isnarda jako autora zdjęć. W zabiegu tym cho-

[6] Por. Jerzy Andrzejewski, Czesław Miłosz, *Listy 1944–1981*, oprac. i przypisami opatrzyła Barbara Riss, Instytut Dokumentacji i Studiów nad Literaturą Polską. Oddział Muzeum Literatury im. Adama Mickiewicza, Biblioteka „Więzi”, Warszawa 2011; Czesław Miłosz, *Wyjaśnienia po latach*, „Dialog” 1984, nr 9; Anna Synoradzka-Demadre, *Zanim powstał „Pianista” Romana Polańskiego – „Robinson warszawski” (1945–1950)*, „Kwartalnik Filmowy” 2014, nr 86; Piotr Śmiałowski, *Ingerencje. O usuniętych po Zjeździe w Wiśle scenach i motywach filmowych*, [w:] *Zjazd Filmowy w Wiśle 1949. Źródła, komentarze, opracowania*, red. Barbara Giza, Adam Wyżyński, FilMOTEKA Narodowa Instytut Audiowizualny, Warszawa 2024.

dziło o zatarcie wrażenia, że zasługi dla odradzającej się nowej polskiej kinematografii leżą być może po stronie twórców – obcokrajowców. Audycja *Le Cinéma polonais et „Robinson de Varsovie”* z kwietnia 1949 roku może być zatem dzisiaj świadectwem historycznym o wymowie ironicznej – starające się o dobre imię za granicą polskie władze chętnie eksponowały międzynarodowy charakter tej produkcji filmowej, a jednocześnie w ramach działań wewnętrznych poddawały tę produkcję bezprecedensowym, brutalnym ingerencjom, których skutkiem okazało się usunięcie – w wersji, która finalnie trafiła na polskie ekrany w grudniu 1950 roku – nazwisk zagranicznych realizatorów z napisów w filmie, a ponadto zmiana tytułu, a nawet zmiana autora muzyki[7].

Trzeci program pochodzi z 29 września 1952 roku (poniedziałek) i zatytułowany jest *Le Cinéma polonais et le film scientifiques* (Kino polskie i film naukowy). Zawiera wywiad z Janem Korngoldem, przeprowadzony z okazji odbywającego się od 25 września w Paryżu kongresu filmu naukowego. Korngold występuje w tym wywiadzie jako reprezentant polskiej kinematografii i ówczesny prezes Międzynarodowego Towarzystwa Kinematografii Naukowej. Mówi o filmie *Młodość Chopina* (1951, premiera 1952, reż. Aleksander Ford), zapowiada pierwszy pełnometrażowy film polski *Przygoda na Mariensztacie* (1953, premiera 1954, reż. Leonard Buczkowski), o innych realizowanych filmach, a także – co ciekawe – o zaopatrywaniu się we Francji w szereg materiałów do produkcji filmów. Twierdzi, że film jest bardzo popularny w Polsce, choć ponownie trzeba stwierdzić, że wywiad ten jest wyrazem starannej polityki wizerunkowej w zakresie promowania polskiej kinematografii.

Odwilż i „szkoła polska”

Po śmierci Stalina i politycznym przesileniu w Polsce w 1956 roku nastąpił przełom zarówno wewnętrzny, jak i wizerunkowy. Festiwal w Cannes w 1957 roku stał się symbolicznym otwarciem nowej ery – *Kanał* Andrzeja Wajdy zdobył nagrodę specjalną jury, a francuska pra-

sa kulturalna podjęła dyskusję na temat „polskiego fenomenu filmowego”[8]. Choć polska krytyka i opinia publiczna przyjęły informację o nagrodzie (jak i sam film) początkowo dość niejednoznacznie, można bez przesady stwierdzić, że nagroda ta wpłynęła na historię polskiego kina, zwróciwszy światową uwagę „na „szkołę polską”, emanację kinematografii dotąd prowincjonalnej i zupełnie ignorowanej przez świat”[9]. Okres 1957–1966 przyniósł kinu polskiemu apogeum międzynarodowego zainteresowania, któremu towarzyszyło powszechne zainteresowanie mediów oraz opinii publicznej. W archiwach INA z tego okresu zachowały się liczne materiały, w których krytycy i dziennikarze omawiali „szkołę polską” jako zjawisko łączące doświadczenie wojenne, wyrafinowanie estetyczne i filozoficzną głębię.

Znaczący wpływ na tę sytuację miała opinia francuskich środowisk intelektualnych, co znajdowało odbicie w liczbach publikacji, organizowanych wydarzeń oraz – obecności tematyki związanej z polskim kinem we francuskiej przestrzeni medialnej. Oprócz kwestii estetycznych, zapisanego w filmach szkoły polskiej „wybuchu” twórczych możliwości, niewątpliwie wpływ na zainteresowanie polskim kinem miała ówczesnie także polityka i bardzo spektakularny, choć w odbiorze zachodniej opinii publicznej przyjęty z pewną dozą sceptycyzmu[10], przebieg „od-

[7] Autorem muzyki do *Robinsona warszawskiego* był Artur Malawski, natomiast do wersji pod tytułem *Miasto nieujarzmione* muzykę napisał Roman Palester, choć i jego nazwisko nie pojawia się w napisach.

[8] Por. Barbara Giza, *Ku transnarodowości. Sukcesy polskiego kina na Festiwalu w Cannes 1946–1966 w korespondencjach publikowanych przez magazyn „Film”*, [w:] *Kino polskie jako kino transnarodowe*, red. Sebastian Jagielski, Magdalena Podsiadło, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”, Kraków 2017.

[9] Jerzy Płazewski, *75 najważniejszych międzynarodowych festiwali filmowych za granicą*, Film Polski, Warszawa 1993, s. 1–2.

[10] Marcin Kula, *Paryż, Londyn i Waszyngton patrzą na Październik 1956 r. w Polsce*, Instytut Studiów Politycznych PAN, Warszawa 1992.

wilży”, kończący także okres prawdziwego załamania w relacjach polsko-francuskich w latach poprzedzających rok 1956[11]. Był to pierwszy (od okresu wojny) wyraźny sygnał związku pomiędzy zachodzącymi w Polsce wydarzeniami politycznymi a zainteresowaniem francuskiej opinii publicznej sprawami polskiej kultury, który będzie stanowił o pewnym wzorcu, jaki daje się zauważyć we francuskich mediach audiowizualnych. Zainteresowanie Polską związane z filmem *Kanał* stanowi bowiem – mający silne podłoże polityczne – wyraz powrotu do wzajemnych relacji, które obejmowały od wieków wiele obszarów, a w wieku XX, przede wszystkim właśnie ze względu na sytuację polityczną, miały charakter zróżnicowany i wielotorowy[12].

Ugruntowała się wówczas narracja o polskim kinie jako medium pamięci narodowej i zbiorowego katharsis. Filmy takie jak *Eroica*, *Pętla*, *Matka Joanna od Aniołów* traktowano jako przejawy europejskiego egzystencjalizmu, korespondujące z francuską nową falą, ale o własnym idiomie estetycznym.

Jeśli chodzi o francuskie programy telewizyjne z tego okresu, jako pierwszy poświęcony filmowi polskiemu baza podaje film o Andrzej Munku *Hommage à André Munk – jeune réalisateur Polonais* (Hołd dla Andrzeja Munka, młodego polskiego reżysera), który został pokazany w telewizji na kanale Réseau 1 29 października 1961 roku w niedzielę, w godzinach wieczornych. Zrealizowano go po tragicznej śmierci Munka w wypadku samochodowym i pomyślano jako podsumowanie jego osiągnięć artystycznych

ze szczególnym uwzględnieniem filmu *Eroica* (1957), o którym Munk udzielił wywiadu znanej dziennikarce Yvonne Baby (pasierbicy Georges’a Sadoula, dziennikarza i krytyka filmowego zainteresowanego szczególnie polskim kinem) w czasie pobytu we Francji na kilka tygodni przed śmiertelnym wypadkiem. Fragment tego wywiadu również został zaprezentowany w omawianym programie. We wprowadzeniu prowadzący program Roger Régent przedstawia szeroko aktualną sytuację polskiego kina, zwracając uwagę na jego wielkość, aktualność, pionierskość oraz interesujące związki z nową falą poprzez twórczość autorską, której Munk był wybitnym reprezentantem „obok Wajdy, Kawalerowicza, a nawet Aleksandra Forda – reżysera filmu *Piątka z ulicy Barskiej* (1953)”. Twórców tych łączy, według prowadzącego program, szczególnego rodzaju umiejętność prezentowania zniszczonej Warszawy – miasta długo cierpiącego w wyniku wojny oraz ukazowania polskiego oporu z tamtego okresu. Munk uważany jest za wybitnego twórcę tego nurtu nowej fali, rozpoczynającego działalność w kinie krótkiego metrażu. W programie omawiano twórczość dokumentalną reżysera, prezentując kadry z jego filmów *Niedzielny poranek* (1955) i *Spacerek staromiejski* (1958) oraz podkreślając znaczenie prac nad filmem *Pasażerka* (1963). Analizowano także związki twórczości reżysera z włoskim neorealizmem i wskazywano na niezwykle osiągnięcia twórcy w zakresie kreowania atmosfery dzieła filmowego. Szczególnie wiele uwagi poświęcono filmowi *Eroica*. Film ten w opinii autorów programu najbardziej uwydatnia niezwykle talent Munka w zakresie realizmu, który nazywany jest nawet „realizmem włosko-polskim”, dlatego Yvonne Baby kieruje do reżysera pytania dotyczące głównie tego właśnie filmu. We fragmencie wywiadu na temat drugiej części *Eroiki* (opartej na autobiograficznej prozie Jerzego Stefana Stawińskiego, o czym nie ma tutaj w ogóle mowy) reżyser stwierdza, że w filmowej wizji niemieckiego obozu jenieckiego interesowała go sytuacja ludzi, którym nie grozi ból ani śmierć, ale którzy nie są wolni. Reprezentują różne środowiska, są

[11] Por. np. Dariusz Jarosz, Maria Pasztor, *Robineau, Bassaler i inni. Z dziejów stosunków polsko-francuskich w latach 1948–1953*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2001.

[12] Por. np. Maria Pasztor, *Między Paryżem, Warszawą i Moskwą. Stosunki polsko-francuskie w latach 1954–1969*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2003; Dariusz Jarosz, Maria Pasztor, *Stosunki polsko-francuskie 1944–1980*, Polski Instytut Spraw Międzynarodowych, Warszawa 2008; Maria Pasztor, Dariusz Jarosz, *Stosunki polsko-francuskie 1986–1989*, „Stosunki Międzynarodowe” 2015, nr 51(2).

przemocą skupieni w jednym miejscu i samotni wśród innych – dlatego w filmie chodzi nie tyle o mit heroizmu, ile o sposób pozwalający funkcjonować w psychicznej sytuacji zamknięcia poprzez podtrzymywanie wiary, że ucieczka jest możliwa. Sposób prezentowania idei tego filmu oraz całej twórczości Munka w omawianym programie pozwala sformułować tezę o upatrywaniu przez francuskich odbiorców wartości filmu w jego nowatorstwie artystycznym, nie zaś w relacji do konkretnej sytuacji politycznej, do której się odnosi. Obóz jeniecki w Niemczech lat 1944/45 nie jest miejscem o faktycznych historycznych konotacjach, ale metaforą sytuacji egzystencjalnej, w której nie dające się uniknąć otoczenie innych ludzi jest opresją i więzieniem, a ulgę przynosi jedynie myśl o tym, że komuś udało się uciec (choć i ona jest przecież kłamstwem, bo rzekomy uciekinier jest przetrzymywany przez towarzyszy niedoli na strychu i sam – jako jedyny depozytariusz wizji wolności – jest jednocześnie jej największym więźniem). Uwagę zwraca dobra znajomość języka francuskiego i filozoficznego nurtu egzystencjalizmu, jaką wykazał Munk, oraz jego zaskakujące może zachowanie wobec dziennikarki, w której obecności zgasił niedopałek papierosa o podeszwę swojego buta (!)[13].

Dopiero 18 kwietnia 1959 roku, po długim zimnowojennym zastoju, wyemitowany zostaje program związany z prezentowaniem w Paryżu filmu Andrzeja Wajdy pt. *Kanał* (pod francuskim tytułem *Oni kochali życie*). Audycja związana jest z inicjatywą międzynarodowego uniwersytetu radiowego – Université Radiophonique Internationale, prowadzącym jest Roger Regent, natomiast wykład dotyczący polskiego kina czyta Bergamote Jouffroy. Przedstawiona zostaje biografia Wajdy jako malarza, jego edukacja w szkole filmowej oraz filmy, które według założeń wykładu opowiadają o indywidualnym losie człowieka w obliczu absurdów historii. Wygłoszona zostaje teza o nieprzekraczalności dla zagranicznych reżyserów barier kulturowych w odniesieniu do filmów, które realizowane są w Polsce. Opowiadane są treści i przedstawiane kolejne polskie filmy Wajdy:

Popiół i diament (1958), *Lotna* (1959). W ramach wykładu przedstawiona zostaje długa, kilkuminutowa wypowiedź stanowiąca tłumaczenie słów Wajdy, który (w języku polskim) bardzo szczegółowo omawia styl swoich filmów, poetykę ich narracji i własne zapatrywania na twórczość filmową, zdradzając, że mistrzem jest dla niego Buñuel. Należy wnioskować, że w ten sposób tematyka kina polskiego jest wprowadzana w obszar dociekań intelektualnych, co stanie się stałą praktyką w kolejnych latach.

Ciekawa jest także 50-minutowa audycja emitowana 15 grudnia 1963 roku w niedzielę w ramach cyklu „Connaissance de Cinéma” (Znajomość kina) przez stację France Culture, należąca do grupy Radio France. Jean Mitry i Philippe Esnault omawiają etiudę *Dwóch ludzi z szafą* Romana Polańskiego (1958) i film *Matka Joanna od Aniołów* Jerzego Kawalerowicza (1960). Polskie kino po ostatniej wojnie jest określane jako obecnie najbardziej oryginalne i interesujące ze względu na charakter. Esnault – badacz nowego kina, wyraża zadowolenie z odrodzenia relacji polsko-francuskich oraz charakteryzuje tematykę polskich filmów, wracając nawet do czasów Poli Negri (zapewne w celu podkreślenia potencjału międzynarodowego naszej kinematografii). Jako wyróżniające się wymienia takie tematy, jak wolność i niezależność oraz duchowość, a także związek z kontekstami politycznymi i społecznymi, ważnymi dla zrozumienia polskiego kina. Warto zaznaczyć, że cechy te staną się w oczach zagranicznej opinii publicznej na stałe definiującymi dla polskiego kina właściwie do dziś.

Jako filmowiec – pionier przedstawiany jest Aleksander Ford, przypomniany zostaje jego przedwojenny film *Legion ulicy* (1932), odnoszący się do problemów biedy i nierówności społecznych. Forda określa się jako organizatora

[13] W wyniku mojej rozmowy z prof. Markiem Hendrykowskim o znaleziskach w archiwum INA, jakich udało mi się dokonać w czasie pobytu badawczego w 2023 roku, fragment ten znalazł się w filmie Michała Bielawskiego *Munk Pasażer* z 2025 roku, którego Pan Profesor jest współscenarzystą.

życia filmowego w szeregach armii radzieckiej, zwracając uwagę na jego talent do filmowania w sposób dokumentalny. Film Forda *Piątka z ulicy Barskiej* (1953, premiera 1954) to w ocenie dyskutantów prawdziwa rewolucja polskiego kina, której następcą i kontynuatorem jest Andrzej Wajda^[14]. W dyskusji o odrodzeniu polskiego kina rozmówcy zwracają uwagę na kwestie odbudowy kraju w trudnych warunkach społecznych, w ramach której odbudowano także studia filmowe, powołano biblioteki, zorganizowano środowisko filmowe, dokonano reorganizacji kinematografii.

Według rozmówców wpływ tych przemian Października 1956 na polskie kino jest znaczący i wielokierunkowy: objawia się w twórczości Andrzeja Wajdy, Andrzeja Munka, Jerzego Kawalerowicza, a także Aleksandra Forda. Jego przejawy można ich zdaniem zaobserwować zwłaszcza we wzmocnieniu roli scenarzysty, która sprawia, że film polski to film idei, wielkiego tematu, wielkich pisarzy, interesujący ze względu na formę, prowokujący dyskusję, umiejętnie stosujący parabolę i ironię, traktujący problem indywidualny bohatera jako problem społeczny. Jako przykład kina scenarzystów podana zostaje twórczość ekranowa Tadeusza Konwickiego.

W odniesieniu do filmu Kawalerowicza *Matka Joanna od Aniołów* omawiane są tematy religii, religijności, siły zła, kobiecości, poświęcenia. W dyskusji pojawiają się głosy, iż jest to film antyreligijny, antyklerykalny, szokujący, proponujący nową, współczesną formę (egzorcysta Suryn w rozmowie z cadykiem mówi do siebie samego – obie role odgrywa ten sam aktor). Uwagę zwraca bardzo dobra orientacja rozmówców w specyfice polskiego kina oraz znajomość polskiej kultury. Mowa jest też o kontekście francuskim historii Matki Joanny (w literackim oryginale autorstwa Ja-

rosława Iwaszkiewicza wydarzenia rozgrywają się w Ludin we Francji), wyrażane są zachwyty nad plastyczną formą filmu.

W przypadku filmów Polańskiego (który urodził się w Paryżu) dokonywane są porównania pomiędzy wpływami kultury polskiej i francuskiej na jego twórczość. Pada stwierdzenie, że poczucie humoru we Francji ma charakter werbalny: aby śmieszyć, trzeba mówić, natomiast w Polsce istotna jest wizualność humoru: aby śmieszyć, należy pokazywać. Bardzo ciekawie analizowany jest także film Polańskiego *Nóż w wodzie* (1961), który według rozmówców pokazuje nową burżuazję, wytworzoną pod wpływem okoliczności politycznych.

Kolejny odcinek cyklu „Connaître le Cinéma” w stacji France Culture wyemitowano 30 października 1965 roku, w sobotę, od 18.49 do 19.29. Omawiany w nim był m.in. film *Rękopis znaleziony w Saragossie* (1964, premiera 1965, reż. Wojciech Jerzy Has). O polskim kinie wyrażano się z uznaniem, podkreślając, że od kilku lat jest ono dynamiczne, wręcz rewolucyjne. Wymieniane były przede wszystkim nazwiska Wajdy, Munka, Kawalerowicza, Polańskiego, Hasa, ale także Jana Lenicy, Daniela Szczechury czy Waleriana Borowczyka. Zwracano uwagę, że nie tylko film fabularny, lecz także animowany i krótkometrażowy są we Francji bardzo dobrze znane i cenione, stwierdzając, że „po sukcesach Wajdy, Munka itp., polskie kino święci triumfy”. W orbicie zainteresowania pojawia się również kolejne nazwisko: Jerzy Skolimowski – przedstawiciel młodszego pokolenia polskich filmowców. Jako cechę szczególną polskiego kina podaje się znaczącą rolę scenarzysty – literata, którego udział w tworzeniu filmu przyczynia się do uzyskania wysokiej jakości artystycznej. W tym kontekście wymieniane jest nazwisko Tadeusza Konwickiego, który jest dobrze znany we Francji.

Szczególnie wiele uwagi poświęca się filmowi Wojciecha Jerzego Hasa *Rękopis znaleziony w Saragossie* – przedstawiane jest jego streszczenie oraz informacja, iż jest on adaptacją napisanej w oryginale po francusku powieści Jana Potockiego^[15]. Wokół tego filmu toczy się

[14] Film Aleksandra Forda *Piątka z ulicy Barskiej* otrzymał Nagrodę Jury w czasie Międzynarodowego Festiwalu Filmowego w Cannes w 1954 roku.

[15] Powieść ta stanowiła ówczesnie dla badaczy francuskich swoiste novum i odkrycie, poddawa-

także dyskusja z udziałem Philippe'a Esnault (radiowca i historyka kina), Roberta Benayoun (krytyka filmowego i pisarza), Pierre'a Billard (krytyka, dziennikarza i historyka filmu), Philippe'a Haudiquet (krytyka filmowego i reżysera), Gillesa Jacoba (krytyka, eseisty, reżysera), Daniela Szczechury, skupiona na wizualnej stronie filmu. Z uznaniem stwierdza się, że *Rękopis znaleziony w Saragossie* to film hiszpański zrealizowany w Polsce. Trzeba podkreślić, że dyskusja toczona jest na wysokim, akademickim poziomie, jej uczestnicy głęboko rozważają rozmaite konteksty filmu Hasa, wykazując znakomitą orientację w polskim kinie, które uważają za wielkie, międzynarodowe.

Rok 1968: kino jako pole kontestacji

Retrospektywa *Vingt ans de cinéma polonais* (20 lat filmu polskiego) zorganizowana w Poitiers w dniach 13–19 lutego 1968 roku spotkała się z dużym zainteresowaniem francuskich mediów. Pokazano wówczas 25 filmów z różnych dekad, a w materiałach radiowych i telewizyjnych INA zachowały się fragmenty wywiadów z polskimi reżyserami, krytykami i uczestnikami wydarzenia. Na tle wydarzeń politycznych we Francji (rewolty studenckiej i narastającego buntu wobec systemu) polskie kino ukazywano jako przykład społecznie zaangażowanej sztuki, zdolnej do krytyki władzy i mitów narodowych. Stanisław Wohl, ówczesny prorektor szkoły filmowej w Łodzi, zapytany o podsumowanie owych dwudziestu lat polskiego kina powiedział, że w tym okresie istniały trzy epoki: pierwsza, określona jako „po wojnie” („après la guerre”, co stanowi ciekawy wybieg mający na celu uniknięcie określenia „socrealizm”, o którym nie chciano ówczesnie wspominać) z filmami Aleksandra Forda i Wandy Jakubowskiej, druga: 1955–1956, kiedy dały o sobie znać talenty Andrzeja Wajdy czy Jerzego Kawalerowicza, i trzecia, bardzo obiecująca, w której pojawili się nowi realizatorzy, bardzo narodowi i oryginalni, czasami inspirujący się francuską nową falą, ale w sposób oryginalny: Jerzy Skolimowski, Henryk Kluba, Leśniewski (zapewne pomyłka, chodziło raczej o Witolda

Lesiewiczza, który był szczególnie aktywny reżysersko w tamtym okresie). Szczególne zainteresowanie wzbudził film *Rękopis znaleziony w Saragossie* (1964), którego początkowy fragment zaprezentowano także w programie.

Kolejny przykład to wywiad z Andrzejem Wajdą (i Danielem Olbrychskim) zaprezentowany 15 lutego 1978 roku w telewizji FR3 w ramach cyklu „Ciné regards”, pokazano w nim fragmenty filmów *Wesele* (1972), *Brzezina* (1970) i *Ziemia obiecana* (1974), w których Olbrychski zagrał główne role. Każdy w tych filmów jest omawiany i prezentowany przede wszystkim jako wizualne dzieło sztuki odnoszące się do człowieka wobec skrajnej sytuacji egzystencjalnej. Sposób oddawania językiem filmu tej sytuacji oraz mistrzostwo reżyserii jako umiejętności biegłego „władania tym językiem” to główny temat tego wywiadu. Przykładami wykorzystania takiego zabiegu jest ukazanie się w filmie *Wesele* widma Jakuba Szeli, scena nieporozumienia między mężem a żoną, silnie poruszająca wizualnie, jak również scena z filmu *Brzezina*, w której Michał rozmawia ze swoją kilkuletnią córką, wypytując ją dramatycznie o jej zmarłą matkę, a – jak się okazuje – Wajda jest improwizatorem w tej scenie razem ze swoimi aktorami. Taką moc wizualnego oddziaływania ma także scena śmierci fabrykanta w filmie *Ziemia obiecana* – gdzie bogacz umiera samotnie w fabryce wobec całkowitej obojętności ludzi umęczonych pracą.

Znacząca zmiana sposobu prezentowania tematu kina polskiego, jeśli chodzi o programy telewizyjne, następuje w okresie przełomu lat 70. i 80., kiedy francuskie media szczególnie interesowały się sytuacją polityczną w Polsce – całe programy publicystyczne poświęcane były temu, co dzieje się nad Wisłą, w kontekście ekonomii, polityki, relacji społecznych oraz głębokiego kryzysu, który dotknął Polskę. Prezentowany wtedy we francuskich mediach film polski staje się metaforą sytuacji egzystencjalnej

ne w kolejnych latach coraz dokładniejszym analizom (kolejne wydania powieści Potockiego, oparte na szeroko zakrojonych kwerendach w wielu archiwach, ukazały się w 1989 i 2006 roku).

starcia z reżimem – w związku z wydarzeniami politycznymi w Polsce, a dyskusje na ten temat – coraz bardziej otwarte i bezkompromisowe w zakresie dobieranych argumentów. Pojawiła się wówczas także narracja o Polsce jako „wschodnim sojuszniku ducha rewolucyjnego Zachodu” – kino było tu swego rodzaju wehikułem uniwersalnych postulatów wolności, prawdy i podmiotowości.

Impulsem był niewątpliwie Grudzień 1970 roku, ale na zmianę narracji wpływ miało również powstanie i umacnianie się intelektualnej opozycji politycznej. Przykładem tej zmiany może być telewizyjna kilkunastominutowa wypowiedź (22 października 1978 roku) krytyka François Forestiera na temat filmu *Człowiek z marmuru*, który zostaje uznany za artystyczny fenomen mówiący o epoce stalinowskiej ze współczesnego punktu widzenia. Uwagę zwraca otwartość, nawet pewna bezpośredniość w formułowaniu opinii przez krytyka, który wyraża podziw dla Wajdy za umiejętne i bardzo trafne pokazanie stalinizmu jako okresu z jednej strony ogromnie znaczącego dla polskiej historii i losów pojedynczych ludzi, z drugiej zaś – otczonego niepamięcią, objętego społecznym tabu.

Jeśli chodzi o audycje radiowe, w 1968 roku na temat polskiego kina zrealizowano ich sześć, w tym cztery poświęcone cyklicznej imprezie – dniom polskim w Poitiers. Audycja z cyklu „Connaissance de Cinéma” (Znajomość kina) z 2 marca 1968 roku (sobota), nadawana w godzinach 19.30 – 20.02, zawiera dyskusję o specyfice polskiego kina, jego dojrzałości intelektualnej i estetycznej na poziomie światowym oraz o jego roli w dyskusjach społecznych.

Cała polska kultura, nie tylko film, szeroko prezentowana zostaje w niedzielnej audycji z sierpnia 1968 roku, trwającej niemal dwie godziny. Omawiane są w niej muzyka, teatr, festiwal w Sopocie, wypowiadają się m.in. Adam Hanuszkiewicz i Bolesław Michałek – program ma charakter debaty ilustrowanej muzyką popularną.

W latach 70. zarejestrowano jedynie pięć audycji radiowych na temat polskiego kina – w przeważającej mierze zainteresowaniem

ciesząc się wtedy reżyserzy kolejnego po Wajdzie pokolenia: Andrzej Żuławski i Krzysztof Zanussi. Audycja z 8 października 1972 roku, z cyklu „Salle de rédaction” (Redakcja), emitowana jest przez stację France Culture (niedziela) w godzinach 13.30 – 14.28 w związku z trwającym wtedy w Paryżu tygodniem polskich filmów. Prezentuje wywiad z Krzysztofem Zanussim, pokazującym w Paryżu film *Życie rodzinne* (1970, prem. 1971), którego treścią jest wymuszony powrót młodego człowieka do domu i rodziny, przed laty zamożnej, obecnie – podupadłej, ale hołdującej dawnym przedwojennym tradycjom. Młody reżyser w swojej wypowiedzi akcentuje przemiany generacyjne oraz omawia zachodzące w polskim kinie przemiany: pod wpływem polityki następuje mianowicie porzucenie wielkich tematów społecznych na rzecz kwestii indywidualnych, zainteresowania losem jednostkowym. Od czasu wojny można jego zdaniem wyodrębnić trzy generacje filmowców: Aleksandra Forda, następnie Andrzeja Wajdy i Andrzeja Munka oraz obecną, nową generację. Charakteryzuje ją porzucenie w twórczości tematu wojny, który nie jest nowy, na rzecz problemów współczesnych, będących syntezą społeczną, historyczną, społeczną – w kontekście indywidualnym. Zanussi stwierdza, że dzisiaj w Polsce nie ma już tak dramatycznych sytuacji indywidualnych jak w *Popiele i diamentach*, konieczności podejmowania tragicznych wyborów, dlatego uważa tamtą tematykę oraz sposób jej ujmowania za przynależną do przeszłości. Prowadzący audycję nie przystają jednak na tak przedstawioną argumentację, wyrażając rozczarowanie obniżeniem temperatury politycznej polskich filmów, domagają się obrazów silniej zaangażowanych, bardziej zdecydowanych w sensie społecznym. Zanussi odrzuca te postulaty, mówiąc, że dla jego pokolenia inne sprawy są ważne niż dla pokolenia Wajdy.

Z kolei Andrzej Żuławski, były asystent Andrzeja Wajdy, podczas tygodnia filmów polskich w Paryżu zaprezentował film *Trzecia część nocy* (1971, prem. 1972), będący jego reżyserskim debiutem. Swoją film przedstawia

jako historię rodzinną, odnoszącą się do doświadczeń wojennych, ujętych z perspektywy osobistej, psychologicznej. Podkreślana jest atmosfera tajemnicy i oniryczny styl tej filmowej opowieści, toczącej się podczas wojny, ale prezentującej to wydarzenie w innej aniżeli wcześniejsze polskie filmy manierze. Żuławski akceptuje, że jest to film o młodości jego ojca, poety i intelektualisty, który doświadczał tego czasu w kraju wojny i koszmaru. Rzeczywistość tego filmu nie skupia się jednak wyłącznie na doświadczeniach indywidualnych, ale zostaje poddana uniwersalizacji – mierzy się z psychologicznym bagażem okropności, na jakie narażony może być człowiek, ale ujmuje te doświadczenia w ramę ogólną. Jak mówi Żuławski, jest to zatem autobiografia, ale nie wyłącznie.

Tematem audycji z 15 marca 1978 roku jest słaba na ogół znajomość polskiej kultury we Francji. Wypowiada się w niej m.in. Daniel Beauvois, były dyrektor Centre de Civilisation Française a l'Université de Varsovie, który omawia kolejne etapy wzmożonego zainteresowania Polską i polskim kinem we Francji. Od pierwszego etapu, czyli rozpatrywania tematu wojny, następnym – bardzo ważnym – jest rok 1956, kiedy narodziła się szkoła polska jako artystyczna formacja, bardzo charakterystyczna, której cechą był powrót wielkiego mitu polskiego utraconego podczas stalinizmu. Nowe pokolenie ludzi i nowe tematy, sprawiają, że obecnie polskie kino rozlicza się z wojną i jej skutkami w innym ujęciu. Jako przykład stanowiący rozliczenie ze stalinizmem będącym konsekwencją wojny omówiony zostaje film Wajdy *Człowiek z marmuru* (1976, prem. 1977).

Jeśli chodzi o audycje radiowe w 1980 roku, baza wskazuje cztery: jedną z marca, dwie z maja i jedną z listopada. *Les étoiles de France Inter* to audycja z 29 marca 1980 (sobota, 18.05 – 18.57), a jej gościem był Roman Polański, który anonsował przeprowadzkę do Francji z USA i podkreślał swoje paryskie urodzenie. W piątek 16 maja 1980 roku gościem audycji *Les arts du spectacle* (Sztuki sceniczne) we France Culture był Krzysztof Zanussi. Rozmowa dotyczyła filmu *Constans* (1980 – premiera w Polsce od-

była się 19 września tego roku). Audycja miała charakter relacji z festiwalu w Cannes, której autorem był Roger Regent. Dziennikarz – co zaskakuje, biorąc pod uwagę, że znał polskie kino i warunki jego społecznego funkcjonowania – określa film Zanussiego jako nieszczerzony (niezbyt ważny), nie tyle w formie, ile w treści, której ideą jest walka przeciwko korupcji. Film przedstawia polskie warunki społeczne jako wrogie człowiekowi, stawiające go w sytuacji konieczności wyboru między karierą a moralnością. Posługując się bardzo sprawną argumentacją, reżyser ripostuje, że zanim zdecydowano o wysłaniu *Constans* do Cannes, film został obejrzany przez ministra kultury i cenzurę, co uświadamia okoliczności polityczne związane z ówczesnym międzynarodowym obiegiem filmu.

O tym samym festiwalu w Cannes wyemitowano także inną audycję – 24 maja 1980 roku w sobotę od 9.07 do 10.45 z udziałem Jerzego Płazewskiego, znanego i cenionego krytyka filmowego, który często jeździł do Cannes i był znawcą francuskiego kina.

Czwarta audycja wyemitowana w 1980 roku to „La masque et la plume” (Maska i pióro; audycja cykliczna poświęcona krytyce kulturalnej) z 9 listopada (niedziela między 20.15 a 21.19, kanał France Inter). Jej tematem jest między innymi kino Krzysztofa Zanussiego, który jest także gościem audycji. Omawiane są dwa filmy reżysera: *Drogi pośród nocy* (1979), niemiecki film dotyczący wydarzeń z okresu drugiej wojny światowej, oraz *Constans* (1980), polski film nagrodzony Nagrodą Jury podczas festiwalu w Cannes. Zanussi, mówiący doskonale po francusku, prezentuje się jako twórca zainteresowany w swojej twórczości wartościami ogólnoludzkimi. Reżyser pojawił się we francuskim radiu już trzy miesiące później, 21 lutego w sobotę od 12.05 do 14.01, w audycji „Le pont des arts” (Most sztuk). Okazją do rozmowy były dni kina polskiego w Poitiers, gdzie prezentował swoje filmy. Tematem rozmowy jest wizerunek kobiety w twórczości filmowej tego reżysera, który stwierdza, że postaci kobiece traktuje w swoim kinie jako nośniki treści

uniwersalnych, niepoddających się doraźnym czynnikom społeczno-kulturowym.

Trzy dni później, 24 lutego w czasie audycji „Panorama” (wtorek, w godzinach 12.45 – 13.30) pojawia się Jerzy Kawalerowicz, który bardzo ostrożnie i ogólnie wypowiada się na temat wartości w swoim kinie oraz na temat jakości kina polskiego w ogóle.

Lata 1981–1983: stan wojenny

Najsilniejsza medialna reakcja francuskich mediów przypadła na okres stanu wojennego. Wzrastający w Polsce opór społeczny i rodząca się w latach 70. opozycja intelektualna, a zwłaszcza zjawisko „Solidarności”, stanowiły bowiem dla francuskiej opinii publicznej (oraz badaczy społecznych, z których może najważniejszym był wtedy Alain Touraine^[16]) przedmiot wzmożonego zainteresowania, jednak można je odnotować właściwie wyłącznie w telewizji, która (wzorem USA) stała się dominującym medium debaty politycznej. Jest to całkowicie zrozumiałe, jeśli wziąć pod uwagę perspektywę polityczną, jaka dominowała w dyskusjach o Polsce, w tym także o polskim kinie, ujmowanym jako emanacja nastrojów społecznych związanych z sytuacją polityczną. Niemniej oczekiwania francuskiej opinii publicznej odnosiły się niezmiennie do kwestii estetycznych, nowatorstwa języka filmowego, które chciano kojarzyć z polskim filmem. Tymczasem wybuch stanu wojennego i jego konsekwencje przynio-

sły z tym zakresie głęboki regres, wynikający z działań polskich władz (zamknięcie produkcji filmów, weryfikacja zespołów filmowych, ograniczenie rozpowszechniania, zablokowanie wydawania czasopism filmowych^[17]). Regres ten znajduje także odbicie w bazie INA, jeśli chodzi o archiwalne materiały audiowizualne.

Symptomatyczny jest program *Les cineastes de la liberte: le Cinéma Polonais* (Kino wolności: kino polskie) z 8 maja 1982 roku, prezentujący ponad 20 minut rozmowy z Andrzejem Żuławskim i aktorką Leslie Caron (która zagrała w dwóch filmach Krzysztofa Zanussiego w 1980 i 1983 roku), podczas której – na tle ogromnych rozmiarów banneru ze znakiem „Solidarności” zawieszonego w telewizyjnym studiu – mowa jest o udziale filmu polskiego w procesach społecznych, roli metafory języka filmowego w mówieniu o trudnych sprawach polskich, związanych przede wszystkim z wolnością wypowiedzi, kino przedstawiane jest jako obserwator, ale też uczestnik wydarzeń społecznych (obserwacja uczestnicząca), dyskurs dotyczy także autonomii kina jako sztuki. W czasie programu prezentowane są również fragmenty filmu Agnieszki Holland *Aktorzy prowincjonalni* (1978, prem. 1979), który w tamtym czasie odnosił sukcesy, także międzynarodowe, cytowane są wersy z tekstów Adama Mickiewicza, pokazywane są tłumy Polaków wiwatujące na cześć „Solidarności” i Lecha Wałęsy, często pada słowo „rewolucja”, a Janusz Kijowski wprost wypowiada się krytycznie o zależności Polski od ZSRR. Aktorzy Daniel Olbrychski i Andrzej Seweryn mówią o sile duchowej sztuki, która nie służy spędzaniu czasu, rozrywce, ale daje moc, prowokuje do uczestniczenia, dyskutuje się o ogłoszeniu stanu wojennego jako symbolu przemocy, o filmach Zbigniewa Rybczyńskiego, który jest rewelatorem filmu animowanego jako ilustracji w związku z sytuacją polityczną i samotnością człowieka w alienującym reżimie politycznym. Prezentowany jest także fragment *Tanga* Zbigniewa Rybczyńskiego, w którym postaci powtarzają mechanicznie te same czynności w jednym zamkniętym pomieszczeniu, nie widząc się

[16] Por. Alain Touraine, Jan Strzelecki, François Dubet, Michel Wieviorka, *Solidarité – Analyse d'un mouvement social – Pologne 1980–1981*, Fayard, Paris 1982; eidem, *Solidarność. Analiza ruchu społecznego 1980–1981*, przeł. Andrzej Krasieński, Wydawnictwo Europa, Warszawa 1989, drugie wydanie: Europejskie Centrum Solidarności, Gdańsk 2010.

[17] Por. Barbara Giza, *W istocie wszystko normalnie? Medialny obraz świata w polskich czasopismach filmowych okresu stanu wojennego*, [w:] *Kino w cieniu kryzysu. Studia i szkice o polskiej kinematografii pierwszej połowy lat 80.*, red. Piotr Kurpiewski, Piotr Zwierzchowski, Wydawnictwo Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego, Bydgoszcz 2022.

w ogóle nawzajem, poruszają się mechanicznie jak w tańcu, ale wykonują przy tym zwykłe życiowe działania – są dla siebie niewidzialni. Film Rybczyńskiego odbierany jest w dyskusji jako metafora sytuacji egzystencjalnej w rzeczywistości, która odbiera człowiekowi wolę i umiejętność życia w zbiorowości, skazując go na samotność i izolację w tłumie, gdzie nie można nikomu ufać, a funkcjonowanie ogranicza się jedynie do powtarzalnych gestów pozbawionych znaczenia.

Kolejny ciekawy program telewizyjny to wywiad z Agnieszką Holland (*Agnieszka Holland témoignage*) – zaprezentowany 14 kwietnia 1982 roku (środa) wieczorem w programie *Cinéma cinémas* (Antenne 2). Reżyserka mówi o swoim filmie *Gorączka. Dzieje jednego pociągu* z 1980 roku (przedostatnim zrealizowanym w Polsce przed emigracją reżyserki), odnoszącym się do tematu rewolucji 1905 roku, który okazał się według Holland proroczy w kwestii prezentowanej wizji rewolucji i zapowiedział niejako wydarzenia stanu wojennego. Sytuacja polityczna oznacza dla reżyserki przekreślenie wolnego rozwoju sztuki i kultury oraz dramatyczną alternatywę twórczą: wybór między realizacją filmów kostiumowych, oznaczający de facto milczenie wobec problemów współczesnych, albo walka z brutalną przemocą narzuconą przez obecną sytuację i skazanie się na poważne represje ze strony władz. Dla twórczyni pozostaje ważne, że filmy dotąd przez nią zrealizowane nie zestarzeją się i zostaną dokumentem świadomości w danym momencie. Film *Gorączka* poza walorami dokumentalnymi ma według twórczyni pewną siłę emocji, komunikatywną. Prezentowany jest także fragment filmu, ukazujący moc siły duchowej bohatera. Klęska rewolucji zrealizowała się w opinii Agnieszki Holland w dzisiejszej Polsce, po Sierpniu 1980, traktowanym jako wyraz rewolucji. Wybuch stanu wojennego to pesymistyczny koniec tego wielkiego zrywu, antycypujący klęskę rewolucji „Solidarności”. Mimo negatywnych emocji, jakie towarzyszą reżyserce w czasie tego wywiadu, wyraża ona przywiązanie do idei, by w filmach wyrażać to, czym ludzie żyją, jak my-

ślą, co czują, jakie są ich prawdziwe problemy, by „robić filmy ważne dla kraju”. Wywiad ten stanowi z pewnością ciekawe dopełnienie biografii artystycznej Agnieszki Holland i pozwala zrozumieć decyzję o emigracji, podejmowaną w warunkach trudnych emocjonalnie, ale także świadomą.

Jeśli chodzi o radio, to 6 lutego 1982 roku w sobotę od 12.05 do 13.45 w audycji „Les pont des arts” przeprowadzona zostaje rozmowa z Piotrem Szulkinem i Jerzym Kawalerowiczem, której tłem jest sytuacji polityczna w Polsce. Kawalerowicz ponownie mówi dosyć ostrożnie i ogólnie, głównie o swoim filmie *Matka Joanna od Aniołów*, który we Francji odniósł w latach 60. znaczący sukces. Reżyser wracał w swojej wypowiedzi do tamtego filmu w kontekście kwestii stosunku do religii, który bardzo różnił Watykan, uznający obraz za antyreligijny, i komunistów, wyrażających z kolei pretensje o zbytnią religijność tej produkcji. Unikanie bezpośrednich uwag o sytuacji aktualnej zdaje się dominować atmosferę tej rozmowy, co jest zrozumiałe i oczywiste, ze względu na wzmożoną uwagę władz politycznych, jeśli chodzi o wypowiedzi polskich twórców, zwłaszcza za granicą.

Kluczowym wydarzeniem stała się francuska premiera filmu *Danton* w 1983 roku współprodukowanego z Francją, z Gerardem Depardieu w roli głównej. Film odczytywano jako metafora walki o wolność w Polsce, a sam Wajda – choć dystansował się od interpretacji politycznej – był przez francuską prasę jednoznacznie identyfikowany z ruchem oporu wobec reżimu. Obraz wpisywał się w złożoną historię relacji francusko-polskich, jednocześnie wzmacniając symboliczną więź obu narodów opartą na wspólnej walce o wolność, rewolucję i sprawiedliwość^[18].

[18] Stanisław Kandulski, *Niebieska jak niebo, biała jak wapno, czerwona jak krew. Cała prawda o rewolucji francuskiej na podstawie filmu „Danton” w reżyserii Andrzeja Wajdy*, „Człowiek i Społeczeństwo” 2012, nr 34, s. 163–176.

Zmierzch PRL i nowa podmiotowość filmowa

W latach 1983–1987 nie pojawił się we francuskich mediach audiowizualnych ani jeden materiał na temat polskiego kina, co może wyraźnie świadczyć o spadku zainteresowania tym obszarem jako pozbawionym – w tamtejszej opinii – znaczących wartości artystycznych.

O zmianie nastrojów świadczyć może natomiast audycja „L'actualite culturelle” (Aktualności kulturalne) z 13 września 1988 roku (wtorek, 7.02 – 8.15). Bierze w niej udział Agnieszka Holland, a rozmowa toczy się wokół filmu *Zabić księdza* (1988), który został zrealizowany we Francji i był finansowany przez USA, a dotyczył zabójstwa księdza Popiełuszki. Film nosił francuski tytuł *Le complot* (Spisek). Holland opowiada o swojej artystycznej drodze, studiach w Pradze, losie emigrantki, przedstawia własną ocenę sytuacji w Polsce, ale filmu nie traktuje jako wyłącznie politycznego, doraźnego. Jego najważniejszego sensu upatruje w sytuacji uniwersalnej – w przedstawieniu sporu wartości, postaw, dobra i zła, bezsilności i przemocy, siły ducha i siły fizycznej.

Choć INA nie rejestrowała jeszcze tak intensywnie zasobów cyfrowych w 1989 roku, to materiały z końca dekady lat 80. pokazują wyraźne przesunięcie narracyjne – od estetyki oporu ku refleksji nad tożsamością, przemianą i rozliczeniem z przeszłością. Film *Korczak* (1990) Andrzeja Wajdy, choć powstał tuż po upadku komunizmu, był już obecny w zapowiedziach medialnych i analizowany jako próba podjęcia tematu Holokaustu w nowym, posttotalitarnym języku.

Estetyka, symbol i opór: analiza reprezentacji filmów i twórców

Zmierzając do podsumowania przedstawionych wyników kwerend, należałoby stwierdzić, że francuskie media rzadko ograniczały się do prostych opisów fabuły czy not biograficznych. Przeciwnie – w analizowanych materiałach dominują interpretacje symboliczne, filozoficzne, nierzadko także literackie. Odbiór polskiego kina był we Francji głęboko zanurzony w de-

bacie o formie i estetyce, co odróżniało go od typowych narracji publicystycznych obecnych w Polsce. Ograniczając się do trzech przykładów, można zauważyć, jak często odmiennie niż w kraju odbierane były filmy polskich twórców. I tak: *Eroica* Andrzeja Munka była omawiana przez francuskich krytyków jako film głęboko nowatorski formalnie – łączący ironiczny dystans z tragizmem ludzkiego doświadczenia. Fragmenty omawianego wywiadu Munka z Yvonne Baby (INA, 1961) świadczą o jego filozoficznej orientacji – reżyser mówił o potrzebie ukazywania wolności jako mitu, a nie faktu. Francuskie programy wskazywały, że kino Munka – choć osadzone w historii wojennej – jest w istocie kinem o samotności człowieka w sytuacji granicznej.

Z kolei Wajda był przedstawiany jako artysta totalny – jego malarskie wykształcenie, symboliczna wyobraźnia i umiejętność tworzenia scen wizualnie dobitnych czynią go „poetą obrazu”. W INA znajdują się liczne fragmenty analiz filmów *Wesele*, *Brzezina* czy *Ziemia obiecana*, w których podkreśla się metaforyczność jego języka (np. scena z widmem Jakuba Szeli jako personifikacja nieprzepracowanej pamięci historycznej).

Natomiast wywiady z Holland z 1982 i 1988 roku pokazują, jak silnie reżyserka identyfikuje sztukę filmową z odpowiedzialnością moralną. *Gorączka* i *Zabić księdza* to dla niej nie tylko filmy o historii – to opowieści o strukturze przemocy, o dyktaturze, ale także o godności i samotności. We francuskiej recepcji Holland jawi się jako kontynuatorka etosu szkoły polskiej, ale z wyraźnym feministycznym i egzystencjalnym profilem.

Nawet filmy trudne do sklasyfikowania – jak *Rejs* Marka Piwowskiego – były we Francji odbierane jako metafory alienacji i absurdu życia w totalitaryzmie. Fragment nieemitowanej wcześniej rozmowy z reżyserem, odnaleziony w INA, ukazuje, jak głęboka była gra między konwencją dokumentu, performansem a groteską. „Posejdon znad Wisły” – jak określono bohatera filmu – staje się figurą każdego, kto niespodziewanie znajduje się w centrum me-

chanizmu społecznego, który zaczyna nad nim dominować.

W końcu dekad lat 80. pojawia się nowa narracja – bardziej introspektywna, często ironiczna. W materiałach z lat 1987–1989 dominują pytania o przyszłość polskiej kultury, o możliwość wyjścia z traumy historii, o rolę artysty w czasach transformacji. Znaczący jest tu cykl „Regards croisés” (Skrzyżowane perspektywy), w którym twórcy z Europy Środkowej i Wschodniej (w tym Polacy) rozmawiają o tym, co oznacza „być wolnym artystą po komunizmie”.

Institut National de l'Audiovisuel rejestruje ten moment przejścia – od patosu i heroizmu ku krytycznemu realizmowi i nowemu indywidualizmowi. Polskie kino w tym czasie nie traci znaczenia – przeciwnie, zaczyna być postrzegane jako świadectwo historyczne i laboratorium nowych narracji.

Narracje medialne: radio, telewizja i zmieniające się strategie reprezentacji

Z analizy materiałów z archiwów INA wynika, że francuska recepcja polskiego kina nie ograniczała się do recenzji i doniesień prasowych. Kluczową rolę odegrały programy radiowe i telewizyjne, które funkcjonowały jako nośniki pogłębionej refleksji kulturowej, estetycznej i społecznej. Ich struktura ewoluowała wraz ze zmianami politycznymi w Polsce i równoległe do transformacji francuskiego dziennikarstwa kulturalnego.

Radio, szczególnie stacje France Culture i France Inter, pełniło znaczącą funkcję w tworzeniu narracji o polskim kinie. Emisje programów takich jak „Le Cinéma des cinéastes”, „Panorama”, „L'invité du matin” zawierały długie wywiady z twórcami, eseje krytyczne i audycje tematyczne poświęcone poszczególnym filmom, festiwalom czy zjawiskom artystycznym. Szczególnie cenione były rozmowy z Andrzejem Żuławskim, Krzysztofem Zanussi i Krystyną Jandą, które ukazywały zarówno kulisy produkcji filmów, jak i osobiste refleksje na temat kondycji kultury w Polsce. Charakterystyczna była wysoka kultura dyskusji – rozmówcy byli przedstawiani nie tylko jako artyści, ale jako

intelektualiści i komentatorzy rzeczywistości. Dzięki temu polskie kino nabierało we Francji wymiaru filozoficznego, a nie tylko estetycznego.

Materiały telewizyjne dotyczące polskiego kina miały inny charakter – częściej dotyczyły wydarzeń bieżących: premier, retrospektyw, nagród. W audycjach INA można wyróżnić trzy podstawowe typy materiałów: reportaże festiwalowe (Cannes, Poitiers, Paryż): ukazujące reakcje publiczności, rozmowy z reżyserami i fragmenty filmów, eseje filmowe: przygotowywane przez takich dziennikarzy jak Michel Ciment, Claude-Jean Philippe czy Noël Simsoło – analizujące znaczenie filmów w szerszym kontekście kulturowym i politycznym, oraz portrety artystyczne – cykle prezentujące sylwetki twórców, m.in. *Andrzej Wajda – la mémoire et l'image* (1979), *Polański: entre deux mondes* (1985), *Les réalisatrices de l'Est* (1988).

O ile radio pełniło funkcję refleksyjną, o tyle telewizja służyła popularyzacji i ugruntowywaniu autorytetów artystycznych. Twórcy polscy byli ukazywani jako mistrzowie obrazu, a przy tym jako ludzie zmagający się z ograniczeniami systemowymi.

Wnioski: film jako język pamięci i komunikacji międzykulturowej

Analiza obecności polskiego kina w zasobach INA pozwala sformułować szereg wniosków istotnych zarówno dla historii filmu, jak i dla studiów nad mediami oraz pamięcią kulturową. Institut National de l'Audiovisuel, jako instytucja archiwalna, nie tylko przechowuje przeszłość, ale ją konstituuje. Selekcja, indeksacja, opis i udostępnianie materiałów stanowią akt twórczy – wpływają na to, co i jak badacze mogą zobaczyć, usłyszeć i zinterpretować. W tym sensie archiwum nie jest przezroczyste – ma swoją logikę, swoje punkty intensyfikacji i wyciszenia. Polskie kino, obecne w tej strukturze, ukazuje się nie jako egzotyka zza żelaznej kurtyny, lecz jako partner w europejskim dialogu artystycznym.

Filmy Wajdy, Munka, Holland, Zanussiego czy Żuławskiego pełniły we francuskiej recepcji funkcję świadectwa – były źródłami wiedzy

o Polsce, jej historii, społeczeństwie i mentalności. Ale były też językiem krytyki – narzędziem oporu wobec systemu, wyrazem niezgody na przemoc symboliczną i polityczną. Francuscy dziennikarze i krytycy odczytywali te dzieła nie jako propagandowe, ale jako głęboko refleksyjne – zdolne do uniwersalizacji lokalnego doświadczenia. Obraz polskiego kina we Francji nie był odbiciem „oryginalnego” przekazu twórców, lecz efektem złożonego procesu interpretacyjnego. Krytycy, dziennikarze, prowadzący audycje radiowe i telewizyjne, a także publiczność – wszyscy oni współtworzyli znaczenie tych filmów, osadzając je w kontekstach francuskich: odwołań do rewolucji, egzystencjalizmu, teorii autorskiej czy społecznego zaangażowania.

Institut National de l'Audiovisuel pozostaje otwartym polem badawczym. Zgromadzone materiały wymagają zarówno katalogowania, jak i interpretacji z perspektywy filmoznawczej, kulturoznawczej i historycznej. Analiza recepcji polskiego kina we Francji w kolejnych dekadach (po 1989 roku) mogłaby ujawnić zmiany w charakterze reprezentacji – od narracji o oporze ku narracjom o transformacji, migracji, tożsamości i postpamięci.

Polskie kino obecne w archiwach INA to nie tylko zbiór materiałów – to świadectwo wieloletniego dialogu kulturowego między Polską a Francją. Jego analiza pozwala zrozumieć, jak film stawał się formą uczestnictwa w debacie o wolności, historii i pamięci, a jednocześnie jak był interpretowany w innych niż krajowe kontekstach. Archiwum INA stanowi więc miejsce przechowywania danych, a ponadto laboratorium znaczeń, w którym francuskie spojrzenie na polskie kino staje się lustrem europejskiej tożsamości kulturowej.

BIBLIOGRAFIA

Andrzejewski Jerzy, Miłosz Czesław, *Listy 1944–1981*, oprac. i przypisami opatrzyła Barbara Riss, Instytut Dokumentacji i Studiów nad Literaturą Polską. Oddział Muzeum Literatury im. Adama Mickiewicza, Biblioteka „Więzi”, Warszawa 2011.

Assmann Aleida, *Między historią a pamięcią. Antologia*, red. naukowa i posłowie Magdalena Saryusz-Wol-

ska, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2013.

Derrida Jacques, *Archive Fever. A Freudian Impression* [1995], przeł. Eric Prenowitz, University of Chicago Press, London–Chicago 1996.

Derrida Jacques, *Gorączka archiwum. Impresja freudowska*, przeł. Jakub Momro, Instytut Badań Literackich PAN, Warszawa 2016.

Foucault Michel, *Archeologia wiedzy*, przeł. Andrzej Siemek, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1977.

Giza Barbara, *Ku transnarodowości. Sukcesy polskiego kina na Festiwalu w Cannes 1946–1966 w korespondencjach publikowanych przez magazyn „Film”*, [w:] *Kino polskie jako kino transnarodowe*; red. Sebastian Jagielski, Magdalena Podsiadło, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”, Kraków 2017.

Giza Barbara, *Repozytorium Narodowego Instytutu Środków Audiowizualnych (L'Institut national de l'audiovisuel, Inatèque, INA) w Paryżu jako źródło informacji o polskim filmie w badaniach medioznawczych*, „Zagadnienia Informacji Naukowej” 2024, nr 62(2), s. 115–132.

Giza Barbara, *W istocie wszystko normalnie? Medialny obraz świata w polskich czasopismach filmowych okresu stanu wojennego*, [w:] *Kino w cieniu kryzysu. Studia i szkice o polskiej kinematografii pierwszej połowy lat 80.*, red. Piotr Kurpiewski, Piotr Zwierchowski, Wydawnictwo Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego, Bydgoszcz 2022.

Jarosz Dariusz, Pasztor Maria, *Robineau, Bassaler i inni. Z dziejów stosunków polsko-francuskich w latach 1948–1953*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2001.

Jarosz Dariusz, Pasztor Maria, *Stosunki polsko-francuskie 1944–1980*, Polski Instytut Spraw Międzynarodowych, Warszawa 2008.

Kandulski Stanisław, *Niebieska jak niebo, biała jak wapno, czerwona jak krew. Cała prawda o rewolucji francuskiej na podstawie filmu „Danton” w reżyserii Andrzeja Wajdy*, „Człowiek i Społeczeństwo” 2012, nr 34, s. 163–176.

Kula Marcin, *Paryż, Londyn i Waszyngton patrzą na Październik 1956 r. w Polsce*, Instytut Studiów Politycznych PAN, Warszawa 1992.

Miłosz Czesław, *Wyjaśnienia po latach*, „Dialog” 1984, nr 9.

Pasztor Maria, *Między Paryżem, Warszawą i Moskwą. Stosunki polsko-francuskie w latach 1954–1969*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2003.

- Pasztor Maria, Dariusz Jarosz, *Stosunki polsko-francuskie 1986–1989*, „Stosunki Międzynarodowe” 2015, nr 51(2), s. 353–366.
- Płażewski Jerzy, *75 najważniejszych międzynarodowych festiwali filmowych za granicą*, Film Polski, Warszawa 1993.
- Ricoeur Paul, *Pamięć, historia, zapomnienie*, przeł. Janusz Margański, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas, Kraków 2006.
- Synoradzka-Demadre Anna, *Zanim powstał „Pianista” Romana Polańskiego – „Robinson warszawski” (1945–1950)*, „Kwartalnik Filmowy” 2014, nr 86, s. 190–208.
- Śmiałowski Piotr, *Ingerencje. O usuniętych po Zjeździe w Wiśle scenach i motywach filmowych*, [w:] *Zjazd Filmowy w Wiśle 1949. Źródła, komentarze, opracowania*, red. Barbara Giza, Adam Wyżyński, FilMOTEKA Narodowa Instytut Audiowizualny, Warszawa 2024.
- Touraine Alain, Strzelecki Jan, Dubet François, Wiewiórka Michel, *Solidarité – Analyse d’un mouvement social – Pologne 1980–1981*, Fayard, Paris 1982.
- Touraine Alain, Strzelecki Jan, Dubet François, Wiewiórka Michel, *Solidarność. Analiza ruchu społecznego 1980–1981*, przeł. Andrzej Kasiński, Wydawnictwo Europa, Warszawa 1989.
- Touraine Alain, Strzelecki Jan, Dubet François, Wiewiórka Michel, *Solidarność. Analiza ruchu społecznego 1980–1981*, przeł. Andrzej Kasiński, wyd. 2, Europejskie Centrum Solidarności, Gdańsk 2010.

Cinema at the 5th World Festival of Youth and Students in Warsaw (1955)

MACIEJ PIETRZAK

Adam Mickiewicz University, Poznań, Poland

ABSTRACT. Pietrzak Maciej, *Cinema at the 5th World Festival of Youth and Students in Warsaw (1955)*. "Images" vol. XXXIX, no. 48. Poznań 2025. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 194–207. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2025.39.48.11>.

The article examines the cinematic aspects of the 5th World Festival of Youth and Students, held in Warsaw in 1955. It discusses initiatives related to the presence of filmmakers hosted in Poland, film events accompanying the Festival, the repertoire and screenings, as well as the logistical challenges associated with cinema infrastructure during the event. The study is based on an extensive collection of archival materials, primarily from the Archives of Modern Records (Archiwum Akt Nowych) in Warsaw. Among the analysed documents are correspondence, plans, and reports from the bodies responsible for organising the Festival's cinematic components, which shed light on planning processes, the organisers' ambitions, and the outcomes of their efforts. The corpus is complemented by press materials, enriching the analysis with additional contexts not available in the archival documentation.

KEYWORDS: Polish culture after 1945; Film Import, Film Culture, World Festival of Youth and Students

Introduction

The 5th World Festival of Youth and Students, held in Warsaw from 31 July to 14 August 1955, was one of the most significant events in the socio-cultural landscape of the Polish People's Republic in the 1950s. The event, organised

under the slogan "For Peace and Friendship", was unmistakably a propaganda-driven spectacle rooted in the traditions of Stalinist rituals. As Piotr Osęka aptly points out, the Festival was intended "to obscure the true image of communism in the eyes of international opinion (mainly Western), while portraying the communist bloc to its own society as a Mecca of freedom, attracting pilgrims from all over the world." [1] However, as acknowledged by historians who have studied the event, [2] its significance cannot be reduced merely to its propagandistic nature. The Festival took place during the decline of Stalinist rigidity and served as one of the visible markers of the liberalisation of the system associated with the political thaw.

The Festival brought together young people from diverse cultures and nations, serving as a symbolic opening of Polish society to the world after a period of heightened repression and isolation. With tens of thousands of participants, Warsaw became a hub for sports competitions and artistic performances, framed by political slogans promoting socialism, opposing imperialism, and advocating nuclear disarmament.

[1] Piotr Osęka, *Święto inne niż wszystkie*.

Propaganda i rzeczywistość V Światowego Festiwalu Młodzieży i Studentów w Warszawie, [in:] *Komunizm: Ideologia, system, ludzie*, ed. Tomasz Szarota, Wydawnictwo Neriton, Instytut Historii PAN, Warszawa 2001, p. 352.

[2] Besides Osęka's paper, the most notable work in this field is Andrzej Krzywicki's comprehensive monograph on the Festival. Another compelling analysis can be found in Pia Koivunen's book, which identifies the Warsaw edition as a blueprint for the 1957 Moscow Festival. Andrzej Krzywicki, *Poststalinowski karnawał radości: V Światowy Festiwal Młodzieży i Studentów o Pokój i Przyjaźń, Warszawa 1955 r.; Przygotowania, przebieg, znaczenie*, Wydawnictwo Trio, Warszawa 2009; Pia Koivunen, *Performing Peace and Friendship: The World Youth Festivals and Soviet Cultural Diplomacy*, De Gruyter Oldenbourg, Berlin and Boston 2022, pp. 68–78.

ment. Among the various forms of artistic expression featured during the Festival, cinema played a particularly significant role. The Festival introduced the Polish audience to a new level of variety and number of films, marking it an initiative of unprecedented magnitude that exceeded any cinematic ventures in post-war Poland. Nevertheless, it has been relatively underexplored in film studies, with existing literature providing only limited references to it.[3]

This article examines the scale and nature of the Festival's cinematic dimension – this includes activities involving visiting filmmakers, supplementary film events, screenings and their curated repertoire, as well as the logistical challenges associated with cinema infrastructure. The analysis draws on extensive primary sources, including correspondence, plans, and reports from the divisions overseeing the event's cinematic elements, providing insights into the planning processes, the organisers' aspirations, and the resulting outcomes. Press materials are also incorporated to offer further context and enrich the perspective. Given the heavily controlled nature of public discourse in 1950s Poland, these materials – produced under state censorship and political oversight – reflect not only the event itself, but also the regime's efforts to shape its perception and representation.

The study is structured to reflect the administrative organisation of the Festival, in which multiple bodies with limited coordination oversaw different areas of responsibility. The Polish Festival Committee, established in November 1954,[4] executed the event in collaboration with the International Festival Committee, under the authority of the World Federation of Democratic Youth (WFDY), the principal organiser. Within this framework, specialised sections managed distinct operational domains such as logistics, medical support, and guest services. Two parts of the paper analyse the roles and activities of key film-related entities embedded in this structure: the Film Centre (*Ośrodek Filmowy*), established in early 1955 to coordinate the production of films about

the Festival, support visiting filmmakers, and assisted foreign film crews documenting the event[5]; and the Film Section (*Sekcja Filmowa*), active in various forms since March 1955 and formally gaining autonomy in July 1955, which managed the programming and operations of Warsaw cinemas.[6] Both entities were staffed by personnel delegated by the Central Office of Cinema (CUK), which had been collaborating with the Polish Festival Committee since the beginning of 1955.[7]

Visiting Filmmakers and Accompanying Film Events

The majority of filmmakers accredited to the Film Centre belonged to the film crews active during the event. Of the 20 accredited groups, the largest contingents came from Poland, the USSR, France, and Czechoslovakia.[8] Smaller teams showcased a wide array of countries, spanning both the socialist bloc – such as Albania, Bulgaria, East Germany, Hungary, Mongolia, North Korea, and Romania – and non-socialist nations, including Denmark, Finland, Sweden, Switzerland, West Germany, and

[3] Jarosław Grzechowiak, *Rozpowszechnianie na tle ustroju kinematografii pierwszego dziesięciolecia Polski Ludowej: Wprowadzenie*, [in:] Krzysztof Jajko, Konrad Klejsa, Jarosław Grzechowiak et. al, *Rozpowszechnianie filmów w Polsce Ludowej w latach 1944–1956*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2022, p. 84.

[4] Andrzej Krzywicki, op. cit., p. 81.

[5] *Zadania i organizacja Ośrodka Filmowego*, The Archives of Modern Records in Warsaw (Archiwum Akt Nowych, hereafter: AAN), collection: V World Youth Festival in Warsaw (V Światowy Festiwal Młodzieży w Warszawie, hereafter: V Festival), file: 140, p. 1.

[6] *Plan pracy Grupy Filmów w okresie Festiwalu*, AAN, collection: V Festival, file: 368, p. 46.

[7] *Wstępne założenia udziału Kinematografii w V ŚFMiS*; AAN, collection: Ministry of Culture and the Arts – Central Office of Cinema (Ministerstwo Kultury i Sztuki – Centralny Urząd Kinematografii, hereafter: MKiS – CUK), file: 11, pp. 35–48.

[8] *Sprawozdanie z pracy Ośrodka Filmowego*, AAN, collection: V Festival, file: 141, p. 2.

India.[9] Additionally, individual filmmakers represented countries like Brazil, Uruguay, South Korea, Ceylon, and Egypt.[10] From a propaganda standpoint, two teams were of particular importance: the Polish-Soviet film-making group and the team of Polish Film Chronicle (PKF). The first group was led by four directors: Polish documentarian Jerzy Bossak and Soviet filmmakers Ilya Kopalin, Roman Grigoriev, and Iosif Poselsky. The team's efforts resulted in *Meeting in Warsaw* (Pol. *Spotkanie w Warszawie*, Rus. *Varshavskie vstrechi*, 1955), directed by Bossak in collaboration with Soviet colleagues and filmed by over 18 cinematographers from both countries.[11] The film served as a grand propaganda showcase, celebrating the Festival and highlighting the host nation's achievements. In addition to this large-scale production, the team also created smaller films that emphasised the artistic aspects of the event. These included *Songs on the Vistula* (Pol. *Pieśni nad Wisłą*, Rus. *Pesni nad Visloy*, 1955), directed by Poselsky, and *Festival Melodies* (Pol. *Melodie Festiwalu*, Rus. *Melodii Festivalya*, 1955), developed under Kopalin's supervision.

[9] Wykaz ekip, AAN, collection: V Festival, file: 141, pp. 9–10.

[10] Jerzy Peltz, W festiwalowym Ośrodku Filmowym praca wre, "Film" 1955, no. 33, pp. 8–9.

[11] Marek Cieśliński, Poruszyć miliony: Kino Jerzego Bossaka, Państwowa Wyższa Szkoła Filmowa, Telewizyjna i Teatralna im. Leona Schillera w Łodzi, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2023, pp. 189–191.

[12] Sprawozdanie z przygotowań do V ŚFMiS, as cited in Marek Cieśliński, Piękniej niż w życiu: Polska Kronika Filmowa 1944–1994, Wydawnictwo Trio, Warszawa 2006, pp. 155–156.

[13] M. Cieśliński, Piękniej niż w życiu..., pp. 76–78.

[14] Sprawozdanie z pracy Ośrodka Filmowego, op. cit., pp. 7–8.

[15] One exception was the young director Jerzy Passendorfer, who was noted by the organizers for his effective performance in this role. Ocena polityczna pracy działu obsługi gości zagranicznych, AAN, collection: V Festival, file: 141, pp. 17–18.

[16] Ibidem, p. 19.

The PKF's involvement in documenting the Festival was meticulously planned and preceded by several months of recording preparations for the event.[12] During the Festival itself, six newsreels were produced: three thematic editions – *Warsaw Meeting* (*Warszawskie spotkanie*, PKF 32/55), *Peace and Friendship* (*Pokój i przyjaźń*, PKF 33/55), and *Festival Days* (*Festiwalowe dni*, PKF 34/55) – and three special editions: *Welcome the Youth of the World* (*Witamy młodzież świata*), *Forward, Youth of the World* (*Naprzód młodzieży świata*), and *Memories of the Festival* (*Wspomnienia z festiwalu*). These newsreels, emblematic of the PKF's propagandistic style, showcased the Festival's vibrant intercultural spirit, underscored the enduring impact of WWII, and amplified anti-nuclear appeals integral to the Festival's message.[13] A logistical task that organisers regarded with particular pride – describing it “as a tremendous achievement of Polish cinema and the Festival” – was the rapid preparation of French, English, and Spanish versions of newsreels, which were presented to 57 foreign delegations prior to their departure from Warsaw.[14]

The Film Centre not only provided technical and logistical support to film crews but also organized leisure activities for guest filmmakers. These efforts were framed as opportunities for “political work”, aimed at strengthening ideological influence, boosting the host nation's positive image, and fostering international socialist solidarity, with a particular emphasis on engaging filmmakers from Western countries. Translators assigned to film crews were intended to play a vital role in these efforts, but they often faced criticism for “insufficient political awareness, excessive nervousness, and an overly critical attitude.”[15] Official reports noted that poorly evaluated translators were frequently assigned to Western crews, potentially undermining efforts to present communist Poland in a favourable light. At the same time, several filmmakers criticized the Festival's bureaucracy and delays, encapsulated by a rapporteur's remark: “Poles achieve great things but fail in the details.”[16] The persistent emphasis on transla-

tors' alleged shortcomings in official documentation suggests an effort to shift responsibility for broader organizational failures onto them.

Archival records show that "political work" included visits to private homes, a trip to a sanatorium near Warsaw, excursions to the Documentary Film Studio (WFD), and private screenings of Polish films arranged upon request for individual filmmakers. While the effectiveness of these efforts is difficult to measure, the records proudly assert: "General sympathy for Poland is fairly widespread and profound, particularly strengthened by recognition of the country's reconstruction achievements and industrial development."^[17] The activities of foreign film crews were closely monitored, with attention paid not only to the content they recorded but also to their ideological and world-view orientations. Particular attention was given to the Swedish team led by the director Gösta Lewin, with reports highlighting their alleged shift from viewing Poland as poor and underdeveloped to admiring its achievements.^[18] Opinions on cooperation with film crews varied. Teams from Czechoslovakia, Mongolia, Switzerland, Albania, India, and Sweden were praised for their diligence and friendliness. In contrast, the Romanian and Bulgarian teams faced criticism for being demanding, unfriendly, and occasionally aggressive. One of the two French groups was also criticized for being aloof, superficially polite, mercantile and disinterested in Poland.^[19]

In addition to the film crews, the Festival hosted a group of filmmakers as honorary guests. The initial plans in this regard were ambitious: over 130 invitations were sent to prominent figures,^[20] including Charlie Chaplin,^[21] envisioned by the WFDY as the star of the event. Western invitees^[22] were selected not only for their achievements, but many were also known for their progressive political views, including prominent Italian filmmakers such as Giuseppe De Santis, Vittorio De Sica, Cesare Zavattini, Luchino Visconti, Gina Lollobrigida,^[23] and Michelangelo Antonioni.^[24] From France, invitations were sent to filmmakers and critics

such as Alain Resnais, René Clair, Marcel Carné, Jean Renoir, and Georges Sadoul. The UK was to be represented by Thorold Dickinson and David Lean, among others, while from the USA, invitees included Bette Davis and Dalton Trumbo.^[25] The curated list of distinguished names sought to boost the event's international prestige and promote socialist ideals through cultural diplomacy. However, these efforts fell short, as none of the aforementioned high-profile figures ultimately attended the Festival.

Among the honorary guests who did attend – though fewer than initially anticipated – was a select and diverse group of filmmakers. Polish directors Aleksander Ford and Jan Rybkowski^[26] were joined by internationally recognized artists such as Brazilian director Alberto Cavalcanti and Dutch documentarian Joris Ivens. The group also included Kiyohiko Ushihara, a Japanese director; Tikhon Khrennikov, a Soviet film composer; Rosaura Revueltas, a Mexican actress; and Eleonore Pine, a little-known actress from the USA. Additionally, the Festival hosted film critics like Antonín Brousil, a scholar from Czechoslovakia, and Pio Baldelli from Italy.^[27] Despite the limited number of

[17] *Sprawozdanie z pracy Ośrodka Filmowego*, op. cit., pp. 4–5.

[18] *Ibidem*.

[19] *Ocena polityczna pracy działu obsługi gości zagranicznych*, op. cit., p. 19.

[20] *Sprawozdanie z pracy Ośrodka Filmowego*, op. cit., p. 1.

[21] *Lista zaproszeń filmowców*, AAN, collection: V Festival, file: 145, p. 26.

[22] Invitations to socialist bloc filmmakers were managed by national youth organizations, resulting in scarce records. – *Sprawozdanie z pracy Ośrodka Filmowego*, op. cit., p. 1.

[23] *Notatka dla tow. Kleszcza p. 435*, AAN, collection: V Festival, file: 140, p. 36.

[24] *Lista wysłanych zaproszeń*, AAN, collection: V Festival, file: 145, p. 13.

[25] *Ibidem*, pp. 10–13.

[26] *Polscy goście honorowi na V Festiwal*, AAN, collection: V Festival, file: 235, p. 45.

[27] *Wykaz gości honorowych*, AAN, collection: V Festival, file: 235, pp. 48–57.

film-related honorary guests,[28] the organizers emphasized their presence through extensive media coverage, particularly in the magazine

[28] A. Krzywicki includes French actor Gérard Philipe among the Festival's attendees, but this claim appears inaccurate. While he was invited, no evidence confirms his presence, and the press, which reported on other guests, omits him. It is likely Krzywicki confused Gérard Philipe with Philippe-Gérard, the composer who did attend as an honorary guest. The confusion may have been reinforced by Gérard Philipe's later visit to Warsaw in November 1955, alongside René Clair and other actors, to promote *The Grand Maneuver* – Andrzej Krzywicki, op. cit., p. 51.

[29] *Alberto Cavalcanti w Warszawie*, "Film" 1955, no. 34, p. 2; Jerzy Bereda, *Alberto Cavalcanti: Krótka historia jego pracy*, "Film" 1955, no. 36, pp. 9, 14; Lew Bukowiecki, *Alberto Cavalcanti: Dziesięć minut rozmowy*, "Film" 1955, no. 36, p. 8.

[30] Jerzy Bereda, *Rosaura Revueltas: Bohaterka filmu "Sól ziemi"*, "Film" 1955, no. 33, p. 4; Lew Bukowiecki, *O Dylu Sowizdrzale*, "Film" 1955, no. 34, p. 6; idem, *Rozmowa z reżyserem japońskim*, "Film" 1955, no. 34, p. 7; Jerzy Giżycki, *O muzyce filmowej mówi radziecki kompozytor Tichon Chrennikow*, "Film" 1955, no. 33, p. 5.

[31] Andrzej Rumian, *Spotkanie z Eleonorą Pine*, "Film" 1955, no. 34, p. 6; Adam W. Wysocki, *Ze sceny nowojorskiej – na ekran warszawski*, "Życie Warszawy", 9.08.1955, p. 3.

[32] *Zadania i organizacja Ośrodka Filmowego*, op. cit., p. 1.

[33] Extensive excerpts from it were reprinted in the press – see: Jerzy Toeplitz, *Bohater filmowy naszych czasów*, "Film" 1955, no. 34, pp. 8–9.

[34] *Seminarium młodych filmowców*, "Film" 1955, no. 33, p. 3.

[35] An account of the discussion was published in "Przegląd Kulturalny" and "Trybuna Ludu" – Jerzy Płażewski, *Bohater twojego filmu*, "Przegląd Kulturalny" 1955, no. 32, p. 8; Irena Merz, *Bohater filmowy naszych czasów*, "Trybuna Ludu", 9.08.1955, p. 3.

[36] Zbigniew Gadowski, *W parlamencie młodych filmowców*, "Film" 1955, no. 35, p. 6.

[37] *Lista filmów zakwalifikowanych w międzynarodowym konkursie filmowym*, AAN, collection: V Festival, file: 282, pp. 8–9.

[38] Bolesław Michałek, *Festiwalowy konkurs filmów dokumentalnych*, "Przegląd Kulturalny" 1955, no. 34, p. 7.

"Film", which highlighted Cavalcanti as the most prestigious filmmaker at the event.[29] Other guests were featured in brief press interviews,[30] with their achievements sometimes exaggerated, as in the case of Eleonore Pine.[31] Notably, most honorary guests came from capitalist countries, underscoring the organizers' effort to portray the Festival's cinematic segment as committed to international diversity rather than dominated by the Eastern Bloc, even amid challenges in the broader invitation campaign.

The meeting place for filmmakers from around the world was the venue of the Union of Polish Stage Artists (SPATiF), where Jerzy Toeplitz, later rector of the Łódź Film School, organised the Filmmakers Club.[32] It became a hub for networking and creative exchange. Another platform for intellectual discussion was a three-day seminar at Warsaw's Pac Palace, inaugurated by Toeplitz's keynote address.[33] The event brought together over 200 filmmakers, educators, and students from dozens of countries, with the majority representing Polish, Soviet, and Czech film schools.[34] The seminar centred on two key themes: the portrayal of protagonists in contemporary cinema and the challenges of film education. Lively discussions also highlighted another pressing issue – the infrastructural and material struggles faced by film industries in post-colonial nations.[35] Concluding the event, Aleksander Ford emphasized: "The seminar revealed an unexpected but clearly articulated issue: the need for film-related assistance from more prosperous countries to those underdeveloped in cinema." [36] His remarks echoed the Festival's broader role as a platform for the socialist bloc to influence the emerging nations of Africa and Asia.

Another initiative for young filmmakers was the international film competition, showcasing a selection of documentaries across student, amateur, and professional categories.[37] The competition awards predominantly honoured films from socialist countries, along with Western productions reflecting the Festival's progressive, anti-imperialist themes.[38] In the professional category, the top award went

to Joachim Hadaschik from East Germany for *Vietnam* (1954), a film about the country's post-1945 history. Gold medals were awarded to Wiktor Janik of Poland for *We Were in Bucharest* (*Byliśmy w Bukareszcie*, 1953), a retrospective of a previous Festival; Jiří Lehevec from Czechoslovakia for *The Colorful World of Otakar Nejedlý* (*Barevný svět Otakara Nejedlého*, 1954), a documentary on the renowned painter; and René Vautier from France for the anti-colonial *Africa 50* (*Afrique 50*, 1950). One of the silver medals in this category went to Andrzej Munk from Poland for *Sunday Morning* (*Niedzielnny poranek*, 1955), a film celebrating the newly rebuilt city of Warsaw. In the amateur competition, Australians Jerome Levy and Keith Gow won the top prize for *The Hungry Miles* (1955), a documentary on harsh waterfront working conditions, and a gold medal for *Pensions for Veterans* (1953), highlighting struggles of retired dock workers. An equal award was given to a team from Waseda University in Japan for *Infinite Eyes* (*Mugen no Hitomi*, 1955), the story of a Tokyo teenager who died of leukaemia a decade after surviving the Hiroshima atomic bombing. The main student award went to Bruno Šefranka of Czechoslovakia for *The Puppets of Jiří Trnka* (*Loutky Jiřího Trnky*, 1955), a tribute to the iconic puppet-maker. Additionally, non-competitive prizes honoured experienced filmmakers, including Jiří Trnka himself, who received a lifetime achievement award for his youth-focused works. Special recognition went to André Cayatte's *Before the Deluge* (*Avant le déluge*, 1954) and Aleksander Ford's *Five Boys from Barska Street* (*Piątka z ulicy Barskiej*, 1954) for capturing the aspirations of young people.^[39]

Film Programme and Cinematic Infrastructure

The development of the film programme encountered major challenges in the early stages of the Festival preparations, primarily due to a dual-track planning approach. The international leadership proposed a programme deemed “unrealistic” by Polish planners, as it was neither

based on a catalogue of films available in Poland nor supported by confirmed commitments from foreign delegations.^[40] An October 1954 document offers insights into the early Festival plans, detailing proposals submitted to the Secretariat of the WFDY. To outshine previous editions, a strong emphasis on cinema was proposed, including a retrospective of “the greatest films in the history of cinema,” with titles like *Battleship Potemkin*, *The Blue Angel*, *The Grand Illusion*, and *The Grapes of Wrath*. As mentioned earlier, the plans also included inviting Charlie Chaplin and showcasing his works.^[41]

The Polish team proposed a modest programme based on films available domestically through the national distributor, the Film Rental Office (CWF). Rejected by the international leadership, it led to weeks of negotiations. The joint plan, finalized in June, included 111 feature films from 20 countries – 60% from People's Democracies and 40% from other states^[42] – along with 70 documentaries sourced from Polish collections, primarily Eastern Bloc productions.^[43] However, these plans underwent significant revisions, as organizers lacked complete information about the films foreign delegations would provide until the last moment.^[44] Many of them failed to respond to inquiries or brought unannounced films,^[45] leading, as one rapporteur noted, to “a sponta-

[39] Wyniki festiwalowego konkursu filmowego, “Film” 1955, no. 33, p. 2.

[40] Sprawozdanie z przygotowań i przebiegu pokazów filmowych w czasie V ŚFMiS, AAN, collection: V Festival, file: 370, p. 23.

[41] Druga propozycja w sprawie treści programu V Festiwalu, AAN, collection: MKiS – CUK, file: 3, pp. 61–79.

[42] Notatka dot. projektu repertuaru filmowego w okresie Festiwalu, AAN, collection: V Festival, file: 369, pp. 53–54.

[43] Ibidem, pp. 55–56.

[44] Krótkie dane o organizacji pokazów filmowych w czasie V Festiwalu Młodzieży i Studentów w Warszawie, AAN, collection: V Festival, file: 370, p. 18.

[45] Sprawozdanie z przygotowań i przebiegu pokazów filmowych..., op. cit., p. 24.

neous, voluntary influx, resulting in a random arrangement of the programme.”[46]

The unexpectedly large inflow of foreign films allowed the organisers to fulfil their long-stated ambition of surpassing the 1953 Budapest Festival's record, which featured 102 feature films from 17 countries and 52 documentaries from 22 countries.[47] Particularly notable was the number of documentaries received – 24 delegations brought a total of 122 films, predominantly shorts. Official reports noted that the sheer volume of submissions made it nearly impossible to review them all before screening, adding that it was only by “pure chance” that no ideologically unacceptable titles ended up in the programme.[48] Ultimately, alongside a smaller number of works from national collections than initially planned, 157

documentaries were shown. Additionally, 11 delegations submitted 30 feature films, 27 of which were approved for screening. Most were already familiar to Polish audiences, with only three from non-socialist countries: Switzerland, Finland, and Algeria. The programme also included 82 titles from the CWF, 30 of them new to Polish viewers. Altogether, it featured over 40 feature-length premieres, only four of which failed to enter regular distribution after the Festival. This result far surpassed Poland's quarterly average for new film releases.[49] In total, the Festival showcased over 260 films, representing the output of 35 countries (Table 1), thereby establishing itself as a truly diverse film event that connects Poland with cinema from around the globe.

The Festival's documentation offers little insight into the significance organisers placed on specific titles. However, the press coverage highlighted the most anticipated and discussed films.[50] The standout works were mainly feature films debuting in Poland, with documentaries receiving less attention.[51] Among the most notable were Western films with socialist themes, such as *Salt of the Earth* (1954), an American drama by Herbert J. Biberman, a filmmaker blacklisted during the McCarthy era. Made outside the Hollywood system, the film portrays a miners' strike in 1950s New Mexico. Beyond its political context, its significance was further heightened by the in-person appearance of Rosaura Revueltas, who played the lead role. The film symbolically opened the Festival's screenings,[52] inaugurating the ceremonial gala at the “Moskwa” cinema on 2 August.[53] Another standout from the USA was the independent film *Little Fugitive* (1953), directed by Ray Ashley, Morris Engel, and Ruth Orkin, praised for the genuine performances of its young cast.

French cinema had the strongest presence among Western countries, with 11 titles previously unknown to Polish audiences. Leading the selection were *Beauties of the Night* (*Les Belles de nuit*, 1952) by René Clair and the previously mentioned *Before the Deluge* by André Cayatte.

[46] *Krótką oceną festiwalowych pokazów filmowych*, AAN, collection: V Festival, file: 370, p. 20.

[47] *Plan wyświetlania filmów podczas V Festiwalu*, AAN, collection: V Festival, file: 370, p. 1.

[48] *Sprawozdanie z przygotowań i przebiegu pokazów filmowych...*, op. cit., pp. 24–25.

[49] Ibidem.

[50] See *Jakie filmy zobaczy Warszawa w dniach V Światowego Festiwalu Młodzieży*, “Film” 1955, no. 30–31, p. 2; J. L., *Z X Muzą na Festiwalu*, “Film” 1955, no. 34, p. 3, 13; *Na ekranach Festiwalu* (1), “Przegląd Kulturalny” 1955, no. 32, p. 8; *Na ekranach Festiwalu* (2), “Przegląd Kulturalny” 1955, no. 33, p. 7; *Na ekranach festiwalowych* (3), “Przegląd Kulturalny” 1955, no. 34, p. 7; *Na festiwalowych ekranach*, “Życie Warszawy”, 9.08.1955, p. 6; Bronisław Wawroński, *Jakie filmy ujrzymy na festiwalu*, “Młodzież Świata” 1955, no. 7, pp. 13, 24.

[51] Zbigniew Pitera, *Na festiwalowym ekranie: Wśród filmów dokumentalnych*, “Film” 1955, no. 35, p. 4.

[52] Film screenings had already been taking place for three days at the time.

[53] That evening, audiences also watched a newsreel of the Festival's opening alongside *Varsovie, quand même...* (1954, dir. Y. Bellon), a French documentary about Warsaw's wartime destruction and post-war rebirth. *Otwarcie festiwalowego pokazu filmowego*, AAN, collection: V Festival, file: 369, pp. 75–77.

Table 1. Films Screened at the Festival by Country of Production

		Country	Feature Films	Documentaries	Total	% of the Programme
1	communist countries	Poland	14	26	40	57.89%
2		Czechoslovakia	9	10	19	
3		Soviet Union	8	11	19	
4		Romania	4	14	18	
5		East Germany	9	7	16	
6		Hungary	6	9	15	
7		North Korea	1	8	9	
8		Bulgaria	3	4	7	
9		China	5	2	7	
10		Vietnam	0	3	3	
11		Albania	0	1	1	
12	capitalist and non-aligned countries and territories	France	15	4	19	42.11%
13		Italy	11	8	19	
14		India	2	9	11	
15		Norway	0	9	9	
16		Japan	4	3	7	
17		Canada	0	7	7	
18		United Kingdom	4	1	5	
19		Finland	1	3	4	
20		USA	3	0	3	
21		Mexico	3	0	3	
22		Israel	0	3	3	
23		Uruguay	0	3	3	
24		Australia	1	2	3	
25		Austria	1	2	3	
26		Denmark	1	2	3	
27		Luxembourg	0	2	2	
28		Argentina	1	0	1	
29		Algeria	1	0	1	
30		Sweden	1	0	1	
31		Switzerland	1	0	1	
32		Egypt	0	1	1	
33		Iceland	0	1	1	
34		Iran	0	1	1	
35		Netherlands	0	1	1	
Total			109	157	266	

Source: Compiled based on AAN, collection: V Festival, file: 369 and file: 370.

Albert Lamorisse's Cannes-winning short film *White Mane* (*Crin-Blanc*, 1954) also earned high praise for its cinematography and poetic atmosphere. In contrast, Italian cinema was represented mainly by familiar neorealist masterpieces already well-known to Polish audiences. Of the four Italian premieres, Carlo Lizzani's war drama *Attention! Bandits!* (*Achtung! Banditi!*, 1951) garnered the most interest. Meanwhile, Arne Mattsson's Swedish production *One Summer of Happiness* (*Hon dansade en sommar*, 1951) stood out among films from smaller European industries. Reports on Asian cinema centred on the premieres of Japanese films. Festival audiences saw *The Cannery Boat* (*Kanikōsen*, 1953) by Sō Yamamura, based on Takiji Kobayashi's anti-capitalist novel. Kaneto Shindō's *Children of Hiroshima* (*Gembaku no ko*, 1952), with its strong anti-nuclear message, and Tadashi Imai's anthology *An Inlet of Muddy Water* (*Nigorie*, 1953) also attracted significant attention. In contrast, Chinese films garnered minimal coverage, with only Sang Hu and Huang Sha's adaptation of the opera *Liang Shanbo yu Zhu Yingtai* (1953) earning some recognition in the press.

Unsurprisingly, films from other communist countries, making up over half the lineup (Table 1), received more prominence. Leading the segment were USSR productions, though fewer were shown than initially planned, as Soviet officials insisted only their latest works be included.^[54] Highlights featured the Cannes-awarded cinematic ballet *Romeo and Juliet* (*Romeo i Dzhulyetta*, 1955) by Lev Arnshtam and Leonid Lavrovsky, *A Big Family* (*Bolshaya semya*, 1954) by Iosif Kheifits, based on Vsevolod Kochetov's novel *Zhurbiny*, and

Restless Youth (*Trevozhnaya molodost*, 1955) by Aleksandr Alov and Vladimir Naumov, about young people after the October Revolution. Other notable entries were Lev Atamanov's animation *The Golden Antelope* (*Zolotaya antilopa*, 1954), inspired by an Indian folktale, and Aleksandr Ivanovsky's comedy *Tamer of Tigers* (*Ukrotitel'nitsa tigrov*, 1955). In contrast, Polish productions, though numerous, attracted less attention, as most were already familiar to audiences. Only two films – Andrzej Munk's *Men of the Blue Cross* (*Łękitny krzyż*, 1955) and the anthology *Three Starts* (*Trzy starty*, 1955) by Stanisław Lenartowicz, Ewa Petelska, and Czesław Petelski – were presented as pre-premiere screenings, introducing fresh content. Other Eastern Bloc countries, like the host nation, were mostly represented by previously known films, prompting organisers to voice frustration that many of these took up screen time that could have been allocated to more engaging works.^[55] Nonetheless, a few notable premieres drew press attention, including comedies such as the Czechoslovak *The Circus Will Be* (*Cirkus bude!*, 1954) by Oldřich Lipský, the Hungarian *Lily Boy* (*Liliomfi*, 1954) by Károly Makk, and the Romanian *Our Director* (*Directorul nostru*, 1955) by Jean Georgescu. East German cinema also left an impression with two films exploring the Nazi era: Kurt Maetzig's *Marriage in the Shadows* (*Ehe im Schatten*, 1947) and Slatan Dudow's *Stronger than the Night* (*Stärker als die Nacht*, 1954).

Providing venues for screenings proved even more challenging than organising the film programme. With most of Warsaw's pre-war cinemas destroyed, rebuilding was a slow process involving the restoration of surviving cinemas and the construction of new ones.^[56] By late 1954, the city had only one cinema seat per 106 residents, compared to one per 30 in 1939.^[57] A slight improvement came in July 1955, just before the Festival, with the opening of cinemas in the newly built Palace of Culture and Science.^[58] Nevertheless, the city's cinema capacity remained well below pre-war levels. Given these constraints, it is unsurprising that the

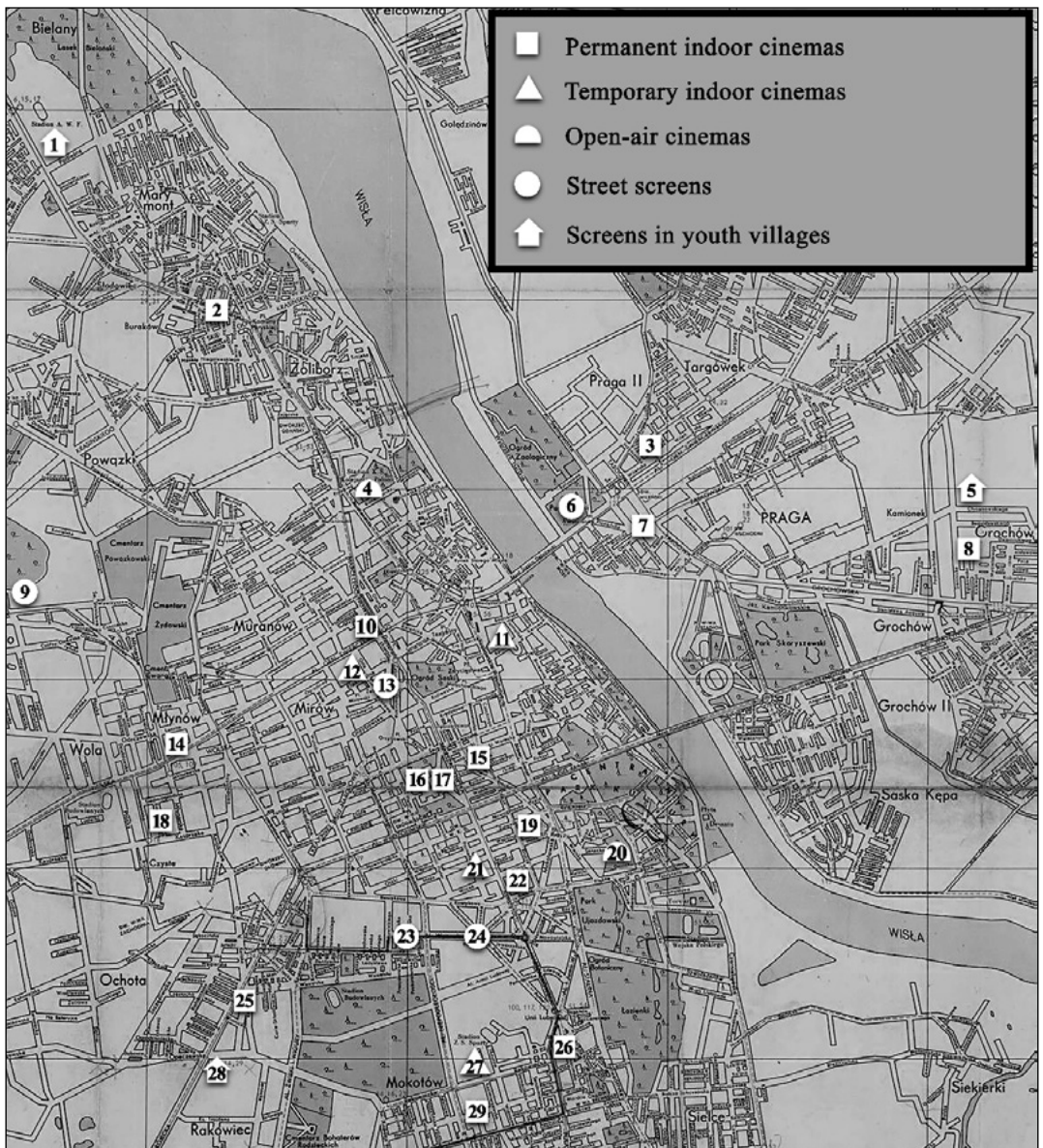
[54] *Sprawozdanie z przygotowań i przebiegu pokazów filmowych...*, op. cit., p. 25.

[55] *Ibidem*, p. 28.

[56] Jerzy S. Majewski, *Historia warszawskich kin*, Agora S.A., Warszawa 2019, pp. 61–71.

[57] Jerzy Toeplitz, *Drogi rozwoju kinematografii*, [in:] *Historia filmu polskiego*, vol. 3: 1939–1956, ed. idem, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1974, p. 200.

[58] Jerzy S. Majewski, op. cit., pp. 326–327.



Permanent indoor cinemas: 2. Tęcza; 3. Syrena; 7. Praha; 8. 1 Maj; 10. Muranów; 14. W-Z; 15. Palladium; 16–17. Przyjaźń and Młoda Gwardia (in the Palace of Culture and Science); 18. Mazowsze; 19. Śląsk; 22. Polonia; 25. Ochota; 26. Moskwa; 29. Stolica.

Temporary indoor cinemas: 11. The Citizens' Militia Club; 12. Warsaw House of Culture; 21. Headquarters of Metro-Projekt; 27. The auditorium of the Main School of Planning and Statistics.

Open-air cinemas: 4. Cinema at the "Kolejarz" Stadium (nowadays "Polonia"); 20. Jutrzenka.

Locations of street screens: 6. Praga Park (Park Praski); 9. Koło district; 13. Iron Gate Square; 23. Courtyard of the TPD school; 24. Workers' Unity Square.

Screens in the youth villages: 1. Bielany; 5. Grochów; 28. Rakowiec.

Figure 1. Cinematic Infrastructure of the Festival

Source: Compiled based on AAN, collection: V Festival, file: 370.

Central Board of Cinemas (CZK), in its January 1955 proposal to the Polish Festival Committee, outlined a modest plan for the Festival's cinema infrastructure. The proposal included just three indoor cinemas and ten outdoor screens to be installed at various locations across the capital.^[59] However, it quickly became clear that demand far outstripped initial expectations.

By spring, a revised plan proposed 35 screens, comprising permanent and temporary indoor venues as well as open-air screens, with a combined capacity of over 26,000 seats.^[60] The press lauded the "dizzying" number of cinemas, suggesting they could host over a million viewers.^[61] This ambitious vision, though slightly scaled down, laid the groundwork for future plans.

By the start of the Festival, the Film Section managed 29 screens, including 15 permanent in-

door cinemas that had been renovated in preparation for the event,^[62] with one equipped for widescreen films.^[63] Most of these venues were built between 1949 and 1955, with only a few – "Palladium", "Polonia", "Syrena", and "Tęcza" – dating back to the pre-war era. During the Festival, four temporary halls were set up in auditoriums and halls of various municipal and state institutions. The infrastructure was further expanded with outdoor screens, including two summer cinemas, six street screens in parks and public squares, and three in youth villages on the city's outskirts, offering film screenings for Polish youth staying there during the event (Figure 1). While indoor and open-air cinemas required paid tickets (except for documentaries), street screens and those in youth villages were free of charge.^[64]

Although the records lack precise attendance figures for specific screenings, they clearly indicate that audience numbers were often disappointing. This was partly attributed to insufficient poster promotion^[65] and the scheduling of screenings at excessively late hours.^[66] Another indicator of attendance issues was the low turnout for special evening screenings of films from socialist countries, presented in English, French, German, and Spanish for Western delegates. In response to the lack of interest, organisers improvised by arranging screenings in individual delegation quarters, using mobile projectors for more intimate, tailored presentations.^[67] For Polish audiences, a significant barrier was the screening of films exclusively in their original languages, without Polish subtitles or dubbing, affecting up to 35% of the programme.^[68] Reports highlighted that "the incomprehensibility of dialogues and action deterred Polish audiences from even the most appealing films."^[69] Although summaries of the films were read aloud before the screenings, this solution had only a minimal impact on improving the situation.^[70] Despite these challenges, which likely contributed to the press's prediction of one million viewers not being met, the final attendance of nearly 640,000 should be considered a significant achievement (Table 2).

[59] *Udział CZK w organizacji imprez zlotowych*, AAN, collection: MKiS – CUK, file: 11, p. 42.

[60] *Plan wyświetlania filmów...*, op. cit., pp. 1–8.

[61] Adam Kulik, *Film na Festiwalu*, "Przegląd Kulturalny" 1955, no. 22, p. 6.

[62] *Sprawozdanie z przygotowań i przebiegu pokazów filmowych...*, op. cit., p. 22.

[63] It was the "Śląsk" cinema, where just before the Festival, on 30th July, the first widescreen film screening in Poland was held. See *Pokaz pierwsze-go w Polsce filmu panoramicznego*, "Film" 1955, no. 33, p. 2.

[64] *Sprawozdanie z przygotowań i przebiegu pokazów filmowych...*, op. cit., pp. 26–27.

[65] *Krótkie dane o organizacji pokazów filmowych...*, op. cit., p. 18.

[66] Initially, all indoor cinemas hosted four daily screenings, but by 3 August, low attendance at 10:00 p.m. shows led to their cancellation. *Protokół nr 38 z posiedzenia sztabu w dniu 3.08.1955 r.*, AAN, collection: V Festival, file: 4, p. 16.

[67] *Krótkie dane o organizacji pokazów filmowych...*, op. cit., p. 17.

[68] *Krótką oceną festiwalowych pokazów filmowych*, AAN, collection: V Festival, file: 370, p. 20.

[69] *Sprawozdanie z przygotowań i przebiegu pokazów filmowych...*, op. cit., p. 35.

[70] *Krótką oceną festiwalowych pokazów filmowych*, op. cit., p. 20.

Table 2. Viewers at Screenings by Type of Venue

	Place of Screening	Number of screenings	Number of Viewers	% of Total Viewers
1	19 Indoor Venues	1,206	343,732	53.83%
2	2 Open-Air Cinemas	26	23,635	3.70%
3	5 Street Screens	75	151,400	23.71%
4	3 Screens in Youth Villages	36	119,800	18.76%
	Total	1,343	638,567	100%

Source: AAN, collection: V Festival, file: 370, p. 29.

Although the available records do not provide information on the audience numbers for individual films, aggregated data on screenings and viewer figures for productions from various countries (Tables 3 and 4) provides a valuable basis for analysis. Notably, Soviet and Polish films achieved disproportionately high audience shares as a percentage of total viewers, exceeding their respective proportions of total screenings. While this outcome could partly reflect overreporting by officials eager to highlight the success of communist cultural policy, a closer analysis reveals a more nuanced explanation rooted in the dynamics of the Festival's screening venues and programming.

A key insight emerges from analysing attendance across screening locations (Table 2). Despite relatively few showings, street screens significantly contributed to overall viewership. Their open-air format, combined with favourable weather, free access, and the absence of seating restrictions, likely drew large and diverse audiences. The estimated nature of attendance figures for these venues may have further amplified their share of total viewers. In contrast, open-air cinemas, which required tickets and were limited by seating capacity, attracted noticeably smaller numbers. The film selection for street screens, therefore, appears to be crucial and strategic in shaping the ultimate viewer-

Table 3. Screenings by Country of Film Production

	Country of Production	Number of Screenings	% of Total Screenings
1	France	225	16.75%
2	Soviet Union	139	10.35%
3	Italy	131	9.75%
4	Czechoslovakia	121	9.01%
5	Poland	96	7.15%
6	Hungary	73	5.44%
7	East Germany	71	5.29%
8	Japan	69	5.14%
9	Mexico	67	4.99%
10	China	56	4.17%
	Others	295	21.97%
	Total	1,343	100.00%

Source: AAN, collection: V Festival, file: 370, pp. 30–31.

Table 4. Viewers at Screenings by Country of Film Production

	Country of Production	Number of Viewers	% of Total Viewers
1	Soviet Union	97,648	15.29%
2	France	91,365	14.31%
3	Poland	79,907	12.51%
4	Italy	61,269	9.59%
5	Czechoslovakia	47,396	7.42%
6	Mexico	37,814	5.92%
7	Hungary	36,637	5.74%
8	East Germany	31,825	4.98%
9	Japan	27,520	4.31%
10	USA	25,097	3.93%
	Others	102,089	15.99%
	Total	638,567	100.00%

Source: AAN, collection: V Festival, file: 370, pp. 30–31.

ship numbers. Polish productions accounted for 32.5% of the repertoire, with Soviet titles adding another 30%. By comparison, only one French and two Italian films were included.[71] This stark imbalance suggests a deliberate effort to highlight Polish and Soviet cinema in the final attendance figures. This approach was less evident in the programming of screens in youth villages, which offered a more balanced and diverse selection.[72] Thus, although other factors may have contributed to the strong performance of Polish and Soviet productions – such as the novelty of most Soviet films, which enhanced their appeal, and the potential support for Polish films from local audiences, particularly given that many screenings lacked Polish-language versions – it can be assumed that the relative popularity of Western films might have been higher than suggested by the official statistics.

Conclusion

Given the outlined evidence, it is unequivocal that the cinematic aspect of the Festival represented one of the most ambitious and multifaceted film initiatives of its time within Polish borders. It encompassed a broad array of activities, including attracting filmmakers from around the globe, organising a film competition and an academic seminar, curating a diverse film programme, and establishing infrastructure that, even by contemporary standards, would be considered impressive. Taken together, these elements positioned the Festival as a pivotal moment in the post-war history of Polish film culture – an achievement unmatched for decades. Operating within the confines of a heavily propagandistic socialist framework, the film elements of the Festival provided early glimpses of cultural liberalization – a process that would eventually culminate in the transformative events of October

1956. This nascent openness was evident in the enthusiastic audience response, drawn by the appeal of new foreign films, as well as in the unique opportunities the Festival created for dialogue between visiting filmmakers and their Polish counterparts. In this way, the event not only reflected the cultural shifts of the era but also played an active role in fostering them.

BIBLIOGRAPHY

- Alberto Cavalcanti w Warszawie, "Film" 1955, no. 34.
 Bereda Jerzy, *Alberto Cavalcanti: Krótka historia jego pracy*, "Film" 1955, no. 36.
 Bereda Jerzy, *Rosaura Revueltas: Bohaterka filmu "Sól ziemi"*, "Film" 1955, no. 33.
 Bukowiecki Lew, *Alberto Cavalcanti: Dziesięć minut rozmowy*, "Film" 1955, no. 36.
 Bukowiecki Lew, *O Dylu Sowizdrzale*, "Film" 1955, no. 34.
 Bukowiecki Lew, *Rozmowa z reżyserem japońskim*, "Film" 1955, no. 34.
 Cieśliński Marek, *Piękniej niż w życiu: Polska Kronika Filmowa 1944–1994*, Wydawnictwo Trio, Warszawa 2006.
 Cieśliński Marek, *Poruszyć miliony: Kino Jerzego Bossaka*, Państwowa Wyższa Szkoła Filmowa, Telewizyjna i Teatralna im. Leona Schillera w Łodzi, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2023.
 Gadowski Zbigniew, *W parlamencie młodych filmowców*, "Film" 1955, no. 35.
 Giżycki Jerzy, *O muzyce filmowej mówi radziecki kompozytor Tichon Chrennikow*, "Film" 1955, no. 33.
 Grzechowiak Jarosław, *Rozpowszechnianie na tle ustroju kinematografii pierwszego dziesięciolecia Polski Ludowej: Wprowadzenie*, [in:] Krzysztof Jajko, Konrad Klejsa, Jarosław Grzechowiak et. al, *Rozpowszechnianie filmów w Polsce Ludowej w latach 1944–1956*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2022, pp. 57–87.
Jakie filmy zobaczy Warszawa w dniach V Światowego Festiwalu Młodzieży, "Film" 1955, no. 30–31.
 J. L., *Z X Muzą na Festiwalu*, "Film" 1955, no. 34.
 Koivunen Pia, *Performing Peace and Friendship: The World Youth Festivals and Soviet Cultural Diplomacy*, De Gruyter Oldenbourg, Berlin and Boston 2022. <https://doi.org/10.1515/9783110761160>
 Krzywicki Andrzej, *Poststalinowski karnawał radości. V Światowy Festiwal Młodzieży i Studentów o Pokój i Przyjaźń*, Warszawa 1955 r.; *Przygotowania, przebieg, znaczenie*, Wydawnictwo Trio, Warszawa 2009.

[71] *Repertuar kin warszawskich w okresie V ŚFMiS*, AAN, collection: V Festival, file: 370, pp. 11–14.

[72] *Ibidem*, pp. 13–14.

- Kulik Adam, *Film na Festiwalu*, "Przegląd Kulturalny" 1955, no. 22.
- Majewski Jerzy S., *Historia warszawskich kin*, Agora S.A., Warszawa 2019.
- Merz Irena, *Bohater filmowy naszych czasów*, "Trybuna Ludu", 9.08.1955.
- Michałek Bolesław, *Festiwalowy konkurs filmów dokumentalnych*, "Przegląd Kulturalny" 1955, no. 34.
- Na ekranach Festiwalu (1)*, "Przegląd Kulturalny" 1955, no. 32.
- Na ekranach Festiwalu (2)*, "Przegląd Kulturalny" 1955, no. 33.
- Na ekranach festiwalowych (3)*, "Przegląd Kulturalny" 1955, no. 34.
- Na festiwalowych ekranach*, "Życie Warszawy", 9.08.1955.
- Osęka Piotr, *Święto inne niż wszystkie: Propaganda i rzeczywistość V Światowego Festiwalu Młodzieży i Studentów w Warszawie*, [in:] *Komunizm: Ideologia, system, ludzie*, ed. Tomasz Szarota, Wydawnictwo Neriton, Instytut Historii PAN, Warszawa 2001, pp. 352–365.
- Peltz Jerzy, *W festiwalowym Ośrodku Filmowym praca wre*, "Film" 1955, no. 33.
- Pitera Zbigniew, *Na festiwalowym ekranie: Wśród filmów dokumentalnych*, "Film" 1955, no. 35.
- Płażewski Jerzy, *Bohater twojego filmu*, "Przegląd Kulturalny" 1955, no. 32.
- Pokaz pierwszego w Polsce filmu panoramicznego*, "Film" 1955, no. 33.
- Rumian Andrzej, *Spotkanie z Eleonorą Pine*, "Film" 1955, no. 34.
- Seminarium młodych filmowców*, "Film" 1955, no. 33.
- Toeplitz Jerzy, *Bohater filmowy naszych czasów*, "Film" 1955, no. 34.
- Toeplitz Jerzy, *Drogi rozwoju kinematografii*, [in:] *Historia filmu polskiego*, vol. 3: 1939–1956, ed. Jerzy Toeplitz, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1974, pp. 77–100.
- Wawroński Bronisław, *Jakie filmy ujrzymy na festiwalu*, "Młodzież Świata" 1955, no. 7.
- Wyniki festiwalowego konkursu filmowego*, "Film" 1955, no. 33.
- Wysocki Adam W., *Ze sceny nowojorskiej – na ekran warszawski*, "Życie Warszawy", 9.08.1955.

ARCHIVAL SOURCES

- Archiwum Akt Nowych [The Archives of Modern Records in Warsaw], collection: V Światowy Festiwal Młodzieży w Warszawie [V World Youth Festival in Warsaw], files: 4, 140, 141, 145, 235, 282, 368, 369, 370.
- Archiwum Akt Nowych [The Archives of Modern Records in Warsaw], collection: Ministerstwo Kultury i Sztuki – Centralny Urząd Kinematografii [Ministry of Culture and the Arts – Central Office of Cinema], files: 3, 11.



Fot. Michał Czyński

Noty o autorach

Stanisław Bitka – dr, adiunkt w Instytucie Filmu Mediów i Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Interesuje się związkami muzyki i filmu, zwłaszcza w dokumencie muzycznym, oraz kinem irańskim. Publikował m.in. w „Przestrzeniach Teorii”, „Kulturze Popularnej”. <https://orcid.org/0000-0002-3824-310X>

Barbara Głębińska-Giza – dr hab., profesor w Instytucie Nauk o Komunikacji Społecznej i Mediach Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, zastępca kierownika Biblioteki Naukowej Filмотeki Narodowej – Instytutu Audiowizualnego. Filmoznawczyni i medioznawczyni, badaczka archiwów filmowych i audiowizualnych zajmująca się społecznymi i kulturowymi aspektami filmu, piśmiennictwem filmowym, szeroko rozumianymi związkami filmu z literaturą oraz rolą filmu w komunikacji społecznej. Autorka książek i artykułów, m.in. o piśmiennictwie filmowym Tadeusza Konwickiego i Jerzego Stefana Stawińskiego. Współredaktorka książek źródłoznawczych: *Archiwa we współczesnych badaniach filmoznawczych* (2021, z P. Zwierzchowskim i K. Mąką-Malatyńską) oraz *Konteksty źródłowe w badaniach filmoznawczych* (2022, z B. Gierszewską i M. Bator), redaktor naukowy książki *Stulecie pokolenia Kolumbów* (2022). Redaktor naukowy (z P. Zwierzchowskim) i autorka tekstów serii „Polscy Krytycy Filmowi”: *Konrad Eberhardt* (2013), *Aleksander Jackiewicz* (2015), *Krzysztof Mętrak* (2019), *Maria Kornatowska* (2020), *Jerzy Płazewski* (2022), *Krzysztof Teodor Toeplitz* (2024). Redaktor naukowy (z A. Wyżyńskim) serii źródłoznawczej „Zjazdy i Narady Filmowe w PRL”, w ramach której ukazał się tom pierwszy pt.: *Zjazd Filmowy w Wiśle 1949 r. Źródła – komentarze – opracowania* (2024). <https://orcid.org/0000-0002-2207-0662>

Anna Igielska – dr, adiunkt w Instytucie Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu

im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Autorka monografii *Tradycje opery, tradycje sztuki. Szaleństwo i patos w utworach scenicznych Georga Friedricha Händla* (2012), współredaktorka (wraz z K. Lisiecką) tomu *Niemieckie studia nad muzyką i dramatem. Antologia przekładów na język polski* (2015). Główne obszary badawcze: sztuka filmowa lat 60. i 70., dramaturgia filmu ze szczególnym uwzględnieniem muzyki, film i estetyka, historia mediów. Ostatnie artykuły dotyczą twórczości Luchina Viscontiego, Valeria Zurliniego, Ingmara Bergmana, Wernera Herzoga, Terrence’a Malicka. <https://orcid.org/0000-0002-5496-6586>

Artur Kamczycki – profesor nadzwyczajny na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Stopień doktora habilitowanego nauk humanistycznych uzyskał na Wydziale Historycznym Uniwersytetu Warszawskiego (2016). Studia doktoranckie ukończył w Instytucie Historii Sztuki UAM (2009). Był dwukrotnym stypendystą Uniwersytetu Hebrajskiego w Jerozolimie w latach 2002/2003 i 2007/2008. Opublikował dwie książki: *Syjonizm i sztuka. Ikonografia Theodora Herzla* oraz *Muzeum Daniela Libeskinda w Berlinie. Żydowski kontekst architektury*. Publikował m.in. w czasopismach: „Studia Judaica”, „Studia Orientalia”, „Artium Quaestiones”, „Studia Europaea Gnesnensia”. <https://orcid.org/0000-0002-4471-9020>

Magdalena Maciudzińska-Kamczycka – dr, adiunktka w Katedrze Historii Sztuki XX wieku w Europie Środkowej i na Emigracji na Wydziale Sztuk Pięknych Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu. Zajmuje się głównie reprezentacją judaizmu w sztuce, feminizmem i sztuką kobiet, a także zagadnieniem kraj-obrazu. W badaniach podejmuje m.in. problem biografii artystek uwikłanych w trudne procesy tożsamościowe silnie związane z żydowskim pochodzeniem i geopolityką współczesnego Izraela. Autorka monografii *Żydzi i judaizm w zwierciadle sztuki antycznej* (2014), współredaktorka dwóch tomów (*Nie)chciana tożsamość* (2016, 2023) oraz publikacji *Hybrydowość*

w grafice. *Medium w poszukiwaniu swego czasu i sensu* (2020). <https://orcid.org/0000-0003-0498-3377>

Michał Mróz – doktorant Szkoły Doktorskiej Nauk o Języku i Literaturze Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Groznawca i filmoznawca, którego zainteresowania skupiają się na zagadnieniach związanych z narracyjnością gier wideo, przestrzenią, przeemocą w grach cyfrowych i okazjonalnie zjawiskami kultury internetowej. Aktualnie rozwija badania nad cyfrowymi grami RPG z otwartym światem, opisując ich poetykę. <https://orcid.org/0009-0005-4116-5834>

Wojciech Otto – dr hab., profesor w Instytucie Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Autor książek: *Literatura i film w kulturze polskiej dwudziestolecia międzywojennego* (2007), *Obrazy niepełnosprawności w polskim filmie* (2012) oraz monografii *Zdzisław Maklakiewicz* (2008). Redaktor i współredaktor prac zbiorowych: *Polska szkoła filmowa. Reinterpretacje i nawiązania* (2019), *The Paper Bridge: Contemporary Theatre and Film Interconnections Between Japan and The West* (2021) oraz *Zatrzymane w obrazie. Kadry – Słowa – Fotografie* (2023). Redaktor monograficznych numerów czasopisma „Images”: *Microcosm* (2012), *Actor, Acting* (2016), *Parallels_between Movies and Architecture* (2017), *Spaces in Film* (2020). Prowodzi zajęcia z historii filmu, wiedzy o filmie, scenariopisarstwa i związków filmu z innymi sztukami. Współautor ogólnopolskiego projektu edukacyjnego „Filmoteka Szkolna”, juror na festiwalach filmowych i scenariuszowych, opiekun młodzieżowego jury na Festiwalu Debiutów Filmowych „Młodzi i Film” w Koszalinie oraz współorganizator Europejskiego Festiwalu Filmowego „Integracja Ty i Ja” w Koszalinie. <https://orcid.org/0000-0003-1172-0989>

Maciej Pietrzak – dr, adiunkt w Instytucie Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, filmoznawca. Jego zainteresowania badawcze koncentrują się przede wszystkim wokół fil-

mowych manifestacji pamięci kulturowej oraz transnarodowej wymiany filmowej. Autor monografii *Koniec złudzeń. Film wobec Marca '68* (2025). Obecnie realizuje projekt badawczy poświęcony dystrybucji polskich filmów w Izraelu. <https://orcid.org/0000-0001-7301-425X>

Joanna Pigulak – dr, adiunkt w Instytucie Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Współtwórczyni i kierowniczką kierunku groznawstwo na UAM, autorka książki *Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem a grami wideo* (2022). Od jakiegoś czasu zajmuje się zagadnieniem inkluzywności gier, ze szczególnym uwzględnieniem ich dostępności dla osób z niepełnosprawnościami. Poza pracą naukową jest edukatorką medialną i orędowniczką edukacji w zakresie gier cyfrowych. <https://orcid.org/0000-0002-1345-3979>

Patrycja Rojek – dr, adiunktka w Instytucie Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, filmoznawczyni. Zajmuje się funkcjonowaniem filmu w filmie, estetyką obrazu filmowego oraz kinem amerykańskim i nowozelandzkim. Publikowała m.in. w czasopismach „Przestrzenie Teorii” oraz „Polonistyka – Innowacje”. Autorka rozprawy doktorskiej poświęconej bohaterowi mitycznemu w filmach Christophera Nolana. <https://orcid.org/0000-0003-4301-080X>

Adrianna Woroch – dr, adiunktka w Instytucie Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, filmoznawczyni. Zajmuje się teorią filmu, współczesnym europejskim i amerykańskim kinem artystycznym i gatunkowym. Autorka monografii *Kicz i piękno w twórczości Paola Sorrentina*. Ostatnio wydała książkę *To tylko sztuczka. O samoświadomości kina i technikach deziluzyjnych we współczesnych filmach*. Obecnie pracuje nad zagadnieniem *elevated genre*. Bada ich źródła w kinie gatunkowym poprzednich dekad, analizuje zawarte w tych filmach pierwiastki kina artystycznego, a jednocześnie uwzględnia ich walory rozrywkowe. <https://orcid.org/0000-0003-4237-3756>

Notes about authors

Stanisław Bitka – PhD, assistant professor at the Institute of Film, Media and Audiovisual Arts at Adam Mickiewicz University in Poznań. His research interests include the relationship between music and film, particularly in music documentaries, as well as Iranian cinema. He has published in journals such as “Przestrzenie Teorii” and “Kultura Popularna”. <https://orcid.org/0000-0002-3824-310X>

Barbara Głębińska-Giza – PhD, professor at the Institute of Social Communication and Media Studies at Maria Curie-Skłodowska University (UMCS) in Lublin, and Deputy Head of the Scientific Library of the National Film Archive – Audiovisual Institute (FINA). She is a film and media scholar specializing in the study of film and audiovisual archives, with a research focus on the social and cultural dimensions of cinema, film writing, the interrelations between film and literature, and the role of film in social communication. Professor Głębińska-Giza is the author of numerous books and scholarly articles, including studies on the film writings of Tadeusz Konwicki and Jerzy Stefan Stawiński. She is co-editor of source-oriented scholarly volumes such as *Archives in Contemporary Film Studies* (2021, co-edited with P. Zwierzchowski and K. Mąka-Malatyńska) and *Source Contexts in Film Research* (2022, with B. Gierszewska and M. Bator), as well as the academic editor of *The Centennial of the Generation of the Columbus* (2022). Together with P. Zwierzchowski, she serves as scholarly editor and contributor to the series *Polish Film Critics*, which includes volumes on Konrad Eberhardt (2013), Aleksander Jackiewicz (2015), Krzysztof Mętrak (2019), Maria Kornatowska (2020), Jerzy Płażewski (2022), and Krzysztof Teodor Toeplitz (2024). She is also co-editor (with A. Wyżyński) of the source-critical series *Film Congresses and Conferences in the People's Republic of Poland (PRL)*, the first volume of which is titled *The Film Con-*

gress in Wisła, 1949: Sources – Commentaries – Studies (2024). <https://orcid.org/0000-0002-2207-0662>

Anna Igielska – PhD, assistant professor at the Institute of Film, Media and Audiovisual Arts, Adam Mickiewicz University in Poznań. Author of the monograph *Traditions of Opera, Traditions of Art. Madness and pathos in the stage works of Georg Friedrich Handel* (2012), and co-editor (with K. Lisiecka) of the volume *German Studies in Music and Drama. An Anthology of Translations into Polish* (2015). Main research areas: film art of the 1960s and 1970s, film dramaturgy with a special focus on music, film and aesthetics, media history. Recent articles concern the works of Luchin Visconti, Valeria Zurlini, Ingmar Bergman, Werner Herzog, Terrence Malick. <https://orcid.org/0000-0002-5496-6586>

Artur Kamczycki – associate professor at Adam Mickiewicz University in Poznań, Poland. He obtained the title of habilitated doctor in the field of humanities at the Faculty of History of the University of Warsaw (2016). He completed his doctoral studies at the Institute of Art History, Adam Mickiewicz University in Poznań (2009). He was a two-time scholarship holder at the Hebrew University in Jerusalem (2002/2003 and 2007/2008). He has published two books: *Syjonizm i sztuka. Ikonografia Theodora Herzla [Zionism and Art. The Iconography of Theodor Herzl]* and *Muzeum Daniela Libeskinda w Berlinie. Żydowski kontekst architektury [Daniel Libeskind's Museum in Berlin. The Jewish Context of Architecture]*. He has published in such journals as “Studia Judaica”, “Studia Orientalia”, “Artium Quaestiones”, “Studia Europaea Gnesnensia”. <https://orcid.org/0000-0002-4471-9020>

Magdalena Maciudzińska-Kamczycka – PhD, assistant professor at the Department of the History of 20th-Century Art in Central Europe and in Exile, Faculty of Fine Art, Nicolaus Copernicus University in Toruń. She mainly deals with the representation of Judaism in

art, feminism and women's art, as well as the issue of the landscape. Her research interests include the problem of the biographies of female artists entangled in difficult identity processes strongly related to Jewish origins and geopolitics of contemporary Israel. Author of the monograph *Jews and Judaism in the Mirror of Ancient Art* (2014), co-editor of two volumes *(Un)Wanted Identity* (2016, 2023) and the publication *Hybridity in Graphics. Medium in Search of Its Time and Meaning* (2020). <https://orcid.org/0000-0003-0498-3377>

Michał Mróz – PhD, student in the Doctoral School of Linguistics and Literature at Adam Mickiewicz University in Poznań. A specialist in game studies and film studies, his research interests focus on issues related to the narrativity of video games, space, violence in digital games, and occasionally phenomena of internet culture. He is currently developing research on digital open-world RPGs, describing their poetics. <https://orcid.org/0009-0005-4116-5834>

Wojciech Otto – PhD, professor at the Institute of Film, Media and Audiovisual Arts at Adam Mickiewicz University in Poznań. Author of books: *Literature and Film in the Polish Culture of the Interwar Period* (2007), *Images of Disability in Polish Film* (2012), and the monograph *Zdzisław Maklakiewicz* (2008). Editor and co-editor of collective works: *The Polish Film School. Reinterpretations and References* (2019), *The Paper Bridge: Contemporary Theatre and Film Interconnections Between Japan and The West* (2021), and *Frozen in the Frame. Shots – Words – Photographs* (2023). Editor of monographic issues of the journal "Images": *Microcosm* (2012), *Actor, Acting* (2016), *Parallels between Movies and Architecture* (2017), *Spaces in Film* (2020). He teaches film history, film studies, scriptwriting and the relationship between film and other arts. He is a co-author of a nationwide educational project "School Film Library", a juror at film and screenwriting festivals, a youth jury supervisor at the Film Debut Festival "The Youth and the Film" in Koszalin

and co-organizer of the European Film Festival "Integration You and Me" in Koszalin. <https://orcid.org/0000-0003-1172-0989>

Maciej Pietrzak – film scholar, assistant professor at the Institute of Film, Media, and Audiovisual Arts at Adam Mickiewicz University in Poznań. Research interests focus primarily on cinematic manifestations of cultural memory and transnational film exchange. Author of the monograph *Koniec złudzeń. Film wobec Marca '68* [*The End of Illusions: Film and March '68*] (2025). Currently leading a research project on the distribution of Polish films in Israel. <https://orcid.org/0000-0001-7301-425X>

Joanna Pigulak – PhD, assistant professor at the Institute of Film, Media, and Audiovisual Arts at Adam Mickiewicz University in Poznań, Poland. She co-founded game studies at AMU and is the author of *Filmplaying: Relationships Between Film and Video Games* (Cracow, 2022). For some time now, she has been exploring the issue of game inclusivity, with particular emphasis on their accessibility for people with disabilities. In addition to her research, she is a media educator and an advocate for digital game education. <https://orcid.org/0000-0002-1345-3979>

Patrycja Rojek – PhD, assistant professor at the Institute of Film, Media and Audiovisual Arts, Adam Mickiewicz University in Poznań. Film scholar. Her research focuses on the function of myth in film, the aesthetics of the film image, and American and New Zealand cinema. She has published in journals such as "Przestrzenie Teorii" and "Polonistyka – Innowacje." She is the author of a doctoral dissertation on the mythological hero in the films of Christopher Nolan. <https://orcid.org/0000-0003-4301-080X>

Adrianna Woroch – PhD, assistant professor at the Institute of Film, Media and Audiovisual Arts, film expert, deals with film theory, contemporary European and American artistic and genre cinema. Author of the monograph *Kitsch and beauty in the works of Paolo Sorrentino*, she

recently published the book *It's just a trick: On cinema's self-awareness and disillusionment techniques in contemporary films*. She is currently working on the issue of elevated genre, examining their sources in the genre cinema

of previous decades, analyzing the elements of arthouse cinema contained in these films, and at the same time taking into account their entertainment value. <https://orcid.org/0000-0003-4237-3756>

Reviewers in 2025

Miłosz Babecki, University of Warmia and Mazury in Olsztyn
Robert Barełkowski, West Pomeranian University of Technology, Szczecin
Paweł Biliński, University of Gdańsk
Radosław Bomba, UMCS Maria Curie-Skłodowska University, Lublin
Marcin Chojnacki, University of Lodz
Ewa Ciszewska, University of Lodz
Jill Daniels, University of East London
Mirosław Filiciak, SWPS University, Warsaw
Ewelina Gdaniec, University of Economy in Bydgoszcz
Mariusz Guzek, Kazimierz Wielki University, Bydgoszcz
Jadwiga Hučková, Jagiellonian University in Kraków
Karol Jachymek, SWPS University, Warsaw
Rafał Jakubowicz, Magdalena Abakanowicz University of the Arts Poznan
Markus Kämäräinen, Tampere University
Konrad Klejsa, University of Lodz
Piotr Kletkowski, Jagiellonian University in Kraków
Jakub Kleczek, Adam Mickiewicz University, Poznań
Iwona Kolańska-Pasterczyk, Jagiellonian University in Kraków
Sylvia Kołos, Nicolaus Copernicus University, Toruń
Natasza Korczarowska, University of Lodz
Krzysztof Kornacki, University of Gdańsk
Magdalena Kozyra, SWPS University, Warsaw
Stanisław Krawczyk, University of Wrocław
Ewa Linek, University of Lodz
Mariola Marczak, University of Warmia and Mazury in Olsztyn
Miłosz Markocki, Nicolaus Copernicus University, Toruń
Marcin Maron, UMCS Maria Curie-Skłodowska University, Lublin
Alicja Maślak-Maciejewska, Jagiellonian University in Kraków
Ewa Mazierska, University of Gdańsk
Tadeusz Miczka, University of Silesia in Katowice
Anna Miller-Klejsa, University of Lodz
Patrycjusz Pająk, University of Warsaw
Aleksandra Paradowska, Magdalena Abakanowicz University of the Arts Poznan
Grzegorz Piotrowski, University of Gdańsk
Andrzej Pitrus, Jagiellonian University in Kraków
Agnieszka Powierska, Adam Mickiewicz University, Poznań
Mirosław Przyłipiak, University of Gdańsk
Joanna Sarbiewska, University of Gdańsk
Paweł Sitkiewicz, University of Gdańsk
Jan Stasienko, AGH University of Krakow
Dominika Staszenko-Chojnacka, University of Lodz
Miłosz Stelmach, Jagiellonian University in Kraków
Grażyna Świętochowska, University of Gdańsk
Jan Topolski, Karol Szymanowski Academy of Music in Katowice
Ewelina Twardoch-Raś, Jagiellonian University in Kraków
Marta Tymińska, University of Gdańsk
Patryk Wasiak, Polish Academy of Sciences
Patrycja Włodek, University of the National Education Commission, Krakow
Joanna Wojnicka, Jagiellonian University in Kraków
Piotr Zwierzchowski, Kazimierz Wielki University, Bydgoszcz
Kamila Żyto, University of Lodz

IMAGES

Stanisław Bitka

Barbara Głębicka-Giza

Anna Igielska

Artur Kamczycki

Magdalena Maciudzińska-Kamczycka

Michał Mróz

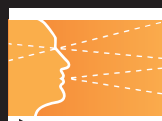
Wojciech Otto

Maciej Pietrzak

Joanna Pigulak

Patrycja Rojek

Adrianna Woroch



INSTYTUT FILMU,
MEDIÓW I SZTUK
AUDIOWIZUALNYCH

ISSN (Online) 2720-040X
ISSN (Print) 1731-450X

