

PIOTR MARTIN
ORCID: 0000-0002-3901-2899
Uniwersytet Wrocławski

Jedno dzieło sztuki, wiele interpretacji

ἀντίκειται δὲ τὸ ἓν καὶ τὰ πολλὰ κατὰ πλείους
τρόπους

Ἀριστοτέλης
Μεταφυσικά

Denique sit quodvis, simplex dumtaxat et unum

Horacy
De arte poetica

Warunkiem głębokiego, estetycznego zadowolenia jest niemożliwość pojęciowego zdania sobie sprawy, dlaczego dana kombinacja jakości jest jednością

S.I. Witkiewicz
Nowe formy w malarstwie

Ich bin also geneigt auch im Spiel zwischen wesentlichen und unwesentlichen Regeln zu unterscheiden. Das Spiel, möchte ich sagen, hat nicht nur Regeln, sondern auch einen *Witz*

L. Wittgenstein
Philosophische Untersuchungen

Muss es sein? Es muss sein

Ludwig van Beethoven

One work of art, many interpretations

Abstract: In the article, the author tries to present what the specificity of the issue should consist of – the One and the Many in the aspect of the philosophy of art. For this purpose, he refers to the thought of H-G. Gadamer and Th. W. Adorno, showing the specificity of the existence of artistic objects and the necessity of the emergence of separate interpretations inscribed in it, which, however, have their source in the possibilities offered by a work of art, and are not an external application of content, with a completely separate specificity of existence. When adapting philosophical content, he tries not to forget about the exemplification coming straight from the world of art.

Keywords: The One and the Many, philosophy of art, game, H-G. Gadamer, Th. W. Adorno, U. Eco

Wydaje mi się, że oprócz logicznej i metafizycznej istnieje również estetyczna wersja zagadnienia „jedno-wiele”: od pierwszej różni się tym, że operacje logiczne — jakkolwiek w niej obecne — nie tworzą jej w całości, od drugiej tym, że nie ma w istocie charakteru substancjalnego w metafizycznym sensie. Dzieło sztuki do swojego pełnego zaistnienia wymaga zarówno pewnej jedności, na którą składa się nie tylko jego struktura, lecz także pewna nie do końca dająca się uchwycić za pomocą środków intelektualnych jedność, jak i wielość możliwych sposobów jej odkrycia, odczytanie, zinterpretowanie, dotarcia do niej. Inaczej: struktura dzieła sztuki jest oczywiście jedna, ale jest otwarta i domaga się każdorazowo domknięcia, rozstrzygnięcia, choć żadne domknięcie w obrębie świata sztuki nie ma charakteru ostatecznego i koniecznego ani w logicznym, ani ontologicznym sensie: „każde dzieło sztuki, ukończone i zamknięte niby doskonale zbudowany organizm, jest jednocześnie dziełem otwartym, poddającym się stu różnym interpretacjom, zresztą nienaruszającym w niczym jego niepowtarzalnej istoty. Każda percepcja dzieła sztuki jest więc zarazem interpretacją i wykonaniem”¹ i od uchwycenia tej dialektyki zależy nasze powodzenie w obcowaniu z tak specyficznymi przedmiotami, jakimi są dzieła sztuki. Przeciwne bieguny tej relacji nie wykluczają się, ale wzajemnie warunkują. Dzieło sztuki wymaga uzupełnienia, jest pewną propozycją, performensem, ale nie wymaga zamknięcia czy ujednoznacznienia.

Sztuka nie jest nauką. Nie dostarcza wiedzy w czysto epistemologicznym sensie. Z zaproponowanego teraz punktu widzenia nauką nie jest również estetyka, ponieważ filozoficzna refleksja nad dziełem sztuki nie jest tylko zewnętrznym dodatkiem do dzieła, ale jego integralną, immanentną częścią. Obraz na ścianie może być jedynie meblem, płytoteka — lokatą kapitału, a zbiór wierszy może służyć wyłącznie jako świadectwo wyrobienia, oglądy gospodarza. O możliwościach marketingowego wykorzystywania sztuki dzisiaj nie trzeba nikogo przekonywać. Tak oczywiście może być — ale teraz nie o tym mowa. Obraz na ścianie staje się przedmiotem

¹ U. Eco, *Dzieło otwarte. Forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych*, tłum. L. Eustachiewicz et al., Warszawa 2008, s. 70.

estetycznym wtedy, gdy zjawi się ktoś, kto potrafi nie tylko patrzeć, ale także widzieć; muzyka musi być usłyszana, a nie tylko brzmieć (na przykład być nadawana przez głośniki); wiersz nie tylko czytany — o tyle oczywiście, o ile ma stać się przedmiotem estetycznym, a nie jednym z wielu mebli czy ozdób — ktoś musi rozpoznać w nim właśnie ową jedność estetyczną. Każda rzecz ma wiele aspektów, a tylko jeden z nich ma charakter estetyczny i związany jest z umiejętnością rozpoznania powyższej jedni.

Problem „jedno-wiele” w tym aspekcie związany jest jak najściślej z kwestiami ontologicznymi, to jest z tym, jak istnieje dzieło sztuki i czy istnienie to w czymkolwiek odróżnia się od istnienia innych przedmiotów, a także — a raczej przede wszystkim — z problemem prawdziwości. To właśnie owa jedność dzieła generuje jego hermeneutyczną wielość, ale warunkiem tej wielości jest rozpoznanie danego artefaktu jako dzieła sztuki — czyli rozpoznanie jego jedności, które ma przede wszystkim estetyczny charakter. Czym ma być owa estetyczna jedność? Problem w tym, że nie da się tego w pełni wyartykułować — z powodów bardziej zawiłych niż ewentualna nieudolność autora. Nie oznacza to jednak, że nie da się powiedzieć niczego na ten temat, choć z pewnością łatwiej powiedzieć to, czym na pewno nie może być — zatem zgodnie z tradycją filozoficzną właśnie od tego zaczniemy. Estetyczna jedność z pewnością nie opiera się na żadnych materialnych, formalnych czy historycznych warunkach; nie chodzi o żadną klasę przedmiotów, relacji, zjawisk ani osób. Jak twierdził Pablo Picasso: „Nie zrozumiecie sztuki, póki nie zrozumiecie, że w sztuce 1+1 może dać każdą liczbę z wyjątkiem 2”. Nie ma żadnych z góry określonych cech, które pozwoliłyby na takie rozpoznanie. Jedno sztuki nie jest determinowane przez żaden dający się określić system stałych cech dystynktywnych, albo inaczej: każdy dający się określić system nie jest tym, co tworzy owo jedno, a jednak można o nim coś powiedzieć — jeśli zaakceptujemy takie *modi* wypowiedzi. W języku poezji może to zabrzmieć na przykład tak:

Poetą jest ten który pisze wiersze
I ten który wierszy nie pisze

Poetą jest ten który zrzuca więzy
I ten który więzy sobie nakłada

Poetą jest ten który wierzy
I ten który uwierzyć nie może

Poetą jest ten który kłamał
I ten którego okłamano

Ten który upadł
I ten który się podnosi

Poetą jest ten który odchodzi
I ten który odejść nie może²

Poetą jest więc ten, kto potrafi wytworzyć owo jedno niezależnie od pozostałych okoliczności. W najszerszym znaczeniu jest to oczywiście pewna jedność

² T. Różewicz, *Kto jest poetą*, [w:] *idem, Poezje*, t. 2, Kraków 1998, s. 96.

wykreowanego w związku z rzeczywistością sensu, który nie jest w żaden sposób obecny w niej pierwotnie, prymarnie, a więc pewien performatywny akt stworzenia sensownego (cokolwiek słowo to miałooby znaczyć, tu jest ekwiwalentem dla poszukiwanego przez nas jednego) punktu widzenia, jak również jego interpretacji. I dzieje się tak w istocie również wtedy, gdy sama treść dzieła jest raczej opowieścią o kryzysie, a nawet braku owego sensu w samej substancjalnej rzeczywistości, czyli wykorzystując formułę wymyśloną przez artystów — nawet wtedy, gdy $1+1=0$; lub filozofów:

Dzieła sztuki stają się, choćby nawet wbrew woli, związkami sensu, jeśli negują sens [...]. Próg wszakże między sztuką autentyczną, która przyjmuje w siebie kryzys sensu, i rezygnującą, składającą się ze zdań protokolarnych w sensie dosłownym i przenośnym, polega na tym, że w dziełach wybitnych negacja sensu kształtuje się jako to, co negatywne, a w innych odzwierciedla się z tępą pozytywnością. Wszystko zależy od tego, czy w negacji sensu w dziele mieści się sens, czy też dopasowuje się ono do okoliczności; czy kryzys sensu jest poddawany refleksji w utworze, czy też pozostaje nie przetworzony, wobec czego obcy podmiotowi [...]. U Becketta zresztą panuje parodia jedności miejsca, czasu i akcji z kunsztownie wbudowanymi i wyważonymi epizodami oraz z katastrofą, która polega na tym, że nie występuje. Doprawdy jedną z zagadek sztuki i świadectwem siły jej logiczności jest to, że wszelka radykalna konsekwencja, również ta nazwana absurdalną, prowadzi w efekcie do czegoś zbliżonego do sensu. Jest to wszakże nie tyle potwierdzenie jej metafizycznej substancjalności, która przejmując wszelkie przetworzone w sobie dzieło, ile raczej jego pozornościowego charakteru: pozorem jest sztuka na koniec przez to, że nie może uniknąć sugestii sensu pośród bezsensowności³.

Spróbujmy nad tym teraz się zastanowić i przedstawić, jak do tego może — nie musi — dojść/dochodzić? Czyli innymi słowy dlaczego świat sztuki, akceptując „negatywność”, nie akceptuje „tępej pozytywności”; dlaczego musi ustanowić swój świat — „szczelinę” — między metafizyczną substancjalnością a pozorem, czerpiąc z obu, ale nie utożsamiając się z żadnym z nich: zapośredniczając w nich pewne swoje reguły, ale nie sensy. Co przytoczony wiersz Różewicza genialnie, moim zdaniem, wyraża. To tylko w tej — i nie ma innej podobnej — krainie „Poetą jest ten który pisze wiersze/I ten który wierszy nie pisze”? Podobnie jest na przykład z łóżkiem Roberta Rauschenberga. W tym wymiarze możliwy jest bowiem poeta, który nie pisze wierszy, czy łóżko, które nie służy do leżenia, spania, wypoczynku — i tak jest zawsze, nie zawsze jedynie tekst *explicite* o tym mówi, bądź przedmiot wprost to przedstawia. Niemniej jednak z tego rodzaju transpozycją mamy zawsze do czynienia w świecie sztuki, a wskazane utwory jedynie mają nam o tym przypomnieć, uświadomić, że tym razem gra będzie toczyć się o coś innego niż zakwalifikowanie danego obiektu do pewnej grupy. Tym razem nie ma chodzić o natężenie uwagi, ale o jej rozluźnienie, o uwolnienie, a nie ujęcie, otwarcie, a nie zamknięcie, „rozszczelnienie”, a nie „uszczelnienie”, niepodobieństwo, a nie podobieństwo, „brak wysiłku”, a nie jego wystąpienie itp.

Tylko w obrębie jedności dzieła odnaleźć można implikację odnośnie do wielości interpretacji — wielość, lecz nie dowolność, interpretacji, lecz nie nadinterpretacji czy użycia tekstu. W największym skrócie: „nie ma niewinnej metody, każda metoda zakłada jakąś teorię sensu, która sama przez się nie jest czymś gotowym, ale

³ Th.W. Adorno, *Teoria estetyczna*, tłum. K. Krzemieniowa, Warszawa 1994, s. 281–282.

zgoła problematycznym”⁴. Eco wskazuje, że Czytelnik Modelowy, czyli ten, który zaprojektowany jest przez tekst, nie tylko śledzi przebieg fabuły, ale próbuje również antycypować jej dalsze możliwe rozwiązania. Takie próby są wpisane w sposób konieczny w strukturę tego pojęcia i są niezależnie od tego, czy jego przypuszczenia zostaną zaktualizowane, czy nie. To przewidywanie dalszego rozwoju fabuły jest bowiem złączone z całym procesem interpretacji i może się rozwijać jedynie w ścisłym i dialektycznym związku z pozostałymi czynnościami, które pozwalają prawidłowo rozumieć tekst. Można dokonać tego aktu prawidłowo nawet wtedy, kiedy antycypacja nie zostanie potwierdzona przez tekst. Można jednak dokonać aktu czytania nieprawidłowo — sytuacja taka ma miejsce wtedy, gdy tekst zostanie odczytany w sposób ideologiczny, a więc wtedy, gdy zamiast z jego interpretacją będziemy mieli do czynienia z jego nadinterpretacją. Dystynkcję tę rozjaśnia Eco, dokonując podziału na interpretację i użycie tekstu. Użycie tekstu, czyli jego nadinterpretacja, jest takim sposobem odczytywania, który nie wynika ze świata, jaki powołuje on do życia, ale z wprowadzenia elementów obcych. Eco nie wyklucza takiej możliwości (za przykład podaje psychoanalityczną interpretację *Króla Edypa*), ale ocenia ją nieprzychylnie. Tak jak czytelnik stoi przed wyborem dróg, jakimi może się poruszać fabuła, tak samo stoi przed alternatywnymi sposobami odniesienia się do świata przedstawionego. I podobnie nie chodzi tu o psychologiczne możliwości — te nas tutaj nie zajmują — ale o możliwości semantyczne i estetyczne, które znajdują uprawnienie w tekście; zostają przez niego nawet w pewien sposób zaprojektowane. Nasza uwaga koncentruje się więc, podobnie jak to deklaruje Eco, na *intentio operis*, pozostającej w dialektycznym związku z *intentio auctoris*, a przede wszystkim z *intentio lectoris*. Zauważmy jednak, że to dzieło tworzy i wyposaża nawet w najszersze kompetencje czytelnika modelowego, nie *à rebours*. W odniesieniu do współczesnych badań nad tekstami jest jasne, że nie istnieje żadna metoda czytania, która wolna byłaby od pewnych problematycznych założeń. Założenia te nie mogą — w każdym razie nie powinny — naruszać tożsamości tekstu, a więc możliwości rozpoznania go jako tego samego. Interpretacja jest zatem pewnym repertuarem różnych sposobów odniesienia do tekstu, danym przez sam tekst, w stosunku do których możliwe jest przyjęcie postawy propozycjonalnej. Propozycjonalność ta wynika z samej semantycznej struktury tekstu — nie powinna zostać mu narzucona. Prawdą jest też niewątpliwie to, że istnieje więcej niż jeden sposób konstruowania dzieła w odbiorze. To konstruowanie musi pozostać jednak w zgodzie z samym dziełem, przy czym pozostawanie w zgodzie wymaga zrozumienia sensu dzieła, a nie tylko prześledzenia przebiegu fabuły. „To wszakże, że ktoś, kto adekwatnie postrzega tok akcji w jakiejś powieści lub dramacie, wraz z jej motywacjami, albo sposób skomponowania obrazu, wcale jeszcze nie rozumiał utworu, jest równie jasne jak to, że jej zrozumienie wymaga tych momentów”⁵.

To, w jaki sposób fikcyjny świat kreuje nowe możliwe światy, wpisuje go w przestrzeń gry. Możliwy świat nie jest tu bowiem tożsamy ze światem fikcji, ale jest

⁴ P. Ricoeur, *Egzegeza i hermeneutyka*, „Pamiętnik Literacki” 3 (1980), s. 313.

⁵ Th.W. Adorno, *Teoria estetyczna*, s. 632.

pewną dialektyczną relacją między fikcją a rzeczywistością. Gra, czyli sposób istnienia możliwego świata, zdaje relację z tego, co dzieje się między światem fikcji, światem realnym i światem czytelnika. Grę należy tu rozumieć w taki sposób, jak przedstawił to Gadamer w *Prawdzie i metodzie*. Warto teraz przypomnieć kilka znaczących rozstrzygnięć w tej kwestii: prawdę zawartą w doświadczeniu sztuki zaliczył on do „postaci doświadczenia, w których objawia się prawda nieweryfikowalna metodycznymi środkami nauki”⁶. Twierdził, że samoświadomość dzieła sztuki nie jest konkluzyjna i pełna, nie daje się do końca wypowiedzieć. Nie można więc mówić o prawdzie z tego dzieła wynikającej jak o czymś oczywistym. Jest ona bowiem nieskończona i nie da się nigdy przewidzieć wszystkich możliwych kontekstów jej aktualizacji, ostateczny wynik gry nigdy nie oznacza, że niemożliwy jest rewanż, na przykład w kolejnej odsłonie, lekturze czy partii. Teza Gadamera, że doświadczenie sztuki wie coś samo z siebie, wymaga wyjaśnienia. Doświadczenie owo nie wynika z wyobrażeń sztuki o sobie, ale z tego, co się w niej zawiera niezależnie od jakichkolwiek wyobrażeń. Zdaniem Gadamera doświadczenie sztuki jest głębsze i wie więcej niż samo potrafi wyrazić. W każdym takim doświadczeniu pojawia się możliwość zarówno odkrycia czegoś istotnego, jak i pominięcia tego. Poznanie dzieła sztuki nie dokonuje się bowiem przez poznanie przedmiotu i zachwyty nad nim. Prawda sztuki wyrażana jest w przeżyciu lub przeżywaniu pewnej przemiany.

Pojęcie gry można znaleźć w licznych rozważaniach o kulturze, w tym również o estetyce. Także Gadamer sięga do tego terminu, jednak wyjaśnia go w zupełnie inny sposób niż jego poprzednicy. Nie wiąże go teoretycznie z projektem podmiotowości namysłu, ale wskazuje warunki przedmiotowe umożliwiające grę, które następnie odnosi do doświadczenia (doświadczenia) sztuki. Zdaniem Gadamera gra jest bowiem sposobem istnienia dzieła sztuki. Rozumienie gry według tego filozofa wolne jest od wszelkich subiektywnych znaczeń. W opisie gry Gadamer kładzie akcent na samą grę — nie na graczy ani ich zachowania czy doznania. Tak rozpatrywana gra jest czymś poważnym, nawet gdy nie jest traktowana poważnie przez graczy. „Udział w grze tylko wtedy wypełnia swój cel, gdy grający całkowicie oddaje się grze. Fakt, że gra jest w pełni grą, nie wynika z zewnętrznego odniesienia gry do powagi, lecz tylko z powagi podczas gry”⁷. Inaczej mówiąc: gra istnieje, jeśli jest traktowana poważnie, jeśli jej reguły są przestrzegane. Przy tym kwintesencją gry jest samo granie, a nie jego uczestnicy. Gracze są jednym z możliwych, lecz niekoniecznych elementów gry. Gadamer stwierdza, że niemożliwe jest ujęcie sensu gry wyłącznie przez subiektywne refleksje grających. Tym samym to nie świadomość estetyczna, ale doświadczenie sztuki jest decydujące. „Właściwy byt dzieła sztuki polega raczej na tym, że staje się ono doświadczeniem, które przemienia doświadczonego. »Podmiotem« doświadczenia sztuki, czymś, co trwa i pozostaje, nie jest subiektywność tego, kto jej doświadcza, lecz samo dzieło sztuki”⁸.

Prawda w sztuce wyraża się więc nie przez zdobycie jakiejś wiedzy, ale dzięki przemianie, którą umożliwia dzieło sztuki. Dokona się ona w tym, kto właściwie zrozumie, czym jest i jak istnieje dzieło sztuki, a nie w tym, kto pragnie, aby sztuka

⁶ H.G. Gadamer, *Prawda i metoda*, tłum. B. Baran, Warszawa 2004, s. 20.

⁷ *Ibidem*, s. 159.

⁸ *Ibidem*, s. 159–160.

odmieniła jego życie. Oczekiwanie od sztuki konkretnej odmiany życia to jak znajomość wyniku gry przed jej zakończeniem. A warunkiem gry jest umożliwienie osiągnięcia wielu różnych wyników. Należy więc pamiętać, że świadomość grających nie jest istotą gry i w związku z tym nie da się jej uchwycić z perspektywy subiektywności. „Gra bowiem ma swoją własną istotę, niezależną od świadomości grających”⁹.

Opisując grę, Gadamer wskazuje jej metaforyczne znaczenie w stwierdzeniach odnoszących się do światła, fal, słów, kolorów etc. Podkreśla też, że podstawowym atrybutem gry jest swobodny i niepowiązany z jakimś konkretnym celem ruch „w tę i we w tę”. Ten ruch decyduje o tym, że dane zjawisko traktujemy jako grę. Nieistotne jest, czy spowodowała go podmiotowa świadomość, czy też inne siły natury. To potwierdza, że podmiot nie jest warunkiem koniecznym do zaistnienia gry. Ukazując szerszy, kulturotwórczy kontekst gry, Gadamer przywołuje Johana Huizingę¹⁰. Pisząc o zabawie, Huizinga także akcentuje samą zabawę, a nie działający podmiot. Zabawę rozumie jako coś wyjątkowego i samodzielnego. Podkreśla jednak, że kultura nie wykształca się z zabawy, ale powstaje w formie zabawy. Idąc tym tropem, również sztuka musi powstawać w podobny sposób, gdyż niewątpliwie jest częścią kultury. Nieustannie trzeba pamiętać o tej szczególnej wyjątkowości zabawy. W tak pomyślanej zabawie podmiotowość i subiektywność tracą bowiem swoją dominującą rolę. Można nawet powiedzieć, że zabawa jest działaniem autonomicznym w stosunku do oczekiwań owej podmiotowości. Daje się określić jedynie jej zasady, nie można natomiast ustanowić wyniku zabawy i ten brak jest jej cechą konstytutywną.

To, co ujawnia się nam w ten sposób, Gadamer określa jako „prymat gry wobec świadomości grającego”¹¹. O specyfice gry przesądza wspomniany wcześniej ruch. Odbywa się on „bez celu i zamysłu, ale także bez wysiłku. Odbywa się jakby sam z siebie”¹². Nie przeczy to obecności wysiłku — ustanawia go tylko na innym poziomie. „Bez wysiłku” ruchu gry dotyczy bowiem jego opisu fenomenologicznego, a nie egzystencjalnego. Gadamer pisze też: „Nie jest oczywiście tak, że grają również zwierzęta i że w przenośnym sensie można rzec nawet o wodzie i świetle, że grają. Powiedzmy raczej, na odwrót, o człowieku, że to on także gra. Także jego granie to pewien proces przyrody”¹³. Tu ostatecznie zdaje się rozstrzygać kwestia uwolnienia istoty gry z jakiegokolwiek subiektywności. To, co wydawało się jedynie metaforą pochodzącą z zachowań specyficznie ludzkich, zostaje przedstawione jako kanwa umożliwiająca ich zrozumienie. Nie ma zatem na tym gruncie sensu rozróżnianie między metaforycznym a literalnym znaczeniem słowa „gra”¹⁴.

Analogicznie sztuki nie da się również w pełni zrozumieć od strony subiektywnej podmiotowości. Aktora, który nie przekracza własnej świadomości, gra wyłącznie siebie, nazwiemy kabotynem; pisarza, który nie przekracza własnej świadomości

⁹ *Ibidem*, s. 160.

¹⁰ J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1967.

¹¹ H.G. Gadamer, *Prawda i metoda*, s. 162.

¹² *Ibidem*.

¹³ *Ibidem*, s. 163.

¹⁴ Gadamer przypomina tu słowa Friedricha Schlegla: „Wszystkie święte gry sztuki to tylko dalekie odwzorowanie nieskończonej gry świata, wiecznie siebie kształtującego dzieła sztuki”.

— grafomanem. Patrząc szerzej, każda osoba biorąca udział w życiu publicznym jedynie z egoistycznych pobudek i realizująca jedynie własne, partykularne interesy zasługuje na miano kabotyńca.

Sztuka wbrew wielu popularnym wyobrażeniom nie ma nic wspólnego z hipertrofią ego, a wręcz przeciwnie — taka sytuacja wpływa na nią niszcząco lub paraliżująco. Sztuka, jak każda gra, w istocie wiąże się ze zdolnością do wycofania swojego ego — „wszelkie granie polega na byciu granym”¹⁵. Nawet kiedy chce się pisać tylko o sobie — jak na przykład u Gombrowicza — trzeba zrobić miejsce dla pisania, dla gry, bo źródła twórczości biją „poza mną”, czyli poza subiektywnością. Ścisłe rzecz biorąc: utożsamienie „ja” rozpoczynające *Dziennik* Gombrowicza z ja empirycznym autora nie jest wyrazem przesadnej oglądy artystycznej czy literackiej. O czym przypominał w różnej formie wielokrotnie sam autor: „wszystko, co piszę, powstaje samodzielnie, poza mną”¹⁶ czy: „kiedy zaczynam sztukę, nie mam pojęcia, dokąd mnie zaprowadzi”¹⁷ lub: „Z chwilą, gdy zaczynam pisać, utwór sam mi się rodzi i tylko z daleka mogę to kontrolować — nigdy nie wiem, co napiszę, i dopiero *ex post* doczepiam moją filozofię”¹⁸.

Gadamer przywołuje także pojęcie rywalizacji. Rywalizacja również tworzy napięcie wyrażające się w istnieniu ruchu „w tę i we w tę”. Jedynie dzięki temu ruchowi możliwe staje się wyłonienie zwycięzcy. Temu, kto walczy, świadomość nie podpowiada, że prowadzi on jedynie grę, ale w momencie ogłaszania wyniku zawodów staje się to oczywiste. Gra zawsze wynika z takiego ruchu, jeśli tylko nie ograniczają jej jakiegokolwiek przeszkody czy ograniczenia. Gadamer podaje przykład piłki, która sama z siebie tworzy sytuacje nieprzewidywalne. Cały urok gry polega właśnie na tych rodzących się nowych, nieprzewidywanych możliwościach:

Sama gra stanowi ryzyko dla gracza. Można prowadzić grę tylko z poważnymi możliwościami. Oznacza to oczywiście, że człowiek angażuje się w nie na tyle, iż może z nimi przegrać, a one nad nim zapanują. Urok, jaki gra wywiera na gracz, polega właśnie na tym ryzyku. Zażywamy wolności rozstrzygnięcia, która jednakże jest zarazem zagrożona i nieodwołalnie ulega zawężeniu. Wystarczy wspomnieć lamigłówkę, pasjanse itp. To samo zaś dotyczy spraw poważnych¹⁹.

Zarówno samo ryzyko, jak i możliwość pojawienia się nieprzewidzianej sytuacji, która w efekcie wytworzy pewne nowe spojrzenie, często na stare problemy, są tym, co przyciąga nas do tej gry. Jak każde ryzykowne zachowanie ma ona również swoją mroczną stronę: Carlos Saura w filmie *Kryjówka*, Ingmar Bergman w filmie *Rytuał* czy Witold Gombrowicz w dramatach *Ślub* czy *Iwona, księżniczka Burgunda*, a nade wszystko w powieści *Kosmos*, pokazali, w jaki sposób pozornie niewinna zabawa, gra staje się sama z siebie czymś zobowiązującym i może przeistoczyć się w coś jak najbardziej serio — zbrodnię, morderstwo. Swoboda fenomenologiczna pewnego ruchu nie przekłada się w powyższych egzemplifikacjach artystycznych na egzystencjalną neutralność konsekwencji. Ale ma też jasną stronę związaną z tym,

¹⁵ *Ibidem*, s. 164.

¹⁶ W. Gombrowicz, *Varia*, Kraków 1981, s. 97.

¹⁷ *Ibidem*.

¹⁸ W. Gombrowicz, *Walka o sławę. Korespondencja W. Gombrowicza z J. Wittlinem, J. Iwaszkiewiczem, A. Sandauerem*, Kraków 1996, s. 31–32.

¹⁹ H.G. Gadamer, *Prawda i metoda*, s. 164.

że tylko przepracowanie pewnych trudnych, krytycznych sytuacji może spowodować zmianę warunków, przemianę gracza w kogoś rozumiejącego swoją sytuację w sposób właściwy. Taki zdaje się być sens słów Tadeusz Kantora mówiącego o tym, że nie wchodzi się do teatru bezkarnie. Każda gra coś jednak uruchamia, otwiera, tworzy, pokazuje, przekonuje... dokonuje pewnego aktu performatywnego nie tylko na scenie i dzieje się tak niezależnie od świadomości czy woli zarówno widzów, jak i aktorów, a nawet reżyserów i autorów.

Nie ma znaczenia liczba graczy biorących udział w grze. Zawsze jednak muszą być przestrzegane pewne reguły, a wynik nie może być ustalony z góry i — *last but not least* — zawsze musi być miejsce na nowość, która powinna wszelako objawiać się lekko i nienatarczywie, nawet jeśli jest wynikiem ciężkiej, a nawet katorżniczej pracy i poszukiwań:

dixeris egregie, notum si callida verbum
reddiderit iunctura novum, si forte necesse est
indiciis monstrare recentibus abdita rerum et
fingere cinctus non exaudita Cethegis,
continget dabiturque licentia sumpta pudenter²⁰.

To, w jaki sposób gra spełnia się w odniesieniu do sztuki, Gadamer nazywa „przemianą w wytwór”. Wytwór to już nie tylko *energeia*, czyli — jak u Arystotelesa — rodzaj działania. To przede wszystkim *ergon*, czyli rodzaj tworzenia, dzieło, coś utrwalonego, nawet w postaci improwizacji. Pojęcie przemiany wskazuje natomiast na pewną autonomię gry. W tym przypadku autonomię dzieła w stosunku do autora czy odbiorcy. Istotniejszy jednak wydaje się tutaj element przemiany widziany przez filozofa jako skutek grania. Gadamer zaczyna od dystynkcji między przemianą a zmianą. Przemiana nie jest zmianą. Zmiana oznacza tylko pewną modyfikację czegoś, co pozostaje w istocie takie samo. Zmiana jest stopniowalna w odróżnieniu od przemiany. Przemiana jest czymś bardziej radykalnym i to dzięki niej możliwe jest odniesienie do prawdy. Gadamer ujął to następująco:

Przemiana natomiast oznacza, że coś naraz i jako całość staje się czymś innym, a to inne, którym tamto jest jako przemienione, stanowi jego prawdziwy byt, wobec którego jego poprzedni byt jest niczym. Gdy uznajemy kogoś za przemienionego, wówczas rozumiemy przez to właśnie fakt, że stał się on niejako innym człowiekiem. [...]. Tak więc przemiana w wytwór oznacza, że coś, co istniało wcześniej, już nie istnieje. Również jednak to, że to, co istnieje teraz, co się w grze sztuki prezentuje, jest trwałą prawdą²¹.

To właśnie przemiana rozumiana jako efekt gry umożliwia ujawnienie prawdy. Sztuka jako gra, która nie pozostawia swoich uczestników obojętnymi, pozwala na taką właśnie przemianę.

²⁰ W tłumaczeniu S. Gołębiowskiego:

„Gra znaczeń wzrośnie, jeśli wyrazy nawzajem
dziwić się sobie będą. A jeśli konieczność
nakazuje treść nowym wyrazem rozjaśnić,
masz prawo tworzyć słowa nie znane fartusznym
Cetegom, bez przesady, z właściwym umiarem”

Horacy, *Dzieła*, tłum. S. Gołębiowski, t. 2, Warszawa, 1980, s. 303.

²¹ H.G. Gadamer, *Prawda i metoda*, s. 170–171.

Przyczynę tego stanowi fakt, że granie należy do istoty bytu — nie jest dla niego czymś przypadkowym. Gra sztuki okazuje się specyficznym laboratorium, w którym badamy możliwości świata. Umiejętność rozpoznawania tych tworzących się, jeszcze nierozstrzygniętych możliwości oraz nowych konieczności, jakie z nich wynikają w odniesieniu do naszej indywidualnej sytuacji, przesądza o zdolności lub niezdolności zagrania w tę grę. Możliwości zawsze jest więcej, ale mogą spełnić się tylko nieliczne — „zawsze rozbudzone są wzajemnie się wykluczające oczekiwania, z których nie wszystkie mogą się spełnić”²².

Dzięki sztuce mamy wgląd w świat, który polega na dostrzeganiu w znacznie większym stopniu tego, co się staje, niż tego, co jest. „Niezdecydowanie przyszłości dopuszcza taki nadmiar oczekiwań, iż rzeczywistość pozostaje z konieczności ukryta poza nimi”²³. Tak właśnie powstaje zagadka, łamigłówka, szarada — czyli gra. Natomiast gry są po to, by w nie grać. Prawda dzieła sztuki jest próbą rozwiązania bądź rozwiązywania zagadki. Najważniejszy jest akt podjęcia wyzwania. Pozostawanie na poziomie rozpoznania *mimesis* to brak reakcji na zagadkę, brak jej zrozumienia. Gra istnieje nawet tam, gdzie nie ma rywalizacji, ale również tam, gdzie istnieje rywalizacja, istota gry nie obejmuje swoim zasięgiem jedynie zwycięzców.

Doświadczenie sztuki jest swoistą wyprawą po Świętego Graala. Brak jednoznacznego rozstrzygnięcia w warunkach naszej egzystencji nie decyduje jednak o braku sensowności samej gry. Ponadto brak rozwiązań o charakterze globalnym nie jest tożsamy z niewystępowaniem rozwiązań lokalnych. Ta nietożsamość jest wyrazem największej prawdy sztuki i umożliwia jej istnienie. W całym świecie sztuki — obejmującym zarówno twórcę, jak i odbiorcę, a przede wszystkim samo dzieło — teoretycznej, epistemologicznej, intelektualnej aporii zawsze musi towarzyszyć praktyczna, ontologiczna, egzystencjalna *euphoria*. Konieczność przestrzegania przepisów rodzi się z pewnej zasadniczej, życiowej pokory — nie chodzi jednak o cnotę etyczną, ale o estetyczny sens tego słowa. To intelektualna pokora wobec materiału, która umożliwia egzystencjalną trafność. Jedna nie musi wiązać się z drugą i może nawet lepiej byłoby użyć tu innego terminu, z tym że autor niniejszego artykułu takowym nie dysponuje. Wiąże się to również ze świadomością własnych ograniczeń: znający się na dramacie Horacy nie pisał mimo wszystko dzieł teatralnych, a Chopin nie dał się namówić na napisanie wielkiej opery narodowej. Warto też pamiętać, że „istota zagadki jest taka, że mówiąc o tym, co rzeczywiście istnieje, łączy niemożliwość”²⁴. Prawda sztuki okazuje się zdolnością do połączenia niemożliwości w obrębie rzeczywiście istniejącego świata. Można ją dostrzec, jedynie zauważając, że biegun „niemożliwości” i „rzeczywistości” nie wykluczają się, lecz dopełniają.

Te zagadki mają z pewnością bardzo wiele warstw: brak rozwiązań o charakterze globalnym często nie jest tu tożsamy z nieistnieniem rozwiązań lokalnych. To, czego nie można zrobić nad morzem, czasem można w górach i odwrotnie. Co jest niemożliwe w piątek, może okazać się możliwe w niedzielę, natomiast co jest

²² *Ibidem*, s. 172.

²³ *Ibidem*.

²⁴ Arystoteles, *Poetyka*, tłum. H. Podbielski, Wrocław 1983, s. 69.

niemożliwe dla X, może okazać się możliwe dla Y — *Quod hodie non est, cres erit* itp. To właśnie ten brak, tożsamość, ekwiwalencja, możliwość zastępowania i wyrażania jednych rzeczy przez inne, metafora... jest wyrazem największej prawdy sztuki oraz umożliwia jej istnienie. Nie da się przenieść na całość tego, co możliwe jest w wymiarze jednostkowym. Co więcej, nie da się nawet tego w pełni zrozumieć i wytłumaczyć. Bynajmniej to wszystko nie przesądza jednak o tym, iż zagadka jest w całości nierozstrzygalna. Wręcz przeciwnie. Zdaniem Adorna:

Zawartością prawdy w dziełach sztuki jest obiektywne rozwiązanie zagadki każdego poszczególnego utworu. Domagając się rozwiązania odsyła ona do prawdy, jaką w sobie zawiera. Jest to możliwe jedynie dzięki refleksji filozoficznej. To, a nie co innego, jest racją istnienia estetyki. Chociaż żadne dzieło nie pokrywa się z racjonalistycznymi określeniami jak też z tym, co się o nim sądzi, mimo to każde, gnane niedolą swojej zagadkowości, zwraca się ku tłumaczącemu rozumowi. Żadne oznajmienie nie dałoby się wydobyć z *Hamleta*; ale prawda, którą zawiera, nie jest przez to mniejsza²⁵.

Moment prawdy w dziele jest zatem czymś w istocie teoretycznie niekonkluzywnym. Jego niekonkluzywność nie przesądza wszakże ani o braku prawdy, ani o zbędności refleksji. Jest wręcz przeciwnie: refleksja, jak powinno być widać z powyższych rozważań, jest czym koniecznym bez czego dzieło sztuki nie ma szansy na swoje pełne czy prawdziwe istnienie i staje się bez niej jedynie pewną osobliwością.

Reasumując: jedność dzieła generuje wielość dróg, z których użyciem można ją uchwycić, i ta korelacja znana jest od bardzo dawna, a w tym artykule po wielokroć przypomiana na różne sposoby. Wynika to, po pierwsze: z elementu subiektywnego wplecionego nierozzerwalnie w sam sens istnienia dzieła sztuki, „Znaczenie czynnika subiektywnego w przeżyciu estetycznym, implikującego wzajemne oddziaływanie między podmiotem, który ‘widzi’, a dziełem jako przedmiotem obiektywnym, nie uszło uwagi starożytnych”²⁶; a po drugie: że chodzi tu nie o proste połączenie odmiennych rzeczy, racji, stanowisk, wyobrażeń, przedstawień itp. „dzieła sztuki nie są jednością różnorodności, ale jednością jednego i wielu”²⁷. Nasz udział w odbiorze dzieła sztuki, w odróżnieniu od innych dzieł, nie jest — i nie może być — jedynie zewnętrznym. W pewnym sensie można powiedzieć, że nie tylko zapoznajemy się z nim, ale to tylko przez nasz udział (grę) może ono zaistnieć. Co musi prowadzić do wniosku, że w tym szczególnym przypadku jesteśmy *volens volens* jego współtwórcami, a co za tym idzie, to nasza subiektywność (wielość) ma zawsze znaczący wpływ na generowanie owego jednego. I to właśnie starałem się naświetlić maksymalnie jasno w powyższym artykule, nie zapominając o celnej poradzie Alberta Einsteina, że „Wszystko powinno się robić tak prosto, jak tylko to jest możliwe, ale nie prościej”.

Bibliografia

Adorno Th.W., *Teoria estetyczna*, tłum. K. Krzemieniowa, Warszawa 1994.
Arystoteles, *Poetyka*, tłum. H. Podbielski, Wrocław 1983.

²⁵ Th.W. Adorno, *Teoria estetyczna*, s. 234.

²⁶ U. Eco, *Dzieło otwarte*, s. 72.

²⁷ Th.W. Adorno, *Teoria estetyczna*, s. 558.

- Dybel P., *Granice rozumienia i interpretacji. O hermeneutyce Hansa-Georga Gadamera*, Kraków 2004.
- Eco U., *Dzieło otwarte. Forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych*, tłum. L. Eustachiewicz, J. Gałuszka, A. Kreisenberg, M. Olesiuk, K. Żaboklicki, Warszawa 2008.
- Eco U., *Lector in fabula*, tłum. P. Salwa, Warszawa 1994.
- Eco U., Rorty R., Culler J., Brooke-Rose Ch., *Interpretacja i nadinterpretacja*, tłum. T. Biedroń, Kraków 1966.
- Gadamer H.G., *Prawda i metoda*, tłum. B. Baran, Warszawa 2004.
- Gombrowicz W., *Dziennik*, Kraków-Wrocław 1986.
- Gombrowicz W., *Varia*, Kraków 1981.
- Gombrowicz W., *Walka o sławę. Korespondencja W. Gombrowicza z J. Wittlinem, J. Iwaszkiewiczem, A. Sandauerem*, Kraków 1996.
- Horacy, *Dzieła*, tłum. S. Gołębiowski, t. 2, Warszawa 1980.
- Huizinga J., *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1967.
- Ricoeur P., *Egzegeza i hermeneutyka*, „Pamiętnik Literacki” 3 (1980).
- Różewicz T., *Poezje*, t. 2, Kraków 1998.