

Państwowa Wyższa Szkoła
Filmowa, Telewizyjna i Teatralna
im. Leona Schillera w Łodzi



Studia Doktoranckie/Szkoła Doktorska

Piotr Milczarek

Nr albumu:67

Pisemny komentarz do pracy doktorskiej
Deszcz - motyw superbohatera w filmie animowanym

Opieka promotorska:
prof. dr hab. Piotr Dumala
promotor pomocniczy:
dr hab. Joanna Jasińska-Koronkiewicz

Łódź 2021

Spis treści

WSTĘP.....	3
ROZDZIAŁ I	
Droga do filmu Deszcz. Pomysły, inspiracje.....	4
1.1 Pomysł na życie, pomysł na bohatera.....	4
1.2 Pierwsze filmy, które zrealizowałem.....	10
ROZDZIAŁ II	
Od zera, do superbohatera.....	14
2.1 Krótka historia komiksu.....	14
2.2 Superman - ojciec superbohaterów.....	17
ROZDZIAŁ III	
Superbohater w animacji.....	21
ROZDZIAŁ IV	
Analiza filmu animowanego Deszcz.....	30
4.1 Pomysł.....	30
4.2 Lokacje.....	31
4.3 Kim jest superbohater w Deszczu.....	34
4.4 Przemiana superbohatera.....	36
4.5 Psychologia tłumu.....	38
4.6 Założenia i środki plastyczne.....	40
ZAKOŃCZENIE I WNIOSKI.....	43
Nota realizatorska filmu Deszcz.....	45
Bibliografia i źródła internetowe.....	48
Filmografia.....	51
Spis ilustracji.....	52

WSTĘP

Przeżywające dzisiaj renesans filmy o superbohaterach, nie zawsze cieszyły się takim uznaniem, jakim cieszą się dzisiaj. Pomimo tego, że na ekranach kin i telewizorów superbohaterowie, zarówno animowani jak i grani przez aktorów, pojawiali się od 1941 roku, dopiero *Superman* Richard'a Donner'a z 1978 roku zdobył olbrzymią popularność, odnosząc sukces komercyjny i artystyczny. Przez całe lata nie udawało się tego powtórzyć. Do premiery filmu *X-Men* Bryan'a Singer'a w 2000 roku, przez 32 lata, było to raczej pasmo artystycznych porażek, z nielicznymi wyjątkami w postaci filmów o Batman'ie Tima Burtona. Film Singera sprawił, że na filmy o bohaterach przebranych w wymyślne kostiumy i posiadających nadludzkie moce, zaczęto patrzeć nie tylko jak na produkt dla dziecięcej widowni, a na coś, co z powodzeniem może być skierowane do widzów dorosłych. Studia filmowe, z początku nieśmiało, ale zachęcane kolejnymi sukcesami komercyjnymi filmów na podstawie komiksów, zaczęły inwestować swoje pieniądze w kino superbohaterskie. Dużo lepiej superbohaterowie radzili sobie w animacji, gdzie pojawili się na ekranie dużo wcześniej i częściej, niż ich aktorscy bracia. Premiera pierwszego animowanego serialu o Supermanie miała miejsce w 1941 roku. Produkcja studia Maxa Fleischera była połączeniem rotoskopii z tradycyjną animacją i realizatorsko broni się do dzisiaj, zostawiając w tyle wiele współczesnych filmów i seriali animowanych bazujących na komiksach o superbohaterach.

W swojej pracy pisemnej opiszę drogę jaką przeszedłem od komiksu do animacji. O mojej fascynacji tym medium. Opiszę, skąd wziął się komiks i jak powstał pierwszy superbohater Superman. Co sprawia, że superbohater jest rozpoznawalny? I skąd wzięły się atrybuty superbohaterów, po których na pierwszy rzut oka, jesteśmy w stanie rozpoznać ich na ekranie?

Przeanalizuję również proces powstawania filmu *Deszcz*, oraz to, jaką rolę pełni u mnie w filmie superbohater. Opowiem o założeniach reżyserskich, które narzuciłem sobie podczas realizacji, jak je rozwiązałem, oraz za pomocą jakich środków formalnych zbudowałem film. Postaram się również odpowiedzieć na pytanie, czy da się zrobić film o superbohaterze, który będzie autorską wizją artystyczną i opowie poważną historię.

ROZDZIAŁ I

Droga do filmu *Deszcz*. Pomysły, inspiracje

1.1 Pomysł na życie, pomysł na bohatera

Skąd się biorą pomysły i od czego się wszystko zaczyna? Jak daleko trzeba się cofnąć, żeby odnaleźć punkt, w którym wszystko wzięło swój początek? Najprostszą odpowiedzią jest dzieciństwo. To gdzie się urodziłem, jak wychowaliśmy, czym nasiąkaliśmy. Żeby dojść do filmu *Deszcz*, muszę cofnąć się do początku lat 80tych, kiedy to rodzice sadzali mnie przed małym czarno-białym telewizorem, i na jednym z dwóch dostępnych kanałów oglądałem animowane wieczorynki. Wiele wspomnień już się zatarło, ale kilka pozostało silnych i wracam do nich z sentymentem.

Dla małego dziecka te 10 minut animacji po godzinie 19 zawsze było świętem, po którym szło się spać. Obok całej serii puszcanych jako wieczorynki czeskich i radzieckich bajek, były seriale dla dzieci produkowane przez Studio Filmów Rysunkowych w Bielsku-Białej i Studio Małych Form Filmowych w Łodzi. Szczególnie dla mnie ważne były seriale produkowane przez Semafor: *Przygody Misia Uszatka*¹, *Przygody Misia Colargola*², *Przygód kilka wróbla Ćwirka*³, *Zaczarowany ołówek*⁴, *Przygody kota Filemona*⁵ i *Opowiadania Muminków*⁶. Dlaczego akurat te? Nie wiem kiedy w dziecku rodzi się tożsamość i zaczyna odczuwać z czegoś dumę, ale dla mnie jako kilkulatka, wielce istotne było to, że te dobranocki produkowane były w mieście, w którym się urodziłem i po dziś dzień mieszkam - Łodzi. Nie bez znaczenia było również to, że Studio Małych Form Filmowych mieściło się na tej samej ulicy, na której się wychowywałem. Ja mieszkałem na ulicy Pabianickiej 44, a Semafor znajdował się dziesięć bram dalej, na Pabianickiej 34. Co

1 <https://filmpolski.pl/fp/index.php?film=428067> [dostęp: 18.10.2020]

2 <https://filmpolski.pl/fp/index.php?film=427783> [dostęp: 18.10.2020]

3 <https://filmpolski.pl/fp/index.php?film=428525> [dostęp: 18.10.2020]

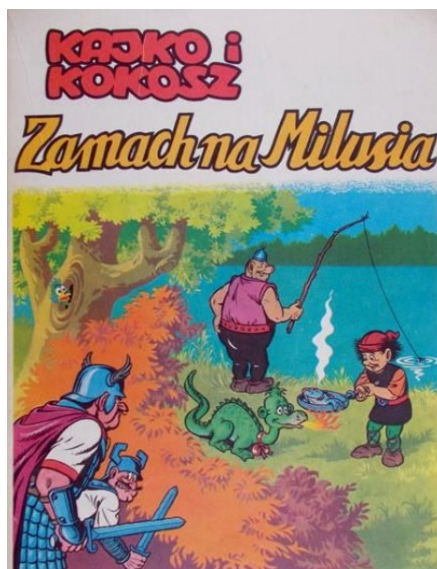
4 <https://filmpolski.pl/fp/index.php?film=422515> [dostęp: 18.10.2020]

5 <https://filmpolski.pl/fp/index.php?film=423570> [dostęp: 18.10.2020]

6 <https://filmpolski.pl/fp/index.php?film=422515> [dostęp: 18.10.2020]

prawda niedane mi było w młodości wejść do budynku (to nastąpiło już w dorosłym życiu), ale zawsze w zachwyty wprawiały mnie wielkie metalowo-szklane drzwi, na których widnieli wymalowani kolorowi bohaterowie filmów i seriali produkowanych w tym miejscu. I to chyba właśnie na Pabianickiej narodziła się moja miłość do animacji. Jeszcze dziecięca, nieświadoma, ale powoli kierująca moje przyszłe zainteresowania.

Kolejną miłością dziecięcą, która została mi po dziś dzień, był komiks. Tą pasją przez zupełny przypadek zaraził mnie tata, który wielkim entuzjastą komiksów nigdy nie był. Rodzice, kiedy musiałem iść do lekarza, obdarowywali mnie, jako że byłem bardzo dzielnym pacjentem, drobnymi prezentami, które miały mnie nagrodzić za to, że nie grymasiłem w gabinecie. I tak po wizycie u pediatry, w roku 1983 w pobliskim kiosku tata kupił mi narysowany przez Janusza Chrystę komiks *Zamach na Milusia*⁷. Była to jedna z części cyklu o przygodach dzielnych wojów, Kajko i Kokosza i opowiadała o tym, jak bohaterowie znajdują jajko, z którego wykluwa się smok Miluś, będący przez całą opowieść źródłem trosk i radości, a w finale przyczynia się do uratowania grodu Mirmiła - wodza wioski - przed głównymi antagonistami serii, Zbójcerzami. Komiks ten przeczytałem dziesiątki razy i od tej chwili dzień w dzień byłem, ku rozpaczy kioskarzy, częstym gościem punktów z prasą i z przyklejoną do szyby twarzą pytałem, czy są już jakieś nowe komiksy.

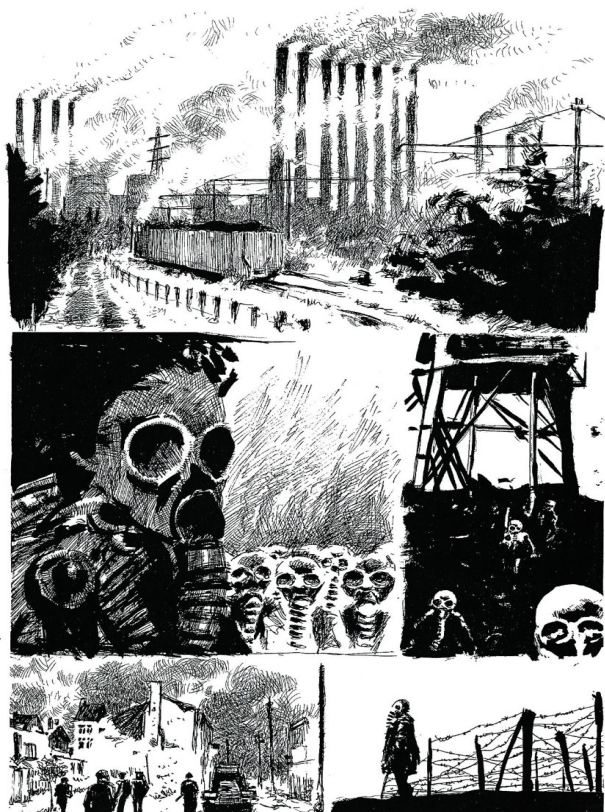


Il. 1. Okładka pierwszego wydania komiksu Janusza Chrysty *Kajko i Kokosz. Zamach na Milusia* Krajowa Agencja Wydawnicza

⁷ Janusz Chrysta, *Zamach na Milusia*, Krajowa Agencja Wydawnicza KAW, Warszawa, 1983
KAW, Warszawa, 1983

I tak moja kolekcja historii obrazkowych zaczęła rosnąć, sięgając dzisiaj kilkuset egzemplarzy.

Komiksom zawdzięczam też to, że zacząłem rysować i trafiłem do Państwowego Liceum Sztuk Plastycznych imienia Tadeusza Makowskiego w Łodzi. Nie byłem najbardziej utalentowanym uczniem i niespecjalnie przykładałem się do pracy, ale tu znowu los wyciągnął do nie rękę i trafiłem do klasy, w której miłość do komiksów podzielało kilku moich kolegów, z którymi wspólnie założyliśmy nieformalną Słynną Grupę Osiem, czyli pięciu kumpli, którzy napędzali się i motywowali do pracy. Do Słynnej Grupy Osiem należeli Jarosław Kujawski, Jakub Gruszczyński⁸, Adrian Madej⁹, Jacek Fraś¹⁰ i ja. Wzajemna konkurencja i przyjaźń sprawiły, że leniwy nastolatek którym, ze wstydem przyznam, byłem, czas po szkole spędzał na rysowaniu i doskonaleniu warsztatu i wymyślaniu historii. Byliśmy również wspólnie z przyjaciółmi uczestnikami i współorganizatorami Ogólnopolskiego Konwentu Twórców Komiksu¹¹ w Łódzkim Domu Kultury, który po dziś dzień pod zmienionym szyldem, odbywa się w Łodzi.



Il. 2. Plansza komiksu, 1996 rok, rysunek autora

8 <https://artinfo.pl/artysci/jakub-gruszczyński> [dostęp: 18.10.2020]

9 https://www.komiks.gildia.pl/tworcy/adrian_madej [dostęp: 18.10.2020]

10 https://pl.wikipedia.org/wiki/Jacek_Fraś [dostęp: 18.10.2020]

11 <https://komiksfestiwal.com/> [dostęp: 18.10.2020]

Ale Łódzki Dom Kultury to nie tylko galeria, w której wystawiane były konkursowe komiksy. To również niewielka sala wideo na drugim piętrze, w której za licealne kieszonkowe można było obejrzeć wyświetlane z rzutnika filmy, niedostępne w telewizji: *Salò, czyli 120 dni Sodomy*¹² Piera Paolo Pasoliniego, *Rok 1984*¹³ Michaela Radforda, *Fahrenheit 451* François Truffaut. Raz na jakiś czas, organizowano tygodniowy pokaz filmów poświęcony wybranym twórcom. Pamiętam jak stojąc z pięciozłotową monetą w dłoni spytałem sprzedającego bilety organizatora seansu - a ten film to jest dobry? Bardzo dobry - odpowiedział. I tak pierwszy raz w życiu trafiłem na *Sens życia według Monty Pythona*¹⁴, a absurdalny humor stał się moim humorem. Piątka Brytyjczyków i Amerykanin w kilku skeczach połączonych piosenkami i animacjami w kąśliwy sposób opowiada o tytułowym sensie życia. To był też chyba pierwszy raz, kiedy pomyślałem o tym, że chciałbym zostać reżyserem filmów animowanych i robić komedie. Zafascynowałem się twórczością Terry'ego Gilliana, jego szaloną wyobraźnią i wycinankową animacją, będącą łącznikiem poszczególnych scen. Otwierająca film animacja przy akompaniamencie śpiewanej przez Erica Idle piosenki w skondensowanej, dwuminutowej formie pokazuje, czym może być animacja. Jak nieograniczone możliwości daje i jak prostymi symbolami można opowiedzieć o sensie życia właśnie.

Bo oto mamy Ziemię odbijaną o grunt tak, jak odbija się piłkę do koszykówki. Ziemię zabawkę, która okazuje się być odrzucona przez Boga, na rzecz Ziemi będącej prostopadłościanem. Napis tytułowy *Sens życia według Monty Pythona*¹⁴ widnieje na płycie nagrobnej, co w zasadzie jest sugestią, że życie kończy się śmiercią i tak wszyscy skończymy w grobie. Kolejna scena, moment zapłodnienia, też nie jest pokazana w sposób dosłowny, a Gilliam operuje tutaj symboliką. Mężczyzna z balonami idący wśród gór zbudowanych z kobiecych piersi, na widok poprawiającej włosy nagiej kobiety wypuszcza balony z dłoni, a jego szyja przyjmuje falliczny kształt. Lecące do góry balony przypominają ścigające się plemniki w walce o to, który z nich jako pierwszy zrealizuje cel, jakim jest zapłodnienie. Słońce przestaje być słońcem w chwili, w której następuje na nim podział komórkowy i zmienia się we wchłonięte przez budynek wielkie, tłuste niemowlę. Identyeczni ludzie wychodzący z ustawionych obok siebie, wyglądających jak spod jednej sztancy domów, zostają połknięci przez pędzący pociąg z ludzką twarzą,

12 <https://www.imdb.com/title/tt0073650/> [dostęp: 18.10.2020]

13 https://www.imdb.com/title/tt0087803/?ref_=fn_al_tt_1 [dostęp: 18.10.2020]

14 <https://www.imdb.com/title/tt0085959/> [dostęp: 18.10.2020]

wiozący ich do biurowca zbudowanego z czarnych szuflad na akta. Nie dość, że zindeksowani, wepchnięci w maszynę biurokracji, to jeszcze kształt i forma sugerują nam, że właśnie tam będą pracowali. Podążając za jedną z kartek, na których narysowany jest człowiek witruiński, trafiamy na szczyt budynku, gdzie połyka nas, widzów, siedząca na dachu, przypominająca diabła istota. Groza budowana jest tutaj perspektywą zbieżną, jakby potwór filmowany był od dołu i górował nad nami. Na tle burzowego nieba nad morzem, męska głowa, dmuchając goni głowę kobiecą, a z fal wyłania się kwiat o twarzy słońca i wysuwając swoje słoneczne oblicze, wychodzi z ekranu telewizora. Bezmyślnie siedzący przed telewizorem człowiek zostaje "wyłączony", flaczeje, a wyciekająca z niego krew trafia w spiralę trybików i staje się budulcem innych jemu podobnych, produkowanych przez maszynę bezmyślnych mas w czapkach z uszami Myszki Miki. Kolejne ofiary konsumpcjonizmu i masowej produkcji. Należy zwrócić uwagę na to, że wszyscy ludzie mają ten sam kolor. Są szarzy, sini. Można to czytać na dwa sposoby. Po pierwsze, zabieg ten jest stosowany po to, żeby pokazać, że niczym się od siebie nie różnią. Po drugie, kolor podkreśla ich smutne, szare, pozbawione tytułowego sensu życie. Nawet nagrobek, na którym widnieje tytuł, ma weselsze kolory. Rodzimy się, pracujemy, odpoczywamy przed telewizorem i wszyscy jesteśmy jednakowi.



Il. 3 Kadr z filmu *Sens życia według Monty Pythona*, w reżyserii Terryego Jonesa i Terryego Gilliana, Universal Pictures 1983

Po filmie *Sens życia według Monty Pythona* jeszcze bardziej zainteresowałem się kinem. Nadrobiłem wszystkie produkcje grupy Monty Python, a na każdy kolejny film Terry'ego Gilliana czekałem jak dziecko wypatrujące pierwszej gwiazdki w Boże

Narodzenie. Zaczęłam również poszukiwania autorskiego filmu animowanego. Czegoś, co byłoby czymś więcej aniżeli animacje dla dzieci wyświetlane w telewizji. W połowie lat 90tych ubiegłego wieku, kiedy internet w Polsce jeszcze raczkował, zdjęcie potrafiło ładować się przez minutę, a YouTube miał pojawić się dopiero w roku 2005, dotarcie do takich filmów graniczyło z cudem. Nie były wyświetlane w kinach, a emisje w telewizji odbywały się niezwykle rzadko i to w godzinach urągających przyzwoitości. Nie pamiętam, kto pożyczył mi kasetę wideo z takimi animacjami, ale pamiętam czyje filmy były na nich nagrane. *Apteczka Pierwszej Pomocy*¹⁵ Aleksandra Sroczyńskiego¹⁶, *Jak działa jamniczek*¹⁷ Juliana Antonisza¹⁸ oraz *Czarny Kapturek*¹⁹ i *Łagodna*²⁰ Piotra Dumały²¹. Pierwsze trzy filmy były komediami. Antonisz posługiwał się groteską i absurdem, z kolei Sroczyński z Dumalą prezentowali uwielbiany przeze mnie czarny humor. Natomiast ostatni z tych filmów, *Łagodna* na podstawie opowiadania Fiodora Dostojewskiego był poezją. Czymś nowym. To już nie były proste metafory, a symfonia symboli ubrana w przepiękną graficzną oprawę, w wymyślonej przez Piotra Dumalę technice wydrapywania animacji w gipsie. Ten film miał mi, jak się później okazało, towarzyszyć w dalszej artystycznej drodze i wrócił do mnie szybciej, niż bym się tego spodziewał.

Zanim dostałem się do szkoły filmowej w Łodzi, jako obserwator uczestniczyłem w egzaminach końcowych wydziału animacji. W wypełnionej po brzegi sali projekcyjnej oglądałem krótkometrażowe filmy studentów, marząc o tym, że kiedyś będę jednym z nich. Z drugiej jednak strony, nie do końca odpowiadała mi może nie tyle tematyka, czy forma tych filmów, ile ich nastrój. Większość była ponura, smutna, nie miała w sobie lekkości. Wtedy obiecałem sobie, że jeśli kiedykolwiek dane mi będzie spełnić marzenie i dostanę się do Filmówki, to będę robił komedie.

Do Państwowej Wyższej Szkoły Filmowej Telewizyjnej i Teatralnej w Łodzi zdawałem kilkakrotnie. Egzamin, podobnie jak dzisiaj, składał się z części praktycznej, po której zostawała niewielka grupa kandydatów, i rozmowy, decydującej o przyjęciu w

15 <https://www.filmpolski.pl/fp/index.php?film=424914> [dostęp: 18.10.2020]

16 <https://www.filmpolski.pl/fp/index.php?osoba=11111565> [dostęp: 18.10.2020]

17 <https://www.filmpolski.pl/fp/index.php?film=42493> [dostęp: 18.10.2020]

18 <https://www.filmpolski.pl/fp/index.php?osoba=1179185> [dostęp: 18.10.2020]

19 <https://www.filmpolski.pl/fp/index.php?film=424698> [dostęp: 18.10.2020]

20 <https://www.filmpolski.pl/fp/index.php?film=423607> [dostęp: 18.10.2020]

21 <https://www.filmpolski.pl/fp/index.php?osoba=1111212> [dostęp: 18.10.2020]

poczet studentów przyszłych adeptów animacji. Podczas rozmowy, kandydaci analizowali krótkie filmy animowane wyświetlane im w sali kinowej. Za trzecim podejściem na studia, ku mojemu szczęściu, omawiałem film *Łagodna* Piotra Dumały. Ten sam film, który otworzył mi oczy na animację, jako medium niosące ze sobą emocje.

1.2 Pierwsze filmy, które zrealizowałem

Pierwszym filmem animowanym, który wyreżyserowałem na studiach, był zrealizowany w technice lalkowej w 2003 roku *Komiks*²². To historia chłopca, który zaraz po przebudzeniu zabiera się za czytanie komiksu o superbohaterze. Ogląda obrazki, na których zamaskowany i odziany w obowiązkową wśród komiksowych bohaterów pelerynę, walczy z potworami. Chłopiec zanurza się w świat wyobraźni do tego stopnia, że jego zabawki w pokoju zmieniają się w drucziane monstra, z którymi zmuszony jest się pojedynkować. W filmie na zmianę pojawiają się nieruchome kadry komiksu, zderzone z animowanymi scenami ilustrującymi pojedynek dziecka z potworami. W ostatniej scenie chłopiec ogląda lecącego w komiksie ku niebu bohatera. Z offu słyszymy dźwięk tłuczonego szkła, a kamera jedzie po rozrzuconych wśród komiksów kawałkach szyby i zatrzymuje się na wybitym oknie.



Il. 4. Kadr z filmu *Komiks*, PWSFTviT, 2003

22 <https://filmpolski.pl/fp/index.php?film=327059> [dostęp: 18.10.2020]

Było to moje pierwsze doświadczenie reżyserskie i pierwsze spotkanie z filmem lalkowym. Łączyłem filmem *Komiks* swoje dwie bardzo ważne pasje - komiks i animację. Co prawda w filmie superbohater nie występował jako jedna z postaci dramatu, ale duchowo był obecny w filmie i pełnił w nim rolę zapalnika całej sytuacji. Bódźca, który uruchomił ciąg zdarzeń prowadzących do tragicznego finału. Pomimo tego, że w komiksie czytany przez dziecko ratował i pomagał, w filmowej rzeczywistości stał się czarnym charakterem, który doprowadził chłopca do samobójczej śmierci.

Następnym zrealizowanym filmem była animacja rysunkowa *Wojna światów*²³. Kolejny raz podjąłem się zrobienia komedii z przesłaniem. Tym razem na warsztat wziąłem konflikty religijne. W tym czterominutowym slapstickowym filmie personifikuję trzy religie - muzułmańską, judaizm i chrześcijaństwo. Główni bohaterowie przez czarno-białą większość filmu się biją, kotłują i robią sobie na złość. Całość utrzymana jest w konwencji slapsticku, podkreślając absurd i bezsens konfliktu. Bójkę przerywa tajemnicza postać, która strzela do bohaterów, i (dosłownie) zalewa ekran krwią. Kiedy krew opada, obraz jest kolorowy. Widzimy objętą w przyjaznym uścisku trójkę bohaterów. Z góry zlatuje postać z karabinem, która okazuje się być amorem i strzela w kierunku widzów.

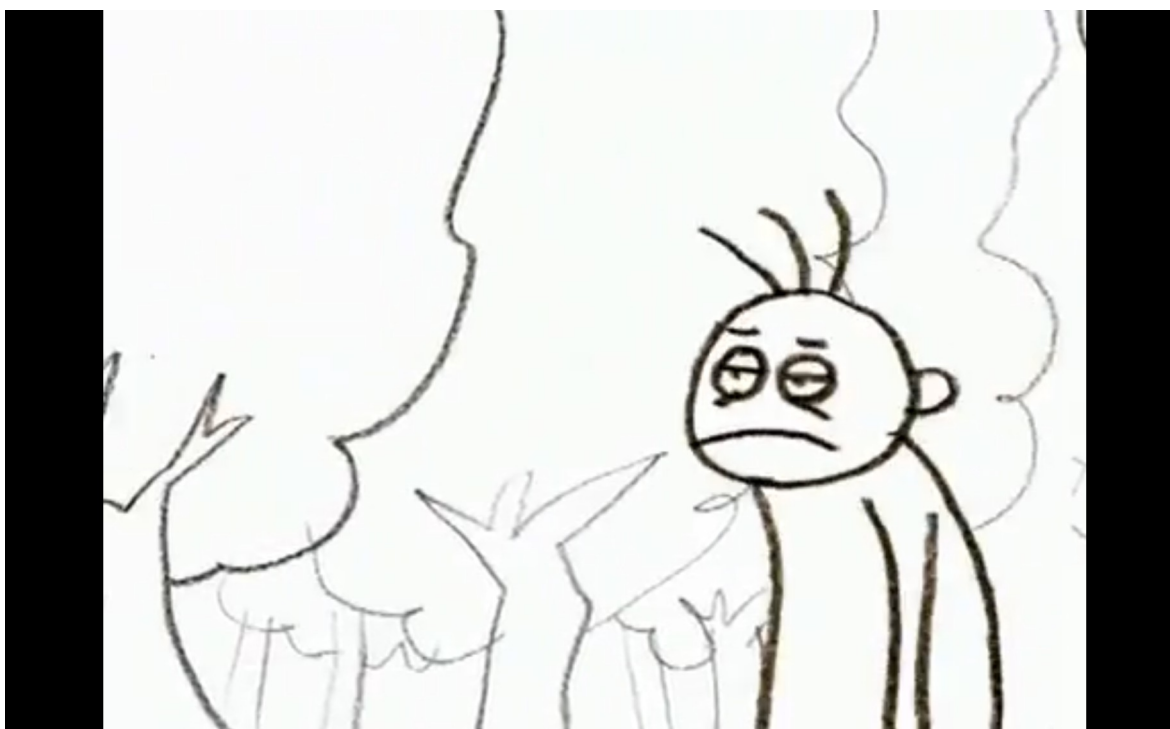


Il. 5. Kadr z filmu *Wojna światów*, PWSFTviT w Łodzi 2004

23 <https://www.film Polski.pl/fp/index.php?film=326830> [dostęp: 18.10.2020]

Wojna światów był filmem, w który po raz pierwszy dotknąłem globalnego tematu i ubrałem go w groteskową formę. Opowiadałem o konfliktach religijnych, czyli o czymś, co toczy społeczeństwo. Owszem, była to komedia, ale cały anturaż miał służyć temu, żeby wyśmiać niedorzeczność religijnych sporów. Wiedziałem, że robiąc taki film "na poważnie", bardzo łatwo popaść w patos, szczególnie jeśli było się niedoświadczonym reżyserem. Wywołanie śmiechu pełniło w *Wojnie światów* rolę znaku z napisem "zobacz, jakie to wszystko jest głupie, niepotrzebne i niedorzeczne". To był mój pierwszy film traktujący o głupocie, bo jak się okazało, temat ten jest niewyczerpanym źródłem inspiracji i warto go eksplorować.

Głupotą zająłem się w serii trzech filmów *Pan Pan*²⁴. Wszystkie opierały się o ten sam schemat. Główny bohater był zestawiany w nich z sytuacją powodującą zarówno w nim jak i w widzach konsternację, po czym zirytowany reagował na nią agresją, za którą był momentalnie karany przez los. Na końcu każdego z odcinków, na głównego bohatera spadał statek kosmiczny.



Il. 6. Kadr z filmu *Pan Pan i gołąb*, PWSFTviT w Łodzi, 2005

24 <https://filmpolski.pl/fp/index.php?film=327243> [dostęp: 18.10.2020]

W serii *Pan Pan*, jak wyżej wspomniałem, kolejny raz zająłem się głupotą. Co równie ważne, podobnie jak w *Wojnie światów*, wybrałem technikę animacji rysunkowej, która stała się moim ulubionym medium, i w której spełniam się artystycznie i robię filmy do dzisiaj. Przy pracy nad *Pan Pan* przekonałem się, że daje mi ona dużą swobodę i potrafię bardzo uprościć plastykę, co pozwoliło mi na szybką realizację, a także pozbycie się niepotrzebnych, rozprasających ozdobników.

ROZDZIAŁ II

Od zera, do superbohatera

2.1 Krótka historia komiksu

Superbohaterowie jako element współczesnej popkultury, obecni są wszędzie. Nie tylko w komiksach, telewizji, kinach, grach komputerowych. Pojawiają się na koszulkach, płatkach śniadaniowych, samochodach, słodyczach. W zasadzie ciężko jest znaleźć miejsce bez "facetów i kobiet w trykotach". Stali się nieodłącznym elementem naszej codzienności i chociaż tak bardzo próbują, przywdziewając kostiumy na łamach komiksów dbać o swoją prywatność i anonimowość, ciężko się na nich nie natknąć. Kiedyś wyśmiewani i uważani za atrakcję dla dzieci, dzisiaj stali się potężną machiną do zarabiania pieniędzy dla firm posiadających prawa do ich wizerunku (czego niestety nie można powiedzieć o tych, którzy ich wymyślili).



Il. 7. Cosplay, Sandiego Comic Con czerwiec 2019

Na konwentach komiksowych za superbohaterów przebijają się przedszkolaki i dorośli. Podczas gdy świat ratują Superman czy Capitan America, naszego rodzimego podwórka bronili As z filmu *Hydrozagadka* w reżyserii Andrzeja Kondratiuka, czy *Wilq Superbohater* w komiksach Bartosza i Tomasza Minkiewiczów. Jak zwykli śmiertelnicy miewają gorsze i lepsze dni. Potrafią pogrążeni w kryzysie zniknąć na lata, by pojawić się ponownie i w chwale przemaszerować przez świat budząc powszechny podziw. Ale jaka jest rola superbohatera? Kim jest superbohater? Jakie ma atrybuty?

Zanim pojawił się superbohater, był komiks. Wydawana w formie gazetowej, lub osobnych zeszytów, sekwencja obrazków (często z tekstem), która ułożona w odpowiedniej chronologii opowiadała jakąś historię. Nazwę "komiks" zawdzięczamy Gilbertowi Seldesowi, który w książce o amerykańskiej kulturze masowej użył angielskiego terminu "comic strips"²⁵. Nazwa ta odnosiła się do formy pierwszych komiksów: strip - forma pasków, w jakiej ukazywały się pierwsze komiksy, comic - karykaturalny charakter i ich komediowa treść. Krzysztof Teodor Toeplitz komiks definiuje tak: Komiks to ukształtowana na przełomie XIX i XX wieku, głównie w związku z rozwojem prasy, zwłaszcza amerykańskiej, szczególna forma graficznego powiązania rysunku i tekstu literackiego (jedności ikono-lingwistycznej), służąca rozwijaniu narracji lub obrazowaniu znaczeń, których czytelność jest możliwa w ramach tego powiązania, bez dodatkowych źródeł informacji; komiks występuje przeważnie pod postacią serii obrazków, powiązanych ciągłością czasową, przedstawiających działania powtarzających się postaci; komiksy rysowane są ręcznie, przez jednego lub kilku autorów, na papierze, a ich powielanie związane jest z technikami drukarskimi właściwymi prasie lub wydawnictwom ilustrowanym²⁶. W roku 1985 kiedy *Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego* została wydana, internet nie był tak popularny jak dzisiaj. Technika nie pozwalała również na rysowanie w komputerze. W związku z tym pozwolę sobie w niewielkim stopniu definicję komiksu stworzoną przez Krzysztofa Teodora Toeplitza zmodyfikować. O ile z pierwszą jej częścią dyskutować nie zamierzam, o tyle w drugiej należy napisać: komiksy rysowane są ręcznie, przez jednego lub kilku autorów, na papierze lub technikami cyfrowymi, a ich powielanie związane jest z technikami drukarskimi właściwymi prasie, wydawnictwom ilustrowanym, lub dystrybucją cyfrową. W definicji tej nie mieszczą się dzieła takie jak Kolumna Trajana, Tkanina z

25 Krzysztof Teodor Toeplitz: *Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego*. Warszawa: Czytelnik, 1985, s. 10.

26 Krzysztof Teodor Toeplitz: *Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego*. Warszawa: Czytelnik, 1985, s. 40.

Bayeux, Biblia Pauperum, Historia świętego Franciszka z fresków Giotta, czy stacje Męki Pańskiej, często uważane za pierwowzór komiksu. To, co Toeplitz zawarł w swojej definicji i co dla pierwszych komiksów było istotne, to druk. Do powstania komiksu walenie przyczynił się rozwój prasy na rynku amerykańskim pod koniec XIX wieku. To, co napędza rozwój, to konkurencja. Po tym, jak węgierski emigrant Joseph Pulitzer²⁷ w roku 1883 przeniósł się z Saint Louis do Nowego Jorku i kupił lokalny dziennik The World, czyniąc go dziennikiem ogólnokrajowym, w konkury stanął z nim Randolph Haerst (będący późniejszą inspiracją dla *Obywatela Kaena* w reżyserii Orsona Wellesa). Imperia prasowe obu panów stanęły w walce o czytelnika, dając początek tak zwanej "żółtej prasie". Nazwa ta wzięła się stąd, że u obu wydawców w gazetach pojawił się żółty kolor. Piszę o tym dlatego, że za pierwszy komiks uważa się opublikowany w 1886 roku, składający się z sześciu obrazków *The Yellow Kid* autorstwa Richarda Feltona Outcaulta, który swój tytuł zawdzięcza właśnie kolorowi farby drukarskiej²⁸. Yellow Kid był łysym chłopcem w żółtej koszuli nocnej, któremu było daleko do superbohatera. Głównie ładował się w kłopoty, a jego przygody miały charakter komediowy.



Il. 8. Yellow Kid autorstwa Richarda Feltona Outcaulta 1895

27 Joseph Pulitzer, Publisher, Business Leader (1847–911)

28 *The Story of America*. Reader's Digest Ass., 1975, str. 365.

Trudno jest określić kiedy dokładnie pojawili się superbohaterowie. Za ich pierwowzory uważa się mitologicznych herosów, którzy posiadając ponadprzeciętną moc, dokonywali rzeczy nieosiągalnych dla zwykłych śmiertelników. Były też postaci fikcyjne, które stały się inspiracją dla późniejszych superbohaterów. Miały nadludzką szybkość i siłę jak bohater fantastyczno-naukowej noweli Philipa Wyliea *Gladiator*²⁹. Ukrywały swoją tożsamość i zamaskowane walczyły z niesprawiedliwością, pomagając słabszym i bezsilnym, jak *Zorro*³⁰. Jednak za pierwszego prawdziwego superbohatera, z którego czerpali i którym inspirowali się inni twórcy, powszechnie uważa się Supermana.

2.2 Superman - ojciec superbohaterów

Był rok 1932 kiedy Joe Shuster i Jerry Siegel poznali się w Glenville High School w Cleveland w stanie Ohio. Joe był zakochanym w kinie i komiksach początkującym rysownikiem. Dzięki będącemu kinooperatorem tacie swojego przyjaciela, w dzieciństwie spędzał godziny w kabinie projekcyjnej i nasiąkał filmami. Z komiksami zapoznał Joego ojciec. Na początku XX wieku nie wydawano jeszcze zeszytów komiksowych. Ukazywały się w gazetach i zajmowały całą stronę. W ostatnim wywiadzie, jakiego udzielił Joe³¹, wspomina, że w młodości miał z ojcem rytuał. Wspólnie siadali i ojciec czytał kilkuletniemu wówczas Joemu napisy w dymkach. Tam, jak wspomina, poznał takie tytuły jak *Boob McNutt*, *Happy Hooligan*, czy *Mały Nemo w Krainie Snów*. Pierwsze szlify jako rysownik zdobywał w szkolnej gazecie "The Federalist", gdzie stworzył *Jerry the Journalist*, komiks o przygodach reportera Jerryego Finesa, prywatnie swojego przyjaciela. Shuster rysował kolegę jako konika polnego³². Kiedy poznał Jerryego Siegela, chłopcy od razu się zaprzyjaźnili. Obaj mieli podobne zainteresowania i uciekali w świat literatury i wyobraźni. Zaczytywali się w popularnych Pulp Magazines - ilustrowanych, wydawanych na bardzo niskiej jakości papierze czasopismach, z często równie marnej jakości kryminałami i opowiadaniem science fiction. To w Pulp Magazines możemy znaleźć

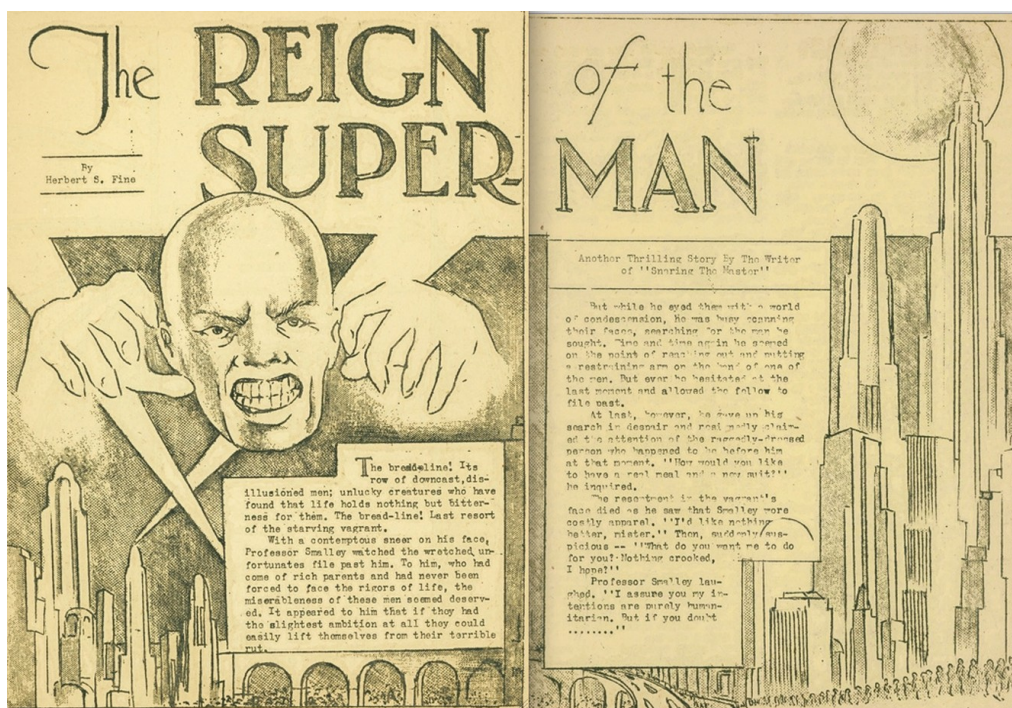
29 Philip Wylie, *Gladiator*, Nowy Jork: Alfred A. Knopf 1930

30 Johnston McCulley, *The Curse of Capistrano*, *All-Story Weekly* tom 100 #2 (August 9, 1919) - tom 101 #2 (6 września, 1919) 1919

31 <https://joeshusterawards.com/hof/hall-of-fame-joe-shuster/superman-at-the-star-joe-shusters-last-interview/> [dostęp:18.10.202]

32 https://www.cleveland.com/comic-books/2013/12/jerry_fine_dies_he_brought_sup.html [dostęp:18.10.2020]

protoplastów superbohaterów jak *The Shadow*³³ czy *Flash Gordon*³⁴. Jerry Siegel zainspirowany nowelami i opowiadaniem pierwsze kroki w roli pisarza stawiał w "Torch", gazecie wydawanej w Glenville High School³⁵. Stworzył dla niej między innymi dwie serie. Komedie detektywistyczną *Stiletto Vance* i będącą parodią Tarzana *Goober the Mighty*. Pierwszym opowiadaniem o superbohaterze, które napisał Siegel a zilustrował Shuster, był *The Reign of Superman*³⁶.



Il. 9. Opowiadanie i ilustracja *The Reign of the Superman*

Była to historia Billa Dunna, biednego, głodującego włóczęgi, który został zwabiony do domu szalonego naukowca. Profesor będąc, w posiadaniu fragmentu meteorytu odkrywa nowy pierwiastek. Tworzy na jego bazie preparat chemiczny i dosypuje do kawy Billowi. Włóczęga odkrywa w sobie supermoce - supersłuch, superwzrok i umiejętność patrzenia w przyszłość. Zachłyszawszy się nabytymi umiejętnościami, zabija naukowca i opanowany żądzą władania światem zaczyna czynić zło. Zostaje jednak złapany przez policję, a jego moce powoli znikają. Wie, że wraz ze

33 Raymond William Stedman *Serials: Suspense and Drama By Installment*. University of Oklahoma Press., 1977 str.154

34 Peter Nicols, John Brosnan, David Langford, Gary Westfahl, John Clute, *The Encyclopedia of Science Fiction*. Londyn, Orbit Books, 2015

35 https://en.wikipedia.org/wiki/Glenville_High_School [dostęp:18.10.2020]

36 Brad Ricca, *Super Boys: The Amazing Adventures of Jerry Siegel and Joe Shuster - the Creators of Superman*, St Martin's Griffin, 2014

śmiercią profesora przepadła tajna formuła i nie będzie miał szansy ponownie władać mocami. Znowu jest włóczęgą i staje w kolejce po darmowy posiłek.

Nie był to jeszcze Superman, jakiego znamy dzisiaj. Zanim się nim stał, pomysł Shustera i Siegela ewoluował. Najpierw Superman, będący jeszcze wtedy alter ego Billa Dunna, dostał super siłę i kuloodporną skórę. No i co równie ważne, przestał być czarnym charakterem. Siegel zauważył, że komiksy z postaciami, które walczą ze złem, lepiej się sprzedają, więc z owładniętego złem Dunna, uczynił walczącego z kryminalistami bohatera³⁷. Powoli zaczęła się również pojawiać peleryna. Zmienił się również origin³⁸ Supermana. Bill Dunn nie jest już włóczęgą, a synem naukowca. Kiedy w przyszłości Ziemia staje na skraju zagłady, chwilę przed eksplozją naukowiec wkłada syna do małego wehikułu czasu i wysyła go w przeszłość, do roku 1935. Dziecko zostaje odnalezione i odesłane do sierocińca, a jego supermoce takie jak supersiła biorą się z tego, że w przyszłości ludzkość się bardziej rozwinęła.



Il. 10. Koncept Supermana narysowany przez Joe Shustera 1935

Kolejne zmiany nastąpiły w latach 1934 i 1935. Przyszły Superman został odnaleziony przez swoich przybranych rodziców, Sama i Molly Kentów (później

37 Thomas Andrae, *Nemo, the Classic Comics Library*, Of Superman and Kids with Dreams, Fantagraphics, sierpień 1983, str. 6-19

38 origin: w komiksach, historia opowiadająca powstanie (narodziny) protagonisty lub antagonisty. Często jest to złożona historia, w której obserwujemy drogę, jaką bohater musi przejść, żeby stać się tym, kim się staje

zmienionych na Jonathana i Marthę), którzy dali na imię dziecku Clark. Imię zainspirowane było aktorem Clarkiem Gable³⁹. Za wzór dla safandulowatego reportera, dorosłego Clarka Kenta, posłużyły niezwykle popularny na przełomie lat 20tych i 30tych XX wieku, aktor Harold Lloyd. Z kolei kosmiczne imię chłopca, zaczerpnięte było z Judaizmu - Shuster i Seigel byli Żydami. Kal-El w języku hebrajskim przypomina "głos Boga"⁴⁰. Ziemię przyszłości zastąpiła planeta Krypton. Pojawił się również nieodłączny symbol późniejszych superbohaterów - peleryna, a na piersi Supermana dumnie prezentowało logo z literą S.

W styczniu 1938 roku Joe Shuster i Jerry Siegel spełnili marzenie o wydaniu komiksu z przygodami Supermana i podpisali umowę, która na zawsze zmieniła ich życie. Za 130 dolarów sprzedali postać nowo powstałemu wydawnictwu Action Comics⁴¹. Pierwszy numer wyszedł w czerwcu tego samego roku i był antologią. Obok *Supermana* można było przeczytać komiksy *The 4-G Gang*, *The Mystery of the Freight Train Robberies*, *Sticky-Mitt Stimson*, *Przygody Marco Polo*, *The International Jewel Thief*, *The Light Heavyweight Championship*, *Murder in England*. Superman jeszcze nie latał, ale potrafił wysoko i daleko skakać. Był odporny tylko na wybuch pocisku artyleryjskiego i naboje z pistoletów. Miał siłę lokomotywy i biegał szybciej od lecącej kuli. Nie miał jeszcze pojawiającego się później rentgenowskiego i termicznego wzroku. Te pojawiły się w latach czterdziestych.

Sukces sprzedaży był zaskoczeniem dla wydawcy. Drugi numer Action Comics sprzedał się w nakładzie 136 tysięcy egzemplarzy, trzeci 159 tysięcy, czwarty w 195 tysiącach. W czwartym numerze zamieszczono ankietę, w której poproszono czytelników o wskazanie, który z komiksów podoba im się najbardziej. Na 542 odpowiedzi, 404 osoby wskazały Supermana, a 59 osób umieściło go na drugim miejscu⁴². Wtedy okazało się jasne, kto jest prawdziwą gwiazdą. Rozpoczęła się złota era komiksu superbohaterskiego, a reporter Clark Kent i jego sekretna tożsamość okazali się być wzorem dla kolejnych jemu podobnych, ratujących świat postaci.

39 <https://joeshusterawards.com/hof/hall-of-fame-joe-shuster/superman-at-the-star-joe-shusters-last-interview/>

40 Jakub „EL-Kal”Koisz: Superman a religia (pol.). KZ – magazyn miłośników komiksu. https://kzet.pl/2009_02/m_superman.htm [dostęp: 18.10.2020]

41 Charles Coletta, *Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels*. M. Keith Booker (red.). Santa Barbara: Greenwood, maj 2010, s. 1-2

42 Larry Tye, *Superman: The High-Flying History of the Man of Steel*, Random House, 2020, s. 36-37

ROZDZIAŁ III

Superbohater w animacji

Bracia Max i Dave Fleisherowie byli pionierami animacji. To Max'owi świat filmu zawdzięcza pierwsze urządzenie służące do rotoskopii - animacji, w której klatka po klatce przerysowywany jest ruch aktora. W założonym przez nich Fleischer Studios powstały rysunkowe filmy o marynarzu Popey'u⁴³ i popularnej w latach 30tych ubiegłego wieku Betty Boop⁴⁴.

Fleischerowie w 1941 roku byli świeżo po realizacji pełnometrażowej animacji *Podróż Guliwera*⁴⁵, i w trakcie pracy nad kolejnym pełnym metrażem, którym miał być *Mr. Bug Goes to Town*⁴⁶, kiedy studio Paramount Pictures zgłosiło się do nich z propozycją zrealizowania rysunkowego serialu. Ponieważ bracia byli bardzo pochłonięci pracą nad nadchodzącym filmem i nie chcieli angażować się w żadne nowe projekty, postanowili nie tyle odmówić, ile postawić w ich mniemaniu zaporową cenę, która odstraszyłaby zleceniodawców. Nie przewidzieli determinacji Paramountu, który przystał na ich warunki. Fleisherom nie pozostało nic innego, jak przystąpić do realizacji pierwszej w historii kina ekranizacji komiksu superbohaterskiego - *Superman*.

W pilocie serialu, znanym również pod tytułem *Szalony Naukowiec*⁴⁷, w ciągu pierwszej minuty, narrator opowiada, skąd na Ziemi wziął się Superman. Na ekranie widzimy zieloną, migoczącą planetę Krypton, a o offu słyszymy, że była zamieszkiwana przez obdarzonych potężną siłą superludzi. Pewnego dnia Krypton eksplodował, jednak krótko przed eksplozją, planetę opuścił mały statek kosmiczny, który udał się w kierunku Ziemi. Statek przebył cały kosmos, żeby bezpiecznie wylądować, a jego pasażer został odnaleziony i dorósł. Po latach okazało się, że kryptończyk ma potężne możliwości - jest szybszy od lecącej kuli, silniejszy od lokomotywy, potrafi przeskoczyć najwyższy

43 Jeff Lenburg, (1999). *The Encyclopedia of Animated Cartoons*. Checkmark Books. czerwiec 2020, str. 121–124

44 Jeff Lenburg, (1999). *The Encyclopedia of Animated Cartoons*. Checkmark Books. czerwiec 2020, str. 54-56

45 <https://www.imdb.com/title/tt0031397/> [dostęp: 14.04.2021]

46 <https://www.imdb.com/title/tt0033727/> [dostęp: 14.04.2021]

47 <https://www.bcdb.com/bcdb/cartoon.cgi?film=1760> [dostęp: 14.04.2021]

wieżowiec. Wszystkie komunikaty są w filmie ilustrowane kolejno: przelatującym w planie ogólnym Supermanem, zbliżeniem na pędzącą lokomotywę, żeby wrócić do planu ogólnego, i pokazać bohatera przeskakującego budynek. Pod koniec wyvodu, widzimy ubranego w niebieski kostium z literą S na piersi, dumnie prężącego się, podpierającego boki *człowieka ze stali*, jak nazywa lektor Supermana. Postać Supermana na przenikaniu zmienia się w stojącego w identycznej pozie, ale ubranego w garnitur, kapelusz i okulary, mężczyznę, Clarka Kenta, reportera gazety Daily Planet.



Il. 11. Kadr z serialu Superman, reżyseria Dave Fleischer, Fleischers Studios 1941

Superman zatem zostaje przedstawiony opisowo. W ekspresowym tempie dowiadujemy się o jego pochodzeniu i umiejętnościach. Nie ma tu miejsca na długie wprowadzenie i budowanie psychologii bohatera. Dostajemy tylko niezbędne informacje, komunikaty, które posłużyć nam mają nie tyle w lepszym poznaniu jego motywacji, co jego fizycznych możliwości. Głos lektora literalnie opisuje to, co dzieje się na ekranie. Reszta jest zbędna. Czy dałoby się zrozumieć, kim jest Superman bez komentarza narratora? Wydaje mi się, że tak, ale nie bez problemów. O ile w pierwszym kadrze

widzimy świecąca na zielono planetę i możemy sobie wyobrazić, że nie jest to Ziemia, to już nasz glob mógłby być dowolnym miejscem w kosmosie. Podobny problem jest z samym Supermanem. Nie wiemy czym są pojedyncze smugi pojawiające się na ekranie, ani dlaczego chwilę po nich widzimy lokomotywę. Pierwszy raz odziany w pelerynę człowiek pojawia się w momencie, w którym przeskakuje budynek. Nie widać kim jest dokładnie. Jego kostium identyfikujemy (czy raczej poznajemy po raz pierwszy) chwilę później, kiedy Supermana w planie pełnym stoi w ikonicznej dzisiaj pozie. W tej pierwszej części filmu najsubtelniejszym w porównaniu do wcześniejszych komunikatów jest ten, że mężczyzna o kwadratowej szczęce i dziwnym stroju jest tym samym człowiekiem, który nosi okulary i garnitur. Przenikanie jednej postaci w drugą, jest wręcz szczytem elegancji.

Uważam jednak, że z punktu widzenia dzisiejszego, obeznanego we współczesnej popkulturze odbiorcy, ten wstęp jest zupełnie niepotrzebny. To, co zostało pokazane w pierwszej minucie, powtórzono w dalszej części filmu. Bo oto Clark, dowiadując się z radia, że szalony naukowiec zniszczył most, mówi: wygląda to, jak robota dla Supermana. Wychodzi z pomieszczenia, a przez przeszkłone drzwi widzimy cień przebierającej się postaci, żeby chwilę później wychylił się zza nich superbohater. Jego umiejętności też pokazane zostają w sposób współczesny. Lektor nie musi nam podpowiadać, co się dzieje. Superman lata, podnosi upadający wieżowiec i bez uszczerbku na zdrowiu, stawia opór laserowemu działu z którego strzela do niego Szalony Naukowiec.

Latanie Supermana, to różnica między wstępem serialu, a możliwościami Supermana. Wyniknęła ona z dość prozaicznego powodu. Kiedy bracia Feishers rozpoczynali swoją przygodę z animowaniem Supermana, mógł on tylko skakać. Uznali, że źle to wyglądało na ekranie i poprosili o pozwolenie na zmianę Action Comics, wydawcę komiksu. W ten sposób dali Supermanowi jedną z jego najważniejszych mocy - latanie⁴⁸.

Seria składała się z siedemnastu odcinków, ale tylko pierwszych dziewięć było autorstwa Fleisherów. Za pozostałe osiem odpowiadało zastąpione przez Paramount, Famous Studios. Zmiana studia animującego Supermana, przyniosła ze sobą inne treści. O ile przez pierwszą część serii Superman zmagał się głównie z robotami, dinozaurami i innymi zagrożeniami rodem z taniej literatury science-fiction, to Famous Studios zaczęło

48 <https://www.cbr.com/comic-legends-when-did-superman-first-fly/> [dostęp: 14.04.2021]

realizować animacje propagandowe. Rolą Supermana była już nie tylko walka z zagrażającym Ziemi kosmosem, czy szaleńcami, a zaangażowanie Amerykanów do wojny. Bohater zmagał się z Japończykami, a w jednym z odcinków pojawił się Adolf Hitler⁴⁹.

To, co łączyło serie o Supermanie Fleischer Studios i Famous Studios, to schematyczność opowieści. Kiedy pojawiało się zagrożenie Clark Kent ściągnął z siebie garnitur i w przebraniu superbohatera ratował świat przed niebezpieczeństwem, żeby na końcu ponownie pokazać się na ekranie, w ludzkim kostiumie.

Superbohaterowie, to zazwyczaj postaci działające incognito. Nie wszyscy rzecz jasna, ale kiedy rodził się gatunek komiksu superbohaterskiego, większość z nich wolała zachować dyskrecję. Dlaczego? Najprostszą odpowiedzią, może być potrzeba oddzielenia życia prywatnego od "zawodowego". Ktoś, kto walczy z przestępczością, może spodziewać się odwetu kryminalistów i sprowadzić niebezpieczeństwo na rodzinę.

Mamy w związku z tym wysyp wszelkiej maści kostiumów, które nie tylko ukrywają tożsamość herosów, ale też pozwalają widzowi i czytelnikowi rozróżnić ich między sobą. Superman ma czerwoną pelerynę i obcisły, niebieski uniform z żółtymi akcentami. Aquaman ma strój w odcieniach zieleni. Spiderman nosi granatowo czerwony kostium z pajakiem na piersi. Batman to czerń, granat, uszata maska, żółty symbol nietoperza i peleryna.

Peleryna. Pomimo tego, że większość superbohaterów jej nie nosi, stała się jedną z tych rzeczy, po których w filmach jesteśmy w stanie rozpoznać superbohatera. Skąd to się wzięło? Od Supermana. Jak wcześniej pisałem, był pierwszym komiksowym herosem, a w związku z tym wyznaczył trend, którym podążali kolejni twórcy opowieści rysunkowych. Współcześnie w pelerynach paradują chyba tylko superbohaterowie.

49 <https://www.bcdb.com/bcdb/cartoon.cgi?film=15858> [dostęp:18.10.202]

Motyw peleryny pojawił się w filmie ze studia Pixar Animation Studios, *Iniemamocni*⁵⁰. Teraz, jest ono integralną częścią Walt Disney Company, ale w roku 2004 kiedy film wszedł na ekrany, tylko z nią współpracowało. Dzisiaj do Disneya należy również Marvel Cinematic Universe, franczyza obejmująca filmowe uniwersum bazowane na komiksach Marvela.

Jest to o tyle nie bez znaczenia, że we wspomnianym roku 2004, Disney nie mógł się pochwalić żadnym filmem o superbohaterach, którzy po filmie *X-Men* zaczęli rosnąć w siłę i zyskiwać na znaczeniu. Superbohaterowie stawali się na tyle atrakcyjnym produktem, że ciężko było nie spieniężyć rosnącej popularności gatunku.

Film opowiada o pięcioosobowej rodzinie Parrów, która pomimo posiadanych przez siebie ponadnaturalnych mocy, ukrywa je, nie mogąc wykorzystać do czynienia dobra. Jednak w ich życiu pojawia się okazja, żeby wrócić do tego, do czego zostali stworzeni - ratowania świata - czemu ochoczo wychodzą naprzeciw.

Animacja Pixara jest jedną z niewielu, która nie bazuje na powstałych wcześniej komiksach. Opowiada zupełnie nową historię, tworząc bohaterów od zera. Posiadane przez nich supermoce jak wielka siła, niewidzialność, elastyczność czy super szybkość, pojawiały się wcześniej, i nie są niczym nadzwyczajnym w świecie superbohaterów. To, co ten film wyróżnia, to niezależność od herosów wykreowanych w komiksach. Tutaj rzeczywiście postaci, ich wzajemne relacje, jak i całe uniwersum, w którym działają, powstały od nowa.

Rodzina Parrów, jak większość superbohaterów, również wyróżnia się kostiumami. Wszyscy noszą czerwone stroje z "i" na piersi, i czarne maski mające zachować ich anonimowość. To, czego nie noszą, to peleryny. Nie oznacza to jednak, że peleryna w filmie *Iniemamocni* jest bez znaczenia, wręcz przeciwnie. Autorzy filmu mając świadomość, jak ważnym jest atrybutem superbohatera, postanawiają zabawić się konwencją i z niej zakpić.

Edna Mode, koleżanka ze szkolnej ławy ojca rodziny, Roberta Parra, jest projektantką mody i autorką kostiumów dla superbohaterów. Kiedy Robert zgłasza się do

50 <https://www.imdb.com/title/tt0317705/> [dostęp: 14.04.2021]

niej z zamówieniem przebrania i sugestią, że chciałby, żeby ich elementem była peleryna, Edna stanowczo reaguje, mówiąc:

- Bez peleryn! Pamiętasz Gromana? Tego od piorunów? Wysoki. Dzieci go lubiły. 12 marca 56. Szło dobrze, ocalił świat, tylko mu się pelerynka zaczepiła o rakieta. Honolata. 20 lipca 57. Wciągnęło ją do silnika odrzutowca! Maxymylion, winda towarowa! Dynamistrz, wystający pręt! Tornador, wessany w trąbę! Wystarczy!?

Całość jest ilustrowana wypadkami, którym ulegają wymienieni przez Ednę, odziani w peleryny bohaterowie. To wyraźna aluzja do elementu garderoby będącego jednym z ich znaków rozpoznawczych.



Il. 12. Honolata chwilę przed śmiercią, Iniemamocni, reżyseria Brad Bird, Pixar Studios 2004

Film kończy się walką pomiędzy rodziną Iniemamocnych a złoczyńcą Syndromem, który przez nieszczęsną pelerynę zostaje wciągnięty przez silnik samolotu.

W bardzo ciekawy sposób to, że rozpoznajemy konkretnych superbohaterów po ich kostiumach, wykorzystali twórcy jednego z segmentów animowanej antologii *Batman: Rycerz Gotham*⁵¹. To seria krótkometrażowych filmów animowanych zrealizowanych przez japońskich reżyserów anime⁵². Jej powstanie zawdzięczamy pośrednio siostrom Wachowskim, które kilka lat wcześniej wspólnie ze studiem Warner Bros. promowały film *Matrix: Reaktywacja*⁵³. Miesiąc przed premierą filmu *Matrix: Reaktywacja*, wytwórnia wypuściła na rynek DVD serię krótkometrażowych filmów animowanych, których akcja

51 *Batman: Gotham Knight*, Warner Bros. Animation, 2008

52 W języku japońskim anime oznacza animację. Poza Japonią anime używa się do określenia stylu japońskiej animacji

53 *The Matrix: Reloaded*, reż. Lana Wachowski, Lilly Wachowski, Warner Bros., 2008

rozgrywała się w świecie wykreowanym przez reżyserki *Matrixa*⁵⁴, Lanę i Lilly Wachowskie. *Animatrix*⁵⁵ miał promować nadchodzącą premierę *Reaktywacji*, ale również był hołdem złożonym japońskim twórcom anime, którymi siostry inspirowały się pisząc scenariusz *Matrixa*. Studio Warner Bros. w podobny sposób postanowiło promować film *Mroczny Rycerz*⁵⁶, drugi z trylogii Christophera Nolana film o Batmanie.

Najciekawszym z sześciu filmów w antologii *Batman: Rycerz Gotham*, jest z mojego punktu widzenia *Teraz ja wam coś opowiem*⁵⁷. Reżyser zakłada, że znamy bohatera i nie opowiada nam historii tego, kim był, zanim został Batmanem, ani jak do tego doszło. Widz od początku wie, o kim będzie mowa.

Odcinek opowiada o grupie nastolatków, która spotyka się w skateparku i tłumaczy przed pozostałymi powód swojego spóźnienia. Okazuje się, że jest nim walczący z przestępcą Batman. Jednak każde z dzieci zapamiętało Batmana jako kogoś zupełnie innego. Pierwszy z nastolatków, opisuje go jako zjawę. Ducha, który materializuje się i znika jak dym, czy sunąca po ziemi chmura. Chłopiec mówi: "nie widziałem go wcześniej, ale wiem kim był". To krótkie zdanie stawia chłopca trochę w sytuacji oglądającego ten film. My, jako widzowie, w tej konkretnej chwili, również po raz pierwszy spotykamy się z Batmanem. Osoba nie znająca tego konkretnego herosa, buduje sobie jego obraz na podstawie tego, co widzi na ekranie, a są to: zielona skóra, logo nietoperza na piersi, maska ze szpiczastymi uszami i świecące, czerwone oczy.



Il. 13. Batman jako duch, *Have I Got a Story for You*, reż. Shoujirou Nishimi, Studio 4°C, 2008

54 *The Matrix*, reż. Lana Wachowski, Lilly Wachowski, Warner Bros., 1999

55 *Animatrix*, Warner Bros. Animation, 2003

56 *The Dark Knight*, reż. Christopher Nolan, Warner Bros., 2008

57 *Have I Got a Story for You*, reż. Shoujirou Nishimi, Studio 4°C, 2008

Jadnak nastolatka, która roztacza swoją opowieść jako kolejna, widziała Batmana zupełnie inaczej. Dla niej Batman, to nikt inny, jak gigantyczny nietoperz. Bardziej demon, niż człowiek. Skrzydlate, człekokształtne monstrum. Czy jesteśmy w stanie jako widzowie uwierzyć, że to ta sama postać co w poprzedniej anegdotce? Tak. Dlaczego? Najprostsza odpowiedź - został nam przed chwilą przedstawiony. Gdyby jednak nie było dźwięku, to wciąż jesteśmy sobie w stanie poukładać, że chodzi o tę samą postać. Obie wersje są podobne kolorystycznie, mają szpiczaste uszy, i logo nietoperza na piersi.



Il. 14. Batman jako demon, *Have I Got a Story for You*, reż. Shoujirou Nishimi, Studio 4°C, 2008

Do opowieści o Batmanie włącza się kolejny z nastolatków. Tutaj znowu mamy inną propozycję Batmana. Tym razem Batman jest robotem. Z wcześniejszymi interpretacjami łączy go kolorystyka, maska i logo. Przy trzecim przedstawieniu, pomimo tego, że i ta wersja różni się od poprzednich, przyjmujemy pewną konwencję. Zostajemy przez reżysera nauczeni, że Batman może być widziany na różne sposoby, ale wciąż Batmanem pozostaje. Wszystkie te wersje mają cechy wspólne, które pomagają odbiorcy zidentyfikować oglądaną postać. Na dobrą sprawę, można by nam teraz zaserwować kilka różnych wersji herosa, a my z łatwością byśmy go zidentyfikowali.



Il. 15. Batman jako robot, *Have I Got a Story for You*, reż. Shoujirou Nishimi, Studio 4°C, 2008

Opowieść kończy scena, w której Batman pojawia się w skateparku, przerywając dzieciom rozmowę. Tym razem, mamy już jego obiektywną wersję. Nie jest już anegdotą. Możemy go porównać do wytworów wyobraźni dzieci i zobaczyć, że pomimo tego, że każda z wersji odbiegała od oryginału, to każde z nich miało trochę racji. Kolorystyka i atrybuty pozostają te same, dzięki czemu bez problemu identyfikujemy tytułowego Mrocznego Rycerza.



Il. 16. Batman widziany obiektywnie, *Have I Got a Story for You*, reż. Shoujirou Nishimi, Studio 4°C, 2008

A jak ja wykorzystałem superbohatera w filmie *Deszcz*?

ROZDZIAŁ IV

Analiza filmu animowanego *Deszcz*

4.1 Pomysł

Skąd pomysł i skąd inspiracja? Na to pytanie można odpowiedzieć w dwójnasób.

Pomysł wziął się na pewno z przeszłości, mojego dzieciństwa, dorastania, fascynacji komiksami i tego, że w liceum plastycznym, wychowywałem się w środowisku komiksowym. Drugą składową pomysłu jest skecz Monty Pythona z serialu *Latający Cyrk Monty Pythona*, w którym pracownicy pracujący w jakimś biurze obserwują spadające za oknem osoby. Siedząc przy biurku, zakładają się, kto będzie kolejnym samobójcą, a postać grana przez Michaela Palina dopinguje skaczącego, pokrzykując "Dalej Parky. Skacz Parky. Skacz."⁵⁸



Il. 17. Kadr z programu *Latający Cyrk Monty Pythona*, sezon pierwszy, odcinek 12, BBC 1969

⁵⁸*Latający Cyrk Monty Pythona*, seria pierwsza, epizod 12. The Naked Ant, BBC 1969

Kolejną rzeczą, która się złożyła na ten pomysł, były warunki lokalowe, w których mieszkam. Jest to mianowicie kilkunastopiętrowy wieżowiec, z oknami na inny wieżowiec. Pewnego dnia odwiedzili mnie znajomi i po tym, jak sobie już poszli, wyszedłem na balkon, zapaliłem papierosa i wyobraziłem sobie postać, która spada mi przed nosem. W scenariuszu połączyłem żarzącego się papierosa, biurowiec, superbohatera z komiksu i spadających ludzi ze skeczu. W filmie jako pierwsza spada przypadkowo przestraszona przez kolegów postać, paląca papierosa na szczycie wieżowca.

4.2 Lokacje

Akcja filmu *Deszcz* rozgrywa się w obrębie jednego biurowca, przedstawionego w pięciu lokacjach. Dwie z nich znajdują się wewnątrz - pomieszczenie z biurkiem Szefa, oraz duże pomieszczenie biurowe, w którym pracuje reszta zespołu korporacji - w tym superbohater.



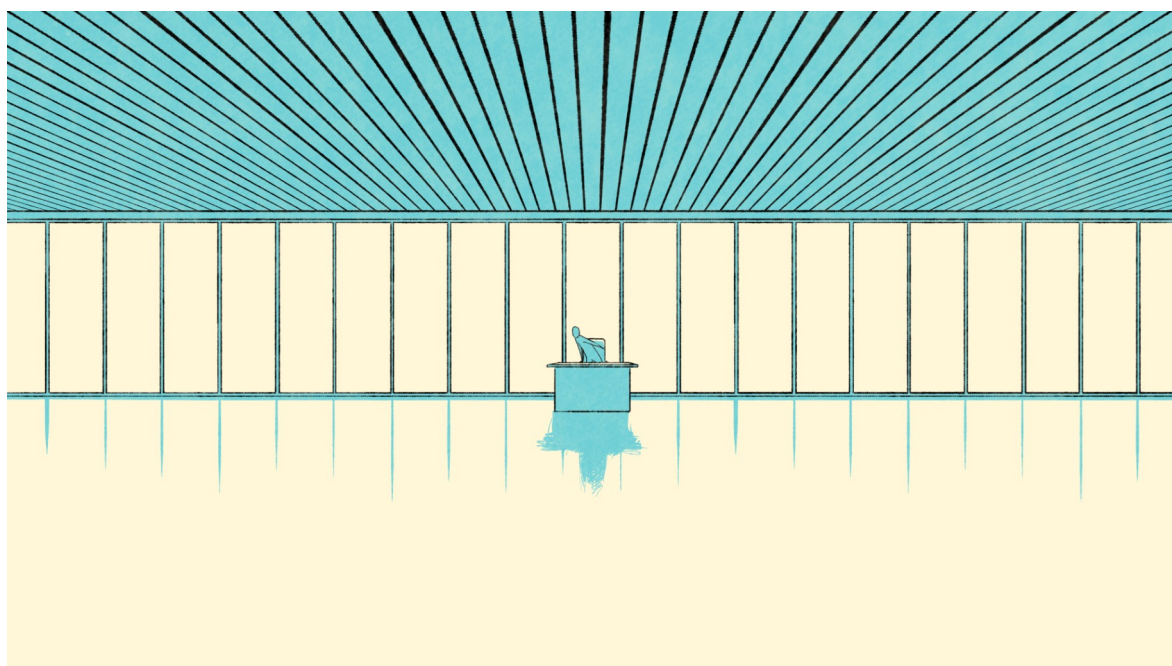
Il. 18. Dach wieżowca, *Deszcz*, reżyseria Piotr Milczarek, FUMI Studio, 2019

Lokacjami zewnętrznymi są szczyt wieżowca, z którego spadają ludzie, ściana boczna oraz wejście do budynku przed którym, w miarę upływu czasu, zbiera się tłum gapiów.

Pierwszą pokazaną lokacją jest dach budynku. Tu się wszystko zaczyna. To stąd będą skakali ludzie. Kolejna, to dół wieżowca - arena gapiów i przeznaczenie skaczących. Ostatnią z zewnętrznych lokacji jest boczna ściana budynku. To na jej planie pokazuję spadających i ratującego ich superbohatera.

Wewnętrzne lokacje są dwie. Biuro szefa, gdzie na tle wielkiego okna, w centralnym punkcie kadru, stoi biurko. Na ekranie pojawia się najrzadziej, ponieważ tylko trzykrotnie. Jest jeszcze biuro z pracownikami. Podobnie do gabinetu szefa, ma duże okna. Różni się jednak tym, że wzdłuż stoją biurka, przy których ciasno przed monitorami, siedzą pracownicy.

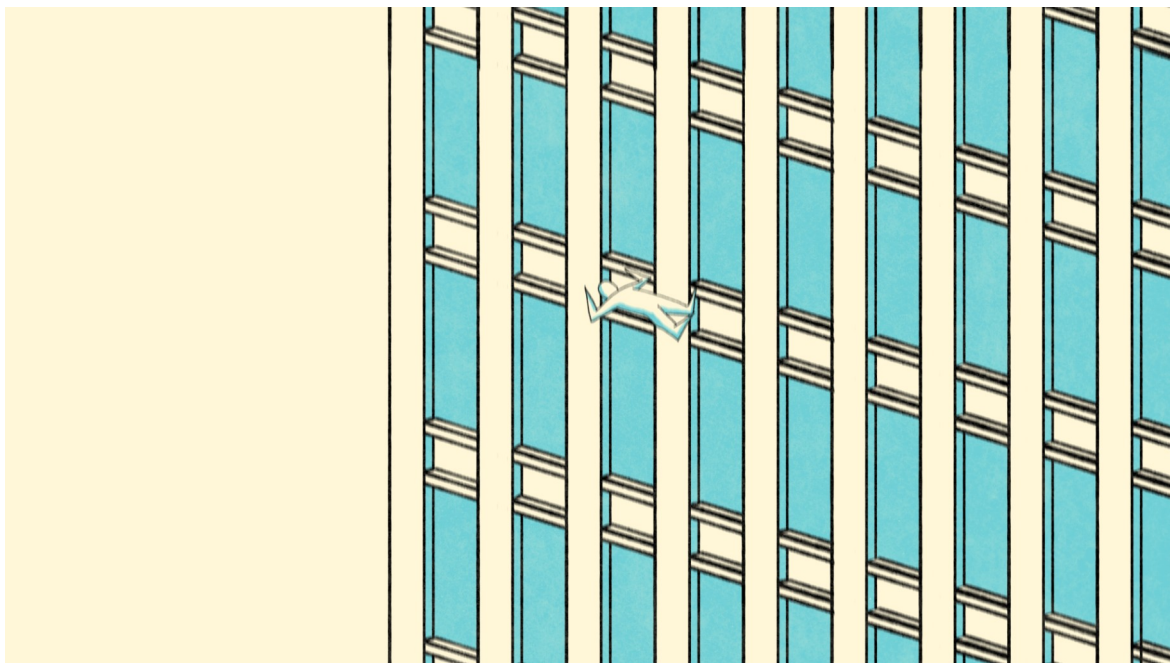
Wszystkie pięć lokacji przedstawiłem w ciągu pierwszych czterdziestu sekund filmu (nie licząc czasu napisów początkowych). Te lokacje pozwalają mi po kolei przedstawiać osoby dramatu, a każdy kolejny kadr wnosi do historii coś nowego.



Il. 19. Biuro szefa, *Deszcz*, reżyseria Piotr Milczarek, FUMI Studio, 2019

Od kiedy pomysł na film pojawił mi się w głowie, wiedziałem, że jestem w stanie opowiedzieć tę historię, używając tylko pięciu lokacji. Dzięki temu, że opowiadam w filmie tylko tymi pięcioma ujęciami, stają się one elementem narracji. Stosując relokację postaci z biura na dach, czy zagęszczając i rozrzedzając przechodniów przy wejściu, udaje mi się uczynić scenografię równoprawnym, cichym bohaterem filmu. Na etapie rysowania

storyboardu wiedziałem, że nie mogę zestawić obok siebie dwóch ujęć z lokacjami znajdującymi się w środku budynku. Miałem świadomość, że ich kompozycja jest do siebie zbyt podobna i ich wzajemne sąsiedztwo będzie błędem montażowym. Musiałem przedzielić je innymi ujęciami, jednocześnie pamiętając, że każda następująca po sobie scena, ma posuwać akcję do przodu i wносить coś nowego. Nie potrzebowałem w filmie odpoczynku. Jednocześnie musiałem pilnować, żeby nie zgubić odbiorcy i żeby to, co dzieje się na ekranie, cały czas było czytelne.



Il. 20. Bok wieżowca, *Deszcz*, reżyseria Piotr Milczarek, FUMI Studio, 2019

Po tym, jak w pierwszym ujęciu "zrzucam" z dachu człowieka, przechodzę do wnętrza z siedzącym w centrum kadru Szefem, który odwraca się za siebie, spoglądając w okno po tym, jak zobaczył cień spadającego. Spadająca postać prowadzi narrację i uwagę widza. Na jej widok po kolei reagują kolejni bohaterowie. Grupa przed wejściem do wieżowca, pomimo tego, że w kadrze nie pojawia się spadający, zauważa go. Podnosi ręce do góry, reaguje. Wtedy wracam do spadającego i pokazuję go na tle ściany biurowca, a dynamika pędzących okien buduje dramatyzm sytuacji. Przypominam też dzięki temu ujęciu, kto w tej chwili jest bohaterem dramatu. Nie przez przypadek zestawiam ujęcia wejścia do budynku, podłogi, z pędzącym w dół człowiekiem. To sąsiedztwo potęguje zagrożenie. Jako ostatni, przedstawieni zostają widzom pracownicy biurowi. Tłum, który wkrótce dołączy do nieszczęśnika właśnie przelatującego za oknem, ale też tłum, wśród którego znajduje się superbohater. W tym ujęciu zaznaczam, że ktoś zobaczył lecącą

osobę. Przez chwilę widzimy, jak jedna z siedzących osób podnosi głowę. To nasz późniejszy superbohater. W ten sposób, jedną spadającą postacią przedstawiam wszystkie miejsca, w których rozgrywa się *Deszcz*.

Akcja musiała pędzić, żebym mógł ten pęd zderzyć z ostatnim ujęciem, w którym superbohater zrezygnowany idzie przez puste pomieszczenie i załamany siada przy biurku, na tle deszczu samobójców. To na końcu miała się znaleźć chwila na refleksję. To tutaj spokój miał kontrastować z wcześniejszym pędem, co pozwoliło na zbudowanie odpowiedniego efektu dramaturgicznego. Ostatnie ujęcie jest, obok pierwszego, ujęciem najdłuższym. Widz ma zobaczyć, że to, co się przez tych kilka minut trwania filmu, nie było zabawą, a jeśli było zabawą, to tragiczną. Mamy pochylić się nad tym, że bohater jest zrozpaczony, a ludzie za oknem giną, ponieważ on jest w środku i już ich nie uratuje.

4.3 Kim jest superbohater w Deszczu

Na samym początku pracy nad scenariuszem, superbohaterem *Deszczu* był Szeff. Przedstawiłem go tak samo jak inne postaci, z tą różnicą, że siedzi samotnie przy biurku na środku dużego, przeszklonego pomieszczenia. Później jednak doszedłem do wniosku, że uczynienie Szeffa superbohaterem zadziała słabiej niż gdyby okazał się nim jeden z pracowników korporacji. Pomyślałem, że najlepiej będzie jeśli Superbohaterem okaże się ktoś, kogo znamy, z kim dzielimy przestrzeń biurową i chodzimy na kawę. Ta decyzja pozwoliła mi to również uniknąć problemu elitarności i klasowości.

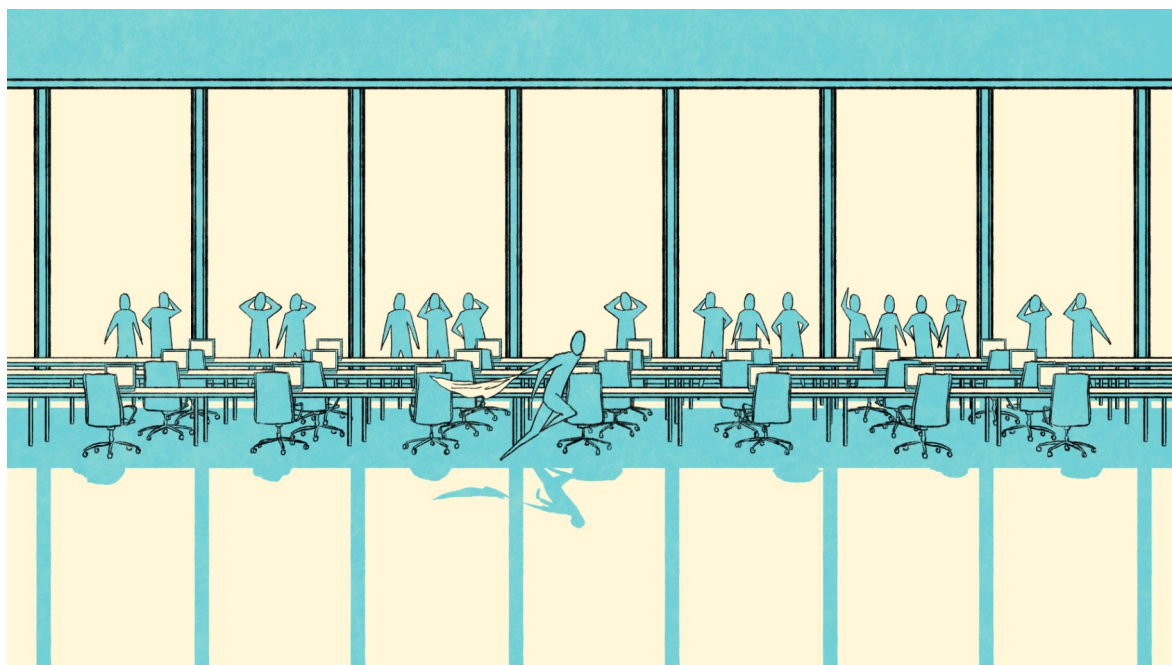
Pozwoliło mi to także odejść od schematu, który często w komiksach i filmach superbohaterskich występuje. Wielu herosów jest szefami - Batman (zarządza firmą Wayne Enterprises, Inc.), Tony Stark, czyli komiksowy Iron Man (dyrektor generalny Stark Industries), Wonder Woman (córka królowej Amazonek, następczyni tronu), Aquaman (król Atlantydy), Czarna Pantera (król Wakandy). Owszem, w komiksach występują również postaci, które nie były szefami, jak Spiderman (nastolatek, który uzyskał moce po ugryzieniu przez pająka), czy Superman pracujący jako dziennikarz w fikcyjnej gazecie *Dayli Planet*, który jest archetypem superbohatera. Pierwszy superbohater w znaczeniu popkulturowym. Od niego zaczęła się moda na herosów w trykotach. Wcześniej istnieli

wszechpotężni bogowie, herosi, był Zorro, postaci pre-komiksowe. Gdybyśmy narysowali drzewo genealogiczne superbohaterów, to Superman byłby pierwszą postacią, którą należałoby tam umieścić. To z komiksów o Clark'u Kencie czerpali kolejni ojcowie superbohaterów.

Szef pozostał jednak, jako jeden z bohaterów filmu, we własnej lokacji podkreślając tym samym, charakter biurowca.

Gdy myślimy superbohater, to widzimy, Batmana, Iron Mana, wszystkie postaci dominujące teraz w kulturze popularnej. Przed oczami staje nam również Superman, unosząca się w powietrzu postać z peleryną.

Czasem trzeba wprowadzić origin superbohatera - opowiedzieć jego historię. Zbudować kontekst postaci, skąd się wziął, jak nabył moce, jakie ma atrybuty i jak się ubiera. W *Deszczu* zrezygnowałem z takiego wprowadzenia postaci. Zaufałem wiedzy widza. Założyłem, że wie, jak superbohater wygląda i że dla wielu to właśnie peleryna, latanie i siła są atrybutami superbohatera.



II. 21. Postać biegnąca z peleryną przez biuro, *Deszcz*, reżyseria Piotr Milczarek, FUMI Studio, 2019

Superbohatera w *Deszczu* poznajemy w scenie, w której jedna z postaci w pomieszczeniu biurowym odbiega od biurka, znika poza kadrem, po czym wraca po

pelerynę. Wtedy jeszcze nie domyślamy się, że jest to peleryna, przypomina po prostu kawałek materiału. Jednak reakcja tej postaci tak znacząco odbiega od reakcji pozostałych, że kiedy superbohater pojawia się w pełnej krasie, wszystko układa w logiczną całość.

Po seansie okazało się jednak, że decyzja o pozostawieniu w filmie Szefa, który także wybiega z pomieszczenia na widok spadających ludzi, przysporzyła nieco problemów interpretacyjnych.

Część widzów uznała, że Superbohaterem jest właśnie... Szef. Wynikało to z faktu, że zarówno on jak i pracownik z peleryną wybiegają z kadru w identyczny sposób i w tym samym kierunku.

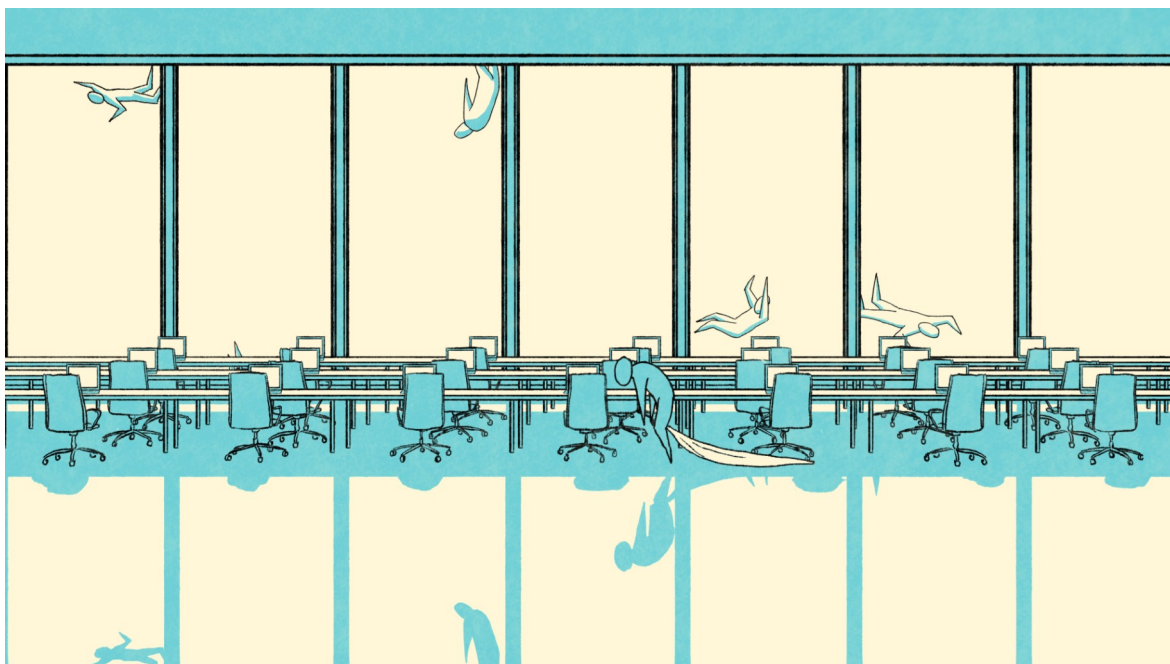
Nie poczytuję tego jednak za wadę. Pomimo iż jest to wbrew mojej intencji reżyserskiej, uważam, że ta wątpliwość/ niepewność co do osoby Superbohatera może wprowadzać dodatkowe pole do interpretacji.

To, że postać, która wzięła pelerynę, jest superbohaterem, dowiadujemy się w jednej trzeciej filmu. Do spadającego człowieka podlatuje superbohater, łapie go, żeby w kolejnym ujęciu odstawić na dach. Dzięki takiemu ułożeniu ujęć mamy jasny komunikat, że osoba, która wzięła jakąś szmatę (pelerynę), jest herosem.

4.4 Przemiana superbohatera

Na samym początku *Deszczu*, latająca postać z peleryną, jest archetypicznym superbohaterem. Chce ratować ludzi, czynić dobro. Odstawia człowieka na dach i zadowolony z siebie zawisa nad całą sytuacją z dumą. Żeby pokazać zadowolenie postaci, używam pewnych stereotypów czy ikonicznych przedstawień bohaterów - wypięta pierś, ręce na biodrach, "żyjąca" własnym życiem, niereagująca na poddmuchy wiatru peleryna. Bohater reaguje zaskoczeniem na widok kolejnej spadającej postaci, tym razem zrzuconej z dachu celowo. W miarę upływu filmu skaczących przybywa i przez jakiś czas nasz superbohater niestrudzenie niczym Syzyf pchający pod górę kamień, ratuje beztróskich samobójców, gromadnie umieszczając ich na szczycie budynku.

Przemianę superbohatera w zwykłego człowieka, widzimy tylko i wyłącznie w ostatnim ujęciu. Na tle pustego biura i spadających za oknem postaci, upuszcza pelerynę i załamany, zniechęcony, ciężko opada na krzesło.



Il. 22 Superbohater pracujący na tle spadających za oknem ludzi, *Deszcz*, reżyseria Piotr Milczarek, FUMI Studio, 2019

Pomimo coraz większych starań, ludzie nie doceniają chęci pomocy, robiąc sobie z całej sytuacji świetną zabawę, czym, ku swojej zgubie, doprowadzają bohatera do poczucia bezsilności. Bohater się poddaje. Nie widzi sensu swoich działań.

W popkulturze superbohater funkcjonuje w utartym schemacie opowiadania historii. Spadają na niego kłopoty, z którymi całkiem nieźle sobie radzi, po czym mierzy się z większymi, przerastającymi go problemami. Przechodzi wtedy przemianę, dzięki której w finałowej walce pokonuje przeciwnika, a wszystko kończy się happyendem. Są rzecz jasna historie zarówno w komiksach jak i w filmach, gdzie superbohater umiera po stoczeniu ostatniej walki (zdaża się to jednak niezwykle rzadko - w końcu trzeba nakręcić kolejną część). *Deszcz* na tle kina superbohaterskiego wygląda tak, jakby obcięto jedną trzecią filmu. Tym prostym zabiegiem przełamałem stereotyp superbohatera, który zamiast ratować ludzi, poddaje się i skazuje ich na śmierć. Przestaje być postacią pomnikową i staje się na powrót zwykłym człowiekiem, rezygnuje z patosu superbohatera.

4.5 Psychologia tłumu

Deszcz opowiada również o tłumie, o bezmyślności i psychologii tłumu.

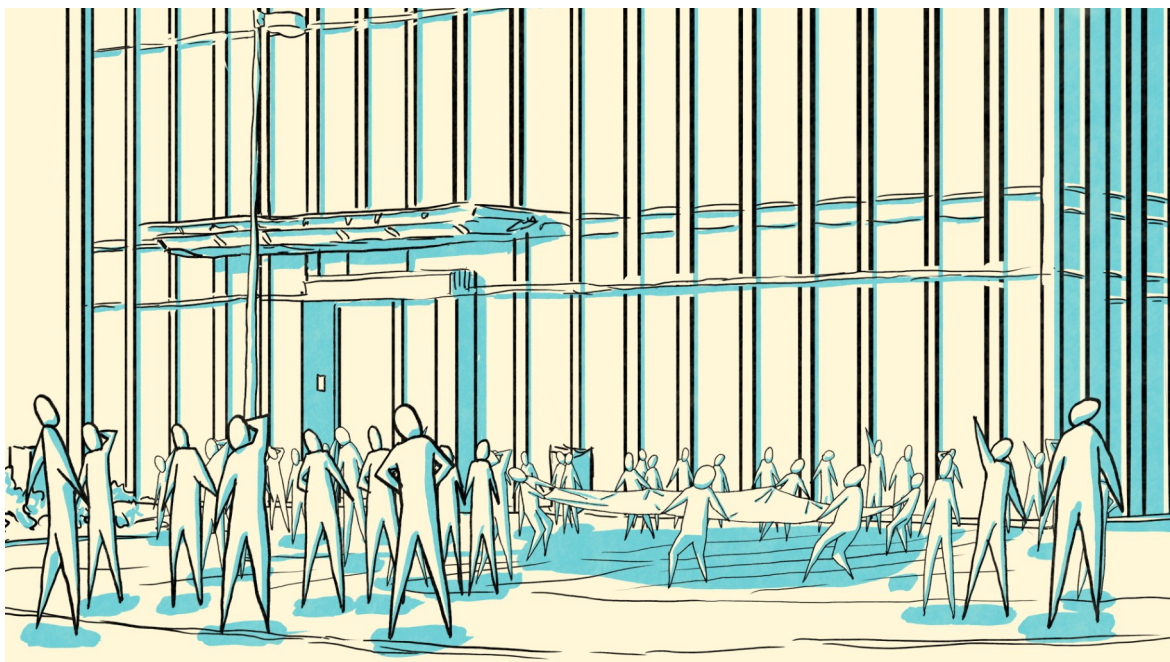
Film zaczyna sceną, w której na dachu biurowca stoi paląca papierosa postać. Po chwili pojawiają się dwie kolejne osoby, które najprawdopodobniej z nudów (jedna z nich ziewa) straszą palacza, co doprowadza do tego, że ten spada z dachu. Przez kilka kolejnych ujęć pokazuję pozostałą na szczycie dwójkę. Jedna z postaci szarpie drugą, potem w desperacji zerka w dół budynku, żeby zobaczyć czy ten który spadał jeszcze leci, czy jeszcze nie żyje. Ta trójka staje się tłumem, kiedy dołączają do niej na dachu pracownicy korporacji. Wtedy wszyscy zlewają się w jedną masę i nieistotne jest, kto kogo przestraszył, kto spadł pierwszy, kto drugi, kto palił papierosa. Postaci wyglądają identycznie i solidarnie beztrósko skaczą, mając świadomość, że pojawi się postać w pelerynie i ich uratuje. Wiedząc, że nie grozi im śmierć, bez obawy rzucają się z budynku.

Ale tłum, to nie tylko postaci na dachu. To również ludzie siedzący za swoimi biurkami, grupa gapiów stojących przed biurowcem, i spadający wzdłuż ściany budynku.

W momencie, w którym ludzie siedzą w biurze i widzą spadającego człowieka, jedna z osób unosi głowę znad komputera, patrząc z zainteresowaniem w stronę okna. W miarę upływu czasu, po kolei wszyscy pracownicy stają przed szybą, obserwując, co się dzieje, żeby ostatecznie opuścić pomieszczenie i dołączyć do skaczących z dachu. Korposzczury, siedzące całe życie za biurkiem, gapiąc się bezmyślnie w monitory, szukają emocji, które wrócą im radość życia. Emocji, które pozwolą im żyć i coś przeżyć, ale finalnie ich zabijają. Dzięki temu *Deszcz* można interpretować jako krytykę beznamietnego korporacjonizmu i potrzebę prymitywnych emocji.

Przy wejściu do budynku, z początku widzimy tylko kilku przechodniów. Po tym jak jeden z nich zauważa spadającego człowieka, dołączają inni i zmieniają się w gromadę gapiów, rozciągają płachtę, chcąc uratować spadających, by na końcu znudzeni znowu stać się przechodniami.

Zebrani przed budynkiem, reagują jak typowy tłum widzący wypadek. Bezmyślnie gapią się w górę oczekując sensacji, szukając wrażeń. Realizują się, w potrzebie gapistwa. Podobnie jak przy superbohaterze, pozwoliłem sobie tutaj na przeprowadzenie emocjonalnej ewolucji, zmiany, która ten tłum gapiów uczłowieczyła. Już nie tylko gapili się, pokazując sobie rękoma, że ktoś spada. W pewnym momencie na scenę wkroczyła płachta ratunkowa. Tłum się zreflektował. Stał się bardziej ludzki, odnajdując w sobie empatię. Chciał pomóc tak, jak pomóc może ktoś odważny, stając się w swoich oczach bohaterem. Lecz tylko przez chwilę, bo zaraz potem, rozchodzi się znudzony. Ku zgubie spadających, brakuje go w najważniejszym momencie. Można się spodziewać, że w końcu filmu pokazana zostanie śmierć skaczących ludzi, przed budynkiem nastąpi masakra i będziemy oglądali kolejne, uderzające o bruk postaci, które zamiast deszczem staną się kałużą. W myśl zasady, że to, czego nie widzimy na ekranie, dopowiadamy sobie w wyobraźni, która buduje bardziej sugestywne obrazy, uznałem, że nie ma sensu pokazywania takiej sceny. Masakra odciągnie odbiorcę od puenty. Zamiast skupić się na zrezygnowanym bohaterze i tragedii dziejącej się za oknem, będziemy oglądać na ekranie bezsensowną pornografię przemocy.



Il. 23. Tłum gapiów trzymający płachtę ratowniczą, *Deszcz*, reżyseria Piotr Milczarek, FUMI Studio, 2019

W chwili, w której superbohater przestaje pomagać i załamany siada w biurze na tle deszczu ludzi, staje się postacią tragiczną. Przechodnie sprzed budynku tracą bezpowrotnie swoją chwilę chwały. Wszystkie osoby dramatu przegrywają.

By odbraćowić superbohatera, muszę napisać o tym, że w całej tej sytuacji nie jest on bez winy. Bohater, włączając się do ratowania spadających ludzi, w gruncie rzeczy komplikuje sprawę. Gdyby nie uratował pierwszej spadającej osoby, a poświęcił ją, najprawdopodobniej nie uruchomiłby lawiny samobójców. Przez jego interwencję, ludzie poczuli się bezpieczni i bezkarni. Jest jeszcze jedna rzecz, którą superbohater mógł zrobić, żeby nie dopuścić do śmierci pracowników biurowca. Mógł ich wszystkich kolejno odstawić na ziemię, przed wejście do budynku. Wtedy, przynajmniej część z nich udałoby się uratować, ponieważ nie skakaliby ponownie.

Ale wtedy, nie byłoby filmu o głupocie...

4.6 Założenia i środki plastyczne

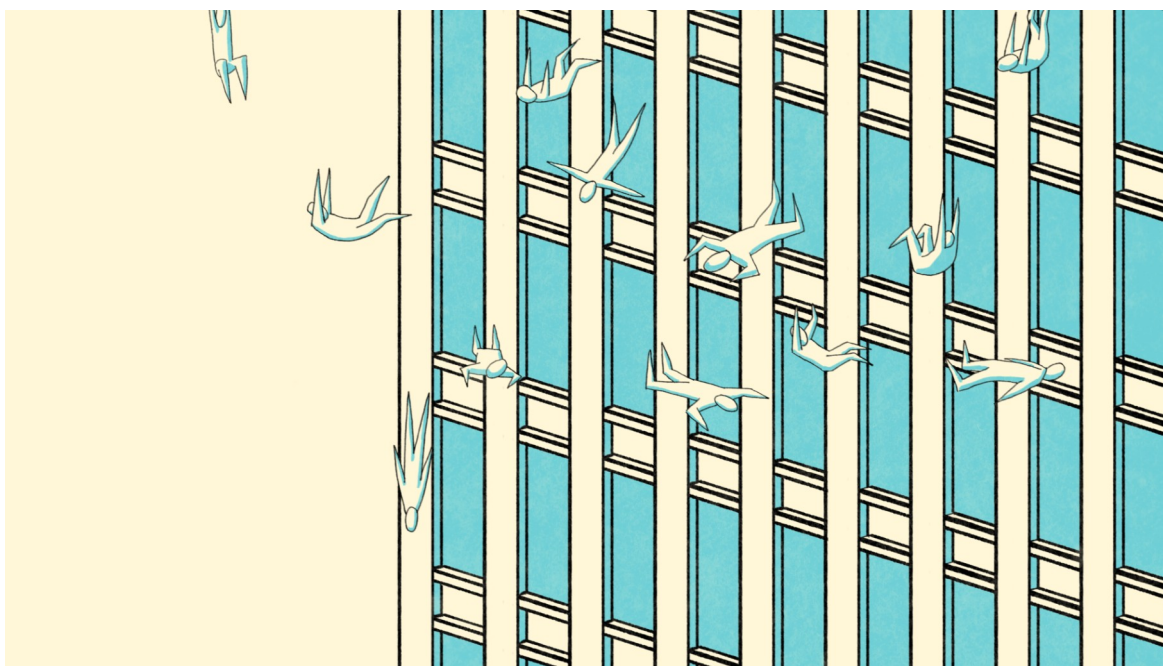
W mojej opinii trudno jest zrobić dobrą komedię, podobnie jak ciężko jest zrobić dobry horror. Wynika to z tego, że każdy ma zarówno inne poczucie humoru, jak i boi się różnych rzeczy. Dlatego film otwieram dość uniwersalnym, sztubackim żartem, który nie tylko portretuje postaci stojące na dachu, ale również pozwala mi na ustawienie filmu jako komedii. Dostając sygnał, że tu się można śmiać, cały film odbieramy jako komedię.

Nie spodziewamy się tego, co ma nastąpić. Jest tylko postać paląca papierosa na dachu, i wolno sunące po niebie chmury. Jest spokój. Dopiero po pewnym czasie pojawiają się dwie osoby, z których jedna strasząc palacza, uruchamia lawinę zdarzeń.

Dlaczego wszystko jest "kręcone" z daleka? Ponieważ opowiadam o tłumie, a nie o jednostce. Tłum najlepiej pokazuje się w planach totalnych. Filmując wszystko z daleka nie muszę pokazywać twarzy - wszyscy wyglądają identycznie. Jediną wyróżniającą się postacią, jest superbohater, którego atrybutem jest peleryna. Wybieranie szerokich kadrów do opowiedzenia historii spowodowało, że nie wchodzimy w psychologię jednostki, tylko patrzymy na sytuację obiektywnie. Chciałem, żebyśmy patrzyli na tych ludzi, tak, jak podgląda się życie mrówek w mrowisku. Stosując niewielkie drżenie obrazu, wzmacniam poczucie odległości. Widz ma wrażenie, jakby była to sytuacja kręcona z ręki.

Kolejnym zabiegiem, który podkreśla odległość między kamerą a obserwowaną sytuacją, jest dźwięk. Głosy, które do nas dochodzą, są niewyraźne, podsłuchane. Towarzyszy im lekkie echo. Podczas pracy z dźwiękowcem, poprosiłem, żeby ścieżka dźwiękowa tworzyła ambient, przez który ledwie przebijają się głosy ludzi. Dźwięk miał budować odległość między kamerą a akcją. Podczas udźwiękowiania, zdarzyła się jedna sytuacja, w której podczas sceny na szczycie wieżowca, dało się słyszeć klakson. Zrezygnowaliśmy z tego, ponieważ jakiegokolwiek odgłosy z ulicy, zmniejszyły skalę wieżowca.

O ile przez cały film dźwięk jest ilustracyjny, buduje atmosferę i odległość, to jest jeden moment, kiedy staje się elementem dramaturgicznym. W ostatniej scenie, w której towarzyszymy spadającemu tłumowi, słychać radosne pokrzykiwania. Odgłosy beztroskiej zabawy. Chwilę później następuje cisza, a do naszych uszu dolatują tylko dźwięki wiatru i kroków. Wewnątrz biura nie słychać radości. Ten kontrast ma podkreślić pustkę superbohatera, jego samotność i dramat.



Il. 24. Spadający ludzie, *Deszcz*, reżyseria Piotr Milczarek, FUMI Studio, 2019

Przestrzeń budowana jest planami ogólnymi. Nigdy nie pokazują wieżowca w całości, dzięki czemu jego ogrom powstaje w wyobraźni widza. Oprócz dachu i wejścia do budynku nie jesteśmy w stanie ocenić, w którym jego miejscu się znajdujemy - czy jeszcze pośrodku, czy już bliżej ziemi. Jednak kluczowym elementem, dzięki któremu biurowiec

wyduje się być niemalże nieskończenie wielki, jest czas. Spadanie ludzi trwa na tyle długo, że w naszej wyobraźni wysokość jest wręcz groteskowa. Nie jest możliwe, żeby nawet skok z największego budynku świata, którym jest Burj Khalilifa w Dubaju (828 metrów wysokości)⁵⁹, trwał aż tak długo. Jednakowoż w animacji można zrobić wszystko.

Projektując postaci, zrezygnowałem ze szczegółów, żeby zunifikować tłum, odbierając ludziom jakiegokolwiek indywidualne cechy. Wszyscy mieli wyglądać identycznie. Unikając plastycznej, bardziej uszczegółowiłem scenografię. Chodziło mi też o ich tak zwaną plakatowość. W momencie, w którym patrzymy na poszczególne miejsca, powinniśmy od razu dostać komunikat, gdzie się znajdujemy, spojrzeć i wiedzieć, że dach jest dachem, wejście do budynku jest wejściem do budynku, a biuro jest biurem.

Zdecydowałem się tylko na dwa kolory, żeby nie rozpraszać widza. Wyczyściłem obraz z rzeczy, które były moim zdaniem niepotrzebne. Przy natłoku akcji, szybkim montażu, nasz wzrok podąża za historią, którą opowiadam, a wielobarwne fajerwerki byłyby rozpraszające. Wybór ascetyzmu kolorystycznego i fakt, że ta sama plastyka, światło i kolory powtarzają się we wszystkich lokacjach, sprawia, że łączą się one w jedno wspólne miejsce akcji.

⁵⁹<https://web.archive.org/web/20131117120309/http://www.ctbuh.org/Publications/Journal/InNumbers/TBINVanityHeight/tabid/5837/language/en-US/Default.aspx> [dostęp: 14.04.2021]

ZAKOŃCZENIE I WNIOSKI

Superbohaterowie do niedawna budzili co najwyżej uśmiech politowania. Bo jak tu patrzeć poważnie na ludzi, którzy zakładają bieliznę na rajtuzy? Pstrokaczna strojów i nadludzkie umiejętności nie pozwalały spojrzeć na postaci z komiksu bez drwiny. Jedynie dzieci i wąskie grono dorosłych, którzy wciąż nie wyrosli z młodzieńczych fantazji, widzieli w komiksowych herosach coś więcej.

Obecnie zrobienie filmu superbohaterskiego nie jest obiektem kpin, a wyrazem nobilitacji. Studia filmowe odkręcają kurki z pieniędzmi, nie szczędząc gotówki na kolejne odsłony filmów o śmiesznie wyglądających ludziach w pelerynkach, zatrudniając do ich realizacji najlepszych fachowców w branży. Na dzień dzisiejszy, w pierwszej trójce najdroższych filmów są kolejno: *Avengers: Koniec Gry*; *Avengers: Wojna Bez Granic*; *Liga Sprawiedliwości*⁶⁰. Wszystkie zrealizowane na podstawie komiksów. Dzisiaj nie jest obciachem występ w stroju superbohatera, a w filmach bazujących na komiksach, pojawiają się pierwszoligowi hollywoodzcy aktorzy. Są to również produkcje, które zarabiają na sobie najwięcej.

Podejmując się realizacji *Deszczu*, chciałem sprawdzić, czy da się zrobić niskobudżetowy superbohaterski film animowany. Skoro już superbohaterowie wyszli z szafy i nie są postrzegani jak niepoważne hobby dla niedojrzałych ludzi, a filmy z nimi zarabiają potężne pieniądze, to czy można pójść krok dalej i zrobić film, który jest nie tylko rozrywką? Czy superbohater może opowiedzieć daleką od naiwności historię? Stać się środkiem wyrazu artystycznego?

Tak. Może. *Deszcz* jest tego najlepszym przykładem. Pomimo tego, że jest czarną komedią w superbohaterskim anturazie, traktuje o poważnych sprawach. To nie jest żart, dla samego żartu. Superbohater ratuje ludzi, jak na superbohatera przystało, ale moment kryzysu idący w parze z kumulacją skaczących ludzi, doprowadza do tragedii. Udało mi się zaprząć latającego herosa do służby sztuce.

60 <https://deadline.com/2019/04/avengers-endgame-breakeven-profit-after-opening-weekend-box-office-marvel1202603237/> [dostęp: 11.04.2021]

To, czego się nauczyłem podczas pracy nad *Deszczem*, dzisiaj procentuje. Jestem w trakcie realizacji nowego animowanego filmu, pod tytułem *Innego końca nie będzie*. Nie opowiadam w nim co prawda o superbohaterach, ale postanowiłem trzymać się podobnej plastyki. A co chyba równie ważne, będę w nim eksplorować tematy, które poruszyłem w animacji *Deszcz*. O tym, że jako społeczeństwo jesteśmy nieodpowiedzialni i podejmujemy niemądre decyzje, nie licząc się z ich konsekwencjami. To również film o końcu świata, do którego nasze wybory i lekkomyślność mogą doprowadzić.

Deszcz pomógł mi rozwinąć się jako twórcy i pozwolił zrozumieć, czego od siebie wymagam jako artysta i jaką drogą chcę dalej podążać. Znaleźć coś, co mnie inspiruje i co chcę eksplorować. Sporym zaskoczeniem jest dla mnie to, że inspiruje mnie ludzka głupota i nieodpowiedzialność. *Deszcz* utwierdził mnie w przekonaniu, że chcę robić komedie. Jednak wywołany śmiech nie ma być śmiechem pustym. Ma w pewnej chwili ugrząźć w gardle i zostawić widzów z refleksją: Z czego się śmiejecie? Sami z siebie się śmiejecie⁶¹.

61 cyt. Mikołaj Gogol, *Rewizor*, 1836, tłum. Julian Tuwim

Nota realizatorska filmu Deszcz

Reżyseria, scenariusz, opracowanie plastyczne, animacja: Piotr Milczarek

Dźwięk: Błażej Kafarski

Montaż: Mariusz Kuś

Compositng: Kacper Zamarło

Kierownictwo produkcji: Maria Deskur

Producent: Piotr Furmankiewicz, Mateusz Michalak

Produkcja i dystrubucja: FUMI Studio Sp. z o.o.

Film dofinansowany przez Polski Instytut Sztuki Filmowej

Film animowany w technice rysunkowej, w komputerze, kolor, 05:00 min., Data produkcji 2019, © FUMI Studio Sp. z o.o.

Nagrody i wyróżnienia:

2019 Międzynarodowy Festiwal Filmów Animowanych Animator, Poznań, Polska - Golden

Animusz for Debut - Association of Polish Filmmakers Awards

2019 Międzynarodowy Festiwal Transatlantyk, Łódź, Polska - I nagroda - Konkurs Polskich Krótkich Metraży

2019 Festiwal Filmu i Sztuki Dwa Brzegi, Kazimierz Dolny, Polska - III nagroda - Międzynarodowy Konkurs Filmów Krótkometrażowych

2019 Warsaw Animation Festival, Warszawa, Polska - Wyróżnienie

2019 ZubrOFFka, Białystok, Polska - Nagroda Główna Jury Dziennikarzy Zagranicznych

2019 Annecy International Animated Film Festival, Annecy, Francja - "Jean-Luc Xiberras" Award for a First Film

2019 Global Shorts, USA - Special mention

2019 O!PLA, Polska, Grand Prix - Professional category

2020 Long Story Short, Wrocław, Polska - Special Mention

2020 Chester Animation Festival, Anglia - Grand Prix

2020 Moscow Shorts January, Moskwa, Rosja - Best Animation Short Film
2020 Hiroshima International Film Festival, Hiroshima, Japonia - Special International Jury Prize
2020 Shorty Week Film Fest, Cadiz, Hiszpania - Best animated short film award
2020 Animocje, Bydgoszcz, Polska - Wyróżnienie
2020 ShorTS International Film Festival, Triest, Włochy - Shorter Teens Award
2020 Festiwal Filmowy "Opolskie Lamy", Opole, Polska - Wyróżnienie w kategorii animacja
2020 Festiwal Filmowy "Opolskie Lamy", Opole, Polska - Nagroda publiczności
2020 The Alter-native 28 International Short Film Festival, Rumunia - The Best Debut Film
2020 Festiwal Filmów Frapujących, Gorzów, Polska - Wyróżnienie w kategorii animacja
2021 Kustendorf Film & Music Festival, Serbia - The Silver Egg Award
2021 Animac Hiszpania - Audience award
2021 Longwood Animation Film Festival, USA - Honorable mention
2021 Anishort, Czechy - Audience Award for the Best Film

Projekcje festiwalowe:

- Teheran International Animation Film Festival (Iran)
- Monstra Lisbon Animated Film Festival (Portugalia)
- Anifilm (Czechy)
- Athens Animfest (Grecja)
- Filmfest Dresden: International Short Films Festival (Niemcy)
- Annecy International Animated Film Festival (Francja)
- International Short Film Festival Corti da Sogni (Włochy)
- Krakowski Festiwal Filmowy (Polska)
- Fest Anca (Słowacja) - panorama
- Transatlantyk Festival (Polska)
- Koszaliński Festiwal debiutów Filmowych - Młodzi i Film (Polska)
- Animator.pl (Polska)
- Anima Mundi (Brazylia)
- Kameralne Lato (Polska)
- Fantoche (Szwajcaria)

- LA Shorts International Film Festival (USA)
- Melbourne International Film Festival (Australia)
- Taichung International Animation Festival (Tajwan)
- Festiwal Filmu i Sztuki Dwa Brzegi (Polska)
- Ottawa Animation Film Festival (Kanada)
- Sao Paulo International Short Film Festival (Brazylia)
- Turku Animation Film Festival (Finlandia)
- Milano Film Festival (Włochy)
- Animation marathon
- Linz International Short Film Festival (Austria)
- Telluride Film Festival (USA)
- Rex Stockholm's Animation Film Festival (Szwecja)
- Warsaw Animation Film Festival (Polska)
- Warszawski Festiwal Filmowy (Polska)
- Big Cartoon Film Festival (Rosja)
- Tirana International Film Festival (Albania)
- Chicago International Film Festival (USA)
- Bilbao International Festival of Documentary and Short Films (Spain Les Arcs (Francja))
- ZubrOFFka (Polska)
- Cardiff Animation Nights (Anglia)
- Moscow Shorts (Rosja)
- Chester Animation Festival (Anglia)
- Festival Anima (Belgia)
- Ann Arbor (USA)
- Mecal Pro (Hiszpania)
- O!PLA (Polska)
- Roving Eye IFF (USA)
- Long Story Short (Poland)
- Short Waves Festival (Polska)
- Big Cartoon Festival (Rosja)
- Huesca International Film Festival (Hiszpania)
- Norwegian Short Film Festival (Norwegia)
- British Animation Film Festival (Wielka Brytania)

- Animakom (Hiszpania)
- XXIV Ogólnopolski Festiwal Filmów Komedyjnych w Lubomierzu (Polska)
- La Guarimba Festival (Włochy)
- Animix (Izrael)
- Split Film Festival (Chorwacja)
- Festival du Film du Animation de Savigny (Francja)
- Golden Kuker (Bułgaria)
- Busho Festival (Węgry)
- Ravenheart International Film Festival (Norwegia)
- Solanin Film Festival (Polska)
- Hiroshima International Animation Festival (Japonia)
- Florida Film Festival (USA)
- Shortwaves Festival (Polska)
- European Film Festival Palic (Serbia)
- Encounters Festival (Anglia)
- Viborg Animation Festival (Norwegia)
- Animasyros (Grecja)
- BLON Festival (Litwa)
- Mostra Dr. Mabuse Short Films Festival (Hiszpania)
- Alter-native Int'l Short Film Festival (Rumunia)
- Satisfied Eye International Film Festival (Anglia)
- shnit Worldwide Shortfilmfestival (Szwajcaria)
- Bolton Film Festival (Anglia)
- Galician Freaky Film Festival (Irlandia)
- Reggio Film Festival (Włochy)
- HollyShorts (USA)
- Animasivo (Meksyk)
- Bogoshorts (Kolumbia)
- Animafest Gdańsk (Poland)
- Animocje (Polska)
- Festiwal Filmowy "Opolskie Lamy" (Polska) - ShorTS International Film Festival (Włochy)
- Stuttgart Filmwinter (Niemcy)

- Kustendorf Film and Music Festival (Serbia)
- Cardiff Animation Nights (Anglia)
- Animac (Hiszpania)
- VOID International Animation Film Festival (Dania)
- Longwood Animation Film Festival (Anglia)
- Les Nuits Magiques (Francja)
- Martovski Festival (Serbia)

Bibliografia i źródła internetowe

Andrae, Thomas, *Nemo, the Classic Comics Library*, Of Superman and Kids with Dreams, Fantagraphics, 1983

Ricca, Brad, *Super Boys: The Amazing Adventures of Jerry Siegel and Joe Shuster - the Creators of Superman*, St Martin's Griffin, 2014

The Story of America. Reader's Digest Ass., 1975

Toeplitz., Krzysztof Teodor, *Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego*. Warszawa: Czytelnik, 1985

Tye, Larry, *Superman: The High-Flying History of the Man of Steel*, Random House, 2020

<https://deadline.com/2019/04/avengers-endgame-breakeven-profit-after-opening-weekend-boxoffice-marvel-1202603237/> [dostęp:11.04.2021]

https://en.wikipedia.org/wiki/Glenville_High_School [dostęp:18.10.2020]

<https://joeshusterawards.com/hof/hall-of-fame-joe-shuster/superman-at-the-star-joe-shusters-lastinterview/> [dostęp:18.10.202]

<https://joeshusterawards.com/hof/hall-of-fame-joe-shuster/superman-at-the-star-joe-shusters-lastinterview/> [dostęp:18.10.202]

<https://web.archive.org/web/20131117120309/http://www.ctbuh.org/Publications/Journal/InNumbers/TBINVanityHeight/tabid/5837/language/en-US/Default.aspx> [dostęp: 14.04.2021]

<https://www.bcdb.com/bcdb/cartoon.cgi?film=15858> [dostęp:18.10.202]

<https://www.bcdb.com/bcdb/cartoon.cgi?film=1760> [dostęp: 14.04.2021]

<https://www.cbr.com/comic-legends-when-did-superman-first-fly/> [dostęp: 14.04.2021]

https://www.cleveland.com/comic-books/2013/12/jerry_fine_dies_he_brought_sup.html [dostęp:18.10.2020]

<https://www.imdb.com/> [dostęp:14.04.2020]

Filmografia

Have I Got a Story for You, reż. Shoujirou Nishimi, Japonia, USA 2008

Iniemamocni, reż. Brad Bird, USA 2004

Komiks, reż. Piotr Milczarek, Polska 2003

Pan Pan, reż. Piotr Milczarek, Polska 2005

Sens życia według Monty Pythona, reż. Terry Jones, Terry Gilliam, Wielka Brytania 1983.

Superman: Mad Scientist, reż. Dave Fleischer, USA 1941

Wojna Światów, reż. Piotr Milczarek, Polska 2004

Spis ilustracji

- Il. 1. *Kajko i Kokosz. Zamach na Milusia*, Janusz Christa, Krajowa Agencja Wydawnicza KAW, Warszawa, 1983, okładka komiksu
- Il. 2. Stona z komiksu, 1996, rysunek autora
- Il. 3 *Sens życia według Monty Pythona*, Terry Jones i Terry Gilliam, Universal Pictures 1983, kadr z filmu
- Il. 4. *Komiks*, PWSFTviT, 2003, kadr z filmu
- Il. 5. *Wojna światów*, PWSFTviT w Łodzi 2004, kadr z filmu
- Il. 6. *Pan Pan i gołąb*, PWSFTviT w Łodzi, 2005, kadr z filmu
- Il. 7. Cosplay, Sandiego Comic Con czerwiec 2019
<http://www.stanleeslacomicon.com/the-comiccon-schedule-and-history-that-you-fans-need-to-know/> [dostęp: 10.04.2021]
- Il. 8. *Yellow Kid* autorstwa Richarda Feltona Outcaulta 1895
<https://en.wikipedia.org/wiki/File:YellowKid.jpeg> [dostęp: 10.04.2021]
- Il. 9. Opowiadanie i ilustracja *The Reign of the Superman*,
https://en.wikipedia.org/wiki/File:Reign_of_the_Superman.jpg
[dostęp: 10.04.2021]
- Il. 10. Koncept Supermana narysowany przez Joe Shustera 1935
https://en.wikipedia.org/wiki/File:Superman_concept_art_1934.gif [dostęp: 10.04.2021]
- Il. 11. *Superman*, reżyseria Dave Fleischer, Fleischers Studios 1941, kadr z serialu
- Il. 12. *Iniemamocni*, reżyseria Brad Bird, Pixar Studios 2004, kadr z filmu
- Il. 13. *Have I Got a Story for You*, reż. Shoujirou Nishimi, Studio 4°C, 2008, kadr z filmu
- Il. 14. *Have I Got a Story for You*, reż. Shoujirou Nishimi, Studio 4°C, 2008, kadr z filmu
- Il. 15. *Have I Got a Story for You*, reż. Shoujirou Nishimi, Studio 4°C, 2008, kadr z filmu
- Il. 16. *Have I Got a Story for You*, reż. Shoujirou Nishimi, Studio 4°C, 2008, kadr z filmu
- Il. 17. *Latający Cyrk Mony Pythona*, sezon pierwszy, odcinek 12, BBC 1969, kadr z programu
- Il. 18. *Deszcz*, reżyseria Piotr Milczarek, FUMI Studio, 2019, kadr z filmu
- Il. 19. *Deszcz*, reżyseria Piotr Milczarek, FUMI Studio, 2019, kadr z filmu
- Il. 20. *Deszcz*, reżyseria Piotr Milczarek, FUMI Studio, 2019, kadr z filmu
- Il. 21. *Deszcz*, reżyseria Piotr Milczarek, FUMI Studio, 2019, kadr z filmu

II. 22 *Deszcz*, reżyseria Piotr Milczarek, FUMI Studio, 2019, kadr z filmu

II. 23. *Deszcz*, reżyseria Piotr Milczarek, FUMI Studio, 2019, kadr z filmu

II. 24. *Deszcz*, reżyseria Piotr Milczarek, FUMI Studio, 2019, kadr z filmu