

Rekonstrukcja

MACIEJ ROŻALSKI

*A on, by ukołysać swoją chorą miłość,
Szedł samotny z cytarą, i w pustce nad morzem
Ciebie, małżonko słodka, kiedy dzień się budził
I gdy gasnął, opiewał, tylko ciebie. Wreszcie
Wszedł w wąwozy Tenaru i wyniosłe Disa
Bramy, i zaciemnione czarną trwogą bory,
Gdzie są Many i groźny król, i serca, które
Nie ulegają ludzkim błaganiom ¹.*

Malowniczy Wąwóz Trigradzki (Trigradsko źródło) to jedno z najpiękniejszych miejsc w Bułgarii. Lite skały wyrastają nad spienioną rzeką Trigradską, znikającą w ogromnej jaskini zwanej Diabelskim Gardłem (Diawolsko Gyrło; śr. – nd. 9.00 – 17.00; zwiedzanie co godzina). Do jej wnętrza wchodzi się 150-metrowym tunelem. Już z daleka słychać huk potężnego wodospadu. W ogromnej jaskini zbudowano dla turystów schodki. Przez omszałą szczelinę w górnej części pieczary wpada snop światła – co jakiś czas widać sylwetki latających nietoperzy. Wycho-
dząc, warto wspiąć się na platformę widokową nad wielką dziurą, w której znika rzeka Trigradska. Żaden przedmiot, który wpadnie do wody, już nie wypłynie z powrotem. Według legendy, właśnie wtedy Orfeusz wszedł do podziemnego świata.

Schodząc ścieżką biegnącą w dół, obok wjazdu do tunelu drogowego, dociera się do spokojnego jeziora na końcu wąwozu, gdzie rzeka ponownie wypływa na powierzchnię ².

Duński film *Rekonstrukcja* został wyreżyserowany przez Christoffera Boe w 2003 roku. To historia miłosna, ale bynajmniej nie banalna. Główni bohaterowie filmu to cztery osoby, dwie pary. Alex jest młodym człowiekiem, o którym w zasadzie niewiele się dowiadujemy, z wyjątkiem tego że ma dziewczynę oraz że poznaje Aimée – postać ze swoich snów. W pierwszych scenach filmu zwierza się przyjacielowi ze snu, w którym kochał inną niż ta, z którą jest. Mówi, że była tak delikatna, że przez cały czas bał się tylko jednego – aby jej nie skrzywdzić. To bardzo ważne dla dalszego przebiegu historii, gdyż mimo że rzeczywiście poznaje Aimée, żonę popularnego pisarza (zarazem pełni on rolę narratora filmu), do końca nie wiadomo, jak bardzo jest ona rzeczywista, czy nie jest tylko marzeniem, które zaczyna nabierać cech realności. Pozornie to prosta historia. Mężczyzna zakochuje się w przypadkowo spotkanej kobiecie. W jednej chwili porzuca całe swoje życie, kobietę, z którą jest, i wdaje się w burzliwy romans z żoną przebywającego przejazdem w mieście znanego pisarza. Niby wszystko jasne, a jednak...

Alex decyduje podejmuje nagle. Ze strzępków niejasno prowadzonej narracji dowiadujemy się, że poznaje kobietę. Rozmawiają. Tego samego dnia porzuca swoją narzeczoną. Po prostu wysiada z metra, którym razem jadą, by nigdy nie wrócić. W zaślepieniu biegnie za Aimée, pozostawiając za sobą dotychczasowe życie. Spędzają razem noc, potem następny dzień. Ku wielkiemu zdziwieniu widza od momentu zerwania przemienia się także otaczająca bohatera rzeczywistość. Znika mieszkanie Alexa, jego sąsiadka bierze go za obcego człowieka. Nawet jego dziewczyna nie rozpoznaje go. Zostaje sam. Jedyna osoba, która przechodzi z nim na „drugą stronę”, to Aimée, która decyduje się na ten obłąkańczy romans gdzieś na granicy rzeczywistości. Ich ucieczka nabiera tempa. Kochankowie umawiają się na ponowne spotkanie. Każde z nich musi tylko coś załatwić, aby zaraz, za chwilę znów być razem. Uciekać od wszystkiego, co znane, jak mówią sobie – „jechać do Rzymu”. W tej zapowiedzi idealnego szczęścia daje się jednak odczuć posmak porażki. To, co się dzieje, jest zbyt idealne, nie może się udać. Następuje załamanie. Alex ogląda się za siebie po raz pierwszy. Spotyka swoją byłą miłość i spóźnia się na spotkanie z Aimée. Jego wspomnienia odciągają go od ideału, którego osiągnięcia jest tak blisko. Kiedy spóźniony biegnie po mieście, szukając Aimée, wiemy już, że ta ucieczka z rzeczywistości skończy się klęską. W ostatniej chwili zawahał się i odwrócił w stronę pozostawianej codzienności. Na koniec ona poddaje go jeszcze jednej próbie. Idą razem ulicą. On nie może się obejrzeć, ona idzie krok za nim. Jeżeli to robi, straci Aimée na zawsze. Alex nie wytrzymuje próby. Pozostaje w nieskończonej samotności pomiędzy niezrealizowanym marzeniem i utraconą bezpowrotnie rzeczywistością.

Trzeba przyznać, że *Rekonstrukcja* jest tworem niesłyszanie zagmatwanym, obfituje w niełatwe do zinterpretowania znaczenia. Wiele jest tu elementów zmuszających widza do myślenia. Reżyser buduje krok po kroku, scena po scenie zawiązaną, zapętlaną konstrukcję zdarzeń. Nieliniowa narracja utrudnia śledzenie wątku historii. Sceny następują po sobie zupełnie niespodziewanie, tak jakby wręcz brakowało niektórych kadrów. Bohaterowie nagle pojawiają się w jakimś miejscu, w sposób niezapowiedziany spotykają się, odchodzą, rozmawiają tak, jakby w ogóle się nie znali, podczas gdy poprzednia scena ukazuje ich wspólną burzliwą noc w hotelowym pokoju.

Pozostajemy z pytaniem, o czym opowiada ta dziwna, powikłana historia. Z jednej strony wszystko w tym nieszczęśliwym romansie wydaje się jasne, z drugiej nic nie układa się w sensowną całość. Z trudem podążamy za zawiązanymi wątkami historii. Brak przede wszystkim liniowego następstwa zdarzeń. Sceny opowiedanej historii są wymieszane – zanim dochodzi do spotkania głównych bohaterów, już następuje scena ich intymnej rozmowy. Tym samym zostaje zniwelowany efekt narastającego ze sceny na scenę napięcia. W zamian pojawia się efekt nachodzących na siebie impresji, powiązanych nie zasadą przyczynowości, ale emocjami przesycającymi kolejne sceny. Film bardziej budują spojrzenia, gesty, autonomiczne zdarzenia, czy wreszcie uczucia bohaterów przyczajone w malarskości filmowego obrazu budowanej grą rozmazanych kształtów, światła i cieni, niż buduje go opowiadana historia.

Nie mniej interesującym zabiegiem jest uczynienie zdradzanego przez kobietę artysty narratorem historii – on wręcz pisze ją jak książkę, kreując siebie i bohaterów. Ma tym samym od początku tragiczną świadomość swojego własnego



osamotnienia, a zarazem jako twórca opowiadanej historii jest za swoją samotność bezpośrednio odpowiedzialny. Jest tu i tam, znajdując się wewnątrz historii kreuje ją. Mamy tu do czynienia z kłopotliwym do zinterpretowania rozdwojeniem i powieleniem, które z początkowego przeciwstawienia postaci dwóch miłosnych rywali – artysty-narratora i bohatera historii – rozszerza się na cały utwór. Zdajemy sobie w pewnym momencie sprawę, że wszystko, co dzieje się w *Rekonstrukcji*, jest podwójne – jest tu i tam. Rzeczywiste, a zarazem wyrwywające się poza ramy tejże rzeczywistości. Nie jest to jednak proste przeciwieństwo charakterów. W kłopot wpędza nas fakt, iż nową kochanką Alexa – głównego bohatera – jest ta sama kobieta, którą chwilę wcześniej porzucił – obydwie postacie gra ta sama aktorka. Można wręcz odnieść wrażenie, że to ta sama postać przedstawiana w swoim idealnym i realnym aspekcie. Dwóm kobietom, będącym w rzeczywistości jedną postacią, odpowiadają tak samo dwaj mężczyźni. Pozornie różni, wręcz przeciwni sobie, w rzeczywistości są nierozzerwalnie ze sobą spleceni – artysta i jego twór, pomimo dzielącej ich zdrady, w pewien sposób tożsami. Artysta staje wobec swego wytworu, swojego *alter ego*. Samotny i zdradzony, okazuje się w efekcie jedynym, który pozostaje w świecie idealnej Aimée. Jako artysta i jako człowiek tworzy i niszczy. Sprzeciwia się Alexowi, robi wszystko żeby odzyskać Aimée. Zarazem to jednak on powołuje do życia swojego przeciwnika, mało tego – utożsamia się z nim w dążeniu do absolutnej wolności i absolutnej miłości. Wypadałoby zapytać, co łączy te dwie postacie.

Naiwnością byłoby oczywiście udzielanie prostych odpowiedzi. Nigdy nie jest tak, że możliwe jest podanie jakiegoś jednego wyjaśnienia, jednej interpretacji. Jak pisze w swojej *Aktualności piękna* Hans Georg Gadamer: *Każde dzieło pozostawia każdemu, kto zaczyna z nim obcować, pewną przestrzeń gry, którą on sam musi wypełnić*³. W tym sensie *Rekonstrukcja* wręcz odurza nieokreślonością. Dzieło zaprasza do zatopienia się w poetyckości obrazów, które – przyciemnione i rozmazane, nakładające się na siebie – uwodzą. Trzeba jednak pamiętać, że Gadamer nie poprzestaje na afirmacji absolutnej wolności interpretacji. Wręcz odwrotnie – łączy pewną przestrzeń dowolności, którą pozostawia interpretującemu odbiorcy sztuki, z faktem, że dzieło jednak coś przekazuje, że dochodzi w sytuacji odbioru dzieła do spotkania wolności i tożsamości. Ujmuje dzieło jako grę tych dwóch sprzecznych tendencji. Gadamer pisze, że: *Aktywność ta nie jest dowolna, ale inspirowana i we wszystkich możliwych spełnieniach wtłaczana w pewien schemat*⁴, schemat narzucany przez interpretowane dzieło sztuki. Dochodzi w takim zetknięciu do specyficznie rozumianej gry dowolności interpretacji i tożsamości struktury, która angażuje widza – jak go określa Gadamer –

„będącego-współ-aktywnym”. Gadamer usiłuje pogodzić te dwa pozornie wykluczające się żywioły, pokazując, że wszystko nosi w sobie zarazem swoją tożsamość, jak i swoją nieokreśloność. Wydaje się, że tak rozumiana gra przeciwieństw ma miejsce szczególnie wyraźnie w *Rekonstrukcji*. Szczególnie wyraźnie – gdyż jest w tym utworze przestrzeń nieokreśloności i niedopowiedzenia, która zastanawiająco jednoznacznie buduje zarazem jego tożsamość. Jest też tam wielka tęsknota za spełnieniem i samookreśleniem się twórcy w tworzącym się – przy jego skromnym udziale – dziele sztuki. Skromnym, gdyż według mnie *Rekonstrukcja* jest niezwykle subtelnym dziełem autotematycznym, poruszającym problem twórczenia i twórcy zdominowanego przez twórczenie⁵, ich wzajemnego uwikłania i stopniowego, tragicznego procesu odrywania się od siebie nawzajem. Aby jednak móc dobrze o *Rekonstrukcji* opowiedzieć, trzeba przede wszystkim zastanowić się nad specyfiką wspomnianego pojęcia gry. Zarzucając na pewien czas rozważania dotyczące samego filmu, chciałbym nakreślić problem teoretyczny, który w całej pełni znajduje odzwierciedlenie właśnie w dziele duńskiego reżysera. Chciałbym pokazać, jakiego rodzaju grą jest *Rekonstrukcja*.

Życie i śmierć, tak jak występują one w naturze i w życiu człowieka, wieczny cykl od życia do śmierci i od śmierci do życia, monotony, lecz poruszający jak bicie serca rytm, który pulsuje wszędzie wewnątrz nas i dookoła nas, jest dramatycznie przedstawiony jako ruch i kontruch⁶ – pisał Gerardus van der Leeuw w swoim klasycznym dziś już tekście poświęconym zagadnieniu „świętej gry”. Według van der Leeuwa u początków sztuki leży potrzeba oddawania, odgrywania w sposób skondensowany i metaforyczny odwiecznego boskiego porządku świata. Sztuka zespolona z obrzędem ukazywała istocie ludzkiej jej uwikłanie w kosmologiczny porządek boskich potęg. Gra ludzka stawała się odpowiednikiem boskiej, kosmicznej gry, w której ukazywane były nie poszczególne zdarzenia, lecz – jak je określa autor – *typy stałe*, o których pisze następująco: *Dopóki dramat wyrasta z jednostajności życia, pozostając sacres ludus, przedstawia on ruch nie jednostek, lecz typów, które są idealnymi przedstawicielami ruchu życia. W tej mierze dramat zawsze jest teatrem marionetek*⁷.

Koncepcja odgrywania boskiego porządku świata przejawiającego się w owych ruchach życia stawałaby się więc wedle van der Leeuwa jedną z podstawowych, stojących u początku kształtowania się sztuki w ogóle. Sztuki, ale także liturgii. Nie tylko bowiem sztuka stawała się według teorii van der Leeuwa rodzajem obrzędu, ale także obrzęd okazywał się rodzajem widowiska. Teatralizacja i odgrywanie przez kapłana roli, wcielanie się w rolę stawało się integralną częścią każdego obrzędu. I pomimo że działania artystyczne (choć sądzę, że jest to tylko pozorne odejście) utraciły w dużej mierze zadeklarowany wymiar transcendentny, to można chyba zaryzykować stwierdzenie, że każdy obrzęd jest do pewnego stopnia widowiskiem, jest odgrywaniem – świętą grą.

Powyższe stwierdzenia sytuują nas w sposób naturalny w kręgu tematyki ludycznej. *Homo ludens* – człowiek bawiący się (człowiek grający)⁸ – taką definicję istoty ludzkiej zaproponował jeszcze przed drugą wojną światową Johan Huizinga. Podobnie jak w przypadku Gerardusa van der Leeuwa prawdopodobnie większości czytelników mniej lub bardziej znana jest zaproponowana przez tego myśliciela teoria gry jako podstawowego czynnika kształtującego ludzką kulturę

w ogóle, jak i w poszczególnych jej przejawach. Pomimo że poszczególne wnioski wysuwane przez Huizingę straciły być może na aktualności, a rozwijana przez niego koncepcja gry – co pokazał ewidentnie w swojej pracy *Gry i ludzie* Roger Caillois – jest miejscami nazbyt szeroka, to jednak bezdyskusyjnie ciągle wiele jest racji w jego spostrzeżeniach dotyczących potrzeby grania jako cechy określającej ogólną kondycję ludzkiej natury. Przede wszystkim wspomniane koncepcje wyzwoliły definicję gry z jej tylko i wyłącznie śmiesznych, groteskowych i zabawnych konotacji. Huizinga pisze w *Homo ludens*: *W każdej z tych kapryśnych fantazji, którymi mit przyodziewa to, co istnieje, wynalazczy duch igra na skraj żartu i powagi*⁹. Wielkość Huizingi polega między innymi na tym, że jako jeden z pierwszych dostrzegł ludyczny aspekt kultury i religii. Zauważył, podobnie zresztą jak van der Leeuw, że powaga stara się wykluczyć pojęcie gry, podczas gdy gra zawiera z łatwością pojęcie powagi.

Interesującą mnie w swojej ogólności definicję gry Huizinga buduje praktycznie przez całe *Homo ludens*. Chociaż książka pisana była jeszcze przed drugą wojną światową, jest jednym z najszerszych i ciągle w dużej mierze aktualnych opracowań. Mówiąc o problematyce gry w kontekście duńskiej *Rekonstrukcji*, wypadłoby pobeżnie chociaż pokazać, czym jest teoria ludyczności w swoich absolutnych podstawach. Żeby tego dokonać, najłatwiej po prostu wymienić warunki formalne, jakie według Huizingi musi spełnić każda gra:

– *Wszelka zabawa (gra)*¹⁰ *jest najpierw i przede wszystkim swobodnym działaniem. (...) Dopiero wtórnie, wskutek tego, że staje się ona funkcją kulturalną, pojawiają się w związku z nią pojęcia przymusu, zadania i obowiązku*¹¹.

– *Zabawa (gra) nie jest „zwykłym” czy też „właściwym” życiem (...) tylko tak się udaje*¹².

– *Zabawa (gra) różni się od zwyczajnego życia swym miejscem i okresem swego trwania. Odrębność jej i ograniczoność stanowią trzecią jej cechę charakterystyczną. „Rozgrywa się” w obrębie określonych granic czasu i przestrzeni. Zawiera w sobie swój przebieg i sens*¹³.

– *Zabawa (gra) znajduje się poza procesem bezpośredniego zaspokajania konieczności i żądz, a nawet proces ów przerywa*¹⁴.

– *...powtarzalność jest jedną z najistotniejszych cech zabawy (gry). Nie dotyczy jedynie zabawy jako całości, lecz także wewnętrznej jej konstrukcji*¹⁵.

– *Tworzy ona porządek, więcej: sama jest ładem. Wnosi w niedoskonały świat i zawłość życia ograniczoną w czasie doskonałość*¹⁶.

Wydaje się, że trzeba się zgodzić na skrupulatnie opisywane przez Huizingę zasady formalne strukturalizujące pojęcie gry, podobnie jak na kluczowe dla zrozumienia wszelkiego rodzaju widowisk obrzędowych oraz niektórych odmian twórczości pojęcie *sacre ludens*, sytuujące istotę ludzką w porządku boskiej kosmologii. Nie jest moją intencją podejmowanie po raz kolejny dyskusji z tekstem Huizingi. Nie chodzi mi też o całkowitą akceptację teorii Huizingi, ale raczej o uwypuklenie pewnej cechy gry, która wynika – może trochę pomimo autora – z jego koncepcji *ludus*. Istotne będzie dla nas uchwycenie gry w jej ogólnym i najbardziej podstawowym aspekcie, toteż nie będę raczej uwzględniał późniejszych rozważań – m.in. Caillois – które fragmentaryzują świat gry na wiele nieprzystających do siebie rodzajów aktywności, stymulowanych różnymi potrze-

bami. Interesuje mnie gra w kontekście tego, o czym zresztą sam Caillois wspomina, pisząc: *Gra polega na tym, że grający musi wynajdować, wymyślać natychmiastową odpowiedź, dowolną w ramach obowiązujących reguł. To pole pozostawione grającemu, ten margines działania jest istotą gry i wyjaśnia po części przyjemność, jakiej doznajemy, grając*¹⁷. Właśnie w kontekście powyższego cytatu pojawia się istotne dla niniejszego tekstu pytanie. Czy we wszechobowiązujących i nieuchronnie statycznych zasadach, jakie składają się wedle Huizingi na pojęcie gry, nie ztraca się jej dynamiczna w nieokreśloności ironii i dzięki ironii przekraczająca wszelkie zasady funkcja? Przecież nawet błazen opisywany w tekście van der Leeuwa *Święta gra* jawi się jako najbardziej w swym śmiechu tragiczna postać historii. Huizinga, podobnie zresztą jak van der Leeuw, pisze oczywiście dużo o prześmiewczym i karnawałowym aspekcie gry. W jakimś sensie odnosi się jednak wrażenie pewnej niestosowności i niewygody tego śmiechu. Powyższy problem likwiduje postulowane rozdzielenie przez Caillois dwóch rodzajów aktywności – *ludus* (gry zgodnej z regułami) i *paidia* (pozbawionej reguł zabawy). Znika jednak wtedy istotna według mnie cecha gry, jaką jest wewnętrzne spotkanie reguł i dowolności gry.

Chodzi bowiem o ironię, ale i może o coś bardziej nawet istotnego – jednoczesne ustanawianie i łamanie zasad gry. Czy nie jest bowiem tak, że każda toczona w ramach sformalizowanego zbioru reguł gra opiera się tak naprawdę na głębokiej potrzebie ich przekraczania? A każda zabawa podąża ku ustanawianiu rządzących nią zasad? Co jednak może bardziej istotne, czy gry nie konstruuje się po to, aby unieważnić albo przynajmniej osłabić wszechdominujące zasady deterministycznej rzeczywistości – odejść od zasad? Sam Huizinga, jakby na uboczu swoich rozważań nad strukturą gry, pisze, że ta przez wprowadzenie swoich zasad obala zasady innego rodzaju: *Wraz z zabawą poznajemy jednak, czy chcemy tego, czy nie – ducha. Zabawa nie jest bowiem substancją, niezależnie od tego, na czym właściwie polega jej istota. (...) Dopiero dzięki wpływom ducha, likwidującym absolutną determinację, istnienie zabawy staje się możliwe, wyobrażalne i pojmowalne. Egzystencja zabawy potwierdza nieustannie, i to w sensie najwyższym, ponadlogiczny charakter naszej sytuacji w kosmosie*¹⁸.

Może się wydawać, że nieco odeszliśmy w powyższych rozważaniach od głównego tematu niniejszej pracy, jakim są rozważania nad *Rekonstrukcją* Christophera Boe. Pozornie jednak. Jest w *Rekonstrukcji* taka scena: dwie kobiety stają oddzielone od siebie szybą naprzeciwko głównego bohatera. On widzi je z boku, obydwie zwracają się do niego z pytaniem: *Teraz rozumiesz?* – dopiero wtedy dociera do nas z całą mocą fakt, że gra je ta sama aktorka. Dwie miłości Alexa – ta ziemską i ta idealną – stają naprzeciw siebie. Ideał i codzienność stają się jednym. W świetle obecnego w *Rekonstrukcji* problemu jedności przeciwieństw – absolutnej wolności i ograniczenia zasad – oraz biorąc pod uwagę, że do pogodzenia tych dwóch biegunów w dziele sztuki wspomniany już Gadamer używa właśnie pojęcia gry, jak najbardziej na miejscu staje się dokładne wyjaśnienie wątpliwości powstających wokół tego terminu. Dopiero kiedy wyjaśnimy problem dwuznaczności definicji gry, będziemy mogli poradzić sobie ze wspomnianymi rozdzieleniami, które ukazuje omawiany utwór. Mało tego, jak zobaczymy, zarówno problem wewnętrznej sprzeczności definicji gry, jak i uwypuklona

w duńskiej *Rekonstrukcji* dwoistość dzieła sztuki rozumianego jako gra dowolności interpretacji i tożsamości, zawierają się w rzeczywistości w szerszym pytaniu o współistnienie zasad i absolutnej wolności.

Jak wspomniałem, już w trakcie lektury *Homo ludens* wyłaniają się wątpliwości dotyczące dwuznaczności pojęcia gry, jej statycznego i dynamicznego aspektu. Huizinga twierdzi, że gra jako coś, co wydaje się początkowo niepoważne i „lekkie”, jest w istocie dla nas czymś niesłychanie „poważnym”, miejscami urastającym wręcz do rangi klucza interpretacyjnego do wielu przejawów ludzkiej aktywności. W zasadotwórczym aspekcie gry ztraca się zarazem jednak beztroška lekkość i spontaniczność, czyli kolokwialnie rzecz ujmując, swobodne i granie, dziecięce „brykanie”, dokazywanie, to, co Gadamer nazwał *wciąż powtarzającym się ruchem to tu, to tam*¹⁹, a Caillois umiejscawia po stronie *paidia*, czyli beztroskiej zabawy. W bezcelowości i swobodzie ruchu grania szukałbym związków z owymi przestrzeniami absolutnej wolności, których poszukuje duński artysta w swoim w dziele. Wypada też pamiętać o funkcji ironicznej gry, karnawałowym zrywaniu wszelkiej struktury „zasad gry”, i graniu z rzeczywistością lub też – co wydaje się kluczowe dla rozumienia wielu przejawów współczesnej kultury i sztuki – graniu w sensie manipulowaniu powszechnie ustalonymi i akceptowanymi zasadami gry w celu ich obalenia lub przeformułowania znaczeń.

Zresztą w tym sensie niektóre z haseł Huizingowskiego *Homo ludens* można by powiedzieć, wręcz nabierają dzisiaj nowej jakości. Jeżeli bowiem weźmiemy zasadę mówiącą, że gra: *Zawiera w sobie swój przebieg i sens* – oraz stwierdzenie, że powtarzalność jako istotna cecha zabawy dotyczy także jej wewnętrznej konstrukcji, to stają się one ciekawym komentarzem problemów formalnych dzieła, jakie w swojej twórczości niejednokrotnie podejmują artyści XX wieku. Idea autoreferencyjności jest jednym z najczęściej podnoszonych postulatów w teorii sztuki, a komentarze Huizingi sytuują się wobec tejże w ciekawy sposób. Sądzę, że także w *Rekonstrukcji* dałoby się odnaleźć motywy autotematyczne, pozwalające zinterpretować ten utwór jako samokomentujący się i odnoszący się do siebie, poetycki traktat o tworzeniu dzieła. Obecność narratora i zarazem twórcy dzieła wewnątrz opisywanej historii, mało tego, uczynienie go jednym z bohaterów filmu kieruje uwagę widza na sam proces kreacji, tematem staje się nie tyle miłość bohaterów, ile samo dzieło. Zwracając uwagę na drugoplanowy wątek pisarza piszącego dziejącą się historię, orientujemy się, że jej bohaterowie są jak dwuwymiarowe figurki odsyłające do rzeczywistego tematu utworu traktującego o sobie samym, o swoim żmudnym wynurzaniu się ze wspomnień i wzruszeń rzeczywistego bohatera, którym okazuje się twórca. W tym sensie *Rekonstrukcja* odsyła tylko sama do siebie. Taką interpretację potwierdza postać iluzjonisty, który pojawia się na początku i w trakcie filmu. Towarzyszą mu słowa narratora: *To tylko konstrukcja. To tylko gra.*

Byłoby to zarazem jednak krzywdzące spłaszczenie i tylko część prawdy o filmie. Zwróćmy uwagę, że narrator dodaje po chwili: *To tylko konstrukcja, ale i tak boli.* Pojawia się znowu rozdwojenie, które sprowadza z jednej strony historię miłosną do zewnętrznej warstwy dzieła – sztuka zostaje potraktowana jako iluzja i samoustanawiający się, skonstruowany twór – uświadamiając jednak integralny związek przeżyć głównych bohaterów z właściwym tematem utworu. Jeżeli nie tylko miłość i jeżeli nie tylko dzieło sztuki – co właściwie nim jest?

Paradoksalnie uważam, że obydwie te wykluczające się sfery. *Ludus* nie może oddzielić się od *paidia*, w swym przeciwieństwie są jednością. Wewnętrzne konstituowanie się zasad dzieła spotyka się w *Rekonstrukcji* z wyrywającą się ponad nie potrzebą wolności i przekraczania zasad.

Można powiedzieć, że w ramach naszej gry mamy dwie nowe. Raz mówimy bowiem, że „ty w coś ze mną grasz” w sensie „igrasz ze mną”, „igrasz z zasadami”, „wychodzisz poza zasady gry”. Innym znowu razem, czy może przede wszystkim przestrzegamy zasad, a co za tym idzie bierzemy wspólnie w coś udział. Na ten „zasadotwórczy” aspekt Huizinga kładzie duży nacisk. Jednakże patrząc uważniej, widzimy, że pomimo spolaryzowania obydwie te strefy przenikają się jednak, zwierają się w sobie nawzajem. Czy więc owo ogólnoludzkie *jeu* jest dziedziną paradoksu? Czy uprawiając kulturę, wikłamy się w nieuchronną sprzeczność potrzeby postępowania i grania według społecznych i boskich zasad, a zarazem ironizowania ich lub próby wyzwiania się spod ich władzy? Wydaje się, że jesteśmy tu wpłątani w wewnętrzny konflikt tego, co Huizinga nazywa „wgrzywaniem” się w zasady gry z jednej, a odwieczną potrzebą bycia tym, kogo tłumacz *Homo ludens* nazywa być może nieco kolokwialnie „popsuj-zabawą”²⁰, czyli tego, kto odrzuca wszelkie reguły, demaskując rzeczywistą sztuczność rozgrywki, w której sam bierze udział.

Jeszcze inaczej ukaże się ten konflikt we wspominanej na początku tekstu koncepcji gry omawianej przez Hansa Georga Gadamera. Przyglądając się jej przez chwilę, będziemy mogli może jeszcze wyraźniej, bo trochę z innej perspektywy, zobaczyć obydwie jego strony. Jak już bowiem wspominałem, autor *Aktualności piękna* rozumienie pojęcia gry wiąże początkowo ze swobodnym i bezcelowym poruszaniem się. Pisze: *Bez wątplenia przede wszystkim na widok wciąż powtarzającego się ruchu to tu, to tam przywołujemy w pamięci pewne zwroty językowe, np. „gra światła”, gra fal, mówiąc o takim „tu” i „tam”, o nadchodzeniu i odchodzeniu, tj. o ruchu, który nie wiąże się z jakimś celem. Jest ona fenomenem nadmiaru samoprezentacji żywotności*²¹.

Dalej jednakże Gadamer mówi, że gra ludzka jest specyficzna, gdyż angażuje umysł. To on dyktuje zasady gry, które nie muszą mieć określonego celu, natomiast przez sam fakt określonego, powtarzalnego działania są reprezentacją tożsamości gracza, są pierwszym krokiem ku komunikacji. Gra ma dodatkowo tę własność, że angażuje. Widz nie jest biernym obserwatorem, ale przez zasady gry, które „ma na uwadze” staje się współuczestnikiem gry. Znika dystans.

Jeżeli więc potraktujemy dzieło sztuki jako przejaw pewnej – mającej określone zasady – gry, to powiemy po pierwsze, że ma ono swoją prezentowaną widzowi tożsamość. Coś, co zostaje zaprezentowane, domaga się zrozumienia, wykracza z pewną propozycją ku temu, kto je odbiera. Odbiorca dokonuje aktu interpretacji i tym samym włącza się do gry na zaproponowanych w dziele zasadach. Tu właśnie Gadamer proponuje ciekawy zabieg, który – jak rozumiem – ma na celu pogodzenie interesującej nas sprzeczności. Otóż zakładając, że każde dzieło od początku już jakieś jest, postuluje połączenie jego prezentującej się tożsamości z niezobowiązującą dowolnością wewnętrznego ruchu gry. *Każde dzieło pozostawia każdemu, kto zaczyna z nim obcować, pewną przestrzeń gry, którą on sam musi wypełnić*²². Wypełnia ją więc subiektywnością swego udziału, pozostając jednocześnie podporządkowany ogólnym zasadom, jako „będący-współ-aktywnym”.

Propozycja Gadamera powiązania sfery dowolności interpretacji z określonymi zasadami, którymi rządzi się dzieło rozumiane jako gra, ze wszech miar jest godna akceptacji. Autor pozostawia nas jednak w niewygasłym konflikcie biorącym początek z faktu, że wszelka tożsamość rozmywa się w spotkaniu z dowolnością interpretacji. Propozycja Gadamera budowana odnośnie do teorii interpretacji dzieła artystycznego pozostawia nas, jak sądzę, w jeszcze wyraźniej zarysowanym konflikcie tożsamości i nieustannej potrzeby jej przekraczania.

Wydaje się, że ten statyczno-dynamiczny konflikt jest nie do przewyciężenia. Jesteśmy uwięzieni pomiędzy koniecznością tworzenia zasad a ich ustawicznym negowaniem. Jest w tym jakaś rozpacz, ale i poetyckość, przebywanie tu oto i zarazem ciągła tęsknota wykraczania poza jedyne możliwe ramy rzeczywistości²³. Jesteśmy uwikłani w paradoks, czy może bardziej w dialektyczną rozgrywkę dwóch sił. Sądzę jednak, że rozwiązanie jest możliwe, bo dialektyczne w takim sensie, w jakim o dialektyczności pisze Halina Bortnowska w tekście *Kryterium postępu*. Autorka co prawda mówi o możliwościach godzenia ze sobą hasła postępowości rozwijanych na bazie idei chrześcijaństwa z kontrreformacyjną cechą Kościoła jako instytucji z natury swej statycznej. Nie chrześcijaństwo jest tutaj jednak istotne (choć sam problem bycia w świecie i zarazem przekraczania świata zwraca się ku chrześcijaństwu). Podstawowa sprawa dotyczy godzenia ze sobą tego, co z racji rządzącej tym zasady niezmiennie, z postulatem ciągłej, twórczej reinterpretacji i wykraczania poza nią w poczuciu, jak to określa autorka, „transcendencji ideologii”. Autorka pisze: *Paradoks nie od dziś uważany jest za formę, w jakiej mogą być dogodnie wyrażone najwyższe spośród osiągnięć ludzkiego myślenia, te właśnie, w których umysł odnajduje kres swojego działania, bierze w posiadanie prawdę*. I dalej: *...wierność źródłom trzeba godzić ze swobodą wobec nich, z postawą odkrywcy śmiało podnoszącego wszystko, co dostrzeże, choćby to było niespodziewane i zadziwiające. Do takiej właśnie postawy prowadzi poczucie transcendencji ideologii – głęboko zakorzeniona świadomość, że prawda jest czymś większym i szerszym niż nasze poglądy, że mamy przed sobą perspektywy dalszego jej poznawania, a na całość nigdy nie będziemy mieć monopolu*²⁴.

Do jakich konkluzji prowadzą nas postulaty wysuwane przez autorkę? Na pewno nie do tych racjonalnych. Dopuszczając do siebie myśl o współistnieniu sprzecznych stanów rzeczywistości, wnikamy się w dziedzinę absurdu, poetyckości, ale przede wszystkim mitu, który jak pisze Huizinga, *przyodziewa to, co istnieje w kapryśne fantazje gry*²⁵. Granie zawiera zasady, swój wewnętrzny porządek, o którym mówi Huizinga, okazuje się, że jest też nieustannym, zawartym w marzeniu, ironii, tęsknocie ich przekraczaniem – *gra wskazuje na ponadlogiczną sytuację człowieka w kosmosie*. Właśnie, wskazuje, gdyż stanowiąc sposób wyjścia poza zasady, nie przestaje jednocześnie być więzieniem z tychże zasad stworzonym. Wydaje się, że dopiero w doświadczeniu nieprzekraczalnych sprzeczności objawia się owa przestrzeń ponadlogiczności.

Poetycko mieszka człowiek na tej ziemi – pisał Hölderlin²⁶. Można powiedzieć, że w tej tęsknocie i grzechu łamania zasad pojawia się jakiś rodzaj poetyckiego tragizmu, który staje się jedynym schronieniem dla umysłu ogarniętego stanem wewnętrznej sprzeczności. Nie chodzi jednak o stan nihilistycznej egzaltacji, ale bardziej o coś, co określiłbym jako poetyckość mityczną. Mityczną, bo związaną z podstawowym rozumieniem mitu w jego funkcji godzenia dwóch wykluczają-

cych się rzeczywistości – tej, w której mit się objawia, i tej przez mit objawianej. Chodziłoby o takie doznanie mityczności, jakie wyrwa z codziennego rytmu egzystencji i pomimo faktu pozostawania w niej wikła człowieka zarazem w porządek *typów stałych*, używając terminologii cytowanego już wcześniej van der Leeuwa. Gra staje się więc w istocie *świętą grą*, bo przez wpisaną w nią wewnętrzną sprzeczność zasady i wykraczania, przez „ruch i kontrruch” sytuuje nas wobec stojącej już po stronie mitu tęsknoty niespełnienia. Sądzę, że nie trzeba wiele więcej powiedzieć, ażeby ów sprzeczny stan duszy skojarzyć – żeby się trzymać terminologii van der Leeuwa – z bardzo określonym typem stałym, jakim jest mityczna historia Orfeusza. Wszystko, co do tej pory zdążyliśmy powiedzieć na temat wewnętrznej sprzeczności gry, prowadzi nas właśnie do problemu mitu orfickiego, który w całości opiera się na jednym wielkim przekroczeniu zasady czy może niezgodzie na ostateczną zasadę, jaką jest śmierć.

Huizinga pisze o „popsuj-zabawach” jako największych przestępach, jako że wykraczają poza ustalone zasady gry. Lecz to może ktoś, kto łamie zasady, staje się najdoskonalszym upostaciowaniem mitu Orfeusza. Jak już powiedzieliśmy, dążenie ku wygranej, ale też samo przystąpienie do gry jest przecież zasilane potrzebą ucieczki od twardej zasady racjonalności, fizjologii, a w końcu śmierci. Orfeusz, wybierając się w podróż do krainy umarłych, podejmuje grę, której zasady wytyczają bogowie, gdy uśmiercają Eurydykę. W ramach swojej wędrówki wykracza poza reguły, którymi w tej świętej grze stają się zasady rządzące światem ludzi śmiertelnych. Wiemy od samego początku, że poniesie klęskę, zostając brutalnie do tych zasad sprowadzony zarówno na planie boskim – przez powtórny śmierć ukochanej – jak i ludzkim przez ukaranie wykroczenia poza reguły rządzące ludzką społecznością. Orfeusz, podążając przez Tartar, gra w grę, której zasady dyktują bogowie. W wewnętrzny rdzeń mitu wpisana jest próba osiągnięcia niemożliwego – potrzeba wyjścia poza ową świętą grę. Mityczny heros staje poza światem i odrzuca pętające go zasady, za co zostaje ukarany śmiercią swoją i ukochanej, ale i uhonorowany jako patron artystów, tych, którym dozwolone jest wyprawiać się w podróż ku bez-zasadności. Sądzę, że to, co w micie Orfeusza najważniejsze, co pozwala nam w ogóle w tym miejscu mówić o micie orfickim, to właśnie próba ucieczki przed zasadami gry dyktowanej przez bogów, to sprzeciw poety wobec porządku świata²⁷. Sprzeciw, ale też uobecnianie w ramach świętej gry archetypu absolutnej tęsknoty, która nakazuje się sprzeciwić, która w swej potrzebie osiągnięcia doskonałości i spełnienia otwiera człowieka na doznawanie świata w jego mitycznym wymiarze.

To chyba najważniejszy moment, aby zamknąć koło i powrócić do kłopotów interpretacyjnych z duńską *Rekonstrukcją*. Jaką więc grę prowadzą bohaterowie omawianego filmu i co nam pozwala zrealizować zamiar potraktowania *Rekonstrukcji* jako filmowego rozwinięcia orfickiego mitu? Odpowiedzią najprostszą jest oczywiście filmowy romans głównych bohaterów oraz ostatnia scena, w której Alex traci na zawsze swoją Eurydykę, powielając znany z mitu gest odwrócenia głowy ku postępującej za nim kobiecie. Traktuję tę scenę jednak tylko jako znak dany przez reżysera, aby jednoznacznie skierować uwagę widza w stronę dominującego tematu filmu. Oczywistym problemem jest bowiem fakt, że duńska produkcja nie pokazuje orfeuszowej historii w sposób dosłowny. Wiele rzeczy nie pasuje, Alex nie jest poetą, Aimée nie nazywa się Eurydyka, nie ma mowy o jej

śmierci, podziemnym świecie i boskiej ingerencji. Trzeba by raczej powiedzieć, że film został zrealizowany na motywach mitu. Jeżeli tak, to od razu jednak uzupełniając, że na motywach najważniejszych, kluczowych dla zrozumienia czy może doznania mitycznej historii. *Rekonstrukcja* podejmuje grę z widzem, proponuje zasady umożliwiające interpretację, zarazem jednak kieruje się z wnętrza zasad swojej tożsamości ku wyrwaniu się wszelkim ograniczeniom.

Twórca filmu opowiada przez te same wydarzenia dwie równoległe historie: jedną o dziwnej niespełnionej miłości do marzenia, drugą o tym, jak tworzy się dzieło, jak wyłania się ze strzępków życia artysty. (Tłumaczy to zabieg fragmentaryzacji narracji filmowej – fragmenty użyte do tworzenia to strzępy życia twórcy, układające się „to tu, to tam”, skojarzone, spontaniczne i niezaplanowane nadają z wolna ostateczny kształt dziełu). Nic jednakże nie jest w tym filmie jednoznaczne. Wszystko jest rozdwojone i podąża poza to, czym jest w rzeczywistości. Dwie kobiety w filmie, ta porzucana i ta pożądana, to w istocie jedna kobieta ukazująca w swoim realnym aspekcie zarazem nierealizowalną potencjalność miłości idealnej. Artysta jest zdradzany i opuszczany, skamle o kobietę, którą kocha, zarazem sam się jej pozbawia. Zdaje się utożsamiać z bohaterem dzieła, który jako jego rywal jest mu zarazem wewnętrznie bliski w rozpaczliwie ludzkiej próbie zerwania więzów świata. Aimée jest idealną kochanką, ale zarazem wydaje się muzą opisującego dziejącą się historię artysty. Alex zdobywa swoją miłość, która jest tak nierealna, że na dobrą sprawę nie do zatrzymania w rzeczywistym świecie bohatera. Zdradzając artystę, pozostaje zarazem po jego stronie. Wydaje się bowiem, że tylko artysta jest zdolny do przebywania wśród twórców idealnych. Te, nigdy niebędące do końca jego własnością, zostają jednak ostatecznie po jego stronie rzeczywistości.

Reżyserowi udało się całą konstrukcję montażu filmowego przesycić tym nieznośnym poczuciem wykraczania poza zasadę swojej tożsamości. Jak sądzę, jest to film przede wszystkim o przekraczaniu i o stawianiu wobec tego, co niewyrażalne. Takie doświadczenie może stać się udziałem bohaterów tylko dzięki uwikłaniu się w sprzeczność rozdwojenia. Jest tu to, co dla Orfeusza najważniejsze – tęsknota za absolutnym spełnieniem miłości, opowieść o nieuchronnej klęsce uczucia doskonałego, ale też cierpienie skazanego na drugoplanowość względem swojego dzieła artysty. Boe figurę walki z boską grą rządzącą światem przetwarza w ciekawy sposób, przenosząc ją na samą konstrukcję dzieła artystycznego. W tym sensie można by mówić o tęsknocie za dosłownym samoprzekroczeniem przez bohaterów narracji filmowej, o możliwości wychodzenia przez dzieło poza dzieło. Poszukiwanie głównego bohatera jest skupione nie tylko na postaci kobiety, ale też na przedarciu się na drugą stronę rzeczywistości, historii alternatywnej wobec samej rzeczywistości przedstawionej w filmie. Odnosi się wręcz wrażenie, że Alex próbuje fizycznie wykroczyć poza zmontowaną kliszę filmową, negacja boskiego porządku przemienia się w niezgodę płynącą z wnętrza obrazu filmowego wobec wszechobejmującej narracji. Ku wielkiemu zaskoczeniu widza bohater staje w poprzek zmontowanej, dziejącej się przecież wokół niego historii. Wręcz rozgląda wokół, po kolejnych klatkach więżącego go, niezachwianego prawa porządku ujęć i domaga się powrotu satysfakcjonującego go stanu embrionalnego. Schodzi w ciemności Tartaru w imię miłości, lecz jakby niezauważalnie. Bo podróż ta nie jest w głąb, ale poza zasady gry. Prześlizguje

się ze sceny w scenę, dostając pokrętne wskazówki, jak wyrwać się z przypisanego mu miejsca na ekranie filmowym. Gdyby miało mu się udać, gdyby się nie obejrzał, musiałby chyba podobnie jak bohater *Purpurowej róży* z *Kairu* opuścić filmowy ekran i stanąć między widzami.

Orfeusz poszukuje drogi wyjścia. Mimo świadomości uwikłania dzieła w wewnętrzny dyskurs wykluczający odnośnienie się ku jakiejś rzeczywistości obiektywnej, dominuje w filmie tęsknota „rzeczywistej obecności”, rzeczywistego doświadczenia pełni spotkania z Eurydyką. Ta tęsknota oraz wypływające z niej tworzenie jest największym tematem filmu. Na chwilę zdobyta, jest ona jednak niedosięzną iluzją, nie w sensie ułudy, ale obietnicy świata pełni, przeżywanego dosłownie, a jednocześnie w sposób nieskończenie pełniejszy niż normalna rzeczywistość. Na taką interpretację wskazuje fakt, że kobieta, którą bohater opuszcza, i kobieta, którą zdobywa, to ta sama osoba. We wspomnianej już scenie stoją naprzeciwko siebie, jedna jest odbiciem drugiej. Obydwie zdają się mówić: *Teraz rozumiesz? W ziemskiej miłości tkwi niedostrzegalny załazek tej idealnej. Uwikłany w niejasności ziemskich spraw staje się niedostrzegalny, umyka. Doświadczenie pełni jest natomiast upajające. Bohater dosłownie traci swoje dotychczasowe życie i podąża ku doświadczeniu absolutnemu. Wyrwa się zasadom ziemskiej gry, obwarowanej ograniczeniami i codzienną szarością. Ślepo podąża za pragnieniem. Jednak nie jest go w stanie ostatecznie osiągnąć. Nie tyle zdobyć, bo na chwilę to mu się udaje. Musi jednak nieuchronnie powrócić do gry.*

MACIEJ ROŻAŁSKI

¹ Wergiliusz, *Bukoliki i georgiki* – wybór, tłum. Z. Abramowiczówna, wyd. Ossolineum 2006, s. 87.

² J. Bousfield, D. Richardson, *Bulgaria – przewodnik Pascala*, tłum. K. Cierniak, Pascal, Bielsko-Biała 2006, s. 210.

³ H. G. Gadamer, *Aktualność piękna. Sztuka jako gra, symbol i święto*, tłum. K. Krzemieniowa, Oficyna Naukowa, Warszawa 1993, s. 35.

⁴ Tamże.

⁵ O artyście uwikłanym w proces tworzenia pisze Manfred Lurker: *W procesie artystycznym artysta chodzi nie tyle o wyrażenie samego siebie, ile raczej o to, że oddaje się on swej idei, pozwala jej w sobie dojrzewać i wyzwala ją w postaci obrazu, słowa i dźwięku. Wtargnięciu oglądanego lub słyszanego świata w swoje wnętrze artysta przeciwdziała transponując go w dzieło sztuki, które następnie wypuszcza na powrót w świat zewnętrzny. W tym czego dokonuje artysta, a czego los odmawia przeciętnemu człowiekowi, zadziwia zdolność lustrzanego odbicia własnych doświadczeń i przeżyć na wciąż nowe refleksy i refraksje oraz chwytania i utrwalania tego, co w świecie codziennym wykracza i odsyła poza codzienność* (M. Lur-

ker, *Przesłanie symboli w mitach, kulturach i religiach*, tłum. R. Wojnakowski, Znak, Kraków 1994, s. 312).

⁶ G. van der Leeuw, *Święta gra*, tłum. Z. Benedyktowicz, S. Sikora, „Konteksty” 1991 nr 3-4, s. 5.

⁷ Tamże, s. 7.

⁸ Autor polskiego przekładu książki *Homo ludens*, bo o niej tu będzie mowa, wspomina o problemie translatorskim. W języku polskim przeciwieństwo nie na przykład w angielskim – nie istnieje jedno określenie zawierające w swoim znaczeniu funkcje zabawy i gry. W polskim przekładzie tekstu Huizingi te dwa sformułowania są używane przemienne, co wedle tłumacza, z którym się całkowicie zgadzam, utrudnia dokładne rozumienie myśli Huizingi. Czym innym jest bowiem zabawa, czym innym gra, występuje jednak pomiędzy nimi ścisły związek. Na potrzeby tłumaczenia bardziej odpowiednia jest oczywiście gra, ale zarazem zachowanie tej dwuznaczności jest niesłychanie istotne. Roger Caillois w tekście *Gry i ludzie* dokonuje wręcz rozdzielenia przestrzeni *paidia* – zabawy, która odchodzi od ścisłych zasad, i *ludus* –

gry, której istotną cechą jest ściśle przestrzeganie reguł. Przyjęcie tego podziału rozbija jednak świat gier na nieprzystające do siebie grupy. Nie negując wewnętrznej różnicy pomiędzy grą i zabawą, zarazem uważam, że mają wspólną podstawę. Owa dwuznaczność reguł i dowolności zawierająca się w jednym pojęciu gry stanowi w moim mniemaniu jej istotną cechę. Właśnie nad ową dwuznacznością będę usiłował zastanawiać się w niniejszym tekście.

⁹ J. Huizinga, *Homo ludens, Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Czytelnik, Warszawa 1985, s. 16.

¹⁰ Pozwoliłem sobie dodać w kilku miejscach słowo „gra”, zdając sobie sprawę z faktu, że Huizinga nie dostrzega wystarczająco wyraźnie różnicy gry i zabawy, które na przykład w języku angielskim godzi słowo *play*.

¹¹ Tamże, s. 21.

¹² Tamże.

¹³ Tamże, s. 22.

¹⁴ Tamże, s. 23.

¹⁵ Tamże.

¹⁶ Tamże, s. 24.

¹⁷ R. Caillois, *Gry i ludzie*, tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Oficyna Wydawnicza Volumen, Warszawa 1997, s. 7.

¹⁸ J. Huizinga, dz. cyt., s. 14.

¹⁹ H. G. Gadamer, dz. cyt., s. 30.

²⁰ J. Huizinga, dz. cyt., s. 26: *Gracz, który sprzeciwia się regułom, względnie im się wymyka, to „popsuj-zabawa”. (...) Wycofując się z zabawy odsłania relatywizm i płachotę świata zabawy, w którym zamknął się na pewien czas wraz z innymi. Odbiera zabawie lub grze iluzję „inlusio”, dosłownie wgranie się – doniosłe słowo! Dlatego trzeba go zniszczyć, ponieważ zagrożą trwałości społeczności graczy.*

²¹ H. G. Gadamer, dz. cyt., s. 30.

²² Tamże, s. 35.

²³ Wypadałoby od razu zauważyć, że wcześniej podnoszona w ramach sprzeciwu wobec hegemonii zasad ironia ustępuje powoli miejsca – wraz z takim rozważań – pojęciu tęsknoty.

Jest to krok świadomy. Chciałbym bowiem odejść od tego bardzo szerokiego pojęcia, które mieści w dynamice swoich znaczeń wiele – związanych z grą na różne sposoby – aspektów stymulujących ironię, takich jak potrzeba anarchii, nihilizm czy po prostu zdrowy rozsądek, intelektualna szarada i żart. Zamierzam natomiast skupić się tylko na jednym ze stymulujących potrzebę ironii aspektów – według mnie najważniejszym. Chodzi o właściwą człowiekowi tęsknotę za przekraczaniem zasad gry. Zdaję sobie sprawę, że w ten sposób upraszczam wszystko to, co ironia przez swój zdrowy dystans jest nam w stanie powiedzieć o współczesnej sztuce. Głównym tematem naszych rozważań jest jednak problem statyczno-dynamicznej jedności, a co za tym idzie – tęsknoty wiecznego dys-tansowania się wobec zasad, tęsknoty stojącej u źródła niejednej ironicznej negacji. Tak więc od ironii cofamy się do stymulującej ją tęsknoty i przeciwstawiamy ją statycznym strukturom wszelkich gier, w które wikła się człowiek grając swoje życie. Tak więc być i tęsknić, wybierając się bezustannie poza statyczny bezruch zasad życia.

²⁴ H. Bortnowska *Kryterium postępu*, w: *Ku jedności świata*, red. M. Bardel, Znak, Kraków 2006, s. 148.

²⁵ J. Huizinga, dz. cyt., s. 16.

²⁶ Cyt. za: S. Grygiel, *Drogę żegnamy wiecznie*, w: *Ku jedności świata*, dz. cyt., s. 184.

²⁷ Trzeba oczywiście pamiętać, że czym innym jest rzeczywistość, ze swoimi twardymi „zasadami gry”, i sama gra. Przestrzeń mitu naśladuje rzeczywistość, nie utożsamiając się z nią, pokazuje rządzące nią prawa, a tym samym staje się grą, świętą grą. Ukazuje ciasny krąg rzeczywistych, ludzkich praw, które w przestrzeni mitycznej przeobrażają się w zasady gry, a zarazem całkowicie się od nich odzegnaje.

