

Marta Maciejewska

Uniwersytet Gdański

ORCID 0000-0002-0482-9903

Rozliczenie z nazizmem w powojennych animacjach czechosłowackich: *Bunt zabawek i Jak kominiarczyk wyprowadził SS w pole*

Czechosłowacka animacja – choć świetnie prosperowała już w okresie kina niemego i w latach trzydziestych ubiegłego wieku – prawdziwie zaczęła rozkwitać dopiero po drugiej wojnie światowej. To w tym okresie odnotowano pierwsze międzynarodowe sukcesy twórców i twórczyń (jednym z nich była chociażby nagroda za najlepszy film dla dzieci podczas Międzynarodowego Festiwalu Filmowego w Wenecji w 1948 roku dla *Kotysanki* Hermíny Týrlovej [*Ukolébavka*, 1948]). Nie znaczy to, że realizacja filmów animowanych na tych terenach ustała na czas drugiej wojny światowej. Wielu filmowców w tym okresie miało możliwość kontynuowania swojej kariery zawodowej w studiach filmowych¹, z racji funkcjonowania Protektoratu Czech i Moraw kontrolowanego przez Niemców. Mimo oficjalnego sygnowania niektórych animacji nazwiskami niemieckich i austriackich kierowników nadanych z okupacyjnego przymusu przeważająca część pracowników branży

¹ Petr Jokeš stwierdza, że pod względem życia codziennego „w porównaniu z sytuacją choćby w okupowanej Polsce – protektorat był miejscem dużo bardziej znośnym”, co wynika z tego, że „[s] tarano się (...) nie prowokować Czechów ponad miarę” (Jokeš, 2020, s. 324).

filmowej (w tym założonego przez Austriaka Richarda Dillenza Prag-Filmu) była narodowości czeskiej. Warto w tym przypadku przypomnieć słynny casus filmu rysunkowego *Ślub w koralowym morzu* (*Svatba v korálovém mori*, 1944), którego reżyserię przypisywano karykaturzyście i animatorowi Horstowi von Möllendorffowi, a przy realizacji którego pracowało wielu znanych czeskich twórców (Góralik, 2015, s. 63) – chociażby Jiří Brdečka, Břetislav Pojar czy Václav Bedřich.

Nic więc dziwnego, że po wojnie film animowany staje się dla filmowców swoistym narzędziem do wyrażenia niechęci wobec okupanta, wyrazem twórczej swobody, która nastąpiła wraz z zakończeniem niemieckiej kontroli – po unarodowieniu produkcji filmowej na mocy dekretów Edvarda Beneša (1945) wyzwolenie się spod wpływu protektora miało być jednym z głównych tematów czechosłowackich filmów (Polenská, 2000, s. 392–393). W 1946 roku powstają dwie rozrachunkowe krótkometrażowe animowane realizacje, odnoszące się do funkcjonowania czeskich obywateli w okresie wojennym oraz wpływu działań przedstawicieli protektora na ich codzienne życie – *Bunt zabawek* (*Vzpoura hraček*, reż. Hermína Týrlová, František Sáddek) i *Jak kominiarczyk wyprowadził SS w pole* (*Pérák a SS*, reż. Jiří Trnka, Jiří Brdečka). Marcin Giżycki, odnosząc się w swoim artykule do filmu w reżyserii Týrlovej i Sádka, ocenia, że „[b]ył to bunt nieco spóźniony” (Giżycki, 2013, s. 225), jednak ja byłabym daleka od tego rodzaju wartościowania. Oba przywoływane przeze mnie filmy – choć przedstawiają postaci wyraźnie sprzeciwiające się niemieckiemu okupantowi – są raczej wyrazem krytycznego spojrzenia na sytuację polityczną Czechosłowacji z perspektywy czasu, próbą rozprawienia się z przeszłością. Jak sugeruje Mikołaj Góralik, przywołując przemyślenia Jiříego Brdečki, w czasie wojny „rodziny filmowcom chodziło przede wszystkim o to, aby pozostać aktywnymi zawodowo i uniknąć zesłania do ponurych okupacyjnych fabryk” (Góralik, 2015, s. 63), dlatego nie podejmowali heroicznych działań. Okres powojenny najwyraźniej był dla nich wystarczająco bezpiecznym czasem na rozliczenia, powiewem świeżości po kilku latach funkcjonowania pod jurysdykcją protektora.

Wykorzystywanie medium animacji jako środka do stworzenia politycznego komentarza w okresie okołowojeńnym ma już bogatą historię. Wystarczy wspomnieć o licznych produkcjach wytwórni Disneya (Sitkiewicz, 2009, s. 240–251) – chociażby *Edukacji na śmierć* (*Education for Death*, 1943, reż. Clyde Geronimi) czy *Twarzy Führera* (*Der Fuehrer's Face*, 1943, reż. Jack Kinney), które parodiują Adolfa Hitlera oraz w krytyczny sposób ukazują jego sposoby na indoktrynację społeczeństwa. Potencjał animacji we wspomnianym zakresie trafnie ujmują przywołane przez Pawła Sitkiewicza słowa Johna Hubleya i Zachary'ego Schwarza, amerykańskich twórców filmowych, mających doświadczenie w realizacji kreskówek o charakterze propagandowym:

Odkryliśmy, że medium, jakim jest animacja, stało się nowym językiem. To już nie wodewilowy świat prosiaków i króliczków ani mechaniczny diagram, utrwalony na zdjęciu wykres ze starych „filmów szkoleniowych”. Animacja zawładnęła całym obszarem obrazów wizualnych, nie wyłączając fotografii. Odkryliśmy, że linia, kształt, kolor oraz symbole w ruchu mogą oddawać sedno idei – wyrażać ją z poczuciem humoru, siłą oraz przejrzystością. Metoda zależy tylko od idei, którą trzeba wyrazić. A dla każdej idei znajdzie się odpowiednia forma (Sitkiewicz, 2009, s. 240).

Podobnie jest w przypadku *Buntu zabawek* i *Jak kominiarczyk wyprowadził SS w pole*. Czechosłowaccy reżyserzy i reżyserka, nauczeni wieloletnim doświadczeniem w branży filmowej – w tym pod auspicjami III Rzeszy, niejednokrotnie realizując narzucone przez jej reprezentantów cele – dostrzegli, że za pomocą animacji mogą nie tylko wizualizować historie z bajek (jak *Zasadził dziadek rzepę* [*Zasadil dědek řepu*, 1945, reż. Jiří Trnka]) czy takie rozgrywane się w świecie zwierząt (jak *Mrówka Ferda* [*Ferda Mravenec*, 1944, reż. Hermína Týrlová]), przeznaczone głównie dla młodego widza, ale także mogą odnosić się do treści nawiązujących do wydarzeń historycznych i politycznych. Animacja staje się zatem dla realizatorów *Buntu zabawek* i *Jak kominiarczyk wyprowadził SS w pole* narzędziem umożliwiającym rozliczenie się z nieodległą przeszłością, a tym samym pokazanie swojego stosunku do protektora.

Zabawki idą na wojnę

Bunt zabawek to realizacja, w której stykają się dwa porządki – filmu aktorskiego (te partie wyreżyserował František Šádek) i animacji lalkowej (za realizację tych scen odpowiadała Hermína Týrlová). Akcja rozgrywa się w wytwórni zabawek Josefa Hoblíka (Jindřich Láznicka), którego zastajemy przy pracy podczas przygotowywania drewnianej lalki. Nie jest to jednak typowa dziecięca zabawka, jak zwierzęta, pojazdy czy figurki znajdujące się w pracowni – mężczyzna przygotowuje bowiem małą, kanciastą podobiznę Adolfa Hitlera. Dochodzi do symbolicznego ponizenia Führera – jako lalka staje się bezbronny, nic nieznaczący, zabawny. Co więcej, Hoblík podnosi rękę zabawki, ustawiając ją w geście hajlowania, po czym śmieje się z własnego żartu. Można domniemywać, że takie zachowanie ma dla lalkarza charakter terapeutyczny – pozwala mu przecież obśmiać aparat władzy, który w okresie wojny terroryzuje jego państwo, sprowadzić (przynajmniej oficjalnie) stawianego na piedestale wodza do roli bezwolnego przedmiotu. Taka żartobliwa podobizna Hitlera, przywołująca na myśl jego karykatury publikowane w czasie wojny oraz wykreowaną przez Charliego Chaplina postać Adenoida Hynkela z filmu *Dyktator* (*The Great Dictator*, 1940, reż. Charlie Chaplin), stoi w opozycji do

oficjalnych portretów, plakatów propagandowych, reprodukcji fotografii czy kronik filmowych, które miały prezentować Führera jako wielkiego myśliciela, zbawiciela, godnego szacunku wodza, a także czynić go „ikoną wszystkich Niemców” (Schmölders, 2010, s. 91–100, 106).

Pełna swawoli sytuacja w warsztacie Hoblíka nie trwa jednak długo – przed wejściem do budynku stoi bowiem gestapowiec (Eduard Linkers), który mimo przerwy na papierosa nie traci czujności. Funkcjonariusz dostrzega cień lalkowej podobizny Hitlera na zasłonach w oknie wytwórni zabawek i postanawia natychmiast zareagować. Gdy energicznie uderza w drzwi zakładu pracy Hoblíka, ten wrzuca lalkowego Führera do pieca i z uśmiechem na twarzy ucieka przez okno. Dochodzi tu do zderzenia dwóch sfer – prywatnej i publicznej (oficjalnej). Lalkarz, mimo że znajduje się za zamkniętymi drzwiami swojej jednoosobowej manufaktury zabawek, nie może pozwolić sobie na żarty na temat okupanta, a jego dowcipny gest zostaje zinterpretowany przez reprezentanta aparatu władzy jako przejaw niebezpiecznego, nieprzychylnego Hitlerowi dyskursu, który zasługuje na karę. Nic nie wskazuje na to, by Hoblík prowadził jakąkolwiek działalność polityczną – najwyraźniej próbuje zwyczajnie odreagować – jednak gestapowiec nie przyzwala na wyśmiewanie Hitlera. Aparat władzy zostaje tu zatem przedstawiony jako złowieszcza, wszechwiedząca, jednostronnie myśląca i pozbawiona autoironicznego wglądu instytucja.

Gestapowiec po wejściu do warsztatu zabawek natychmiast zaczyna z uwagą przeszukiwać pomieszczenie, jakby próbował dostrzec coś, co mogłoby świadczyć o działaniu niezgodnym z wytycznymi nazistowskiej propagandy. To postać jednoznacznie negatywna, która nie tylko odstręcza swoim nieprzyjnym wyrazem twarzy i nieustającą podejrzliwością (która na niewiele się zdaje, ponieważ mężczyzna nie dostrzega nawet, że wystająca z pieca lalka to miniatura Hitlera), ale także brakiem poszanowania cudzej własności. Funkcjonariusz kopie, niszczy i rzuca z półek kolejne zabawki, które zauważa, a w tym czasie wykonane przez Hoblíka drewniane zwierzęta i lalki bacznie obserwują poczynania intruza. Nie są to jednak te same przepełnione radością, skore do harców i pogodzone ze swoim przeznaczeniem zabawki, co te z Disneyowskiego *Warsztatu Świętego Mikołaja* (*Santa's Workshop*, 1932, reż. Wilfred Jackson); zabawki Hoblíka są gotowe zemścić się na oprawcy za doznana krzywdę. Przywodzą na myśl raczej buntujące się przeciwko człowiekowi przedmioty przedstawiane w surrealizmie – pozostając w kontekście animacji czechosłowackiej, nie sposób nie wspomnieć tu o animacjach Jana Švankmajera, w szczególności o jego „trylogii przedmiotu” (Zmudziński, 2020, s. 66) (*Mieszkanie* [Byt, 1968], *Piknik z Weissmannem* [*Picknick mit Weissmann*, 1968], *Cichy tydzień w domu* [*Tichý týden v domě*, 1969]), w której utensylia porzu-

cają swoje codzienne funkcje, by zemścić się na ludziach za wykorzystywanie na własny użytek. Jak zauważa Jakub Kornhauser, moment buntu jest dla przedmiotów próbą wyzwolenia się spod kontroli, przeciwstawienia funkcjonującym normom i uzyskania podmiotowości:

Wykorzystując pojęcie Erharta Kästnera, postulującego „możliwość strajku generalnego rzeczy” (zob. HB, 37), opisuje on [bunt przedmiotów – przypis M.M.] sytuację, w której przedmioty odwracają się i oddalają, udowadniając „konserwatywnej krytyce”, że tkwi w nich utajona „moc, wola, odczucia i potrzeba samookreślenia” (HB, 38). Abstrahując od sygnalizowanego wcześniej paradygmatu materialistycznego, w koncepcji „buntu rzeczy” przejawia się wyraźna tendencja do antropomorfizacji przedmiotów, tak by „(...) ożywić rzeczy, przyznając im status podmiotu, a zatem i prawa analogiczne do praw człowieka oraz autonomię” (HB, 38–39) (Kornhauser, 2015, s. 174)².

Zabawki wykonane przez Hoblíka, zdenerwowane tym, że zuchwały gestapowiec traktuje je jak niewiele warte, bezużyteczne przedmioty, wykorzystują swoją nowo zyskaną podmiotowość i możliwość ruchu, by przywrócić porządek w warsztacie. Ich celem jest udowodnienie funkcjonariuszowi (który może być w tym wypadku utożsamiany z przywoływanym przez Kornhausera konceptem „konserwatywnej krytyki”), że nie ma nad nimi władzy oraz że zasady, które reprezentuje, nie muszą być przyjmowane za jedyne słuszne – nawet jeśli sam odnosi odmienne wrażenie. Ożywione zabawki wydają się w tej sytuacji znacznie bardziej odważne i zdolne do obywatelskiego nieposłuszeństwa niż lalkarz, który uciekł z miejsca pracy przez okno, gdy tylko zorientował się, że grozi mu niebezpieczeństwo. Choć, patrząc na to z innej perspektywy, można dojść do wniosku, że mężczyzna przeciwstawia się władzy tak, jak potrafi najlepiej – tworząc armię niepokornych zabawek.

Gestapowiec może mieć wrażenie, że atakujące go drewniane lalki, zwierzęta i pojazdy to elementy snu czy wynik halucynacji, których doznał po uderzeniu w głowę wiekiem skrzyni. Mężczyzna odruchowo próbuje bronić się przed tym, co nie jest mu znane czy racjonalnie wytłumaczalne: poirytowany przedrzeźniającą go lalką, strzela w kierunku zegara z kukułką. Po wystrzale na głowę funkcjonariusza spada szyszka, co doprowadza go do omdlenia, a także – jak za chwilę się okazuje – ułatwia zabawkom przejęcie kontroli nad niechcianym gościem. Kolejne poczynania lalek przywodzą na myśl pobyt Swiftowskiego Guliwera w Krainie Liliputów. Zabawki zaczynają krzątać się wokół gestapowca –

² Przypisy wewnątrztekstowe w powyższym fragmencie zostały zamieszczone przez autora cytowanego artykułu.

wiążą sznurek wokół jego butów, by móc je ściągnąć, odcinają guziki od górnej części munduru, a następnie za pomocą przymocowanego łańcucha ją zdejmują. Zabierając mężczyźnie elementy umundurowania, rezydenci warsztatu Hoblika jednocześnie pozbawiają go atrybutów pewności siebie, władzy i siły, właściwości nazistowskiego *emploi*. Zadbany, odprasowany mundur z wypastowanymi, lśniącymi butami może wzbudzać zarówno grozę, jak i szacunek, sprawia, że noszący go mężczyzna wydawać się może bardziej przystojny i dostoyny, niż w rzeczywistości jest (Rawski, 2015, s. 234–235)³. Bez swojego uniformu, wpisującego go w konkretną, uporządkowaną strukturę, gestapowiec staje się bezbronny, zaczyna działać chaotycznie, bez pomysłu na to, jak mógłby wybrnąć z osobliwej sytuacji, w której musi odpierać atak dziecięcych zabawek.

Zdezorientowany gestapowiec odpiera bunt zabawek za pomocą tego, co jest stałym elementem jego zawodowego *modus operandi* – jak zresztą widzowie zdążyli się zorientować już na początku, gdy mężczyzna wtargnął do warsztatu Hoblika – czyli przemocy. Jest to jednak działanie odruchowe, nieprzemyślane, momentami pozbawione sensu. Funkcjonariusz kilkakrotnie wykorzystuje swój atrybut władzy, pistolet, którym strzela na oślep, co – jak udowodniła już sytuacja z wypadającą z zegara szyszką – działa na jego niekorzyść. Kolejne wystrzały kieruje w stronę psa, który zdejmuje mu skarpetkę, oraz szklanki służącej za schronienie jednej z lalek. Używa także pistoletu, by zaproszyć ogień pod szafą, w której ukrywają się zabawki (a którą wcześniej polał eterem znajdującym się w warsztacie). Każde z podjętych przez mężczyznę działań jedynie napędza gniew zabawek, które zdają się znać receptę na każdy pojawiający się problem.

Lalki Hoblika formują dobrze zorganizowaną armię (jak na ugrupowanie militarne przystało, mają nawet lalkowych żołnierzy, armaty i samoloty), której zasadnicze cele to przywrócenie porządku w warsztacie oraz przegonienie złowieszczonego gestapowca. Przede wszystkim mają nad mężczyzną przewagę liczebną, co sprawia, że mogą go osaczyć lub podzielić się na mniejsze grupy. Przykładowo, zastęp zabawkowych strażaków bez najmniejszego problemu gasi pożar wywołany przez intruza, dzięki czemu żadnej z lalek uwięzionych w szafie nie dzieje się krzywda. Ponadto zabawki na różne sposoby umiejętnie odwracają uwagę mężczyzny – chociażby zrzucając klocki z półek – tak, by część lalek mogła się przed nim ukryć. Wygląda na to, że działanie w dobrze zorganizowanej grupie to w tym przypadku klucz do zwycięstwa. Drewniane lalki, dbające o siebie nawzajem i angażujące się w pomoc towarzyszom, wygrywają z samotnym gestapowcem wiedzionym chęcią zniszczenia i okazania swojej przewagi za wszelką cenę. Można także zauważyć

³ Rawski przywołuje wiele przykładów estetyzacji i erotyzacji nazizmu, także tych wynikających z fascynacji schludnym umundurowaniem, zarówno z literatury, jak i filmu.

pewne zaburzenie w działaniu aparatu władzy: kiedy gestapowiec jest sam, bez wsparcia innych funkcjonariuszy, łatwiej go poniżyć, zdegradować jego wypracowany strachem autorytet. Wzbudzająca jednocześnie lęk i podziw, zwracająca uwagę symetrią szeregów i rzędów oraz precyzją musztry nazistowska władza słabnie, gdy zaburza się jej symetrię, niszczy umundurowanie i „upupia” tak, jak robią to drewniane lalki i zwierzątka.

Zwycięstwo zabawek jest nasycone humorem, a gestapowiec w zakończeniu filmu jawi się jako bezbronna, pozbawiona koordynacji, niemal ślapstickowa postać. Jedna z lalek gasi światło, by zmylić mężczyznę i uniemożliwić mu swobodne poruszanie się, kula armatnia wystrzelona przez żołnierzyki trafia go między pośladki, a po chwili z miejsca po uderzeniu kuli zaczyna unosić się dym. Wkrótce z szafy wychodzi armia drewnianych lalek i zwierząt, co wprawia funkcjonariusza w osłupienie, jakby nie spodziewał się, że przeciwnik dysponuje tak dużą przewagą. Zabawki postanawiają zwalczyć wroga jego własną bronią – miniaturowa podobizna Hitlera, którą przed ucieczką z warsztatu Hoblík włożył do pieca, służy im jako symboliczne mięso armatnie: to po wystrzeleniu lalki Hitlera z armaty gestapowca ostatecznie udaje się wypędzić z budynku. Warto podkreślić, że nie wychodzi on tą samą drogą, którą przyszedł do warsztatu, tylko wyskakuje przez okno, jak rzemieślnik, który wcześniej musiał w ten sposób uciec przed jego potencjalnym gniewem. Reprezentant aparatu władzy zostaje zatem ostatecznie poniżony – nie wychodzi z godnością przez drzwi, a niemal wypada przez okno budynku, jak uciekinier obawiający się o swoje bezpieczeństwo.

„Nie chodziło tylko o bunt zabawek przeciwko nieproszonemu gościowi, który zachowuje się grubiańsko – jak słusznie zauważa Jan Benda (2019, s. 25) – ale o obraz buntu przeciwko przemocy, którą podczas okupacji czuł każdy, ale tylko silni znajdowali odwagę, by pokazać opór”. Drewniane lalki i zwierzęta przedstawione w filmie reprezentują czeskie społeczeństwo, traktowane przez protektora przedmiotowo, bez szacunku – właśnie tak jak filmowy gestapowiec postępuje z zabawkami. Film Týrlovej i Sádka to wyrażenie stosunku do nazizmu, którego z różnych przyczyn liczni obywatele Czechosłowacji nie chcieli lub nie mogli wyrazić publicznie w czasie wojny.

Czeski superbohater kontra złośliwy aparatczyk

Nakręcona w technice kombinowanej animacja *Jak kominiarczyk wyprowadził SS w pole*⁴, wyreżyserowana przez związanych ze studiem animacji Bratři

⁴ Kominiarczyk to w moim odczuciu niepełne, mało trafne tłumaczenie pseudonimu głównej postaci. Określenie *pérák*, pochodzące od słowa *péro* (pol. *pióro*), jest w tym kontekście trudne do przetłumaczenia, dlatego w tekście pozostawiam pseudonim bohatera w oryginalnej wersji językowej.

v triku Jiřího Trnky i Jiřího Brdečku, odnosi się do funkcjonującej w okresie drugiej wojny światowej legendy miejskiej opowiadającej o tajemniczym mężczyźnie walczącym z okupantem (choć jak udowadnia Petr Janeček, jej geneza sięga nieco dalej – pierwsze wzmianki o wspomnianej postaci pojawiają się już w 1919 roku [Janeček, 2017, s. 62]). Historia o Péraku – tak nazywano bowiem opisywanego bohatera – była przekazywana za pośrednictwem opowieści, do których często dodawano nowe interpretacje (a więc raz Pérák był określany jako „straszydło” [Janeček, 2017, s. 64], innym razem mówiono o tym, że to obcokrajowiec, spadochroniarz i zabójca [Janeček, 2017, s. 67]). Te niejednoznaczne, nieustannie fluktuujące podania i coraz nowsze pomysły na to, kim może być enigmatyczny jegomość (albo istota), zaowocowały w liczne teksty kultury (m.in. wiersze, komiksy czy filmy), powstające nawet wiele lat po wojnie. Obok dzieła Trnki i Brdečki warto wymienić chociażby trzynastominutową animację *Pérák: Stín nad Prahou* (2016, reż. Marek Berger) i krótkometrażowy film aktorski *Pérák* (2013, reż. Pavel Soukup).

Te liczne wyobrażenia Péraka łączy jednak zespół wspólnych cech, czyniących tego bohatera symbolicznym działaczem przeciwko opresyjnemu aparatowi władzy. Petr Janeček w następujący sposób pisze o tym, jaki sposób przedstawienia tej legendarnej postaci dominuje w czeskiej kulturze:

Pérák we współczesnych wyobrażeniach młodszych pokoleń jawi się jako tajemniczy zamaskowany mściciel z okresu drugiej wojny światowej, skaczący w nocy po dachach objętej protektorem Pragi z przymocowanymi do nóg stalowymi piórami i walczący z nazistami i ich sługami. Tę romantyczną koncepcję péraka jako mitycznej postaci antyhitlerowskiego ruchu oporu, w pewnym sensie pierwszego czeskiego superbohatera przypominającego komiksowego Supermana lub Spidermana (w swoich nadludzkich zdolnościach motorycznych) czy Batmana (w swojej naturze nocnego mściciela karzącego zbrodnię i niesprawiedliwość), można znaleźć w prawie wszystkich popkulturowych adaptacjach tej postaci, począwszy od literatury i komiksów, a skończywszy na teatrze i filmie (Janeček, 2017, s. 15).

Jest więc Pérák czeskim superbohaterem walczącym z narzuconą kurtelą protektora, postacią, która jednocześnie pozwala sobie na wyrażenie niechęci wobec okupanta i nigdy nie zostaje zdemaskowana. Podejmuje zatem działania, których – jak sugeruje przywoływana wcześniej refleksja Brdečki – wielu mieszkańców Czechosłowacji nie podejmowało w okresie wojny w obawie o swoje bezpieczeństwo i dobrostan. Można uznać, że podtrzymywanie legendy o Péraku to rodzaj ekspiacji, bezpiecznej formy buntu przeciwko systemowi.

Na początku filmu Trnki i Brdečki pojawia się plansza z informacją o tajemniczym bohaterze, zapowiadająca stosunek twórców do jego legendy – określają go mianem „dobrego straszyla”. Pérák jawi się w tej animacji jako postać, która widzi więcej niż inni obywatele i dzięki temu ma większe możliwości na wyrażenie sprzeciwu – stojąc na dachu i czyszcząc komin, przypatruje się bowiem działaniom pronazistowskiego donosiciela, który informuje aparat władzy o każdym niepożądanym czy wykraczającym poza oficjalnie przyjęty schemat zachowaniu sąsiadów. Kominiarczyk do stworzenia swojego superbohaterskiego *emploi* w praktyczny sposób wykorzystuje przedmioty, które znajdują się w zasięgu jego wzroku: do butów przyczepia sprężyny, które umożliwiają mu skakanie po dachach i szybką ucieczkę przed nazistami, a za maskę zasłaniającą jego twarz służy dziurawa czarna skarpeta. To postać kreatywna, myśląca i działająca szybko oraz niestroniąca od żartów, co nastrocza problemów jego wrogom.

Całkowitym przeciwieństwem filmowego Péráka jest wspomniany aparatczyk, któremu superbohater postanawia się przeciwstawić. Ten niewysoki mężczyzna o charakterystycznie zaczesanej na bok fryzurze i wąsach przystrzyżonych jak u Hitlera otacza się nazistowskimi symbolami – dumnie nosi na piersi przypinkę świadczącą o przynależności politycznej, a ponadto na ścianie jego mieszkania wisi portret Führera. Ważne jest dla niego publiczne okazywanie swojej sympatii do władzy – robi to chociażby ostantacyjnie hajlując z okna, gdy widzi przechodzącą jego ulicą grupę esesmanów. Ponadto mężczyzna wydaje się stale podenerwowany, czuje lęk, patrząc w oczy Hitlerowi z portretu, jakby wiedział, że w każdej chwili może zostać ukarany za niesubordynację. Z tego powodu stara się przysłużyć władzy najlepiej, jak potrafi i jest w ciągłym pogotowiu: nasłuchuje, co dzieje się u sąsiadów, wypatruje przez okno potencjalnych działań opozycyjnych i stale ma w pobliżu swoje atrybuty – lornetkę i kajet, w którym opisuje wszystkie swoje spostrzeżenia. Motywacje jego działalności wynikają nie tylko z sympatii politycznej czy zastraszenia, ale także wiążą się z zazdrością wobec innych ludzi, którym może się wieść lepiej niż jemu. Świadczy o tym scena, w której mężczyzna dostrzega przez lornetkę sąsiada jedzącego gęsinę, a następnie denerwuje się, bo sam nie ma w domu mięsa, a jedynie ogryziony szkielet ryby. Takie zachowanie sugeruje, że postać współpracuje z aparatem władzy nie tylko ze szczerej politycznej potrzeby, lecz także po to, by poprawić swój status materialny.

Chęć przypodobania się nazistom doprowadza tego bohatera do obsesji. Mężczyzna znamiona opozycyjnego działania widzi niemal we wszystkim, co robią inni ludzie (oraz zwierzęta i przedmioty!). Niczym pies węszy na klatce schodowej kamienicy; wiodą nim nie logiczne przemyślenia czy wnioski, tylko zwierzące instynkty, co doprowadza do absurdalnych sytuacji. Mężczyzna wraz z brygadą esesmanów

wchodzi do mieszkania sąsiada, którego posądza o słuchanie audycji nielegalnej rozgłośni radiowej. Radioodbiornik okazuje się klatką dla królików, donosiciel nie może jednak wyzbyć się wrażenia, że w tym mieszkaniu musi znajdować się coś podejrzanego – by dopełnić swoich obowiązków, nakazuje esesmanom zaarrestować kanarka, który w jego opinii nuci nieodpowiednią melodię, oraz zabrać garnek, który z niewiadomych przyczyn spada nagle na podłogę. Po wyjściu funkcjonariuszy z mieszkania sąsiad włącza radio, które było ukryte w rzeźbie – aparaczyk zauważa to, podglądając mężczyznę przez okno, a następnie ponownie wzywa esesmanów, którzy zaczynają pojawiać się zewsząd: wychodzą zza wiszących na ścianie fotografii i zza mebli. Okazuje się, że „oko protektora” nie traci czujności nawet, jeśli pozornie udało się je zwieść – funkcjonariusze czają się wszędzie, więc przeciętny obywatel nawet za zamkniętymi drzwiami własnego mieszkania nie dysponuje pełną swobodą do wyrażania poglądów (dochodzi zatem do zderzenia sfer prywatnej i publicznej, podobnie jak w *Buncie zabawek*).

Aparaczyk dostrzega symbole i zachowania wrogie nazistowskiej władzy w zupełnie niepozornych sytuacjach i miejscach – postanawia zaarrestować chociażby mężczyznę, który poślizgnął się na skórcie od banana, bo w jego wyobraźni upadek zamienił się w tańczenie kozaka, a także kota, którego znalazł na ulicy. Narzędzia widniejące na jednym z szyldów, które mija, maszerując razem z esesmanami, przypominają mu sierp i młot, więc także figura podtrzymująca tę reklamę zostaje zaarrestowana przez funkcjonariuszy. Pérák, obserwujący te wydarzenia z dachu, postanawia zareagować. Wyciąga z komina sprężynę i rzuca ją na ulicę pod nogi esesmanów, którzy bezwiednie na nią wchodzi i zaczynają podskakiwać. Superbohater zauważa, że takie działania podszyte żartem przynoszą oczekiwane efekty – pozbawiają maszerujących funkcjonariuszy powagi i czynią ich obiektem kpiny; w dalszych częściach filmu postać będzie kontynuowała takie *modus operandi*.

Warto na chwilę zatrzymać się przy postaciach esesmanów, przedstawionych w animacji Trnki i Brdečki w prześmiewczy sposób. Pojawiające się w filmie grupy nazistowskich szturmowców składają się z funkcjonariuszy wyglądających identycznie, zarówno w kwestii umundurowania, jak i sylwetki oraz mimiki twarzy. Esesmani nigdy nie odłączają się od swoich brygad, nie przemieszczają się indywidualnie. Maszerują w równych szeregach, wykazując się perfekcyjnym opanowaniem musztry. Ich ruchy i kroki są symetryczne, rytmiczne, niemal mechaniczne. Można odnieść wrażenie, że nie mamy do czynienia z ludźmi, tylko z dobrze zaprojektowanymi robotami, które stworzone są do tego, by wy-

konywać cudze rozkazy⁵ (w *Jak kominiarczyk wyprowadził SS w pole* żołnierze robią wszystko, co poleci im przypominający Hitlera aparaczyk). Ich świetnie skontrolowany i skoordynowany marsz sprawia, że zaczynamy postrzegać armię niemiecką jako ofensywną, potężną, trudną do powstrzymania siłę, która stale prze naprzód – podobne wrażenia dotyczące sposobu przemieszczania się wojsk nazistowskich wyraża Siegfried Kracauer, odnosząc się do, jak to określa, „hitlerowskich filmów wojennych” (Kracauer, 2009, s. 268).

Armia niemiecka, przypominająca świetnie funkcjonujący mechanizm, mogła sprawnie działać dzięki systemowi szkolenia żołnierzy i adeptów, którzy od najmłodszych lat byli przygotowywani do tego, by być częściami jakiejś większej całości. Kompleksowo opisuje tę kwestię Jan Borowicz:

[C]iało zostaje zrównane z maszyną, która wymaga nakręcania i oliwienia, tak aby mogła być jak najefektywniejsza. Temu służą projekty wychowania wojskowego od najmłodszych lat (bo czymże innym było Hitlerjugend?), porady, w jaki sposób chodzić i maszerować, a nawet szczegółowe instrukcje reagowania na komendy przełożonego. Dyscyplina wojskowa przenika wszystkie poziomy, zaczynając od najdrobniejszych gestów, przez ciało jako całość, aż do ciała-segmentu, czyli części większej całości. Ciało staje się w końcu tylko jednym z elementów oddziału, maszyny wyższego rzędu, której sprawność zależy od sprawności poszczególnych elementów, rozbijających się na kolejne elementy itd. (Borowicz, 2015, s. 43).

Ta perfekcyjna „maszynowość” niemieckiej armii zostaje w animacji Trnki i Brdečki przedstawiona karykaturalnie – rysunkowi żołnierze stają się częściami maszyny, nie mają żadnych cech osobniczych, zostają całkowicie odczłowieczeni. Pérák walczy z bezimienną, bezmyślną masą, która postępuje zgodnie z wypracowanymi schematami, bez odstępstw od normy. Sprytny bohater, jak już dowiadujemy się przy okazji jego pierwszego zetknięcia z grupą żołnierzy, postanawia rozbić te pełne powagi struktury, co okazuje się trafnym rozwiązaniem.

Esesmani nie potrafią znaleźć skutecznego sposobu na walkę z energicznym, skaczącym na sprężynach Pérakiem. Zarówno szybkość i nieprzewidywalność jego ruchów, jak i dowcipna forma sprzeciwu nastęrczają szturmowcom wiele trudności. Superbohater przed wkroczeniem na teren siedziby SS i starciem z żołnierzami uderza się w piersi i wydaje okrzyk niczym Tarzan, co rozprasza i szokuje jego przeciwników. Ponadto podczas bezskutecznej pogoni za skaczącym Pérakiem esesmani

⁵ Jedyne momenty, w których przedstawieni w animacji nazistowscy żołnierze ujawniają ludzkie uczucia, można zaobserwować w scenie, w której uciekający przed goniącymi go samochodami Pérák trafia do parku, gdzie odbywają się schadzki esesmanów. Nie chodzi tu jednak o ocieplanie wizerunku nazizmu, raczej o wskazanie na jego hipokryzję – oficjalnie bowiem homoseksualizm był w III Rzeszy potępiany i penalizowany. Zob. (Heger, 2016; Boryśławska, 2017).

spadają z dachu. Kominiarczykowi łatwo udaje się rozbić struktury wypracowane przez armię: gdy żołnierze maszerują w kierunku zamaskowanego bohatera, ten postanawia rozdzielić ich na dwie oddzielne kolumny, wskazując kierunek ręką – pokazuje to, jak bardzo esesmani są posłuszni i przyzwyczajeni do przyjmowania rozkazów. Idą ślepo w wyznaczonym kierunku, by w końcu spaść z mostu do wody.

Pérák rozprawia się także z przypominającym Hitlera donosicielem. Postanawia go rozszłościć flagą z symbolem III Rzeszy, którą kradnie z siedziby SS – flaga staje się płachtą, superbohater wchodzi w rolę torreadora, a aparatczyk zaczyna zachowywać się jak rozjuszony byk. Po raz kolejny w działaniu tej postaci z rozsądkiem wygrywają niemal zwierzęce instynkty; wcześniej bowiem węszył niczym pies, a teraz pokazuje, że pozbawiony kontroli nie potrafi nad sobą panować. Ten brak umiejętności zachowania spokoju działa na niekorzyść mężczyzny, wytrąca go z poważnej roli nadanej mu przez nazistowski system i czyni bezwolnym obiektem kpin. Rozsierdzony „byk” wpada na bramę, uderza w latarnię i nabija sobie guza, co sprawia, że ciężko mu skoordynować ruchy. Następnie cudem unika potrącenia przez pociąg i samochód, w końcu zostaje kopnięty przez konia, będącego częścią pomnika świętego Wacława, i wypada poza teren miasta. To wypędzenie uciążliwego kolaboranta jest symboliczne: dokonuje go koń, którego dosiada patron Czech⁶, co stanowi odrzucenie kultury niemieckiej wypierającej w okresie protektoratu kulturę czeską.

Dzięki pozbyciu się intruza do miasta wracają wszystkie postaci, zwierzęta i przedmioty, które ucierpiały z jego powodu. Temu wydarzeniu towarzyszą wesole okrzyki tłumu. Tym samym Pérák może zdjąć maskę zasłaniającą mu twarz oraz sprężyny przyczepione do butów i wrócić do pracy. Jest superbohaterem, który nie szuka poklasku i po wypełnieniu swojej misji wraca do codziennych zadań. Całe wydarzenie zostaje podsumowane happy endem: mężczyzna i kobieta, stojący w oknie kamienicy, na której dachu pracuje Pérák, całują się, obserwując z radością to, co dzieje się na ulicach miasta. To znak swobody, przyjemności, sygnał tego, że nadchodząca przyszłość będzie lepsza od czasu spędzonego pod nazistowską kuratelą (choć wkrótce okaże się, że Czechosłowacja przez długie lata będzie musiała mierzyć się z kolejnym „protektorem”).

W *Jak kominiarczyk wyprowadził SS w pole* dochodzi do zestawienia dwóch przeciwstawnych, diametralnie odmiennych sił – mechanicznego, wytrenowanego

⁶ Choć w filmie widzimy jedynie nogi dosiadającego konia jeźdźca, sposób, w jaki stoi koń oraz umiejscowienie drzewca trzymanego przez postać przypominają pomnik świętego Wacława znajdujący się na placu Wacława w Pradze autorstwa Josefa Václava Myslbeka. O pracach nad pomnikiem i jego znaczeniu dla Czechów pisze Mariusz Surosz: „Myslbek postanowił, aby legendarnego księcia, wzór dla chrześcijan, patrona i obrońcę Czechów przedstawić jako wojownika. Artysta jakby przeczuwał, że powstanie pomnik wyjątkowo ważny dla jego rodaków” (Surosz, 2021, s. 65).

w musztrze, pozornie perfekcyjnego, ale jednocześnie odczłowieczonego systemu oraz reprezentowanego przez Péráka oddolnego, opartego na kreatywności i dowcipie, nieprzewidywalnego i spontanicznego ruchu oporu. Okazuje się, że najlepszą formą walki ze „sztywnym” nazizmem jest wytrącenie go z równowagi, naruszenie jego symetrii, która jest ucieleśnieniem negatywnej, morderczej energii. Zadaniem przedstawionego w filmie donosiciela jest właśnie tropienie rozmaitych odstępstw od tej narzuconej przez protektora formy, zachowań i symboli, które będą wydawały się nieprzystające do tego, co oficjalnie głoszone i chwalone. Brak możliwości i umiejętności przewidzenia rozproszonych, nieusystematyzowanych działań opozycyjnych (w tym przypadku opartych na humorze Péráka) sprawia, że władza może polegać jedynie na swojej chorobliwej, obfitującej w absurdalne zachowania podejrzliwości.

Podsumowanie

Do punktów styčných *Buntu zabawek* i *Jak kominiarczyk wyprowadził SS w pole* należą sposób przedstawienia nazistów – jako przesadnie przywiązanych do narzucanych przez ten system polityczny form zachowań i wzorców wyglądu, śmiertelnie poważnych, pozbawionych zmysłu autoironii – oraz rozprawienie się z nimi za pomocą dowcipu, a także symboliczne wypędzenie z Czechosłowacji. Pozbawienie funkcjonariuszy ich atrybutów władzy (wzbudzającego lęk i szacunek munduru) oraz rozbicie niemal przesadnie symetrycznej choreografii musztry doprowadzają do zdemaskowania i poniżenia nazistów. Przyzwyczajeni do odgórnie narzuconych, wyuczonych schematów tracą kontrolę nad sytuacją, nie potrafią improwizować, co sprawia, że stają się dla przeciwników niegroźni. Przedstawione w obu filmach postaci rozprawiające się z nazistami – armia drewnianych zabawek i wesoły Pérák – są całkowitym przeciwieństwem przewidywalnych, przywiązanych do imperatywu formy przedstawicieli aparatu władzy. Ich przewaga polega na ciągłym szokowaniu przeciwnika, zwalczaniu strachu przed nim humorem. Jak stwierdza czeski pisarz Jiří Gruša, analizując stereotypy na temat swoich rodaków, „Czech widzi w Niemcu myśliciela o absolutie, który wywraca się na sprawach relatywnych, a Niemiec w Czechu – relatywistę, któremu sprawa sama rozplywa się w palcach” (Gruša, 2018, s. 21). Takie różnice kulturowe, owocujące odmiennym postrzeganiem rzeczywistości i sposobem funkcjonowania, doprowadzają do tego, że postaciom przedstawionym w obu animacjach (i reprezentującym „stronę czeską”) udaje się symbolicznie zdeklasować niechcianego, agresywnego protektora.

Rozliczenie z nazizmem za pomocą żartobliwych animacji wydaje się działaniem charakterystycznym dla czeskiej kultury⁷. Patrycjusz Pająk zauważa, że w kinie czeskim dominującym gatunkiem jest komedia, a ponadto „wiele czeskich filmów, które pod względem gatunkowym nie są prymarnie komediami, posiada komediową tonację” (Pająk, 2010, s. 140), podobnie jak *Bunt zabawek* i *Jak kominiarczyk wyprowadził SS w pole*. Skoro Czesi słyną – jak określa to Štěpán Balík – z zamiłowania do robienia sobie żartów, propagowania „kultury śmiechu” (Balík, 2010), nie dziwi, że z tym, co przerażające, bolesne, wstydlive czy niechciane rozprawiają się za pośrednictwem form filmowych kojarzonych z zabawnymi, lekкими treściami czy twórczością przeznaczoną dla młodego odbiorcy.

Bibliografia

- Balík, Š. (2010). *Czeska tradycja humoru i „mistyfikacji”*. „Teksty Drugie”, nr 4.
- Benda, J. (2019). *Týrlová, Zeman a ti druzí. Historie zlínského (gottwaldovského) studia animovaného filmu*. Praha: powerprint.
- Borowicz, J. (2015). *Nagość i mundur. Ciało w filmie Trzeciej Rzeszy*. Warszawa: Instytut Wydawniczy Książka i Prasa.
- Boryśawska, M. (2017). *Homoseksualne ofiary nazizmu i ich miejsce w kulturze pamięci*. „In Gremium. Studia nad Historią, Kulturą i Polityką”, nr 11.
- Giżycki, M. (2013). *Blaski i cienie animacji w Bohemii*. „Kwartalnik Filmowy”, nr 81.
- Góralik, M. (2015). *Jiří Trnka: Disney Europy Wschodniej*. „EKRAŃy”, nr 5(27).
- Gruša, J. (2018). *Czechy. Instrukcja obsługi*, przeł. A.S. Jagodziński. Kraków: Międzynarodowe Centrum Kultury.
- Guzek, M. (2016). *Jak i po co przewozić po okupowanej Pradze pijanego Niemca? Przypadek filmu „Nikt nic nie wie” Josefa Macha*, [w:] M. Świącicka, M. Peplińska (red.), *Miasto – przestrzeń zróżnicowana językowo, kulturowo i społecznie*, t. 6. Bydgoszcz: Uniwersytet Kazimierza Wielkiego.
- Heger, H. (2016). *Mężczyźni z różowym trójkątem: świadectwo homoseksualnego więźnia obozu koncentracyjnego z lat 1939–1945*, przeł. A. Rosenau. Warszawa: Ośrodek „Karta”.
- Janeček, P. (2017). *Mýtus o Pěrákovi: městská legenda mezi folklorem a populární kulturou*. Praha: Argo.
- Jokeš, P. (2020). *Czesi. Przewodnik po historii narodu i państwa*. Kraków: Wydawnictwo Avalon.

⁷ Podobnego rodzaju krytyczny komentarz dotyczący okresu drugiej wojny światowej można zaobserwować w filmie fabularnym *Nikt nic nie wie* (*Nikdo nic neví*, 1947, reż. Josef Mach), gdzie najlepszym narzędziem do rozprawienia się z przeszłością okazuje się właśnie komizm. Szerzej o tej realizacji i kontekście powstania tego obrazu w artykule *Jak i po co przewozić po okupowanej Pradze pijanego Niemca? Przypadek filmu „Nikt nic nie wie” Josefa Macha* pisze Mariusz Guzek – autor opisuje prześmiewczą konwencję filmu, a także przywołuje m.in. postać Heinekego, zauważając, że „to karykatura nie tylko funkcjonariusza zbrodniczego reżimu, ale i jego przywódcy – Führera” (Guzek, 2016, s. 247), co współgra z tym, jak postaci niemieckich funkcjonariuszy zostały przedstawione w opisywanych przeze mnie animacjach.

- Kornhauser, J. (2015). *Krąbrna obecność. Bunt przedmiotów w poezji surrealistycznej: przypadek Gellu Nauma*, [w:] M. Kmiecik, M. Szumna (red.), *Awangarda Środkowej i Wschodniej Europy – innowacja czy naśladownictwo? Interpretacje*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Kracauer, S. (2009). *Od Caligario do Hitlera. Z psychologii filmu niemieckiego*, przeł. E. Skrzywanowa, W. Wertenstein. Gdańsk: słowo/obraz terytoria.
- Pajak, P. (2010). *Czeska komedia dla początkujących (szkic z historii gatunku)*, [w:] M. Bogusławska, Z. Grębecka (red.), *Popkomunizm. Doświadczenie komunizmu a kultura popularna*. Kraków: Libron.
- Polenská, R. (2000). *Animovaný film*, [w:] L. Ptáček (red.), *Panorama českého filmu*. Olomouc: Rubico.
- Rawski, J. (2015). *Seksowny faszyzm jako egzemplifikacja relacji płci i władzy*. „Teksty Drugie”, nr 2.
- Schmölders, C. (2010). *Twarz Hitlera*, przeł. M. Chojnacki. Gdańsk: słowo/obraz terytoria.
- Sitkiewicz, P. (2009). *Małe wielkie kino. Film animowany od narodzin do końca okresu klasycznego*. Gdańsk: słowo/obraz terytoria.
- Surosz, M. (2021). *Praga. Czeskie ścieżki*. Wołowiec: Wydawnictwo Czarne.
- Zmudziński, B. (2020). *Twórczość filmowa Jana Švankmajera. Główne konteksty kulturowe i ideowe*. Kraków: Wydawnictwa AGH.

Abstract

The topic of the article is an analysis of two post-war Czechoslovak animated films – *The Revolt of toys* (*Vzpouira hraček*, dir. Hermína Týrlová and František Šádek) and *Springman and the SS* (*Pérák a SS*, dir. Jiří Trnka and Jiří Brdeček) – showing Nazis in a critical manner and presenting the symbolic victory of the Czech nation over the oppressive political system. In both films, two different ways of dealing with conflict collide: the Nazis are suspicious, attached to certain schemes, and devoid of any sense of self-irony, while the characters representing Czechoslovakia (animated toys and Czech “superhero” Pérák) are creative, willing to improvise and make jokes. Both animations settle with the past – they take into consideration the events of the World War II and at the same time the necessity of Czechoslovakia’s functioning under the protectorate of the Third Reich.

Słowa kluczowe: Czechosłowackie kino animowane, Protektorat Czech i Moraw, Czechosłowacja, nazizm, Pérák: Stín nad Prahou

Keywords: Czechoslovak animation, The Protectorate of Bohemia and Moravia, Czechoslovakia, Nazism, Hermína Týrlová, František Šádek, Jiří Trnka, Jiří Brdečka, Pérák: the Spring Man
