

Obraz filmowy jako dzieło sztuki

ABSTRACT. Hendrykowski Marek, *Obraz filmowy jako dzieło sztuki* [Film image as a work of art]. „Przestrzenie Teorii” 2, Poznań 2003, Adam Mickiewicz University Press, pp. 179-189, ISBN 83-232-1333-X, ISSN 1644-6763.

The language of film art, or the artistic language of cinematography, is not a separate kind of language of moving images. It is only its specific kind whose basic function consists in looking for the ever newer layers of cinematographic expression in film, TV spectacle, video-art, “light, music and sound” performance and the like. The work of art of the moving image appears to be an utterance constructed in a peculiar manner. Signs used in it become signs of signs, images shown are images of images. Such a work, due to the specificity of its formation is characterised by information capability which is considerably higher than that of an ordinary non-artistic communication. The model of reality contained in it is richer, which results from a much deeper combination of elements co-creating its structure and its characteristic expression. Many meanings as a semantic principle and as an element of the art of moving images which is of main importance, distinguishes the work of this art from all the other kinds of cinematographic communications, which generally avoid the effect of many meanings.

Kinematografia jako nowoczesny system komunikowania stanowi epokowe odkrycie cywilizacji i kultury końca XIX wieku. Samo jej pojawienie się w czasach *belle époque* i późniejsza XX-wieczna ekspansja nie oznacza jednak, że ludzie nie myśleli wcześniej za pośrednictwem ruchomego obrazu. Oparty na wielorako wykorzystanej wielokodowości system potocznego oglądu świata, który od zarania dziejów ludzkości stanowi jej antropokulturowe dziedzictwo, nieustannie uczestniczy w formach komunikowania za pomocą ruchomych obrazów. To właśnie z nim we własnej pamięci dzisiejszy widz, praktycznie już od dziecka, siada przed ekranem kinowym, telewizyjnym, a także przed monitorem komputera.

Znaki znanego nam od wczesnego dzieciństwa „języka rzeczywistości” pozostają w stałym związku ze znakami „języka filmu”, „języka telewizji” i „języka mediów elektronicznych”. Jedno odbierane jest na tle drugiego. Terminu „język rzeczywistości” należy jednak używać po pierwsze z najdalej idącą ostrożnością, po drugie konsekwentnie tylko w cudzysłowie. Określenie „język rzeczywistości” jest bowiem wyrażeniem mylącym. W istocie pojęcie to oznacza bowiem nie tyle język w rozumieniu lingwistycznym, co system czerpania przez człowieka, zwierzęta i żywe organizmy najrozmaitszych informacji z otaczającego nas świata.

W takim przypadku należałoby więc mówić nie o języku *sensu stricto*, lecz – o obrazowym poznaniu rzeczywistości. Za pośrednictwem

ludzkich zmysłów świat „pisze” ruchem w naszym umyśle. Percypując świat, od najmłodszych lat przyswajamy sobie rozmaite obrazy – memy, które zapisuje i przechowuje nasza pamięć. Ruchome obrazy jako system komunikacji nie istnieją w językowej próżni. Nieuświadomiany zazwyczaj przez nas proces narodzin każdego wizualnego i dźwiękowego obrazu kinematograficznego czerpie swój sens tyleż z własnego specyficznego uformowania, co z odniesienia do tamtego systemowego kontekstu. Więcej – sens takiego przekazu jest określany przez kontekst i konsytuację, z których dana informacja wyrasta.

Inaczej w kinie, telewizji, na ekranie komputera. Oglądając jakiegokolwiek przedstawienie ekranowe, widzimy przecież i słyszymy inaczej niż w rzeczywistości. Ta inność wynika z pośrednictwa znaków, z systemowej mediacji języka filmu. Język ruchomych obrazów jest pod pewnymi względami analogiczny do „języka rzeczywistości” (to, co pojawia się na ekranie, przypomina wyglądy realnych obiektów w naturze znane widzowi z doświadczenia jego własnej percepcji). Pod innymi względami dalece od niego odbiega. W jednym i drugim przypadku chodzi jednak o tę samą różnicę, czyli o to, że język filmu (czytaj język ruchomych obrazów) jest językiem symbolicznym, a więc systemem złożonym z konwencjonalnych znaków i reguł.

Fakt, że nasz kontakt ze światem przebiega inaczej niż kontakt z komunikatem ekranowym, nie wyklucza jednak rozmaitych aspektów współpracy i interferencji obu tych procesów w naszym umyśle. Nie znaczy też, że trzeba radykalnie przeciwstawić kulturę naturze i sztuczny język filmu – naturalnemu procesowi potocznego oglądu świata. Ten drugi bowiem, to uwaga bardzo istotna dla naszych rozważań, jest również głęboko zakorzeniony w kulturze. Prawdą jest więc, że patrzymy i słyszymy za pomocą tego, w co wyposażyła nas natura, ale prawdą jest także, iż czynimy to w sposób wyuczony i wielorako determinowany kulturowo.

Kino, telewizja, wideo i Internet zrodziły nową jakość kulturową. Wytworzyły nie istniejący wcześniej model elementarza. Człowiek żyjący u schyłku XIX wieku, idąc do iluzjonu czy kinematografu, dysponował innym rodzajem doświadczenia niż to, które jest udziałem widza współczesnego będącego biernym i czynnym uczestnikiem komunikacji audiowizualnej. Nie sposób zaprzeczyć, ani też pominąć faktu, iż ludzie dzisiejsi – inaczej niż ich pradiadkowie – większość swojej wiedzy o świecie (mowa tu o pewnym repertuarze zapisanych w indywidualnej pamięci obrazów rzeczywistości) czerpią z małego i dużego ekranu. Kinemy generują w pamięci jednostek i zbiorowości ogromny repertuar memów.

Ktoś urodzony u schyłku XX wieku, mający dzisiaj lat kilka czy kilkanaście, to homo electronicus. Nigdy w życiu nie widział tysięcy róż-

nych realnych obiektów, a przecież wie, jak one wszystkie wyglądają. Wie – dzięki ich ekranowym przedstawieniom. Jego wiedza o świecie (dodajmy często w żaden sposób nieweryfikowana) pochodzi ze źródeł sztucznych, a nie naturalnych, czyli opartych na „języku rzeczywistości”. Proces poznania, o którym tu mowa, nie byłby możliwy, gdyby nie pośrednictwo języka ruchomych obrazów.

Punktem dojścia i zasadniczym celem, jaki stawia sobie niniejsze studium, jest lingwistyczne, a nie jak dotąd bywało estetyczne ujęcie dzieła sztuki filmowej. Mając na względzie uprzednio poczynione uwagi, należy dokonać w tej materii ścisłych dystynkcji, jeśli w grę wchodzi ma naukowa refleksja i kompleksowa prezentacja podstaw tego zagadnienia. W polu naszego zainteresowania tak czy inaczej raz jeszcze musi znaleźć się zasadnicza dla wszelkiej refleksji filmoznawczej kwestia: jak film znaczy oraz w jaki sposób zachodzi i dzięki czemu możliwa jest semioza komunikatów kinematograficznych z dziełami sztuki filmowej włącznie?

Warto w tym miejscu podkreślić, iż to, co umownie nazywa się „filmem”, jako system komunikacji nie istnieje i nigdy nie istniało poza językiem ruchomych obrazów. Rozważania: Pier Paola Pasoliniego, który przed laty pisał o „języku pisanym rzeczywistości”¹, Rolanda Barthes’a, który usiłował naturalizować semiozę przekazu filmowego², czy Christiana Metz’a próbującego generalnie wyeliminować językowy charakter komunikacji filmowej za pomocą kuriozalnej, trzeba powiedzieć, formuły „langage sans langue”³ – choć na swój sposób atrakcyjne i pobudzające myślowo, raczej zaciemniają niż wyjaśniają ów złożony problem.

Podobna, tyle że jeszcze bardziej złożona, kwestia dotyczy „języka sztuki filmowej”. Również ją należy przeanalizować w kategoriach zagadnienia stricte lingwistycznego. Zakrawa to na paradoks, ale w jednym i w drugim wypadku – czyli zarówno, gdy mowa o języku kinemato-

¹ P. P. Pasolini, *La lingua critica dell'azione*, „Nuovi Argumenti” 1966, nr 2. Przekład polski: *Język pisany rzeczywistości*, przeł. K. Fekecz, w: J. Kossak, *Kino Pasoliniego*, Warszawa 1966.

² Na temat koncepcji przekazu filmowego jako analogonu rzeczywistości zob. R. Barthes, *Le problème de la signification au cinéma*, „Revue Internationale de Filmologie” X, nr 32-33, 1960. Przekład polski: *Problem znaczenia w filmie*, przeł. M. i M. Hendrykowsy, w: *Film: język – rzeczywistość – osoba*, red. A. Helman, J. Ostaszewski, Warszawa 1992; R. Barthes, *Rhétorique de l'image*, „Communications” nr 4, 1964. Przekład polski: *Retoryka obrazu*, przeł. Z. Kruszyński, „Pamiętnik Literacki” 1985 z. 3; R. Barthes, *Présentation*, „Communications” nr 4, 1964; M. Delahaye et J. Rivette, *Entretien avec Roland Barthes*, „Image et Son” nr 175, 1964.

³ Ch. Metz, *Le cinéma: langue ou langage*, „Communications” nr 4, 1964; Ch. Metz, *Les sémiotiques ou sémies*, „Communications” nr 7, 1966; Ch. Metz, *Langage et cinéma*, Paris 1971.

graficznym, jak i wtedy, kiedy zajmujemy się językiem sztuki filmowej – klasycy językoznawstwa Jan Nicisław Beaudoin de Courtenay i Ferdinand de Saussure okazują się wprost niezastąpieni. Niezastąpieni w tym sensie, że ich sposób podejścia pozwala bez porównania lepiej oświetlić cały problem od na przykład Kennetha L. Pike'a, na którego powoływał się niegdyś w swoich okołofilmowych rozważaniach (bardzo odległy od koncepcji z Kazania i Genewy) paryżanin Barthes.

Podejmując ten intrygujący problem, z pewnością warto dla jego rozwiązania skorzystać z najlepszych tradycji myśli lingwistycznej, z nieco dziś zapomnianą refleksją badaczy z kręgu Opojazu włącznie. Lingwistyka dostarcza nam tutaj niezwykle cennej inspiracji. Filmoznawstwo jako nowoczesna dyscyplina wiedzy naukowej powinno we własnym najlepiej pojętym interesie czuć się zobowiązane ponownie rozpoznać kwestię języka filmu w kontekście „języka rzeczywistości”, z jednej strony, i dzieła sztuki filmowej – z drugiej.

Powstaje pytanie, dlaczego tak trudno jest nam zaakceptować myśl o językowym (a więc zakładającym istnienie i pośrednictwo specyficznego języka) charakterze komunikacji filmowej? I pytanie drugie, w ślad za nim idące, ściśle z tamtym związane: dlaczego, myśląc o filmie, tak łatwo ulegamy urokowi konceptu „języka rzeczywistości”? Spróbuję wskazać kilka najważniejszych przyczyn, które składają się na powszechne przywiązanie do owego utartego trybu rozumowania:

1) od najdawniejszych początków do chwili obecnej kinematografia wykazywała i nadal wykazuje w swoim rozwoju ciągle zainteresowanie asymptotą zmierzającą ku absolutnej rzeczywistości przekazu; sprzyja temu dążeniu nieustanny postęp technologiczny; skoro zaś przekaz ekranowy preferuje jako ideał tautologię rzeczywistości⁴, pojęcie języka i znaku kinematograficznego w funkcji pośrednika – w odróżnieniu od „języka rzeczywistości” – burzy tę iluzję;

2) w aspekcie psychologicznym percepcji ruchomych obrazów po dawnemu wchodzi w grę pewien nawyk czy też zwyczaj językowy, którym rządzi Horacjańskie „*ius et norma loquendi*”;

3) w dobie zmierzchu „Galaktyki Gutenberga” dla kogoś, kto postrzega siebie jako klasycznego *homme de lettres*, trudna do zaakceptowania, jeśli nie wręcz nieznośna bywa wszelka myśl o istnieniu systemów językowych alternatywnych wobec języka werbalnego – takich jak

⁴ W trakcie pisania tego artykułu natrafiłem przypadkiem na najnowszą reklamę producenta sprzętu elektronicznego, firmy Samsung operującą sloganem jak ułaf pasującym do koncepcji „tautologii rzeczywistości”. Przywołane tutaj hasło reklamowe wskazujące na właściwości obrazu cyfrowego na ekranie telewizyjnym nowej generacji brzmi „digital!”, a w polskiej wersji językowej na plakacie Samsunga znalazło się adekwatnie brzmiące wyrażenie „idealnie realny”.

język kinematograficzny, postrzegany jako system konkurencyjny wobec świata Logos;

4) wszelki system językowy zakłada słownik i gramatykę, których rekonstrukcja (co niegdyś zniechęciło Rolanda Barthesa) jest w przypadku języka filmu zadaniem bardzo trudnym badawczo;

5) język filmu (czytaj język ruchomych obrazów⁵), jeśli założyć, że język taki w ogóle istnieje, wykazuje jako system semiotyczny daleko idące różnice funkcjonalne wobec języka werbalnego;

6) język ruchomych obrazów, nawet przyswojony przez jego użytkownika na bardzo niskim poziomie kompetencji językowej, zawiera w sensie antropologiczno-kulturowym cechę wysoce zaawansowanej naturalizacji, mówiąc potocznie: obraz kinematograficzny uważany jest przez widza nie za twór semiotyczny, lecz za coś oczywistego i naturalnego.

7) interferencja elementów potocznego doświadczenia i elementów percepcji znakowej, z jaką mamy do czynienia w procesie komunikowania za pomocą ruchomych obrazów, relatywizuje refleksję badawczą nad językiem filmu i sprzyja wprowadzeniu do dyskursu naukowego pojęć takich jak „język rzeczywistości”.

Ciekawych obserwacji na temat owego styku natury z kulturą dostarcza psychologia rozwojowa. W wieku najmłodszym nie mówimy, a przecież chłonimy świat całymi sobą i nieustannie się go uczymy. Myślenie wczesnego dzieciństwa ma nie tyle charakter pre-werbalny czy pre-językowy, co wielokodowy i synestetyczny, wchłaniając i kojarząc z sobą różne znaki należące do różnych systemów językowych. „Język rzeczywistości” – z jego stale rozbudowywanym, właściwym mu statusem kodu kodów – odgrywa w tym procesie niezwykle istotną rolę, a jego praktyczne opanowanie w fazie dzieciństwa towarzyszy naszym reakcjom przez całe dorosłe życie.

Film to dzisiaj, w dość powszechnie panującym wyobrażeniu, głównie światłoczuła taśma i licząca sobie ponad sto lat technologia, którą wielu chciałoby (pochopnie) odesłać do lamusa. W fali zachwytów nad dynamicznym rozwojem technologii cyfrowej zagubiła się gdzieś świadomość językowej perspektywy przekazów kinematograficznych. Odmierna technologia oznacza jedynie odmienny nośnik i nie należy mylić jej z zagadnieniami językowego charakteru przekazu. Kolejne w dziejach kinematografii systemy zapisu i przekazu ruchomych obrazów korzystają z tego samego systemu językowego. Jeśli zatem mówimy „język filmu”, to mamy na myśli „język kinematograficzny”, w którym proces komunikowania dokonuje się w różnych (w tym konkurencyjnych względem siebie) technologiach: analogowej, elektronicznej, cyfrowej. Język,

⁵ Zob. M. Hendrykowski, *Język ruchomych obrazów*, Poznań 1999.

który wykorzystują: telewizja, wideo, gry komputerowe, internet, telefon komórkowy, instrumenty analizy spektralnej i najróżniejsze inne środki przekazu audiowizualnego.

W rozważaniach nad filmem jako swoistym systemem komunikowania brakuje pewnego zasadniczego rozróżnienia. Jeśli dany przekaz filmowy nie jest sztuką, a jedynie rejestracją wizualnych bądź audiowizualnych wyglądów rzeczywistości – nadal mimo to nie przestaje być komunikatem wizualnym lub audiowizualnym sformułowanym w języku ruchomych obrazów. Skoro tak, to powstaje w tym miejscu zasadnicze pytanie: czy chodzi o system wtórnie modelujący, a jeśli – system wtórnie modelujący, to, co wobec niego jest systemem prymarnym?

Z lingwistycznego punktu widzenia owa złożona i niełatwa do rozstrzygnięcia kwestia przedstawia się następująco. Na poziomie pierwszym używany przez współczesnego człowieka od ponad stu lat jako system komunikacji społecznej język kinematografii jest systemem prymarnie modelującym. W wariacie tym chodzi o system wykorzystywany do tworzenia przekazów kinematograficznych o charakterze nieartystycznym. Jego podstawowym układem odniesienia pozostaje tak czy inaczej – znakowo modelowany przez ten system – język rzeczywistości. Jeśli tylko język ruchomych obrazów (*resp.* język filmu, język kinematograficzny) nie bywa pochopnie utożsamiany i mylony z „językiem rzeczywistości” (co przytrafiło się niegdyś Pasoliniemu), rozróżnienie powyższe można uznać za podstawę wszelkiej refleksji lingwistycznej nad problematyką języka filmu.

Na poziomie drugim – w grę wchodzi już język artystyczny kina, telewizji, video-artu itp. System służący do tworzenia komunikatów kinematograficznych będących dziełami sztuki. Nie jest on, jak chciałoby wielu, jakimś osobnym niezależnym językiem sztuki filmowej. Autonomia tego ostatniego języka ma charakter względny. W grę wchodzi tutaj szczególne wykorzystanie właściwości językowych, jakie tkwią w systemie języka ruchomych obrazów. Ich swoiste ukształtowanie sprawia, że dany komunikat nabiera innego specyficznego znaczenia, spełniając funkcje odmienne od swoich nieartystycznych odpowiedników.

Z jednej strony, obraz filmowy jako dzieło sztuki nie jest nigdy fotograficzną lub fonofotograficzną reprodukcją rzeczywistości. Z drugiej, aby mógł być uznany za dzieło sztuki, potrzeba o wiele więcej. Musi on się stać tworem artystycznej wyobraźni – zyskując w ten sposób wymiar symboliczny. Spośród wszystkich znaczeń słowa „symboliczny” szczególnie istotne są tutaj dwa: po pierwsze, ‘przenośny’ (tworzący rzeczywistość innego wymiaru), po drugie – ‘wieloznaczny’. Innymi słowy, interesować nas tutaj będzie obraz filmowy jako struktura semantyczna złożona i odwołująca się do wieloznacznych skojarzeń.

Język artystyczny ruchomych obrazów, z jakim mamy do czynienia w dziełach sztuki filmowej, różni się od codziennego, potocznego języka kinematografii nie tylko inną teleologią. Zasadniczo odmienna pozostaje przede wszystkim zasada zorganizowania ekranowych obrazów nieartystycznych – w przypadku pierwszym, i artystycznych – w przypadku drugim, związana ze stopniem ich semantycznego nasycenia. Jeśli porównać zawartość informacyjną dwóch komunikatów ekranowych tej samej długości i o tej samej liczbie ujęć, dzieło sztuki filmowej okaże się w toku analizy i interpretacji komunikatem o wiele bogatszym, zawierającym nieporównanie więcej szczególnego rodzaju informacji, niż jakikolwiek inny przekaz kinematograficzny o nieartystycznym statusie. W tym, co szczególnie istotne, informacji o autorze i o samym sobie.

Czy znaczy to, że mamy do czynienia z dwoma różnymi językami, których nic ze sobą nie łączy? Nie, język ruchomych obrazów jako system lingwistyczny pozostaje w obu przypadkach ten sam. Chodzi jedynie o zasadniczą różnicę sposobu jego użycia. U podstaw każdego autentycznego dzieła filmowego leży zdziwienie przynajmniej dwóch osób – artysty i nasze. Świat nie jest taki, jakim nam się potocznie wydaje. To, co uważaliśmy za oczywiste, nabiera na ekranie odmiennego wyrazu, zaczyna znaczyć co innego. Otwierają nam się oczy i uszy, a wraz z nimi umysł i dusza. Na tym właśnie polega sztuka filmowa.

Nie jestem wcale pewien, czy zasada *pars pro toto* stanowi, jak twierdził przed laty Jakobson⁶, uniwersalną metodę filmowej przemiany rzeczy w znaki. Język filmu, z punktu widzenia specyfiki jego systemowych cech, nie jest nic bardziej metonimiczny od na przykład języka werbalnego czy języka muzyki. Podobnie jak słowa i dźwięki muzyczne, obrazy kinematograficzne mogą dążyć w dwóch zasadniczych kierunkach: w stronę metonimiczności bądź metaforyczności przedstawień, akcentując raz element przyległości wobec tego, co ukazane, a innym razem element podobieństwa. W jednym i drugim przypadku chodzi jednak o wykreowany znakowo, czyli w systemie języka kinematograficznego, pozór (lub jak kto woli wyobrażenie) rzeczywistości.

U podstaw kinematograficznego modelu rzeczywistości w dziele sztuki filmowej i w zwykłym komunikacie leży językowy mechanizm metaforyzacji. W zwykłych (czytaj: nieartystycznych) przekazach rozpatrywany z perspektywy lingwistycznej znak i obraz filmowy okazuje się modelować ukazaną rzeczywistość w sposób metonimiczny; w utworach artystycznych natomiast – modeluje ją w sposób metaforyczny. Tak czy ina-

⁶ R. Jakobson, *Upadek filma?* „Listy pro umeni a kritiku”, 1933. Przekład polski: *Upadek filmu?* przeł. Cz. Dondziłło. W antologii: *Estetyka filmu*, red. A. Helman, Warszawa 1972. Warto zwrócić w tym miejscu uwagę na inny, znacznie późniejszy artykuł tego badacza zatytułowany: *On Visual and Auditory Signs*, „Phonetica” nr 11, 1964.

czej, w jednym i w drugim przypadku mamy do czynienia z modelem świata – konstrukcją semiotyczną mającą wszelkie cechy przypisywane przerośni, co przypomina nam, że metonimia, podobnie jak synekdocha już w poetykach starożytnych nie tworzyły odrębnej kategorii, lecz były klasyfikowane jako odmiany metafory.

W procesie powstawania i odbioru komunikatów kinematograficznych – mowa tu zarówno o komunikatach nieartystycznych, jak i artystycznych – uczestniczą na jednakowych prawach zarówno oś przyległości jak i oś podobieństwa. W fotograficznej „odbitce” sfilmowanej rzeczywistości dostrzegamy bardziej przyległość wobec desygnatu. Podobnie z przekazem telewizyjnym, w którym mamy świadomość „kamerowania” czegoś rzeczywiście istniejącego przed kamerą. Obraz filmowy i telewizyjny jako znakowy ekwiwalent realnego świata cechuje wysoki stopień analogii. W obrazach tych znak i desygnat pozostają względem siebie w ciągłej styczności.

Z kolei w filmie animowanym oraz w elektronicznych symulacjach akcent główny komunikatu spoczywa zazwyczaj na podobieństwie. Ten rodzaj kinematograficznych przedstawień cechuje znacznie niższy stopień analogii. Odnoszą się one do kodu, a nie – jak w przypadku tamtych – do kontekstu. Czujemy i zarazem uświadamiamy sobie, że zawarte w nich znaki są „oderwane” od rzeczywistości. Językiem ruchomych obrazów posługują się nadawcy i odbiorcy zarówno zwykłych komunikatów wizualnych i audiowizualnych, jak i dzieł sztuki filmowej. Zwykły komunikat odwołuje się do rzeczywistości, występując w roli jej modelu metonimicznego. Ale wystarczy nasycić go elementami organizacji estetycznej, „zagaścić” przekaz, aby nabrał on cech metafory.

W przeciwieństwie do preferującego semantyczną przyległość (*resp.* jednoznaczność) wszelkich przedstawień zwykłego komunikatu kinematograficznego, komunikat artystyczny modeluje świat na zasadzie metafory, czyli przeniesienia. Sztuka filmowa metaforyzuje to, co przedstawia. Tworzy nie rzeczywistość przyległą, lecz alternatywną. Dzieło wykreowane w języku ruchomych obrazów staje się metaforą ukazywanej rzeczywistości i tak właśnie „pragnie” być odczytywane. Budowanie takich metafor stanowi istotę kreacji filmowej. Cokolwiek wydaje się w nim podobne, jednocześnie okazuje się kontrastowo odmienne od świata, jaki sobą przedstawia.

Właśnie owa estetyczna nieprzezroczystość i – nastawiona na oryginalny kształt językowy przekazu – samozwrotność znakowych przedstawień czyni je przerośniami. Audiowizualna struktura ruchomych obrazów mających charakter artystyczny eksponuje ich indywidualne cechy językowe, w tym zwłaszcza sam sposób ukształtowania danego komunikatu, jedynie w pośredni sposób odwołując się do rzeczywistości modelowanej przez utwór na wyższym poziomie uogólnienia.

Język sztuki filmowej stanowi, w świetle kategorii pojęciowych wprowadzonych przez badaczy szkoły tartuskiej, system wtórnie modelujący. Fenomen jego działania polega za każdym razem na swoistym uporządkowaniu znaków kinematograficznych obejmującym nie tylko dwa poziomy wyższe języka kinematograficznego: figuralny (przedstawieniowy) i składniowy (syntaktyczny), ale również oba niższe: kinematyczny i morfologiczny. Nie chodzi przy tym o oczywisty fakt samej obecności kinematów i morfemów w każdym komunikacie złożonym z ruchomych obrazów, lecz o sposób zorganizowania danej całości ogarniający swym zakresem wszystko, co pojawia się na ekranie.

Język artystyczny kinematografii nie jest też jakimś oddzielnym rodzajem języka ruchomych obrazów. Stanowi on jedynie jego specyficzną odmianę, której podstawowa funkcja polega na poszukiwaniu – w filmie, widowisku telewizyjnym, video-arcie, spektaklu multimedialnym, cyfrowych kompozycjach w rodzaju „światło, muzyka i dźwięk” itp. – coraz to nowych złóż kinematograficznego wyrazu. Dzieło sztuki ruchomego obrazu okazuje się wypowiedzią skonstruowaną w szczególny sposób. Użyte w nim znaki stają się znakami znaków, ukazane obrazy – obrazami obrazów. Utwór taki, z racji specyfiki jego uformowania, cechuje nośność informacyjna znacznie wyższa od zwykłego komunikatu nieartystycznego. Bogatszy jest zawarty w nim model rzeczywistości, co wynika z o wiele głębszego zespolenia elementów współtworzących jego strukturę i właściwą mu ekspresję.

W sensie lingwistycznym ekspresja owa stanowi za każdym razem wynik szczególnego posłużenia się znanymi dotąd regułami przedstawiania. Język kinematograficzny użyty w taki sposób staje się wyrazem prawdopodobieństwa, a nie wyrazem oczywistości. Wszystko zależy od sposobu, w jaki się nim posłużymy. Określone wybory i kombinacje znaków języka kinematograficznego nie muszą za każdym razem dawać tego samego znaczenia. Co więcej, mają one charakter dowolny i arbitralny. Żadne uprzednie powiązanie nie nakazuje przypisywać danej kombinacji znakowej jednego tylko znaczenia. Próbując coś wyrazić (przedstawić) możemy to uczynić w języku filmu na nieskończenie wiele różnych sposobów.

Bardzo ważny jest przy tym zmienny i różny stopień prawdopodobieństwa rozwoju tej czy innej struktury semantycznej: wysoki w wypadku obliczonych na powszechną zrozumiałość komunikatów użytkowych, niski natomiast w filmach artystycznych. Dodajmy w tym miejscu, że wbrew powszechnie panującemu przekonaniu – rozpatrywany jako system porozumiewania się za pomocą ruchomych obrazów – język kinematograficzny nie wyklucza bynajmniej wieloznaczności. Uwaga ta dotyczy wszelkich rodzajów i odmian jego komunikatów. Przekaz kine-

matograficzny, zarówno artystyczny jak i nieartystyczny, nie jest czymś z natury swej oczywistym i jednoznacznym. Znaczy to, że wśród jego rozmaitych właściwości znajduje się także wieloznaczność.

Wieloznaczność przedstawień kinematograficznych nie wywoływała dotąd zbyt wielkiego zainteresowania semiotyków filmu zajętych przede wszystkim śledzeniem relacji znak – rzeczywistość. Musi to trochę dziwić, szczególnie w przypadku komunikatów artystycznych, ponieważ właśnie wieloznaczność stanowi istotę struktury semantycznej każdego dzieła sztuki, w tym również dzieła sztuki filmowej. Tak długo, jak widzi się w nim tylko replikę („odbitkę”) rzeczywistości, pozostanie ono ograniczone i „płytkie” w swym znaczeniu. Nie przemówi do nas i nie odkryje przed nami zawartej w nim tajemnicy. Aby tak się stało, trzeba najpierw dostrzec i odkryć właściwą mu wielość znaczeń.

Z pierwszym wariantem zjawiska wieloznaczności mamy do czynienia w ramach sytuacji ekranowej tylekroć, ilekroć nie potrafimy właściwie rozpoznać (odczytać) ekranowych przedstawień. Z drugim wariantem wieloznaczności spotykamy się w ramach wyższego rzędu układów znaczących, jakimi są sytuacje komunikacyjne. Tak czy inaczej, zwykły przekaz kinematograficzny stanowi terytorium, na którym nadawca stara się unikać podobnych niepożądanych koincydencji. Ewentualna wieloznaczność audiowizualnego przedstawienia jest więc w tej kategorii przekazów programowo eliminowana zarówno w granicach ujęcia, jak i granicach całego przekazu. Komunikacyjny wymóg jednoznaczności sprawia, że wszystko, co wieloznaczne, musi z nich zostać usunięte.

Co innego w sztuce. Obcując z dziełem sztuki filmowej czy szerzej – sztuki ruchomego obrazu, nieustannie natykamy się na wieloznaczność. Zjawisko to znają dobrze wszyscy filmowcy artyści. Dawno przed nimi odkryli je poeci, architekci, rzeźbiarze, twórcy widowisk teatralnych i choreografowie. Wiele stuleci wcześniej – również malarze, próbując na różne sposoby wykorzystać semantyczną energię ambiwalencji malowanych przez siebie przedstawień, by przywołać tylko płótna Giuseppe Arcimboldiego, a ze współczesnych na przykład Łukasza Korolkiewicza czy nieżyjącego już Tadeusza Brzozowskiego, którego przez wiele lat głęboko fascynowała gra znaczeń malarskich z takich zabiegów wynikająca.

W tym momencie nie chodzi już tylko o wieloznaczność typu figuralnego, zawartą w strukturze pojedynczego przedstawienia, lecz o wieloznaczność jako cechę systemową całego dzieła. O wieloznaczność jako zasadę semantyczną i pierwszorzędnie ważny element sztuki ruchomych obrazów, odróżniający dzieło tej sztuki od wszelkich innych rodzajów przekazów kinematograficznych, które programowo efektu wieloznaczności unikają.

Co jednak ma do tego antropologia i refleksja antropokulturowa? Okazuje się, że bardzo wiele. Wieloznaczność utworu filmowego jest bowiem szczególnym zjawiskiem semiotycznym, którego doświadczamy w trakcie jego projekcji, niczym Tezeusz w Labiryncie usiłując odnaleźć wyjście w meandrycznych zaułkach tajemniczego układu dróg. Poszukiwanie sensownego porządku, który pozostaje dla nas niejasny, przecucie, że jednak musi istnieć, że na końcu drogi odnajdziemy wyjście, wreszcie nadzieja, że ono istnieje – nie jest tylko, jak sądzą niektórzy, wynikiem racjonalnej spekulacji. Droga przez labirynt filmowego dzieła stanowi przygodę przypominającą chwilami drogę przez życie. Trzeba przez cały czas wybierać, kierując się intuicją tam, gdzie intelekt nie potrafi niczego odpowiedzieć.

Kim jest w takim razie autor filmu, jeśli rolę widza sprowadzamy do roli mitycznego Tezeusza? Oczywiście – Ariadną, która pozostawiła dla nas nić. To właśnie jej droga, wcześniej przebyta, przeżyta i doświadczona, nas prowadzi. To ona przeszła przez Labirynt przed nami. Tropy, którymi podążamy, są dla nas właśnie ową nicią: znakami pozostawionymi przez kogoś po to, byśmy znaleźli wyjście i sami nie zgubili drogi. Dzieło sztuki filmowej, jakkolwiek byłoby ono wewnętrznie skomplikowane, jest bowiem komunikatem sensownym. A to oznacza, iż kryje w sobie co najmniej jedno wyjście z labiryntu własnej wieloznaczności. W tym właśnie sensie antropologiczne doświadczenie wieloznaczności okazuje się łączyć autora filmu z jego adresatem, a filmowe dzieło sztuki ze światem, w którym zarówno jeden, jak i drugi mają wspólny udział.