



„SYZYF” reż. ZDZISŁAW KUDŁA

Opracowanie Iwo Sulka

I. PODSTAWOWE TECHNIKI NAUCZANIA

STOPKLATKA	
Wskazówki dla nauczyciela Pokaż uczniom scenę od 05:25 i stopklatkę w 05:33, kiedy widać twarz Zeusa na dłoniach Syzyfa. Pokaż stopklatkę z uśmiechniętym Syzyfem – 06:46.	Pytania do uczniów ● Jaki zabieg narracyjny jest tu zastosowany? Co oznaczają wizerunki twarzy Zeusa na dłoniach Syzyfa? Czy takie rozwiązanie pojawiło się też w innej scenie? PODPOWIEDŹ: Subiektywizacja percepcyjna, ukazanie dłoni Syzyfa z jego perspektywy, „jego oczami”. Zeus ma władzę nad dłońmi Syzyfa, dlatego nie mógł oderwać ich od kamienia. Wcześniej Zeus zamienił się w ptaka, by przeszkadzać Syzyfowi. ● Co jest wyjątkowego w wizerunku szczęśliwego Syzyfa? Jak można rozpatrywać jego triumf? PODPOWIEDŹ: Warto dopytać uczniów czy znają inne przedstawienia Syzyfa z historii sztuki, poprosić ich o wyszukanie dzieł ukazujących tę postać i zestawienie z wizerunkiem filmowym (dzieła antyczne, obraz Tycjana, Franza Von Stucka, Michaela Bergta, Nikołaja Burdykina).
DŹWIĘK I OBRAZ	
Wskazówki dla nauczyciela Wyświetl fragmenty: 01:25–01:40, z Syzyfem wtaczającym głaz i od 06:45 do końca, kiedy widać Syzyfa, któremu udaje się wydostać z Hadesu.	Pytania do uczniów ● W jakiej tonacji barwnej utrzymany jest film, jak oddziałuje na widza? Jaki efekt ma zmiana palety kolorystycznej w finałowych scenach? PODPOWIEDŹ: Film utrzymany jest w kolorze sepii (jasny brąz), z postaciami narysowanymi czarną kreską. W kontekście końcowych ujęć, w których wybuchają różnorodne kolory, poprzednie partie filmu są monotonne (jak praca Syzyfa). ● Co charakteryzuje warstwę dźwiękową filmu? Jak odgłosy pomagają widzom w zrozumieniu



<p>Wyświetl fragment od 05:40, w którym Zeus przegląda „świerszczyk”.</p>	<p>akcji i emocji, odczuć bohaterów? <u>PODPOWIEDŹ</u>: W filmie nie ma dialogów, wydarzenia i odczucia bohaterów sygnalizowane są poprzez odgłosy i muzykę (znój i wysięk przy wpychaniu kamienia pod górę; beztroska Zeusa, kiedy przeszkadza Syzyfowi; muzyka wzmacnia finałowy triumf i wyzwolenie).</p> <ul style="list-style-type: none">• Czym różni się ten fragment od pozostałych partii filmu? <p><u>PODPOWIEDŹ</u>: Anachronizm (tak samo, jak w przypadku aparatu telefonicznego na początku) – Zeus przegląda współczesne pismo z roznegliżowanymi kobietami. Są one wycięte z czasopiśmie – inna paleta barwna, zdjęcia prawdziwych kobiet w animacji, kolaż.</p>
CZOŁÓWKA I TYŁÓWKA	
<p style="text-align: center;">Wskazówki dla nauczyciela</p> <p>Pokaż uczniom czołówkę filmu.</p>	<p style="text-align: center;">Pytania do uczniów</p> <ul style="list-style-type: none">• Co mówią nam napisy początkowe o technice animacji? <p><u>PODPOWIEDŹ</u>: Pierwszy napis to „Studio Filmów Rysunkowych...”.</p> <ul style="list-style-type: none">• Co jest tłem do napisów? <p><u>PODPOWIEDŹ</u>: Kształt podobny od głazu wtażanego przez Syzyfa. Symbolika koła: bóg, prawo, nieskończoność, ale i kolistość jako czas, powtarzalność. Czy może przypomina coś jeszcze?</p>
UJĘCIE	
<p style="text-align: center;">Wskazówki dla nauczyciela</p> <p>Pierwsze ujęcie filmu (00:49–01:21).</p>	<p style="text-align: center;">Pytania do uczniów</p> <ul style="list-style-type: none">• Jak skonstruowane jest ujęcie? Początkowo nie widzimy co się stało, ale możemy się domyślić. Dzięki jakiemu zabiegowi? Czy wiemy od razu kim jest postać, którą widzimy jako pierwszą, jeśli tak, to dlaczego? <p><u>PODPOWIEDŹ</u>: Ujęcie jest nieprzerwane aż do pojawienia się Syzyfa. Kamera wykonuje szwenk (szybki ruch) w dół i ukazuje tytułowego bohatera</p>



	<p>oraz głaz. Odgłos uderzenia i „wstrząs” sygnalizują upadek kamienia (dźwięk zza kadru sygnalizuje co się stało, zanim zostanie to pokazane). Zeus siedzi na chmurze – dowód jego „wysokiej” pozycji i majestatu.</p>
TRANSFORMACJE RODZAJOWE	
Wskazówki dla nauczyciela	Pytania do uczniów
<p>Po seansie porozmawiaj z uczniami o transformacjach rodzajowych.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jak ma się film do mitu o Syzyfie w wersji Jana Parandowskiego? Jakie różnice są dostrzegacie? Jakie znacie inne interpretacje mitu? Jak w ich kontekście można odczytywać film? <p>PODPOWIEDŹ: Mit miał być pierwotnie przestroga – Syzyf sprzeciwia się bogom i zostaje ukarany. Nowożytne interpretacje postrzegają Syzyfa jako symbol absurdu istnienia (kontekst – Albert Camusa „Mit Syzyfa”), ale również uosobienie heroizmu i wytrwałości, trudu pracy i sprzeciwu wobec sił wyższych, walki o godność (kontekst – „Syzyfowe prace” Stefana Żeromskiego). Filmowemu Syzyfowi bliżej raczej do tej drugiej wersji. W punkcie kulminacyjnym triumfuje nad nieuważnym Zeusem. Nie tyle wtacza głaz na górę, co niszczy szczyt, burzy porządek i narzucony mu los, wygrywa na swoich zasadach. W finale dostępuje swego rodzaju apoteozy.</p>



II. KLUCZOWE PYTANIA

PRACA KAMERY

- Jakie ruchy kamery zostają użyte w filmie?

PODPOWIEDŹ: Warto zwrócić uwagę na szwenk w dół w pierwszej scenie; ruch ukośny w scenach wpychania głazu na górę; ruchy imitujące śledzenie czasopisma wzrokiem przez Zeusa; jazdę, lot z ujęć finałowych.

KOLORYSTYKA

- W jakiej paletce barwnej utrzymany jest film, z czym się ona kojarzy?

PODPOWIEDŹ: Kolor sepii może budzić skojarzenia ze starożytnymi naczyniami, wazami, na których przedstawiane są sceny z mitologii.

- Jaki efekt ma zmiana barw w finałowych ujęciach?

PODPOWIEDŹ: Feeria barw w końcowych partiach przełamuje monotonię głównych części filmu, może być interpretowana jako wyzwolenie się z jednobarwnego świata.

POSTACI

- Skąd wiadomo kim jest pierwsza postać pojawiająca się w filmie? Jak ją charakteryzują jej pozycja i zachowanie?
- Jakie cechy charakteru prezentują bohaterowie?

PODPOWIEDŹ: Zeus jest wyniosły, złośliwy, kapryśny, Syzyf wytrwały i sprytny.

NARRACJA

- Fabuła opowiadana jest głównie obiektywnie, są jednak dwa wyjątki od tej reguły. Jakże? Co mówią one o bohaterach?

PODPOWIEDŹ: Chodzi o ujęcia z punktu widzenia Syzyfa – na dłonie i Zeusa – na czasopismo.

MIEJSCE AKCJI

- Czy miejsce akcji filmu jest jasno określone? Gdzie rozgrywał się mit o Syzyfie? Czy niedookreślenie miejsca akcji w filmie może sprzyjać dalszej uniwersalizacji historii i innej od pierwotnej interpretacji losów i postawy bohatera?
- Jak określa postaci ich pozycja, umiejscowienie w rzeczywistości? Jak można interpretować ich położenie względem siebie?

PODPOWIEDŹ: Bóstwo i człowiek, góra i dół, sacrum i profanum: Zeus znajduje się w niebiosach, ale choć jest bogiem, jego zachowanie jest niegodne pozycji, jest leniwy, złośliwy, kapryśny, rozpustny. Syzyfa natomiast cechuje wola działania, wytrwałość, spryt. Odwrócenie wartości.

- Czym są miejsca z końcowych ujęć filmu? Jak są ukazane i jak można je interpretować?

PODPOWIEDŹ: Może jest to raj, albo przyszłość świata, przez który metaforycznie wędrujemy; może zapętlające się po jakimś czasie miejsca unaoczniają nam powtarzalność losów ludzkich.

MUZYKA I DŹWIĘK

- Jak skonstruowana jest sfera dźwiękowa filmu, z czego się składa? Czego nie zawiera ścieżka dźwiękowa?

PODPOWIEDŹ: W filmie nie słyszymy dialogów, choć jest obecny np. śmiech Zeusa. Mamy za to odgłosy sugerujące odczucia bohaterów.



- Jak brak dialogów wpływa na odbiór filmu i komunikatywność – zrozumienie tego, co chcieli przekazać twórcy?
- Jakie dźwięki słyszemy, kiedy Syzyf wtacza kamień? Jakie kiedy głaz stacza się z góry?

MOTYWY

- Jakie przykłady innych filmów będących adaptacjami mitów i literatury starożytnej lub takich, w których pojawiają się postaci wzorowane na archetypach mitologicznych czy biblijnych, można przytoczyć?

KOMPOZYCJA (*MISE EN SCÈNE*)

- Z jakiej perspektywy zaprezentowany jest świat przedstawiony?

PODPOWIEDŹ: Choć Zeus pokazany jest frontalnie, w gruncie rzeczy obserwujemy świat z perspektywy bocznej, jak na starożytnych rysunkach przedstawiających sceny mityczne.

- Scenografia jest ograniczona do minimum, jednak pojawiają się przedmioty i meble, które wybijają się z tła: biurko, telefon. Jak to rozumieć?

PODPOWIEDŹ: Anachronizmy dodają nieco humoru i urozmaicają dekoracje i kolorystykę filmu.

- Co przekazują nam ruchy i mimika postaci? Czy pomagają zrozumieć ich intencje i odczucia przy braku obecności dialogów?

MONTAŻ

- Jak zmontowane są sceny wtaczania kamienia przez Syzyfa (np. od 03:13)? Czy montaż podkreśla wysiłek bohatera?

PODPOWIEDŹ: Przejścia do zbliżeń stóp i twarzy wykrzywionej wysiłkiem wzmocniają efekt bliskiej obserwacji walki Syzyfa.

- Jak zmontowane są ostatnie ujęcia filmu? Czy montaż różni się tu od tego w poprzednich partiach?

PODPOWIEDŹ: Zastosowane są tu miękkie przejścia montażowe (przenikanie), akcentujące odrębność finału od zasadniczej akcji, jego fantastyczny wymiar.



III. POMYSŁY NA ĆWICZENIA

PISANIE I CZYTANIE

- Podziel klasę na zespoły (3–4 osoby) i poproś o dopisanie do filmu:
 - ➔ kwestii dialogowych, które mogłyby wypowiedzieć postaci
 - ➔ narrację spoza kadru myśli bohatera – z punktu widzenia Syzyfa
 - ➔ narrację spoza kadru myśli bohatera – z punktu widzenia Zeusa
 - ➔ narrację spoza kadru – obiektywną(każda grupa losuje jeden z wymienionych typów komentarza).
 - Poproś uczniów o lekturę wierszy podejmujących motyw mitu o Syzyfie oraz o porównanie ich z wersją przedstawioną w filmie. Następnie z całą klasą zainicjuj dyskusję o tym, jak różnorodne sensory wydobywają z mitu poszczególne artyści, w jak odmiennie konteksty wpisują archetyp Syzyfa.
- PODPOWIEDŹ:** Do ćwiczenia warto skorzystać z utworów: „Hymn Syzyfa” Romana Brandstaettera, „Wieczny Syzyf” Urszuli Kozioł, „Syzyf” Zofii Dormanowskiej, „Syzyf” Bogdana Ostromęckiego.

SŁUCHANIE I MÓWIENIE

- Poproś uczniów, aby spróbowali wcielić się w Zeusa i w grupach wymyślić jak zachowaliby się w sytuacji Zeusa lub Syzyfa. Jak jeszcze można utrudnić Syzyfowi jego pracę? Jak inaczej można przechytrzyć bóstwo?

ĆWICZENIA PRAKTYCZNE

- Zaproponuj uczniom stworzenie własnej animowanej wersji filmu lub inną interpretację mitu o Syzyfie. Można użyć do tego aplikacji do animacji Stop Motion Studio, a film może być kompilacją różnych typów filmu animowanego: rysunku, kukielek (kamień zrobiony np. ze zgniecionego papieru), wycinanki etc.
- Poproś uczniów o nagranie napisanych wcześniej dialogów lub narracji na dyktafon w smartfonach i odtworzenie ich podczas wyświetlanego filmu.

ZADANIA AKTYWIUJĄCE

- Wprowadzenie. Lekcję możesz rozpocząć od krótkiego energizera, który przypomni postaci i wątki mitologiczne. Do gry będzie potrzebna piłka – rzuć ją do wybranego ucznia i podaj imię boga, herosa lub innej postaci mitologicznej, a wybrany uczeń podaje jego funkcję lub cechę, która się z nim kojarzy. Następnie uczeń, który złapał piłkę podaje ją dalej do kolejnej osoby, wymieniając inne imię. Piłka powinna przejść przez wszystkich uczniów w klasie.
- Wraz z uczniami zagrajcie pomietą kartką, która będzie przypominać głaz Syzyfa – każdy, do kogo trafi głaz wymienia, co może być jego codzienną „syzyfową pracą”, jakie zajęcia, czynności w życiu można w ten sposób postrzegać?

KSZTAŁCENIE WIELOKIERUNKOWE

- Wiedza o społeczeństwie. Przeprowadź w klasie dyskusję o pojęciu „syzyfowej pracy” we współczesnym świecie – np. problemie nierówności ekonomicznych (bogacenia się małych grup kosztem słabo opłacanej pracy), pogłębiającym się rozwarstwieniu klasowym; pracownikach (korporacji, fabryk) wykonujących mechaniczne, powtarzalne czynności, których efekty są dla nich niedostępne; konfliktach politycznych, przewrotach, które nie przyniosły pożądanych efektów, nie zmieniły radykalnie *status quo* (ukraińska Pomarańczowa rewolucja, Arabska wiosna).

- Historia. Przeprowadź z uczniami dyskusję i porównajcie mit o Syzyfie i „Kanał” Andrzeja Wajdy [film wraz z omówieniem dostępny w pakiecie Filmoteka Szkolna – **Lekcja 37: Nowe szaty mitu**] – Czy trud powstańców był daremny? Czy zakończenie „Syzyfa” Zdzisława Kudły może być interpretowane jako obraz nadziei na ostateczne wyzwolenie?

PODPOWIEDŹ: Warto przypomnieć uczniom, że film powstał w roku 1970.

Wykorzystano format analiz filozoficznych przygotowany na podstawie opracowań British Film Institute.

Organizator:



Współfinansowanie:

