

JERZY ŁUKASZEWICZ

KRYTYKA MYŚLENIA ARTYSTYCZNEGO

Co warto są twoje historie, jeśli nikt nie słucha.

1900 – *Człowiek legenda* G. Tornatore (reż.) 1998

Artykuł jest próbą usystematyzowania poglądów dotyczących *myślenia artystycznego* i warsztatu trybów narracyjnych: „obrazu historii” oraz „historii obrazów”. Przyjęta koncepcja krytyki winna wydobyć i wyróżnić to, co istotne u progu fenomenu tworzenia w sztuce filmowej. Wydaje się, że przyjęta metoda z założenia uproszczonych dowodów czerpanych z myśli oraz uzasadnień filozoficznych ugruntuje i usystematyzuje pojęcia realizacji dzieła filmowego również jako struktury intelektualne, oparte na powrocie do idei głęboko pojętego humanizmu. Zabieg ten wydaje się dość karkołomny, jednak podjęcie tej próby, będącej także wyzwaniem dla autora, wynika między innymi z konieczności uporządkowania wiedzy dla studiujących na kierunkach sztuk filmowych.

Wprowadzenie

Zastosowane w tytule odwołanie do dzieła Immanuela Kanta *Krytyka czystego rozumu* jest być może zbyt zuchwałe, jednak nieprzypadkowe. W przestrzeni myślenia dzieła kantowskiego również otwiera się prześwit interpretacji myślenia w odniesieniu do twórczości, do kategorii *myślenia artystycznego*. W tym przypadku istota krytyki wydobywa na jaw to, co zakryte w myśleniu artystycznym. Wydobywa to, co wyznacza jego horyzonty i możliwości, a więc pozwala ustalić,

kiedy użycie tej kategorii mobilizowania świata (stosując terminologię Heideggera¹) jest prawomocne, a kiedy nie.

Film jest sztuką *myślenia obrazów*. Zawsze jednak będziemy akcentować jako pierwszą kategorię myślenia, które w swej istocie jest naszą aktywnością, bo jest w ciągłym ruchu krytycznym, w dialogu, w nieustającej debacie. To myślenie, które zdobywając wiedzę, ma odwagę kwestionować również wiarygodność swoich rezultatów, bo nie stosuje łatwych rozwiązań, uproszczeń ani nie ulega groźnej wierze w oczywistość formułowanych prawd. Posłużymy się więc tropem doświadczenia zawodowego, czyli czymś możliwie wiarygodnym, zweryfikowanym. Będzie on, mam nadzieję, zasługiwał na miano *zintelektualizowanego* w stopniu, w jakim jest on ogólny, konsekwentny, a także w stopniu, w jakim uzasadniając samego siebie, nie odwołuje się do kanonów, schematów i skostniałych zasad². Nawet jeśli przedstawiona wizja będzie dla niektórych nieprzejrzysta, nadal pozostanie tylko próbą sformułowania fenomenu twórczości. Podejmiemy być może karkołomną próbę zbliżenia się do tajemnicy tworzenia, do jej fundamentu, do kategorii warunków *myślenia artystycznego*.

Jakie możliwości otwiera kategoria myślenia artystycznego? Jakie warunki wstępne powinno spełniać takie nastawienie? Kluczem będzie tryb narracyjny „historia obrazów”, który być może w zbyt uproszczony sposób wprowadzi nas w przestrzeń tworzenia. Istotą takiego „wydarzania się” na ekranie jest działanie polegające na „roz-integrowaniu czasoprzestrzeni” otaczającej nas rzeczywistości. Oczywiście rodzą się pytania o pojęcia czasu, przestrzeni, rzeczywistości, myślenia i znaczenia pojęcia *myślenie artystyczne*. Co więc jest artystycznym myśleniem, a co nie? Na te pytania należy odpowiedzieć chociaż w sposób skrótowy dla jasności i czytelności fundamentu tworzenia. Redukcja szeregu pojęć związanych z procesem tworzenia jest tu założeniem i chociaż wymagałaby dalszego szczegółowego uzasadnienia, zgódźmy się na nią jako na założenie właśnie, przyjęte tymczasowo z czysto pragmatycznych względów. Tak więc na wstępie postawmy zadanie.

¹ C. Woźniak *Martina Heideggera myślenie sztuki* Kraków 2004.

² Maria Gołaszewska w *Zarysie estetyki* (Warszawa 1984), analizując problematykę osobowości twórczej, formułuje trzy zasadnicze typy: intuicyjny, refleksyjny, behawioralny.

Przedmiotem zdarzenia ekranowego (epizodu uproszczonego dla zrozumienia charakteru narracji) jest typowy, standardowy lot bohatera samolotem rejsowym z Europy do Nowego Jorku. Przy zastosowaniu trybu narracyjnego „obraz historii” kierujemy się logiką wydarzenia, prawdopodobieństwem, kolejnością, a przede wszystkim zachowaniem reguł upływu czasu. Efekt ekranowy tego wydarzenia będzie opowieścią trwająca około ośmiu godzin, tyle, ile trwa lot. Przy zachowaniu takiej logiki czasowej i związanych z tym rezultatów efekt ekranowy zyskuje na wiarygodności. Czy jednak jest w tym zdarzeniu zaangażowane myślenie artystyczne? To przecież ogólnie przyjęta kategoria wartości obrazu filmowego. Oczywiście nie!

Poszukując innego rozwiązania, dążymy do modyfikacji tego wydarzenia – chcemy znaleźć „atrakcyjne” rozwiązania fabularne. W trybie narracyjnym „historia obrazów” podróż do Nowego Jorku może trwać na ekranie nawet bardzo krótki czas, czyli dwie, trzy sekundy. Czy wydarzenie traci na wiarygodności? Samolot przemieścił się w czasoprzestrzeni. Bohater znalazł się w punkcie docelowym. Prawda wydarzenia została zaprezentowana. Czego więcej szukać? Rozwiązanie absurdałne, ale w głębi tego myślenia „pulsuje” i żyje wyobraźnia, jej niezbywalny owoc, akt „rozintegrowania czasoprzestrzeni” jako fundament *myślenia artystycznego*.

Myślenie artystyczne

Myślenie³ w szerokim, potocznym znaczeniu to wszelki przebieg świadomych procesów psychologicznych, czynność umysłu; w znaczeniu węższym, przyjętym w psychologii – proces rozwiązywania przez człowieka problemów polegający na przetwarzaniu informacji etc. Wiliam James ujmuje myślenie w kontekście filozofa jako człowieka myślącego:

[...] myślącego o sprawach ogólnych raczej aniżeli szczegółowych. Bez względu jednak na to, czy chodzi o sprawy ogólne, czy też o szczegóły, myślenie zawsze odbywa się według tych samych metod. Filozof obserwuje, do-

³ *Filozofia* W. Łagodzki, G. Pyszczyk (red.) Warszawa 2000 s. 232.

konuje rozróżnień, uogólnia, klasyfikuje, poszukuje przyczyn, przeprowadza analogie i formułuje hipotezy⁴.

Z podobnych metod korzysta również artysta. Tak jak filozof formułuje hipotezy, artysta formułuje istotę swojego dzieła. W tak uproszczonej perspektywie zachowuje on jednak cały czas fundament tworzenia jako aktu intelektualnego i takim będziemy go postrzegać w dalszym ciągu tej refleksji.

Kategoria *myślenia artystycznego* jest domeną sztuki, a więc przede wszystkim wyobraźni – tym samym ma wpisane w siebie tendencje irracjonalne. Wizja niczym nieograniczonej artystycznej wyobraźni, irracjonalnych kategorii oraz metafizyki jako projektu⁵ niczego nie obawia się bardziej niż administrowania i zamykania w akademickich formułkach. Zadaniem *myślenia artystycznego* jest – w przeciwieństwie do racjonalizmu – odkrywanie ukrytego porządku świata. Dąży ono do mniej lub bardziej radykalnej zmiany rzeczywistości. Tam, gdzie panuje sztuka, granice rzeczywistości zostają przekroczone.

Założenie, że każde dzieło sztuki jest prostym odbiciem empirycznego bytu i że świat wykreowany jest wyłącznie zwierciadlanym odbiciem otaczającej nas rzeczywistości, nie broni się w świetle istoty myślenia artystycznego. Świat zostaje stworzony przez artystę w porwywie jego twórczej wyobraźni, nawet jeśli znajdziemy w nim elementy realnej rzeczywistości, pozostaje nadal autonomiczną, wymyśloną strukturą. Dzieło artystyczne jest zawsze *czymś zrobionym*, uformowanym, wymyślonym – nie tylko doskonałym, lecz także sztucznym i ułomnym w dodatnim sensie. Jest więc zawsze *konstrukcją i grą*. Artysta, trochę jak starotestamentowy Bóg, tworzy światy właściwie z „niczego”, ex nihilo. Tak więc w akcie twórczym nadaje on swojemu dziełu iluzję historii rzeczywistej, która postrzegana jest przez odbiorcę jako fakt rzeczywisty.

Musimy przyjąć za punkt wyjścia w krytyce myślenia artystycznego fakt, że język wizualny filmu ujawnia to, co umyka rozumowi. Sztuka filmowa z natury swojej jest irracjonalna. Tak więc *rzeczywistości* filmowej nie będziemy traktować jednowymiarowo. Składa się ona z wielu warstw i poziomów, a najgłębsza ujawniająca się warstwa

⁴ W. James *Z wybranych problemów filozofii* M. Filipczuk (tł.) Kraków 2004 s. 10.

⁵ W. Stróżewski *Istnienie i sens* Kraków 2005 s. 358.

jest nie mniej rzeczywista niż pozostałe. Istotą i zadaniem myślenia artystycznego jest sięganie w głąb zjawisk, aby ukazać zdarzenia, ludzi, rzeczy, które będziemy uważać za „nierealne”. Potraktujmy powyższe stwierdzenie za punkt wyjścia, próbując nadal ukazać *zakryte* w procesie tworzenia rzeczywistości filmowej.

Obraz historii

Żądanie ukazania *zakrytego* będzie próbą odkrywania złożoności procesu tworzenia. Należy jednak przyjąć punkt wyjścia, który zakłada niczym niezmacony ogląd rzeczywistości. Oczywiście możemy na nasz użytek nazwać to odwzorowaniem podstawowych wartości czasoprzestrzennych rzeczywistości obiektywnej i przekształcenie jej w wartość „rzeczywistości ekranowej”. Sformułowanie trybu narracyjnego⁶ „obraz historii”, opartego na chronologii wydarzeń, jako wyłącznie „odwzorowanie” rzeczywistości jest jednak nieprawomocne. Sztuka filmowa jako myślenie obrazem posługuje się narzędziami warsztatowymi, które wyznaczają proces technologiczny:

⁶ Ks. prof. Józef Tischner opisał w *Myśleniu według wartości* (Kraków 2002 s. 112) drogę krzyżową jako przykład narracji w formacie „obrazu historii” – chronologii wydarzeń. W aspekcie semantycznym narracja ewangeliczna o wydarzeniach od ostatniej wieczerzy po ukrzyżowanie Chrystusa prezentuje nam serię kolejnych zdarzeń. Istnieje również druga warstwa wartości innego rzędu i innego typu, która pojawia się stopniowo wraz z toczącą się narracją. Od Ostatniej Wieczerzy narasta w opowiadaniu jakaś sekretna tragedia – dramat Sprawiedliwego – która na krzyżu osiągnie kulminację. W opisie tego dramatu przenikają się momenty wzniosłości i podłości ludzkiej. Kreują je nie tylko losy Jezusa, lecz także opis rzeczywistości: ziemia drży, mrok, który ją spowija, glos konającego w ciszy, która nagle nastąpiła. W trakcie „akcji” ludzie dokonują szeregu wyborów o różnych wartościach: jest wybór Judasza, wybór Piłata, są przede wszystkim wybory wartości samego Chrystusa. Interpretując każdy z poszczególnych wyborów, możemy dojść do jakiegoś rysującego się systemu wartości dla odbiorcy. Cały tekst ukrzyżowania Chrystusa przenika pierwiastek sacrum: śmierć i miłość, nędza i wspaniałość, hałas i cisza, ostateczna walka o jakieś tajemnice i ukojenie w śmierci. To wszystko daje dużo do myślenia. Właśnie poprzez sacrum nawiązuje się pomiędzy odbiorcą a sposobem narracji więź uczestnictwa: odbiorca czuje się pochłonięty atmosferą zdarzeń, zafascynowany ich sensem i znaczeniem. W dramacie tym chodzi także o dramat odbiorcy; jest problem śmierci i miłości, wyboru – walki, klęski i ostatecznego zwycięstwa. Wartości rzędu sacrum są wkomponowane w narrację inaczej niż wartości warstwy „obrazu historii”, chociaż ściśle się z nimi wiążą.

wybór treści zdarzenia, wielkość planu, płaszczyzna-przestrzeń ostrości, współczynniki definicji obrazu, kompozycja kadru, forma oświetlenia, kolorystyka i wreszcie ruch nie tylko wewnątrz ujęcia, ale również ruch kamery (ruch punktu widzenia). Wreszcie elementy konstrukcji (montaż) zdarzenia ekranowego składają się na rytm, niezbywalną, oryginalną wartość narracji filmowej. Powyższe ograniczenia warsztatowe już interpretują rzeczywistość zdarzenia, jednak nie odzwierciedlają istoty myślenia sztuki filmowej. Pojęcie czasoprzestrzeni definiuje teoria względności Alberta Einsteina jako zbiór wyznaczony przez cztery zmienne (x , y , z , t) służący do opisu zjawiska. Naszym zadaniem nie jest jednak zgłębianie teorii względności. Ponieważ posłużyliśmy się terminem „czasoprzestrzeń” odwołanie to było konieczne. Przestrzeń obok pojęcia czasu jest podstawową formą istnienia rzeczywistości poza naszą świadomością. Przestrzeń będziemy tu definiować jako funkcjonalne i relacyjne własności geometryczne i fizyczne⁷ i jako formy tego, co obecne. Powróćmy do projektu filmowego, do istoty myślenia artystycznego i kategorii czasu.

W naszym rozważaniu o czasie nie znajdziemy miejsca na objaśnienie tego pojęcia. To zbyt poważny problem filozoficzny. Pozostaniemy przy ograniczeniu, stwierdzając, że istota czasu to *continuum chwil teraz*. W myśleniu warsztatu filmowego musimy jeszcze dodać, że taki horyzont wskazuje na przeszłość zdarzeń, teraźniejszość i przyszłość. Również w tym miejscu otwierają się niezmiernie ważne wnioski dotyczące pojęcia czasu obiektywnego i subiektywnego. Przy czym statut tych pojęć czyni je niezwykle użytecznymi w procesie tworzenia i oczywiście procesie postrzegania dzieła. Zakładam, że powyższe doraźne wyjaśnienia nie są wystarczające i w żadnym wypadku nie wyczerpują problemów „myślenia artystycznego”, jednak w tej refleksji mogą być już podstawą budowania zdarzenia filmowego. Tak więc możemy stwierdzić, że struktury trybu narracyjnego „obraz historii” (prezentacja immanentna⁸) konstytuują się w procesie przedmiotowości realnej rzeczywistości czasoprzestrzennej.

⁷ T. Gadacz *Historia filozofii XX wieku* t. 2 Kraków 2009 s. 186. Autor, opisując poglądy Cassirera, który zajął się badaniem prehistorii Kantowskiego krytycyzmu głównie w filozofii Leibniza, przywołuje jego myśl na temat relacji między czasem i przestrzenią.

⁸ „To co immanentne – powie tu początkujący [filozof] – jest we mnie, to, co transcendentne, poza mną”. E. Husserl *Idea fenomenologii* J. Sidorek (tł.) Warszawa 2008 s. 13.

Jednak punktem wyjścia w naszych rozważaniach będzie myśl Edmunda Husserla o rozszerzeniu pojęcia postrzegania rzeczywistości:

Świat, obiektywny świat, który dla mnie istnieje, który zawsze dla mnie istniał i istnieć będzie, jedyny świat, który kiedykolwiek mógł dla mnie istnieć, istnieć ze wszystkimi swymi obiektami, ów świat czerpie, jak już powiedzieliśmy, cały swój sens i swoją bytową ważność, którą dla mnie w danej chwili posiada, ze mnie samego, ze mnie jako transcendentnego Ja, wyłaniającego się dopiero wraz z transcendentno-fenomenologiczną redukcją⁹.

Żądanie takiej postawy, świadomość transcendentnego Ja otwierają drogi wyboru, na których być może uda odkryć się miejsca, gdzie ujawni się prawda zdarzenia w niezbywalnym, indywidualnym postrzeganiu rzeczywistości.

Historia obrazów

Istota trybu narracyjnego „historia obrazów”, opartego na biegu myśli o wydarzeniu, jako podstawę przyjmuje żądanie „rozintegrowania czasoprzestrzeni”. Martin Heidegger w rozprawie *Rozmowy na polnej drodze* ujmuje to słowami Człowieka z Wieży: „Przeczuwanie przynosi więcej owoców niż rzekome, zbyt pewne siebie widzenie¹⁰”. Husserl natomiast buduje fundament *wzięcia w nawias* świata obiektywnego, które pozwala zrozumieć, że wszelki byt przestrzenno-czasowy zakłada świadomość, która obdarzyła go takim sensem bytowym, jaki jest mu właściwy. To właśnie fenomenologia Husserla doprowadza do odkrycia prawdziwego *źródła* świata. Źródło to jest transcendentne, to znaczy, że nie można go znaleźć w obrębie samego świata, że trzeba poza ten świat wykroczyć, by odnaleźć zarówno jego możliwości, jak i realności. Ściśle mówiąc, chodzi nie tyle o transcendowanie samego świata, ile oderwanie się od takiego jego sensu, jaki właściwy jest *naturalnemu nastawieniu*, w którym pojmuje się świat jako uniwersum wszelkiego bytu. W tak sformułowanym warunku „myślenia artystycznego” przejście do świata transcendentnej subiek-

⁹ E. Husserl *Medytacje kartezjańskie* A. Wajs (tł.) Warszawa 2009 s. 43.

¹⁰ M. Heidegger *Rozmowy na polnej drodze* J. Mizera (tł.) Warszawa 2004 s. 192.

tywności nie oznacza jednak odrzucenia czy ominięcia świata doświadczenia. To właśnie dzięki odnalezieniu jego źródła w tego rodzaju świadomości byt samego świata może uzyskać wyjaśnienie i trwały fundament.

Tak więc artysta *mobilizując swój świat* na ekranie w kategorii prezentacji transcendentnej („historia obrazów”) określa bycie w przestrzeni, w której opis nie jest jednoznaczny i łatwy. Nic się prosto nie sumuje i nie wyjaśnia do końca, ponieważ triumfują: intuicja i wolne dekryty artysty w tworzonym projekcie. Mnożą się za to sekretne, nie zawsze wiadomo, do kogo należące, przestrzenie. Liczne rozsiane znaki rozbłyskują, wskazując kierunek, by po chwili rozpląnąć się w mroku. Coś się zaczyna i niekoniecznie chce skończyć. Kolejne kreowane światy wciąż się przełamują, przenikają, multiplikują, by w końcu utknąć w symbolu. A wszystko znaczy przecież oryginalny (jednostkowy, unikatowy) szlak narracji; postrzępionej i epizodycznej jak życie. To świat krzyżujących się nieustannie ścieżek: festiwal egzystencji realnych i urojonych.

Idea „rozintegrowania czasoprzestrzeni”

Technika „rozintegrowania czasoprzestrzeni” podpowiada następująca procedurę postępowania: prowadzi nas od istoty i sensu zdarzenia – tego, co ma być znaczeniem naszego projektu – do wyboru fragmentu rzeczywistości – zdarzenia, które będzie nośnikiem treści istoty naszego artystycznego założenia. Następnie „składamy” zdarzenie w strukturę całości, dbając o główne założenia kompozycyjne projektu. Profesor Władysław Stróżewski w *Dialektyce twórczości* podkreśla znaczenie punktu wyjścia procesu twórczego:

Na czoło wysuwa się „początek jako taki” i to jego rozumienie, które wydaje się najbardziej podstawowe, a zarazem zgodne z potoczną intuicją: początek jako pierwszy moment zaistnienia lub pojawienia się czegoś, w szczególności – moment rozpoczęcia się jakiegoś procesu¹¹.

Oczywiste, że chodzi o proces tworzenia, w którym chciałbym wyróżnić wagę teorii „punktu wyjścia”.

¹¹ W. Stróżewski *Dialektyka twórczości* Kraków 2007 s. 145.

Aby punkt wyjścia był istotnie punktem wyjścia (w procesie twórczym), zastana sytuacja (rzeczywistość ontologiczna) musi ulec jakiejś zmianie, czyli przynajmniej jeden z konstytuujących ją komponentów musi zostać zakwestionowany, zanegowany, zniesiony. Bierność wobec sytuacji przekreśla możliwość aktu twórczego. Osiągnięcie czegoś nowego wymaga wysiłku wyobraźni, chęci podjęcia ryzyka i przezwyciężenia oporu, ustalonej rutyny i przekonań (ten warunek nie musi być spełniony z trybie narracyjnym „obraz historii”).

Przykładem niech będzie forma struktury amorficznej¹² scenariusza filmowego.

W regułach warsztatu scenarzysty struktury amorficzne to swobodne *przelewanie się* akcji poprzez luźno konstruowane epizody, a także zacieranie konturów postaci oraz kreowanie wieloznacznych, nieuchwytnych linii konfliktu. To forma scenariuszy, która znacznie oddala się od formatu tradycyjnego paradygmatu widowiska filmowego, wyróżnia twórców elitarnego tak zwanych kręgu filmów artystycznych.

W ten sposób budujemy zdarzenie, wyróżniając myślenie obrazem – to fundament filmowego scenariusza. Tak jak w literaturze oglądamy niejako świat oczyma bohatera, z jego punktu widzenia, tak w „filmowej narracji” bohater uczestniczy w wydarzeniach, a my obserwujemy jego zachowanie, reakcje, które budują emocje i klimat zdarzenia filmowego.

Profesor Stróżewski zauważa również:

Cechą charakterystyczną kierunków sztuki współczesnej jest ograniczanie i wyczerpywanie się możliwości, jakie one wyznaczają, czyli między innymi: czystej spontaniczności, czystej przypadkowości, absolutnego rygorysty, bezdusznej kombinatoryki itp. Szybko jednak okazuje się, że zakres możliwości „eksploatacyjnych” kurczy się, a droga poszukiwań twórczych dochodzi do nieodwracalnego kresu. Pierwsze oznaki takiego podejścia charakteryzują się często płytkim eklektyzmem. Należy sądzić, że im bogatsze artystycznie zjawisko, tzn. im więcej linii napięć trzeba uwzględnić w analizie jego „teoretycznego” modelu, tym większa jest jego zdolność, jego siła prowadząca do odkrywania rzeczywistych wartości¹³.

¹² Amorfizm z greckiego *ámorphos*: bezpostaciowy, niemający określonych kształtów; wyraz pozbawiony form gramatycznych; ciało fizyczne niemające budowy krystalicznej.

¹³ W. Stróżewski, wyd. cyt. s. 436.

Właśnie tryb narracyjny „historia obrazów” jest w modelu „teoretycznym” początkiem drogi, która prowadzi do odkrywania i formowania obszaru symbolicznego także w sensie przedstawiania i znaczenia zdarzeń ekranowych¹⁴.

Kod warsztatowy

Najważniejsze narzędzia warsztatu trybu narracyjnego „historia obrazów”:

1. Dynamika narracji

Podstawowe elementy inscenizacji: ruch punktu widzenia (panorama, „szwenk”, jazda), ruch aktora wewnątrz kadru, dynamika zmienności planów, rytm dialogu etc., redukujemy do formuły „wydarzania się” w formacie: *...aż tu nagle się wydarzyło...* (wyróżnienie upływu czasu – zdarzenie dopiero się rozwija), która buduje napięcie w scenie, podczas gdy w formacie „obraz historii” obowiązuje schemat: *...a potem się wydarzyło...* (podkreślenie linii rozwoju zdarzenia – podkreślenie logiki czasu).

2. Dynamika inscenizacyjna

Dystynkcja trzech aktów: I – początek, II – rozwinięcie, III – pointa. Podkreślamy zmiennymi ustawieniami z różnych kątów. W fazie montażu uzyskujemy dodatkową wartość dynamiki zdarzenia – napięcia wewnątrz sceny (realizacyjnie na planie zdjęciowym *rozintegrowanie* sceny na części).

¹⁴ Dla zilustrowania trybów narracyjnych podaję dwa tytuły filmów. Tryb narracyjny „obraz historii” – przykładem jest sekwencja bitwy otwierająca film *Gladiator* (reż. Ridley Scott, produkcja Universal Pictures, premiera światowa: 1.05.2000). Uwagę zwraca opowieść oparta na formacie kolejności wydarzeń (oczywiście są dokonane konieczne skróty, aby nie zakłócić kompozycji całego filmu). Tryb narracyjny „historia obrazów” – sekwencja otwierająca film *Godziny* (tytuł oryginalny: *The Hours*, reż. Stephen Daldry, produkcja: Miramax International and Paramount Pictures, premiera światowa: 18.12.2002). Uwagę zwraca dokonana ingerencja w przebieg logiki czasowej filmu. Virginia pisze list, jednocześnie na ekranie obserwujemy jej drogę ku rzece. W zakończeniu tej sekwencji bohaterka kończy list swoim podpisem i jednocześnie jesteśmy świadkami jej samobójczej śmierci.

3. Topografia sceny

Podstawowym elementem narracyjnym sceny winien być plan ogólny bądź plan totalny – niekoniecznie musi *pokrywać* czy *opowiadać* całą scenę, ale wybrany, wcześniej skomponowany fragment. Odbiorca powinien poznać zależności przestrzenne sceny – odległość pomiędzy aktorami, odległość do głównych elementów obiektu zdjęciowego.

4. Kompozycja kolejności planów

Gradacja planów powinna unikać *animowania się* tła – na przykład dwa plany totalne, dwa ogólne. W scenach dialogowych równoważymy plany, na przykład bohaterowie w dwóch równych planach bliższych, zbliżeniach (szczególnie w realizacji z dwóch kamer rejestrujących jednocześnie).

5. Otwarcie („starter”) sceny

Format narracyjny: od „szczegółu do ogółu”. Na przykład otwarcie sceny (dynamicznie) od detalu, wejścia aktora w kadr – w ten sposób unika się tak zwanego stojącego czasu między scenami. Ta figura narracyjna może także spełniać rolę interpunkcji („resetu”), oddzielać sceny (niejako „niwelować pamięć” poprzedniej sceny i „skupić uwagę” odbiorcy na nowym wydarzeniu się na ekranie).

Criticism of *Artistic Thinking*

This article is an attempt at systematizing the views on *artistic thinking* and on the two modes of narrative technique: “image of history” and “history of images.” The adopted concept of criticism aims to extract and highlight what is most relevant at the start of the creative phenomenon of the film making process. It seems that the adopted method, consisting in simplified proofs derived from thought and from philosophical reasoning, may help to truly ground and systematize the concepts connected with film making also as intellectual structures, based on the idea of returning to the true nature of humanism. This approach seems quite risky, yet, however challenging for the author it may be, it also seems crucial from the point of view of organizing the knowledge of those studying the film arts.

Jerzy Łukaszewicz – e-mail: noel15@poczta.onet.pl