

Marta Calvo

Film w perspektywie Gadamerowskiej koncepcji sztuki

Sztuka i Filozofia 14, 142-153

1997

Artykuł został zdigitalizowany i opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Marta Calvo

FILM W PERSPEKTYWIE GADAMEROWSKIEJ KONCEPCJI SZTUKI

Hans-Georg Gadamer, najwybitniejszy niemiecki filozof nurtu hermeneutycznego, w książce *Aktualność piękna*¹ definiuje sztukę na podstawie trzech zasadniczych cech współkonstituujących jej istotę – gry, symboliczność i świętowania. Te trzy elementy składają się na antropologiczną bazę naszego doświadczenia sztuki. Sięgnięcie do nich okazało się konieczne, zdaniem Gadamera, w związku z ewidentną niewystarczalnością środków klasycznej estetyki, szczególnie ujawniającą się w niedużych próbach pogodzenia, znalezienia wspólnego mianownika do opisu sztuki dawnej i współczesnej.

W *Aktualności piękna* pytaniem pierwotnym wobec rozważań dotyczących kryteriów sztuki jest problem jej racji bytu. Doświadczenie sztuki, estetyka, historia czy prawo znajdują się, zdaniem Gadamera, poza zasięgiem metody naukowej, ale również przynoszą poznanie, w którym doświadczamy prawdy. Za cel swojej refleksji stawia Gadamer wyjaśnienie znaczenia pojęcia prawdy w tych pozanaukowych dziedzinach myśli i życia oraz jej uprawomocnienie, tj. przede wszystkim podważenie fałszywych przeświadczeń, które jej uprawomocnieniu przeszkadzają². Konieczny w tym celu staje się hermeneutyczny namysł nad przeszłością i terażniejszością tych dziedzin.

Gadamer zadaje pytanie o racje bytu sztuki odpowiadając równocześnie, dlaczego problem ten właśnie obecnie staje się aktualny. Pytanie o prawomocność sztuki stawiane jest dziś na nowo, tak jak już miało to miejsce wiele razy w historii, gdy „wymóg nowej prawdy przeciwstawia się tradycyjnej formie, która nadal przemawia poprzez inwencję poetycką lub język form artystycznych”³, i w związku z tym dawne uprawomocnienia sztuki przestają być wiążące.

¹ H.-G. Gadamer, *Aktualność piękna. Sztuka jako gra, symbol i święto*, Oficyna Naukowa, Warszawa 1993.

² K. Rosner, *Hermeneutyka jako krytyka kultury*, PIW, Warszawa 1991.

³ H.-G. Gadamer, op. cit., s. 3.

Sytuacja, o której pisze Gadamer, pojawiła się w pierwszym tysiącleciu istnienia chrześcijaństwa, gdy w imię nowej prawdy dopuszczano się obrazoburstwa, które w późniejszym okresie potępiano, gdy język form sztuki przekazywanych przez tradycję zyskał już nową interpretację, która go uprawomocniła. Dla chrześcijańskiej sztuki Zachodu „Kościoł chrześcijański i humanizm stopiony z tradycją antyczną zdołały w ciągu ostatnich stuleci dokonać tego uprawomocnienia w sposób znakomity”⁴. Potrzeba ponownej interpretacji problemu uprawomocnień sztuki zaistniała na początku XX wieku w związku z przerwaniem tej tradycji i pojawieniem się sztuki nowoczesnej. Sztuka ta stała się nieomal prowokacją wobec sztuki dawnej, łamiąc większość centralnych założeń samowiedzy sztuk plastycznych ostatnich stuleci. Jest to m.in. analityczna postawa impresjonizmu⁵, prowadząca do rozbicia każdej z barw na barwy podstawowe (puentyliści), kubistyczne rozbicie formy (1910; Picasso, Braque), złamanie zasady centralnej perspektywy (Hans von Marees, Paul Cézanne), uwzględnienie rozróżnienia pomiędzy peryferyjnym i centralnym polem widzenia oraz ostrością prezentowanych planów (Renoir), zniesienie związku pomiędzy przedmiotem a jego kształtowaniem plastycznym (Kazimierz Malewicz, Wasyl Kandyński)⁶. Pojawiające się napięcie pomiędzy oczekiwaniem opartym na świadomości historycznej odbiorcy oraz tymi, które wynikają z jego aktualnej samowiedzy, wywołuje potrzebę reinterpretacji pojęcia sztuki i jej uprawomocnień. „Świadomość historyczna nie jest (...) szczególną uczonością lub światopoglądowo uwarunkowaną postawą metodyczną, ale rodzajem instrumentacji duchowej naszych zmysłów, która już z góry określa nasze widzenie i doświadczenie sztuki. (...) Poddajemy (...) refleksji całą wielką tradycję naszej własnej historii, nawet tradycje i formacje zupełnie nowych światów i kultur”⁷. W naszym aktualnym odbiorze sztuki wychodzą sobie naprzeciw świadomość historyczna i refleksyjna postawa nowoczesnego człowieka i artysty, tworząc napięcie, które – często eksponowane przez współczesne działania artystyczne – zmusza do przyjęcia aktywnej postawy.

Sięgnięcie do antropologicznych fundamentów, na których opiera się fenomen sztuki, pozwoliło Gadamerowi pokazać, że sztuka nowoczesna nie tylko nie sytuuje się na przeciwnym biegunie sztuki dawnej, lecz

⁴ Ibidem, s. 7.

⁵ J.R. Searle, „Intencjonalność percepcji” (w:) B. Chwedeńczuk (red.), *Filozofia percepcji*, Warszawa 1995.

⁶ Przykłady te czerpię z tekstu Gadamera, *Teorii widzenia* W. Strzemińskiego i cyklu wykładów z historii sztuki prowadzonych w Zachęcie.

⁷ H.-G. Gadamer, op. cit., s. 14.

właśnie z niej czerpie „własne siły i impulsy”⁸, oraz pozwoliło przedstawić je obie na wspólnej płaszczyźnie jako Sztukę.

Bazujące przede wszystkim na ideach Gadamera, zarysowanych w *Aktualności piękna*, chciałabym zastanowić się nad następującymi zagadnieniami: a) czy elementy gry, symboliczności i świętowania są obecne również w dziełach filmowych i czy w związku tym spełniają one kryteria Gadamerowskiej definicji sztuki; b) czy w stosunku do nich, tak jak w przypadku tradycyjnych form sztuki, pojawia się napięcie pomiędzy świadomością historyczną a nową świadomością odbioru i czy powoduje to konieczność poszukiwania dla nich nowych uprawomocnień, oraz jakie to mogą być uprawomocnienia; c) jak sytuują się dzieła filmowe na tle sztuk plastycznych i sztuki w ogóle.

GRA – SYMBOLICZNOŚĆ – ŚWIĘTOWANIE

Gra. Zdaniem Gadamera, w doświadczaniu sztuki przejawia się element gry, który stanowi jej antropologiczną bazę. „Gra jest tak podstawową funkcją życia ludzkiego, iż kultura ludzka bez elementu gry jest w ogóle nie do pomyślenia”⁹. Gra w sztuce ujawnia się w dwojaki sposób: negatywny – jako wolność od więzi celowych i pozytywny – jako swobodny impuls.

Wolność od więzi celowych nie implikuje jednak braku reguł w sztuce. „Szczególną cechą gry (...) jest to, że potrafi ona wciągnąć sobą także rozum, tę najbardziej swoistą właściwość człowieka, by wyznaczać sobie cele i świadomie do nich dążyć. To rozum narzuca sobie tutaj reguły w formie niezależnych od celu poczynań”¹⁰. Istotą sztuki, jak i gry jest więc pozbawione celowości zachowanie, w którym jednak nie ma żadnej dowolności i „coś jest *za coś uważane*, nawet jeśli nie jest to element pojęciowy, celowy, sensowny, lecz np. czysty, ustanowiony przez grającego przepis”¹¹. Tego rodzaju rozumienie gry – jako sposobu prezentacji reguł – oznacza zarazem, że wymaga ona zawsze współuczestnictwa (nawet jeśli miałyby być ono tylko hipotetyczne). Podobnie jest w sztuce, gdzie element gry stanowi pierwszy krok na drodze w kierunku ustanowienia komunikacji międzyludzkiej w tej sferze.

⁸ Ibidem, s. 11.

⁹ Ibidem, s. 24.

¹⁰ Ibidem, s. 30.

¹¹ Ibidem, s. 32.

Potrzeba współuczestnictwa podkreślana jest zwłaszcza w każdej z nowych form eksperymentowania ze sztuką i można by w tym rozpoznać „dążenie do zastąpienia dystansu widza zaangażowaniem uczestnika gry”¹². Dzieje się to często poprzez celowe i ostentacyjne łamanie dawnych reguł. Czy oznacza to, jak pytano wobec zjawisk sztuki nowoczesnej, że dzieło sztuki przestało istnieć? Zdaniem Gadamera tak nie jest, ponieważ hermeneutyczna tożsamość dzieł sztuki opiera się na ich tożsamości w grze, element ten pozostaje w sztuce współczesnej nienaruszony.

Gadamer określa dzieło sztuki jako „punkt tożsamości ponownego rozpoznania i zrozumienia”¹³. I dalej, „tkwiąca w każdym dziele jako takim rozbudowana gra refleksji stanowi wyzwanie”¹⁴. Jest to przestrzeń gry, którą każdy obcujący z dziełem sztuki musi wypełnić sam¹⁵. Skoro gra jest niezbędnym definicyjnym aspektem sztuki, to autentyczne zaistnienie dzieła sztuki (w pojęciu i doświadczeniu) jest możliwe tylko dla tego, kto „współgra”, tzn. odpowiada aktywnie na wyzwanie, że w dziele sztuki jest coś do rozumienia.

Element gry pojawia się w tym sensie również w dziełach filmowych. Zachowana jest w nich, tak jak wymaga tego gra, wolność od więzi celowych. Zarówno twórcy, jak i widzowie (poprzez duchowy wysiłek i aktywność w przestrzeni gry oferowanej przez dzieło), powodowani swobodnym impulsem, aktywnie współuczestniczą¹⁶ w filmowym widowisku. W ten sposób gra przejawia się w sposób pozytywny.

Tworzenie filmu kinowego, jak i telewizyjnego, opiera się na regułach, których część uległa już skodyfikowaniu i jest przedmiotem wykładów w szkołach filmowych, zaś inne powołują do życia twórcy filmowi. Poprzez dzieło filmowe reguły te ulegają prezentacji i stają się niekiedy przedmiotem badań (badania semiotyczne i klasyfikacja

¹² Ibidem, s. 32.

¹³ Ibidem, s. 35.

¹⁴ Ibidem, s. 35.

¹⁵ Współuczestnictwo w obcowaniu z dziełem sztuki jest przedmiotem rozważań w Ingardenowskiej teorii konkretyzacji, którą przywołuje Gadamer w *Aktualności piękna*, oraz m.in. w koncepcji C. Beardsleya na temat twórczego odbioru dzieła sztuki w estetyce (por. art. B. Smoczyńskiej w J. Brach-Czajna (red.), *Twórczy odbiór sztuki*, Białystok 1992).

¹⁶ W ten sposób pisał o tym E. Morin: „Potrzeba uczestniczenia, nie mogąca się wyrazić czynem, przybiera charakter wewnętrzny, przeżywany. Zanik uczestnictwa praktycznego determinuje więc intensywne uczestnictwo uczuciowe i prawdziwe przeniesienie dokonuje się pomiędzy duszą widza a ekranowym spektaklem”, (*Kino i wyobraźnia*, tłum. K. Eberhardt, Warszawa 1975).

filmowych kodów, wyróżnianie gatunków filmowych, badania antropologiczne i psychologiczne)¹⁷. W poszczególnych realizacjach filmowych arbitralnie przyjęte zasady są, jak w grze, ściśle przestrzegane.

Współuczestnictwo widzów jest warunkiem koniecznym zaistnienia dzieła filmowego, tak jak nawet hipotetyczna obecność współgrającego jest niezbędna do gry. Podobnie jak we współczesnych sztukach plastycznych, w filmie zwraca się również szczególną uwagę na to, aby spowodować aktywne uczestnictwo. Próbuje się to jednak uczynić w nieco inny sposób, podkreślając zwłaszcza te przestrzenie gry, które dzięki technice filmowej mogą zostać szczególnie wyeksponowane. Przede wszystkim wykorzystuje się metody służące stopniowaniu i kulminacji napięcia (co jest szczególnie wyraźne w filmach grozy) w celu wzbudzenia zainteresowania akcją filmu oraz próbuje się wywołać zaangażowanie widza w stosunku do bohaterów poprzez wpływanie na jego stany emocjonalne. Film czerpie tu twórczo z tradycji sztuk plastycznych, teatru i literatury.

Symboliczność. To, że dzieło sztuki wskazuje na coś, co wychodzi poza ramy tego, co bezpośrednio widzialne i zrozumiałe w wyglądzie dzieła, kieruje rozważania Gadamera w stronę symbolu. Odsyłanie to nie jest alegorią, ponieważ w dziele sztuki nie przemawia odniesienie znaczeniowe, które musi być znane wcześniej. „Poprzez symbol natomiast, poprzez doświadczenie symboliczności rozumiemy, że to, co jednostkowe, szczególnie, jest niczym ułamek bytu. (...) Doświadczenie piękna, zwłaszcza piękna w sztuce, jest przyzywaniem możliwego sakralnego porządku, gdziekolwiek by on był. (...) Zwielokrotnianie tego doświadczenia, które znamy jako historyczną rzeczywistość, jak i symultaniczność teraźniejszości [ma miejsce] stale i wciąż w coraz to nowych postaciach szczególności”¹⁸. Symboliczność nie tylko odsyła do znaczenia, ale pozwala mu się uobecnić, reprezentuje znaczenie”¹⁹ – stąd dzieło sztuki nie jest namiastką jakiegoś innego istnienia, jest niezastąpione.

„Symboliczna reprezentacja w dziedzinie sztuki nie wymaga żadnego określonego sposobu uzależnienia od rzeczy uprzednio danych”²⁰ – stąd powiedzenie, że *sztuka jest zawsze mimesis*, [znaczy, że] (...) sprawia, że coś sobie przedstawia”²¹, nie zaś, że musi być przedstawiająca. Łączy się

¹⁷ R.W. Kluszczyński, „Uwagi na temat twórczych aspektów odbioru filmu” (w:) *Twórczy odbiór sztuki*, op. cit.

¹⁸ H.-G. Gadamer, op. cit., s. 43.

¹⁹ Ibidem, s. 46.

²⁰ Ibidem, s. 48.

²¹ Ibidem, s. 48.

to z tematem gry, która jest rodzajem samoprezentacji i podlega własnym celom i regułom, zaś „to, co symboliczne i symbolicznie nacechowane, polega właśnie na tym, że nie jest ono odniesione do osiągalnego celu znaczeniowego, ale kryje w sobie własne znaczenie”²².

Tak rozumiany symboliczny wymiar sztuki przejawia się także w dziełach filmowych, gdzie również ma miejsce odsyłanie poprzez to, co jednostkowe do tego, co uniwersalne, stanowiąc o ich twórczym wymiarze.

Świętowanie. Doświadczenie święta jest, zdaniem Gadamera, jednym z elementów składających się na doświadczenie sztuki. „Święto jest wspólnotą i przedstawieniem samej wspólnoty w pełnej formie. Święto jest zawsze świętem dla wszystkich”²³ i nie dozwala na odosobnienie, izolację poszczególnych osób. Świętowanie ma określone sposoby prezentacji i jest pewną czynnością intencjonalną. „Świętujemy – a jest to wyraźne tam, gdzie chodzi o doświadczenie sztuki – zbierając się w oczekiwaniu na coś. Tym, co jednoczy wszystkich i co nie pozwala rozproszyć się w indywidualnych rozmowach i jednostkowych przeżyciach, nie jest po prostu bycie razem jako takie, ale intuicja”²⁴.

Każde dzieło sztuki stwarza ponadto własny czas, który narzuca odbiorcy. Jest to czas święta – czas wyróżniony. „W doświadczeniu sztuki chodzi o to, że dzięki dziełu uczymy się pewnego specyficznego sposobu przebywania. Jest to przebywanie tym się odznaczające, że się nie dłuży. Im bardziej tak przebywając zdajemy się na nie, tym wymowniej, tym wielostronniej, tym pełniej się nam ono jawi. Istotą doświadczenia czasu w sztuce jest to, że uczymy się przebywania”²⁵.

Zapewne większość osób po obejrzeniu i przeżyciu dobrego filmu w kinie lub telewizji ma poczucie, że oto odbyło podróż do innego świata i czasu. Dla wielu staje się to wręcz miernikiem tego, czy film był dobry. W trakcie jego oglądania, co widoczne jest zwłaszcza w kinie, widzowie doświadczają poczucia wspólnoty, która wyraża się poprzez rozmaite formy zachowań, np. zamieranie w oczekiwaniu tuż przed projekcją, głośne wyrażanie niektórych swoich reakcji emocjonalnych, takich jak śmiech (m.in. głośny śmiech podkładany czasem pod ścieżkę dźwiękową filmu dla wzmocnienia tego doświadczenia), oklaski, gwizdy, tupanie itd.

²² Ibidem, s. 50.

²³ Ibidem, s. 53.

²⁴ Ibidem, s. 54.

²⁵ Ibidem, s. 61.

jako wyrazy akceptacji lub dezaprobaty. Formą świętowania, w znaczeniu Gadamera, w odniesieniu do sztuki filmowej jest każda prezentacja dzieła filmowego, festiwale filmowe i fankluby skupione wokół takich filmów kultowych, jak np. *Rocky Horror Picture Show* i *Star Trek* w USA czy *Rejs* M. Piwowskiego w Polsce. W ewidentny sposób mamy tu do czynienia z rodzajem świętowania w znaczeniu przedstawionym powyżej.

Podsumowując można powiedzieć, że element gry ujawnia się w sztuce filmowej na dwa sposoby. Negatywnie – przez uwolnienie działań od więzi celowych i pozytywnie – jako swobodny impuls do aktywności w przestrzeni gry. Gra rozumiana jako prezentacja reguł ustanawia zarazem konieczność istnienia współuczestników gry, którzy podejmą wyzwanie, jakie stanowi rozbudowana „gra refleksji”, zawarta w dziele filmowym. Tym samym element gry zawarty w sztuce filmowej stanowi pierwszy krok na drodze ustanowienia komunikacji międzyludzkiej w tej sferze.

Wymiar symboliczny dzieła filmowego ujawnia się w akcie odsyłania do znaczenia. Nie jest to wszakże alegoria, ponieważ znaczenie nie musi być dane wcześniej. Symboliczność ta pozwala uobecnić się znaczeniu i je reprezentuje. Z tego względu stanowi ona zarazem o niepowtarzalności każdego dzieła sztuki i dzieła filmowego w szczególności.

W sztuce filmu ujawnia się również wymiar święta. Dzieło filmowe cechuje określony sposób prezentacji, jego odbiór stanowi czynność intencjonalną. W trakcie projekcji filmowej tworzy się wspólnota oparta o przebywanie we wspólnym czasie wyróżnionym – czasie święta i doświadczenia sztuki. Podobnie jak gra, drugi wymiar sztuki – świętowanie – prowadzi do ustanowienia szczególnego rodzaju komunikacji międzyludzkiej.

UPRAWOMOCNIENIE SZTUKI FILMOWEJ

Sądzę, że podobnie jak było to w przypadku sztuki początku XX wieku, sztuka filmowa, będąca z racji nowej techniki i nowych środków wyrazu nieznaną dotychczas formą twórczości, również domaga się uprawomocnień i refleksji nad racją jej bytu. O aktualności problemu świadczy m.in. to, że film kinowy i telewizyjny jawi się nam jako sztuka dopiero od niedawna. Nowe media postrzegane były u początków swego istnienia jako zagrażające sztukom zastanym. Odmawiano im rangi sztuki, a później sytuowano je w kategorii sztuki masowej²⁶. „Przez całe lata film był dla

²⁶ Por. M. Hopfinger, *Kultura współczesna – audiowizualność*, PIW, Warszawa 1985.

badaczy sztuki symbolem jej upadku”²⁷. W szerokim ich upowszechnianiu i silnym rezonansie społecznym upatrywano negatywnego, destrukcyjnego wpływu. Dziś, gdy sztuka filmu weszła już w wiek dojrzały i film posiada bogaty nurt artystyczny i awangardowy, pojawiające się dzieła wybitne włączane są w kategorię sztuki. Nadal jednak, formułując to w języku hermeneutycznym Gadamera, pojawia się napięcie pomiędzy oczekiwaniami odbiorczymi, będącymi rezultatem świadomości historycznej, a tymi, do których przyzwyczajają nas twórcy nowych mediów, oraz problem, w jakich kategoriach opisywać nowe zjawiska – czy traktować je jako kontynuację dotychczasowej sztuki, czy jako zjawisko wychodzące poza nią i zupełnie nowe. Wśród osób zajmujących się twórczością filmową nadal powstają wątpliwości, czy można sztukę filmową stawiać na jednej płaszczyźnie z tradycyjnymi kierunkami sztuki.

To właśnie nowe media, w tym sztuka filmowa, silnie oddziałują na aktualną samowiedzę odbiorcy. Jest ewidentne, że właśnie kino i telewizja, a nie sztuki plastyczne przyczyniły się do tej niemal powszechnej samowiedzy naszych czasów²⁸, która uniemożliwia już naiwne ogarnięcie obrazu spojrzeniem jedynie odbiorczym. Dziś „wcale nie jest oczywiste, iż [to co] przekazywane w formie obrazu lub narracji tradycyjnych treści ma walor prawdy, do której pretenduje”²⁹. Nikt już obecnie nie uciekałby przed filmowym pociągiem wjeżdżającym na stację. Dziś nawet prosta kobieta, opowiadając o serialu telewizyjnym, potrafi powiedzieć: „To fikcja, panie, fikcja”³⁰.

Sztuka filmu staje się bliska dawnym sztukom plastycznym z tego względu, że podobnie jak one często odpowiada pozytywnie na oczekiwania, by coś „stało jak żywe”. Zapewne stąd między innymi, że zaspokaja ona powszechne pragnienie „przedmiotowego upojęciowiania”, bierze się ogromna popularność tej formy wypowiedzi.

Ponadto, sztuka nowych mediów stała się spadkobierczynią tradycji wielu różnych dziedzin działalności twórczej człowieka: sztuk plastycznych, teatru, literatury i muzyki. Sądzę, iż jest tak, że zarówno nowy kontekst sytuacyjny, jak i różnorodność tradycji, z których film kinowy i telewizyjny czerpią, stwarzają sytuację powodującą, że napięcie pomiędzy nowymi oczekiwaniami odbiorczymi, a oczekiwaniem wynikającym

²⁷ R. Kluszczyński, op. cit.

²⁸ V. Flusser, „Ku uniwersum obrazów technicznych” (w:) A. Gwóźdź (red.), *Po kinie? Audiowizualność w epoce przekaźników elektronicznych*, Universitas, Kraków 1994.

²⁹ H.-G. Gadamer, op. cit., s. 1.

³⁰ Z wywiadu telewizyjnego.

ze świadomości historycznej, może tu odbiorca znacznie łatwiej przezwycięzać, niż w przypadku nowych kierunków w sztukach plastycznych.

Sztuka, działając poprzez zawarte w niej wymiary gry i świętowania, ustanawia międzyludzką komunikację i wpływa na stworzenie wspólnoty. Do początku XX wieku była to szeroka wspólnota humanistyczno-chrześcijańskiej tradycji i nośnik stanowiła formowania i kształtowania dzieła gotowa, oczywista wspólnota naszego widzenia świata sztuki. Dziś w sztukach plastycznych „artysta nie przemawia w imieniu swojej wspólnoty, ale poprzez najbardziej swoiste wypowiedanie siebie sam sobie tworzy własną wspólnotę. Mimo to tworzy on właśnie swoją wspólnotę, ta wspólnota zaś jest w swej intencji całością zamieszkanego świata, ma charakter ekumeniczny, prawdziwie uniwersalny. Właściwie każdy powinien – i tego oczekują wszyscy artyści – otworzyć się na język, którym mówi się w dziele sztuki, i przyswoić go sobie jako własny”³¹. To, że w celu doświadczenia sztuki musimy poznać język wypowiedzi artystycznej, dotyczy zarówno sztuki dawnej, jak i współczesnej: „Istotne pozostaje to, że w każdym przypadku jest to wspólne dokonanie, tworzenie potencjalnej wspólnoty”³².

Sztuka filmu również wytwarza wspólnotę opartą m.in. o znajomość lub uczenie się języka jego wypowiedzi. Język filmu może albo posługiwać się klasycznymi regułami filmowymi, których znajomość jest powszechna, albo też, rzadziej, być autorską wypowiedzią reżysera, tworzącego język wypowiedzi oparty o wprowadzanie nowych jego elementów i łamanie uznanych reguł, jak to się dzieje w nurtach awangardowych. Na ogół jednak wspólnota widzów i kinomanów przypomina bardziej swym charakterem szeroką wspólnotę dawnego chrześcijańsko-humanistycznego świata, gdzie znajomość języka sztuki była powszechna i przed odbiorcą nie stawała każdorazowo konieczność liczenia się na nowo języka, którym dzieło się posługuje. Wówczas, tak jak nigdyś sztuki plastyczne, sztuka filmu wpływa na integrację wspólnoty, społeczeństwa i dziś już – całego *cywilizowanego* świata.

Sztuka filmowa zyskuje swe uprawomocnienie poprzez wpływ na aktualną samowiedzę odbiorcy w sferze m.in. reinterpretacji języka dotychczasowych form sztuki i tworzenia nowego języka filmowego, oraz przez tworzenie wspólnoty, opartej o doświadczenie gry i święta w sztuce filmowej.

³¹ H.-G. Gadamer, op. cit., s. 52.

³² Ibidem, s. 52.

SZTUKA FILMU NA TLE WSPÓŁCZESNYCH SZTUK PLASTYCZNYCH I SZTUKI W OGÓLE

W sztuce filmu znajduje swój wyraz zarówno tradycja sztuki przedstawiającej, jak i – w stosunku do niej nowatorskiej – sztuki współczesnej oraz jej teoretycznych założeń, takich jak m.in. impresjonistyczne rozbicie każdej z barw na barwy podstawowe, zasada, na której opiera się kubistyczne rozbicie formy, złamanie zasady centralnej perspektywy, uwzględnienie rozróżnienia pomiędzy peryferyjnym i centralnym polem widzenia oraz ostrością prezentowanych planów. Nie upowszechniło się natomiast, wyraźnie w awangardowych nurtach sztuki, zniesienie związku pomiędzy przedmiotem a jego kształtowaniem plastycznym.

Dzięki samej technice filmowej i telewizyjnej możliwe są takie działania, które sytuują przedsięwzięcia filmowe blisko współczesnych sztuk plastycznych. Na taśmie filmowej w postaci rozrzuconych ziaren światłoczułych związków i na ekranie telewizyjnym w analogiczny sposób, wykorzystując ziarnistość³³ (w nowej technice telewizorów, których ekrany budowane są na bazie ciekłych kryształów, określa się to jako *pixele*) realizuje się w naturalny sposób impresjonistyczne rozbicie każdego z kolorów na barwy podstawowe; znajduje tu również zastosowanie zasada relatywizmu barw. Wprowadzenie wymiaru czasowego w dziele kinowym lub telewizyjnym powoduje, że postulat Pabla Picassa, by przedstawiać przedmiot z wielu rzutów jednocześnie i tym samym zbliżyć się do autentycznego doświadczenia podmiotu oglądającego dany przedmiot, jest realizowany w filmie z samej jego istoty. Wraz z przesuwem kamery (co widać zwłaszcza na filmach artystycznych, gdzie nie stosuje się tradycyjnych ujęć) zmienia się również „punkt kompozycyjny”, na którym skupiamy uwagę, podobnie jak przy percepcji rzeczywistości, co Paul Cézanne oddał w swoich obrazach stosując ruchomą perspektywę (wiele punktów zbiegu – w każdym z punktów kompozycyjnych dla perspektywy trójwymiarowej). Podobnie rzecz się ma z rozróżnieniem na peryferyjne i centralne pole widzenia oraz zmianami ostrości prezentacji planów, realizowanymi w naturalny sposób w sztuce filmowej i wykorzystywanymi artystycznie przez wielu twórców. Z tego punktu widzenia, aby posłużyć się słowami Władysława Strzemińskiego, sztuka filmowa

³³ V. Flusser, op. cit.

i telewizyjna stanowi kolejne ogniwo w „rozwoju w kierunku coraz to dalszego realizmu”³⁴.

Czyż jednak w tym wypadku ten „coraz to doskonalszy realizm” nie prowadzi do pozbawienia widza filmowego lub telewizyjnego możliwości tej szczególnie twórczej aktywności, jaką jest i była dla oglądającego dzieło sztuki plastycznej rekonstrukcja możliwych zdarzeń i samodzielne tworzenie w wymiarze czasowym?³⁵ Dziś, pomimo najnowszych prób stworzenia kina, w którym widzowie głosując demokratycznie wybieraliby sekwencje scen, które chcieliby obejrzeć³⁶, twórca filmu prowadzi zwykle biednego, biernego widza jak na sznurku. Jego rola nadal jest jednak mało twórcza, sprowadza się bowiem tylko do wyboru ścieżki algorytmu, który zbudował ktoś inny.

Może jednak zabierając jedną z dostępnych form aktywności, film rozwinął inną? Czyż happening nie udaje się znacznie lepiej na ekranie kinowym lub telewizyjnym? Zaskakiwanie jest przecież podstawową filmową metodą, umożliwiającą trzymanie widza w napięciu³⁷. Zaskakujące sceny to najczęściej te, w których gra znaczeń wynika z interpretacji w wymiarze czasowym teraźniejszość-przeszłość: stereotypowe sytuacje (filmowe, kulturowe itd.) i ich modyfikacje, transpozycje sytuacji znaczących kulturowo, nietypowe ujęcia zderzające się z dawnymi przyzwyczajeniami odbiorczymi itd. Tylko dzięki ewentualności przedstawiania zdarzeń w porządku czasowym pojawiły się tego typu możliwości interpretacyjne³⁸.

Jedynie doprowadzone w sztukach plastycznych do ekstremum zniesienie związku pomiędzy przedmiotem a jego kształtowaniem plastycznym nie ujawniło się w całej ostrości w nowych mediach³⁹. Stoją temu na

³⁴ W. Strzemiński, *Teoria widzenia*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1958.

³⁵ W sposób znacznie bardziej kategoryczny pisze o tym Thomas Wimmer w eseju „Fabrykowanie fikcji? Próba opisu filmu i obrazów cyfrowych”, zamieszczonym w powyżej cytowanym zbiorze *Po kinie?* – „zanikają pauzy (...) niezbędne do kreatywnego przetworzenia tego, co postrzegane”.

³⁶ R.W. Kluszczyński w „Uwagach na temat...”, op. cit., pisze o podobnym eksperymencie.

³⁷ W happeningu chodzi oczywiście niekiedy również o wywołanie aktywnego w praktycznym sensie uczestnictwa w sytuacji, lecz nie to jest zapewne najważniejsze.

³⁸ W tym punkcie film kinowy i telewizyjny staje się spadkobiercą tradycji teatru. Znacznie większe techniczne możliwości filmu przesadzają jednak o szerszym i bardziej różnorodnym wykorzystywaniu tego typu gry sensów.

³⁹ Roman Jakobson w eseju zamieszczonym w zbiorze *W poszukiwaniu istoty języka* (M.R. Mayenowa (red.), PIW, Warszawa 1989, t. 1, s. 80) twierdzi, że próby tworzenia

przeszkodzie zapewne znacznie silniejsze przyzwyczajenia odbiorcze niż te, które wynikają ze świadomości historycznej. Są one związane przypuszczalnie z tym, że cały otaczający nas świat nieomal natychmiastowo interpretujemy przez próby nadania mu sensu. O tej naturalnej i zawsze obecnej tendencji pisze również Gadamer: „Zdumiewająco naiwną formą przedmiotowego upojęciowienia jest stawianie w obliczu obrazu pytania o to przede wszystkim, co tu zostało przedstawione. (...) Zachowujemy to zawsze w naszym postrzeganiu, jeżeli jest to dla nas rozpoznawalne”⁴⁰. Ta cecha sztuki filmowej odsyła nas do bogatej tradycji sztuki przedstawiającej. Mimo że – zdaniem Gadamera – zachowanie związku pomiędzy przedmiotem a jego kształtowaniem plastycznym nie jest konstytutywną cechą sztuki, to jednak wpływa ono na specyficzną łatwość jej odbioru i tworzenie wspólnoty obejmującej szerokie kręgi odbiorców.

filmów w pełni nieprzedstawiających podejmowane były w Rosji, w początkach istnienia kina. Spotkały się one jednak z całkowitym niezrozumieniem nawet ze strony osób entuzjastycznie nastawionych do sztuki abstrakcji. Jakobson określił to jako „szum wizualny”. Dziś w kinie istnieje nurt filmów abstrakcyjnych, które jednak nie posuwają się do całkowitej rezygnacji z tego związku.

⁴⁰ H.-G. Gadamer, op. cit., s. 50.