

Radostaw Pisula

Uniwersytet Opolski

Suszyć, skruszyć, zmielić, zważyć. **Kino gatunków a filmy z Panem Kleksem**

Polskie kino gatunkowe czasów PRL-u miało swoje miejsce w polskim przemysle filmowym, jednak istniało w wyraźnie ograniczonej formie, ponieważ jego przejawy były definiowane przez zasady systemu komunistycznego. W uchwale KC PZPR w sprawie kinematografii z czerwca 1960 roku zaznaczono:

Równoległe z filmem zaangażowanym ideowo należy rozwijać produkcję filmów rozrywkowych, komediowych i obyczajowych, obliczonych na zaspokajanie zainteresowań najbardziej masowego widza, lecz wolnych od prymitywizmu i złego gustu. Filmy tego rodzaju nie powinny być jednak w swojej wymowie wyprane ze społecznego zaangażowania w duchu socjalistycznym¹.

Nawet tak finezyjne produkcje jak komedie Stanisława Barei czy adaptacje rodzimej literatury – wykorzystujące konwencje znane z kina gatunków – powiązane były nierozłącznie z panującym ustrojem politycznym i sytuacją społeczną, przez co traciły na gatunkowej uniwersalności – możliwości kodyfikacji formuły przez widzów bez konieczności rozumienia pełnego kontekstu społeczno-politycznego. Sytuacja w powojennej Polsce i socjalistyczny reżim sprawiły, że na kinowych ekranach królowały obrazy podporządkowane panującemu systemowi. Kino gatunkowe, jak i inne media powiązane z popkulturą, stanowiło istotną – chociaż marginalizowaną – gałąź kontroli gustu obywateli oraz umacniania statusu systemu komunistycznego².

Mimo że kolejne próby tworzenia filmów gatunkowych na modłę zachodnią były zazwyczaj niezbyt istotne, ginęły w trawiących kraj napięciach politycz-

¹ T. Lubelski, *Historia kina polskiego. Twórcy, filmy, konteksty*, Chorzów 2009, s. 268.

² Czego przykładem są komiksy z Kapitanem Żbikiem, gdyż władza przy pomocy popularnego kapitalistycznego medium ze Stanów Zjednoczonych prezentowała przygody komunistycznego milicjanta.

no-społecznych, to wyrazistymi przykładami przeszczepienia w ramy polskiej kinematografii kina gatunkowego przed przemianami lat 80. są na przykład: inspiracje kinem noir³, *07 zgłoś się* (serial milicyjny z lat 1976-1987, inspirowany się na pewnych poziomach zachodnim kinem policyjnym)⁴, polsko-radziecka koprodukcja science fiction *Test pilota Pirxa* (reż. M. Piestrak, 1978), telewizyjna antologia grozy *Opowieści niezwykłe* (1967-1968) czy horror *Lokis. Rękopis profesora Wittembacha* (reż. J. Majewski, 1970).

Brak tradycji kina gatunkowego oraz skupienie się na społeczno-rozliczeniowych dramatach (które ze względu na ograniczający wolność obywateli system były w tamtym czasie naturalnym krokiem w rozwoju polskiego kina; najefektywniejszą próbą przeciwstawienia się reżimowi) sprawiły, że polskie kino rozrywkowe przez długi czas znajdowało się w stagnacji.

Karate na wideo

Na nagły rozwój polskiego kina gatunkowego lat 80. miały wpływ czynniki wewnętrzne, nieprzewidziane przez władze – zwiastujące wyzwolenie się z upolitycznionych reguł funkcjonowania polskiego przemysłu filmowego – jak i te zaplanowane w rządowych kuluarach.

Zwrot rodzimych produkcji w stronę kina gatunkowego nastąpił przede wszystkim dzięki rozprężeniu ograniczeń związanych z filmami pojawiającymi się na wielkich ekranach. Kino rozrywkowe, na czele z kasowymi hitami, przedstawicielami wyrazistego powrotu do filmowych gatunków (między innymi serie *Indiana Jones* i *Gwiezdne wojny*; *Miłość, szmaragd i krokodyl*, *Wejście Smoka*, *Klasztor Shaolin*, *Krokodyl Dundee*), odniosło niezwykle sukces, przedzierając się do czołówki oglądalności i wyprzedzając znane obrazy, które miały okazję powracać do kin przez kilka dekad. Na liście największych przebojów PRL-u opublikowanej przez „Mały Rocznik Filmowy 1988” filmy gatunkowe pojawiające się w Polsce w latach 80. zajęły wysokie miejsca, mierząc się na przykład z adaptacjami lektur i rodzimymi komediami: *Wejście Smoka* (6 miejsce), *Klasztor Shaolin* (9 miejsce), *Poszukiwacze zaginionej Arki* (19 miejsce), *Szczęki* (42 miejsce), *Indiana Jones i Świątynia Zagłady* (45 miejsce), *Gwiezdne wojny: Imperium kontratakuje* (52 miejsce), *Gwiezdne wojny: Powrót Jedi* (60 miejsce), *Gwiezdne wojny: Nowa nadzieja* (61 miejsce), *Duch* (65 miejsce), *Miłość, szmaragd i krokodyl* (73 miejsce), *Błękitny Grom* (83 miejsce), *E.T.* (90 miejsce)⁵.

Nadal jednak selekcja była dokonywana przez aparat państwowy – nasz kraj ominęła między innymi niesamowicie popularna na świecie, ale wyraźnie negatywnie komentująca komunistyczny ustrój seria filmów o Jamesie Bondzie

³ Na przykład *Dotknięcie nocy* (reż. S. Bareja, 1961) lub *Tylko umarły odpowie* (reż. S. Chęciński, 1969).

⁴ Zob. R. Dudziński, *Między literaturą a filmem, między władzą a widzem. Miejsce ideologii w serialu „07 zgłoś się” i jego literackich pierwowzorach*, [w:] *Wybory popkultury. Relacje kultury popularnej z polityką, ideologią i społeczeństwem*, Wrocław 2014, s. 83-112.

⁵ „Mały Rocznik Filmowy 1988”, Warszawa 1989, s. 68-69.

(debiutująca na wielkim ekranie *Licencją na zabijanie* w 1990 roku, już po przemianach ustrojowych).

Eskapistyczny charakter filmów gatunkowych w pewien sposób wpisywał się w strategię aparatu władzy; mimo że przedstawiciele establishmentu nie cenili rozrywkowych treści i braku elementów wzmacniających wizerunek systemu komunistycznego, to zdecydowanie potrzebowali w pierwszej połowie lat 80. napływu filmów, które odciągną widzów od napiętej sytuacji w państwie. Był to kolejny krok służący zwiększeniu kontroli widowni, po wcześniejszym ograniczeniu dostępu do produkcji sprzecznych z ustrojem, zmuszających widzów do zadawania pytań (między innymi *Popiół i diament* Andrzeja Wajdy z 1958 roku). Tadeusz Lubelski dosadnie podkreśla uwarunkowania tej sytuacji:

Odebrawszy widowni najważniejszy fragment repertuaru, państwowy dystrybutor zaczął dość hojnie zaopatrywać ją w to, co dotychczas reglamentował: w komercyjną zachodnią tandetę. Późną wiosną 1982 roku opustoszałe kina wypełniła hałaśliwa młodzież, pragnąca do woli przypatrywać się walkom kung-fu. Ta część widowni zadomowiła się w kinach, decydując odtąd o ich pejzażu. Drugą stroną tego samego procesu było zdominowanie szybko rozwijającej się kultury wideo przez repertuar rozrywkowy, uzupełniający kinową ofertę⁶.

W pułapce konwencji

Sukcesy zagranicznych filmów i ciągle obcowanie z różnorodnym repertuarem – niespotykanym wcześniej na rodzimym rynku – sprawiły, że nowe pokolenie twórców filmowych wyraźnie zwróciło się w stronę kina gatunkowego. Filmy zaczęła tworzyć nowa generacja młodych reżyserów wychowanych na zagranicznym kinie, odznaczająca się wysokimi kompetencjami filmowymi szczególnie w sferze teoretycznej, nawiązująca do przedstawicieli amerykańskiego Nowego Hollywood, którzy w latach 70. i 80. zrewolucjonizowali amerykański przemysł filmowy, tworząc *blockbustery* i bijąc rekordy kasowe świeżymi, oryginalnymi produkcjami (najczęściej nawiązującymi w sferze fabularnej i stylistycznej do dzieł klasycznych, uznanych już twórców)⁷. Najwyrazistszym przedstawicielem rodzimej fali przemian był Juliusz Machulski, który prznosił popularne zachodnie konwencje w ramy peerelowskiej narracji, stawiając nacisk przede wszystkim na rozrywkowe akcenty produkcji (nie pomijając jednak zakonspirowanego komentarza na temat panującego reżimu). *Vabank* (1981) i *Vabank II, czyli riposta* (1984) to komedie kryminalne, *Seksmisja* (1983) oraz *Kingzajz* (1987) są komediami science fiction⁸.

⁶ T. Lubelski, dz. cyt., s. 444.

⁷ Między innymi: George Lucas, Steven Spielberg, Walter Hill, John Carpenter, Brian De Palma, Francis Ford Coppola czy Martin Scorsese. Por. D. Bordwell, K. Thompson, *Film Art. Sztuka filmowa. Wprowadzenie*, Warszawa 2010, s. 548-549.

⁸ Zob. K. Kornacki, *Polskie Kino Nowej Przygody*, [w:] *Kino Nowej Przygody*, Gdańsk 2011, s. 87.

Obok inspirowanych zachodnimi filmami obrazów Machulskiego zaczęły pojawiać się w Polsce horrory – gatunek ten wyszedł w końcu poza ramy telewizji. Rodzime kino grozy próbowało dogonić przebrzmiałe trendy zagraniczne, przedstawiając na ekranach gotyckie monstra i oniryczne upiory, gdy na świecie triumfy święciły już progresywne odmiany filmu grozy – takie jak *slasher*, włoskie *giallo* czy horrory rodzinne i cielesne – prezentujące współczesne zagrożenia. Powstało kilka pełnoprawnych filmów grozy, do których można zaliczyć *Wilczycę* (reż. M. Piestrak, 1982), *Widziadło* (reż. M. Nowicki, 1983), *Lubię nietoperze* (reż. G. Warchoł, 1985), *Medium* (reż. J. Koprowicz, 1985) oraz – już po przemianach roku 1989, ale nadal zakorzenione w archaicznej konwencji – *Powrót Wilczycy* (reż. M. Piestrak, 1990) i *Łzę księcia ciemności* (reż. M. Piestrak, 1992), stanowiącą bardzo spóźnioną próbę dogonienia horroru satanistycznego, popularnego na zachodzie w latach 60. i 70. Produkcje tego typu najczęściej nieumiejętnie operowały gatunkowymi konwencjami (ponieważ nie mieliśmy własnej kultury filmowej grozy, a zagraniczne tytuły nadal były nowością), ale przeobrażenia rodzimej kinematografii były widoczne.

Wyrazista transformacja nastąpiła również w ramach innego dotąd pomijanego w kraju gatunku, czyli science fiction. Obok wspomnianych już produkcji Machulskiego najwyrazistszą zmianę paradygmatu podkreślały filmy Piotra Szulkina: *Wojna światów – następne stulecie* (1981, inspirowana klasyczną powieścią H.G. Wellsa z 1898 roku), *O-bi, o-ba. Koniec cywilizacji* (1984), *Ga, ga. Chwała bohaterom* (1985). Obrazy te przedstawiały wizje postapokaliptycznych przyszłości, inteligentnie spajając intelektualne treści – które stanowiły pochodną ambitnych produkcji z tego gatunku (między innymi *2001: Odyseja kosmiczna*, reż. Stanley Kubrick, 1968) – z wizualnym przepychem będącym novum w rodzimym kinie. Pojawiały się także produkcje, które próbowały natychmiastowo wpisać się w popularne zachodnie trendy, jednak z powodu wyraźnych ograniczeń budżetowych i braku zrozumienia mechanizmów konstruujących specyficzne formuły gatunkowe spotkały się z krytyką widzów coraz bardziej obytych z historią kina rozrywkowego. Sztandarowymi przykładami tego typu działań są: telewizyjny film *Jajo* (reż. K. Szolajski, 1984) korzystający z konwencji horroru cielesnego (pojawia się tutaj tak egzotyczny element jak dinozaur zapładniająca badającą go panią naukowicę, która później znosi tytułowe jajo), *Biały smok* (reż. J. Domaradzki, J. Morgenstern, 1986), czyli próba przerobienia kina fantasy w stylu *Niekończącej się opowieści* (reż. W. Petersen, 1984) na lokalną modłę, czy *Kłątwa doliny węży* (reż. M. Piestrak, 1987), będąca jawnym zapożyczeniem z serii filmów o Indianie Jonesie.

Ważnym elementem unifikującym polskie kino gatunkowe lat 80. jest umiejscowienie akcji poza czasami współczesnymi – produkcje najczęściej osadzone są w przeszłości lub dalekiej przyszłości, starają się omijać burzliwą rzeczywistość, zarzewie społecznej paniki, z którą ściśle powiązane były obrazy z poprzednich dekad.

Seria o Panu Kleksie – gatunkowa eksplozja

Krzysztof Gradowski, autor społecznie zaangażowanych dokumentów i eksperymentalnych animacji, na realizację swojej wizji adaptacji prozy Jana Brzechwy czekał prawie dekadę. Żaden z peerelowskich dygnitarzy odpowiadających za rodzimą kinematografię nie chciał się zgodzić na produkcję filmu, który był według nich „nie na nasze warunki”⁹. Lata 70. rzeczywiście nie umożliwiły wpisania rozbuchanej, bajkowej wizji Gradowskiego w pejzaż polskiego kina rozbitego pomiędzy kinem moralnego niepokoju, stanowiącym rodzaj buntu przeciw systemowi, a produkcjami mającymi podtrzymywać wizję nieskazitelnego, silnego ustroju komunistycznego. Eskapistyczne uwarunkowania baśni Brzechwy nie miały w tym czasie racji bytu, a jedynym ratunkiem dla ich adaptacji okazały się nagłe przemiany technologiczno-polityczne związane ze wspomnianym wcześniej zwiększonym dostępem do filmowych nowości, raczkującym rynkiem wideo i usankcjonowaniem kina rozrywkowego przez aparat władzy jako dopuszczalnej (i społecznie wymaganej) formy odwrócenia uwagi społeczeństwa od napiętej sytuacji w państwie czasów stanu wojennego.

Trylogia Gradowskiego (*Akademia pana Kleksa* [1983], *Podróże pana Kleksa* [1985], *Pan Kleks w kosmosie* [1988])¹⁰ jest gatunkowym tygłem, niespotykanym wcześniej w polskim kinie, który zespala ze sobą ogromną liczbę konwencji – najczęściej na pierwszy rzut oka zupełnie do siebie niepasujących – cytatów z zagranicznych dzieł i nawiązań do światowych trendów kinematograficznych, tworząc z nich koherentną całość, na co ma wpływ szkatułkowa forma narracji, pozwalająca egzystować w ramach jednej opowieści różnorodnym, przenikającym się gatunkom (na przykład przejście z fantasy do science fiction)¹¹. Należy zaznaczyć, że większa część analizowanych przeze mnie w dalszej części tekstu gatunkowych strategii, uniwersalnych rozwiązań i zapożyczeń nie powinna być dla widzów trudna do rozpoznania, dzięki czemu filmy spełniają podstawowe założenia kina gatunkowego. Jak zaznaczył Rick Altman, gatunki należy rozumieć ściśle dyskursywnie, ponieważ stanowią swojego rodzaju język, za pomocą którego jedna strona (twórca) zwraca się do drugiej (widza) w określonym celu, który powinien być łatwy do zidentyfikowania¹². Interakcja z filmem gatunkowym stanowi ciąg rozpoznawania kolejnych cytatów, symboli oraz scen-kluczy. W przypadku filmów z Panem Kleksem i ich szkatułkowej konstrukcji można mówić o wyrazistym wyolbrzymieniu gatunkowych uwarunkowań widowiska, co wiąże się ściśle z: a) widzem docelowym, którym jest dziecko, b) nawarstwieniu się gatunków traktowanych

⁹ Zob. B. Kluska, *Witajcie w naszej bajce. Akademia Pana Kleksa ma 30 lat!*, <http://gadzetomania.pl/212,witajcie-w-naszej-bajce-akademia-pana-kleksa-ma-30-lat>, (dostęp: 8.11.2015).

¹⁰ Nie uwzględniam w tym wypadku finału cyklu, *Tryumfu Pana Kleksa* (2001), gdyż powstawał w zupełnie innych warunkach społeczno-politycznych i w przeważającej części był filmem animowanym.

¹¹ Por. Wywiad z Krzysztofem Gradowskim na Międzynarodowym Festiwalu Filmów Młodego Widza ALE KINO!, do obejrzenia pod adresem: <https://www.youtube.com/watch?v=ZL9b8yhuEiE>, (dostęp: 29.11.2015).

¹² Por. R. Altman, *Gatunki filmowe*, przeł. M. Zawadzka, Warszawa 2012, s. 282.

w polskiej kinematografii jako marginalne, które Gradowski chciał wykorzystać w swoim cyklu, co ułatwiało mu specyfika świata wykreowanego przez Brzechwę.

Najwyrazistsze gatunki przejawiające się w trylogii, tworzące często swoiste narracyjne miniatury, prezentują się następująco:

Fantasy

Akademia Pana Kleksa rozpoczyna się sceną definiującą wyolbrzymioną multigatunkowość projektu Gradowskiego, możliwą jedynie dzięki wspomnianym przeze mnie wcześniej przemianom w polskim przemyśle filmowym, jak i całej rodzimej kulturze. Baśniowe postacie miesza się z „młodszyimi” bohaterami popkultury – Pirat, Kot w butach, Królowa, siedmiu krasnoludków zmierzają do tego samego miejsca co Myszka Miki i Kaczor Donald (kostiumy bohaterów są lekko zmodyfikowane, lecz poprawne ich rozpoznanie jest bezproblemowe), co symbolicznie podkreśla fakt, że Akademia Pana Kleksa – tak miejsce w świecie przedstawionym, jak i film – jest popkulturowym tygłem łączącym w sobie tradycję i nowoczesność. Potwierdza to także nadrzędny konflikt zaprezentowany w obrazie, jakim jest starcie bajkowej wyobraźni z futurystyczną technologią.

Motywy fantasy powracają w pełni podczas wyraźnie odrębnego stylistycznie mediewistycznego segmentu *Historia Szpaka Mateusza*, w którym powiązane z tym gatunkiem elementy fabularne (magia, antropomorfizowany szpak, nadnaturalne potwory, dwór królewski, Bajdocja) łączą się z fascynacją orientalizmem i kinem sztuk walki (stereotypowa postać azjatyckiego mędrca, doktora Paj-Chi-Wo; niezwykle targ w Klechdawie) oraz horrorem (atak wilkołaków).

Kulminacją wykorzystywania przez Gradowskiego elementów fantasy jest otwierająca drugą część *Akademii Pana Kleksa* sekwencja rozgrywająca się w rajku dla psów. Główną rolę odgrywają w niej kukielkowe zwierzaki i świat zbudowany z ich marzeń (mięso, czekolada, Zaułek Dręczycieli, gdzie nieletni oprawcy wiecznie przepraszają za swe czyny). Cały segment nie ma wpływu na główną fabułę (a jedynie na jedną z piosenek), wyraziście podkreśla natomiast fascynację reżysera możliwością nieograniczonego łączenia różnych – często diametralnie – konwencji gatunkowych.

Zestawienie na zasadzie przeciwieństw baśniowego fantasy z science fiction stało się motywem przewodnim *Podróży Pana Kleksa*, których akcja toczy się w rajskim królestwie Bajdocji, podwodnym świecie Królowej Aby i na futurystycznej Wyspie Wynalazców. Niespotykany miks gatunkowy i zapożyczenia z popularnych konwencji również przybierają tutaj na sile, a film odchodzi znacznie od baśniowych i dydaktycznych uwarunkowań materiału źródłowego autorstwa Brzechwy, na co zwraca uwagę Liliana Andruszewska w swojej negatywnej recenzji filmu o znamienym tytule »Spielberg« po polsku z makaronem¹³.

¹³ L. Andruszewska, »Spielberg« po polsku z makaronem, „Trybuna Robotnicza” 1986, nr 39, s. 20.

Horror

Postać Golarza Filipa, głównego antagonisty pierwszej odsłony cyklu, który doprowadza do zniszczenia Akademii przy pomocy chłopca-lalki, jest kompilacją kilku wyrazistych figur złoczyńców znanych z horrorów. Łączy wyraźną stylizację wizualną, skierowaną przede wszystkim do młodego widza (dziwaczne wąsy, długi czarny płaszcz, kapelusz, złowieszczy grymas na twarzy), z całą gamą postaw natychmiastowo identyfikowanych przez fanów gatunku i jego ikonicznych bohaterów. Laboratorium Filipa znajdujące się w pogrążonym w cieniach salonie fryzjerskim (kontrastującym z barwnym przepychem szkoły Kleksa) nawiązuje do pracowni figury szalonego naukowca. W swojej siedzibie, wypełnionej dziwnymi urządzeniami i migającymi lampkami, złoczyńca zakłada śnieżnobiały kitel i powołuje do życia małego mechanicznego chłopca – narzędzie przyszłej zagłady – co natychmiastowo, w warstwie formalnej i fabularnej, przywołuje obrazy klasycznych bohaterów kodyfikujących ikonę szalonego naukowca, takich jak diaboliczny Rotwag z *Metropolis* (reż. F. Lang, 1927) czy doktor Frankenstein z *Frankensteina* (reż. J. Whale, 1931). Filip nawiązuje także do postaci potworów znanych z gotyckich opowieści. W jednej ze scen śledzi – niczym zjawą – Adasia Niezgódkę w ruinach zamku położonych w sercu lasu; niepostrzeżenie przenika w głębi kadru z rozcapierzoną peleryną, przypominając ogromnego nietoperza. Prezentuje także niezwykle zdolności, takie jak umiejętność nawiedzania chłopców w snach i oddawanie nieludzkich skoków, chociaż nie jest określany mianem istoty nadprzyrodzonej. W kolejnych częściach serii reżyser jeszcze śmieiej nawiązuje do obowiązujących na zachodzie trendów, scalając horror z science fiction, gdy Golarz Filip powraca z martwych i – pod postacią zabójczego cyborga – atakuje uczniów Kleksa.

Zachowania złoczyńcy przybierają przerysowaną formę, wyrazistą dla młodego odbiorcy. Gdy Golarz ogląda na monitorach w swoim laboratorium destrukcję akademii, śmieje się diabolicznie i popija alkohol, trzymając w reku zapalone cygaro – Gradowski intencjonalnie zintensyfikował elementy grozy występujące w powieści Brzechwy, zmieniając na przykład cel Filipa (w książce chciał po prostu, żeby Kleks zamienił jego lalkę w prawdziwego chłopca; w filmie jego prymarnym zadaniem jest zniszczenie sielankowej egzystencji bajkowego nauczyciela), a także imię jego „syna”, który z Alojzego zamienił się w Adolfa. Groza stała się także elementem widowiska w czasie premiery filmu w kinie, gdy Leon Niemczyk powtórzył swoją rolę na żywo, aby nastraszyć młodych widzów, co zaznacza, jak ważne były elementy strachu w konstrukcji adaptacji¹⁴.

W segmencie z historią szpaka Mateusza pojawia się natomiast najwyrazistsze nawiązanie do klasyki horroru – w postaci ataku na zamek hordy wilkołaków, czyli jednej z głównych ikon gotyckiego horroru¹⁵. Zarzewiem całej sytuacji jest zastrze-

¹⁴ Zob. B. Kluska, dz. cyt.

¹⁵ Filmowy horror gotycki został spopularyzowany przez filmy grozy z wytwórni Universal z lat 30. i 40., w których pojawiały się takie potwory jak Drakula, Wilkołak, Monstrum Frankensteina, Niewidzialny człowiek czy Mumia.

lenie przez młodego księcia króla wilków i wilkołaków, co aktywuje klątwę – stały element nadnaturalnego horroru, pojawiający się na przykład w *Wilkołaku* (reż. G. Waggner, 1941). Gradowski zwiększa tempo klasycznych opowieści, nawiązując do bezceremonialnej renarracji gotyckich horrorów przez brytyjskie studio Hammer – oczywiście unika prezentowania krwawych elementów *gore*, ale opiera się na obrazowych przeciwieństwach: na przykład w pierwszej części tej mininaracji prezentuje sielankowe życie dworskie, aby w drugiej pokazać nagły i brutalny atak wilkołaków (znalazło się nawet miejsce na przedstawienie płonącego kościoła, co dodatkowo zaznacza, jak bardzo źli są zwierzęcy napastnicy). Ten kontrast podkreśla wykorzystanie podczas marszu antagonistów muzyki heavymetalowego zespołu TSA, która diametralnie zmienia dynamikę bajkowej dotychczas historii.

Również postać mechanicznego dziecka – narzędzia destrukcji – mimo powiązania z konwencją kina science fiction wyraźnie wpisuje się w niespotykany wcześniej w polskim kinie podgatunek filmu grozy – horror rodzinny. Niezwykle popularny w Stanach Zjednoczonych w latach 70., skupiony na rozpadzie rodziny nuklearnej oraz zatracaniu wartości, zazwyczaj przedstawiał losy rodzin z klasy średniej, z którymi widz bezproblemowo się identyfikował. Nadprzyrodzone, destrukcyjne elementy pojawiały się w ich życiu nagle, niszcząc domową sielankę. Najwyrazistszym motywem kina tego typu było prezentowanie postaci dzieci – z gruntu niewinnych, stanowiących tabu w czasach Złotej Ery Hollywood – w roli ucieleśnionego zła. Postać Adolfa wpisuje się w podstawowe cechy horroru rodzinnego. Chłopiec-robot pojawia się w akademii niespodziewanie i zaczyna stopniowo niszczyć spokojne życie w szkole, czego finałem jest destrukcja placówki symbolizująca rozpad rodziny, którą Kleks tworzy wspólnie z podopiecznymi. Podupadający na zdrowiu profesor zostaje postawiony w sytuacji granicznej – dla zachowania życia i wprowadzenia ładu musi zniszczyć szalejące zło, nawet jeśli ma ono formę dziecka, podobnie jak w klasykach gatunku: *Egzorcyciście* (*The Exorcist*, reż. W. Friedkin, 1973), *A jednak żyje* (*It's Alive!*, reż. L. Cohen, 1974) i *Omenie* (*The Omen*, reż. R. Donner, 1976).

Science fiction

Oprócz wspomnianego już laboratorium Golarza Filipa, otwarcie uwypuklającego konwencjonalne elementy science fiction (pikająca elektronika, migające światełka, fragmenty sztucznego człowieka zalegające na stole), i niszczycielskiego androida najważniejszym segmentem podkreślającym czerpanie inspiracji z tego gatunku są wizje trzeciego oka, które miało szukać życia w kosmosie, zmierzającego ku Gwieździe Nadziei. Fragment, podobnie jak sceny z psiego nieba, stanowi oddzielną sekwencję narracyjną niemającą ścisłego wpływu na fabułę (wizje zostają zresztą przerwane w kulminacyjnym momencie przez atak Adolfa), podkreślając gatunkowy przesyt zastosowany przez Gradowskiego. Pojawiają się w nim obrazy inspirowane filmem surrealistycznym – ciąg dziwnych figur geometrycznych, kolorów i substancji, które mają podkreślać obcość przestrzeni kosmicznej. Spotkanie

ze zbudowaną z krzemowych płytek Zbiorową Pamięcią Kosmosu stanowi swoiste nawiązanie do jednego z najbardziej znanych obrazów science fiction, *2001: Odysei kosmicznej* (*2001: A Space Odyssey*, reż. Stanley Kubrick, 1968), w której czarny Monolit również miał geometryczną formę i najprawdopodobniej był zbiornikiem informacji. Finałowa podróż głównego bohatera filmu Kubricka, podkreślana niezwykle wykorzystaniem kolorów, jest natomiast wyraźnie przywołana w filmie Gradowskiego, gdy Kleks pokazuje otaczające Trzecie Oko „barwne kolorowe latawce”. Scena podkreśla także po raz kolejny zespolenie motywów baśniowych z science fiction i multigatunkowość filmu, gdyż wywodowi profesora przysłuchują się nadnaturalne postacie literackie.

W kolejnych częściach stopniowo zwiększała się liczba elementów zaczerpniętych z fantastyki naukowej – głównie ze względu na rosnącą popularność gatunku, za co odpowiadał wyraźny rozwój technologii pozwalającej kreować niezwykle światy, czego pochodną były takie hity jak trylogia *Gwiezdných wojen* (*Star Wars*, 1977-1983), *Bliskie spotkania trzeciego stopnia* (*Close Encounters of the Third Kind*, reż. S. Spielberg, 1977), *Flash Gordon* (reż. M. Hodges, 1980), *Star Trek II: Gniew Khana* (*Star Trek: The Wrath of Khan*, reż. N. Meyer, 1982), *TRON* (reż. S. Lisberger, 1982) czy *E.T.* (reż. S. Spielberg, 1982). Już podczas napisów początkowych z drugiego filmu Gradowskiego możemy zobaczyć scenę z Kleksem zasiadającym w kokpicie futurystycznego kosmicznego pojazdu, przywodzącą na myśl lot Sokołem Millennium z filmu Lucasa. Kolejny trop wiążący Pana Kleksa z *Gwiezdnymi wojnami* wskazuje Krzysztof Kornacki:

Granego przez Henryka Bisę Wielkiego Elektronika można uznać – z zachowaniem odpowiednich proporcji i ze świadomością inscenizacyjnych ograniczeń – za odpowiednika Lorda Vadera. [...] dzięki fabularnym zmianom Gradowski mógł sięgnąć do ikonografii SF. I wykorzystywał ją z lubością, jak na przykład w scenie, w której grany przez Zbigniewa Buczkowskiego pułkownik Bąbel idzie na spotkanie z Wielkim Elektronikiem; samo przejście trwa nienaturalnie długo, z fabularnego punktu widzenia nic nie wnosi, ale dzięki temu reżyser zaprezentował widzowi dość wiarygodną i wystawną, jak na polskie realia, scenografię kosmicznego centrum dowodzenia¹⁶.

Na początku seansu dowiadujemy się, że Wielki Elektronik za pomocą swojej armii robotów napadł na Wyspę Wynalazców – nawiązania są bezpośrednie, odnoszą się do najwyrazistszych artefaktów gatunkowych, na co Gradowski mógł sobie pozwolić, będąc jednym z prekursorów tego typu kina w Polsce. Sekwencja najazdu zostaje dodatkowo upiększona muzyką elektroniczną i odpowiednio zmodyfikowanymi komputerowymi głosami najeźdźców, którzy wzorowani są na armii szturmowców z serii *Gwiezdne wojny*, w podobnym kluczu jak wspomniany wcześniej Wielki Elektronik, który przypominał Dartha Vadera – mimo ograniczeń inscenizacyjnych i charakteryzatorskich podobieństwo jest natychmiastowe

¹⁶ K. Kornacki, dz. cyt., s. 89.

identyfikowane przez widza. Podkreśla to także scena, w której ubrany w czarny mundur Alojzy Bąbel składa raport swojemu pracodawcy usadowionemu w specjalnej futurystycznej tubie, wykorzystująca niezwykle podobne kadrowanie do sekwencji z *Gwiezdných wojen: Imperium kontratakuję*, w której jeden z oficerów rozmawia z Vaderem siedzącym w komorze medytacyjnej. Trzeba jednak podkreślić, że Wielki Elektronik kumuluje w sobie również elementy definiujące Imperatora Palpatine'a (sam siebie określa mianem „Imperatora”), a w pewnym momencie jeszcze wyrazistszym odpowiednikiem Dartha Vadera staje się przywrócony do życia Golarz Filip – zmieniony w cyborga, ubrany w czarny kostium i pelerynę, mówiący zmodyfikowanym głosem.

Cytowanie dzieł science fiction jest niezwykle wyraźne – Gradowski odnosi się do debiutujących wówczas na polskim rynku książek i filmów z tego gatunku. Oprócz wspomnianych wcześniej prób przeszczepienia formuły i postaci znanych z *Gwiezdných wojen*, reżyser w *Panu Kleksie w kosmosie* – trzeciej części cyklu, całkowicie oderwanej od literackiego oryginału Brzechwy, opierającej się głównie na zabawie z konwencją science fiction – prezentuje komputer „Lucas”, którego nazwa odnosi się do George'a Lucasa, pomysłodawcy cyklu o rycerzach Jedi. Na polu nazewnictwa pojawiają się także bezpośrednie odniesienia do filmowej adaptacji komiksu *Flash Gordon* z 1980 roku – planeta Mongo (miejsce walki drużyny Flasha z dyktatorem Mingiem) staje się u Gradowskiego Mango, a jeden ze statków, VOLTAN II, przyjmuje lekko zmodyfikowane imię skrzydlatego księcia Vultana. Natomiast głównym bohaterem towarzyszącym Panu Kleksowi w kosmicznych podróżach jest chłopiec o pseudonimie Groszek – to samo przerwisko nosi jedna z pierwszoplanowych postaci powieści *Gra Enderra* (1985) autorstwa Orsona Scotta Carda. Pojawia się także szkoła podstawowa imienia Stanisława Lema. Gradowski wykorzystuje również stylistykę gier komputerowych, które dopiero pojawiały się na polskim rynku, a w kinie zostały spopularyzowane przez film *TRON* – podobnie jak w tym przełomowym dla gatunku obrazie, drużyna Kleksa trafia do wnętrza komputera, gdzie musi stoczyć walkę z wirusami. Ograniczenia technologiczne pozwoliły jednak na zaprezentowanie starcia tylko w formie prostej gry platformowej.

Interesującym motywem są także sekwencje w Ostatnim Rezerwacie Przyrody, gdzie pojawiają się dziwaczne i koszmarnie stwory odnoszące się wyraźnie do zdobywającego w Polsce popularność w latach 80. podgatunku science fiction zwanego *kaijū eiga*¹⁷. Wyspa wypełniona różnorodnymi kreaturami, podobnie jak w filmie Gradowskiego ściśle oddzielona od reszty świata, pojawiła się wcześniej w filmie *Zniszczyć wszystkie potwory* (*Kaijū Sōshingeki*, reż. Ishirō Honda, 1968). Już w poprzednich częściach serii o Panu Kleksie można było zobaczyć różnego rodzaju kreatury, dopiero w omawianym epizodzie uległy one jednak takiej intensyfikacji.

¹⁷ Wywodzący się z Japonii gatunek prezentujący filmy o wielkich monstrach. Jego podstawowe elementy zdefiniował *Godzilla, król potworów* (*Gojira*, reż. Ishirō Honda, 1954).

Znamienny jest fakt, że po zdecydowaniu się na osadzenie *Pana Kleksa w kosmosie* prawie całkowicie w konwencji science fiction Gradowski udzielił wywiadu „Bajtkowi” – pierwszemu polskiemu periodykowi poświęconemu zagadnieniom związanym z elektroniczną rozrywką i sprzętem komputerowym – tłumacząc zmianę paradygmatu w opowieściach dla dzieci:

Wydaje mi się, że dzieci właśnie w ten sposób pojmują kosmos. Dla nich jest to nowy rodzaj baśni. Motywy takie jak tajemnicze zamki, wróżki, smoki, zostały w pewnym sensie wyeksplorowane (choć pojawiają się echem na przykład w grach komputerowych). Na nikim nie robi dziś wrażenia tajemnica zamku w Karpatach. Teraz w Karpaty podróżuje się z wycieczką Orbisu. Kosmos natomiast w wyobraźni dziecka jest miejscem, w którym bohaterów jego opowieści mogą spotkać nieprawdopodobne przygody¹⁸.

Kino sztuk walki

Nawiązania do hitowych filmów z Azji, które święciły triumfy w polskich kinach na przełomie lat 70. i 80. (*Wejście Smoka* i *Klasztor Shaolin* do dzisiaj znajdują się w czołówce listy filmów legitymujących się najwyższą frekwencją w historii rodzimej dystrybucji filmowej), były popularne w polskim kinie, nawet jeśli opierały się tylko na zasadzie nazewnictwa, ponieważ istniała szansa, że przyciągną fanów kina rozrywkowego na seans filmu zgoła odmiennego, czego przykładem jest *Karate po polsku* (reż. W. Wójcik, 1982), czyli dramat kryminalny. Elementy kina sztuk walki pojawiają się w przygodach Pana Kleksa nagle, jakby na doczepkę, aby wykorzystać jeszcze jeden gatunek. Tytułowy belfer jest mistrzem wszelkich stylów walki, a widzowie odwiedzają z nim na chwilę Dolinę Karateków, gdzie ma miejsce turniej sztuk walki przypominający sekwencje znane z *Wejścia Smoka* – mimo iż ich znaczenie jest marginalne, odznaczają się wizualnym przepychem, mając za zadanie wciągnąć w opowieść widza rozpoznającego konwencjonalne tropy. Niezwykle ważną postacią jest także doktor Paj-Chi-Wo, nauczyciel Pana Kleksa i orientalny mędrzec wpisujący się w figurę stereotypowego sędziwego mistrza znaną z wielu produkcji typu *wuxia-pian*.

Inną wyrazistą stylizacją, którą można powiązać z fascynacją orientalizmem w latach 80.¹⁹, jest wygląd Bajdocji (i jej mieszkańców) przypominającej stereotypową wizję hinduskiego miasta, a także wywodzący się z niej zdrajca Boni Al Facy (ubrany w kolorowe, zwiewne szaty, złote dodatki i turban) śpiewający w pewnym momencie piosenkę, którą upiększa taniec ubranych w wielobarwne kostiumy kobiet.

¹⁸ K. Gradowski, *Wszystko dla wszystkich*, „Bajtek” 1988, nr 11, s. 26.

¹⁹ W pierwszej połowie lat 80. Indie stały się dla zachodniej kinematografii obiektem nowej orientalnej fascynacji (zajęły miejsce Chin i Japonii), czego pochodną są takie obrazy jak *Gandhi* (reż. Richard Attenborough, 1982), *Kim* (reż. John Howard Davies, 1984), *Indiana Jones i Świątynia Zagłady* (*Indiana Jones and the Temple of Doom*, reż. Steven Spielberg, 1984), *Podróż do Indii* (*A Passage to India*, reż. David Lean, 1984) lub *Ostrze brzytwy* (*The Razor's Edge*, reż. John Byrum, 1984).

Kino postapokaliptyczne

Trzecia część przygód Pana Kleksa dodaje do puli gatunkowej konwencję kina postapokaliptycznego, które w latach 80. przeżyło – po latach ścisłego nadzoru aparatu komunistycznego, podczas których ten gatunek uchodził za skrajnie niebezpieczny ideowo – gwałtowny rozwój za sprawą wspomnianych już filmów Piotra Szulkina: *Wojna światów – następne stulecie*, *O-bi, o-ba. Koniec cywilizacji*, *Ga, ga. Chwała bohaterom*, czy komediowej *Seksmisji* Machulskiego. Gradowski w finałowej odsłonie swojej trylogii wykorzystał ten popularny w tym okresie gatunek we fragmentach odstających coraz wyraźniej od kolorowego przepychu definiującego sceny skierowane stricte do młodych widzów. Jedną z takich sekwencji są odwiedziny złomowiska robotów przez grupę uczniów – prezentowanego z wykorzystaniem filtra imitującego późne godziny wieczorne. Cały krajobraz pokryty jest w omawianej scenie wyniszczonym i brudnym złomem technologicznym. Dodatkowo na tym terenie działają szabrownicy, zwani Pajersami, ubrani w skórzaną odzież i łańcuchy, przypominający stereotypowych złoczyńców z takich filmów jak *Chłopiec i jego pies* (*A Boy and His Dog*, reż. L.Q. Jones, 1975) lub *Mad Max 2 - Wojownik szos* (reż. G. Miller, 1981). We wspomnieniach znalezionego wśród rupiec robota Silvera pojawiają się dodatkowo polujący na te maszyny Złomownicy, co jeszcze wyraźniej podkreśla klucz gatunkowy stosowany przez reżysera.

Najdłuższą sekwencją utrzymana w konwencji postapokaliptycznej jest retrospekcja jednej z misji kapitana Maksa Bensona, najbardziej odbiegająca od innych scen filmu. Bohater ucieka w nocy przez zdewastowane tereny, gdzie natyka na zmasakrowane ciała, po czym zostaje zaatakowany przez wyposażone w lasery potwory. Kapitan atakuje jednego z napastników nożem, a ten zalewa się w makabryczny sposób własnymi fluidami, przywodząc na myśl gatunkowy mariaż horroru i science fiction spopularyzowany przez *Obcego - 8. pasażera „Nostramo”* (*Alien*, reż. Ridley Scott, 1979).

Musical

Integralnym elementem wszystkich części aktorskich odsłon przygód Pana Kleksa są sekwencje musicalowe, będące spójną częścią narracji. Utwór *Na Wyspach Bergamutach* wprowadza protagonistę, Adasia Niezgodkę, do bajkowego świata. Muzyczno-choreograficzne elementy towarzyszą bohaterom wszystkich części, wzmacniając cechy innych gatunków (intensyfikacja grozy podczas marszu wilkołaków i pochodu robotów; surrealistycznej baśniowości w podwodnych komnatach Królowej Aby). W znaczących rolach pojawiają się także znane gwiazdy muzyczne (Zdzisława Sośnicka, Małgorzata Ostrowska, Beata Kozidrak, Edyta Geppert, Maryla Rodowicz, heavymetalowy zespół TSA), co – biorąc pod uwagę ich liczbę – było znaczącym novum w polskim kinie i zaznaczało, jak rozwinięta była promocja dzieł Gradowskiego (podkreślała to dodatkowo huczna premiera filmu)²⁰.

²⁰ B. Kluska, dz. cyt.

Najbardziej zaskakującym musicalowym cytatem w filmach o Kleksie, definiującym ogromną skalę multigatunkowości całego projektu, jest postać Sandy – pojawiająca się w retrospekcji Kapitana Bensona – w którą wcieliła się uchodząca w latach 80. za symbol seksu Maria Probosz. Pracownica kosmicznej agencji nosi wyzywający makijaż, burzę jasnych włosów i buty na wysokim obcasie. Jest chodzącym zaprzeczeniem pracownika rządowej agencji i jednocześnie marginalnym nawiązaniem do finałowej transformacji Sandy z popularnego musicalu *Grease* (reż. R. Kleiser, 1978).

Na przestrzeni trzech filmów – coraz silniej odbiegających od literackiego pierwowzoru – wyraźnie widać również wpływ elementów powiązanych ze święcącym triumfy Kinem Nowej Przygody, a szczególnie zaliczanych w jego ramy obrazów, w których główne role grają młodzi bohaterowie determinujący rozwój przygody. Pierwsza część, ściśle adaptująca powieść Brzechwy, zespolona jest z jej dydaktycznym przesłaniem – bohaterami są młodzi podopieczni Kleksa, ale to sędziwy profesor i jego niezwykle metody wychowawcze są podstawą fabuły. Najważniejsze wydarzenia – konflikt z Golarzem Filipem, sprowadzenie Szpaka Mateusza i Adasia do Akademii, wysłanie w kosmos Trzeciego Oka – są ściśle związane z postacią odgrywaną przez Piotra Fronczewskiego. W drugiej części klamrę fabularną stanowi postać młodego Pietrka – nieograniczona tylko do murów Akademii, porzucająca ściśle ograniczający status ucznia, stanowiąca integralną część załogi złożonej ze starszych bohaterów. Podsumowaniem tej przemiany jest *Pan Kleks w kosmosie*, w którym młodzi bohaterowie determinują wydarzenia fabularne (uczniowie i przewodzący im nieletni bohater ruszają na pomoc jego porwanej ukochanej) – Pan Kleks stanowi ważny element opowieści, ale bierze w niej czynny udział dopiero po godzinie seansu. Wcześniej śledzimy przygody grupki bystrych dzieciaków, które próbują odnaleźć profesora, wykorzystując swoje umiejętności, co powiązane jest z popularnością filmów takich jak *Goonies* (reż. R. Donner, 1985). Krzysztof Kornacki stwierdza:

Nie ma wątpliwości, że autor sięgnął do poetyki nurtu, próbując zdyskontować jej popularność. Patrząc jednak na efekt, można powiedzieć, że filmowa opowieść o Kleksie pozostała na poziomie powierzchownej stylizacji. Porównując ekranową wersję historii pana Kleksa z pierwowzorem literackim Jana Brzechwy oraz obserwując ewolucję fabuły pomiędzy częścią pierwszą a ostatnią, łatwo dostrzec wpływ Kina Nowej Przygody²¹.

W czołówkach filmów i kilku sekwencjach fabularnych pojawiają się także fragmenty animowane, popularne w polskiej kinematografii, które pozwalają na zekranizowanie pomysłów niemożliwych do przeniesienia na ekran przy ograniczeniach rodzimych efektów specjalnych, czego przykładem jest niezwykle złożony *Sen o siedmiu szklankach* Adasia Niezgódki z *Akademii Pana Kleksa*. Istotnym elementem powiązanim z technologicznymi restrykcjami rodzimego kina i definiującym sukces filmów z Panem Kleksem jest także przygotowanie obrazów

²¹ K. Kornacki, dz. cyt., s. 88.

w formie koprodukcji – a więc świadomość faktu, że sam pomysł nie gwarantuje sukcesu filmu, a globalne kino lat 80. podporządkowane jest wysokobudżetowym widowiskom, za które polski przemysł filmowy nie mógł odpowiadać samodzielnie. Przeobrażenia w tym względzie staną się ważnym elementem rozwoju polskiego kina gatunkowego po przemianach ustrojowych. Jak mówił sam Gradowski:

Jak wiecie, filmy o przygodach Pana Kleksa zrealizowano przy współpracy z kinematografią radziecką. Dzisiaj, z perspektywy czasu, trudno sobie wyobrazić *Podróż Pana Kleksa* bez bajecznych górskich pejzaży Kaukazu, ogrodów i pałaców Krymu i co najważniejsze, bez zdjęć trikowych, niemożliwych do zrealizowania środkami technicznymi naszej kinematografii²².

Podsumowanie

Skomplikowana sytuacja polityczna w pierwszej połowie lat 80., która doprowadziła do zmasowanego sprzeciwu społeczeństwa wobec panującego ustroju, równocześnie zwiastowała rozprężenie cenzorskich oraz ideologicznych obstrzeżeń względem kina gatunkowego, wcześniej marginalizowanego. W czasie napięć społecznych eskapistyczne kino rozrywkowe jawiło się dla władz jako narzędzie, które pomoże odwrócić uwagę obywateli od problemów państwowych. Dodatkowo rozwój technologii wideo i drugiego obiegu kaset doprowadził do zwiększenia kompetencji widzów pragnących coraz to nowszych doznań związanych z poznawaniem zachodnich konwencji gatunkowych – obcych, atrakcyjnych, a przy tym zupełnie nieznanymi.

Sytuację tę wykorzystał Krzysztof Gradowski, który w czasach przemian śmiało eksploatował w swoich filmach zachodnie konwencje gatunkowe. Reżyser miał świadomość, że docelowa grupa odbiorców korzysta z kinowych dobrodziejstw, zyskując dzięki temu coraz większą wiedzę i doświadczenie. Stopniowo, na przestrzeni trzech filmów, coraz wyraźniej korzystał z gatunkowych rozwiązań, cytując z hitów filmowych i postmodernistycznej gry z łączeniem konwencji – często zupełnie do siebie nieprzystających, przez co możemy w przypadku jego dzieł mówić o gatunkowej eksplozji niespotykanej wcześniej w polskim kinie.

Reżyser natychmiastowo przystosowywał się do zmian w polskiej kulturze i zamieszczał w swoich filmach liczne nowości gatunkowe i technologiczne, marginalizowane wcześniej lub po prostu nieistniejące w rodzimym kinie (film postapokaliptyczny, horror, fantasy, gry komputerowe, science fiction), a także umiejętnie łączył je z tymi, z których słynęła polska kinematografia (animacja) lub które były u nas znane (musical).

Zmiany zapoczątkowane przez Gradowskiego i innych twórców kina gatunkowego lat 80. pozwoliły polskiej kinematografii wejść w czasy po przemianie ustrojowej roku 1989 z nowymi doświadczeniami i tradycją, dzięki czemu ko-

²² K. Gradowski, *Pan Kleks na ekranie. Przewodnik po filmach »Akademia Pana Kleksa« i »Podróż Pana Kleksa«*, Warszawa 1988, s. 1.

lejni twórcy – natychmiast po upadku komunizmu – zaczęli przygotowywać filmy gatunkowe jeszcze bardziej wzorowane na modłę zachodnią, czego idealnym przykładem są *Psy* Władysława Pasikowskiego z 1992 roku (rozliczeniowy film akcji inspirowany amerykańskimi wzorcami) czy kolejne filmy Juliusza Machulskiego (*Deja Vu* [1990] jest pastiszem amerykańskiego kina gangsterskiego i radzieckiej kinematografii, nawiązuje nieustannie do wielkich zagranicznych dzieł [*Pancernik Potiomkin*, *Dawno temu w Ameryce*]; *V.I.P.* [1991] to film sensacyjny przygotowany jako koprodukcja polsko-belgijska). Co więcej, podejście Gradowskiego do zagadnień związanych z produkcjami dla młodzieży i bezkompromisowe łączenie elementów Kina Nowej Przygody z całą gamą różnych gatunków stanowiło ważny punkt w rozwoju tej gałęzi rodzimej kinematografii, która w niedalekiej przyszłości wydała na świat tak popularne produkcje prezentujące przygody dzieci i młodzieży jak seriale: *Wow* (1993), *Tajemnica Sagali* (1997), *Gwiazdny pirat* (1998) czy *Słoneczna włócznia* (2001). Piotr Fronczewski tak podsumował gatunkowe uwarunkowania filmów o Panu Kleksie:

Uważam, że bardzo się Krzysiovi Gradowskiemu ten Pan Kleks udał, szczególnie pierwsza część, czyli Akademia. Te filmy mają w sobie urok prostej zabaweczki, są bezpretensjonalne w swojej dosyć siermiężnej umowności – to jest rodzaj filmowej wyobraźni bliskiej światu mojego dzieciństwa, gdy z żołądździ, kasztanów i zapalek wyczarowywało się przeróżne cacuszka, coś tam się malowało farbkami, sklejało z kolorowego papieru. Tu w gruncie rzeczy trzeba było sięgnąć po podobne metody²³.

²³ P. Fronczewski, *Ja, Fronczewski*, Kraków 2015, s. 301.

Dry, crush, grind, weigh.**Film genres in the movie adaptations of Mr. Kleks adventures.**

Polish genre cinema in the time of Polish People's Republic was in stagnation due to the sociopolitical situation. Limited access to the thriving foreign film industry suppressed a natural evolution within the genre cinema. However, the liberalization of stagnant and overly politicized rules in the communist film industry brought change in the 1980s.

The government used to see movies as a way to sell propaganda in the country. This cultural revolution was marked by the appearance of a new generation of directors, similar in some ways to American New Hollywood; rise of a VCR market and laxity of political restrictions.

One of the best representatives of this progression is the Mr. Kleks movie trilogy. Adaptations of Jan Brzechwa's cult book series: *Academy of Mr. Kleks* (1983), *The Travels of Mr. Kleks* (1985), *Mr. Kleks in Space* (1988). All of them were directed by Krzysztof Gradowski. The series is a perfect example of a genre-melting pot. Something unprecedented in the Polish cinema.

Although there are many radically different conventions in the story, the narrative is very coherent. The release of the first installment clearly marks the beginning of the transformation in the Polish film industry.

In the article, I will present the ways in which the film genres are functioning in the Mr. Kleks movies and analyze how these highly original productions were part of a turbulent period of transformational change in communist Poland.