

Wywiad z prof. dr hab. Jerzym Łukaszewiczem, Dziekanem Wydziału Radia i Telewizji Uniwersytetu Śląskiego przeprowadzony przez dr Paulinę Tenderę.

Wywiad z dn. 04. stycznia 2014 r.

Paulina Tendera: *Jak zdefiniować na potrzebę zajęć dydaktycznych pojęcie myślenia artystycznego? Zakładam, że ta kategoria pojawia się pierwszy raz właśnie na zajęciach, czy są przywoływane przykłady dzieł filmowych? Czy to pojęcie / kategoria jest analizowane teoretycznie czy również jest stosowane praktycznie?*

Jerzy Łukaszewicz: Na Wydziale Radia i Telewizji Uniwersytetu Śląskiego studenci zdobywają wiedzę i praktyczne umiejętności w tworzeniu profesjonalnych warunków współpracy w grupie twórczej, która kształtując postawy nonkonformistyczne prowokuje do działań transgresyjnych. „Wyzwolić czy zniewolić”? To jest fundamentalne pytanie w dydaktyce artystycznej. Odpowiedź koncentruje się wokół źródła nauczania w obszarze sztuki filmowej a jest nim pojęcie *myślenia artystycznego*.

W potocznym znaczeniu myślenie jest wszelkim przebiegiem świadomych procesów psychologicznych (między innymi: dedukowania, przetwarzania informacji, kojarzenia, zapamiętywania, wyciągania wniosków, uzasadniania, porównywania oraz kontrolowania wszystkich tych procesów). Filozofia zajmuje się wieloma kategoriami myślenia, między innymi: myśleniem dyskursywnym, historycznym, logicznym, moralnym, pojęciowym, nieskończoności, źródłowym etc. Jednak zadaniem dydaktyki w obszarze sztuki filmowej jest żądanie wyróżnienia „myślenia obrazem” jako fundamentu w warsztacie twórcy filmowego. Obrazy przecież rządzą naszym myśleniem i otwierają obraz świata wyobraźniowego, inny stopień egzystencji. Język wizualny filmu ujawnia to, co umyka rozumowi i dlatego sztuka filmowa z natury swojej jest irracjonalna. Rzeczywistości filmowej nie można więc traktować jednowymiarowo. Składa się ona z wielu warstw i poziomów a najgłębsza, która się ujawnia jest nie mniej rzeczywista.

Jaka jest różnica pomiędzy myśleniem filozoficznym a *myśleniem artystycznym*? Nie wchodząc w zawiłości zagadnienia i poprzestając na tym co podstawowe możemy stwierdzić, że myślenie filozoficzne wyróżnia ideę prawdy, podczas gdy *myślenie artystyczne* wyróżnia istotę piękną, a więc jest to myślenie, którym jest przesycona wszelka twórczość i wszelki odbiór sztuki¹. Owocem myślenia filozoficznego jest nauka, filozofia. Owocem *myślenia artystycznego* jest dzieło sztuki. *Myślenie artystyczne* może żywić się wyobraźnią artysty a więc iluzjami i może zawierać iluzje. Myślenie filozoficzne może nie mieć nic wspólnego z pięknem. Jednak różnice te nie wykluczają jakiegoś pokrewieństwa.

Studenci naszego Wydziału już na pierwszym roku realizują dwie etiudy filmowe, których podstawę stanowi ta sama treść zdarzenia ekranowego. Czas finalny etiudy – 10 sekund, ilość ujęć – 3. Podstawą realizacji są dwie wizje narracyjne – pierwsza: *OBRAZ HISTORII*, druga: *HISTORIA OBRAZÓW*. Etiudy te otwierają studentom przestrzeń *myślenia artystycznego*.

Wprowadzenie pojęcia *myślenia artystycznego* jest również prezentowane na przykładzie zrealizowanych dzieł filmowych w dwóch etapach. Etap pierwszy: tryb narracyjny – *OBRAZ HISTORII*. Dramaturgia tego trybu narracyjnego podporządkowana jest logice przebiegu zdarzeń (relacje przyczynowo-skutkowe) oraz chronologii czasowej.

¹ ks. Prof. J. Tischner, *Myślenie w żywiole piękna*, Wydawnictwo ZNAK, Kraków 2004, rozdz. I.

Przykładem takiej wizji artystycznej może być pierwsza sekwencja bitwy z filmu „Gladiator”². Oto chronologia wydarzeń na ekranie (w skrótach):

Żołnierze i jeźdźcy zajmują stanowiska na polu bitwy. Cesarz Marek Aureliusz obserwuje przygotowania do bitwy. Maximus wśród żołnierzy. Katapulty przygotowane do ataku. Żołnierze podpalają „głowice” strzał. Dynamiczne, krótkie ujęcia przygotowań i oczekiwania na znak do ataku. Krwawa bitwa się zaczyna.

KWINTUS

Katapulty gotowe!

ŻOŁNIERZE

Łucznicy! Zapalać!

Łucznicy! Naciągać!

Strzelać!

MAXIMUS

Rzym zwycięży!

Płonące strzały „sypią” się na głowy Germanów. Trwa walka. Zwycięstwo Rzymian.

W tej koncepcji narracyjnej dominuje przekonanie, że prezentacja zdarzeń w chronologicznym porządku (następujących kolejno po sobie), odkryje inny horyzont dociekania do „prawdy” opowieści ekranowej, ponieważ dzięki tej formie narracji nawiąże się szczególna więź z odbiorcą. W takim schemacie myślenia znajdujemy formę „rejestracji”, bez koniecznego i niezbędnego „komentarza” autorskiego. Resztę przecież dopowiedzą emocje widza.

Paulina Tendera: *Jak można opisać dzieło filmowe zrealizowane „w duchu” myślenia artystycznego (jaki jest udział twórczy reżysera i operatora obrazu)? Czy udział twórczy jest bardziej uświadomiony? Czy dzieło filmowe jest piękniejsze lub prawdziwsze? Jak można to zdefiniować lub opisać?*

Jerzy Łukaszewicz: Poszukując odpowiedzi na pytania: czy udział twórcy jest bardziej uświadomiony w kategorii *myślenia artystycznego*, czy dzieło jest piękniejsze lub prawdziwsze przechodzimy do etapu drugiego, do formatu trybu narracyjnego – *HISTORIA OBRAZÓW* na przykładzie początkowej sekwencji filmu pt.: „Godziny”³. Film ten opowiada o tym, co zakryte w rzeczywistości ludzkiego bycia. Czysta narracja w przestrzeni niematerialnej. To opowieść wielowarstwowa. Opowieść irracjonalna. Oto ciąg zdarzeń (emocji) przedstawiony na ekranie: *Virginia nerwowo zapina płaszcz. Ale dlaczego tak nieporadnie? Wychodzi z domu. Prawie biegnie przez ogród. Virginia siedzi skulona przy stoliku. Piszę pośpiesznie. Nie zastanawia się. Trzyma pióro w drżącej dłoni. Otacza ją jakiś uroczysty blask. Łagodne światło poranka rozświetla spokojną twarz. Jej dłoń nadal drży. Chwila niepokoju. Ona nadal nic nie mówi. Nikt nie przerywa milczenia. Nikt nie wchodzi do pokoju. Delikatny rumieniec wypływa na jej twarz i po chwili niespodziewanie gaśnie. Co znaczy ten rumieniec? Czy to miłość, nadzieja, strach? Virginia jest jednak niepewna. Nie ma powrotu do szczęścia. Do spokoju. Piszę. Virginia zbliża się do rzeki. Schyla się. Dłonią ujmuje przybrzeżny kamień. Ukrywa go w kieszeni. Schodzi do rzeki. Do domu wchodzi On.*

² „GLADIATOR” – reżyseria: Ridley Scott; dystrybucja: Universal Pictures-DreamWorks SKG; premiera 1 maja 2000 r.

³ „GODZINY” („The Hours”) – reżyseria: Stephen Daldry; dystrybucja: Paramount Pictures, Miramax Films; premiera 24 stycznia 2003 r.

Spostrzega list. Czyta. Virginia zanurza się w mrocznej toni. List wypada z Jego rąk. Wolno opada na podłogę. On wybiega z domu. Bezładne ciało Virginii niesione nurtem mrocznej rzeki. Słyszc tylko ciche słowa. Ostatnie wyznanie Virginii. Magiczny detal. Dłoń Virginii dotyka listu.

VIRGINIA(off)
(szepciem)

Virginia...

Wszystko tu pozornie przemieszane. Czas zdarzenia biegnie w nieoczekiwanych kierunkach. Chaotycznie. Zamęt narracyjny. Wszystko jest tu dziwne, zagadkowe, tajemnicze, wszystko zmienia się w sobie. Wyłącznie pytania. Zdziwienie odbiorcy potrzebuje ciszy, żadna myśl nie może zmać tej chwili. Potrzeba tylko milczenia. Te i podobne spostrzeżenia zaczynają układać się w jakiś magiczny i tajemniczy ciąg, który przechodzi od tego co zewnętrzne i widzialne, do tego, co wewnętrzne, niewidzialne, zakryte, ale intuicyjnie przeczuwalne.

Próba logicznego i sensownego zapisu emocji w czasie oglądania tej sekwencji jest skazana na porażkę. Opis rzeczywistości jawi się tu jako samoistnie rozwijająca się forma, która rządzi się wyłącznie prawami wyboru artysty. Zdziwienie budzi „zobaczone” *zbliżenie Virginii w czasie pisania listu*. Nie ma takiego ujęcia w projekcie montażowym reżysera. Mało tego, pojawia się sugestia *delikatnego światła porannego oświetlającego twarz Virginii*. Również nie istnieje takie ujęcie. Wyobraźnia odbiorcy tworzy urojoną rzeczywistość. Impuls jaki daje skojarzenie i natłok obrazów, tworzy rzeczywisty i realny stan zagrożenia. Delikatność światła kontrastuje z narastającym niepokojem. Bohaterka nie siedzi przy stoliku. Widzimy jedynie detal jej dłoni. Głos z off-u dedykowany postaci w plenerze tworzy spójny komunikat. Odbiorca nie ma problemu z identyfikacją autora pisanego listu i bohaterką sceny. Emocje te wypełnia przestrzeń intuicyjnego przeczuwania. W ten właśnie sposób reżyser inspirowanie wyobraźnię odbiorcy korzystając z potencjału twórczego kategorii *myślenia artystycznego* i nadaje swojej opowieści iluzję historii rzeczywistej, która postrzegana jest przez odbiorcę jako fakt rzeczywisty.

Jak więc można opisać dzieło filmowe zrealizowane w duchu *myślenia artystycznego*? „Świat na ekranie” – dzieło filmowe stworzone przez artystę w porywie jego twórczej wyobraźni, jest autonomiczną, wymyśloną strukturą ponieważ jest zawsze „czymś zrobionym”, uformowanym, wymyślonym. Tak więc *myślenie artystyczne* nadając dziełu iluzję historii rzeczywistej jest zawsze „konstrukcją i grą”.

Dla studentów wtajemniczonych: „Urodzić tańczącą gwiazdę”⁴ – myślenie artystyczne jest wrażliwością na niespodziewane, obce, niepojęte, na przypadek. Gotowe sięgać poza to, co dane, zastane, wymarzone, zaplanowane. „Mówię wam – woła Zaratustra – trzeba mieć w sobie chaos, by móc urodzić tańczącą gwiazdę”.

⁴ Źródło inspiracji: Krzysztof Michalski, *Plomień wieczności – eseje o myślach F. Nietzschego*, Wydawnictwo ZNAK, Kraków 2007, str. 93.