

O świecie i obrazach świata.

Prace magisterskie studentów Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach 2011–2019 vol. III

Malarstwo Małgorzata Kulik 1	Malarstwo Marta Czarnecka 2	Grafika Warsztatowa Magdalena Wiśniewska 3	Grafika Warsztatowa Natalia Pietruszewska 4
Projektowanie Graficzne Urszula Mitas 5	Malarstwo Przemysław Jeźmirski 6	Malarstwo Paulina Walczak 7	Grafika Warsztatowa Urszula Przyłucka-Miozga 8
		Projektowanie Graficzne Barbara Pospischil 9	Projektowanie Graficzne Katarzyna Jendrośka-Goik 10



O świecie i obrazach świata.

**Prace magisterskie studentów Akademii Sztuk Pięknych
w Katowicach 2011–2019**

pod redakcją Mieczysława Judy

vol. III

folia academiae



Akademia Sztuk Pięknych
w Katowicach

Katowice 2019

SPIS TREŚCI

OD REDAKTORA / 5

Małgorzata Kulik **Paradoksy obrazu** / 11

Marta Czarnecka **Derridiańskie koncepcje gry różnic
a filozofia postmodernistyczna** / 71

Magdalena Wiśniewska **Upadek higieny ontologicznej
w świecie ponowoczesności** / 119

Natalia Pietruszewska **Sposoby istnienia. Tożsamość
w przestrzeni cyberkultury** / 165

Urszula Mitas **Zagubieni w informacji. O porządkowaniu
rzeczywistości realnej i cyfrowej** / 191

Przemysław Jeźmirski **Moje ciało jest moim wydarzeniem** / 235

Paulina Walczak **Miejscotwórstwo – Miejscoodtwórstwo.
Przestrzenie współzależne – świat i jego obrazy w naszej
świadomości** / 283

Urszula Przyłucka-Miozga **THE BLUE BOOK** / 317

Barbara Pospischil **Gry komputerowe, a rozwój technologii
komputerowej** / 383

Jendrośka-Goik **Przedmiot – podmiot – ciało w kulturze.
Wokół interpretacji twórczości CocoRosie** / 417

OD REDAKTORA

Kolejny, trzeci już tom *O świecie i obrazach świata* wychodzi tym razem po więcej niż ośmiu latach po tomie poprzedzającym z roku 2010. Różne stoją za tym powody, lecz ten większy niż poprzednio interwał pomiędzy tomem drugim i pierwszym i zdecydowanie większy niż założony początkowy pięcioletni, pokazuje tym bardziej wyraziście obraz rzeczy i tendencje, które dawniej zarysowane teraz tylko mają okazję się potwierdzić. Wszystkie wcześniej wskazywane elementy dotyczące charakteru i natury pisemnej pracy magisterskiej zachowują swoją wartość i znaczenie.

Teoretyczne, pisemne prace magisterskie dyplomantów katowickiej ASP zdecydowanie okrzepły, tak pod względem konstrukcji, osadzenia w specyfice kierunków z których pochodzą ich Autorzy, jak merytorycznego ulokowania i wchodzącego już w przestrzeń oczywistości przeświadczenia, czym taka praca jest i jak ma być przeprowadzona i przedstawiona do obrony. Zasadniczo dzisiaj nikt nie dyskutuje, czy praca teoretyczna ma być, za to trwa w permanencji dyskusja o jej kształcie, charakterze, funkcji i powiązaniu z częścią warsztatową [projektową] dyplomu. Nierzadko staje się też odniesieniem w głosie recenzentów w trakcie postępowania awansowego związanego z obronami dyplomów. To oznacza, że prace te wrosły trwale w dyplomową rutynę, a seminarium magisterskie stało się integralnym elementem struktury programu studiów. Ta dwudziestoletnia prawie już praktyka przygotowywania osobnych, problemowych prac pisemnych przynosi własne owoce [pierwszą taką pracą była przedstawiona do obrony w roku 1998 praca przygotowana pod moim kierunkiem].

Tom pierwszy z roku 2004 składał się z 22 tekstów zarówno prac magisterskich jak i licencjackich, tom drugi z 16, z czego trzy to były prace licencjackie, tom niniejszy zawiera jedynie 10 wyselekcjonowanych i odpowiednio zredagowanych prac magisterskich. Te zabiegi poza oczywistymi ingerencjami dotyczącymi uspoźnienia wypowiedzi, weryfikacji źródeł, stylistycznego opracowania tekstu weryfikacji materiału lustracyjnego związanej z jakością dostarczonych plików wyjściowych polegającej na wymianie na elementy ekwiwalentne, a w jednym przypadku wskutek niemożności uzyskania materiału

odpowiedniej jakości nawet na ich usunięciu, przede wszystkim polegały na bardzo znacznym ich skróceniu. Dość powiedzieć, że kilka z tych prac pierwotnie posiadało rozmiary zbliżające się do 100 stron znormalizowanego maszynopisu, to znaczy osiągały rozmiar typowej uniwersyteckiej pracy magisterskiej wydziałów humanistycznych i nauk społecznych, co w oczywisty sposób uniemożliwiało prezentację ich *in extenso* w takim zbiorowym wydaniu. Problemem do rozwiązania był w istocie nierozstrzygalny dylemat: czy prezentować jedynie części [fragmenty] źródłowych prac, czy dokonywać operacji na całym tekście tak, by zachować jego sens i charakter wypowiedzi zamykając go w jakiejś dającej się zaakceptować co do rozmiarów ramie. Zasadniczo przyjęto na potrzeby niniejszego tomu rozwiązanie drugie z całą świadomością rozmaitych ryzyk z tym związanych. Nadto należało zachować wymóg transparentności podejmowanych ingerencji. Na ile się to udało zechcą ocenić przede wszystkim Autorzy prezentowanych tu prac, ale także Czytelnicy decydujący się sięgnąć do ich tekstów. A one same, z poprzednich tomów – jak mamy okazję przekonać się o tym z wielu dochodzących do nas sygnałów – mają znacznie szerszy niż tylko ściśle uczelniany rezonans i obieg. Nakład tomu pierwszego jest w zasadzie wyczerpany, a oba znajdując się w postaci pełnoformatowych PDF-ów na stronie w Akademii (<https://asp.katowice.pl/uczelnia/nauczyciele-akademicy/mieczyslaw-juda.html> zakładka PUBLIKACJE, poz. 2 i 6) dostępne są szerokiej publiczności, nie tylko naszym studentom i dyplomantom stanowiąc dla nich bardzo przydatne, a czasem nawet niezastąpione źródło przy pisaniu prac własnych.

Od strony merytorycznej widać, że to, co było żywym zainteresowaniem młodych ludzi kończących uczelnię prawie 20 lat temu pozostaje takim i dziś, są to ciało i cielesność, wizualność i problematyka obrazu w perspektywie zmiany technologicznej, czyli cyfrowego tsunami, które zdążyło się całkowicie udomowić, ale którego ponowne, krytyczne rozpoznanie jest ciągle obecnym doświadczeniem i problematyka najszerzej rozumianej dekonstrukcji, świadomości labilności nie tylko własnego doświadczenia, ale świadomości labilności całej rzeczywistości i płynącego stąd zaniepokojenia co do ugruntowania sensu, od metafizyki obecności, po konstatację uobecnienia nieobecnego, co jawi się jako jedyne osadzenie obrazu cyfrowego. Widoczne jest też

ciążenie ku upragmatycznieniu tekstów prac wydziału projektowego wobec głębszego zaangażowania teoretycznego [gł. w filozofię i antropologię] tekstów wydziału artystycznego. To efekt krystalizującej się samowiedzy i autodefinicji wydziałów, wydziału projektowego widzącego siebie coraz bardziej w przestrzeni dizajnu i wydziału artystycznego pielęgnującego i rozwijającego sens doświadczenia artystycznego.

Podobnie jak poprzednio teksty do tomu były rekomendowane przez promotorów prac prowadzących seminarium magisterskie: prof. A.Giełdoń-Paszek i I.Kozinę oraz dr, dr D.Głazek, M.Judę, R.Lewadowskiego, V.Sajkiewicz, K.Wojtasik. Po wielu dyskusjach w tym gronie, ostatecznie do publikacji zakwalifikowano dziesięć tekstów prac magisterskich, pomijając prace licencjackie, gdyż te występując już jedynie na wydziale projektowym, który utrzymał dwustopniowy podział studiów na studia I i II stopnia, tj. studia licencjackie jako studia o charakterze zawodowym i studia magisterskie oraz przyjęta formuła dyplomu licencjackiego, w którym część pisemna pracy/tekst stanowi zasadniczo legendę dla części warsztatowej decyzję tę uzasadniają. Jednocześnie, po dyskusji, przyjęta została zasada pozostawienia strony tytułowej publikowanej pracy tak, jak występowała ona w tekście przedstawionym do obrony. Chodziło o zachowanie wszystkich elementów identyfikujących tekst pracy magisterskiej z czasu, gdy powstawała, dotyczy to nazw poszczególnych pracowni, w których był prowadzony dyplom, tytułatury i stopni prowadzących dyplom, itd. Każde inne rozwiązanie, np. wprowadzające uaktualnienie tych danych wprowadzałoby zamieszanie i nie dawało faktycznego wglądu w to „jak było”.

Tom rozpoczyna dekonstrukcyjno-postmodernistyczny dwugłos M.Kulik i M.Czarneckiej oparty na tekstach i inspirowany klasykami teraźniejszości J.Derridy, F.Guattariego, G.Vattimo. M.Kulik obszerny, autorski szkic *Paradoksy obrazu* poświęca rozpoznaniu tytułowej właściwości obrazów jako kategorii w perspektywie analityczno–interpretacyjnej. Medium obrazu jako jego eidos, konfliktogenne modalności, fantazmaty i eksterytorializacja (fantazje a rzeczywistość) i kamp, to tylko niektóre z wątków podejmowanego dyskursu z pozycji ponowoczesnej myśli krytycznej, inaczej postmodernistycznej. Zaś M.Czar-

necka w *Derridiańskich koncepcjach gry różnic a filozofia postmodernistyczna* podejmuje próbę niemal monograficznego przedstawienia centralnej dla myśli dekonstrukcjonistycznej kategorii różni jako zakwestionowania metafizycznego ugruntowania pojęć. Wątek ten dopełnia tekst M. Wiśniewskiej *Upadek higieny ontologicznej w świecie ponowoczesności*. Tu odkrywamy perspektywę antropologiczną przeciwstawienia kultury naturze i wyłaniania się cyberkultury wraz z eskalacją nowych biotechnologii. To każe postawić pytania o status podmiotu, także w tym nurcie sztuki, który nazwa się bio-art i szerzej pytania o świat postbiologiczny. Natalia Pietruszewska w *Sposobach istnienia. Tożsamość w przestrzeni cyberkultury* zwróci uwagę na palące pytania o imponderabilia dzisiejszego życia, tj. pytania dotyczące indywidualnej tożsamości, konstruowania przestrzeni życia, komunikacji i sztuki w cyberkulturze, czyli w przejściu od społeczeństwa industrialnego (nowoczesnego) do informacyjnego (ponowoczesnego), w którym tożsamość staje się ciągłym performancem – ciągłym projektem refleksyjnym. Swoiste dopowiedzenie tych kwestii odnajdziemy w szkicu U. Mitas *Zagubieni w informacji. O porządkowaniu rzeczywistości realnej i cyfrowej* pokazującej mechanizmy percepcji i sposoby ich wykorzystania w pracy projektanta, której specyficznym *mielieu* jest nadmiar – nadmiar informacji.

Odrębny wątek rozpocznie P. Jaźmirski (*Moje ciało jest moim wydarzeniem*) sprawozdając ćwiczenie z doświadczania własnego ciała rozumianego jako materia działania artystycznego. To kolejno eksplorowanie obszary (samo)świadomości twórcy (twórczej) w oparciu o referencyjne odniesienia do tytułowej sentencji (*Mein Körper ist das Ereignis*) wystawy historycznej grupy Akcjonistów Wiedeńskich, wystawy pokazanej w Wiedniu w 2015 r. Tu performatywność rozumiana jest w oparciu o propozycje teoretyczne R. Rorty'ego, Z. Bauman'a i G. Vattimo. A P. Walczak – *Miejscotwórstwo – miejscowytwórstwo* – podejmie kwestie i problematykę dotknięcia przestrzeni współzależnych świata (re)konstruowanego jako obrazu naszej świadomości. To refleksja na temat zmysłów, zmysłowości i na tej kanwie generowania emocji jako konsekwencji multisensorycznego odbioru przestrzeni tworzącego epistemologiczną ramę odbioru sztuki. Inny rodzaj zakotwiczenia per-

cepcji, tym razem od strony organicznych i funkcjonalnych deficytów narządu wzroku ukaże U. Przyłucka-Miozga w *The blue book* raportując przykłady twórców cierpiących na rozmaite choroby wzroku mniej lub więcej widoczne w świadectwach medycznych od Leonarda do Matejki, Degasa i Czapskiego.

Ostatni zaś wątek związany z dominacją kultury popularnej jako najszerszej praktyki kulturalnej pojawi się w pracach B. Pospischil i K. Jendrośki-Goik. Ta pierwsza przedstawi historię gier komputerowych (*Gry komputerowe a rozwój technologii komputerowej*) wraz z rozwojem technologii i projektowania oraz wzajemnego wpływu obu tych sfer na siebie, poczynając od pierwszej historycznie uznanej gry, tj. CRT Amusement Device z 1947 r. będącą prostym symulatorem pocisku rakietowego, aż po gatunek FPS i wszystko, co niesie ze sobą Sieć. A w tym kontekście Jendrośka-Goik (*Podmiot – przedmiot – ciało w kulturze. Wokół interpretacji twórczości Cocorosie*) przybliży tytułowy problem w oparciu o prezentację i analizę działalności i występów CocoRosie, wykonawczynie deklarującej swe feministyczno-siostrzane afiliacje. To próba ukazania w popkulturowym wydaniu dualizmu współczesnej kultury i kwestii problematyczności tożsamości ciała (cielesności).

Tak zatem przedstawia się trzeci w kolejności tom *O świecie i obrazach świata*. Na ile zaś stanowi dobrą reprezentację wyobrażeń i zainteresowań dyplomantów Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach dziesiątych lat XXI w. o tym zdecyduje każdy, kto zechce do niego sięgnąć.

Mieczysław Juda

Małgorzata Kulik

Paradoksy obrazu

DYPLOM 2012

Wydział Artystyczny

Jednolite studia magisterskie – stacjonarne

Kierunek: Malarstwo

DYPLOM GŁÓWNY

Tytuł : x x x

PROMOTOR: prof. Ireneusz Walczak

DYPLOM DODATKOWY POD KIERUNKIEM

dr hab. Bogna Otto-Węgrzyn

Tytuł : x x x

PRACA TEORETYCZNA

PROMOTOR: dr Mieczysław Juda

RECENZENT: prof. Andrzej Tobis

WPROWADZENIE

Paradoks znaczenia to zasadniczo albo pewien nienormalny zbiór (zawierający sam siebie jako jeden z elementów lub złożony z elementów różnego typu), albo zbuntowany element (należący do zbioru, którego istnienie sam zakłada, należący jednocześnie do obu określanych przez siebie podzbiorów).¹

Zainteresowanie problematyką marginesu, oboczności, treściami wyrzuconymi poza oficjalny dyskurs, czy w duchu psychoanalizy zawiodło mnie na polu teorii w stronę dekonstrukcji. Dekonstrukcjonizm jest fundamentem niniejszych rozważań, głównie z uwagi na zdolność analiz i interpretacji do burzenia oczywistości, podważania myślowych stereotypów. Zniesienie binaryzmów, skupienie wokół Derridiańskich opozycji czyniących z ukośnika myśl i tym samym ustanawianie niemożliwego. Docieczenie gdzie i jak realizują się antytezy jako jedność – jak mutują i jak to, co przeciwstawne przestaje takim być. Mutacje, deformacje, przesunięcia: oto efekty paradoksu o których zamierzam podjąć rozważania.

Doświadczenie człowieka w dobie ponowoczesnej, wobec przytłaczającej wielości mediów, w obrębie kultury konsumpcyjnej, ulega nagłym transformacjom stając się doświadczeniem poćwiartowanym; traci koherencję i jest zawsze nie dość aktualne. Nieciągłość i fragmentaryczność stały się jego cechami. Kształtują one sposób percypowania, w obrębie którego teksty kultury podlegają ciągłej reinterpretacji. Ekspansja technologiczna, rewolucje przemysłowe umożliwiły przyspieszenie wszelkich trybów komunikacji, wytworzyły zmiany dotychczasowego podziału na czas wolny i czas pracy. Media elektroniczne sprawiają, że czas pracy może stać się czasem częściowo wolnym. Poszatkowana na kawałki rzeczywistość zostaje wciągnięta w tryby konfiguracji, mutacji, scalając odległe od siebie pola znaczeń. Te doświadczenia określają sposób, w jaki ludzie opisują otaczającą rzeczywistość. Zaskakujące zestawienia kontekstów, nieprzystające do siebie treści tworzą środowisko w jakim funkcjonuje kategoria obrazu i jego odbiór.

1 G.Deleuze, *Logika sensu*, Warszawa 2011, s.112.

Tematem niniejszej pracy jest pewna właściwość obrazów (obrazów jako kategorii), która wyłania się z analityczno–interpretacyjnej pracy teoretyków zajmujących się tym zagadnieniem.

Tą właściwością jest paradoks. Paradoks zawarty w samej strukturze obrazu, ale także jako skutek jego interpretacji. Powołuję się na teoretyków działających głównie w obszarze postmodernizmu, poststrukturalizmu i dekonstrukcji. Mój wybór będzie selektywny i dostosowany do niniejszych rozważań dotyczących paradoksu postrzegania obrazu. Paradoks w potocznym użyciu oznaczać ma pozorną sprzeczność, twierdzenie, którego właściwością jest wywołanie w odbiorcy zaskoczenia (gr. *paradoksos* – nieoczekiwany, zaskakujący). Jest paradoks jako środek stylistyczny figurą retoryczną, chwytem uwypuklającym stan rzeczy. Często podkreślany przez nagromadzenie antytez, czy oksymoronów. Ponieważ nierozwiązywalny – jako dwie równoważne, dążące do zniesienia siły – zapętla się, rezonuje, a tym, co udaje się nam dosłyszeć jest echo, odległe odbicie, powtórzenie. Zarazem jest to pojęcie bardzo konkretne, a rzetelna analiza odsłania nieścistości – to, co było nierozstrzygalnym da się rozwiązać, a co objawiało się jako niemożliwe jest błędem. Pozostaje mimo wszystko jednak efekt zaskoczenia, dotknięcia niemożliwego i w tym zawiera się sens paradoksu jako metafory (a nie na odwrót: metafory jako paradoksu). Jest w samej konstrukcji paradoksu coś niepokojącego, chociażby drążenie jego konstrukcji umożliwiało rozwiązanie zagadki. Ta referencja to jak patrzenie w lustro: widzimy odbicie, świat jawi nam się taki, jakim go znamy, ale z lekkim przesunięciem, zaburzeniem, jest przeinaczony.

Ponowoczesność w szczególny sposób manifestuje swój schizofreniczny charakter, wypiera na wierzch i obnosi się paradoksami – tym się staje: siecią sprzeczności. Kultura wizualna od momentu, w którym reprodukcja i ekspansja obrazu stały się możliwe na masową skalę, obrasta, pączkuje, pleni się w niekontrolowany sposób. Jest bluszczem pnącym się po zgliszczach swych uschłych już resztek, obrosłym wszystko kłaczem, jak u Deleuze'a i Guattariego.² Skutkiem nadprodukcji obrazów jest pozorna nieistotność, pozorne wyrugowanie znaczeń.

2 G.Deleuze, F.Guattari: *Kłęczce*, Colloquia Communia 1988, nr 1–3.

Nie jest jednak tak, że ten karnawał wizualnych przesłanek obraca wniwecz moc tego, co obrazowe. Siła obrazu nadal oddziałuje. Wykorzystuje jednak inne strategie, szaleństwo przekształca w metodę. Zniesienie hierarchii można uznać za dobrą monetę i wróżyć z niej pomyślną potencjalność. To mechanizm prowadzący i do współwystępowania zjawisk, które pozornie trudno pogodzić, które w obliczu przyjętych racjonalności wykluczają się. Ta różnorodność paradoksalności tak silnie manifestująca się zwłaszcza w obrębie kultury wizualnej komunikuje coś ważnego, pobudza bowiem jeszcze jeden aspekt: transgresję, możliwość przekraczania granic. Dychotomie działają jako części współdopełniające się. Zniesienie opozycji dokonuje się poprzez akceptację sprzecznych stanowisk, opozycje są równorzędne i równoczesne, co dyskredytuje hierarchiczność. I tu zasada paradoksu jest siłą generatywną, ale też przemocą (tolerancja nietolerancji). Dzieje się tak dzięki równouprawnieniu wszelkich interpretacji oraz świadomości, iż nie jest obojętne jakim narzędziem eksplorujemy dany obiekt, problem, zjawisko. Samo instrumentarium wpływa na interpretacje, nie jest obojętne jak i czym badamy, postrzegamy, myślimy.

Friedrich Nietzsche pisał, że często jedyną drogą zwrócenia uwagi na jakąś prawdę, czy kwestię jest przedstawienie jej w postaci potwornego paradoksu.³ Szlaki tej drogi pragnę choć w jakiejś części przemierzyć i pewne punkty zwrotne na mapie tej trasy wytyczyć. Pragnę, aby wszelkie kwestie tu poruszane, czytane były w powiązaniu z wypowiedzią konstruowaną przeze mnie w medium malarstwa oraz książki – komiksu, w obrębie projektu, który zatytułowałam xxx. Mam zamiar wielokrotnie odwoływać się do tego obszaru mojej działalności. Zależy mi na określaniu stanowiska względem własnych działań i przywoływanych w niniejszej pracy założeń teoretycznych.

3 F. Nietzsche, *Ludzkie, arcyłudzkie*, Warszawa 2010, par. 307.

I. obraz – zjawisko / obraz – kategoria

1. widzialne – wizualne

Zacznijmy od próby zmierzenia się z kwestią definicji obrazu. Co ustanawia obraz jako widzialność i czy aby na pewno obraz tym tylko jest, tym co widzialne? Jak pewne cechy obrazu stawiają opór przed widzialnością? Jak konstruują się jako nieprzejrzystość. Obraz jest tworem niepewnym, nieprzetłumaczalnym, uwikłanym w sprzeczności. Dlatego też pisanie o obrazie „w ogóle” jest podejrzane i wymaga wyjaśnień. Po pierwsze, próba definicji obrazu ufundowana jest w niniejszym tekście na przekrojowym spojrzeniu poprzez założenia, próby, wybrane tezy dotyczące tego, czym mógłby być obraz. Wybór i zestawienie tychże jest zawsze otwarte na dopowiedzenia. Zakładam zatem powzięte przeze mnie definiowanie jako działające w trybie procesualnym i z tej perspektywy całość tekstu może być próbą docieczenia czym obraz mógłby być, jakie miałby funkcje spełniać. Jak myśleć o obrazie? Jakimi kategoriami mówić o obrazie? Czy obraz poddany zabiegom interpretacji jest tym samym, co obraz działający w funkcji wizualnej? (...) oprócz pary *voir i savoir*, *widzenia i wiedzy*, *Didi–Hüberman wiąże ze sobą także widzialność i czytelność*. *Przymiotniki visible [widzialny] i lisible [czytelny] określają obraz określony w perspektywie badań ikonograficznych. Nie ma tu miejsca dla wizualności, to znaczy dla fragmentów obrazu (np. dla niektórych detali), które nie dają się odczytać, jednoznacznie zinterpretować, zidentyfikować w odniesieniu do wiedzy, jaką już posiadamy. (...) wizualność jest zawsze równoznaczna z zaburzeniem widzialności. (...) wizualność wiąże się z materią obrazu, która wywiera na nas wrażenie, przykuwa spojrzenie, lecz nie pozwala na interpretacje jako deszyfrację, to znaczy jako zastąpienie obrazu odpowiednim słowem, pełnym, wyczerpującym opisem.*⁴

Dla Didi–Hübermana wiedza i spojrzenie należą do różnych porządków. Kiedy kierujemy swe spojrzenie ku obrazowi, często dotyka nas nieodparte wrażenie paradoksu. *Szybko zdajemy sobie sprawę, że*

4 A. Leśniak, *Obraz płynny. Georges Didi–Hüberman i dyskurs historii sztuki*, Kraków 2010, s.73.

wszystko co wydaje się jasne i wyraźne jest właśnie rezultatem wybiegu – mediacji, użycia słów. Ale ten paradoks jest banalny, staje się udziałem każdego z nas. Możemy się z nim związać i dać się porwać jego biegowi; możemy nawet doświadczyć przyjemności wolności i niewoli w splocie wiedzy i niewiedzy, uniwersalności i pojedynczości, rzeczy, które upraszają się o nazwę, i rzeczy, które pozostawiają nas w zdumieniu.⁵ Ten sposób myślenia o obrazach, koncepcja anachronizmu w historii sztuki, nieprzejrzystości i nie omijająca nie-wiedzy wydaje się być odpowiednia, gdyż nie stawia kategoriycznych sformułowań. Projekt Didi-Hübermana opiera się na tak zdefiniowanej relacji wiedzy i niewiedzy, gdzie niewiedza to moment niepowodzenia reprezentacji, systemu przedstawiania, reguł, które rządzą opisem i interpretacją obiektów artystycznych.⁶ Niestabilny, płynny proces, rozproszenie wiedzy. Proces rozumiany jako dziejące się pytanie jeszcze otwarte dotyczące wiedzy o tym, co mogłoby na pomalowanej powierzchni lub załamaniu kamienia stać się widzialne. Tu należałoby otworzyć oko na wymiar spojrzenia oczekującego: oczekującego aż widzialne zwycięży i tego, co usiłujemy zrozumieć pod terminem wizualne.⁷

Interesujący jest moment styku tak pojmowanej wizualności z reprezentacją. Jest bowiem wizualność siedliskiem, czy raczej źródłem przeinaczeń, zniekształceń. Jako że prowadzić mogą do nieczytelności przekazu, powszechnie się je marginalizuje, jako nieprzynależne temu, co za „właściwy” obraz powinniśmy uznać. Tymczasem pominięcie tego wpływu jest opresywnym, wykluczającym działaniem, a nie wzięcie pod uwagę błędów prowadzi do błędnych wniosków. Oczywiście nie zakłada się tutaj wyczerpywalności, pełnej opisywalności, nawet jeśli uznamy marginalia za część komunikatu. Projekt Didi-Hübermana o tyle jest kuszący, iż doświadczenie zetknięcia z obrazem jest dlań niewyczerpywalne, nigdy się nie kończy, nigdy nie jest dość mówienia o obrazie. Mówienia w różny sposób i różnym językiem. Pytanie bowiem brzmi, jak spójnie wypowiadać się, gdy to, co się jawi w obrazie zawsze

5 G.Didi-Hüberman, *Przed obrazem*, Gdańsk 2011, s.9.

6 Andrzej Leśniak, *op.cit.*, s.39.

7 G.Didi-Hüberman, *Obraz jako rozdarcie i śmierć wcielonego Boga*, Artium Quaestiones, X (2000), s.231 [w:] A.Leśniak, *op.cit.* s.29.

jest fragmentaryczne, zawsze nieciągłe, zawsze otwarte: *Obraz jest nieczytelny niezależnie od tego, jak dokładnie go oglądamy, niezależnie od instrumentarium, którego używamy, by obejrzeć go w inny sposób, pod innym kątem.*⁸

2. medium obrazu

Obraz jako zjawisko z pewnością jest czymś widmowym, choć zawsze uwikłanym w jakiś konkretny nośnik, niezależnie od tego, czy byłaby to farba, płótno, taśma celuloidowa, czy nasze ciało. O obrazach w ujęciu antropologicznym pisze Hans Belting: (...) *w obszarze swojej działalności wizualnej, stanowiącej ich zasadę życiową, ludzie wyodrębniają ową jednostkę symboliczną, którą nazywamy «obrazem».* (...) *«Obraz» jest czymś więcej aniżeli tylko wytworem percepcji. Powstaje jako wynik osobowej lub kolektywnej symbolizacji.*⁹ Belting zwraca uwagę szczególnie na powiązanie obrazu z medium – nośnikiem, choć jego rozważania dotyczą także różnicy pomiędzy obrazem i medium. Twierdzi, iż *Doświadczenie medialne, które wynosimy z obcowania z obrazami (doświadczenie tego, że obrazy używają medium), znajduje swoje ugruntowanie w świadomości używania własnego ciała jako medium w celu wytwarzania wewnętrznych obrazów lub odbierania obrazów zewnętrznych: obrazów powstających w naszym ciele (jak na przykład obrazy senne), które jednak percypujemy tak, jakby używały naszych ciał jedynie jako medium – gospodarza. Medialność obrazów jest wyrazem doświadczenia ciała.*¹⁰

Tajemnica obrazu zawiera się w zespoleniu tego, co obecne z tym, co nieobecne. Obraz jest reminiscencją, jest śladem po czymś, widzialny dzięki medium, w którym się objawia. W zdolności obrazu do objawiania się tkwi jego zasadniczy paradoks – właśnie tak mocno uzależnione od materialności chciałyby uchodzić i działać jako pozbawione tej materialności fantomy. To cecha zwodnicza, choć nieunikniona, tym

8 G.Didi-Hüberman, *Devant l' image*, s.273 [w:] A.Leśniak, *op.cit.*, s.87.

9 H.Belting, *Antropologia obrazu*, Kraków 2007, s.11,12.

10 *Ibidem*, s.38.

właśnie jest obraz: podstępem. Negacją jakiegoś aspektu na rzecz innego. Zawsze zawieszony w czymś pomiędzy. *Obecność obrazu w medium, jakkolwiek niezaprzeczalnie możemy jej doświadczać, kryje w sobie także złudzenie – obraz jest obecny w inny sposób aniżeli jego medium. (...) Nieprzezroczyście medium staje się przy tym przezroczyście dla niesionego przez siebie obrazu: obraz prześwieca niejako przez medium, gdy na niego patrzymy. (...). W ten sposób cechująca obraz ambiwalencja obecności i nieobecności rozciąga się na samo medium, w którym został wytworzony: a tak na prawdę, to widz wytwarza obraz w samym sobie.*¹¹

Zatrzymajmy się na chwilę przy nieprzezroczyście nośnika. Georges Didi-Hüberman analizując *Upadek Ikara* Petera Breugla, wskazuje, że jest takie miejsce w tym obrazie, które trudno określić – przypisać mu jednoznaczność. Jest nim sposób, w jaki Breugel potraktował pióra ze skrzydeł Ikara wpadające do morza: nie są one na obrazie ani pianą morską, ani piórami, stają się hybrydalnym tworem, niemożliwym do rozróżnienia, niemal fantastyczną mutacją pióropiany. Można oczywiście tłumaczyć to miejsce jako zdominowane przez medium: przez właściwość farby, zdolnej poza układem będącym reprezentacją uformować się w jakiś dziki sposób i manifestować swoją materialność. Didi-Hüberman komplikuje jednak sprawę i wskazuje na samą moc tego przedstawienia (jako reprezentacji czegoś, semiotycznie ustalonego tworu) i tym samym paradoks, który wyłania się z tego zestawienia. Jest obraz wszystkim naraz: znaczeniem, materią, konstruktem i zjawiskiem. Jest wzorem i tego wzoru realizacją, zawiera w sobie przejrzystość i nieprzejrzystość, zdolność pochłaniania i emitowania.

3. konfliktowe modalności

Można także przyjąć stanowisko, że obraz rozpatrywany jako kategoria jest czymś w rodzaju tekstu, operuje w zewnętrżności, jest kolektywnym ustaleniem. Zapewne tak o obrazie chce myśleć ściśła

¹¹ Ibidem, s.39.

ikonologia lub opętana przymusem objaśniania hermeneutyka. Obraz jako zjawisko jest wiązką nieprzetłumaczalnych na język werbalny danych: wrażeń zmysłowych i psychicznych doznań, które w indywidualnym umyśle, w konkretnej osobie dokonują prywatnych symbolizacji. Obrazy – kategorie i obrazy – zjawiska nie istnieją nigdy rozłącznie. Ale istnieją miejsca niejasne. Są to miejsca nienazwane, lub, gdy próbować je określać stają się paradoksem. Tak było w przypadku pióropiany z obrazu Breugla. Tak działa praca nieświadomego w obrębie psychoanalizy. Korzystając z rezerwuaru tego, co odcisnęło ślad, jakieś piętno w obszarze umysłu (jako wyparte treści) to, co obrazowe manifestuje się w jakiś ustalony sposób. Psychoanaliza chce sądzić, że jest to sposób podatny na deszyfrację. Dla psychoanalizy obraz jest symptomem. Ale wytworzenie zagadki jest warunkowane przez historię konkretnego przypadku, a rozwiązanie wymaga zetknięcia się z absurdalnymi zestawieniami, pozbawionymi zdroworozsądkowej logiki. Tak dzieje się w przestrzeni snu, gdy sami jesteśmy wieloma osobami na raz, widzimy się jako osoby trzecie, będąc zarazem sobą w pierwszej osobie. Deformacje, transformacja rzeczy i osób, ciągła czasoprzestrzenna płynność, przesunięcia, nieuchwytność, efemeryczne ciągi, to nie tylko wyznaczniki samych obrazów, ale także narracji, jakie te obrazy wytwarzają. Deszyfracja wymaga werbalizacji, czyli zinterpretowania tego, co zobaczone. Interpretacja jest zawsze już (tylko) przeinaczeniem, przekształceniem. *Verschiebung (...) według Freuda stanowi część pracy marzenia sennego; jako jeden z aktywnych czynników w procesie przemiany utajonego materiału myślowego w jawną treść senną, przesunięcie wprowadza do marzenia sennego nieporozumienie, za jego bowiem sprawą akcent psychiczny przechodzi z ważnego składnika na inny, nieważny, tak, że marzenie senne wydaje się inaczej zogniskowane i dziwaczne.*¹² Wojciech Michera pisze o tym, że nie ma czegoś takiego jak oryginalna postać marzenia sennego, nie istnieje żaden oryginał snu, dostępne jedynie jest już zdeformowane marzenie senne, reprezentacja jest deformacją/dyslokacją. Ciekawym przykładem uwikłania obrazu w konfliktowe modalności są obrazy dialektyczne, czyli konstrukcje wizualne dające się denotować na dwa różne

¹² S.Freud, *Wstęp do psychoanalizy*, Warszawa 1982, s.198.

sposoby. Słynny kaczkozając, którym zresztą zajmował się Ludwik Wittgenstein, czy rysunek przedstawiający szyję młodej kobiety, bądź profil starej w zależności jaki „tryb” odczytania obrazu przyjmiemy. [jest to] *kategoria obrazów, których podstawową funkcją jest ilustrowanie współistnienia sprzecznych bądź po prostu odmiennych odczytań w pojedynczym obrazie, zjawisko zwane czasem «multistabilnością» (multistability) (...) kaczkozając niczego (...) nie może wytłumaczyć pozostając zawsze tym, co samo wymaga wytłumaczenia i jeśli zawiera się w nim jakaś «doktryna» lub przesłanie, to byłby to jedynie znak oporu wobec ustalonej interpretacji*.¹³ A więc to tylko i aż kwestia niemożliwości właściwej interpretacji obrazu. Gombrich uważa, jakoby rozpoznając jakiś z dwu kształtów zakodowanych w rysunku, że dokonujemy subtelnych przekształceń, dziób kaczkę staje się uszami, a niezauważalny przedtem punkt w tyle jej głowy przybiera postać pyszczka królika – dostrzeżenie tych przekształceń w chwili, gdy się dokonują, nie jest jednak łatwe, wymagałoby oddzielenia każdego z ujranych kształtów od jego interpretacji, co w praktyce jest niewykonalne, w podobnej grze iluzji nie da się bowiem zobaczyć obu kształtów jednocześnie (podobnie jak w medium malarskim – przedmiotu i jego medium). Jednakże (...) *tym czego doświadczamy w zabawie z podobnymi trickami rysunkowymi nie jest królik albo kaczkę (dysjunktywnie), lecz figura złożona. Nie szukamy przecież (...) ani kaczkę, ani królika, ale dziwacznej hybrydy, która do niczego poza nią samą nie jest podobna*.¹⁴ Uznanie, że dany obraz jest dwoma (przeciwstawnymi) obiektami na raz jest w pewnym sensie możliwe. Kto w jednej figurze szuka drugiej i następnie ją tam znajduje, ten tym samym widzi pierwszą figurę w nowy sposób.¹⁵ Przyjmując taką perspektywę, to zaakceptować niejednoznaczności i otworzyć interpretację na absurd, możliwość ciągłych negacji. Obrazy dialektyczne są w dużej mierze zbudowane na zasadzie analogicznej do tej, która zachodzi w obrębie snu: scalania, zespolenia rzeczy, miejsc, osób.

13 W. J. T. Mitchell, *Picture Theory*, Chicago 1994 [w:] W. Michera. *op.cit.*, s.165, 166.

14 W. Michera, *op.cit.*, s.162, 164.

15 L. Wittgenstein, *Dociekania filozoficzne*, Warszawa, 2004, s.270.

Chciałabym także zwrócić uwagę na destruktywny charakter pewnych form interpretacji ufundowanych na paradoksie. Jest nim na przykład dotarcie do sedna, czy też sensu tego, czym jest obraz *trompe l'oeil*. Jeżeli obraz iluzjonistyczny rozszyfrujemy w jego medium, zniszczymy to, czym miał być – iluzją jakiejś rzeczywistości. Gdyby jednak pozostał nierozpoznany jako medium, np. fresk na ścianie sugerujący, podszywający się pod niszę, w ogóle nie zaistniałby. Byłby fragmentem rzeczywistości, a nie obrazem tejże. Starożytny mit o dwóch malarzach, Zeuksisie i Parrazajosie, w sposób przewrotny ilustruje to spostrzeżenie. Rozpoznanie, iż materiał, który miałby zasłaniać dzieło jednego z nich jest samym już malowidłem i niczego nie zakrywa, chyba, że obecność samego nośnika niszczy funkcję, właściwe działanie tego obrazu jako totalnej iluzji, wprowadzenia kogoś w błąd. Ernst Gombrich¹⁶ wskazuje na właściwość przynależną odbiorowi obrazu jako rodzaj perceptywnej elipsy – opuszczenie, pominięcie. Jako przykład podaje widza, który oglądając telewizję nie skupia się na konfiguracji barwnych plam, a ogląda konkretne znaczenia, ludzi, miejsca, obiekty. Dzieje się tak mimo tego, iż widz ma świadomość mediacji. *Im łatwiej odróżnić kod od zawartości, tym bardziej możemy polegać na obrazie jako przekazie określonego rodzaju informacji. Stosujemy wybrany kod, rozumiany jako umożliwiający znakowanie obrazu w celu przesiewu tylko pewnego rodzaju informacji, aby rozszyfrować (zdekodować) tylko te cechy, które są istotne dla odbiorcy (...)*.¹⁷

4. anachronizm, oboczności

Obraz – jednostka symboliczna jest strukturyzowana poprzez kontekst. To, co otacza obraz, warunki społeczne, historie, dyskursy – oto co jest jego sednem, co obraz ustanawia. A sednem obrazu nie musi być i prawie nigdy nie jest to, co powszechnie uznane za centralne. Sedno obrazu wyznaczają oboczności, marginalia, pozornie pozbawione

16 E. Gombrich, *Teksty o sztuce i kulturze*. Wybór i opracowanie Richard Woodfield, Kraków 2011, s.157.

17 Ibidem, s.51.

znaczenia przesłanki, ignorowane i niechciane drugie plany, tła, ramy, czy treści wyparte w duchu psychoanalizy. Każde kolejne odczytania są dla obrazu konstytutywne, jak warstwy nakładają się i przenikają nawzajem. Dlatego możemy mówić językiem współczesnym o obrazach z innych epok (i na odwrót). Didi–Hüberman zwraca tu uwagę na anachronizm. Dla niego jest zasadne operować terminami/kategorią z obrębu jakiegoś dyskursu i przeszczepiać go na inny, tak jak np. w przypadku mówienia o katedrze gotyckiej jako instalacji, czy skojarzenia sposobu malowania na freskach Fra Angelico z metodą drippingu Jacksona Pollocka. Nazywa on tę relację niezgodnością czasową, anachronizmem. Chodzi o to, że fresk Fra Agelico nie mieści się tylko w swojej epoce, w xv wiecznych kanonach przedstawiania, że należy do innego czasu.¹⁸

Błąd metodologiczny, pomyłka, niezgodność czasowa jest tym, co się w oficjalnym dyskursie wyklucza, tymczasem Didi–Hüberman zakłada wprowadzenie anachronizmu jako istotnego założenia w rachunkach z obrazem. Jest to dlań jedyna droga, aby nie milczeć przed tym, czego nie da się nazwać w kategoriach z obszaru, który zakładałby zgodność dyskursu językowego z badanym przedmiotem, gdyż *wizualność wymaga, aby docierać do niej od strony pamięci, czyli manipulacji czasem, dzięki której odkrywamy artystę anachronicznego, «artystę przeciw swym czasom» (...).*¹⁹ *Andrzej Leśniak zwraca uwagę na przywoływany pomysł Rancière’a – strategię pisarską anachronię: to zdarzenia, pojęcia czy znaczenia, które wywracają czas na opak, które sprawiają, że sens zaczyna funkcjonować w oderwaniu od współczesności, od wszelkiej tożsamości czasu z «sobą samym».*²⁰

Anachronizm jako aspekt pozytywny – w założeniu dla projektu xxx ważne było, aby włączyć tenże w obieg odczytań sugerowanych przez anachronię Rancière’a, czy anachronizm Didi–Hübermana. Obrazy konstruowane przeze mnie i podane odbiorcy wraz z książką zawierającą narracje – kontynuacje, czy też narracje – ewentualności

18 A.Leśniak, *op.cit.*, s.134.

19 G.Didi–Hüberman, *op.cit.*, s.19, 20, 22 [w:] A.Leśniak, *op.cit.*, s.135.

20 J.Rancière, *Le concept d’anachronis de l’historien*, L’Inactuel, 6/1996, s.67–68 [w:] A.Leśniak, *op.cit.*, s.120.

odczytań, odbioru komunikatu, funkcjonują jako suplement; aspekt ikonograficzny oparty jest na dziele Cesare Ripy pt. *Ikonologia*.²¹ Sieć odniesień sugerują poprzez związek książki (i krótkimi narracjami) z obrazem malarskim. Skorelowanie książki i obrazów zwraca się ku Ripie ironicznie. Chodzi o negowanie porządku stałości. Ripa określa ściśle konkretne przedstawienia, z pokładów jego retoryki wyłania się rzecz znamienna: definiowanie idei. Czy jest możliwe w przypadku obrazu takie ujęcie? Czy aby nieuchwytny status tego, co obrazowe w funkcji wizualności na przykład, nie kompromituje takiego podejścia?

Pod koniec renesansu Ripa skatalogował abstrakcyjne pojęcia przejawiające się w sztuce jako figuratywne przedstawienia, alegoryczne i symboliczne. Didi–Hüberman pyta, jaką wartość ma powrót do *Ikonologii* Cesare Ripy. I odpowiada: *Po pierwsze, dostęp do opracowania, poczynszy od Cinquecenta, wspólnego charakteru widzialności i czytelności – wiemy, że «Ikonologię» należy oglądać, ponieważ składa się z serii wyjaśnionych obrazów, ale też czytać i używać niczym alfabetycznie ułożonego słownika wyrazów. (...). Po drugie, «Ikonologia» już w prologu formułuje doktrynę o wspólnym charakterze widzialności i niewidzialności, gdyż jej przedmiotem stały się «obrazy sporządzone na oznaczenie czegoś różnego od rzeczy, jakie widzimy oczyma».*²²

Książka Ripy była przeznaczona dla malarzy i rzeźbiarzy. Była zatem wskazówką, zbiorem reguł. Potraktowałam ten zbiór reguł tak, aby stały się przyczynkiem do prowadzenia nadinterpretacji. *Hiatus* (rozzew) pomiędzy tym, co widzimy na obrazach, tym, co czytamy w przytoczonych ustępach z *Ikonologii* Ripy a narracjami (komiksami) jest tak ustrukturyzowany, aby stał się machiną sugerującą odbiorcy swobodną grę. Ma ten ciąg wzajemnych odniesień i zniesień prowadzić do ślepych uliczek interpretacji, niezrozumień i nieporozumień, a wyblakłe i blaknące w trakcie odczytań (interpretacji) ustalenia mają nadawać tym relacjom charakter formy otwartej, jak ją określał Umberto Eco.²³

21 C.Ripa, *Ikonologia*, Kraków 1998.

22 G.Didi–Hüberman, *Przed obrazem*, Gdańsk 2011, s.84.

23 U.Eco, *Dzieło otwarte. Forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych*, Warszawa 2008.

II. przemieszczenia – fantazmaty

1. spojrzenie

Obraz jako kategoria jest pojęciem wieloznacznym, niepodatnym na jakiegokolwiek uniwersalizację. Postaramy się jednak, trochę przymocując, dostrzec w tym zjawisku pewne cechy dystynktywne – zakreślić pole, w jakim obraz mógłby się znaleźć. Tym polem mogłoby być spojrzenie. Jest ono zawsze jakimś konkretnym spojrzeniem należącym do określonych porządków. Tymi porządkami są dyskursy. Dyskursy są konstrukcjami o charakterze ideologicznym, związane z konkretną retoryką, stylistyką, operujące ustalonymi przez dany dyskurs terminami i kategoriami. Michel Foucault podjął to zagadnienie już w latach 60. XX w.²⁴, a także w po polsku wydany zbiór tekstów *Archeologia wiedzy*²⁵. Jednak co najistotniejsze dla nas w przypadku Foucaulta, to właśnie zainteresowanie spojrzeniem, widzialnością. Pisze on tu o zależności między władzą a wiedzą. Jak konstruowane jest to, co widzimy poprzez tryby władzy zarówno w sensie politycznym jak i filozoficznym – jako władza nad materią, także tą materią, która jest ciałem. Z kolei w *Nadzorować i karać* podejmuje Foucault kwestie karceralności²⁶. Chodzi o zmianę dotyczącą zaprzestania karności i rozwinięcie aparatu karceralnego, władzę jaką sprawuje się nad „przestępcą”. I znowu co istotne dla nas w tej perspektywie, to wciąż podejmowany przez Foucaulta aspekt widzialności. Poczynając od karności – teatru okrucieństwa, śledzi jak dokonuje się stopniowa (pozorna) humanizacja i miast rozrywania ciała na kawałki dokonuje się tego ciała uArzmianie, urabianie, korekta w ramach konkretnych urzędzeń. Tym urządzeniem miałby być na przykład panopticon, zaprojektowana przez Benthama budowla służąca do podglądania więźniów w celach. Panopticon jest narzędziem sprawowania nadzoru dzięki widzeniu. Sytuacja strażnika w panopticonie jest taka, że widzi on nie będąc widzianym,

24 M.Foucault, *Les mots et les choses*, Paris 1966 [polskie wydanie Idem, *Słowa i rzeczy*, Warszawa 2000]

25 Idem, *Archeologia wiedzy*, Warszawa 1977.

26 Idem, *Nadzorować i karać*, Warszawa 1988.

natomiast ten, kto jest obserwowany wie, że się go obserwuje. To główny efekt Panoptikonu: wzbudzić w uwięzionym świadome i trwałe przeświadczenie o widzialności, które daje gwarancję automatycznego funkcjonowania władzy (...) Dlatego to Bentham przyjął zasadę, że władza ma być widzialna i nieweryfikowalna. Widzialna – więzień będzie miał nieustannie przed oczyma wyniosłą sylwetkę wieży centralnej, skąd się go szpieguje. Nieweryfikowalna – więzień nigdy nie powinien wiedzieć, czy jest obecnie obserwowany, ale ma być pewien, że zawsze tak może być.²⁷ Co niezwykle ciekawe, a co wytwarza się dzięki machinie panopticonu, to fantazmat nadzorca. W wieży służącej podglądaniu nie musi znajdować się strażnik. Wystarczy samo wyobrażenie, przekonanie (czy niepewność), że ktoś tam jest, ktoś patrzy i nadzoruje poczynania uwięzionego i że tylko ów fantazmat jest realny.²⁸

Pisze też Foucault o pojawieniu się pod koniec XVIII wieku gilotyny jako mechanizmu mającego zakończyć epokę kary śmierci, która jawiła się jako teatr okrucieństwa. Ważne jest tu zakończenie performatywnego wymiaru akcji, także poprzez sugerowanie niewidzialności gilotyny,²⁹ gdyż dzięki błyskawicznemu cięciu dokonuje się dekapitacji. Można powiedzieć wręcz: kara jako nagroda – pozbawić bólu, tortur, spektakularnego wymiaru kary w imię tego, że kara ma być błyskawicznym cięciem, ma być niewidoczna.

A więc, chodzi o widzialność, można sugerować tu pewne analogie. Czy gilotyna nie działa czasem jak aparat fotograficzny, maszyna szybko zdejmująca, ujmująca obraz? „Błyskawiczne cięcie”, czy nie kojarzy się z ruchem puszczania migawki, błyskiem flesza? Czy nie dokonuje się tu akt śmiercionośny w obu przypadkach? Ludzie plemienni, niezaznajomieni z wynalazkiem aparatu fotograficznego obawiali się skradzenia duszy, śmierci. Tym właśnie jest uwięzienie w obrazie: aktem śmiercionośnym. Tego odkrycia przecież dokonuje bohater w filmie Michelangelo Antonioniego *Powiększenie*. Klasyczny

27 M.Foucault, *Nadzorować i karać*, Warszawa 1998, s.196.

28 T.Komendant, *Posłowie od tłumacza*, [w:] M.Foucault, *Nadzorować i karać*, Warszawa 1998, s.310.

29 A.Louis, *Rapport sur la guilloine*, cyt. St.–Edme, *Diaire de penalité*, 1825, t.IV, s.161, [w:] M.Foucault, *Nadzorować i karać*, Warszawa 1999, s.16.

to przykład – czego dowiadujemy się, gdy drażyć chcemy wgłąb powierzchni? Odpowiedź brzmi – niczego. Obraz jest materialną powierzchnią. Jest trupem. Można uważać, że trupem, którego chce się traktować jak żywego.

2. widzieć – wiedzieć

Obraz – zjawiskowa konstrukcja manifestująca się w obrębie materii. Uwikłany w materialność medium, objawiający się w nim, będący tej materii objawem, tak jak choroba w ciele, czy na ciele pacjenta. Obrazowe, a zatem działające w modalności wizualności i widzialności. Tym jest głównie i zawsze, niejednoznaczną informacją, przejawem działania złożonych sił, przejawem mocy. Ważnym pytaniem będzie zatem, czy widzimy tylko to, co wiemy, czy porządek wiedzy równa się widzeniu? Foucault na samym początku książki *Narodziny kliniki*,³⁰ zestawia ze sobą dwa teksty pisane przez ówczesnych medyków: XVIII-wieczny autorstwa P. Pomme opisującego zalecenia jakie dawał histeryczce oraz XIX-wieczny Bayla, który dotyczy uszkodzenia mózgu. Pomme pisze o kuracji brania kąpeli przez 10 do 12 godzin dziennie przez 10 miesięcy, aby przeciwdziałać „wysuszeniu” systemu nerwowego. Dostrzega on jakieś błony, interpretuje je jako złuszczenie się przełyku i tchawicy, podczas gdy Bayle (niecałe sto lat później) skupia się na tych błonach i można rzec dosyć wnikliwie je analizuje zaznaczając ich barwę, grubość, zróżnicowanie fragmentów i przyrównuje do oskrobanej opalanej świńskiej skóry, a nawet pajęczyny³¹. Foucault zauważa, iż choć różnice między tekstami są nieznaczące, to tekst Bayla kieruje nasze spojrzenie na sprecyzowane walory świata widzialnego, gdy tymczasem ów tekst wcześniejszy przemawia do nas językiem fantazmatów, który nie jest oparty na percepcji.³² Ile zatem w postrzeżeniu, w interpretacji tego, co obrazowe zawiera się fantastyki, opartej na grze skojarzeń? Ileż to w istocie wiemy dzięki

30 M.Foucault, *Narodziny kliniki*, Warszawa 1999.

31 Ibidem, s.6.

32 Ibidem.

temu, co widzimy, a ile z tego jest formą dopowiedzenia, nadbudowania, konstrukcją fikcjonalną? Foucault doszukuje się tych elementów w dyskursie dotyczącym kliniki, medycyny, a zatem z gruntu uznanym za obiektywny i naukowy. *Odrodzenie percepcji medycznej, intensywne oświetlenie barw i rzeczy pod spojrzeniem pierwszych klinicyistów nie jest jednak mitem; na początku XIX wieku lekarze opisali bowiem to, co przez stulecia pozostawało poniżej progu widzialnego i dającego się wypowiedzieć – jednak nie dlatego, że zaczęli postrzegać po bardzo długim okresie poddawania się spekulacji lub bardziej słuchać rozumu niż wyobraźni, lecz dlatego, że relacja między widzialnym a niewidzialnym, konieczna dla ukonstytuowania każdej konkretnej wiedzy, zmieniła swoją strukturę, ukazując w spojrzeniu oraz w języku to, co pozostawało poza ich obszarem.*³³ Foucault zwraca naszą uwagę na kwestie zasadnicze, na to, iż wszelkie spojrzenie ma swoją historię i aby zyskać określone formy przetrzeć musiało konkretne szlaki. Nie istnieje stan źródłowy, który z uwagi na swoją domniemaną prymarność zapewniałby większą prawdziwość. Co więcej, żadne spojrzenie prawdy nigdy nie odsłania. Co jest istotne, to zmiany struktury, zależności i relacje, ciężary między dyskursami. Foucault śledzi ruch przekształcania się dyskursów, robi to rozpatrując kwestie dotyczące karceralności, kliniki czy szaleństwa, gdyż ten, kto dysponuje możliwością wglądu, ten dysponuje możliwością faktycznej władzy.

Ważnym operatorem w jego wywodzie jest zagadnienie postrzegania, zależności widzenia i wiedzy, dysponowania widzialnością jako objawem sprawowania władzy. Opisując dyskurs dotyczący spojrzenia klinicznego zwraca uwagę na przejście całości widzialnego w całościową strukturę wypowiedalnego, korelację języka jako opisu, z tym co postrzegalne. Jest to moment w którym zdarzenia patologiczne zawiązują więź z polem pedagogiki. *Opisywać znaczy podążać zgodnie z porządkiem zjawisk, ale również śledzić intelligibilne następstwo ich powstawania; to zarazem widzieć i wiedzieć, ponieważ mówiąc o tym, co się widzi, włącza się je do wiedzy; to również uczyć się widzieć, ponieważ opis dostarcza klucza do języka, który opanowuje widzialne (...) Jako spojrzenie, które słucha i które mówi, doświadczenie kliniczne stanowi*

33 Ibidem, s.8,9,76.

moment równowagi między słowem i widowiskiem. Jest to równowaga krucha, gdyż opiera się na nadzwyczajnym postulatcie, głoszącym, że wszelkie widzialne jest wypowiadalne i że jest ono całkowicie widzialne, ponieważ jest całkowicie wypowiadalne.³⁴

3. milczenie obrazu

Niemożliwość opisu wiąże się także z bliskością i dystansem, które istnieją w relacji do detalu. Didi-Hüberman pisze o tym w kontekście materialności. Aby dokładnie obejrzeć obraz, musimy mu się przyjrzeć z bliska, to jednak nie jest wystarczającym, interpretacja może się dokonać tylko wtedy, gdy będzie się opierała na spojrzeniu obejmującym obraz jako całość, wszystkie detale. *Totalizująca operacja jest zawsze zagrożona niepowodzeniem, nie tylko dlatego, że trudno pogodzić jej dwa wymiary (bliskość spojrzenia skoncentrowana na detalu i dystans konieczny do tego by ogarnąć całość), lecz dlatego, że oglądając obrazu gubimy się w szczegółach, nie jesteśmy w stanie nad wszystkim zapanować.*³⁵ Tak właśnie było w interpretacji obrazu Breugela *Upadek lkara*, gdzie spotykamy się z nieprzejrzystością reprezentacji związanej z materialnością obrazu. Drobne białe plamki mogły przedstawiać pióra lub pianę, ich hybrydę, przez co wprowadzają niepewność w przestrzeni interpretacji opartej na analizie ikonograficznej, a konsekwencją tego przypadku jest częściowa niemożliwość opisu.

Obraz zakłada milczenie, jest milczącym objawianiem. Jest niemym językiem. Niemą obecnością. Ta relacja w werbalizacji tego, co zobaczone ustanawia sam obraz jako objaw: możliwy do wyodrębnienia, określenia, przekładu na język. I tutaj dotykamy paradoksu: opór, nieprzejrzystość, niemożliwość translacji, chyba, że w jej cenę wliczone są koszty przekształcenia. Różnica (jako różnia) obrazu tkwi w milczeniu. Każda werbalizacja jest interpretacją, jest nadużyciem, wytworzeniem nadwyżki, kolejnych ciągów, jest przypisem i odrębnym polem. Paradoks obrazu zawiera się w tym, iż każde tłumaczenie jest

34 Ibidem, s.76.

35 A.Leśniak, *op.cit.*, s.88.

wyjściem poza obraz. Myślę, że przykładem dla tak sformułowanego wniosku mógłby być wizualny esej Johna Bergera³⁶ dotyczący spojrzenia na ciało kobiety. Berger zestawia ze sobą niepodpisane (pozbawione „wsparcia werbalnego”³⁷) obrazy pośród różnych kontekstów, są tam wycinki prasowe, fotografie, reklamy, ale także obrazy olejne. Istotą tego eseju jest sam fakt konstruowania czegoś takiego jak spojrzenie (czyjeś, konkretne), w tym przypadku jest to spojrzenie mężczyzny, a obrazy–konstrukcje jako komunikaty są tego dowodem (komponowane tak, aby mogły być obiektem pożądania). Jest w wywodzie Bergera zawarta myśl, która poniekąd jest wypadkową uwięzienia obrazu w medium: chodzi mianowicie o przywłaszczenie. O władanie³⁸. Utrwalić to, co chwilowe (obraz) dzięki machinie–urządzeniu, czy byłby to obraz olejny, nośnik cyfrowy, kartka papieru, czy klisza. Wciąż pozostajemy w perspektywie dyspozycji materii i konsekwencjami jakie niesie ze sobą manipulacja. Każdy zapis, technologia, gramatyka powoduje deformację.

4. eksterytorializacja wyobrażonego (fantazje a rzeczywistość)

To, co fascynuje, to przemieszczenie treści mentalnych w formy materialne. Praca wspomnienia, pamięci, przekształcenia. Jak możliwe, że to, co aczasowe, ahistoryczne, co bardzo zsubiektywizowane, symptomatyczne, co najpierw działa w obszarze marzenia, fantazmatu przekształca się w obiekt(ywne). Co się dzieje, gdy to, co psychiczne, umysłowe zostaje zeksterioryzowane i jako materia petryfikuje się, ustala i ustala nie tylko samo siebie, ale także to, co po niej następuje. Określa przyszłe formy. W tym zawiera się płynność obrazowania, zdolność obrazu do wymykania się temu, co zsemiotyzowane, ale także popadania samego obrazu w ustalone reguły. Co się dzieje, gdy z fantazmatu wydobyć obraz, jako obraz zewnętrzny, przenieść założenia

36 J.Berger, *Sposoby widzenia*, Warszawa 2008.

37 por. M.Bal, *Reading „Rembrandt”: Beyond the word–image opposition. The Northrop Frye lectures in literary theory*, Cambridge–New York 1991.

38 por. J.Berger, *op.cit.*,

fantazmatu na nośnik tak, aby był komunikatem? Czy wystawiony na warunki zewnętrzne, zasady działania materialności, konwencji, ustaleń nie niweczy czasem samego sensu tego, co fantazmatyczne, tego, co wyobrażone? Zmianie ulega możliwość dyspozycji fantazmatami; wewnętrzne projekcje jako płynne, przekształcalne ulegają utrwaleniu i zyskują zdolność komunikacji ze światem zewnętrznym, jako że uprzednio to fantazmat był komunikatem tworzonym przez umysł dla siebie samego. I choć popadnięcie treści pomyślanych, wyobrażonych (umysłowych) w materialne uwarunkowania, pewne cechy tego, co fantazmatyczne ogranicza, mimo tego i w materii manifestuje się płynna niestabilność. Okazuje się, że sam obraz jest metaforą fantazmatu i z takiej perspektywy rozpatrywany nie musi być uznawany za jego okaleczoną wersję.

Odnosząc te uwagi do xxx, zależało mi, aby wydobyć z niektórych obszarów rodzaj siermiężnej toporności, czegoś niemal nieporadnego, jakiejś niekoherencji, co poprzez zestawienie z innymi obszarami obrazu nasycy przekaz ironią. Projekt xxx jest opowieścią o mierzeniu się fikcyjnego bohatera z tym, co dla niego niedostępne. O nieporadności i zenujących staraniach dotarcia do jakiegoś meritum swoich fantazji i skłonności. XXX – obraz malarski jako rama dla implikowanych opowieści wyznaczają kres, są granicą poza którą nie jesteśmy pewni, czy jest cokolwiek (efekt niepewności), skoro samo ustanowienie tych przedstawień może być bardziej porządku fantazmatycznego – historia jako histeria. Chodzi o to, aby odbiorca wciąż mógł zadawać sobie pytanie, kim jestem dla tej konstrukcji jako narracji, jako przedstawienia, czy podglądam kogoś, coś, jakieś zdarzenie, czy jest ono przede mną ostentacyjnie odgrywane? Jeżeli mam jako odbiorca w coś wgląd, to w co, w jaki porządek, czy mam wgląd w układ niemożliwy, w trzon wyobrażeń bohatera, zdeformowanych, przeinaczonych wobec wszelkiej referencji? Jakiego typu są te wyobrażenia? Czy nie jest to aby (Lacanowski) tryb bohatera jako Wyobrażonego?

Lacan wprowadza rozróżnienie między trzema terminami wprowadzonymi przez Freuda, czyli ja–idealne, ideał ja oraz nad-ja, a które służą do opisanie instancji, która zmusza podmiot do zachowań

etycznych³⁹. Jak pisze Slavoj Žižek: *Zasadą, która nadaje strukturę tym trzem terminom i leży u ich podstaw jest, oczywiście Lacanowska triada Wyobrażeniowe – Symboliczne – Realne; ja idealne jest wyobrażeniowe, jest tym co Lacan nazywa «małym innym», wyidealizowanym lustrzanym odbiciem mojego ja.*⁴⁰ W pewnym sensie chodzi o głupstwo, o błahostkę, która przeradza się w namiętność, czy w obsesję. *Fantazmaty, którym niełatwo sprostać. Wyobrażenia kogoś na swój temat tak skonkretyzowane, że stają się drażniące. (...) jeśli temu, czego doświadczamy, strukturę nadaje fantazja, a sama fantazja służy jako ekran chroniący nas od bezpośredniego wchłonięcia przez surowe Realne, wówczas sama rzeczywistość może funkcjonować jako ucieczka przed spotkaniem z Realnym. W przeciwstawieniu marzenia i rzeczywistości fantazja jest po stronie rzeczywistości, a w marzeniach sennych spotykamy się z traumatycznym Realnym.*⁴¹ W myśli Lacana zachodzi paradoksalne odwrócenie: wyobrażone jest rzeczywiste a realne jest traumatyczne, nie do zniesienia. Według niego prawda ma naturę fikcji, Žižek ilustruje tę tezę przykładem używania cyberprzestrzeni, gdzie odczuwane emocje moje i ekranowej postaci nie są fałszywe, natomiast nie mogą się ujawnić wprost, np. sadystyczne bicie mężczyzn i gwałcenie kobiet zostają zamaskowane, a przez świadomość fikcyjności cyberprzestrzeni mogą się tam faktycznie wyrazić, tam „ja” może naprawdę grać siebie.⁴²

Sytuacja w jaką jest uwikłany bohater konstruowanych przeze mnie narracji jest tego samego charakteru. Taki jest status obrazu/obrazowania: paradoks reprezentacji. Wykluczające się siły, próba funkcjonowania w binaryzmie. Bohater tych narracji – obrazów: ni to transwestyta, ni to znormalizowany stereotyp mężczyzny. Przebieranie, czy niepokodzony ze sobą neurotyk? Efektem tego paradoksu jest niepewność. Niepewność co do tego, czy dane przedstawienie jest zgrywą, czy jest zupełnie na serio. Smutno–śmieszne zdarzenia. Zdarzenia – zderzenia, pseudopointy, rzeczywistość, której nie da się

39 to tzw. druga topika, por. Z.Freud, *Ego i id* [w:] Z.Rosińska [red.], *Freud*, Warszawa 2002 oraz S.Freud, *Wykłady ze wstępu do psychoanalizy*, Warszawa 1995.

40 S.Žižek, *Lacan*, Warszawa 2010, s.109.

41 ibidem, s.82.

42 ibidem, s.52.

umknąć, przesycona pozornie zbędnym szczegółem i frustrująca, to elementy konstruujące ten przekaz wizualny. Wykorzystuję wizerunek rzeczywistej osoby, choć to, co określa tę postać jako bohatera jest fikcją. Wykorzystuję miejsca noszące piętno zużycia, budynki, wnętrza będące często reminiscencją czegoś z przeszłości. Zależy mi na wykreowaniu poczucia przesyty rzeczywistością, która jawi się jako zbiór pozostałości po (jakiejś) minionej epoce, funkcjonujące, czy też już dysfunkcjonujące (np. hotel Silesia, hotel Polonia) w jakiejś nieuchwytej teraźniejszości. Miejsca publiczne, nieco przebrzmiałe, kontra prywatne, osobista topografia, co ma sugerować zagubienie w czasie i przestrzeni, niepokojącą nieprzejrzystość. Mikrohistorijki będące fragmentami większej całości osnute są wokół postaci głównego bohatera – postaci nienormatywnej, dziwaka, kuriozum. Możliwe, że mamy do czynienia z obrazem obsesji i wystawianiem nagrobka własnym fantazmatom poprzez uwięzienie ich w konkretnym medium, w malarzkiej konstrukcji, w czym jest w jakiś sposób związany z portretem trumiennym. Reprezentacje pragnień są paradoksami w tym sensie, że przekraczając ramy umysłu przestają być do dyspozycji „posiadacza”. Są formą wizualności, wprzęgnięte zostają w widzialność. Zewnętrzność i uwięzienie w materialności ogranicza ruch swobodnej dyspozycji treściami, poczucia związku z nimi. Za cenę swobody i subiektywności zyskujemy coś w zamian – komunikatywność. To co rozparcelowało się w przestrzeniach umysłu i działało jako wewnętrzne projekcje, podszywające się pod widzialność (jak można zobaczyć coś, czego nie ma, co nie ma statusu optycznego – skoro widzialność przynależy optyce?) staje się widzialne fizycznie. Przydatna w tym kontekście wydaje się psychoanaliza. Zarówno Didi-Hüberman jak i Derrida czerpią z Freuda i Lacana. Z perspektywy psychoanalitycznej obraz senny jest rozpatrywany jako symptom. *Symptom jest (...) podwójną całością znaczącą: pomiędzy wybuchem a zniknięciem, wypadkiem a suwerennością, zdarzeniem i strukturą. To dlatego uobecnia się, jak mówi Freud, jako «niezrozumiały znak», choć jest tak «plastycznie uformowany», choć jego wizualne istnienie narzuca się z tak wielką siłą.*⁴³

43 A.Leśniak, *op.cit.*, s.86.

Widzialne – wizualne w moim projekcie xxx, to coś na kształt znarratywizowania koncepcji Lacanowskiego Wyobrazonego, ale to, co wyszło poza strefę umysłu, marzenia, fantazmatu i stało się (jako obraz) w pewnej mierze wizualne, poczęło wikłać się w dysonanse. Manifestacje bohatera, który stara się urzeczywistnić swoje wyobrażenia w zetknięciu w pewien sposób określoną rzeczywistością stają się zepsute, brudne, jałowe, podatne na destrukcję. Okazać się może, że bardziej stabilne byłyby w trybie fantazmatycznym niż materialnym. To co interytoriale, jako stan fantazmatyczny byłoby bardziej stabilne, bo nie musiało mierzyć się z przeszkodami (fizycznością, materialnością), pozostawałoby w umyśle, w wyobraźni. Zmaterializowanie, przywdzianie obrazu w materię, chociażby miałyby to być materia farby i płótna, sprawiło, że idealne wyobrażenie należało umieścić w jakimś kontekście. Ten kontekst jako obraz rzeczywistości (na poziomie semiotycznym jako przedstawienie, czy materialnym jako fizyczna manifestacja) działać zaczyna w wymiarze destruktywnym. Podatny na zniszczenia, przeinaczenia, degenerację, zarówno poprzez interpretację (ich destruktywny charakter zawężania pola znaczeń) jak i działanie fizyczne. Obrazy wewnętrzne (marzenia, sny) są pseudowizualne, są podobne obrazom, ale nim nie są, są fałszywymi obrazami, czym więc są, projektami? Falszyfikatami? Obraz, marzenie senne jest symptomem, jest zniekształconym powtórzeniem, zawiera w sobie elementy tego, co zostało zobaczone i w pewien sposób przekształca to, co zobaczone w treści, w narracji – marzenie senne przekształca to, co pomyślane w obraz. Dlaczego? Doświadczamy obrazu jako czegoś odrębnego, jako czegoś zewnętrznego (czego dowodem jest uleganie złudzeniu), dlatego możemy w ogóle mówić o „rzeczywistości”, czyli o jakiejś obiektywności. Tym są dla nas obrazy. Nie są nami samymi, chyba, że fragmentarycznie, ale nawet wtedy określamy obraz samych siebie jako własność czegoś, widzimy swoją rękę, rękę przynależną naszemu ciału; my w lustrze, to zawartość lustro, dowód na to, że lustro funkcjonuje w zgodzie z doświadczeniem.

W pewien sposób możemy oglądać bezmyślnie. Oglądać nie rozumiejąc. Praca marzenia sennego pozwala wypreparować treści na bazie scalenia tego, co pomyślane z tym, co zobaczone, dzieje się to w naszych ciałach, dzięki wewnętrznej, umysłowej projekcji. Para-

doks tkwi w tym, że w pracy marzenia sennego to, co wewnętrzne takim pozostaje, choć udaje coś, co odbieramy (zazwyczaj) jako zewnętrzne, czyli obraz. Jedyłą możliwością zobiektywizowania tych obrazów, wywleczenia ich poza nasze ciało jest komunikacja werbalna, a więc ponowna zamiana, przekład z jednego języka na inny język. Myśl jest zbyt niebezpieczna, dlatego jest szyfrowana w konfigurację obrazów sennych. Staje się bezpieczna, bo wieloznaczna. Gdy poddać ją opisowi, najczęściej jawi się w sposób absurdalny, pozbawiony zdroworozsądkowej logiki. Wydaje się bezpieczna, bo podszywa się pod głupstwo, błażostkę. Ale czy tym jest w istocie? Czy oczywiście leżące w porządku wiedzy znaczenie obrazu nie jest zasłoną? Zasłoną dla tego, co niezrozumiałe, możliwe, że traumatyczne.

Wobec sugerowanych wyżej rozpatrywań odnośnie fantazmatu i paradoksu przydatne będzie raz jeszcze przywołanie pomysłów Didi–Hübermana wraz z postulowanym przez niego przekształceniem, zredefiniowaniem założeń czym ma być historia sztuki (jako nauka o obrazie). Jest bowiem osnuta wokół wielu pojęć i dyskursów, spośród których wymienić można wspomniane już pojęcia takie jak symptom, anachronizm, czy marzenie senne. Czerpie zatem Didi–Hüberman z dyskursu psychoanalizy, dekonstrukcji, zestawia ze sobą tematy przynależne różnym dyscyplinom, zwraca uwagę na nieprzejrzystość, konstruuje wizję historii sztuki jako archiwum. Zwraca się w stronę montażu i jego roli w obrębie teorii jako sposobu komponowania tekstu zarówno literackiego jak naukowego i tym samym odpowiada za jego fragmentaryczny charakter jak problematyzuje status komentarza.⁴⁴

W eseju Giorgio Agambena poświęconym bezimiennej nauce⁴⁵ ów ruch przekraczania granic dyscyplinarnych utożsamiany jest z ruchem koła hermeneutycznego rozumianego jako spirala trzech poziomów: ikonografii i historii sztuki, historii kultury i bezimiennej nauki, której zadaniem jest diagnoza człowieka Zachodu na drodze

44 A.Leśniak, *op.cit.*, s.187.

45 G.Agamben, *Aby Warburg and the Nameless Science*, [w:] *Potentialities. Collected Essays in Philosophy*, edited and translated by Daniel Heller–Roazen, Stanford 1999, s.89–103.

analizy fantazmatów.⁴⁶ Paradoxem związanym z przemieszczeniem obrazu jest konstruowanie tego, co istotne przez to, co marginalne. Sięgając ku poboczności, ku ramie, miejscu objawiania się, ku warstwom kontekstów, dzianiem się pomiędzy, mediacji, operacja wywlekania wpływów obrazu znacznie się rozszerza, otwiera, znosi granice, w które się to, co obrazowe wtłacza siłą. Zwraca na to przemieszczenie ciężaru istotności Derrida. Dekonstrukcja relacji ergon/parergon (centrum i rami) jest w jego myśli tym, co ma moc przesuwania ustaleń: *Nie będąc dziełem (ergon), ani poza dziełem (hors d'oeuvre); ani wewnątrz, ani zewnątrz; ani ponad, ani pod nim, parergon dezorganizuje wszelkie opozycje, jednak sam nie pozostaje nieokreślony i daje początek dziełu. Nie może więc już być utożsamiany z tym, co jedynie otacza dzieło. To, co desygnuje na swoje miejsca – instancje rami, tytułu, sygnatury, legendy itd. – nieustannie zaburza wewnętrzny porządek dyskursu malarstwa (...).*⁴⁷ W funkcji tego istotnego parergonu umieszczam w xxx, jako tytuł, sygnaturę: ornamenty, które są formą linku, połączeniem obrazów malarskich z książką. Ornamenty zawarte także w książce są nadrukowane na ceramicznych płytkach. Takich płytek ceramicznych używa się na nagrobkach, drukuje się na nich zdjęcia osób zmarłych. W sieci odniesień, którą konstruję mają być wskazówką: wizualne komunikaty są spetryfikowanymi, uśmierconymi fantazmatami.

III. powtórzenia

1. dekonstrukcja opozycji

Jacques Derrida traktowany jest jako inspirator dekonstrukcjonizmu, ponowoczesnej myśli krytycznej i rozrachunku z filozofią strukturalistyczną, uznającą centrum za niepodważalną wartość. Jak pisze Ryszard Nycz: *Dekonstrukcjonizm można – między innymi – traktować jako eksperymentalną zamianę punktów widzenia; świadomie ekstrawagancki, wyrafinowany retorycznie, patetyczny w tonacji i skrajny*

46 A.Leśniak, *op.cit.*, s.193.

47 J.Derrida, *Prawda w malarstwie*, Gdańsk 2003, s.16.

we wnioskach sposób mówienia o kluczowych problemach badań literackich⁴⁸. Spośród rozległej problematyki zagadnień, których dotyczy metoda dekonstrukcji, najczęstszym obiektem analiz jest status tekstu (w szerokim zakresie znaczeniowym tej kategorii) i problem tekstualności oraz status interpretacji i problem możliwości czytania. W zgodzie z tymi perspektywami, dekonstrukcjonizm określany bywa albo jako szczególna poetyka podwójnego wiązania, czyli techniczna procedura rozrządzenia aporetycznej logiki tekstu, albo jako metoda, sposób czytania.⁴⁹ Najistotniejsze w perspektywie dotyczącej interpretacji i czytania tekstów kultury jest podważanie niewzruszonego paradygmatu całościowości tekstu jako nosiciela stabilnego sensu i możliwości wyjaśnienia i ustalenia go jako jednoznacznego oraz zwrócenie uwagi na wzajemne uwarunkowania i antynomie zawarte w samym tekście. Jeżeli chodzi o bezpośredni stosunek do języka filozofii, najistotniejszym wydaje się konstatacja, że filozofia jest także rodzajem pisarstwa: (...) pismo, jak mówi Derrida, jest zawsze «głównym filozofii i literatury».⁵⁰ Chodzi o dekonstrukcję dogmatów, stereotypów i uprzednich założeń, które traktuje się jako oczywistości. Należy być wyczulonym i nie ulegać pochopnie mniemaniom. Aby mieć się na baczności trzeba zdawać sobie sprawę z tego, jak myśl jest manipulowana, jaki tryb rządzi narzucaną jako jedyną, właściwą interpretacją. Wedle Derridy (...) myśl w zachodniej tradycji filozoficznej jest strukturowana zawsze w terminach opozycji: bycia / nicości, istoty / zjawiska, wewnętrznego / zewnętrznego, rzeczywistości / przedstawienia, rzeczy / znaku, dobra / zła, prawdy / fałszu, ducha / materii, duszy / ciała, życia / śmierci, natury / kultury, świadomości / nieświadomości, bezpośredniego / zmediatyzowanego, tożsamości / różnicy, mowy / pisma, znaczonego / znaczącego itd. Opozycje te jednakże nie polegają na polaryzacji równoważnych i odrębnych jednostek, lecz zestawione są w sposób hierarchiczny i wartościujący; tak mianowicie, że pierwszy z tych terminów w każdej parze ma charakter prymarny i dodatni, podczas gdy każdy

48 R.Nycz, *Tekstowy świat. Poststrukturalizm a wiedza o literaturze*, Warszawa 1995, s.29,30.

49 Ibidem, s.29.

50 Ibidem, s.31,32.

drugi – wtórny i negatywny.⁵¹ Gramatologia – nauka postulowana przez Derridę miała w założeniu odwracać dotychczasowe hierarchie kładąc nacisk na wartości marginalizowane, w tym głównie traktowanie pisma jako przezroczystego wehikułu, neutralnego, transparentnego medium. Reperkusje tego podejścia dają się zauważyć nie tylko odnośnie teorii literatury, ale odnośnie ogólnej refleksji nad zjawiskami kulturowymi, w tym rozpatrywaną powyżej kwestii obrazu.

2. kolaż

Jest istotne uwikłanie w medialność i skutki tej medialności w strefie kształtowania znaczeń i odczytań. Ważnym w teorii Derridy jest pojęcie śladu – znaczenie każdego elementu tekstu jest konstytuowane przez system różnic z innymi. *Znaczenie jest już zawsze w pozycji znaczącego, jest zawsze śladem, montażem różnic. (...) Ślad jest różnią, która zapoczątkowuje znaczenie, znamionuje jedynie nieskończone pasmo odesłań, w którym każdy odnośnik odsyła nie do prostej samoistnej obecności, lecz do innego odnośnika, ten z kolei do następnego, a raczej do ich nieskończonej ilości.*⁵² Łukasz Ronduda zwraca uwagę na związek kolażu z dekonstrukcją Derridy powołując się na Gregory L. Ulmera wg. którego metodologia dekonstrukcji polega na (...) *doprowadzeniu do ostateczności zasady cytatu.*⁵³ Ostateczności, którą jest kolaż jako przypadek graniczny cytatu.

Kolaż jest rodzajem artystycznej odpowiedzi na generalny kryzys reprezentacji, tradycyjnych zasad i technik przedstawiania, w obliczu którego stanęli artyści początku wieku. Kolaż kubistyczny jako śmiały eksperyment będący krytyką iluzjonizmu i konwencjonalnej reprezentacji uznać wypada za najdonioślejszą z zasad w swych konsekwencjach estetycznych i poznawczych form kolażu artystycznego. Wyłonić

51 Ibidem, s.32,33.

52 B.Banasiak, *Filozofia „końca filozofii.” Dekonstrukcja Jacquesa Derridy*, Warszawa 1995, s.117 [w:] Ł.Ronduda, *Strategie subwersywne w sztukach medialnych*, Kraków 2006, s.100.

53 Ł.Ronduda, *op.cit.*, s.100–101.

można w tej linii różnicę między kolażem kubistycznym (Picassa, Braque'a, Grisa) a postmodernistycznym. Postmodernistyczny kolaż wyłania się z surrealistycznych i dadaistycznych kolaży i fotomontaży i w przeciwieństwie do kolażu kubistycznego osiągnięcie *autonomii strukturalnej przestaje być artystycznym celem, przedmiotem specjalnych zabiegów, [tym] staje się wytworzenie sieci indywidualnych powiązań między poszczególnymi elementami, pozwalające uzyskać efekt chwiejnej równowagi pomiędzy niewspółmiernymi przedstawionymi realnościami.*⁵⁴

W obliczu zacierania się granic rodzajowych i gatunkowych, kolaż, będący metodą aktywności twórczej i zasadą konstrukcji artystycznych twórców stał się nie tyle substytutem oczekiwanych form i przyszłego języka sztuki, ale także *aktualnym remedium na proces konwencjonalizacji i zużycia poetyk. Co więcej, jako wzorzec nowego typu semantycznej organizacji, jak też przykład radykalnego rozwiązania kwestii artystycznej reprezentacji – oddziałał również na techniki poststrukturalistycznego, «paraliterackiego dyskursu krytycznego», dostarczając m. in. czytelnych ilustracji do «gramatologicznych» dociekań Derridy (...)*⁵⁵

Nie dość jeszcze konsekwencji jakie zasada kolażu wywarła na sztukę nowych mediów, mowa tu nie tylko o komputerowym software i niemal podstawowej zasadzie kopiuj/wklej, kompozycji stron internetowych, ale także o filmach *found-footage*, *video scratch*, czy realizacjach *net-artu*. Korzystanie z treści istniejących zachęca twórcę, jako dysponenta tymi treściami do przekraczania granic poprzez wkraczanie na cudzy teren. Co zresztą także zostaje zanegowane, jako że własności kulturowe przestają podlegać prawom autorskiej autonomii. Teksty kultury są przerabiane, podlegają obróbce, przeróbce, twórcy–wytwórcy prowadzą między sobą dialog, przekrzykując się, zagarniając, zawłaszczając, negując. *Montaż, kolaż, asamblaż, instalacje, obrazy wirtualne pokazują, że w pracy artysty nie chodzi już o kształtowanie materii, ale o umiejętne scalanie fragmentów (...). Zacieranie granic między wewnątrz a zewnątrz, tym co jest dziełem, a tym, co już nim być przestaje, zaczyna przygodę marginaliów: twórców zjawiskowych, ruchliwych i przemijających, bo konstruowanych i odczytywanych w doraźnym kontekście.*⁵⁶

54 R.Nycz, *op.cit.*, s.219.

55 *Ibidem*, s.221.

56 M.Popczyk, *Marginesy i marginalia*, [w:] A.Gwóźdź [red.], *Pogranicza audiowizualności*, Kraków 2010, s.87.

Efektom globalizacji i ekspansji technologii komunikacyjnych, sieci informacyjnych, przemieszczania zawartości między platformami komunikacji jest wytwarzanie paratekstu. Parateksty kultury są formacjami powstającymi poprzez związek–relację między produktami przemysłu kulturowego. Są dopiskami, dopowiedzeniami, suplementami. Często przejmują główny ster, nie można ich traktować marginalnie. Parateksty są formami kontynuacji. Niemal każde zjawisko kulturowe, produkt kultury otacza cała sieć paratekstów. Przykładami mogą być prequele, sequele filmowe, ale także gadżety produkowane przy okazji wsiąknięcia w obieg filmowych narracji. Parateksty mogą być komentarzami, interpretacjami, czy formami alternatywnymi tekstów kultury. Powstają dzięki możliwości natychmiastowego ingerowania, co różni je od technologii przemysłowych nastawionych na tryb przekazu jednokierunkowego. Odbiorcy stają się twórcami, co jest efektem swobodnego dysponowania treściami. To myślenie wywodzi się ze wspomnianych technik montażu, kolażu, gdyż nadprodukcja, seryjność, redundantność skłania i zachęca odbiorcę do tego, by operować i manipulować gotowym materiałem. Żerowanie na gotowych treściach czyni z treści tworzywo. Nieuchronnie, czasem nieco mimo woli wytwarza się w ten sposób efekt intertekstualności, przenikania i nakładania na siebie znaczeń.

3. decentracja

Nieustanne odnoszenie się do odnośników, cytowanie, zapętlenie prowadzi do decentracji, porzucenia wszelkich uprzywilejowanych punktów odniesienia. Dzieje się to zwłaszcza w opozycji do strukturalizmu, do koncepcji Levi–Straussa i co zyskuje uzasadnienie w konstatacji Derridy: *koncepcja scentralizowanej struktury jest samosprzeczna. Systemy centryczne są konstruktami, w których «źródło znaczenia» nigdy nie może zostać zastąpione (w pełni uobecnione) przez znaczące. Paradoksalnie wszystkie znaczące (elementy w strukturze systemu centrycznego) odnoszą się do centrum (do źródła znaczenia), którego nie ma. Tak więc niemożliwe jest «uprawomocnienie» żadnego znaczenia. Tego typu «niezdeteminowanie» wpływa na permanentną nadmierność zna-*

czenia, jego «rozplenienie» (*dissemination*).⁵⁷ Staje więc Derrida wbrew stylowi myślenia w kategoriach binarnych opozycji, dekonstrukcja niczego nie odrzuca, zaznacza jedynie, czego należy się wystrzegać, jakie podejście stać się może niepostrzeżenie wręcz totalitarne. Krytyka i analiza dekonstrukcjonistyczna nie dyskwalifikuje istniejącego repertuaru pojęć i technik analityczno–interpretacyjnych, sytuuje je w kontekście. Pozwala na obnażenie procesów (kulturowych, historycznych) rządzących tymi taktykami i traktowania ich jako naturalne i oczywiste. Wiele jednak przemawia za tym, aby obraz traktować jako rodzaj tekstualności, nawet jeżeli tekst miałby być tylko metaforą odnoszącą się do czytania obrazu.

Przykładem zwodniczego podejścia jest powszechne uznanie, iż imitacyjność jest zjawiskiem pochodnym w stosunku do oryginalnej wypowiedzi. Argumentacja Derridy zmierza do wykazania, że jest wręcz odwrotnie. To imitacyjność stanowi warunek możliwości oryginalnej wypowiedzi. Jakakolwiek językowa sekwencja może być znacząca i zrozumiała tylko o tyle, o ile jest powtarzalna. Iterabilność – szczególnie zasada odkryta przez Derridę, która wiąże w sposób konieczny powtórzenie z innością, odróżnieniem i zmianą jest tu uznawana za generalny warunek inteligibilności (...) *Z tej perspektywy m.in. «niepowtarzalność» jest inną nazwą dla pełnej i bezpośredniej obecności, a powtarzalność – koniecznym warunkiem czytelności.*⁵⁸ Poza tym znaczenie wszelkiej wypowiedzi jest określone kontekstowo, lecz same konteksty nie mogą nigdy zostać domknięte czy ograniczone. *Oto jest mój punkt wyjścia: żadne znaczenie nie może być określone poza kontekstem, ale nie ma kontekstu w pełni nasyconego. To co tu omawiam, nie jest bogactwem substancji, semantyczną płodnością, ale raczej strukturą, strukturą pozostałości czy iteracji.*⁵⁹ W miejsce stałego znaczenia zawartego w tekście Derrida proponuje ujęcie znaczenia jako nieskończonej implikacji, rozumianej jako proces dyseminacji (rozsadzanie sensu), przeciwstawnej kontrolowanej polisemii języka. Oprócz tego mamy

57 Ł.Ronduda, *op.cit.*, s.103.

58 R.Nycz, *op.cit.*, s.37.

59 Jacques Derrida, *Living On [w:] Deconstruction and Criticism*. Ed. H. Bloom. New York 1979, s.81 [w:] R. Nycz, *op.cit.*, s.38.

do czynienia z suplementacją, (zaszczepianiem sensu) oraz procesem różni: *dyseminacja implikuje teorię intertekstualności, a suplementacja rządzi m. in. wszelkimi zjawiskami samozwrotności, autoreferencjalności i metatekstowości. (...) Różnia („differance”) jest neologizmem mającym przywoływać równoczesne znaczenia słów: „differer” – różnić się, odraczać, „different” – odmienny, „differend” – różnica zdań; „difference – różnica, (...) Różnia jest «grą wytwarzającą różnice» (...).*⁶⁰ Nycz określa pojęcie różni, dyseminacji i suplementacji jako zasadnicze dla dekonstrukcyjnych metod analityczno–interpretacyjnych.

Zatrzymajmy się na chwilę przy suplementie. Derrida pisze o tym, że uzupełnienie (suplement) dodaje siebie, *jest jakąś nadwyżką, jakąś pełnią wzbogacającą jakąś inną pełnię, «nadmiarem» obecności. Kumuluje i akumuluje obecność. W ten właśnie sposób umiejętność, «techne», obraz, przedstawienie, konwencja, itd. uzupełniają naturę i bogate są w całą tę funkcję kumulacji (...).*⁶¹ Uzupełnienie dodaje, aby zastąpić, jest wypełnieniem. Zajmuje miejsce czegoś. Miejsce uzupełnienia jest wyznaczone w strukturze przez znak pustki. Wedle Derridy znak jest zawsze uzupełnieniem samej rzeczy. Uzupełnienie jako suplement jest związany ze wspomnianą powyżej dekonstrukcją pary *ergon/parergon* – praca suplementu jako zewnętrznego dodatku przejmującego ster, przejmującego istotność dzieje się np. w komentarzu do tekstu, analizie i interpretacji (która z zasady staje się intertekstualna). Odwrócenie relacji między tekstem a jego interpretacją – tekst analizujący jest wyjaśniany przez tekst analizowany. Dekonstrukcja jest popadaniem w coraz to nowe suplementarności. *Każde odczytanie jest nieodczytaniem (misreading).*⁶²

Ten sposób myślenia o interpretacji staram się tematyzować na styku relacji tekstu i obrazów (malarstwa) – są one (de)konstruowane jako sieć odniesień. Zależy mi na zaktywizowaniu pola interpretacji, czy nawet nadinterpretacji, wytwarzając tym efekt błędzenia po ruchomym, niepewnym gruncie. Zetknięcie cytatów z *Ikonologii* Cesare Ripy z komiksami – narracjami (będącymi bląhymi opowieściami–

60 R.Nycz, *op.cit.*, s.43.

61 J.Derrida, *O gramatologii*, Warszawa 199, s.199.

62 R.Nycz, *op.cit.*, s.49.

zdarzeniami) usytuowanymi w relacji do przekazu w medium malarstwa tworzy *hiatus*, rozdziew, jako środek stylistyczny. Ten rozdziew jest funkcją tej, by tak rzec instalacji. Ruch interpretacji jako intertekstualnej interaktywności, czyli korzystanie z przewodnika (książki z komiksami) wobec obrazów jako malarstwa może prowadzić donikąd i tym samym poddawać w wątpliwość możliwość ostatecznej eksplikacji. Niech odbiorca wciąż pyta: A co z obrazami? A one przesyczone przekształceniem, odarte z kontekstu, rzucone na pastwę reprezentacji zmuszone będą lawirować wokół sensów.

4. metateksty

Powtórzenie jako konstytutywna, charakterystyczna dla obrazów właściwość realizuje się na wielu poziomach – iterowalność formuł i cech samego medium można uznać za analogiczne do tego, o czym pisze Derrida odnośnie iterabilności. Powtórzenie wytwarza różnicę, gdyż zdolność do imitacji, powtórzenie (powtarzalność jako zasada działania) jest uprzednia względem tego, co mogłoby zaistnieć jako oryginalne. Intertekstualność i intermedialność też jest swego rodzaju powtórzeniem. Zwielokrotnienie przekazu w różnych mediach tworzy coś na kształt alternatywnej rzeczywistości – wirtualności. Wirtualności jako środowiska utkanego z wielu dyskursów, nawarstwiających się, zachodzących na siebie tekstów. *Intermedialność, stanowiąca podstawowy wzór każdej historii mediów, sama z siebie wprowadza do gry kwestię obrazów. Przywołuje ona obrazy, które znamy i pamiętamy z innych mediów – nośników, zakładając świadomość koegzystencji czy rywalizacji różnych mediów (...) Intermedialność, ze swej strony jest tylko jedną szczególną formą interakcji obrazu i medium. Interakcja ta kryje w sobie również zagadkę bytu [Sein] i pozoru [Schein], która panuje w świecie obrazów.*⁶³ *Zwracam uwagę na subwersywny wymiar paradoksu, który czerpiąc z treści zastanych wytwarza komentarz jak i zarazem nową wypowiedź (skrzyżowanie przeciwności, posłużenie się marginaliami). Łukasz Ronduda określa subwersję jako związek z rekontekstualizacją*

63 H.Belting, *op.cit.*, s.63.

*i dekontekstualizacją, zawłaszczeniem i strategiami sztuki krytycznej: Subwersja może być w tym znaczeniu rozumiana jako pewna metodologia, czy też strategia konstrukcji dzieła artystycznego, która oparta jest na montażowej operacji dekontekstualizacji i rekontekstualizacji «gotowych» materiałów wizualnych (obrazów) przejętych ze sfery sztuki i innych form kultury wizualnej.*⁶⁴ Iluzję naturalności tworzy powtarzalność, dlatego samo zwrócenie uwagi i podkreślenie mechanizmów redundacji, iteratywności, np. poprzez ironię w kolażu, czy w kontrastowym znaczeniu użycie cytatu jest działaniem rozbijającym tę iluzję. Metatekstowy wymiar wyzwala dystans, wzmacnia czujność i nie pozwala zapomnieć o umownym wymiarze wszelkich konstrukcji komunikatów.

IV. camp – strategia subwersji

camp – od ang. *camp* – obóz, też: obóz koncentracyjny. Angielskie słowo *camp* pochodzi prawdopodobnie od francuskiego *se camper* – pozować, zachowywać się w sposób przesadzony, teatralny; może także wywodzić się z wł. *campeggiare* – człówek wybijający się, wyróżniający się.⁶⁵

1. notatki – antytezy

Czym jest *camp*? W latach 60. xx w. Susan Sontag napisała kanoniczny dla tego zjawiska tekst *Notatki o campie*.⁶⁶ Autorka punkt za punktem wyznacza to, czym *camp* miałby być. Jej wywód uwikłany jest w sprzeczności, serie (a jakże by inaczej) paradoksów, które postaram się przywołać. Po pierwsze Sontag twierdzi, że *camp* jest

64 Ł.Ronduda, *op.cit.*, 9,10.

65 *Dictionary of Slang and Unconventional English* potwierdza obecność określenia *camp* w Londynie przed 1909 r. Pierwotnie było przymiotnikiem opisującym osobę oddającą się zachowaniom i gestom nacechowanym przesadną emfazą, później, w latach 30. xx wieku, też niestosowną, fałszywą, zniewieściałą. (...) [w:] J.Kulas, *O oknie wystawowym księgarzni*, Kwartalnik Filmowy, nr 66 (126) 2009, s.69 – przypis.

66 S.Sontag, *Notatki o kampie*, Literatura na świecie 1979 nr 9.

rodzajem wrażliwości nazywając to zjawisko *odmianą wyrafinowania, które jednak wyrafinowaniem nie jest*.⁶⁷ Już w pierwszych zdaniach zawiera się sprzeczność. Chodzi tu raczej o formułę dyskursu, tę pełną przeciwieństw i wykluczających się stwierdzeń, formułę myślenia, retorykę pisania. Naszpikowany antytetycznymi określeniami tekst jest świetnym przykładem myślenia, które scala antytezy. Opowiada się Sontag za nadrzędną rolą smaku – jako gustu, osobistych preferencji, ostrzegając, że bagatelizowanie smaku to bagatelizowanie siebie. Smak jest wg. niej głównym motorem ludzkich poczynań. Choć nieusystematyzowany, rządzi się jednak pewną logiką jako stały rodzaj wrażliwości, którą smak ma za podstawę. *Wrażliwość jest prawie – chociaż – niezupełnie – niewysłowiona*.⁶⁸ W pierwszym punkcie *Notatek o campie* oznajmia, że camp jest rodzajem estetyzmu, sposobem widzenia świata odbieranego nie w kategoriach piękna, a w kategoriach sztuczności, by zaraz stwierdzić, że jednak nie jest to tylko sposób patrzenia, ale również jest to właściwość zawarta w przekazie. *Są «campowe» filmy, ubrania, meble, popularne piosenki, powieści, ludzie, budynki... (...) Nie wszystko jest w oku patrzącego*.⁶⁹ Samo rozpatrywanie, czy campowy jest sam odbiór, optyka–interpretacja, czy może przesłanki zawarte w dziele–komunikacie jest nierozstrzygalne. Sontag z jednej strony opowiada się za tym, że odbiór przekazu–dzieła jako campu jest formowany poprzez rodzaj wrażliwości, by zaraz wypunktować przykłady należące wg. niej do kanonu campu. *Życie nie ma stylu, natura także go nie ma*.⁷⁰ Uważa ona za typowo campowe miejskie przedmioty, przestylizowane, udające coś, czym nie są, tutaj za przykład służą jej secesyjne wejście do paryskiego metra – storczyki z lanego żelaza zaprojektowane przez Hectora Guimarda, czy wewnątrz secesyjnego mieszkania przypominającego grotę.

Sontag twierdzi, że soczewka campu „wyłącza” treść. Sądzę jednak, że camp, zwłaszcza w dobie ponowoczesnej nieco inaczej należy formułować. Nie uciekając od burzących mimetyczne odczytania

67 Ibidem, s.307.

68 Ibidem

69 Ibidem, s.308–309.

70 Ibidem, s.312.

sposobów budowania komunikatu (jak np. metatekstowość, autoironia, ostentacyjna sztuczność – uwypuklenie stylizacji) camp nie wyłącza treści, nadaje jej subwersywny charakter, który pozwala dopisać nowe znaczenia oraz wyzwala swobodę reinterpretacji. Sontag rozdziela camp zamierzony, świadomy od naiwnego campu, jednak uważam, że bardziej zasadne byłoby tutaj rozdzielenie na kicz i camp. Camp jest wykorzystaniem formuł kiczu w obrębie przekazu i operowaniu nimi w taki sposób, aby określać swoje stanowisko (intertekstualnie i metatekstowo). Sontag twierdzi, że przedmioty camp są chybionym zamierzeniem, podczas gdy jest to charakterystyczne dla kiczu. Sposób w jaki charakteryzuje ona camp (jako wrażliwość), przeciwstawiając go kulturze tradycyjnej, wg. niej moralistycznej czy awangardowej jest zbliżony z tym, jak określa się estetyki postmodernistyczne. *Wrażliwość campu jest całkowicie estetyczna. Camp jest konsekwentnie estetycznym przeżywaniem świata. Wyraża zwycięstwo „stylu”, nad „treścią”, „estetyki” nad „moralnością”, ironii nad powagą*.⁷¹ Jako dandyzm dwudziestego wieku nie rozróżnia produktu masowego od unikatowego. Wieści umiłowanie do reprodukcji, treści redundantnych. Jego związek z seksualnością objawia się w afirmacji niejednoznaczności – hermafrodytyzmu; camp upodobał sobie osoby odbiegające od normy: *najbardziej wyrafinowana forma atrakcyjności seksualnej (...) polega na postępowaniu wbrew własnej płci. W bardzo męskich mężczyznach najpiękniejszy jest właśnie jakiś element kobiecości, w najbardziej kobiecych kobietach najpiękniejszy jest jakiś rys męski... (...)*⁷² W sytuacji, w której arystokracja w tradycyjnym znaczeniu podupadła, nie ma podstaw ocen ponieważ zabrakło hierarchii, podziałów na kulturę wyrafinowaną i niską. Zaistniała nowa zaimprovizowana klasa, która wyrażałaby w dawnym sensie odrębności. Są nią wg. Sontag homoseksualiści, którzy w swoim mniemaniu zajęli miejsce arystokracji. *Smak campowy nie jest wprawdzie równoznaczny z gustem homoseksualnym, istnieje jednak między nimi szczególne pokrewieństwo, często krzyżują się (...) na ogół należą do awangardy campu, a i stanowią najbardziej wyrafinowaną jego publiczność. (...) Homoseksualiści związali swoją integrację w społeczeństwie z propagowaniem poczucia estetycznego*.⁷³

71 Ibidem, s.319.

72 Ibidem, s.311–312.

73 Ibidem, s.321–322.

Wielu krytykowało Sontag za zdradę. Zdrada to szczególnego charakteru. Głównie z uwagi na związek campu ze środowiskami gejowskimi, traktującymi formuły campu jako zarezerwowane dla siebie strategie, dzięki którym było możliwe wypowiadać się nieco incognito, stosując podwójne kodowanie, czytelne dla tego środowiska aluzje. Podwójna tożsamość campu działa we współpracy z mieszczańskim społeczeństwem, w każdym razie jawnie mu się nie sprzeciwia: *camp jest bowiem strategią pasożytniczą, wyrażającą się w parodii i inwersji i jako taki pozostaje zależny od tych, którzy ustanawiają jego podporządkowanie: zarówno camp jak i tożsamość gejowska opierają się na nieautentyczności (...) camp stanowi kod i performance, które są wielokrotnione, niestałe, podobnie jak niestabilna, chwiejna, bezlitośnie zwodnicza jest jego ironia.*⁷⁴ Camp to zjawisko pociągające i zarazem obsceniczne, starające się uniknąć jednoznaczności. Cleto zarzuca, że Sontag zrobiła z campu ideę, wystawiła camp na ostrze analizy i krytyki, że stworzyła z nieuchwytnego tworu system uwikłany w możliwość rozumowej rozgrywki, w możliwość wyszczególnienia przesłanek i determinant. Camp wcześniej był wg. niego elitarny, był tajnym kodem dla wtajemniczonych. Sreparowanie wyznaczników umieściło camp w „formalinie”.

2. transgresje

Derrida powiada, że nikt nie jest tak wolny, że może czytać jak chce; camp działa jako klisza, formuła interpretacyjna, jako ten wspomniany przez Derridę ogranicznik. Zakreśla pewien aspekt kontekstu odbioru, być może jeszcze nie kod, kod to za wiele, gdyż z zasady camp jest anarchiczny, poza ustaleniami. Są głosy, że to odbiorca musi się posłużyć czymś w rodzaju soczewki campowej, pryzmatu, który rozszczepiając pewne dosłowności wyznacza charakter interpretacji przekazu. Wikłamy się tym samym w niebezpieczeństwo, bowiem stawia nas to w sytuacji, gdzie w zasadzie wszystko możemy

74 F.Cleto, *Międzynarodowa intryga, szpiegdy pop i szykowne sekrety lat 60*, Kwartalnik Filmowy, nr 66 (126), 2009.

traktować jako campowe. Owszem, myślę, że camp jest poniekąd sposobem interpretacji, czytania przekazu, ale także być może i tak, że sam przekaz nadaje sygnały, sugeruje pewien model interpretacji. Camp to cudzysłów, zachęta do tego, aby nabrać dystansu do pewnych aspektów dzieła, przekazu. Wyznacza strategie odbioru, sugeruje, aby nie brać komunikatu zbyt dosłownie, jest sygnałem poprzez cytacje, przerysowania, epatowanie sztucznością i umownością, a zwłaszcza przez podwójne kodowanie. Co prawda Sontag uznaje za należące do campu zjawiska mieszczące się w obrębie modernizmu i wcześniejsze jak secesyjne wejście do metra w Paryżu, poezja Oscara Wilde, co jest zbieżne z pasożytniczym charakterem postmodernizmu. Camp jest w tym sensie regułą specyficznego rodzaju, gdzie odczytanie jest możliwe w kontekście ponowoczesności, w sytuacji wykorzystania metatekstowego charakteru dzieła. Camp nie jest gatunkiem, choć operuje przesłankami. W przypadku gatunku wszak *to kod wyznacza sobie jako granice przepis o pewnej ilości struktur do zrealizowania, struktur zarówno semantycznych jak i formalnych, które tworzą coś w rodzaju archetektu.*⁷⁵

Camp opiera się w dużej mierze na dokonaniach dekonstrukcji, stąd aporie – jest dekonstrukcją opozycji, dekonstruuje opozycje binarne. Związek campu z subwersją, ze środowiskami homoseksualnymi, feministycznymi sprawia, że często tematyzowana jest rola płci, czy orientacji seksualnej. W ramach teorii queer poddawana jest krytyka heteronormatywności kultury, która wzmacnia opozycje marginalizując środowiska nieheteroseksualne. Wykluczanie jest działaniem totalitarnym, destrukcyjnym. Istotne w ramach tej koncepcji są wypowiedzi Judith Butler, która twierdzi, że kategoria kobiety jest historycznie ukształtowana, a płeć biologiczna jest konstruowana społecznie.⁷⁶ *Kwestionując odrębność płci kulturowej od biologicznej, Butler zauważa, że od momentu naszych narodzin mamy do czynienia z płcią kulturową tzn. z kulturową interpretacją płci biologicznej, a nie czystym «nieskażonym» kulturowo ciałem. Stąd też jej (...) twierdzenie, że sama płeć biologiczna tak na prawdę od początku była płcią kulturową. Tylko*

75 R.Nycz, op.cit., s.68, 69 – przypis.

76 J.Butler, *Uwikłani w płęć: feminizm i polityka tożsamości*, Warszawa 2008

dzięki nadaniu znaczenia społecznego pewnym względnie neutralnym faktom biologicznym uzyskujemy dostęp do płci jako takiej.⁷⁷ Taki stan rzeczy ma związek z ustanawianiem władzy poprzez iluzoryczne konstrukty (jak binaryzm płci właśnie): *Wewnętrzna stabilność systemu władzy zabezpiecza tworzenie iluzji płci biologicznej, umieszczanie jej w przeddyskursywnej domenie natury jako czegoś poprzedzającego płęć kulturową, jako jej naturalną, a więc niepodważalną powierzchnię. Powoływanie się na ahistoryczne: «przed» gwarantuje przedspołeczną ontologię, stanowiąc tym samym argument nie do odparcia, gdyż jeśli coś jest naturalne, to musi być prawdziwe i nieuniknione.*⁷⁸ W ramach campu dokonuje się śmiałej, prześmiewczej negacji tych totalizujących stanowisk, camp jest krytyką, która jako twór poprzez niemal wyuzdaną umowność, sztuczność, przesadzoną stylizację zaprzecza wszelkim domniemanym konstruktom rzekomo istniejącej naturalności. Naturalność jest dla campu mitem, strukturą, która podlega w ramach jego założeń dekonstrukcji. Camp wytwarza różnice wobec tego, co obowiązujące, co poprzez dyskursy dominujące ustanawia normatywności. Camp jest symulakrem, który obwieszcza, że nim jest. W 10 punkcie *Notatek o campie* pisze Sontag: *Camp widzi wszystko w cudzysłowie. Nie lampa, ale „lampa”, nie kobieta, lecz „kobieta”. Dostrzegać camp w przedmiotach i ludziach to pojmować Bycie–jako–granie–Roli. (...).*⁷⁹

3. kamp a kicz

Tak jak kicz jest pasożytniczym wobec kulturalnej tradycji, tak camp wykorzystuje to, co z tą tradycją kicz uczynił. Umberto Eco w swej *Historii brzydoty* twierdzi, że camp jest nieświadomy, w przeciwieństwie do kiczu: *Nie można zdecydować, że robi się coś campowego. Camp nie może być zamierzony, opiera się na naiwności, z jaką sztuczność jest zaprzęgnięta w tworzenie (i, powiedzmy, na złośliwości tego, który ją*

77 J.Mizielińska, *Ciało, płęć, seksualność. Od feminizmu do teorii queer*, Kraków 2006, s.46.

78 Ibidem, s.47.

79 S.Sontag, *op.cit.*, s.312.

*postrzega jako taką). Jest w campie powaga, która traci swój efekt poprzez nadmiar pasji, coś wyolbrzymionego w założeniu (...).*⁸⁰ Nie do końca zgadzam się ze stanowiskiem Eco; estetykę campu, jego podwójną grę można wykorzystać, to raczej kicz nie może być zamierzony. Kicz pretenduje do tego, by operować w kategorii ogólnie określonej jako piękno, próbując przypodobać się drobnomieszczańskim gustom. Camp jest świadom siebie – jest działaniem w cudzysłowie, nawet jeżeli na poważnie. Powaga zawiera się w metatekstowym charakterze. Epatuje przesadą i nadmiarem, dając odbiorcy asumpt do tego, by odczytywał pewne formy jako aluzje. Tutaj już nie chodzi o konstatacje, iż jako uczestnicy kultury ponowoczesnej, kultury (hiper)masowej, wszechobecnej pop–kultury, która serwuje nam wielość sprzecznych, nawzajem się wykluczających wzorców postaw, kultury schizoidalnej opanowanej przez obrazy natury, jesteśmy od tej natury odsunięci, odsunięci od bezpośredniego doświadczania (czykolwiek by była) rzeczywistości. Tutaj chodzi już bardziej o to, że jesteśmy opętani jako uczestnicy tej kultury przez obrazy obrazów; jedne teksty kultury żerują na drugich, nakładają się, nawarstwienie tekstów zakrywa genezę. Geneza zjawisk przestaje być uchwytna, umyka gdzieś. Dewaluacja pierwotnych znaczeń, które obrazy ze sobą niosą, czy za sobą (być może) kryją jest powszechnym zjawiskiem.

4. cudzysłów

Cudzysłów w campie jest przewrotny. Camp wykorzystuje teatralność, przesadną stylizację, ale też pseudonaturalność. Cudzysłów jest ramą poza którą nie wychodzi. Jest nawiasem, w którym wszystko się rozgrywa. Sztuczność jest naturalnym środowiskiem. Działanie w cudzysłowie, scalenie tego, co na serio, z tym, co umowne i niemożliwość odseparowania od siebie tych porządków. Te aspekty campu są aktywne w twórczości polskiego artysty, performerera Ceza-rego Bodzianowskiego. Absurdalne sytuacje fascynują tym bardziej, że odgrywane są przez postać (pozornie) traktującą swoje działania

80 U.Eco, *Historia brzydoty*, Poznań 2009, s.418.

zupełnie serio, zupełnie poważnie. Bodzianowski aranżuje takie akcje, jak 16 godzinny pobyt u łódzkiej rodziny (*Nattahnam*), pukanie do okien mieszkańców bloku stojąc na podnośniku (*Dzień dobry*), czy wówczas, gdy artysta podszywa się na Weneckim Biennale pod ochroniarza (*Politi*). Działania Bodzianowskiego przesycane są ironią, jako nieustanne podważanie jedyne i stałego opisu świata oraz samej możliwości istnienia takowego. Niepewność czy mamy do czynienia z szaleństwem, czy z kpina jest przez strategię campu często wykorzystywana. Podobnie moim zamiarem jest postawienie odbiorcy przed niejednoznaczny przekazem – wytworzenie niepewności co do charakteru postrzeganej sytuacji (skrajna kpina, gorycz związana z alienacją, kuriozum).

Ten ton, campowego przerysowania połączonego z mówieniem na serio pobrzmiwa także w powieściach Michała Witkowskiego *Drwal* czy *Lubiewo*. Witkowski działa niejako w podwójnym cudzysłowie. Jego powieści, przesycane autotematyzmem i zabiegami metanarracyjnymi przeszywa coś w rodzaju ironizowania z ironii. Ten zabieg wpływa na odbiór w ten sposób, że nie jesteśmy do końca pewni czy uczestniczymy w farsie, czy w dramacie. Bohaterami powieści Witkowskiego są często osoby z tzw. marginesu społecznego, ocierający się o patologię alkoholicy, prostytutki, a nade wszystko "pederaści".

Klasycznym przykładem campowego filmu jest *The Rocky horror picture show* Jima Sharmana z 1975 roku. Film jest eklektyczną mieszaniną gatunków, pastiszem musicalu, komedii, horroru, science fiction. Odwołuje się do charakterystycznych dla campu wyznaczników – najbardziej interesującym z perspektywy niniejszego wywodu jest główny bohater, Frank (pochodzący z Transseksualnej Transylwanii), który reprezentuje sobą postać anormalną, androgyniczną, transwestytę, cross-dressera, łączy w specyficzny sposób na powierzchni ciała to, co męskie z tym, co kobiece. Nie neguje widocznej cielesnej męskości, przyznając się jednocześnie do kobiecego aspektu własnej osobowości wyrażonego w stroju. Frank niejako zakrywa „męskość” „kobiecością”, a jednocześnie podkreśla, że nie jest ani jednym ani drugim. Frank stale podkreśla swoją niejednorodność, heterogeniczność. Tu heterogeniczność nie jest rozumiana jako polaryzacja płci, ale raczej gra zestawiami atrybutów przypisanych poszczególnym płciom. To podkreślenie ich nienaturalnego pochodzenia i arbitralnego statusu.

Nie ma w nim żadnej spójności i w tym, paradoksalnie objawia się jego własna indywidualność.⁸¹

V. czytanie obrazów

1. narracja w muzeum

Holenderska badaczka Mieke Bal zwraca uwagę na problem narracji, chwytów retorycznych oraz obecność teorii literatury w teorii obrazu i nim samym: *Dzieła sztuki postrzega się raczej jako reprezentacje pewnej estetyki, a co za tym idzie, traktuje się jak metafory, przenoszące swą specyficzną estetykę na estetykę określonego kierunku, który pozwoli na «odczytanie» danego dzieła jako sztuki, niezależnie od tego, co miałyby ono nam powiedzieć o kulturze, z której się wywodzi.*⁸² Także muzealnictwo jest manipulacją obrazami jako budowaniem narracji, jest twórczym wykorzystaniem przestrzeni między okiem patrzącego a oglądanym przedmiotem⁸³. Według Bal wystawa jest wypowiedzią w ramach dyskursu muzeum określana przez hiperramę, jako kod dominujący, narzucający określone ramy odczytania rzeczywistości. Hiperrama, którą przywołuje i zakłada Bal⁸⁴ jest związana z narzucaniem określonych odczytań, a zadaniem nowej muzeologii w jej projekcie jest odsłonięcie pierwszoosobowej narracji, narratora stojącego za manipulacją, za narzucaniem jakiegoś konkretnego odczytania. Odkrycie kto stoi za (wizualną) wypowiedzią (wystawą), poprzez czyje spojrzenie mamy wgląd w znaczenia jest dla Mieke Bal kluczowe. Opierając się na klasyfikacji Rimmon–Kenan, Bal przyjmuje, że akcentowanie identyczności wiąże się z rozproszeniem niektórych dzieł sztuki, których sens to rozproszenie i powtórzenie wypacza, podaje tym samym prace Marka Rothko jako przykład destruktywnego powtórzenia. To drugi z trzech paradoksów zawartych w powtórzeniu, jakie wyróżnia Rimmon–Kenan:

81 K.Kosińska, *Campowy androgyn*, Kwartalnik Filmowy, nr 66 (126), 2009.

82 M.Bal, *Dyskurs muzeum* [w:] M. Popczyk [red.], *Muzeum sztuki. Antologia*, Kraków 2006, s.355.

83 M.Zajac, *Nowa muzeologia lub jak spojrzeć w oczy meduzie* [w:] M. Popczyk, *op.cit.*, s.360.

84 M.Bal, *op.cit.*, s.361, przypis nr 24.

1. Powtórzenie jest obecne zarówno wszędzie jak i nigdzie.
2. Konstrukttywne powtórzenie akcentuje różnicę, a destruktywne identyczność.
3. Pierwszy raz jest zawsze już powtórzeniem a powtórzenie jest pierwszym razem.⁸⁵

Z pewnością tezy francuskiego teoretyka, Jeana Baudrillarda są radykalne, ale dobrze przywołać jego stanowisko, zwłaszcza w kontekście hiperramy, o której pisze Mieke Bal. Baudrillard pisze o symulakrach, które zamiast być znakami obecności stają się znakami nieobecności. Postuluje nierealność rzeczywistości jako takiej. Przedstawienia rzeczywistości zyskują bowiem niezależne, samodzielne, odrębne istnienie, symulakra są znakami nieobecności zamiast być znakami obecności, symulują obecność tego, co nieobecne. Jak zapewnia Marta Zając: *Według Baudrillarda taki stan rzeczy jest pochodną kultury zdominowanej przez technologię, gdzie możliwa staje się masowa mechaniczna reprodukcja obrazu, gdzie źródłem wiedzy o świecie stają się media.*⁸⁶ Hiperrama zbliżona jest do Baudrillardowskiej hiperrzeczywistości i kodu dominującego T.Collins i R.Milazzo.

Ważnym w kontekście ustanawiania narracji jest zagadnienie czasu. Czasu narracji, czasu historii. Jest ono problematyzowane w pismach Georgesa Didi–Hübermana jako anachronia, Mieke Bal jako preposteryjna koncepcja historii, a u Michela Foucaulta jako nieoczywistość, niezgodność chronologiczna czasu linearnego, braki, pominięcia i nieściśłości w obszarze następstw. W pewnym sensie kluczem do tak pojmowanego zagadnienia czasu w proponowanym przeze mnie malarstwie jest coś, co roboczo, na własny użytek nazywam wyostreniem marginesu. Chodzi o równoważne potraktowanie detalu, planu bliskiego i dalekiego, aby marginalizowany szczegół funkcjonował w tym samym trybie, w jakim narzuca się to, co pierwszoplanowe. Odnośnie koncepcji historii jako efektu pamięci narzucającej narrację, zamiarem Didi–Hübermana było, aby nieistotne zdarzenie, być może wymyślone, wyimaginowane przez bohatera zyskiwało status na tyle istotny, by wypowiedzieć je w języku malarstwa, na co zwraca

85 Ibidem, s.352, przypis nr 11.

86 Ibidem, s.376.

uwagę Louis Marin: «obraz śmierci, śmierć obrazu», *miejsce przecinka lub pustki, miejsce odstępu lub oddzielenia, przestrzeń różnicy między śmiercią i śmiercią; między śmiercią, która przedstawiałaby i określała obraz – wszyscy zauważyliśmy liczbę mnogą – przez swoje formy, linie, kolory, dając w ten sposób językowi i postrzeganiu śmierć; śmierć w odróżnieniu od tej innej śmierci, która jest, być może końcem każdego obrazu, która w nim usuwa rysy, odbarwia kolory, zacierza kształty, ta inna śmierć, która nie tylko zawiesiłaby każde przedstawienie samo w sobie, ale jeszcze neutralizowałaby każde przedstawienie wyobraźni w nieokreślonej obojętności (...).*⁸⁷

2. tekstualność obrazu

Stanowisko Mieke Bal jest o tyle dla mnie istotne, jako że jego założenia są zbieżne z tropami, którymi dotychczas w niniejszej pracy podążam.⁸⁸ Charakter działalności Bal jest na wskroś interdyscyplinarny. Wychodzi od badań nad literaturą, stosując metody narratologiczne, formułuje własną koncepcję focalizacji. Jej praca *Reading Rembrandt: Beyond the Word – image opposition*⁸⁹ jest przełomowa: rozpatruje relacje słowa i obrazu. Wprowadza tam pojęcie czytania obrazu – tworzenie narracji ze znaków wizualnych. Idąc tym tropem rozwija też koncepcję double exposures, aby zwrócić się w stronę czytania narracji, jakie tworzą układy dzieł sztuki. Tekstualność i wizualność przeplata się w jej koncepcji nieustannie, zaleca także, aby literaturę czytać wizualnie. Ten pozorny paradoks konstytuuje jej działalność analityczno–interpretacyjną.

Kategoria dla Bal stanowi podstawowe narzędzie analizy. Choć niestabilne nie mogą utracić związku z innymi elementami dyskursu. Kategorie ustanawiają relacje służące uzyskaniu nowego spojrzeniu

87 L.Marin, *O przedstawieniu*, Gdańsk 2011, s.315.

88 Stanowisko M.Bal rekonstruuje na podstawie tekstu: Ł.Zaremba, *Mieke Bal. Poza opozycją słowa i obrazu?*, Almanach antropologiczny. Communicare. Słowo / obraz, Warszawa 2010.

89 M.Bal, *Reading „Rembrandt”: Beyond the word–image opposition. The Northrop Frye lectures in literary theory*, Cambridge–New York 1991.

na przedmiot badania. Zastosowanie kategorii powinno wciąż być formułowane w trakcie jej stosowania, poddawane rewizji, na nowo stwarzane. Każda kategoryzacja *Służy temu, aby umożliwić odbiorcy lepsze zrozumienie przedmiotu, na jego – tego przedmiotu warunkach*.⁹⁰ *Zaremba wspomina tu o hyperikonie* – kategorii dyskursywnej wprowadzonej przez W. J. T. Mitchella, która oznacza pojęcie–teorię, nie ograniczające się do ilustrowania teorii, ale będące tą teorią jak np. jaskinia Platona. Kategorie podróżują w przestrzeni i czasie, pomiędzy dyscyplinami. Jest to bliskie koncepcji Hansa Beltinga podróżujących obrazów. To podróżowanie znosi granice (domaga się dyskursywności obrazu, wizualności literatury), odbiorca jest skierowany nie w stronę medium, a w stronę kategorii. To interdyscyplinarność sprawia, że Bal nie przypisuje mediom aż tak wielkiej wagi, uznając je za ograniczające. Podobnie jak u Didi–Hüberrmana anachronizm jest dla niej ważną kategorią, poprzez nią wyłania się pytanie nie tyle o to, jak dzieło wcześniejsze wpływa na późniejsze, ale przede wszystkim, co dzieło późniejsze mówi o wcześniejszym. W przypadku Bal mamy do czynienia z preposteryjną koncepcją czasu; preposteryjny (preposterous) – termin ten mieści w sobie to, co wcześniejsze i późniejsze, pre i post i jest warunkiem pisania o przeszłości. Przeszłość jest tworem podatnym na przekształcenia, otwartym na wytwarzanie nowych znaczeń. Zasada ta określa, że elementy, które w tradycyjnej historii sztuki miały składać się na źródłowy kontekst decydujący o znaczeniu nie mogą zostać zrekonstruowane w takiej postaci, w jakiej istniały w przeszłości.

Nie istnieje niezmiennie znaczenie wpisane w dzieło. Dla Bal efekt dociekań stanowi poststrukturalna semiotyka, teoria znaku poddana dekonstrukcji. Traktowanie obrazu jako zbioru znaków jest procesem semiotycznym, znaczenia wytwarza się w procesie lektury: interakcji odbiorcy z obrazem. Społeczny kontekst jest ramą, która zakreśla możliwości interpretacyjne odbiorcy. Jest to stanowisko nieco wbrew temu, co twierdził Derrida, że kontekst nigdy nie jest dość nasycony, choć z drugiej strony, zasada ograniczonej wolności także pobrzmiwa w wypowiedziach francuskiego filozofa. Bal krytykuje zwłaszcza wszelkie ikonograficzne analizy, preteksty jako źródła motywów,

90 Ł. Zaremba, *op.cit.*, s.207.

póź, alegorii. Obrazy–teksty mają na siebie wzajemny wpływ. Pisząc o Bal, Zaremba krytykuje jej podejście z uwagi na zbyt narzucanie obrazom modelu językowego. Zgadzam się ze stanowiskiem, które opowiada się za respektowaniem językowej nieprzekładalności zasad jakim podlegają obrazy. Jednak z drugiej strony myślę, że mierzenie się z oporem tego, co wizualne, rozpatrywanie za pomocą kategorii, czy raczej poprzez kategorie przeróżnych aspektów tego, co obrazowe jest niewyczerpywalnym polem aktywnego i twórczego działania. Ta aktywność, wieloznaczność, spekulatywność jest w jakiś sposób przełożeniem nieuchwytnych cech wizualności – poprzez interaktywny charakter, dialogiczność, wikłanie się w sprzeczności – dyskursywną metaforą postrzegania obrazu. Gra w interpretację, podążanie za wciąż umykającym sensem jest ciągłym lawirowaniem pomiędzy dyskursywnością, a tym, co niewypowiadalne. Zazębianie się tych porządków jest polem, w którym to, co paradoksalne staje się możliwe.

3. dekonstrukcyjne interpretacje Mieke Bal.

Mieke Bal nie tracąc czujności i zważywszy na specyfikę przestrzeni wizualnej, krytykując postawę związaną z klasycznie rozumianą semiotyką podaje propozycję dekonstrukcyjnej analizy tekstu wizualnego poprzez Derridiańskie pojęcie rozsiewania. Jak pisze, pojęcie to opiera się na trzech zasadach obecnych we współczesnej semiotyce, są to: *intertekstualność, pociągająca za sobą rozproszenie źródeł; polisemia, wymuszająca nierozstrzygalność znaczenia; oraz przesunięcie pozycji znaczenia, z którym wiąże się rozproszenie działania*.⁹¹ Staje ona pomiędzy obrazem a językiem, nie skazuje ostatecznie obrazu na to, by podlegał regułom językowym, ale także zaznacza, że nie da się uniknąć przypisywania znaczenia sztukom wizualnym. Podejmuje problem konstruowania przez środki wizualne narracji wewnątrz układu sił jakim jest obraz.

91 M. Bal, *Rozsiewanie obrazu. Opowieść Vermeera*, Almanach antropologiczny. Comunicare. Słowo/obraz, Warszawa 2010, s.80.

W przywoływanym już wcześniej tekście⁹² Bal analizując obraz Vermeera *Ważąca perły* – zaczyna od określenia czym będzie dla niej światło, aspektem parergonalnym, finalnym dotknięciem, ale też początkowym warunkiem postrzeżenia, w ogóle widzialności. Dla niej obraz Vermeera wypowiada się dzięki światłu – pracą światła jest oznaczanie, wskazywanie. Porównuje tę funkcję światła ze strzałą–indeksem Peirce’a. Zakreślając znaczenie światła jako marginalnego, lecz koniecznego sytuuje swoje stanowisko poza binaryzmami. Podobnie jak czyni to Didi–Hüberman proponuje ponowne rozpatrzenie zadań jakie stawia przed sobą historia sztuki. Zasada albo – albo przeciwstawia się podstawowej właściwości malarstwa, którą jest łączenie tego, co rozłączne; opozycja dokonuje się w konflikcie między alegorystami (obrazy znaczą co innego niż mówią, a ich obecność wizualna zostaje zniesiona) a realistami (obrazy nie znaczą nic, odmówiony zostaje dziełu status obiektu semiotycznego). Sieć praktyk dyskursywnych w jakie jest uwikłany obraz dokonuje się nie tylko dzięki funkcji światła, ale także obecności obrazu w obrazie, czyli Sądu Ostatecznego. Obecność obrazu komplikuje gatunkowe klasyfikacje, zderza paradygmaty i wskazuje na tryb relacji intertekstualnych: światło czyni ciemność widoczną, nie tylko odpowiada za dostrzeżenie szczegółów, intertekstualność ogarnia wszystko, od tego momentu zaczyna się rozsiewanie.

Polisemia, kolejna z zasad na której opiera się pojęcie rozsiewania poddaje w wątpliwość ustalenia niezmiennego znaczenia. Jest ono stworzone jako wynik konsekwencji poglądu, że żadna interpretacja nie może być uznana za właściwszą od innych. Rozsiewanie, a co za tym idzie polisemia nie oznacza jednak niewytłumaczalności. Sam Derrida pisał, że nikt nie jest tak wolny, by czytać jak chce. *Moim zamierzeniem – M.Bal – nie jest przywołanie Derridy lub jego kategorii, a raczej ponowne wpisanie politycznego potencjału Derridy (...) w ramy teoretycznego dyskursu o sztuce.*⁹³ Dokonując interpretacji obrazu jako sieci intertekstualnej sugerującej powzięcie roli światła padającego na brzemienny brzuch kobiety, kojarzy bohaterkę obrazu z Madonną

92 M.Bal, *op.cit.*, [w:] Słowo/obraz. Almanach antropologiczny. Comunicare, Warszawa 2010.

93 Ibidem, s.85.

ukazywaną w malarstwie włoskiego renesansu. Niebieski kolor płaszcza i przybranie głowy są podkreśleniem wizualnej równości między bohaterką a Bogiem w obrazie Sądu Ostatecznego. Scena we wnętrzu, bohaterka jako przypadkowa osoba lub / zarazem alegoryczna figura reprezentująca *vanitas*. Chodzi o interpretacyjną grę, aby zaoferować spekulatywną możliwość demonstrowania polisemii. *Tak więc znak nie jest rzeczą, ale zdarzeniem w historycznie i społecznie określonej sytuacji. Zdarzenia znakowe odbywają się w określonych okolicznościach i zgodnie z ograniczoną liczbą kulturowo istotnych, konwencjonalnych, ale nie niezmiennych reguł (...) Zachowanie interpretacyjne jest objęte ramami społecznymi i praktyka interpretacyjna musi te ramy uwzględnić, opierając się na podstawie, jaką stanowi zasadnicza polisemia znaków, a następnie na możliwości rozsiewania.*⁹⁴

Bal stara się natomiast wyciągnąć semiotyczne wnioski z fascynacji przywoływanymi detalami, analogia między kobietą ważącą perły a obrazem na ścianie (Sądu Ostatecznego) dokonuje się także w śladach (gwóźdź, otwór) wskazując na trudność i delikatność samej operacji wyważania. Otwór będący błędem pierwszej próby podkreśla tę trudność, czego zdaniem Bal sam gwóźdź nie byłby w stanie jeszcze uczynić. *Gwóźdź i otwór – elementy wizualne, z którymi nie wiążą się żadne ikonograficzne znaczenia – dezorganizują poetycki opis i zakłócają wywoływane przez niego bierne wielbujące spojrzenie, tym samym aktywizując widza (...) Gwóźdź i otwór, przykuwając uwagę do rzeczywistej pracy, której wymaga przedstawianie i jednocześnie do pracy czytania i oglądania, stanowią ślady pracy dzieła sztuki, we wszystkich znaczeniach tego słowa (...).*⁹⁵

Odbiór wg. Bal w jej praktyce interpretacyjnej przybiera charakter fantazji. *Sposób, w jaki odbieramy i interpretujemy obrazy, oparty jest na fantazji, a fantazja ma podłoże społeczne (...)* W związku z tym nie istnieje symetryczność pomiędzy mężczyzną a kobietą kiedy patrzą na postaci kobiece i męskie.⁹⁶ Dekonstrukcyjne strategie są dla Bal niezbędne we współpracy dyskursu „niezwykle męskiego” jakim jest

94 Ibidem, s.86–87.

95 Ibidem, s.90.

96 Ibidem, s.91.

np. psychoanaliza z koncepcjami feminizmu. Kategoria rozsiewania Derridy jest Bal pomocna przeciw opresywnemu podejściu narzucającemu hierarchiczną strukturę, ustaloną relację między znakiem a znaczeniem, tłumienie detalu i marginaliów. Podążając dalej tym tropem, Bal dekonstruuje obraz Rembrandta *Danae* pisząc, że jest to obraz uznawany za upłciowiony, uwikłany w tradycję patrzenia, podobnie jak obraz Vermeera, mimo iż widzimy na nim ubraną kobietę, jej ciało jest podkreślane za pomocą składni, czyli światła, *której ulubionym przedmiotem jest naga kobieta, głównym trybem semiotycznym wojeryzm, i w ramach której ciało stanowi arkusz, na którym pisze się historię sztuki.*⁹⁷ Bal wychodzi od tego, co określa pre–tekst (jako historia, kobieta zostaje odcięta od miłości przez przestraszonego ojca Akrijosa, obraz ukazuje chwilę, w której zostaje ona nawiedzona przez Zeusa pod postacią złotego deszczu), pre–tekst jest jedynie pretekstem, bowiem następnie przechodzi Bal do splotu między narracją a funkcją wizualną. Nagie ciało ustala znaczenia, dokonuje się historia widzenia w zachodniej kulturze, historia erotyzacji spojrzenia, schemat służący konstruowaniu płci.

W kontekście tego obrazu Bal przywołuje figurę *hymen* – wstawioną przez Derridę w miejsce męskiej figury *fallusa*⁹⁸ oraz pępek, którą wg. Bal mogłaby zastąpić i uzupełnić figura zdekonstruowanego obrazu: *Rozpuszczona w różnorodnej tekstualności, stanowi fałszywe centrum, otwór, który nie jest otworem, przyciąga uwagę do swojej pustki, braku nasienia (semes) – do swojego roz – siewania (dy–seminacji).* Zgodnie z praktyką Derridy należy stwierdzić, że *figura pępka jako Derridiański ślad doprowadza jego kategorię rozsi–ewania do jej własnych granic i wyprowadza poza nie. (...) Tak więc pępek jest figurą pojedynczego elementu, często drobnego detalu, który uderza widza, zostaje przetworzony przez niego lub nią i tekstualizuje obraz na swoich własnych warunkach.*⁹⁹

Przytoczone powyżej analizy dwóch obrazów ilustrują ważną w kontekście niniejszej pracy problematykę rozważań dotyczących interakcji narracji z wizualnością. Metoda Mieke Bal uwypukla elementy znaczenia, które nie są brane pod uwagę w poprzednio proponowanych

97 Ibidem, s.92, 93.

98 Ibidem, s.95.

99 Ibidem, s.95, 96.

wykładniach interpretacyjnych i są w nich marginalizowane. Jej zdaniem rolą tych spychanych na margines elementów jest narratywizowanie, tekstualizowanie dzieła. Chodzi o dynamikę wytwarzania znaczeń, celem obrazu–tekstu jest czytanie go na różne sposoby, podanie spekulatywnych możliwości odbioru. Opowiada się więc za różnorodnością i niestabilnym charakterem trybów w jakich funkcjonuje wizualność. Italo Calvino wspomina, że na ukształtowanie wizualnej strony literackiej wyobraźni składa się wiele elementów, spośród nich wymienia bezpośrednią obserwację rzeczywistego świata, jego fantasmagoryczne i oniryczne przeobrażenia, świat figuralnych przedstawień przekazywanych przez kulturę na różnych poziomach oraz proces wyabstrahowania, kondensacji i uwewnętrznienia zmysłowego postrzegania, które według niego odgrywa decydującą rolę zarówno w obrazowaniu jak i w wypowiedaniu myśli.¹⁰⁰

4. realizacje

Tak niejednoznaczne podejście do obrazu, jak tu analizowane reprezentuje w swoich działaniach malarz niemiecki Neo Rauch. Zabiegiem, który stosuje niejednokrotnie, a który jest dobitną manifestacją znoszenia granic – w jego wypadku między znaczącym a znaczącym są tytuły obrazów wplecione w przestrzeń wewnątrzdiegetyczną. Litery współpracują z tym, co rozgrywa się w przestrzeni obrazu. Rauch czasem maluje je jakby malował bryły, poddaje światłocieniowi, umieszcza w perspektywie. Ten zabieg sprawia, że litery–napisy w pewien sposób „współpracują” z innymi elementami obrazu, działają jak obiekty, sztyldy posiadające swoje odrębne, materialne, autonomiczne znaczenie, poza tym, że można je przeczytać.

W obrazie *Tabu* na pierwszym planie widzimy mur i na nim namalowane lub uformowane z zaprawy murarskiej słowo *tabu*, ponad tym murem wyłania się postać z nogą utkwioną w wiadrze zaschłej farby i krocząca tak, że zachodzi częściowo na obszar muru i napisu na nim. Bardzo wyraźnie widać ten zabieg w obrazie *Stoff* (niem. – tworzywo,

100 I. Calvino, *Wykłady amerykańskie*, Gdańsk, Warszawa, 1996, s.85.

substancja), kompozycja tego obrazu w sposób charakterystyczny dla Raucha jest zestawem postaci i przedmiotów umieszczonych w bliżej nieokreślonej przestrzeni, wnętrzu o niesprecyzowanej funkcji. Plan bliski i daleki podlega szamotaninie, postaci mniejsze wydają się być bliżej, a perspektywa „zbyt szybko” zbiega – napis Stoff, przypominający szyld, uformowany poprzez krój pisma charakterystyczny dla lat 70. xx wieku przebiega ponad całym przedstawieniem, zbiegając się wraz z perspektywą, lewituje przed postacią. W dziełach lipskiego malarza pobrzmiewa echo przedsięwzięcia kanonów socrealistycznych. Na zasadzie intertekstualnej, wzięcia w nawias i dekonstrukcji tych kanonów, można powiedzieć, że rozrachunku z tak konstruowanym sposobem pokazywania świata. Dostrzegam tu wykładnię też Didi-Hübmana odnośnie anachronizmu, czy preposteryjnej historii Mieke Bal. Ci teoretycy o tym piszą, Rauch o tym maluje.

Podobny sposób przemieszania porządków znajdujemy u wcześniej wspomnianego Cezarego Bodzianowskiego. Jak pisze Joanna Mytkowska: *Fragmenty rzeczywistości stają się pretekstem do rozwijania własnych opowiadań. Nie jest to zwykłe w sztuce mylenie świata ze sceną czy zacieranie granic, dyscyplin. To konsekwentne postawienie na sztuczność, sztuczność w znaczeniu kreacyjność, konceptualizacja świata.*¹⁰¹ Mytkowska zwraca uwagę także na to, iż Bodzianowski przywraca językowi jego figuratywność, bowiem niektóre jego akcje są ilustracjami językowych nawyków, jak np. *Czarny człowiek na czarnej sofie słuchający czarnej muzyki*, czy *Wysokie obcasy* – nagie, niechlujnie pomalowane brązową farbą (będące zapewne sugestią opalenizny) stopy wspierają się w okolicach pięty na oderwanym obcasie z damskiego buta, czy *Tęczą*, gdzie Bodzianowski pozuje do zdjęcia nago, pomalowany w kolorowe pasy (sugerujące tytułową tęczę) zgięty w łuk pomiędzy muszlą klozetową, w której zanurzył ręce a wanną w której stoi.

Komiksy mojego autorstwa zawarte w książce xxx nawiązują do tradycji tzw. *cartoons*, małych form komiksowych, o których wspomina

101 J. Mytkowska, *Gry retoryczne*, [w:] Cezary Bodzianowski, Fundacja galerii Foksal, Warszawa 2003, s. 177.

Jerzy Szyłak.¹⁰² Pisze on o tym, iż jest to najbardziej rozpropagowana forma komiksu, głównie poprzez tzw. paski komiksowe składające się z kilku kadrów (lub jednego rysunku) i zamieszczane w prasie. Tym co je łączy jest postać głównego bohatera, tematyki lub autora. W przypadku bohatera przykładem może być Filutek, historyjka rysowana przez Zbigniewa Lengrena na łamach *Przekroju*, tematyki – Janek Koza, który na łamach tego tygodnika opisuje polską rzeczywistość w dobie transformacji społecznej, zaś rysunki Sławomira Mrożka łączy fakt, że to on jest ich autorem. Problem z *cartoons*, jak zauważa Szyłak, polega na tym, że wiele osób uważa, że nie są one komiksami z uwagi na to, iż nie mamy w nich do czynienia z typowym opowiadaniem historii rozumianej jako klasyczna fabuła, którą tworzą tylko te zdarzenia, poprzez które dokonują się zmiany w sytuacji głównych postaci utworu oraz, że idealne opowiadanie dotyczy zaburzenia stanu zakłóconej równowagi wytworzonej przez zewnętrzną siłę, którą przywraca siła przeciwna, ale ta druga równowaga nigdy nie jest taka sama.¹⁰³ Charakterystyczny gest, wypowiedź, objawiające naturę danej postaci, czy sytuacji często w wymiarze karykaturalnym, satyrycznym, przesyczone ironią są podstawowe dla małych form komiksowych takich, jakimi są *cartoons*,¹⁰⁴ Można je porównać do meteoru, pojawiają się i znikają pośród innych form komiksowych. Nie ze względu na jakość opowiedzianej historii, co samą jej budowę, fakt, że jest relacją o zdarzeniu jednorazowym pozbawionym dalszych konsekwencji. Choć cykliczne, powtarzalne, są to formy każdorazowo odrębne pod względem fabularnym. Tę właściwość małych form komiksowych postanowiłam eksplorować, przekornie ustanawiając nietypowego, nienormatywnego bohatera – transwestytę, czy *cross-dressera* w schemacie potwierdzającym jego typowość, poprzez powtarzalność i niezachwiany niczym status, który on sam traktuje zupełnie bezproblemowo. W moim zbiorze xxx wszystkie sytuacje dotyczą jednego bohatera i osnute są wokół jego specy-

102 J. Szyłak, *O fabularności małych form komiksowych*, [w:] G. Gajewska, R. Wójcik [red.], *Kontekstowy MIKS: przez opowieści graficzne do analiz kultury współczesnej*, Poznań 2011

103 Ibidem, s. 28.

104 Ibidem, s. 29.

ficznego funkcjonowania w rzeczywistości. Oprócz tego, że są wariacją, swobodną interpretacją alegorii – hasel z *Ikonologii* Cesare Ripy, to są konstruowane w ten sposób, że całość prowadzona jest bez dialogu / monologu, a jedynie na końcu pojawia się wypowiedź, jako podsumowanie i pointa. Wspomniany już Italo Calvino zdradzając tajniki inspiracji swojej powieści¹⁰⁵ wskazuje na zestawienia tajemniczych figur tarota – bohaterowie tej opowieści porozumiewają się właśnie w ten sposób, przytaczają swe losy wykładając obrazki. Calvino wyznaje, że źródło każdorazowo różnej interpretacji tej samej figury miało miejsce w jego dziecięcym bajaniu o postaciach zapełniających strony komiksów. Tu dokonał próby stworzenia ikonologii fantastycznej, gdzie posłużył się nie tylko kartami tarota, ale także obrazami wielkich malarzy, np. Carpaccia, malowidła w weneckim kościele San Giorgio degli Schiavoni, gdzie traktował cykle o świętym Jerzym i świętym Hieronimie tak, jakby tworzyły one historię pojedynczą.¹⁰⁶

Przykładem małej formy fabularnej mogą być komiksy rysowane i pisane przez Macieja Sieńczyka. Autor publikuje swoje historie w miesięczniku literackim *Lampa*. Składające się z kilku, kilkunastu plansz–ilustracji stylistycznie nawiązujących do sposobu rysowania instrukcji obsługi, opowiadania przesycone są literackością. Gęsty tekst jest równie istotny co rysunek. Każda historia dotyczy innego zdarzenia, różnią się absurdalne sytuacje i dziwni bohaterowie. Elementem wspólnym jest sposób narracji oraz często szkatułkowa forma opowiadania. Absurdalne opowiadki bez zakończenia, zmierzające donikąd mają charakter oniryczny. Są odbierane jak wspomnienie, relacja snu lub bełkot szaleńca. Tym co łączy historie Sieńczyka z małymi formami komiksowymi to fakt, iż pamięć o przeszłości (w sensie opowiadania, nie mają na siebie wpływu) nie istnieje, a kolejne historie są zupełnie odrębne. Co ciekawe, Sieńczyk pokazuje swobodę w dysponowaniu historiami, polegającą na łączeniu ich w całość, choć nie są one fabularnie połączone. W tomie zebranych razem krótkich historyjek¹⁰⁷ obrazkowych, które ukazywały się co miesiąc w miesięczniku, dopisuje

105 I. Calvino, *Zamek krzyżujących się losów*, Warszawa 2000.

106 I. Calvino, *Wykłady amerykańskie*, Gdańsk, Warszawa, 1996, s. 85.

107 M. Sieńczyk, *Przygody na bezludnej wyspie*, Warszawa 2012.

między tymi istniejącymi jeszcze jedną, wprowadzając postać opowiadacza, narratora, co czyni z tych opowiadań formę szkatułkową.

Spośród wielu autorów, którzy przełamują schematy jest amerykański rysownik, twórca noweli graficznych i *cartoons*, Chris Ware. Jego opowieści, często rozgrywające się jako historie w obrębie jednego kadru, w którym dokonuje on kondensacji czasu narracji i przestrzeni komponowane są na wzór diagramu czy hipertekstu. Ciekawym przykładem mogą być jego *Building Stories* (publikowane co tydzień w *The New York Times Magazine*), gdzie opowiadanie jest wplecione w przekrój budynku domu, a ciąg narracji odbiorca wyznacza sobie sam, ewentualnie nawigowany diagramami: strzałkami, tabelkami. Paradoks użycia diagramu polega na tym, że poprzez uproszczone formy, wyrazistość relacji potrafi bardzo werystycznie, realistycznie oddać pewne zależności pozostając przy tym abstrakcyjnym wykresem. Diagram może być służebny wobec sekwencji, co zbliża tę formę do komiksu, jest w mocy budowania sieci narracyjnej. Przywodzi to na myśl drzewa genealogiczne, które pokazują logiczne związki o charakterze temporalnym lub logicznym. Ware opowiada historie rodzinne, enigmatyczne dramaty, melancholijne, ale też tajemnicze, pełne psychologicznego określania. Zadziwiające jak można skonstruować historie obfitujące w tak wiele niuansów, używając tak ascetycznej, diagramatycznej formuły.

Mała forma komiksowa poprzez uproszczenia, schematyzm, skrót myślowy, operowanie pointą, gagiem, paradoksalnymi rozwiązaniami pozornie błahych sytuacji idealnie nadaje się do ekspozowania treści naznaczonych estetyką campu. Myślę, że w nurt ten wpisuje się twórczość fińskiego rysownika, twórcy komiksów Touko Laaksonena kryjącego się pod pseudonimem Tom of Finland. Jego komiksy to w zasadzie całostronicowe ilustracje, pozbawione dialogu, układające się w ciąg chronologiczny. Treść tych komiksów sprowadza się do prostego, by nie napisać prostackiego schematu: na początku dochodzi do spotkania paru mężczyzn, których tożsamość pośrednio określa uniform (zazwyczaj są to policjanci, budowlańcy, marynarze) i zakończenia spotkania grupowym stosunkiem seksualnym, z wyrażeniem wyekspozowanymi genitaliami uczestników. Zmieniają się jedynie atrybuty (z silnym akcentem fetyszystycznym, jako akcesoria tzw. „skórzaków”,

czyli buty oficerskie, skórzane kurtki, uniformy) i sceneria (męska toaleta, posterunek policji, plaża etc.). Rysunki stylistycznie nawiązują do estetyki w jakiej były tworzone tzw. *pin-up girls*.¹⁰⁸ Treść rysunków Toma of Finland ma charakter homoseksualny, są one dosyć perwersyjne, czy wręcz pornograficzne. Rysował swoich bohaterów w strojach dowódcy Wehrmachtu, spodniach pilotów Luftwaffe. I choć krytykowany przez niektórych za propagowanie nazizmu, sam zastrzegął, że daje jedynie upust swoim fantazjom, przełamując tym stereotyp heteroseksualnego ideału mężczyzny wcielonego do armii. Kontrast – homoseksualizm w kontekście nacjonalizmu, nazizmu jest zabiegiem transgresyjnym, scala pozornie odległe kwestie dyskursywne. Celem tych parafabuł jest nie tyle opowiedzenie historii, która niczym nie zaskakuje i zawsze prowadzi do takiego samego zakończenia, ale jak pisze Dian Hanson¹⁰⁹ jest niczym innym jak reprezentacją fantazji Toma.

Myślę, że przytoczone wyżej przykłady są dowodem na to, jak bardzo dowolnie można kształtować materiał wizualny i że nie należy małych form fabularnych traktować marginalnie, mogą być bowiem wielowymiarowymi, wieloaspektowymi konstruktami.

ZAKOŃCZENIE

W niniejszym tekście starałam się wykazać jak często obraz jako kategoria jest uwikłany w wiele sprzecznych modalności (komunikat, konstrukcja semiotyczna) i jako zjawisko (uwikłany w medialność i rozgrywający na warunkach danego medium znaczenia tego, co widziane, postrzegane). Obrazy nie istnieją bezcieleśnie, o czym pisał Hans Belting. I chodzi tu nie tylko o metaforyczny sens tego stwierdzenia, wtłoczenia obrazu w nośnik (nazwijmy go umownie zewnętrzną wobec nas samych), co dosłownie: obrazy okupują nasze ciała. Są generowane przez umysł i są percypowane za pomocą konkretnych

108 To rysunki z lat 40., 50. przedstawiające uśmiechnięte, skąpo ubrane dziewczęta; nazwa wywodzi się z faktu, że rysunki te były przypinane do ściany.

109 D.Hanson, *Tom of Finland*, Taschen, Cologne 1998.

fizycznych narządów. Obrazy zyskują wiele wymiarów, a w obrębie indywidualnych przeżyć, doświadczeń zaczynają stawiać opór znaczeniom. One muszą być wydobywane, negocjowane, są bowiem ukryte i niejednoznaczne. Tak jak farba reprezentująca dwie różne właściwości świata, pianę morską i pióra – o czym pisał Didi-Hüberman – stać się może jednym spójnym, scalonym tworem, mutacją. A to dlatego, że jest w istocie jednym, jest i pozostaje materią. Tak samo zresztą treści psychiczne na zasadach ustanawianych przez umysł zyskują swoją specyfikę. Dyskurs psychoanalityczny stara się uchylić rąbka tajemnicy i to psychoanaliza wydobywa treść, znaczenie z pozornie bełkotliwych, niezrozumiałych, przypadkowych powidoków psychiki. Paradoks jest figurą, która najlepiej opisuje proces rozwiązywania zagadek przekazów wizualnych. Dzięki paradoksom możemy się pozbyć jako odbiorcy–interpretatorzy niewygodnego zwłaszcza dla dekonstrukcji ograniczenia, jakim musiałyby być wykluczenie. Paradoks nie wyklucza. Zakłada funkcjonowanie sprzeczności w obrębie jednego zjawiska / kategorii. Prowadzi do zapętlenia, rezonansu – powstaje coś w rodzaju sytuacji braku wyjścia z błędnego koła. Z tym, że „błąd” w przypadku paradoksu może stać się zasadą, pozbawioną znaczenia pejoratywnego cechą środowiska, przestrzeni w jakiej operuje i jaką generuje. Efekt zaskoczenia powstaje w chwili, gdy orientujemy się jak bardzo niemożliwe (niezgodne z empirią) jest rozwiązanie, a zarazem że jedynie ono jest logiczne.

Zakładam, że paradoks ustanawia możliwości obrazu jako wielości. Jawnymi przykładami (wręcz schematycznymi) takich paradoksalnych obrazów są owe obrazy dialektyczne, *trompe l'oeil*, czy anamorfozy. Anamorfoza (w duchu psychoanalizy) pokazuje, że treści niezrozumiałe, mętne, czy nieczytelne (zwłaszcza w przestrzeni psychiki, fantazmatycznej) mogą być tak naprawdę zakodowaną informacją, której eksplikacja wymaga innego spojrzenia, przyjęcia innej perspektywy (zarówno dosłownie jak i metaforycznie) o czym przypomina nam najstawniejszy przykład z historii sztuki – *Ambadorowie* Hansa Holbeina. Dziwny, niezrozumiały kształt przedstawia czaszkę, ale żeby ją zobaczyć musimy stracić z oczu resztę przedstawienia. To najbardziej dosłowna metafora śmierci, zajrzeć w jej puste oczodoły oznacza stracić wszystko inne z pola widzenia. Dzięki paradoksowi nieakceptowane,

czy jak mówi psychoanaliza wyparte treści dochodzą do głosu. Stają się symptomem. Fantazmatyczne kreacje, reprezentacje wyobrażeń ludzi o sobie samych oraz o świecie są szczególnym przypadkiem paradoksu. Fantazmaty operują w symbolicznych trybach, ale o mocno zindywidualizowanym charakterze. Treści rozgrywające się wewnątrz umysłu to lęki, przymusy psychiczne, ale zarówno fascynacje i uniesienia. A zatem powtórzenie i repetycja, niekończące się utrwalanie w ten sposób prywatnych symbolizacji, które poprzez iterowalność, natłok w końcu znajdują ujście, na początku jako jednostkowa manifestacja, by z czasem stać się (być może) wyrazem całej formacji znaczeń. W ten sposób można stać się artystą lub szaleńcem. Lub obydwoma na raz. Przecież paradoks nie wyklucza.

Jacques Derrida dokonując dekonstrukcji ergon–parergon znosi ograniczenia, usuwa margines. Przestrzeń obrazu poszerza swe pole w przeciwieństwie do myślenia strukturalistycznego, który zakłada istnienie jakiegoś trwałego centrum. Podział na peryferia i centrum zostaje zniesiony, przez co wyzwala to, co przemocą separowane i co było ograniczaniem dla swobody interpretacji. Dzieje się tak dzięki pojęciu Różni (differance) pozwalającej dojść do głosu temu, co nieme (jako dynamika gry wytwarzająca efekty różnicy).¹¹⁰ Dekonstrukcja kieruje na to, co inne, a co prowadzi do rozbicia spójności pojęcia, wskazując na jego heterogeniczność. Dekonstrukcja kwestionuje prosty związek między znakiem a oznaczanym pojęciem i wplata dany znak w złożony ciąg z innymi znakami.¹¹¹

Na to, co „inne” wskazuje camp. Strategia epatowania sztuczością, strategia myślenia, działania, tworzenia (aż chciałoby się napisać: życia, swoisty lifestyle), camp na gruncie postmodernizmu zapuścił swe kłaczka ze swym upodobaniem do stylizacji, antyestetyki, do przesady, pastiszu. Swym subwersywnym działaniem rozbija wszelkie prawdopodobieństwa, oddalając mit naturalności daleko poza horyzont zainteresowania i to najbardziej fascynuje w campie: niejednoznaczność, ambiwalencja. Swoboda lawirowania między kon-

110 J.Derrida, *Marginesy filozofii*, Warszawa 2002, s.31.

111 na co uwagę zwraca Maria Poprzęcka pisząc o obrazie za szybą, por. M.Poprzęcka, *Inne obrazy*, Gdańsk 2008, s.100–101.

tekstami. Paradoks objawia się w campie jako scalenie sprzeczności, czy oksymoron: dzieje się tak zwłaszcza w przypadku konstrukcji płci – istoty dwupłciowe, damskomęskie, w przypadku charakteru przekazu zabawna powaga i banalizacja trywialności, która chce uchodzić za to, co nietuzinkowe. Mieke Bal przeszczepiła analizy narratologiczne na grunt interpretacji (w duchu dekonstrukcji) przekazów wizualnych czym udowodniła, że to, co wizualne można i należy czytać i traktować jak tekst. Z tą różnicą, że zasady, które rządzą obrazem należy za każdym razem ustalać, poszukując składni, jaką obraz każdorazowo wytwarza.

Gilles Deleuze poświęcił paradoksowi osobny rozdział książki *Logika sensu* cytatem z której rozpocząłem tę pracę. Aby zatem (zgodnie z modelem kłaczka) zapętlić (a nie zakończyć) niniejsze rozważania ponownie odwołam się do Gillesa Deleuze w kontekście jego lektury *Alicji w krainie czarów* Lewisa Corolla: *nie ma jedyne go kierunku dla poważnej myśli czy pracy i odwrotnego kierunku dla rozrywki czy marginalnych zabaw. (...). W którą stronę, w którą stronę? – pyta Alicja. Na jej pytanie nie ma odpowiedzi, ponieważ właściwością sensu jest brak kierunku, brak właściwego kierunku tożsamego ze „zdrowym rozsądkiem”; zamiast tego obiera on zawsze oba kierunki naraz, w swego rodzaju przeszło–przyszłości, bez końca dzielonej i rozciąganej.*¹¹²

112 G.Deleuze, *Logika sensu*, Warszawa 2011, s.114.

BIBLIOGRAFIA

DRUKI ZWARTE:

- H.Arendt, *Myślenie*, Warszawa 1991.
R.Barthes, *Światło obrazu. Uwagi o fotografii*, Warszawa 1996.
J.Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, Warszawa 2005.
S. de Beauvoir, *Druga płeć*, Warszawa 2009.
H.Belting, *Antropologia obrazu*, Kraków 2007.
J.Berger, *Sposoby widzenia*, Poznań 1997.
C.Bodzianowski, *Fundacja galerii Foksal*, Warszawa 2003.
H.Broch, *Kilka uwag o kiczu i inne eseje*, Warszawa 1998.
I.Calvino, *Wykłady amerykańskie*, Gdańsk, Warszawa 1996.
G.Deleuze, *Nietzsche i filozofia*, Warszawa 1993.
Idem, *Logika sensu*, Warszawa 2011.
G.Deleuze, F.Guattari, *Co to jest filozofia*, Gdańsk 2000.
J.Derrida, *Prawda w malarstwie*, Gdańsk 2003.
Idem, *Marginesy filozofii*, Warszawa 2002.
Idem, *Pismo filozofii*, Kraków 1993.
G.Didi–Hüberman, *Przed obrazem*, Gdańsk 2011.
U.Eco, *Apokaliptycy i dostosowani*, Warszawa 2010.
Idem, *Czytanie świata*, Kraków 1999.
Idem, *Dzieło otwarte. Forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych*, Warszawa 2008.
Idem, *Historia brzydoty*, Poznań 2009.
Idem, *Sześć przechadzek po lesie fikcji*, Kraków 1995.
Idem, *Semiologia życia codziennego*, Warszawa 1996.
Idem, *Lector in fabula*, Warszawa 1994.
M.Foucault, *Nadzorować i karać*, Warszawa 1998.
Idem, *Narodziny kliniki*, Warszawa 1999.
Idem, *Archeologia wiedzy*, Warszawa 1977.
H.Foster, *Powrót realnego. Awangarda u schyłku xx wieku*, Kraków 2010.
G.Gajewska, R.Wójcik, *Kontekstowy miks. Przez opowieści graficzne do analiz kultury współczesnej*, Poznań 2011.

- M.Giżycki, *Koniec i co dalej? Szkice o postmodernizmie, sztuce współczesnej i końcu wieku*, Gdańsk 2001.
E.Gombrich, *Pisma o sztuce i kulturze*, Kraków 2011.
Idem, *Zmysł porządku. O psychologii sztuki dekoracyjnej*, Kraków 2009.
A.Gwóźdź [red.], *Ekrany piśmienności. O przyjemnościach tekstu w epoce nowych mediów*, Warszawa 2008.
J.Habermas, R.Rorty, L.Kołakowski, *Stan filozofii współczesnej*, Warszawa 1996.
A.Kisielewski [red.], *Artystów gry z kulturą*, Białystok 2009.
A.Leśniak, *Obraz płynny. Georges Didi–Hüberman i dyskurs historii sztuki*, Kraków 2010.
L.Marin, *O przedstawieniu*, Gdańsk 2011.
A.Mencwel [red.], *Antropologia kultury: zagadnienia i wybór tekstów*, Warszawa 2001.
W.Michera, *Piękna jako Bestia. Przyczynek do antropologii obrazu*, Warszawa 2010.
J.Mizielińska, *Ciało, płeć, seksualność. Od feminizmu do teorii queer*, Kraków 2006.
R.Nycz [red.], *Postmodernizm: antologia przekładów*, Kraków 1997.
Idem, *Tekstowy świat. Poststrukturalizm a wiedza o literaturze*, Warszawa 1995.
P.Oczko [red.], *Campania. Zjawisko campu we współczesnej kulturze*, Warszawa 2008.
M.Popczyk [red.], *Muzeum sztuki: antologia*, Kraków 2006.
M.Poprzęcka, *Inne obrazy*, Gdańsk 2008.
K.Prajzner, *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*, Łódź 2009.
Ł.Ronduda, *Strategie subwersywne w sztukach medialnych*, Kraków 2006.
R.Rorty, *Filozofia a zwierciadło natury*, Warszawa 1994.
G.Rose, *Interpretacja materiałów wizualnych. Krytyczna metodologia badań nad wizualnością*, Warszawa 2010.
Z.Rosińska, e.a. [red.], *Freud i nowoczesność*, Kraków 2008.
A.Wieczorkiewicz, *Monstrarium*, Gdańsk 2009.

Idem, *Apetyt turysty. O doświadczaniu świata w podróży*, Kraków 2008.
K.Wilkoszewska [red.], *Czas przestrzeni*, Kraków 2008.
L.Wittgenstein, *Dociekania filozoficzne*, Warszawa, 2004.
S.Žižek, *Lacan*, Warszawa 2010.
Idem, *Lacrimae rerum. Kieślowski, Hitchcock, Tarkowski, Lynch*, Warszawa 2007.

WYDAWNICTWA PERIODYCZNE:

Czas Kultury 2, 2005 (125)
Kwartalnik Filmowy, nr. 66 (126) 2009
Literatura na świecie 1979 nr 9
Literatura na świecie 1998 nr 11–12
Słowo/obraz. Almanach antropologiczny. Communicare, Warszawa 2010

Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach

Marta Czarnecka
Derridiańskie koncepcje gry różnic a filozofia postmodernistyczna

DYPLOM 2015

Wydział Artystyczny
Poziom kształcenia: jednolite studia magisterskie
Forma studiów: studia stacjonarne
Kierunek: Malarstwo Specjalność: Malarstwo

DYPLOM GŁÓWNY

Tytuł : Re–interpretacje
PROMOTOR: prof. Ireneusz Walczak
DYPLOM DODATKOWY: Sitodruk
POD KIERUNKIEM prof. Waldemara Węgrzyna

PRACA TEORETYCZNA

PROMOTOR: dr hab. Irma Kozina

RECENZENT: prof. dr hab. Antoni Kowalski

WSTĘP

Dekonstrukcja – nierozzerwalnie łącząca się z terminem *différance*, to pojęcie stworzone przez francuskiego filozofa Jacques'a Derridę w 1960 roku. Często traktowana jest pomimo sprzeciwu samych przedstawicieli dekonstrukcjonizmu jako odgałęzienie postmodernizmu. Sam Derrida unikał jednoznacznego określania dekonstrukcji jako koncepcji o charakterze metodologicznym. To raczej pewna strategia, próba zakwestionowania tradycyjnej (metafizycznej) filozofii zachodniej, podjęta, aby odsłonić obszar tego, co inne – sensów jak dotąd ukrywanych i zacieranych.

Niniejsza praca stanowi próbę możliwie pełnego opisanie zjawiska *différance*, stworzenia zbioru składającego się z najważniejszych założeń dotyczących tego zagadnienia. Celem pracy jest poszerzenie wiedzy na temat – trudnej do pojęcia – tytułowej gry różnic oraz lepsze jej zrozumienie, aż w końcu wykorzystanie myśli dekonstrukcji w mojej pracy artystycznej, aby nadać jej szerszy kontekst, rozbudować ideę i nakierować na nowe tory myślenia.

W rozdziale pierwszym został nakreślony pokrótce problem granicy, jaki pojawił się w filozofii. Ponadto jest w nim zawarty bardzo ogólny opis tego, czym jest dekonstrukcja i jakie treści są pod nią podkładane, co tym samym stanowi fundament dla analizy pojęcia *différance*. Rozdział drugi traktuje o graficznym zapisie i brzmieniu *différance*, o dwóch homofonach: *différance* (oznaczającym różnię) i *différence* (różnica), a także o tym, do czego się one odnoszą, jakie pociągają za sobą znaczenia. Rozdział trzeci stanowi wytłumaczenie na czym polega rozsuniecie i odwlekanie sensu oraz przytoczenie konsekwencji tego zjawiska. Co więcej, znajduje się w nim porównanie do podwójnie skręconej kolumny w architekturze, które obrazowo przedstawia problem obecności i nieobecności, czy też współistnienie pojęcia jednostkowości i mnogości. W rozdziale czwartym opisane zostało to, w jaki sposób różnica wpływa na podważenie tradycyjnych opozycji i ogólną demistyfikację metafizycznych terminów. Ponadto na przykładzie opozycji natura/kultura objaśniono jak działa taki mechanizm kwestionowania klasycznych pojęć. Rozdział piąty dotyczy oddziaływania różni na tekst; opowiada o tym, co kryje się pod terminem podwójnej lektury,

a także o tym, co obejmuje i jak rozumieć można pojęcie tekstu. W rozdziale szóstym poruszona zostaje kwestia autora tekstu i czytelnika. Założenie o tym, że poprzez dekonstrukcję czytelnik staje się twórcą, zostało przyrównane do tekstu Rolanda Barthes'a mówiącego o tym, że czytelnik pełni rolę ważniejszą od samego autora. Rozdział siódmy oparty jest na tekście Bogdana Banasiaka zatytułowanym *Szibbolet – różnica bez różnicy*; to przywołanie i wytłumaczenie różni kryjącej się pod nazwami: *Szibbolet*, data i obrzeżanie. Rozdział ósmy w całości poświęcony został metaforze horyzontu Heideggera, z którego Derrida czerpał inspirację oraz widmowym wizerunkom Marksa analizowanym przez Derridę w jednej ze swoich książek, noszącej tytuł *Spectres de Marx*. Przywołanie tych dwóch rzeczy ma pomóc w lepszym zrozumieniu zjawiska *différance*. W rozdziale dziewiątym znajduje się wyjaśnienie nierozzerwalnego związku różni z metafizyką obecności. Przytoczona zostaje kwestia języka jakim się posługujemy na co dzień oraz na poparcie tezy o bezsensowności obywatela się bez terminów metafizycznych przywołany zostaje przykład pojęcia znaku. Rozdział dziesiąty stanowi przyrównanie dekonstrukcji Jacques'a Derridy do nomadologii Gilles'a Deleuze'a. Zawiera opis kłacza, nomada, książki jako „ciała bez organów” oraz szeroką analizę podobieństw i różnic zawartych w projektach tych dwóch francuskich filozofów. Ostatni, jedenasty rozdział prezentuje główne założenia genealogii Michela Foucaulta, a także ujawnia ścisły związek pomiędzy Foucaultowskim diagramem i kłaczem Deleuze'a, uwidacznia jak te dwie myśli wzajemnie się dopełniają. Filozofia Derridy zostaje skonfrontowana z filozofią Foucaulta, ponieważ ten drugi reprezentuje podobny punkt widzenia w kwestii obecności, podmiotu, początku, nastawienia wobec Innego etc.

Mam nadzieję, że poniższa praca wyczerpująco odpowie na pytanie czym jest Derridiańska *différance*, przyczyni się do pojmowania interpretacji w sposób bardziej złożony i otwarty, a ujmowanie określonej interpretacji jako jedynej i prawdziwej stanie się historycznym przesądem

Rozdział 1.

Problem granicy – wprowadzenie do filozofii Jacques’a Derridy.

Na początku xx wieku nastąpiła przemiana paradygmatu: od klasycznego antagonizmu tożsamość – sprzeczność (stworzonego przez Hegla) doszliśmy do nieantagonistycznego postmodernistycznego duetu: różnica – powtórzenie, który zaś dał początek filozofii różnicy, a ta następnie zrodziła problem jakim jest granica. Po obydwu stronach granicy znajduje się coś różnego, natomiast komplikacja wynika z tego, że różne pozostają same różnice, a także ich następstwa. *Différance* Jacques’a Derridy zmierza do zlikwidowania granicy. Filozof już na samym wstępie swojej książki *Marginesy filozofii* zaznacza, że jej przedmiotem będzie głównie znoszenie granicy. Jednak jak przeważnie u niego bywa, wszystko zostanie nacechowane dwuznacznością, ponieważ Derrida chce znieść granicę i jednocześnie zachować ją, aby „być na granicy”.¹

Jacques Derrida stworzył filozofię, której sam dał miano dekonstrukcji, nieświadomy, jakiego rodzaju treści zostaną pod tę nazwę podłożone. Nazywano więc dekonstrukcję kwintesencją postmodernizmu, destrukcją fundamentalnych wartości cywilizacji zachodniej, skomplikowaną analizą tekstu literackiego lub filozoficznego (wyjawiającą jego zamaskowane niespójności i pęknięcia), która w końcu zamazuje różnicę pomiędzy literaturą a filozofią. Filozof jednak dystansuje się wobec przytoczonych tu treści. Bowiem dekonstrukcja raczej nie ma za zadania zamazywać różnicy, ale ją myśleć. Nie przeciwstawia się tradycji, tylko ją afirmuje.

Dekonstrukcja stanowi proces przeplatający kwestię rozpadu oraz składania analizowanych elementów. Jako taka mieści się pomiędzy praktycznym działaniem a teoretycznym namysłem, a wskutek tego pomiędzy manipulowaniem rzeczami a konceptualizacją. Nie stanowi ona żadnej doktryny bądź abstrakcyjnej teorii, a więc nazywanie jej dekonstruktywizmem lub dekonstrukcjonizmem jest niewłaściwe. Dekonstrukcja zarazem myśli i jest aktywna, podtrzymując te dwa

1 E.Kuźma, *Dekonstruowanie i rekonstruowanie granicy / Derrida – Luhmann*, Nowa Krytyka, nr 16, Szczecin 2004, s. 307–319.

działania w stanie niestabilnej, zachwianej równowagi. Żadne z tych działań nie jest traktowane jako bardziej uprzywilejowane.

Idąc za myślą Heideggera Derrida rozwija, ale równocześnie radykalizuje koncepcję niszcząco–budującego myślenia, którego punktem wyjściowym jest różnica. Tak naprawdę cała dekonstrukcja opiera się na wyjściu od samej różnicy, z tego *pomiędzy*, *das Zwischen*, co Heidegger starał się podkreślić i czym próbował zainteresować współczesnych mu filozofów. Siła tradycji jest tymczasem niewiarygodnie trudna do przewyciężenia. Od momentu, gdy Heidegger pisał swoje teksty w latach trzydziestych xx wieku, poprzez okres kiedy zaczął dawać o sobie znać Derrida, aż do dzisiaj, do XXI wieku, nadal stare przyzwyczajenia filozofowania zagrządzają drogę do myślenia za pomocą różnicy. Jedyne co można zrobić, to wciąż na nowo podejmować próbę ich przełamania.²

Rozdział 2.

Différance a jej zapis graficzny i brzmienie.

Neografizm *différance*, stworzony przez Derridę, tłumaczony jest w polskich przekładach jako różnia, różNICa, różnicność, czy też różnica. Najczęściej stosowanym i powszechnie przyjętym tłumaczeniem jest „różnia” zaproponowana przez Joannę Skoczylas.³ Neologizm ten ukazał się po raz pierwszy w słynnym eseju zatytułowanym *La différence* w dziele *Marges – de la philosophie*.⁴

Opisując różnię należy wyjść od jej graficznego zapisu i brzmienia. Słowa *différance* (różnia) i *différence* (inny francuski wyraz oznaczający różnicę) są homofonami, a więc wymawiane brzmią dokładnie tak samo, natomiast różnicę pomiędzy nimi można zauważyć jedynie w piśmie (zamiana litery *a* na *e*). Taki zabieg zastosowany przez Derridę nawiązuje

2 M.Kwietniewska, *Jacques Derrida – horyzont życia i śmierci*, Nowa Krytyka, nr 19, Szczecin 2006, s.127–140.

3 A. Marzec, *Différance Derridy. Czy błąd daje się (wy)tłumaczyć?*, Przekładaniec, nr 24, Kraków 2011, s. 263.

4 M.Kwietniewska, *op.cit.*, s.127–140.

do pewnej rozbieżności pomiędzy pismem i mową. Rozbieżność polega na tym, iż zdaniem myśliciela, nie istnieje pismo całkowicie fonetyczne. Ponadto niestyszalność różnicy między dwoma fonemami (takimi jak *différance* i *différence*) odnosi się do nieuchwytności samego różnicowania, różnienia się, do tego, że nie zawiera się ono w tym, co inteligibilne i zmysłowe. Różnia nie jest formą, czy stanem, nie istnieje, nie jest żadnym bytem – jedynym, transcendentnym, doskonałym, zasadniczym. Nad niczym nie panuje i nie sprawuje władzy. Przez różnię należy rozumieć ten nieobecniący się warunek różnic, kategorię czy narzędzie, którym dokonuje się próby mówienia o znaczeniu i właściwościach znaku. Innymi słowy, różnia określa niełatwy do opisanego posługując się tradycyjnymi pojęciami filozofii „żywiół”, w którym powstają wszystkie różnice i rozróżnienia, w tym również dystynkcje pozwalające na wyodrębnianie pojęć, czyli praktykowanie metafizyki.

Źródłem słowa *différance* jest dwuznaczność czasownika *différer*, który oznacza jednocześnie „różnienie się” oraz „odwlekanie”, „opóźnianie” (uobecnienia się metafizycznej obecności). Różnia odwołuje się do tego, że słowa lub znaki, których używa się w języku nigdy nie przywołują bezpośrednio tego, co oznaczają (desygnat nie istnieje, bądź według terminologii de Saussure’a – *signifié*/znaczone), a tylko można je wyjaśnić poprzez inne, następne słowa, których interpretacja powoduje nieustannie ten sam problem. Z tej przyczyny znaki i słowa stale różnią się od tego, co oznaczają – znaczenie słowa jest opóźnione, oddalone.⁵

Rozdział 3.

Łańcuch odesłań i splot różnic

Nie istnieje prosty element będący obecny sam w sobie i odsyłający jedynie do siebie samego. Żaden element nie może jawić się jako znak, nie odsyłający do kolejnego elementu, który sam zwyczajnie nie jest obecny. Ów szereg powoduje, iż każdy element kształtuje się

5 B.Banasiak, *Homage a Jacques Derrida (1930–2004)*, Nowa Krytyka, nr 17, Szczecin 2004, s. 12; por. także Idem, *Róż–ni(c)oś–ć*, [w:] J. Derrida, *Ogramatologii*, Łódź 2011, s. 8–18.

zaczynając od śladu, który zostawiają w nim odmienne elementy systemu albo łańcucha. Ten splot, ten szereg stanowi tekst, jaki powstaje jedynie poprzez zmodyfikowanie innego tekstu. Nic – ani w systemie, ani w elementach – nie bywa nigdzie i nigdy zwyczajnie obecne albo nieobecne. Istnieją tylko różnice i ślady śladów.⁶

3.1 Rozsunięcie i odwlekanie sensu.

Différance stanowi systematyczną grę różnic, rozsunięcia. Owo rozsunięcie jest wytwarzaniem, jednocześnie aktywnym i pasywnym, odstępów, bez jakich pojęcia „pełne” nie znaczyłyby ani funkcjonowały. Co więcej, jest to wchodzenie w przestrzeń łańcucha mówionego, nazwanego linearnym i czasowym. Wyłącznie samo wchodzenie w przestrzeń umożliwia pismo oraz jakkolwiek zgodność między pismem i mową, jakiegokolwiek przejście pomiędzy jednym a drugim.

Różnice są następstwami przekształceń i przez pryzmat tego faktu temat różni nie jest kompatybilny z motywem synchronicznym, statycznym, ahistorycznym, taksonomicznym, itd. terminu struktury. Jednak oczywistym jest, iż nie stanowi to jedynego motywu, który mógłby opisać strukturę, oraz że *différance* jako produkowanie różnic nie jawi się jako astrukturalna. Tworzy ona regularne i systematyczne przekształcenia mogące, aż do jakiegoś momentu, stworzyć warunki do powstania nauki strukturalnej. Termin różni poszerza choćby najbardziej uprawnione i zasadnicze wymogi „strukturalizmu”.

Odwleczenie spowodowane działaniem różnic nakazuje, by element działał i znaczył, przekazywał „sens” jedynie przez odesłanie w ekonomii śladów w stronę innego przyszłego bądź przeszłego elementu. Aspekt ekonomiczny *différance*, wytwarzając swego rodzaju rachunek – nie–świadomy – w polu sił, nie jest oddzielny od aspektu bezpośrednio semiotycznego. Ten ekonomiczny aspekt *différance* poświadcza fakt, iż podmiot – a przede wszystkim podmiot mówiący i świadomy – podlega ruchowi i systemowi różni oraz, iż nie bywa on

6 J. Derrida, *Semiologia i gramatologia* [w:] Idem, *Pozycje.. rozmowy z Henri Ronsem, Julią Kristevą, Jean Louis Houdebinem i Guy Scarpettą*, Bytom 1997, s. 27–33.

obecny przed *différance* dzieląc się, „odwlekając”, opóźniając, rozsuwając się.⁷

3.2 Kolumna jedyna i zarazem nieskończenie mnoga.

Źródłowe odniesienie obecności nasuwa skojarzenie z podwójnie skrzyżowanymi kolumnami w architekturze. Nie wiadomo, czy taka kolumna należy do wnętrza, czy zewnętrzna budynku. Istnieje raczej po prostu jako nieokreślona i mnożąc wywołane przez siebie zjawiska buduje łańcuch powiązań – kolumna jako pojedyncza i nieskończenie mnoga. Stanowi ona jednostkowość i nieskończoną mnogość, dokładnie jak to, co określamy czasem teraźniejszym. Jako pojedyncze (jedyne) nazywamy coś, co nie ulega powtórzeniu, co nie jest pojedynczym, jeśli nie może ulec powtórzeniu. Jedynie temu, co ulega powtórzeniu w swej identyczności, należy się pojedynczość. Pojedyncze jest to, co nieskończone – niedoskonałość, mnogość. Mimo to łańcuch liczb złożony jest z jednego/jedynych. Należy spróbować pomyśleć pojedyncze w liczbie mnogiej, oraz pojedynczą Liczbę, jaka nie może zastępować żadnej innej. Wtedy właśnie można ujrzeć w jaki sposób powstają „miliardy opowieści”, a także zrozumieć, że taki sam termin może powstać dwa razy, jako kolumna bliźniacza, pomnożona w nadprodukcji.⁸ Różnia Jacques’a Derridy kieruje swe krytyczne ostrze w stronę klasycznej filozofii i tym samym poddaje w wątpliwość istnienie tradycyjnych pojęć.

Rozdział 4.

Kwestionowanie metafizycznych pojęć.

4.1 Opozycje metafizyczne i demistyfikacja podstawowych pojęć.

W momencie, w jakim zaczyna funkcjonować kategoria różni razem z powiązaniem z nią łańcuchem, wszystkie antagonizmy

7 Ibidem.

8 J.Derrida, *La Dissémination*, Paris 1972, s.405–406.

pojęciowe metafizyki, ponieważ ich ostateczną zależność stanowi obecność obecnego, jakiegokolwiek opozycje metafizyczne (zmysłowe/inteligibilne, signifiant/signifié, przestrzeń/czas, pismo/mowa, pasywność/aktywność, diachronia/synchronia itd.) jawią się jako niewłaściwe. W takiej albo innej chwili powracają one w całości do podporządkowania ruchu *différance* obecności, sensowi bądź wartości, jaka poprzedzałaby różnię. Stanowi to obecność tego, co nazwać można „transcendentalnym signifié”.⁹

Uznanie ciągłej aktywności różni doprowadza do demistyfikacji idei prawdy ostatecznej, celu (*telos*), absolutnego początku, struktury znaczące–znaczone, teorii substancji, itp., a kategoria “trwałej obecności” staje się historycznym przesądem. Każde z tych pojęć odwołuje się do idei substancjalnego znaczonego, który właśnie poprzez działanie różni zostaje wykluczone. Ponieważ nie istnieje żaden substancjalny byt, nie ma z tego względu idealnej „istoty” czegokolwiek. Jedynie co można przyjąć, to nienazywalną i nieuchwytną sferę różnicy, która jawi się jako pierwsza, a wręcz „przedpierwsza”, zasadniczo niezbędną, by można było poruszać się w przestrzeni pierwotnych śladów, rozproszenia oraz odwlekania (*sensu*).¹⁰

4.2 Opozycja między kulturą a naturą.

Aby pokazać działanie mechanizmu kwestionowania starych pojęć przytoczyć można analizowany przez Derridę wątek opozycji między naturą a kulturą, pojawiający się w tekstach Lévi–Straussa. Data jej powstania sięga czasów jeszcze przed Platonem, a przynajmniej równa jest sofistom i począwszy od momentu ukonstytuowania się tej opozycji – *physis/nomos*, *physis/techné* – zostaje serwowana nam poprzez łańcuch historyczny, jaki konfrontuje „naturę” z prawem, sztuką, edukacją, techniką, a również arbitralnością, wolnością, społeczeństwem, historią, umysłem, itd. Wprowadzenie do *Les structures élémentaires de*

9 J.Derrida, op. cit., s. 27–33.

10 B.Banasiak, *Hommage à Jacques Derrida (1930–2004)*, Nowa Krytyka, nr 17, 2004, s.12.; Idem, *Róż-ni(c)ość-ć*, [w:] J.Derrida, *O gramatologii*, Łódź 2011, s.8–18

la parenté zawiera taką oto definicję, czy aksjomat: własność natury stanowi to, co powszechne, spontaniczne i niezależne od jakiegokolwiek normy bądź kultury, natomiast własnością kultury jest to, co zdeterminowane przez strukturę zasad obowiązujących w społeczeństwie, a także co w wyniku tego ma prawo różnić się zależnie od systemu społecznego. Stanowi to definicję rodzaju klasycznego. Jednak już na początku Lévi-Strauss zaczynając określać te terminy akceptowalnymi pozycjami, trafia na coś, co klasyfikuje jako skandal, to znaczy coś, co nie pozwala już na opozycję natura/kultura, na jaką przystał oraz co jawi się jako wymagające równocześnie predykatów kultury i natury. Tym skandalem jest zakaz kazirodztwa. Jest zakazem, systemem nakazów i norm o powszechnym co do występowania charakterze, w związku z czym można by nadać mu także miano kulturowego. Rozpoczynając swoją analizę od stwierdzenia zakazu kazirodztwa, Lévi-Strauss obiera kierunek powodujący, iż ta różnica, jaką stale zakładano z góry jako oczywistą, ulega zatarciu albo zakwestionowaniu. Od momentu bowiem, gdy zakazu kazirodztwa nie da się już rozumieć w obrębie opozycji natura/kultura, nie można dalej twierdzić, iż stanowi to fakt nacechowany skandalem, mętny element w sieci klarownych pojęć. Zakaz kazirodztwa nie stanowi od teraz skandalu, jaki spotyka się w zakresie klasycznych znaczeń, ale coś, co ukradkiem ucieka tym znaczeniom i bez wątpienia je uprzedza – prawdopodobnie jako podstawa ich istnienia. Filozoficzna pojęciowość konsekwentnie odsyłająca do opozycji kultura/natura funkcjonuje w taki sposób, aby zostawiać w zakresie rzeczy niewyobrażalnych to dokładnie, co warunkuje tę pojęciowość – załączek zakazu kazirodztwa.¹¹

Przykład opozycji natura/kultura dowodzi, że język zawiera w sobie konieczność własnej krytyki. Krytyka może być prowadzona na dwa sposoby. W momencie, gdy napotyka się na ograniczenia związane z opozycją kultura/natura, można zapragnąć kwestionować genezę tych znaczeń. Stanowi to pierwszy krok. Takie historyczne i konsekwentne kwestionowanie nie stanowiłoby ani filologicznego, ani filozoficznego działania w tradycyjnym pojmowaniu tych pojęć. Praca

11 J. Derrida, *Struktura, znak i gra w dyskursie nauk humanistycznych*, [w:] Idem, *Pismo i różnica*, Warszawa 2004, s.489–491.

z podstawowymi terminami historii filozofii, ich konstytuowanie na nowo, nie oznacza podejmowania zadań filologa bądź tradycyjnego historyka filozofii. To krok poza zakres filozofii stanowiący dużo większą trudność niż przeważnie myślą o tym ci, którzy uważają, iż poczynili go już w dalekiej przeszłości oraz ci, co na ogół w metafizyce są całkowicie zatopieni w dyskursie, od jakiego – jak myślą – się uwolnili. A zarazem ta druga metoda, która raczej jest bliższa kierunkowi obranemu przez Lévi–Straussa, opierająca się na akumulacji doświadczeń empirycznych wszelakich tradycyjnych pojęć z równoczesnym ukazywaniem ich ograniczeń, traktując te pojęcia jako narzędzia, które nadal mogą okazać się przydatne. Nie wiążą się już z nimi wartości prawdy, jest za to gotowość odrzucenia ich, gdyby zaszła taka potrzeba, bądź gdyby inne narzędzia okazały się bardziej użyteczne. Jakkolwiek używa się ich względnej skuteczności i wykorzystuje, aby niszczyć stary mechanizm do jakiego przynależą i jakiego same są elementami. Takim sposobem język, którym posługują się nauki humanistyczne kieruje krytykę w samego siebie.¹²

Rozdział 5.

Analiza dekonstrukcyjna – istota gramatologii.

Différance stanowi główne narzędzie do podejmowania przez Derridę tzw. analiz dekonstrukcyjnych. Punktem wyjścia filozofa jest założenie o niemożności odszukania całościowego sensu tekstu. Sens jest zawsze wieloraki, odkrywany w „rozplenieniu”. Dokonuje się to poprzez dekonstrukcję, czyli swego rodzaju demontaż, podczas którego dochodzi do powstania z niego tekstów o różnych znaczeniach.¹³

Derrida ze swojej pracy intertekstualnej czyni istotę gramatologii, która zapisuje i de–limituje naukę. Musi spowodować w sposób ścisły i wolny, aby reguły nauki zaczęły funkcjonować w polu jej własnego

12 Ibidem.

13 B.Banasiak, *Róż–ni(c)oś–ć*. [w:] J.Derrida, *O gramatologii*, Łódź 2011, s.8–18; Idem, *De interpretatione. Deleuze versus Derrida*, Nowa Krytyka, nr 13, 2002, s.97–118.

pisma. Znamionuje ona i równocześnie rozluźnia granicę zamykającą obszar klasycznej naukowości.¹⁴

Myślenie Derridy podparte jest pragnieniem bezgraniczności, jedności, totalności, co wyraźnie widoczne jest w jego stanowisku, że nie istnieje poza–tekst, świat poza tekstem. Tekst pojmowany jest tu bardzo rozległe, jako dowolny wytwór kultury lub cywilizacji, jawi się jako ogólny tekst– rzeczywistość, zbudowany z różnicujących powtórzenia śladów, jest otwartością z nieograniczonymi zróżnicowanymi odesłaniami. Filozof nie opowiada o rzeczywistości jako takiej (co najwyżej o rzeczywistości minionej, pojawiającej się w różnych zapisach), ale o możliwościach jej postrzegania. Możliwości te najwyraźniej ukazuje literatura, gdyż pozwala powiedzieć wszystko, znosi dowolne granice, również swoje własne, stanowi dogodny narzędnik pozwalający na przekraczanie granic ustanowionych przez tradycyjną filozofię.

Derridiańska praca intertekstualna stoi w opozycji do lektury „typu heideggerowskiego”, która ma na celu znaleźć źródłowy sens, „prawdę” tekstu i założenia autora. „Czynna interpretacja” z założenia pozbawiona jest ostatecznej obecności, jakiegokolwiek centrum, oraz (w przeciwieństwie do hermeneutyki) nie jest skierowana ku początkowi, ale aprobuje grę. Zdaniem Derridy filozof powinien podejmować analizy dekonstrukcyjne, które polegają na szczególnie rozumianej inwencji interpretacyjnej. Praca tekstualna nigdy się nie kończy (nie dochodzi do rozszyfrowania – jest tylko nieskończoność interpretacji), nie poddaje się jakimkolwiek determinacjom, wyłączając sam fakt dekonstruowania. Myśliciel analizując dzieła, tworzy coś na wzór łańcucha piętrowych zdarzeń i niemożliwe staje się przewidzenie jaką formę zyskają w następnym jego tekście.¹⁵

Oczywistym jest, że nie ma tylko jednej obowiązującej metody dekonstrukcji, ale natrafic można na wiele różnorodnych strategii pisarskich odwołujących się do obszaru warunkującego to, co napisano.

14 J. Derrida, *Pozycje. Rozmowy z Henri Ronsem, Julią Kristevą, Jean–Louis Houdebinem i Guy Scarpettą*, Kwartalnik Literacki FA–art, Bytom 1997, s.35.

15 B.Banasiak, *Róż–ni(c)oś–ć*. [w:] J.Derrida, *O gramatologii*, Łódź 2011, s.8–18; Idem, *De interpretatione. Deleuze versus Derrida*, Nowa Krytyka, nr 13, 2002, s.97–118.; E.Kuźma, *Dekonstruowanie i rekonstruowanie granicy /Derrida–Luhmann/*, Nowa Krytyka, nr 16, 2004, s.307–319.

Dekonstrukcja nie jest jedynie metodą interpretacji, powodującą nieustanną redefinicję znaczeń, demontaż klasycznych związków językowych, lecz opiera się na „doświadczeniu czytania”, a więc opisuje całkowitą strategię filozofii Derridy. Filozof skupia się na poszukiwaniu tego co jest inne, co się wydarza, co obliuguje do działania i dawania odpowiedzi; podąża za tym, co pojawia się w postaci niespodziewanego. Innymi słowy, w każdym utworze szuka nierozstrzygalników – imitacji jednostek znaczeniowych, przez które niemożliwym staje się scałościowanie tekstu, oraz które nakłaniają do „podwójnej lektury”. Tekst posiada w pewnym sensie „dwa” teksty. Pierwszy z nich poddaje się interpretacji tradycyjnej, wpisuje się w ramy metafizyki, albo raczej jest rezultatem klasycznie filozoficznej lektury, polegającej na zredukowaniu zapisu. Pisany jest pod naciskiem autorytetu jaki stanowi obecność, przez wzgląd na rozum, sens i prawdę. Każdorazowe zaprzeczenie stanowi w nim wyższą aprobatę: gdy odkrywa się nierozumność rozumu, neguje się tylko negatywność rozumu w rozumie. Jednocześnie tekst ten przedstawia zapowiedź ukrytego za nim kolejnego tekstu, którego odkrycie możliwe jest dzięki znalezieniu mieszczących się w „pierwszym” destabilizujących go nierozstrzygalników. „Drugi tekst” – inny, a jednak wciąż ten sam – nie podlega tradycyjnej lekturze. Jego sens może być odkrywany jedynie poprzez „lekturę gramatologiczną” (od greckiego *gramma* – litera), a więc „interpretację interpretacji”. Niemożliwe jest połączenie obu tekstów w jeden, ponieważ „drugi” nie stanowi przeciwieństwa „pierwszego”, ale jest nieco przesuniętym tym, co podobne. Dlatego mówi się, że czytanie tekstu ogólnego obliuguje do podwójnej nauki, a nauka ta z kolei pozwala odstąpić się dwoistości jakiegokolwiek tekstu. Można jeszcze powiedzieć, że jeśli w tekst immanentnie wpisane są wewnętrztekstowe napięcia, szczeliny, powiązania i pęknięcia, które zdolny jest wysledzić uważny czytelnik, to tekst ten sam się dekonstruuje.¹⁶

16 Ibidem.

Rozdział 6.

Unieobecnianie się autora według Rolanda Barthes'a.

W analizie dekonstrukcyjnej poprzez „wolną grę” (znaczących) inwencja czytelnika zyskuje miano ważniejszej od intencji autora. Odbiorca staje się twórcą i to nie tylko wtedy, gdy coś dopisuje do tekstu, dochodzi do tego już wówczas, gdy dokonuje selekcji fragmentów tekstu spośród wielu innych będących do dyspozycji w polu zdarzeń.¹⁷ Roland Barthes pisze w swoim tekście *Śmierć autora*,¹⁸ iż pisanie niszczy jakikolwiek głos, jakikolwiek źródło bądź jakikolwiek początek. Pisanie stanowi obszar neutralności, nieprzejrzystości, złożoności, w jakiej zatracą się podmiot, swego rodzaju negatyw, na jakim znika jakakolwiek tożsamość, dostrzegająca siebie w piszącej substancji. Kiedy tylko pewien fakt stanie się opowiedziany nie z tego powodu, aby wprost oddziaływał na rzeczywistość, ale dla intencji nieprzechodnych, a więc jedynie w obrębie praktyki symbolicznej, powstaje właśnie to odłączenie, głos zostaje pozbawiony swojego źródła, autor wstępuje w swoją śmierć i wtedy rozpoczyna się pisanie. Odsunięcie autora nie stanowi wyłącznie faktu historycznego, bądź aktu pisania, przeobraża ono w zupełności tekst nowoczesny, lub – czego wynik jest takim sam – tekst czyta się teraz tak, iż autor, na różnorodnych jego poziomach, powoli staje się unieobecniony). Co najważniejsze, czas staje się inny. Autor, kiedy się w niego wierzy, odbierany jest stale jako historia własnego dzieła: autor i książka kształtują się na tej samej jednej linii, jako swego rodzaju przed i swego rodzaju po. Zupełnie inaczej jest gdy mamy do czynienia ze współczesnym skryptorem, który powstaje razem ze swoim tekstem; nie zostało mu przyznane istnienie, jakie byłoby uprzednie wobec pisania, również nie jawi się jako podmiot, którego predykat stanowiłaby książka; czas jego istnienia to czas wypowiedzi, a wszystkie teksty pisane są w ciągłym tu i teraz. Rezultatem tego jest fakt, iż pisanie nie jest w stanie już znaczyć czynności zapisywania, przedstawiania, noto-

17 V.Descombes, *Różnica*, [w:] B.Banasiak [opr.], *Derridiana*, Kraków 1994, s.57–97.

18 R.Barthes, *Śmierć autora*, *Teksty Drugie: teoria literatury / krytyka / interpretacja*, nr 1–2, Warszawa 1999, s.247–251.

wania, „odmalowywania” (jak by powiedzieli tradycjoniści), ponieważ stanowi czynność, jaką językoznawcy określają performatywem.

Performatyw to dość nietypowy typ wypowiedzi (występujący tylko jako pierwsza osoba czasu teraźniejszego), której treść stanowi akt, dzięki jakiemu się ona dokonuje: coś w rodzaju królewskiego Nakazuję bądź Śpiewam dawnych poetów. Współczesny skryptor musi już przestać obstawać przy tym, iż jego ręka jest w tyle w stosunku do myśli albo pragnień i że w tego następstwie jest on zobowiązany akcentować w nieskończoność to opóźnienie i bezustannie zajmować się formą. Zupełnie odwrotnie: jego ręka niezależna od jakiegokolwiek głosu, prowadzona poprzez nieskażony gest zapisu (nie zaś wyrazu), konstytuuje pole nie posiadające źródła ani początku, lub co najmniej pole, którego źródłem i początkiem jest język, a więc to, co podważa jakikolwiek początek i jakikolwiek źródło.¹⁹

Dzisiaj wiadomo już, iż tekst nie stanowi nieprzerwanego ciągu wyrazów, za którym stałby jednostkowy, „teologiczny” sens, a raczej tekst stanowi strukturę cytatów, wywodzących się z nieskończonego szeregu różnych zakątków kultury. Według Rolanda Barthes'a pisarz jedyne co może zrobić, to kopiować gest uprzedni, nie mający początku, a do jego kompetencji należy tylko mieszanie charakterów pisma, ukierunkowanie ich przeciw sobie, tak aby absolutnie nie można było wziąć za podstawę jakiegoś jednego z nich. W momencie kiedy chciałby oddać siebie, jest zobowiązany chociaż zdawać sobie sprawę z tego, iż ta wewnętrzna „istota”, jaką chciałby tylko „przełożyć”, jest wyłącznie rozbudowanym słownikiem, którego słowa można wytłumaczyć jedynie poprzez inne słowa i tak bez końca. Książka stanowi wyłącznie strukturę znaków, naśladowanie zagubionego, odwleczonego nieustannie wzorca. Jeśli wykluczmy Autora, odkodowanie tekstu będzie w zupełności bezużyteczne. Oddać Autorowi tekst to znaczy zapewnić temu tekstowi hamulec bezpieczeństwa, zaopatrzyć go w ostateczne znaczone, a więc przerwać pisanie. Postulat ten dobrze wpisuje się w krytykę, która obiera sobie za cel znalezienie pod wierzchnią warstwą dzieła Autora, bądź jego hipostazy: historii, społeczeństwa, wolności, psyche. Kiedy Autor raz już zostanie odnaleziony, tekst będzie można wyjaśnić.

19 Ibidem.

W związku z tym nic dziwnego, iż historycznie rzecz ujmując, panowanie Autora idzie w parze z panowaniem Krytyka, lecz także krytyka stanie się unieważniona włącznie z Autorem. W wielorakim pisaniu możliwe jest, aby wszystko splątać, niemożliwe zaś, aby rozszyfrować, jego struktura jest ciągła, „wielowątkowa”. Przestrzeń pisania możliwa jest do przebycia wzdłuż i w szerz, lecz nie do przejścia przez nią na wylot, albo w głąb. Pisanie konstituuje ciągle sens, dokonując tego jednakże po to, aby ten od razu się ulotnił. Zatem pisanie stanowi systematycznie uwalnianie się od sensu. Z tej przyczyny literatura jako pisanie, odwracając się od przyznawania tekstowi pewnej „tajemnicy”, to znaczy ostatecznego sensu, aktywuje coś, co można by określić aktywnością kontrteologiczną bądź rewolucyjną, ponieważ odrzucenie przekreślenia sensu, to ostatecznie wykluczenie samego Boga i jego ucieleśnienia w postaci nauki, rozumu i wiary.²⁰

Dla Barthes'a tekst jest splotem wielorakich metod pisania zaczerpniętych z licznych kultur, jakie oddziaływają na siebie, zaczynają się podważać i parodiować. Jest jednakże miejsce, w jakim ta różnorodność się spiętrza, a miejsca tego nie stanowi autor, jak dotychczas sądzono, ale czytelnik: czytelnik jest przestrzenią, do jakiej należą, bez ryzyka zagubienia, jakiegokolwiek cytaty wchodzące w skład pisania. Spójność tekstu nie wynika z jego źródła, ale z jego przeznaczenia, przeznaczenia tego jednakże nie stanowi wcale osoba. Czytelnik to człowiek pozbawiony biografii, historii, psychologii, będący jedynie kimś, kto gromadzi w jednym polu całokształt śladów, z jakich został zbudowany tekst napisany. Jeżeli pisanie ma być przyszłościowe, konieczne jest odwrócenie mitu: narodzenie się czytelnika należy okupić śmiercią Autora.²¹

20 Ibidem.

21 Ibidem.

Rozdział 7. Różnia i jej zastosowanie.

Bogdan Banasiak analizując *Szibbolet dla Paula Celana* autorstwa Jacques'a Derridy znajduje w nim inne miana różni: *Szibbolet*, data i obrzezanie.²²

7.1 Szibbolet.

Jak podaje Stary Testament (Księga Sędziów): gdy Efraimici uciekali przed Gileadczykami i zostawali przez nich zatrzymani przy brzegu Jordanu, ci drudzy pytali ich, czy są Efraimitami. Gdy odpowiadali, że nie, wtenczas kazali im, by wymówili słowo Szibbolet²³, a kiedy odpowiedzią było Sibbolet (ponieważ inaczej nie potrafili), chwyтали ich i zabijali. Wyraz Szibbolet jawiło się więc jako piętno tożsamości Efraimitów, a zatem różnicy i poniekąd kamień probierczy wobec nie-Efraimitów, którzy za swoje niewystarczające uwrażliwienie na niezauważalną, a wyłącznie słyszalną różnicę pomiędzy *sz* i *si* płacili śmiercią (zatem nieodwracalnym rozproszeniem tożsamości). Szibbolet jest więc znamieniem arbitralnym, nieznaczącym, jakie będąc różnicą pozbawione zostaje znaczenia samo poprzez siebie, jednak zaczyna rozstrzygać, wyróżniać, i odcinać. Jawi się więc tutaj jako inne określenie *différance* – niemej, „źródłowej” i nie zawierającej sensu różnicy, która sprawia, iż może istnieć wszelki sens i wszelki język, jest ich warunkiem. Szibbolet sprawia, że wszelka zasada hermeneutyczna traci rację bytu, gdyż wskazuje na mnogość w języku, nie znaczącą różnicę stanowiącą warunek znaczenia.

22 Poniższe rozważania oparte są na tekście B.Banasiaka, *Szibbolet – różnica bez różnicy*, Nowa Krytyka, nr 14, Szczecin 2003, s.362–367; także: J.Derrida, *Szibbolet dla Paula Celana*, Kwartalnik Literacki Fa-art, Bytom 2000.

23 szibbolet – dosłownie kłos lub płynący strumień, por. <https://wol.jw.org/pl/wol/d/r12/lp-p/1200004030>.

7.2 Data.

Podobnym przypadkiem jest data, działająca zawsze jak wspomniany Szibbolet. Pokazuje nieujawnione, zaszyfrowaną jednostkowość, jakiej nie da się ograniczyć do wiedzy, pojęcia czy historii. Wyjawia, iż istnieje znamię różnicy, podziału, iż ona sama jawi się jako podzielona, stanowi pierwszy i jednocześnie ostatni raz. Mówiąc o dacie, nie chodzi o sens (stanowi ona tajemnicę nie dającą się rozszyfrować), tym bardziej, iż jej jeden raz opiera się myśleniu, a więc pobudza do myślenia (Deleuze stwierdziłby, że przymusza do myślenia, Derrida, że raczej obliuguje filozofię do myślenia). Co więcej, data nie zamyka się w pytaniu o to, czym jest, ponieważ sama je warunkuje. Istnieje albowiem jako pojedyncza, wyjątkowa – empiryczna, lecz również charakteryzuje się jako znamię, ślad rozciągający ją na wszystkie Inne transcendentalnością. Zatem będąc zasadą podziału na transcendentalne i empiryczne, bezpośrednio czyni ten podział niemożliwym, gdyż istnieje jako taka i taka jednocześnie. Istnieje jako pojedyncza i ogólna równocześnie. Także jako wieloraka, nie do rozszyfrowania w swojej idiomatyczności, ponieważ kryje się za nią milcząca mnogość zdarzeń – to pokład hermeneutyczny nie do wyczerpania. Istnieje jako jedno i mnogość zarazem. Stanowi konieczność (prawo) i przypadek (pole możliwości ukrytych pod konkretną datą) – jednocześnie. Nieustannie wraca – do siebie (w swojej powtarzanej odczytywalności i idiomatyczności) oraz do innego (kolejnej daty) w swojej powtarzalności (np. następne czwarte grudnia), tak jak pierścień, krąg. Od momentu gdy istnieje (jako To Samo), równocześnie już nie istnieje (jest Inna), a więc jest interpretacyjnie niewyczerpalna. Odkąd istnieje data i szibbolet, nie istnieje już jedno źródłowe znaczenie. Data jawi się bowiem jako ślad i może się jedynie zacierać, jej znamię rozmywa ją apriorycznie. Nie działa zamknięcie i totalizacja, lecz jedynie rozproszenie, ponieważ data stanowi widmo. Sens może ulegać wyłącznie rozplenieniu w nieskończoność, gdyż taka sama wypowiedź, powtórzona, może posiadać inny sens.

7.3 Obrzezanie.

Derrida w *Szibbolet dla Paula Celana* przywołuje jeszcze moment obrzezania. Również tutaj „literalne” znaczenie terminu (obcięcie napletka, imię jakie zostaje dane w momencie zawarcia przymierza i oficjalnego wkroczenia do wspólnoty, doświadczenie oczyszczenia i błogosławieństwa) – nie stanowi sprawy najistotniejszej. Tym bardziej, iż tak ujmowane obrzezanie nie dotyczy już tylko Żyda, ale każdego, ponieważ Żyd funkcjonuje jako inny, nieposiadający swej istoty, niemający nic własnego, bądź którego istota oparta jest na tym, by nie być dysponentem niczego własnego. Wynika z tego fakt, że Żydami nie są wyłącznie poeci, ale wszyscy. Jeżeli Żyd jest obrzezany i wykonującym obrzezanie, wtedy obrzezanie głównie stanowi znamię wydarzenia cięcia, więc i podziału. Dzielenie z kolei jest gestem wyznaczania granicy, ale to także rozpad, cezura, różnica, lecz również partycypacja we wspólnotę (np. podzielać jakiś pogląd, albo dzielić z jakąś osobą łóżko). Przeto w zasadzie mowa tutaj o obrzezaniu słowa, bowiem słowo obrzezane stanowi słowo pisane, podstawę języka i cięcie na jego ciele; jako nacięte stanowi słowo pozwalające się czytać; nadto, ponieważ stanowi otwarcie, drzwi do wspólnoty językowej, jest również spotkaniem, bo jawi się jako tajemnicze i czytelne, znamię podziału i przynależności, funkcjonuje podobnie jak szibbolet o podwójnym ostrzu. Zatem obrzezanie stanowi „tajemnicę” jednego razu, każdorazowo wyłącznie jednego razu, znamię ponawianego powrotu i inicjacyjnego podziału. A taka jest przecież charakterystyka konstytutywnych właściwości języka – stałe rozpoczynanie od początku, bez zagłębiania w historię, ponawiane oznaczanie datą lub sygnaturą (nacięcie), datą, która bezustannie pozostaje czytelna i bezustannie się zaciera.²⁴

24 B.Banasiak, *op.cit.*, s.362–367.

7.4 Uzasadnienie przywołania przez Derridę pojęć: Szibbolet, data, obrzezanie.

W przywoływanym tekście Derridy ciągle spotykamy się z „pierwotnym” (jednak nie w znaczeniu historycznym) rozróżnieniem, „źródłowym” czynieniem podziału, a więc swego rodzaju „transcendentalnym warunkiem” jakiegokolwiek znaczenia, jakiegokolwiek języka, jednakże zamiast z określeniem różni, mamy do czynienia z terminami: Szibbolet, data i obrzezanie. Pewnie z tego powodu, że różnicowość stała się zbyt wygodna, a konkretnie – za bardzo ogólna. Chociaż różnica podważa jakąkolwiek podstawę (która niezmiennie stanowiła dla filozofii obiekt pragnień), jakąkolwiek formę obecności, to jednak sama *différance* zaczęła jawić się jako wygodny fundament. Możliwe, iż z tego względu zastąpiono ją zastosowanymi bardziej prowizorycznie, doraźnie kategoriami, jakie silniej od niej – dzięki swojej po(d)ręczności i tymczasowości – podkreślają jednostkowość, mocniej opierają się jakiegokolwiek nieodłącznie należytej metafizyce skłonności do uogólnienia.²⁵

Rozdział 8.

Metafora horyzontu Heideggera i widmo Marksa.

Aby lepiej zrozumieć zjawisko różni i kwestię granicy, warto przywołać Heideggerowską metaforę horyzontu, która bardzo obrazowo przedstawia ten problem oraz widmowe wizerunki Marksa analizowane przez Derridę w swojej książce zatytułowanej *Spectres de Marx*.²⁶

8.1 Horyzont.

W filozofii Heideggera, z której czerpał Derrida, pojawia się nowy plan myślenia, różniący się od klasycznego ujęcia metafizycznego,

który zakłada, że w punkcie wyjścia myślenia nie znajduje się żaden byt (absolutny, boski, idealny, ludzki bądź transcendentalny), tylko różnica bytów stanowiąca ich granicę – zlewający je ze sobą, a jednocześnie odsuwający od siebie horyzont (bądź prześwit, fuga, etc.).²⁷

Gdy Krzysztof Michalski analizuje filozofię Heideggera, to odniesienie do horyzontu jest przez niego zinterpretowane tak, iż w pierwszym momencie przywołuje skojarzenie z widnokretem, rozpościerającą się w perspektywie przestrzeni, dla której horyzont stanowi zamknięcie, a więc oddalony, stale oddalający się, nieosiągalny cel, punkt dojścia, w stronę, którego się zwraca. Horyzont jest bezustannie tu i teraz, nie stanowi zapowiedzi prawdy, lecz jej obecność. Rzecz w tym, aby ujrzeć wszystkie elementy na tym horyzoncie w jednym momencie, równocześnie – a zatem w jednym planie. Niebo i ziemia jawią się jako dwa rodzaje bytów. Każdy z nich stanowi to, czym jest. Jednocześnie tworzący z nimi jeden plan i konfrontujący je ze sobą horyzont jawi się jako nic. Bez tego nic, nie byłoby wszakże ani ziemi, ani nieba. Horyzont odzwierciedla ich bycie – fundamentalną pustkę, nic, którego nie ma. Takie samo nic pojawia się u Derridy. Na samym początku sugeruje on nam myśleć taki horyzont, przytaczając pewnego rodzaju kluczowe pojęcie filozoficzne Husserla znane jako *epoché*, to znaczy zawieszenie przekonań o istnieniu bądź nieistnieniu świata. W zbliżony – ale nie jednakowy – sposób Derrida pomija kwestię istnienia lub nieistnienia elementów: ziemi, nieba, a szczególnie horyzontu. Nie obiera sobie jednakże za cel dojścia do immanentnej esencji będącej daną absolutną, ale wchodzi w obszar paradoksu nieistnienia/istnienia samego horyzontu stanowiącego granicę, która jako nie transcendentna, ucieka przed jednakowo ontologicznymi próbami odnalezienia w niej immanentnej istoty. W „sferze” granicy niebyłoby jedynie odsłania byt. Sama w sobie granica wydaje się funkcjonować, nie mieć miejsca. Mimo wszystko to z jej powodu są rzeczy, jakie ona dzieli, sama rozdzielając się między nie. Patrząc przez pryzmat nieba rozlewa się, zlepia się z ziemią. Spoglądając od ziemi jest przeciwnie. Nie posiada żadnej istotnej własności. Niebo ma kolor niebieski, zie-

25 Ibidem.

26 J.Derrida, *Widma Marksa: stan długu, praca żałoby i nowa Międzynarodówka*, Warszawa 2016.

27 korzystam tu z: M. Kwietniewska, *Jacques Derrida – horyzont życia i śmierci*, Nowa Krytyka, nr 19, Szczecin 2006, s.127–140.

mia zielony, a barwa granicy pozostaje nieznana. Klasyczna metafizyka podpowiadałaby, że jest „szara”, bowiem nie może ona funkcjonować bez „szarości”, to znaczy zapośredniczeń, elementów stających się pośrednikami neutralizującymi metafizyczny niebyt. Metaforyczna metoda wypowiedzi metafizycznych pobudza do myślenia, nie jest przypadkowa, zasłania sobą problematykę fundamentalnej graniczności, a jednocześnie oszukuje – metafory, których używa metafizyka, pokazywane są jako prowizoryczne, przejściowe, przedmiotowe wsporniki myśli, jakie można w prosty sposób odrzucić. Nasuwa się pytanie dlaczego nigdy nie zostało to uczynione, czy to, czego nie można przedstawić bezpośrednio i jednoznacznie, jest możliwe do pomyślenia, oraz czy są jakiegokolwiek środki wyrazu pociągające za sobą taki rodzaj myślenia. Tak zjawiająca się metaforyka ukazuje tu wszakże swoją nieusuwalność: jeżeli nazwa własna określa coś, to pozostaje pytanie jak określić nic – pozostają wyłącznie metafory.²⁸

Metafora, z greckiego *metaphorá*, to słowo odsyłające etymologicznie do prefiksu *metá* (co oznacza poza, pod, po, prze-), a także czasownika *pherein* określającego czynność podnoszenia, niesienia. W łacińskim wyrazie *ferre* nadal jeszcze daje się usłyszeć to początkowe znaczenie, w jakim uwidacznia się już swoista nadwyżka: zdawać z czegoś relację, raportować. Patrząc przez pryzmat języka francuskiego, znaczenia obu wymienionych powyżej czasowników wybrzmiewają w słowie *différer* (odwlekać), wkraczając w znaczeniową grę z kompletnie innym, chociaż zupełnie tak samo brzmiącym *différer*, różnić się. Metafora jest więc transportem poza/przez różnicę sensu, jego transferem, nigdy nie spełnionym nakierowaniem na sens w wyrazie, granicą wyrazu oraz pojęcia. Nie jest ani wyrazem, ani pojęciem, a wszakże i jednym, i drugim.

8.2 Widmo.

Granica pomiędzy obecnością a nieobecnością to również sfera pozorów, obrazu, wizerunku – w skład czego wchodzi też obraz medialny. Opisane w *Widmach Marksa* widmowe obrazy są sposobami wyrażania polityczności, która stanowi nie tylko obszar aktu politycznego, lecz

28 M. Kwietniewska, *op.cit.*

również nierozłącznie towarzyszącej temu aktowi pasywności – bycie na granicy aktywności i pasywności.²⁹ Derrida określa widmo, zjawę czymś, co nie znajduje się ani jedynie w sferze śmierci, ani życia. Z kolei to, co dzieje się między tymi dwoma, między jakimikolwiek kompletnie dowolnymi „dwoma”, dokładnie jak między śmiercią a życiem, musi odnosić się do jakiejś postaci widma. Filozof mówi, że należy więc przygotować się do obcowania z duchami. Nawet – i tym bardziej – wtedy, gdy ta widmowość nie istnieje, nawet – i tym bardziej – wtedy, gdy coś nie będącego substancją, egzystencją czy esencją, nie jawi się nigdy jako obecne.³⁰

Rozdział 9. Różnia a metafizyka.

9.1 Krytyka fallogocentryzmu i metafizyki obecności.

Myśl Derridy wiąże się z kilkoma istotnymi pojęciami: fallogocentryzm, metafizyka obecności, oraz wspomniana już wcześniej *différance* i dekonstrukcja. Terminy te nie działają na zasadzie centrów, lecz bardziej jako metonimie – część odpowiada za całość, jedno pojęcie jest ściśle związane z innym. Mówiąc inaczej: Derridiańską filozofię można przyrównać do Deleuzjańskiego kłacza: każde wejście prowadzi nas do labiryntu pozbawionego centrum, gdzie terminy te nieznacznie się od siebie różnią, wzajemnie determinują, a jednocześnie tworzą zwartą myślową całość – wszystkie zwracają się ku temu samemu zamysłowi krytycznemu, skierowanemu w tradycyjną (metafizyczną) filozofię Zachodu.³¹

Metafizyka obecności jest najwyższym kryterium myślenia o bycie, umieszczającym go w optyce niesprawdzalnych empirycznie, idealistycznych, zaświatowych przekonań, które jako twór świadomości, miałyby ustanawiać to, co istnieje. Rzeczywistość zostaje jednocześnie ograniczona do metafizycznych terminów, oraz przez nie jest pozna-

29 Ibidem.

30 J. Derrida, *op.cit.*, s.14.

31 M.Pytka, *Walka o różnicę: wprowadzenie do Derridy*, Machina 13/09/2014 [online].

wana, stając się równocześnie – z punktu widzenia Derridańskiej filozofii – zafałszowywana dla dualistycznego, ideologicznego podejścia.

Filozof krytycznie rozpozna ten stan jako fallogocentryzmu, skupiającego dualizmy, w których prym wiedzie to, co związane z męską władzą, centrum, źródłem sensu i prawem. Derrida wylicza wiele dualistycznych par, pośród których zawsze jeden z członów stanowi dominantę w stosunku do drugiego oraz waloryzowany jest pozytywnie w opozycji do tego drugiego – nacechowanego pejoratywnie; np. mężczyzna – kobieta, prawda – fałsz, *signifié* (znaczone) – *signifiant* (znaczące), byt – bycie, centrum – margines, głos – pismo, wysokie – niskie. Fallogocentryzm kładzie nacisk na priorytet racjonalistycznej (opartej na logosie), centralistycznej i patriarchalnej (fallicznej) orientacji kultury Zachodu. Neologizm ten nawiązuje do centrum jako antropocentryzmu, humanizmu, przeświadczeniu o człowieku jako mierze wszystkich rzeczy, a także do degradacji i marginalizacji tego, co mieści się poza centrum.

9.2 Język.

Jacques Derrida cały czas stara się podkreślić, iż nie istnieją słowa niewinne, wszystkie skazane są na obciążenie metafizyczne – historycznym bagażem, każdy wyraz posiada swoją historię ujawniającą się przy każdorazowym użyciu.³² Żaden przekład nie jest czysty – substytutem terminu przekładu powinien być termin transformacji: regularna transformacja pewnego języka na inny, pewnego tekstu na inny. Prawdą jest, że nigdy nie doświadczyliśmy i nie doświadczymy jakiegos „przeniesienia” z jednego języka na drugi, albo w obrębie tego samego języka, czystych znaczonych (*signifié*), które znaczące (*signifiant*) zostawiłyby w stanie nienaruszonymi dziewiczym.³³

32 Ibidem.

33 J. Derrida, *Pozycje. Rozmowy z Henri Ronsem, Julią Kristevą, Jean-Louis Houdebinem i Guy Scarpettą*, Kwartalnik Literacki FA-art, Bytom 1997, s.21–25.

9.3 Struktura znaku.

Filozof uważa, iż pozbawione sensu jest obywanie się bez terminów metafizycznych w celu atakowania metafizyki. Nie posiadamy języka – słownika i składni – jaki nie wiązałby się z jego historią, co więcej nie jesteśmy w stanie wypowiedzieć żadnego destrukcyjnego zdania, jakie już nie zostało ubrane w formę, logikę oraz możliwe do wywnioskowania postulaty dokładnie tego, co stara się kwestionować. Można tu przytoczyć przykład: metafizyka jest atakowana przy użyciu pojęcia znaku. Jednak w momencie, kiedy ktoś próbuje pokazać, że nie istnieje uprzywilejowane bądź transcendentalne *signifié* (znaczone) i że w wyniku tego teren, lub wzajemny wpływ znaczenia jest pozbawiony granic, należałoby aby objął on swoim zaprzeczeniem pojęcie, a także sam wyraz znak, natomiast tego istotnie nie można wykonać – ponieważ znaczenie „znaku” nieprzerwanie było pojmowane i zdefiniowane w swym znaczeniu, że jest znakiem czegoś, *signifiant* nawiązujący do *signifié*, *signifiant* odróżniające się od swojego *signifié*. Jeżeli zamażemy zasadniczą różnicę pomiędzy *signifiant* a *signifié*, wtedy właśnie sam wyraz *signifiant* powinien zostać odrzucony jako termin metafizyczny. Termin znaku jest zdeterminowany poprzez tę opozycję i całkowitą jej historię. Jednak nie można nie postużyć się pojęciem znaku, nie można zaniechać metafizycznego współudziału, nie porzucając równocześnie krytyki jaką kierujemy przeciw temu współudziałowi. Funkcjonują bowiem dwie heterogeniczne metody zamazywania różnicy pomiędzy *signifiant* a *signifié*: pierwsza, tradycyjna metoda polega na derywowaniu albo redukcji *signifiant*, a zatem oznacza to definitywne podporządkowanie znaku myśli; druga, przeciwstawna do pierwszej, polega na zakwestionowaniu systemu, w którym wyżej wymieniona redukcja działała – głównie opozycji zmysłowe/rozumowe.

Paradoksem jest, iż metafizyczna redukcja *signifiant* potrzebowała opozycji, jaką redukowała. Opozycja stanowi część systemu, wraz z redukcją. Natomiast to, o czym mowa jest przy pomocy znaku, można oczywiście rozszerzyć na wszystkie terminy oraz wszystkie twierdzenia metafizyczne, przede wszystkim na dyskurs odnoszący się do „struktury”.³⁴ Zdaniem Derridy pojęcie znaku może jednocześnie

34 J. Derrida, *Struktura, znak i gra w dyskursie nauk humanistycznych*, [w:] Idem, *Pismo i różnica*, Warszawa 2004, s.486, 487.

potwierdzać i podważać zabezpieczenia etnocentryczne i logocentryczne. Zadanie nie bazuje na zupełnym ich wyeliminowaniu. Nie ma wątpliwości ku temu, że wewnątrz semiologii należy zmodyfikować pojęcia, przesunąć je, skierować je przeciwko ich założeniom, umieścić z powrotem w inne łańcuchy, przekształcić sukcesywnie teren pracy i stworzyć tym samym nowe konfiguracje. Derrida nie wierzy w kompletne zerwanie, w brak powtarzalności „cięcia epistemologicznego”. Cięcia stale rekonstruuują się w starym splocie, który to spłot wciąż należy rozplatać w nieskończoność. W niczym nie zamazuje to relatywnej ważności i konieczności pewnego rodzaju cięć, widma albo definicji nowych struktur.³⁵

Filozof nie bagatelizuje ani nie degradowuje klasycznej metafizyki obecności. Ją należy zwyczajnie zdekonstruować, a więc otworzyć na granicę, jaka znajduje się w jej wnętrzu, tym samym otwierając ją na nieobecność – czyli na to, co inne. I (na nowo) wkroczyć w pomiędzy, tym razem między obecnością i nieobecnością w samej obecności.³⁶

Rozdział 10.

Przyrównanie do Deleuzjańskiej nomadologii

Metafora – rzekł kiedyś Gilles Deleuze w rozmowie z Michelelem Foucaultem – nie znaczy nic: żadnego serca, tylko problem, a więc ekspansja najważniejszych kulminacji; żadnego centrum, ale nieustannie decentrowanie, ciągi i przechodzenie od obecności do nieobecności, zataczanie się od braku do nadmiaru. Mówił aby odrzucić koło, mylną zasadę powrotu, porzucić sferyczną strukturę całości: ponieważ wszystko wróci po prostej oraz labiryntycznej linii; włókna i rozgałęzienia.³⁷ Charakter ogólnej organizacji myśli Derridy nasuwa skojarzenie z kłęczem Deleuze’a, owymi włóknami i rozgałęzieniami. Dzięki różni można pozyskać rozmaite, odmienne wątki i kierunki sensu, oraz jednocześnie

35 J. Derrida, *Pozycje. Rozmowy z Henri Ronsem, Julią Kristevą, Jean-Louis Houdebinem i Guy Scarpettą*, Kwartalnik Literacki FA-art, Bytom 1997, s.21–25.

36 M.Kwietniewska, *op.cit.*, s.127–140.

37 M.Foucault, *Theatrum Philosophicum*, [w:] Idem, *Filozofia, historia, polityka: wybór pism*, Warszawa–Wrocław 2000, s.51.

powiązać je z wieloma kolejnymi i niemającymi końca. Taka definicja niejako pokrywa się z charakterystyką kłęcza jako plecionki, zawikłanej, bezustannie rozrastającej się struktury spłotu, która nie ma swojego początku, ani końca, oraz zawsze znajduje się pomiędzy rzeczami, jest między-obecnością.

10.1 Kłęcz.

Tekst (kłęcz) rozumiany w perspektywie Deleuze’a składa się z nieheterogenicznych elementów, nie posiada klasycznych ram delimitacyjnych, jest otwartą strukturą, w której składowe ulegają procesowi deterytorializacji i reterytorializacji, w wyniku czego w różnych punktach czytanie tekstualne może się zakończyć bądź rozpocząć. Kłęcz nie stanowi bytu, lecz jest ruchome, nomadyczne, działa podobnie jak nieustanna aktywność różni. Kłęcz określa się poprzez cały ciąg specyficznych własności, które przeciwstawiają je korzeniowi (wiązkowemu bądź palowemu) i drzewu – drzewo wiąże się z czasownikiem „być”, a kłęcz posiada jako ciąg połączeń „i... i... i...”:

- zasada łączności: jakkolwiek punkt kłęcza można połączyć z jakimkolwiek innym, nie ma żadnej apriorycznej zasady mówiącej o sposobach łączenia;
- zasada heterogeniczności: w kłęczu mają miejsce połączenia układów innego typu, ogniwa semiotyczne wiążą się z biologicznymi, ekonomicznymi, politycznymi itd., czego wynikiem jest to, że powiązane zostają organizacje znaków i stany rzeczy, nie jest możliwe wyznaczenie cięcia między przedmiotami i znakami;
- zasada wielości: kłęcz nie stanowi Jedno, które podzielone jest dychotomicznie, Jedno jako podmiot bądź przedmiot, świat bądź obraz, ani także wielorakie, które wyłania się z Jednego; mnogość nie posiada ani przedmiotu, ani podmiotu, tylko wymiary ideterminacje (tzn. linie stratyfikacji i segmentacji), nie istnieje tutaj jednostka miary, liczba jako zasada porządkująca elementy; mnogości ukształtowane są poprzez zewnętrzne (plan integralności i spoistości), linie ujścia bądź też deterytorializacji, dodające do danego wymiaru odmienny wymiar;

- zasada nie–znaczącego zerwania: kłącze można przerwać w jakimkolwiek miejscu, ale podąża mimo wszystko własną bądź obcą linią; może zostać częściowo zniszczone, ale i tak się odtwarza, rekonstruuje;
- zasada kartografii i przekalkowania: kłącze nie polega na regule reprodukowanej bez końca kopii, opiera się raczej na budowaniu mapy, na jaką należy nałożyć, przekalkować odbitkę; mapa stanowi otwartość, ulega demontażowi, przesunięciu przekształceń; niczego nie kopiuje, ale wytwarza, to konstruowanie, nie odtwarzanie.

Rzeczywistość jest rizomorficzna, rośliny budują kłącze ze zwierzętami, wiatrem, ludźmi, natomiast ludzie tworzą kłącze razem ze swoimi wirusami, lub raczej ich wirusy umożliwiają im konstruowanie kłącza ze zwierzętami.³⁸

Przykładem obrazującym działanie kłącza może być relacja orchidei z osą. Orchidea ulega deterytorializacji budując wizerunek, odbitkę osy; lecz osa ulega reterytorializacji w tym wizerunku. Osa deterytorializuje się jednakże, sama zostając elementem systemu reprodukcji orchidei; lecz reterytorializuje orchideę zbierając i przenosząc pyłek. Orchidea i osa, będąc heterogenicznymi, budują kłącze.

10.2 Nomad.

Deleuzjańskie kłącze można także wytłumaczyć obrazowo poprzez opisanie aktywności nomada, koczownika. Nomad³⁹ ma w posiadaniu terytorium, porusza się zwykłymi szlakami, przemieszcza pomiędzy jednym punktem, a drugim, nie omija punktów (jak chociażby wodopój bądź miejsca zgromadzeń). Istnieją w życiu nomada pewne zasady. Po pierwsze, nawet jeżeli punkty tworzą trasę, maszrutę, same ściśle podporządkowują się tym trasom, które wyznaczają – przeciwnie

38 A. Marzec, *Differance Derridy. Czy błąd daje się (wytłumaczyć)?*, Przekładaniec, nr 24, Kraków 2011, s.277; B.Banasiak, *Ogród koczownika. Deleuze – rizomatyka i nomadologia*, Colloquia communia, nr 1–3, Toruń 1988, s.253–270.

39 G.Deleuze, F.Guattari, *Kłącze*, Colloquia Communia, nr 1–3, Toruń 1988, s.221–238.

rzecz się ma, gdy chodzi o osiedleńca. Każdy punkt stanowi wyłącznie przekaźnik. Marszruta przebiega stale między dwoma punktami, lecz to „między– dwoma” stało się w całości spójne i wykorzystuje autonomię tak, jak własny kierunek. Życie koczownika stanowi intermezzo. Nawet składowe warunków służących osiedleniu pojmowane są w odniesieniu do trasy, jaka nieustannie je uaktywnia. Nomad to jednak nie wychodźca – wychodźca albowiem przemieszcza się wyraźnie pomiędzy jednym punktem a drugim, nawet jeżeli ten drugi bywa niepewny, nieprzewidywalny lub niekorzystnie zlokalizowany. Po drugie, maszruta koczownika może przebiegać zwyczajnymi drogami i torami, jest pozbawiony roli drogi osiadłej, jaka oddziela ludziom obszar zamknięty, przydzielając każdemu pewną część i normalizując łączenie części. Marszruta nomada jest jego przeciwieństwem, oddziela od siebie ludzi bądź zwierzęta w obszarze otwartym, nieokreślonym, nie–połączonym. Stanowi to rozdzielenie specyficzne, nie zawierające podziału, ponieważ dzieje się w obszarze pozbawionym granic i zamknięcia. Po trzecie obszar osiadły jest rozrywany poprzez mury, zamknięcia, oraz drogi pomiędzy tymi zamknięciami, natomiast obszar nomadyczny jawi się jako gładki, znaczony wyłącznie rysami, które zamazują się i przemieszczają razem z trasą. Koczownik zajmuje obszar gładki, zamieszkuje, zagarnia ten obszar i taka jest jego zasada terytorialna. Zatem błędem jest opisywanie nomada bazując na ruchu: koczownik stanowi raczej tego, kto się nie przemieszcza jako tako, a raczej porusza się, jednak równocześnie siedząc, znajduje się w bezruchu i prędkości, katatonii i porywczoci. Ruch określa względną cechę ciała ujmowanego jako „jedno”, ciała przechodzącego od jednego punktu do kolejnego; prędkość, odwrotnie, jest zasadniczą cechą ciała, którego nie dające się zredukować części wypełniają obszar gładki na rodzaj wiru, ze sposobnością ujawnienia się w jakimkolwiek punkcie. W tym sensie nomad nie ma punktów, ziemi ani tras, mimo tego, że oczywiście je posiada. Skoro koczownika można określić jako zdetytorializowanego, to dokładnie z tego powodu, iż deterytorializacja nie działa po, jak u wychodźcy, ani też na coś innego, jak u osiedleńca – faktycznie, relacja osiedleńca z ziemią jest mediatyzowana poprzez coś innego (np. poprzez porządek własności). U nomada, odwrotnie, relację z ziemią konstruuje istotnie deterytorializacja, nawet jeżeli reterytorializuje się w ten sposób, iż koczownik jest

na jej terenie. Ziemia nie stanowi już ziemi, od teraz jest zwykłą glebą bądź wspornikiem. Nie dokonuje się w niej deterytorializacja poprzez ruch całościowy i względny, ale w danych miejscach. Fundamentalną cechą obszarów gładkich, rodzaju kłacza, jest wielorakość kierunków, zmienność; to cecha zmieniającą ich kartografię.⁴⁰

10.3 Myśl Derridy a filozofia Deleuze'a – podobieństwa i różnice.

Cechą występującą zarówno w projekcie Derridy, jak i Deleuze'a jest to, że jego celem nie jest odpowiedź, ale pytanie, ponieważ filozofia nie stanowi odpowiadania na zadawane pytania, tylko chodzi o formułowanie problemów, jakie nie są jedynie tymczasowe bądź subiektywne.⁴¹ Deleuze analizuje strukturę rzeczywistego zdarzenia, a Derrida bada określone przypadki, które nie pozwalają się ograniczać metafizycznym opozycjom. Obiektem krytyki autora *O gramatologii* – podobnie jak u Deleuze'a – jest metafizyka obecności, podejmuje on jednak inną od niego strategię, próbuje zakwestionować metafizykę poniekąd „od środka”.

10.4 Relacja różnicy i powtórzenia.

Tekst i zawierająca się w nim treść podlega prawu iterowalności, to znaczy powtarzalności otwartej na Inne (odczytania, sytuacje, konteksty itd.), a także reprodukowalności sensu na zewnątrz swojego (pierwotnego) kontekstu. Zarówno w koncepcji Derridy, jak i Deleuze'a powtórzenie występuje w nieodłącznej relacji z różnicą, lub też dopiero dzięki tej różnicy możliwe jest jego zaistnienie; wprowadza Inne pomiędzy to, co powtarza. Derrida „odsłania” strukturę archipisma władaną przez *différance*, która umożliwia i współpracuje z iterowalnością, tymczasem Deleuze buduje wielką koncepcję genealogiczną. Twórca nomadologii nie bada tego, jak określone zdarzenia działają, ale jak ta indywidualna forma się tworzy. Nie zaprzecza on istnieniu nagiego powtórzenia

40 Ibidem.

41 B.Banasiak, *U źródeł empiryzmu Gillesa Deleuze'a – David Hume*, [w:] Nowa Krytyka, nr 24/25, Szczecin 2010, s. 221–241.

(dosłownego, możliwie wiernego w stosunku do samego powtarzanego modelu), ale też nie godzi się, aby stanowiło to najważniejszą, lub wręcz jedyną formę. Pod określoną istotą tego, co powiela, znajduje się, albo właściwie wydarza się powtórzenie przebrane, jakiemu towarzyszy różnica. Nagie powtórzenie odnosi się do powierzchni, tymczasem przebrane do głębi, poziomu produkującego jednostkowości. Każdorazowe zdarzenie stanowi następne z serii, kontynuuje pewien model, czy też raczej inną kopię, lecz jednocześnie jest głównie nowym wydarzeniem – a więc początkiem, czyli modelem. Konstytuuje się na linii wertykalnej, gdzie także powtarza, jednak nie wzór, ale tok indywidualizacji.

Derridiańska filozofia zakłada natomiast, iż nie jest możliwe wytyczenie stałych granic pomiędzy formą, w której rzecz jest zawarta od niej samej. To, co się wydarza (sens) pozostaje w tej samej chwili skażone przez strukturę, w jakiej się konstytuuje. Całości tej struktury nie można nigdy ująć w pełni. Nie da się odseparować autonomicznego transcendentalnego poziomu, gdyż jakiegokolwiek zdarzenie wpisując się w ową strukturę ulega nie tylko w jej wyniku przemianie, ale w tej samej chwili również sama struktura poddaje się modyfikacji.⁴²

Dla obu francuskich filozofów termin powtórzenia w klasycznym metafizycznym ujęciu ograniczony był do funkcji powtarzania Tego Samego, lub nawet został wykluczony poza sferę struktury pełnego sensu, stałego źródła – arche, oraz czystej obecności. Inna interpretacja powtórzenia, odnosząca je do pojęcia różnicy, umożliwia zarówno Derridzie, jak i Deleuze'owi zakwestionowanie metafizycznych założeń, a co najważniejsze, na zdekonstruowanie koncepcji źródła i skomplikowanie zagadnienia początku (bądź raczej jego braku). Głównym podobieństwem tych dwóch stanowisk jest to, że stanowią one reinterpretację tak powszechnego, jak i klasycznego terminu powtórzenia, czego celem jest podważenie metafizycznych struktur terminologicznych. Powtórzenie odgrywa podstawową rolę w toku wydarzenia się, pojawiania się pojedynczych indywidualności i sensu – u jednego z nich na poziomie genealogicznym, a u drugiego, jako wymóg wejścia w konstrukcję (archi)pisma. Obydwoje zadają transcendentalne pytanie

42 K.Wejman, *Pojęcie powtórzenia w filozofii Gillesa Deleuze'a oraz Jacques'a Derridy*, Preteksty, nr 1, Poznań 2011, s.77–89.

o to, jakie są warunki możliwości, przeobrażając jednakże klasyczne podejścia do przedmiotu transcendentnego. U Derridy powtórzenie w postaci iterowalności jest jednym z możliwych wyjaśnień, stale niedookreślonego pisma. W transcendentalizmie Deleuzjańskim, razem z różnicą, powtórzenia stanowią warunki możliwości rzeczywistego doświadczenia tj. określonych sytuacji, zjawisk, organizmów biologicznych, bądź porządków społecznych, ekonomicznych etc.

Główną różnicą w poglądach filozofów jest to, że iterowalność Derridy działa na powierzchni; w niekończącej się grze odniesień i zawierania się w coraz to kolejnych kontekstach. Powtórzenie jest więc procesem nieustającej intertekstualności. Deleuze natomiast tworząc termin wirtualności, a zatem swego rodzaju innego od bieżącego poziomu transcendentnego, zadaje przede wszystkim pytanie jak działa powtórzenie przebrane, jakie nie tylko powoduje, że możliwym staje się funkcjonowanie, lecz też kreacja i indywidualizacja wydarzenia. Otwiera tym samym drogę twórczości.⁴³

Myśleć znaczy tworzyć, a więc filozofia nie może stanowić już ani refleksji, ani kontemplacji, ani komunikacji, to sztuka wymyślania, tworzenia, budowania pojęć, a także eksperyment, puszczanie w ruch.⁴⁴ W filozofii Deleuze'a wskazać zatem można dwa wymiary: logikę, teorię bądź zwyczajnie filozofię wielości (wielości pod postacią zdarzeń, *plateau*, jednostkowości, urządzeń mechanicznych, kłaczy), a także teorię obrazu myśli, określaną przez niego noologią, czyli analizę obrazów myśli oraz ich historyczności, płaszczyznę immanencji. Znajduje ona przeszkody, jakie wypaczają myślenie jako wytwarzanie pojęć, otwiera drogę do myślenia inaczej (gdzie myślenie znaczy znajdowanie nowych metod myślenia czy odczuwania), a co więcej, odtwarza tradycyjny, zorganizowany obraz myśli pozostającej w tradycyjnym ujęciu przedstawienia.⁴⁵

43 Ibidem.

44 B.Banasiak, *op.cit.*

45 Idem, *Bez różnicy (przedmowa)*, [w:] G.Deleuze, *Różnica i powtórzenie*, Warszawa 1997, s. 5–20.

10.5 „Wewnątrztekstualność” Derridy a relacja z zewnątrz Deleuze’a – krytyka porównawcza Bogdana Banasiaka.

Zdaniem Banasiaka⁴⁶ lektura według Derridy powinna traktować teksty jako zapowiedzi czegoś, co pod sobą kryją, a co właśnie z ukrycia, niezauważenie nimi rządzi. Musi znajdować w nich to, co niejawne, czy też mimowolne (presupozycje ukryte pod banałem codziennego funkcjonowania języka), odkrywać kierujące nimi reguły. Desygnat nie istnieje, ponieważ zostaje uwikłany w grę różnicy i powtórzenia, odwołuje się do nieskończoności innych tekstów i śladów, które w ten bezkres są wmieszane i przez niego kształtowane. Sens poddaje się rozplenieniu (*dissémination*). Interpretacje stają się nieskończoną wielością, z których każda jest współmierną (pozbawioną prawa do wyłączności i prawdziwości) metodą odczytania.

U Deleuze’a tekst będący „ciałem bez organów”, urządzeniem mechanicznym, działa razem z zewnątrz, scala się z nim, wytwarza wielość działającą w różnorodnym polu, nie zgadza się na separację od świata, czy na ustanowienie na jego wzór – buduje z nim kłacze. Dana rzecz nie posiada jednego, sprecyzowanego sensu, a zawiera wiele sensów, które to pokazują siły i konstituowanie się sił w niej oddziałujących. Tak samo jak u Derridy, „rzeczy” w pewnym sensie nie istnieją, powstają jedynie ich interpretacje. Deleuze nie wierzy w nieodłączną istotność „wielkich zdarzeń”. Uważa, iż nie ma zdarzenia, słowa, zjawiska bądź myśli, których znaczenie nie byłoby różnorakie. Zjawisko, czy przedmiot zmienia sens w zależności od tego, jaka siła nimi zawładnie. Dana rzecz może zawierać w sobie tyle sensów, ile istnieje sił gotowych ją sobie podporządkować.

Z perspektywy Derridiańskiej dekonstrukcji tekstem (w tym również „tekstem świata”), a więc pismem (*écriture*) nie włada jakkolwiek instancja względem niego zewnętrzna, nie istnieje pierwszy w stosunku do tekstu archont pisma, dysponent, czy instaurator, prawda tekstu, bądź „znaczone transcendentalne”, do którego należy konstituowanie sensów tego tekstu (autor jest jednym z nieskończonej

46 Idem, *De interpretatione. Deleuze versus Derrida*, Nowa Krytyka, nr 13, Wydawnictwo Naukowe, Szczecin 2002, s. 97–118.

ilości czytelników). Żadna tożsamość/obecność (boska, ludzka, czy ta wchodząca w skład zasobów języka) nie może przetrwać, ponieważ różnia niszczy wszelką źródłowość. Aprioryczne utrwalenie sensu, absolutyzujące go i uniwersalizujące, zostaje poddane w wątpliwość. Interpretacja nie opiera się na odczytaniu, rozszyfrowaniu czegokolwiek, ale na nieskończonym procesie czytania. Sens otrzymuje walor procesualny i dynamiczny. Można tym samym dojść do wniosku, że trudno o bardziej zdecydowaną i rewolucyjną weryfikację formuły interpretacyjnej niż ta, która przeprowadzona została przy pomocy dekonstrukcji. Jednak Deleuze, zaprzeczając słuszności przyrównania swej nomadologii do dekonstrukcji, zauważa w niej metodę wewnątrztekstualną i tym samym powątpiewa w konsekwencję tej teorii. Bogdan Banasiak, porównując filozofię Derridy i myśl Deleuze'a⁴⁷, pisze, że chociaż pytanie o prawdę tekstu (intencję autora) dekonstrukcja czyni dosłownie absurdalnym, to i tak Derrida swoją uwagę skupia na tekście, który stanowi dla niego punkt wyjścia, fundament. Próbuje coś z samego tekstu wyczytać: przynajmniej jego „własną” różnicę względem siebie, coś, co go strukturalnie formuje (różnicę bądź nierozstrzygalnik), coś, co kieruje elementami tekstu (wewnętrzne i zewnętrzne zależności pomiędzy nimi, a więc syntaksę), coś, co realizuje się w samym tekście (samo–się–dekonstruowanie). Filozof próbuje w ten sposób obnażyć teksturę tekstu, jego trzon, podstawę, a więc poniekąd rzeczywiste kryteria jego „prawdy”. Pomimo, iż podstawą interpretacji według Derridy jest gra (aktywność różnicy i powtórzenia) i dziki, nieokiełznany posiew (*dissémination*), to gra ta posiada pewne nierozłączne i niepodważalne zasady. Mówiąc ogólnie, zasady te ustanawia syntaksa, a więc istotnie różnica i powtórzenie. Bogdan Banasiak podkreśla, iż Derridiańska gra w pewnym sensie zostaje skoncentrowana na tekście, scentralizowana, bowiem to on tworzy ośrodek organizacyjny. Posługując się terminologią Deleuze'a, możliwe, że metoda dekonstrukcji nadal tkwi na poziomie myśli osiadłej. Filozof przekracza własny horyzont różni i wyciąga element kierujący jednym, bądź kilkoma tekstami, jednakże i tak nie wychodzi poza zakres samego tekstu, wewnętrzności. Odnosząc się do powyższej analizy krytycznej, być może bardziej radykalny okazuje się

47 Ibidem.

Deleuze, który podążając za Nietzschem i Kantem czyni odwrócenie, a zatem przedmiot zaczyna dostosowywać się do podmiotu.⁴⁸

10.6 Stosunek podmiotu do przedmiotu u Deleuze'a i książka jako „ciało bez organów”.

W filozofii Deleuzjańskiej ani przedmiot nie jest pierwszy w stosunku do podmiotu, ani podmiot nie kształtuje doświadczenia, ale podmiot razem z przedmiotem stanowią współprodukty oraz zostają obdarzone określoną jednostkowością w życiowym ruchu zmian *hic et nunc*. Nie istnieją żadne uprzednie formy, ale tylko współzależności pomiędzy nie ukształtowanymi elementami; nie istnieją podmioty, ale wyzbyte z podmiotu aktywne indywidualizacje, które budują zbiorowe organizacje.⁴⁹ Jak pisze Deleuze, nie chodziło jednak o to, aby dotrzeć do punktu, kiedy nie wyraża się już „ja”, lecz do punktu, gdzie wyrażanie „ja” lub nie wyrażanie „ja” jest już pozbawione wszelkiego znaczenia.⁵⁰ Z perspektywy Deleuze'a klasyczny trójpodział na książkę (pole przedstawienia), podmiot (pole subiektywizacji) i świat (pole rzeczywistości) jest zupełnie nietrafiony. Książka nie posiada ani przedmiotu, ani podmiotu, niczego nie opisuje, nie reprodukuje, nie odbija, zbudowana została z różnorodnie ukształtowanych struktur, dat i rozmaitych prędkości. Jeżeli połączyć książkę z podmiotem, pomija się aktywność tworzyw, oraz zewnętrzność ich zależności. Książka jako „ciało bez organów”, urządzenie z przepływającymi w nim intensywnościami, działa razem z zewnątrz, splata się z nim, wytwarza wielość funkcjonującą w heterogenicznym obszarze, buduje wspólnie ze światem kłujące, współpracuje przez nieskończony ruch reterytorializacji i deterytorializacji, nie zgadza się na oddzielenie od świata, przeciwstawienie się mu, ustanowienie jako jego wynik.

Książkę będącą „ciałem pozbawionym organów” Deleuze przeciwstawia dwóm klasycznym typom książek. Pierwszym z nich jest

48 Ibidem.

49 Idem, *U źródeł empiryzmu Gillesa Deleuze'a – David Hume*, Nowa Krytyka, nr 24/25, Szczecin 2010, s.221–241.

50 G.Deleuze, F.Guattari, *op.cit.*

„książka–korzeń”, to znaczy model drzewa będący obrazem świata, lub korzeń stanowiący model świata ukształtowany jako drzewo. Korzeń jest tutaj korzeniem palowym, wokół którego powstają dychotomiczne albo okrężne i boczne rozgałęzienia. Jednakże w przypadku zarówno jednej odmiany, jak i drugiej, książka bazuje na fundamentalnej, centralnej jedności porządkującej (jedności przedmiotowej). To model odpowiedni między innymi dla psychoanalizy, lingwistyki, strukturalizmu czy informatyki. Tymczasem drugi rodzaj książki stanowi „system-korzonek” bądź „korzeń-wiązkowy”. Choć tutaj usuwa się korzeń centralny, jedność (jedność podmiotowa) zostaje – przynajmniej w ujęciu potencjalnym – jako że funkcję przechwytyuje jeden z korzeni drugorzędnych bądź też bocznych.⁵¹

Książka, jeśli skonstruowana jest z rozdziałów, ma punkty kulminacyjne, punkty zakończenia. Inaczej jest w przypadku książki stworzonej z warstw odnoszących się do siebie poprzez mikroszczeliny. Mianem plateau można nazwać każdą mnogość możliwą do połączenia z odmiennymi przez podziemno–powierzchniowe pędy tak, że buduje i rozszerza kłącze. Deleuze i Guattari wspólnie spróbowali napisać książkę–kłącze, skomponowaną z plateau, przeciwstawną do książki dychotomicznej, obracającej się cały czas wokół swojej osi i związanej w wiązkę. Nadali jej nieco żartobliwie kształt cyrkularny: wstawiali rano, po czym każdy z nich zastanawiał się jakimi plateau należy się zająć, a następnie zapisywali parę linijek tekstu w jednym, a potem innym miejscu. Każde plateau można czytać w jakiegokolwiek kolejności i w odniesieniu do dowolnego innego. Dla tego, co mnogie, trzeba sposobu, jaki efektywnie je wyprodukuje; nie można go zastąpić żadną typograficzną przebiegłością, leksykalną zręcznością, mieszaniną bądź kreacją wyrazów czy składniową śmiałością. Deleuze wraz z Guattarim twierdzą, że trudno widzieć rzeczy w odniesieniu do ich otoczenia, a nie z dołu do góry, bądź z prawej do lewej i odwrotnie. Nietzsche mawiał w ten sam sposób, iż aforyzm trzeba „przeżuć”, a plateau nigdy nie pozwala oddzielić się od wypełniających je krów, jakie równocześnie jawią się jako chmury na niebie.⁵²

51 B.Banasiak, *Ogród koczownika. Deleuze – rizomatyka i nomadologia*, *Colloquia communia*, nr 1–3, Toruń 1988, s.253–270.

52 G.Deleuze, F.Guattari, *op.cit.*

10.7 Gra różnic a walka sił.

Skoro dla Deleuze’a tekst stanowi tylko nieznacznym elementem w praktyce ekstratekstualnej, pewną miarę rzeczywistości narażoną na oddziaływanie z zewnątrz, lub wręcz wyczekującą siły gotowej nią zawładnąć, to analizowanie tekstu w jego własnym obrębie jest nieuzasadnione. Tekst pełni służbę w praktyce ekstratekstualnej, która go rozciąga, bowiem sprawą decydującą są siły zewnątrz mobilizujące niekończący się proces stawania się sensu. Jeżeli przyjąć, iż obaj myśliciele krytykują klasyczny dla filozofii podwójny system wnętrza i zewnątrz (a spostrzeżenia Deleuze’a, że wnętrze jest tylko „fałdem zewnątrz”, bliskie są Derridiańskim poglądom traktującym o „włonienu”, lub „imaginacji”), to nomadyczna maszyna wojenna Deleuze’a, kłącze, w którego skład wchodzi dzięki procesom ruchom deterytorializacji i reterytorializacji, podobnie tekst, jak i świat być może – jak twierdzi Banasiak – okazuje się założeniem bardziej jednolitym i konsekwentnym od zamysłu Derridy. Derridiańska metoda interpretacji, wykluczając podmiot, czy też zacierając go w jednorodnym przebiegu czytania-pisania, możliwe, że niepostrzeżenie konstytuuje zewnątrz w obszarze czystej wewnętrzności. Deleuzjański podmiot nie zanika, jednak zmienia się w jedną z sił (sam będąc w wyniku nich ukształtowany) gotową podporządkować sobie zawsze otwarty na zewnątrz tekst, a także zdolną spowodować jego ruch (deterytorializację) w ustanawianym różnicą sił rozwoju kłącza. Podczas gdy Derrida stara się w tekście „wyczytać” różnicę, to w przypadku Deleuze’a różnica (sił) dosłownie działa. Można powiedzieć, że u Derridy mamy do czynienia z wolną grą znaczących, działających w bezpiecznym obszarze, natomiast u Deleuze’a następuje walka nieujarzmionych sił.⁵³

Aby jednak zadziałała maszyna wojenna Deleuze’a, musi zostać spełniony pewien warunek. Filozofia dla twórcy nomadologii stanowi przede wszystkim kwestię myślenia, lecz myślenie nie jest dla niego naturalnym, samoistnym procesem, tylko charakteryzuje się głęboką inercją: zwykle nie myślimy. To bowiem, co jest pierwsze w myśli, to

53 B.Banasiak, *De interpretatione. Deleuze versus Derrida*, *Nowa Krytyka*, nr 13, Szczecin 2002, s. 97–118.

wtargnięcie, wróg, gwałt. Konieczne jest więc pojawienie się czegoś, co myśl zobliguje do myślenia, zatem uznawana za naturalną skłonność do myślenia skonfrontowana zostaje z przypadkową zachętą wynikającą ze spotkania. A to coś stanowi to, co zewnętrzne lub zewnętrzność współzależności, a współzależność nosi miano przypadku, ponieważ nie zamyka się w obrębie natury członów, które wiąże: spotkanie jest zawsze niemożliwe do wyjaśnienia. „Podmiot” więc nie jest już tożsamym ze sobą cogito, ale „Ja pękniętym”. Spotkanie jest określeniem współzależności zupełnie zewnętrznej, w jakiej myśl wkracza w relację z czymś niezależnym od niej.

Inną nazwą problemu jest aforyzm (poemat) pojmowany jako „tekst celowo fragmentaryczny”, fragment par excellence – czyli coś, co należy zinterpretować, bezustannie interpretować, a więc coś, co sprawia, że staje się niemożliwa ewentualność dopełnienia i nasycenia, ponieważ każde zdarzenie jest wielością.⁵⁴ Aforyzm zostaje w ścisłej relacji z zewnątrz, z intensywnościami, ironią i humorem, szaleńczym śmiechem, stanowi otwartość na zewnątrz. Dopiero interpretacja nadaje mu sens, mnogość sensów, ponieważ sens danej rzeczy jest odniesieniem tej rzeczy w stosunku do siły, która ją zniewala.⁵⁵ Nie ma w pisarstwie nomadycznym trafnych bądź nietrafnych interpretacji. Sama ta interpretacja przemienia naturę, zaczyna jawić się jako sztuka oceny, czy sztuka myślenia.⁵⁶

Należy zastanowić się jeszcze nad tym, czy rzeczywiście myśl nomadyczna pokonuje ograniczenia myśli osiadłej i zrywa z ustalonymi porządkami, tym bardziej, że siły na poziomie społecznym nie są otwartym przepływem, samoczynną fluktuacją – ulegają zawłaszczeniu, hierarchizacji, instytucjonalizacji. Nawet Deleuze poddaje tę tezę w wątpliwość, ponieważ kłaczka posiadają swoją niezależną dyktaturę i hierarchię oraz występują odpowiednie kłaczkom ugrupowania despotypczne. Toteż możliwe, że kłaczka, na przekór swojej chaotyczności, jest

54 Idem, *U źródeł empiryzmu Gillesa Deleuze`a – David Hume*, Nowa Krytyka, nr 24/25, Szczecin 2010, s.221–241.

55 Idem, *Ogród koczownika. Deleuze – rizomatyka i nomadologia*, Colloquia communia, nr 1–3, Toruń 1988, s. 253–270.

56 Idem, *De interpretatione. Deleuze versus Derrida*, Nowa Krytyka, nr 13, Szczecin 2002, s. 97–118.

kolejną strukturą, odbudowuje jakiejś *arche* bądź odtwarza zhierarchizowany i scentralizowany model. Może więc relacja maszyny wojennej z czystym zewnętrzem nie stanowi innego modelu; to urządzenie powodujące, iż sama myśl zmienia się w nomadyczną, to stawanie się i nieskończona aktywność wśród fantazmatów, pozorów. Swoje oswobodzenie się z ograniczeń myśli ta okupuje niemożnością przesądzenia o czymkolwiek. Jednak to przesądzenie było jedynie złudzeniem świata przedstawieniowego. Pozostaje więc wyłącznie myśleć, oraz oczekiwać chwili, kiedy myślenie w takich kategoriach będzie możliwe, gdy nadejdzie czas myśli zarówno ujawniającej, jak i realizującej tożsamość monizmu i pluralizmu, jedności i wielości.⁵⁷

Rozdział 11. Genealogie Michela Foucaulta

Michel Foucault w swoich pracach zajmuje się problemem granicy i podejmuje taką krytykę metafizyki, w której nie daje się nie zauważyć podobnych sformułowań do tych, jakimi posłużyli się Jacques Derrida i Gilles Deleuze.

11.1 Ogólne stanowisko Foucaulta oraz kwestia podmiotu i początku.

Foucault nie odrzuca terminu podmiotu jako takiego, jednakże jego klasyczną konceptualizację. Według niego podmiot nie stanowi już jedności, ale został podzielony, nie jawi się jako niepodległy, lecz zależny, już nie jako absolutny początek, tylko nieustannie modyfikowana funkcja. Podmiot transcendentálny nie konstytuuje historii, ani nie stanowi tego, poprzez którego historia jest wyjaśniana. Podmiot jest ukształtowany i kształtuje się w obrębie przemian porządku historii.⁵⁸

Genealogie Foucaulta, idąc drogą Nietzschego, nie poszukują początku, lecz pochodzenia. Nie określają wyjściowego początku w jego podstawowej czystości, lecz grę historycznie rozrzuconych zdarzeń i relatywne odbudowywanie się organizacji władzy-wiedzy. Odrzucenie

57 Ibidem.

58 Idem, *Bez różnicy (przedmowa)*, [w:] G.Deleuze, *Różnica i powtórzenie*, Warszawa 1997, s.5–20.

początku stanowi tutaj odrzucenie ewentualności ciągłości nie posiadającej żadnych przerw, pęknięć. Genealogia jest zatem krytycznym spojrzeniem na to, jak określony system władzy-wiedzy zastępuje wcześniejszy; genealogia traktuje o przerwach i zmianach, będącymi na kształt znaków przestankowych historii. Sprzeciwia się wobec metafizycznych poszukiwań „początków”, poszukiwania tego, co już istnieje. Przeciwstawia się zatem takiemu sposobowi myślenia, jaki zwracając aktualne potrzeby w stronę początku, wypatruje pierwotnego znaczenia, pierwotnego zdarzenia bądź rzeczy, które mają uzyskać całkowitą realizację w chwili swojego ukazania się. Takie zdarzenia mogą być kulminacją, jednak nie stanowią nic innego, jak tylko bieżący epizod w ciągu ujarzmięć. Wyłanianie się nie jawi się jako skończony proces. Genealogie Foucaulta walczą z przeświadczeniem, że istoty zjawisk czy rzeczy mieszcząc się gdzieś tam, oczekują na wyzwolenie przy pomocy obiektywnej metodologii Prawdy. Foucault uważa, że należy myśleć problematycznie, a nie dialektycznie pytać i szukać odpowiedzi. Co więcej, obszar komunikacyjny stanowi u niego skontekstualizowane i interakcyjne pole konfliktu, wewnątrz którego sprzeczące się strony pertraktują różnice. To w tym miejscu zmarginalizowane dyskursy są w stanie destabilizować centralne organizacje władzy-i-wiedzy.⁵⁹

Świat przedstawienia, bazujący na regule tożsamości, oraz jego „poczwórne jarzmo”, czyli To Samo, Podobne, Analogiczne i Negatywne, zaczyna być ugruntowanymi kulturowo ramami, granicami dla myśli. Różnica, która nie pozwala się pomyśleć jako sama w sobie, ulega rozproszeniu w niebycie, oraz daje się określić jedynie jako uzależniona od czterech wymiarów tradycyjnej myśli przedstawieniowej, lub od zasad rozumu, którymi są: przeciwieństwo w orzeczniku, tożsamość w pojęciu, podobieństwo w spostrzeżeniu oraz analogia w sądzie. Jeżeli istnieje tradycyjny świat przedstawienia, ujmuje się on poprzez te cztery wymiary, jakie go koordynują i strukturują. Są nimi cztery korzenie reguły rozumu: przeciwieństwo orzecznika rozszerzone w *ratio fiendi*; tożsamość pojęcia znajdująca odzwierciedlenie w *ratio cognoscendi*; podobieństwo spostrzeżenia, jakie wyraża *ratio agendi*; analogia sądu rozgraniczona w *ratio essendi*. Wszelka inna różnica, wszelka różnica,

jaka nie utrwała się w taki sposób, będzie jawić się jako nieskoordynowana, nadmierna, organiczna: zbyt mała lub zbyt duża, nie jedynie aby zostać pomyślana, lecz nawet aby istnieć. Nie będąc pomyślana, różnica ulega rozproszeniu w niebycie. Z tego wynika, iż różnica sama w sobie jawi się jako przeklęta, oraz winna odpokutować albo stać się odkupiona pod wpływem rozumu, jaki sprawia, że jest ona zdolna do życia i do bycia pomyślaną, oraz który przeobraża ją w rzecz przedstawienia organicznego.⁶⁰

11.2 Myśl.

Foucault rozumie myśl jako działanie ustanawiające przedmiot i podmiot w ich wielorakich możliwych zależnościach, jako badanie okoliczności, w których pewne zależności pomiędzy przedmiotem a podmiotem są konstytuowane, bądź przekształcane w taki sposób, iż stają się fundamentalne dla możliwej wiedzy. Określa myśl w pojęciach „gier prawdziwościowych”, co umożliwia mu podkreślenie zasad uprawniających podmiot do opisywania kwestii prawdy i fałszu, lecz nie ujawniania prawdziwych rzeczy. Myśl zamieszkuje w każdym rodzaju wypowiedzianiu się, zachowaniu i działaniu; stanowi samą formę działania w takim stopniu, w jakim determinuje grę prawdy i fałszu, odrzucenie bądź akceptację zasad, stosunek do siebie samego oraz do innych. Zdaniem filozofa jakiegokolwiek nasze aktywności, czy są dyskursywne, czy nie, jawią się jako systemy działania, aż do czasu, gdy rezyduje w nich myśl. Ponadto, chociaż jednostkowe istoty doświadczenia mogą obejmować uniwersalne organizacje, nie są niepodległe określonym determinacjom społecznego istnienia, natomiast te znowu nie mogą zrelacjonować doświadczenia inaczej niż przez myśl. Tak brzmi Foucaultowska reguła „nieredukowalności myśli”, zakładającej, że jakiegokolwiek doświadczenie stanowi formę myślenia i można je analizować poprzez genealogiczne krytykowanie historycznego ujawniania się form, transformacji myśli. Relatywizujemy się do rzeczy, relatywizując się do innych, a jednocześnie do siebie samych istniejemy jako gracze strukturujący

60 E.J.McGuire, *Hermeneutyka jaźni: Foucault o subiektywizacji i krytyce genealogicznej*, Nowa Krytyka, nr 18, Szczecin 2005, s.51–68.

59 Ibidem.

obszar działania pełen zależności władzy i wiedzy. Równocześnie – jak wynika z punktu widzenia hermeneutyki – ustrukturuwanie obszaru możliwych reakcji determinuje nieustanną reinterpretację, oraz połączenie naszych perspektywicznych dyskursów napotykanymi nowymi i sytuacyjnie ograniczonymi zastosowaniami.⁶¹

11.3. Foucaultowski diagram a Deleuzjańskie kłącze.

Foucault stworzył pojęcie "diagramu", pojęcie–mapa, funkcjonalny algorytm, które wiąże się poprzez swoje założenie z Deleuzjańskim kłęczem. Diagram stanowi wykres działania władzy, sprowadzony do formy idealnej, to rzeczywiście określona postać technologii politycznej, jaką można i trzeba przeanalizować w oderwaniu od jednostkowego użytku. Diagram ukazuje aktualną modalność władzy, nie budując jednocześnie systemu. Jest raczej nieustabilizowaną nicią oplatającą instytucje, typem racjonalności władającej nieodłącznie organizacją sił – diagram stanowi grę, „wpływ – opór”. Diagram to „empiryczny” punkt zespolenia się myśli Foucaulta o „grach sił” i rozszerzenie nomadologii Deleuze’a. Jedna filozofia jest dopełnieniem drugiej. Sieć Deleuze’a stanowi specyficzny typ mapy, za pomocą której możliwe jest poruszanie się w sferze myślenia Foucaulta. Bowiem dzieło Foucaulta stanowi *multiplicité* – różnorodność, wielość, a zatem to, co zbudowane jest z rozmaitych *pli* – fałd, dokładnie jak labirynt – etymologicznie – skonstruowany jest z płataniny różnych korytarzy. Genealogia i historia teraźniejszości Foucaulta umożliwiają nam rozpoznanie „pochodzenia” form, rodzajów naszej codzienności, a teoria „stawania się” Deleuze’a i Guattariego jest drogą wyjścia, złączeniem z zewnątrz, sposobem poszukiwania punktów transformacji. Foucault uosabia model transgresji, który opiera się na wykraczaniu poza jednostkową tożsamość, natomiast Deleuze przemieszcza ten ruch wykraczania na powierzchnię społecznej gry sił, przyznając mu charakter czynności politycznej. Pomimo różnicy problematyki (egzystencja i kapitalizm) fundament jest taki sam: stanowi go opór wobec wszelkiej teraźniejszości.⁶²

61 Ibidem.

62 B. Błesznowski, *Deleuze/Foucault: alians filozoficzny/alians polityczny*, Nowa Krytyka, nr 24/25, Szczecin 2010, s.46–56.

ZAKOŃCZENIE

Jacques Derrida za sprawą różni będącej narzędziem metody dekonstrukcji, dokonał niewątpliwie rewolucji w filozofii, a jego projekt, pomimo kontrowersji, spotkał się z szerokim odbiorem. Odwrócił do góry nogami cały świat metafizycznych pojęć, poddał w wątpliwość pojmowanie sensu wyłącznie pod postacią obecności. Nadał zupełnie nowy wymiar myśleniu o interpretacji – interpretacji odnoszącej się do tekstu, instytucji, systemów, sytuacji społecznych bądź politycznych, wszystkiego co funkcjonuje w postaci jakiegoś zapisu, a czemu towarzyszy tzw. gra różnic. Głównym założeniem interpretacji przeprowadzonej za pomocą dekonstrukcji jest teza o tym, że nie jest możliwe odnalezienie całkowitego sensu tekstu (pojętego tutaj bardzo rozległe, jako dowolny zapis cywilizacji i kultury). Derrida mówi o relacji pomiędzy znaczącym a znaczone, o tym, że żaden desygnat, żadne słowo czy pojęcie nie odsyła jedynie do siebie samego, ale ulega rozplenieniu, przez co jego sens jest zawsze wielością, różnorodnością. Nie istnieje znak czy ślad, który nie odnosiłby się do kolejnych śladów, nie mających końca w swojej rozciągłości, budujących nieskończony ciąg rozgałęzień i powiązań. Nie istnieje słowo, w które już nie wkradłaby się różnica, powodująca rozspójniającą interpretację. Wszelki tekst zawiera w sobie wiele innych tekstów. W wyniku działania różni, każdy element istnieje jedynie w zależności z innymi, przeszłymi bądź przyszłymi elementami, nigdy nie jest w pełni obecny, podlega nieustannej zmianie, jest ruchomy, nomadyczny. Niemożliwe staje się odnalezienie jakiegokolwiek początku czy pierwotnego sensu. Bardzo podobne działanie do Derridańskiej różni ma kłącze Gillesa Deleuze’a, które stanowi plecionkę, zawikłaną, bez przerwy rozrastającą się strukturę splotu, znajdującą się nieustannie pomiędzy rzeczami, nie mającą ani początku, ani końca.

W filozofii Derridy upatruję pewne cechy wspólne łączące ją z moim malarstwem. Tematem moich prac jest konstytuowanie nowej historii z elementów minionych zdarzeń. Wyjmuję określone fragmenty czy postaci z kontekstu wspomnień zapisanych w formie fotografii. W wyniku tego zmieniam ich znaczenie, pierwotną hierarchię, status, sytuując je w nowej sytuacji, nadając im nowe okoliczności czy zależności.

Dokonuję demontażu, aby za chwilę stworzyć z nich swoisty kolaż, plątaninę.

Każda z tych postaci obciążona jest bagażem konkretnego zdarzenia bądź przestrzeni, do której przynależała. W swojej pamięci zawsze odnosi się do tamtego obszaru zależności. Owe zlepki wspomnień stanowią dla mnie takie Deleuzjańskie kłącze, w którym nie można rozpoznać już, który element jawił się jako pierwszy, oraz gdzie każdy z nich odsyła do swojej wcześniejszej siatki powiązań, a także do nowych, niejednoznacznych sensów. Bowiem w każdym obrazie staram się zostawić miejsce dla różnorodnej, rozspójniającej interpretacji, nie buduję zdarzeń, które mogłyby określać się jednoznacznie. Poprzez niedopowiedzenia w jednostkowości określonego obrazu może zamieszkiwać wielość. Nigdy nie wiadomo co wydarzy się na końcu. Nowo zbudowana historia – mam nadzieję – odsyła odbiorców do kolejnych zdarzeń, tych mających swą ciągłość w ich wyobrażeniach. Można by iść dalej i powiedzieć, że owe wyobrażenia, interpretacje dokonane przez odbiorców, budują jakąś relację z tymi, dokonanymi przeze mnie. Pojawiają się tutaj niejako dwa korespondujące ze sobą światy: obszar moich wspomnień znany wyłącznie mnie samej, oraz nowa rzeczywistość, wydarzająca się na płótnie. Pierwotnie przeżyte zdarzenia otrzymują „nowe życie”, są już zupełnie różne. Nowa przestrzeń prowokuje do ponownej ich reinterpretacji, przez co zyskują drugie dno, lub raczej ciąg kolejnych kontekstów. To wszystko czyni z nich wydarzenie wielowarstwowe. Generalnie wspomnienia są w całości subiektywne, niedostępne dla innych, jednakże kreując z nich nową opowieść, podejmuję próbę wprowadzenia otwartości, być może, nadania im pewnej dozy obiektywizmu.

Elementy odmiennych wspomnień z fotografii znajdują w sobie odbicie. Na pierwszy rzut oka w zbudowanym zestawieniu coś nie pasuje, fragmenty żyją własnym życiem, jednak po chwili odpowiadają już jednym rytmem, choć z różną prędkością i intensywnością. Przeglądają się w sobie wzajemnie pomimo tego, że tak naprawdę są od siebie bardzo odległe. Tak jak w przykładzie przytoczonym przez Deleuze'a orchidea odbija się w osie, a osa w orchidei, tak i te elementy rozciągają się i nakładają na siebie. Bohaterowie prac (przynależący wcześniej do innego czasu, innej przestrzeni) spotykają się ze sobą i zaczynają

tworzyć spójną, prawdopodobną, prawie naturalną całość, jak gdyby już od zawsze istnieli we wzajemnej zależności. Jakby wszystkie wspomnienia stale nawiązywały do siebie w milczeniu – to samo dzieje się na skutek Derridiańskiej różni, gdzie każdy element jest jednocześnie wszystkimi innymi, a wszystkie inne odnoszą się z kolei do tego jednego elementu. Wyrwany fragment wspomnień wspólny z innymi fragmentami, oraz interpretacją nadającą temu sens, to całość fragmentaryczna – jak aforyzm oczami Deleuze'a.

Zdarzenia zanotowane na fotografiach – od momentu separacji określonych elementów – przemieszczają się, zmieniają swoją przestrzeń i czas, w którym się wydarzają, wchodzą ze sobą w grę, a zatem tutaj przejawia się ich nomadyczność, ruchomość. Fragmenty wspomnień można by tak rozplatać i na powrót zesplatać w nieskończoność, zestawiając je wciąż na nowej płaszczyźnie i w nowym kontekście. Poprzez wyrwanie ich ze swojej przestrzeni, przestają funkcjonować jako „drzewo” (posiadające swój początek i koniec), ich kolejność nie jest już istotna – a w zasadzie przestaje nawet istnieć jako taka.

Książka-kłącze, napisana przez Deleuze'a wspólnie z Guattarim, stanowiła szybkie, niezorganizowane zapiski pomysłów dotyczących tego, czym należy zająć się w bieżącym momencie, które to zapiski umieszczali niekonsekwentnie, wręcz przypadkowo na różnych stronach. Próbowali – dla żartu i dla sprawdzenia swojej metody – stworzyć taką książkę, która zawierałaby plątaninę wyrwanych z kontekstu czynności, sytuacji, sformułowań i która byłaby w swojej istocie nomadyczna. Struktura moich prac bazuje na podobnym założeniu. Wybór fragmentów różnych fotografii był często przypadkowy, choć podparty myśleniem intuicyjnym. To te fragmenty nasuwały mimowolnie pewien wspólny układ, zmieniając bądź dopełniając wcześniejsze wyobrażenie o tym, jak dana relacja miała wyglądać.

Nie dążę w swojej pracy artystycznej do skonstruowania prawdziwej Derridiańskiej różni, czy Deleuzjańskiego kłącza, jednak metoda jaką posługiwali się ci dwaj francuscy filozofowie, wydaje mi się bardzo interesująca. Mianowicie metoda, która zakłada, że nie istnieje interpretacja lepsza czy gorsza, jedyna możliwa i prawdziwa, że dana rzecz nie oznacza tylko zamkniętego obszaru sensu, ale odsyła do

nieskończonego pasma kolejnych powiązań, oraz postulująca, iż sens należy nieustannie dekonstruować. Celem tej pracy nie było kwestionowanie postawionych przez Derridę założeń, lecz zebranie w jedną całość głównych tez skupionych wokół zagadnienia różni, tak, aby ową treść odnieść do swojej twórczości artystycznej, a tym samym poszerzyć i dopełnić temat, którym się zajmuję.

BIBLIOGRAFIA

DRUKU ZWARTE:

- B.Banasiak, *Bez różnicy (przedmowa)*, [w:], G.Deleuze, *Różnica i powtórzenie*, Warszawa 1997.
- Idem, [opr.], *Derridiana*, Kraków 1994.
- A.Bronk [red.], *Filozofować dziś. Z badań nad filozofią najnowszą*, Lublin 1995.
- G.Deleuze, *Różnica i powtórzenie*, Warszawa 1997.
- J.Derrida, *La Dissémination*, Paris 1972.
- Idem, *O gramatologii*, Warszawa 1999.
- Idem, *Pismo filozofii*, Kraków 1993.
- Idem, *Pismo i różnica*, Warszawa 2004.
- Idem, *Pozycje. Rozmowy z Henri Ronsem, Julią Kristevą, Jean-Louis Houdebinem i Guy Scarpettą*, Bytom 1997.
- Idem, *Widma Marksa: stan długu, praca żałoby i nowa Międzynarodówka*, Warszawa 2016.
- M.Foucault, *Filozofia, historia, polityka: wybór pism*, Warszawa 2000.
- Idem, *Słowa i rzeczy: archeologia nauka humanistycznych*, Gdańsk 2000.

WYDAWNICTWA PERIODYCZNE:

- B.Banasiak, *De interpretatione. Deleuze versus Derrida*, Nowa Krytyka, nr 13, Szczecin 2002.
- Idem, *Hommage à Jacques Derrida (1930–2004)*, Nowa Krytyka, nr 17, Szczecin 2004.
- Idem, *Ogród koczownika. Deleuze – rizomatyka i nomadologia*, Colloquia communia, nr 1–3, Toruń 1988.
- Idem, *Róż-ni(c)oś-ć*, [w:] J.Derrida, *O gramatologii*, Łódź 2011.
- Idem, *Szibbolet – różnica bez różnicy*, Nowa Krytyka, nr 14, Szczecin 2003.
- Idem, *U źródła empiryzmu Gillesa Deleuze'a – David Hume*, Nowa Krytyka, nr 24/25, Szczecin 2010.
- R.Barthes, *Śmierć autora*, Teksty Drugie: teoria literatury / krytyka / interpretacja, nr 1–2, Warszawa 1999.
- B.Błesznowski, *Deleuze/Foucault: alians filozoficzny/alians polityczny*, Nowa Krytyka, nr 24/25, Szczecin 2010.
- M.Kwietniewska, *Jacques Derrida – horyzont życia i śmierci*, Nowa Krytyka, nr 19, Szczecin 2006.
- G.Deleuze, F.Guattari, *Kłęczce*, Colloquia communia, nr 1–3, Toruń 1988.
- J.Derrida, *Szibbolet dla Paula Celana*, Kwartalnik Literacki Fa-art, Bytom 2000.
- E.Kuźma, *Dekonstruowanie i rekonstruowanie granicy / Derrida – Luhmann*, Nowa Krytyka, nr 16, Szczecin 2004.
- M.Kwietniewska, *Jacques Derrida – horyzont życia i śmierci*, Nowa Krytyka, nr 19, Szczecin 2006.
- A.Marzec, *Differance Derridy. Czy błąd daje się (wy)tłumaczyć?*, Przekładaniec, nr 24, Kraków 2011.
- E.J.McGuire, *Hermeneutyka jaźni: Foucault o subiektywizacji i krytyce genealogicznej*, Nowa Krytyka, nr 18, Szczecin 2005.
- M.Pytka, *Walka o różnicę: wprowadzenie do Derridy*, Machina 13/09/2014 [online].
- K.Wejman, *Pojęcie powtórzenia w filozofii Gillesa Deleuze'a i Jacques'a Derridy*, Preteksty, nr 1, Poznań 2011.

Magdalena Wiśniewska

Upadek higieny ontologicznej w świecie ponowoczesności

DYPLOM 2017

Wydział Artystyczny

POZIOM KSZTAŁCENIA: jednolite studia magisterskie

FORMA STUDIÓW: studia stacjonarne

Kierunek: Grafika

Specjalność: grafika warsztatowa

DYPLOM GŁÓWNY

Temat pracy: *Świat post-biologiczny*

PROMOTOR: prof. Adam Romaniuk

prezentacja: pod kierunkiem prof. Antoniego Kowalskiego

Tytuł: *Cybersiatki*

PRACA TEORETYCZNA

PROMOTOR: dr Roman Lewandowski

RECENZENT: dr hab. Dariusz Gajewski

WSTĘP

Motywy podjęcia tematu pracy Upadek higieny ontologicznej w świecie ponowoczesności stała się chęć pogłębienia wiedzy na temat zagadnień sztuki współczesnej, postępu technologicznego i szeroko pojętego posthumanizmu, pod względem czysto terminologicznym oraz bazując na przykładach wybranych artystów. Przedmiotem pracy stały się rekonfiguracje natury, rozpatrywanie podziału natura/kultura we współczesnym ujęciu, analiza tego, co ludzkie i nie-ludzkie oraz stawanie się (ze) zwierzętami. Opisuję: znaczenie, rozwój i środowiska cyberkultury, postęp biotechnologiczny oraz charakter biomediołów. Ponadto rozważam traumę tożsamości człowieka, a także bytów nie-ludzkich – w tym maszyn – np. cyborgów oraz kulturowe różnice Matrixa i Patrixa. Podejmuję problematykę podmiotu w bio-arcie, w oparciu o konkretne artystyczne realizacje, z uwzględnieniem chimer. Prace graficzne, w technice druku solwentowego opowiadają o świecie post-biologicznym. Pastelowe rysunki, będąc uzupełnieniem, są indywidualnymi poszukiwaniami cybersiatek.

Granice między naturą a kulturą

Według *Słownika języka polskiego* PWN *Natura jest to stan pierwotny przyrody, niezmienny przez kulturę i cywilizację.*¹ Traktowana jest również jako *siła kształtująca organizmy żywe, zwłaszcza ludzi.*² Klasyczne postrzeganie natury, jako nie-ludzkich form życia i przyrody nieożywionej, bazowało na prymarnym antagonizmie, tego, co ludzkie i nie-ludzkie. Granica ta była nakreślona w sposób jednoznaczny i niepodważalny. Jak stwierdził Bruno Latour: *Natura to świat rzeczy pozbawionych głosu.*³ Kulturę zaś opisywał, jako *świat mówiących ludzi.* Jako element rozróżniający naturę i kulturę Latour wskazuje na język.

- 1 W.Doroszewski [red.], *Słownik języka polskiego* Tom IV L-Ni, Warszawa 1963, s.1240.
- 2 Ibidem, s. 620.
- 3 B.Latour, *Polityka natury. Nauki wkraczają do demokracji*, Warszawa, 2009, s.5.

Cywilizacja jest poziomem rozwoju społeczeństwa, rozpatrywanym zwykle w konkretnym okresie historycznym. Jest najwyższym poziomem organizacji społeczeństw, z którymi utożsamia się dany podmiot. Według Zbigniewa Oksiuły: *Od tysięcy lat czynimy sobie poddanym wszystko, co obce. Wszystkie istoty żywe rodzą się, rozwijają i funkcjonują instynktownie pod presją doboru naturalnego. Tylko my uwolniliśmy się od tej presji. Uświadomiliśmy to sobie i zaczęliśmy tworzyć kulturę. Staliśmy się kreatorami. [...] Jak dotąd budujemy martwą technikę, narzędzia. Wkrótce będziemy mogli sami kreować inne życie. W maju roku 2008 Craig Venter, kontrowersyjny biolog amerykański opatentował pierwszy żywy organizm, a dokładniej minimalny bakteryjny genom syntetycznej bakterii. To początek nowej superszybkiej megaewolucji o niewyobrażalnych konsekwencjach. To fascynujące i przerażające zarazem.*⁴ Cywilizacja jest zatem podporządkowaniem wszelkiego życia osobie ludzkiej, staje się również fundamentem powstawania sztucznego życia.

Osiągnięcia nauki i technologii (technonauki) są istotnym czynnikiem wymuszającym ponowne przemyślenie kategorii natury. Termin technonauka został zainspirowany przez belgijskiego filozofa Gilberta Hottouisa pod koniec lat siedemdziesiątych XX wieku jako poddanie krytyce klasycznych podziałów na nauki teoretyczne i stosowane, reprezentację i interwencję, patrzenie i dotykanie itd. Koncepcja technonauki zwraca uwagę na praktykę i transdyscyplinarność konieczną w wielu nowych dziedzinach badań, jaką jest np. biologia syntetyczna. Koncepcje trójki badaczy – Donny Haraway, Bruno Latoura i Elizabeth Grosz – mają odmienne argumenty i kierują się różnymi czynnikami, jednocześnie jednak są za przerwaniem dualizmu natura/kultura. Haraway pisze: *Ratowanie natury jest ostatecznie śmiertelnym projektem. Opiera się on na podtrzymywaniu struktury naruszania granic i dreszczu pozornie tylko wyzwalającej transgresji*⁵. Idee takich filozofów, jak Haraway czy Latour, brzmią następująco: *nie chodzi o to, by naturę ratować, ale by ją uspołecznić.*⁶

- 4 *Życie poza statkiem kosmicznym Ziemia. Ze Zbigniewem Oksiułą rozmawia Monika Bakke*, <http://www.obieg.pl/rozmowy/1582>,
- 5 D.J.Haraway, *The Promises of Monsters. A Regenerative Politics for Inappropriate / Others*, [w:] Idem, *The Haraway Reader*, Routledge, 2004, s. 105.
- 6 Ibidem, s.105.

W książce *Polityka natury* Latour głosi tezę, że *po śmierci Boga i śmierci człowieka najwyższy czas, żeby natura także wyzionęła ducha*.⁷ Na Zachodzie badacze bardzo chętnie odwołują się do tej tezy, która dotyczy nieokreślonej koncepcji natury, ale mając na uwadze „porządek naturalny” lub „prawo naturalne”. Natura, którą opisuje Latour, występuje zawsze w liczbie pojedynczej i ustanawia bowiem totalizującą jedność, czyli *hierarchię bytów w ramach jednej uporządkowanej serii*.⁸ Latour wprowadził termin kolektywu dwuizbowego, czyli naturą jest to wszystko, co nie-ludzkie oraz społeczeństwo – zbiór ludzi, natomiast stary podział na naturę i społeczeństwo przestaje mieć sens. *Kiedy przywołuje się pojęcie natury, to zgromadzenie, do którego się odnosi, zaczyna liczyć się nieskończenie bardziej, aniżeli ontologiczna jakość tego, co naturalne, czego pochodzenie gwarantowałoby samo pojęcie*.⁹ Badacz sugeruje więc kolektyw bez obszaru zewnętrznego, czyli taki, który zawiera ludzi i nie-ludzi, to znaczy wszelkie formy, elementy przyrody nieożywionej i artefakty (sztuczne wytwory). Ten nowy kolektyw, którego uczestnikami są również nie-ludzie, to rodzaj *pluriversum*, inaczej dobry, wspólny świat. Ludność powinna uwolnić się od podziału na działające podmioty i bierne przedmioty, co pozwoli znaleźć się we wspólnym świecie oraz zwrócić uwagę również na to, że *nie-ludzie zasługują na coś więcej niż odtwarzanie bez końca upokarzającej i nieco wulgarnej roli przedmiotu na wielkiej scenie natury*.¹⁰ W ten sposób powstaje sieć relacji zamiast zbioru osobnych przedmiotów.

Oddzielenie natury od kultury zdaniem Haraway jest aktem odziedziczonej przemocy i aby zakończyć tę hipotezę należy uświadomić sobie wreszcie, że nie ma „powrotu do natury”. Badaczka chce zaproponować swój własny termin – naturakultura, który powstał w wyniku *implozji dyskursywnych obszarów natury i kultury*.¹¹ W analizach Haraway naturakultura występuje w dwóch przypadkach, gdy implozja jest bardzo widoczna w odniesieniu do cyborgów i do zwierząt, jednak najbardziej w obserwacjach relacji ludzi i małych człokształtnych.

7 B.Latour, op.cit., s.50.

8 Ibidem, s.49.

9 Ibidem, s.54.

10 Ibidem, s.80.

11 D.Haraway, *How Like a Leaf. An Interview with Thyrza Nichols Goodeve*, Routledge, 2000, s.105.

Zmiany znaczenia terminu natura domaga się również australijska badaczka Elizabeth Grosz. Z punktu widzenia Grosz – pojęcie natury nawiązuje do odmiennej tradycji; jednak mimo wszystko jest ono zbliżone w wielu kwestiach do poglądów Haraway i Latoura. Natura w ujęciu Grosz też nie jest pasywna, ani niezależna i dziewiczo niedostępna. Decydujące jej znaczenie jest takie, że ma ona nierozzerwalny związek z kulturą, co wymaga refleksji nad tym, *na jakie sposoby natura, będąca tym, co biologiczne i materialne, organicznymi i nieorganicznymi systemami podtrzymującymi życie, pobudza i produkuje kulturę, czyli jakimi sposobami to, co biologiczne, umożliwi raczej niż ogranicza i ukierunkowuje społeczne i kulturowe życie*.¹² Związki między naturą a kulturą nie polegają na tym, żeby je rozdzielać, ponieważ natura wyprzedza i doprowadza kulturę do stałej metamorfozy, czyli jest impulsem ewolucji przebiegającej w nieprzewidywalny sposób. Żyjąc przeświadczeniem, że *naturalne jest (obecnie) represjonowanymi niedocenionym warunkiem wszelkich kulturowych form i powodem tego, że różnią się między sobą i od siebie*.¹³ Grosz podpowiada jednak, żeby nie umiejscawiać się gdzieś pośrodku tej dualistycznej opozycji, ale apeluje do ponownego rozważenia kluczowych pojęć i mechanizmów. Badaczka podkreśla, że aby lepiej zinterpretować kulturę należy pamiętać, że *kultura i reprezentacja mają zewnątrz, nie obejmują wszystkiego i są uwarunkowane, a nie warunkują*.¹⁴ Grosz zaczyna posiłkować się Darwinowską teorią ewolucji i dochodzi do wniosku, że to kultura neutralizuje naturę, dążąc do jej porządkowania i kontrolowania. Od czasów Darwina nie da się analizować natury jako biernej, niezmiennej i ahistorycznej, ponieważ bardziej niż kiedykolwiek potrzeba koncepcji natury żywej, produktywnej i zmiennej, która będzie „materią kultury”. Będąc pod silnym wpływem teorii Darwina i coraz liczniejszych naukowych obserwacji dotyczących zwierzęcych zachowań o znamionach kulturowych, badaczka zadaje sobie pytanie: *dłaczego tylko ludzki świat sytuujemy w sferze kultury, a świat zwierząt jest z niego wykluczany?* Nie-ludzie też mają swój

12 E.Grosz, *Time Travels. Feminism, Nature, Power*, Durham, London, 2005, s.43.

13 Ibidem, s.44.

14 Ibidem, s.48.

język do komunikowania się, używają narzędzi, mają własne technologie, prowadzą życie społeczne, dlaczego więc nie-ludzi nie traktować jako innych twórców kultury? To są pytania, na które nie da się znaleźć szybkiej i prostej odpowiedzi. Postawienie tych pytań świadczy o tym, że zauważamy analizę kultury, która ciągle się zmienia pod wpływem dynamiki natury. Dlatego natura postrzegana jest jako aktywny element kultury. Taki tok interpretacji jest bardzo potrzebny, ponieważ pozwoli on badaczom kultury zaobserwować rejony, które już istnieją, w miejscach, gdzie badania jeszcze się nie rozpoczęły.

W 1977 roku Grzegorz Kowalski w swojej pracowni w Warszawie realizował projekt, który składał się z fotografii i zapisów werbalnych, dotyczący kategoryzacji dzieła *Ludzie/Zwierzęta*. W tym samym roku Ihab Hassan opublikował swój wykład, w którym napisał, że *humanizm kończy się, bowiem człowiek staje się już kimś innym niż tradycyjnie pojmowana centralna figura humanizmu*.¹⁵ Trzy lata później Gilles Deleuze i Felix Guattari wydali książkę *Tysiąc Plateau. Kapitalizm i schizofrenia*, gdzie zaproponowali radykalną rekonfigurację podmiotu w procesach stawania się, również stawania-się-zwierzęciem. Projekt *Ludzie/Zwierzęta* to zbiór wizualnych i werbalnych zapisów, należący do tego rodzaju sztuki, o której Deleuze mówi, że *stawia opór: stawia opór śmierci, poddaństwu, hańbie, wstydomi*.¹⁶ Donna Haraway bardzo krytykuje Deleuzjański punkt widzenia stawania-się-zwierzęciem i oskarża autorów *Tysiąca Plateau*, że nie piszą o rzeczywistych zwierzętach, uprawiając „filozofię wzniosłości”, która jest oddalona od realnych, żyjących organizmów. Haraway w swojej koncepcji stawania się ze zwierzętami kładzie nacisk na symbiotyczność, gdzie gatunkowo zwierzęta są to inne osobniki, ale tak naprawdę są to współtowarzysze ludzkości. W *Tysiącu Plateau* Deleuze i Guattari wyróżniają trzy typy zwierząt. Do pierwszego typu zaliczają zwierzęta, które są traktowane w sposób sentymentalny, którym ludzie nadają imiona. Drugą grupę tworzą zwierzęta, które są przedstawiane jako symbole ze względu na swoje atrybuty, jakie mają przypisane. Autorzy mieli na myśli zwierzęta,

15 M.Bakke, *Bio-transfiguracje: sztuka i estetyka posthumanizmu*, Poznań 2015, s.94.

16 G.Deleuze, *Negocjacje 1972–1990*, Wrocław, 2007, s.179.

które mają swoje odbicie w mitologii, heraldyce, itd. Ostatnia grupa jest bardzo faworyzowana przez autorów – są to zwierzęta demoniczne, które występują w sforach, ławicach, watahach, rojach, chmarach etc. Zwierzęta te rozmnażają się jak epidemia – przez zarażenie oraz alianse i – niestety – nie mają nic wspólnego z genealogią czy filiacją. Ten typ zwierząt łączy się z bardzo trudnym do uchwycenia procesem stawania-się-zwierzęciem.

Steve Baker, tropiący przejawy obecności zwierząt w sztuce, twierdzi, że należałoby zadać sobie pytanie nie tyle o to, czym jest stawanie-się-zwierzęciem, a raczej o to, co ten proces powoduje, jak on oddziałuje i jak wygląda? Odpowiedź na te pytania można dostrzec w sztukach wizualnych, ale nie tyle w samej sztuce, co poprzez sztukę. W projekcie *Ludzie/Zwierzęta* artysta pokazuje afekty, wymyśla afekty, tworzy afekty w związku z perceptami lub wizjami, które nam przedstawia. *Tworzy je nie tylko w swoim dziele, ale daje nam je i sprawia, że stajemy się wraz z nimi, wciąga nas w to, co połączone*.¹⁷ Kowalski, obecny podczas tworzenia projektu w swojej pracowni, u swoich rozmówców generuje pamięć o procesie stawania – się – zwierzęciem, albo nawet wywołuje sam ten proces. Cały projekt sprawia wrażenie jakby był zawirusowany, gdyż jego autor, choć już w samym tytule podkreśla bardzo wyraźnie dychotomię człowiek/zwierzę oraz określa granicę między nimi a nami, to w rzeczywistości wizualnej i werbalnej pokazuje coś odmiennego. Podział u Kowalskiego wygląda niestabilnie i przebiega w nieoczywisty sposób. W efekcie projekt *Ludzie/Zwierzęta* przejawia działania demaskatorskie, które uruchamiają proces stawania-się-zwierzęciem, czyli zaraża zwierzęcością, ale ma też charakter deleuzjańskiego stawania się, bycia w procesie nieustannego przeformułowywania, także stawiania nowych pytań oraz udzielania tylko prowizorycznych odpowiedzi.

Zwierzęta posiadają węch, który jest o wiele bardziej rozwinięty niż u ludzi i odgrywa ogromną rolę w ich biologicznym przetrwaniu. Jeżeli chodzi o nasz zmysł powonienia, to trzeba rozważyć go nie tylko w kategoriach biologicznych, ale przede wszystkim psychologicznych i kulturowych. Węch człowieka to najbardziej kulturowo zdetronizowany

17 G.Deleuze, F.Guattari, *Co to jest filozofia?*, Gdańsk 2000, s.194.

zmysł, który odsyła do tego, co niecywilizowane, dzikie, zwierzęce. Jeżeli chodzi o zapach ciała, to u zwierząt jest to bardzo pozytywny bodziec, szczególnie seksualny, natomiast u ludzi sytuacja wygląda całkiem odwrotnie. Znajdowanie przyjemności w doznaniach zapachowych u drugiego człowieka traktowane jest jako wejście w sferę niekulturalnej rozkoszy. Jeżeli proces ten osiąga intensywność, niemożliwą do skontrolowania, to działa jak afekt, będący wtedy *nie ludzkim stawaniem się człowieka*.¹⁸

Warto zwrócić też uwagę na to, że występują również zwierzęta, które są całkiem podporządkowane i bezsilne, godzące się na opresyjne zachowania z zewnątrz. W projekcie Kowalskiego *Ludzie/Zwierzęta* pojawia się kobieta, która opowiada, że jej otoczenie postrzega ją, jako kociaka. Rola kociaka łączy się z funkcją seksualnej maskotki i trofeum, świadczy o bezbronności oraz stanowi formę opresji w stosunku do kobiet, które przyjmują cudzy system wartości i traktują go jako własny. Kobieta o kocim wyglądzie pokazuje zęby, w ludzkim znaczeniu zachowanie takie kojarzy się z zadowoleniem, natomiast wśród zwierząt może oznaczać agresję.

Deleuze i Guattari piszą, że podział – na zwierzęta zedypalizowane, heraldyczne i zwierzęta stawania się – nie jest definitywny ani wykluczający, gdyż możliwe jest poruszanie się zwierząt między wyznaczonymi kategoriami. Taki rodzaj dynamiki pojawia się w projekcie *Ludzie/Zwierzęta*: mężczyzna, który był jedynym cudzoziemcem, biorącym udział w projekcie, złamał obowiązującą konwencję przebywania w pracowni i podyktował artyście swoją wizję. Został sfotografowany na czworakach, brnąc po śniegu z głową blisko ziemi. Uczestnik zażądał wyjścia poza pracownię, ponieważ chciał naśladować psa, który jest bardziej wolny i żywy niż ludzie, może poruszać się swobodnie poza opresyjnym systemem. Taki krok wspomagał proces przełamania opresji oraz osiągnięcie linii ujścia, a także dawał nadzieję zarażenia się psią swobodą. Warto wskazać na to, że stawanie-się-zwierzęciem nie polega na tym, że ktoś/coś przechodzi z jednej formy w drugą, bo nie ma do czynienia z imitacją. Nawet, jeśli nikt nie staje się rzeczywistym zwierzęciem, to samo stawanie-się-zwierzęciem jest rzeczywiste.

18 Ibidem, s.191.

Jest to swoiste dopuszczenie do głosu tego, co nieprzewidywalne, co uprowadza, uwodzi, by przekraczać, a nawet niszczyć to, co przez większość znane i uznane. Dla Deleuze'a [...] *różnica między mniejszością i większością to nie kwestia liczby. Mniejszość może być bardziej liczna od większości. Większość definiuje się poprzez model, do którego trzeba się dostosować [...] Mniejszość z kolei nie posiada żadnego modelu, jest stawaniem się, procesem [...] każdy natomiast, w takim czy innym sensie, stanowi część procesu stawania się mniejszością, procesu, który, jeśli mu ulegamy, prowadzi nas na nieodkryte dotychczas szlaki*.¹⁹ Stawanie-się-zwierzęciem – według Rosi Braidotti, komentatorki myśli Deleuze'a – może być traktowane, jako proces o charakterze politycznym, gdyż umożliwia codzienne praktyki zmiany, transformacji i oporu.

W procesie stawania-się-zwierzęciem, Ansell-Pearson opisuje *budowanie nowych poziomów istnienia, takich jak »sfery wyzwolonych intensywności«, gdzie formy nie są skończone, ale uwolnione od znaczących [significants], które formalizowałyby ich zawartość i ekspresję*.²⁰ Ta antyesencjalistyczna wizja budzi dezaprobatę wielu filozofów, a także bywa dla niektórych uczestników projektu *Ludzie/Zwierzęta* źródłem intuicyjnych obaw. *Widzę wiele rzeczy i wiele czuję, ale lękam się tego, próbuję wypchnąć myśli, próbuję zapomnieć*²¹ mówi kobieta, która przed obiektywem nie wykonuje żadnych ruchów i nie przybiera zwierzęcych póz, ale – co istotne – nie ściąga okularów przeciwsłonecznych, dzięki którym odseparowuje się od otoczenia. Z powodu lęku przed utratą własnej autonomii, warunkującej w tym przypadku podmiotowość jednostki, nie każdy chciał i potrafił podołać wyzwaniu, jakie stawiał przed nimi artysta. Człowiek, w sposób naturalny, broni się przed własnym zniknięciem. Nikt nie chce być obecny w świecie w taki bezpośredni i spójny sposób, w jakim istnieje zwierzę – *jak woda w wodzie*.²² Według Georges'a Bataille'a *zwierzę, podobnie jak roślina, nie jest autonomiczne wobec świata*.²³

19 G.Deleuze, *op.cit.*, s.179.

20 K.Ansell-Pearson, *Germinal Life. The Difference and Repetition of Deleuze*, London, New York 1999, s.181.

21 M.Bakke, *op.cit.*, s.105.

22 G.Bataille stwierdza: *W naszych oczach nieuchronnie zwierzę jest w świecie jak woda w wodzie*. [w:] Idem, *Teoria religii*, Warszawa 1996, s.25.

23 Ibidem, s.21.

Uczestnik projektu Kowalskiego na pytanie, czy chciałby stać się zwierzęciem odpowiada przecząco, ze względu na trudność w naruszeniu sfery bycia człowiekiem. Granica między człowiekiem a zwierzęciem jest bardzo trudna do uchwycenia. Męczyzna pragnie się odciąć, w jego pojęciu, od zwierzęcych instynktów określając je jako nie-ludzkie i odczuwając w związku z nimi zagrożenie. Od zwierzęcości nie da się tak po prostu uciec. Według Bataille'a zwierzęcość w nas przyciąga nas, jest nam bliska, właśnie dlatego, że jest nasza. Ponadto posiada ona uwodzącą siłę, której również ulega jedna z uczestniczek projektu. Kontakt z materią zwierzęcia określa jako silne doznanie innego życia i obcości, które budzi pokusę dotknięcia, a nawet wtopienia się w nią. Można wysnuć z tego wnioski, że nie każdy obawia się procesu stawania-się-zwierzęciem.

Jedna kobieta zdecydowała się na pokonanie lęku przed utratą ludzkiej transcendencji sfotografowana prawie naga, obejmuje i ochrania nogami ułożone przed sobą kurze jaja. Akt wysiadania jest dla niej wyrażeniem własnych niespełnionych instynktów. Stawanie-się-zwierzęciem, choć uważane bywa za proces destrukcyjny, nie ma takiego wpływu na życie i dlatego Deleuze nazywa taki precedens czystą *immanencją*.²⁴

Dzięki temu procesowi pozostawanie przy życiu jest w ogóle możliwe – stanowi on przełamanie śmiercionośnych struktur, paraliżujących sił, itd. Co więcej, stawanie-się-zwierzęciem, według Braidotti jest *wezwaniami do eksperymentowania z granicami i możliwymi poziomami subwersji*.²⁵ Możemy zadać sobie pytanie, jak daleko można się posunąć, by życie dalej trwało. W stawaniu-się-zwierzęciem liczy się zdolność przetrwania w określonym miejscu i w chwili obecnej, co nie przypomina jednak równowagi i umiarkowania. Życie nieograniczone do indywiduum niesie ze sobą ryzyko śmierci. Tezę tą potwierdza uczestnik projektu *Ludzie/Zwierzęta*, relacjonując: *Byłem zwierzęciem,*

gdy wypłynąłem daleko w morze i powrót był walką o życie.²⁶ Braidotti przyjmuje, że życie indywidualne jest swego rodzaju nałogiem, przymusem, z którego możemy się uwolnić tylko poprzez śmierć. Tak samo jak życie, śmierć może być osobowa lub nieosobowa. Deleuze zakłada, że *[u]mierają tylko organizmy, nie samo życie*²⁷, indywidualnej śmierci nie można traktować jak bezproduktywnego końca. Życie nie jest niczyją własnością, ale bardziej projektem stawania się, pozostawania przy życiu. Jest to wizja *wieczności w czasie*²⁸, polegająca na uczestnictwie w życiu, które jest udziałem wszystkiego, co żyje, trwa bez względu na śmierć pojedynczych jednostek.

Stawanie-się-zwierzęciem jest procesem radykalnego przekroczenia ograniczeń podmiotu, ukształtowanego przez patriarchyzm, który poważnie zatruwa kulturę, politykę i filozofię. Według Haraway proces ten wygląda na bardzo ograniczony, ponieważ dotyczy tylko i wyłącznie gatunku ludzkiego. Według Deleuze'a i Guattari'ego: *Chodzi tylko o nas – tu i teraz – z tym, że to, co w nas zwierzęce, roślinne, mineralne lub ludzkie, nie jest już odmienne, aczkolwiek właśnie my zyskujemy szczególnie na rozróżnieniu*.²⁹ Haraway nie zgadza się z tak silnie naznaczonymi antropocentryzmem poglądami. Według niej nie chodzi tylko o nas, jej wizja stawania się ze zwierzętami odnosi się do rzeczywistych transgatunkowych spotkań, również materialnych związków między zróżnicowanymi ciałami istot.

Warto podkreślić, że uczucia nie są tylko domeną ludzką. Przewodni antropocentrycznej izolacji swoje zdanie wyraża kolejny uczestnik projektu Kowalskiego: *Gdy myślę o ewolucji, to nie widzę żadnej dającej się uzasadnić granicy, kiedy człowiek przestał być zwierzęciem. Nie było wyraźnego etapu – czy pitekanthrop był jeszcze zwierzęciem, czy zwierzęciem była małpa stepowa? Więc może należy mówić o ciągłości? Przecież w sobie znajduje mnóstwo spraw, które mogą być sprawami tamtego człowieka*.³⁰

26 M.Bakke, *op.cit.*, s.108.

27 G.Deleuze, *op.cit.*, s.151.

28 R.Braidotti, *Transpositions. On Nomadic Ethics*, Cambridge: Polity Press, 2006, s.236–240.

29 G.Deleuze, *Guattari, op.cit.*, s.192.

30 M.Bakke, *op.cit.*, s.109.

24 G.Deleuze, *Immanence. A Life...*, Theory, Culture & Society 1997, vol. 14, no. 2.

25 R.Braidotti, *Metamorphoses. Towards a Materialist Theory of Becoming*, Polity Press, 2002, s.141.

Ludzkość potrzebuje nowej etyki. Antropocentryzm nie ma już nic do zapro- ponowania, ponieważ nie chodzi tylko o nas, tak jak chcieli francuscy entuzjaści stawania się –zwierzęciem. Potrzebna jest nowa etyka, która sprostą wymaganiom transgatunkowej rzeczywistości wspólnego życia. Braidotti wskazuje na etykę, która opiera się na ekologicznej empatii afektywności, Haraway natomiast opowiada o partnerstwie w stawaniu się ze sobą nawzajem. Tymczasem głos, który został zarejestrowany przez Grzegorza Kowalskiego, który powoli zaczyna stawać się głosem każdego z nas, zapewnia: *Uważam się za zwierzę, czyli możesz mi już zrobić zdjęcie. Człowiek jest tylko częścią całości złożonej z innych istot.*³¹

Wyłonienie się i rozwój cyberkultury oraz eskalacja nowych biotechnologii

Według Ryszarda W. Kluszczyńskiego, cyberkulturę można rozumieć jako wieloaspektowy kompleks, wynikający ze społecznego doświadczenia życia w świecie podporządkowanym przez technologie informacyjno-komunikacyjne. Cyberkultura jest procesem, poprzez który wypowiada się społeczeństwo informacyjne. Cechy charakterystyczne dla cyberkultury to: globalizacja, interkonektywność, interaktywność, multimedialność i konwergencja. Derrick de Kerckhove definiuje cyberkulturę jako wynik iloczynu masowości i szybkości, ale należy zwrócić uwagę na to, że Alvin Toffler w odmasowieniu widzi jeden z priorytetowych atrybutów współczesności. Cyberkultura istnieje jako swego rodzaju przedłużenie technologicznego kompleksu medialno-elektroniczno-komunikacyjnego, fundamentalnego źródła współczesnej cywilizacji, a wyraża się m.in. w coraz liczniejszych dziełach medialnych i multimedialnych. Dzieła te bardzo często są umiejscawiane w cyberprzestrzeni.³²

31 Ibidem, s.110.

32 Charakterystyki cyberkultury podają za: R.W.Kluszczyński, *Spółczesność informacyjna. Cyberkultura. Sztuka multimedialna*, Kraków 2001, s.80 i nast.

Od momentu, kiedy komputer zaczął być elementem powszechnym w różnych dziedzinach naszego życia, można zaobserwować szybki wzrost wszystkich procesów, które wyznaczają cyberkulturę. Można założyć, że istnienie, rozwój i wpływ technologii komputerowej mają fundamentalne znaczenie dla powstania i przeobrażeń cyberkultury. Ona sama nie jest jednorodna. Istnieje wiele znaczących różnic między całościowo pojmowaną sztuką wideo a sztuką mediów interaktywnych. Możemy wyróżnić dwa przypadki. Pierwszy z nich to struktury tekstualne, linearne, które odwołują się do lektury odbiorczej. Drugi przypadek to struktury hipertekstualne, nielinearne, które oczekują na twórczą nawigację odbiorców. Różnorodność oraz nieustanny rozwój technologii elektronicznych jest czynnikiem głównym, decydującym o transformacjach wszelkiego rodzaju.

Cyberkultura jest to kompleks zjawisk, które łączą się ze sobą i które wchodzi w bardzo silną i bardzo istotną dla sztuki kontrapunktową relację z paradygmatem modernistycznym, z ogromnym zespołem różnokształtnych fenomenów i pojęć, wzorów, norm i wartości, który w dalszym ciągu wskazuje rozległy obszar praktyk artystycznych i sposoby ich konceptualizacji.

Cyberkultura powinna znaleźć miejsce w tradycjach badawczych, które rozpoczynały problemy formowania się nieznanego paradygmatu kulturowego, który jest uwarunkowywany przez rozwój szeroko rozumianych nowoczesnych technologii medialnych. W badaniach nad cyberkulturą chodzi o to, żeby jasno oszacować i uszczegółowić przedmiot badań a nie debatować nad terminologią. Ważnym elementem jest ustalenie ram czasowych dla analizowanego przypadku, ponieważ i w tym aspekcie panuje rozbieżność. Jakub Macek, który poświęcił się badaniom nad cyberkulturą, proponuje w swoim przeglądzie literatury bardzo ciekawy podział owego zjawiska – mianowicie na *wczesną cyberkulturę* i *cyberkulturę nowoczesną*.³³ Macek zaproponował podział na okresy, który cofa się do przełomu lat pięćdziesiątych i sześćdziesiątych i wyznacza formowanie subkultury hakerskiej. Subkultura hakerska bardzo energicznie rozwinęła się na przełomie lat

33 J. Macek, *Defining Cyberculture (v. 1)*, http://macek.czechian.net/defining_cyberculture.html

siedemdziesiątych i osiemdziesiątych, jako rzeczywisty i początkowy okres wczesnej cyberkultury. Punktem zwrotnym była książka Stevena Levy'ego, wydana w 1984 roku, który w swojej pracy nazwał hakerów *bohaterami rewolucji komputerowej*.³⁴ Kolejnym okresem w kalendarium są lata dziewięćdziesiąte, gdzie wszystko, co funkcjonowało do tej pory, oprócz mainstreamu kulturowego, staje się integralną częścią tego nurtu. Charakterystycznym punktem tej wczesnej refleksji nad cyberkulturą było dążenie do postrzegania jej, jako specyficznego rodzaju subkultury. Co za tym idzie – wszelkie tego konsekwencje, z tradycji badań socjologicznych i kulturowych, które interpretowały subkultury, jako ruchy z natury kontestatorskie i buntownicze, przeciwstawiające się dominującym w danym etapie modelom kultury, są równie ważne. Dery nawiązuje w swojej publikacji i mówi wprost o *computer – age subculture*, w innym zaś miejscu określa cyberkulturę jako *kompleks alternatywnych i opozycyjnych subkultur, których wspólnym celem jest subwersywne użycie narzędzi technologicznych, często kształtowane przez radykalną myśl polityczną*.³⁵

Kwestia strategii, która odwołuje się do tradycji wystąpień kontrkulturowych, aktualnie przeniesionych poniekąd z przestrzeni fizycznej do cyberprzestrzeni, jest niewątpliwie ważnym punktem, przede wszystkim w okresie wstępnego powstawania cyberkultury oraz krytycznego dyskursu jej dotyczącego. Cyberprzestrzeń w sposób naturalny staje się źródłem proliferacji najróżniejszych subkultur, które razem kreują cybersubkulturę w epoce społeczeństwa sieciowego. Jedną z podstawowych cech każdej subkultury, obok oczywiście jej opozycyjności wobec kulturowego mainstreamu jako formy autoidentyfikacji, jest wzajemna konkurencyjność, która bardzo często przeobraża się w otwartą wojnę, nie tylko w skali ideologicznej czy światopoglądowej, ale i w znaczeniu dosłownym, co ma związek z przemocą fizyczną. W cyberprzestrzeni przemoc bardzo często się wirtualizuje, ponadto wiele popularnych i amatorskich pojęć łączy cyberkulturę z rozumieniem jej, jako subkultury użytkowników Internetu, którzy są skoncentrowani na sieciowych grach komputerowych, łączących tę przyjemność z zażywaniem narkotyków, aby rozszerzyć swoje doznania wizualne.

34 S. Levy, *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*, New York 2001.

35 M. Dery, *Cyberculture*, The South Atlantic Quartely 1992, nr 3, s.509.

W związku z tym silnie ukazuje się mistyczny wymiar doświadczeń, które są powiązane z nowym układem komunikacyjnym, łączącym przestrzeń realną i wirtualną. Na myśl przychodzą trzy nazwiska: Timothy Leary, Terence McKenn czy Rushkoff, którzy zwrócili uwagę na powiązanie ruchu cyberkulturowego z tradycją eksperymentów psychodelicznych czy technoszamańskich, które poszerzają ludzką świadomość.³⁶

Subkultury, które funkcjonują w cyberprzestrzeni i cyberkulturze są zróżnicowane. Interesującą panoramą zjawisk są te, które występują w innych miejscach, jak np. te związane ze środowiskiem cywilizacyjnym i kulturowym Japonii. To mnogość artefaktów – od miłośników konkretnych marek telefonów komórkowych, które posiadają coraz większą ilość funkcji, przez wyznawców animowanych postaci, takich jak Hello Kitty i Miffy, będących wygaszaczami ekranu, po sieciowe społeczności z nosicielami HIV czy ze społecznościami gejowskimi.

Najprawdopodobniej jednak bardziej pasjonujące są te subkultury, które opisują swoją tożsamość poprzez wykorzystanie i specyficzny pogląd na nowe technologie. Najbardziej charakterystycznymi przykładami mogą być takie subkultury, jak użytkownicy MUD-ów, ale raczej obecnie należy patrzeć na to jak na wydarzenia historyczne.³⁷ Podobna sytuacja jest w przypadku nurtu cyberpunkowego, który złote lata ma już za sobą. Według projektów i spostrzeżeń, które dominują w gronie cyberkultury, była ona rozumiana jako połączenie wielu historycznych, politycznych oraz społecznych struktur, które zostały wyodrębnione ze stanu obecnego dominującego w kulturze zachodniej, ukształtowanej przez kompleks informatyczny oraz z rozwoju z udziałem segmentu militarnego i korporacyjnego.

Środowisko hakerskie cały czas ulega przeobrażeniom, jego źródło jest w pionierskich wystąpieniach badaczy, konstruktorów, wynalazców i entuzjastów, którzy na przełomie lat pięćdziesiątych i sześćdziesiątych kładli podwaliny pod rozwój technologii komputerowych.

Obecnie subkultura hakerska ma bardzo niejednorodne oblicze,

36 J.Macek, *op.cit.*

37 MUD (Multi-User Dungeon) – akronim oznaczający komputerowe gry fabularne, które są rozgrywane przez Internet przy użyciu interfejsu tekstowego; por. K.Maloni, D.Baker, N.Wice, *Net Games. Random House*, New York 1994, s. 213.

została też pochłonięta przez dyskursy kultury popularnej. Osobną i silną subkulturą jest formacja, która obejmuje przedstawicieli bardzo różnych środowisk, połączonych wspólną niechęcią i obawą przed szybkim rozwojem nowoczesnych technologii i ich agitacją na rzecz ukształtowania się współczesnego społeczeństwa. Obecną technofobię lokalizować można w znanym z przeszłości nurcie protestów przeciw ekspansji umaszynowienia produkcji przemysłowej. W dzisiejszych czasach neoluddyści są przede wszystkim przeciwko technicyzacji oraz informatyzacji nie tylko sfery produkcji, ale także kultury i społecznego wymiaru funkcjonowania jednostek. Postmanowski technopol, jako definitywne i bezapelacyjne zwycięstwo techniki nad kulturą, dopiero w czasach dzisiejszych pokazuje swoje prawdziwe oblicze, pomnożone w stosunku do tego, co działo się w latach osiemdziesiątych. Za znaczący można uznać wydarzenie z roku 1989, stworzenie przez Tima Bernersa-Lee teoretycznych podstaw World Wide Web. Początki lat dziewięćdziesiątych to moment, który można uznać za punkt zwrotny w zapoczątkowaniu cyberkultury, ale oczywiście jest to kwestia tylko umowna. Eugen Gorny pisze: *We wczesnej cyberkulturze, albo cyberkulturze – 1, wyraźna była ideologia dualistyczna oparta na prostej opozycji pomiędzy tym, co jest online i offline, zaś współczesna forma, albo cyberkultura – 2, to holistyczny światobraz, w którym to, co obecne online, nierozłącznie wiąże się z tym, co funkcjonuje offline, a wirtualność służy jako instrument rzeczywistości.*³⁸

Cyberkulturę można rozumieć, jako specyficzny zestaw praktyk, które odnoszą się do posługiwania mediami cyfrowymi w celu przygotowywania nowego modelu kultury opartej na synergii tego, co online, z tym, co offline. To bardzo szeroki obszar, który obejmuje swym zasięgiem całość oraz poszczególne sieci i sporządzająca podstawy do początku wirtualnego świata, który jest rodzajem przedłużenia fizycznej przestrzeni, łącznie tworząc holistyczną przestrzeń integralną. Dzięki niej działa komputerowo zaprogramowana komunikacja oraz generuje się kultura, która jest efektem wykorzystania technologii komputerowych we wnętrzu sieci – online, jak i offline.

38 E. Gorny, *Dynamics of Creativity In Russian Cyberculture*, http://www.zhurnal.ru/staff/gorny/english/dynamics_of_creativity-0ii2003.html

Dla Pierre'a Lévy'ego podstawowym założeniem jest koncepcja, gdzie cyberkultura oparta jest na trzech fundamentalnych impulsach: możliwości łączenia wszystkiego ze wszystkim (interconnectivity), idei wirtualnego społeczeństwa (virtual community) oraz kolektywnej inteligencji (collective intelligence). Cyberprzestrzeń interpretuje on jako nowe medium komunikacyjne, które ukształtowało się za sprawą globalnej interkoneksji sieci komputerowych, a *cyberkultura jest kompleksem wielu technologii (materialnych i intelektualnych), praktyk, postaw, sposobów myślenia i wartości rozwijanych wraz z powstaniem cyberprzestrzeni.*³⁹

Równocześnie cyberkultura stanowi swoisty powrót do wartości, które są obecne w kulturach, oparte na współobecności przekazu i jego kontekstu, wyróżniające się dla społeczeństwa, gdzie dominuje przekaz ustny. Tą wskazówkę można przyjąć jako echo koncepcji Marshalla McLuhana. Cofnięcie się do starożytnych albo ludowych korzeni, do gry i rytuałów, a wreszcie aktywne uczestniczenie w cyberkulturze może nieco zadziwiać, jednak

jak wynika z przeprowadzonych przez filozofa analiz – *Cyberkultura jest przejawem tworzenia nowej uniwersalności. Pozbawiona totalności uniwersalność jest paradoksalną istotą cyberkultury.*⁴⁰

Przy koncepcji Pierre'a Lévy'ego należałoby spojrzeć na charakterystyczne podkreślenie, że wiele razy w dychotomiczny sposób przywoływana opozycja wirtualne – realne dla francuskiego autora jest fikcyjnym argumentowaniem jednego z priorytetowych problemów cyberkultury oraz m.in. różnych form działania człowieka w otoczeniu zdominowanym przez wszechobecną wirtualność, gdzie jest traktowana jako zagrożenie dla rzeczywistości. Przede wszystkim słuszne wydaje się uważanie wirtualności nie jako opozycji do rzeczywistości, ale do aktualności, wirtualność i aktualność są dwoma modusami rzeczywistości (rzeczywistości). Lévy argumentuje to w sposób następujący: *obraz jest wirtualny w pamięci komputera, ale aktualny na ekranie.*⁴¹ Jednocześnie, co jest warte podkreślenia, cyberkulturę można potraktować jako tę

39 M.Derry, *op.cit.*, s.112.

40 Ibidem, s. 46.

41 Ibidem, s.55.

formę współczesnej kultury, która jest tak silnie medialna w swoim kształcie, że może być czynnikiem kompromitującym świat spektaklu, tak jak to opisał Guy Debord, a później Jean Baudrillard. Lévy nieco na marginesie wyraża bardzo interesujące stwierdzenie: *Nie pretendując do zdecydowanego postmodernizmu cyberkultura może więc jawić się jako rodzaj technicznej materializacji nowoczesnych idei.*⁴² W *Encyclopedia of Postmodernism* można wyszukać bardzo prostą definicję cyberkultury: *To kultura modyfikowana przez elektroniczne technologie komunikacyjne, w szczególności przez internet.*⁴³ Ryszard W. Kluszczyński dokonuje analizy cyberkultury w połączeniu z postmodernizmem, w gruncie rzeczy traktując postmodernizm jako wypadkową działania modernizmu i cyberkultury.⁴⁴ Kluszczyński wychodzi z inną propozycją bądź modelem teoretycznym, gdzie cyberkulturę identyfikuje się z postmodernizmem albo inaczej mówiąc *może być potraktowana jako typ empiryczny postmodernizmu.*⁴⁵ Ten rodzaj dokonywania analizy wydaje się bardzo ważny, to właśnie gruntownie pojmowana sztuka nowych mediów (cybersztuka), w przeciwieństwie do sztuki, która wykorzystuje tradycyjne media i rodzaje artystycznej wypowiedzi, jako fundamentalny element cyberkultury, jest fenomenem *stricte* postmodernistycznym. W szerszym wymiarze cyberkultura to jeden z kulminacyjnych formotwórczych elementów, które definiują ponowoczesność. W odniesieniu do strategii artystycznych cybersztuka to jeden z empirycznych modeli postmodernizmu.

W obszarze cyberkultury można się spotkać ze zjawiskami artystycznymi jak i wszechstronnie rozumianymi strategiami komunikacyjnymi, które wykorzystują nowe, cyfrowe technologie. *Techné* (i *ars*), *bios* (i *zoe*) oraz *ars* (i *scientia*) – synergia biologii i technologii objawia się obecnie pod różnymi postaciami. Rzeczywistość bio- i technologiczna rządzi się logiką paradoksu. Połączenie biologii i technologii będzie określało kształt naszej przyszłości, to nie ulega wątpliwości.

42 Ibidem, s.63.

43 V.E.Tylor, C.E.Winquist [red.], *Encyklopedia of Postmodernism*, Routledge, London–New York 2003, s.75.

44 R. W. Kluszczyński, *op.cit.*, s.72.

45 Ibidem, s.73.

*Czy tego chcemy czy nie – dylematy, które dla posthumanistów i transhumanistów stanowią źródło pytań i wątpliwości, będą powoli przesuwać się z marginesów do centrum współczesnej kultury i nauki. Im wcześniej pojawią się one w szerokiej debacie humanistycznej, tym lepiej nie tylko dla współczesnych humanistów, ale także dla naukowców, badaczy, inżynierów oraz artystów – wszystkich tych, którzy mierzą się z wyzwaniem stawianymi przez cyberkulturowe spotkania sztuki, nauki i technologii.*⁴⁶

Jednym z najbardziej omawianych tekstów ostatnich lat, który nawiązywał do wizji przyszłego rozwoju technologii został opublikowany w 2000 roku esej Billa Joya pt. *Dlaczego przyszłość nas nie potrzebuje?*⁴⁷ Joy jest przekonany, że należy diametralnie zmienić stosunek do postępu biotechnologicznego, a mówiąc dokładniej – do tego wszystkiego, co dzieje się w robotyce, inżynierii genetycznej i nanotechnologii stwarzających największe niebezpieczeństwo dla człowieka, który w przyszłości może być jedynym żyjącym gatunkiem na Ziemi, zagrażającym samemu sobie. Francis Fukuyama, który dostrzegł w rozwoju biotechnologii największe zagrożenie dla przyszłości świata i człowieka twierdzi, że potrzebna jest kontrola polityczna, filozoficzna, teologiczna i etyczna nauki. Musi ona być narzucana w sposób instytucjonalny. Idea absolutnie wolnej i nieskrępowanej nauki jest bardzo niebezpieczna, *powinniśmy użyć władzy państwowej, aby uregulować biotechnologię*⁴⁸, gdyż nauka nie jest w stanie sama ustalić celów, jakie ma osiągać.⁴⁹ Uzasadnieniem tego może być rozwój inżynierii genetycznej, która jest właściwie tylko powrotem eugeniki, albo raczej „chowu”, jak to określa badacz, przypominając jednocześnie, że takiego terminu (niem. *Züchtung*) używano w Niemczech jako odpowiednika darwinowskiego doboru. To pojęcie *sugeruje potencjał dehumanizacji tkwiący w inżynierii genetycznej.*⁵⁰

46 P. Zawojski [red.], *Bio–techno–logiczny świat. Bio art. oraz sztuka techno–naukowa w czasach posthumanizmu i transhumanizmu*, Szczecin 2015, s.288.

47 Ibidem, s.289.

48 F. Fukuyama, *Koniec człowieka. Konsekwencje rewolucji biotechnologicznej*, Kraków 2004, s.17.

49 Ibidem, s.265.

50 Ibidem, s.114.

Świat biologiczny może być bardzo interesujący, podobnie jak naukowców, tak i twórców nowych technologii inspirować może do czerpania koncepcji z natury po to, by przenieść je do świata szeroko rozumianej technokultury. Realizacje bioartowskie są nierealne bez odpowiedniego zaplecza w formie współczesnych zaawansowanych technologii oraz bez współpracy artystów ze środowiskami naukowymi. Dla twórców laboratoria badawcze stają się pracowniami. Sztuka biologiczna to sztuka technonaukowa, nie jest to jednak jedyna forma aktywności twórczej, którą należy uznać za technosztukę. Według Piotra Zawojkiego – perspektywa badawcza, która przychyliła się w sposób adekwatny do wyzwań epoki, aby zjednoczyć nauki o życiu (bionauka, procedury *in vivo*, *in vitro*) i nauki komputerowe (życie jako kod badany *in silico*) jest obecnie epistemologicznym imperatywem. Idea odseparowania życia rozumianego jako *bios* oraz *zoe*, od technologii współcześnie stała się wysoce nieadekwatna. Można stwierdzić, że chodzi tutaj o *samo życie*, a nie o życie tylko i wyłącznie ludzkie, ponieważ w epoce postczłowieka i transhumanizmu oraz zmieniającego się stosunku do kwestii antropocentryzmu problem życia ludzkiego, który łączy się z problemami innych form życia, należy przeanalizować jeszcze raz. Tak jak Donna Haraway w swojej książce *When Species Meet*, gdzie na okładce można zobaczyć symboliczny gest łapy psa, która spoczywa w dłoni człowieka.

J.C.Venter – przy pomocy komputera i substancji chemicznych – stworzył mykoplazmę, czyli pierwsze sztuczne DNA bakterii, na podstawie której w 2010 roku skonstruowano pierwszą syntetyczną żywą komórkę (sztuczne życie) zdolną do rozmnażania. Jego dyskusyjna działalność skłania do postawienia zasadniczych pytań, które dotyczą obecnego statusu wiedzy naukowej. W rozwoju technonauki Venter będzie występował jako negatywny bohater technologicznego instrumentalizmu. Venter uważa, że *rozwoju technonauki nie zdołamy zatrzymać, zaś zagrożeniom przezeń generowanym nie da się zapobiec*,⁵¹ a także pochopnie przyjmuje stanowisko, które głosi „*iz nauka i technika same w sobie pozostają neutralne, a dopiero wykorzystanie ich osiągnięć przez człowieka okazuje się (czasami) niewłaściwe, groźne lub też ryzykowane*.”⁵²

51 E. Bińczyk, *Technonauka w społeczeństwie ryzyka. Filozofia wobec niepożądanych następstw praktycznego sukcesu nauki*, Toruń 2012, s.19.

52 Ibidem, s.22.

Sposób myślenia nakłaniający do tworzenia *makroetyki globalnej odpowiedzialności* jest bliski stanowisku Piotra Zawojkiego. Wyprowadzona z oświeceniowego optymizmu filozofia, że nauka jest źródłem postępu i twierdzenie, iż rozwój naukowo–techniczny powiększa wartość człowieka, w czasach przyspieszonego wzrostu bio – i technologicznego nie jest już czymś przekonywującym. Stanowisko takie wcale nie bierze się z ideologicznej technofobii, ale nie akceptuje naiwnej w gruncie rzeczy wiary w wyjątkową pozycję technonauki w procesie transformacji świata i człowieka. Ewa Bińczyk powołuje się na pojęcie *imperatywu technicznego*, który sformułowany został przez Lecha W. Zachera: *Zgodnie z tym imperatywem, należy zrobić wszystko, co technicznie możliwe, ponieważ nowe rozwiązania techniczne rozwiążą wszelkie problemy ludzkości: ekonomiczne, społeczne i ekologiczne*.⁵³

Bios i techné łączą się obecnie w bio–techno–logiczne uniwersum, nad którym nadzór pełnią narzędzia informatyczne i komputerowe. W tym kontekście istotne jest pojęcie biomediołów, rozumianych jako obszar, gdzie dochodzi do integracji tego, co biologiczne z tym, co technologiczne. Splatanie tego, co biologiczne, nie wyłącznie z tym, co technologiczne, ale i z tym, co medialne, może zostać przyjęte za imperatyw narzucony przez epokę, w której mediatyzowanie rzeczywistości jest powszechne, ale też różnorodnie interpretowane. Dokonując analizy tego połączenia przede wszystkim trzeba uwzględnić problem medialności. *Po pierwsze w odniesieniu do technologii mediów zwłaszcza zaś nowych mediów, ufundowanych przede wszystkim na technologiach cyfrowych. Po wtóre zaś, rozpatrując kwestię mediów jako wehikułów komunikacji artystycznej, społecznej i kulturowej oraz jako środków, przy pomocy których dochodzi do zbliżenia świata natury i świata (techno) kultury*.⁵⁴

Biomedica w organiczny sposób jednoczą elementy biologiczne z elementami informatycznymi, ale także łączą świat analogowy ze światem cyfrowym. Początek takiego sposobu myślenia widoczny jest już w Wienerowskim postrzeganiu cybernetyki jako nauki, która określa efektywną organizację oraz kontrolę i komunikację u organizmów

53 Ibidem, s.25.

54 P. Zawojki, *op.cit.*, s.307.

żywych (w tym ludzi) oraz u maszyn. Bardzo istotne dla rozpowszechnienia koncepcji biomedii jest podejście Eugene'a Thackera., Media są nośnikami biologiczności nie tylko, dlatego, że za ich pośrednictwem rozpowszechniana jest biologia. Jak twierdzi Thacker: *Biomedie nie dotyczą po prostu »ciała« i »technologii« w sensie abstrakcyjnym, ale mówią o ciele biologicznym w obszarze technonauki. Ciało w biomediach jest więc zawsze rozumiane na dwa sposoby – jako ciało fizyczne i bio- molekularne, ciało gatunku, ciało pacjenta, a także jako organ, który jest kompilowany przez różne sposoby jego wizualizacji, modelowania, kształtowania danych i symulacji in silico.*⁵⁵ Technologie medialne i informatyczne dają odmienny kontekst wszystkiemu, co jest biologiczne i powiązane z *życiem samym w sobie*. Artykulacja biologiczności jest realizowana za pośrednictwem mediów, ale nie świadczy to wyłącznie o tym, że media wizualne pokazują to, co biologiczne. W bio-arcie samo życie staje się artystycznym medium. Biomedie dotyczyć mogą *biologii jako technologii manifestującej się za pośrednictwem informatyki, informacji i technologii informatycznych.*⁵⁶

Związki między biologią i informatyką określają się w charakterystycznych relacjach „życia” i „kodu” tego, co naturalne i tego, co sztuczne. Sprawa bardzo się komplikuje, kiedy mamy do czynienia ze stworzeniem sztucznego życia (AL). Prekursorami, którzy odkryli znaczenie AL byli artyści. Już w roku 1993 organizatorzy festiwalu Ars Electronica w Linzu wyszli z motywem przewodnim dotyczącym problematyki sztuki genetycznej i Sztucznego Życia. Christa Sommerer i Laurent Mignonneau zaprezentowali wtedy swoją realizację *Interactive Plant Growing* należącą do sztuki interaktywnej, posługującej się procedurami algorytmicznymi i generatywnymi, genetyką, biologią, botaniką, nowatorskimi interfejsami, sztuczną inteligencją i sztucznym życiem, automatami komórkowymi. Biomedie w szczególny sposób łączą ze sobą elementy biologiczne i technologiczne, posługując się różnymi rodzajami mediów, natomiast te bez wątpienia są wehikułami rozmaitych form informacji: *Biomedie traktują [...] życie biologiczne nie*

55 E.Thacker, *Biomedie*, London 2004, s.13.

56 J. Leonard, *Eugene Thacker on Biomedie*, <http://www.renegademedie.info/books/eugenethacker.html>,

*tylko jako rodzaj informacji, ale uznają, że życie biologiczne jest życiem właśnie dlatego, iż jest informacją.*⁵⁷

Kwestię biomedii można analizować również w kontekście praktyk twórczych związanych z szeroko rozumianym bio-artem. Koniec XX wieku był czasem ekspansji mediów cyfrowych, rozpoczęcie następnego stulecia należy uznać za moment dominacji nowych mediów, które zaczynają być eksploatowane głównie przez bioartystów. Nawiązując dziś do często wykorzystywanego pojęcia konwergencji, biomedie można scharakteryzować w taki sposób: *stanowią one konwergencję biologii, technologii cyfrowych i sztuki nowych mediów, która wyraża się dziś głównie w obszarze bio artu.*⁵⁸ Praktyki eksperymentatorskie takich artystów, jak Eduardo Kac, Stelarc, Marta de Menezes, John O'Shea, Art Orienté Objet, Paul Vanouse czy duet The Tissue Culture & Art Project są formą eksploracji nowych możliwości dla sztuki w środowisku mediów biologicznych. Forma ta wykorzystuje życie, jako medium/treść. Wybierane przez tych artystów media to tkanki, komórki, zwierzęta, ludzie i nawet ze wszystkich tych elementów stworzone środowiska, gdzie mają miejsce procesy wymiany, symbiozy, kooperacji, którą można nazwać pojęciem biomedialnej konwergencji. Biomedie mogą wręcz być jako dowód na konieczność ujmowania rzeczywistości nowych nowych mediów w taki właśnie sposób.

Tożsamość człowieka w świecie post-biologicznym

Raymond Kurzweil stworzył prawo przyspieszonych zwrotów technologicznych, które opisują *przyspieszenie tempa i wzrost wykładniczy produktów procesu ewolucyjnego.*⁵⁹ W skrócie – efektem tych przemian ewolucyjnych ma być uformowanie się Osobliwości, która

57 E.Thacker, *Biomedie*, [w:] W. J. T. Mitchell, Mark B. N. Hansen [red.], *Critical Terms for Media Studies*, The University of Chicago Press, Chicago, London 2010, s.126.

58 H.Jeon, *Biomedie's Convergence in Bioart*, *International Journal of Research in Humanities, Arts and Literature* 2014, vol. 2, nr 3.

59 R.Kurzweil, *Nadchodzi osobliwość. Kiedy człowiek przekroczy granice biologii*, Warszawa 2013, s.49.

połączy człowieka i maszynę. Osobliwość, która powstanie w 2045 roku oznacza punkt kulminacyjny w rozwoju cywilizacji, gdzie inteligencja niebiologiczna zacznie górować nad inteligencją biologiczną, ale co najważniejsze nasza cywilizacja wciąż pozostanie ludzka. Przekroczymy granice biologii, ale nie naszego człowieczeństwa.⁶⁰ Teorie Kurzweila były wielokrotnie krytykowane, ale nadal są bezustannie dyskutowane w świecie naukowców, filozofów, informatyków.

Najważniejsze jest tu pojęcie samej Osobliwości – w fizyce i matematyce pojmowane, jako całkowite załamanie obowiązujących ustaleń naukowych, które mogą skutkować odrzuceniem panujących obecnie paradygmatów, niewystarczających do interpretowania współczesnych zjawisk. Z tym problemem można się zetknąć – na przykład – w przypadku czarnych dziur, gdzie prawa nauki w pewnym momencie stają się bezsilne. Vernor Vinge amerykański matematyk, informatyk i pisarz science fiction w roku 1993 napisał: *W ciągu najbliższych trzydziestu lat będziemy dysponować technologiami do stworzenia nadludzkiej inteligencji. Wkrótce po tym era człowieka zakończy się. Czy takiego postępu można uniknąć? Jeżeli nie, to czy można, chociaż tak pokierować wydarzeniami, abyśmy przetrwali? [...] Sądzę, że uzasadnione jest nazwanie tego zjawiska osobliwością. Jest to moment, w którym nasze stare modele muszą zostać odrzucone i zacznie obowiązywać nowa rzeczywistość.*⁶¹ Vinge odnosił się do prac Stanisława Ulama i Johna von Neumanna, którzy już w latach pięćdziesiątych przeczuwali, że w przyszłości superinteligentne maszyny będą mogły produkować kolejne, coraz doskonalsze maszyny, co w konsekwencji może przyczynić się do wyginięcia rasy ludzkiej. Sztuczna inteligencja (AI) o niebiologicznym pochodzeniu, inteligencja wzmocniona *Intelligence Amplification* (IA) – jak nazywa ją Vinge, to najważniejszy krok do pojawienia się superczłowieka. To, co według Vingego występuje jako prawdopodobieństwo, Ray Kurzweil bierze za pewnik, twierdząc, że Osobliwość jest zwycięstwem niebiologicznego, miliard razy potężniejszym od człowieka. Powiązane jest to z zasadniczą zmianą w sposobie postrzegania naszych ciał, a także z powstaniem posthumanizmu. Kurzweil napisze: *Moje ciało*

*jest tymczasowe. Co miesiąc dochodzi do niemal całkowitej wymiany jego cząstek. Trwały jest jedynie wzorec mojego ciała i mózgu [...]. Człowieczeństwo oznacza [...] udział w cywilizacji, która pragnie poszerzać swe granice.*⁶²

Wszystko wskazuje na to, że w niedalekiej przyszłości będziemy mogli radykalnie usprawniać swoje ciała za pomocą narzędzi biotechnologicznych, co będzie naturalną konsekwencją rozwoju nauki i stanowić będzie naturalne jej następstwa. Inteligencja niebiologiczna zacznie panować nad inteligencją biologiczną; według Kurzweila nadal będzie ona inteligencją ludzką, bo pochodzącą z cywilizacji ludzko-maszynowej i będzie oparta, przynajmniej częściowo, na inżynierii wstecznej ludzkiej inteligencji.⁶³ (...) Rozmawiając z osobą z 2040 roku, będziemy mówić z kimś, kto może mieć biologiczne pochodzenie, ale jego umysł będzie hybrydą biologicznego i elektronicznego myślenia, które zaczną ze sobą współdziałać. Zamiast być ograniczeni jak dzisiaj do zaledwie stu bilionów połączeń w naszym mózgu, będziemy mogli znacznie przekroczyć ten poziom.⁶⁴

Jaron Lanier, występując w obronie podmiotowości człowieka, uważa, że współcześnie konstruktywne korzystanie z technologii w dużym stopniu powinno opierać się na równoczesnym jej wyeliminowaniu. Symbolicznym posunięciem była jego „ucieczka” z Facebooka, uważanego przez niego za ulepszone odtworzenie starych systemów totalitarnego represjonowania. Dlatego ekscytacja, czy też fetyszyzacja następnego etapu Internetu, jakim ma być *Internet rzeczy*, jest akceptacją wcielenia strategii reifikujących ludzi, mimo, iż iluzyjnie chodzi tu o kreowanie więzi między ludźmi jako podmiotami, a nie o atrakcyjny system komunikujący ze sobą przedmioty, gdzie ludzie są przedmiotami, a nie podmiotami wymiany komunikacyjnej.

W 2009 roku festiwal Ars Electronica odbył się pod hasłem *Human Nature*. Podstawowym odniesieniem dla artystów, naukowców,

62 R.Kurzweil, *op.cit.*, s.365, 367.

63 Ibidem, s.312.

64 R.Kurzweil, *Połączenie człowieka z maszyną: czy czeka nas matrix?*, [w:] G.Yeffeth [red.], *Wybierz czerwoną pigułkę. Nauka, filozofia, i religia w »Matrix«*, Gliwice, b. d., s.212.

60 Ibidem, s.134.

61 V.Vinge, *osobliwość*, Rita Baum 2011, nr 18, s.27.

teoretyków mediów, filozofów i antropologów był termin antropocen, upowszechniony przez Paula Crutzena. Nazwa ta określa współczesną epokę geologiczną, która została zdominowana działalnością człowieka w skali globalnej. Jeżeli antropocen jest nową erą w historii ludzkości, która określa panowanie człowieka nad środowiskiem, gdzie on sam jest jego częścią, to oznacza, że przemianie powinien ulegać człowiek oraz sposób postrzegania człowieczeństwa – jest to znacząca kwestia dla posthumanizmu, jak również dla transhumanizmu.

Posthumanizm uważa się za kontynuację lub rozwinięcie poszczególnych wątków obecnych w myśli humanistycznej. Decydującym dla tej teorii jest wyjście poza Kartezjański dualizm, według którego człowiek jest istotą złożoną z niepołączonych ze sobą elementów – umysłu (duszy) i ciała. Można myśleć o posthumanizmie w duchu derridiańskim, tzn. rozpatrywać go jak humanizm, który realizuje wewnętrzną dekonstrukcję samego siebie. W humanizmie zawsze był duży potencjał nie tyle autodestrukcyjny, co autorefleksyjny, który dawał możliwość krytycznej refleksji nad fundamentami natury człowieka, nad nastawieniem człowieka do innych organizmów żywych i nad jego przewagą w świecie, co miało wpływ na sukcesywną modernizację panujących paradygmatów. Według Ann Weinstone posthumanizm podtrzymuje logikę humanizmu przynajmniej w pewnym obszarze. Posthumanistycznym rozmyślaniami dotyczącym podmiotu, który ma kontakt z różnymi istnieniami, cały czas wtóruje równoczesne, nieodłączne przeświadczenie o pewnej odrębności – co nie oznacza wyjątkowości – człowieka. Problem pierwszoplanowej roli człowieka w świecie potrzebuje krytycznych rozważań; nie chodzi tu jednak o zwykłą negację dominacji człowieka nad innymi istotami żywymi. Przełamywanie antropocentrycznej wizji świata niekoniecznie musi być oparte na poglądzie, że zwierzęta i rośliny stoją na równi z człowiekiem, jednak wrażliwość na sposoby ich odczuwania oraz nadanie im pewnej formy podmiotowej autonomii należy traktować jako jeden z wielu skutków emancypacyjnego procesu myśli posthumanistycznej. Poruszając się w obszarze posthumanizmu, znaczący jest potencjał jednostki jako podmiotu zdolnego do kreowania samego siebie, nawet jeśli wykorzystuje on nowoczesne technologie ingerujące w jego fizyczną, zewnętrzną postać. W końcu posthumanizm

jest zmuszony zmierzyć się z problematyką Innego, bytu nie-ludzkiego, sytuującego się w kontekście tego, co ludzkie, ale jest pewnego rodzaju odbiciem, w którym przegląda się człowiek.

Transgresja między człowiekiem a zwierzęciem, człowiekiem a maszyną oraz tym, co fizyczne a tym, co нефizyczne jest wyzwaniem dla czasów biotechnologii: *Posthumanizm pokłada wielką wiarę w to, że przeformułowanie idei osoby może przyczynić się do polepszenia polityki i etyki. Adorator i l'uomo universale humanizmu jest wypierany przez zróżnicowanego człowieka posthumanistycznego.*⁶⁵

Posthumanizm nie jest końcem człowieczeństwa, *stawanie się postczłowiekiem* jest wyrazem tego, co ludzkie w epoce inteligentnych maszyn, jeżeli nawet inteligencję maszyn uważamy za zaawansowaną formę sztucznej inteligencji. Posthumanizm prowokuje również do kolejnego określania naszej tożsamości i chce skonfrontować nasze poczucie wyjątkowości z coraz bardziej ulepszonymi biotechnosystemami. Co oznacza *być postczłowiekiem*? N. Katherine Hayles analizując zagadnienie wirtualizowania się ciała przez symbiotyczne relacje z inteligentnymi maszynami nie miała wątpliwości, że posthumanizm nie oznacza końca człowieczeństwa, ale zachęca do krytycznych rozważań o tym, co ludzkie i postludzkie, w szczególności, jeśli chodzi o ciało traktowane jako proteza dla umysłu. Stajemy się postludźcy, ponieważ koncepcja człowieczeństwa oraz naturalne środowisko człowieka poddają się dalekosiężnym zmianom, do tego stopnia, że stare kategorie stają się nieadekwatne przy próbie opisu kondycji obecnych ludzi i ich habitatu.

Kiedy mamy na myśli postczłowieka, to poruszamy się w obszarze transhumanizmu. Ta teoria jest czasami traktowana, na przykład przez Fukuyamę, jako najbardziej niebezpieczna idea teraźniejszego i przyszłego świata. Koncepcja postczłowieka, który nigdy się nie starzeje, jest odporny na choroby, posiada superinteligencję i wyostrzone zmysły oraz całkowicie kontroluje swoje potrzeby i emocje sieje postrach nie tylko u filozofów, ale także rozprzestrzenia się w obiegu masowym. W popularnej gazecie można przeczytać: *Na transhumanizm będzie*

65 A.Weistone, *Avatar bodies. A Tantra for Posthumanism*, Mineapolis, London 2004, s.11.

stać tylko bogatych. To właśnie oni przemienią się w nadludzi. Wszyscy inni staną się ułomni. Będą mogli łatwo popaść w niewolę nadludzi.⁶⁶ Ci nadludzie – posiadający implanty mózgowo, korzystający z wszelkich szczepionek uodparniających, stosujący zabiegi chirurgii plastycznej, medycyny regeneracyjnej oraz zażywający leki nootropowe (które zwiększają wydajność mózgu), jak również korzystający z potencjału inżynierii genetycznej – to wszystko wytwory transhumanistycznej rewolucji.

Kwestionując założenia Fukuyamy, szwedzki filozof Nick Bostrom, jeden z czołowych przedstawicieli transhumanizmu, ustosunkowuje się do prymarnego argumentu amerykańskiego badacza. Fukuyama, przestrzegając przed niekorzystnymi konsekwencjami rozwoju transhumanizmu, chce bronić szczególnie integralności istoty ludzkiej (*human essence*), choć lepiej pasowałoby tu określenie *ludzka natura*, bo właśnie z tym określeniem mają związek kluczowe partie książki *Koniec człowieka*.⁶⁷ Tylko te organizmy, które wyróżnia *esencja* człowieczeństwa mają immanentną wartość i są godne posiadać pełnię praw, a jeśli chodzi o udoskonalenia, które proponowane są przez transhumanistów, one tej esencji pozbawiają. Temat esencji, czy też istoty człowieczeństwa wydaje się problematyczny: *na przykład pula genów człowieka podlega zmianom, co skutkuje powstawaniem rozszerzonego fenotypu, czyli specyficznego obrazu genotypu w danym środowisku. Fenotyp ten podlega przecież wpływom środowiska*.⁶⁸ Kluczowe uzasadnienie Fukuyamy wydaje się radykalną manifestacją antropocentrycznego sposobu myślenia, zgodnie z którym tylko istoty ludzkie (w dodatku takie, które nie poddały się transhumanistycznym transformacjom) są godne szacunku i są dysponentami wartości. Wszystko co nie – ludzkie (zwierzęta, rośliny) jest istnieniem gorszym. Jednym ze znaczących dylematów, które dotyczą konfliktu transhumanistów i biokonserwatystów jest utrata ludzkiej godności, występująca rzekomo w momencie zastosowania na człowieku technologii mającej za zadanie ulepszenie jego organizmu. Postczłowiek według biokonserwatystów jest zagroże-

66 J.Ziemacki, *Frankenstein w nowym kostiumie*, Wysokie Obcasy 2014, nr 21, s.37.

67 F.Fukuyama, *Koniec człowieka*, Kraków 2009.

68 P.Zawojński, *op.cit.*, s.319.

niem dla „zwykłego” człowieka. Nick Bostrom konsekwentnie twierdzi, że w ujęciu transhumanistycznym ludzka i postludzka godność mogą być komplementarne. Warto spostrzec, że *na ewolucję ludzkiego fenotypu wpływa nie tylko nasze DNA, ale również czynniki technologiczne i społeczne*. I dalej: *W oczach przedstawicieli ludów zbieracko–myśliwskich byłibyśmy traktowani jak postludzie. Ekstensje ludzkich możliwości – zarówno tych biologicznych, jak i zewnętrznych – nie pozbawiły nas moralnego statusu, ani nie doprowadziły nas do odczłowieczenia, które uczyniłoby nas pozbawionymi godności*.⁶⁹ Epoka biotechnologii nie musi oznaczać kresu człowieczeństwa, które mogłoby być zagrożone przez nadciągającą Osobliwość czy też przez *transformację człowieka w hybrydę ludzko – maszynową, humanomaszynę*.⁷⁰

Family of Robot to cykl rzeźb wideo, które zostały wystawione po raz pierwszy w Carl Solway Gallery w 1986 roku wraz z trzema innymi architektonicznymi rzeźbami. Rzeźby Nam June Paika obejmują różne pokolenia: Dziadek i Babcia, Ciocia i Wujek, Ojciec i Matka oraz dziewięcioro dzieci. Antropomorficzne figury składają się z kilkunastu odbiorników radiowych i telewizyjnych, które pochodzą z różnych okresów rozwoju technologii. Artysta wdraża w swoje dzieło zagadnienie pokoleniowości. Telewizory wmontowane w sylwetki postaci umożliwiają wyświetlanie materiału wideo prezentującego znamienne dla estetyki prac Paika psychodeliczne formy, pulsujące obiekty oraz wizerunki hinduskich i afrykańskich dzieci. Do stworzenia najmłodszego dziecka wykorzystano aluminiowy stelaż oraz kilkanaście najnowocześniejszych w chwili ich wykonania odbiorników telewizyjnych pochodzących z Korei.

Proces konstruowania robotów staje się pretekstem rozważań nad kondycją człowieka oraz nad intensywnym rozwojem technologii w XX i XXI wieku. *Solway zauważa pytanie Paika o to, w jaki sposób staliśmy się kulturą robotów sparalizowanych przez seriale telewizyjne oraz przeżywających własne życie poprzez pryzmat tworzonej komercyjnie*

69 N.Bostrom, In Defense of Posthuman Dignity, *Bioethics* 2005, vol. 19, nr 3, s.214.

70 P.Zawojński, *op.cit.*, s.323.

wirtualnej rzeczywistości.⁷¹ Jego nastawienie nie ma pesymistycznego charakteru, gdyż przenika przez nie wizja, że być może medialny pejzaż przyszłości umożliwi ludziom lepszą komunikację ludzi i pomoże zniwelować dysonanse kulturowe, ograniczające, czy komplikujące dialog. Symbolem tego zbliżenia miały stać się rzeźby *Passage*, na których twórca usytuował inskrypcje w odmiennych językach starożytnych oraz *Monument*, który oznacza miejsca, gdzie skupiają się ludzie, takie jak świątynia, urząd czy plac miejski.

Pracując nad rzeźbami należącymi do rodziny robotów, Paik ustosunkował się również do młodości, którą spędził w Korei oraz do historii własnej rodziny. Rzeźba *Connection* wygląda jak klasyczny dom koreański, hanok. W późniejszym okresie artysta poszerza pojęcie rodziny, kreując rzeźby, które przedstawiają ważne dla niego postaci, takie jak John Cage, Joseph Beuys, czy Gertruda Stein. Tworzenie rzeźb, które są efektem manualnej pracy artysty jest także rozmyślaniem nad własną twórczością i jej rozwojem. Nie bez powodu Paik skonstruował je z radioodbiorników, które kojarzą się z twórczością Cage'a, będącego dla niego wzorem. *Family of Robot* to nie tylko riposta Paika na „humanizowanie technologii”, jest to również obszar poszukiwań istoty człowieczeństwa w świecie technologii.

Masaki Fujihata stworzył instalację interaktywną odnoszącą się do zagadnień środowiska elektronicznego. *Beyond Pages* jest pracą koherentną, w sposób przekonujący prezentuje zjawisko powszechnej wirtualizacji. *Zawiera ona uniwersalną myśl, że wirtualizacja sięga do najbardziej wyrafinowanych sfer ludzkiej egzystencji.*⁷² Tematyka dzieła jest tutaj jasno zadeklarowana, tym samym interpretacja może być dobudowywana w sposób bardziej adekwatny i wartościowy. *Beyond Pages*, która powstała 1995 roku dowodzi, że umieszczone w niej przecucia wybiegały w przyszłość, manifestowały następstwa rozwoju wirtualizacji i znaczenie zapośredniczenia. Jest to również inspiracja do określenia sztuki elektronicznej jako bagatelizującej technologii. Taka postawa pozwala na stworzenie dzieł, w których przede wszystkim

71 J.Walewska, *Family of Robot Nam June Paik*, [w:] P.Zawojski [red.], *Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów*, Katowice 2015, s.61.

72 S.Myoo, *Beyond Pages Masaki Fujihata*, [w:] P.Zawojski, op.cit., s.92.

chodzi o zaobserwowanie wątków dotyczących przemyślenia konsekwencji wykorzystania technologii albo zapowiedź jej przyszłego użycia.

Warto dodać, że *Beyond Pages* to instalacja usytuowana w niewielkim pomieszczeniu. Na blacie drewnianego stołu emitowana jest książka, w pobliżu znajduje się zmaterializowany wskaźnik świetlny z kablem. W narożniku blatu stoi nocna lampka, na ścianie widnieje projekcja zegara, zaś z prawej strony znajduje się ekran z wyświetlonymi zamkniętymi drzwiami z szybą. Pomieszczenie sprawia wrażenie niezamieszkanego, skromnie wyposażonego pokoju. Instalacja zaczyna działać, gdy książka otworzy się na stronie tytułowej, wystarczy usiąść na krześle, wziąć wskaźnik i kliknąć w projekcję książki. Dotykając wskaźnikiem punktów na stronie, odbiorca wertuje kolejne strony emitowanej książki, które tworzą dziewięć rozdziałów: *Staw, Jabłko, Kamień, Litery japońskie, Liście, Światło, Szklanka, Zegar, Drzwi*. Z ogólnego punktu widzenia można by rzec, że praca ma związek ze zjawiskiem wirtualizacji pewnych składowych codzienności, przyjmowania elektronicznej formy przez obiekty czy procesy, należące pierwotnie do świata materialnego. To zjawisko, w którym przedmioty fizyczne osiągając elektroniczną postać w materialnym świecie mogą stać się pozbawionymi znaczenia, niepotrzebnymi elementami. Fujihata tematem swojej pracy uczynił procesy, które mają związek z istnieniem człowieka w sieci, asymilacji różnorodnych kwestii, które przemieszczając się do środowiska elektronicznego, uzupełniają albo funkcjonują w zamian za ich odpowiedniki ze świata fizycznego. Wirtualizacja często wiąże się z ułatwieniem życia, np. na poziomie komunikacyjnym, ale mogą wystąpić problemy znaczeniowe, a także kwestie autentyczności elektronicznego otoczenia człowieka, zastępującego mu świat materialny. *Beyond Pages* Fujihaty polega na odbiorze zjawisk, które w dobie mediów elektronicznych mogą zaistnieć jako alternatywa dla analogicznych sytuacji ze świata fizycznego. Jest to praca wizjonerska – po dwudziestu latach od momentu jej istnienia widzimy, że rzeczywiście takiemu przeobrażeniu mogą ulec ludzkie potrzeby, zachowania i wartości.

Stelarc, technologiczny narcyz, pomimo niejednorodności tematycznej poszczególnych układów, tworzy koherentne narracyjne dzieło, w którym ludzkie ciało wkracza w kompilacyjną zażyłość

z technologiami przyszłości. Upodobanie do wizerunków ciał technologicznie zapośredniczonych, w których funkcje życiowe są monitorowane, a wnętrza rejestrowane, wypiera sentyment do ciała biologicznego. Realizacje, ukazujące silne związki ze sztuką robotyczną, wskazują na drogę artysty, który poszukuje istoty nie w naturalnym potencjale organizmu, a w powiązanych z ciałem protezach. Jako substytutu dla archaicznego ciała Stelarc kreuje technotwory, będące formą przyspieszenia biotechnologicznej ewolucji.

Sprowadzając projekt artystyczny do czynności wykonywanych na systemie ludzkiego ciała, Stelarc podczas prób odkrycia człowieka wirtualnego staje się przeciwnikiem dogmatów o skończoności ludzkiego ciała, o którym twierdzono kiedyś, że jest doskonałe i *niemodyfikowalne w aspektach hardware'owych*.⁷³ Obecnie ciało nie jest wystarczającym instrumentem do poradzenia sobie z mechanizmami codzienności. Według Stelarca, *w erze proliferacji maszyn i systemów obliczeniowych*⁷⁴ trzeba wyrazić zgodę na kolonizację fizycznego wymiaru ludzkiego ciała przez technologię. Artysta, opierając się na orientacji narcystycznej McLuhanowskiego postczłowieka, doprowadza do *przedłużania różnych części ciała przez swego rodzaju samoamputację*⁷⁵ nieidealnych członków. Wprowadzanie elektronicznych organów ma być rekompensatą naturalnych braków, prowadzić do likwidacji niewydolnych narządów i wymiany ich na protezy.

Z prac Stelarca powstaje obraz figury postaci, która posiadając ciało urojone *poddaje się oczarowaniu wszystkimi przedłużeniami siebie w innej formie niż on sam*.⁷⁶ Narcystyczna sylwetka współczesnego człowieka domaga się metamorfozy biologicznego ciała w *chimerę złożoną z mięsa, metalu i kodu*.⁷⁴ Stelarc argumentuje, że bioniczną jednostkę niedużo dzieli od poziomu technologicznej transcendencji. Wyłącznie technologiczne operacje przystosowują ciało do współczesnych realiów,

73 W.Sitek, *Ear on Arm*. Stelarc. [w:] P.Zawojski [red.], *op.cit.*, s.149.

74 M.Ożóg, *Rozmowa ze Stelarcem*, [w:] Ryszard W. Kluszczyński [red.], *Mięso, metal, kod / Rozchwiane chimery*. Stelarc, Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, Gdańsk 2014, s.34.

75 M.McLuhan, *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*, Warszawa 2004, s.82.

76 *Ibidem*, *op.cit.*, s.81.

których znakiem rozpoznawczym stała się, wspomniana już, telenoia, rozumiana również, jako patrzenie pozazmysłowe, w przeciwieństwie do dawnej paranoi – rozkojarzonego, zdekoncentrowanego postrzegania społeczeństwa industrialnego.

Donna Haraway jako pierwsza upomniała się o prawo do recepcji swobodnych przejść pomiędzy kobietami i maszynami we współczesnej *science fiction* jako przyjaznych dla kobiet. W tradycji zachodniej natura służyła do produkcji kultury z widoczną silną dominacją mężczyzn. Interakcja pomiędzy organizmem a maszyną pokazywana była w charakterze wiecznej walki. Również znacząca ilość feministek antagonizowała świat naturalny i zwolenników postępu technologicznego. Natomiast Haraway autoryzowała cyborga jako *fikcję odwzorowującą naszą społeczną i cielesną rzeczywistość, jako źródło wyobrażeń, dających nadzieję na wiele owocnych połączeń*.⁷⁷ Cyborg występuje na granicy świata ludzkiego i nie-ludzkiego, zmienia nasze wyobrazeniowe możliwości tego, co osobiste i społeczne, czyniąc z seksu, seksualności i rozrodczości kluczowy temat skomputeryzowanych mitologii. *Cyborg, ściśle związany ze stroniczością, ironią, intymnością i perwersją [...] jest rodzajem zdemontowanego i przemontowanego, postmodernistycznego, społecznego i jednostkowego podmiotu (...) który musi być kodowany przez feministki*.⁷⁸ Autorka personifikuje cyborga i uwypukla hybrydyczny charakter człowieka. I w związku z tym pojawia się szereg pytań o tożsamość, zarówno ludzką jak i maszyn, a Paweł Moźdzysłowski stawia tezę, że referencyjny tutaj *Matrix* pokazuje osadzenie człowieka w kulturze matriarchalnej, ponieważ *jego bohaterowie żyją w ramach matrycy, która nie przez przypadek kojarzona jest z matką*.⁷⁹ Warto też zwrócić uwagę na aluzję Morfeusza: *Ludzi się uprawia, człowiek jest baterią do rolniczych, osiadłych, żyjących zgodnie z cyklem wegetatywnym społeczeństw matriarchalnych, zdominowanych przez kult*

77 D.Haraway, *Manifest cyborgów*, Przegląd filozoficzno – literacki 1/2003, s.50.

78 *Ibidem*, s.50.

79 P. Moźdzysłowski, *Matrix i Patrix. O kobiecości i męskości we współczesnym świecie*, Albo albo 1/2003, s.149.

płodności i Wielkiej Matki.⁸⁰ Ich przeciwieństwem jest Patriks, świat intelektu Morfeusza i onirycznych pragnień Kartezjusza, w którym Neo, aspirujący do panowania nad rzeczywistością, przeobraża się z rośliny w maszynę. W tej wersji, między Matriksem – biologiczną wegetacją a Patriksem – abstrakcyjnym intelektem, które stanowią antagonizmy, trwa nieustępująca walka.

Cyborg stanowi syntezę tego, co organiczne i techniczne, męskiego marzenia o reprodukcji i wyalienowanej pracy rozrodczej kobiet,⁸¹ tego, co odrzucone, a zarazem maksymalnie wykorzystywane, co kojarzy się z uległością lub ze śmiałym sprzeciwem. Wizerunek ogromnej maszyny – macicy, pasuje do słów Griseldy Pollock: *Kłopot z pojęciem Kobieta w kulturze Fallusa polega na tym, że jej specyfika seksualna i psychiczna nie jest wyodrębniona, gdyż traktowana jest ona jako odcięta część powstała w modelu kastracji jako Inny/Kobieta/Rzecz – nadmiarowa i nie cała w stosunku do tego, co Fallus pozwala nam wyobrazić sobie i pomyśleć.*⁸² Macica jest pomiotem, systemowym marginesem, posthumanistycznym tworem organizmu żywego i zarazem umaszynowanego. Modernistyczna kobieta–modliszka została zamieniona przez Postmodernistyczną macicę–maszynę, cyborg wyparł modernistyczną kobietę–modliszkę. *Niewykluczone, że paradoksalnie możemy nauczyć się z naszych połączeń ze zwierzętami i maszynami jak nie być Mężczyzną, wcieleniem zachodniego logosu*⁸³ pisała Donna Haraway. Przypomina to filozofię Deleuze'a, gdzie stawanie się zwierzęciem jest punktem zwrotnym, bez którego nie istnieje kreatywność. Poszczególne owady, na przykład mrówki, były prototypem industrialnych robotów, czy przemysłowych robotników fabryki. Owady dzięki swoim aerodynamicznym kształtom ciał łamią przeciętne ograniczenia, np. siła grawitacji. Bardzo często można je zobaczyć jako idealne organizmy – maszyny, które stanowią odmienną formę biologiczną od ssaków i ludzi. *Sygnalizują wysoki stopień kumulacji bytów organicznych i technologicznych, co pokazuje*

80 A.Araszkiewicz, *Matrix/Patrix – czy macierz jest jak edypalny pacierz?* Zeszyty Artystyczne 11/2003, Poznań, s.13.

81 Ibidem, s.14.

82 G.Pollock, *Gleaning in history or coming after/behind the reapers: feminine: the stranger and the matrix in the work and theory of Bracha Lichtenberg Ettinger* [cyt. za:] A.Araszkiewicz, op.cit., s.15.

83 D.Haraway, op.cit., s.78.

*insektoidalna terminologia często używana do opisanego zaawansowanych technologii, robotów i artefaktów wirtualnej technologii.*⁸⁴

Cyberfeministki, jak van Oldenberg, nakreślają arachnoidalną (pajęczną) wizję Sieci, czy naszej komputerowej przyszłości, gdyż działa ona na zasadzie połączeń, odpowiadając tym w ludzkim mózgu. Przesłanki arachnomancji mogą być wykorzystane do scharakteryzowania prawdopodobnego rozwoju technologii informatycznej. Technologia nie zajmuje więc miejsca organiczności, z czym polemizuje nasze anachroniczne pojmowanie natury. *Nuklearna technologia lat 50. i molekularna biologii lat 90. są połączone historycznie i konceptualnie. [...] Nie jesteśmy już w erze bio – polityki, lecz informatyki władzy.*⁸⁵

Deleuze i Haraway wskazują na rozbięcie centralizmu człowieka na korzyść posthumanistycznego, bio – zorientowanego egalitarianizmu.⁸⁶ Wyrażają sprzeciw wobec antynomiczności czy rozdźwięku między światem ludzkim i nie-ludzkim, porównywalnie wobec romantyczno-sentymentalnego apoteozowania zażyłości ludzi i zwierząt. *Kwestionują socjobiologiczny esencjalizm, który rozdmuchuje «zwierzęcą naturę» człowieka, jako cechę męskich samców, by usprawiedliwić społeczne niesprawiedliwości.*⁸⁷

W świecie post-biologicznym specyfika ludzkiej tożsamości ulega zmianie, staje się zmiennym procesem. *Nowe technologie stają się rozszerzeniami, przedłużeniami ludzkiego ciała i jako takie wpływają na kształt tożsamości. Samo ciało, jego definicja, historia, płeć i substancja, także ulegają różnym przetworzeniom, co nie pozostaje bez wpływu na sposób pojmowania tożsamości.*⁸⁸ Możemy zatem mówić o pojawieniu się ewenementu zbiorowej inteligencji, która nie jest sumą składających się na nią inteligencji bytów jednostkowych, ale właściwie jest ich źródłem i siłą wytwórczą. Hertha Sturm nadmienia, że kiedy oglądamy telewizję, to jesteśmy niejednokrotnie *pozbawieni czasu na świadomą integrację przyswajanych informacji i stajemy się ofiarami*

84 A.Araszkiewicz, op.cit., s.15.

85 Ibidem, s.15.

86 Ibidem, s. 16.

87 Ibidem.

88 R.W.Kluszczyński, op.cit., s.76.

zewnątrznej siły nazbyt dla nas szybkich sekwencji audiowizualnych.⁸⁹ Transformacje ciała, tożsamości, nowe idee życia i inteligencji coraz bardziej świadczą, że jesteśmy w trakcie okresu zadziwiającej transformacji całego naszego świata. Przekonanie osiemnastowiecznych filozofów o ciągłości i stałości rodzaju ludzkiego jest nierzadko uważane za barierę dla prób scharakteryzowania współczesności, *albowiem jesteśmy nieustannie przetwarzani przez nasze własne wynalazki.*⁹⁰ Na ten fakt nie mamy wpływu.

Status podmiotu w strategiach bio-artu

Jak mówi E.Kac: *Bio art musi być w oczywisty sposób oddzielony od sztuki, która tylko używa tradycyjnych bądź cyfrowych mediów po to, by przedstawić tematy biologiczne, obraz czy rzeźbę przedstawiającą chromosomy lub fotografie cyfrową sugerującą, iż przedstawia klonowane dzieci.*⁹¹ Kwiaty, tradycyjny i często powtarzający się temat w sztuce nigdy nie był obiektem sztuki do momentu przedstawienia ciętych kwiatów wyhodowanej własnoręcznie odmiany ostróżki nie na fotografiach, lecz jako prace artystyczne przez rozpoznawalnego amerykańskiego fotografa Edwarda Steichena. Artysta zaprezentował na nowojorskiej wystawie w 1936 roku imponujące swoimi rozmiarami i różnorodnością barw cięte kwiaty ostróżek, roślin krzyżowanych na sporą skalę i z zamiłowaniem przez dwadzieścia sześć lat. Wystawa trwała tydzień, co wymagało niejednokrotnej wymiany kwiatów na świeże, tak, że w sumie potrzebnych było około kilkaset sztuk. Zasadnym wydaje się jednak rozważenie, czy tak naprawdę najważniejsze było piękno kwiatów, czy raczej zadziwiający fakt, że prekursorsko same rośliny stały się artystycznym medium, a nawet ich egzystencja i prokreacja stały się pretekstem działań artystycznych? Na konferencji

89 Ibidem.

90 Ibidem.

91 E.Kac, *Introduction. Art that Looks You in the Eye: Hybrids, Clones, Mutants, Synthetics, and Transgenic*, [w:] Eduardo Kac [red.], *Signs of Life. Bio Art and Beyond*, London 2007, s.19.

prasowej, w dniu otwarcia wystawy Steichen oznajmił: *Z hodowli kwiatów nauczyłem się o ludziach i ludzkiej naturze więcej, niż moglibyście uwierzyć. Kwiaty są tak samo naiwne jak ludzie. Reagują na ten sam rodzaj stymulacji... [Kwiaty] potwierdziły wszystkie moje idee na temat ludzkiego zachowania.*⁹² Z jednej strony – można przypuszczać – artystą kierowały nie tylko jego osobiste przeżycia, a z drugiej strony, samo przedsięwzięcie Steichena było porównywane z eugeniką faszystowską, ponieważ hodując ostróżki miał „poczucie panowania nad nimi, czemu wielokrotnie dawał wyraz w wywiadach, a w poszukiwaniu perfekcyjnej rośliny na szeroką skalę praktykował eksterminację osobników, które nie spełniały jego oczekiwań.”⁹³

W 1988 r. George Gessert eksponował żywe rośliny – wynik osobistych artystycznych i genetycznych poszukiwań. Rozpoczął od dzikich roślin, a jego działania opierały się między innymi na poznawaniu okolic, gdzie pojawiały się irysy, analizowaniu ich ekosystemów, standardów i usposobienia oraz na studiowaniu bardzo dyskretnych i indywidualnych różnic między nimi. *Nie mogę powiedzieć, że jestem szczęśliwszy z roślinami niż z ludźmi, ale jestem w większej zgodzie z roślinami, i w ogóle wśród nich czuję się swobodnie*⁹⁴ – opisuje George Gessert, dodając: *rośliny są dosłownie niewyobrażalne. Nikt nie byłby w stanie wyśnić dzikiego irysa.*⁹⁵ Często zapominamy, że rośliny są formami życia, które istniały długo przez ludźmi. Rośliny są bardzo silne – posiadają swoje własne strategie przetrwania, złożone związki z innymi organizmami, takimi jak np. zwierzęta – są zjadane, ale potrafią też wykorzystać innych do własnych celów.

W 2001 r. wraz z ogłoszeniem zakończenia pierwszego etapu sekwencjonowania ludzkiego genomu (HGP) w National Portrait Gallery w Londynie, zagadka ludzkiego życia zyskała bardzo interesujący obraz *Genomic Portrait: Sir John Sulston (Genomowy portret sir Johna Sulstona)*

92 R.J.Gedrim, *Edward Steichen's 1936 Exhibition of Delphinium Blooms: An Art of Flower Breeding*, [w:] E.Kac, *Signs of Life. Bio Art and Beyond*, London 2007, s.361.

93 Ibidem, s.357.

94 G.Gessert, *Why I Breed Plants*, [w:] E.Kac, *op.cit.*, s.185.

95 Ibidem, s.196.

autorstwa Marca Quinna zawierający DNA naukowca i laureata Nagrody Nobla w dziedzinie fizjologii i medycyny,⁹⁶ który brał udział w konstrukcji mapy ludzkiego genomu. Próbkę DNA pobrano z nasienia portretowanego. Później DNA poddano klonowaniu według standardowych metod, czyli wykorzystując w tym procesie bakterie replikujące fragmenty DNA dawcy, by w ten sposób wyhodować kolonie bakterii, które ostatecznie tworzą abstrakcyjną, przezroczystą kompozycję portretu. Jest to, bowiem czymś w rodzaju gąbki, w której znajdują się już martwe już bakterie z fragmentami DNA Sulstona. Jednak – jak podkreśla artysta – portret ten jest również portretem każdego z przodków portretowanego w linii ciągnącej się od początku życia, a zatem, w dużym stopniu, jest również portretem każdego z nas.⁹⁷ Praca posiada właściwości lustra, w którym przeglądać się może każdy obserwujący portret, ujrzy w nim nie kod życia, ale swój osobisty fenotyp – swoje ciało.

One Tree Natalie Jeremijenko podejmuje kwestie zależności genotyp-fenotyp, egzemplifikowane sklonowanymi roślinami. Projekt istnieje w formie biologicznego i sztucznego życia oraz jako internetowe forum dyskusyjne. Jedno drzewo składa się z tysięcy genetycznie tożsamy okazów drzewa orzecha *Paradox Vlach*. Młode rośliny, początkowo zaprezentowane na wystawie *Ecotopias* w San Francisco, następnie (wiosną 2001 roku), zasadzono w różnych miejscach zatoki miasta, gdzie odbyła się symboliczna wystawa. Drzewa miały służyć jako biologiczny instrument do analiz odmiennych mikroklimatów, które nadawały kształt ich rozwojowi. W ten sposób można monitorować wpływ różnorodnych środowisk na genetycznie identyczne organizmy, czyli – w redukcjonistycznym sensie – na ten sam organizm.⁹⁸ Na stronie internetowej projektu można dokonywać porównań wzrostu algorytmicznego i biologicznego drzew. Jeremijenko sprzeciwia się genetycznemu fetyszizmowi, zadaje pytania o indywidualność klonowanych form – zawsze są różnice na poziomie fenotypu. Jak zaznacza A.Trewavas: *Teoretycznie każde roślinne ciało zawiera w sobie historię swojego*

*otoczenia, gdyby ta mogła być odczytywana.*⁹⁹ Roślinne formy życia mają możliwość badania swojej rzeczywistości w świecie za pomocą komórek ciała, które są dla nich niezbędnymi jednostkami analizującymi informację. Są one twórcami sieci wraz z rozwojem tkanek, w końcu tkanki działają jak repozytoria pamięci o stanach środowiska. Jest to coś w rodzaju pamięci ciała, określenie czegoś, co jak dotąd, odnosiło się do człowieka.

Natural History of the Enigma to cykl prac Eduardo Kaca. Dzieło jest wielowarstwową realizacją opowiadającą o różnym charakterze relacji ludzko-roślinnych, obejmuje wiele różnorodnych medialnie części, z których najbardziej rozpoznawalną jest bez wątpienia transgeniczna roślina *Edunia*. Reszta cyklu to opakowania z nasionami *Eduni*, litografie obrazujące rozmieszczone w podłożu korzenie, rzeźba *Singularis*, fotografie *Eduni* oraz akwarele *Mysterium Magnum*, odnoszące się do artystycznej eksploracji połączeń form komunikacji a procesami życiowymi.

Natural History of the Enigma to wielopłaszczyznowe dzieło o roślinach i ludziach, dające wiele nieoczywistych pytań. *Edunia* stanowi część obszernego cyklu, który tworzą w istocie transgeniczne organizmy, zamieszkujące świat sztuki. Eduardo Kac, autor terminu *bio-art*, już w 1998 roku w publikacji *Sztuka transgeniczna* przewidywał, że *etyczne i odpowiedzialne intergatunkowe kreacje wydadzą generację pięknych chimer i fantastycznych, nowych żywych systemów, takich jak zwierozośliny (rośliny ze zwierzęcym materiałem genetycznym) i zwierzoludzie (zwierzęta z ludzkim materiałem genetycznym lub ludzie ze zwierzęcym materiałem genetycznym).*¹⁰⁰ Wśród licznych artystycznych kreacji chimer *Edunię* odróżnia od innych to, że przenoszony materiał genetyczny pochodzi od człowieka, a konkretnie – od samego artysty. U tej roślinno–ludzkiej chimery posiadanie ludzkiego materiału genetycznego nie jest łatwo zauważalne. Zabieg transgenezy (przeniesienia i wszczepienia obcego materiału genetycznego) przyczynia się do powstawania kolejnych niewiadomych tajemniczego świata roślin.

96 M.Quinn, *Genomic Portrait*, [w:] E.Kac [red.], *Signs of Life. Bio Art and Beyond*, London 2007, s.309.

97 Ibidem, s.309.

98 M.Bakke, *op.cit.*, s.164.

99 A.Trewavas, *Aspects of Plant Intelligence, Annals of Botany 2003*, vol.92, s.14.

100 E. Kac, *Transgenic Art*, Leonardo Electronic Almanac 1998, vol. 6, nr 11, [cyt. za:] M.Bakke, *Natural History of the Enigma*, [w:] P.Zawojski [red.], *op.cit.*, s.154.

Edunia Seed Pack Studies to litografie, które przedstawiają korzenie – są one następnym elementem cyklu, ukazują to, co zwykle pozostaje w ukryciu. Te wyjątkowe umiejętności korzeni dostrzegł już Karol Darwin, wnioskując, że są one analogią mózgu u tzw. niższych zwierząt. *Sz szczególnie wrażliwe są wierzchołki korzeni, które wykazują się dużą aktywnością w poszukiwaniu wody, minerałów, pokonywaniu przeszkód, rozpoznawaniu zagrożeń chemicznych, ale też rozróżnianiu między swoim i obcym korzeniem.*¹⁰¹

Torebka nasienna każdej petunii, czyli *Eduni*, mieści wiele malutkich, brązowych, nasionek, potrzebujących siedmiu do dziesięciu dni, do wykiełkowania w korzystnych warunkach. W razie niesprzyjającego środowiska nasiona mogą oczekiwać nawet i wieki na możliwość rozwoju. Eduardo Kac umiejętnie rozdysponował nasiona *Eduni*, umieszczając je w niedużych papierowych formach, *są to zaprojektowane przez niego opakowania, pokryte wizerunkami korzeni oraz tekstem instrującym o standardowych czynnościach związanych z hodowlą rośliny.*¹⁰² W dodatku umieszczone tam jest zalecenie artysty, nieprzypominające raczej ogrodniczej ewidencji: *Opiekuj się nią dobrze, a nagrodzi cię ona radością i towarzystwem*¹⁰³ Taki opis, formujący ludzko-roślinne stosunki, podsuwa myśl o podmiotowości rośliny, co jest pomysłem alternatywnym wobec anachronicznego postrzegania istot roślinnych.

Rozkwit biologii roślinnej przyczynił się do poznania wielu faktów odnośnie ciał i stylu życia roślin. Michael Marder pisze, że *sekretem roślin jest to, że nie ma żadnego sekretu.*¹⁰⁴ Tajemnicze rośliny w rzeczywistości nic przed nami nie skrywają, a działania nauki i sztuki pomagają spojrzeć na nie jak na wrażliwe i inteligentne istnienia. Oczywiście, odbyliśmy tylko jedną z pierwszych roślinnych lekcji.

101 P. Zawojki [red.], op.cit., s.155.

102 Ibidem, s.156.

103 Ibidem.

104 Ibidem, s.158.

Świat post-biologiczny

Zawsze miałam skłonność do wybiegania myślami w przyszłość, stąd pewnie moje zainteresowanie postępowaniem technologicznym, sztuką współczesną, szeroko pojętym post-humanizmem. Główne kwestie, poruszane w mojej twórczości, skupiają się na newralgicznych zagadnieniach nauki i postępu technologicznego. Zgadza się z założeniem enaktywizmu, który utożsamia działanie z poznaniem. W związku z tym – cały swój wysiłek włożyłam w pracę twórczą, by lepiej wniknąć w strukturę współczesnych fenomenów. Każda z realizacji nawiązuje do konkretnego zagadnienia. Poruszam te tematy, które są istotne we współczesnym dyskursie rozważającym czym jest życie w ogóle?. Moje grafiki nie są odpowiedzią, stanowią raczej pretekst do zastanowienia się nad tą obecnie prymarną kwestią w świecie post-humanistyki.

Kompozycja graficzna oparta jest na siatce brył. Grafika cyfrowa bazuje głównie na siatkach, rastrach, filtrach. Tym samym chciałam podkreślić ważność wybranego medium dla powstania prac. Dodatkową warstwę graficzną tworzy tekst w języku angielskim, nazywanym współczesnym *lingua franca*. Pozostawione czyste aple w kolorze tła, tworzące pola figur to przestrzeń noosfery, która jest rezultatem ludzkich myśli, formowanych przez najnowsze technologie. Zapraszam odbiorcę do ulokowania swoich myśli w tej właśnie sferze. Zawarte w niej intuicje wybiegać będą w przyszłość. Warto przywołać tu pracę Roya Ascotta – *Parametr IV* z 1967 roku – odnoszącą się do elementów rzeczywistości: *To, co niematerialne uzupełnia miejsca, w których brakuje materii. Zatem w rzeczywistości nie ma wolnej przestrzeni.*¹⁰⁵

Myślę, że prawdziwym problemem współczesnego świata nie jest postęp technologiczny jako taki, lecz zachwianie proporcji w szybkości zachodzących przemian.

105 G. Rybak, *Roy Ascott – kapłan sztuki cyfrowej*, <http://bil-art-teksty.blogspot.com/2013/01/roy-ascott-kapan-sztuki-cyfrowej.html>,

ZAKOŃCZENIE

„Upadek higieny ontologicznej” tak Elain Graham określa stan oświecenia, którego doświadczamy. Bowiem przez trzy minione wieki kultura Zachodu wyznaczała kłamiwe granice, krzywdzące dla istot nie-ludzkich. Bazując na antropocentrycznych przekonaniach staliśmy najwyżej w hierarchii istot, ignorując organizmy ze świata natury, z których przecież wyłoniło się życie ludzkie, a także maszyny, które obecnie stają się naszymi protezami-przedłużeniami, naszą częścią. Wydaje mi się, że „upadek higieny ontologicznej” to proces, który dopiero się rozpoczął, można nawet powiedzieć, że jest dopiero w załączku. Wiele jest jeszcze niewiadomych, dylematów, a także dwuznacznych postaw. Myślę, że szczególnie problematyczną kwestią są działania *bio-artu*, w którym nie jest wiadome, gdzie przebiega granica podmiotowości i przedmiotowości eksplorowanych organizmów żywych. Trudne również są kwestie dotyczące cielesności, nie mówiąc o tożsamości czy istocie życia. Współcześnie sprawy duchowe zazwyczaj są przemilczane, jeśli o nich się dyskutuje to raczej mówi się o teoriach ezoterycznych. Jednego jestem pewna – działanie wiąże się z poznaniem. Dlatego warto tworzyć. Pytanie jednak, czy nasze działania okażą się wystarczające do odnalezienia tych najważniejszych dla nas odpowiedzi? Czy odręka człowieka na tym świecie dobiega końca?

DRUKI ZWARTE

- G.Bataille, *Teoria religii*, Warszawa 1996.
- E. Bińczyk, *Technonauka w społeczeństwie ryzyka. Filozofia wobec niepożądanych następstw praktycznego sukcesu nauki*, Toruń 2012.
- R.Braidotti, *Metamorphoses. Towards a Materialist Theory of Becoming*, Cambridge: Polity Press, 2002.
- R.Braidotti, *Transpositions. On Nomadic Ethics*, Cambridge: Polity Press, 2006.
- M.Bakke, *Bio-transfiguracje: sztuka i estetyka posthumanizmu*, Poznań 2010.
- G.Deleuze, *Negocjacje 1972–1990*, Wrocław, 2007.
- G.Deleuze, F.Guattari, *Co to jest filozofia?*, Gdańsk 2000
- W.Doroszewski [red.], *Słownik języka polskiego*, Warszawa 1996.
- F. Fukuyama, *Koniec człowieka. Konsekwencje rewolucji biotechnologicznej*, Kraków 2009.
- E.Grosz, *Time Travels. Feminism, Nature, Power*, Durham, London, 2005.
- D.J.Haraway, *The Haraway Reader*, Routledge 2004.
- D.J.Haraway, *How Like a Leaf. An Interview with Thyrza Nichols Goodeve*, Routledge 2000.
- E.Kac [red.], *Signs of Life. Bio Art and Beyond*, London 2007.
- R.W.Kluszczyński, *Społeczeństwo informacyjne, cyberkultura, sztuka multimedialna*, Kraków 2001.
- R.W.Kluszczyński [red.], *Mięso, metal, kod / Rozchwiane chimery. Stelarc*, Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, Gdańsk 2014.
- R.Kurzweil, *Nadchodzi osobliwość. Kiedy człowiek przekroczy granice biologii*, Warszawa 2013.
- B.Latour, *Polityka natury: nauki wkraczają do demokracji*, Warszawa 2009.
- S. Levy, *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*, New York 2001.
- M.McLuhan, *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*,

Warszawa 2004.

W. J. T. Mitchell, Mark B. N. Hansen [red.], *Critical Terms for Media Studies*, Chicago, London 2010.

V.E.Taylor, C.E.Winquist [red.], *Encyklopedia of Postmodernism*, Routledge, London–New York 2003.

A. Weinstone, *Avatar Bodies. A Tantra for Posthumanism*, Minneapolis, London 2004,

G.Yeffeth [red.], *Wybierz czerwoną pigułkę. Nauka, filozofia i religia w „Matrix”*, Gliwice, b. d.

P.Zawojski, *Cyberkultura: syntopia sztuki, nauki i technologii*, Warszawa 2010.

P.Zawojski [red.], *Bio-techno-logiczny świat: bio art oraz sztuka technonaukowa w czasach posthumanizmu i transhumanizmu*, Szczecin 2015.

P.Zawojski [red.], *Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów*, Katowice 2015.

WYDAWNICTWA PERIODYCZNE:

A.Araszkiewicz, *Matrix–Patrx – czy macierz jest jak edypalny pacierz? W stronę feministycznych wyobrażeń kobiecego ciała w popkulturowej science fiction i sztuce współczesnej*, Zeszyty Artystyczne 11/2003, Poznań 2003.

N.Bostrom, *In Defense of Posthuman Dignity*, *Bioethics* 2005, vol. 19, nr 3.

M. Derry, *Cyberculture*, *The South Atlantic Quartely* 1992, nr 3.

D.Haraway, *Manifest cyborgów*, *Przegląd filozoficzno-literacki* 1/2003.

P. Moźdzysłowski, *Matrix i Patrx. O kobiecości i męskości we współczesnym świecie*, *Albo albo* 1/2003.

A.Trewavas, *Aspects of Plant Intelligence*, *Annals of Botany* 2003.

H.Jeon, *Biomedias Convergence in Bioart*, *International Journal of Research in Humanities, Arts and Literature* 2014, vol. 2, nr 3.

V.Vinge, *Osobliwość*, *Rita Baum* 2011, nr 18.

J.Ziemacki, *Frankenstein w nowym kostiumie*, *Wysokie Obcasy* 2014, nr 21.

PUBLIKACJE INTERNETOWE:

E. Gorny, *Dynamics of Creativity In Russian Cybercultue*, http://www.zhurnal.ru/staff/gorny/english/dynamics_of_creativity-oii2003.html

J. Macek, *Defining Cyberculture (v. 1)*, http://macek.czechian.net/defining_cyberculture.html

G.Rybak, *Roy Ascott – kapłan sztuki cyfrowej*, <http://bil-art-teksty.blogspot.com/2013/01/roy-ascott-kapan-sztuki-cyfrowej.html>

Natalia Pietruszewska

Sposoby istnienia.

Tożsamość w przestrzeni cyberkultury.

DYPLOM 2011

Wydział Artystyczny

Jednolite studia magisterskie – stacjonarne

Kierunek: Grafika

Specjalność: Grafika Warsztatowa

DYPLOM GŁÓWNY

Tytuł : Sposób istnienia

PROMOTOR: adj. dr D. Gajewski

PRACA TEORETYCZNA

PROMOTOR: adj. dr V. Sajkiewicz

RECENZENT: prof. M. Oslislo

WSTĘP

Nasza rzeczywistość się zmienia, rozgałęzia się i ogarnia coraz to nowe obszary percepcji. Kiedy już się nam wydaje, że potrafimy scharakteryzować jej strukturę, że pewne obszary egzystencji zostały nazwane i oswojone, one wymykają się poznaniu i przybierają obce, dotąd nieznanne kształty. Rozwój nowych mediów, a w szczególności technologii informacyjnych i komunikacyjnych, doprowadził do znaczących przeobrażeń wszystkich dziedzin życia. Rewolucja cyfrowa w równym, o ile nie większym stopniu, co rewolucja przemysłowa przestworzyła struktury społeczne, gospodarcze i kulturalne. Nie ma bowiem obecnie takiej dziedziny życia, której rozwój postępowałby niezależnie, bez oddziaływania nowych technologii, nie ma również jednostki, której owe transformacje społeczne nie dotyczą, nawet jeśli pozostają poza jej świadomym odbiorem. Za sprawą technologii społeczeństwo industrialne przekształciło się w społeczeństwo informacyjne, którego podstawową cechą jest ciągły dostęp do informacji – możliwość ich przekazywania, przechowywania, a coraz częściej również przetwarzania. Kluczem dla zrozumienia idących za tym konsekwencji są nowe media, poprzez które zapośredniczona jest komunikacja jednostki z rzeczywistością. Lev Manovich w artykule *New Media from Borges to HTML* pisze o tym, że każda forma przekazu we wczesnym etapie swojego rozwoju mogła być definiowana jako nowe medium poprzez wprowadzenie nieznanych dotąd możliwości postrzegania otaczającej nas rzeczywistości.¹ Druk, fotografia czy film wpłynęły znacząco na komunikację, jednak przekształciły tylko pojedyncze jej aspekty. Rozwój technologii wykorzystujących numeryczną reprezentację danych zmienia dotychczas znane media w dane komputerowe. *W rezultacie mamy nowe media – grafikę, ruchome obrazy, dźwięki, kształty, przestrzenie i teksty przekształcone do postaci umożliwiającej prowadzenie obliczeń.*² Przetłumaczenie wszystkich obiektów kultury na dane numeryczne doprowadziło do narodziny cyberkultury. Kultura posiada charakter

1 L.Manovich, *New Media from Borges to HTML*, http://www.manovich.net/DOCS/manovich_new_media.doc (18.11.2011 r.).

2 Idem, *Język nowych mediów*, Warszawa 2006, s. 128.

społeczny. Nie jest wytworem jednostki, lecz powstaje na fundamencie doświadczenia społecznego, interakcji pomiędzy jednostkami. Jest niczym innym jak wyrazem wspólnoty, z której wyrasta, a samoidentyfikacja członków tej wspólnoty określa jej granice. Cyberkultura to proces, poprzez który wypowiada się społeczeństwo informacyjne.

Pojęcie tożsamość towarzyszy człowiekowi od zawsze. Rewolucja medialna wyrażająca się poprzez powszechny dostęp do nowych środków komunikacji jest zjawiskiem stosunkowo młodym, dlatego mogę stwierdzić, że nasza tożsamość narodziła się jeszcze w Galaktyce Gutenberga³. Sposób czytania i pisanie przez setki lat kształtował sposób mówienia, myślenia i zachowania się ludzi. Formował nie tylko sposób wyrażania, ale także treść wyrażanych komunikatów. A co za tym idzie wizję świata. Tożsamość była [...] *czymś zbudowanym i budowanym, poziom po poziomie, piętro po piętrze, [...] od barbarzyństwa do cywilizacji – w ten sposób poruszała się historia [...] od dzieciństwa, przez młodość w wiek dojrzały – tak rozwijała się biografia, też nigdy nie przeskakując stadiów. Historycznie zbudowana tożsamość była snuta wzdłuż linii rosnącej wiedzy i umiejętności; biograficznie zbudowana tożsamość [...] postępowała wzdłuż linii zawodowej kariery. Obie linie były liniami prostymi i [...] była jedna i tylko jedna możliwość połączenia jakichkolwiek dwóch punktów – można się było poruszać z jednego punktu od drugiego przechodząc przez dane odcinki linii.*⁴

Współczesny człowiek zmuszony jest poradzić sobie z nową sytuacją na nowo określić charakter swojego bytu wobec zmian wywołanych przez rozwój technologii. Największym wyzwaniem dla tożsamości człowieka jest rzeczywistość wirtualna. Jej fenomen polega na tym, że mimo iż nie istnieje fizycznie, to może wywoływać procesy fizyczne i mentalne. Skutkiem tego dochodzi do przesunięcia ontycznego – świat nie istnieje, ale istnieją jego skutki. Stanowi to zaprzeczenie teorii fizycznych, które określają istnienie dzięki pojęciom materii, przestrzeni i czasu. Program komputerowy, jak większość obiektów

3 M.McLuhan, *Wybór pism: Przekazniki, czyli Przedłużenie człowieka. Galaktyka Gutenberga*. Poza punktem zbiegu, Warszawa 1975.

4 Z.Bauman, *Ponowoczesność, czyli dekonstrukcja nieśmiertelności*, Kultura Współczesna 1996, nr 1–2.

nowych mediów, nie posiada materialnej reprezentacji, a jednak nie możemy zaprzeczyć, że istnieje. Struktura rzeczywistości przypomina coraz bardziej strukturę programu komputerowego. Obiekty, dane czy informacje tworzą bazę danych – tkwią w stanie potencjalności. Każdorazowo w procesie percepcji odbiorca aktywuje jedną z możliwości istnienia. Te sposoby nazywamy światami możliwymi. Powstają one jedne z drugich i są rzeczami tego samego rodzaju. Różnią się między sobą jedynie pod względem tego, co się w nich dzieje. Współczesny człowiek istnieje jednocześnie w wielu takich możliwych konfiguracjach światów. Tkanka rzeczywistości zaczyna się scalać ze sferą bezcielesnych danych. *Symulacja nie jest już symulacją terytorium [...] Stanowi raczej sposób generowania – za pomocą modeli – rzeczywistości pozbawionej źródła i realności: hiperrzeczywistości. Terytorium nie poprzedza już mapy, ani nie trwa dłużej niż ona. Od tej pory to mapa poprzedza terytorium – precesja symulaków – to ona tworzy terytorium.*⁵ Współczesna rzeczywistość jest hybrydą, przestrzenią, w której społeczeństwo oddycha zarówno tlenem, jak i danymi – równie nie widzialnymi i niezbędnymi dla istnienia. Wystarczy telefon lub inne urządzenie zapewniające dostęp do internetu, żeby powiązać ze sobą dwie równoległe rzeczywistości. Człowiek w takiej sytuacji żyje pośrodku, w infosferze.

W tej pracy staram się zdefiniować czynniki determinujące istnienie tożsamości w ogóle oraz w kontekście zmian zachodzących we współczesności. Pojęcie kształtowania tożsamości, tego kim jesteśmy, jest zjawiskiem fascynującym i niezwykle rozległym. Jego relatywny charakter uzależniony jest od wielu czynników. Do najważniejszych moim zdaniem należą przestrzeń i komunikacja. Nowe media w istotny sposób zmieniły ich strukturę i charakter postrzegania, jednocześnie wpływając na tożsamość, ponieważ ta zawsze kształtuje się wraz z konkretną wizją świata, jednocześnie określając sposób istnienia jednostki w tym świecie.

5 J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja. Rzeczywistość nie istnieje*, Warszawa 2005, s. 8.

2. Tożsamość

Fenomen tożsamości stanowi istotne zagadnienie w myśleniu o człowieku i otaczającej go rzeczywistości. W kontekście społecznym tożsamość to system identyfikacji jednostki bądź grupy, oparty o zespół cech takich jak na przykład język, wierzenia, przekonania czy zwyczaje. W filozofii zasada tożsamości głosi, że każdy byt jest tym, czym jest, to znaczy, że każdy byt posiada określoną zdeterminowaną treść, ale również charakter relatywny, a zatem mamy do czynienia z fenomenem dynamicznym i złożonym, o którego charakterze decydują czynniki określające nasz sposób istnienia w rzeczywistości. Relatywny charakter czynników, pozostających w systemie wzajemnych zależności, pozwala jednostce w procesie rozwoju modyfikować swoją tożsamość. Leszek Kołakowski wyróżnia pięć czynników determinujących kształtowanie tożsamości: substancję (w sensie metafizycznym), pamięć, antycypację, ciało (w przypadku zbiorowości chodzi o terytorium, artefakty kształtujące przestrzeń) oraz świadomość określonego początku.⁶

Zatem tożsamość może zaistnieć tylko na podłożu podmiotowym, ponieważ na jego podstawie kształtujemy pojęcie prawdy i fałszu, a tym samym wizję świata. Pojęcie podmiotu nie da się prosto scharakteryzować, różne perspektywy interpretacji implikują istnienie różnych definicji. W znaczeniu ontycznym podmiot jest tym, co będąc samoistnie, stoi u podstaw czegoś innego, jest fundamentem.⁷ Cieleśność jest w tym wypadku fundamentem dla budowania całości umysłowej składającej się z doświadczeń i pamięci. W tym rozumieniu podmiot, bez względu na to, co robimy i czego doświadczamy, jakie stany psychiczne nam towarzyszą, zachowuje swoją konstrukcję związaną raczej z ciałem i procesami życiowymi. Człowiek jest podmiotem, a bycie podmiotem postrzega się jako niezależne i właściwie stałe. Natomiast znaczenie epistemologiczne, zwraca uwagę głównie na procesy poznawcze. Rola podmiotu w tym ujęciu staje się wątpliwa,

6 L. Kołakowski, *O tożsamości zbiorowej*, [w:] K. Michalski [red.], *Tożsamość w czasach zmiany*, Kraków 1995.

7 M. Majczana, *Podmiotowość a tożsamość*, [w:] A. Gałdowa [red.], *Tożsamość człowieka*, Kraków 2000, s. 36.

srowadza się go do antropocentrycznej konstrukcji, poprzez którą poznaje się rzecz. Podmiotowość poznająca jest pewną całością, na którą składa się dyspozycja ciała do myślenia i zapamiętywania przy użyciu własnych, bądź dostarczonych narzędzi. Tożsamość natomiast staje się obiektem „przechowywanym” w naszej pamięci, jednocześnie posiadającym swoją reprezentację cielesną.

Maria Sokolik potwierdza, że tożsamość możemy rozpatrywać wyłącznie z ujęcia podmiotowego⁸, zwraca jednak uwagę na poszerzenie tej perspektywy o poczucie posiadania konkretnych cech oraz poczucie istnienia w czasie. Kołakowski, odnosząc się do pojęcia czasu, wymienił pamięć, antycypację i świadomość określonego początku. Ja wyróżnił tylko kategorię pamięci, ponieważ uważam, że to ona determinuje poczucie ciągłości istnienia w czasie poprzez gromadzenie i przechowywanie coraz to nowych spostrzeżeń dotyczących istnienia człowieka, budując w ten sposób spójny obraz podmiotu, poprzez który człowiek będzie urzeczywistniał swoje działania.

Pamięć to system neurologiczny zdolny do rejestrowania bodźców oraz odtwarzania wspomnień o tych, których działanie ustało w przeszłości. Naukowcy wyodrębniają kilka rodzajów pamięci (pamięć autobiograficzną, deklaratywną, epizodyczną, proceduralną, roboczą, semantyczną, świadomą i nieświadomą, ultrakrótkotrwałą, krótkotrwałą i długotrwałą),⁹ nie ma dowodów na to, że różnią się one budową neurologiczną, albo wykorzystują odrębne sieci neuronów. Ich klasyfikacja jest zgodna z rodzajem przechowywanych informacji. Pamięć biograficzna jest definiowana jako ta, która odnosi się do naszej przeszłości, minionych zdarzeń z życia. Przechowuje wiedzę i schematy stanowiące podstawę budowania tożsamości. Za specyficzną cechą tego rodzaju pamięci uważa się brak wewnętrznej struktury oraz szeroki zakres objętych nią informacji, które można wyodrębnić jako wspomnienia. Zakres wspomnień obejmuje nie tylko doświadczenia indywidualne, ale również czynniki społeczne i emocjonalne, mające

8 M.Sokolik, *Psychoanaliza i Ja. Kliniczna problematyka poczucia tożsamości*, Warszawa 1993.

9 E.Nęcka, J.Orzechowski, B.Szymura, *Psychologia poznawcza*. Warszawa 2008.

miejsce w trakcie procesu zapamiętywania oraz każdorazowego odtwarzania. Badania prowadzone nad pamięcią biograficzną udowadniają, że w miarę upływu czasu i następujących kolejno prób przywołania informacji, zostają one poddane modyfikacji przez pryzmat doświadczonej terażniejszości i ponownie zapamiętane jako autentyczne. Przywołując wspomnienia danej sytuacji, ponownie ją przeżywamy i zapamiętujemy w zmienionym kształcie. Zatem za każdym razem, gdy wspominamy, zmieniamy naszą pamięć.

Ciągłe transformacje oraz modulacje wspomnień sprawiają, że opierająca na nich swoje istnienie tożsamość nie jest raz na zawsze zdefiniowaną strukturą o nieziennej budowie. Zygmunt Bauman uważa, że transformacja jest stanem permanentnym ludzkiego sposobu bycia¹⁰. Przebieg transformacji oraz kształtującą się w jego wyniku nową opowieść [tożsamość] determinują uwarunkowania społeczne i kulturalne. Silne bodźce zewnętrzne mogą nas zmusić do zakończenia lub przerwania aktualnej opowieści i rozpoczęcia nowej. Taka możliwość prowadzi do dezintegracji istniejącej struktury naszej tożsamości.

Pamięć i percepcja tworzą system wzajemnych zależności. Pamięć i narracyjny system budowania tożsamości są wtórne wobec procesu percepcji, jednocześnie to, w jaki sposób doświadczamy, jest od nich uzależnione. *Percepcja to proces odbioru i analizy informacji zmysłowej oraz jej interpretacji w świetle posiadanej wiedzy*.¹¹ Docierające do naszego mózgu dane są przetwarzane oraz selekcjonowane ze względu na ich przydatność. Konstruowane w ten sposób obrazy są podawane świadomości w postaci wzbogaconej o informacje pochodzące z naszej pamięci. Jednak doświadczenie rzeczywistości uwarunkowane jest nie tylko poprzez procesy kognitywne. Odpowiada za nie również system psycho – fizjologiczny zdeterminowany przez medium naszego ciała. Ciało jest artefaktem określającym istnienie bytu w przestrzeni. Jego obecność odciska się na zachowanych wspomnieniach, w których stanowi centrum – ja. Poczucie odrębności, świadomość owego ja to proces doświadczenia przez podmiot własnego istnienia poprzez relację ze światem. Tę relację określamy mianem komunikacji. Oczywiście,

10 Z.Bauman, *op.cit.*, s.8

11 W.Szewczuk [red.], *Encyklopedia Psychologii*, Warszawa 1998, s.179.

oprócz bodźców fizycznych, jednostka podejmuje się komunikacji na polu praktyk społecznych i kulturalnych. Człowiek, stwarzając swoją tożsamość, postępuje się ideą. Już Sokrates w pewnym sensie mówił, że człowiek jest tym, kim siebie stworzy. Kształtując swoją nową opowieść czerpiemy z pamięci zbiorowej – kultury, z utartych wzorców, osobowych i stereotypów zachowań. Kultura jest pamięcią społeczną i może oddziaływać na społeczeństwo tak samo jak pamięć na podmiot, formując role i struktury społeczne.

3. Przestrzeń

Przestrzeń jest strukturą, w której istniejemy. Otacza nas, definiuje nasze istnienie jako przedmiotu – ciała, a tym samym oddziałuje na kształtującą się tożsamość jednostki. Nie istnieje jednak artefakt, który bezpośrednio reprezentowałby przestrzeń. Widzimy lub wchodzimy w interakcje z przedmiotami tę przestrzeń wypełniającymi. Mózg rejestruje i identyfikuje obiekty danego rodzaju, równocześnie określając ich położenie. Przestrzeń jest więc pojęciem wtórnym, konstruowanym poprzez doświadczenie konkretnych obserwowanych zmysłowo form i ich wzajemnych oddziaływań. W procesie pozostającym poza kontrolą naszej świadomości, mózg i układ nerwowy tworzą obiektywną scenę przestrzeni rzeczywistej, która poprzez konfigurację relacji zachodzących pomiędzy znajdującymi się w tej przestrzeni obiektami, wyraża realne istnienie zawierającego je medium. Przestrzeń to konstrukt neuroświadomościowy organizujący dane dostarczane przez zmysły. Konstrukt ów, nie tylko nie jest widzialny w trybie codziennej, potocznej percepcji rzeczywistości, ale w ogóle nie istnieje realnie, jest *jedynie neurokonceptualnym produktem ubocznym w procesie scalania różnych jakości postrzeżeniowych reprezentowanych w odrębnych modułach (a także w różnych miejscach mózgu) wyspecjalizowanych w opracowywaniu danych dotyczących ruchu, koloru, kształtu, położenia, odległości od obserwującego oraz innych własności przedmiotów pojawiających się*

w obszarze świadomości.¹² Przestrzeń zatem jest bytem konstruowanym i nieustannie podtrzymywanym przez mózg w celu uzyskania wrażenia trwałości, stabilności, obiektywności i realności.

W drugiej połowie XX wieku Nicolas Negroponte rozpoczął pracę nad nowym rodzajem interfejsu¹³ człowiek – komputer. Zakładał wraz z innymi badaczami, że dane można prezentować nie tylko jako tekst czy cyfry, ale również jako przestrzeń. Praca Negropontego i innych badaczy zmieniła myślenie o relacjach człowieka i technologii. Komputer prze-

- 12 K.Korzyk, *O językowych aspektach doświadczenia przestrzeni*, Autoportret 2011, nr 1.
- 13 Interfejs to pojęcie, które narodziło się na potrzeby technologii, opisuje sposób, w jaki człowiek wchodzi w interakcje z komputerem. Interfejs to urządzenia wejścia i wyjścia takie jak monitor, mysz czy klawiatura, ale również metafora organizacji danych komputerowych, sposób operowania nimi oraz gramatyka wykonywanych na nich działań. Nabrało ono znaczenia, kiedy w latach 60. XX wieku, zwiększyła się popularność Internetu, zmieniając rolę komputera. Stał się on kulturowym filtrem, medium, w którym zapośredniczone są wszystkie gatunki produkcji kulturowej i artystycznej, a nie tylko maszyną przeznaczoną do wykonywania konkretnych zadań (kalkulator, edytor tekstu, urządzenie do obróbki obrazu). GUI, graficzny interfejs użytkownika, wymyślony w latach 70 przez firmę Xerox, a następnie spopularyzowany przez Apple (Macintosh), miał na celu nie co innego jak uczynienie komunikacji człowiek – komputer bardziej przystępną. Interfejsy kulturowe – strony internetowe, gry używają metafor odwołujących się do wcześniej znanych, już oswojonych form kultury (kino, druk). Przykład CAVE pokazuje, że historia interfejsu nie jest niczym ograniczona i może odwoływać się nie tylko do wcześniejszych wobec siebie form, ale również do zupełnie pierwotnych instynktów. Doprowadziło to do zmiany postrzegania interfejsu, już nie jako narzędzia komunikacji człowiek – komputer. Zaczyna on funkcjonować jako „przestrzeń” pozwalającym na dystrybucję i interakcje użytkownika z wszelkimi obiektami kultury, na przykład filmami czy obrazami. Oczywiście zamiennym na dane cyfrowe jednak z punktu widzenia przeciętnego odbiorcy fakt ten jest nieistotny, ponieważ sama cyfryzacja danych nie wpływa bezpośrednio na treść obiektu. Interfejs narzuca jednak logikę oraz kontekst jego prezentacji, ustanawiając tym samym różne modele jego postrzegania. Od tego momentu należy mówić o interfejsie kulturowym, uściślając o sposobie interakcji pomiędzy człowiekiem, komputerem i kulturą.

stał być jedynie narzędziem służącym celom badawczym, naukowym, militarnym. Powoli przekształcał się w towarzysza człowieka – umożliwiającego dostęp, a potem możliwość kształtowania cyberkultury. Nie stałoby się to, gdyby nie naukowcy, poszukujący rozwiązań możliwie najbardziej przyjaznych dla użytkownika. Odpowiadających jego sposobowi percepcji i wyobrażeniu przestrzeni. Po upływie pół wieku przyjmujemy system reprezentacji danych w postaci obiektów fizycznych za coś zupełnie naturalnego. Nikt, korzystając z danych zgromadzonych na twardym dysku, składowanych w folderach wyglądających jak papiery porozkładane na biurku i podlegające podobnej logice, nie zastanawia się nad upodobnieniem bitów informacji do atomów świata fizycznego.

Istnienia przestrzeni doświadczamy przez introspekcje. Nasz umysł buduje symulację – *wirtualną mapę cesarstwa*¹⁴. W wyniku ekspansji nowych technologii – informacja zawarta na mapie zaczyna kształtować rzeczywistość fizyczną, podsuwając nam wzorce i metafory myślenia o przestrzeni. Świat po obu stronach ekranu zaczyna się scalać. Przestrzeń jest głównym czynnikiem determinującym sposób postrzegania rzeczywistości. Idea świata alternatywnego, wyznaczającego nowym wymiar istnienia nie jest niczym nowym, a jej narodziny niekoniecznie związane są z technologią cyfrowej reprezentacji danych. Nad możliwością istnienia tego rodzaju przestrzeni zastanawiano się już wcześniej. Jak zauważa Mirosław Filiciak *w historii sztuki mediów Zachodu regularnie powraca tendencja do zamazywania, negowania lub unieważniania rozróżnienia [pomiędzy światem rzeczywistym a wyobrażonym], przy użyciu najnowszych technik obrazowania*.¹⁵ Mówiąc dziś, że jeśli czegoś nie ma w Google, to nie istnieje, wyrażamy głęboką prawdę – żyjemy w świecie rzeczywistości wirtualnych. Dziś dostępne są gry, w których przemierzamy wirtualne przestrzenie, wcielając się we własnego awatara, obdarowując go fragmentem naszej tożsamości. Atomy naszego ciała zostają zamienione na bity, ale takie zjawisko nie jest domeną jedynie gier komputerowych. Dotyczy wszystkich sytuacji, w których świat fizyczny jest naśladowany, bądź kształtowany przez infoestetykę oprogramowania komputerowego. Za przykład może

14 J.Baudrillard, *op.cit.*, s.5.

15 M.Filiciak, *Wirtualne nie jest niematerialne*, Autoportret 2009 nr 2.

posłużyć współczesna architektura lub design (w całej rozpiętości znaczeniowej tego słowa). Sposób myślenia projektantów jest determinowany przez sposób działania programu, zaproponowane przez jego twórców rozwiązania. Cyberprzestrzeń zawłaszcza rzeczywistość, bity już nie tylko naśladują atomy, lecz zaczynają przekształcać rzeczywistość poza ekranem komputera. *Symulacja* – pisał Jean Baudrillard – *podważa różnicę pomiędzy tym, co «prawdziwe» i tym, co «fałszywe»; tym co «rzeczywiste» i tym co «wyobrażne». Czy symulant jest chory czy nie, skoro prezentuje prawdziwe objawy?*¹⁶ Czy przestrzeń istnieje czy nie, skoro zarówno ta realna jak i wirtualna jest korelatem relacji pomiędzy rzeczywistymi przedmiotami, uwarunkowaniami psychosomatycznymi i wyobraźnią. Czy – jak pytał Jean Baudrillard – *zasada rzeczywistości pozostaje w tym wypadku nietknięta: różnica jest nadal wyraźna, pozostaje tylko w ukryciu?*¹⁷

4. Komunikacja

Społeczeństwo informacyjne, które manifestuje swoją tożsamość poprzez cyberkulturę kształtuje ciągły dostęp do informacji. Ciągła wymiana danych może prowadzić do zmiany granic kulturowych, w związku z tym dochodzi do modyfikacji tożsamości, zarówno jednostkowych, jak i społecznych. Procesem determinującym charakter tych zmian jest komunikacja. Ryszard Kluszczyński wyróżnia trzy ogólne modele procesu komunikowania.¹⁸ Pierwszy przedstawia jako jednokierunkowy transfer sygnału, w ramach którego nadawca wpływa na odbiorcę. Tak rozumiana komunikacja ma strukturę monologu (transmisji) i jest uważana za charakterystyczną dla mediów masowych (telewizji czy radia). Druga metoda utożsamia proces komunikowania z interakcją. W tej formie komunikacja posiada strukturę dialogową, tworzącą wielokierunkowe relacje między podmiotami, które poprzez

16 J.Baudrillard, *op.cit.*, s.8.

17 Ibidem.

18 R.W. Kluszczyński, *Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimedialna*, Łódź 2001, s.14–18.

negocjacje i wymianę poglądów mają na celu uzgodnienie interpretacji. Pod uwagę należy również brać oddziaływanie środowiska na przebieg i rezultat rozmowy, wskazując tym samym na jej każdorazową unikatowość. Trzecia koncepcja uznaje proces komunikowania za proces generowania znaczeń. W jej ramach nie mówimy o jakiegokolwiek transmisji danych pomiędzy odbiorcą i nadawcą, oboje uzyskują status czytelnika, w skutek czego samo medium komunikacji, z którym w tym wypadku zazwyczaj utożsamia się tekst, staje się obiektem interpretacji, a sytuacja komunikacyjna sprowadza się do interakcji czytelnika z tekstem. Wadą wyznaczonego przez Kluszczyńskiego podziału jest fakt, że można go odnieść zarówno do komunikacji zapośredniczonej przez nowe media, jak i tradycyjne formy. Przytoczenie tego podziału miało na celu jedynie zasygnalizować, jak złożone jest to zjawisko.

Wydaje się, że bardziej odpowiednia dla scharakteryzowania sytuacji komunikacyjnych występujących w kulturze przechodzącej proces komputeryzacji jest teoria przesunięć komunikacyjnych. Nie mogę oprzeć się wrażeniu, że wynika ona wprost z cech charakteryzujących obiekt nowych mediów. Według Lva Manovicha są to: reprezentacja numeryczna, modularność, automatyzacja, wariacyjność i transkodowanie.¹⁹ Pierwsze przesunięcie polega na odejściu od linearnej narracji w procesie lekturowego osvajania świata. Zachodnioeuropejska wizja świata jest ściśle związana z ideą książki, która materializuje się jako fizyczny nośnik myśli, teologii, filozofii literatury i nauki. Najpierw książka, a potem film uprzywilejowały linearną strukturę narracji. Epoka komputerów wprowadza bazę danych. Tak skonstruowany obiekt nowych mediów przestaje funkcjonować jako opowieść, ponieważ nie można wyznaczyć (obiektywnie) jego początku ani końca, nie istnieją w jego strukturze elementy tematyczne lub formalne, które mógłby zorganizować dane w sekwencje. Możemy raczej mówić o zbiorze równoprawnych elementów, na których użytkownik dokonuje różnego rodzaju operacji. Literatura dostrzegła ogromny potencjał w tego typu praktykach. Tekst uległ dezintegracji i dekompozycji, kruszy się. Staje się strukturą przypominającą bazę danych. *Hipertekst* – pisze Marek Pisarski – to nieliniarna i niesekwencyjna

19 L.Manovich, *op.cit.*, s.91–118.

organizacja danych – tekst rozbity na fragmenty, które na wiele sposobów połączone są ze sobą odsyłaczami. To tekst, który rozgałęzia się lub działa na żądanie czytelnika [...] Przykłady hipertekstu obejmują oparty na hipertęczach hipertekst cząstkowy typu węzeł–link (discrete hypertext) i oparty na poziomach szczegółowości tekst rozciągnięty (stretchtext). Hipertekst – w szerszej perspektywie – to ustrukturyzowana praca wiedzy.²⁰ Baza danych rozumiana jako forma kulturowa przedstawia model rzeczywistości jako listę elementów, których w żaden sposób nie wartościuje. Może urzeczywistniać się poprzez system fraktalny, generując w procesie użytkownika treści będące kopią poprzednich, wyjściowych, poszerzoną każdorazowo o nowy element. Może również być strukturą dynamiczną, opartą na zespolonym systemie narracji nie dającym się opisać matematycznie. W obydwu tych przypadkach nie mamy możliwości przewidzenia, w jaki sposób będzie przebiegać opowieść. Współczesny człowiek nie mógł nie dostrzec analogii pomiędzy bazą danych a strukturą własnego umysłu. Nie tylko ją dostrzegł, ale uznał, że komputer po pewnym czasie użytkowania staje się intymnym portretem swojego właściciela. Dirk Paesmans pisze, że struktura połączeń danych zawierających się w mózgu odbija w wirtualnej rzeczywistości programu.²¹

Charakter drugiego przesunięcia polega na zastępowaniu linearnej transmisji informacji, działaniami interaktywnymi. Interaktywność to pojęcie, które w cyberkulturze pojawia się w celu scharakteryzowania pewnego typu relacji zachodzących pomiędzy przedmiotem, artefaktem a jego użytkownikiem. Lev Manovich określa interaktywność jako jedną z podstawowych różnic między nowymi i starymi mediami. *Nowe media są interaktywne. W przeciwieństwie do ustalonego raz na zawsze sposobu prezentacji starych mediów, teraz użytkownik może wchodzić w interakcje z obiektami medialnymi.*²² Uważam, że kategoria interaktywności po części wynika z nieliniarnej struktury obiektu nowych mediów. Technologie interaktywne są wszechobecne, oddziałują na

20 M.Pisarski, *Hipertekst – definicje*, <http://techsty.art.pl/hipertekst/definicje.html> (18.11.2011 r).

21 cyt. za M.Tribe, R. Jana, *New Media Art*, Taschen, Köln 2006, s.6.

22 L.Manovich, *op.cit.*, s.128.

edukację, badania naukowe, reklamę, formy gry i zabawy, wkraczając tym samym głęboko w strefę naszej codzienności.

Nauki społeczne definiują interakcję jako rodzaj działania, który zachodzi wówczas, gdy dwa podmioty w sposób świadomy wywierają na siebie wpływ, postrzegając w sobie wzajemnie przedmiot oddziaływań. W socjologii interakcję definiuje się jako wzajemne oddziaływania na siebie grup lub jednostek społecznych²³. W tym momencie zostaje ona utożsamiona z procesem komunikacji, w wyniku którego jednostki nawzajem, w sposób dynamiczny modyfikują swoje działania.

Ważną w ramach rozważań nad interaktywnością jest koncepcja interakcjonizmu symbolicznego, wywodząca się z amerykańskiego pragmatyzmu filozoficznego. Zakłada ona, że kluczowym mechanizmem kształtowania się struktur społecznych jest właśnie interakcja, czyli ciągła wymiana i ustalanie znaczeń symboli. Przedmiotem badań interakcjonizmu symbolicznego nie są, jak twierdzi Erving Goffman, *jednostka czy jej psychiczne stany, lecz relacji syntaktyczne, które łączą działania uczestniczących w interakcji osób*.²⁴

Eric Zimmermn, badając zagadnienia związane z pojęciami gry i narracji, wyodrębnił cztery typy interaktywności: poznawczą, funkcjonalną, eksplicytną oraz meta-interaktywność.²⁵ Interaktywność poznawcza zakłada, że interpretacja dzieła/tekstu jest wynikiem negocjacji znaczeń na poziomie mentalnym, podkreślając tym samym znaczenie procesów kognitywnych, psychologicznych, emocjonalnych. Interaktywność w perspektywie partycypacji interpretacyjnej staje się pojęciem uniwersalnym, a nie cechą charakterystyczną obiektu nowych mediów, ponieważ dochodzi do przeniesienia samego atrybutu interaktywności z cechy strukturalnej dzieła-artefaktu na podmiot i doświadczenie zapośredniczone w kontakcie ze sztuką. Nadaje to interaktywności charakter antropologiczny, wykluczając założenie, że interakcja może zachodzić w jakikolwiek sposób pomiędzy podmiotem ludzkim a samym artefaktem, wskazując ją jako cechę procesów

23 R.W.Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła – instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Warszawa 2010, s.16.

24 Ibidem, s.177.

25 Ibidem, s.161.

zachodzących świadomie pomiędzy ludźmi. Pojawiły się nawet głosy mówiące, że powinno się odrzucić jako fałszywe wszelkie koncepcje dostrzegające fenomen interakcji pomiędzy człowiekiem a samym programem komputerowym, traktując interakcje, jako *komunikacje pomiędzy artystą a jego publicznością zapośredniczoną w środowisku technologicznym*.²⁶ Drugi wyróżniony typ określa interakcję na poziomie materialnym dzieła. Manifestuje się ona poprzez wszelkie zmiany strukturalne i funkcjonalne dokonujące się w obrębie jego struktury, rozumianej właśnie jako interakcja, bądź partycypacja na poziomie utylitarnym, użytkowym. Derick de Kerckhove opisywał w 2001 roku, interaktywność jako dotyk²⁷, dzisiaj to stwierdzenie zdaje się być jeszcze bardziej aktualne, otaczają nas technologie, których innowacyjność polega na rozwoju interfejsu, który opiera się na intuicyjnej obsłudze poprzez dotyk. Ten kierunek rozwoju zdaje się być ograniczony poprzez własne medium. Jeżeli dotyk przestanie być konieczny dla procesu partycypacji, jej funkcjonalna odmiana straci rację bytu. Wydawać by się mogło, że taka wizja towarzyszy raczej twórcom sztuki z zakresu science-fiction, jednak istnienie internetu jest faktem, tak jak tworzenie awatarów naszej obecności w jego wirtualnych przestrzeniach. Idea partycypacji odbywającej się na poziomie procesów mentalnych bez potrzeby fizycznego oddziaływania zdaje się być w tym wypadku bardziej odpowiednia. Co jednak jeżeli przeniesieniu świadomości w środowisko cyfrowe towarzyszyć będzie rozwój interfejsu, symulującego fizyczne oddziaływania pomiędzy obiektami tak jak wypadku projektu CAVE. *Być może – jak pisał M.McLuhan – dotyk nie jest jedynie kontaktem z rzeczami przez skórę, ale prawdziwym życiem rzeczy w umyśle*.²⁸ Trzecia koncepcja określa typ interaktywności eksplicytnej. W przeciwieństwie do obu poprzednio omówionych form zdaje się odwoływać do właściwości kojarzonych przede wszystkim z mediami cyfrowymi, pokrywając się z ideą Manovicha, który wyznacza interaktywność jako podstawową cechę nowych mediów. Najbliższa jest

26 Ibidem, s.165.

27 D. de Kerckhove, *Mapowanie mediów*, [w:] A.Maj, M.Derda-Nowakowski [red.], *Kody McLuhana, topografia nowych mediów*, Katowice 2010.

28 Idem, *Umysł dotyku. Obraz, ciało, taktykalność, fotografia*, [w:] Ibidem, s.45.

również współczesnemu, popkulturowemu rozumieniu tego pojęcia. Nielinearne właściwości dzieła/tekstu powodują wykonywanie czynności sięgających strategii wyboru, otwierające się na dynamiczną sytuację i przypadkowe ingerencje z zewnątrz. *Kształtowana tu partycypacja ma charakter otwarty, określany jedynie przez wybory i procedury zaprojektowane w ramach dzieła/tekstu.*²⁹ Dzieło artystyczne zmienia się w rodzaj przestrzeni wirtualnej zaprojektowanej przez artystę. Odbiorca, dokonując wyborów, kształtuje swoje własne doświadczenie. Teoria interaktywności eksplicytnej określa strukturę obiektu, którą definiuje zachowanie odbiorcy, oraz partycypacyjny charakter doświadczenia. Ostatnią odmianą interaktywności jest meta–interaktywność. Staje się ona jednym z kluczowych aspektów cyberkultury. Jej znaczenie wynika z głębokiego zaangażowania w kształtowanie się nowych struktur społecznych w hybrydycznej rzeczywistości. Działania tego typu to np. *usięciowiony street art*, którego prowadzenie umożliwiają serwisy typu *YellowArrow.net* czy *Semaoedia.org* pozwalające umieszczać na internetowych mapach materiały powiązane z konkretnymi miejscami w przestrzeni fizycznej. Innym przykładem są realizacje z zakresu rzeczywistości rozszerzonej AV. Integracja sfer rzeczywistej i informacyjnej, której jesteśmy świadkami, wnosi w przestrzeń publiczną nowy potencjał możliwości komunikacyjnych.

Trzecie przesunięcie komunikacyjne dotyczy pojęcia teleobecności, czyli możliwości przebywania człowieka w świecie alternatywnej przestrzeni. Teleobecność zgodnie z etymologią, oznacza obecność na odległość. Brenda Lauel, teoretyk nowych mediów, określa ją jako *medium, które pozwala [...] przenieść wraz z sobą część zmysłów w jakieś inne miejsce.*³⁰ Czy to miejsce musi istnieć fizycznie? Tutaj teoretycy nowych mediów nie są zgodni. Manovich jednoznacznie wskazuje, że tak. Wirtualna rzeczywistość daje swojemu odbiorcy jedynie złudzenie obecności w symulowanym świecie. W tym przypadku za każdym razem modyfikacji ulegają tylko dane cyfrowe. Natomiast *teleobecność daje możliwość manipulowania oddaloną fizycznie rzeczywistością, w czasie*

29 R.W. Kluszczyński, op.cit., s.162.

30 L. Manovich, op.cit., s.265.

*rzeczywistym, za pomocą obrazu tejże rzeczywistości.*³¹ Jej istotą jest *antyobecność*,³² czyli fakt, że jednostka nie musi przebywać w danym miejscu, żeby móc je zmieniać. Teleobecność według tej definicji to działanie na odległość. Kluszczyński natomiast pisze, że *bycie w rzeczywistości wirtualnej, ze względu na jej dystans wobec rzeczywistości realnej, określane jest mianem teleobecności.*³³ Osobiście skłaniam się bardziej w kierunku tej definicji, ponieważ uznaję zmysły za ekstensję ciała i przyjmuję, że doświadczenie zmysłowe jest sposobem komunikowania się ciała z prezentacją wirtualnego świata. W przypadku VR mamy do czynienia z prezentacją, a nie reprezentacją, ponieważ sfera obrazu i obrazowanego świata zlewają się w jedną całość i łączą ze sobą na płaszczyźnie egzystencjalnej, a nie semiotycznej. Percepcja obrazu jest percepcją, rzeczywistości wirtualnej, a od siły wzajemnego oddziaływania jednostki i symulowanego środowiska zależy charakter przesunięcia. Istnieje jeszcze jedna definicja, która uznaje teleobecność za podstawowy czynnik determinujący istnienie tożsamości nowomediów, w tym wypadku oznacza efekt rozproszenia, multiplikacji ja.

5. Sztuka

Nowa jakościowo sytuacja cywilizacyjna człowieka oraz nowe poszerzone środowisko życia, info-sfera silnie wpływają na kształt kultury. Kultura jest więc wynikiem interakcji, a zatem konkretnego modelu komunikacji. *Cyberkultura jest ekspresją współczesnego świata*³⁴ – pisał Ryszard Kluszczyński. Jest korelatem technologii i procesów społeczno–kulturowych, wyrażającym się poprzez technologie medialne i multimedialne. Sztuka nowych mediów, to sztuka cyfrowa. Dzisiaj coraz częściej utożsamiana z sztuką interaktywną. Ja również przyjęłam takie założenie, ponieważ uważam interaktywność za cechę szczególnie silnie oddziałującą na transformację rzeczywistości. Poza

31 ibidem, s.266.

32 ibidem.

33 R.W. Kluszczyński, op.cit., s.58

34 Ibidem, s.65.

tym nakreślenie historii zagadnienia sztuki interaktywnej pozwala mi zwrócić uwagę na fakt, że procesy kształtujące sztukę, a co za tym idzie cybertożsamość nie są czymś zupełnie nowym, wynikającym tylko z rewolucji technologicznej. Zadaniem sztuki jest bowiem, jak pisał de Kerckhove, *wypełniać społeczne funkcje adaptacyjne, kreować i przeprowadzać rytuały przejścia, oswajając z nadchodzącym nowym światem*.³⁵

Twórczość interaktywna zaburza istniejący dotąd i ugruntowany na przestrzeni dziejów klasyczny system sztuki, stając się kolejnym dowodem na zakres i siłę oddziaływania rewolucji mediów cyfrowych na współczesne zjawiska społeczno–kulturalne. Sztuka interaktywna jest zjawiskiem heterogenicznym, kształtującym się tak samo jak pojęcie interaktywności pod wpływem wielu czynników, także pozaartystycznych (tak samo jako pojęcie interakcji). Historia sztuki interaktywnej to historia nieciągła, której struktura odwzorowuje charakter opisywanego zjawiska, nadając mu transmedialny i transdyscyplinarny charakter. Jej początków możemy się dopatrywać już w latach 40. minionego stulecia, w zjawiskach takich jak sztuka kinetyczna, sztuka działania, potem sztuka instalacji, sztuka mediów elektronicznych oraz sztuka konceptualna. Jako świadome, rozpoznawalne działanie oraz nurt w sztuce współczesnej pojawiła się jednak dopiero w latach 70, przede wszystkim dzięki rozpowszechnieniu się zastosowania nowych technologii jako medium pracy twórczej. W skutek performatyzacji, destabilizacji i deformalizacji dzieło sztuki straciło swój dotychczasowy status artefaktu, opuszczając przestrzenie muzealne i wystawiennicze, anektując w zamian przestrzeń publiczną, bądź przestrzeń dotychczasowych praktyk społecznych. Proces ten odwołuje się do wcześniejszych praktyk radykalnych historycznych nurtów awangardowych takich, jak chociażby dadaizm, futurizm czy konstruktywizm. Proces wyodrębnienia się sztuki interaktywnej nie był jednak fenomenem wewnątrz artystycznym. Nie powinien być też postrzegany wyłącznie jako wynik ukształtowania się nowych technologii informacyjno–komunikacyjnych, ponieważ wiązał się z głębokimi transformacjami społeczno–kulturowymi oraz powstaniem nowych idei filozoficznych, naukowych, kulturowych i politycznych.

35 Ibidem, s.76.

Za współczesnym pojęciem sztuki interaktywnej, kryje się paradygmat interaktywności eksplicytnej. Popularna koncepcja ufundowana na entuzjastycznych założeniach dotyczących tkwiących w niej możliwości, mówi o przejęciu przez odbiorcę prymarnej pozycji wobec dzieła, a nawet nadania mu statusu twórcy. Doprowadza to do zmiany statusu dzieła sztuki, ale przede wszystkim do zmiany relacji pomiędzy artystą a odbiorcą. *Twórca, według koncepcji Roya Ascotta, porzuca tekst dla kontekstu, przyjmuje pozycję swego rodzaju designera, projektując pole dla twórczej aktywności, który staje się w tym procesie współtwórcą dzieła, kreatorem swojego doświadczenia*.³⁶ Dzieła interaktywne można określić mianem sieci, w którą są połączone wszystkie składające się na nią wymiary i elementy. Artysta wyznacza przestrzeń odniesień i kontekstów, po której porusza się odbiorca, wykonując dzieło sztuki, wzbogacając je tym samym o własne doświadczenie estetyczne, które może stać się kolejnym kontekstem. Wydarzeniowa struktura dzieła sztuki daje się przedstawić jako proces, w wyniku którego dochodzi do emancypacji odbiorcy spod dominacji artysty.

Istnieje również druga koncepcja, mniej optymistyczna, wskazująca na inny kierunek zmian, wywołany przez rozwój sztuki nowych mediów. Dostrzega ona w sztuce interaktywnej tylko inną formę sprawowania kontroli nad użytkownikiem. Ma on być kontrolowany nie przez artefakt, ale przez technologię, która poprzez algorytmy określa zakres przestrzeni oddziaływania, wymuszając pewne możliwe decyzje oraz zachowania odbiorców. Taka idea odwołuje się do teorii kształtowania świadomości poprzez działania wyznaczające innym przestrzeń, w obrębie której mogą podejmować *autonomiczne* decyzje. Interaktywność staje się iluzją emancypacji i wolności, będąc w rzeczywistości kolejną formą sprawowania kontroli nad odbiorcą. Wydawać by się mogło, że jest jeszcze bardziej totalitarną formą wobec niego, niż w przypadku klasycznie pojmowanego paradygmatu sztuki. Lev Manovich pisze o zasadzie hiperłączy, jako jednej z podstawowych struktur interaktywności, *że uprzedmiotawia proces myślenia sprowadzając właściwe mu procesy kojarzenia, zapamiętywania, refleksji i możliwości rozwiązywania problemów do kategorii wyboru [...] jesteśmy zmuszani do podążania za zaprogramowanymi wcześniej i istniejącymi obiektami*

36 Ibidem, s.185.

nie skojarzeniami [...] jesteśmy zmuszeni do wzięcia struktury czyjegoś umysłu za własny.³⁷

Czy jest możliwe manewrowanie pomiędzy odbiorczymi strategiami władzy sprawowanej przez dzieło lub twórcę? Taką koncepcję nakreśla Michael de Certeau. W kontekście rozważań nad współczesną sztuką, objawia się ona w działalności wykorzystującej produkty narzucone przez obowiązujący porządek ekonomiczny. Twórcze działania są tutaj świadomie podejmowane na obszarze zdominowanym wcześniej przez kogoś innego. Według de Certeau *taktyki przeciwstawia się strategiom, które z kolei postrzega się tu jako zespół czynności łączących miejsca władzy, miejsca teoretyczne i fizyczne. Strategia to «rachunek stosunków sił» (lub manewrowanie nimi), powstający z chwilą, gdy możliwe jest wyodrębnienie podmiotu woli i władzy [...] Strategia zakłada istnienie miejsca, które mogło być opisane jako własność (un prope) i stanowić podstawę do regulowania stosunków z zewnętrżnością*³⁸ Przeciwwstawienie strategii i taktyki oraz związane z nimi opozycja miejsca i czas, oraz obecności i nieobecności władzy, tworzą podstawę teorii de Certeau. Jeśli przeniesiemy tę teorię na grunt rozważań nad koncepcją emancypacji i nadzoru, interaktywne dzieło sztuki będzie umownym miejscem strategii, a zarządzające nim algorytmy oraz konteksty kulturowe będą czynnościami związanymi z ustaleniem ośrodków władzy, wokół których owe miejsca są ufundowane. Praktyki to natomiast zachowania, jakimi posługują się interaktorzy którzy *wykonując dzieło, stają się sposobami jego użycia, działaniami, poprzez które publiczność interaktywnie doświadcza proponowane przez artystów sytuacje, nadając im zarazem określone, każdorazowo indywidualizowane i lokalizowane postaci i znaczenia. Interaktywne dzieło sztuki, które postrzegamy jako proces, jako wydarzenie, uzyskuje swój wydarzeniowy charakter przede wszystkim właśnie przez te praktyki, za sprawą których jest wykonywane.*³⁹

Mimo, iż ta koncepcja w swoim założeniu ma się odnosić do wszelkich zjawisk społecznych, to zdaje się, że jest skonstruowana idealnie na potrzeby analizy sztuki interaktywnej. Pozwala na koegzy-

stencje, dwóch zdaje się sprzecznych biegunów, emancypacji oferowanej przez dzieło, ale nie będącej właściwością jego struktury oraz nadzoru, który jednak nie ma charakteru ominipotentnego. Koncepcję tę można z łatwością odnieść do wszystkich przytoczonych typów interaktywności.

6. Tożsamość – projekt refleksyjny

Współcześnie pojawiające się kategorie, cyber-tożsamości czy cyber-ciała próbują scharakteryzować nowe jakości tożsamości człowieka, transcendujące niegdysiejsze granice i standardy. Kształtujące się w środowisku cyberkultury tożsamości cechuje płynność i niestałość dorównująca niestabilności i nieokreśloności współczesnego świata. *Człowiek współczesny rezygnuje z stabilizacji uznając za konieczne a nawet pożyteczne fragmentaryzowanie, rozkruszanie oraz transformacje własnej tożsamości.*⁴⁰

Z jednej strony, możemy mówić o procesualności i rozmazaniu granic tożsamości, z drugiej o tożsamości wirtualnej, o cyborgizacji osoby ludzkiej. Cyber-tożsamość w tym wypadku działa w oparciu o interface, umożliwiając przebywanie w wirtualnej rzeczywistości, tworząc z nimi jedność, a tym samym nieświadomie dopuszczając do zakresu istnienia ja. *Mózg zdaje się być wirtualną przestrzenią swobodnej gry, a akt myślenia przekłada się na grę połączeń.[...] Umysł człowieka [...] jest wciągnięty i wędruje przez przestrzeń możliwości za każdym odsyłaczem, tworząc coraz to inny wir asocjacji.*⁴¹ Póki istnieje ów interfejs, ciało traktowane jest instrumentalnie, jak urządzenie peryferyjne łączące ja z komputerem. Zostaje sprowadzone do roli hardware'u – nośnika wartości analogowych. Podmiotowość, zdolna wytwarzać konstrukcje dającą się przedstawić w systemie binarnym, będzie istnieć na granicy obydwu systemów. Media eliminują ciało i dopuszczają wcielanie się w awatary, a sama cyberprzestrzeń staje się platformą

37 L.Manowich, *op.cit.*, s.218.

38 Cyt. za R.W.Kluszczyński, *op.cit.*, s.189.

39 Ibidem, s.189.

40 Z.Bauman, *op.cit.*

41 M.Pisarski, *Powieść jako zwierciadło umysłu...*, <http://techsty.art.pl/magazyn/pisarski/po3.html> (15.11.2011 r.).

dla życia psychicznego całych społeczeństw, pochłaniając kolejne obszary aktywności ludzkiej. Każda z tych aktywności, w myśl zasady modularnej budowy nowych mediów, jest zapamiętywana i gotowa do przetworzenia.

Badacze nowych mediów konstruują rozliczne modele tożsamości oparte na strukturach hipertekstowych i cyfrowej reprezentacji danych. Jednak dyskusja na ten temat dopiero się rozpoczyna, padają pytania próbujące określić sens i istotę cyberżycia, o możliwość połączenia ludzkiej świadomości z cyberprzestrzenią. Człowiek traktuje proces komunikacji jako własną cechę gatunkową, komunikacja służąca przekazywaniu emocji umiejscawia go jeszcze wyżej w hierarchii organizmów żywych. Ale już dziś, istnieją algorytmy sztucznej inteligencji. Wykorzystane do konstrukcji artefaktów, stałyby się symulacjami antropomorficznych zachowań człowieka, komplikując strukturę przedmiotu do tego stopnia, że moglibyśmy mówić o specyficznym wymiarze samodzielności takiego obiektu. Wytwory naznaczone śladem iluzorycznej świadomości zwracają uwagę na konieczność przeciwstawienia się teorii procesu komunikacji możliwego tylko i wyłącznie pomiędzy ludźmi. O ile jednak wcześniej symulacja dotyczyła wyłącznie wyglądu rzeczy, to w przypadku programów komputerowych mamy do czynienia z animalizacją, naśladownictwem nie tylko wyglądu, ale zachowania sposobu poruszania się, świadomości. *W miejscu w którym zaciera się granica między wymiarem informacyjnym i fizycznym, może się [...] zatrzeć także różnica pomiędzy obiektem a organizmem żywym. Gdzieś, gdzie nie sięga ludzka percepcja, rozkwitnie internet rzeczy, komunikujących się ze sobą przedmiotów, zachowujących aktywność także bez naszego udziału. W pewnym sensie staną się one pełnoprawnymi uczestnikami przestrzeni publicznej, zadając ostateczny cios ludzkiemu narcyzmowi.*⁴² Istnienie przedmiotów obdarzonych podmiotowością, zdolnych do nadawania i odbioru komunikatów i budowania tożsamości w oparciu o ich treść, będzie zamachem na antropocentryzm, na miarę tego dokonanego przez Kopernika czy Darwina. Właściwym kontekstem do analizy tego typu zjawisk jest koncepcja antropologii cyber-

42 M.Filiciak, *Wirtualne nie jest niematerialne: od atomów do bitów i z powrotem*, *Autoportret* 2/2009, s.58 [oczywiście tytuł kursywą], s.58.

gicznej, która odrzuca tradycyjną perspektywę skupioną wyłącznie na ludzkiej aktywności, jej wytworach i partycypacji, na technologii i jej roli w strukturach społecznych i kulturowych. *Po poszerzeniu naszego centralnego układu nerwowego i przełożeniu go na technikę elektromagnetyczną, kolejną fazą będzie przekazanie komputerom także naszej świadomości* – pisał w 1964 Marshall McLuhan.⁴³

Z drugiej strony pojawia się pojęcie *tożsamości transwersalnej*⁴⁴ odpowiadającej koncepcji wielości światów, która nie traktuje formy realnej i wirtualnej w kategoriach opozycji. *Poczucie integralności ja należącego do jednostki [...] zależy od tego, czy jest ona zdolna dokonywać przejść między rozlicznymi strukturami swojej tożsamości. Tylko i wyłącznie ta zdolność gwarantuje, że wewnętrzny pluralizm nie prowadzi do polifonii [...] związek między poszczególnymi tożsamościami przebiega, by tak rzec, horyzontalnie – poprzez nałożenia, odniesienia i przejścia zachodzące między różnorodnymi tożsamościami. Ich wzajemna relacja ma fundamentalnie transwersalną strukturę.*⁴⁵ Trans – oznacza przecinanie czegoś w poprzek, chodzi o efekt swoistego podwójnego bycia w układzie światów istniejących równolegle. Tożsamość transwersalna dysponuje więc kompetencją do rozwijania pluralności, ale czy uda się jej utrzymać zwartą strukturę, gdy zbyt mocno uwikła się w polifoniczne związki z strukturami hipertekstowymi, światami możliwymi?

Siłą skrajnie decentralizującą tożsamość jest sieć. Dostęp do internetu zapewnia nam dostęp do elementów określających nasze ja. Jesteśmy w kontakcie z ludźmi, mamy dostęp do informacji, które w świecie bitów stanowią substytut przedmiotów. Prywatna, intymna przestrzeń, w której budujemy naszą tożsamość przemieszcza się razem z nami, umożliwiając nam ciągłą transformację. Nie da się jednak, w żaden sposób scharakteryzować struktury regulującej istnienie w sieci. Opiera się ona na aktywności użytkowników przekonanych o swojej anonimowości. *Tożsamość jest projektem refleksyjnym, za który*

43 Ibidem.

44 R.W. Kluszczyński, *Spółczesność informacyjna. Cyberkultura. Sztuka multimedialna*, Łódź 2001, s.56.

45 A.Zeidler–Janiszewska [red.], *Problemy ponowoczesnej pluralizacji kultury. Wokół koncepcji Wolfganga Welscha*, Poznań 1998, s.31–32.

*jednostka jest odpowiedzialna [...]. Jesteśmy nie tym, czym jesteśmy, ale tym, co z siebie zrobimy.*⁴⁶ Aktywność uczestników polega na stwarzaniu tożsamość, poprzez idee. Możliwość dostępu do wielu rzeczywistości implikuje istnienie wielu tożsamości odpowiadających istnieniu jednego ja – awatarów, nie koniecznie stanowiących odbitkę z rzeczywistej matrycy. Jednostki mogą przybierać tożsamość, zmieniać ją zależnie od potrzeb, ponieważ kształtujące ją struktury przypominają bazę danych. Ludzki umysł działa poprzez skojarzenia. *Chwytając się jednego obiektu, z łatwością przechodzi do następnego, ruch ten sugerowany jest myślowymi skojarzeniami, którym odpowiada zawila i skomplikowana sieć milionów komórek mózgu. Ma on oczywiście także inne właściwości. Szlaki, którymi nie podąża się często zanikają, obiekty nie są tam zapisywane trwale a pamięć jest ulotna.*⁴⁷ Narracyjna opowieść o nas samych, w kontakcie z mediami przybiera strukturę hipertekstu. Jeden człowiek może posiadać kilka, kilkadziesiąt lub nawet kilkaset wirtualnych tożsamości. Strach przed możliwością rozszczepienia tożsamości, przed możliwością posiadania kilku tożsamości, obrazuje średniowieczny strach przed aktorami. W opinii ówczesnych człowiek o wielu tożsamościach nie posiadał jej wcale. Stawał się ogniwem *społecznie niepewnym*.

Nowe media nieustannie poszerzają obszary, na których tożsamość człowieka otrzymuje szansę, rozwoju stanowiącą dla niej w równiej mierze szansę co niebezpieczeństwo. Alvin Toffler w swojej książce *Trzecia fala* pisze że, *z rewolucji w sposobach i środkach komunikacji każdy z nas wynosi coraz bardziej złożony obraz siebie samego. Rewolucja ta więc coraz bardziej nas różnicuje. Przyspiesza proces, który pozwala nam przemierzać rozmaite wyobrażenia siebie, i w rzeczywistości zwiększa tempo przechodzenia przez kolejno dopasowane wizerunki własnego «ja». Rewolucja ta umożliwia elektroniczne projekcje tych wizerunków w świat. I nikt w pełni nie pojmuje, co z tego wszystkiego wyniknie dla ludzkiej osobowości. Nigdy bowiem w poprzednich cywilizacjach nie mieliśmy takich potężnych narzędzi.*⁴⁸

46 A.Giddens, *Nowoczesność i tożsamość: „ja” i społeczeństwo w epoce późnej nowoczesności*, Warszawa 2002, s.32.

47 M.Pisarski, *Wirtualne nie jest niematerialne: od atomów do bitów i z powrotem*, *Autoportret 2/2009*, s.58 [oczywiście tytuł kursywą],

48 A.Toffler, *Trzecia fala*, Warszawa 1986, s.28.

7. BIBLIOGRAFIA

DRUKI ZWARTE

J.Baudrillard, *Symulakry i symulacja. Rzeczywistość nie istnieje*, Warszawa 2005.

D. de Kerckhove, *Mapowanie mediów*, [w:] A. Maj, M. Derda-Nowakowski [red.], *Kody McLuhana, topografia nowych mediów*, Katowice 2010.

W.Szewczuk [red.], *Encyklopedia Psychologii*, Warszawa 1998.

A.Gwóźdź, S.Krzemień–Ojak [red.], *Intermedialność w kulturze końca xx wieku*, Białystok 1998.

R.W.Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Warszawa 2010.

Idem, *Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimedialności*, Łódź 2001.

L.Kołąkowski, *O tożsamości zbiorowej*, [w:] K.Michalski [opr.], *Tożsamość w czasach zmiany. Rozmowy w Castel Gandolfo*, Warszawa 1995.

M.Majczana, *Podmiotowość a tożsamość*, [w:] A.Gałdowa [red.], *Tożsamość człowieka*, Kraków 2000.

L.Manowich, *Język nowych mediów*, Warszawa 2006.

M.McLuhan, *Wybór pism: Przekazniki, czyli przedłużenie człowieka. Galaktyka Gutenberga. Poza punktem zbiegu*, Warszawa 1975.

M.Merlau-Ponty, *Fenomenologia percepcji*, Warszawa 1993.

B.Skarga, *Tożsamość i różnica. Eseje metafizyczne*, Kraków 1997.

M.Sokolnik, *Psychoanaliza i Ja. Kliniczna problematyka poczucia tożsamości*, Warszawa 1993.

A.Toffler, *Trzecia fala*, PIW, Warszawa 1986.

M.Tribe, R.Jana, *New Media Art*, Taschen, Köln 2006.

WYDAWNICTWA PERIODYCZNE:

- A.Chatterjee, *Neurologiczna organizacja myślenia przestrzennego i języka*, Autoportret 2011, nr 1.
- M.Dawidek-Gryglicka, *Między realnym a wirtualnym. Obiekt wirtualny w dialogu*, Autoportret 2006, nr 4.
- Z.Fajfer, *Liberatura*, FA-art 2001, nr 4.
- M.Filciak, *Wirtualne nie jest niematerialne*, Autoportret 2009, nr 2.
- M.Górska-Olesińska, *Pisanie jaskiniowe (Cave writing)*, Autoportret 2011, nr 1.
- K.Korzyk, *O językowych aspektach doświadczenia przestrzeni*, Autoportret 2011, nr 1.
- H.Kuberski, *Dziesięć światów, które wstrząsnęło kinem*, K magazine 2011, luty (26).
- S.C.Levinson, *Pojmowanie przestrzeni w różnych kulturach*, Autoportret 2011, nr 1.
- L.Manovich, *New Media from Borges to HTML*, http://www.manovich.net/DOCS/manovich_new_media.doc
- M.Pisarski, *Powieść jako zwierciadło umysłu*, <http://techsty.art.pl/magazyn/pisarski/po3.html>
- M.Wiśniewski, *Świat, który jest, a który nie powstał*, Autoportret 2009, nr 2.
- R.Wójcik, *Locus Spatiosus*, Autoportret 2009, nr 2.

Zagubieni w informacji. O porządkowaniu rzeczywistości realnej i cyfrowej.

Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach
Urszula Mitas

DYPLOM 2018

Wydział Projektowy
Studia drugiego stopnia – stacjonarne

Kierunek: Grafika
Specjalność: Projektowanie graficzne

DYPLOM GŁÓWNY

Temat pracy: Zagubieni w informacji.
Redesign strony internetowej Centrum Informacji Naukowej i Biblioteki Akademickiej

PROMOTOR PRACY:

dr hab. Jacek Mrowczyk

TEMAT PRACY TEORETYCZNEJ:

Zagubieni w informacji.
O porządkowaniu rzeczywistości realnej i cyfrowej

PROMOTOR PRACY TEORETYCZNEJ:

dr Karolina Wojtasik

RECENZENT:

ad. dr Piotr Michura

Wstęp

Światem rządzą informacje. Przedzierają się przez szereg ogólnodostępnych mediów, walcząc o uwagę odbiorców. Docierają do nas za pośrednictwem gazet, ulotek, kolorowych plakatów, radia, telewizji, aplikacji mobilnych, internetu – niezależnie od miejsca, w którym się znajdujemy. Dziś jesteśmy już nie tylko odbiorcami informacji, ale również ich twórcami. W ciągu ostatnich kilku lat wyprodukowaliśmy więcej danych niż od początku istnienia ludzkości. W ciągu 1 minuty wysyłamy: 156 milionów maili, 50 tysięcy wiadomości przez serwis Twitter, 210 tysięcy zdjęć przez aplikację Snapchat, odtwarzamy 1,5 miliona piosenek na Spotify, publikujemy 243 tysiące zdjęć na Facebooku, a w wyszukiwarce Google wpisujemy 3,8 miliona zapytań.¹ Psycholodzy, dziennikarze i blogerzy biją na alarm, ostrzegając przed przeciążeniem informacyjnym.

Zjawisko to – choć dziś mocno nasilone – nie jest jednak czymś nowym. W 1613 r. Bornabe Rich wypowiedział słowa: *Jedną z chorób obecnego stulecia jest nadmiar książek; świat jest nimi tak obciążony, że nie sposób przetrwać obfitości jałowych treści, które rodzą się co dzień.*² Dopiero w latach 70. Alvin Toffler zapoczątkował określenie *przeciążenie informacyjne* (ang. *information overload*). W swojej książce *Szok przyszłości* zwracał uwagę na ograniczenia człowieka w adaptacji do szybko zmieniającego się świata, a także na brak sprawdzonych technik oraz planów potrzebnych do radzenia sobie z tak szybkimi zmianami cywilizacyjnymi³

By czynić rzeczywistość zrozumiałą i przewidywalną, odkrywamy lub stwarzamy porządek w chaosie – zarówno w świecie realnym, jak i wirtualnym. Niniejsza praca została podzielona na dwie części. Pierwsza z nich poświęcona jest psychologicznym mechanizmom, które pomagają ludziom porządkować realną rzeczywistość. Druga –

1 J.Mandese, *What Happens In 60 Seconds Online*, <https://www.mediapost.com/publications/article/315665/what-happens-in-60-seconds-online.html>

2 D.Price, J. de Solla, *Mała nauka – wielka nauka*, Warszawa 1967, s.64.

3 I.Rotber, *W morzu informacji*, <http://www.psychologia-spoeczna.pl/porady/1506-w-morzu-informacji.html>

architekturze informacji, która odkrywa ważną rolę w porządkowaniu rzeczywistości wirtualnej, w szczególności w projektowaniu serwisów internetowych.

Porządkowanie rzeczywistości realnej

Procesy poznawcze

Jedną z naszych podstawowych funkcji jest organizowanie otaczającej nas rzeczywistości. Na nasz obraz świata składa się nie tylko to, jak go widzimy, ale również to, jak kształtuje się w naszych umysłach w oparciu o nasze doświadczenia. Powstający obraz rzeczywistości jest wybiórczy, zindywidualizowany, często zniekształcony. Tworzą go i modyfikują takie procesy, jak: percepcja (zwana również spostrzeganiem), uwaga, pamięć i uczenie się, myślenie i wyobraźnia oraz język. Te procesy nazywa się **procesami poznawczymi**.

Spostrzeganie

Spostrzeganie jest jednym z procesów poznawczych. Spostrzegamy poprzez wszystkie nasze zmysły: wzrok, słuch, smak, węch i dotyk. Dzięki nim możemy ukształtować nasz własny obraz rzeczywistości. Można wyróżnić dwa podejścia w analizie procesów percepcji. Pierwszym z nich jest wyodrębnianie cech, czyli łączenie prostych elementów bodźca w jedną całość. Mówimy wtedy o procesie z *dołu do góry* (*bottom up*), czyli takim, który przebiega od receptorów do wyższych części danego analizatora zmysłowego. Rozpoznanie przedmiotu jest możliwe dzięki porównaniu tego, co widzimy z wzorcem, który ukształtował się w naszym umyśle. Dlatego ogromną wagę w rozpoznawaniu obiektów mają: wiedza oraz **niezmienniki**⁴ – czyli podstawowe, niezmiennie cechy spostrzeganych przedmiotów. Część przedmiotu może być zakryta, zniekształcona, obrócona, a mimo to wciąż możemy go rozpoznać. Drugim podejściem jest synteza percepcyjna,

4 A.Falkowski, P.Ostaszewski, *Procesy poznawcze* [w:] J.Strelau [red.], *Psychologia: Podręcznik akademicki t.2 Psychologia ogólna*, Gdańsk 2006, s.43–44.

która kładzie szczególny nacisk na znaczenie tworzenia lub odkrywania przedmiotu w procesie organizacji percepcyjnej. Ten proces łączy w sobie oczekiwania, wiedzę i nabyte doświadczenie człowieka, które utrwaliło się w jego strukturach poznawczych. To podejście syntezy percepcji określa się jako proces z góry na dół (*top down*).⁵

Aby jakiegokolwiek spostrzeżenie było możliwe, musi pozostać jakiś ślad odebranego bodźca w tzw. *buforze sensorycznym*,⁶ który nazywany jest również *pamięcią sensoryczną*, *pamięcią ultrakrótką*, *pamięcią ikoniczną* (w odniesieniu do zmysłu wzroku) i *echoiczną* (w odniesieniu do zmysłu słuchu). W pamięci ultrakrótkiej przechowuje się w bardzo krótkim czasie – trwającym około 200 milisekund – pełny obraz spostrzeganego świata. Leon Sperling chciał dowiedzieć się jaka ilość informacji może być utrzymana w pamięci podczas pojedynczej fiksacji oka, czyli poniżej 170 milisekund. Podczas badań przez 50 milisekund pokazywał uczestnikom pojedyncze zestawy liter, które zawierały od 3 do 12 elementów. Liczba zapamiętanych liter wahała się od 4 do 5.⁷

Wiedza a spostrzeżenie

Istotne w procesie spostrzegania jest wnioskowanie o rzeczywistości na podstawie już posiadanej wiedzy. Człowiek aktywnie magazynuje, przetwarza i aktualizuje informacje – zarówno ze świata zewnętrznego, jak i te zachowane w pamięci. Tak tworzą się **struktury poznawcze**, które budują system przewidywań dotyczących rzeczywistości. Te z kolei tworzą mapę poznawczą, czyli umysłową reprezentację świata.

Bardzo ciekawym przykładem pokazującym relację wiedzy do spostrzeganego rzeczywistości są badania Von Sendena nad osobami, które przez całe życie były niewidome, a nagle odzyskały wzrok. Badani przeszli operację usunięcia katarakty. Bezpośrednio po operacji znajdowali się na najwcześniejszym etapie rozwoju wzrokowego, byli więc niezdolni do rozpoznawania nawet najprostszyc przedmiotów. Każdy z nich potrzebował wielu ekspozycji danego obiektu z różnych perspek-

5 Ibidem, s.97–127.

6 Ibidem, s.37–40.

7 Ibidem, s.37.

tyw i w różnym otoczeniu, aby móc go nazwać. Pacjenci mieli również duże problemy w rozpoznaniu twarzy bliskich im osób. Jeden wyjątkowo inteligentny pacjent dwa lata po operacji potrafił zidentyfikować jedynie 4–5 twarzy.⁸

Złudzenia optyczne, w równie interesujący sposób pokazują, jak dużą rolę w spostrzeganiu rzeczywistości ma wiedza o świecie wyinkajające z niej oczekiwania.

Pokój Ames

Schemat pokoju ma kształt trapezoidalny, ale obserwator, mający doświadczenie z dotychczasowymi pokojami, w których ściany ustawione są pod kątem prostym, widzi go jako prostokątny. Jedynie obecność postaci – które znacząco różnią się od siebie wielkością – zdradza, że mamy do czynienia ze złudzeniem optycznym.⁹



Ilustracja nr 1. Zdjęcie wykonane w pokoju Ames

8 P.G.Zimbardo, F.L.Ruch, *Procesy myślowe* [w:] P.G.Zimbardo, R.J.Gerring, *Psychologia i życie*. Warszawa 1998, s.248.

9 A.Falkowski, P.Ostaszewski, *op.cit.*, s.50.

Figury Penrose'a

Figury niemożliwe (np. figury Penrose'a) również pokazują wpływ posiadanej wiedzy na spostrzeganie obiektu. Dopiero oglądając go w różnych odstępach, w naszym umyśle buduje się jego logiczna i sensowna reprezentacja. Ten przykład pokazuje także, jak ważną rolę odgrywa możliwość poruszania się i obserwowania przedmiotu z różnych perspektyw. Ograniczenie człowieka do jednego punktu widzenia, doprowadziło do powstania błędów w spostrzeganiu i poskutkowało stworzeniem tego złudzenia percepcyjnego. Wielość perspektyw likwiduje te błędy.¹⁰



Ilustracja nr 2. Przykład figury Penrose'a

Wpływ kultury i języka na spostrzeganie

Na obraz rzeczywistości, który powstaje w naszym umyśle, wpływ mają nie tylko bodźce docierające z otoczenia i posiadana wiedza. Benjamin Whorf twierdził, że to, w jakiej kulturze dorastaliśmy i jakie wzorce językowe nabyliśmy, również wpływa na spostrzeganie rzeczywistości. Jako przykład podał Eskimosów, którzy mają aż siedem nazw dla różnych rodzajów i stanów śniegu, podczas gdy ludzie mówiący po angielsku posługują się tylko jedną nazwą. Z kolei Indianie Hopi znają tylko jedno słowo dla określenia wszelkich latających obiektów: od ptaków przez owady aż do latających maszyn, takich jak samolot czy helikopter.¹¹ Krytycy Whorfa zakwestionowali niektóre jego idee. Przyszli, że znaczenie danej formy językowej może wpływać na sposób kategoryzowania zjawisk, ale nie na sposób, w jaki te zjawiska rzeczywiście są spostrzegane. Choć spór nie został rozwiązany, nie ulega wątpliwości, że **język i myśli wpływają na siebie nawzajem**.

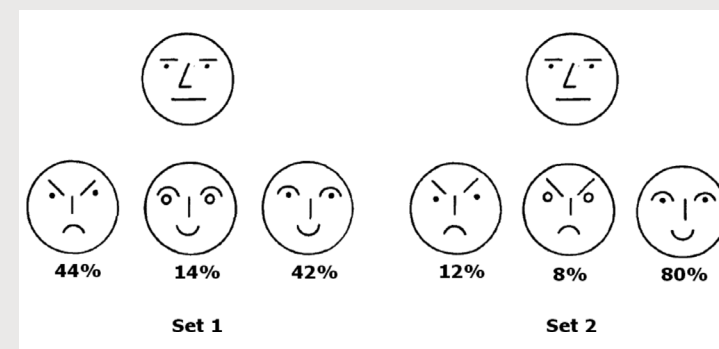
10 A.Falkowski, P.Ostaszewski, *op.cit.*, s.53.

11 P.G.Zimbardo, F.L.Ruch, *op.cit.*, s.201–202.

Organizacja rzeczywistości spostrzeganej

Kategoryzacja percepcyjna

Konkretny obiekt może należeć do zbioru podobnych, w którym wszystkie są tak samo rozpoznawane i nazywane. W zależności od postawionego kryterium, podobieństwo między nimi może się zmieniać. Mówią o tym badania Tversky'ego, który pokazywał badanym dwa zestawy twarzy i prosił o wybranie w danym zestawie jednego z trzech bodźców, który najbardziej przypominał ten, przedstawiony na samej górze. W pierwszym zestawie uśmiech okazał się najważniejszą cechą, która wpływała na wybór bodźca. W drugim były nią zmarszczone brwi.¹²

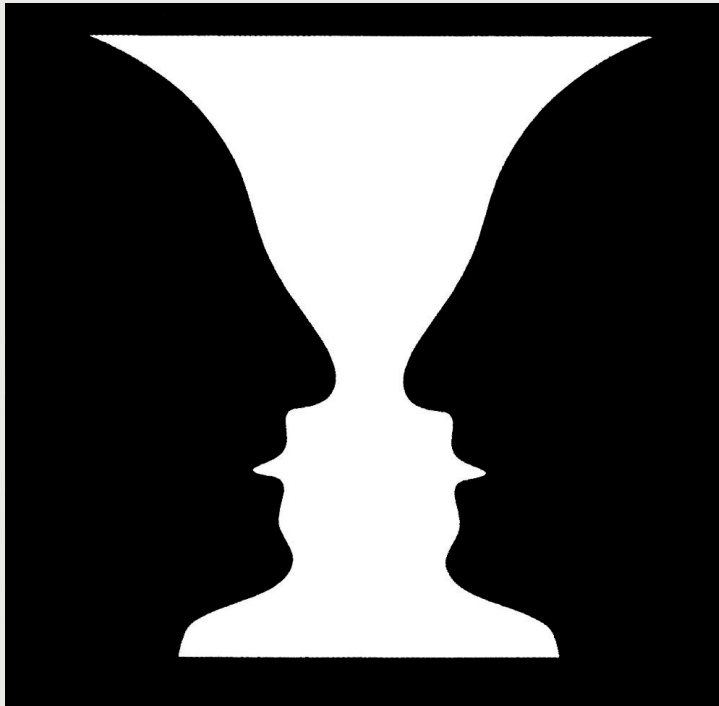


Ilustracja nr 4. Zestawy twarzy wykorzystane w badaniu Tversky'ego

Gestalt

Możemy wyodrębnić obiekt z wielości odbieranych bodźców dzięki temu, że potrafimy podzielić to, co widzimy, na figurę i tło – często następuje to automatycznie. To właśnie w porównaniu z tłem figura zdaje się mieć kształt, być bliżej lub dalej, przypominać nam coś, mieć bardziej nasyconą barwę, posiadać kontur. Ten podział zależy od naszego nastawienia, co pokazuje poniższe złudzenie optyczne. Na tym obrazku raz widzimy ciemne profile i jasne tło pomiędzy nimi, a raz biały kielich na czarnym tle.

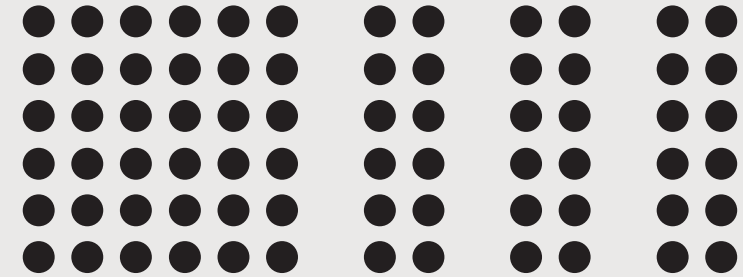
12 A.Falkowski, P.Ostaszewski, *op.cit.*, s.61–63.



Ilustracja nr 4. Kielich Rubina – złudzenie optyczne

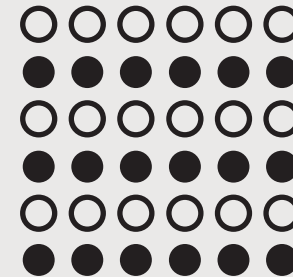
Prawa sformułowane przez przedstawicieli *gestaltyzmu* – zwanego też psychologią postaci – szczegółowo omawiają organizację postrzeganej rzeczywistości. Określa się je niemieckim słowem *Gestalt*, które trudno jest dokładnie przetłumaczyć na język polski. Te prawa to:

Prawo bliskości, które mówi o tym, że elementy **położone blisko siebie** tworzą jedną całość. Działanie tego prawa w praktyce pokazuje fragment wyników z wyszukiwarki Google. Dzięki położeniu wersów bez problemu możemy pogrupować przedstawione informacje.



Ilustracja nr 5. Prawo bliskości

Kolejnym prawem jest **prawo podobieństwa**. Mówi o tym, że **podobne do siebie elementy** tworzą jedną całość. Przykładem jest fragment strony Synonimy.pl, który pokazuje, że dzięki konsekwentnemu zastosowaniu podkreślenia, łatwo możemy odróżnić hiperłącza od słów, które nimi nie są.



Ilustracja nr 6. Prawo podobieństwa

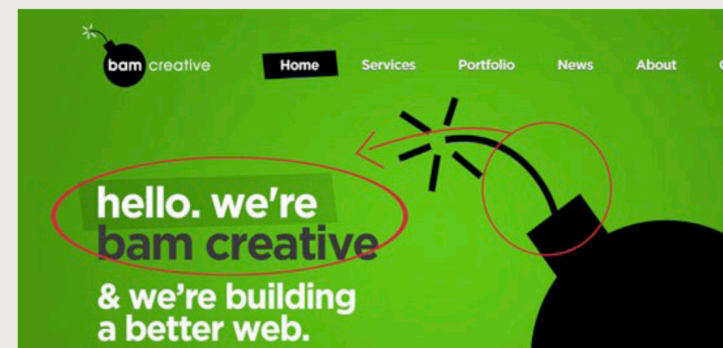


Ilustracja nr 7. Prawo podobieństwa na przykładzie interfejsu Synonimy.pl

Trzecim prawem jest **prawo domykania**, które pokazuje, że jesteśmy skłonni spostrzegać figury niekompletne tak, jak gdyby były one jedną całością. Dzięki temu dostrzegamy sylwetkę psa w kompozycji nieregularnych linii, a na stronie internetowej studia ENGRAM widzimy wyraźnie oddzielone kolumny. Możemy również uniknąć nieporozumień, mając świadomość, że położenie dwóch znaków blisko siebie może sprawić, że będą odbierane jako zupełnie inny kształt, jak na ilustracji 12.



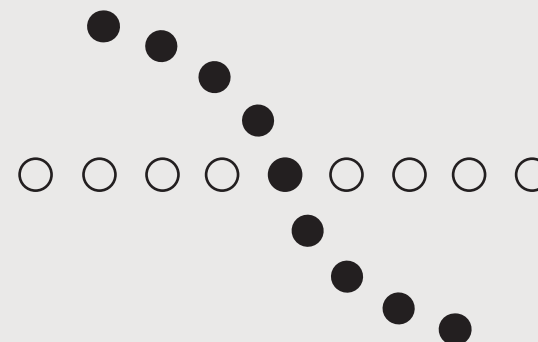
Ilustracja nr 8. Prawo domykania



Ilustracja nr 9. Prawo kontynuacji na przykładzie strony bamcreative.com.au

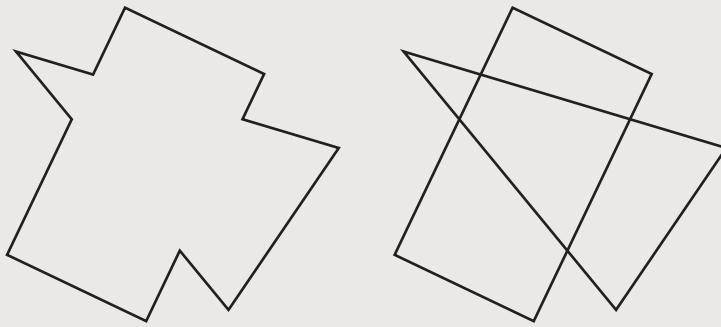
Strona internetowa bamcreative.com.au, pokazuje działanie **prawa kontynuacji**, które mówi o tym, że widzimy elementy należące do siebie nawzajem, jeśli zdają się być kontynuacją kierunku poprzednich.

Jeszcze ciekawszy wydaje się przykład przedstawiający grupę czarnych i czerwonych punktów. Jednak to nie kolor jest tu dominującym bodźcem, znacznie silniej działa na układ nerwowy położenie i kierunek tych elementów. Poniższa ilustracja mogłaby również stanowić kolejny przykład zasady domykania (ponieważ punkty spostrzegamy jako dwie linie: prostą pionową oraz łuk), a także ostatniego już **prawa dobrej figury**, które mówi o tym, że nasz układ nerwowy preferuje najprostsze regularne formy.¹³



Ilustracja nr 9. Prawo dobrej kontynuacji

13 P.G.Zimbardo, *op.cit.*, s.251.



Bodziec
Zła Figura

Percepcja
Dobre figury

Ilustracja nr 10. Prawo dobrej formy

Spostrzeganie głębi

Sygnały, dzięki którym spostrzegamy głębię są kolejnymi mechanizmami, które – podobnie jak zasady gestaltu – pomagają zorganizować rzeczywistość w sensowną całość. Są to:

- **Perspektywa powietrzna** – mamy z nią do czynienia, gdy zarysy oddalonych przedmiotów wydają się zamglone i niewyraźne, a szczegóły zanikają.
- **Perspektywa liniowa** – im dalej przedmioty się znajdują, tym wydają się mniejsze i bliższe siebie.
- **Faktura** – wspomaga perspektywę w sytuacjach, w których brakuje zbiegających się linii równoległych, dostarczających nam sygnałów, które pozwalają określić odległości.
- **Światła i cienie** – mówią o głębokości poszczególnych części obiektu. Gdy światło pada na nieregularną powierzchnię, np. na ludzką twarz, pewne elementy są oświetlone, a inne pogrążone w cieniu.
- **Względne położenie** – gdy dwa przedmioty znajdują się na tej samej linii widzenia, wtedy bliższy zasłania dalszy lub jego część. Poza tym bliższe przedmioty zwykle zdają się znajdować w dolnej części dwuwymiarowego pola widzenia, a te odległe – w jego górnej części.

- **Znane standardy** – to kolejny czynnik mający wpływ na spostrzeganie głębi. Jeśli znamy kształt lub wielkość danego przedmiotu, możemy posługiwać się nim jako standardem przy określeniu wielkości innych przedmiotów.

Znaczenie uwagi w porządkowaniu rzeczywistości

Moc obliczeniowa mózgu człowieka jest ograniczona. Gdy ilość informacji płynących z otoczenia przestaje być możliwa do przetworzenia, nasza wydajność spada. *Przeciążenie poznawcze* to termin stworzony przez psychologów do opisywania wysiłku umysłowego, wymaganego do przyswojenia nowych informacji.¹⁴ Istnieje mechanizm, który pomaga zapobiec przeciążeniu i z natłoku informacji wychwycić te, które są dla jednostki najistotniejsze.

Eleanor Gibson mówiła o spostrzeganiu właśnie jako o procesie odfiltrowywania nieistotnych elementów, a pozostawianiu i identyfikowaniu tych ważnych. Według niej *percepcja polega na wydobywaniu informacji z bodźców*.¹⁵ Głównym zadaniem systemów spostrzegania jest bowiem **wykrywanie istotnych sygnałów w morzu mniej istotnych szumów. Systemy przetwarzające informacje podlegają zasadzie ekonomii**, która mówi o tym, że przekazywana jest jedynie istotna informacja, nieistotna zaś jest odrzucana.

Uwaga jest mechanizmem filtrującym, który pomaga wyłonić z natłoku napływających danych te, które są najważniejsze. Wyróżnia się 4 podstawowe funkcje procesów uwagi: selektywność, czujność, przeszukiwanie i kontrolę czynności jednoczesnych.¹⁶

Selektywność

Selektywność to zdolność wyboru jednego bodźca kosztem innych. Działanie tej funkcji możemy zaobserwować podczas głośnego przyjęcia. Edward Collin Cherry zauważył, że w takich okolicznościach

¹⁴ M.Żądkowska, *Jak wiedzę o mózgu wykorzystać w projektowaniu UX?*, REQMagazyn - Nr 4 2016, www.issuu.com/monikaperendyk/docs/reqmagazyn_wydanie_4

¹⁵ P.G.Zimbardo, *op.cit.*, s.246.

¹⁶ A.Falkowski, P.Ostaszewski, *op.cit.*, s.80–86.

nie słyszymy większości wypowiedzi. Koncentrujemy się za to na słowach i wypowiedziach najbliższych sąsiadów, a pozostałe są aktywnie ignorowane.¹⁷ Selektowność uwagi pozwala stłumić część bodźców, aby zrobić miejsce na te bardziej istotne. Dzięki tej funkcji jesteśmy w stanie wykonywać większość codziennych czynności, mimo hałasu lub własnych myśli. Selektowność uwagi można również zaobserwować na przykładzie badania Johna Ridleya Stroopa.¹⁸ Stroop prezentował badanym bodźce w postaci kolorowych słów i prosił o odczytanie ich lub nazwanie koloru atramentu, jakim zostały napisane. Pierwsze zadanie nie przysporzyło uczestnikom badania żadnej trudności, było wykonywane automatycznie. Drugie było o wiele trudniejsze, ponieważ polegało na nazwaniu koloru atramentu. To pociągało za sobą konieczność zignorowania znaczenia słowa, skupienia uwagi na jego wyglądzie, stłumienia dobrze wyuczonej umiejętności czytania i uruchomienia dziwnej czynności nazywaną koloru atramentu.

Czułość

Czułość jest zdolnością do długotrwałego oczekiwania na pojawienie się ściśle określonego bodźca (sygnału) oraz ignorowania pozostałych. Czułość uwagi decyduje m.in. o kompetencji społecznej człowieka, ponieważ w wielu ważnych sytuacjach społecznych trzeba w porę wykryć sygnał lub ostrzeżenie by czegoś nie robić. Selektowność i czułość przywodzą na myśl ciekawe zjawisko zwane **Ślepotą przez nieuwagę lub ślepotą pozauwagową** (*inattention blindness*). Polega ono na tym, że kiedy skupiamy naszą uwagę na konkretnym zadaniu, to nie zauważamy niespodziewanych obiektów i zdarzeń, które pojawiają się w tym obszarze, na który patrzymy. W 1999 r. Daniel Simons i Christopher Chabris nakręcili film, w którym grupa nastolatków podaje sobie piłkę. Badani zostali poproszeni o policzenie ilości podań przez graczy w białych koszulkach. Skupienie się na jednym bodźcu spowodowało, że na 192 badanych aż 46% nie zauważyło goryla, który przechadzał się w tłumie. Ten eksperyment pokazuje, że uwaga aktywnie decyduje, które z bodźców są dla nas ważne. Pozostałe obiekty mogą zostać pominięte.¹⁹

17 Ibidem, s.80.

18 Ibidem, s.82.

19 M.Żądkowska, *op.cit.*

Przeszukiwanie

Przeszukiwanie jest bardziej aktywnym procesem, w przeciwieństwie do czynności polegających na wytrwałym, ale biernym oczekiwaniu na pojawienie się sygnału. Przeszukując aktywnie badamy pole percepcyjne, chcąc wyszukać informację spełniającą dane kryterium. Utrudniają to dystrakty, czyli bodźce zakłócające. Badania wykazały, że efektywność i czas przeszukiwania pola percepcji wzrokowej zależą od ich liczby, podobieństwa do szukanego sygnału oraz wzajemnego podobieństwa samych dystraktów.²⁰

Kontrola czynności jednoczesnych

Kontrola czynności jednoczesnych – człowiek prawie zawsze wykonuje wiele czynności w tym samym czasie. Problem pojawia się wtedy, gdy przynajmniej jedna z tych czynności staje się bardziej wymagająca. Obsługę czynności jednoczesnych tłumaczy **teoria zasobów Treismana**²¹, która mówi o tym, że każda czynność wymaga pewnej porcji ogólnej energii mentalnej, zwanej zasobami uwagi, której ilość jest ograniczona. Jeśli czynności są proste, to ich łączenie nie wpływa negatywnie na wykonanie zadania. Natomiast jednoczesne nadzorowanie dwóch skomplikowanych czynności doprowadza do pogorszenia się wyników. Poziom wykonywania jednej z nich może pozostać taki sam – jednakże kosztem drugiej.

Wykorzystanie wiedzy o spostrzeganiu w pracy projektanta

Widza o spostrzeganiu, mechanizmach poznawczych, czy modelach mentalnych jest przydatna w pracy projektanta. Ułatwia przewidywanie zachowań użytkowników, a także pomaga zapobiec wielu błędom. Znajomość praw Gestaltu pozwala na czytelne pogrupowanie i zaprezentowanie informacji. Przejrzysty layout strony internetowej staje się czymś więcej niż walorem estetycznym, gdy zdajemy sobie sprawę ze skutków obciążenia poznawczego, a w pamięci mamy

20 A.Falkowski, P.Ostaszewski, *op.cit.*, s.83.

21 Ibidem, s.83–85.

przykład z gorylem nie zauważonym przez badanych, którzy byli skupieni na wykonaniu konkretnego zadania. Zrozumiała staje się konieczność zachowania ostrożności w umieszczaniu nadmiarowych informacji, które nie tylko mogą umknąć uwadze naszych użytkowników, ale również niekorzystnie wpłynąć na czytelność strony. Wiedza o tym, jak człowiek porządkuje realną rzeczywistość jest pomocna w projektowaniu stron internetowych i aplikacji. Chcąc zbudować uporządkowaną rzeczywistość wirtualną, warto uzbroić się w wiedzę z kolejnego obszaru, jakim jest architektura informacji.

Porządkowanie rzeczywistości cyfrowej

Architektura informacji

Wspomniałam już o przeciążeniu informacyjnym, które w dziejach człowieka nie jest czymś nowym. Pewną analogię do naszych czasów możemy dostrzec w następstwach wynalezienia druku przez Gutenberga w XV wieku, kiedy w konsekwencji tego tysiące książek zaczęły zalewać rynek. Z przeszłości płynie pokrzepiająca nauka: rosnąca ilość informacji generuje szereg innowacyjnych metod radzenia sobie z nimi. Tak powstały pierwsze plany bibliotek publicznych, uniwersalne bibliografie, poradniki dotyczące robienia notatek, czy alfabetyczne indeksy.²² Tak jak w świecie realnym, również w świecie cyfrowym powstają i popularyzują się narzędzia służące porządkowaniu narastających treści. Świadczą o tym pierwsze sukcesy w historii Internetu, które odniosły firmy Google i Yahoo!, znane z produktów ułatwiających wyszukiwanie informacji online.

Twórcom produktów cyfrowych przychodzi z pomocą architektura informacji (*information architecture – IA*). Jest to dziedzina projektowania, która koncentruje się na takim przygotowaniu informacji,

22 A.Blair, *Information Overload, the early years*, http://archive.boston.com/bostonglobe/ideas/articles/2010/11/28/information_overload_the_early_years

aby można je było łatwo znaleźć i zrozumieć.²³ Twórcą tego terminu jest Richard Saul Wurman – projektant, architekt i współzałożyciel popularnej konferencji TED.

Na definicję architektury informacji można spojrzeć z szerszej perspektywy – nie tylko jak na narzędzie wspomagające łatwość użytkowania, wyszukiwania i zrozumienia informacji. Staje się ona również połączeniem wielu środowisk informacyjnych, syntezą systemów organizacji, nazewnictwa, wyszukiwania i nawigacji, a także zbiorem praktyk polegających na przeniesieniu zasad projektowania i architektury do świata cyfrowego.²⁴ O architekturze informacji można mówić w kontekście całego złożonego środowiska informacyjnego – ale nie tylko. Jakob Nielsen w swoim artykule *Mini-IA: Structuring the Information About a Concept*²⁵ pisze o architekturze informacji jako o strukturze treści w obrębie pojedynczej podstrony, posługując się terminem *mini-architektury (mini-IA)*. Zwraca uwagę, że o mini-architekturze informacji mówi się niewiele, tymczasem nawet projektując pojedynczą podstronę i komponując układ treści w jej obrębie, tworzy się architekturę informacji.

Elementy architektury informacji

Na architekturę informacji składa się wiele elementów. Aby połączyć użytkownika z treścią, projektant musi zadbać o odpowiednie mechanizmy wyszukiwania, stworzyć zwięzłą i zrozumiałą nomenklaturę, zaplanować nawigację, pogrupować informacje, a także nadać im odpowiednią hierarchię.

Struktura i hierarchia

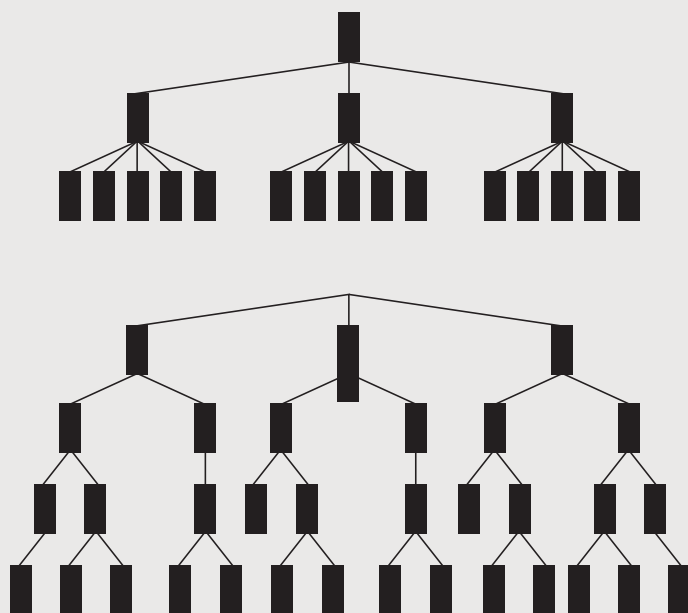
Projektant strony, która zawiera więcej niż kilka podstron, stara się stworzyć jakąś strukturę, by uporządkować treści. Powszechną metodą jest kategoryzowanie podstron w grupy i podgrupy. Rezultatem

23 L.Rosenfeld, P.Morville, J.Arango, *Architektura informacji w serwisach internetowych* in *nietylko*, Gliwice, s.15.

24 Ibidem, s.33.

25 J.Nielsen, *Mini-IA: Structuring the Information About a Concept*, <https://www.nngroup.com/articles/mini-ia-structuring-information/>

jest hierarchia treści. Dzięki niej możemy uporządkować informacje od tych relatywnie najważniejszych do najmniej istotnych. Informacje mogą być zorganizowane w płaskiej lub głębokiej strukturze.



Ilustracja nr 11. Wizualizacja płaskiej i głębokiej struktury

Wybór struktury nie jest łatwą decyzją. Część argumentów przemawia za płaską strukturą, która zapewnia prostsze dotarcie do wielu treści, gdy nie są one zbyt głęboko ukryte. To przekłada się nie tylko na korzyści dla użytkownika, ale również właściciela strony, dla którego może być istotne promowanie danej sekcji i umieszczenie jej wysoko w hierarchii. Co więcej płaska struktura, która zawiera więcej kategorii na każdym poziomie, często charakteryzuje się bardziej konkretnymi i unikalnymi etykietami, jest więc prostsza do zrozumienia.

W głębokiej strukturze, kiedy mamy tylko kilka kategorii na poszczególnych poziomach, nazwy są często bardziej ogólne i przez to bardziej mylące. Nie można oczekiwać od użytkownika zbyt wielu kliknięć by dotrzeć do interesującej go informacji, a w głębokiej strukturze

często są one koniecznością. Użytkownicy łatwo się gubią, rozpraszają, aż w końcu poddają się, i opuszczają stronę. Głęboka struktura pozwala jednak uniknąć poczucia przytłoczenia zbyt zatłoczonym menu.²⁶

Nawigacja

Nawigacja odgrywa znaczącą rolę w każdym systemie. Pomaga użytkownikom nie tylko poruszać się w strukturze strony internetowej, by odnaleźć poszukiwaną informację. Służy również temu, by wskazać mu, gdzie aktualnie się znajduje i zachęcić go do podjęcia danej akcji.

Na nawigację składa się wiele elementów: nawigacja globalna i lokalna, okruszki, filtry, linki, stopka, itd. Łatwo ulec złudzeniu, że architektura informacji ogranicza się do tego, co widoczne w nawigacji. Nathaniel Davis w *Framing the Practice of Information Architecture* mówi o nawigacji jako o wierzchołku góry lodowej, którą stanowi cała architektura informacji.²⁷ Sama architektura pozostaje często niewidoczna dla oczu użytkownika.

Tworząc nawigację, projektant staje przed kilkoma ważnymi wyborami. Musi podjąć decyzje, czy zastosuje nawigację globalną i lokalną, a także jakie będą zależności między nimi. Jaka będzie optymalna ilość kategorii w ich obrębie, jak powinny być one nazwane, aby były zrozumiałe dla użytkowników, a także jaka powinna być ich kolejność – alfabetyczna, a może wedle popularności? Odpowiedzi na te pytania zależą od specyfiki projektu, grupy użytkowników, ilości i charakteru informacji.

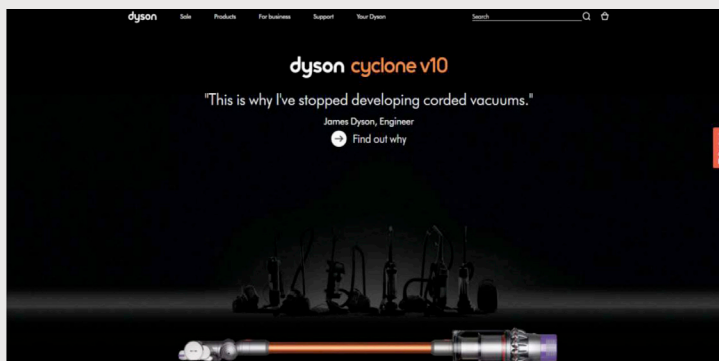
O ilości kategorii mówi się, że *ma być ich wystarczająco, aby adekwatnie przedstawić zakres informacji oferowanych za pośrednictwem strony*.²⁸ To, jaką liczbę możemy uznać za wystarczającą, zależy od treści i celów strony internetowej. Kathryn Whinton w artykule *Top 3 IA Questions about Navigation Menus* zestawia

26 K.Whinton, *Flat vs. Deep Website Hierarchies* <https://www.nngroup.com/articles/flat-vs-deep-hierarchy/>

27 N.Davis, *Framing the Practice of Information Architecture*, <https://www.uxmatters.com/mt/archives/2011/09/framing-the-practice-of-information-architecture.php>

28 K.Whinton, *Top 3 IA Questions about Navigation Menus*, [https://www.nngroup.com/articles/ia-questions-](https://www.nngroup.com/articles/ia-questions-navigation-)

ze sobą dwa ekstremalne przypadki: stronę internetową firmy Dyson (www.dyson.com) oferującą wąski wybór swoich suszarek, a także www.restroomdirect.cm – sklep internetowy oferujący szeroką ofertę produktów różnych marek.



Ilustracja nr 12. Strona główna firmy Dyson



Ilustracja nr 13. Strona główna sklepu Restroom Direct

Autorka artykułu zwraca uwagę, że w przypadku strony firmy Dyson ograniczenie pozycji w menu do pięciu było rozsądnym wyborem projektanta – taka ilość pozwala użytkownikowi szybko zorientować się w tym, co firma ma do zaoferowania i odnaleźć interesujący produkt. To ograniczenie jednak nie sprawdziłoby się na stronie Restroom Direct, w której obrębie możemy odnaleźć piętnaście różnych rodzajów sprzętów do publicznych toalet. W tym przypadku bardziej użytecznym rozwiązaniem okazało się zaprezentowanie siedmiu głównych kategorii w poziomej nawigacji na górze strony i siedemnastu kategoriach produktów w pionowej nawigacji po lewej stronie.

Zwróćmy uwagę, że żadna z wymienionych stron nie uporządkowała kategorii w porządku alfabetycznym. Ta metoda sortowania często nie jest najlepszym wyborem. Jakob Nielsen krytycznie wypowiada się o wyborze porządku alfabetycznego w architekturze informacji, sugerując, że może on świadczyć o lenistwie projektantów, którzy nie chcą się natrudzić w odnalezieniu lepszego rozwiązania.²⁹ Porządek alfabetyczny sprawdza się w sytuacji, gdy użytkownik sam zna nazwę tego, czego szuka – wtedy faktycznie jest w stanie bardzo szybko odnaleźć ten element na liście. Niestety, taka sytuacja rzadko ma miejsce. Częściej użytkownicy nie wiedzą, czego dokładnie szukają. Wtedy lepszym kryterium decydującym o kolejności, jest np. to, które z tych kategorii są najczęściej wybierane przez użytkowników strony, albo który obszar jest promowany przez właściciela serwisu. Należy również pamiętać, że wśród gości odwiedzających stronę są nie tylko ci, którzy zapoznając się z jej zawartością, skanują ją wzrokiem. W gronie użytkowników mogą znaleźć się również osoby niepełnosprawne, w tym niewidome, które poruszają się po stronie przy pomocy narzędzi wyposażonych w programy czytające. Umieszczenie najpopularniejszych kategorii na początku nawigacji będzie ułatwieniem także dla nich.

Poza ilością i kolejnością kategorii istotna jest także ich nazwa. Użytkownicy, którzy odwiedzają stronę internetową, mają przed sobą konkretne zadanie do wykonania i chcą zrealizować je szybko i efektywnie. Wybór odpowiedniej, zrozumiałej dla użytkownika nazwy kategorii

29 J.Nielsen, *Alphabetical Sorting Must (Mostly)*, <https://www.nngroup.com/articles/alphabetical-sorting-must-mostly-die>

zwiększa prawdopodobieństwo, że grupa, zawierającą poszukiwaną przez użytkownika informację, zostanie odnaleziona, kliknięta, a strona nie zostanie porzucona przed wykonaniem zadania. Należy unikać technicznego żargonu, a wybierać słowa, które są zrozumiałe dla użytkowników, a nawet mogą być im znane z innych serwisów.

Nawigacja nie tylko pomaga poruszać się w strukturze strony internetowej, ale również zorientować się, w którym miejscu w systemie użytkownik właśnie się znajduje. Aby to zapewnić, mamy do dyspozycji szereg elementów: użycie logo, pokazanie zmiany w nawigacji, użycie nagłówków, tytułu strony (widocznego w zakładce przeglądarki), okruszki, kody kolorystyczne, przedstawienie ilości kroków do wykonania itd.

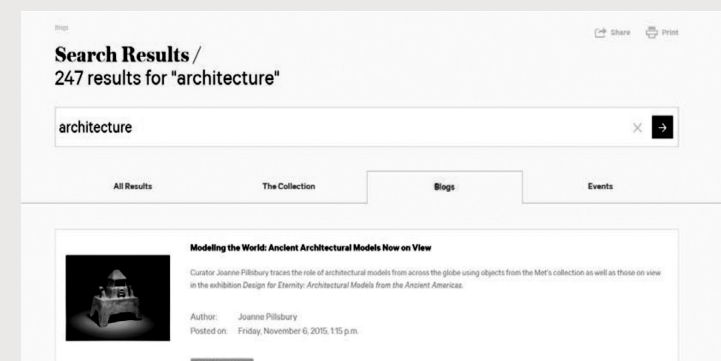
Wyszukiwanie

Z pozorów mechanizmy wyszukiwania wydają się dość proste. Wystarczy znaleźć pole z przyciskiem Szukaj, wpisać zapytanie i je przesłać. Następnie pozostaje wyszeptać krótką modlitwę w czasie ładowania zawartości. Jeśli modlitwa zostanie wysłuchana, znajdziesz kilka przydatnych wyników, a życie się będzie dalej toczyć swoim rytmem.³⁰ – tymi słowami autorzy *Architektury Informacji w serwisach internetowych i nie tylko* rozpoczynają rozdział *Anatomia systemu wyszukiwania*. Szybko jednak spieszą z wyjaśnieniem, że ten mechanizm – choć pozornie prosty – skrywa w sobie wiele elementów: wewnętrzne silniki wyszukiwania, narzędzia do indeksowania i tzw. *spideringu* (czyli procesu, w trakcie którego program komputerowy przeszukuje Internet dostarczając aktualne informacje do wyszukiwarki³¹), takie algorytmy, dzięki którym oprogramowanie może przetworzyć frazę wpisaną przez użytkownika i zaprezentować zadowalającą listę wyników, a także takie, które nadadzą im odpowiednią hierarchię.

Wyszukiwarki są przez wielu twórców uważane za metodę rozwiązania wszelkich problemów, z jakimi zmagają się użytkownicy poszukujący danej informacji. Zaprojektowanie i zaprogramowanie dobrej wyszukiwarki jest przedsięwzięciem trudnym, pracochłonnym i często

kosztownym. Wyszukiwanie może dobrze służyć użytkownikom produktu, ale inne mechanizmy mogą działać lepiej. Takim rozwiązaniem może być np. skorowidz, który może być rozwiązaniem tańszym i prostszym do wdrożenia. Można również zapewnić dostęp do wyszukiwarek zewnętrznych.

Te wybory prawdopodobnie nie będą samodzielną decyzją projektanta, tylko tematem poddanym dyskusji w interdyscyplinarnym zespole. To, co natomiast projektant powinien rozważyć, to sposób prezentowania wyników. Musi podjąć decyzję, co wyświetlać i w jaki sposób grupować wyniki. Użytkownikom, którzy wiedzą, czego szukają, powinno się przedstawić tylko te najbardziej reprezentatywne. Pozostałym warto pokazać coś więcej poza wyszukany hasłem: podsumowanie, streszczenie, słowa kluczowe – coś co dopowie, czym jest dany wynik, i czego mogą po nim oczekiwać. Wyniki mogą być prezentowane, np. w formie list, map lokalizacji albo zdjęć. Można rozważyć udostępnienie dodatkowego systemu nawigacji, który pomoże użytkownikom w przeglądaniu podzielonych na kategorię wyników. Takie rozwiązanie znajdziemy np. w wynikach wyszukiwania na stronie the Metropolitan Museum of Art (www.metmuseum.org), gdzie wyniki są pogrupowane w cztery kategorie: *Wszystkie, Kolekcja, Blogi, Wydarzenia*.



Ilustracja nr 14. Dodatkowa nawigacja w wynikach wyszukiwania na stronie metmuseum.org

30 L.Rosenfeld, P.Morville, J.Arango, *op.cit.*, s.183–188.

31 <https://www.thefreedictionary.com/Spidering> dostęp:20.05.2018

Istotnym elementem do zaprojektowania jest pole wyszukiwarki. Poza zastosowaniem prostego rozwiązania, można również udostępnić zaawansowane wyszukiwanie. Nie jest ono dziś zbyt popularne. Korzystają z niego specyficzne grupy odbiorców, które mają bardziej zaawansowane potrzeby informacyjne np. bibliotekarze, prawnicy, studenci, naukowcy. Decydując się na wyszukiwanie zaawansowane, warto udostępnić je na osobnej stronie. Wtedy użytkownicy, którzy będą chcieli skorzystać z zaawansowanych funkcji wyszukiwania będą mogli to zrobić, a jednocześnie nie ucierpią na tym wrażenia tych użytkowników, dla których skromna wyszukiwarka jest prostsza w obsłudze.

Po wyborze wyszukiwarki, zakresu wyszukiwania i sposobu prezentacji, pozostaje jeszcze możliwość podpowiedzenia użytkownikowi, co może z tymi wynikami zrobić. Możemy zamieścić obok poszczególnych wyników link lub przycisk wywołania akcji (tzw. *call to action*), który przekieruje użytkownika do poszukiwanej informacji. Jeśli potrzeba użytkownika dotyczy znalezienia więcej niż jednego dokumentu – np. podczas zakupów w sklepie internetowym – przydatna jest funkcja koszyka na zakupy. Przydatne bywa również zapamiętanie wyników wyszukiwania. Projektant powinien również rozważyć sytuację, gdy system wyszukiwania nie zwrócił żadnych wyników. Warto wtedy podpowiedzieć użytkownikowi, co mogło pójść źle i jak może skorygować wyszukiwane zapytanie.

Etykietowanie

Etykiety służą reprezentowaniu większych fragmentów informacji, reprezentując fragment jakiejś zawartości. Spełniają one rolę skrótu, który wyzwala w umyśle użytkownika odpowiednie skojarzenia. Ważne, aby mówiły tym samym językiem, co użytkownicy strony internetowej.

Etykiety mogą występować w formie tekstowej i graficznej. Tekstowe są czasem wykorzystywane jako odnośniki. Wtedy powinny bazować na kontekście, pobierając swoje znaczenie z otaczającej je treści. Warto uzupełniać je opisem, który dopowie użytkownikom, czego mogą się spodziewać po kliknięciu w dany odnośnik. Przed stworzeniem etykiety kontekstowego linku warto zadać sobie pytanie: *jakiego rodzaju informacji użytkownik oczekuje po jego kliknięciu?* Aby się tego

dowiedzieć, można przeprowadzić proste badanie i poprosić kilka osób o zanotowanie na wydrukowanej podstronie, do czego ich zdaniem będą prowadziły wyszczególnione odnośniki.

Etykiety znajdują też zastosowanie jako nagłówki opisujące fragmenty informacji, tworząc hierarchię zawartości. Pomagają ustalić podwytyny i oddzielić kategorie od podkategorii. Mogą być również stosowane jako system nawigacji lub występować jako hasło skorowidza. Określa się je jako słowa kluczowe, tagi, opisowe metadane, taksonomie, kontrolowane słowniki i tezaury. Wykorzystywane są do usprawnienia przeglądania, co może być korzystne dla użytkowników, ponieważ tworzy to alternatywę dla podstawowego systemu organizacji.

Jak już wspomniałam, etykieta nie musi przybierać formy tekstowej, może być również ikoną. Możemy często spotkać się z takim rozwiązaniem w systemach nawigacji, zwłaszcza w aplikacjach mobilnych. Takie etykiety dodają estetycznego wyrazu stronie internetowej, co więcej ich język może utrwalić się w pamięci użytkowników, dzięki wielokrotnej ekspozycji. Problematyczne jednak pozostaje to, że ikony tworzą mniej precyzyjny i jednoznaczny język niż tekst, więc nie sprawdzą się w każdym systemie. Co więcej samodzielna ikona może nie sprawdzić się w projektach, których grupą odbiorców są osoby mniej zaawansowane cyfrowo, np. osoby starsze. Mogą natomiast być bardzo dobrym wyborem dla stron i aplikacji kierowanych do dzieci.

Etykiety wydają się prostym elementem strony internetowej, jednakże zaprojektowanie ich tak, aby były skuteczne, jest bardzo trudnym aspektem architektury informacji. Niejednoznaczny język, synonimy i homonimy, kontekst wykorzystanej etykiety – to wszystko składa się na trudność tego zadania. Dobrą praktyką jest opracowanie spójnego systemu, a nie tylko pojedynczych etykiet. Te, podobnie jak systemy organizacji i nawigacji, same w sobie są systemami. Zaprojektowanie jednej lub kilku klas cech, które etykiety pomogą zachować spójność, która buduje przewidywalność i sprawia, że system jest łatwiejszy do nauczenia się. Stworzenie dobrego systemu etykietowania – a także wyszukiwania, organizacji i nawigacji – jest o wiele prostsze, gdy projektowanie poprzedzimy uważną analizą użytkowników, kontekstu i zakresu projektowanego systemu.

Przed rozpoczęciem projektowania

Poznanie użytkowników

Fundamentem dobrego projektu jest wiedza o użytkownikach: o ich potrzebach, obawach, celach itd. Tworząc produkt czy usługę nigdy nie uwzględniamy wymagań wszystkich użytkowników – skupiamy się na tych kluczowych. Z pomocą w zrozumieniu odbiorców naszego projektu przychodzą modele mentalne, czyli mechanizmy, które pomagają człowiekowi zrozumieć świat i się w nim poruszać. Im więcej wiemy o naszym użytkowniku, tym łatwiej nam zaprojektować produkt, który sprostą jego wymaganiom. W kontekście architektury informacji bardzo istotna jest wiedza o tym, *czego* szukają nasi użytkownicy, a także *jak* szukają.

Potrzeby informacyjne

Poszukiwanie konkretnej rzeczy, wyszukiwanie badawcze (*exploratory seeking*), badanie wyczerpujące (*exhaustive research*) oraz ponowne wyszukiwanie to cztery podstawowe potrzeby informacyjne użytkowników. Piszą o nich m.in. Ewa Sobola (artykuł *Jak oni szukają?*) oraz autorzy *Architektury informacji w serwisach internetowych i nie tylko*. Do tego zestawu Donna Spencer, autorka *A practical Guide to Information Architecture* dokłada takie potrzeby jak: określanie i zawężanie (*refining and narrowing*), porównywanie (*comparing*), poszukiwanie informacji *w pigułce* (*getting a broad idea*), odkrywanie nieznanych informacji (*discovering unknown things*) i bycie na bieżąco (*keeping up to date*).³²

Poszukiwanie konkretnej rzeczy

Ludzie w różny sposób poszukują potrzebnych informacji. Czasami interesuje ich jedna, konkretna prawidłowa odpowiedź. W takiej sytuacji użytkownik wie dokładnie czego szuka, potrafi to również nazwać, a także określić, że udało mu się odnaleźć to, czego szukał. Spełnieniu tej potrzeby służą takie narzędzia jak np. wyszukiwarka albo indeks alfabetyczny.

32 D.Spencer, *A Practical Guide to Information Architecture*, Penarth 2010, s.97–112.

Wyszukiwanie badawcze (eksploracja)

Zdarza się jednak, że szukamy więcej niż tylko pojedynczej odpowiedzi, np. poszukując noclegu na popularnym portalu airbnb, albo pragnąc dowiedzieć się więcej na dany temat. W takiej sytuacji mamy nadzieję znaleźć kilka przydatnych informacji. Takie działanie nazywa się wyszukiwaniem badawczym³³ albo po prostu eksploracją.³⁴ W tym przypadku poza wyszukiwarką i nawigacją, pomocne mogą okazać się powiązane treści, czyli lista odnośników prowadząca do podobnych informacji, które również mogą zainteresować użytkownika.

Badania wyczerpujące

Bywają też takie sytuacje, kiedy chcemy dotrzeć do każdej wzmianki na temat, który nas interesuje, np. zbierając materiał do pracy magisterskiej. Mamy wtedy do czynienia z badaniami wyczerpującymi.

Ponowne wyszukiwanie

Są również informacje, których nie chcemy nigdy stracić. W związku z tym oznaczamy je tak, by móc je ponownie znaleźć. Umożliwiają to np. zakładki albo znane ze sklepów internetowych funkcje typu *Dodaj do listy życzeń*. Taką potrzebę nazywamy *ponownym wyszukiwaniem*.

Określanie i zawężanie

Czasami użytkownik ma przed sobą dużą liczbę obiektów, z których może wybierać. Mogą to być np. produkty w sklepie internetowym. Pojawia się wtedy potrzeba zawężenia listy możliwości do tych, które faktycznie mogą go zainteresować. Projektant może spełnić tą potrzebę uwzględniając na stronie internetowej filtry i wyszukiwanie fasetowe – czyli takie, które pozwala na znalezienie elementów o wspólnych cechach.

33 L.Rosenfeld, P.Morville, J.Arango, *op.cit.*, s.45–50.

34 E.Sobola, *Jak oni szukają*, <http://uxbite.com/2011/06/jak-oni-szukaja-sposoby-wyszukiwania-informacji-i-projektowanie-nawigacji/>

Porównywanie

Ta potrzeba często łączy się z potrzebą określania i zawężania, naturalnie po niej następując. Dotyczy sytuacji, kiedy wyszukujemy kilka obiektów, które nas interesują, a następnie staramy się je porównać, aby podjąć lepszą decyzję. Z potrzebą porównywania spotykamy się na codzień w wielu sytuacjach zakupowych.

Informacja w pigułce

Czasem użytkownik nie chce czytać obszernego tekstu, aby wyciągnąć z niego najważniejsze informacje. Często to, czego potrzebuje, to np. esencja danego artykułu, podsumowanie, skrót – element, który w kilku słowach przedstawi wszystko, co powinien wiedzieć i zapamiętać z całości tekstu.

Odkrywanie nieznanymi informacji

Ta potrzeba dotyczy sytuacji, kiedy użytkownik odwiedza stronę bez konkretnego powodu, chce jedynie rozejrzeć się i zobaczyć, co dana witryna ma do zaoferowania. Tu kluczową rolę odgrywa zrozumienie potrzeb użytkowników i zapewnienie im powiązanych treści, które będą dostosowane do ich potrzeb, wręcz spersonalizowane. Dobrymi przykładami spełniania tej potrzeby są YouTube, Spotify czy Pinterest. Te serwisy sprawnie podpowiadają użytkownikom treści, które są skrojone pod ich potrzeby i mogą wzbudzić ich zainteresowanie – mimo, że wcześniej użytkownicy nie mieli o ich istnieniu.

Bycie na bieżąco

Bywają sytuacje, kiedy użytkownicy chcą obserwować rozwój wydarzeń i mieć stały dostęp do aktualnej informacji. Przykładem mogą być narzędzia analityczne facebooka, które pozwalają twórcom stron typu *fanpage* obserwować jej statystyki. Inny przykład to wykresy i tabele prezentujące w bankowościach internetowych aktualną sytuację finansową.

Sposób poszukiwania informacji nie zależy od stałych predyspozycji użytkownika, ale od jego aktualnej sytuacji. Oznacza to, że każda osoba może przejawiać wszystkie te potrzeby, w zależności od sytuacji, w jakiej aktualnie się znajduje.

Modele poszukiwania

Marcia Bates opracowała jeden z modeli, który łączy w sobie zachowania użytkowników związane z poszukiwaniem informacji. Ten model nazywa się **zbieraniem jagód** (*berrypicking*) i polega na tym, że użytkownicy najpierw określają, czego szukają, a następnie przechodzą przez system informacji, zbierając po drodze kawałki informacji. W ten sposób dowiadują się więcej o tym, czego potrzebują oraz, jakie informacje są dostępne w systemie.³⁵ Ten proces wydaje się dosyć chaotyczny, jest jednak bardzo popularny wśród użytkowników. Ważne, aby zadbać o możliwość łatwego przechodzenia z wyszukiwania do przeglądania i z powrotem.

Innym modelem poszukiwania informacji jest model **zbierania pereł** (*pearlgrawing*), w którym użytkownicy zaczynają od kilku dobrych dokumentów, a następnie dokładają starań, by znaleźć kolejny dokument, tak samo dobry. Dla przykładu wyszukiwarka Google zawiera funkcję *wyszukaj podobne* by sprostać tym oczekiwaniom, a portale takie jak Flickr i Pinterest umożliwiają przechodzenie pomiędzy elementami, które mają ze sobą coś wspólnego.³⁶

Poznanie zawartości

Poza zebraniem informacji na temat użytkowników, projektant musi też wiedzieć jaki rodzaj treści wchodzi w zakres strony internetowej. Na jej zawartość składają się nie tylko słowa, ale również wszystkie materiały, które są dostępne dla użytkownika: teksty, wideo, audio, pliki do pobrania, funkcje itd. Przeanalizowanie tych elementów powinno być jednym z pierwszych kroków, jakie podejmuje projektant pracujący nad redesignem strony. Donna Spencer proponuje trzy sposoby na zapoznanie się z zawartością strony: pełną inwentaryzację, częściową inwentaryzację lub audyt treści. Pierwsza metoda jest najbardziej czasochłonna i polega na dokładnej analizie strony internetowej i wylistowaniu: wszystkich podstron, wszystkich plików możliwych do pobrania, wszystkich osadzonych treści (audio i wideo) i innych elementów, jak

35 M.Bates, *The Design of Browsing and Berrypicking Techniques for the Online Search Interface*, <https://pages.gseis.ucla.edu/faculty/bates/berrypicking.html>,

36 L.Rosenfeld, P.Morville, J.Arango, *op.cit.*, s.61.

np. komentarze użytkowników. Ta metoda kosztuje projektanta dużo czasu, dlatego Spencer proponuje częściową inwentaryzację, która skupia się na analizie wybranych podstron. Podobny efekt można uzyskać przy audycie treści, który obejmuje kluczowe podstrony, a sprawdza się szczególnie dobrze przy stronach produktowych.³⁷

Metod zapoznania się z zawartością strony jest oczywiście więcej. Przygotowując się do redesignu strony internetowej Centrum Informatyki i Biblioteki Akademickiej, w ramach części praktycznej dyplomu, starałam się również przeanalizować zawartość pod kątem użyteczności i estetyki. Wykonałam wtedy analizę strony www.ciniba.edu.pl na podstawie heurystyk opracowanych przez Jakoba Nilsena i Ralfa Molicha.³⁸ Jest to zbiór ogólnych wytycznych, które sprawiają, że produkt cyfrowy jest bardziej użyteczny: *Pokazuj status systemu, Zachowaj zgodność pomiędzy systemem a rzeczywistością, Daj użytkownikowi pełną kontrolę, Trzymaj się standardów i zachowaj spójność, Zapobiegaj błędom, Pozwalaj wybierać zamiast zmuszać do pamiętania, Zapewnij elastyczność i efektywność, Dbaj o estetykę i umiar, Zapewnij skuteczną obsługę błędów, Zadbaj o pomoc i dokumentację.*

Poznanie kontekstu

Ostatnim elementem kluczowym dla rozpoczęcia prac nad architekturą jest **kontekst**, w ramach którego projektant powinien mieć świadomość celów projektu, wymagań czy ograniczeń prawnych oraz technologicznych. Dla przykładu, na tym etapie pracy nad dyplomem, poznałam specyfikę systemów połączonych ze stroną Centrum Informatyki i Biblioteki Akademickiej, której redesign przygotowywałam. Ponadto poszerzyłam swoją wiedzę dotyczącą wyzwań bibliotek, zapoznając się z raportem *Scenariusze Przyszłości Bibliotek* Alka Tarkowskiego i Edwina Bendyka.³⁹ Dowiedziałam się o Rozporządzeniu Rady Ministrów z dnia 12 kwietnia 2012 r. w sprawie Krajowych Ram Interoperacyjności, minimalnych wymagań dla rejestrów publicz-

37 D.Spencer, *op.cit.*, 121–155.

38 J.Nielsen, *10 Usability Heuristics for User Interface Design*, <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics>

39 A.Tarkowski, E.Bendyk, *Scenariusze przyszłości bibliotek* Warszawa 2011.

nych i wymiany informacji w postaci elektronicznej oraz minimalnych wymagań dla systemów teleinformatycznych, które zobowiązują serwisy realizujące zadania publiczne do dostosowania się do standardów dostępności WCAG 2.0 (*Web Content Accessibility Guidelines*), opracowanych przez Konsorcjum W3C. Zapoznałam się z tymi wytycznymi, a także przeczytałam podręcznik Artura i Przemysława Marcinkowskich *WCAG 2.0 Podręcznik dobrych praktyk*, aby mieć świadomość, co jako projektant mogę zrobić, aby strona była dostępna do szerokiego grona odbiorców – w tym do osób niepełnosprawnych.

Użytkownicy, zakres i kontekst stanowią elementy ekologii informacji. Ten termin pojawia się w *Architekturze Informacji w serwisach internetowych i nie tylko* autorstwa Louisa Rosenfelda, Petera Morville'a i Jorge Arango. Uważne zgłębienie tych trzech obszarów pozwala na bardziej świadome i skuteczniejsze zaprojektowanie architektury informacji.

Badanie architektury informacji z udziałem użytkowników

W uzyskaniu odpowiedzi na wiele trudnych pytań, jakie pojawiają się w trakcie projektowania architektury informacji, pomocne są badania z użytkownikami. Przedstawiłam trzy obszary (użytkownicy, kontekst, zawartość), których rozpoznanie i przeanalizowanie pomaga w zaprojektowaniu dobrej architektury informacji. Istnieje szereg badań, które mogą okazać się pomocne w badaniu każdego z tych obszarów. W badaniu kontekstu mogą być pomocne takie metody jak badania środowiska, wywiady, czy ocena technologii. W ocenie zawartości pomoże ocena heurystyczna, analiza zawartości, mapowanie zawartości i analiza porównawcza (*benchmark*). Zaś wiedzy o użytkownikach i ich potrzebach informacyjnych dostarczą: analiza przypadków, wywiady i badania. Skupię się na ostatnim z tych obszarów, czyli na użytkownikach.⁴⁰

Badania z użytkownikami są ważnym elementem tworzenia strony internetowej, co podkreśla wielu ekspertów. Jaime Levy w książce *Strategia ux. Jak tworzyć innowacyjne produkty cyfrowe, które spotkają się z uznaniem rynku* wymienia badanie z udziałem użytkowników jako

40 L.Rosenfeld, P.Morville, J.Arango, *op.cit.*, s.267.

jeden z czterech elementów strategii ux⁴¹ (*ux, User Experience Design*, projektowanie wrażeń użytkownika – dziedzina projektowania, która skupia się zaprojektowaniu pełnego dobrego doświadczenia użytkownika). Cindy Alvarez idzie nawet o krok dalej. W swojej książce *Lean Customer Development* proponuje konsultacje z użytkownikami na każdym etapie rozwijania produktu: przed rozpoczęciem prac, by potwierdzić słuszność stawianych hipotez, w trakcie tworzenia produktu, aby weryfikować podejmowane decyzje, a także po zamknięciu projektu, by stale go ulepszać i rozwijać.⁴²

Sortowanie kart

Najpopularniejszym badaniem w kontekście architektury informacji jest sortowanie kart, dzięki któremu możemy dowiedzieć się więcej o tym, jak użytkownicy korzystają z informacji, jak łączą je w większe całości i gdzie spodziewają się znaleźć daną informację. Przeprowadzenie tego badania jest możliwe dopiero po przeanalizowaniu zawartości strony, ponieważ będzie nam potrzebna gotowa lista elementów. Ćwiczenie polega na przedstawieniu badanym kart z hasłami odnoszącymi się do zawartości strony internetowej. Ich zadaniem jest uporządkować je w logiczne ich zdaniem grupy. Badanie pozwala uzyskać odpowiedzi na wiele pytań: na jakie kategorie podzielić serwis, jak je nazwać, jak posegregować produkty, jakie zastosować etykiety, czy te, które już zaproponowaliśmy są dla użytkowników zrozumiałe, czy są elementy, które są trudne do odnalezienia itd.

Sortowanie kart może być zarówno badaniem ilościowym, jak i jakościowym, trzeba mieć jednak świadomość tego, że w żadnej z tych wersji nie da gotowych rozwiązań dla struktury, czy nawigacji strony. Badania jakościowe kładą większy nacisk na zrozumienie toku myślenia użytkowników, pokazują jakim językiem się posługują i jak postrzegają rzeczywistość. Do przeprowadzenia tego badania wystarczy grupa 10–15 osób. Decydując się natomiast na ilościowe podejście, kładziemy

41 J. Levy, *Strategia UX. Jak tworzyć innowacyjne produkty cyfrowe, które spotkają się z uznaniem rynku*, Gliwice 2017, s. 32–34.

42 C. Alvarez, *Lean Customer Development. Twórz produkty, po które klienci będą ustawiać się w kolejkach* Gliwice 2015.

nacisk na statystyczną analizę danych, nie możemy dociec tego, co wpływa na takie a nie inne grupowanie treści. Wynikiem, jaki otrzymamy, będzie prezentacja najczęściej występujących połączeń.⁴³ Ta metoda badawcza dzieli się na sortowanie otwarte, w którym pozostawiamy badanym pełną dowolność tworzenia kategorii, oraz zamknięte – w którym liczba i nazwy kategorii są im narzucone, ich zadaniem pozostaje jedynie przyporządkować hasła do odpowiednich grup. Autorki podręcznika *Badania jako podstawa projektowania User Experience*, Barbara Rogoś–Turek i Iga Mościchowska wyszczególniają jeszcze jeden rodzaj sortowania – obok sortowania otwartego i zamkniętego – tzw. **wolną listę**. To podejście jest nieco inne od poprzednich: użytkownicy zamiast gotowej listy dowiadują się jedynie jaką zawartość będzie miała strona i czemu będzie ona służyć. Od nich zależy, ile i jakie elementy zawrzą w swojej klasyfikacji, jakie nadają im nazwy i jak je pogrupują.

Sortowanie drzewiaste

Wnioski z sortowania kart na początku i w trakcie projektowania architektury informacji mogą być bardzo ciekawe i inspirujące. Warto jednak przebadать także gotową architekturę, gdy już określiliśmy jej finalną formę. Z pomocą przychodzi sortowanie drzewiaste (*tree testing, treejack*), zwane również odwróconym sortowaniem. Charakteryzuje się zupełnie innym podejściem. Użytkownicy otrzymują gotową strukturę uporządkowaną zgodnie z hierarchią. Ich zadaniem jest znalezienie w strukturze elementów wymienionych przez badacza. Narzędzia takie jak Optimal Workshop, za pomocą których możemy przeprowadzić ten rodzaj badania, w wizualnej formie przedstawiają analizę ścieżek użytkowników oraz czas wykonywania zadań.

W sortowaniu drzewiastym ważne jak to, jak badacz zadaje uczestnikom pytania. Nie należy używać słów–kluczy, które zawierają się w etykietach. Lepiej sformułować zadanie bardziej opisowo. Zamiast więc pytać: *Gdzie jest kontakt?*, zapytajmy: *Wyobraź sobie, że chcesz zadzwonić do rzecznika prasowego. Gdzie znajdziesz jego numer telefonu?*

43 I. Mościchowska, B. Rogoś–Turek, *Badania jako podstawa projektowania User Experience*, Warszawa 2015.

Sortowanie drzewiaste warto wykonać dwukrotnie, jeśli podej-
mujemy się redesignu istniejącej strony internetowej. Pierwszy raz
na istniejącej strukturze, a następnie na nowej. Porównanie wyników
daje możliwość zweryfikowania, czy nowa architektura jest lepsza od
poprzedniej.

Swobodna lista

Swobodna lista to kolejna metoda, która może okazać się tań-
sza i mniej czasochłonna od sortowania kart. Polega na wybraniu ele-
mentu i poproszeniu użytkowników o *burzę mózgu* w celu jego opisanie.
W otrzymanych wynikach należy szukać wzorców i ustalać częstość
użycia. Wyniki mogą pokazać, że pewne słowa są bardzo często uży-
wane, a inne prawie wcale.⁴⁴ Ta metoda będzie przydatna w projekto-
waniu systemu etykietowania.

Wywiady z użytkownikami

Potrzeba badań z użytkownikami może pojawić się jeszcze przed
zapropozowaniem wstępnej architektury informacji, czy nawet przed
ukończeniem analizy zawartości. Na pierwszych etapach projektowania
architektury informacji może pojawić się potrzeba poszerzenia wiedzy
na temat informacyjnych potrzeb użytkowników. Lektura podręczników
poświęconych architekturze informacji dostarcza wiele informacji na
temat ogólnych potrzeb: wiemy już, że użytkownicy mogą potrzebować
konkretnej informacji, eksploracji, porównania itd.

Te wiadomości mają jednak bardzo ogólny charakter, będziemy
więc poszukiwać bardziej konkretnych, które są powiązane z konkretną
grupą odbiorców. Będziemy chcieli dowiedzieć się więcej na temat tego,
w jakim celu użytkownicy odwiedzają witrynę, czego szukają, jak się
po niej poruszają, co im sprawia problem.

W procesie poznawania potrzeb przeważają badania jakościowe,
które skupiają się na głębszym zbadaniu danego problemu i eksplo-
racji nieznanych zagadnień.⁴⁵ Klasyczną metodą badań są wywiady
pogłębione (*IDI, In depth interviews*), które polegają na rozmowie bada-

cza i respondenta na określony temat, skupiając się na danym zagad-
nieniu. Zaletą tej metody jest jej uniwersalność i elastyczność. Poza
odpowiedzią na wiele pytań, możemy dowiedzieć się również o tym,
jakie są wzorce zachowań użytkowników, jakim językiem się oni posłu-
gują, a także poznać ich opinie na dany temat. Należy jednak pamiętać
o deklaratywnym charakterze badania i o tym, że nie każda odpowiedź
będzie miała odzwierciedlenie w rzeczywistości.

Wywiady z użytkownikami mogą przybrać różne formy. Mogą
być ustrukturyzowane, a więc narzucać kolejność i treść wszystkich
pytań, jakie badacz chce zadać respondentowi. Mogą być również nie-
ustrukturyzowane (swobodne). Wtedy badacz podaje jedynie zakres
tematyczny, a pytania formułuje w trakcie rozmowy. Możemy wyróżnić
również wywiad semi-strukturyzowany, czyli taki, w którym moderator
dysponuje listą pytań, jednak w zależności od potrzeby modyfikuje je
i zadaje w innej kolejności.

Planując badanie istotne jest zbudowanie scenariusza, zapła-
nowanie ilości uczestników, przemyślenie pytań oraz dobór próby
badawczej. Warto postawić na różnych uczestników badania (ale wciąż
wpisujących się w ramy grupy docelowej), aby uzyskać jak najszersze
spektrum możliwych doświadczeń i opinii. W kwestii pytań istotne jest,
aby unikać pytań zamkniętych, ponieważ odpowiedzi na otwarte pyta-
nia dostarczają najbardziej wartościowych i interesujących wniosków.

Wizualizacja architektury informacji

Projektowanie architektury informacji jest zadaniem abstrak-
cyjnym i koncepcyjnym. Czasami pojawia się jednak potrzeba zwizu-
alizowania jej, aby móc o niej porozmawiać z interesariuszami albo
samemu uświadomić sobie jej strukturę, hierarchię i zależności mię-
dzy poszczególnymi elementami. Z pomocą przychodzi kilka metod jej
zaprezentowania. Warto zadbać o to, aby wizualizacja była dopasowana
do odbiorcy i pokazywała architekturę z kilku perspektyw i była przez
nas prezentowana osobiście.⁴⁶

44 L.Rosenfeld, P.Morville, J.Arango, *op.cit.*, s.267.

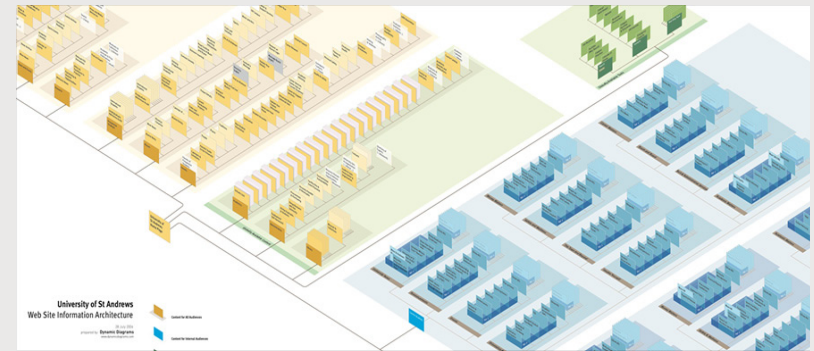
45 I.Mościchowska, B.Rogoś-Turek, *op.cit.*

46 L.Rosenfeld, P.Morville, J.Arango, *op.cit.*, s.328–329.

Mapy witryny

Jednym ze sposobów zwizualizowania architektury informacji są mapy witryny, które przybierają formę diagramów, za pomocą których możemy pokazać kształt przestrzeni informacyjnej, systemy organizacji, nawigacji, etykietowania oraz pogrupowanie elementów i relacje między nimi. Niezależnie od stopnia skomplikowania, nadrzędnym celem tej wizualizacji jest przedstawienie, czym są komponenty architektury informacji i jak są ze sobą połączone.

Możemy wyróżnić mapy witryny wysokiego poziomu, które są częścią procesu projektowania architektury informacji z *góry na dół*. Świetnie nadają się one jako materiał do dyskusji na temat organizacji zawartości i zarządzania nią, a także o ścieżkach użytkowników. Niełatwo stworzyć wizualizację, która zawierałaby wszystkie wymagane elementy i była przy tym czytelna i zrozumiała. Warto stworzyć mapy dotyczące różnych aspektów architektury, np.: przedstawiające obraz witryny, działanie filtrowania, zaprojektowane procesy, itd.



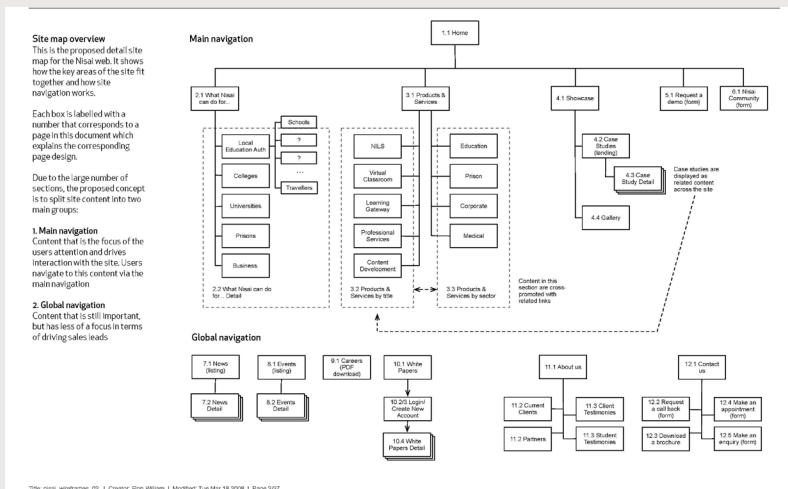
Ilustracja nr 16. Mapa strony University of St. Andrews

Wireframes – prototypy

Mapy witryny są dobrym narzędziem do wizualizacji struktury strony z *lotu ptaka*, by dać jej całościowy ogłęd. Natomiast prototypy (*wireframes*) przydają się na innym etapie projektowania – wtedy, kiedy pochylamy się nad konkretnymi podstronami, zastanawiając się jak powinny wyglądać z perspektywy mini-architektury informacji. Praca nad prototypami pozwala skupić uwagę na rozplanowaniu treści i nawigacji w obrębie strony, ocenić, czy ilość użytych środków jest wystarczająca, a hierarchia informacji – czytelna.

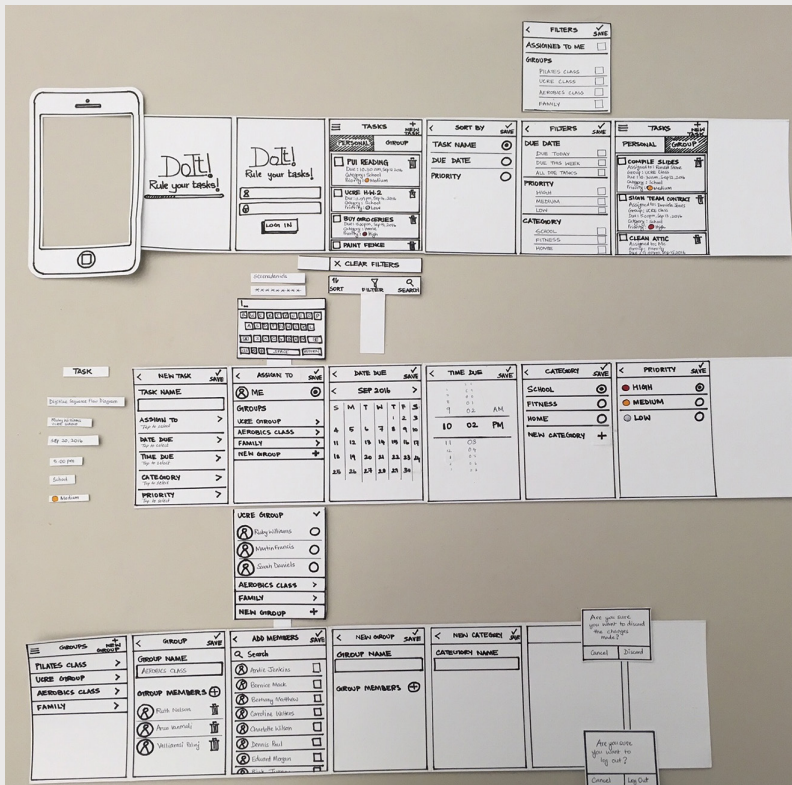
Wykonanie pierwszych prototypów pozwala na przeprowadzenie testów z użytkownikami. Można wzbogacić prototyp o elementy interakcji przy pomocy jednego z programów do tworzenia makiet (np. Axure, Invision, Adobe XD) lub wykonać taką makietę ręcznie – na papierze. Prototypy można testować na różnym etapie zaawansowania projektu. Mogą mieć uproszczoną, wręcz szkicową formę graficzną (*low-fidelity prototyping*), jeśli naszym celem jest potwierdzenie podstawowych założeń, np. na początku projektowania. Mogą również przybrać bardzo dopracowaną graficznie formę, zgodną z finalną wizją projektu (*high-fidelity prototyping*). Testowanie tak dopracowanego prototypu pozwala zaobserwować ewentualne braki w użyteczności projektu i poprawić je.⁴⁷

47 T.Liu, *High-Fidelity & Low-Fidelity Prototyping: What, When and How?* <https://medium.com/@tristaljinghigh-fidelity-low-fidelity-prototyping-what-when-and-how-4f2a7037be1f>



Ilustracja nr 15. Przykładowa mapa strony

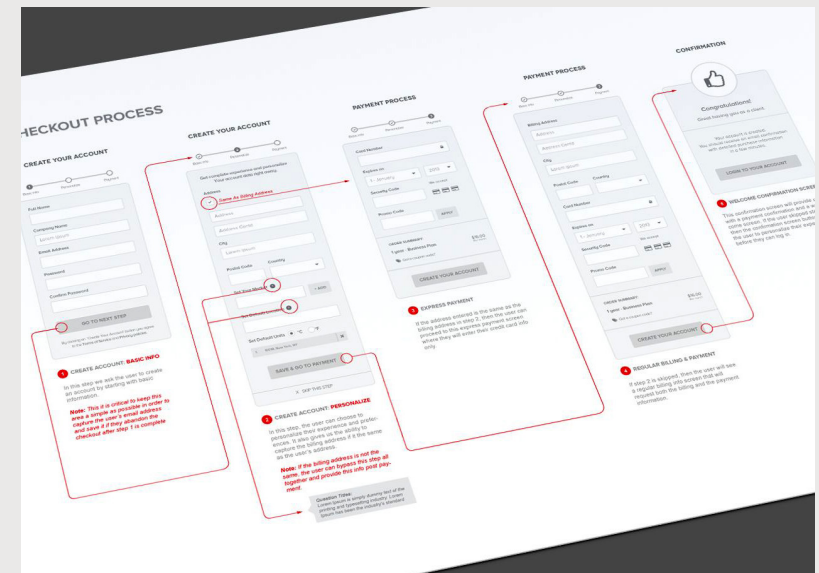
Dużą zaletą przygotowywania prototypów, poza możliwością rozplanowania elementów i zrobienia testów, by potwierdzić słuszność założeń, jest okazja by w wygodny sposób rozważyć zmiany w strukturze w zależności od rozmiaru ekranu – w zależności od tego, czy będzie wyświetlana na laptopie, telefonie czy tablecie. Wykonanie ich ułatwia również prace projektantów wizualnych.



Ilustracja nr 17. Przykład prototypu

Modele zawartości i wizualizacja ścieżki użytkownika

Modele zawartości łączą cechy omówionych już wizualizacji: pozwalają spojrzeć na detal podstrony, jednocześnie nie tracąc z oczu kontekstu w jakim jest osadzona. Ta forma wizualizacji składa się z niewielkich fragmentów zawartości, które są ze sobą połączone. Pomaga uzmysłwić sobie jaką drogę musi pokonać użytkownik, aby dotrzeć do interesującej go informacji, jakie przeszkody może napotkać na swojej drodze i – w końcu – jak można ułatwić mu wykonanie zadania. Modele zawartości przydają się przy pracy nad nawigacją, pomagają radzić sobie z problemami skali i przeanalizować braki.



Ilustracja nr 18. Model zawartości na przykładzie wizualizacji autorstwa Michaela Ponsa

ZAKOŃCZENIE

Zawód projektanta wydaje się być zawodem niezwykle interesującym, różnorodnym, choć również bardzo wymagającym. Niezbędna jest ciekawość świata, przenikliwość, rzetelność, wiedza z wielu obszarów, gotowość ciągłego uczenia się (również na błędach). W końcu *Projektowanie graficzne jest działaniem intelektualnym, technicznym i twórczym, skupiającym się nie jedynie na tworzeniu obrazów, ale również analizie, organizacji oraz metodach prezentacji wizualnych rozwiązań istniejących problemów w komunikacji.*⁴⁸

Z perspektywy twórcy wchodzącego w rolę projektanta wrażeń użytkownika (*User Experience Designer*) za fundamentalną uznałam wiedzę z zakresu psychologii poznawczej i architektury informacji, co skłoniło mnie do eksploracji tych obszarów. Choć skupiałam się na omówieniu podstawowych zagadnień związanych z tymi obszarami, mam świadomość, że są one zaledwie wierzchołkiem góry lodowej, a porządkowanie rzeczywistości – zarówno realnej, jak i cyfrowej – pozostaje fascynującym obszarem do dalszych badań.

Omówione zagadnienia podkreślają, jak płynna wydaje się rola projektanta: jesteśmy autorami, pisarzami, ilustratorami, architektami, przedsiębiorcami, badaczami. Przede wszystkim jesteśmy uważnymi obserwatorami i słuchaczami, łącznikiem pomiędzy wieloma punktami widzenia i różnymi potrzebami: to naszym zadaniem jest odnalezienie równowagi między celami użytkowników, wymaganiami prawnymi i technicznymi, oczekiwaniami klientów i interesariuszy. Jednocześnie ciąży na nas wielka odpowiedzialność: by nie szkodzić i nie bałaganić – a wspierać, rozwiązywać problemy, porządkować i upraszczać.

48 A.G.Bennet, O.Vulpinari, *Icograda Design Manifesto*, http://www.ico-d.org/database/files/library/IcogradaEducationManifesto_2011.pdf

BIBLIOGRAFIA

DRUKI ZWARTE:

- C.Alvarez, *Lean Customer Development. Twórz produkty, po które klienci będą ustawiać się w kolejkach*, Gliwice 2015.
- J.Levy, *Strategia UX. Jak tworzyć innowacyjne produkty cyfrowe, które spotkają się z uznaniem rynku*, Gliwice 2017.
- A.Falkowski, P.Ostaszewski, *Procesy poznawcze* [w:] J.Strelau [red.], *Psychologia: Podręcznik akademicki t.2 Psychologia ogólna*, Gdańsk 2006.
- I.Mościchowska, B.Rogoś–Turek, *Badania jako podstawa projektowania User Experience*, Warszawa 2015.
- D.Price, J. de Solla, *Mała nauka – wielka nauka*, Warszawa 1967.
- L.Rosenfeld, P.Morville, J.Arango, *Architektura informacji w serwisach internetowych i nie tylko* Gliwice 2017.
- P.G.Zimbardo, F.L.Ruch, *Procesy myślowe* [w:] P.G.Zimbardo, R.J.Gerrig, *Psychologia i życie*, Warszawa 1998.

ŹRÓDŁA INTERNETOWE

- M.Bates, *The Design of Browsing and Berrypicking Techniques for the Online Search Interface*
<https://pages.gseis.ucla.edu/faculty/bates/berrypicking.html>
- A.Blair, *Information Overload, the early years*
http://archive.boston.com/bostonglobe/ideas/articles/2010/11/28/information_overload_the_early_years
- N.Davis, *Framing the Practice of Information Architecture*
<https://www.uxmatters.com/mt/archives/2011/09/framing-the-practice-of-information-architecture.php>
- T.Liu, *High-Fidelity & Low-Fidelity Prototyping: What, When and How?*
<https://medium.com/@tristaljing/high-fidelity-low-fidelity-prototyping-what-when-and-how-4f2a7037be1f>
- J.Mandese, *What Happens In 60 Seconds Online*

<https://www.mediapost.com/publications/article/315665/what-happens-in-60-seconds-online.html>
Idem, *10 Usability Heuristics for User Interface Design*
<https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics>
Idem, *Alphabetical Sorting Must (Mostly) Die*
<https://www.nngroup.com/articles/alphabetical-sorting-must-mostly-die>
Idem, *Mini-AI: Structuring the Information About a Concept*
<https://www.nngroup.com/articles/mini-ia-structuring-information>
I.Rotberg, *W morzu informacji*
<http://www.psychologia-spoleczna.pl/porady/1506-w-morzu-informacji.html>
E.Sobola, *Jak oni szukają*
<http://uxbite.com/2011/06/jak-oni-szukaja-sposoby-wyszukiwania-informacji-i-projektowanie-nawigacji>
K.Whitenton, *Flat vs. Deep Website Hierarchies*
<https://www.nngroup.com/articles/flat-vs-deep-hierarchy>
Ibidem, *Top 3 IA Questions about Navigation Menus*
<https://www.nngroup.com/articles/ia-questions-navigation-menus>
M.Żądkowska, *Jak wiedzę o mózgu wykorzystać w projektowaniu UX?* REQ Magazyn – Nr 4 2016.
www.issuu.com/monikaperendyk/docsreqmagazyn_wydanie_4

SPIS ILUSTRACJI

Ilustracja nr 1. Zdjęcie wykonane w pokoju Ames
źródło: <http://www.anopticalillusion.com/2012/07/vintage-ames-room-illusion>
Ilustracja nr 2. Schemat pokoju Ames
źródło: <http://academiclogbook.blogspot.com/2012/06/tversky-features-of-similarity-1977.html>
Ilustracja nr 3. Przykład figury Penrose'a

źródło: https://pl.wikipedia.org/wiki/Tr%C3%B3jk%C4%85t_Penrose%E2%80%99a
Ilustracja nr 4. Zestawy twarzy wykorzystane w badaniu Tversky'ego
źródło: <http://academiclogbook.blogspot.com/2012/06/tversky-features-of-similarity-1977.html>
Ilustracja nr 5. Kielich Rubina – złudzenie optyczne
źródło: <https://silesion.pl/jak-oszukuje-nas-mozg-iluzje-i-zludzenia-optyczne-13-03-2017>
Ilustracja nr 6. Prawo bliskości
źródło: <http://semiomiks.blogspot.com/2011/05/gestalt-oraz-figura-i-to.html>
Ilustracja nr 7. Prawo bliskości na przykładzie wyników z wyszukiwarki Google
źródło: google.pl (printscreen)
Ilustracja nr 8. Prawo podobieństwa
źródło: <http://semiomiks.blogspot.com/2011/05/gestalt-oraz-figura-i-to.html>
Ilustracja nr 9. Prawo podobieństwa na przykładzie interfejsu Synonimy.pl
źródło: <https://www.synonimy.pl/synonim/przyk%C5%82ad>
Ilustracja nr 10. Prawo domykania na przykładzie linearnego rysunku
źródło: <https://i.pinimg.com/originals/0e/d3/c2/0ed3c27de5323d9872461e172b4f869a.jpg>
Ilustracja nr 11. Prawo domykania na przykładzie dawnej wersji strony Studia ENGRAM
źródło: <http://uxbite.com/2011/01/zastosowanie-psychologii-postaci-w-projektach-webowych>
Ilustracja nr 12. Prawo domykania na przykładzie zestawu znaków
źródło: <http://uxbite.com/2011/01/zastosowanie-psychologii-postaci-w-projektach-webowych>
Ilustracja nr 13. Prawo dobrej kontynuacji na przykładzie strony vamcreative.com.au
źródło: https://www.webpagefx.com/blog/images/assets/images.sixrevisions.com/2010/09/13-08_bam_creative_02.jpg

Ilustracja nr 14. Prawo dobrej kontynuacji
źródło: <http://vanseodesign.com/web-design/gestalt-principles-of-perception>
Ilustracja nr 15. Prawo dobrej formy
źródło: Zimbardo P.G., (1999) Procesy organizujące percepcję
w: Kurcz I., B. Wojciszke (red.), Psychologia i życie. Warszawa:
Wydawnictwo Naukowe PWN (s. 290)
Ilustracja nr 16. Wizualizacja płaskiej i głębokiej struktury
źródło: <https://www.nngroup.com/articles/flat-vs-deep-hierarchy>
Ilustracja nr 17. Strona główna firmy Dyson
źródło: <https://www.dyson.com>
Ilustracja nr 18. Strona główna sklepu Restroom Direct
źródło: <https://www.restroomdirect.com>
Ilustracja nr 19. Dodatkowa nawigacja w wynikach wyszukiwania na stronie metmuseum.org
źródło: www.metmuseum.org
Ilustracja nr 20. Przykładowa mapa strony
źródło: <https://theuxblog.com>
Ilustracja nr 16. Mapa strony University of St. Andrews
źródło: <http://www.dynamicdiagrams.com>
Ilustracja nr 17. Przykład prototypu
źródło: <https://blog.prototypr.io/use-sketch-to-combine-wireframes-and-information-architecture-together-2019e352be99>
Ilustracja nr 18. Model zawartości na przykładzie wizualizacji autorstwa Michaela Ponsa
źródło: <https://dribbble.com/shots/1604079-Simplified-Checkout-Process> owych i nie pojęcia.

Przemysław Jeźmirski

Moje ciało jest moim wydarzeniem

DYPLOM 2016

Wydział Artystyczny
Poziom kształcenia: jednolite studia magisterskie
Forma studiów: studia stacjonarne
Kierunek: malarstwo

DYPLOM GŁÓWNY

Tytuł : Moje ciało jest moim wydarzeniem
PROMOTOR: dr hab. Andrzej Tobis, prof. ASP
DYPLOM DODATKOWY / PREZENTACJA: prof. Sławomir Brzoska

PRACA TEORETYCZNA

PROMOTOR: dr Mieczysław Juda

RECENZENT: dr Małgorzata Rozenau

1. WSTĘP

Przy podejmowaniu działań nad dyplomem w Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach dużym wyzwaniem dla mnie okazał się wybór treści pracy magisterskiej, która jak założyłem będzie pewnego rodzaju podsumowaniem moich przemyśleń i badań nad sztuką w okresie studiów, jak również spełni rolę odautorskiego komentarza. Zarówno do całości akademickiej twórczości jak i do jej finalnej formy, czyli praktycznej części pracy dyplomowej. Pojawiło się zatem bardzo konkretne pytanie: na czym oprzeć i jak zbudować własne świadectwo świadomości twórczej? Znalazienie odpowiedzi w tej kwestii utrudniał fakt, że przez cały okres studiów podejmowałem szereg eksperymentów z bardzo różnych dziedzin sztuki dla których niemal niemożliwym było wyznaczyć jakikolwiek inny punkt wspólny niż osoba autora, czyli moja własna. Rozwiązaniem mogła być jedynie odpowiedź na postawione samemu sobie pytanie: jeżeli brak jest innego klucza poza artystą, czy zatem postać samego twórcy nie powinna stanowić o całości?

Idąc tym tropem poddałem własne działania twórcze analizie w pryzmacie siebie samego. Jasnym stało się, że niemal nigdy nie uwzględniałem w tych przedsięwzięciach rozwiązań klasycznych, wynikających z manualnych umiejętności i solidnego przygotowania warsztatowego. Będąc kiepskim rzemieślnikiem zawsze uciekałem do środków wyrazu z zakresu technologii, czy mediów cyfrowych. Rewizja siebie jako studenta i przyszłego artysty wykazała, że prócz techniki bliskie mi są także wszelkie formy twórczości oscylujące wokół ciała – jego kreacji czy tożsamości. Mowa tu o działaniach z pogranicza teatru, performance i happeningu. Merytorycznie zaś cały czas tkwiłem w problematyce egzystencji; relatywizmie jej postrzegania, zależnościami podmiotu i przedmiotu, pochodnymi behawioryzmu, konfliktem kultury z naturą, aż po sam proces zmagania się z faktem istnienia i jego absurdem.

Czy zatem nie to warto było opowiedzenia? Ów proces walki z (nad) materią, czasem i przestrzenią. Wreszcie z (nad) samym sobą jako elementem stale i nieprzerwanie zależnym od tychże czynników. Konsekwencją tego rodzaju pytań i wątpliwości była wreszcie dość klarowna w swej treści refleksja brzmiąca: czy moje *Ciało* jest moim *Wydarzeniem*?

Świadomie określiłem zarówno *Ciało* jak i *Wydarzenie* jako nazwy własne, gdyż będą one omawiane w konkretnym kontekście znaczeniowym, a zakres pojęciowy jaki prezentują zostanie w niniejszej pracy dalece poszerzony. Zjawisko *Ciała* będzie za pewne bardzo zbliżone, jeśli nie synonimiczne, do pojęcia jednostki, bytu, a może także *Ja*. Zamiarem tej rozprawy jest prześledzić zapatrywania zachodnioeuropejskiej humanistyki na tę kwestię i wskazać co ciekawsze spostrzeżenia i teorie na ten temat. Wreszcie dokonać obserwacji i podsumowań w jaki sposób rzeczzone koncepcje odnajdują swe odbicie w świecie sztuki; bądź do jakich refleksji, humanistycznych spostrzeżeń – konstrukcji myślowych, współczesna sztuka może zaprowadzić.

Rzecz identyczna ma się do *Wydarzenia*. Zakres pojęcia w tym przypadku tyczyć się będzie niemal wszelkich zjawisk prowokowanych, determinowanych czy inicjowanych poprzez *Ciało*. Wydarzenie może kojarzyć się z przejawami ekspresji twórczej – jej potrzebą, wynikiem lub konsekwencją. Jednak w szerszym kontekście dotyczy ono także kwestii ontologicznych, czy aksjologicznych. Zależnie od kierunku podejmowanego dyskursu nad zjawiskiem *Ciała* w niniejszej rozprawie, na bieżąco będzie rysować się rola i faktyczne znaczenie *Wydarzenia*.

Moje Ciało jest moim Wydarzeniem – tak sprecyzowana uwaga była rzecz jasna wynikiem wielu przemyśleń, inspiracji i porównań swojej postawy twórczej do zjawisk istniejących w sztuce, kulturze czy filozofii najnowszej. Jednak najbardziej bezpośrednimi przyczynami klarującymi problematykę wskazania zjawiska własnego ciała jako fundamentu dla działań artystycznych była przekrojowa wystawa Akcjonistów Wiedeńskich odbywająca się w 2015 roku w Museum Moderner Kunst w Wiedniu. Zresztą teza, która stała się tematem niniejszej rozprawy jest parafrazą tytułu tejże wystawy, o czym wspomnę kolejno w dalszym etapie pracy.

Drugą przesłanką stały się rozważania filozoficzne Waltera Hilsbechera, których konotacje z egzystencjalizmem, dość katastroficznym ujmowanym losem człowieka we współczesnym świecie w silny sposób korespondowały z moimi prywatnymi przemyśleniami. Poglądy Hilsbechera wielokrotnie uwzględniane były jako komentarze do zjawisk w kulturze i sztuce XX wieku, w tym przypadku, sylwetce Witkacego: *Człowiek częstokroć ma dość swego tragizmu, jest nim przesycony, nie*

odnajduje źródła sensu w takiej perspektywie – stąd życie swoje zaczyna postrzegać jako absurdalne. Taki jest właśnie współczesny człowiek – brak mu cierpliwości, żeby znosić tragizm swej egzystencji, więc buntuje się, wyraża sprzeciw wobec siebie i świata. Bunt ten jest absurdalny, gdyż wiąże się ze świadomością własnej niemocy, donikąd nie prowadzi, niczego nie może zmienić – jest po prostu manifestacją swej bezsilności. (...) Skoro tragiczna egzystencja jawi się jako wyjąłowana z sensu, skoro nic nie usprawiedliwia cierpienia człowieka i jego duchowych rozterek, skoro w końcu tej udręki niczego nie ma, to tym bardziej absurdalne wydaje się rozpaczliwe miotanie się człowieka i próba przeciwstawienia się takiemu porządkowi.¹

2. Inspiracja

Moje Ciało jest moim Wydarzeniem – *Mein Körper ist das Ereignis* tytułowa sentencja dla mojej pracy to także parafraza tytułu, a jednocześnie komentarz do wspomianej już wiedeńskiej wystawy. Znaczenie obydwu jest różne w kontekście zjawiska, do których się odnoszą i treści jakie komentują. Jakże zatem znaczenie miało tam Ciało i co było jego Wydarzeniem? Dlaczego stało się to inspiracją dla mojego pola działań?

Pisząc o inspiracji winnym jestem przedstawić raczej szerokie spectrum, które składa się na jakąś wybraną drogą analizy – wartość stałą. Tutaj czynię odwrotnie, prezentując zjawisko, które poprzez swą obszerność, zarówno formalną jak i merytoryczną pomogło mi w kompilacji wielu myśli, dla których szukałem jednego klucza interpretacyjnego. Zaryzykuje tezę, że to właśnie wielość treści i wielopoziomowa możliwość interpretacyjna dla działań Akcjonistów, przy jednocześnie bardzo ergonomicznym komentarzu – tytule zamykającym całość ich działań (*Mein Körper ist das Ereignis*), że to był klucz dla moich działań i największa inspiracja. Konkretny tytuł mieszający niezliczoną sumę nieoczywistych znaczeń.

1 A.Pastuszek, *Metafizyczne grymasy. Czysta forma Witkacego jako kategoria metafizyki*, Toruń 2009, s.115.

Wystawa w MUMOK miała charakter synoptyczny i oparta była na relacjach video z występów performerów. W każdej z prezentowanych akcji wielość użytych środków oraz metoda ich łączenia w całość dawały spójny, a zarazem ekscentryczny w swej treści komunikat. Każde wydarzenie zyskiwało przez to bardzo określone tempo i porządek budowany na pozornym chaosie. Ten wewnętrzny rytm zbudowany był głównie poprzez egzaltację absurdalnych zachowań artystów, których źródła dopatrywać się można w głęboko zakorzenionych w podświadomości zachowaniach rytualnych. Kalina Kupczyńska prowadząc badania nad sensem i treścią działań Akcjonistów odnajdywała tam elementy koncepcji freudowskich. Ekstremalne wykorzystywanie rytuałów miało na celu złamać granicę *Superego* i dotrzeć do najgłębszych pokładów podświadomości, gdzie funkcjonowanie ludzkie opiera się na odruchach, których źródła znajdują się w archetypach sięgających początków historii człowieka.²

Kierunek odczytywania prac Akcjonistów poprzez metody psychoanalizy, odwoływania się do archetypów kultury, prapadanej mitologii podejmował także Cezar Jędrisko, mając na uwadze przede wszystkim działania Hermana Nitscha i okres Teatru OM:

Teatr OM jest próbą syntezy antycznego przeżycia misteryjnego z liturgią katolicką, stąd nie powinno dziwić obecne w nim osobliwe połączenie Dionizosa i Chrystusa w jedną postać. Dla Nitscha są to dwa aspekty jednego mitu o umierającym i zmartwychwstającym Bogu. Dąży do tego, aby: „sok Dionizosa stał się krwią i winem zmartwychwstania”³

Rzekoma dzikość przekazu oferowanego przez Akcjonistów, jego wielowymiarowość i otwartość, a także bardzo silne zakorzenienie w pierwotnych i naturalnych instynktach ludzkich pozwoliła mi dostrzec bardzo silny antagonizm w sensie i zjawisku ciała jako środka wyrazu. Z jednej strony pozostaje ono po stronie tego, co ludzkie, okiełznane, w jakimś stopniu ujęte przez kulturę i porządek cywilizacyjny. Z drugiej strony ciało przedstawia elementy wciąż przynależne

2 por. K. Kupczyńska, *Akcjonizm Wiedeński – sztuka niepokornych*, Tygiel Kultury 4–6 (76–78) 2002.

3 C.Jędrisko, *Herman Nitsch: Anty-logos i ciało*, Estetyka i Krytyka 25 (2/2012), s.94.

naturze: dzikie; pradawne – niezbadane, nieodkryte lub wyparte. Jest to konflikt dwóch przeciwstawnych sił, które w historii myśli ludzkiej miały różne nazwy i interpretacje. Dla przykładu: Schopenhauer odnosił je do woli i przedstawienia, Nietzsche określał mianem pierwiastka dionizyjskiego i apollińskiego.⁴

Niezależnie od interpretacji i nazewnictwa taki stan rzeczy rodzi ambiwalencję w postrzeganiu wartości ciała i zarazem wydarzenia, które inicjuje. Z jednej strony stanowi o jego wyjątkowości, niepowtarzalności i bardzo określonym charakterze. Z drugiej sprowadza je do kolejnego epizodu w świecie natury, zaprzecza logice sytuowania zarówno ciała jak i wydarzenia w jakimkolwiek panteonie trwałych wartości, a wszelkie konteksty rozumienia owych zjawisk określa jako co najmniej relatywne lub wręcz niemożliwe. Silne symptomy takiego rozbicia i kierowania dywagacji w niejasną, relatywną stronę ludzkiego bytu widać w XX wiecznej humanistyce, zwłaszcza w postmodernizmie. Przykładem jest zarówno wspomniana postać Hilsbechera, jak i cały panteon wybitnych postaci, które poddają surowej krytyce istniejące w kulturze i społeczeństwie wartości stałe: *czy postmodernizm w filozofii rzeczywiście pozbawia ludzki los, kulturę, świat – tragizmu, dramatu, apokaliptyczności, możliwości wyboru czy też może właśnie, jak chce gdzie indziej Bauman, rodzi «egzystencjalną niepewność – ontologiczną przygodność bytu» – rozdziela się na wielość pytań; na tyle mianowicie ile jest owych «postmodernizmów».* Problematyczne jest pytanie, czy w pozostającej u Rorty'ego «przygodności» jest jeszcze miejsce na dramat ludzkiego losu. Wydaje się, iż większość sprzeczności można u niego rozwiązać (znieść, pominąć), *tragizm egzystencjalnych sporów racji – spłaszczyć, dramatowi odjąć jego horror, słowem – «oddramatyzować świat».* Jednakże u Lyotarda rzeczy mają się inaczej, przynajmniej w koncepcji differend. *Można by zastanowić się w tym miejscu, czy aby owa koncepcja nie umożliwi powrotu człowieka tragicznego – po Camusowskim człowieku absurdalnym i jego «Mitu Syzyfa» i – ewentualnie proponowanym przez Waltera Hilsbechera – człowieku paradoksalnym z jego «Tragizmu, absurdu i paradoksu».* Być może Lyotard – choć są to

4 por. F.Nietzsche, *Narodziny tragedii, albo Grecy i pesymizm*, Kraków 1994; A.Schopenhauer, *Świat jako wola i przedstawienie*, Warszawa 1994.

już dalece abstrakcyjne dywagacje – przywracałby ową nadzieję, którą stracił Syzyf w nieskończoność wtaczając głaz w czasach egzystencjalistycznej Francji? Być może przywracałby filozofii oddalony – zapomniany od kilku dziesiątków lat i zastąpiony «absurdem» – biegun tragiczności? Zwłaszcza zważywszy (ewentualne) przejście od estetycznego do etycznego pojmowania tragiczności. Człowiek absurdalny – powiada Hilsbecher – «w sercu żywi zawziętość, gniew i bunt. Jego oburzenie idzie w parze ze świadomością niemocy. Musi zadać sobie niemało trudu, żeby brzydząc się swoim bezsensownym działaniem nie nabrać obrzydzenia do samego siebie»⁵

3. Ciało i Ja

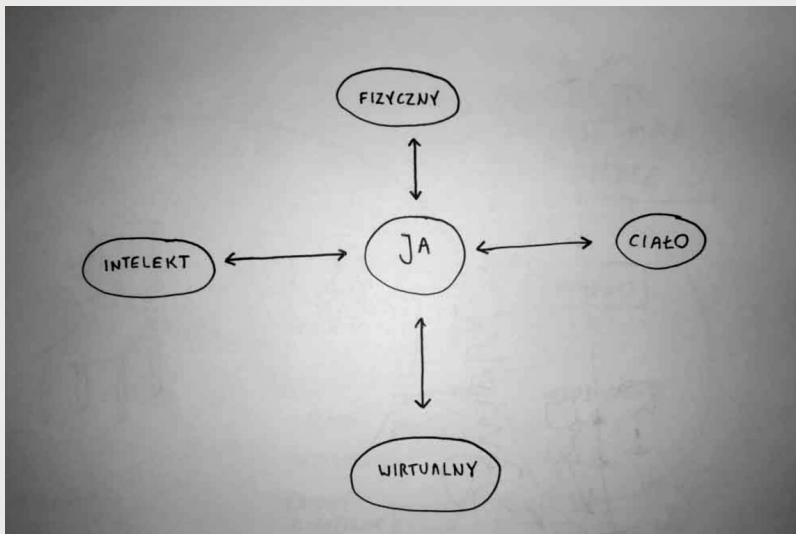
Przechodząc zatem do analizy stwierdzenia *Moje ciało jest moim wydarzeniem*, postaram się na początku zbadać pojęcie *ciała* i jego odniesienia do *Ja*. Starając się uciec przed ogromną ilością wątków, które pojawić się mogą wobec obranego kierunku badań, spróbowałem moją metodę analizy rozrysować w formie schematu, by następnie omówić każdą ze zilustrowanych kwestii. Poniżej prezentuję odręcznie wykonaną notatkę, która prócz wyjaśnienia jest także zapisem myśli, ujęciem koncepcji po to, by móc ją spokojnie zanalizować, nim umknie poza świadomość umysłu.

Pierwszą sprawę jaką chciałbym rozpatrzyć w odniesieniu, to kwestia kategorii w jakich można rozpatrywać stwierdzenie *Moje ciało*? Czy można przyjąć tezę o jego tożsamości z *Ja*? Jest to odwieczny problem humanistów, który w myśleniu dwudziestowiecznym pojawia się niemal nieprzerwanie. Pytanie owo stawiali sobie zarówno filozofowie, artyści, humaniści jak i naukowcy. Wśród nich pojawiały się nazwiska światowe, klasycy swoich dziedzin, jak i osoby mniej publicznie znane.

Zygmunt Freud, badacz zawsze już kojarzony z psychoanalizą, wyróżniał wyobrażenia świadome i nieświadome jako czynniki determinujące zachowanie istoty ludzkiej. Zaznaczał, że często właśnie nieświadomość miewa dalece większy wpływ na zachowanie. I to ona,

5 M.Kwiek, *Rorty i Lyotard: w labiryntach postmoderny*, Poznań 1994, s. 133.

a nie czynniki świadome, faktycznie kieruje psychiką człowieka. Elementy świadome stanowią zaledwie jej warstwę zewnętrzną, która podlega jest działaniom otoczenia, będąc tym samym od niego zależną. Nie może zatem być wyrazem osobowości ludzkiej skoro ulega i zależy od licznych, postronnych determinantów. Ta świadoma część psychiki nazwana została przez Freuda *Ja*.⁶



Rys. 1. Schematyczne przedstawienie pola własnej analizy.

Poglądy Freuda odbijały się szerokim echem i powracały jako pytania przy okazji rozpatrywania wielu pokrewnych zjawisk, dla których istotnym okazywał się znów podstawowy problem istoty siebie jako jednostki. Polemikę dotyczącą *Ja* toczyli z Freudem, mniej lub bar-

6 Z. Freud, *Wykłady ze wstępu do psychoanalizy. Nowy cykl*, Wydawnictwo KR, Warszawa 1995, s. 91.

dziej bezpośrednio, m.in. Carl Gustav Jung⁷ jak również Erich Fromm: *Człowiek w społeczeństwie – twierdzi Fromm – nie musi pozostawać z nim w konflikcie. Nawet jeśli czuje swoją bezbronność i bezradność, może odnaleźć swoje «ja» w czynnym życiu, w połączeniu z celami innych, w pozytywnej wolności, która jest alternatywa zagubienia jednostki ludzkiej.*⁸

Ciekawe w tej dyskusji wydają się stanowiska Morgana, Loeba, Thorndikea, czy Pawłowa. Przedstawiciele poglądów nazywanych behawioryzmem *de facto* dewaluowali *Ja*, dopatrując się w zachowaniu ludzkim jedynie odruchów mechanicznych, których powidoki dostrzega się już w XVIII wiecznym materializmie m.in. La Mettriego, a przesłanki behawioryzmu formułuje A.Comte, który zaprzeczył (...) możliwości introspekcji, [gdyż] sądził, że nie można być jednocześnie podmiotem i przedmiotem doświadczenia. Z niemożliwości naukowego obserwowania zjawisk świadomości wyciągnął wniosek: że psychologia nie jest i nie może być nauką. Behawioryści wyciągnęli inny wniosek: że psychologia może być i będzie nauką jeśli obejdzie się bez obserwowania zjawisk świadomości, jeśli zmieni przedmiot swych badań.⁹

Poglądy behawioryzmu cechowała opinia, że przedmiotem obserwacji i wiedzy psychologicznej względem człowieka jest obserwacja jego zewnętrznego zachowania, które sprowadza się do formy mechanicznej.

Wydarzenia, które dokonały się w XX wieku wpłynęły na rozkwit prądu filozoficznego, który dawał o sobie znać o wiele wcześniej, to filozofia S.Kierkegaarda, którą w I poł. XX w. wznowił Martin Heidegger, a następnie upowszechnił Jean-Paul Sartre. Obydwa nazwiska

7 C.G.Jung, *Gesammelte Werke und andere Schrifte* – w polskim tłumaczeniu: *Dzieła zebrane oraz inne pisma*, jest to zbiór tekstów Junga powstających, a następnie wydawanych stopniowo. Pełny spis wymienionych tekstów upubliczniony jest przez towarzystwo naukowe założone przez C. G. Junga – Deutsche Gesellschaft für Analytische Psychologie: <http://www.cgjung.de/cgj>

8 F.Ryszka, *Przedmowa* [w:], E. Fromm, *Ucieczka od wolności*, Warszawa 1993, s.5.

9 W. Tatarkiewicz, *Historia filozofii. Tom trzeci. Filozofia XIX wieku i współczesna*, Warszawa 2004, s. 291.

kojarzone są z egzystencjalizmem jak i z fenomenologią. W poglądach egzystencjalistów kwestia *Ja* jest faktem pierwotnym, ściśle związanym z bytem, którego nie można wywieść z koncepcji ogólnej, nie wpisuje się on w żadną ideę, istotę wyższą, bądź nie determinuje go wszelka inna konieczność. Poza tym byt odczuwalnym jest dla istot mających jego świadomość – określony stosunek do swego istnienia. Jak utrzymywał Heideggera (*Ja stanowiąc byt w osnowie swej różny od bytu wszystkich rzeczy, albowiem mogę o sobie powiedzieć: ja jestem*) i Sartre, który skwitował byt świadomy jako byt dla siebie. Egzystencjalizm wskazywał również kolejne istotne wątki. Mowa tu między innymi o dbaniu i stanowieniu o własnym bycie. To wskazanie jest ciekawym wobec tematu niniejszej pracy. Człowiek nie ma wpływu na fakt urodzenia się, czyli w mniemaniu egzystencjalizmu na pojawienie się własnego bytu (własnego *Ja*). Może jednak o swym istnieniu stanowić, może się mu poddać, może owo istnienie uznać, ale ma prawo również je potępić. Trwając w swym istnieniu człowiek stale musi go bronić i o nie się troszczyć, gdyż stanowi niewielką drobinę, stale zagrożoną przez tysiące sił działających wokół. Fakt ten determinuje świadomość *Ja* i jest, obok koegzystencji z innymi bytami (ludźmi?) głównym budulcem życiowych doświadczeń.¹⁰

Wspominając nazwiska Heideggera i Sartre warto nieco dokładniej pokazać ich związki z fenomenologią. Jest to o tyle istotne, że powidoki husserlowskich koncepcji, ich negacja bądź akceptacja, dialog z nimi, prowadziły do wielu spostrzeżeń i teorii odnośnie *Ja*, pojęć i postrzegania ciała, czy też zjawiska zbliżonego do tytułowego wydarzenia. Natalie Depraz notuje: *Heidegger badał szczegółowo historię metafizyki zachodniej (w tym średniowiecznej), ale także – w późniejszym okresie, tj. w latach czterdziestych i pięćdziesiątych ubiegłego stulecia – niektóre nurty myśli Wschodu (zwłaszcza taoizm), gdzie odkrył inspirowane wątki dotyczące egzystencji istoty ludzkiej, jej stosunku do śmierci, poczucia świętości, a także statusu bytu skończonego stojącego w obliczu boskiej nieskończoności. Podobne przeszczepianie struktur filozoficznych odnaleźć można w interpretacji Dasein jako bycia–ku–śmierci (Zum Tode-*Sein*) i w doświadczeniu prześwitu bycia (Lichtung des Seins).*¹¹

10 Ibidem, s.349.

11 N.Depraz, *Zrozumieć fenomenologię. Konkretna praktyka*, Warszawa 2010, s.28.

Śledząc zatem tok rozumowania Martina Heideggera można stwierdzić, że był on zaangażowany w stawianie pytań o doświadczenie człowieka w jego relacjach transcendentnych, czyli doświadczenie tego, co wykracza poza i ponad niego. W swojej perspektywie Heidegger wskazuje na dwa ujęcia tego typu fenomenów: epistemologiczny, podążający za Husserlem, skoncentrowany na doświadczeniu będącym dobrym podłożem do badań nad fenomenem ludzkiej egzystencji. I drugi jako ujęcie ludzkiej egzystencji w determinującej ją motywach sensu takich jak porzucenie, upadek, trwoga czy paruzja. Pomimo, że Heidegger początkowo czerpał wiele inspiracji z koncepcji teologicznych, to ostatecznie wymienione aspekty zostają zlaicyzowane, koncentrując się bezpośrednio na fakcie egzystencji, co czyni go różnym od husserlowskiej wizji bazującej na fenomenach.

Jeżeli chodzi o Sartre'a, to należy wspomnieć o jego odniesieniach idei fenomenologicznych do doświadczeń empirycznych oraz o zainteresowaniu psychologią. Nie bez wpływu pierwsze badania filozofa koncentrowały się na przechwyconym z marksistowskiej myśli *praxis*. Względem myśli Husserla, traktowanego tu jako prekursora fenomenologii, Sartre odcina się względem transcendentalnego charakteru rzeczony metody. Jak pisze Depraz: *W Transcendencji ego celem Sartre'a jest niemal wyłącznie odcięcie się od transcendentalnej fenomenologii Husserla. Na podstawie przejętej od niego intencjonalnej koncepcji świadomości, zapoczątkowanej w «Badaniach logicznych» (1901), a także jego twierdzenia, że hipoteza o Ja ujednocającym przeżycia świadomości nie jest potrzebna. Sartre rozwinął także rozumienie świadomości, które nie opierało się na ego. Ego umieszczał z kolei w świecie czyli, wedle jego własnych słów, «na zewnątrz».*¹²

Sartre uważał, że wszelkie procesy badawcze koncentrujące się na jaźni (*Ja* proponowane przez Husserla, ale także pojawiające się m.in. u Kanta) są zbędną nadbudową i pustym niepraktycznym tworem z punktu widzenia doświadczenia świadomości. Ujmował świadome doświadczenie w kategorię nieskończonego ruchu, *nie domniemającej (non positionelle)*, nie pojawiającej się z *Ja* refleksji. Jaźń z kolei uważał za proces rozwoju, odśrodkowe przekraczanie swoich granic – *odśrodkowe wykraczanie poza siebie*.¹³

12 Ibidem, s.33.

13 Ibidem, s.34.

Wspominając o Sartrze należy dopowiedzieć, że filozof starał się opisywać doświadczenia i przeżycia w pierwszej osobie, traktując *Ja* bardzo dosłownie i bezpośrednio. Nie miał wątpliwości, że każde przeżyte doświadczenie jest jego własnym. Tym samym dokonywał on próby wyniesienia swej siły refleksji do poziomu uniwersalnego, przy jednoczesnym założeniu, że nie ma nic poza tym. Próba ta była o tyle śmiała i niebezpieczna, że po pierwsze jest ona obwieszczeniem faktu oczywistego, a po drugie jest niezwykle łatwo podważalna poprzez kontrprzykład walący uniwersalną wartość jej opisu. Jednak to, co jest ciekawe w postawie filozofa, to sam fakt podjęcia się trudu wyjścia w swej refleksji od siebie i tylko od siebie. Depraz jednak wskazuje na ryzykowną postawę filozofa w tej kwestii, polegającą na tym, że Sartre w próbach dotarcia do obiektywności, bazował zaledwie na samej sile wewnętrznej podmiotu – czyli sobie samym.¹⁴

Powidoki nie tylko teorii Sartre'a, czy egzystencjalizmu, ale różnorodnych, pochodnych i mniej pochodnych odeń form myślenia utrwalone zostały w humanistyce XX wieku. Wiele z poruszanych przezeń tematów rozpatrywano wielokrotnie i od nowa. Jako przykład może posłużyć tutaj Zygmunt Bauman i jego rozprawa o ciele i cielesności we współczesnym społeczeństwie: *A co jeśli przyjąć, że ciało ludzkie podobnie jak myśli i uczucia, jest wystawione na działanie społeczeństwa? Że na ciele, podobnie jak na myślach i uczuciach, społeczeństwo odciska swój kształt, że w tworzywie dostarczonym przez ewolucję gatunków rzeźbi ono coraz to nowe postacie, wedle coraz to nowych modeli i z pomocą coraz to nowych dłut? Że ciało, podobnie jak myśli i uczucia, jest wytworem społecznym, i że ma sens «bycia wytworem» ma swą historię w przypadku ciała podobnie, jak ma ją w przypadku myśli i uczuć? Czy i jak zmieni się wówczas nasza opowieść o najnowszej historii człowieka, społeczeństwa i ich wzajemnego stosunku?*¹⁵

Wraz z filozofami podobne pytania stawiała sobie sztuka, a wiele pomysłów w rzeczowej tematyce wysuwali przedstawiciele sztuk performatywnych. Jednym z nich był Jerzy Grotowski, który poszukiwał przede wszystkim prawdy opisującej *Ja* w prawdzie o człowieku. Gro-

towski skupiał się w swej koncepcji teatru na odrzuceniu wszelkich zbędnych elementów zakrywających faktyczną istotę *Ja* i dotarciu do boskiego, nieskrępowanego wnętrza ludzkiej natury, *do «ja» rzeczywistego oraz do całkowitej tożsamości z samym sobą, czyli ze swoją boską, wewnętrzną istotą.*¹⁶ Grotowski budował zatem swój teatr na wewnętrznej prawdzie ludzkiej, kwestionując sens jakiegokolwiek udawania, czy wcielania się w rolę, tym samym kwestionując pojęcie teatru i aktora w dotychczasowym kształcie. *Ma to być zatem »człowiek przejrzysty«, w głębokim znaczeniu tego słowa »przezroczysty«.*¹⁷

Istotę *Ja* w sztuce bardzo często wyraża dążenie do ponadczasowej prawdy istnienia, pierwotnej i źródłowej istoty rzeczywistości. Stale przecież powraca pytanie o relację zachodzącą w człowieku pomiędzy jego podmiotowością a światem, którego jest częścią – który go otacza. Problem przedstawiony przy osobie Fromma powraca wciąż w rozprawach artystycznych. Pytanie o *Ciało* i jego tożsamość z *Ja*, to nader często pytanie o strukturę świata, sposób istnienia, jego sens etc. Jednym słowem jest to pytanie zasadnicze i najbardziej podstawowe formy refleksji filozoficznej. Leszek Kołakowski uważa, że namysł nad rzeczoną problematyką rozpoczyna się w momencie wykroczenia poza potoczne rozróżnienie świata realnego i nierealnego. Staje się to w chwili wyjścia poza zakres pojęć logicznych – rozróżnialnych. Przykładem nie jest więc *prawda* i *fałsz*, dla których sens komunikatu ma porządek wyłącznie pragmatyczny. Ponadto pojęcia te nie odnoszą się specjalnie do właściwego stosunku pomiędzy osobistym osądem rzeczywistości, a jej stanem faktycznym, nie są zatem przedmiotami refleksji. Dopiero w chwili kiedy pojawiają się wątpliwości, czy świat nie jest złudzeniem, lub nie opiera się na działaniu jakiejś innej rzeczywistości, niedostępnej ludzkiej percepcji, rozpoczyna się debata wobec prawdziwości świata (dostępności percepcyjnej jedyne „naszego” świata) a jego przeciwieństwa, którego nieistnienia nie jesteśmy w stanie wskazać, ale też i ostatecznie zanegować¹⁸.

16 Z. Osiński, *Jerzy Grotowski. Źródła, inspiracje, konteksty*, Tom 1, Gdańsk 2009, s.182.

17 Ibidem.

18 A.Pastuszek, *op.cit.* s.142.

14 Ibidem, s.36.

15 Z. Bauman, *Ciało i przemoc w obliczu ponowoczesności*, Toruń 1995, s.70.

Spór ten swój załążek ma jeszcze w starożytności i nazwany został wówczas *meta ta physika*: Nazwa tej dyscypliny, «*ta meta ta physika*», wywiedziona ze szkoły Arystotelesa, z *Likeionu*, oznacza naukę obejmującą swym obszarem to wszystko, co wykracza poza «*ta physika*», więc poza naukowo–przyrodniczy obraz świata oparty o materiał empiryczny, dostępny w bezpośrednim poznaniu. Niezależnie od tego jak w dziejach filozofii określano i uściślano pojęcie i przedmiot metafizyki, ta ogólna charakterystyka zachowywała nadal swą aktualność, jako sięgające podstawy (*grundsatzliche*) poznanie bytu jako takiego i w całości.¹⁹ Stanisław Ignacy Witkiewicz – niezwykle wszechstronny twórca na polu wielu dziedzin artystycznych i humanistycznych, wiele stawianych przez siebie pytań pozostawiał otwartych, usytuowanych na granicy tajemnic egzystencjalnych i wywodów metafizycznych. Twórczość Witkacego miała charakter szyderczy, nieraz autobiograficzny, a zarazem silnie katastroficzny. Metafizyczne refleksje artysty filtrowane były przez jego niepokój, nerwicę i poczucie zbliżającego się niebezpieczeństwa. Witkiewicz wykazywał szaloną determinację do konstatacji sensu i miejsca egzystencji *Ja* w kosmosie. Czy zatem istota samego siebie w twórczości Witkacego i dziełach nim inspirowanych polegała na zderzeniu wartości absolutnych z cechami indywidualnych ułomności i obaw? *Jeżeli faktycznie poczucia metafizyczne są objawami nerwicowymi, musi to być, by rzecz, antropologicznie ugruntowana nerwica, trwała, nieuleczalna i potencjalnie destruktywna cecha właściwa stworzeniu zdolnemu, na dobre czy złe, postrzegać niepewność swego indywidualnego i zbiorowego losu, zawodność swoich zabiegów i omyłność swej wiedzy*²⁰

Szukając zatem postawy metafizycznej u Stanisława Ignacego Witkiewicza problem *Ja* przedstawiany jest kilkietapowo. Artysta – filozof wskazuje na zjawisko *Pojęcia Istnienia* – najogólniejszej kategorii metafizycznej. *Pojęcia* będącego zaczątkiem wszystkich innych pojęć i twierdzeń znanych ontologii. Człowiek, lub inaczej mówiąc *Ja* to implikacja zaliczana do *Istnienia Poszczególne*, będącego częścią składową *Pojęcia Istnienia*. Każde *Istnienie Poszczególne* jest, tak samo

jak *Pojęcie Istnienia*, nieskończonym zbiorem kolejnych *Pojęć*. Obrany kierunek rozumowania tworzy nieskończony, stale z siebie wynikający łańcuch istnień. Tym co wyróżnia istnienie człowieka w tej, wydawać by się mogło, zwariowanej konstrukcji to fakt, że jest jedynym elementem *Istnienia* egzystującym sam dla siebie: *Człowiek to właśnie takie Istnienie Poszczególne, jedyny element istnienia egzystujący sam dla siebie, w którym wyraża się zawarta w samym Istnieniu dwoistość związana z czasowością i przestrzennością, trwaniem i rozciągłością. (...) Musi on zawierać także odbicie jedności w wielości, podstawowej zasady istnienia świata – jedność bowiem każdego «ja» a zarazem jego ograniczoność są źródłem odczuć metafizycznych, tego niepokoju, który dręczy stale człowieka, Istnienie Poszczególne odnoszące się do faktu swej egzystencji w sposób bezpośredni ujmując ją jako jedność «ja».*²¹

Do powyższego cytatu dodać można jeszcze to, że osobowość i cechy z niej wynikające są również indywidualnymi częstkami implikowanymi z pewnego absolutnego ogółu. Ów zbiór i możliwość odniesienia do wyższych, innych *Istnień Poszczególnych* daje obraz indywidualizmu człowieka, czyli *Ja*. Pewne wątki w zawiłym i kompulsywnym myśleniu Witkiewicza przywołują skojarzenie słów Bergsona, który we *Wstępie do metafizyki* pisał: *Że «ja» nasze wielością jest, i na to zgoda; lecz wielość to taka, co do której należy zrozumieć, że nie ma ona z żadną inną nic wspólnego. A co dla filozofii jest naprawdę ważne, to właśnie wiedzieć, jaką to jednością i jaką wielością, jaką rzeczywistością wyższą ponad wielość i jedność abstrakcyjną jest wielościowa jedność osobowości.*²²

Wydawać się może, że postać Witkiewicza, ze względu na chronologię swojej twórczości, jest mocno zamierzchła. Tak jak i krytycyzm Bergsona, jego metafizyka, intuicjonizm, witalizm etc. Czy jednak widma tych koncepcji oraz postaw twórczych nie nurtowały wielu bardziej współczesnych artystów i myślicieli? Dobrym przykładem może być postać Tadeusza Kantora dla którego właśnie Witkiewicz był mocną inspiracją, pomimo zmiennych stanowisk artysty w tym temacie. Fenomen repertuarowej wierności Kantora wobec Witkacego tłumaczyć można ze względu na dostrzeżenie przez kantora

19 M.Heidegger, *Kant a problem metafizyki*, Warszawa 1995, s.14.

20 L.Kořakowski, *Horror metaphisicus*, Warszawa 1990, s.23.

21 A.Pastuszek, *op.cit.* s.144.

22 H.Bergson, *Wstępie do metafizyki*, Kraków 2016, s.36.

w Witkacym sprzymierzeńca w toczonej zapamiętane walce z iluzją i zniechęconym przez niego traktowaniu sztuki jako przedstawiania. Dramaty Witkacego z założenia antyiluzyjne poprzez akcentowanie ich fikcyjności, umowności, nieprawdopodobieństwa oraz relatywizacja znaczeń, kwestionowanie dobrego samopoczucia literatury jako oręża walki bądź zwierciadła rzeczywistości okazały się dla Kantora niezwykle inspirującymi i ważnymi.²³ Nadto forma czarnego humoru i gorzkiej ironii prezentowana przez Witkiewicza w widoczny sposób inspirowała twórczo Tadeusza Kantora. Nie pozostawał obojętny na teorię *Czystej Formy*, z którą wiódł coś na kształt dialogu, co nie powinno zresztą dziwić, gdyż analogicznie do Witkacego był artystą działającym w wielu dziedzinach i stale szukającym nowych środków wyrazu. Pomimo że pod koniec życia odżegnywał się od podobieństw i wpływów zakopiańskiego antenata, nie sposób nie zauważyć poszukiwań *Ja*, inspirowanych Stanisławem Ignacym Witkiewiczem.

Pisząc o szyderstwie, czarnym humorze witkacowskim, multiplikacji formy wyrazu i absurdalności sztuki, warto wspomnieć jeszcze jednego artystę, który pośrednio może wpisywać się w takie kategorie, aczkolwiek jego działania i aktywność zmierzały w kierunku znacznie bardziej radykalnym. To Zbigniew Sajnog, który swoje *Ja* oraz wiążące się z nim *Wydarzenie* tłumaczył poprzez wszelką kondensację dostępnych środków wyrazu, budując tym samym absolutnie ironicznie, absurdalne treści. Czy inspirował się Witkacym? Dzieliły ich chronologia twórczości, doświadczenia życiowe, kontekst czasów w jakich żyli. Trudno stwierdzić, czy myślał o Witkiewiczu kiedykolwiek świadomie, ale na pewno wiele zeń czerpał, jak ze wszystkiego innego co znalazło się w zasięgu jego percepcji i z czego mógł budować swe twórcze *Ciało (Ja)* i prowokowane nim *Wydarzenie*. 23 kwietnia 1986 roku o godzinie 17.30, w murach Uniwersytetu Gdańskiego, eksplodowało wydarzenie postartystyczne pod kryptonimem *Miasto–Masa–Masarnia*. Jego *spiritus movens*, Zbigniew Sajnog, tą radykalną w każdym zakresie akcją performatywną ukształtował w kontekście schyłkowego PRL-u działa-

23 W.Owczarski, *Czy Witkacy chciałby do Cricot?*, Teatr-Pismo, <http://www.teatr-pismo.pl/archiwalna/index.php?sub=archiwum&f=pokaz&nr=12&pnr=10>

nie *Tranzytoryjnej Formacji Totart*.²⁴ Przebieg i formułę akcji Sajnoga opisał jeden z uczestników happeningów – Paweł Konnak. Trudno jednak mówić o stałej formule, czy scenariuszu działań, gdyż te zmieniały się na bieżąco w trakcie trwania show, a wszyscy świadomie zaangażowani twórcy dostosowywali pakiet swych możliwości do reakcji nierzadko przerażonej publiczności. Ideologia *Totartu* kształtowała się na bieżąco wraz z rozwojem sytuacji podczas popisu. W chwili wspomnianego występu akcja, jak wynika z relacji Konnaka, przebiegała w mocno niekonwencjonalny sposób: *Zbigniew wstąpił na zardzewiały święty szczyt i począł grać na perkusji. Jednocześnie recytował w niezwykle intensywny sposób swój poemat Europa (wprowadzenie) – «otrząśnij się stara zdziro – dopowiedział Juras / babie obszczonej co leżała w rowie...»* Gdy odczytał go po raz trzeci, aula o37 zawrzała. W tym samym czasie Kudłaty i ja też próbowaliśmy zaprezentować któryś ze swoich wierszy. Symultan wytworzył, długo oczekiwaną i jakże dla nas charakterystyczną, breję semantyczną. Szybko opuściłem regularne odczytywanie z kartki na rzecz spontanicznego strumienia świadomości dla ubogich, w stylu «Kasia chodź na kutasia» czy «Generał Kiszczak jest androidem». Dwa Grzeški i Pan Tomek krążyli po auli ubrani w czarne mundury brytyjskiego pogotowia ratunkowego. Skojarzenia budzili jednoznaczne. Byli ruchomym elementem scenografii do filmu pt. *Nie trzeba organizować obozów koncentracyjnych – ludzie sobie doskonale z tym radzą we własnym zakresie...*²⁵

Chciałbym w tym miejscu zatrzymać dalszą prezentację postaci, które w mniej lub bardziej bezpośredni sposób tworzyły swe koncepcje na temat człowieka, ciała, wydarzenia bądź *Ja*. O ile w ogóle można te kategorie traktować z osobna? Wymieniłem osoby, ośrodki idei, może nieco zbyt akademickie, klasyczne, żeby nie powiedzieć muzealne. Jednak na pewno nie bez wpływu na sposób określenia rzeczoności, twórczego *Ja*. Czy to w kontekście tematu *Moje ciało jest moim wydarzeniem*, czy gwoli ogólnej refleksji nad bytem, człowiekiem, artystą...

24 P. Końjo Konnak, *Tranzytoryjna Formacja Totart w drodze do Nieśmiertelności i Wolności*, [w:] K.Skiba, J.Janiszewski, P.Konno, *Artyści, Wariaci, Anarchiści*, Gdańsk 2010, s.1.

25 Ibidem, s.10–11.

Rozważania w tym temacie skrywają niebezpieczeństwo nieskończoności. Można stale znajdować argumenty i nieprzerwanie tworzyć kolejne przykłady postaw, przekonań, tez i antytez. Zabieg syntezy, czy porównywania tych wielu różnych stanowisk, konceptów i refleksji twórczych jest o tyle beznadziejnym, że tak naprawdę nie daje on ani krzty odpowiedzi na pytanie, czy ciało może równać się *Ja*, czy też nie. A dalej czy *Ciało* (bądź *Ja*) partycypuje faktycznie w *Wydarzeniu* i co faktycznie jest rzeczonym *Wydarzeniem*? Każda prezentowana teza może być tylko kwestią interpretacji zadanego pytania i wniosków zeń płynących, stanowiących kolejną nieskończoną odpowiedź na nieskończenie ponawiane kolejne pytanie.

Sam status tej rozprawy to rodzaj forum do stawiania zadanych już pytań, a oczekiwanie na wyjaśnienia przedstawionych kwestii mijaloby się z rozsądkiem. Powyższa litania nazwisk i treści traktowana niech będzie zatem jako inspiracja, próba podbudowania fundamentu swoich przekonań czyjąś racją, myślą i argumentacją. Staraniem znalezienia punktu odniesienia do swoich, często intuicyjnych przekonań, które z racji pracy o charakterze naukowym, muszą zyskać właściwe nazewnictwo, kierunek do rozpatrywania, wreszcie należnym jest usytuować je w którymś punkcie na osi współczesnej, wiedzy humanistycznej. Zarówno postaci, o których była mowa jak i wspomniane dzieła są sednem moich poszukiwań twórczych i intelektualnych. Każde z nich kształtowało moje poglądy, w tym poglądy na sztukę. Tak w teorii jak i w praktyce. Zapewne prowadząc dalsze rozważania w niniejszej pracy odwołam się do nich nie raz.

Powracając do tytułowego zjawiska: *Moje ciało jest moim wydarzeniem*. Odwołam się do rysunku pokazanego na samym początku rozdziału. Dokonałem wówczas podziału wychodząc od *Ja* – ujętego w pryzmacie tytułu niniejszej pracy. Owo *Ja* traktować będę w tej rozprawie synonimicznie z *Ciałem* (*Moje ciało jest moim wydarzeniem*). Czynię to w obliczu powyższych tropów filozoficznych, a także mając na uwadze stwierdzenie: *Moje Ciało*, które jest potwierdzeniem przynależności i indywidualności rzeczoności ciała i należącego doń wydarzenia. Przy jednoczesnym ujęciu w nim myśli (*Ja*), która jak pisze Natalie Depraz ...*jest w ciągłym ruchu, permanentnie wywracana na nitce,*

*bezustannie przekształcana: to poligon doświadczalny praktyki myślenia, myślenia jako praktyki. Wytwarza ono w sensie dosłownym poruszenia wewnętrzne (zmiana kierunku spojrzenia, zawieszenie natychmiastowych sądów, wahanie co do faktów), które stanowią wyznacznik naszej sytuacji cielesnego zanurzenia w świecie.*²⁶ Zarazem zwrot ów wskazuje na podmiot wypowiadający się, traktujący wspomniane ciało jako integralną część siebie (*Moje ciało, Mein Korp*).

Wobec takich okoliczności zaryzykuję przyjęcie stanowiska, że znak równości pomiędzy *Ja* a *Ciałem*, w tej konkretnej sytuacji nie będzie zbyt nadużyciem i może być umownie przyjęty. Może też bazować w formie pytania, które poprzez sam fakt zaistnienia, kontekst w jakim zostało zadane, a także ilość możliwych odpowiedzi, samo przez siebie stanowi wykładnię sensu swej treści: *Pytać to wystawiać na otwartą przestrzeń. Otwartość tego, o co pytamy, polega na tym, że odpowiedź nie jest ustalona. To, o co pytamy, musi być dla ustalającej i rozstrzygającej odpowiedzi jeszcze nieokreślone. Sens zapytywania stanowi właśnie to otwieranie tego, o co pytamy, w jego niejasności. Musi ono zostać doprowadzone do tego stanu nieokreśloności, aby za i przeciw utrzymywały się w równowadze.*²⁷

Zresztą, dlaczego sugerować się tylko współczesnymi badaniami i koncepcjami, względem zależności *Ja* od *Ciała*? Głos w tej sprawie zabierały także osoby związane z kształtowaniem teologii i filozofii chrześcijańskiej, wydającej się z pozoru różną od opisywanych tutaj modeli myślenia. Za przykład niech posłuży osoba św. Tomasza, który utożsamiał swój pogląd ze znakiem równości pomiędzy *Ja* i *Ciałem*.²⁸

W zgodzie z intuicyjnym założeniem wstępnym widocznym na schemacie, jak również wobec przykładów stanowisk filozoficznych w tej kwestii, zakładam (i ryzykuję tym stanowiskiem), że *Ja = Ciało*. Śledząc kolejno schemat, uwidaczniają się w nim dwa podziały względem *Ja*. Pierwszy to podział na *Ciało* i *Intelekt*; drugi to podział na *Fizyczny* i *Wirtualny*. Owe rozporządzenia są osobistą notatką, dlatego też winny jestem wyjaśnień, co miałem na myśli dokonując takiej kategoryzacji.

26 N.Depraz, *op.cit.* s.11.

27 P.Dybel, *Oblicza hermeneutyki*, Kraków 2012, s.327.

28 św.Tomasz z Akwinu, *STh. I,q.76,a.1, resp. Traktat o człowieku*, Kęty 1998.

Pierwszy podział na *Ciało* i *Intelekt* miał na celu wskazać istnienie dwóch sposobności na dokonywanie się tytułowego *Wydarzenia* za sprawą *Ja*. *Wydarzenie* może następować poprzez bezpośrednią, tożsamą z ciałem fizycznym akcją, która dzieje się w danej sytuacji, w danym czasie. Wynika ona po prostu z wykorzystania lub dostosowania swoich fizycznych możliwości do prezentowanych działań (w kontekście tematu pracy mam na myśli działania głównie artystyczne). W sztuce może mieć to różnoraki wyraz na bardzo wielu polach; właściwie wszędzie tam, gdzie ciało ludzkie posiada treść w swym istnieniu jako takie. Chciałbym jednak zastrzec, że pisząc to, mam na myśli przypadki, w których fizjonomiczny charakter ciała związany jest także z osobowością; indywidualne, osobiste cechy mają znaczenie i są równoprawnym elementem akcji. *Ciało* używane jest z zachowaniem właściwej zgodności wszystkich elementów *Ja*. Jeżeli z jakichś względów stajemy się w działaniu kimś innym (naśladujemy jakąś postać), to zgodnie z mym zamysłem winni jesteśmy wcielić się w nią maksymalnie w każdym aspekcie. Zarówno fizycznym (przytyć, przefarbować włosy, etc.), ale i psychicznym (mentalnym), gdyż będzie mieć to wpływ na nasz fizyczny, zewnętrzny wizerunek. Inspiracją dla tego wniosku były działania między innymi Tomasza Machcińskiego, który od 1966 roku wciela się w różne postacie, różne osoby. Są to twarze znane ze świata polityki, literatury, kultury, a także bohaterowie historyczni, lub kreacje zupełnie fikcyjne. Każda metamorfoza była i jest skrzętnie dokumentowana fotograficznie. Dziś kolekcja stanowi przeszło siedemnaście tysięcy autoportretów. Od zwykłej fotografii kreacyjnej twórczość Machcińskiego odróżnia to, że jego przebrania nie ograniczały się tylko do stroju i charakteryzacji. Artysta odtwarzał całkowity charakter naśladowanej osoby, łącznie ze sposobem mówienia, czy ruchu. W kwestii fizjonomii performer również nie pozostawał obojętny. Jak sam przyznaje, starał dobierać wcielenia osób pasujących do jego sylwetki, lub w ramach możliwości modyfikować własne ciało poprzez zmianę tuszy bądź owłosienia. Tomasz Machciński tworzy interpretacje postaci zarówno płci męskiej jak i damskiej. Jego związek *Ciała* z *Wydarzeniem* jakie następuje w każdym z projektów jest nierozzerwalny. Podobnie jak granica pomiędzy osobą artysty a osobą wykreowaną. Każda z nich w jednym czasie jest jedną osobą, a kwestia

interpretacji którą, pozostaje określona poprzez *Wydarzenie*. Artysta wspominając swoją pierwszą rolę, doskonale ukazuje o co chodzi w kategorii *Ciało* względem relacji pomiędzy ciałem fizycznym i osobowością: *Pierwszy Jezus powstał w 1972 roku. Miałem problem, z czego zrobić koronę cierniową. Wokół szkoły zauważyłem płot z siatki, w nocy odciąłem kawał drutu kolczastego i zrobiłem ładną koronę. Nadziałem ją sobie na głowę. Bolało. Musiało boleć, żebym sobie wyobraził, jak cierpiął Chrystus. Miałem wtedy długie włosy i brodę. Wszystko było prawdziwe.*²⁹

Nieco inną technikę stosował Rudolf Schwarzkogler, który tworzył kompozycje oparte *stricte* o fizyczność ciała, na rzecz szerszego kontekstu. Prawdziwość i całościowe użycie *Ja* w pracach Schwarzkoglera opierało się na poddawaniu człowieka działaniu licznych środków odurzających i stosowaniu innych metod pozwalających uzyskać odrębne stany świadomości, determinujących fizyczną prezencję testowanego modela. Sam nie występował publicznie i ograniczał się do upubliczniania aranżowanych zdjęć z użyciem modela (głównie Heinza Cibulki). Fotografie przedstawiają nagiego mężczyznę na białym tle z obandażowaną głową, zestawione z przedmiotami (szkło, żyłtka, żarówka) lub martwymi zwierzętami. Schwarzkogler jedynie inscenizował samookaleczenia, przywołując doświadczenie bólu. Wyciszone akcje były pełne symboli odnoszących się do ciała i sfery popędowej. Całość tej sztuki dokonywała utożsamienia z życiem.³⁰

Przeciwstawna *Ciału* kategoria to *Intelekt*. Tworząc ten zbiór wydarzeń powiązanych z *Ciałem* (z *Ja*) miałem na myśli przejawy działań twórczych, które zawierają osobowość autora, ale bez widocznego uczestnictwa jego fizycznej strony. Są to swoiste idee wdrożone za pomocą innych środków zawierających znamiona osobowości i charakteru twórcy. Należać doń mogą akcje samodzielne, od początku inicjowane poprzez wyłączenie osobistej (fizycznej) obecności autora. Mogą być to także konsekwencje wcześniejszych wydarzeń z kategorii

29 M.Stelmach, *Szkoda mnie zakopać. Rozmowa z Tomaszem Machcińskim*, Dwutygodnik.com – <http://www.dwutygodnik.com/artukul/6421-szkoda-mnie-zakopac.html>

30 S.Ruksza, *Akcjonizm wiedeński. Przeciwny biegun społeczeństwa*, Kraków 2011, w: <http://www.obieg.pl/teksty/22899>

Ciało, które obecnie działają jako *Intelekt*. Za przykłady mogą tu posłużyć akcje typu *fake*, działania z użyciem nowoczesnych mediów (cyfrowych), czy innych środków wyłączających konieczność uczestnictwa twórcy, jednocześnie nadających akcji jego charakter. To, co wyróżnia ten sposób twórczości od wszelkiej innej, to wydarzenia nierozzerwalnie połączone z osobą autora, która jest odczytywana głównie (jak nie tylko) przez ich kontekst. Mechanizm działania bazuje na skrótach myślowych i intuicyjnych skojarzeniach.

Drugi podział jaki zastosowałem w moim schemacie to: *Ja – Fizyczny* i *Ja – Wirtualny*. Na pierwszy rzut oka duże podobieństwo budzić może zakres pojęcia określonego mianem *Intelekt* z pojęciem *Wirtualny*. W mojej koncepcji różnica jednak jest znaczna. Mianowicie założyłem sobie, że podział *Fizyczny – Wirtualny* to nie rozróżnienie na kwestie fizycznej obecności i jej konsekwencji dla *Wydarzenia*, ale rozróżnienie na kwestię prawdziwości rzeczowej obecności; prawdziwości *Ciała* i jego *Wydarzenia*. Kategoria mówiąca o wirtualności zakłada stworzenie całkowicie fikcyjnej osoby, nieistniejącego w potocznym ludzkim rozumieniu ciała, którego wykreowana osobowość może prowokować wydarzenia, a fakt sztuczności owego bytu jest determinantem akcji zeń wynikających. Referencyjnym przykładem może być tutaj postać Jara Cimrmana jako bohatera czeskiego narodu. Współcześnie wiele tego typu akcji organizowanych jest przy pomocy mediów społecznościowych, Internetu, komunikatorów etc. Zwłaszcza, że sama technologia zachęca do działania tworząc aplikacje, specjalistyczne strony i serwisy reklamujące się słowami: *Below you'll find generators to imitate facebook features. You can prank your friends by building fake facebook status updates and fake facebook chat. Please notice that these generators are in no way associated with the facebook company.*³¹

Przeciwna omawianej, kategoria *Ja – Fizyczny* tyczy się sytuacji w których obecny jest artysta autentyczny. Jego istnienie jak i *Wydarzenie* wiążące się z nim jest autentyczne. Kategoria owa ponadto

31 *Poniżej znajdziesz generatory naśladowujące funkcje Facebook. Możesz zrobić dowcip znajomemu budując fikcyjne statusy na Facebook-u i fikcyjną rozmowę na facebook-owym chat-cie. Generatory nie są powiązane z firmą Facebook.* <http://simitator.com/generator/facebook>, tłum. własne

podobna jest do wcześniej omawianego *Ja – Ciało*, gdzie udział artysty jest całkowity, widoczny, *Wydarzenie* odbywa się w tym samym miejscu i czasie, zaś ramy te sytuują ciało i towarzyszące mu wydarzenie. Czy nie warto byłoby jako przykład dla tej kategorii wskazać na przykład Cezarego Bodzianowskiego? *Cezary Bodzianowski to, co robi, nazywa «osobistym teatrem zdarzeń». Jego twórczość ma wiele wspólnego z tradycją dadaistyczną, a także przywołuje na myśl humor grupy Łódź Kaliska, aczkolwiek pozbawiona jest elementów obyczajowej prowokacji i skłonności do bulwersowania.*³² Bodzianowski działa w przestrzeniach publicznych, subtelnie ingerując w zastaną rzeczywistość, wykorzystując bieżący kontekst miejsca i chwili. Angażuje w swe akcje niczego nieświadomych przypadkowych przechodniów napotkanych w miejscach, w których Bodzianowski postanowił w danym momencie zakłócić bieg codziennej rutyny.

Kategorie, które przedstawiam powyżej należy traktować jako dywagacje, zagwozдки do opisanego zjawiska wydarzenia się sztuki oraz roli bezpośredniej twórcy w samym procesie. Opisy i wyjaśnienia może nie do końca trafnie brzmiących kategorii są nieśmiałyymi spostrzeżeniami, które w swych podziałach nie powinny pozostawać sterylne zamknięte. Dokonują one pewnego porządku w myśleniu i służą mają względnej krystalizacji wniosków i spostrzeżeń względem omawianej tematyki. Jednak podobnie jak działania Bodzianowskiego, są propozycją na określoną chwilę i przyjęty doń kontekst. Dywagując nad omawianym w tym rozdziale schematem, dostrzegłem kolejną możliwość ujęcia tematu budowanej tu rozprawy. Możliwość ta bardzo silnie wiązała się z ideą jaką przedstawił Joseph Kosuth. W duchu jego koncepcji postanowiłem zamienić kategorie zaprezentowane przez amerykańskiego artystę na swoje własne – dotyczące *Ciała* i *Wydarzenia*.

32 E.Gorządek, *Cezary Bodzianowski*, <http://culture.pl/pl/tworca/cezary-bodzianowski>

Dywagacja numer dwa – Wyobrażenie o Ciele

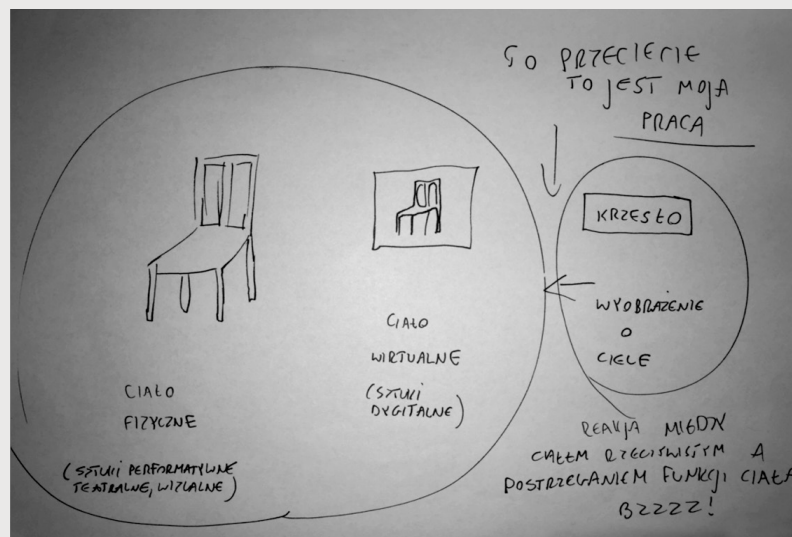
Dokonałem zatem próby na koncepcji *Krzeseła* podstawiając pod prezentowany przedmiot pojęcie *Ciała* rozumianego w kontekście tytułu pracy. Krzesło Kossutha jako przedmiot zastąpiłem tzw. *Ciałem Fizycznym*. To co ukryłem pod rzeczonym pojęciem, pokrywało się z przemyśleniami względem kategorii *Ja – Ciało* i *Ja – Fizyczny* ukazanymi w poprzednim schemacie i omówionymi uprzednio. Dokonując takiego założenia, kierowałem się sztukami w których wydarzenie dokonuje się za sprawą bezpośredniej aktywności i obecności twórcy. Stąd odruchowo wymieniłem, charakterystyczne jak mi się wydawało dla *Ciała Fizycznego*: sztuki performatywne, teatralne, czy szeroko rozumiane wizualne. Rzecz jasna był to impuls i usilna próba uchwycenia potoku myśli. Uważam, że lepszym podejściem będzie odżegnać się od kategoryzowania. Wszelkie podziały są formą dysputy, rodzajem refleksji nad sztuką i jej rozumieniem. Tym samym *Ciało Fizyczne* niech odpowiada każdej formie ekspresji, która posługuje się ciałem w rozumieniu kategorii *Ja – Ciało* i *Ja – Fizyczny* z poprzedniego schematu.

Drugą sprawą w omawianym rysunku jest obraz krzesła; w wersji mojej – obraz *Ciała*. Nazwałem je *Ciałem Wirtualnym*, mając na myśli niemal to samo co w przypadku nazwanym *Ja – Wirtualny*, omówionym uprzednio schemacie. Jako sztuki dobrze preparujące wydarzenie spowodowane fikcyjnym ciałem, wskazałem na sztuki cyfrowe (digitalne). Interesująca jest w tym przypadku, dotychczas nie przedstawiona i dotąd nie omawiana trzecia kategoria, którą jest opis (wyobrażenie) krzesła jakie zaproponował Kossuth. Uczyniłem analogicznie wobec *Ciała*. Kwestia wyobrażenia może mieć kolosalny wpływ na przebieg i zaistnienie *Wydarzenia* inicjowanego przez *Ciało*. Należy zatem raz jeszcze zastanowić się czym owo *Wyobrażenie o Ciele* jest i z czym się to może wiązać? *Istota jest dokładnie tym, czym coś jest; gdy natomiast orzeka się jakąś cechą o przedmiocie innym niż on sam, wtedy w połączeniu przedmiotu i cechy akcydentalnej nie występuje istota indywidualnie określona: na przykład, «człowiek biały» nie jest istotą indywidualnie określoną, ponieważ istota indywidualna przysługuje tylko substancjom. Dlatego istnieje istota tylko tych rzeczy, których pojęcie jest definicją, a dla każdego ciągu słów byłaby jakaś nazwa, tak, że nawet Iliada byłaby definicją.*³³

33 Arystoteles, *Metafizyka*, Warszawa 1983, s. 164.



Rys.2. Joseph Kosuth, *One and Three Chairs* 1965, MoMA, Nowy Jork



Rys.3. Schemat będący moją notatką

Myślenie Arystotelesa sprowadzało się do rozróżnienia w substancjach dwóch składników. Jeżeli mowa o dowolnej jednostkowej substancji (np. określonym człowieku), to część jego właściwości zawiera się w pojęciu człowieka, w jego definicji, inne zaś (np. skala jego wzrostu) w danym pojęciu się nie zawiera. Można zatem stwierdzić, że każda z rzeczy, każdy byt można podzielić na to co zawiera się w jej definicji i co nie. Mówiąc prościej, wskazać można na własności ogólne danej rzeczy, wspólne z innymi rzeczami tego gatunku, jak i na indywidualne własności jednostkowe. Bez wątplenia logika Arystotelesa wskazuje na zjawisko ludzkiego postrzegania, zwłaszcza w naszej cywilizacji zachodnioeuropejskiej. Konsekwencją owego myślenia jest budowanie potocznego pojęcia danej rzeczy lub zjawiska (tutaj *Ciała*) w oparciu o pewne cechy wspólne, powtarzające się prawidłowości, elementy charakterystyczne. Tyczy się to zarówno fizycznego aspektu pojęcia jak i działań, których można się po nim spodziewać. Stąd możliwym jest budować *Wydarzenie* w oparciu o *Ciało – Wirtualne*. Pomimo czysto fikcyjnej formy podmiotu, *Wydarzenie* jest przypisywane doń jak do *Ciała Fizycznego*, za sprawą właśnie wyobrażenia.

Można zaryzykować tezę, że wyobrażenie o *Ciele*, w formie najbardziej powierzchownej i potocznie przyjmowanej jest kształtowane społecznie. Punkt odniesienia stanowią powszechnie przyjęte normy kulturowe, obyczajowe i społeczne. Wedle nich można mówić zarówno o aspektach fizycznych *Ciała* i ich interpretowaniu, jak również o wydarzeniach generowanych poprzez *Ciało* – ich rozumieniu bądź nie. Przykład tego typu mechanizmów na gruncie psychologii społecznej opisywał m.in. Kazimierz Obuchowski, ukazując, że cywilizacja jako mechanizm wprowadza swoisty dogmatyzm postrzegania zjawisk, gdzie ważnym czynnikiem jest jasna wykładnia oraz znajomość budujących go elementów: *Los tej jednostki i jej stan uważane są za warunek właściwych, sprzyjających człowiekowi zmian socjalnych, ekonomicznych i politycznych. Standard podmiotowy upowszechnia się od czasu rewolucji podmiotów i przejmuje pozycje zajmowane uprzednio przez przedmiotowy standard walucji.*³⁴ Z kolei Ewa Nowicka wymienia szereg czynników świadczących o spełnianiu przez grupy ludzkie warunków kwalifikują-

34 K.Obuchowski, *Człowiek intencjonalny*, PWN, Warszawa 1993, s. 9.

cych je jako społeczeństwo. Mowa jest o różnicach względem wieku i płci oraz konsekwencji zeń wynikających. Znaczące są także elementarne instytucje społeczne takie jak: koncepcje form pokrewieństwa, małżeństwo, rodzina, zagadnienie kazirodztwa oraz egzogamii i endogamii. Wreszcie pojawia się struktura społeczna, władza polityczna i system wyobrażeń o świecie.³⁵

Przywołana dwójka badaczy wskazuje na zależność wyobrażenia o *Ciele* poprzez kontekst otoczenia, kultury i kodu kulturowego (w tym ważną rolę odgrywa także język). Czynniki te mają kolosalny wpływ na budowanie wyobrażenia o *Ciele* i *Wydarzeniu*, a kwestia modulowania owymi oczekiwaniami może w swej konsekwencji decydować o postrzeganiu (lub nie postrzeganiu) *Ciała* i *Wydarzenia* w kategoriach artystycznych. Tyczy się to zarówno bytu fizycznego (*Ciało Fizyczne* – kossuthowskie krzesło) jak i jego zobrazowanej wersji (*Ciało Wirtualne* – zdjęcie krzesła). Tutaj pojawić się może pytanie: a co, jeśli sytuacja wymknie się poza oczekiwania? Często w sztuce dzieje się tak, że prezentowane prace nie są zrozumiałe dla ogółu publiczności, a artysta zostaje niedocenionym. Artysta wiele razy staje się siewcą fermentu i konsternacji wśród swojej publiczności, nie tylko nie ujawniając klucza do rozumienia dzieła, ale także używając środków szokujących, nieakceptowalnych, wypartych ze świadomości. Warto się zastanowić nad tego typu pracami i nad mechanizmem (procesem) czyniącym z niezrozumiałej, czasem wulgarnej prowokacji wydarzenie artystyczne, z obrazoburcy – artystę, a z całej jak się zdaje maskarady przykład klasyki gatunku, utrwalony i ukonstytuowany w historii sztuki, co odnajdujemy m.in. we fragmencie utworu *Metamorfozy* T.Kantora,³⁶ który Tadeusza Kantora wskazuje na głębokie przemiany w myśleniu ludzkim jakie wywierają przełomowe, traumatyczne, historyczne wydarzenia. Ten przykład jest bardzo jaskrawy, gdyż tyczy się uczuć wywarłych skutkami II wojny światowej. Jednak nie tylko tak dramatyczne sytuacje powodują oddźwięk w myśleniu jednostkowym – masowym – społecznym.

35 por. E.Nowicka, *Świat człowieka – świat kultury*, Warszawa 2004, s.337–446.

36 T.Kantor, *Metamorfozy*, [w:] *Pisma*. Tom 1. *Metamorfozy. Teksty o latach 1934–1974*, Wrocław – Kraków 2004–2005, s.14.

Polem dla ekspresji eskalowanych emocji jest sztuka i kultura, a w działaniach artystycznych kodowane są komunikaty i komentarze do przeżytych zdarzeń. Często wypowiedź twórców w takich tematach wyprzedza gotowość odbiorców na przyjęcie komunikatu, a częstokroć na przyjęcie środków za pomocą których historia owa jest opowiadana. Nawiązując do tematu niniejszej rozprawy rodzi się problem zarówno ze zrozumieniem roli *Ciała* w takim przedsięwzięciu jak i ze zrozumieniem determinowanego przez nie *Wydarzenia*. Przyczyn szukać można w wyparciu prawdy ukazywanej w tzw. oficjalnej sztuce, a postawa *Ciała* i treść *Wydarzenia* są sprzeczne z obecnym wówczas systemem wartości narzuconym społecznie. Przykłady takich zdarzeń w historii sztuki można mnożyć, ja wspomnę o kilku (względnie współczesnych), by zaprezentować zjawisko i lepiej omówić aspekt *Wyobrażenia o ciele* przedstawiony w schemacie.

Na przełomie lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych na problem akceptacji swej sztuki natknął się między innymi Günter Brus, czego dowodem są słowa artysty: *Po pierwsze, działania były konsekwentnie odrzucane. I to nie tylko przez ogół społeczeństwa, ale także poprzez ówczesne, tzw awangardy. W zasadzie to te działania wysmiewali. Arnulf Rainer, grupa Galerie St. Stephan, Hollegha, Prachensky i inni. Nie dlatego, że działania skierowane były przeciwko nim, ale gdzieś zdali sobie sprawę, że jest to o nich.*³⁷ Jak wynika z powyższej wypowiedzi, zarówno działania indywidualne Brusa, jak i działania charakterystyczne dla grupy Akcjonistów z którą jest kojarzony, napotykały na mur braku akceptacji. Artyści wzbudzali zażenowanie, oburzenie i wprawiali wiedeńskie mieszczaństwo w konsternację. Ale także byli niewygodni dla awangardy artystycznej, która bardziej kojarzyła ich zamysł. I może to był powód spychania ich na margines i pozornego nieistnienia.

Formuła prac Brusa, jego wykorzystanie *Ciała* – *Wydarzenia*, były także dalece idąca ingerencja w powszechnie akceptowalne formy środków dostępnych sztuce. Jest to kolejna z głównych przyczyn oporu wobec niego i jego kompanów. Granice *Ciała* i jego *Wydarzenia* poj-

37 G.Brus, *Zum Teil ist das Volk ein Trottel*, Wiener Zeitung.at http://www.wienerzeitung.at/nachrichten/kultur/kunst/584585_Zum-Teil-ist-das-Volk-ein-Trottel.html; tłum. własne

mowanego w ówczesnej komunikacji artystycznej oraz społecznej zostały złamane celem osiągnięcia prawdziwej treści i współczesnego komunikatu jaki w dużym procencie stanowiła demaskacja obłudy, mieszczańskiej dulszczyzny w obyczajowości Wiednia lat 60., jak i ogólnie wypartej ze świadomości Austriaków wojennej historii ich kraju. Użyte w sztukach środki (w większości ograniczające się do fizycznych ciał samych artystów) okazywały się zbyt bezkompromisowe: *Jedno z najbardziej znanych działań akcjonistów Brusa, Muehla, Petera Weibla i Oswalda Wienera, nazwane przez media «Uni-Ferkelei», miało miejsce 7 czerwca 1968 roku na Uniwersytecie Wiedeńskim. Zdarzenie to łamało tabu i celowo naruszało granice dobrego smaku. Nagość, załatwianie potrzeb naturalnych, masturbacja, biczowanie, samookaleczenie – wszystko to rozgrywało się podczas odśpiewywania austriackiego hymnu narodowego i spowodowało postawienie wykonawców w stan oskarżenia. Wystąpienia akcjonistów postrzegane były jako obsceniczne, wulgarne i niegodne miana spektakli artystycznych. Akcjonizm skazany był zatem w dużej mierze na funkcjonowanie w podziemiu lub też poza obrębem życia kulturalnego Wiednia.*³⁸

Kwestia tabu potrafi być na tyle silna, że pomimo obszernego *Wyobrażenia o Ciele* (patrz schemat), każdy kolejny kontekst dla działań może być ponownym powodem niezrozumienia i szoku względem akcji artystycznej. Akcjonizm miał jednak swoje miejsce i czas. Wówczas takie rozwiązania wydawać się mogły prowokujące. Czy jednak wraz z upływem lat, wszelkimi zmianami, rozwojem globalnej technologii ma miejsce powszechne znieczulenie na tego typu środki wyrazu? Szukając odpowiedzi na to pytanie chciałbym wspomnieć o damskim duo – *Sędzia Główny*, którego czas aktywności artystycznej przypadł na początek XXI wieku, ale *Wydarzenia* jakie prowokował potrafiły wzbudzać reakcje podobne i kojarzone z tymi wiedeńskimi sprzed lat. *Działania Sędziego Głównego oparte są na formule żywej rzeźby lub żywego obrazu. Zazwyczaj występują nago. Ich performances dotyczą między innymi problemów politycznych, patriarchalności kultury, kwestii ról płciowych, uprzedmiotowienia kobiety.*³⁹ Dotykane tabu w kulturze

38 S.Ruksza, *op.cit.*

39 K.Sienkiewicz, *Sędzia główny*, <http://culture.pl/pl/tworca/sedzia-glowny>.

i porządku społecznym prowadzi do zachwiania równowagi niezależnie od czasu i miejsca. Obnaża także rutynę postrzegania świata i gotowości na sztukę (na Wydarzenie) tylko w określonych sytuacjach. Przekroczenie tych barier prowadzi do anarchii interpretacyjnej, a sposób odczytania Wydarzenia zmierza w nieprzewidywalnym kierunku. Przykładem może być w tym miejscu akcja *Sędziogo* z 2005 roku, gdzie występując na żywo programie *Noc artystów* (program w TVP Kultura), kobiety spełniały nawet najprymitywniejsze życzenia dzwoniących widzów, którzy często dawali się wpędzić w artystyczną prowokację sprawiającą, że zainicjowana sytuacja stawała się niezręczną dla nich samych, co często powodowało niespodziewane reakcje i uruchomienie prawdziwej *machiny zła*.⁴⁰ Przykład ten pokazuje sytuację, w której następuje zerwanie czytelności i przewidywalności Wydarzenia, a co za tym idzie następuje nowa sytuacja – niegdyś określona przez Greków terminem *atopon*: *Grecy mieli bardzo piękne słowo na określenie sytuacji w której nasze rozumienie ulega zahamowaniu. Nazywali je atopon. Termin ten oznacza to, co pozbawione miejsca, to czego nie można podciągnąć pod schematy naszych oczekiwań wobec rozumienia i co – z tego powodu – wprawia nas w zdumienie (...)*.⁴¹

Zatem, aby rozwój sztuki, kultury jak i całej cywilizacji mógł uczynić krok wprzód musi nastąpić przełamanie pewnego porządku. Zderzenie z faktami, które są społecznie wypierane lub wedle powszechnego porządku nieakceptowane. Muszą jednak powrócić, zaistnieć, by w efekcie tego powstała nowa treść komunikacji pomiędzy *Ciałem* i *Wydarzeniem* oraz widzom, który jest w takiej samej relacji – jego *Ciało* i jego reakcja są jego *Wydarzeniem*. Ważnym jest tutaj wspomnieć, że w przypadku sztuk performatywnych treść i możliwość (lub nie) odczytania sensu *Wydarzenia* następują w chwili dziania się danej sytuacji. W chwili gdy *Ciało* wystawia na próbę *Wyobrażenie* o sobie (patrz schemat). Zresztą wskazują na to słowa jednej z artystek duetu *Sędzia Główny*, która niemal powtarza sens słów Eriki Fisher – *Lichte*: *Różnice zawierają się w samej pracy uczestników przedstawienia. Do bólu wystudiowany aktor i performer, mający przekonanie o słuszności*

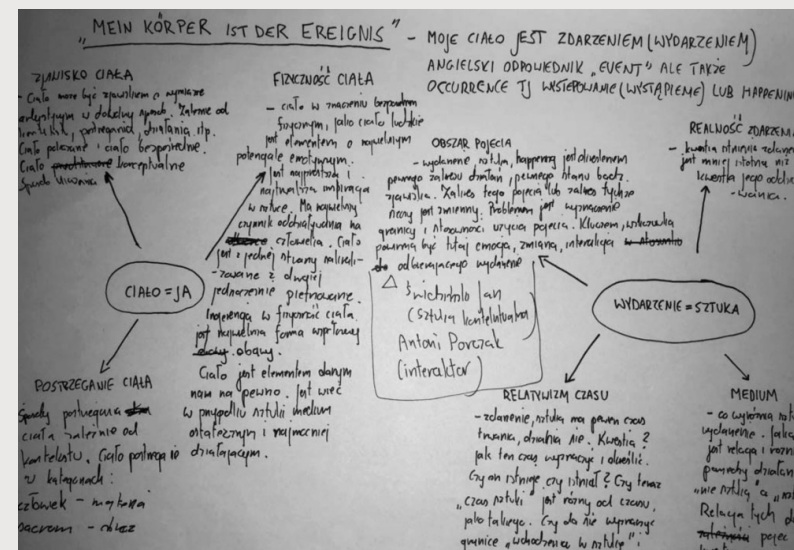
40 Ibidem.

41 P.Dybel, *op.cit.* s.14.

podjętej decyzji, który jednak sam gest (jego środek przekazu) dookreśla dopiero w chwili tworzenia.⁴² Należy dodać, że wypowiedź mówiąca o przedstawieniu i sytuacji aktora versus performer, dotyczy akcji *Wirus* w Teatrze Rozmaitości, gdzie performerki podczas spektaklu wykonywały polecenia publiki przeszkadzając aktorom, co doprowadziło do przerwania spektaklu. Takich teatralnych ingerencji duet ma na swym koncie przynajmniej kilka.

5. Dywagacja numer trzy: Wydarzenie = sztuka?

Spostrzeżenie Gadamera, kojarzące się z jego tezą przykłady oraz sama dyskusja dotycząca *Wyobrażenia Ciała* (*Wyobrażenia o Ciele*). Jak również przewijające się w tym wszystkim role *Wydarzenia*. Wszystkie te elementy doprowadziły do pojawienia się kolejnych pytań, kwestii, spostrzeżeń, które zdecydowałem się wypisać i rozpatrzyć, pomagając sobie rozrysowaniem ich w trzeci i ostatni schemat.



Rys.4. Schemat do analizy dalszych działań

42 K.Sienkiewicz, *op.cit.*

Patrząc na powyższy schemat zdecyduję się zacząć od kilku słów komentarza do zbioru WYDARZENIE = SZTUKA. Jako, że *Ciało* i jego związek z *Ja* było uprzednio dość obszernie omawiane, a *Wydarzenie* stale zdawało się pozostawać nieco na uboczu. Myśląc o wydarzeniu cały czas zastanawiałem się, czy słusznym jest utożsamiać je ze sztuką. Tak naprawdę zakres tego pojęcia wymyka się wszelkim ograniczeniom i dotyczyć może dowolnych przejawów aktywności *Ciała*, a to z kolei rodzi kolejne pytanie i wątpliwość; czy jest tożsame z postawą całkowitej otwartości na doświadczenia będące konsekwencją *Wydarzeń*? *Zwrócenie uwagi na doświadczenie w trakcie przeżywania jest dążeniem do eliminowania projekcji (projections), przesądów (préjugés) i uprzedzeń (présuppositions) w stosunku do swego otoczenia, pozwolenie, by ukazało się samo w sobie w swej przyrodzonej świeżości.*⁴³

Czy próba być może kojarzona z enomenologią nieskrepowanej, otwartej postawy poznania i doświadczenia może zrodzić konkretne wnioski i sugestie co do określenia związku *Wydarzenia* ze sztuką? Może by spojrzeć na zjawisko *Wydarzenia* poprzez rytuał, czynność osadzoną w pradawnym micie, który następnie przeniknął do czynności życia codziennego, a zamysł na jego wykonywanie może stanowić o sytuowaniu zjawiska, po stronie powszedniej czynności, lub po stronie prowokacji artystycznej. Mam w tym miejscu na myśli najprostsze czynności, które niegdyś kojarzone mogły być z rytuałem, dziś są elementem obyczajowości. Ale sposób ich odegrania, czyli moment ich *Wydarzenia* może być odruchowy, marginalny lub świadomy, naładowany treścią wykonującego je *Ciała*, tym samym odnoszącego *Wydarzenia* do kontekstu, co sumarycznie daje efekt artystyczny, stawiając równość pomiędzy *Wydarzeniem* a *Sztuką*. Częściowo odnoszę się w tej myśli do słów Victora Turnera, który posługując się przykładem współczesnego teatru stwierdza: *W zachodnim społeczeństwie liberalno – kapitalistycznym teatr jest zjawiskiem, usytuowanym w liminoidalnym czasie wolnym dzielącym okresy «pracy» – czyli grania ról. Teatr jest więc jakby zabawą, lub «rozrywką» (po angielsku «entertainment», co pochodzi od francuskiego «entretenir» – «trzymać razem», dosłownie «trzymać między»); zatem czymś związanym z frazą liminalną lub liminoidalną.*

43 N.Depraz, *op.cit.* s.14.

*Można przypuszczać, że na początku teatr był czymś, co oderwało się od pierwotnego ogólnospołecznego «rytuału» obejmującego zarówno «pracę», jak «zabawę», zanim społeczny podział pracy i specjalizacja rozbiły tę całość, Gestalt, na poszczególne zawody i zajęcia. Pierwotnym zadaniem teatru musiało być wówczas między innymi łagodzenie napięć dotyczących każdego i nadawanie znaczenia zdarzeniom z pozoru przypadkowym i często okrutnym, a stanowiących wynik konfliktów międzyosobowych lub społecznych.*⁴⁴

Koncepcja Turnera prowadzi następnie do tezy, że w społeczeństwach przedindustrialnych różnica pomiędzy rolą społeczną a rytualną nie była mocno wyczuwalna i *de facto* nie różniła się gatunkowo od stanowiska piastowanego na co dzień w społeczeństwie. Badacz tłumaczy, że nie było specjalnych różnic gatunkowych w odgrywaniu roli syna, córki, naczelnika wsi, szamana, matki, wodza lub siostry królowej. Różnica czy odmienność pomiędzy życiem zwyczajnym, a rytualnym miała charakter przede wszystkim kompozycyjny oraz ilościowy, natomiast nie jakościowy.⁴⁵

Prezentowana idea wydaje się być interesującą nie tylko w obszarze tematyki teatru, ale podczas ogólnej dywagacji na pojęciem *Wydarzenia*. Nad jego związkiem lub synonimicznością z pojęciem sztuki jako takiej. To pytanie pada zresztą jako jedno z głównych na moim rysunkowym schemacie. Tak jak i kolejne. Znów są to intuicyjne, spontanicznie odnotowane koncepcje próbujące ogarnąć zakres zagadnienia.

Podpunkty takie jak: obszar pojęcia; realność zdarzenia; medium, czy też relatywizm czasu. Wszystkie one próbują tak naprawdę porządkować luźne spostrzeżenia i odpowiadać na pytania, co świadczy o istocie *Wydarzenia*. I jego związku z *Ciałem*, tej tytułowej nierozzerwalności, czy też fikcji jaką stanowi? Wydaje mi się, że trop podjęty przez

44 V.Turner, *Teatr w codzienności, codzienność w teatrze*, [w:] W.Dudzik, L.Kolankiewicz [opr.], *Wiedza o kulturze*, cz.3, Warszawa 1991, s.67.

45 Ibidem.

Turnera wartym jest kontynuacji, rzecz jasna nie nazbyt dosłownie. Jednak z uwzględnieniem jego spostrzeżeń i wniosków, pomimo że te bazują na teatrze, co niebezpiecznie może zawężać horyzonty.⁴⁶

Pomysł Turnera, co jest bardzo ważne, miał poprzednika i w zasadzie właściwego odkrywcę, Arnolda Van Geenepa, który mówił o zakorzenieniu szeregu elementów najbardziej ludzkich (tak zwanych prawd o człowieku) w formach mitu, przekazywanych za pomocą *Wydarzenia* znajdującego się stale w fazie liminalnej (o czym wspominał Turner), którego status ulec może zmianie w chwili jego zakończenia – wówczas możliwym jest interpretacja i odczytanie znaczeń, czyli lokacja *Wydarzenia*, we współczesnych normach społecznych i kulturowych. Zrozumienie i akceptacja *Wydarzenia* umieszcza je w fazie postliminalnej, czego dowodem może być jego przyporządkowanie do pojęcia sztuki. Znowu niezrozumienie i odrzucenie treści przesuwają *Wydarzenie* do sytuacji preliminalnej, co wiąże się z jego izolacją, odrzuceniem, nieprzyjęciem – ogólnie sprawę ujmując negacją. Van Geenep wskazał na możliwość przechodzenia rzeczonych faz zarówno w znaczeniu czysto fizycznym jak i społeczno – kulturowym. Tak więc droga przejść liminalnych może dotyczyć trywialnych kwestii jak chociażby przemieszczania, ale także mogą zawierać się w niej zjawiska takie jak: wypełniania rytualnych obrzędów, zmiany statusu społecznego etc.⁴⁷

W podjętym pytaniu o *Wydarzenie* „wędrówka” faz liminalnych może być ciekawym zkonceptem zmiany *Wydarzenia* na *Wydarzenie* = Sztuka lub odwrotnie. Warto też, by szereg wskazanych w schemacie

46 Mowa tutaj o fazach (stanach) liminalnych, z których wyróżnia się trzy następujące: faza preliminalna – wyłączenie, wykluczenie jednostki lub zjawiska, niezrozumienie, napiętnowanie lub izolacja; faza liminalna – stan zawieszenia, gdzie jednostka jest pomiędzy utraconą poprzednią rolą społeczną, a przed kolejną, jest to stan oczekiwania; faza postliminalna – jednostka, zdarzenie zyskują nowy status, pełnią nową funkcję; por. V.Turner, *Gry społeczne, pola i metafory. Symboliczne działania w społeczeństwie*, Kraków 2005, A.Van Genneep, *Obrzędy przejścia: systematyczne studium ceremonii*, Warszawa 2006.

47 S.Jaskulska, «Rytuał przejścia» jako kategoria analityczna. Przyczynek do dyskusji nad badaniem rytualnego oblicza rzeczywistości szkolnej, *Studia Edukacyjne* nr 26/2013, s.80–81.

pytań o czas; realność zdarzeń, medium etc. potraktować w kategoriach swoistych składowych rytuału. Turner zrewolucjonizował teorię rytuału, rezygnując z Durkheimowskiego pojmowania rytuału w kategorii zbiorowego odzwierciedlenia społeczeństwa gwarantującego społeczną solidarność. Turner uczynił zeń źródło generujące zarówno kulturę jak i strukturę. Rytuał według niego ma moc przekształcania rzeczywistości, a nie tylko jej potwierdzania.⁴⁸

Warto dokonać próby przedstawienia powyższych słów na przykładach związanych z działaniami artystycznymi. Nie będzie nadto oryginalnym napomknąć, że mówiąc o rytuale, teorii Van Geenepa, Turnera, koncepcjach freudowskich, Gestalt, etc., nie wypada pominąć twórców stosujących liczne środki wyrazu sytuujące ich dzieła pośród sztuk totalnych, zwanych również Gesamtkunstwerk. Tym samym znowu odwołam się do Mühla oraz Nitscha i ich *Teatru Orgii i Misteriów*, gdzie w jednej z akcji Nitsch ubrany w białą koszulę, wisiał niczym Chrystus, ukrzyżowany na ścianie. Pozostali uczestnicy tego zdarzenia oblewali jego głowę czerwoną cieczą. W następnych akcjach zaczęły pojawiać się elementy odnoszące się do mitologii antycznej i symbole kojarzone z chrześcijaństwem – monstrancje, krzyże, etc. Do gry włączane zostały także zwierzęta – ich ciała. Ich wnętrzości pojawiały się na stole razem z podpaskami nasączonymi krwią menstrualną, wszystko to oblewało ciała performerów. Zwykle łączy się te działania z analizami symboliki Freuda, który zabijanie zwierząt łączył z symbolicznym zabijaniem ojca.⁴⁹

Drażąc temat *Wydarzenia* koniecznym jest wspomnieć o Przemysławie Kwieku, który tworząc duet artystyczny KwiekKulik odnosił się w swych pracach zarówno do problematyki procesu twórczego, trwania jak i również do prawd egzystencjalnych, życiowych oraz ogólnie rzecz ujmując relacji społecznych. Nieraz uciekając się do bardzo symbolicznych środków wyrazu. Obydwoje z Zofią Kulik fascynowali się teorią Formy Otwartej Hansena. Ich formacja jest niezwykle interesująca pod względem zanikania w ich *Wydarzeniu* podziału na *Wydarzenie* i *Wydarzenie* = Sztuka. Wyrywali się tym samym ponad koncepcję Turnera,

48 Ibidem, s.81.

49 J.Holewińska, *Wiedeń: Czy nadal boimy się ojcobójców?*, Dwutygodnik, Nr 17 rok 2009, s.2–3.

która w stosunku do społeczeństwa współczesnego mówiła o dalece idącej zmianie względem przedstawionych wcześniej koncepcji społeczeństw przedindustrialnych, w których to podział między życiem zwyczajnym, a rytualnym był znikomy.

W projektach Przemysława Kwieka i Zofii Kulik życie (*Wydarzenie*) pragmatyczne (użyteczne), tożsame było ze sztuką; z obrzędem rytualnym; z *Wydarzeniem* równym sztuce. Jak można wyczytać z biogramu performerów ich prace zarobkowe, zlecenia podejmowane tylko w celach komercyjnych, naprawdę osadzone były w innej, głębszej motywacji i miały daleko bardziej poważny sens. Zofia Kulik tak wspomina wykonywanie jednego ze zleceń ze zniechęconego powszechnie przedsiębiorstwa Pracownia Sztuk Plastycznych: *Oprócz tego, że kuliśmy w płycie z piaskowca napis ku czci pomordowanych przez Niemców żołnierzy AK – na zlecenie, za pieniądze, była to tzw. chałtura w PSP – jednocześnie robiliśmy tę naszą sztukę nazywaną «Działaniami». Pierwszą literę, potem wyraz, potem coraz obszerniejsze, pojawiające się w trakcie kucia fragmenty tekstu zestawialiśmy z najróżniejszymi elementami, a również z własnym tekstem wypisywanym na paskach papieru.*⁵⁰

Na zjawisko Przemysława Kwieka i Zofii Kulik można spojrzeć jeszcze pod innym kątem. W sztuce prezentowanego duetu bardzo ważny czynnik stanowi sam proces, dokumentacja działań, trwanie czynności, otwartość jej efektu i formuły etc. Takie podejście do *Wydarzenia* wymaga uwzględnienia wartości jaką jest czas. W przypadku tychże artystów jest to zasadne, a pojęcie czasu przywołuje mi skojarzenie z cyklicznością wspomnianą niegdyś przez Mirceę Eliadego. KwieKulik to powtarzalność, budowanie wielopoziomowych relacji z dziełem, pewne uprzywilejowanie dla samego mechanizmu tworzenia i dokumentacji. Podobnie jak przemieszanie czasu życia prywatnego i publicznego – wykreowanego. Wszystkie wymienione elementy przywołują na myśl następujące spostrzeżenie: *Człowiek religijny żyje więc w dwu rodzajach czasu, z których ważniejszy, czas święty, występuje pod paradoksalnym aspektem czasu okrężnego, odwracalnego i dającego się odzyskiwać jako rodzaj wiecznej mitycznej teraźniejszości, w którą*

50 K.Sienkiewicz, *Przemysław Kwiek*, w: <http://culture.pl/pl/tworca/przemyslaw-kwiek>

*człowiek włącza się okresowo za pośrednictwem obrzędów. Ta postawa wobec czasu wystarczy dla odróżnienia człowieka religijnego od niereligijnego: człowiek religijny nie chce żyć w czasie określonym przez język współczesny jako «teraźniejszość historyczna»; stara się osiągnąć czas święty, który pod pewnymi względami można porównać do «wieczności».*⁵¹

Czy zatem jest to odpowiedź na postawione w schemacie pytanie o relatywizm czasu? Rzecz jasna nie, a przynajmniej nie pełna. Jest to trop, który pojawia się i jest tylko sugestią. Próbą odczytania – próbą interpretacji. Omawiane zjawisko *Wydarzenia* jest zbiorem tak pojemnym, że trudno oczekiwać jego zdefiniowania. Można jedynie próbować je odczytać i zrozumieć jego sens oraz istotę. Pozostając stale przy procesach i cykliczności czasu, ciekawe i warte przywołania okazują się słowa Janusza Bałdygi, który zarówno w swych pracach jak i teoretycznych rozważaniach nad nimi podejmuje wątek czasowości i powtarzalności: *Obserwujemy nieubłagany upływ czasu, niejako doświadczamy redukcji energii i rozmywania jeszcze przed chwilą ostrego konturu. Performance zmierza ku motorycznemu wyczerpaniu. Gest powtórzony, czy w konsekwencji multiplikowany traci funkcje informacyjną nawet wówczas, gdy sensem powtórzeń jest perswazja. (...) Sens powtórzeń musi być budowany w oparciu o sens konkretnego performance. Powtórzenie staje się wówczas jednym z elementów założeń tego konkretnego faktu nie mając żadnego zastosowania do analizowania innego działania performance.*⁵²

Myśl Bałdygi jest wartym uwagi spostrzeżeniem z kilku względów. Przede wszystkim artysta wskazuje na proces i czas z perspektywy ogólnej *Wydarzenia*. Nie odnosi swojego opisu do konkretnej akcji, bądź pracy artystycznej, ale traktuje elementy zjawiska w ujęciu ogólnym. Zastanawiający jest jednak w tej wypowiedzi ciężar kategoryzacji *Wydarzeń*. Bałdyga mówi o znaczeniu jego części składowych i zależności ich użycia jako czynnikach determinujących przynależność *Wydarzenia* do danej kategorii, czy to performance, czy teatru etc. Jednakże czy tego typu zależność, to nie znaczenie czysto porządkowe odnoszące się do

51 M.Eliade, *Sacrum, mit, historia. Wybór esejów*, Warszawa 1974, s.86–113.

52 S.Brzoska [red.], *Klasyki i adepci polskiej sztuki performance*, Katowice 2015, s.16.

społecznego ładu, wymagającego dookreślenia zjawisk, ich segregacji celem bezproblemowego rozumienia i odczytywania następujących *Wydarzeń* w konkretnym kontekście? Kluczem do tego ma być przebieg i sposób budowania treści danego *Wydarzenia* poprzez działania *Ciała* względem czasu. Jednak, czy aż tak istotnym jest, czy dana liczba powtórzeń gestu w *Wydarzeniu* spycha je w kategorię teatru, a inna liczba w kategorię performance? Sądzę, że dobrym tropem była myśl dotycząca sensu powtórzeń jako takich. Wówczas tego typu czynności stają się elementem składowym *Wydarzenia* i mogą decydować o jego treści, a co za tym idzie, na przykład o lokacji linearnej. Wówczas można stwierdzić nie tyle do czego zaliczyć *Wydarzenie*, ale czy *Wydarzenie* faktycznie jest, czym jest i co ten fakt oznacza. Tutaj pokuszę się o przykład, nieco lepiej wyjaśniający zamieszczony w schemacie problem rozróżnienia: sztuka – nie sztuka.

Wydarzenie: człowiek piszący tekst na komputerze:

1. Człowiek pisze tekst, wstaje, obchodzi komputer, siada pisze. Czynność powtarza się rytmicznie. Czynność można zaliczyć do działania performance.
2. Człowiek pisze tekst, wstaje, obchodzi komputer, siada pisze. Czynność zaczyna powtarzać w coraz bardziej przyspieszonym tempie, co moduluje za pewne sposób ruchu. Czynność prawdopodobnie według słów Bałdygi może być elementem teatralnym.
3. Człowiek pisze tekst, nie wstaje i nie obchodzi komputera. Treść tekstu jest opisem procesu jego późniejszej prezentacji. Tekst ma określoną formułę tekstu naukowego. Czym zatem jest w tym przypadku fakt pisania tekstu?

Oczywiście na samym początku można wskazać zasadniczą różnicę polegającą na tym, że fakt pisania nie ma znamion prezentacji procesu, a dąży do wykonania czynności. Jednak w myśl rozumienia *Wydarzenia* jako tak i zawartych w jego opisie informacji dana czynność ma taki sam wymiar artystyczny i taką samą powtarzalność, o której była mowa, jak dwie poprzednie. Dlaczego? Po pierwsze sam proces pisania tekstu naukowego w wymiarze ogólnym jest powtórzeniem względnie konkretnej struktury. Powtórzone zostają określone zasady,

normy, czy reguły dotyczące tego typu tekstu. Czy zatem można mówić o różnicy aksjologicznej określającej powtórzenie podchodzące pod pojęcie teatru, a powtórzenie określające pojęcie tekstu naukowego? I jedno i drugie jest kwestią konwencji, a *Wydarzenie* faktem dokonanym. Nie jest możliwym wskazać, że dane części składowe *Wydarzenia* świadczą stricte o jego jedynej przynależności, bowiem inne świadczą o innej – przeciwnej. Tak dalece idąca teza też jest jakąś formą interpretacji i ujęcia sensu i treści *Wydarzenia* Jednocześnie i zarazem uzurpująca sobie prawo jego nazwania i kategorii.

Wracając do przykładu pisania tekstu – sam proces pisania, w określonej strukturze (pracy naukowej) może być odczytywany jako powtarzalność, tylko w wymiarze o wiele bardziej ogólnym. Dodatkowo, jeśli tekst jest opisem samego siebie i jego autoprezentacji, można stwierdzić, że *Wydarzenie* związane z jego pisaniem sięga dalej i można je uznać za *Wydarzenie = Sztukę*. Poza tym prezentacja tekstu opisującego proces swego powstawania jest jakoby powtórzeniem czynności. Zatem w każdym z trzech przypadków można mówić o *Wydarzeniu* i może być to *Wydarzenie = Sztuka*. W ujęciu Bałdygi, jak sądzę, ważnym jest ujęcie czasowe procesu, doświadczane stricte z punktu widzenia obserwującego, przyporządkowujące automatycznie sens i kategorię ogólnospołecznego rozumienia zjawiska. Mnie natomiast interesuje sam zakres *Wydarzenia* jako taki, jego fenomen i znamiona samego jego zaistnienia. Omawianie zjawiska *Wydarzenia* jest podobnym do omawiania zjawiska *Ciała* pod względem ilości możliwych ujęć tematu. Zresztą trudno się dziwić, zwłaszcza ujmując synonimicznie te dwa pojęcia.

Przy trzecim, ostatnim schemacie jaki zaprezentowałem, pominię rozrysowany tam podpunkt *Ciała (Ciało=Ja)*, gdyż byłoby to powtórzenie wniosków z poprzednich rozdziałów lub otwarcie nowej dyskusji. Zapewne równie dobrej jak i nieskończonej, zapewne choć odrobinę powtarzającej wcześniej wypowiedziane tezy. Z drugiej strony, rola przysłowiowego wyważenia otwartych drzwi w niniejszym temacie pozwala przekrojowo spojrzeć na rzeczy, jak się powszechnie zdaje, intuicyjne i oczywiste. A jednak po wnikliwszej analizie, mając bardzo ciekawą genezę, okazujące się intrygującymi wobec szeregu wtór-

nych względem nich przemyśleń. Nie twierdę, że powyższe rozdziały pozwoliły jakkolwiek rozwikłać, ani nawet obiecująco zanalizować problem *Mojego Ciała*, ani tego, że jest moim *Wydarzeniem*. Pozwoliły natomiast zadać sobie wiele pytań i zwrócić uwagę na wiele kwestii. Piszę te słowa, traktując powyższą całość jako przyczyłek do ewentualnych dalszych rozważań tematu. Aby jednak nie zostawić szeregu otwartych kwestii i sporej sumy postawionych pytań, pozwolę sobie przejść do podsumowania i końcowej tezy, komentarza lub wskazania ewentualnych wartości stałych w podjętej kwestii.

6. Podsumowanie

Wśród najmłodszych twórców problem *Moje Ciało jest moim Wydarzeniem* jest wciąż polem do coraz to nowszej, bardziej obfitej w możliwości technologiczne, eksperymentatorskiej w swej formie wypowiedzi artystycznej. Prezentowane uprzednio pytania, czy rozważania teoretyczne, propozycje artystów, gdzieś w swej treści wiążące się z tematem niniejszej pracy są stale rozwijane i modyfikowane. Następujące wyparcie tradycyjnych form sztuki na rzecz stworzenia autorskiego, niby nowego języka artystów, tak naprawdę zburzyło jakąkolwiek granicę pomiędzy wszystkimi i wszystkim, wszelką aktywnością twórczą i kreatywną. Czy zatem sztuka współczesna przeszła faktyczną rewolucję, a wymieniane poprzednio koncepcje, interpretacje, rozwiązania są muzealnym dowodem końca jednej epoki na rzecz kolejnej? Czy zatem bunt młodych artystów, to przysłowiowa *burza w szklance wody*, czego dowodzą słowa Mieczysława Judy, który pisze: *Zrywanie kodów komunikacji jest wprawdzie ponętne i zawsze dla młodzieży artystycznej w przedostatnim wieku takim bywało, ale czym innym jest atrakcja zerwania, a czym innym skonstruowanie czegoś, co mogłoby się na tym miejscu znaleźć, (...) Dziś młodzi rewolucjoniści po raz kolejny chcą robić rewolucję, ale jak się okazuje, stać ich jedynie na zanurzenie się w kolejnych figurach pop – kultury: clubbingu lub marzeniach o usadowieniu się w kolejnym rozdaniu feministycznego establishmentu dekorującego swoje ściany sztuką mieszczańską anorektycznych pańienek, które odkryły, że krwawią. Mogą bezwolnie i mimo woli, bo z niewiedzy*

*najprawdopodobniej, wpisywać się w to, co znowu niemal pół wieku temu zaobserwował w Stanach Zjednoczonych i proroczo – jak miało się okazać – opisał Daniel Bell, mówiąc o pop-hedonizmie jako właściwym sposobie bycia kulturowego dla ludzi połowy xx wieku, a co na przełomie stuleci przepoczwarzyło się prawie całkowicie w porno-chic, stający się elementem dzisiejszości nie tylko show-businessu, ale dominantą całej kultury współczesnej.*⁵³

Cytowane słowa nie tylko przypominają bezwzględnie o obserwacjach Gadamera, który w pracy *Aktualność piękna* wskazywał na konieczność dialogu i powiązań pomiędzy przykładami twórczości artystycznej różnych dekad, celem stworzenia kontekstu (niezbędnego) dla zrozumienia aktualnego dzieła. Cytat nie tylko może być kojarzony ze wspomnianym w poprzednich rozdziałach zjawiskiem atoponu. Juda wskazuje na coś więcej, zaś wnioski płynące z przytoczonego tekstu zwracają uwagę na aktualność racji, zarówno hermeneutycznych – kojarzonych z Gadamerem, posthermeneutycznych, jak i wszelkich innych, także i tych wymienionych uprzednio w danej rozprawie. Autor piętnuje i obnaża błahość współczesnych quasi-awagard artystycznych, które stanowią śmieszny karykaturę samych siebie, gdzie większość (jeśli nie całość) prezentowanych treści, teorii, buntów, czy manifestów, to idee i rozwiązania dawno odkryte; znane i poruszane w historii współczesnej cywilizacji. Rzec można więcej – znane w humanistyce w zasadzie od zarania cywilizacji ludzkiej. Być może fakt ten został sumiennie zakamuflowany za sprawą nowoczesnych form wyrazu. Wraz z rozwojem technologii, nowatorskimi rozwiązaniami elektronicznymi, cyfryzacją, czy ewolucją Internetu zmieniają się sposoby wypowiedzi artystycznej, środki przekazu i metody prezentacji. Multiplikacja owych elementów może tworzyć złudną i kuszącą perspektywę nowatorstwa obecnej sztuki. Zachęcać do odkrywczego, a często wręcz rewolucyjnego stanowiska względem uwikłanych w nowoczesne (techniczne) formy, często stare treści.

Pytaniem jest, czy owa problematyka, meritum sensu w „nowych” projektach, problemy stawiane przez artystów, to faktyczna nowość?

53 M.Juda, *Dlaczego teoria sztuki i teoria w sztuce*, [w:] M.Popczyk [red.], *Przestrzeń sztuki: obrazy-słowa-komentarze*, Katowice 2005, s.234.

Czy jednak stale kontynuacja? Często świadoma, przemyślana. A często buńczuczna, wywrotowa – przez to śmieszna; a w swej genezie, tak klasyczna, że nawet szczeła. Czy *Ciało* i jego *Wydarzenie* są w nowy sposób opakowywane i aranżowane, by dalej mogły pozostawać we wzajemnym związku? Hipotetycznie przyjmijmy, że wydarzyła się rewolta, nowość, zerwanie wszystkiego ze wszystkim, to, jak pyta Juda, co zostało? Co w zamian? Co dalej?

Obecnie artystyczne komunikaty zostają uwikłane w trendy nowoczesności takie jak: art&science, bio-art, cybernetyka, haktywizm, ambient intelligence, live-coding, posthumanizm, etc. Jednak wymienione wyżej możliwości techniczne i wynikłe z nich metody budowania sztuki nie zmieniają istoty, znaczenia i ciągłości filozoficznej omawianej zależności. Prezentowane przeze mnie schematy, pytania jakie się w nich pojawiały, próby odpowiedzi i próby ich interpretowania najczęściej klasycznymi metodami znanymi czy to filozofii, czy antropologii, czy współczesnej estetyki, one wszystkie dokonywały próby spojrzenia na problem, który w swej ponadczasowości, nie deprymuje żadnej z metod. Tym samym w działaniach najnowszych, w odczytywaniu *Ciała* i jego *Wydarzenia* trudno o rewoltę, gdyż ona nie może zaferować niczego nowego w samych pojęciach.

Nie da się zastąpić *Ciała* ani *Wydarzenia*, w *Ciele* i *Wydarzeniu* czymś innym. Można tylko miksować techniki prezentacji, techniki wikłające rzeczony pojęcia lub środki i sposoby prowokowania tych dwóch pojęć. Natomiast nie sposób podejmować walki nad podstawami ontologicznymi poprzez zabiegi kosmetyczne. Dowodząc aktualności zasadniczych treści wystarczy uważniej spojrzeć na najnowsze osiągnięcia młodych twórców. Niech jednym z przykładów będzie *Baby Bump* – produkcja audiowizualna napisana i wyreżyserowana przez Jakuba Czekaja. Treść pracy dotyczy świadomości dojrzewania z perspektywy dziecka – dojrzewania nie tylko fizycznego, ale i psychicznego – traktowanego mitycznie: od przejścia z roli chłopca do roli mężczyzny. Odkrycia i ukonstytuowania w swym ciele świadomości seksualnej. *Baby Bump* jest terażniejszą odpowiedzią na pytania dotyczące *Ciała* i *Wydarzenia*, podane w multimedialnej formie, jako wielowymiarowy spektakl audiowizualny, czerpiący ze spuścizny nie tylko kina, ale także

sięgający do tradycji video-artu, sztuki animacji, szukający inspiracji w sztukach performatywnych xx wieku, z jednocześnie silnymi sympotomami zaliczanymi do tzw. Kultury 2.0 o znaczeniu której pisał między innymi Edwin Bendyk: *Pojęcie Kultura 2.0 nie oznacza kultury Internetu, kultury cyberprzestrzeni czy innych form życia kulturalnego specyficznych dla nowych mediów. Kultura 2.0 to ogół fenomenów rozgrywających się w przestrzeni kulturowej współczesnego społeczeństwa, które określa się takimi pojęciami, jak: społeczeństwo informacyjne, społeczeństwo sieciowe, społeczeństwo wiedzy.*⁵⁴

Jednak to, co jest najważniejsze w filmie *Czekaja*, zwłaszcza w kontekście *Ciała* i *Wydarzenia*, to tematyka transformacji jaką jest dojrzewanie bohatera filmu i szereg procesów, które konstruują *Wydarzenie*. Ukazanie zmian fizycznych i towarzyszących mu psychicznych aspektów budujących *Wydarzenie* będące nierozzerwalnym i integralnym elementem *Ciała*. W *Baby Bump* *Wydarzenie* wymyka się jednak poza sztampowo rozumianą akcję i działa dwuwymiarowo. Po pierwsze zachodzi ono na ekranie, co jest raczej oczywiste w świecie filmowym. Jednak twórcy poszli dalej i wykorzystując triki montażu sprawili, że filmowe *Ciało* (*Ciało Wirtualne*) inicjuje *Wydarzenie* nie wynikające bezpośrednio z fabuły. Jakub Czekaj i montażystka filmu Magdalena Chowańska zdecydowali się pójść o wiele dalej i spróbować stworzyć efekt rzutowania bezpośrednich emocji na widza poprzez zabiegi techniczne, percepcyjne, etc. Używają do tego trików, które niczym *Wydarzenie* dziejące się na żywo (tu i teraz) pobudza i stymuluje percepcję. Bądź drażni zmysły poprzez kolor czy tempo. Wykorzystano także metodę montowania na granicy percepcji, nawiązując tym samym do podprogowych metod przemycania treści, znanych między innymi z amerykańskich filmów reklamowych z lat 70-tych xx wieku. Efekt końcowy, to połączenie rozwiązań filmowych z bezpośrednim przekazem bodźców (niemal jak w sztukach performatywnych). Nastąpiło bowiem skonfrontowanie *Ciała* i *Wydarzenia* z różnymi możliwościami technicznymi, przy jednoczesnym zachowaniu *Wyobrażenia o Ciele* prezentowanego w schemacie jako elementu świadczącego o sile działania *Wydarzenia*. Albowiem poprzez koncentrację na *Ciele* (tu: bohaterze filmu) widz

54 Edwin Bendyk, *Kultura 2.0. Wyzwania cyfrowej przyszłości*, http://kpsc.umk.pl/Content/45368/Raport_Kultura_2.0.pdf

doświadcza jego emocji, a poprzez triki techniczne i stały odbiór *Ciała* przeżywa je bezpośrednio, jakby brał udział w sztuce performatywnej bardziej niż w filmowej, gdzie ekran stanowi sztywną granicę pomiędzy *Ciałem Fizycznym* a *Ciałem Wirtualnym*.

Idąc zatem tropem twórców, połączyli oni język filmu, dostępną technikę i rozwiązania performatywne. Ale czy zmieniło to cokolwiek w stosunku do twierdzenia *Moje Ciało jest Moim Wydarzeniem*? Nie. Potwierdza to zatem i świadczy o pewnej całości jaką stanowi sztuka i wyzwania jakim jest poddawana i przed jakimi staje. Czy można myśl tę ująć słowami Kitaro Nishida? *W akcie oświecenia następuje zmiana perspektywy postrzegania rzeczywistości – człowiek może dostrzec jej prawdziwą naturę, która jest tajemnicą – absolutnie sprzeczną samotożsamością.*⁵⁵

Podsumowując, wymienię dwie kwestie. Z jednej zwracam się w kierunku postmodernistycznego rozumienia i interpretacji sztuki, reprezentowanego między innymi przez Richarda Rorty'ego, Zygmunta Baumana, czy Giannię Vattimo. Poglądy wszystkich trzech filozofów łączy podejście do problematyki rozumienia oraz interpretacji dzieła. Dostrzegają iluzoryczność szeregów metafizycznych założeń, opisujących proces historyczny, słabość tradycyjnych ujęć podmiotu względem tradycji i innych kultur. Genezą takiego podejścia wydaje się być zerwanie z kartezjańską zasadą racji, która uchodzić mogła za podstawę do poznania rzeczywistości w sposób obiektywny i zastąpienie jej metodą poznania o charakterze partykularnym. Co to oznacza? W partykularnym sposobie poznania najważniejsze są założenia właściwe dla obserwowanych wydarzeń, określone przez historyczno – kulturowy kontekst sytuacji w którym zachodzą. Tym sposobem każda forma poznania rzeczywistości (*wydarzania się rzeczywistości*) jest jednocześnie jej interpretacją, dokonywaną z perspektywy dziejowej oraz teoretycznej perspektywy. Oznacza to, że wszystkie dyskursy kultury ludzkiej: naukowy, artystyczny, teologiczny, humanistyczny etc. należą do partykularnej wykładni rzeczywistości i żaden nie może rościć sobie praw do bycia bardziej „prawdziwym” niż pozostałe.⁵⁶

55 A.Kozyra, *Filozofia zen*, PWN, Warszawa 2004, s. 49.

56 P.Dybel, *op.cit.*, s.201.

Tym samym zarówno *Ciało* jak i jego *Wydarzenie* są kwestią interpretacji, której dokonuję pisząc powyższy tekst i na którą powołuję się względem przywoływanych tu koncepcji. Nie istnieje bowiem żadna ogólna, czy wszechstronna zależność lub prawidłowość determinująca słuszność, a zarazem niesłuszność tejże tezy. Tak naprawdę wraz z niebywałym rozwojem możliwości technologicznych, samo fizyczne istnienie tych dwóch czynników (*Ciała i Wydarzenia*) nie jest determinantem koniecznym do zaistnienia proponowanej w tytule pracy zależności. Czy zatem w ogóle warto o tym mówić? Za pewne próby odpowiedzi na pytania zasadnicze (naczelne dla człowieka) – ta kumulacja wątpliwości rozszerza horyzonty i pozwala wzbogacić świadomość, co jest może nawet ważniejsze, niż sama odpowiedź. Odpowiedź bowiem jest elementem statycznym, wydarzającym się raz i zatrzymanym w swej konsekwencji. Czyli automatycznie wykluczającym się z naturą świata – dynamiczną, zmienną, rozszerzającą się w formie tajemniczego procesu. Stąd wniosek, że sam proces jest istotą wartą pracy i obserwacji, gdyż zeń wynika całość podstawowych pytań i na nim kończą się próby odpowiedzi.

BIBLIOGRAFIA

DRUKI ZWARTE:

- Z.Bauman, *Ciało i przemoc w obliczu ponowoczesności*, Toruń 1995.
H.Bergson, *Wstęp do metafizyki*, Kraków 2016.
S.Brzoska [red.], *Klasyki i adepci polskiej sztuki performance*, Katowice 2015.
M.Chmieliński, *Umowa społeczna i jej krytycy*, Warszawa 2010.
N.Depraz, *Zrozumieć fenomenologię. Konkretna praktyka*, Warszawa 2010.
P. Dybel, *Oblicza hermeneutyki*, Kraków 2012.
M.Eliade, *Sacrum, mit, historia. Wybór esejów*, Warszawa 1974.
E.Fromm, *Ucieczka od wolności*, Warszawa 2008.
H-G. Gadamer, *Aktualność piękna*, Oficyna Naukowa, Warszawa 1993.

A.van Gennep, *Obrzędy przejścia: systematyczne studium ceremonii*, Warszawa 2006.

M. Heidegger, *Kant a problem metafizyki*, Warszawa 1995.

T.Kantor, *Pisma*. Tom 1. *Teksty o latach 1934–1974*, Wrocław – Kraków 2004–2005.

L.Kołakowski, *Horror metaphisicus*, Warszawa 1990.

M.Kwiek, *Rorty i Lyotard: w labiryntach postmoderny*, Poznań 1994.

A.Kozyra, *Filozofia zen*, Warszawa 2004.

E.Nowicka, *Świat człowieka – świat kultury*, Warszawa 2004.

K.Obuchowski, *Człowiek intencjonalny*, Warszawa 1993.

Z.Osiński, *Jerzy Grotowski. Źródła, inspiracje, konteksty*, Tom 1, Gdańsk 2009.

A.Pastuszek, *Metafizyczne grymasy. Czysta forma Witkacego jako kategoria metafizyki*, Toruń 2009.

M.Popczyk [red.], *Przestrzeń sztuki: obrazy – słowa – komentarze*, Katowice 2005.

K.Skiba, J.Janiszewski, P.Konno, *Artyści, Wariaci, Anarchiści*, Gdańsk 2010.

A.Schopenhauer, *Świat jako wola i przedstawienie*, Warszawa 2011.

W.Tatarkiewicz, *Historia filozofii*, Tom 1– 3, Warszawa 2004.

św.Tomasz z Akwinu, [STh. I,q.76,a.1], *Traktat o człowieku*, Kęty 1998.

V.Turner, *Gry społeczne, pola i metafory. Symboliczne działania w społeczeństwie*, Kraków 2005

WYDAWNICTWA PERIODYCZNE:

C.Jędrisko, *Herman Nitsch: Anty-logos i ciało*, Estetyka i Krytyka 25 2/2012.

J.Holewińska, *Wiedeń: Czy nadal boimy się ojcobójców?*, Dwutygodnik Sztuka Nr 17/ 2009.

S.Jaskulska, „Rytuał przejścia” jako kategoria analityczna. *Przyczynek do dyskusji nad badaniem rytualnego oblicza rzeczywistości szkolnej*, Studia Edukacyjne nr 26/2013.

K.Kupczyńska, *Akcjonizm Wiedeński – sztuka niepokornych*, Tygiel Kultury 4–6 (76–78) 2002.

ŹRÓDŁA INTERNETOWE:

E.Bendyk, *Kultura 2.0. Wyzwania cyfrowej przyszłości*, http://kpbk.umk.pl/Content/45368/Raport_Kultura_2.0.pdf

G.Brus, *Zum Teil ist das Volk ein Trottel*, Wiener Zeitung. at – http://www.wienerzeitung.at/nachrichten/kultur/kunst/584585_Zum-Teil-ist-das-Volk-ein-Trottel.html

E.Gorządek, *Cezary Bodzianowski*, Culture.pl, 2004, <http://culture.pl/pl/tworca/cezary-bodzianowski>

C.G.Jung, *Gesammelte Werke und andere Schriften*, Deutsche Gesellschaft für Analytische Psychologie: <http://www.cgjung.de/cgj>

W.Owczarski, *Czy Witkacy chciałby do Cricot?*, Teatr–Pismo, <http://www.teatr-pismo.pl/archiwalna/index.php?sub=archiwum&f=pokaz&nr=12&pnr=10>

S.Ruksza, *Akcjonizm wiedeński. Przeciwny biegun społeczeństwa*, Kraków 2011, <http://www.obieg.pl/teksty/22899>

M.Stelmach, *Szkoda mnie zakopać. Rozmowa z Tomaszem Machcińskim*, Dwutygodnik.com, <http://www.dwutygodnik.com/artukul/6421-szkoda-mnie-zakopac.html>

K.Sienkiewicz, *Przemysław Kwiek*, w: <http://culture.pl/pl/tworca/przemyslaw-kwiek>

Idem, *Sędzia główny*, <http://culture.pl/pl/tworca/sedzia-glowny>

Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach

Paulina Walczak

**Miejscotwórstwo – Miejscoodtwórstwo. Przestrzenie
współzależne – świat i jego obrazy w naszej świadomości.**

DYPLOM 2014

Wydział Artystyczny

Poziom kształcenia: jednolite studia magisterskie

Forma studiów: studia stacjonarne

Kierunek: Malarstwo

DYPLOM GŁÓWNY

Tytuł: Miejscotwórstwo – Miejscoodtwórstwo

PROMOTOR: prof. Kazimierz Cieślik

DYPLOM DODATKOWY:

prof. Waldemar Węgrzyn

PRACA TEORETYCZNA

PROMOTOR: dr A.Giełdoń-Paszek

RECENZENT: adj. dr hab. G.Hańderek

WSTĘP

Jestem użytkownikiem, odbiorcą architektury. Jak każdy inny człowiek, codziennie muszę obcować z architekturą, często nie najlepszej jakości. Czy to doświadczenie ma na mnie wpływ? Z pewnością. Zadaję jednak pytanie: czy głębsza refleksja nad architekturą może dać odpowiedź na zagadki, które próbuję rozwikłać w swoich pracach? Czy lęk, niepewność, samotność, ale także radość, spontaniczny zryw można dogłębnie zrozumieć poprzez architekturę? Interesuję się nią. Życiem w niej. Relacjami jakie człowiek buduje w architekturze, jej obrazem, obrazem świata, który buduje nasze własne ja.

Architektoniczne inklinacje, inspiracje i intuicje płynące z przestrzeni... W moich obrazach czerpię z nich, próbuję dokonać interpretacji, rozpoznać relacje, które człowiek buduje. Relacje, które tworzy z innymi ludźmi w pewnym środowisku, ale też te, które są pomostami łączącymi człowieka z przestrzenią, architekturą. Jest to tym, co tak naprawdę tworzy miejsca, ich obraz, a jednocześnie jest częścią nas samych, tak samo istotną, jak nasze kończyny czy organy wewnętrzne.

Malarstwo jest kontemplacją. Podróżą w głąb problemu w poszukiwaniu odpowiedzi, ale również podróżą w głąb siebie. Najczęściej musi ona zostać odbyta samotnie, bez czyjejkolwiek pomocy. Z architekturą jest zupełnie odwrotnie. To kolektywna aktywność, wymagająca skoordynowanej pracy wielu osób i nakładu dużych środków.

Interesują mnie części wspólne malarstwa i architektury. Przestrzenie – te fizyczne i te urojone – zbudowane w naszych głowach, z pozbieranych obrazów, emocji, przeżyć. Żeby bardziej zrozumieć proces dochodzenia do tego, czym jest dane miejsce, poniżej przedstawiam schemat, według którego podążam:

MIEJSCE, PRZESTRZEŃ – ZMYSŁY, ZAPIS – OBRAZ MIEJSCA (PAUZA W RUCHU) – EMOCJE, PAMIĘĆ, NADBUDOWA – MIEJSCE UTWORZONE W NAS – POWTARZA SIĘ (MIEJSCE, PRZESTRZEŃ ITD.) ARTYSTA, JA

1. EMOCJA, MIEJSCE – WYRAŻA – ODCZYT Z MIEJSCA ZAPISANEGO W NIM – ZMYSŁY, WRAŻLIWOŚĆ, TECHNIKA – PRZED-

STAWIENIE- SFABRYKOWANE MIEJSCE – ODCZYT – WIDZ (TWO- RZĘ MIEJSCE W KIMŚ)

2. EMOCJA, MIEJSCE – WYRAŻAM – POKAZUJE MIEJSCE UTWORZONE W SOBIE / MYŚLOWA MAPA MIEJSCA – ODCZYT, BUDOWANIE – WIDZ

Cykl *Miejscotwórstwo – Miejscoodotwórstwo* odnosi się do tworzenia przestrzeni i jej odczytywania na poziomie wielozmysłowym. Cały proces odbywa się w pewnym miejscu, przestrzeni. Poprzez zmysły dokonuje się zapis i powstaje obraz miejsca. Na jego podstawie emocje i pamięć tworzą miejsce w nas. Pokazuję je takim, jakie jest we mnie. Obrazy są myślową mapą miejsc. Ich uniwersalny charakter pozwala odbiorcom odczytać i budować ich własne przestrzenie.

1. Miejsce, przestrzeń

Miejsce – według słownika współczesnego języka polskiego to *określony fragment przestrzeni (np. ziemi, przedmiotu, ciała); punkt*.¹ *Określane jest ono również słowem pochodzenia łacińskiego; loci.*

Miejsce jest przestrzenią, w której żyje człowiek. To w nim przejawia się wszelka działalność ludzka. Człowiek osadzony jest w miejscu, zatem pojawia się pytanie jakie ma ono znaczenie dla niego? Jedno jest pewne, że człowiek jest zależny od miejsca i odwrotnie. Hanna Buczyńska-Garewicz tłumaczy, że *żyjemy w miejscach i poprzez miejsca, tak zresztą jak miejsca istnieją dzięki nam. Ta koegzystencja miejsca i człowieka jest zbudowana z wielu różnorodnych i złożonych przeżyć*.²

Istnieje wiele rodzajów miejsc. Marc Augé wyróżnia miejsce antropologiczne, które jest konkretną konstrukcją przestrzeni, która nie jest w stanie przedstawić zmian i sprzeczności życia społecznego, ale do której odwołują się ci, którym zostaje przez nią przypisane

1 B.Dunaj [red.] , *Słownik współczesnego języka polskiego*, Warszawa 2001, s.513.

2 H.Buczyńska-Garewicz, *Miejsca, strony, okolice. Przyczynek do fenomenologii przestrzeni*, Kraków 2006, s.5.

jakiegokolwiek miejsce.³ Zatem: *cała antropologia jest antropologią antropologii innych, a ponadto miejsce, miejsce antropologiczne, jest jednocześnie zasadą sensu dla tych, którzy je zamieszkują.*⁴ Miejsce antropologiczne służy identyfikacji, jest określone historycznie i jest racjonalne. Jest ono również niejednoznaczne. Człowiek odnosząc siebie do miejsca, w którym żyje, do ludzi z którymi przebywa, tworzy wyobrażenie tego miejsca. Oznacza to, że powstaje wiele różniących się od siebie interpretacji, które zależą od punktu widzenia. Mimo wszystko takie punkty orientacyjne są ważne, by stworzyć pełniejszy obraz.

Marc Augé dokonuje istotnego podziału w obszarze antropologii kultury. Wg niego *rozdzielenie pomiędzy miejscami a nie – miejscami dokonuje się przez przeciwstawienie miejsca i przestrzeni.*⁵ Rozwija swą myśl trzymając się założeń Michela de Certeau, który *«wychodząc od pojęć miejsca i przestrzeni pisze, iż nie przeciwstawia on miejsc przestrzeniom jak miejsc, a nie – miejscom. Przestrzeń jest dla niego praktykowanym miejscem», krzyżowaniem się ciał w ruchu».*⁶ Miejsca antropologiczne, choć nie przestają całkowicie istnieć, to tracą na znaczeniu we współczesnym pejzażu i stają się „miejscami pamięci”. Wskutek mieszania się ludzi z różnymi miejscami i informacjami o nich, powstają nie – miejsca. Są one przestrzeniami, których *nie można zdefiniować ani jako tożsamościowe, ani jako relacyjne, ani jako historyczne.*⁷ Są one tworem hipernowoczesności. W przeciwieństwie do miejsc antropologicznych, nie – miejsca *nie integrują dawnych miejsc.*⁸ Śmiało można określić je mianem miejsc anonimowych, które wbrew pozorom nie pozostają puste, a dzień w dzień wypełniane są ludźmi. Należą do nich np. poczekalnie, dworce kolejowe, czy supermarkety.

Do pierwszego z wymienionych nie – miejsc odniosłam się już wcześniej w swych obrazach. Cykl ten powstał w wyniku bolesnych doświadczeń. Samotność i pustka, jaka emanowała z realnie istnieją-

3 M. Augé, *Nie-miejsca: wprowadzenie do antropologii hipernowoczesności*, tłum. R. Chymkowski, Warszawa 2012.

4 Ibidem, s.34.

5 Ibidem, s.54.

6 Ibidem.

7 Ibidem, s.53.

8 Ibidem.

cych poczekalni, stanowiła idealne odniesienie do stanu będącego we mnie. Nie – miejsca nie mają w sobie pierwiastka życiowego, są poza ogólnie rozumianym czasem, są „wszędzie takie same” i pozbawione indywidualnego charakteru. Wejście w tę konkretną przestrzeń i mijanie się z obcymi, a jednak podobnymi do mnie ludźmi, z którymi nie tworzyłam żadnej relacji, pozwoliło stworzyć obraz tego miejsca we mnie. Do tego przyczyniła się architektura, wokół której wciąż toczy się wiele dyskusji, a teoretycy szukają sposobu, by przedstawić obraz panoramiczny, poruszający wiele wątków jakże skomplikowanego tematu, jakim jest architektura i jej następstwa. Jako przejaw architektury można uznać życie, jakiegokolwiek formy jego występowania, jako że we współczesnym świecie w większości przypadków, a z pewnością w przypadku egzystencji człowieka, jego bycia w świecie, mówimy o byciu w architekturze, relacji człowiek – architektura. Oskar Hansen architekt, rzeźbiarz, pedagog, twórcą m. in. idei Formy Otwartej czy koncepcji Linearnego Systemu Ciągłego, wraz z żoną Zofią jest autorem niezwykłych osiedli mieszkaniowych z lat 60-tych xx wieku. Pomimo faktu, iż tworzyli w okresie istnienia PRL-owskiej architektury braku oraz chorych norm budowlanych, nie porzucili idei, którym byli oddani, zawsze uważając dobro użytkownika za nadrzędną wartość. Architektura jako środowisko życia, to próba stworzenia idealnych warunków w projektach Oskara i Zofii Hansenów, mających silną podbudowę intelektualną u utopijnym charakterze, ale również dokumentacja z „oswajania” przestrzeni dokonywanej przez użytkowników bezimiennych blokowisk, z monotonnymi, przytłaczającymi rytmami identycznych okien i balkonów. Analizując ich pracę w płaszczyźnie użytkowej, spojrzeć należy na nią przez pryzmat przykładów zrealizowanych w przeszłości, obserwując ich relacje z użytkownikiem oraz to, jak działa na nie upływ czasu. Zmaterializowane wizje Hansena z programowo doskonałych stają się łamiącymi główkami, zagadkami, których przeciętny użytkownik nie do końca jest w stanie zrozumieć i wykorzystać. Wizja architekta zderza się z życiem. To wszystko wpływa na nasz odbiór miejsca, czy też przestrzeni.

Pewna pustka, która towarzyszyła mi w trakcie malowania *Poczekalni* wywołała zarazem anonimowość, podobną do tej, którą da się wyczuć z blokowiskach. Bo niby projekty te miały na celu stworzenie czegoś idealnego, to w rezultacie zderzyły się z brutalną rzeczywistością.

W dużej mierze nie były przystosowane dla prawdziwego użytkownika, nie były na miarę swoich czasów, a więc były utopijne.

Skoro istnieje współzależność miejsca i człowieka, to wspomnieć należy o pojęciu przestrzeni, które często nakłada się na pojęcie miejsca. Trafnie to ujął w swej książce *Przestrzeń i miejsce* Y.-F. Tuan.⁹ Według niego miejsce i przestrzeń, ich znaczenia, pokrywają się w doświadczeniu. To, co początkowo określane jest przestrzenią, w procesie poznawania i nadawania wartości zamienia się w miejsce. Aby mogła istnieć definicja terminu „przestrzeń” i „miejsce” niezbędna jest obecność obu. Jak to zaznacza Tuan: „bezpieczeństwo i stabilność miejsca zwraca naszą uwagę na otwartość, wielkość i grozę przestrzeni – i na odwrót”.¹⁰

Jest wiele sposobów rozumienia przestrzeni. Często utożsamiana jest z bezmiarem, zbiorem elementów składających się z punktów, z czymś bez jakichkolwiek ograniczeń, czy wyodrębnieniem się z Chaosu. Ta ostatnia cecha jest najważniejszą właściwością przestrzeni. Odrębność nie jest jedynym elementem inicjującym powstanie przestrzeni. Jest nim również „rozwijanie jej na zewnątrz” w stosunku do pewnego centrum (czyli punktu, z którego dokonuje się lub niegdyś dokonało się to rozwijanie i poprzez który jak gdyby przechodzi strzała rozwoju, oś rozwinięcia) albo niezależne od tego centrum”.¹¹

2. Zmysły, zapis

2.1. Początki „sensologii” i jej dzieje na przestrzeni wieków

Naukowcy, badacze, teoretycy – to oni penetrują wciąż pełen tajemnic obszar, który stanowią zmysły.¹² Już w starożytnych Indiach i Chinach możemy dopatrywać się pierwszych tekstów mówiących

o idei sensorium¹³, dokładnie w indyjskich Wedach. W najstarszej części zbioru, czyli w *Rygwedzie*, która powstała ok. 1500 r. p.n.e. nie ma konkretnego terminu „zmysły”, ale pojawia się określenie takie jak: „dotykanie”, które jednoznacznie nie odnosi się do idei odczucia. W pismach medycyny ajurwedyjskiej (ok. 350–600 r. n.e.), w relacji o powstaniu świata zawarta jest informacja o *siłach kształtujących istnienie: sat-twa, istota duchowa, oddziałuje na pięć narządów poznania (słuch, dotyk, wzrok, zmysł smaku i zapachu), jednocześnie wspierając pięć zmysłów działania – karmendriya (jak chodzenie czy mówienie). Liczba pięć pojawia się również w klasycznych tekstach Chin w okresie dynastii Zhou (Chou), rządzącej między 1122 a 255 rokiem p.n.e.: pięć pierwiastków (drewno, ogień, ziemia, metal, woda) pozostawało w korelacji – odpowiednio z kierunkami (wschód, południe, centrum, zachód, północ), organami poznania (oko, język, usta, nos, ucho), pięcioma smakami, pięcioma zapachami, pięcioma organami wewnętrznymi i tyłoma częściami ciała*.¹⁴

Chrześcijańska Europa względem Azji analizowała rozwój zmysłów w następujący sposób. Otóż ludzkie ciało i chęć zrozumienia jego poznawczego działania stanowiło dla niej bardzo interesujący problem. Wszystko rozpoczęło się za sprawą Platona i Arystotelesa. W pismach pierwszego zauważamy, iż uznał on zmysły za narzędzia duszy, systematyzuje je, wyliczając smak, zapach, słuch i wzrok.¹⁵ Uważa, że dotyk i wrażenia z nim związane przeszkadzają ciału odbierać świat zewnętrzny we właściwy sposób. Według Platona najbardziej przydatny jest zmysł wzroku, chociaż nie przedstawia on pełnego obrazu drogi poznania. Arystoteles przyczynił się do powstania najbardziej znanego ujęcia zmysłów w kulturze Zachodu. Wymienił on wzrok jako najważniejszy ze zmysłów, a za nim słuch, zapach, smak i dotyk.¹⁶

Nowy Testament dostarcza wielu informacji dotyczących poznawania poprzez zmysły. Pojawiają się treści o cudach Jezusa dokonanych

13 *całość wszystkich zmysłów oraz wszystkich dróg (zazwyczaj nerwowych), jakimi informacje, powiadamiające nas o istnieniu czegokolwiek, mkną do ośrodkowego układu nerwowego*, <http://forum.gazeta.pl/forum/w,44789,99563630,99563630,Sensorium.htm>.

14 R. Sendyka, *op.cit.*, s.21.

15 *Ibidem*, s.21, Platon, *Timajos*.

16 *Ibidem*, s.21.

9 Y.-F.Tuan, *Przestrzeń i miejsce*, Warszawa 1987

10 *Ibidem*, s. 16.

11 W. N.Toporow, *Przestrzeń i rzecz*, Kraków 2003, s.31.

12 R. Sendyka, *Antropologia zmysłów*, Autoportret 2011, nr 3, s.20–27.

za pomocą dotyku, idee ascezy, postu, minimalizmu, ale i bogate witraże jako element wyposażenia chrześcijańskich świątyń, czy symboliczne znaczenie światła w pismach teologów. Aktywny na tym polu był również Orygenes, czy Tomasz z Akwinu, który namawiał by wznosić wzrok ku Bogu („wzrok wewnętrzny”).¹⁷

Idąc dalej – renesans rozpoczął intensywne badania nad zmysłami, skupiając się przede wszystkim na wzroku w obszarze fizyki. Kartezjusz widzi dualizm „ciała” i „rozumu”, a opozycyjnie wypowiada się John Locke mówiąc, że źródłami naszej wiedzy są „doznania zmysłowe”.¹⁸ W XVIII wieku Immanuel Kant skupił się na podmiocie poznania, który warunkował przedmiot poznania. Poznajemy za pomocą fenomenów, które są konstruktami pochodzącymi z wrażeń zmysłowych. Interesowały go przede wszystkim warunki poznania rzeczy.¹⁹

Ponownie do klasycznej hierarchii zmysłów i tradycyjnego postrzegania (głównie za sprawą Hegla) zwraca się wiek XIX. Wiek ten kojarzymy również z nadwrażliwymi artystami, którzy poszukiwali nowych wrażeń zmysłowych. Ważnym jednak odkryciem w tamtym czasie okazało się stwierdzenie Karola Marksa, że *wykształcenie pięciu zmysłów jest dziełem całej dotychczasowej historii*²⁰, a to dało początek nowym badaniom w dziedzinie kultury i historii.

Mnogość dźwięków, hałasów, obrazów, informacji i innych bodźców przyczyniła się do kontrolowania, ale i zarazem zachwycania się zjawiskiem zmysłów w wieku XX i XXI. Stanowią one źródło wiedzy o nas samych, naszego poznawania świata. Dają nam mnóstwo informacji, a mimo to wciąż jest nam ich mało i za wszelką cenę staramy się zgromadzić ich więcej. Dziś bardzo często mówi się, że utrzymywany przez wiele lat na pierwszym miejscu zmysł wzroku, został zastąpiony zmysłem dotyku.

Może nie jest wcale tak do końca. Trudno się spierać z badaczami tego problemu, ale czuję niekiedy, że zmysł wzroku i słuchu można trak-

17 Ibidem, s. 22.

18 J.Locke, *Rozważania dotyczące rozumu ludzkiego*, Warszawa 1955, [w:] R.Sendyka, *op.cit.*, s.22.

19 http://pl.wikipedia.org/wiki/Immanuel_Kant

20 R.Sendyka, *op.cit.*, s.22.

tować na tym samym poziomie. Jedno uzupełnia drugie i daje właściwą drogę poznania. Gdyby przyjrzeć się na chwilę osobom niewidomym i ociemniałym, to można stwierdzić, że jest to bardzo trudne. Mimo to, ich pola niewidzenia są bardzo różne. Wszystko zależy od nastroju, pogody i nie jest łatwe do nazwania, ale w wypadku osób ociemniałych, czyli tych, które straciły wzrok, jest możliwe do opisanie. Wątek ten na tyle mnie zainteresował, że postanowiłam rozwinąć go w moim obrazie. Zwracam szczególną uwagę, by kropek/ punktów można było dotknąć, więc kwestia zmysłu dotyku jest w pewnym sensie rozwiązana i nawet niewidomy ma szansę obcować z tą pracą. Jednak w jaki sposób oddać to jak oni widzą świat? Pola niewidzenia osób niewidomych, to tak naprawdę biele, a jeśli chodzi o kolor, to jest mowa o *subtelnej mgławicy, która wygląda jak przy rozszczepieniu światła, tęczy albo o bladobrunatnym pulsującym kolorze z iskrzącymi, opalizującymi złotymi drobinkami. Zazwyczaj osoba niewidoma ma przed oczami trójwymiarową przestrzeń, w której biel nie jest tylko płaską kartką, to raczej kąpiel w bieli*.²¹ Tak też i ja starałam się w podobnej przestrzeni zanurkować. Sięgnęłam po złoty kolor i może nie do końca bladobrunatny, ale wybrałam taki, który był pełen mieniących się drobinek. Mimo to dominuje złoto. Chciałam stworzyć wrażenie pulsacji, aby wszystko migotało. Zazwyczaj działa to w tę stronę, że widomi starają się przedstawić niewidomym przestrzeń, w której żyją, ale ja chciałam wejść w to, w czym oni się znajdują. Jesteśmy takimi samymi użytkownikami architektury i świata. Świat jest dla nas taki sam, ale niewidomi odczuwają i widzą go inaczej. W obrazie *Miejscotwórstwo – Miejscoodtwórstwo 05* nie chodzi o odtworzenie pól niewidzenia niewidomych w całkowity sposób, a bardziej o punkt wyjścia, którym jest ich świat.

2.2 Multisensoryczny odbiór przestrzeni.

Jako pierwszy ideę wielowarstwowości rozumienia przestrzeni przedstawił Laszlo Moholy-Nagy, związany z Bauhausem artysta malarz, fotograf, grafik, projektant wnętrz, rzeźbiarz. Poprzez prowadzenie wielu eksperymentów przyczynił się do rozwinięcia się op-artu po wojnie i sztuki kinetycznej. Jego prace zwróciły się ku przestrzeni.

21 M.Tomasiak, *Pola Niewidzenia*, Autoportret, *op.cit.*, s. 82–86.

Na początku XX wieku stworzył pierwsze dzieło kinetyczne *Modulator przestrzeni i światła*. W rzeźbach z tego okresu promienie świetlne załamują się i tworzą przestrzeń. Wyliczając 44 rodzaje przestrzeni Moholy-Nagy zaznacza, że *przeźroczystość jest rzeczywistością naszych doświadczeń zmysłowych*.²² Łączy fizyczne pojmowanie przestrzeni jako *wzajemne położenie ciał z „organicznym przeżywaniem przestrzeni*, które dotyczy wszystkich rodzajów zmysłów razem z ruchem i równowagą.²³

Dziś, w czasach masowej produkcji obrazów, ogromnej ilości elementów skupiających naszą uwagę, to właśnie zmysł wzroku dominuje. Budynek nadal odbierany jest *na podstawie jakości wizualnych*.²⁴ W ten sposób: *architektura staje wobec zagrożenia utraty swojej materialnej obecności, haptyczności i dotykowej intymności: budynki zmieniają się bowiem w czyste obrazy, przedmioty wizualnego uwodzenia*.²⁵

Juhani Pallasmaa w artykule *Krajobrazy zmysłów* tłumaczy, że to ona powoduje, iż odcinamy się od świata, dzięki niej możemy się przed nim ukryć, ale zarazem wzmacnia naszą egzystencję. To jeden z elementów wskazujących na hegemonię wzroku. Bardzo mocno wyraża się to również w *kulturze konsumenckiej*.²⁶ Z jednej strony człowiek zaniedbuje swoją cielesność. Z drugiej zaś, sterowani jesteśmy za pomocą naszych zmysłów. W każdym miejscu słyszymy muzykę, czujemy jakiś zapach, czyli dajemy się manipulować i to prowadzi do *hiperestezji*.²⁷ Podobnie dzieje się w samej architekturze. Chodzi o zwrócenie uwagi, o bryłę, która ma pozostać w pamięci i o samego projektanta. Juhani Pallasmaa nazywa to *sensorycznym wyczyszczeniem*.²⁸ Dla niego głównym powodem pewnego rodzaju braków w architekturze są problemy z niewłaściwym traktowaniem zmysłów i ciała, jak również *brak równowagi*

22 L. Moholy-Nagy, *Von Material zu Architektur*, Passau 1929, Mainz, Berlin 1968, s.194.

23 Á. Moravánszky, *Postrzeganie przestrzeni*, „Autoportret” 2013, nr 2, s.10–24

24 J. Pallasmaa, *Krajobrazy zmysłów. Dotykanie świata przez architekturę*, Autoportret 2011, nr 3, s.4–11.

25 Ibidem, s.5.

26 Ibidem

27 Hiperestezja – sztucznie wygenerowana estetyzacja u dzisiejszych obsesyjnych konsumentów.

28 Ibidem, s.6.

w systemie sensorycznym oraz zaginięcie egzystencjalnego charakteru architektury.²⁹ Powoduje to, że nasza wyobraźnia przestaje pracować. Widzimy coś, co jest zaplanowanym działaniem. Takim wy kalkulowanym zabiegiem. Jednak nie można powiedzieć, że architektura działająca na zmysły w ogóle nie powstaje. Oczywiście, że jest. Jednym z jej twórców jest np. Peter Zumthor, który w książce *Myślenie architekturą* podkreśla rolę zmysłu dotyku, wspominając o drewnie bądź innych materiałach wyzwalających niewyobrażalną ilość doznań.

Warto w tym miejscu wspomnieć o tzw. architekturze meteorologicznej, czyli rozumianej w ujęciu fizycznym. Związana jest ona ze współczesną technologią i ogólnie rozumianą nowoczesnością. Stanowi punkt wyjścia do przedstawienia tego, co niewidzialne, opierając się na prawach fizyki i chemii. *Nowością jest nie projektowanie określonej atmosfery przestrzeni w budynku, ale próba tworzenia takiej atmosfery z minimalnym udziałem widzialnej architektury, a w każdym razie przy maksymalnej redukcji widzialnej materii na rzecz warunków klimatycznych, które wyznaczają charakter i granice przestrzeni, choć są odbierane przez ciało człowieka (wyłączając umysł) bez angażowania wzroku*.³⁰ To wszystko wiąże się z dążeniami XXI wieku, który stara się przekroczyć granice. W ten sposób architektura meteorologiczna zaczęła znacznie mocniej oddziaływać, wręcz stała się czymś powszechnym w dziedzinie projektowania. Jej głównym przedstawicielem jest szwajcarski architekt Philippe Rahm. Współpracuje on z Jeanem-Gillem Décosterem od 1995 roku. Stworzyli oni m.in. na 8. Biennale Architektury w Wenecji (2002) instalację zatytułowaną *Hormonarium*. Wchodząc do niej od razu można było odczuć sztucznie stworzony klimat. Jedynie osoby ze zdrowym sercem i krążeniem były w stanie zwiedzać tę instalację, ponieważ łączyła się ona z gwałtownymi zmianami atmosferycznymi. To, co było w niej niesamowite, to to, że *wewnątrz pomieszczenia oko nie dostrzegало jego krawędzi, lecz jaskrawą, żarzącą biel na płaszczyznach, które wydawały się nie mieć granic. Wzrok rejestrował rozproszoną jasność, a nie kształt wnętrza sali. Powoli ważniejsze od oka stawały się inne receptory przestrzeni, przede wszystkim zwi-*

29 Ibidem, s.6.

30 Ibidem, s.39.

zane z oddychaniem, poczuciem orientacji i równowagi.³¹ To co działo się z ludzkim ciałem, jego mięśniami i oddechem pozwoliło na idealne zgranie się organizmu z przestrzenią. Wszelkie architektoniczne granice zaniknęły. *Rahm i Décosterd stworzyli w »Hormonorium« przestrzeń o zawartości tlenu w powietrzu zredukowanej z 21 do 14, 5%, typowej dla wysokości 3000 m n.p.m., czyli dla poziomu lodowców górskich. Klimat ten stymulował układ endokrynologiczny, a przez to stan umysłu i zachowanie człowieka.*³² W ten sposób w człowieku tworzyły się różne reakcje. Bardzo skrajne. Podłoga wykonana była z płyt pleksiglasu, pod którymi znajdowały się lampy fluorescencyjne. Intensywność padającego światła była tak duża, że oko nie było w stanie mieć z nim kontaktu. *Wygenerowane promieniowanie stymulowały siatkówkę oka, redukując wydzielanie melatoniny. Obniżenie poziomu tego hormonu w ciele człowieka zmniejsza odczucie zmęczenia, prawdopodobnie zwiększa podniecenie seksualne i sprawia, że nastrój staje się bardziej regularny. Dzięki obecności promieni UV-A rośnie poczucie zadowolenia, a promienie UV-B umożliwiają syntezę witaminy D.*³³ Tak mocne światło powodowało, że wszystko zlewało się w jedną wielką białą plamę, nie dało się wyczuć przestrzeni, jej kształtu i powodowało to, że człowiek miał problem z orientacją w niej. To jak najbardziej architektura działająca na zmysły. Silnie je uruchamiająca. Klimat jaki miał miejsce w instalacji decydował i kontrolował zachowanie ciała, powodując zatrzymanie się, wzajemne spojrzenia, zamyślenie, otwarcie na osobę obok.³⁴ Idealnie podsumowuje te działania Barbara Stec w swym artykule, gdy przytacza Gilles' a Deleuze' a, który w książce *Le pli. Leibniz et le baroque* zwraca uwagę na ciągłość materii i duszy w nieprzerwanej kontynuacji poruszeń na poziomie świata widzialnego i niewidzialnego, odbieranego ludzkimi zmysłami.³⁵ Ilustracją tej ciągłości jest aktualny dla Deleuze' a, Leibnizjański model domu, w którym parter (ciało) wpuszcza za pośrednictwem okien (zmysłów) świat zewnętrzny do wnętrza, a pię-

tro (dusza) jest zamkniętą puszką, połączoną z parterem reagującą na bodźce membranę. W ciemnej przestrzeni gabinetu, niedostępnej dla oka, bodźce materii generują niewidzialny świat świadomości. Model ten przypomina instrument muzyczny, w którym widoczny ruch materii jest źródłem niewidzialnego dźwięku. Schemat fałdy, osadzony w kontekście współczesnej nauki, pokazuje jednocześnie związek sfery zmysłów i umysłu, przynależnych do ciała, oraz ujawnia umowność i sztuczność granic naukowych kategorii, nieadekwatnych do aktualnej wiedzy.³⁶ W ten oto sposób metabolizm człowieka i ciągłość architektury zostaje jednorodna i ciągła, a tradycyjne granice zanikają.

Co ciekawe, przyglądając się rozwojowi idei sensorium, wspomnieć należy o wydanej kilka lat temu książce *The Sixth Sense Reader*, w której pojawiła się sugestia, iż istnieją 33 kategorie ludzkiego doświadczenia zmysłowego.³⁷ Jak to tłumaczy Pallasmaa: *Bez wątpienia nasza świadomość otoczenia i przestrzeni angażuje lub wymaga domen doświadczenia, które wychodzą poza klasyczną piątkę zmysłów. Myśl średniowiecza faktycznie już rozpoznała szósty zmysł – zmysł podmiotowości właśnie.*³⁸ On to zaczyna przekierowywać naszą aktywność na odbiór zmysłu dotyku jako najważniejszego. Spycha wzrok na dalszy plan, ponieważ to zmysł dotyku jest ojcem wszystkich zmysłów. Pallasmaa pisze, że *zmysły są specjalizacjami tkanki skórnej i wszystkie wrażenia sensoryczne są sposobami dotykania, a przez to w sposób zasadniczy są powiązane z taktylnością.*³⁹ To podmiot doświadcza świata i jego ciało wraz ze zmysłami stanowią jedność. Michel Serres wyraża to tak: *W skórze, przez skórę, świat i ciało dotykają się, definiują ich wspólną granicę. Przygodność oznacza wzajemny dotyk: świat i ciało spotykają się i pieczą skórę. Nie lubię mówić o miejscu, w którym istnieje moje ciało, jako o lokalizacji, wolę mówić, że rzeczy się mieszają. [...] Skóra wchodzi*

31 Ibidem, s.40.

32 Ibidem.

33 Ibidem, s.41.

34 Ibidem, s.42.

35 Ibidem, s.38.

36 B.Stec, *Architektura meteorologiczna Philippe'a Rahma*, „Autoportret” 2011, nr 3, s. 38–44.

37 D.Howes, *The Sixth Sense Reader*, Oxford, New York 2009, [w:] „Autoportret” 2011, nr 3, s.7.

38 J.Pallasmaa, *op.cit.*, s.7.

39 Ibidem, s.8.

między rzeczy ze świata i powoduje ich zmieszanie.⁴⁰ W ten sposób łączymy się ze światem, z ludźmi i z samym sobą. Pallasmaa tłumaczy jak to wygląda: „Łączymy się ze światem najpierw przez zmysł haptyczny. Nawet percepcje wzrokowe są włączone w haptyczne kontinuum podmiotu; moje ciało pamięta, kim jestem i jakie miejsce zajmuję w świecie. [...] Cudowna spójność i ciągłość świata nie mogą pochodzić z naszej wrodzonej fragmentarycznej wyobraźni wizualnej, ponieważ nasze wzrokowe doświadczenie świata jest wiecznie zmieniającą się i przesuwaną się mozaiką fragmentarycznych obrazów; świat jest utrzymywany z pewnością w całości za sprawą zmysłu haptycznego i zmysłu świadomości. Moje czujące zmysłowe ciało jest naprawdę pępkiem mojego świata, ale nie jako punkt widzenia w perspektywie centralnej, ale raczej jedyny punkt integracji, odniesienia, pamięci i wyobraźni.⁴¹ W ten sposób wiele dowiadujemy się o wszystkim co wokół nas. Do naszych zmysłów docierają informacje, które są następnie przetwarzane i poprzez nie ujęte zostają sytuacje, miejsca i ludzie. Co istotne, to pamięć jest głównym generatorem pracy zmysłów i naszej percepcji. Czyli wszystko co się wydarzyło wcześniej – zapachy, które mieliśmy okazję poczuć, czy dźwięki, które mogliśmy usłyszeć, dają obraz danego miejsca. Zmysły są zintegrowane w pełne doświadczenie świata i podmiotu – w zmysł egzystencjalny.⁴² O tej integracji, jak to wskazał Pallasmaa, bardzo zdecydowanie wypowiada się Merleau-Ponty: *Moja percepcja nie jest zatem sumą wzrokowych, taktylnych i słuchowych danych: postrzegam w sposób totalny całym sobą, ujmuję unikatową strukturę rzeczy, unikatowy sposób bycia, który przemawia do wszystkich moich zmysłów jednocześnie.*⁴³ Bachelard odnosząc się do sensorycznej interakcji, nazywa ją *polifonią zmysłów*.⁴⁴ Mimo wrażenia zagmatwania, które mogłoby wystąpić między nimi, rozumieją się idealnie. Stąd zbliżając się do architektury, która mogłoby się wydawać, będzie atakowała wizualnie, czyni coś

40 S. Connor, *Michel Serres' Five Senses*, [w:] *Empire of the Senses*, s. 322, Autoportret, op.cit. s.8.

41 J.Pallasmaa, op.cit., s.8–9.

42 Ibidem, s.9.

43 M.Merleau-Ponty, *The Film and the New Psychology*, [w:] *Sense and Non-sense*, Evanston 1964, Autoportret, op.cit., s.10.

44 G.Bachelard, *Poetyka marzenia*, Gdańsk 1988, Autoportret, op.cit., s.10.

zupełnie innego. Doprowadza do tego, że przeżywamy ją multisensorycznie, często nie będąc nawet tego świadomi. To, co na zewnątrz nas, jest tym samym co stanowi nasze wypełnienie, czym jesteśmy. *Każdy krajobraz i budynek ma swoje słuchowe, haptyczne, olfaktoryczne i smakowe jakości, które nadają percepcji wzrokowej poczucie realności, pełności i żywotności. Co najważniejsze, nieświadomy zmysł dotyku jest ukryty we wzroku. Poprzez wzrok dotykam materiałów, powierzchni i krawędzi świata i osądzam ich haptyczne jakości.*⁴⁵ Od tego zależy jak doświadczamy przestrzeń, jak ją oceniamy i co wobec niej czujemy. Nie da się tylko spojrzeć i w ten sposób ocenić, czy coś jest blisko, czy daleko, miękkie, czy twarde. Należy dotknąć i zobaczyć, by wiedzieć. W ten sposób budzą się w nas emocje, które wysyłamy, i które to są nam zwracane przez dane miejsce lub obiekt. Ta wymiana jest naturalną kolejną rzeczą, ponieważ w ten właśnie sposób przeżywamy świat.

3. Obraz miejsca (pauza w ruchu)

Dla Tuana przestrzeni nie stanowią cztery ściany, ale przestrzeń to według niego ruch, a miejsce to pauza. Za każdym razem gdy idziemy, a następnie zatrzymujemy się, tworzymy przestrzeń/miejsce. Proces ten odbywa się za pomocą wielu zmysłów. Podobnie, czyli jako *polifonię zmysłów*⁴⁶, określa to Bachelard. Wszystkie zmysły w trakcie doświadczenia rzeczywistości współpracują ze sobą. Działają równocześnie i potęgują odbiór świata. W ciekawy sposób swą funkcję realizuje architektura. Jest niczym kontynuacja tego co naturalne, czego nie stworzył człowiek, a co jest wokół niego. Wyzwała w ten sposób wszelkie możliwości percepcji i *horyzont dla doświadczenia i rozumienia świata*.⁴⁷ Jak stwierdza Pallasmaa *każde wzruszające doświadczenie architektury jest wielozmysłowe; jakości przestrzeni, materiału, skali są mie-*

45 J.Pallasmaa, op.cit., s.10.

46 G. Bachelard, *Poetyka marzenia*, Gdańsk 1998, [w:] J. Pallasmaa, *Oczy skóry. Architektura i zmysły*, Kraków 2012, s.51.

47 Ibidem, s.51.

rzony w równym stopniu przez oko, nos, skórę, język, szkielet, mięśnie.⁴⁸ Ta aktywność zmysłów jest bardzo duża, stąd obraz danego miejsca przedstawiający się w nas nie jest jednoznaczny. To właśnie zatrzymanie powoduje, że zaczynamy porządkować, to co wokół nas się pojawia. Wzrok kieruje się na pierwszy plan, ale zaraz za nim, a może nawet razem z nim, jest dotyk. Idąc za Pallasmaą, który to powołuje się na Hegla, czytamy: *że jedynym zmysłem, który daje nam wrażenie przestrzennej głębi jest dotyk, ponieważ dotyk właśnie «wyczuwa wagę, opór i trójwymiarowy kształt (gestalt) ciał materialnych i tym samym sprawia, że jesteśmy świadomi tego, że we wszystkich kierunkach rozciągają się wokół nas rzeczy».*⁴⁹ Dzięki temu więcej wiemy i więcej zapamiętujemy o danej przestrzeni. To tak naprawdę moment, którego nie jesteśmy w stanie uchwycić, ale nasze zmysły robią to za nas. W dziwnych okolicznościach zaczynamy czuć i kojarzyć coś z pewnym miejscem. Nie jest to dla nas zrozumiałe, ale odtwarza się w nas co jakiś czas lub cały czas w zależności od charakteru zdarzeń, w których uczestniczymy.

Pauza w ruchu, to istotny element procesu, w którym uczestniczymy w zasadzie cały czas. Aby móc rozeznaczyć się w pewnym miejscu, rozpoznać je i coś w nim zrobić, zatrzymanie się jest niezbędne. Od jakiegoś czasu tworzę grafiki, w których ruch odgrywa ważną rolę. Chodzi w nich o coś zupełnie innego, a jednak wciąż sprowadza się wszystko do kwestii budowania obrazu przestrzeni w nas. Cykl grafik pt. Gry dotyczy konfliktów międzyludzkich i różnych sposobów ich rozwiązywania. Tak jak wspomniałam wcześniej, ich istotnym elementem jest ruch. Przedstawiając różne sytuacje staram się, by mogły one dalej trwać. Dzięki zastosowaniu folii magnetycznej pozwałam oglądającym wpłynąć na ich kształt. Odbiorca może uczestniczyć w tworzeniu nowych konfiguracji. W pierwszym momencie może kojarzyć się to z czymś przyjemnym, z zabawą, zabawką, jednak po pewnym czasie obcowania z grafiką, problem, który został w niej poruszony oddziałuje jako coś zupełnie innego, znacznie poważniejszego. Tak też trzymając się metody działania, którą na swój sposób opanowałam, zwróciłam się w stronę budowniczych. Kojarzą mi się z procesem

48 Ibidem, s.51.

49 Ibidem, s.53.

powstawania. Wszystkie prace znajdują się w gablotach, za szkłem, z wyjątkiem jednej. Wydawać się może, że są takie same, jednak starałam się przedstawić proces dochodzenia do tego, czym jest przestrzeń wokół nas. W filmie *Human scale* Andreas'a Dalsgaard'a jeden z architektów/urbanistów dał grupie klocki lego, aby coś z nich zbudowała. Wszyscy bez zastanowienia zaczęli tworzyć z nich różne konstrukcje. Tak samo dzieje się w rzeczywistym świecie. Stąd staram się, byśmy zwracali uwagę na fakt decydowania o wyglądzie miejsca, w którym się znajdujemy. Żeby nie było to zbyt pochopnym działaniem. Ta ostatnia, otwarta gablota różni się od innych jeszcze tym, że jest w kolorze. Przechodząc od tego, co nie jest dla nas zrozumiałe, do tego co zrozumiałym się staje, docieramy do realnego, pełnego kolorów świata, na który możemy mieć wpływ. Przejawia się to w symboliczny sposób, poprzez zmianę miejsca magnesu. Odwołując się do słów Kevina Lynch'a autora książki *Obraz miasta* czytamy, że *Miasto jest nie tylko obiektem postrzegania (a być może upodobania) milionów ludzi reprezentujących bardzo różne klasy społeczne i charaktery, ale jest też wytworem wielu budowniczych, którzy nieustannie modyfikują jego strukturę dla własnych racji. [...] Jego wzrost i kształt można objąć tylko częściową kontrolą. Nie ma efektu finalnego, jest tylko ciągła sukcesja etapów. Nic więc dziwnego, że sztuka kształtowania miast dla radości zmysłów jest dość odmienna od architektury, muzyki czy literatury. Od innych sztuk może się dużo nauczyć, ale nie może ich imitować.*⁵⁰ Tak też powstaje mnóstwo różnych miejsc. Mniej lub bardziej przyjemnych. Ważne jest to, że decydujemy o tym, a jeszcze ważniejsze jak to czynimy, bo trzeba mieć świadomość tego, co „aranżacja przestrzeni może oznaczać dla codziennej radości życia lub trwałego zakorzenienia albo wzbogacenia sensu i wartości środowiska.”⁵¹

Poza grafikami, które stanowią dyplom dodatkowy, o podobnym problemie traktuje obraz, który jako podobrazie wykorzystuje blachę. Początkowo miała być bardziej elementem zniekształcającym świat, który się w niej odbija, jednak efekt finalny, to lustro. Wszystko co się w nim odbija przysłonięte jest warstwą punktów przechodzących od

50 K. Lynch, *Obraz miasta*, Kraków 2011, s.2.

51 Ibidem, s.3.

czerni do bieli na zasadzie gradientu. To co realne, to obraz odbity. Za każdym razem jest inny. Po części przewrotność tej pracy polega na tym, że z założenia sztuka ma być zwierciadłem, które odbija czy pokazuje świat albo artystę. Artysta próbuje odbić rzeczywistość albo siebie, a u mnie jest to jednym i drugim. Również pod tym względem, że jest to dosłownie prawdziwe lustro i syntetyczny obraz, który jest moją wypowiedzią. Stanowi to podwójne zapętlenie.

W artykule *O przestrzeni: na progu doświadczenia*, Marta Olszewska odwołuje się do powieści francuskiego pisarza Georges'a Perec'a *Człowiek, który śpi*.⁵² Autor duży nacisk kładzie na opis przestrzeni, na sposoby jej doświadczenia. Pamięć stanowi źródło wielu informacji o wyglądzie przestrzeni, w której znajduje się bohater. Świadczy o rozlokowaniu przedmiotów w tym miejscu i o realnym ich istnieniu. Z drugiej strony bohater doświadcza przestrzeni, jak pisze Olszewska, w taki sposób, że „na pierwszy plan wysuwa się odległość dzieląca poszczególne przedmioty i «szlaki», przemierzane przez bohatera faktycznie, lub tylko w myślach, aby dotrzeć do różnych przedmiotów, które to szlaki zmieniają pokój w siatkę rekwizytów”.⁵³ Cytując dalej autorkę artykułu należy zwrócić uwagę na fakt, iż „opis sennej przestrzeni pokoju odpowiada wypracowanemu przez filozofów stanowisku, w myśl którego przestrzeń poznaje się poprzez ciało pozostające w ruchu. Wiąże się ono ze zmianami w rozumieniu percepcji, które zaistniały już pod koniec XIX wieku”.⁵⁴ Wzrok przestał funkcjonować jako najważniejszy ze zmysłów. W związku z tym wytworzyło się odczucie, że to cielesność zaczyna dominować. Wraz z poruszeniem się ciała dana zostaje nam możliwość postrzegania. Odnosząc to do architektury, jak to wspominał w *Oczach skóry* Juhani Pallasmaa: „autentyczne doświadczenie architektury składa się ze zbliżania się i konfrontowania z budynkiem, a nie z formalnego podziwiania jego fasady, z aktu wejścia do środka, a nie z wizualnego projektowania drzwi; z zaglądania lub wyglądania przez okno, a nie z samego okna ujętego jako materialny

52 M. Olszewska, *O przestrzeni: na progu doświadczenia*, „Anthropos” 2010, nr 14–15, s. 12–26.

53 Ibidem, s. 17.

54 Ibidem, s. 17.

obiekt; wreszcie z przebywania w przestrzeni ciepła, a nie paleniska czy kominka jako zaprojektowanego przedmiotu. Przestrzeń architektoniczna jest przestrzenią zamieszkaną, a nie przestrzenią fizyczną, a przestrzeń zamieszкана zawsze wykracza poza geometrię i to, co daje się zmierzyć”.⁵⁵ Stąd przestrzeń zewnętrzna i wewnętrzna bohatera wzajemnie się przenika. Postrzeganie przestrzeni zależy od jego stanu świadomości. Ciało i świadomość są ze sobą rozdzielne. Kiedy człowiek określa położenie przedmiotu leżącego obok, tak naprawdę staje się nim. W ten sposób jest w stanie ocenić gdzie on się znajduje: relację ciała do przedmiotu. Bohater powieści Pereca funkcjonuje również w innej relacji, relacji miejsca do przestrzeni. Miejscem jest pokój, a przestrzenią miasto. Jak to Olszewska trafnie zauważyła, Y.-F. Tuan rozróżnia oba te pojęcia. Uważa on, że znaczenie jednego i drugiego jest takie samo, gdy się ich doświadcza. Według niego „«przestrzeń» jest bardziej abstrakcyjna niż «miejsce»”.⁵⁶ Bohater wędrując, odwiedza wiele nowych miejsc. Zdaniem Michel' a de Certeau chodząc tracimy miejsce, przestajemy go doświadczać. Ów brak miejsca powoduje, że nie czujemy się związani z danym miejscem, że nie rozpoznajemy go i pamięć nie jest w stanie utrzymać tego obrazu ani uczucia w nas. Powoduje to, że jesteśmy samotni tak jak bohater powieści. Jego problem z odnalezieniem się w przestrzeni wiąże się, jak to nazywa Barbara Kita, z nieumiejętnością „dotykania jej wzrokiem”⁵⁷ i z ogromną ilością obrazów. Im więcej ich, tym mniej się widzi. Jedno ze spostrzeżeń bohatera jest istotne. Otóż wędrując, dociera do niego, że mimo, iż zmienia się przestrzeń, to jego odczucia co do niej nie zmieniają się. Podążając dalej za Kitą czytamy, że *Ciągła zmiana miejsc, będąca naturalną konsekwencją przemieszczania się sprawia, że one same stają się miejscami tranzytowymi, pozbawionymi trwałego charakteru. Przestrzeń powstała w rezultacie praktykowania takich miejsc stałaby się archetypem nie – miejsca (non-lieu)*.⁵⁸ Człowiek przemierzając świat

55 J. Pallasmaa, *op.cit.*, s. 76.

56 Y.-F. Tuan, *op.cit.*, s. 16.

57 B. Kita, *Między przestrzeniami. O kulturze nowych mediów*, Kraków 2003, s. 54.

58 Ibidem, s. 62.

trafia od miejsca do miejsca. Sugerując się celem, skacze z jednego do drugiego i nie zastanawia się nad tym, co jest pomiędzy. Stąd dłuższe przebywanie gdziekolwiek nie jest w ogóle możliwe. Zresztą jedną z cech miejsca jest niestałość. Do tego dochodzi fakt, iż ludzie są zakorzenieni dynamicznie, co umożliwia jednoczesne przebywanie »tu« i »tam«, nadając miejscu charakteru heterotopii, z jednoczesnym brakiem zakotwiczenia w każdym z nich. Ów hybrydyczny charakter miejsc pozwala na nazwanie ich przestrzeniami »przejścia«, (nie)miejscami⁵⁹

Dziś sens pojęcia miejsce zmienia się. Ponowoczesną przestrzeń tworzą zmultiplikowane (nie)miejsca. Człowiek doświadcza przestrzeni poprzez ciągłą zmianę miejsc. Przemieszczanie się w niej w tradycyjny sposób zaczęło polegać na czym innym, na podróży »w miejscu«, spełniającej się w (nie)miejscach.⁶⁰ W ten sposób przestrzeń uległa zawężeniu. Jednak istotne jest to, że jest to przestrzeń przeżyć.

4. Pamięć, emocje, nadbudowa

Pamięć, emocje, nadbudowa, to etap całego procesu powstania/ budowania przestrzeni, który ma wpływ na nas. Na to, jak ją odczytamy. Istotnym elementem jest tu pamięć. To ona bardzo często pozwala nam rozpoznać miejsce. Piszę „rozpoznać”, ponieważ budując pewien obraz nieświadomie odwołujemy się do tego, czego doświadczyliśmy w przeszłości i poprzez np. zapachy, czy dźwięki, które są bodźcem uruchamiającym nasze kojarzenie, rozpoznajemy miejsce. Niekiedy tyle wystarczy, by czuć się pewnym i móc powiedzieć, że się zna to miejsce, choć wcale do niego jeszcze nie dotarliśmy. Italo Calvino w swej książce *Niewidzialne miasta* prowadzi narrację tak, że mimo iż Marco Polo – wysłannik Kubłaj Chana opowiada o wielu miejscach, które odwiedził, to tak naprawdę wciąż wspomina obraz Wenecji. Ta uniwersalność pozwala skupić się na samym działaniu zmysłów, emocji i pamięci, a to tworzy nowe procesy budowania przestrzeni.

Sięgając po różne metody zapamiętywania, w których zmysły (a głównie zmysł wzroku) odgrywały ważną rolę, należy wspomnieć

59 M.Olszewska, *op.cit.*, s.22.

60 B.Kita, *op.cit.*, s.105–106.

o mnemonice/mnemotechnice. Wymyślił ją Symonides z Keos, a Mnemosyne jest jej patronką. Bardzo intensywnie rozwijała się od starożytności. Mnemonika jest narzędziem zbierającym skojarzenia, przechowującym je i pozwalającym do nich wrócić, gdy jest nam to potrzebne. Polega ona na odciskaniu w pamięci miejsc i wyobrażeń. Dlatego jeśli miejscalocis, w których przechowywane są wyobrażenia, tworzą starannie zaplanowany układ przestrzenny, wówczas łatwiej wrócić do nich pamięcią.⁶¹ Tak też działa nasz umysł w momencie znalezienia się w jakimś miejscu. Poprzez zapamiętanie wielu obrazów i odłożenie ich w odpowiednich szufladkach bądź komnatach pałacu, który wytworzyliśmy w naszych głowach i sięgnięcie po nie, kojarzymy i łączymy je w całość. Ten zlepek często bardzo przypadkowych obrazów niekoniecznie odtwarza rzeczywisty obraz miejsca, a buduje go na nowo w nas. Przypominanie i wyobrażanie sobie pewnych miejsc jest po prostu w nas. Pallasmaa tłumaczy to na podobnej zasadzie, otóż *percepcja, pamięć i wyobrażenia znajdują się w stanie nieustającej interakcji; teraźniejszość miesza się z obrazami pamięci i marzeniami. Budujemy nieustannie olbrzymie miasto przywołań i przypomnień, a wszystkie odwiedzone przez nas miasta są składnikami metropolii znajdującej się w naszym umyśle.*⁶²

Gdyby jednak spojrzeć na bardziej neurobiologiczne lub psychologiczne ujęcie problemu, to należałoby odnieść się do postawionych w 1988 roku przez Roberta Zajonca i jego współpracowników tez, które mówiły o *oddziaływaniu podprogowych bodźców afektywnych, czyli o rozłączności procesów afektywnych od świadomości i poznania.*⁶³

Wielu naukowców podważało te stwierdzenia, jednak polskie zespoły badawcze, w niezależnych ośrodkach pod koniec lat 90. xx wieku zapoczątkowały badania i udowodniły, że *nieświadomiony afekt istnieje.*⁶⁴

Nasza psychika składa się z tego co świadome, czyli z doznań, odczuć, spostrzeżeń czy myśli, ale i z tego co poza nią, czyli z nie-

61 V.Sajkiewicz, *Między doświadczeniem życia a estetyką. Przestrzeń miasta we współczesnym teatrze polskim*, [w:] K.Wilkoszewska [red.] *Czas przestrzeni*, Kraków 2008, s.64.

62 J.Pallasmaa, *op.cit.*, s.79.

63 R.K.Ohme, *Nieświadomiony afekt*, Gdańsk 2007, s.15.

64 Ibidem, s.15.

świadomości.⁶⁵ To właśnie zjawiska w niej się toczące spowodowały, że powstały dwa nurty psychologii: psychologia głębi i behawioryzm. Ich przedstawiciele mówią, iż *chodzi o zakres zjawisk bardzo rozległy, o wielkiej wadze dla jakości życia: o przebieg i rolę procesów składających się na osobnicze doświadczenie, toczących się wedle nieznanych podmiotowi reguł (jak warunkowanie klasyczne), kodowanych w umyśle sposobami, których nie da się zaobserwować (jak w wypadku „efektu samej ekspozycji” czy innych form bezwiednego przywiązywania się do miejsc, osób czy krajobrazów) wpływających na dalsze funkcjonowanie w sposób niezauważalny (jak doświadczenia z okresu dzieciństwa, które mogą wyznaczać określone reakcje na określone bodźce do końca życia).*⁶⁶ Poruszamy się, jesteśmy, czujemy i wiemy, a tak naprawdę nie rozumiemy skąd to pochodzi. Według fizyka i biologa Andrzeja Wróbla *ilość informacji docierających w ciągu sekundy na powierzchnie receptyjne naszych zmysłów szacuje się na 100 miliardów bitów, podczas gdy w tej samej sekundzie jesteśmy w stanie uświadomić sobie nie więcej niż 100 bitów.*⁶⁷ Stąd nasze pole świadomości nie jest w stanie wiele pomieścić, a uświadomienie jest końcowym etapem procesów, więc zarazem procesem długotrwałym, co powoduje, że nie jest możliwe by człowiek przetworzył wszystko, co się wokół niego dzieje. Jarymowicz zwraca się ku emocjom, które definiuje jako *wszelkie procesy wartościowania.*⁶⁸ Stara się je określać jako te, które występują w świadomości, i te których w niej nie ma. Odbywają się w nas non stop. Nie jesteśmy w stanie kontrolować ich w całości, ale to co nieświadome oddziałuje na nas i powoduje między innymi, że pojawia się odczuwana przez nas emocja.

*Spostrzegamy rzeczywistość.*⁶⁹ Potwierdzenie na to bierze się z *licznych przesłanek zakodowanych w umyśle, wśród których wiele ma*

- 65 M.Jarymowicz, *Czy emocje mogą się zmieścić w polu świadomości*, [w:] R.K.Ohme [red.] *Nieuświadomiony afekt*, Gdańsk 2007, s.17–28.
 66 Ibidem, s.18.
 67 A.Wróbel, *Czy można wierzyć zmysłom?*, [w:] M. Jarymowicz, *op.cit.*, s.18.
 68 M.Jarymowicz, *Dociekania nad naturę emocji: o emocjach poza świadomością i emocjach poza spontanicznością*, [w:] M. Jarymowicz, *op.cit.*, s.19.
 69 *Taż*, *Czy emocje mogą się zmieścić w polu świadomości*, [w:] M. Jarymowicz, *op.cit.*, s.19.

*postać utajoną, a mimo to wyznaczają procesy przetwarzania informacji – w odpowiedzi na pojawiające się pytania w poluświadomości.*⁷⁰ Nieznane są źródła naszych zachowań i decyzyjności naszych nagłych działań, ale to co nas prowokuje, to *mechanizmy homeostatyczno-popędowe.*⁷¹

Jarymowicz wspomina również o tym, że bardzo często nieświadomie zbieramy i przetwarzamy informacje, które nigdy nie docierają do naszej świadomości, a procesy te *„toczą się podprogowo – poniżej progu świadomości”*⁷² i niezależnie od naszej woli, nie jesteśmy świadomi odczuwanych przez nas emocji i tego co z nimi związane. Mimo to, porozumiewamy się niewerbalnie i jesteśmy w stanie odczuć impuls kierujący naszym działaniem.

Emocje przebiegają nieświadomie, ponieważ *istnieje bezpośrednie synaptyczne połączenie pomiędzy wzgórzem i ciałem migdałowatym.*⁷³ To one odpowiedzialne są za *wzbudzanie afektu (atrybutu każdej emocji), i leżą w obszarze struktur podkorowych, niezdolnych do wzbudzania świadomości.*⁷⁴ Tym co wyznaczało granicę pomiędzy tym co obiektywne i realnym odbiorem bodźca, było pojęcie *progu*. Przytoczona przez Jarymowicz definicja brzmi: *Próg, to minimalna energia bodźca, niezbędna do pobudzenia neuronu.*⁷⁵ Nie każdy bodziec jest wychwytywany, chociaż są też takie, które są dostrzegalne, a mimo to nie trafiają do pola świadomości. Część z nich istnieje i wpływa na nasze funkcjonowanie. Są też takie, z których istnienia zdajemy sobie sprawę. Jednak to, co ma miejsce w naszej świadomości jest zależne od *bardzo wielu czynników, których zakres wykracza dalece poza samą energetyczną podprogową czy nadprogową wartość bodźców sensorycznych zapoczątkowujących procesy przetwarzania informacji.*⁷⁶ Tak też mechanizm emocji zachodzących nieświadomie polega na tym, że: *Impulsy pochodzące spoza centralnego układu nerwowego przebiegają najpierw przez wzgórze, gdzie*

- 70 Ibidem, s.19.
 71 Ibidem.
 72 Ibidem.
 73 J.LeDoux, *Mózg emocjonalny. Tajemnicze podstawy życia emocjonalnego*, Poznań 2000, [w:] M. Jarymowicz, *op.cit.*, s.20.
 74 M.Jarymowicz, *op.cit.*, s.21.
 75 Ibidem, s.21.
 76 Ibidem.

są dekodowane sensorycznie (wstępnie «rozpoznawane», bez udziału świadomości), a następnie przez ciało migdałowe, gdzie są dekodowane afektywnie (wstępnie wartościowane, bez udziału świadomej oceny). Ten drugi etap ukierunkowuje reakcje emocjonalne. Ciało migdałowe ma liczne powiązania – drogami zstępującymi z układem wegetatywnym i obwodowym, a drogami wstępującymi z ośrodkami korowymi. Często nie dochodzi do przepływu impulsów w kierunku ośrodków wyższych, ale mimo braku świadomości tego, co się dzieje, możliwe jest pobudzenie efektorów i wyzwolenie rozmaitych reakcji. W takich przypadkach uruchomiona czynność może zostać później zaobserwowana lub potoczyć się bezwiednie.⁷⁷ W ten sposób odbieramy i oceniamy, to co wokół nas się dzieje. I to co świadome i to co nieświadome ma wpływ, ale pamiętać należy, że rozpoznanie bodźca wcale nie jest konieczne. Pojęcie o przedmiocie, osobie, zwierzęciu może wynikać z naszych zmysłów. Na przykład ze zmysłu dotyku, czy słuchu. Nie musimy konieczne dookreślać czegoś, by móc na to *reagować emocjonalnie*.⁷⁸

5. Miejsce utworzone w nas

To ostatni z etapów. Etap, który powinien jawić się jako coś klarownego. Tak jednak do końca nie jest. Jak już wspomniałam wcześniej, nie jesteśmy w stanie przedstawić wszystkiego co się w nas dzieje. Mimo to pojawiają się w nas odczucia i to one w pewnym sensie kierowały mną w trakcie malowania obrazów. Jako sposób wypowiedzi wykorzystałam kropkę/punkt. Po części łączy się to z definicją miejsca, chociaż dla mnie istotniejsze było doświadczenie, które nabyłam podczas konserwacji zabytków. Pracowałam w Sanktuarium Matki Bożej w Lubecku przy malowidle z początku xv wieku. Jednym z etapów jest punktowanie z łac. *punctum* (kropka) *metoda retuszu warstwy malarzkiej w obrazach i rzeźbie polichromowanej, wypełnienie ubytku kropką, kreską lub plamą w kolorach lokalnych. Ubytki opracowane w ten sposób można z bliska odróżnić od oryginału dzięki czemu ten nie jest zafałszo-*

77 Ibidem, s.22.

78 Ibidem, s.23.

wany warstwami wtórnymi.⁷⁹ Z jednej strony sposób pracy i ilość tak wypełnianych plam, ale i samo miejsce spowodowało, że zaczęło to na mnie oddziaływać. Sięgnęłam po punkty, ponieważ chciałam pokazać obraz zamazany, niewyraźny. Ta wibracja wydaje mi się adekwatnym ujęciem tego, co się w nas dzieje. Czujemy pewne miejsce, tworzy się w nas jego obraz i takim jest ono dla nas. Zależało mi na tym, by każdy obraz był uniwersalnym przedstawieniem miejsca. Dla mnie jest jakimś konkretnym przeżyciem, sytuacją, relacją z drugim człowiekiem, architekturą, czyli szeroko ujmowaną przestrzenią. Wydaje mi się, że każdy kto podejrze i choć odrobinę zgłębi się w tych drganiach, odkryje własne miejsce. W *Niewidzialnych miastach* Italo Calvino Marco Polo wspomina, że usłyszał dźwięk dzwonek i od razu wiedział, że należą one do wielbłąda, który stoi na pewnym placu. To był dla niego bardzo charakterystyczny dźwięk, dzięki niemu mógł od razu odnaleźć to miejsce w swej pamięci. Jego zmysły uruchomiły pewność jego kojarzenia i działań. Tak też i my jesteśmy w stanie dzięki drobnemu impulsowi odkryć coś, co głęboko ukrywa się w nas. Roland Barthes w swej książce *Światło obrazu. Uwagi o fotografii* świetnie tłumaczy jak to się dzieje, że pewne przedstawienia tak nas przyciągają.⁸⁰ Analizuje on fotografię, ale wydaje mi się, że równie dobrze można w ten sam sposób odczytać malarstwo. W końcu patrząc na obraz pierwszą pojawiającą się rzeczą jest zainteresowanie. Barthes odwołując się do Cartiera Bressona, wskazuje na łacińskie słowo *studium*, które wg niego tłumaczyć można jako *dociekliwość, oddanie się pewnej rzeczy, skłonność do kogoś, pewien rodzaj ogólnego wciągnięcia się w coś, krzątanie, oczywiście, ale bez szczególnego zapamiętania*.⁸¹ Jest to jeden z dwóch elementów poprzez, które odczytuje/ odbiera on fotografię, a który to odbywa się w polu świadomości. Natomiast tym drugim, silniejszym, przełamującym *studium* jest pojęcie pochodzenia łacińskiego *punctum*. Określa je mianem „rany”, czy „użądlenia”. Jak dalej czytamy: *To słowo odpowiadałoby mi tym bardziej, ponieważ odsyła także do znaku kropki, a zdjęcia, o których*

79 <http://www.pwsz.nysa.pl/sitecontent/cbekz/pliki/biuletyn3.pdf>

80 R.Barthes, *Światło obrazu. Uwagi o fotografii*, tłum. J.Trznadel, Warszawa 1996.

81 Ibidem, s.46.

mówię, są rzeczywiście jakby naznaczone kropką, czasem jakby nakropkowane tymi wrażliwymi miejscami. Bo właśnie te znamiona, te rany są kropkami.⁸² Dla mnie również ma to tak wyraźne znaczenie. Odbywa się na dwóch podobnych płaszczyznach. Tej ogólnej (wizualnej), ale i tej wewnątrz (miejsca utworzonego we mnie).

Jest taki jeden mój obraz. Związany jest z konkretnym wspomnieniem. Otóż gdy byłam małą dziewczynką, tata usiadł ze mną po moim przyjęciu urodzinowym i oglądał ze mną prezenty, które dostałam od koleżanek. Wśród nich była pewna maskotka. Tata zapytał, czy wiem w jakim jest kolorze? Odpowiedział mi, że jest to ultramaryna, czyli jego ulubiony kolor. Ta sytuacja, relacja była wtedy bardzo prosta. Dopiero czas pozwolił mi ją docenić. Chciałabym bardzo móc czuć, że przestrzeń między nami jest tak mało skomplikowana. Stąd tylko ten jeden kolor. Cały obraz wypełniony jest ciemną ultramaryną w tle i jaśniejszymi punktami. Nic poza tym. O to właśnie chodzi. To tak jak w dialogu Wielkiego Chana z Marco Polo w Niewidzialnych miastach. Chan przerwał Polo opowieść o mieście, by wymyślić własną i sprawdzić, czy takie istnieje. Marco Polo stwierdził, że właśnie opowiadał o nim, gdy ten mu przerwał, a Chan zapytał:

– Znasz je? Gdzie leży? Jak się nazywa?

– Nie ma nazwy ani położenia. Powtórzę przyczynę, dla której je opisywałem: spośród wyobrazalnych miast należy wykluczyć te, których elementy sumują się bez wyraźnego wątku, bez wewnętrznej zasady, perspektywy, własnego wątku. Z miastami jest jak ze snami: wszystko, co wyobrażalne, może się przyśnić, ale nawet najbardziej zaskakujący sen jest rebusem, który kryje w sobie pragnienia lub jego odwrotną stronę – lęk. Miasta, jak sny, są zbudowane z pragnień i lęków, nawet jeśli wątek ich mowy jest utajony, zasady – absurdalne, perspektywy – złudne, a każda rzecz kryje w sobie inną.

– Nie mam pragnień ani lęków – oświadczył Chan – a moje sny układają umysł lub przypadek.

– Miasta również uważają się za dzieło umysłu lub przypadku, ale ani umysł, ani przypadek nie wystarczają do podtrzymania ich murów. To, co sprawia ci radość w mieście – to nie jego siedem, czy siedemdziesiąt siedem cudów, ale odpowiedź, jakiej udziela na twoje pytanie.

– Albo pytanie, jakie zadaje, zmuszając cię do odpowiedzi, jak Teby przez usta Sfinksa⁸³

Obraz przedstawia takie pragnienie, ale zarazem i lęk. Wydaje mi się, że złożoność mojej relacji porównywalna jest do miasta. Pełnego głośnych ulic, placów, ale i cichych zaułków. Nie jest łatwo to wyjaśnić, ale jednak przez swą autentyczność jest to tak bardzo wskazane. Nie jeden oglądający może zapytać po co? Ale ja wiem, że musiałam się z tym rozliczyć. Moje obrazy traktuję niekiedy jak coś w rodzaju terapii. Czasem rozluźniają, a znów kiedy indziej jeszcze bardziej wprowadzają w to, od czego chcę uciec. Sam proces jest długotrwały i wymaga ode mnie dużego poświęcenia i cierpliwości, więc uczy i pozwala mi poznać siebie. W trakcie pracy popadam w skrajności. Tęsknię i czuję, że muszę to robić, a za chwilę pojawia się myśl, że to nie ma sensu i niechęć do dalszego kropkowania. Stąd niczego nie planuję. Dotychczas każdy z moich obrazów był wcześniej zaprojektowany. Oczywiście w trakcie pracy wiele się zmieniało, jednak było to zupełnie inne podejście. W tym natomiast cyklu chciałam ulec emocjom i nastrojom, w które popadam. Nieregularność punktów i różniąca ich wielkość, to rejestr tego co w danym momencie działo się we mnie. Właśnie! Można je nazwać rejestratorami stanu faktycznego. Bardzo prawdziwymi i rzetelnie dokumentującymi wszelkie zachodzące we mnie zmiany. Istotny jest dla mnie proces dochodzenia do tego, co się wokół mnie dzieje i gdzie w danym momencie się znajduję. Tak długa praca, dość monotonna i pozwalająca wpaść niekiedy w trans, pozwala to zrozumieć. Dzięki zmysłom, udaje się wyrazić obraz miejsca sfabrykowanego, by dalej móc pokazać obraz miejsca powstałego we mnie.

Zwracając się raz jeszcze w stronę rejestratora stanu faktycznego – to idealnie pasuje to określenie do jednego z pozostałych moich obrazów. Otóż uznałam, że namaluję go tak, by pozostał on otwarty. Chodzi o to, że część punktów jest w chłodniejszych barwach, a znów inna w cieplejszych. Kładę je w zależności od nastroju, w jakim się w danej chwili znajduję. Kropki nawarstwiają się lub znajdują się w większych odstępach. Wszystko dzieje się spontanicznie. Myślę, że ten obraz będzie jeszcze długo powstawał. Wiąże się to z tym, że

83 I. Calvino, *Niewidzialne miasto*, Warszawa 2013, s.36.

skupiam się na przestrzeni, która jest we mnie. Dzieje się w niej bardzo wiele. Często nie jestem w stanie zapanować nad skrajnościami, w które popadam, więc dokładnie przedstawiam to, co ma miejsce za pomocą kropek. Nie oszukuję ani siebie, ani widza. Nie wiem, czy moim celem jest poznanie siebie poprzez to działanie, ale liczy się sam proces. Zazwyczaj starałam się zmierzyć z przestrzenią fizycznie funkcjonującą i jej odbiorem na drodze zmysłów oraz powstałym we mnie obrazie. Tym razem penetruję obszar znany mniej lub bardziej mnie samej. Tylko mnie. Ten wewnętrzny świat pozwala mi różnie odczytywać wszystkie inne, z którymi mam do czynienia. Poza emocjami, kontrolę nad sposobem, wielkością i rodzajem kropki przejmuje muzyka i wszystkie dźwięki towarzyszące mi w trakcie pracy.

Odwołując się do doświadczania przestrzeni, architektury poprzez zmysły, powinnam po raz kolejny zwrócić się w stronę wzroku, który stanowi przedłużenie zmysłu dotyku. Oglądamy i czujemy razem jaką jest każda z analizowanych przez nas powierzchni. Niezależnie od odległości w jakiej znajdują się względem siebie przedmioty, stają się jednymi w procesie doświadczania. Jak to napisał Merleau-Ponty: *Widzimy głębię, aksamitność, miękkość, twardość przedmiotów. Cezanne mówił nawet – ich zapach. Jeśli malarz chce wyrazić świat, to zestawienie kolorów musi nieść w sobie tę niepodzielną całość, inaczej obraz będzie jedynie aluzją do rzeczy, nie ukaże ich władczej jedni, ich obecności w niezrównanej pełni będącej dla nas wszystkich definicją rzeczywistości.*⁸⁴ Pallasmaa rozwija dalej wątek, odwołując się do Goetheańskiej idei dzieła sztuki, które ma się jawić jako coś *poprawiające życie*.⁸⁵ Natomiast według Bernarda Berensona „wyidealizowane wrażenia” pozwalają właściwie odebrać dzieło sztuki. Dzięki nim staje się to autentycznym, fizycznym doświadczeniem.⁸⁶ *Najważniejsze z nich nazwał wartościami taktylnymi. Jego zdaniem autentyczne dzieło sztuki stymuluje wyidealizowane wrażenia dotykowe i właśnie ta stymulacja przyczynia się do poprawy jakości życia. Rzeczywiście czujemy ciepło wody w wannie na obrazach Pierre’a Bonnard przedstawiających kąpiące*

84 M. Merleau-Ponty, *Wątpienie Cezanne’a* [w:] J. Pallasmaa, *op.cit.*, s.53–54.

85 J. Pallasmaa, *op.cit.*, s.54.

86 *Ibidem*, s.54.

*się kobiety oraz wilgoć Turnerowskich krajobrazów, możemy też poczuć ciepło słońca i zimną bryzę na namalowanych przez Matisse’a obrazach okien otwartych na morski widok.*⁸⁷ W ten sposób dostarczane są nam wrażenia nie tylko na poziomie wzrokowym, ale i duchowym, czy cielesnym. Liczy się każdy zapach, szelest w trakcie oglądania obrazu, każdy nawet najdrobniejszy element. Poprzez swoje obrazy, czy grafiki staram się zwrócić uwagę na taktylny charakter doświadczenia. Wręcz prowokuje, by podejść i dotknąć. Interakcja i uruchomienie wszystkich zmysłów jest dla mnie niezwykle ważne, ponieważ to one *nie tylko przekazują informację poddawaną osądowi intelektu, są również narzędziami uruchamiającymi wyobraźnię oraz artykulację myśli sensorycznej. Każda forma sztuki wypracowuje myśl metafizyczną i egzystencjalną za pomocą właściwego sobie medium i formy sensorycznego zaangażowania.*⁸⁸ Takie doświadczenie spowoduje, że zapisze się to w naszej pamięci, wyobraźni, a potem może pojawi się i we śnie. Nagromadzenie w jednym momencie, w konkretnym miejscu doznań, doświadczeń uruchamia zmysły i powoduje, że łączą się one w jedno i tworzą obraz w naszej pamięci.

Są takie miejsca np. w Azji. Pamiętam moje pierwsze zderzenie z tamtym światem. Mnóstwo dźwięków, mijających mnie osób, unoszące się zapachy, wszystko tak naprawdę przeplata się ze sobą i stanowi bogate przeżycie. To tak jakby jeden ze zmysłów gonił kolejny, wzmacniając to, co odczuliśmy chwilę wcześniej. Jest to wyjątkowe, chociaż pojawiają się również sytuacje przesyty, w których chcę się wyłączyć i poczuć tylko wybrane i szczególnie istotnie dla mnie elementy. Wtedy zamykam oczy. Myślę, że jest to tak naturalne, że każdy z nas bez zastanowienia to robi. Pallasmaa tłumaczy to w ten sposób: *Głęboki cień i ciemność są nam niezbędne, ponieważ rozmywają ostrość wzroku, czynią głębię i odległość niejednoznaczny i uruchamiają nieświadome widzenie peryferyjne i taktylną fantazję.*⁸⁹ Pozwalają na uruchomienie się wyobraźni i wyostrajają odbiór i rozumienie danego miejsca i doznań mu towarzyszących.

87 *Ibidem*, s.54.

88 *Ibidem*, s.55.

89 *Ibidem*, s.59.

Podobnie zostało to ujęte w filmie Wima Wendersa *If Buildings Could Talk*, o którym przypomina Barbara Stec.⁹⁰ Wraca ona do momentu, gdy bohaterowie spacerują po Rolex Learning Center i w pewnym momencie zatrzymują się i zamykają oczy. *Widz domyśla się, że wchodząc w intymny kontakt z przestrzenią budynku, wyostrzają zmysły, by dotrzeć do niewidzialnej natury przestrzeni.*⁹¹ Co istotne, autorami projektu architektonicznego są Japończycy, a to doprowadziło do tego, że poziom kontemplacji znacznie wzrósł. Poprzez zamknięcie oczu wartość odbioru przestrzeni, w której bohaterowie się znaleźli przesunęła się z obrazu na przestrzeń. *Obraz jako taki stał się w pewnym momencie niepotrzebny, zbyt nachalny i zagłuszający bezpośrednie odczucie pustki i głębi przestrzeni.*⁹² Tak też jeśli możliwe jest odcięcie się od tego co wizualne, a funkcjonowanie na poziomie duszy, myśli i odczuć, to dzięki zmysłom możliwe jest wejście w nasze ciało.

Pierwszy z obrazów z dyplomowego cyklu stanowi opowieść o świetle i cieniu. Mimo, że pojawia się tam znacznie więcej niż na pozostałych obrazach, to chciałam aby był on uniwersalny. Wskazywał na coś, ale nie nazywał tego. W tym obrazie jak u Pallaasmy *cień nadaje kształt i życie przedmiotowi umieszczonemu w świetle. Tworzy również sferę, z której rodzą się fantazje i marzenia. (...) W wielkich architektonicznych przestrzeniach rozgrywa się naprzemienna gra oddechów cienia i światła: cień wdycha, a iluminacja wydycha światło.*⁹³ *W stanach emocjonalnych bodźce zmysłowe przesuwają się od zmysłów bardziej wysublimowanych do tych bardziej archaicznych, od wzroku do słuchu, dotyku i węchu, od światła do cienia.*⁹⁴ Poprzez takie doświadczenia jesteśmy w stanie znacznie więcej zauważyć i odbywa się silniejsza kontemplacja. Intymność naszego przeżycia nabiera na znaczeniu.

90 B.Stec, *op.cit.*, s.38.

91 *Ibidem*, s.38.

92 *Ibidem*, s.38.

93 *Ibidem*, s.58.

94 *Ibidem*, s.58.

ZAKOŃCZENIE

Praca ta miała na celu przybliżyć mnie samej jak i czytelnikowi, widzowi w jaki sposób buduje się obraz przestrzeni, w której się znajduje. Na ile zmysły, emocje, czy pamięć są w stanie utworzyć obraz miejsca w nas. W naszej świadomości, ale i w nieświadomości odbywa się wiele procesów, które kształtują go i jak wspominałam już wcześniej, rozpoznanie bodźca nie jest konieczne. To jak rozumiemy i widzimy dany przedmiot, budynek, czy osobę może mieć swoje źródło w zmysłach. Nie musimy czegoś dokładnie opisywać i mieć tego pojęcie, by reagować na to emocjonalnie. Chociaż stanowi to subtelną reakcję, tak trudną do wychwycenia, to jednak pojawia się po pewnym czasie. Uruhamia, gdy jest to konieczne. Stąd pojawia się w nas czasem dziwne uczucie, jakby coś wydawało nam się znajome. To wszystko ma wpływ na przetwarzanie przestrzeni wokół nas.

Żeby uporać się z tym, co od dłuższego czasu nie dawało mi spokoju, postanowiłam namalować cykl obrazów pt. *Miejscotwórstwo – Miejscoodotwórstwo*. Oglądający może pomyśleć, że to abstrakcja, a dla mnie to minimalizm i synteza myśli, które dotyczą relacji człowieka z architekturą, z przestrzenią w ogóle. Zależało mi na tym, by były na tyle uniwersalne, że wyrywając mój fragment (którym jest obraz), dało się go przypasować do innego znajdującego się kawałek w lewo lub w prawo. Oczywiście dotyczy to jedynie mojego odczytu tego miejsca. Mimo tego, są one tak otwarte, że każdy widz będzie potrafił wyczuć zawartą w nim emocję. Pisemna część stanowi uzupełnienie tej praktycznej. Myślę, że doskonale tłumaczy na czym ma ona polegać. Temat moich rozważań stanowi bardzo szeroką opowieść. Trudno było mi podjąć decyzję, co zawrzeć w tekście, tak by nie był on tylko poruszeniem kilku wątków. Praca może wydawać się mimo wszystko chaotyczna, ale taka po części być miała. To niczym *silva rerum*, czyli las rzeczy.

DRUKI ZWARTE

- M. Augé M., *Nie – miejsca: wprowadzenie do antropologii hipernowoczesności*, Warszawa 2012
- R. Barthes, *Światło obrazu. Uwagi o fotografii*, Warszawa 1996.
- H. Buczyńska- Garewicz, *Miejsca, strony, okolice. Przyczynek do fenomenologii, przestrzeni*, Kraków 2006.
- I. Calvino, *Niewidzialne miasta*, Warszawa 2013.
- B. Kita, *Między przestrzeniami. O kulturze nowych mediów*, Kraków 2003.
- K Lynch., *Obraz miasta*, Kraków 2011
- L. Moholy-Nagy, *Von Material zu Architektur*, Passau 1929, przedruk Mainz, Berlin 1968.
- Ohme R. K., *Nieuświadomiony afekt*, Gdańsk 2007
- J. Pallasmaa, *Oczy skóry. Architektura i zmysły*, tłum. M. Choptiany, Kraków 2012.
- Słownik współczesnego języka polskiego*, [red.] B. Dunaj, Warszawa 2001.
- Y.-F. Tuan, *Przestrzeń i miejsce*, Warszawa 1987.
- W. N. Toporow, *Przestrzeń i rzecz*, Kraków 2003
- K. Wilkoszewska, *Czas przestrzeni*, Kraków 2008.

WYDAWNICTWA PERIODYCZNE

- Antrophos, 2010, nr 14–15.
- Autoportret 2013, nr 2–3.

ŹRÓDŁA INTERNETOWE

- <http://forum.gazeta.pl/forum/w,44789,99563630,9956363, Sensorium.html>
[stan z 19. 05. 2014].
- <http://www.pwsz.nysa.pl/sitecontent/cbekz/pliki/biuletyn3.pdf> [stan z 19. 05. 2014].
- http://pl.wikipedia.org/wiki/Immanuel_Kant
[stan z 19.05. 2014].

Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach

Urszula Przyłucka-Miozga

THE BLUE BOOK

DYPLOM 2014

Wydział Artystyczny

Poziom kształcenia: jednolite studia magisterskie

Forma studiów: studia stacjonarne

Kierunek: Grafika

Specjalność: Grafika Warsztatowa

DYPLOM GŁÓWNY

Tytuł: THE BLUE BOOK

PROMOTOR: adj. dr B.Otto-Węgrzyn

PRACA TEORETYCZNA

PROMOTOR: dr A.Giełdoń-Paszek

RECENZENT: adj. dr hab. G.Hańderek

WPROWADZENIE

Medycyna okulistyczna jest w stanie przytoczyć ogromną ilość zaburzeń wzroku. Zazwyczaj ich opisy tłumaczą patogenezę, metody, bądź niemożność leczenia. Jednak wynikający z nich sposób widzenia wyjaśniony jest bardzo zdawkowo. Zwykle sprowadza się do kilku przymiotników opisujących obraz jako: nieostry, jaskrawy, niepełny; lub zwrotów takich jak np. ubytek w polu widzenia, czy patologia barwy niebieskiej. Opisy tego typu nie są w stanie zobrazować całego wachlarza możliwości postrzegania przez oko chore i tak naprawdę, osobie dobrze widzącej nie dadzą nawet ogólnego pojęcia, jaka jest percepcja człowieka cierpiącego na wadę wzroku. Dopiero dokładny opis podany przez chorego może tę sytuację zmienić. Niby nic w tym złego, bo przecież lekarz przede wszystkim ma wiedzieć, jak chorobę leczyć, a nie solidaryzować się z pacjentem. Prawdziwy problem zaczyna się poza murami kliniki.

Informacje o chorobach są czerpane ze źródeł medycznych przez osoby, które nie mają nic wspólnego z medycyną. Zazwyczaj ma to miejsce w rodzinie i bliskim kręgu znajomych chorego. Ludziom tym nie wystarczą podręcznikowe ogólniki, drażą oni dalej i chcą wiedzieć, jak on widzi, zwłaszcza, gdy jego wada wzroku jest rzadka. Wtedy zaczyna się seria pytań, co i jak postrzega, czy rozpoznaje twarze, potrafi przeczytać numer autobusu i wiele innych. Po dłuższym czasie zaczyna to być męczące, dlatego też informacja o swoim defekcie jest udzielana bardzo niechętnie.

Sytuacja ta jest mi szczególnie bliska, ponieważ sama cierpię na mało znaną wadę wzroku – stożek rogówki. Nie jest ona bardzo rzadko występująca, jednak jeśli ktoś o niej słyszał, to tylko dlatego, że bliska mu osoba na nią choruje.

Czym jest stożek rogówki

Większość osób słysząc tę nazwę pyta mnie, czy w takim razie jestem krótko, czy dalekowidzem. Nie jestem w stanie odpowiedzieć, ponieważ widzę źle bez względu w jakiej odległości obserwowany

przeze mnie przedmiot się znajduje. W przypadku tej wady wzroku niezwykle trudno jest powiedzieć, jaki jest obraz, który otrzymuję chorym okiem. Ogólnie można go określić jako wielokrotnie powielony, gdzie poszczególne kopie układają się w przechyloną elipsę. Efekt ten jest szczególnie wyraźny przy obserwowaniu w nocy punktów światła, które ulegają dodatkowemu rozmyciu. Kształt w ten sposób otrzymany można porównać do przecinka, pantofelka widzianego pod mikroskopem lub nasionka dmuchawca.

Podobny problem w precyzyjnym opisanu tego co widzą, mają inne osoby chorujące na stożek rogówki. *Ja każdy punkt światła widzę co najmniej kilkanaście razy, do tego dochodzą zniekształcenia, odbicia etc. Generalnie z jednego źródła światła robi mi się w nocy fragment gwieździstego nieba z zorzą polarną, drogą mleczną i kilkoma nieodkrytymi jeszcze galaktykami. (...) Każde światełko zamiast być punktem jest kreska lub taką jakby kometką z ogonem skierowanym w dół. Problem jest tylko w nocy ew. w bardzo ciemne dni. (...) Moim marzeniem jest zobaczyć światło punktowe jako punkt. Teraz widzę punkt świetlny jako połączenie 3 kół olimpijskich z serwetką dzierganą na szydełku... Gdybym to umiał narysować... Picasso wysiada.¹ Za tą nietypowość odpowiadają zmiany w budowie oka, do których dochodzi w tej wadzie wzroku. Wiadomo, że stożek rogówki jest jednym z przypadków jednostek chorobowych, w których poprzez zmianę kształtu rogówki, jej uwypuklenie ku przodowi, w bardzo znaczący sposób dochodzi do zaburzeń przechodzenia fali świetlnej. (...) Trudny, raczej niemożliwy jest dobór korekcji okularowej tak, aby uzyskać pełne, ostre widzenia chorego. (...) lekarze kontaktolodzy borykają się z problemem braku pełnej ostrości wzroku pacjenta, nieostrym, rozmytym, przesuniętym lub podwójnym widzeniem nawet w najlepiej dopasowanych soczewkach kontaktowych.²*

Zjawiska optyczne, jakie daje mi wada wzroku, są na tyle interesujące, że postanowiłam wykorzystać je w moich pracach. Dopiera ta metoda pozwala na w miarę zadowalające opisanie, co i jak tak

- ¹ Forum zrzeszające osoby cierpiące na stożek rogówki, forum.keratoconus.pl
- ² D.Wyględowska-Promieńska, I.Zawojska, P.Jaworski, *Ocena aberracji układu optycznego oka u pacjentów ze stożkiem rogówki*, Klinika Oczna 2004 106 (1/2), s.58–59.

naprawdę widzę. Z metody tej korzystało wielu artystów. Dalsza analiza zagadnienia zaburzenia percepcji wzrokowej skierowała mnie w stronę niedoskonałości oka, pomyłek optycznych i błędnych interpretacji zjawisk, czemu poświęciłam poniższą pracę oraz dyplom główny.

Zakres pracy

Każdy rozdział pracy zwraca uwagę na zagadnienia związane z rozwojem i sposobem odbierania świata przez nasz aparat optyczny z uwzględnieniem różnych czynników na niego działających. Pierwsza część ma na celu ukazanie, jakie na przestrzeni dziejów pojawiały się teorie widzenia, które ostatecznie ukształtowały współczesne poglądy na powstawanie obrazu za pośrednictwem oka. Szczególny nacisk został położony na teorię eksmisyjną i intromisyjną oraz wkład Keplera w jej ugruntowanie.

Dalsza część pracy wymienia wybrane zaburzenia percepcji wzrokowej z ich wyszczególnieniem na zewnętrzne, występujące na drodze obiekt – oko i wewnętrzne związane z budową naszego aparatu optycznego i pamięci. Wy tłumaczone zostało tu zjawisko powidoku, a także scharakteryzowane najczęściej występujące wady wzroku. Osobną grupę stanowią zaburzenia widzenia towarzyszące chorobom. Obrazy otrzymane w ten sposób nie są zniekształcone przez oko, lecz w wyniku projekcji mózgu i nie mają podłoża w chorobach psychicznych.

Kolejny etap pracy ma na celu ukazanie wykorzystania w sztuce zakłóceń widzenia wynikających z przeszkód zewnętrznych oraz materialnej budowy oka i niebędących skutkiem wad wzroku. Nacisk jest tu położony na istotny wpływ odkryć z zakresu biologii, fizyki i optyki na rozwój sztuki oraz wnikliwej obserwacji, z praktycznym wykorzystaniem nabytej wiedzy przez artystów różnych epok.

W następnej części, na przykładach wybranych artystów, omówiony został wpływ wad wzroku na ich twórczość. Przedstawione postacie żyły w różnych epokach. W większości przypadków zachowana jest dobra dokumentacja medyczna, bądź w postaci zapisków twórców. U części z nich wada wzroku jest jedynie domniemywana na podstawie charakterystycznych deformacji i zmian kolorystycznych

w pracach powstających przez cały okres ich aktywności zawodowej.

Podsumowanie pracy stanowi nawiązanie do treści dyplomu głównego. Wyjaśniony tu został wpływ złudzeń optycznych i niedoskonałość ludzkiego oka na błędną interpretację obserwowanych sytuacji. Przytoczone zostały tu przypadki fałszywych doniesień o pojawieniu się UFO, u których podłoża leżały te pomyłki.

Jak powstaje obraz, dlaczego widzimy

Narząd wzroku od zawsze był obiektem zainteresowania ludzkości. Ten organ jest zupełnie inny od reszty. Wyróżnia się zupełnie inną budową, a to, że jest dodatkowo chroniony przez powieki, rzęsy, brwi oraz szereg odruchów bezwarunkowych świadczy o tym, jak bardzo jest on cenny. Oko fascynuje i przyciąga. Wokół niego utworzyła się otoczka mistycyzmu. Jest ono nazywane zwierciadłem duszy a osoby o nadzwyczajnej przenikliwości umysłu posądzano o posiadanie „trzeciego oka”. Przez wieki wierzono też, że samym spojrzeniem można zesłać na kogoś zły urok, czy poznać przyszłość. W mitologii egipskiej następowanie po sobie dnia i nocy tłumaczono przez kradzież oka Horusa – boga słońca, przez Seta, władcę krainy cieni. Dzień nastawał, ponieważ oko zostawało zwrócone właścicielowi przez jego matkę, boginię Izis. Ta tajemniczość oka spowodowana była brakiem dostatecznej wiedzy na temat mechanizmów widzenia. Początkowe dostrzeżenie związku oka z widzeniem i światłem było bardzo intuicyjne. Niemniej jednak stał się on przyczynkiem do dalszych poszukiwań odpowiedzi na nurtujące ludzkość pytanie: dlaczego widzimy? Odpowiedzi tej zaczęto szukać właśnie w oku. Wynikiem tych poszukiwań w kręgu filozofów greckich były dwie teorie widzenia: intromisyjna oraz eksmisyjna.

Teoria eksmisyjna widzenia

Twórcą jednej z popularniejszych i przez długi czas uznawanej za poprawną teorii widzenia był Empedokles. Uważał on, że poznanie odbywa się poprzez wydobywające się z rzeczy wypływy, które

uderzają w nasze organy zmysłowe. W tym momencie cząstki znajdujące się w naszym ciele rozpoznają podobne im cząstki wypyływów. *Przy widzeniu zachodzić ma proces odwrotny: poznanie zachodzi z powodu wydobywania się wypyływów z oka. Te wydobywające się z oczu wypyływy nazywane są też ogniem. Część z tych fal pochodzić miała od widzialnego przedmiotu, a druga wychodzić miała z oczu. Tylko te rzeczy miały być widziane, których kształt i wielkość odpowiadają porom oka. [...] Empedokles uważał, że aby oko mogło widzieć przyrodę, musi być siedzibą wszystkich żywiołów.*³ Dzięki temu *Ziemią widzimy ziemię, wodą wodę, powietrzem widzimy jasne powietrze, a ogniem niszczący ogień. Miłością widzimy miłość, a nienawiścią smutną nienawiść*⁴.

Również przedstawiciele szkoły platońskiej byli zwolennikami teorii eksmisyjnej, różna była jednak substancja wydobywająca się z oka. *W kręgu platońskim panowało przekonanie, iż proces widzenia zależy od promieni wychodzących z oka. (...) Barwy zależne są od rozmiarów cząstek ognia, biegnących od przedmiotów i działających na promień wychodzący z oczu. Jednocześnie zdawano sobie sprawę z faktu powstawania na rogówce obserwatora obrazka oglądanego przedmiotu i zjawisko to wiązano z procesem widzenia.*⁵ Obecnie wiadomo, że odbicie to nie pełni żadnej roli w postrzeganiu. Teoria ta była efektem przekonania, że bogowie stworzyli oczy z ognia i uczynili je przepuszczalnymi dla „ognia czystego”, który znajduje się wewnątrz nas. Miały one mieć szczególną budowę, która zatrzymuje gęstszą materię wewnątrz organizmu tak by wydobywać mógł się nieprzerwanie jedynie „ogień czysty”. Sposób powstawania obrazu za pomocą owego ognia dokładnie opisuje fragment tekstu Platona Timajos Kritias: *Kiedy światło dzienne otacza ogień wypyływający ze wzroku, wtedy podobne spotyka podobne, jednoczy się ściśle z nim i tworzy wzdłuż osi widzenia jedno spojone ciało. (...) Gdy ten zespół dotknie jakiegoś przedmiotu, lub zostanie przezeń dotknięty, przesyła ruchy przez całe ciało aż do duszy i wywołuje to wrażenie zmy-*

3 L.Bieganowski, *Anatomia oka i mechanizm widzenia w ujęciu średniowiecznych uczonych Ibn al-Haythama (Alhazena) i Witelona. Studium zagadnienia od starożytności do czasów nowożytnych*, Toruń 2001, s. 36.

4 Ibidem, s.36.

5 Ibidem, s.37.

*słowe, dzięki któremu mówimy, że widzimy.*⁶ Równocześnie do teorii eksmisyjnej rozwijał się pogląd zgoła odmienny reprezentowany przez Demokryta, Arystotelesa, Hipokratesa i Epikura.

Teoria intromisyjna widzenia

U podstaw tej teorii leżało przekonanie, że człowiek widzi dzięki promieniom wpadającym do oczu, co jest zdecydowanie bliższe prawdzie niż założenie odwrotne. Mimo to daleko jej do doskonałości. Teorię intromisyjną zapoczątkował Demokryt, jednak rozwinęła się dopiero pod wpływem Arystotelesa, Hipokratesa i Epikura. Wszyscy oni błędnie zakładają, że widzenie jest ściśle związane z odbiciem rzeczywistości ukazującym się na rogówce oka. Demokryt uważał, że powstaje ono *w wyniku wypyływów z przedmiotu i obserwatora. Te wypyływy trafiając na siebie tworzą w powietrzu stałe odbicie, które wnika później do źrenicy.*⁷ Hipokrates twierdził, że oko składa się z wielu przezroczystych błon umieszczonych naprzeciw widzącej jego części. W nich miało odbijać się światło i przedmioty, a widzenie jest możliwe dzięki działaniu tego odbicia. Jakkolwiek teorie te mogą obecnie wydawać się dość dziwne, Hipokrates słusznie skojarzył widzenie z obecnością światła oraz prawidłowo opisał źrenicę. Podobne były poglądy Epikura, który w odbiciu doszukiwał się najdoskonalszej metody na odwzorowanie barwy i kształtu rzeczy niemożliwej do uzyskania za pośrednictwem powietrza czy innych promieni. Twierdził, że *od rzeczy zewnętrznych przedostają się do nas odbitki mające tę samą barwę i ten sam kształt, co owe rzeczy, a które dzięki odpowiednim rozmiarom wpadają do naszego oka czy też umysłu z wielką szybkością, wywołując w ten sposób wyobrażenie jednolitego i spójnego przedmiotu i podtrzymując zgodność wrażenia z przedmiotem.*⁸

Bardzo łatwo doszukać się licznych nieścisłości w tych poglądach. Mogą one wydawać się wręcz niedorzeczne. Nie należy jednak

6 Ibidem, s.36.

7 Ibidem, s.38.

8 Ibidem, s.39.

zapominać, że nie znano wtedy dokładnej budowy oka, a rozważania te były natury filozoficznej, wysnute na podstawie własnych obserwacji. Niemniej jednak teorie te ustanowiły podwaliny pod dalsze badania, które wraz z rozwojem anatomii oka i optyki, stawały się coraz bardziej wnikliwie.

Poglądy al-Kindiego

Ostatecznie teoria eksmisyjna przetrwała do IX wieku. Jej ostatnim obrońcą był uczoney arabski al-Kindi, autor traktatu optycznego opierającego się na poglądach Galena uwzględniających budowę i działanie oka. W przeciwieństwie do niego, próbuje on obalić teorię intromisyjną. Swoje stanowisko al-Kindi argumentuje: *gdyby założyć dochodzenie promieni do oczu od obserwowanego przedmiotu, to z całą pewnością byłyby one jednowymiarowe i dlatego oglądany za pomocą takich jednowymiarowych promieni obraz nie mógłby być trójwymiarowy. (...) formy oglądanych trójwymiarowych przedmiotów same musiałyby mieć charakter przestrzenny.*⁹ Uczony ten wysnuwał bardzo ciekawe teorie na temat samej budowy oka. Miało ono składać się z ciągłej substancji. Według niego oko jako całość posiadało zdolność widzenia. Pogląd ten zaprowadził al-Kindiego do następnej tezy jakoby to nasz organ wzroku musi stale emitować stożek widzenia, który umożliwił stałą obserwację przedmiotów. Teoria ta była uznawaną wśród uczonych do momentu powstania dzieła Ibn al-Haythama, które stworzyło podstawy dla rozwoju intromisyjnej teorii widzenia.

Budowa oka i powstawanie obrazu wg Ibn al-Haythama oraz Witelona

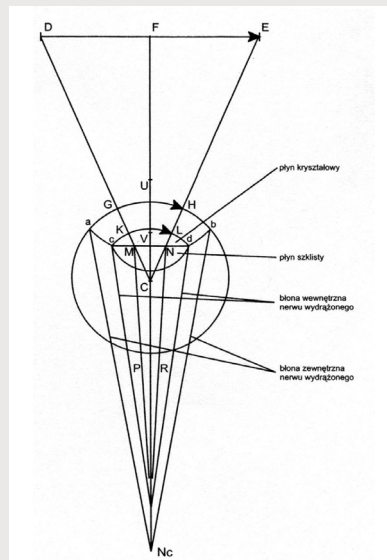
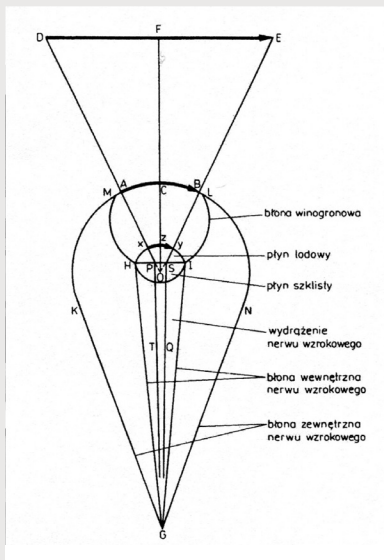
Uczony arabski Ibn al-Haytham, a po nim Witelon stworzyli dzieła poświęcone optyce, w których uznawali zasadność teorii intromisyjnej. Zawierały one obszerny opis budowy ludzkiego oka oraz wyjaśniały mechanizm widzenia. Niestety obydwie koncepcje, mimo dokładnych opisów części składowych naszego aparatu optycznego, dalekie były od doskonałości.

9 Ibidem, s.41.

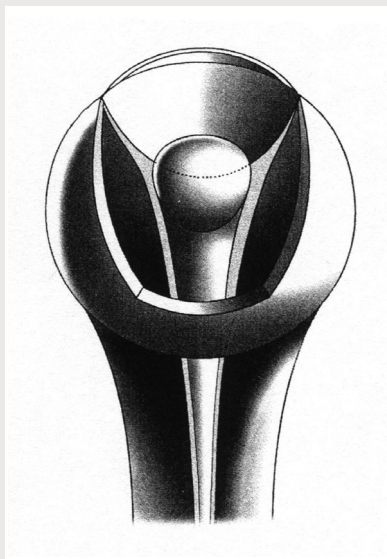
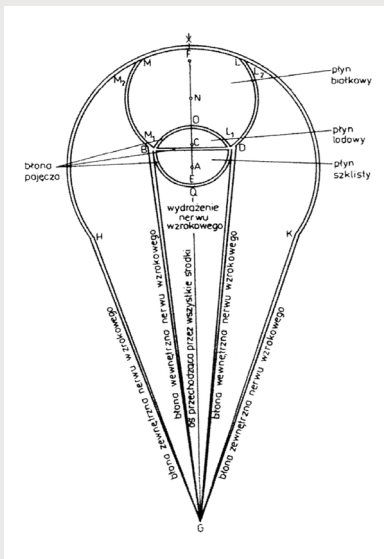
Oko miało składać się wg Ibn al-Haythama z różnych błon: winogronowej, kryształowej, rogówki, płynu białkowego. Witelon wylicza płyny oka: lodowy (kryształowy), szklisty, białkowy, błonę pajęczą, winogronową, rogową, spajającą. Obydwaj uczeni uwzględnili obecność soczewki w oku i podali nawet jej poprawne umiejscowienie, błędnie jednak twierdzili, że to w niej powstaje obraz, który następnie przechwytywany jest przez „ducha widzenia” umiejscowionego w miejscu styku wszystkich błon ze zwieńczeniem nerwu wzrokowego (styk ten miał mieć kształt stożka), by następnie ów „duch” przeniósł obraz do mózgu. W opisach tych widoczna jest nieznamość anatomii i wybiórcze korzystanie z wiadomości zawartych w pismach medycznych. Zresztą celem uczonych nie było stworzenie nowego podręcznika. Niestety działanie takie nie działa na korzyść przedstawionych przez nich teorii widzenia. *Widać wyraźnie, że IH (Alhazen) czerpał z podręczników medycznych tylko te wiadomości, które były mu potrzebne do poparcia jego koncepcji powstawania obrazu w oku oraz głoszonej teorii widzenia. Informacje, które nie służyły temu celowi, albo pomijał, albo przedstawiał w sposób służący realizacji wspomnianego zamierzenia. (...) Opis budowy oka nie był celem uczonego arabskiego – służył on wyłącznie wytłumaczeniu teorii widzenia.*¹⁰ Nie lepiej było w przypadku Witelona. Stwierdza on, że *sposób w jaki oko widzi, nie będzie jego przedmiotem zainteresowania, gdyż jest to przedmiot innej filozofii przedstawia argumenty świadczące o tym, że jest on zwolennikiem intromisyjnej teorii widzenia. Stwierdza, że gdyby prawdziwa była teoria wychodzenia z oczu materialnych promieni, to przez obserwowanie gwiazd promienie takie musiałyby wypełnić znaczną część wszechświata, a to doprowadziłoby do naruszenia substancji i wielkości oka. Gdyby założyć, że promienie wychodzące z oczu są niematerialne, to nie byłoby możliwe oglądanie przedmiotów realnie istniejących za pomocą promieni niematerialnych.*¹¹ Tak więc widzimy dzięki dochodzeniu do oka form widzialnych otaczających nas przedmiotów.

10 Ibidem, s.59.

11 Ibidem, s.96–97.



rekonstrukcja budowy oka wg Witelona (po lewej) i ibn al-Haythama (po prawej)



Mechanizm powstawania obrazu w oku w ujęciu Witelona (po lewej) i ibn al-Haythama (po prawej)

Ciekawostką jest, że uczeni ci znali zasady optyki, a w związku z tym sposoby załamania się światła i odwracania obrazu. Stanowczo odrzucili jednak możliwość występowania tego zjawiska w oku, tłumacząc to stwierdzeniem: *Wszystkie więc rzeczy widziałyby się odwrótnie względem ich naturalnego położenia, (...) co jest w oczywisty sposób sprzeczne z tym co się odczuwa zmysłem*¹², a forma padająca na rogówkę załamałaby się i obraz z ten sposób uzyskany nie byłby wyraźny. Zarówno Ibn al-Haytham jak i Witelon uważali natomiast, że powierzchnia oka (przednia i tylna część rogówki) i soczewka są do siebie równoległe, a dokładne widzenie jest możliwe jedynie wzdłuż linii ustawionych do nich prostopadle. Powstaje w ten sposób stożek składający się z wielu prostopadłych do powierzchni oka linii. Jego podstawa znajduje się na oglądanym obiekcie, a wierzchołek wewnątrz oka. Brak natomiast między uczonymi zgody w sprawie tego, co dzieje się z obrazem zanim przejmie go „duch widzenia”. Ibn al-Haytham twierdził, że nie dochodzi do żadnego załamania, wzdłuż których widok przedostaje się do oka. Witelon był innego zdania. *Do załamania dochodzi na powierzchni rozgraniczającej tylną powierzchnię soczewki od ciała szklistego, gdyż mają one inną przezroczystość. [...] W wyniku tego dojdzie do załamania promieni od prostopadłej. Załamane promienie będą dalej przebiegać w zbieżnej wiązce w nerwie wydrążonym*.¹³ Teoria ta była rozwijana przez filozofów przyrody, przez co była dominującą w nauce do XVII w.

Teorie widzenia w epoce nowożytnej

Przez długi czas filozofom i naukowcom trudno było przyjąć możliwość odwrócenia obrazu, istniejącego w naszym oku.¹⁴ Można powiedzieć, że teoria intromisyjna zagościła na dobre w umysłach

12 Ibidem, s.97–98.

13 Ibidem, s.98.

14 Wyjątkiem od reguły były szkice przebiegu promieni świetlnych Leonarda da Vinci. Wg. artysty w oku dochodzić miało do podwójnego odwracania wiązki światła.

do roku 1604, kiedy to Kepler opublikował traktat, w którym podważył słuszność teorii Witelona. *Teoria tego uczonego* [Keplera – przyp. Autora] oparta została na przyjęciu założenia, że soczewka oka, zgodnie z zasadami optyki, powoduje taką zmianę biegu promieni wpadających do oka, że na siatkówce powstaje odwrócony, rzeczywisty i pomniejszony obraz oglądanego obiektu. W ten sposób doszło do obalenia paradygmatu, że obraz w oku nie może być przez soczewkę odwrócony. Soczewka przestała być traktowana jako element odbierający światło, a rola jej sprowadzona została do funkcji optycznych.¹⁵ Kepler w swojej pracy zamieścił również opis budowy oka, w którym poprawnie umieścił soczewkę i wyjaśnił powstawanie obrazu na siatkówce oka. Obalił również mit jakoby odbicie obrazu na rogówce miało znaczenie w procesie widzenia. Poglądy te zmieniały całą dotychczasową teorię widzenia, naturalnie więc, mimo że zostały one doświadczalnie potwierdzone, podchodzono do nich bardzo sceptycznie i nie od razu je zaakceptowano.

Dokładniejsze poznanie procesów zachodzących w oku, zostało spowodowane dalszymi odkryciami w dziedzinie optyki takimi jak sformułowanie prawa załamania światła, czy przeprowadzone przez Newtona rozszczepienie światła białego na barwy. Dalsze badania oka zwróciły uwagę na rolę siatkówki i mózgu w procesie widzenia. Efektem dokonań na polu anatomii i optyki było powstanie nowej dziedziny nauki – optyki fizjologicznej. Dzięki pracom teoretycznym kilku badaczy¹⁶ stworzono model oka uwzględniający: krzywiznę rogówki, współczynniki załamania światła, odległości między poszczególnymi elementami gałki ocznej. XIX i XX wiek przyniósł poznanie mechanizmu widzenia barw, procesów fotochemicznych i biochemicznych siatkówki i nerwu wzrokowego.

Wnioski wysnuwane z licznych odkryć bywały też błędne. W XIX wieku zdarzały się przypadki, w których za najważniejszy element oka odpowiedzialny za powstawanie obrazu uznawano ciało szkliste. Tam miało powstawać wrażenie trójwymiarowości. Innym przypadkiem była próba przypisania funkcji przekazywania bodźców świetlnych przez zakończenia nerwów czuciowych rogówki.

15 L. Bieganowski, *op.cit.*, s.126.

16 Takich jak: Emil Jaaval, Frans C. Donders, Alvar Gullstrand.

Współczesne wyjaśnienie mechanizmu widzenia

Można powiedzieć, że współcześnie uznany i powielany we wszystkich podręcznikach od wczesnych lat szkolnych po studia medyczne schemat budowy oka jest wypadkową dotychczasowych odkryć optyki i anatomii. Praktycznie każdy człowiek, który ukończył lekcje biologii jest w stanie prawidłowo wymienić przynajmniej część elementów oka. Jego schematyczny rysunek stał się stałym elementem poczekalni okulistyckich, które odwiedza coraz więcej ludzi. Jest on powszechnie znany osobom cierpiącym na jakąkolwiek wadę wzroku, naturalnie chcą one wiedzieć, której części ona dotyczy. Inaczej jest z samym zrozumieniem mechanizmu powstawania obrazu. Wymaga to znajomości podstaw fizyki, co nie wszystkim łatwo przychodzi. Czym innym jest zobaczyć obrazek, a czym innym zrozumieć co z niego wynika.

Dzięki badaniom optyki fizjologicznej opracowano dokładny i uproszczony model gałki ocznej. W oparciu o ten drugi można w stosunkowo prosty sposób opisać bieg promieni w oku: *Równoległa wiązka promieni świetlnych wpada do wnętrza gałki ocznej, ulegając załamaniu na granicy ośrodków optycznych oka: rogówki i soczewki. Na siatkówce tworzy się dzięki temu odwzorowanie oglądanego przedmiotu w postaci obrazu rzeczywistego, pomniejszonego i odwróconego. (...) Powstanie tego obrazu, będącego ostatecznym efektem padania wiązki światła, a więc fotonów o określonej energii, jest początkiem powstania w fotoreceptorach siatkówki: czopkach i pręcikach, złożonych procesów natury biochemicznej. Zmiany te wiążą się z absorpcją energii świetlnej przez białka i barwniki światłoczułe zawarte w fotoreceptorach. Te procesy natury fotochemicznej zapoczątkowują z kolei powstawanie różnicy potencjałów elektrycznych w komórkach światłoczułych i doprowadzają w efekcie do wysyłania określonych impulsów elektrycznych do komórek dwubiegunowych i zwojowych siatkówki. Sygnały elektryczne, generowane jednocześnie przez miliony komórek światłoczułych siatkówki, »filtrowane« są przez wspomniane komórki dwubiegunowe i zwojowe, a następnie przesyłane poprzez nerwy wzrokowe do mózgu. Dopiero tam, w korze mózgowej płatów potylicznych, powstaje wrażenie wzrokowe.*¹⁷

17 L. Bieganowski, *op.cit.*, s.178–179.

Mimo znacznej ilości zdobytej wiedzy z zakresu optyki mechanizm widzenia nie jest jeszcze całkowicie poznany. Wciąż odkrywane są nieznane wcześniej procesy. Można powiedzieć, że jest to dziedzina stale rozwijająca się, a nowe odkrycia generują nowe niewiadome.

Zakłócenia percepcji wzrokowej

Przeszkody zewnętrzne

Na to jak postrzegamy rzeczywistość ma wpływ wiele czynników. Obraz może zmieniać powierzchnia, przez którą go obserwujemy, taka jak brudna szyba, refleksy światła czy folia owv, którą oklejane są okna autobusów. Przeszkody te są w miarę proste do ominięcia, zazwyczaj wystarczy wyjść z miejsca ograniczonego „filtrami”. Inaczej wygląda sytuacja, gdy przeszkodą są zjawiska atmosferyczne takie jak opisywana przez Leonarda da Vinci mgła i strugi padającego deszczu. Szybę można umyć, zmienić kąt patrzenia, by refleksy światła nie raziły nas w oczy lub otworzyć okno, deszcz i mgłę niestety trzeba przecze-kać. Zjawiska, które z powodu „filtrów” zachodzą przed naszym okiem i obraz w ten sposób otrzymany jest zgodny z rzeczywistością (w tej chwili) sytuacją. Każdy człowiek, którego oczy są zdrowe, uzyska podobny widok. Nie każdy jednak zarejestruje go w swej pamięci. Obrazy te nie są trwałe. W wielu przypadkach możemy zobaczyć je jedynie w ułamku sekundy, przelotnie, kątem oka, możemy wręcz pomyśleć, że nam się coś przywidziało. A wrażenia jakie wywołają zależą jedynie od wrażliwości obserwatora i tego, co w danym momencie jest dla niego najistotniejszą informacją, od tego czy patrzy na te zjawiska czynnie czy biernie, czy są one interesujące same w sobie, czy też traktuje je jedynie jako przeszkodę w dostrzeżeniu czegoś innego. Trudno przecież zachwycać się niezwykle strukturą plastra miodu, którą zobaczyć można jeśli pod odpowiednim kątem spojrzymy przez folię owv kiedy uniemożliwia nam to odczytanie nazwy przystanku. Inaczej wygląda sytuacja, gdy dobrze znamy drogę, a do celu pozostało jeszcze sporo czasu. Te różnice w postrzeganiu ważą na tym, czy obraz uznajemy

za zaburzony czy wzbogacony. Może z tą różnicą, że osoba o większej wrażliwości częściej będzie w stanie docenić niezwykłość zjawisk jakie „filtry” powodują.

Przeszkody wewnętrzne

Zaburzenia w postrzeganiu mogą być więc spowodowane przez czynniki zewnętrzne oraz wewnętrzne. Można powiedzieć, że w drugim przypadku nic nie staje na drodze oko – przedmiot obserwowany, nie działają na niego żadne filtry jak np. w przypadku spoglądania przez szybę. Przeszkoda pojawia się dalej, wewnątrz naszego organizmu. U zdrowego i nie będącego pod wpływem używek człowieka proces patrzenia odbywa się w taki sposób: *W najprostszym skrócie rzecz można, że zasadniczy mechanizm rejestrowania przez nas bodźców świetlnych odbywa się poprzez ich docieranie drogą: rogówka — źrenica tęczówki — soczewka — siatkówka. Fale świetlne uruchamiają na siatkówce reakcje fotochemiczne, przetwarzane następnie na impulsy bioelektryczne, które nerwem wzrokowym dostają się do mózgu, gdzie podlegają dalszemu »modyfikowaniu« w ośrodku wzroku płatu potylicznego kory mózgowej. Dzięki temu odbieramy obrazy rzeczywistości, jej kształty, kolor, odległości. Dzięki dwójgu oczu rzeczywistość tę możemy widzieć trójwymiarowo (stereoskopowo). Wynika z tego, że oko jest jedynie narzędziem bardzo skomplikowanego procesu postrzegania. Służąc do zbierania doznań zmysłowych, jest początkiem twórczych impulsów. Mózg natomiast jest miejscem porządkowania, racjonalizowania bodźców wzrokowych.*¹⁸ Sytuacja jednak ulega diametralnej zmianie, kiedy proces ten zostaje zakłócony. Oko, które ma dostarczać nam niezbędnych informacji, jest niezdolne do stworzenia prawidłowego obrazu tego, co obserwujemy. Z obrazem jest coś nie tak. Pojawiają się zniekształcenia, rozmycia, zanikają kolory lub stają się zbyt jaskrawe, widzimy podwójnie lub jedynie niewielką część oka, w polu widzenia pojawiają się nieokreślone kształty, a może nawet nie widzimy wcale. Mogą to być zjawiska trwałe lub czasowe. Powodów powstawania tych zaburzeń jest wiele i mogą one być błahe,

18 R. Oramus, *Oko i mózg*, Konspekt 2003 nr 16/17.

lub bardzo poważne. Lecz wszystkie sprowadzają się do jednego wniosku: nasze oko nie działa tak jak powinno. Jest wadliwe.

zjawisko powidoku

Osąd ten byłby poprawny, gdyby w procesie widzenia paradoksalnie pominięto oko. Jak zauważa Władysław Strzemiński: *Zachodzące w oku procesy fotochemiczne powodują jego ograniczoną zdolność widzenia i powstawanie procesów wtórnych, związanych z czysto materialną jego budową.*¹⁹ Zjawiska te nazywane są powidokami. Są one skutkiem oddziaływania światła na nerwy wzrokowe. Powidoki powstają, gdy przez dłuższy czas wpatrujemy się w konkretny przedmiot. Światło przez niego odbite wywołuje reakcję chemiczną na nerwach siatkówki oka. Z powodu zmian chemicznych tracą one wrażliwość na kolor obserwowanego przez nas przedmiotu. Jeśli w tym momencie spojrzymy w inne miejsce, przez chwilę wciąż widoczne będą kontury przedmiotu wcześniej obserwowanego, a nowy obiekt obserwacji jeszcze przez pewien czas zabarwiony będzie kolorem odwrotnym do wcześniej oglądanego. To samo zobaczymy, jeśli zamiast przenosić spojrzenie w inne miejsce po prostu zamkniemy oczy. Proces ten zależny jest od czasu trwania regeneracji siatkówki. Powidok będzie tym mocniejszy, im silniejsze jest światło generowane przez obserwowany obiekt. Chyba każda osoba, której zrobiono zdjęcie z użyciem lampy błyskowej, widziała wszędzie niebieski prostokąt, który z czasem tracił ostrość koloru i kształtu, by ostatecznie zniknąć. Zjawisko powidoku towarzyszy nam przez całe życie, dlatego też praktycznie nie zwracamy na nie uwagi, jeśli nie przeszkadza nam w patrzeniu. Może ono jednak być uciążliwe, a nawet stanowić dla nas zagrożenie. Kiedy zostaniemy nocą oślepieni przez światła samochodu jadącego z naprzeciwka, to z powodu powidoku nie widzimy drogi przed nami. Podobnie podczas dłuższego czytania książki, czy nauki mamy wrażenie, że tekst zaczyna „tańczyć”, część liter staje się niewyraźna, a biel kartki atakuje feerią barw. Wszystko zaczyna być rozedrgane i barwne. Występowanie powi-

19 W.Strzemiński, *Teoria widzenia*, Kraków 1969, s.49.

doku jest niezależne od nas i występuje zarówno w oku zdrowym jak i chorym.

zaburzenia towarzyszące chorobom

Innym przypadkiem, w którym zaburzenia widzenia nie mają związku z wadą wzroku są efekty optyczne towarzyszące chorobom. Nie muszą one wcale być skutkami ubocznymi zażywanych leków, ani efektem zaburzeń psychicznych. Interesującym zjawiskiem, w którym występuje zaburzenie percepcji wzrokowej jest szczególnie postać migreny nazywana migreną z aurą wzrokową. Występuje ona u 25% osób cierpiących na bóle głowy. Od normalnej migreny różni się początkowym stadium, w którym pojawiają się zaburzenia wzrokowe trwające do godziny. Są one nazywane aurą wzrokową i mogą przybierać różne postacie. *Ta postać aury wzrokowej często współlistnieje z ubytkiem w polu widzenia i zaburzeniami widzenia o charakterze zniekształceń geometrycznych. Pacjenci podczas napadu aury wzrokowej opisują widoczną wokół głowy, ramion lub całego ciała aureolę, tak jak na obrazach przedstawia się świętych. Aureola może przybrać postać korony, wieńca lub tony nad postacią, często występują obrazy przypominające fortyfikacje (...) przebiegające w poprzek pola widzenia. (...) Jako objaw aury wzrokowej występuje pęknięcie i przesunięcie obrazu, układające się we wzory geometryczne. Przedmioty lub postacie wyglądają, jakby były złamane z przemieszczonymi poszczególnymi częściami wokół osi poziomej lub skośnie.*²⁰

Podobne zjawiska optyczne można zaobserwować u osób chorych na padaczkę. Z powodu innych symptomów, które towarzyszą obydwóm chorobom, można je ze sobą pomylić. Jednak: *W padaczkę są one [iluzje wzrokowe – przyp. Autora] zwykle bardzo kolorowe i stałe, o charakterze barwnych plam, o krótszym czasie trwania.*²¹ Taki atak trwa zaledwie 1–2 minut.

20 I.Domitrz, *Migrena z aurą wzrokową: ilustracja aury wzrokowej przez pacjenta*, Neurologia i Neurochirurgia Polska 2007 41 (2), s.182–183.

21 Ibidem, s.168.

Zupełnie inną dziedzinę stanowią przypadki omamów wzrokowych występujących niezależnie od zaburzeń świadomości. Mogą one występować u osób bardzo słabo widzących. Nie ma znaczenia, która część układu optycznego jest uszkodzona. Jako omamy traktowane są wszelkie nierzeczywiste spostrzeżenia wzrokowe, niezależnie od stopnia zachowania wglądu w ich nierealny charakter.²² Ciekawym jest, że tego typu iluzje wzrokowe mogą występować u ok. 15% ludzi, którzy dopiero co utracili wzrok.²³ Nierzeczywiste obrazy u osób słabo widzących powstają z powodu niewystarczającej ilości informacji, które docierają do mózgu przez oczy. Aby wypełnić ten brak mózg zaczyna tworzyć własne obrazy, tak jak dzieje się to w czasie snu, kiedy odcina się on od świata zewnętrznego.

wady wzroku

Istnieje wiele wad wzroku i różne są ich podłoża. Oko jest skomplikowanym narządem składającym się z wielu elementów. Nieprawidłowe funkcjonowanie któregośkolwiek z nich rzutuje na naszą percepcję. Innym powodem jest naturalny proces starzenia się i związany z nim spadek elastyczności tkanek, którego skutkiem jest stopniowa utrata zdolności akomodacji przez soczewkę i ciało rzęskowe. Proces ten rozpoczyna się od ok. 40 roku życia, a ok. 70 zdolność akomodacji ustaje zupełnie.

Jednymi z najczęściej wymienianych wad wzroku są: wady refrakcji krótkowzroczność (myopia), dalekowzroczność (hypermetropia) i astygmatyzm, zaburzenia akomodacji, zaburzenia widzenia barw,

22 S.Krzymiński, E.Krzymińska, *Kwestionariusz rozpoznawania omamów wzrokowych*, Postępy Psychiatrii i Neurologii, 1998 7 (3), s. 292.

23 Osobom cierpiącym na tą chorobę najczęściej wydaje się, że widzą linie proste, figury geometryczne, ludzi i zwierzęta. Obrazy mogą być zarówno realne jak i fikcyjne. Omamy powstają z powodu uszkodzenia obszaru mózgu odpowiedzialnego za widzenie. Zespół ten występuje głównie u ludzi w starszym wieku i z zaburzeniami wzroku; por. S.Krzymiński, E.Krzymińska, *op.cit.*, s.292.

zaćma, jaskra oraz choroba zezowa. Przy wadach refrakcji niemożliwe jest ostre widzenie przedmiotów dalekich albo bliskich lub też jednych i drugich.²⁴ Zwykle przyczyną takiego stanu rzeczy jest niemiarywość jednego lub obu oczu. Wady refrakcji są związane z nieprawidłowym sposobem załamywania się promieni świetlnych, które przechodzą przez warstwy oka i powinny skupić się w jednym punkcie na siatkówce oka, przy krótkowzroczności skupia się przed, a przy odwrotna sytuacja ma miejsce przy dalekowzroczności²⁵

Kolejną wadą refrakcji jest astygmatyzm, czyli stan, w którym promienie światła są załamywane w różny sposób przez różne płaszczyzną łamiące gałki ocznej [rogówkę i soczewkę – przyp. Autora]. *Obraz punktu na siatkówce jest niepunktowy, »rozmyty«.*²⁶ Przyczyną tego zaburzenia widzenia jest niesferyczny kształt powierzchni łamiących oka. Krzywizny powierzchni oka są różne w różnych przekrojach, nie mają też symetrii obrotowej. Astygmatyzm jest zazwyczaj wadą trwałą i nie zmienia się z wiekiem.²⁷ W szczególnym przypadku astygmatyzmu może dojść do uwypuklenia środkowej części rogówki. Zniekształcenie to jest nazywane stożkiem rogówki i powoduje ono znaczne upośledzenie ostrości wzroku.

Oddzielną grupą wad naszej percepcji stanowią zaburzenia widzenia barw. Najczęściej występującą jest daltonizm. Choroba ta jest uwarunkowana genetycznie i polega na zaburzeniu widzenia barw czerwonej oraz zielonej. Rzadziej występującymi zmianami wrodzonymi są achromatopsja, czyli całkowite niewidzenie barw oraz dichromatopsja, czyli widzenie tylko dwóch barw, mającą odmiany: protanopię (ślepotę na barwę czerwoną), deuteranopię (ślepotę na barwę zieloną) i tritanopię (ślepotę na barwę niebieską). Zaburzenie widzenia barw może być również wadą nabytą, między innymi związaną z chorobą plamki lub nerwu wzrokowego.

Innymi chorobami zazwyczaj występującymi w późniejszych

24 M.Zajac, *Optyka okularowa*, Wrocław 2007, s.97.

25 Ibidem, s.98.

26 D.Pojda-Wilczek, *Refrakcja gałki ocznej* [w:], S.M.Pojda [red.], *Okulistyka w kropelce*, Katowice 2006, s.53.

27 M.Zajac, *op.cit.*, s.102.

latach życia są zaćma i jaskra. Zaćma dotyczy soczewki gałki ocznej i polega na powolnym i postępującym jej samoistnym mętnieniu. Jest to proces nieodwracalny, widzenie pogarsza się ujawniając rozetki wokół źródeł światła, a następnie obniża się ostrość wzroku uniemożliwiając pracę, a nawet samodzielne poruszanie się. Występuje ona bardzo często, a skuteczne postępowanie u chorych z zaćmą polega na operacyjnym usunięciu zmętniałej soczewki i wszczępieniu sztucznej soczewki. Natomiast jaskrą określa się grupę chorób, których wspólną cechą jest postępujący zanik nerwu wzrokowego polegający na nieodwracalnym uszkodzeniu komórek zwojowych siatkówki, co prowadzi do zaburzenia w przewodzeniu bodźców wzrokowych, a następnie do powstania ubytków w obszarze pola widzenia. Jaskra nieleczona prowadzi do ślepoty, a ze względu na trudności w jej wczesnym rozpoznaniu może trwać skrycie latami nie dając żadnych subiektywnych oznak występowania choroby.²⁸

Nie zawsze jednak niedomaganie oka musi być czymś złym. Świadomość tego stanu pozwala zupełnie inaczej spojrzeć na otaczający nas świat. Nie należy z góry zakładać, że obraz, który otrzymujemy jest zły. Może jest on po prostu inny? Tadeusz Sławek zauważa: *Spojrzenie jest darem, o ile wyłamuje się ze struktury świata, języka i naszego organizmu jako pewnego rodzaju oczywistości (...). Powiedzmy nawet, iż jest to spojrzenie oka chorego, którego słabość nagle burzy dotychczasową oczywistość i ostrość wzroku. Rozchwianie, rozpląnięcie się konturów tak dobrze do tej pory znanych przedmiotów, nakładanie się na siebie słów pozornie nieobcych pozwala na restytucję spojrzenia: najpierw dlatego, iż świat zmienia swoją orientację, przestaje należeć do perfekcyjnej, encyklopedycznej pamięci, która pozwala nam nieomylnie odzyskać przedmioty i słowa zawsze w tej samej, niezmiennej postaci. W tym miejscu tylko kilka wychwyconych „innych spojrzeń” innych niż to, które ofiarowuje szeroko otwarte oko poprawione przez rozum.*²⁹ Dowodów na słuszność tej tezy doszukiwać można się w życiorysach i twórczości wielu artystów plastyków.

28 J.Toczołowski, P.Klonowski, P.Oleś, S.Steuden, *Jak świata mniej widzę: zaburzenia widzenia a jakość życia*, Lublin, 2002, s.33–34.

29 M.Poprzęcka, *Inne obrazy*, Gdańsk 2008, s.28–29.

nieotrwała pamięć, wyobraźnia i ejdetyzm

Filtry, które zmieniają nasze postrzeganie nie są jedynie przedmiotami materialnymi. Ogromną rolę w odbieraniu rzeczywistości ma wyobraźnia, stosunek emocjonalny i zawodność pamięci. To przez nie nasze wspomnienia niekoniecznie odpowiadają temu, co rzeczywiście zobaczyliśmy. Typowym przykładem są obrazy miejsc, które odwiedziliśmy w dzieciństwie. Kiedy po latach w nie powracamy, zauważamy, że wieża kościelna wcale nie jest taka wysoka, schody takie strome, koryto rzeki tak głębokie, las tak groźny, a czarownica mieszkająca na strychu, to jedynie porzucona w nieładzie sterta starych ubrań. Podobnego wrażenia doświadczymy, gdy zachwyci nas jakiś widok. Jeśli ujrzemy go znów, ale z innym nastawieniem, może wcale nie wydać nas się tak oszałamiający jak za pierwszym razem. Gdzieś umyka mistycyzm, który dopisała nasza wyobraźnia, a do głosu dochodzi rozum.³⁰ Jak pisze Tadeusz Różewicz: *między obrazy rzeczywiste, których byłem uczestnikiem lub świadkiem, wkradły się obrazy pozorne. Były to obrazy, których nigdy nie widziałem w rzeczywistości, w których nie uczestniczyłem, ale które weszły we mnie okiem. Wyłącznie okiem. Podczas kiedy tamte wchodziły wszystkimi zmysłami i były częścią mojej duszy*³¹ Człowiek wpada w pułapkę własnej wyobraźni. Dochodzi wtedy do „pomieszczenia obrazów” rzeczywistego i tego, który dyktuje nam wyobraźnia. Łączą się one w spójną całość i tworzą fikcyjny obraz rzeczywistości. Zjawisko to przedstawiła Maria Poprzęcka przytaczając tekst Beltinga o Proustowskim opisie obrazu Vermeera *Widok Delf* mówiąc o kawałku żółtej ściany, którego w tym pejzażu nie ma, a został wymyślony przez Prousta. *Nowoczesne spojrzenie wchłania tak wiele z tego, co napotyka, iż, jak w Proustowskim widzeniu Widoku Delf Vermeera, przekształca rze-*

30 Doświadczyłam takiej sytuacji, gdy przechodząc obok pola dostrzegłam porzucony na nim (jak wtedy mi się wydawało) obraz. Stał oparty o kamień. Mimo że widziałam go z dużej odległości zachwycił mnie swą kolorystyką i lekko rozedrganymi światłami. Dopiero gdy zdecydowałam się podejść bliżej zauważyłam, że ten genialny moim zdaniem obraz był jedynie podniszczoną i zabrudzoną płytą pilśniową. Po tym odkryciu przestał być tak interesujący.

31 M.Poprzęcka, *op.cit.*, s.154.

czywistość obrazu w swą własną fikcję. Doświadczenie nie tylko motywu obrazu, ale i samego obrazu zlewa się z wyobraźnią widza. Tęskne spojrzenie nigdy nie poprzestaje na tym, co widzi.³²

Innym rodzajem stworzenia fikcyjnego obrazu rzeczywistości jest zjawisko, w którym dochodzi do pomieszczenia kilku obrazów rzeczywistych. Czasami rzeczywiste obrazy tak mocno zapadają w pamięć, że człowiek uważa, iż w dalszym ciągu widzi to, co naprawdę przestał już widzieć. Zdolność wytwarzania wyobrażeń o wyrazistości takiej samej, jak obraz rzeczywisty, nazywa się ejdetyzmem.³³

Wykorzystanie zakłóceń percepcji w sztuce

Powierzchnie i sytuacje zmieniające nasze postrzeganie do dziś w większości przypadków są uznawane jako niedogodności w patrzeniu czy wręcz przeszkody. Człowiek dąży do tego by widzieć jak najwięcej, jak najlepiej i jak najdokładniej. Jest to szczególnie istotne w czasach nam współczesnych, kiedy to sprawność wzroku jest sprawą decydującą o naszej sprawności i zdolności do pracy. Obecnie praktycznie każdy człowiek korzysta z komputera i telewizora, czyta książki bądź gazety. Dzięki sprawnym oczom pozyskuje informacje o tym co dzieje się wokół, a wiele rzeczy ma na celu przykuć jego spojrzenie. Wszystkie reklamy mają na celu atakować nas i przyciągać oko kolorami, kompozycją czy dynamiką obrazu. Przedmiot w nich przedstawiony musi wyglądać jak najlepiej i najdokładniej. Podobne idee przyświecały renesansowym malarzom. Ten sposób patrzenia nazywany jest widzeniem towarowym i nie ma w nim miejsca na niedopowiedzenia. W świecie kultywującym tę metodę nie może być mowy o gorszym wzroku, a każdy ubytek w widzeniu natychmiast jest korygowany u okulisty lub optyka. W tej sytuacji aktualne wydaje się pytanie: *po co szukać tych spojrzeń niedoskonałych, ułomnych? Przecież wysiłek teoretyków konstruujących wizję rzeczywistości, która zadomowiła się w sztuce europejskiej na wiele stuleci, zmierzał właśnie do eliminacji wszystkiego,*

32 Ibidem, s.150–151.

33 M.Popowicz, *Moje spotkania z UFO*, Warszawa 2002, s.51.

*co widzenie zakłóca czy komplikuje. Najdobitniej wyraża się to chyba w zaleceniu zasłaniania jednego oka przy odrysowywaniu widoku przez szybę. To nie tyle dobrowolne pozbawienie się pełni wzroku, ile naginanie go do apriorycznej, optyczno–geometrycznej koncepcji porządkującej widzialną przestrzeń.*³⁴

Na szczęście w sztuce te z punktu widzenia rynku „gorsze” obrazy nabierają zupełnie innego znaczenia. Paradoksalnie mogą one być cenniejsze od tego, co jest nam podane wprost. Taki inny obraz rzeczywistości intryguje i zmusza do refleksji. Musimy się przed nim zatrzymać i poświęcić mu trochę czasu aby go w pełni zobaczyć. Co ciekawe zainteresowanie niejasnymi obrazami wcale nie jest odpowiedzią na wynalezienie fotografii. Jego źródeł można doszukać się w tekstach Leonarda da Vinci. Znane jest również wcześniejsze zalecenie Plotyna, *by zmrużyć powieki i zmienić wzrok i zbudzić inny, który wprowadzie każdy posiada, ale którego mało kto używa.* Chodzi oczywiście o pobudzenie „wzroku duszy”, który jedynie pozwala dostrzec piękno duchowe.³⁵

traktaty Leonarda da Vinci

Często usłyszeć można stwierdzenie, że Leonardo wyprzedził swoją epokę. Leonardo nie próbował tak jak inni mu współcześni omijać czynników przyrody zmniejszających widoczność. Było wręcz przeciwnie. Leonardo, tak czuły na zjawiska świetlne i atmosferyczne, widzenie przez kurz, dym czy przez mgłę, będącą »czymś podobnym do zmaczonego powietrza« dostrzega, że rzeczy widziane we mgle wydają się większe od rzeczywistych, oddalone od ziemi mniej wyraźne, opisuje widzenie w strugach deszczu, powstających na wodzie odbić oraz widzeniu poprzez wodę, która i odbija, i jest przezroczysta, i deformuje kształty, gdy na jej powierzchni tworzą się fale.³⁶ Nie zalecał on też poprawiania oka przez stosowanie optycznych urządzeń. Zachęcał natomiast do porównywania obrazu zobaczonego normalnie i przymkniętymi oczyma:

34 M.Poprzęcka, *op.cit.*, s.28.

35 Ibidem, s.29.

36 Ibidem, s.30–31.

Spójrz na światło i podziwiaj jego piękność. Przymruż oko i spójrz na nie znowu: tego, co w nim widzisz, nie było wprzódy, a tego, co w nim było nie ma już. Kto jest, które je odnawia, jeśli twórca ustawicznie umiera?³⁷ Co ciekawe zabieg ten jest często nieświadomie praktykowany przez osoby słabo widzące. Dzięki temu pole widzenia zawęża się i są one w stanie skupić się na interesującym je przedmiocie przy okazji poprawiając nieco jego ostrość. Leonarda w ogóle interesują wszelkie stany pośrednie: półcienie, światłocieniowe niuanse, odbicia i refleksy. Wielokrotnie zaleca malowanie w dni mgliste, pochmurne, wiele uwagi poświęca wpływowi gęstości powietrza na zmiany koloru, waloru i wrażenia odległości. To właśnie dzięki wyczulaniu na różne zjawiska ograniczające naszą widoczność odkryta została perspektywa powietrzna, czy sfumato. Przez zastosowanie tych technik obrazy stały się bardziej naturalne i zgodne z rzeczywistością. Paradoksalnie poprzez wykorzystanie niedokładności udało się uzyskać w obrazach dokładniejsze odwzorowanie natury.³⁸

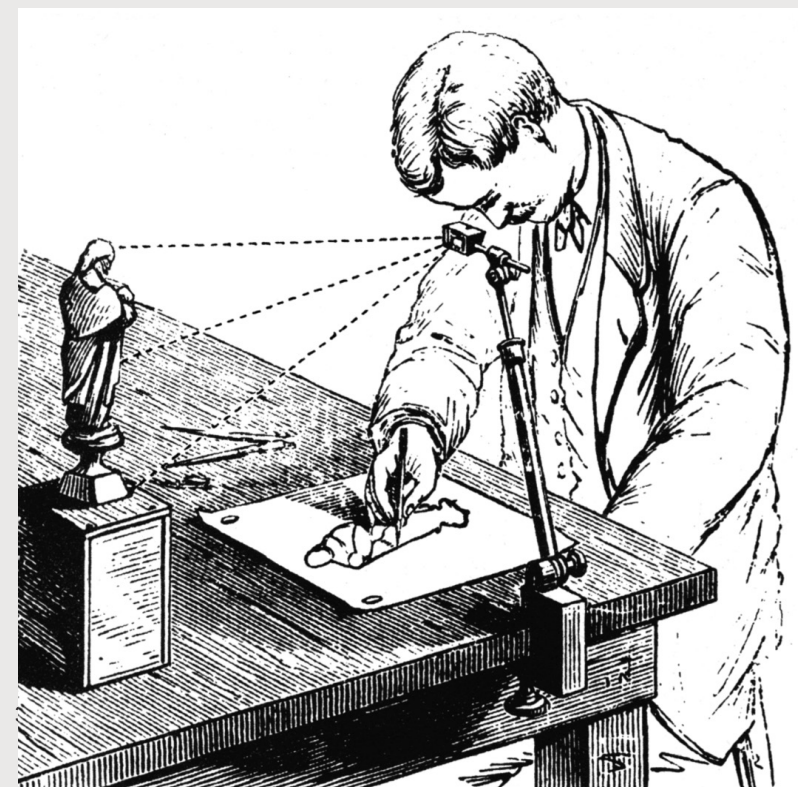
obraz za szybą, obraz na szybie

Ile to razy będąc w galerii lub muzeum oglądaliśmy, czy raczej usiłowaliśmy dostrzec dzieło schowane za szybą? Nie byłoby w tym nic złego gdyby nie fakt, że prace te, co niestety często się zdarza są umieszczone w miejscach praktycznie uniemożliwiających dostrzeżenie tego, co skrywa szyba. Można pozbyć się niepożądanych efektów zmieniając punkt obserwacji. Prawdziwy kłopot pojawia się jeśli interesujący nas eksponat jest powszechnie znany. Dostęp do dzieła skutecznie uniemożliwia nam wtedy lina, za którą przejść nie można i wianuszek innych obserwatorów. Jakby tego było mało, nad wszystkim czuwa stróż ekspozycji baczenie śledzący nasz każdy krok i czekający tylko na moment, w którym zrobimy coś niedozwolonego, by natychmiast zwrócić nam uwagę i wyprosić z sali. Jeśli nie posiadamy pod ręką okularów polaryzacyjnych, to wszystko skutecznie uniemożliwia nam zobaczenie,

37 Ibidem, s.28.

38 Ibidem, s.115–116.

co skrywa się za szybą. Możemy więc odejść zniechęceni albo zmienić punkt odniesienia. Co się stanie jeśli zamiast patrzeć „za”, spojrzemy „na” szybę, jeśli to ona stanie się właściwą powierzchnią obrazu? Otrzymamy dzieło warstwowe i nietrwałe, stale tworzące się na nowo i niepowtarzalne. Może nawet ciekawsze od oryginału. Szkło jest przezroczyste. Jednak nałożone na nieprzezroczystą powierzchnię staje się refleksyjne. (...) Stając wobec obrazu za szybą, widzimy w nim odbicie tego wszystkiego, co przed nim się znajduje: przeciwległego otoczenia, innych obrazów, widzów, wreszcie nas samych. Do tego dochodzą refleksy światła, rażące odbłaski lamp, lśnienie powierzchni. Trudno o lepszy przykład poznawczego dysonansu. To, na co powinniśmy patrzeć, zostaje zakłócone przez coś, na co patrzeć nie powinniśmy.³⁹ Można powiedzieć, że to co



działanie camera lucida

dzieje się na powierzchni szyby wzbogaca obraz znajdujący się za nią. Sytuacja ta może też zmienić pierwotny kontekst dzieła.

Świadome użycie odbicia dodaje dziełu niejednoznaczności, opowiada wiele historii, które układają się zależnie od tego, czy traktujemy każdą płaszczyznę jako osobną scenę, czy też patrzymy całościowo. Ten wizualny fenomen wykorzystał w swej pracy Marcel Duchamp, który dla żartu wykorzystał efekt refleksyjnej witryny sklepowej, w 1945 roku w Nowym Jorku fotografując wystawę księgarńi poświęconej książkom André Bretona, której atrakcyjności dodaje lekko tylko przyodziały manekin – *Panna młoda rozebrana przez swych kawalerów* – przyciskając do piersi jeden z tomów papieża surrealisty. Duchamp i Breton, stojąc naprzeciw siebie, odbijają się w szybie po obu stronach „panny”, co wygląda, jakby obaj byli w nią wpatrzeni.



Witryna sklepowa w nowym Jorku, reklamująca Arcane 17 André Brétona, 1945. Twarze Duchampa i Brétona odbijające się w szybie

Wszystko jest jednak złudzeniem, dwóch mężczyzn od manekina oddziela nie tylko szyba. W rzeczywistości patrzą nie na nią, lecz na siebie. To tylko my, widząc fotografię, odnosimy wrażenie, że kierują oni swe pożądlive spojrzenie ku łonu „panny młodej”.⁴⁰

teorie Strzemińskiego

Poglądy Strzemińskiego na temat mechanizmu postrzegania rzeczywistości jako istotnego bodźca do rozwoju, są bardzo brzemiennie w skutkach. W *Teorii widzenia* Strzemińskiego sztuka nie funkcjonuje w odosobnieniu, lecz stanowi integralną część rozwoju rodzaju ludzkiego i czerpie z różnych jego aspektów. J. Przyboś zauważa: *Drugą fundamentalną zasadą teorii widzenia Strzemińskiego jest twierdzenie, że postęp widzenia dokonuje się dzięki studiom z natury; prawdziwy malarz maluje tylko to, co ujrzał (a nie to co »czuć«). Tzw. »myśli« w obrazie nie znaczą nic, jeśli malarz nie dostrzegł w rzeczywistości nowych jej stron wizualnych.*⁴¹ Żaden twórca nie może być obojętny na otaczający go świat, który stale się zmienia. W miarę rozwoju nauki i nowych odkryć w zakresie optyki, zmieniała się świadomość wzrokowa artystów. Można powiedzieć, że sztuka i nauka nigdy nie występowały przeciwko sobie. Odwrotnie, wiele dzieł nawiązuje do najnowszych odkryć i korzysta z wynalazków. Tak było, kiedy artyści zaczęli korzystać z pryzmatów, zwierciadeł, czy urządzenia zwanego *camera lucida* dla lepszego odwzorowywania rzeczywistości. Obecnie trudno znaleźć osobę, która podczas malowania obrazu nie wspomagałaby się materiałem zdjęciowym. Fotografia pomaga lepiej zapanować nad kompozycją, światłem i kolorem. Niestety przy dostępności tak wielu optycznych wspomagaaczy bardzo łatwo wpaść w pułapkę wiary w konieczność poprawiania oka za wszelką cenę. Jako przykład posłużyć może wypowiedź Rolanda Fréart Chambray: *Geometry (...) posługują się nazwą optyki, chcąc przez ten termin powiedzieć, że jest to sztuka oglądania rzeczy poprzez rozum i oczami myślenia, byłoby bowiem nader bezczelne sądzić, iż cielesne oczy*

40 Ibidem, s.188.

41 W.Strzemiński, *op.cit.*, s.10.

same z siebie zdolne są do operacji tak wzniosłej, jak je widzi, pewne jest, że jeśli je widzi źle, przedstawi je zgodnie ze swą niedobrą wyobraźnią i wykona zły obraz; toteż zanim weźmie do ręki ołówki i pędzle, winien poprawić swe oko przez rozumowanie, opierając się na zasadach sztuki, która uczy, jak widzieć rzeczy nie tylko takimi, jakimi one same w sobie są, lecz także tak, jak winny zostać przedstawione.⁴² Takie nastawienie prowadzi do sprowadzenia sposobu patrzenia do matematycznych wyliczeń i żmudnie wykreślonych przestrzeni. Wyklucza się przy tym całą psychofizjologię widzenia, a przecież nie należy zapominać, że pierwotnie oczy zostały nam dane, jako źródło obrony. To dzięki nim mamy szansę w porę zauważyć czyhające na nas niebezpieczeństwo i uchronić się przed nim. Zazwyczaj są to działania intuicyjne wynikające z zakorzenionych głęboko w nas odruchów bezwarunkowych i mechanizmów obronnych. Nie ma tu miejsca na matematyczne wyliczenia trajektorii lotu kamienia nawet jeśli odpowiadałaby ona złotemu podziałowi. Po prostu odruchowo zrobimy unik, dzięki czemu nie doznamy kontuzji.

Taki los spotkał perspektywę zbieżną, która jest zgodna jedynie jeśli swój wzrok skupimy w jednym matematycznie wykreślonym punkcie. Taki sposób patrzenia jest nienaturalny. Człowiek widzi obraz całościowo dzięki przenoszeniu spojrzenia z miejsca na miejsce. Wybór punktu, na którym wzrok spocznie na dłużej jest intuicyjny. Przyciąga nas każde zakłócenie na płaszczyźnie obrazu. W oparciu o te obserwacje perspektywa zbieżna, została przez postimpresjonistów zastąpiona perspektywą z wieloma punktami zbiegu odpowiadającymi naturalnym ruchom gałki ocznej.

Zmiany w sposobie widzenia nie dotyczyły jednak wyłącznie strony psychofizycznej oka. Zupełnie inaczej zaczęto patrzeć na procesy fotochemiczne zachodzące w nim. *Zjawisko trwania doznań barwnych i świetlnych w wyniku patrzenia na silne źródło światła było znane od starożytności, ale przez wieki uważane za mylące lub bez znaczenia. Przedmiotem żywego zainteresowania stało się właśnie dopiero w początkach XIX wieku, także wśród uczonych kręgu Turnera. Powidoki wyraźnie objawiały czynniki zarazem subiektywne i fizjologiczne wizji: ujawniały rzeczywistość doznania wzrokowego całkowicie związanego*

42 M.Poprzęcka, *op.cit.*, s.24.

*z ciałem patrzącego. [...] Powidok stwarza wrażenie światła pod nieobecność światła. Jest widzeniem pod nieobecność widzenia.*⁴³ Badania nad tym zjawiskiem zostały okupione poważnymi uszkodzeniami wzroku naukowców, którzy wystawiali swe oczy na zbyt silne światło słoneczne. Niemniej jednak odkrycia poczynione w tej dziedzinie przyniosły zupełnie nowe spojrzenie na układ barw i ogólne dzieje historii sztuki.

rola powidoku w powstaniu rytmu i powtórzeń

Według Strzemińskiego zjawisko powidoku odegrało bardzo ważną rolę w twórczości czasów starożytnych. Nawet jeśli zjawisko to traktowano jako coś zupełnie nieistotnego czy przeszkodę w dokładniejszym widzeniu rzeczy.⁴⁴ Można zastanawiać się, czy gdyby nie istniały powidoki w ogóle powstałyby kolumnady i styl dorycki, czy Egipcjanie zaczęliby tworzyć rzeźby czy poprzestaliby na ceramice. Prawdopodobnie nigdy nie powstałyby normy opisujące style architektoniczne. Są one skutkiem poszerzenia zakresu obserwacji, który zaczyna wykraczać poza samą tylko naturę. Zaczęto dostrzegać też reakcje psychofizyczne pojawiające się w procesie patrzenia. *Zjawiska powidokowe nie są niczym innym, jak reakcją obserwatora na obserwowany zakres świata obiektywnego – i są tak samo sprawdzalne i rzeczywiste, jak same przedmioty, które wywołują te reakcje. Jeśli w wyniku stosowania metody architektonizacji powstają dzieła sztuki o wzmożonym wyrazie harmonii i piękna – to nie dlatego, że do obiektywnego piękna natury zostało włączone piękno nieobiektywne, urojone i nierealne, lecz dlatego, że realny zakres obserwacji przedmiotu został rozszerzony o realny zakres obserwacji, jakie powstają w oku i myśli obserwatora. Widzenie powidokowe i związana z nim metoda architektonizacji nie są połączeniem realnego z nierealnym, lecz po prostu rozszerzeniem dotychczasowej bazy wzrokowej.*⁴⁵ Jest to swoista łączność przedmiotu z osobą na niego patrzącą. Do obserwacji została włączona myśl i stanowią one jedną całość. Taki

43 Ibidem, s.180.

44 W.Strzemiński, *op.cit.*, s.49.

45 Ibidem, s.54–55.

sposób obserwacji cechował całą sztukę starożytnej Grecji i jest on również dostrzegalny w sztuce średniowiecza.

Z drugiej strony przez zjawiska powidokowe osoby zaczynające tworzyć wpadają w pułapkę powtórzeń kierunków i kształtów w rysunkach i obrazach. Często początkowo w ogóle tego nie dostrzegają, wymaga to nabycia pewnej wprawy w obserwacjach, której nie da się od razu nabyć. Efekt ten jednak przy odpowiedniej praktyce da się świadomie kontrolować. Można powiedzieć, że powidok i wynikająca z niego architektonizacja sztuki była etapem pośrednim niezbędnym do dalszego rozwoju twórczości oraz rozumienia mechanizmów percepcji wzrokowej.

mieszanie barw

Zupełnie nowe spojrzenie na kolor w sztuce było konsekwencją odrzucenia matematycznie skonstruowanej perspektywy trójwymiarowej zbieżnej na rzecz widzenia ruchomego. Ta zmiana pociągnęła za sobą konsekwencje dla postrzegania koloru lokalnego. W przypadku widzenia ruchomego wzrok przenoszony jest z miejsca na miejsce, co nie pozostaje bez znaczenia dla nerwów wzrokowych. W skutek reakcji powidokowych po spojrzeniu w inne miejsce widzimy przedmiot zabarwiony na kolor przeciwny do koloru poprzednio obserwowanej rzeczy. Dopiero gdy nerwy wzrokowe odzyskują wrażliwość zobaczymy kolor lokalny obiektu, na który patrzymy. Tak postrzegana rzeczywistość wydaje się być bardzo nietrwałą i rozedrganą, a wrażenie to jest spowodowane fizjologicznymi właściwościami naszego oka. *Ten proces powstawania kolorów przeciwnych zdecydował o rozwoju kolorystyki impresjonistycznej. Malarstwo stało się barwne nie dlatego, że to odpowiadało subiektywnym upodobaniom kilku malarzy, lecz dlatego, że malarze zobaczyli świat w widzeniu ruchomym i uświadomili sobie, że w widzeniu ruchomym świat jest barwny, że po każdym oglądanym kolorze widzimy jego kolor przeciwny. (...). Podstawy kolorystyki impresjonistycznej tkwią w podłożu wzrokowym, w realnym, empirycznie*

*sprawdzalnym procesie widzenia ruchomego.*⁴⁶ W takiej sytuacji barwa obiektu przestaje być jednoznaczna. Pełno w niej drgań wynikających z pochłaniania koloru przeciwnego do koloru otoczenia uprzednio obserwowanego. Stanowi ona sumę wszystkich poprzednich spojrzeń i różnych stopni zanikania powidoku przy jednoczesnym powstawaniu nowych. *Kolorystyka impresjonistyczna powstała (...) z uświadomienia sobie, że nasze widzenie nie jest jednorazowym aktem nieruchomego oka, lecz czynnością wielokrotną i procesem odbywającym się w czasie. Ruchome widzenie trwające w czasie jest zdobyczą nowej świadomości wzrokowej. Na bazie nowej świadomości wzrokowej powstała nowa forma malarska, składająca się z nawarstwiających się na siebie poszczególnych relacji wzrokowych, niezależnych od siebie i wyrażonych oderwanymi, nie zlewającymi się z sobą dotknięciami pędzla.*⁴⁷

Impresjonizm ukształtował się więc na podstawie oddziaływań materii zewnętrznej świata na materię oka. Tym samym błędna staje się teoria powtarzana przez wielu przedstawicieli tego ruchu o subiektywnym odbiorze doznań. Empirycznie udowodniony proces starali się przedstawić jako prywatne wrażenia artystów. Wg. Strzeмиńskiego jest to przykład „nienadążania świadomości za praktyką”. Winą o utrwalenie tej sytuacji obarcza krytyków sztuki, którzy zamiast dokładnie zbadać fakty woleli powtarzać teorie impresjonistów. Jeśli jednak zwrócić się w stronę nowej świadomości wzrokowej okazuje się, że impresjonizm nie występuje przeciwko realizmowi, a jest jego kontynuacją, nowym rodzajem realizmu adekwatnym do fotochemicznych właściwości naszego aparatu optycznego.

Wiedząc o procesach zachodzących w naszym oku można wyciągnąć dość niepokojący wniosek, że oko nas oszukuje. Bo skoro nie widzimy koloru w jego czystej postaci, ponieważ nasze widzenie nie jest wyidealizowaną czynnością odbywającą się poza ciałem, to tak naprawdę nie wiemy jakie kolory mają otaczające nas rzeczy. To, co pokazuje nam oko, jest naznaczone jego ułomnością. Jednak skoro w wyniku ewolucji otrzymaliśmy taki, a nie inny aparat optyczny, obraz przez niego otrzymywany jest w zupełności wystarczający dla prze-

46 Ibidem, s.158–159.

47 Ibidem, s.158.

trwania naszego gatunku. Wynalazki takie jak komputer, telewizja czy nawet książka, które wymagają skupienia wzroku w jednym punkcie są stosunkowo młode i nie zdążyły jeszcze wywrzeć wpływu na dalszą ewolucję oka, która miałaby na celu usprawnić korzystanie z nich.

Obecnie każdy lekarz okulista zaleca, by podczas pracy przed komputerem, czy nauki robić przerwy i spojrzeć wtedy przez okno, a także nie zapominać o częstym mruganiu. Powstały nawet specjalne aplikacje przypominające o tej czynności. Zabiegi te mają na celu rozluźnienie mięśni oka odpowiadających za akomodację oraz przywrócenie wrażliwości zakończeń nerwowych pobudzonych działaniem jednego tylko koloru. Lekceważenie tych zaleceń może doprowadzić do pogorszenia wzroku. Można więc stwierdzić, że na obecnym stadium naszego rozwoju rezygnacja z widzenia ruchomego jest wręcz szkodliwa i nie zastąpią go najwymyślniejsze pomoce optyczne. Okulary z antyrefleksami nie zlikwidują powidoków. Oko to część ciała, a nie oddzielnie funkcjonująca „maszyna do patrzenia”, mimo, że podobnie jak maszyna zaczyna funkcjonować źle, gdy któraś jego część nie działa tak, jak powinna.

wpływ wad wzroku na twórczość wybranych artystów

*Heinrich Wölfflin przed niemal stu laty twierdził, że każdy artysta rozporządza pewną sumą optycznych możliwości, że widzi otaczający świat tylko w pewien właściwy sposób i że to widzenie ma swoją osobną historię. Odkrycie owych warstw optycznych, wytworzonych w rozwoju dziejowym, uczoney uważał za elementarne zadanie historii sztuki.⁴⁸ Pogląd ten do czasów obecnych nie stracił na swej aktualności. Można zastanawiać się skąd biorą się niezliczone ilości sposobów postrzegania. Dlaczego jedna rzecz ujrzana przez dwie osoby może zostać przez nie zupełnie inaczej odebrana. Teza, że nikt z nas nie widzi tak samo jak inny, choć wydawać się może szalona, jest jak najbardziej poprawna. Jak pisze Romuald Oramus: *Pewne okoliczności powodują, że artyści poruszają te a nie inne problemy, w typowy pokoleniowy, temporalny**

48 M.Poprzędka, *op.cit.*, s.9–10.

sposób. Istnieje zawsze to »coś«, co artystę uwrażliwia na postrzeganie tego, a nie innego problemu. Indywidualna zdolność artysty do zauważania istotnych dla nas zjawisk jest darem złożonym, istniejącym pomiędzy prostymi reakcjami wrażliwymi i przypadkowymi, a kalkulacją.⁴⁹ Jednak przyczyna różnic w postrzeganiu rzeczywistości może być o wiele bardziej przyziemna. Związana jest ściśle z różnicami indywidualnymi budowy ciała. Tak jak każdy z nas jest inny i tak samo narządy jednego człowieka nieco różnią się od narządów drugiego. Dlatego też nie znajdziemy dwóch identycznych oczu. Minimalne różnice w budowie mogą spowodować zmiany w odbieranym obrazie. Może być np. bardziej żółty, jaśniejszy, czy wydłużony. Jeśli pewne odchylenia mieszczące się w granicach normy zdrowego oka mają znaczenie dla otrzymanego obrazu, można łatwo domyślić się, jak kolosalne znaczenie będą miały wady wzroku. Tak więc: ile dysfunkcji wzroku, tyle nowych wersji rzeczywistości i tylko od obserwatora zależy czy przyjmie ją taką jaka jest, czy będzie starał się ją skorygować korzystając z pomocy optycznych.

Zagadnienie to jest szczególnie widoczne w twórczości artystów cierpiących na różne choroby oczu. Łatwo można wyznaczyć dwie tendencje: staranie, by mimo przeszkody widzenia przedstawić rzeczywistość najbardziej realistycznie jak to tylko możliwe oraz wykorzystanie wady wzroku do stworzenia swojego unikatowego sposobu tworzenia, przekucie wady w zaletę. Wszystko to zależy od indywidualnych predyspozycji i upodobań twórcy, a także, niestety, czasu i społeczności w jakich przyszło mu żyć.

Leon Wyczółkowski i makulopatia słoneczna

Artystą, którego choroba miała wyraźny wpływ na kolorystykę obrazów był Leon Wyczółkowski. Z jego listów i zwierzeń okuliści wywnioskowali, że cierpiał on na makulopatię słoneczną, tj. trwałe upośledzenie widzenia barwy niebieskiej, przy czym inne kolory są rozpoznawane prawidłowo. Skutkiem tego bywa dominacja barwy czerwonej w obserwowanej rzeczywistości. Chorobę tę wywołuje wpatrywanie się,

49 R.Oramus, *op.āt.*

nawet niedługo, w słońce gołym okiem. *Na dnie oka stwierdza się żółtoszare ognisko obrzęku siatkówki w plamce. Po jego wygojeniu powstaje ścieńczenie przypominające otwór rzekomy.[...] we wczesnym okresie choroby większość mówi o widzeniu w kolorze czerwonym. (...) Ostrość wzroku początkowo jest dość wyraźnie upośledzona, ulega poprawie po kilku tygodniach. (...) Mimo tej poprawy pewne upośledzenie widzenia barwy niebieskiej pozostaje na stałe, ale jest wykrywalne dopiero czułymi metodami.*⁵⁰ Leon Wyczółkowski choroby tej nabawił się w trakcie swojego pobytu na Ukrainie w latach 1883–1893. Malował wtedy pełne światła i kolorów obrazy ukazujące życie codzienne ludzi. Dzięki tym pracom został uznany przez krytyka za wybitnego kolorystę i posądzony o posiadanie nadzwyczajnie wyczulonej siatkówki. W tym okresie malował wiele obrazów pod słońce, co nie było obojętne dla jego oczu, jednak, jak sam mówił *jak tu było przerwać robotę, gdy się człek od ukraińskich wschodów i zachodów uczył malować światło i kolor. Więc na noc kładłem na oczy okład, a o świcie stawałem przy sztalugach pod światło.*⁵¹

To wpatrywanie się w słońce podczas malowania spowodowało makulopatię słoneczną. W przypadku Wyczółkowskiego nie miała ona jednak klasycznego przebiegu, ponieważ artysta malował o poranku i wieczorem, kiedy to słońce emituje mniejszą dawkę energii, a proces ten nie był działaniem jednorazowym. Choroba ta paradoksalnie okazała się mieć pozytywny wpływ na obrazy powstałe w okresie ukraińskim, jednak negatywnie rzutowała na dalszą twórczość artysty i (...) *mógł mieć świadomość, że jego rozpoznawanie barw po okresie ukraińskim jest już zmienione. Skłoniło to artystę do szukania innych środków wyrazu, do twórczości monochromatycznej, czarno–białej. Wyczółkowski wprawdzie wracał do malarstwa barwnego, ale grafika stawała się dominującym, a w ostatnich latach niemal wyłącznym, sposobem wyrazu.*⁵²

50 J.Kałużny, D.Markowski, B.J.Kałużny, B.Sikorski, *Makulopatia słoneczna u Leona Wyczółkowskiego?*, Klinika Oczna, 2006 108 (10/12), s.489.

51 Ibidem, s.492.

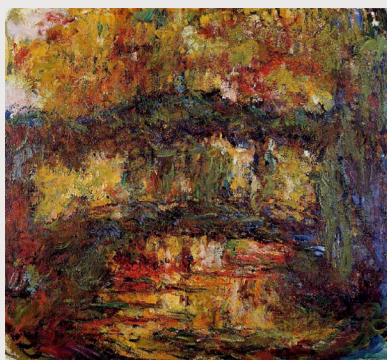
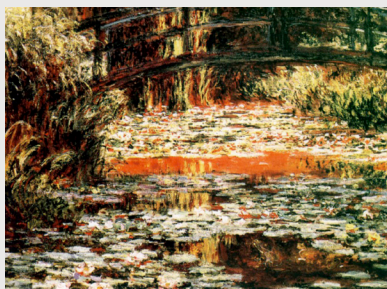
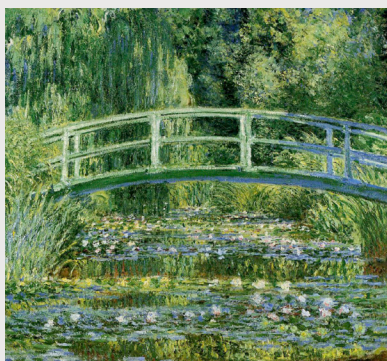
52 Ibidem.

krótkowzroczność Jana Matejki i Renoira

Zarówno w przypadku Matejki jak i Renoira istnieją dokumenty potwierdzające ich krótkowzroczność. Mimo identycznej choroby i idących za nią charakterystycznych zaburzeń percepcji, prace i styl malarski tych dwóch artystów są zupełnie różne. Jest to spowodowane dwiema skrajnymi postawami wobec dysfunkcji wzroku. U Matejki była ona wyłącznie przeszkodą w uzyskaniu realistycznego obrazu, co jednak dało bardzo ciekawy efekt końcowy.⁵³ Z powodu wysokiej krótkowzroczności ginie gdzieś kompozycja dzieł. Efektem choroby jest też kolorystyka prac Matejki. Praktycznie nie występuje u niego kolor lokalny, a wszystkie barwy zmieszane są w jedną masę w ciepłej gamie brązów, żółci i czerwieni. Zastanawiającym jest fakt, że skutki krótkowzroczności są tak mocno widoczne w obrazach pomimo stosowania przez Matejkę okularów i to wcale nie słabych. Ich siła rosła od –4 do –6 D. Jednak wada wzroku artysty była większa i wymagała okularów o większej mocy, co w tamtych czasach było niewykonalne. Dlatego można powiedzieć, że krótkowzroczność Matejki była jedynie w pewnym stopniu skorygowana i zastosowane pomoce optyczne nie likwidowały efektów wizualnych towarzyszących krótkowzroczności.

Inaczej sytuacja wyglądała w przypadku Renoira. Dla niego choroba okazała się niezwykle pomocna. Stanowiła drogę na skróty do stworzenia form bardziej uproszczonych i rozedrganych, a w niektórych przypadkach i abstrakcyjnych. W takiej sytuacji niejako omijamy proces dochodzenia do pożądanej formy przez stopniową rezygnację ze szczegółów i ćwiczenia rozumu, by chciał „zobaczyć mniej”. Ostatecznie trzeba nauczyć się przerwać pracę we właściwym momencie, aby nie powiedzieć za dużo i zostawić widzowi miejsca niedopowiedziane. Wystarczy, że namaluje dokładnie to, co widzi. Cały proces uproszczenia formy odbywa się w oku, bez czynnego udziału obserwatora. To dzięki krótkowzroczności Renoir stworzył swój charakterystyczny sposób malowania. W miarę oddalania się planów rzeczywistość przez niego przedstawiana jest coraz bardziej niewyraźna, szkicowa. Artysta miał zwyczaj podczas malowania odchodzić od sztalugi, by uzyskać bardziej impresjonistyczny sposób widzenia. Wiadomo też, że w przeciwieństwie do Matejki, nie zdecydował się na korzystanie z okularów.

53 R.Oramus, *op.cit.*



stopniowy spadek ostrości wzroku i poprawnego widzenia kolorów u Claude Moneta spowodowany zaćmą. Rozwój choroby widoczny na kolejnych przedstawieniach mostku japońskiego znajdującego się w ogrodzie artysty w Giverny.

Obrazy powstały w latach:

1899 (góra),
1900 (środek),
1924 (dół).

zaćma u Moneta, Turnera i Cassat

Przypadek zaćmy u Moneta jest chyba jednym z najgłośniejszych i najobszerniej opisywanym przypadkiem chorobowym w sztuce. Rozwój zaćmy spowodował u niego stopniową zmianę postrzegania kolorów. Było to skutkiem zawężenia widzialnego spektrum barwnego w kierunku czerwieni, podobnie jak dzieje się to w przypadku krótkowzroczności. W zaćmie kolory dodatkowo tracą na swej intensywności, co jest spowodowane pochłanianiem światła i nie przepuszczaniem go dalej przez mętniejącą i żółknącą soczewkę oka. Proces ten można zaobserwować w obrazach Moneta powstałych w latach 1905–1922. Przed 1905 rokiem kolory w jego obrazach były poprawnie odtwarzane, zwłaszcza biele i niebieskości, które z powodu krótszej długości fali zanikają jako pierwsze przy wielu zaburzeniach wzroku. W tym okresie zdarzało się, że artysta malował obrazy naginając realną kolorystykę, było to jednak uwarunkowane rodzajem oświetlenia. *Od 1905 roku jego biele i zielenie stały się żółte, a barwy niebieskie fioletowe. Można stwierdzić to po kilku obrazach, w których żółcie i fioleto dominowały, mimo że były to barwy niepoprawne. W jego obrazach zaczęła dominować czerwono-brązowa kolorystyka.*⁵⁴ Poza zmianą postrzegania kolorów, Monet widział coraz mniej wyraźnie, a w jego obrazach coraz częściej zanikał kontur i szczegół, granice przedmiotów ulegały zamazaniu. Artysta sam wspominał: „nie widziałem kolorów z taką samą intensywnością jak przedtem. Czerwony był dla mnie mętny, różowy wyblakły, a przejścia tonalne umykały mi... to, co malowałem było coraz ciemniejsze, coraz bardziej przypominało stary obraz.”⁵⁵ Było to dla niego bardzo duże utrud-

54 *From 1905 his whites and greens became yellow and his blues became purple leading to several pictures in which yellow and purple dominated even when they were clearly incorrect, [w:] N.G.Dan, Visual dysfunction in artists, Journal of Clinical Neuroscience (2003) 10 (2), s.169.*

55 *no longer perceived colours with the same intensity... red appeared muddy to me, pinks inspid, and the intermediate or lower tones escaped me... what I painted was more and more dark, more and more like an old picture..., L.C.Perry, Reminiscences of Claude Monet from 1889 to 1909, cyt. za: E-Shawn Goh, Wan Lin Teo, Art and the Eye: The Impact of Ocular Pathology on Their Artistic Legacy, Ann Acad Med Singapore 2007 36 (Suppl.), s.62.*

nienie, jednak ze strachu przed operacjami długo odmawiał leczenia. Począwszy od 1922 roku Monet mógł malować polegając jedynie na nazwach kolorów podanych na etykietach tubek farb oraz na swoim doświadczeniu, jak pomieszane kolory będą wyglądać.⁵⁶ Ostatecznie Monet dał się przekonać i poddał się dwustopniowej operacji usunięcia zaćmy w prawym oku, która przebiegła w miarę pomyślnie, nie był jednak do końca zadowolony z efektu operacji, prawe oko było nadwrażliwe na kolory niebieski i fioletowy, lewe natomiast wciąż zasłaniała zaćma. Obrazy powstałe po 1922 określał jako „znośne” w porównaniu z tymi stworzonymi w ostatnim okresie choroby. Jak mówił Louis Gilet: [Monet] *malował nieuporządkowane pejzaże, bardziej gorączkowe i wyglądające jak halucynacje, z niemożliwymi zakresami koloru, całe czerwone lub niebieskie, lecz we wspaniałym stylu.*⁵⁷ W 1925 roku artysta twierdził, że odzyskał swój prawdziwy sposób widzenia. Uznał wtedy, że obrazy, które stworzył w czasie rozwoju zaćmy powinny zostać prze-malowane. Jego przyjaciele i doradcy musieli wyperswadować mu tę myśl, ponieważ prace te spotkały się z życzliwym przyjęciem przez widzów.

Znacznie mniej optymistycznie potoczyły się losy amerykańskiej impresjonistki Mary Cassat. Jej problemy ze wzrokiem zaczęły się w 1900 roku, kiedy miała 56 lat. Oprócz zaćmy zdiagnozowanej u niej 12 lat później, cierpiała ona na retinopatię cukrzycową – zwyrodnienie siatkówki. Choroby te spowodowały znaczne osłabienie wzroku. Kiedy więc operacje, którym poddała się artystka w przeciągu dwóch lat nie przyniosły rezultatów, Cassat zmuszona była zrezygnować z malowania w wieku 71 lat.

Podejrzewa się, że na zaćmę chorował również William Turner. Niestety, nie istnieją dokumenty to potwierdzające. Jedynym źródłem przypuszczeń na temat zmianach chorobowych jego wzroku są obrazy. W jego późniejszych pracach można dostrzec charakterystyczne przechylenie kolorystyki w stronę żółci, czerwieni i brązów. Owszem we

56 V.Spate, *The Colour of Time Claude Monet*, [w:] N.G.Dan, *op.cit.*, s.196.

57 *He was, however, painting disordered landscapes, more and more feverish and hallucinated in appearance, in impossible colour ranges, all red or blue, but magnificent in style*, [w:] *Ibidem*.

wcześniejszych dziełach również korzystał z tych barw, jednak występowały one wtedy lokalnie i były prawidłowo zaobserwowane.

Można spierać się o to czy, kolorystyka stosowana przez Turnera rzeczywiście jest wynikiem tylko zaćmy. Sposób malowania artysty zawsze był efemeryczny i niedookreślony, więc zmiany w dokładności przedstawianych scen nie są tak drastyczne jak w przypadku Moneta. Dodatkowo wiadomo, że jego *własne poszukiwania zgodne były z ówczesnymi badaniami optyków (...). Odrzucenie perspektywy akademickiej przez Turnera tłumaczy się też jego zainteresowaniem fizjologicznymi procesami widzenia, wskazującymi, że tylko część pola widzenia jest ostra, sfery peryferyjne zaś są bardzo nieprecyzyjne. Rozpatrywane z punktu widzenia granic widzialności, obrazy Turnera z bijącym w nich źródłem światła pozwalają zobaczyć to, co widzialne, a jednocześnie sam proces widzenia.*⁵⁸ Ta informacja dodatkowo podważa mniejszą dokładność późniejszych prac jako efekt choroby. Nasuwa jednak kolejne pytanie związane z postrzeganiem kolorów. Jeżeli Turner malował źródła mocnego światła, to musiał na nie patrzeć. Jest więc prawdopodobne, że podobnie jak Leon Wyczółkowski mógł zachorować na makulopatię słoneczną. Zmiana barw mogła też być naturalnym efektem starzenia się oka i tzw. starczą kataraktą, kiedy soczewka ulega naturalnemu zmętnieniu na skutek wieku. Spekulacje na temat tego, czy Turner cierpiał jedynie na zaćmę, czy wszystkie z wymienionych dysfunkcji nałożyły się na siebie nie ma większego znaczenia. Wiadomo, że zasadniczo zmieniła się kolorystyka obrazów artysty, a spowodowane to zostało postępowaniem zmian zachodzących w budowie oka, które w przypadku zaćmy i starczowzroczności są bardzo podobne, jednak w drugim przypadku mają łagodniejszy przebieg.

Zasadne mogą być przypuszczenia co do tego, że podobne defekty narządu wzroku dotykały zarówno Tycjana jak Rembrandta biorąc pod uwagę charakterystyczne cechy ich dzieł i sposoby malowania zmieniające się w miarę upływu czasu. Podobnie jednak jak w przypadku Turnera nie istnieją potwierdzone źródła potwierdzające chorobę u obu artystów.

58 M.Poprzęcka, *op.cit.*, s.171.

daltonizm u Charlesa Meryon'a, Whislera i Grottgera

Można by pomyśleć, że oko nie będące w stanie rozróżnić poprawnie barw stanowi nieprzekraczalną przeszkodę na drodze do zostania artystą plastykiem. Obecnie do liceów plastycznych nie przyjmuje się osób z potwierdzonym daltonizmem, ponieważ znacznie trudniej nauczyć je dobrze operować kolorem w malarstwie, czy projektowaniu. Faktycznie, na początkowym etapie twórczości, jak opowiedzieć o kolorze zielonym i czerwonym osobie, która nigdy ich nie widziała w sposób prawidłowy? Ponadto w przeciwieństwie do daltonisty, artyści tacy jak Monet wcześniej widzieli kolory poprawnie i zachowali ich wyobrażenie w pamięci, czego daltonista nie będzie w stanie uczynić.⁵⁹ Mimo tych przeciwności znane są osoby, które zaistniały na polu sztuki, nierozróżniające części a nawet wszystkich barw.

Jedną z takich postaci jest grafik Charles Meryon. Co ciekawe, daltonizm w jego przypadku został przez naukowców potwierdzony na podstawie czarno-białych akwafort! Zdaniem lekarzy *Prace Meyrona ilustrują niekompletną kolorystykę w jakiej widział świat. Charakterystyczny jest podział na niebieski i żółty oraz utrzymanie postrzegania kontrastów w świetle i ciemności, pomimo niemożności dostrzegania subtelnych niuansów barw ciepłych i zimnych.*⁶⁰ Prawdopodobnie to właśnie dalto-

59 Koleżanka będąc na pierwszym roku malarstwa opowiadała mi o daltoniście, który razem z nią studiował. Kiedy na zajęciach zadaniem była martwa natura, potrafił w miarę poprawnie ją odtworzyć z pewnymi przekłamaniem i przypadkowo położonymi plamami koloru zupełnie nie odpowiadającymi ustawionej scenie. Było to jednak uznane za indywidualny styl tego studenta. Problem pojawił się, gdy przyszło mu malować postać. Koleżanka zauważyła, że nagle bez powodu zaczyna na już namalowaną łydkę nakładać mocny, zielony kolor. Gdy zwróciła mu na to uwagę, okazało się, że jest daltonistą i kolor ten widział jako zupełnie inny. Do końca trwania zajęć podchodził do niej i pytał, czy kolor, którego zamierza zaraz użyć jest właściwy.

60 *For Charles Meryon, his Works exemplified the colour deficient artist's view of the world; the characteristic division into blue and yellow and the retention of perception of contrasts in light and dark despite an inability to perceive warm and cold colours in their subtle nuances, E.Shawn Goh, Wan Lin Teo, op.cit., s.63.*

nizm rzutował na wybór akwaforty jako środka wyrazu. Grafiki Meryona opierają się na czerni i bieli z bardzo delikatną gradacją tonalną. Styl, który niejako wymusiła na nim choroba, nadawał niesamowitą, chłodną atmosferę jego pracom. W rzeczywistości był to rzeczywisty sposób postrzegania świata spowodowany zaburzeniem wzroku.

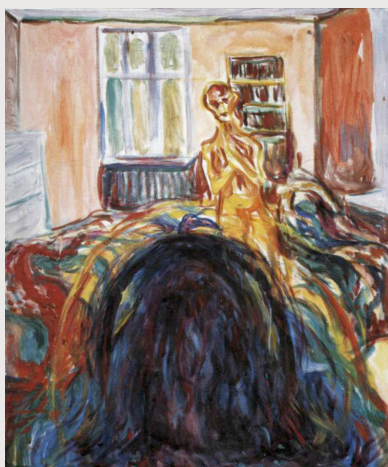
Daltonizm niekoniecznie musi stanowić przeszkodę dla uprawiania malarstwa. Istnieje duże prawdopodobieństwo, że cierpiał nań James A. Whistler. *W jego obrazach przejście z jednego tonu w drugi jest tak mgliste, że Oskar Wilde stwierdził »nie było londyńskiej mgły do czasu, aż namalował ją Whistler«. Daltonizmu w jego przypadku możemy się tylko domyślać ze względu na fakt używania przez niego kolorów: żółtego i niebieskiego obok kolorów natury, odpowiednich dla chromatycznej rzeczywistości tych, którzy cierpią z powodu tego zaburzenia.*⁶¹ Pewnym natomiast jest, że daltonistą był Grottger. Jego sposobem na „oszukanie choroby” była rezygnacja z pełnej palety kolorystycznej na rzecz monochromatycznej. Ostatecznie artysta ten porzucił malarstwo sztalugowe na rzecz rysunków wykonywanych czarną kredką na kartonie.

skutki krwawienia wewnątrzgałkowego u Muncha

Norweski artysta jest idealnym przykładem na to, jak wadę wzroku wykorzystać do stworzenia swego unikalnego stylu artystycznego. W 1930 roku doszło u Muncha do krwotoku do ciała szklistego w prawym oku. Szkice powstałe w czasie rekonwalescencji stanowią doskonałą dokumentacją zmian jakie zachodziły w sposobie widzenia chorego oka. *Używając soczewki swojego oka jak magicznej latarni, przerysowywał obraz otrzymany swoim uszkodzonym okiem prosto na papier. Otrzymywał w ten sposób obraz z koncentrycznie ułożonych czerwonego, żółtego i znowu czerwonego kół, których zewnętrzna część załamywała się z plamami o czarnym, niebieskim i czerwonym zabarwieniu na obwodzie. Namalował serię obrazów, w których można było dostrzec fascynację jego własnym zniekształceniem widzenia oraz efektami jakie wywołują*

61 *Widzenie a sztuka, 26.02.2014, <http://www.soczewkikontaktowe.pl/wady-wzroku/artykuly/widzenie-a-sztuka.html>*

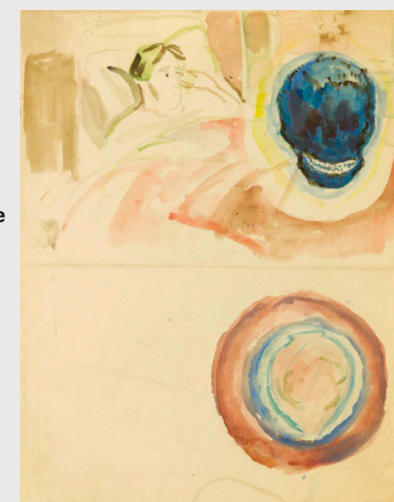
na nim światło i ruch.⁶² Stopniowej zmianie kształtu ulegała ciemna plama, widziana chorym okiem. Zaczęła ona coraz bardziej przypominać feniksa. Inspiracją do tej modyfikacji była głowa małego ptaka z długim dziobem i rozpostartymi szeroko skrzydłami. W późniejszych pracach kształt ten stał się ciemniejszy, ale mniejszy. Munch wplótł cień, który widział, w swoje prace czyniąc z niego swój emocjonalny sposób wyrazu. Choroba spowodowała jednak, że w jego obrazach czai się lęk przed ślepotą i śmiercią. Prawdopodobnie stan zdrowia skłonił go do refleksji na temat ulotności ludzkiego zdrowia i życia. Nad swoim łóżkiem powiesił wizję głowy śmierci. Te zachowania oraz emocje wyzierające z dzieł stworzonych po 1930 roku dostarczyły badaczom cennych informacji na temat wpływu wad wzroku na stan psychiczny osób je posiadających.



62 *Using the lens of his eye as magic lantern, he projected the picture of his damaged eye directly onto paper. This resulted in one form as an image with concentric red then yellow then red circles, the outer of the circles breaking up together with blobs of black, blue and red colouration around the periphery. He painted a series of images reflecting his fascination with his own visual distortions and the effects that light and movement had on them, N.G.Dan, op.cit., s.170.*



Prace powstałe podczas rekonwalescencji artysty. Wyraźnie widać zafascynowanie Muncha efektami optycznymi jakie wywołał u niego krwotok wewnątrzgałkowy.



spekulacje na temat astygmatyzmu El Greca i Modiglianiego

Prawdopodobnie nie było dotychczas artysty, który byłby źródłem równie żywych dyskusji i sprzecznych teorii jak El Greco. Wszystko to spowodowane jest jego charakterystycznym, wydłużonym sposobem malowania postaci. Dotychczas trwają spekulacje, czy była to jedynie wizja artystyczna, czy efekt astygmatyzmu, a osoby zainteresowane zagadnieniem podzieliły się na dwa obozy: zwolenników teorii o artystycznej wizji i efektu astygmatyzmu. Wiele argumentów padło w tej sprawie, niekiedy zupełnie sprzecznych. Wszystko to zależy od tego, do którego źródła sięgniemy. W jednym z czasopism możemy znaleźć taką informację: *Neuropsycholog Vilayanur Ramachadan zauważył, że teza o wpływie astygmatyzmu na malowanie rozciągniętych w pionie postaci jest fizjologicznie absurdalna: »jeśli byłaby ona prawdziwa, to wszyscy musielibyśmy rysować świat do góry nogami, ze względu na fakt, że nasze obrazy siatkówkowe są odwrócone«. Dodatkowo, psycholog Stuard Anstis przeprowadził eksperyment, w którym po założeniu specjalnych okularów cylindrycznych normalne osoby widziały świat podobnie jak mógł go widzieć »astygmatyk El Greco«. Badacz chciał sprawdzić, czy takie osoby będą rysowały napotkane w otoczeniu przedmioty jako wydłużone. Okazało się, że mimo sztucznie wytworzonego u nich astygmatyzmu – po zaadoptowaniu się oka do nowej sytuacji – ich rysunki miały normalne proporcje i nie były wydłużone. »To sprawa ekspresji artysty, a nie symptomów choroby wzrokowej« – kończy swój artykuł Anstis.⁶³ Czytając ten fragment trudno jednak pozbyć się przeczucia, że wypowiedź Ramachadana do złudzenia przypomina założenia teorii intromisyjnej, w której wykluczano możliwość odwrócenia obrazu w oku ludzkim, a argumentacja przypomina dziecięce stwierdzenie „nie, bo nie”.⁶⁴ Słabą stroną drugiego badania jest to, że zaproszono do niego osoby dobrze widzące, u których astygmatyzm został sztucz-*

63 P. Markiewicz, P. Przybysz, *Teoria tworzenia*, Charaktery, 2007 10, s. 47.

64 Jeśli chodzi o wypowiedź Anstisa, to nie wydaje mi się ona przekonująca. Sama, mając m.in. zdiagnozowany astygmatyzm, niejednokrotnie nie zauważałam w trakcie rysowania, że linia którą przed chwilą postawiłam nie biegnie we właściwym kierunku. Zawsze odchylenie miało ten sam kierunek.

nie wywołany. Ciekawe, czy gdyby to samo zadanie postawił przed prawdziwymi astygmatykami, wynik byłby taki sam. W tym przypadku mózg faktycznie mógł korygować przechył, ponieważ nie otrzymywał takiego obrazu codziennie. Dodatkowo w artykule Romualda Oramusa oraz innych materiałach skierowanych bardziej w stronę sztuki można znaleźć informację, że „astygmatyzm” El Greca nie mogłaby poprawić żadna soczewka; nie był to sposób widzenia jego oczu, lecz jego geniuszu.⁶⁵

Jeżeli jednak sięgniemy do literatury medycznej, znajdziemy tam zgoła odwrotne informacje. Noel G. Dan w artykule wspomina, że zwolennicy teorii artystycznej niczym mantrę przytaczają obraz *Pogrzeb hrabiego Orgaza*, w którym tylko część postaci, którym należy oddawać cześć (Chrystus i święci) została wydłużona, reszta osób natomiast ma normalne proporcje.⁶⁶ Zarazem autor tekstu zwraca uwagę na fakt, że dla osoby, której wzrok jest dobry, lub skorygowany, na obrazach takich jak *Sen Filipa II* lub *Święty Piotr i Paweł*, czy *Portret Kardynała Nino de Guivara*, wszystko wydaje się zniekształcone wzdłuż osi biegnącej od lewego, dolnego rogu obrazu. Postacie wyglądają jakby miały się zsunąć się w prawy, dolny róg płótna. Jednym z wyjaśnień tego efektu jest to, że malarz stał po lewej stronie płótna i nie potrafił wyrównać śladu wynikającego z wyciągnięcia ręki potrzebnego, aby dosięgnąć drugiej strony płótna. Mało prawdopodobne jest aby taki błąd popełnił doświadczony artysta. Ciekawostką jest jednak, że D.G.Dan sprzeciwia się stwierdzeniu Oramusa jakoby żadna soczewka nie mogła skorygować domniemywanego astygmatyzmu El Greca. Co więcej przytacza on badanie O. Ahlstroma, któremu korektę taką udało się uzyskać przez zastosowanie szkielec cylindrycznych o mocy -1 dioptrii i 15° osi nachylenia. Jego zdaniem zjawisko wydłużenia tylko ważniejszych postaci spowodowane było dysproporcją pomiędzy ważniejszymi i zwykłymi osobami przedstawianymi na obrazach. Te pierwsze zazwyczaj malowane były jako większe, stąd efekty astygmatyzmu były na nich bardziej widoczne. El Greco mógł wiedzieć o swojej zaburzonej percepcji i świadomie wykorzystywać jej efekt dla celów artystycznych. To tłumaczyłoby, dlaczego

65 R. Oramus, *op.cit.*

66 N.G.Dan, *op.cit.*, s.169.

w niektórych obrazach El Greca rozciągnięcie dłoni odbywa się horyzontalnie, co nie jest możliwe przy astygmatyzmie.

Istnieje jednak jeszcze jeden argument podważający chorobę artysty: *dzięki prześwietleniu płócien El Greca promieniami rentgena, odkryto, że pod warstwą farby znajduje się warstwa szkicu z normalnymi, niewydłużonymi postaciami.*⁶⁷ Świadczyłyby to, że wydłużenie było jedynie środkiem artystycznego wyrazu, mającego wzbudzić większe emocje. Wiadomo jednak, że choroba wzroku nigdy nie występuje z jednakowym natężeniem w obu oczach, a to lepiej widzące jest przez organizm bardziej eksploatowane, by uzyskać możliwie jak najlepszy obraz rzeczywistości. Dlaczego więc nie założyć, że El Greco szkic wykonywał patrząc obydwoma oczami na modela, a następnie zamykał lepiej widzące oko i odwzorowywał to, co widzi drugie?⁶⁸

Przedmiotem spekulacji jest również postać Amadeo Modiglianiego. *Według wielu krytyków [jego – przyp. autora] charakterystycznie wydłużone portrety są dowodem na to, że artysta ten cierpiał z powodu ostrego, nie korygowanego astygmatyzmu. Ta wada wzroku doprowadziła go do odtwarzania na swoich płótnach nitkowatej, nienaturalnie jednowymiarowej rzeczywistości, która stała się jego znakiem rozpoznawczym.*⁶⁹ W jego przypadku wydłużenia te występują pod różnymi kątami. W niektórych pracach są wręcz wertykalne, w innej przebiegają pod kątem 45°, w następnej natomiast są prawie horyzontalne. Zniekształcenie przebiegające w tak skrajnych płaszczyznach nie może być efektem wady wzroku. Może jednak jak najbardziej być artystyczną interpretacją pierwotnego zniekształcenia percepcji.

67 P. Markiewicz, P. Przybysz, *op.cit.*, s.47.

68 Z autopsji wiem, że taki sposób malowania jest możliwy. Z powodu wady wzroku obraz, który otrzymuję prawym okiem w nieznacznym stopniu odbiega od rzeczywistości, podczas gdy lewe oko daje widok zupełnie rozmazany i wielokrotnie powielony. Jest on do tego stopnia zaburzony, że praktycznie niemożliwa jest poprawna identyfikacja obserwowanego przedmiotu. Sama go stosuję. Ich wypadkowa tworzy obraz rzeczywisty z charakterystyczną łuną wokół światła. W zależności od użytego oka jestem w stanie stworzyć obraz realistyczny lub abstrakcyjny.

69 *Widzenie a sztuka*, 26.02.2014, <http://www.soczewkikontaktowe.pl/wady-wzroku/artykuly/widzenie-a-sztuka.html>

W przypadku tych artystów istnieje zbyt wiele niewiadomych, aby potwierdzić astygmatyzm. Wariacje związane ze zniekształceniami w obrębie postaci równie dobrze mogły być skutkiem wady wzroku lub swoistego rodzaju manierą. To, co z punktu widzenia nauki wykracza poza opis choroby, może być ewolucją pierwotnego zniekształcenia percepcji, wypadkową skojarzeń narzucanych nam przez umysł oraz biegłości ręki i nie musi wcale mieć medycznego wytłumaczenia, bo takimi właśnie prawami rządzi się sztuka.

teorie na temat efektu „halo” w nokturnach Van Gogha

Naprawdę niezwykle jest ile różnych schorzeń próbowano przypisać Van Goghowi, aby wytłumaczyć jego sposób widzenia. Zaczawszy od wad wzroku, poprzez skutki uboczne leków, różnorakie choroby psychiczne, epilepsję, na wadach genetycznych skończywszy. W sumie różni lekarze postawili ponad 30 diagnoz. Wynik jest imponujący i jednocześnie zastanawiający. Czy jedna osoba mogłaby cierpieć na to wszystko i w miarę normalnie funkcjonować? Jeśli jednak przypomnimy sobie, że artysta chciał zostać pastorem, odciął sobie ucho, wielokrotnie przebywał w szpitalach psychiatrycznych i wreszcie popełnił samobójstwo, dochodzimy do wniosku, że zdecydowanie normalną egzystencją życia takiego nazwać nie można. Więc może jednak chorób było więcej?

Źródłem szczególnego zainteresowania okulistów nie były jednak koleje losu artysty, a żółta poświata otaczająca światła pojawiające się głównie w jego nocnych obrazach, przypominająca tzw. efekt halo, który można zaobserwować wokół księżyca i słońca przy niebie zasnutymi chmurami pierzastymi, lub np. zapalanej latarni ulicznej przy dużym zamgleniu. Zjawisko to jest spowodowane rozbiem światła białego na jego części składowe i może pojawiać się u osób z obrzękiem rogówki i noszących soczewki kontaktowe. Charakter tego fenomenu nakierował naukowców na przypuszczenie, że van Gogh mógł chorować na nietypową odmianę jaskry. Charakteryzuje się ona epizodami krótkiego jednostronnego bólu, zaczerwienieniem, nieostrym widzeniem i towarzyszącymi mu aureolami wokół światła. Za teorią tą przemawia fakt, że efekt halo pojawia się praktycznie tylko w nokturnach, co odpowiada

obecnej wiedzy na temat patofizjologii tego rodzaju jaskry. Niestety poza tymi spekulacjami nie ma żadnych dowodów potwierdzających jaskrę u van Gogha, tym bardziej, że choroba u osób poniżej 40 roku życia jest rzadkością (van Gogh umarł w wieku 37 lat).

Tematem dyskusji była również kolorystyka prac, którą tłumaczono jako efekt ksantopsji, czyli widzenia w żółtych barwach. Jako przyczynę efektu halo, a także jaskrawej kolorystyki i falującej linii, którą artysta budował swe obrazy, podaje się też zaburzenia widzenia występujące przy kuracji naparstnicą, którą dr Gachet leczył van Gogh na epilepsję i zaburzenia psychiczne.⁷⁰ Skutkiem przedawkowania naparstnicy jest widzenie pierścieni wokół światła, często efektowniejszych niż przy jaskrze. Jako obraz, w którym zjawisko to osiągnęło punkt kulminacyjny podaje się *Gwieździstą noc*. Kolorystyka nokturnów jednak równie dobrze mogła wynikać z ciepłej barwy sztucznego oświetlenia uliczek i kawiarni, które artysta malował. Podobny efekt otrzymamy, gdy wykonamy w nocy fotografię np. latarni ulicznych używając długiego czasu naświetlania zamiast lampy błyskowej. A może nadużywanie żółci to po prostu wyraz zafascynowania kolorem i efektami jakie wynikają z jego zastosowania?

Na pewno nie bez znaczenia dla sposobu widzenia van Gogha były zaburzenia psychiczne, zdiagnozowany przez Gacheta udar słoneczny, a także nadmierna ilość spożywanego absyntu. Niestety nie ma możliwości poparcia którejkolwiek z teorii, ponieważ w momencie śmierci artysty nikt nie był zainteresowany jego stanem wzroku.

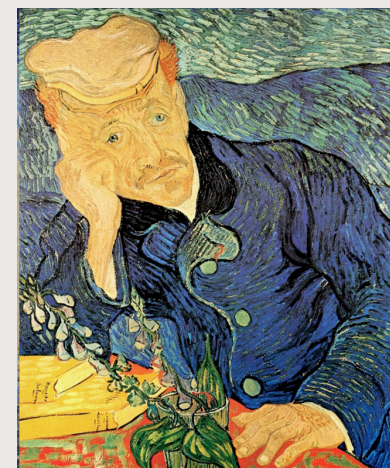
70 Van Gogh namalował kilka portretów doktora Gacheta, na których jest on przedstawiany z kwiatem naparstnicy purpurowej.



dominanta żółci w pracach van Gogha mogła być skutkiem ksantopii



Podjeżenia jaskry są argumentowane pojawianiem się efektu „halo” wokół światła u nokturnach artysty



doktor Gechet został przedstawiony przez van Gogha z kwiatem naparstnicy, której używało się w leczeniu osób chorych psychicznie. spożycie jej nadmiernej ilości może wywołać ksantopię

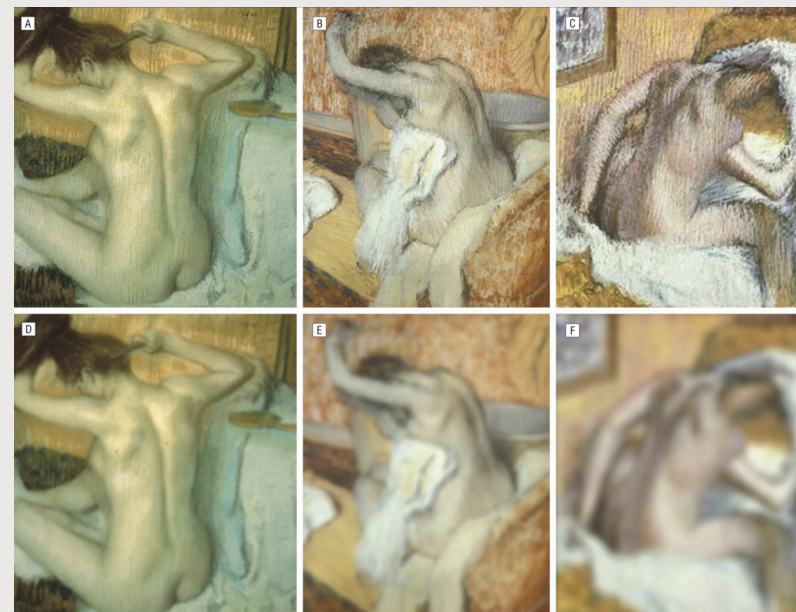
stopniowa utrata wzroku u Degasa i Czapskiego

Każda z przeszkód jakie stawia przed nami słabo widzące oko wydaje się jednak mało istotna, jeśli zestawić ją z groźbą utraty wzroku i prawie całkowitą ślepotą jak to miało miejsce w przypadku Degasa. Artysta ten cierpiał na retinopatię i dużą krótkowzroczność. Artysta zdał sobie sprawę, że słabo widzi na prawe oko, kiedy w trakcie wojny francusko-pruskiej będąc w armii nie potrafił wycelować ze strzelby. Znamy dokładną datę tego spostrzeżenia – wczesne lata 70-te XIX wieku – dzięki listom, które Degas pisał z Nowego Orleanu, w których skarży się na słabość swojego oka uniemożliwiającą mu pisanie i czytanie.⁷¹ Dodatkowo nadwrażliwość na światło słoneczne zmusiła go do pracy wyłącznie w zamkniętych pomieszczeniach przy kontrolowanym środowisku, stąd też zainteresowanie tancerkami i baletem. Korespondencja Degasa ukazuje dokładnie w jak sposób objawiała się jego choroba: *Jakie piękne rzeczy mógłbym zrobić i zrobiłbym natychmiast, gdyby tylko światło dzienne było dla mnie mniej dokuczliwe. Chciałbym ukazać wszystkim piękno Luizjany, ale nie mogę tego zrobić. Muszę mocno mrużyć oczy by móc cokolwiek zobaczyć.*⁷² Stan zdrowia odbijał się bardzo na kondycji psychicznej malarza, zwłaszcza, że w jego czasach retinopatia był nieuleczalna.

71 *We know this realization dates from the early 1870s because of letters Degas wrote while in New Orleans, in which he wrote about weakness in his eye and an inability to read and write*, A. Lone, *Degas Through his Own Eyes* by Michael F. Marmor. Somogy Editions D'Art, Paris, 2002. Reviewed by Amy lone, Leonardo, 2004; 37 (5), s.406.

72 *What lovely things I could have done, and done rapidly if the bright daylight were less unbearable for me. To go to Louisiana to open one's eyes, I cannot do that. And yet I kept them sufficiently half open to see my fill*, E.Coldman, V.Cooney, D.Kline, M.Salamanca, *Art, Vision & the Disordered Eye*, <http://psych.ucalgary.ca/PACE/VA-Lab/AVDE-Web-site/default.html>

*Moje oczy mają się całkiem dobrze, ale wciąż zastanawiam się ile jeszcze czasu mi zostało zanim zupełnie oślepnę. To naprawdę bolesne, nieprawdaż? Czasami czuję wręcz dreszcz przerażenia*⁷³ pisał w 1873 roku, a rok później *Moje oczy widzą bardzo źle. Okulista pozwolił mi pracować tylko trochę [...]. Czynię to z wielką trudnością i smutkiem.*⁷⁴



stopniowa utrata wzroku Degasa zauważalna była w mocniejszym szrafunku oraz zaburzeniu proporcji ludzkiego ciała (A, B, C). Poniżej (D, E, F) symulacja widzenia artysty wg doktora M. Marmola

Po czterdziestce Degas zauważył utratę wzroku w centralnej części pola widzenia, a następnie problemy z rozróżnianiem kolorów. Był zmuszony pytać o nie swoich modeli. W wieku 57 lat artysta nie mógł już czytać.

73 *My eyes are fairly well but all the same I shall remain in the ranks of the infirm until I pass into the ranks of the blind. It is really bitter, is it not? Sometimes I feel a shiver of horror.* Ibidem.

74 *My eyes are very bad. The oculist... has allowed me to work just a little until I send in my pictures. I do so with much difficulty and the greatest sadness.* Ibidem.

Nieznane są jednak dokładne pomiary ostrości widzenia, jednak na podstawie wielu materiałów historycznych dr Marmor z Uniwersytetu w Stanford stworzył symulacje sposobu widzenia artysty⁷⁵ Według niego Degas w latach 1869–1910 cierpiał na postępującą chorobę siatkówki powodującą centralne zaburzenie widzenia, w początkowym stadium objawiającą się rozmyciem obrazu. *Jego prace w latach 70-tych XIX wieku były precyzyjne, twarze posiadały detale i cieniowanie, z dużą uwagą ujęte były fałdy kostiumów baletowych i ręczników. W miarę spadku ostrości wzroku w latach 1880–1890, przedstawienia te stały się mniej dopracowane. Jedno ze źródeł podaje, że wzrost rozstawu szrafunku w cieniowaniu był proporcjonalny do pogarszającego się wzroku artysty przez niemal 30 lat. Po 1900 roku efekt ten był bardzo widoczny, a wiele obrazów wydawało się być zaledwie cieniem jego dawnego stylu. (...) Ciała były przedstawione nieregularnie, a obrazy pokrywały dziwne plamy kolorystyczne, nie występują też detale ani w twarzach, ani na ubraniach. (...) Jeden z krytyków nazwał te szkice »tragicznymi świadkami walki artysty ze swoją słabością«.*⁷⁶ Co ciekawe sam Degas mógł wcale nie być świadomy tego coraz agresywniejszego szrafunku, ponieważ wszystko było dla niego mgliste i nieostre. W rzeczywistości mógł nie zauważać większej różnicy sposobie kładzenia koloru w pracach wcześniejszych i późniejszych.

75 M.Marmor, *Ophthalmology and Art: Simulation of Monet's Cataracts and Degas' Retinal Disease*, Archives of Ophthalmology, 2006; 124 (12): 1764–1769, <http://archophth.jamanetwork.com/article.aspx?articleid=418859#DEGAS>

76 *His works in the 1870s were drawn quite precisely with facial detail, careful shading, and attention to the folding of ballet costumes and towels. As his visual acuity began to diminish in the 1880s and 1890s, he drew the same subjects, but the shading lines and details of the face, hair, and clothing became progressively less refined. One study showed that the spacing of his shading lines increased in proportion to his failing visual acuity over nearly 3 decades. After 1900, these effects were quite extreme and many pictures seem mere shadows of his customary style [...]. Bodies were outlined irregularly, images were marred by strange blotches of color, and there was virtually no detailing of faces or clothing. (...) One critic wrote that »these sketches are the tragic witnesses of this battle of the artist against his infirmity, M.Marmor, op.cit.*

Stale pogarszający się wzrok artysty miał znaczny wpływ na decyzję o wyborze mediów. Początkowe malarstwo olejne zostało zastąpione rysunkiem pastelowym, by ostatecznie zrezygnować z niego na rzecz małych rzeźb, które wykonywał kierując się bardziej zmysłem dotyku niż wzrokiem. *Do końca życia zachował jednak zdolność widzenia w stopniu umożliwiającym mu w miarę swobodne poruszanie się, co świadczyło o tym, że choroba nie objęła skrajnych części siatkówki.*⁷⁷ Jednak było ono niewystarczające do dalszego praktykowania malarstwa.

Podobny los spotkał polskiego malarza Józefa Czapskiego. *W ostatnich latach życia malował już właściwie po omacku. Miał posegregowane farby w dużych kopertach, podpisanych dużymi literami. Przepuszczając tylko jakimi kolorami się posługuje, malował kierując się bardziej intuicją oraz uczuciem. Wielka świadomość tego malarza prowadziła go do prawdy malarstwa, poznawanej długim życiem i doświadczeniem. Prawdy światła, koloru.*⁷⁸ Żadne źródło nie podaje na jaką wadę wzroku cierpiał Czapski, ani jakie były jej objawy. Wiadomo jedynie, że wzrok zaczął tracić w podeszłym wieku. Prawdopodobnie był w stanie nadal tworzyć, dzięki biegłości malarskiej nabytej w latach poprzedzających nadejście choroby. W przypadku tego artysty ślepotą okazała się być drogą do wykształcenia nowego, na wpół abstrakcyjnego stylu.

podsumowanie – dopowiadanie obrazu przez wyobraźnię

Powyższe przykłady pokazują, w jaki sposób mogą zostać zinterpretowane różne wizje dyktowane przez wadliwie funkcjonujące oko. Przy odpowiednich predyspozycjach odbiorcy te „nieuporządkowane” obrazy stają się jego charakterystycznym środkiem wyrazu. Pierwotny bałagan staje się porządkiem i przybiera postać materialną jako dzieło sztuki. Oczywiście nie mogłoby być mowy o tym zjawisku bez udziału wyobraźni oraz biegłości mózgu w interpretacji obrazu otrzymanego przez oko i przełożenia go w miarę możliwości na akceptowalną i racjo-

77 *Degas remained able to walk around comfortably late in life, which suggests that the damage did not involve the retinal periphery, Ibidem.*

78 R.Oramus, op.cit.

nalną dla nas sytuację. Jest ona dla każdego człowieka indywidualna i ściśle powiązana z wyobraźnią. Zapewne dlatego plama, którą wskutek krwotoku wewnątrzgałkowego widział Munch z czasem przybrała postać podobną do feniksa. Można powiedzieć, że nasz rozum stara się działać w oderwaniu od wady wzroku i dopiero świadoma rezygnacja z racjonalizowania obrazu pozwala otworzyć się na zaburzone doznania wzrokowe.

złudzenia optyczne

Zdarzają się jednak sytuacje, kiedy mimo prawidłowo funkcjonującego oka nasz mózg zostaje zapędzony w kozi róg i przekazuje nam informacje sprzeczne z rzeczywistością. Paradoks ten nazywamy złudzeniem optycznym i jest ściśle związany z naszą percepcją wzrokową. Błędną interpretację powodują podobieństwo kolorów, kontrastu czy światłocienia. Internet aż roi się od obrazków powodujących złudzenia powstałych w oparciu o niedoskonałość naszego układu optycznego. Traktowane są one jednak jako rodzaj ciekawostki niemającej odzwierciedlenia w realnym życiu. Bo niby jak zbudować figurę niemożliwą? Podobne zjawiska zdarzają się jednak naprawdę przy udziale przyrody i zjawisk fizycznych występujących w atmosferze. Przykładem takiego złudzenia jest fatamorgana inaczej zwana mirażem. Powstaje z powodu różnego załamania się światła w warstwach powietrza. Zjawisko to każdemu odruchowo kojarzy się z pustynią i nieistniejącą oazą. Jest to jednak niepełne wyobrażenie. Miraż taki zobaczyć można także w upalny dzień na asfalcie, wydaje się wtedy, że drogę pokrywają kałuże. Znane jest też zjawisko tzw. mirażu górnego, kiedy to na niebie ukazuje się odbicie obiektu, którego w rzeczywistości tam nie ma. Prawdopodobnie to złudzenia oprócz wielu innych było powodem wielu fałszywych doniesień o ukazaniu się UFO.

dlaczego oko nie jest wystarczającym źródłem informacji

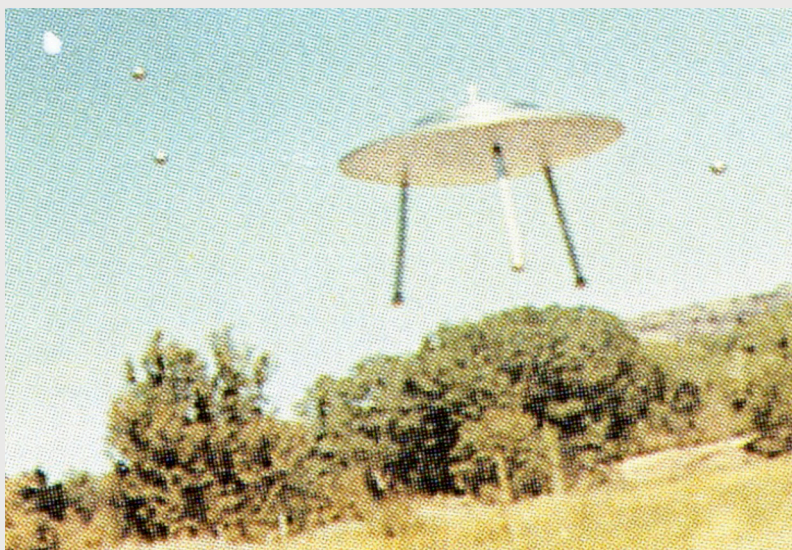
Właśnie niedoskonałość ludzkiego oka stała się bodźcem do snucia teorii na temat zjawisk paranormalnych. Zdania w tej sprawie są podzielone, a przytoczone argumenty mogą być dowolnie interpretowane i dopasowywane zarówno przez zwolenników, jak i przeciwników latających spodków. Doskonałym przykładem są informacje o ograniczonych możliwościach naszej percepcji podawane przez Marinę Popowicz. *Łatwo zapomnieć, jakim złudzeniom optycznym podlegamy – zwłaszcza wtedy, gdy to, co obserwujemy, jest niezwykle. (...) Nie wolno zapominać, jak niedoskonałe jest ludzkie oko, które widzi jedynie pewną część spektrum drgań elektromagnetycznych. (...) Nie wolno zapominać, że nie widzimy fal radiowych, promieni gamma i rentgenowskich, podczerwonych i ultrafioletowych. Musimy zakładać, że są także metody, dzięki którym można kierować promieniowanie w bok od obserwatora.*⁷⁹ Autorka tekstu udziela szczegółowych wyjaśnień na temat zakresu widzianego przez człowieka światła, które jest bardzo ubogie. Oko widzi w zakresie od 3,8 x 10¹⁴ do 7,5 x 14¹⁴ herców. Za pomocą wzroku odbieramy mniej więcej 90% informacji. Światło widzialne zajmuje jedynie niewielki wycinek szerokiego widma drgań elektromagnetycznych, obejmującego drgania o częstotliwości od 1 herca do 10²¹ herców. Oko widzi fale elektromagnetyczne w paśmie od około 380 do 780 nanometrów, przy czym w normalnych warunkach promieniowanie ultrafioletowe dociera na Ziemię z kosmosu w postaci fali o długości 3900 nanometrów.⁸⁰ Po dokładnym przeanalizowaniu tych liczb możemy dojść do wniosku, że to, co oferuje nam wzrok jest zaledwie ułamkiem wszystkich istniejących zjawisk świetlnych, a świat w rzeczywistości wygląda zupełnie inaczej.

Problem pojawia się w momencie, gdy wiedza ta posłuży, jak to było w przypadku Mariny Popowicz, za „niezbity” dowód na istnienie UFO, które ma być widoczne właśnie w niedostrzegalnym gołym okiem spektrum światła. Jest to jednak miecz obosieczny, bo te same dane wykorzystane przez przeciwną stronę rzucają zupełnie inne światło na całą sytuację. Może właśnie niesamowite, nie dające się wyjaśnić,

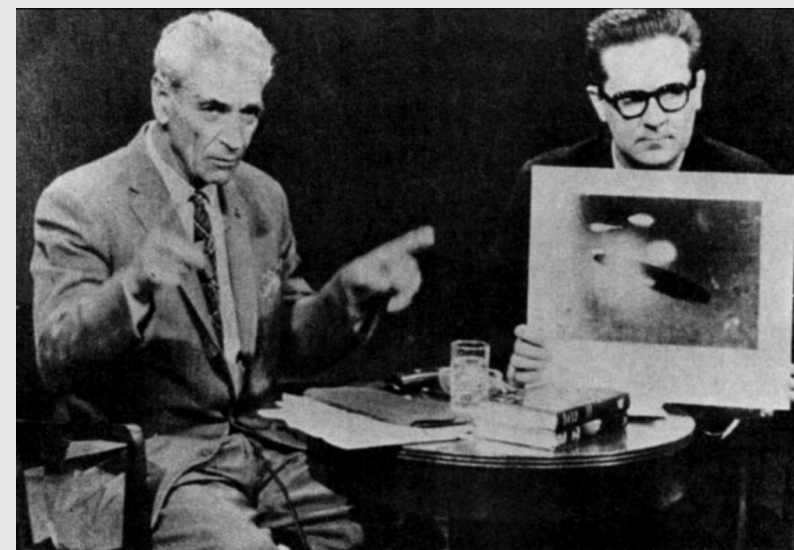
79 M.Popowicz, *op.cit.*, s.51.

80 *Ibidem*, s.51–52.

obserwacje skrywają swoje tajemnice właśnie w niezauważalnym gołym okiem paśmie drgań elektromagnetycznych? W wypowiedzi Mariny Popowicz garść faktów staje się punktem wyjścia do snucia fantastycznych wizji i niczym nie popartych hipotez, które choć bardzo błyskotliwe z pewnikiem naukowym mają niewiele wspólnego. Niestety podobne wygląda sytuacja w obozie sceptyków, którzy w wielu przypadkach, wyłączając oczywiste pomyłki, bądź oszustwa, próbowali sprawę wytłumaczyć przywidzeniami, czy też halucynacjami, niekiedy nawet zbiorowymi. Bez względu na to, jak się rzeczy mają, pewne jest, że dyskusja ta nigdy nie miałaby miejsca, gdyby nasze oko nie było ograniczone.



Model ufo zbudowany przez Paula Villa



Promocja książek i fotografii Geogra Adamskiego przez Long Johna Nebela



Alex Birch wyjaśnia w jaki sposób wykonał fałszywe zdjęcia UFO

wpływ wyobraźni na racjonalne wyjaśnienie tego, co zobaczyliśmy

Cielesność naszego narządu wzroku i towarzyszące jej cechy są niezwykle brzemienne w skutkach. Jeśli dostrzeżemy coś czego nie potrafimy sprowadzić do racjonalnych, znanych nam kategorii, do głosu dochodzi nasza nieograniczona wyobraźnia, która zewsząd jest atakowana informacjami nie zawsze sprawdzonymi. Jednak nawet takie, dla osoby łatwowiernej i podatnej na sugestie mogą być wystarczające. W skrajnej sytuacji każde racjonalne wyjaśnienie, czym był nietypowy obiekt na niebie, może zostać odebrane jako spiszek, mający na celu powszechną dezinformację.

W rzeczywistości jednak taka dokonuje się poprzez nasze oko i tylko od obserwatora zależy jak się do niej ustosunkuje. Podobny skutek ma wcześniej przywołane zjawisko ejdetyzmu. Skalę problemu interpretacji tego co widzimy, czy też myślimy, że widzimy, zdają się potwierdzać liczby: spośród wszystkich zgłaszanych ufologom niezwykłych zjawisk, 95–97% jest odrzucanych po przeprowadzeniu wstępnych badań i właśnie te przypadki stały się głównym rdzeniem mojej pracy dyplomowej.

przypadki fałszywych doniesień o obserwacji UFO

Badacze wymieniają wiele hipotez na temat tego, czy UFO istnieje w rzeczywistości, od bardzo racjonalnych do zakrawających po fantastykę rodem z filmów gatunku science fiction. W przypadku fałszywych zgłoszeń są to: pomyłki i złudzenia optyczne, błędna interpretacja zjawiska oraz celowe wprowadzenie w błąd (z którego wynikać mogą dwa pierwsze przypadki).⁸¹

Większość przytoczonych historii dokładnie wpisuje się w podane wyżej kategorie. UFO przelatujące nad Moskwą okazuje się być satelitą z kosmodromu, w Warminster jest to jedynie srebrno-

czerwony balon. Wiele zgłoszeń napłynęło również z Wielkiej Brytanii po akcji reklamowej firmy Virgin, w której wykorzystano sterowce, a dziwne światła zgłaszane przez pilotów w trakcie II wojny światowej i latach późniejszych tłumaczy się jako obrazy Wenus lub zbiorową halucynację. Pomyłki tego typu wcale nie należą do rzadkich, a obecnie ich liczba mimo rozwoju nauki i postępu technologicznego wcale nie maleje. W dzisiejszych czasach często za UFO błędnie uznane zostają chińskie lampiony. Jak zauważa polski ufolog Arkadiusz Miazga: *Spotkałem się z takimi osobami, którzy fotografując typowe ptaki lub zwykle owady przypisywali je do autentycznych UFO. I nie było mowy o jakimkolwiek wyjaśnieniu z mojej strony. Dla nich to UFO, sondy i inne bzdury. [...] Będąc w osławionym Wylatowie miałem okazję zobaczyć osoby, które w światłach pozycyjnych samolotu lub w satelitach widzieli UFO. Wszelkie próby wytłumaczenia im, że się mylą, nie miało sensu, do czasu, aż ich UFO z dwoma skrzydłami przeleciało im niemal nad głową.*⁸²

Zdecydowanie ciekawszą kategorię stanowią przypadki sklasyfikowane jako błędnie zinterpretowane zjawiska, które tylko na pierwszy rzut oka przypominają UFO. Są one ściśle związane z anomaliami występującymi w przyrodzie, tak jak ma to miejsce w przypadku fatamorgany.

Można powiedzieć, że w tym wypadku to natura płata nam figla tworząc ognie świętego Elma, błędne ognie na terenach bagnistych, chmury soczewkowe, które są wynikiem ruchu powietrza wokół wzgórz, czy inwersję temperatury zwaną mirażem górnym, kiedy to dochodzi do odbicia światła płynącego z ziemi w warstwie ciepłego powietrza znajdującego się ponad tym już wychłodzonym. Szczególnym miejscem zrzyszającym wielu poszukiwaczy UFO była norweska wioska Hessdalen, w okolicy której obserwowano dziwne światła. Ich charakterystyka skłoniła badaczy do dokładnego przyjrzenia się temu zjawisku. Po latach okazało się, że w tym miejscu naprężenia skorupy ziemskiej spowodowały pojawienie się światła popielatych.

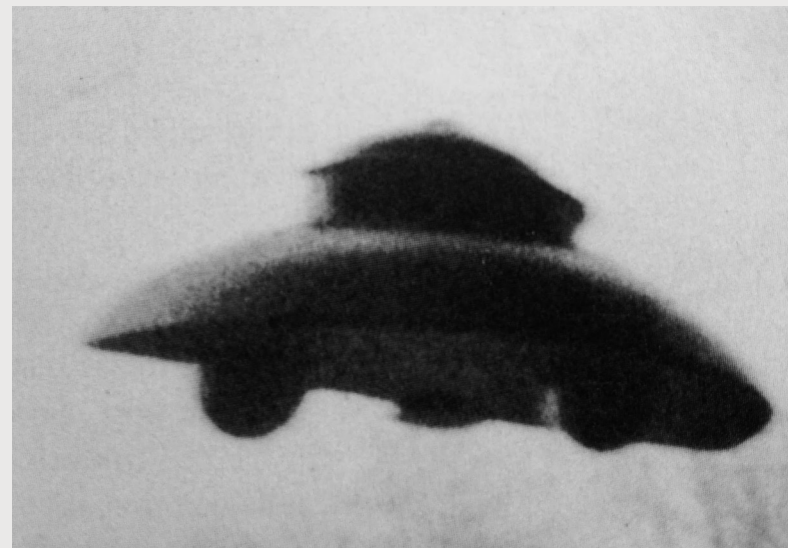
Osobną kategorię stanowią przypadki, w których osoby przedstawiają fałszywe dowody, jak uczynił to Alex Birch przedstawiając jako UFO zdjęcia plam farby na szybie, czy pewien pilot samolotu two-

81 Co ciekawe badacze również duży nacisk kładą na to, czy osoba będąca świadkiem pojawienia się UFO nie cierpi na zaburzenia wzroku.

82 M. Turkot, *Zobaczyłeś UFO – niepanikuj!*, 08.04.2014r., http://blog.onet.pl/40741,archiwum_goracy.html

rząc fotomontaż, w którym w roli latającego spodka wystąpił guzik. Podobna sytuacja miała miejsce nieopodal polskiej wsi Zdany (tu fotografie przedstawiały rzucane nad polem metalowe miski). Inna z hipotez przytoczonych przez Marinę Popowicz, mówi, że UFO, to aparaty latające skonstruowane przez ludzi. Niewątpliwie tak właśnie było w przypadku Eda Waltersa, Paula Villa i Briana Adamskiego. Panowie ci swoje konstrukcje fotografowali i zdjęcia te, zazwyczaj okraszając je nie mniej wymyślną historią, przedstawiali jako dowody na spotkanie z kosmitami. Prawdopodobnie powodem, dla którego ludzie ci posunęli się do tych mistyfikacji była raczej chęć zdobycia sławy niż celowa dezinformacja. Opowieści ich dziś wywołujące u nas jedynie pobłażliwy uśmiech, w latach ich powstania, stanowiły prawdziwą rewelację, a osoby je przedstawiające brały udział w wielu wywiadach, słuchowiskach, pisały swoje oświadczenia, a nawet książki.

Nie należy zapominać, że większość z przytoczonych przeze mnie relacji pochodzi z drugiej połowy XX wieku, kiedy trwała zimna wojna, a rząd amerykański prowadził tajne badania nad samolotami niewykrywalnymi dla radarów lotniczych. W takich okolicznościach umysły ludzi były niezwykle otwarte na najbardziej nieprawdopodobne wyjaśnienia dziwnych sytuacji oraz teorie spiskowe (włącznie z wykorzystaniem pozaziemskej technologii). Zjawisko to było w tamtych czasach na tyle pożyteczne, że nikt specjalnie nie dbał o podanie do opinii publicznej prawdziwych informacji.



Latający spodek Wenusjan sfotografowany przez Georga Adamskiego

BIBLIOGRAFIA

DRUKI ZWARTE

- R.Arnheim, *Myślenie wzrokowe*, Gdańsk 2013.
- L.Bieganowski, *Anatomia oka i mechanizm widzenia w ujęciu średniowiecznych uczonych Ibn al-Haythama (Alhazena) i Witelona. Studium zagadnienia od starożytności do czasów nowożytnych*, Toruń 2001.
- D.Pojda-Wilczek, *Fizjologia widzenia* [w:] S.M.Pojda [red.], *Okulistyka w kropelce czyli wiadomości z diagnostyki i udzielania pomocy lekarskiej w chorobach oczu dla lekarzy i studentów medycyny*, Katowice 2006.
- M.Popowicz, *Moje spotkania z UFO*, Warszawa 2002.

M.Poprzęcka, *Inne Obrazy*, Gdańsk 2008.
B.Rdułtowski, *Zapomniana tajemnica Strefy 51*, Kraków 2006.
W.Strzemiński, *Teoria widzenia*, Kraków 1969.
G.Wallner, E.Łoch [red.], *Między literaturą a medycyną. Część II. Problemy psychologiczne ludzi cierpiących w badaniach interdyscyplinarnych*, Lublin 2007.
M.Zajac, *Optyka okularowa*, Wrocław 2007.

WYDAWNICTWA PERIODYCZNE

N.G.Dan, *Visual dysfunction in artists*, Journal of Clinical Neuroscience (2003) 10 (2).
I.Domitrz, *Migrena z aurą wzrokową: ilustracja aury wzrokowej przez pacjenta*, Neurologia i Neurochirurgia Polska 2007: 41 (2).
E-Shawn Goh, Wan Lin Teo, *Art and the Eye: The Impact of Ocular Pathology on Their Artistic Legacy*, Ann Acad Med Singapore 2007; 36 (Suppl.).
A.lone, *Degas Through his Own Eyes by Michael F. Marmor. Somogy Editions D'Art*, Paris, 2002. 103. Reviewed by Amy lone, Leonardo, October 2004; 37 (5).
J.Izdebska, P.Polakowski, A.Czeszyk–Piotrowicz, J.P.Szaflik, J.Szaflik, *Stożek rogówki – obecne dane epidemiologiczne i możliwości terapeutyczne*, Okulistyka 2009: 12 (2).
J.Kałużny, D.Markowski, B.J.Kałużny, B.Sikorski, *Makulopatia słoneczna u Leona Wyczółkowskiego?*, Klinika Oczna 2006 108 (10/12).
S.Krzywiński, E.Krzywińska, *Kwestionariusz rozpoznawania omamów wzrokowych*, Postępy Psychiatrii i Neurologii, 1998 (3).
A.Mikita, *Stożek rogówki – wyzwanie diagnostyczne*, Praktyka Lekarska 2010 (60).
M.Oleś, P.Oleś, J.Toczowski, P.Klonowski, *W kierunku psychomedycznych wyznaczników poczucia jakości życia u chorych z zaburzeniami widzenia*, Sztuka Leczenia 2003 9 (1).

R.Oramus, *Oko i mózg*, Konspekt nr 16/17, Kraków, listopad–grudzień 2003.

D.Wyględowska–Promieńska, I.Zawajska, P.Jaworski, *Ocena aberracji układu optycznego oka u pacjentów ze stożkiem rogówki*, Klinika Oczna 2004 106 (1/2).

ŹRÓDŁA INTERNETOWE

E.Coldman, V.Cooney, D.Kline, M.Salamanca, *Art, Vision & the Disordered Eye*, 1.04.2014 r., <http://psych.ucalgary.ca/PACE/VA-Lab/AVDE-Website/default.html>
Keratoconus – stożek rogówki, forum.keratoconus.pl
M.Marmor, *Eye diseases gave great painters different vision of their work*, <http://www.physorg.com/news95500365.html>
Idem, *Ophthalmology and Art: Simulation of Monet's Cataracts and Degas' Retinal Disease*, Archives of Ophthalmology, 2006; 124 (12): 1764–1769, <http://archophth.jamanetwork.com/article.aspx?articleid=418859#DEGAS>
M.Turkot, *Zobaczyłeś UFO – nie panikuj!*, http://blog.onet.pl/40741,archiwum_goracy.html
Widzenia a sztuka, <http://www.soczewkikontaktowe.pl/wady-wzroku/artykuly/widzenie-a-sztuka.html>
Wystąpienie przewodniczącego Zarządu Głównego Polskiego Towarzystwa Okulistycznego prof. dr hab. Józefa Kałużnego, <http://www-legacy.su.krakow.pl/html/kliniki/okulistyka/pto.htm>

SPIS ILUSTRACJI

Rekonstrukcja budowy oka wg Witelona (po lewej) i Ibn al-Haythama (po prawej); L.Bieganowski, *Anatomia oka i mechanizm widzenia w ujęciu średniowiecznych uczonych Ibn al-Haythama (Alhazena) i Witelona. Studium zagadnienia od starożytności do czasów nowożytnych*, Toruń 2001.
Mechanizm powstawania obrazu w oku w ujęciu Witelona (po lewej) i Ibn al-Haythama (po prawej); Ibidem.

Witryna sklepowa w Nowym Jorku, reklamująca *Arcane 17 Andre Bretona*, 1945. Twarze Duchampa i Bretona odbijające się w szybie; M.Poprzęcka, *Inne Obrazy*, Gdańsk 2008
Działanie *camera lucida*; http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/90/Camera_Lucida_in_use_drawing_small_figurine.jpg
C.Monet, *Mostek japoński w Giverny 1899 (góra), 1900 (środek) i 1924 (dół)*; <http://www.wikipaintings.org/en/claude-monet>
E.Munch, prace wykonane w 1930 r. w czasie rekonwalescencji artysty po przebytym krwotoku wewnątrzgałkowym; <http://www.wikipaintings.org/en/claude-monet>
A: *Autoportret podczas choroby oka I*
B: *Artysta z czaszką: złudzenie optyczne wywołane chorobą oka*
C: *Wewnątrz oka obserwatora*
D: *Siatkówka artysty*
V. van Gogh, *Siewca*; http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/68/Van_Gogh_-_Sämann_bei_untergehender_Sonne.jpeg
Idem, *Gwieździsta noc*; <https://plus.google.com/103194750157476315136/posts>
Idem, *Portret doktora Gacheta*; <http://artenointimo.files.wordpress.com/2013/01/portrait-of-dr-gachet-vincent-van-gogh.jpg>
E.Degas, rozwój retinopatii artysty na przykładzie prac:
A: *Kobieta czesząca włosy*, 1886 r.
B: *Po kąpieli*, 1889–1900 r.
C: *Kobieta susząca włosy*, 1905 r.
D, E, F: symulacja widzenia artysty wg doktora
M.Marmora; <http://archopht.jamanetwork.com/article.aspx?articleid=418859#DEGAS>
Model UFO zbudowany przez Paula Villa; C.Glenday, *Jak zobaczyć UFO?: rozpoznawanie, badanie i dokumentowanie niewytłumaczalnych zjawisk*, Warszawa 2001.
Promocja książek i fotografii G.Adamskiego przez L.J.Nebela; <http://science.howstuffworks.com/space/aliens-ufos/george-adamski.htm>

A.Birch wyjaśnia w jaki sposób wykonał fałszywe zdjęcia UFO; <http://lacaraocultadelosovnis.blogspot.com/2012/09/los-militares-que-nos-hicieron-creer-en.html>
Latający spodek Wenusjan sfotografowany przez Georga Adamskiego; <http://eugenerayarchitect.blogspot.com/2014/03/extraterrestrial-or-extradimensional.html>

Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach

Barbara Pospischil

Gry komputerowe, a rozwój technologii komputerowej.

DYPLOM 2016

Wydział Projektowy

Studia drugiego stopnia

Studia niestacjonarne

Kierunek: Projektowanie Graficzne

DYPLOM GŁÓWNY

Tytuł: O-Til syn gwiazd – projekt gry komputerowej.

PROMOTOR: dr hab. Bogdan Król, prof. ASP

PRACA TEORETYCZNA

PROMOTOR: st. wykł. dr Dorota Głazek

RECENZENT: adj. dr Monika Starowicz

Wstęp

Technika jest nieodłączną częścią gier komputerowych, a jej rozwój miał przez lata bezpośredni wpływ na ich ewolucję. Producenci gier prześcigali się w stosowaniu najnowszych rozwiązań technicznych, dzięki czemu stawały się one coraz lepsze, bardziej zróżnicowane i rozbudowane pod względem interakcji. Możliwości komputerów są coraz większe, co przekłada się na lepszą grafikę, bogatszy dźwięk i większą złożoność rozgrywki. Kiedyś dźwięk w grze składał się z elektronicznych piknięć i pisków, z czego powstawała prosta melodyjka. Teraz nad dźwiękiem w grze pracują kompozytorzy i profesjonalne zespoły muzyczne, a głos postaciom podkładają zawodowi aktorzy. Grafika w pierwszych grach składała się z niewielu dobrze widocznych pikseli, na przykład jedna z pierwszych postaci Maria z gry *Mario Bros* miała ich 138, natomiast teraz liczba pikseli, z których składa się grafika w grze podawana jest w milionach, a dzięki fotorealistycznym renderom nie jesteśmy w stanie ich dostrzec. Dawniej przejście całej gry zajmowało najwyżej kilkanaście minut, obecnie w najdłuższej grze, którą można skończyć, rozgrywka liczona jest na ponad 100 godzin, a w gry sieciowe można grać bez końca.

Wpływ techniki na ewolucję gier komputerowych jest przedmiotem niniejszej pracy. Koniecznym stało się prześledzenie całej historii gier komputerowych i tego skąd wzięły się gry w ogóle, bowiem to właśnie gry tradycyjne, z początku przenoszone były na ekrany pierwszych konsol i komputerów.

Z badań archeologów wynika, że tam gdzie rodziły się cywilizacje tam też pojawiały się gry. Związane były ściśle z kulturą, w której powstawały, tradycjami i sytuacją społeczną. Gry losowe swoje pochodzenie czerpią z obrzędu wróżb, kośćmi najpierw rzucano, by poznać przyszłość, później zmieniono to w rozrywkę. Źródłem gier kombinacyjnych były obrzędy magiczne i rytualne. Geometryczne plansze i układy pionków na nich miały odstraszać złe duchy, a przywoływać dobre. Najstarszą tego typu grą jest *Młynynek*. Jego odmiany do dziś używają niektóre plemiona indiańskie, by wyblagać u swych bóstw deszcz¹. Natomiast gry wojenne, to zaadaptowany na rzecz rozrywki

sposób ilustrowania strategii bitewnej ówczesnym wojownikom. Tak między innymi powstały *warcaby*, a później *szachy*. Z biegiem czasu gry zmieniały się, tak jak zmieniało się społeczeństwo i w przypadku gier wojennych strategię. Kiedy w warcabach chodziło tylko o wybicie pionków przeciwnika, to już w grze *Go* trzeba było podbić jak największą jego terenu, co pokrywało się z działaniami wojennymi w okresie powstawania gry. Kiedy przyszły czasy feudalne, powstały szachy w których głównym celem jest tak poprowadzić swoje figury, by obalić figurę króla przeciwnika. Gdy nadszedł wiek pary, a ludzkie priorytety skupiły się na zarabianiu pieniądząch, gry które służyły wyłącznie rozrywce zaczęły być postrzegane za dziecinne zajęcie i za marnotrawienie czasu. Zaczęto grać w gry, na których można by się wzbogacić, czyli gry hazardowe, a głównie w ruletkę. Przez wyparcie innych gier przez gry hazardowe, samo słowo gra zaczęło kojarzyć jedynie z hazardem, a określenie gracz zyskało negatywny wydźwięk. W XX wieku w grach także pojawiały się pieniądze, ale nie służyły one do celów hazardowych, a były rekwizytem, co stanowi precedens. Od graczy zaczęto wymagać wykorzystania sprytu i umiejętności logicznego myślenia do sprawnego operowania pieniędzmi w grze. Do takich gier należy *Monopoly*, czy też w polskiej wersji *Eurobizness*.²

Prekursorzy

Pierwszą w historii grą elektroniczną był prosty symulator pocisku raketowego CRT Amusement Device. W 1947 roku stworzyli ją Thomas T. Goldsmith jr. i Estle Ray Mann. Gra była inspirowana ekranami radarów z II wojny światowej. Została stworzona na komputerze, który zajmował powierzchnię połowy przeciętnego pokoju³. Kineskop (CRT) jest urządzeniem, które może rejestrować i kontrolować jakość sygnału elektronicznego. Po podłączeniu do oscyloskopu sygnał elektroniczny jest wizualnie prezentowany na jego monitorze jako wiązka światła. Jakość sygnału elektronicznego jest mierzona poprzez badanie, jak promień światła porusza się i krzywi na ekranie. Gra z 1947 roku była w pełni elektromechaniczna i nie posiadała żadnych elementów programistycznych, czy graficznych. Rozgrywka polegała na

1. L.Pijanowski, W.Pijanowski, *Gry świata: encyklopedia*, Warszawa 2006, s.26.

2. Ibidem, s.17–29.

sterowaniu na ekranie świetlną kropką, która symbolizowała raketę. Gracz musiał w określonym czasie wymierzyć w pożądaną cel, po czym zainicjować strzał przyciskając odpowiedni przycisk. Jedną z oryginalnych sztuczek, które zastosowali Goldsmith i Mann, był pojawiający się efekt wybuchu, gdy cel zostaje trafiony. Dokonano tego poprzez dostosowanie stycznika przesuwanego (przełącznik przekaźnikowy, który kontroluje przepływ energii przez obwód) tak, by wzmoczyć rezystor w kineskopie mocnym sygnałem sprawiającym, że wyświetlacz traci ostrość i pojawia się niewyraźny okrągły punkt, a więc tworzy się efekt przypominający wybuch⁴. Wysoka cena elementów składowych gry była głównym powodem, dla którego nie produkowano CRT Amusement Device na szerszą skalę. Stworzono tylko kilka kopii. Aktualnie nie istnieje żaden funkcjonujący egzemplarz tego urządzenia. Kolejną próbę stworzenia gry elektronicznej podjął Alexander Sandy Douglas na Uniwersytecie Cambridge. To była elektroniczną wersją popularnej gry kółko i krzyżyk. Douglas napisał ją na uniwersyteckim komputerze EDSAC (Electronic Delay Storage Automatic Calculator). Wykorzystano w nim pamięć rtęciową i lampy próżniowe dla układów logicznych⁵. *Tennis for two* było pierwszą graficzną grą, powstałą w 1958. Wyświetlana na oscyloskopie o przekątnej 5 cali była odpowiednikiem tenisa stołowego. Przeznaczona dla dwóch graczy, którzy obsługiwali ją przy pomocy skrzynek z gałkami i przyciskami. *Tennis for Two* nie podliczał punktów zdobywanych przez graczy, ale uwzględniał czynniki takie, jak prędkość wiatru i grawitacja. Autorem *Tennis for two* jest William Higinbotham i to on został okrzyknięty pierwszym twórcą gier komputerowych, a zainspirowany jego projektem *Pong* był pierwszym komercyjnym sukcesem w branży⁶. Na dniach otwartych Brookhaven National Laboratory 18 października 1958 roku pojawił się student MIT Steve Russel. Zafascynowany prezentowaną tam grą *Tennis for Two* postanowił stworzyć własną. Udało mu się to w roku

3. D.Bartosik, *Kamienie milowe w grach*, CD-Action, 2010, nr 11, s.100–102.
4. <http://classicgames.about.com/od/classicvideogames101/p/CathodeDevice.htm> (dostęp: 25.04.2016).
5. B.Kluska, *Dawno temu w grach*, Łódź 2008, s.11.
6. Ibidem, s.12.

1962 roku, a był nią *Spacewar!*. Gra polegała na poruszaniu się statkiem kosmicznym i strzelaniu do nadlatującego przeciwnika. Pomimo tego, że na ekranie znajdowało się bardzo niewiele pikseli, to i tak gra była bardzo złożona i dopracowana. Z czasem dodawano do niej różne ulepszenia, poprawiono także symulację grawitacji, która wpływała na trajektorię lotu, a już przełomowym osiągnięciem było dodanie do *Spacewar!* systemu punktów, czyniąc z zabawki grę zliczającą osiągnięcia obydwu uczestników. Do napisania swojej gry Steve Russel posłużył się komputerem PDP-1.⁷ Gdy gra była już gotowa i poddana wielokrotnym testom zaprezentowano ją na dniach otwartych MIT. Jak się okazało obecny był tam przedstawiciel firmy DEC, producenta PDP-1. Był pod tak dużym wrażeniem pracy studenta, że postanowiono dołączyć grę *Spacewar!* do każdego sprzedanego komputera PDP-1. Rozprowadzono go jedynie w liczbie nieco ponad 50 sztuk, nie było więc szans na sukces kasowy. Jednak przez kolejne 10 lat *Spacewar!* nie miał żadnej konkurencji⁸. Winą braku sukcesów komercyjnych w sprzedaży komputerów, a co za tym idzie gier, była zaporowa cena samych komputerów. Zaczęto więc myśleć nad wersją elektroniczną popularnych wówczas barowych flipperów⁹. Chodziło o stworzenie automatów do gry w miejscach publicznych, które miały by same na siebie zarabiać. Firmą, która podjęła się tego zadania była *Sega*, a wprowadzony przez nią automat nosił nazwę *Periscope*. Nie była to gra wideo zamknięta w drewnianym pudle, ale coś, co z braku lepszych słów należy określać mianem elektro-mechanicznej gry. Była ona na tyle sztuczna i nierealistyczna, że nie była w stanie przebić popularnością ciągle udoskonalanych flipperów. W czasach gdy najtańsze komputery nadal kosztowały zbyt dużo i zajmowały zbyt wiele miejsca, pojawił się Ralf Bear, który zrewolucjonizował produkcję gier wideo i wprowadził je do

7. PDP-1 – Jeden z pierwszych minikomputerów wprowadzonych na rynek o przeznaczeniu domowym. <http://www.computerhistory.org/pdp-1/the-machine/> (dostęp: 25.04.2016).
8. S.Rabin, *Introduction to Game Development*, Boston 2010, s.5.
9. flipper – automat do gry, w której grającym za zadanie jak najdłużej zatrzymać w labiryncie poruszającą się w nim kulkę. <http://encyklopedia.pwn.pl/szukaj/flipper.html> (dostęp: 25.04.2016).

domów użytkowników. Był inżynierem zatrudnionym w firmie produkującej telewizory. Miał zamiar, by poszerzyć możliwości telewizorów ponad standardowe oglądanie wiadomości i filmów. Widzowie mieli wówczas do dyspozycji jedynie kilka kanałów. Ze względu na to, że nie było jeszcze gier wideo, Baer chciał postanowić przenieść na ekran telewizora gry planszowe lub dyscypliny sportu. W styczniu 1969 roku została zaprezentowana pierwsza, programowalna¹⁰ jednostka do gier wideo o nazwie *Brown Box*, jego autorstwa. Można było na niej zagrać m. in. ping ponga, piłkę nożną oraz siatkówkę. W fazie przygotowań był jeszcze prototyp pistoletu świetlnego, dzięki któremu można było strzelać do obiektów na ekranie. Produkcją seryjną konsoli zajęła się firma *Magnavox*. Baer tak skonstruował swoją konsolę, że była idealnie przystosowana do powielania. Urządzenie nie posiadało procesora, składało się jedynie z 40 diod i 40 tranzystorów. W marcu 1972 roku wypuszczono konsolę do sprzedaży pod nazwą *Odyssey*. Do urządzenia, kosztującego 100 dolarów, dołączone były 2 kontrolery, a grać można było w 12 różnych gier. Za dodatkowe 25 dolarów można było dokupić pistolet świetlny. Niestety, z powodu skąpego budżetu, zrezygnowano między innymi z generatora efektów dźwiękowych oraz kolorowego obrazu, pozostawiając grę jedynie w czerni i bieli. By to zrekompenzować firma postanowiła dodawać specjalne tekturowe nakładki na telewizor, które miały symbolizować boisko do hokeja czy tenisa. Do zestawu dołączano również karty z liczbami służące do podliczania punktów, gdyż sama konsola nie potrafiła tego zrobić¹¹.

Automaty

Nolan Bushnell, z zawodu inżynier elektrotechniki, od zawsze interesował się grami. Gdy w latach 60-tych zaczęto organizować publiczne prezentacje pierwszych sprzętów do gier komputerowych regularnie chodził na tego typu wydarzenia. Zainspirowało go to do tworzenia własnych gier. Ze względu na to że, jednym z głównych

10. programowalność – to możliwość wpisania do pamięci urządzenia instrukcji, które mogą być zrealizowane w innym czasie.
11. P.Mańkowski, *Cyfrowe marzenia: historia gier komputerowych i video*, Warszawa 2010, s.29.

założeń Bushnella przy jego pierwszym projekcie była niska cena maszyny, zrezygnował więc z użycia kosztownego wówczas procesora i zmontował ze sobą poszczególne elementy gry w zintegrowane układy scalone¹². Powstała w ten sposób maszyna mogła obsługiwać tylko jedną grę i nie było możliwości jej przeprogramowania. Rozgrywka wyświetlana była na 13 calowym monitorze, zamontowanym w obłej obudowie o nieco kosmicznym wyglądzie i połyskującej powierzchni. Gra trwała 99 sekund. W tym czasie należało strzelając swoim statkiem, trafić jak największą ilość razy latające spodki, które również strzelały. Wygrywał ten, kto zaliczył najwięcej trafień przeciwnika. Gracz posługiwał się klawiszami obrotu w obie strony, przyspieszenia, strzału i nadprzestrzeni (czyli zanikanie i pojawianie się w losowym punkcie)¹³. *Computer Space* trafił do sprzedaży 15 listopada 1971 roku w nakładzie 1,5 tys. Pomimo, że gra była nowinką technologiczną, porównywalną z pojawianiem się telefonu komórkowego, poniosła klęskę, a jedną z jej głównych przyczyn była zbyt skomplikowana obsługa automatu.

Następna gra Buchnella przyniosła mu majątek i zapoczątkowała wzmoczony ruch na rynku gier elektronicznych. W 1972 roku pojawił się na przedpremierowym pokazie konsoli *Odyssey*, a kilka miesięcy później otworzył własną firmę, o nazwie *Atari* i zaczął produkować automaty z grą *Pong* skopiowaną z widzianej wcześniej na pokazie *Magnavox*. Sama mechanika wewnątrz automatu była podobna do tej z *Computer Space*, jednak jego obsługa została znacznie uproszczona. *Pong* oficjalnie trafił na rynek 29 listopada 1972 roku, stając się absolutnym hitem. Sukces ten miał trzy główne przyczyny. Po pierwsze gra odbywała się we dwójkę. Człowiek konkurował z innym człowiekiem, a nie jak dotąd z maszyną. Poza tym gra była udźwiękowiana i posiadała system punktacji, co podsycało rywalizację. Duża popularność automatu przyciągnęła za sobą firmy, które zaczęły go

12. układ scalony – miniaturowy układ elektryczny zawierający w swoim wnętrzu elementy elektryczne takie jak tranzystory, diody, rezystory i kondensatory. <http://encyklopedia.pwn.pl/haslo/uklad-scalony;3990973.html>
13. P.Mańkowski, *op.cit.*, s.17–23.
14. P.Mańkowski, *op.cit.*, s.34.

kopiować. Rynek zalały podróbki, a firma Atari niewiele mogła z tym zrobić. Ponieważ konstrukcja był pozbawiona procesora i elementów programowalnych, *Ponga* nie można było opatentować¹⁴. W 1974 roku pojawiła się pierwsza gra z wyścigami samochodowymi – *Gran Trak 10*, firmy Atari. Maszyna wyposażona została w pedał gazu, a na całą akcję patrzyło się z góry. Niestety pojawiły się w niej błędy, których nie naprawił nawet pierwszy w historii patch¹⁵. Niepowodzenie gry wpędziło firmę w dołek finansowy, z którego wyciągnęła ją gra *Tank*, w której pioniersko zastosowano kości ROM¹⁶. Dzięki temu rozwiązaniu gracze mogli się cieszyć o wiele lepszą grafiką w grze. Jej elementy zaczęły przypominać konkretne przedmioty, a nie jak wcześniej jedynie kropki i kreski, mające je jedynie symbolizować. Wraz z rosnącą popularnością automatów do gier, a także konsol, na rynku pojawiła się poważna konkurencja dla Atari. Japońska firma Taito rozpoczęła ekspansję na amerykański rynek grą *Western Gun* (1975). Na obudowie automatu *Western Gun*, umieszczono grafikę przedstawiającą kowbojów na dzikim zachodzie, pojawiały się kaktusy, karawany, skały i postacie ludzkie. W przeciwieństwie do wcześniejszych gier, które używały miniaturowych kształtów, by przedstawić abstrakcyjne bloki lub statki kosmiczne, *Western Gun* zawierał kreskówkowe postaci ludzkie. Dzięki chipowi Fujitsu MB 14241 usprawniono animację. Chip w trakcie wyświetlania danej klatki, przygotowywał się jednocześnie do wyświetlenia następnej, dzięki czemu przejścia pomiędzy klatkami były płynniejsze. Technologii tej użyto również do wyświetlania tekstu w grze¹⁷. Taito dało licencję amerykańskiej firmie Midway na wypuszczenie *Western Gun* w Ameryce Północnej, jedną z pierwszych tego typu licencji. Na rynek amerykański zmieniono nazwę na *Gun*

15. patch – pakiet danych, najczęściej w postaci niewielkiej aplikacji, pozwalający zmodyfikować kod źródłowy oprogramowania, w tym również gry wideo, eliminując określone błędy lub niedociągnięcia. <http://www.gry-online.pl/slownik-gracza-pojecie.asp?ID=168> (dostęp: 25.04.2016).
16. kości ROM (Read Only Memory) – pamięć półprzewodnikowa urządzenia elektronicznego, z której dane można tylko odczytywać. Nie ma możliwości zapisu danych. <http://encyklopedia.pwn.pl/haslo/ROM;3968588.html> (dostęp: 25.04.2016)
17. P.Mańkowski, *op.cit.*, s.38.

Fight. Oryginalny projekt *Western Gun*, autorstwa Tomohiro Nishikado, bazował na podobnej mechanice jak inne gry z tamtego okresu. Kiedy Dave Nutting adaptował go dla Midway, podjął decyzję o oparciu go na procesorze Intel 8080¹⁸, który spowodował że *Gun Fight* był pierwszą grą używającą mikroprocesora. Dzięki temu ulepszeniu grafika w grze zyskała na jakości, a animacja stała się płynniejsza. To skłoniło firmę Taito do uwzględniania mikroprocesorów w projektach kolejnych gier¹⁹. Prawdziwą rewolucją, która przyszła w 1976 roku z Japonii, była *Space Invaders*. Gdy gra weszła do Ameryki, automaty z nią zaczęły pojawiać się nie tylko w barach i salonach *arcade*²⁰ ale także w centrach handlowych, restauracjach czy na stacjach benzynowych. Gra biła rekordy popularności, o w swojej ojczyźnie jak i w USA, przedostała się do kultury masowej, a także została wpisana w 2007 roku do *Księgi Rekordów Guinnessa*, jako najlepiej oceniana gra na automat. Wzmianki o niej pojawiały się w filmach i serialach, a jej elementy pojawiały się w formie wzorów na odzieży²¹.

Rozgrywka *Space Invaders* polega na strzelaniu z działa do kosmitów. Celem jest zniszczenie pięciu rzędów kosmitów, po jedenastu w każdym. Im więcej kosmitów zostaje zastrzelonych, tym szybsze są ich ruchy oraz muzyka towarzysząca grze. Pokonanie jednej fali kosmitów powoduje nadejście kolejnej, trudniejszej do pokonania. Cykl ten może trwać w nie- skończoność. Kosmici starają się zniszczyć działa strzelając i jednocześnie przesuając się w jego stronę.

Gdy dotrą do samego dołu planszy gra się kończy – inwazja się powiodła. Innowacją wprowadzoną do rozgrywki, było wprowadzenie efektu stopniowania napięcia. Zbliżającym się kosmitom towarzyszyła podbijająca napięcie muzyka. Gracz po raz pierwszy został postawiony naprzeciw konkretnemu zagrożeniu, może zginąć on albo kosmici. Co

18. Intel 8080 – jeden z pierwszych mikroprocesorów, wyprodukowany przez Intela w kwietniu 1974. Jest 8-bitowym mikroprocesorem, pracującym z częstotliwością taktowania 2 MHz.
19. Ch.Kohler, *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*, Indianapolis 2005, p.19.
20. arcade – angielska nazwa automatów do gry.
21. B.Kluska, *op.cit.*, s.20

więcej wprowadzono interaktywne elementy środowiska, w którym toczyła się gra, w postaci schronów. Nowością w świecie elektronicznej rozrywki było także pojawianie się na ekranie pozaziemskich przeciwników. Dodatkowo *Space Invaders* do istniejących na rynku strzelanek i gier sportowych wprowadziła nowy gatunek, jakim jest gra zręcznościowa. Najtrudniejszą częścią tworzenia całej gry były kwestie sprzętowe. Nishikado musiał opracować własne rozwiązania techniczne, a z powodu niskiej wydajności dostępnych wówczas na rynku podzespołów, nie udało się jednak uzyskać wszystkich założonych celów. Gra nie wyświetlała się w kolorze, a przeciwnicy nie poruszali się wystarczająco szybko. Kolor udało się uzyskać dopiero w grze *Galaxian* (1977). Użyto w niej wydajniejszego procesora Zilog Z80 i wyspecjalizowanych w grafice części, dzięki czemu możliwe było zastosowanie modelu RGB²², wielokolorowych sprite'ów²³ oraz tailowanego tła²⁴. Tymczasem w Japonii, Toru Iwatani pracujący dla firmy *Namco*, stworzył kultową już dzisiaj grę *Pac-Man*, gdzie po raz pierwszy pojawia się bohater, a w następnej wersji pierwsza postać żeńska. Postać Pac-Mana stała się tak popularna, że jego wizerunek można było znaleźć wszędzie – na ubraniach, breloczkach, a także opakowaniach płatków śniadaniowych. Pod koniec 1981 roku na całym świecie stało 100 tysięcy automatów z tą grą. Rozgrywka polegała na zjadaniu kropeczek przy pomocy postaci żółtej kulki posiadającej paszczę. Po drodze można było natrafić na bonusy lub na zagrażające bohaterowi duszki²⁵.

Kolejną japońską konkurencją dla producentów amerykańskich, po za *Taito* i *Namco*, stanowiła firma *Nintendo*. Jej debiutem na rynku była pierwsze przenośna gra z serii *Game & Watch* o nazwie *Ball* (1980). Było to małe urządzenie elektroniczne, na którym można było zagrać

- 22. RGB – jeden z modeli przestrzeni barw, opisywanej współrzędnymi RGB. Nazwa jest skrótem angielskich nazw kolorów (red, green, blue) z których model ten się składa.
- 23. sprite – dwuwymiarowy ruchomy obiekt w grze.
- 24. tilemapa – technika komputerowa dzięki której możliwe jest tworzenie dużych grafik, które składają z powielonych mniejszych grafik co pozwala zaoszczędzić pamięć RAM i usprawnić płynność gry.
- 25. P.Mańkowski, *op.cit.*, s.105.

w jedną prostą grę, oprócz tego pełniło też funkcję zegarka z alarmem²⁶. Jedną z pierwszych gier Nintendo na automaty, która odniosła międzynarodowy sukces, a także jedną z pierwszych gier platformowych²⁷ było *Donkey Kong*. Gra ta jako pierwsza posiadała tło, a polegała na wspinaniu się po coraz wyżej zamieszczonych platformach. Utrudnienia stanowiły zrzucone przez goryla beczki, których należy unikać. Głównemu bohaterowi nadano imię Mario a jego narzeczonej Pauline. Ich losy kontynuowane były w kolejnej grze *Mario Bros*. Gdy *Donkey Kong* pojawił się na amerykańskim rynku, w krótkim czasie stał się drugim, zaraz po *Pac-Man*'ie, najpopularniejszym automatem. Jeden z krytyków odniósł się do sukcesu gry w ten sposób: »*Space Invaders*« wprowadziło gry na mapę popkultury, »*Pac-Man*« dostarczył im bohatera, a »*Donkey Kong*« stworzył narrację²⁸.

Konsole

Ogromna popularność gry Pong przełożyła się na sukces w sprzedaży konsoli z tą samą grą, a co za tym idzie na popularyzacji konsol w ogóle, ponieważ te zaczęły pojawiać się w wielkich ilościach, a wszystkie były wariacją na temat paletek i piłeczki. Poważnym konkurentem dla oryginalnego Ponga była dopiero konsola wyprodukowana przez *Fairchild Semiconductor* o nazwie *Channel F* (1976), która zapoczątkowała drugą generację konsol. Jako pierwsza w historii korzystała z kartridżów²⁹, czyli dokupywanych osobno gier. Firma *Atari* odpowiedziała na *Channel F* w 1977 roku konsolą vcs (Video Computer System), która właściwie była już 8 bitowym komputerem, wyspecjalizowanym w grach na kartridżach. Z początku ta konsola nie przyniosła wysokich wyników sprzedażowych, jednak przełom nastąpił w 1980 roku, po

- 26. <http://www.1up.com/features/essential-50-game-watch> (dostęp: 25.04.2016).
- 27. Gra platformowa – gra polegająca głównie na poruszaniu bohatera po wielu mniej lub bardziej urozmaiconych poziomach, często po wielopoziomowych platformach (stąd nazwa gatunku), unikaniu pułapek i likwidacji bądź unikaniu przeciwników, a także zbieraniu różnych nagród i dodatków.
- 28. P.Mańkowski, *op.cit.*, s. 117.

przełożeniu gry *Space Invaders* na kartridże vcs. Okazało się, że ludzie wolą jednorazowo wydać większą kwotę i kupić konsolę, a potem już do woli grać na ekranach swoich telewizorów, niż wrzucać niezliczoną ilość ćwierć dolarówek do automatu w salonie arcade, by cieszyć się grą tylko przez chwilę. Wkrótce na vcs zaczęto przenosić inne hity z automatów, dzięki czemu *Atari* kompletnie zdominowało rynek konsol³⁰. Jedną z dodatkowych zalet konsoli od *Atari* był dżojstik³¹. Jego konstrukcja była bardzo prosta, składała się z prostej rączki i jednego przycisku, był też bardzo wytrzymały, dzięki czemu służył on graczowi przez wiele lat, był także kompatybilny z komputerami domowymi³². W międzyczasie na przełomie lat 70 i 80-tych w USA pojawiły się niezależne firmy zajmujące się tworzeniem gier na sprzęt domowy, jak np. *Activision*, której największym sukcesem była gra *Pitfall!* (1982), autorstwa Davida Crona. Była to zręcznościówka³³, której bohater wzorowany był na postaci Indiany Jones'a z filmu *Poszukiwacze zaginionej arki*, który swoją premierę miał rok wcześniej³⁴. *Pitfall!* przez 64 tygodnie nie schodził z pierwszego miejsca w rankingu najlepiej sprzedających się gier magazynu *Billboard*³⁵.

vcs produkowany był do roku 1999, z czasem zmieniając nazwę na *Atari 2600*. Konsola ta uważana jest do dziś za *najpopularniejszą konsolę wszechczasów*³⁶. Konkurencja robiła wszystko, by powtórzyć po niej ten sukces. Zrobiła to dopiero firma *Mattel* z konsolą *ColecoVision*

29. kartridż – nośnik danych składający się z pamięci ROM umieszczonej w obudowie z tworzywa sztucznego, zawierający program komputerowy. <http://encyklopedia.pwn.pl/szukaj/kartrid%C5%BC.html> (dostęp: 25.04.2016).
30. B.Kluska, *op.cit.*, s.27.
31. dżojstik – urządzenie służące do sterowania ruchem obiektów na ekranie komputera lub telewizora.
32. P.Mańkowski, *op.cit.*, s.97.
33. gra zręcznościowa – gra komputerowa, w której pomyślne ukończenie wymaga refleksu i sprawnego operowania przyciskami kontrolera; w grach takich liczy się przede wszystkim szybkość i ciągła akcja
34. B.Kluska, *op.cit.*, s.27.
35. *Ibidem*, s.28.
36. *Ibidem*, s.28.

(1982), która była na tamte czasy nad wyraz nowoczesna. Posiadała procesor o taktowaniu 3,58 MHz, możliwość wyświetlania na ekranie 32 ruchomych obiektów jednocześnie, jego maksymalna rozdzielczość to 258 x 192 punkty; konsola ta miała trzy kanały dźwięku oraz wyświetlała 16 kolorów³⁷. Twórcy *ColecoVision* biorąc przykład z *Atari*, swoją strategię oparli o konwersję hitów z salonów arcade, m.in. *Donkey Kong*.

Firma *Nintendo* także wkroczyła na rynek konsol. Zrobiła to, wypuszczając na rynek *Nintendo Entertainment System (NES)* w 1983 roku. Urządzenie to rozpoczęło trzecią generację konsol. Za spektakularnym sukcesem *NES* stały bardzo dobre tytuły gier na nią wydawanych, a także doskonałe konwersje tytułów znanych z automatów. W środku *NES* posiadało ośmiobitowy procesor, oraz chip graficzny o mocy 5,37 MHz, generujący obraz o rozdzielczości 257x224, wyświetlający maksymalnie 64 sprite'y i 53 kolory³⁸. *Nintendo* na swoją konsolę wypuściło własny hit z automatów, grę *Mario Bros*. W domowej wersji do tytułowego *Maria* dołącza jego młodszy brat *Luigi*. W nowym wydaniu przemieszczają się oni w komnatach, zawierających płataninę rur, z których wychodzą żółwie. Należało podbić żółwia od spodu podskakując, a następnie naskoczyć na jego skorupę, by zdobyć cenne punkty.

Mario Bros było pierwszą grą, w której chodziło o współpracę obu graczy, a nie rywalizację pomiędzy nimi. To właśnie najróżniejsze wersje *Mario Bros* były motorem sprzedażowym konsoli *NES*. Kolejna, ukazała się w 1985 roku i nazywała się *Super Mario Bros*. Była wyjątkowo popularna, *Nintendo* dołączało ją także do swoich konsol jako bonus, co dodatkowo zwiększało sprzedaż. Przez *Księgę Rekordów Guinnessa* gra *Super Mario Bros* została uznana za najbardziej kasową grę wszechczasów³⁹. Wspomniana gra oferowała poza wachlarzem barw i wielością dźwięków, po raz pierwszy płynny przesuw ekranu, co oznacza, że tło było płynnie przewijane, zgodnie z kierunkiem przemieszczania się bohatera. We wcześniejszych platformówkach panował podział na osobne ekrany, po zakończeniu działania na jednym obszarze wyświetlał się następny⁴⁰.

37. B.Kluska, *op.cit.*, s. 30.
38. P.Diskin, *Nintendo Entertainment System Documentation*, 2004, nesdev.com/NESDoc.pdf (dostęp: 25.04.2016)
39. P.Mańkowski, *op.cit.*, s.249.
40. B.Kluska, *op.cit.*, s.23.

To, co *Nintendo* wniosło też do świata rozrywki elektronicznej, to procedury współpracy z producentami gier, które w dzisiejszych czasach uznawane są za standardowe, jak systemy licencyjne, gwarantując sobie udział w zyskach ze sprzedaży gier. Konsolę wyposażono w zabezpieczenia, które sprawdzały oryginalność wkładanych do niej kardioidów oraz decydowano o nakładzie, w jakim zostanie wypuszczona dana gra⁴¹. Sporą popularność zdobyła także chińska podróbka *Nintendo*, o nazwie *Pegasus*⁴².

Komputery

Pierwszym w historii komputerem osobistym, wprowadzonym na rynek konsumencki był model *Apple II* (1977) i szybko stał się najpopularniejszym komputerem lat siedemdziesiątych. Jego twórcy Steve Jobs i Steve Wozniak poprzednio pracowali m.in. dla Atari, co zdecydowało o tym, że ich komputer był wyjątkowo przyjazny graczom. Zarazem motorem napędzającym sprzedaż był arkusz kalkulacyjny *VisiCalc*. Dzięki niemu komputery zaczęto postrzegać nie jako ekskluzywne zabawki, ale narzędzie biznesowe. Mimo, że w 1982 roku około połowa dostępnych na rynku gier miała swoje wersje na *Apple II*, urządzenie było zbyt drogie i elitarne, by stać się naprawdę popularnym⁴³. Zamiast tego standardem stała się konstrukcja *IBM PC*, która miała swoją premierę w sierpniu 1981 r. będąca od początku największą konkurencją na rynku komputerów osobistych dla *Apple II*. Architektura stworzona przez IBM w 1981 roku stała się przemysłowym standardem, a *Microsoft* i *Intel* zostali czołowymi dostawcami dwóch głównych części tej architektury⁴⁴.

Nowe medium, jakim był komputer osobisty, a także zbyt wolny rozwój technik komputerowych wymuszało pobudzenie kreatywności wśród twórców gier i narzucało również inne niż dotychczas podejście do projektowania gier. Podczas gdy na automatach rozgrywka powinna być napompowana akcją i jak najszybciej wyświetlić „game

over”, by gracz wrzucił jak najwięcej monet do maszyny, to w rozgrywce na komputer stacjonarny można już było sobie pozwolić na zwolnienie tempa akcji i zaoferowanie graczowi rozrywki wymagającej nie tylko dużej zręczności, ale także umiejętności abstrakcyjnego myślenia.

W drugiej połowie lat siedemdziesiątych komputery ze względu na swój rozmiar i cenę nadal znajdowały się głównie na uniwersytetach. Ze względu na możliwości graficzne ówczesnych komputerów, które ograniczały się jedynie do wyświetlania tekstu, wymuszony został nowy gatunek gier, jakim była gra tekstowa⁴⁵. Pionierem gatunku był *Hunt The Wumpus* (1972) zaprojektowany przez studenta MIT, Gregory’ego Yob’a. Rozgrywka polegała na wędrówce po podziemnym labiryncie w celu upolowania tytułowej bestii. Na ekranie wyświetlały się tylko krótkie i nijakie opisy, po czym wybierało się, przy pomocy klawiatury, jedną z kilku możliwości postępowania w danej sytuacji. Gra rozsyłana była przez uczelnianą sieć ARPANet⁴⁶ i zdobyła dużą, jak na środowisko studenckie, popularność⁴⁷.

Grą komputerową, w której rozbudowana fabuła pojawiła się po raz pierwszy było *Colossal Cave Adventure* (1976), napisane przez pracownika ARPANetu, Willa Crowther’a. Gracz poruszał się w samym centrum świata przedstawionego, a do dyspozycji miał proste komendy, dzięki którym mógł poruszać się w czterech kierunkach, otwierać kufry i odkrywać kolejne jaskinie. Poza tekstem na ekranie nie pojawiały się żadne elementy graficzne. Gra powstała poza głównym nurtem rozrywki przez co doceniono ją dopiero po paru latach. Pierwszą wersję gry napisano na komputerze DEC PDP-10, a zajmowała niebywałe jak na swoje czasy 300 KB pamięci. W *Colossal Cave Adventure* po raz pierwszy gracz spotykał się z wirtualną rzeczywistością. Gra nadała także nowego sensu słowu interaktywny; interaktywny, to znaczy dający

41. P.Mańkowski, *op.cit.*, s.248.

42. Ibidem.

43. P.Mańkowski, *op.cit.*, s.57.

44. <http://www.oldcomputers.net/ibm5150.html> (dostęp: 25.04.2016)

45. Gra tekstowa – stanowi najstarszą odmianę gatunkową gier przygodowych. Ich obsługa polega na czytaniu tekstu wyświetlanego na ekranie oraz wpisywaniu komend umożliwiających poruszanie się gracza bądź wykonywanie przezeń akcji.

46. ARPANet (ang. Advanced Research Projects Agency Network) – pierwsza sieć rozległa. Jest bezpośrednim przodkiem Internetu. Istnieje do dzisiaj.

47. B.Kluska, *op.cit.*, s.34.

odbiorcy możliwości działania w świecie przedstawionym. Z biegiem czasu tego przymiotnika zaczęto używać w odniesieniu do kolejnych gier⁴⁸.

Następna gra tekstowa *Zork* powstała dzięki studentom Massachusetts Institute of Technology. Projekt posiadał skomplikowaną fabułę i obszerną mapę działania. Pierwsza wersja gry została umieszczona w ARPAnecie w 1977 roku, aby studenci z całej Ameryki mieli możliwość w nią zagrać i to oni dostarczali autorowi wskazówek i pomysłów na kolejne zagadki i przygody. Ulepszona i rozbudowana wersja *Zorka* wydana została w 1981 roku. A dzięki postępowi technologicznemu, powstały i rozpowszechniły się komputery osobiste, dzięki czemu każdy, kogo było stać, mógł mieć taki na swoim biurku. Twórcy *Zorka* postanowili wykorzystać sytuację i założyli firmę *Infocom*, która przeniosła ich grę z uczelnianych maszyn na domowy *Tandy TRS-80* oraz *Apple II*⁴⁹. W 1980 roku powstała pierwsza gra przygodowa *Mystery House* na *Apple II*. Tak jak w przypadku swoich poprzedników gra polegała na czytaniu opisów i wydawaniu poleceń z klawiatury, jednak fabuła była kryminalna, a gra jako pierwsza w historii komputerów osobistych zawierała prawdziwą grafikę. Składało się na nią 70 czarnobiałych obrazków ilustrujących rozgrywkę, co wtedy stanowiło prawdziwy przełom. W 1983 roku pojawiła się także gra na debiutujący na rynku IBM PC – *King's Quest*. Gra miała pokazywać możliwości tego, rewolucyjnego jak na tamte czasy, sprzętu. Udało się to uzyskać dzięki zaawansowanym animacjom, szesnastokolorowej grafice i postaci głównego bohatera, którym można było poruszać się przy pomocy kursora. Jednak komendy nadal wpisywano z klawiatury⁵⁰.

W roku 1979, 18-letni wówczas, Richard Gattiot napisał grę tekstową *Akalabeth*. Gra napisana została w BASIC-u⁵¹ na *Apple II*. Autorowi samodzielnie udało się sprzedać zaledwie 8 sztuk, jednak firma *California Pacific* natychmiast postanowiła ją wydać, podpisała też

kontrakt na kolejną grę, *Ultima*, która podobnie jak jej poprzedniczka odniosła spory sukces. Garriot następną część postanowił wydać już pod własną marką, założył więc firmę *Origin*, która zadebiutowała na rynku tytułem *Ultima III: Exodus*, w której można było kierować nie tylko bohaterem ale i całą drużyną⁵².

Mimo, że gry na komputery stacjonarne były bardziej ambitne i bardziej rozbudowane od gier wideo, jednak nadal stanowiły niszę na rynku. Konsole nadal były dużo tańsze od komputerów, nie mówiąc już o kilku drobniakach, które kosztowała gra w salonie arcade. Jednak wszystko się miało zmienić w pierwszej połowie lat osiemdziesiątych. Zaczęły wtedy powstawać nowe ośrodki i pojawili się nowi twórcy. W Anglii Clive Sinclair, właściciel firmy *Sinclair Research*, w 1982 roku wypuścił na rynek komputer *ZX Spectrum*. Chciał, by stworzony przez niego komputer znalazł się w każdym brytyjskim domu, stąd starał się, by jego urządzenie było jak najtańsze. Osiągnął to dzięki zakupom podzespołów, które wychodziły z użycia w innych zastosowaniach i nabywał je za symboliczne kwoty, a także dzięki zastosowaniu gumowej klawiatury. *ZX Spectrum* w pierwszej wersji kosztowało 140 funtów, przy czym popularny wtedy wśród programistów, konkurent *Apple II*, *TRS-80* kosztował 700 funtów⁵³. Sprzęt ten nie dorównywał drogim komputerom, ale chodziło o tani, przystępny komputer, na którego byłoby stać przeciętnego Brytyjczyka. *ZX Spectrum* potrafiło wyświetlać obraz o rozdzielczości 258 x 192 pikseli, generowało dźwięk przez wbudowany głośnik, posiadało 48 kilobajtów pamięci RAM, a wszystko to za rozsądną cenę⁵⁴. Mimo, że docelowo był to komputer do grania, to reklamowano go jako sprzęt edukacyjny. Celem było przekonanie ludzi, że *ZX Spectrum*, to nie kolejna zabawka, ale również pomoc naukowa. Przez ograniczoną wydajność komputera, programiści nowego pokolenia tworzący na *ZX Spectrum*, uczyli się tworzenia lekkich gier, które wymagały niewielkiej ilości zasobów. Należało modelować pomysły tak, by działały na skromnych komponentach dostępnego urządzenia⁵⁵.

48. P.Mańkowski, *op.cit.*, s.52.

49. B.Kluska, *op.cit.*, s.35.

50. B.Kluska, *op.cit.*, s.37

51. BASIC – (Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code) język programowania

52. B.Kluska, *op.cit.*, s.39.

53. P.Mańkowski, *op.cit.*, s.158.

54. B.Kluska, *op.cit.*, s.40.

55. P.Mańkowski, *op.cit.*, s.158.

Pierwszym hitem napisanym na ZX Spectrum była gra *Hobbit*, wydana w 1982 roku przez australijską firmę Melbourne House. Mimo, że jej cena była dwa razy wyższa od ceny przeciętnej gry, a proces ładowania trwał 4 minuty, została sprzedana w nakładzie ponad miliona sztuk. Była to gra tekstowa oparta na twórczości J.R.R. Tolkiena. W komunikacji ze światem gry użytkownik posiadał do dyspozycji 500 słów. Aby odnaleźć drogę do celu należało eksperymentować, przez co, co chwilę się ginęło⁵⁶. Jedno z największych dzieł powstałych na ZX Spectrum zostało napisane przez szesnastoletniego Matthew Smith'a. Gra *Manic Miner* (1983), była pozbawiona dotychczasowych schematów i całkowicie nowatorska: *Jeżeli istnieje jakaś klasyka to jest nią właśnie »Manic Miner«. Jeśli porównasz go do innych tytułów z tamtych lat, zobaczysz jak bardzo był przed nimi. Świetna animowana grafika, zapętlona muzyka z efektami dźwiękowymi, dużo poziomów z cudowną grywalnością. Czego więcej mogliśmy chcieć?*⁵⁷

Fabula gry polegała na poruszaniu się po kopalni bohaterem, górnikiem o imieniu Willy. W kopalnianych korytarzach napotykał na komnaty wypełnione skarbami, a także takie, w których czaił się wróg. W grze oprócz umiejętności czysto zręcznościowych, gracz musiał także wykazać się sprytem, ponieważ na każdą komnatę przypadała określona ilość tlenu, trzeba było więc liczyć się z czasem. Gra wyprzedzała konkurencję ze względu na technologię. Zachwycała płynną animacją, posiadała aż 20 zróżnicowanych plansz, a w każdej był inny potwór i zestaw skarbów do zebrania. *Manic Miner* był jednym z głównych powodów, dla których ludzie kupowali ZX Spectrum. Gra ta także zdefiniowała mające pojawić się w przyszłości platformówki i labiryntówki^{58, 59}.

ZX Spectrum nie było jedynym budżetowym komputerem, który stworzono z myślą o przeciętnym użytkowniku. W Stanach Zjedno-

56. Ibidem.

57. B.Kluska, *op.cit.*, s.70.

gra labiryntowa – gatunek gier komputerowych o charakterze logiczno-zręcznościowym, których umiejscowieniem jest labirynt, wymagają one dobrej pamięci i orientacji przestrzennej; por. P.Mańkowski, *op.cit.*, s.160.

58. P.Mańkowski, *op.cit.*, s.160.

zonych producent kalkulatorów, Jack Tramiel, przebranżowił swoją firmę na produkcję komputerów. Jednym z jego pierwszych urządzeń był *Commodore PET*, jednak zbyt wysoka cena przesądziła o jego niskiej popularności. Dlatego Tramiel postarał się, by jego następny produkt był tak tani, jak to tylko możliwe. Uzyskał ten efekt nie przez odkupywanie przestarzałych komponentów, ale przez samodzielną ich produkcję. Nowy, tani komputer nazwano *Commodore 64* (1982), wyposażono w pamięć 64 kilobajtów, chip graficzny, który był w stanie wyświetlić grafikę o rozdzielczości 320x200, a także wyspecjalizowany układ SID do obróbki dźwięku. Co więcej, komputer był bardzo łatwy do programowania, co czyniło go idealnym sprzętem do grania. Ponieważ od początku stawiano w tym rozwiązaniu na rozrywkę, zrezygnowano w nim z drogiego procesora na rzecz mocniejszej grafiki i dźwięku, dzięki czemu jego producenci znacząco przewyższali konkurencję. Dodatkowo miał także 2 porty na dżoystiki oraz wyjątkowo trwałą klawiaturę. Na *Commodore* w niedługim czasie przeportowano większość istniejących już gier, a także powstało wiele nowych tytułów, gdyż firma posiadała własny oddział Commodore Electronics, zajmujący się produkcją gier. Początkowo urządzenie kosztowało 595 dolarów, jednak szybko obniżono cenę do 199 dolarów, co było najniższą ceną sprzętu komputerowego, jaki w owym czasie był dostępny na rynku. Tramiel w ciągu dwóch lat niemalże całkowicie zdominował rynek komputerów domowych, *Commodore 64* został najlepiej sprzedającym się komputerem w historii. Z pracy nad grami na *Commodore 64* zrodziła się amerykańska branża producentów gier komputerowych⁶⁰.

W cieniu osiagających szczyty popularności komputerów wyrosła jeszcze jedna dobrze zapowiadająca się firma – *Amiga Corporation*, z początku sponsorowana przez *Atari*, z czasem wykupiona przez *Commodore*. W pierwszym zamiśle zespół *Amigi* chciał zrobić konsolę, jednak gdy zauważyli słabnącą popularność tych urządzeń, błyskawicznie zareagowali i przerobili swój pomysł na komputer. Inauguracja *Amigi 1000* należała do najbardziej spektakularnych tego typu wydarzeń. Do promocji wynajęto między innymi Andy'ego Warhola, a po premierze sprzętu, a jeszcze przed wypuszczeniem *Amigi* na rynek,

59. B.Kluska, *op.cit.*, s.41.

wydano pierwszy numer miesięcznika poświęconemu temu komputerowi, *Amiga World*. Miało to dodatkowo podsyć zainteresowanie nowym sprzętem⁶¹.

3D

Przez dłuższy czas komputery osobiste opisane powyżej były głównymi dostępnymi na rynku, z najbardziej popularnym *Commodore 64*. Projektanci gier tamtego czasu zamieniali domowe jednoosobowe studia na duże firmy wyspecjalizowane w produkcji gier. Niektóre z nich istnieją do dzisiaj, jak np. *Sierra On-line* (obecnie *Sierra Entertainment*) i *Origin Systems*. W latach 80-tych, czasach *Amigi* i *Commodore 64*, zaczynały działać dzisiejsze legendy świata gier komputerowych. Znacznie wzrosły umiejętności programistów. Nastąpił wówczas wysyp gier, a gracze mogli przebierać w tysiącach dostępnych tytułów⁶². Jedną z innowacji, która odmieniła gry komputerowe, a która jest dzisiejszym standardem, to grafika 3D, bez której nie wyobrażają sobie gier dzisiejsi gracze. Pierwszą grą która wykorzystywała tę technologię było *Battlezone* (1980) stworzone przez firmę *Atari*. Gra wizualnie naśladowała widok z noktowizora. Gracz patrzył przez wizjer czołgu, którym mógł się poruszać w prawo, lewo, a także do przodu i do tyłu. Widok z jakiego gracza obserwował rozgrywkę także był nowością. Dotąd w grach zwykle występował widok gry był z boku lub z góry. Taki sposób przedstawiania „z oczu” bohatera stał się popularny w późniejszych strzelanek, tak zwanych FPS (first person shooter). Tworzenie widoku w taki sposób nie byłoby możliwe bez technologii 3D. *Battlezone* było grą na tyle realistyczną, że do jej twórców zwróciła się amerykańska armia z prośbą o przygotowanie gry jako symulatora prawdziwego czołgu⁶³.

CD-ROM

Z biegiem czasu gry stawały się coraz lepsze, a komputery wydajniejsze. Udźwiękowanie gier nie stanowiło już wyzwania, co więcej postacie w grach mówiły, a nie jak to było w latach 70-tych, tylko

60. P.Mańkowski, *op.cit.*, s.257.

61. P.Mańkowski, *op.cit.*, s.283.

62. Ibidem, s.257.

poruszały ustami, a wypowiedane przez nie zdania wyświetlane były w formie tekstu. Problem jednak stanowiła grafika, a dokładnie ilość pamięci jaką zajmowała. Istniały już narzędzia, dzięki którym grafika była tworzona na naprawdę wysokim poziomie. Jednakże gry te zajmowały bardzo dużo pamięci. By nagrać taką grę na dostępne wtedy dyskietki 1,44”, trzeba było ich kilka, a w ekstremalnych przypadkach, kilkanaście. Wówczas na początku lat 80-tych wprowadzono na rynek napędy optyczne CD-ROM (Compact Disc Read Only Memory). Bez problemu mieściły się na nich gry 600 MB i większe⁶⁴.

Pierwszym napędem optycznym dostępnym w komercyjnej dystrybucji był Laser Disc (LD). Był dwa razy większy od znanej dzisiaj płyty CD, 30 cm, wobec średnicy płyty CD 12 cm. Jedną z pierwszych gier wydawanych na tym nośniku była *Dragons Lair* (1983). Gra była nowatorską z dwóch względów. Po pierwsze, grafika była jakości filmu animowanego, autorstwa, Dona Bluth’a, byłego pracownika studia *Disney*. Po drugie, gra ta zapoczątkowała nowy gatunek gier, jakim jest film interaktywny⁶⁵.

Konsole posiadające napędy optyczne stały się ogromnym sukcesem od samego początku. Pojemne dyski CD pozwalały na rozwój szaty graficznej i udźwiękowania w grach. Konsole te były hitem mimo, że wymagały zakupu w całości nowego sprzętu. Gry na komputery stacjonarne rozpowszechniane na płytach CD także cieszyły się dużym zainteresowaniem, jednak w wielu przypadkach nie wymagały wymiany całego domowego komputera. Do większości modeli była możliwość dokupienia stacji CD.

Internet

Internet to wynalazek, który niezaprzeczalnie odmienił przemysł gier komputerowych. Obecnie najpopularniejsze gry to te sieciowe, czyli takie, w których rozgrywka możliwa jest dopiero, gdy komputer ma dostęp do sieci, a polega między innymi na interakcji z innymi graczami. Gry sieciowe nazywane są także MMO (Massively Multiplayer Online Games). Nierzadko dostęp do takich gier jest płatny, zazwyczaj

63. P.Mańkowski, *op.cit.*, s.361.

64. Ibidem, s.472.

w formie abonamentu. Jedną z pierwszych tego typu gier, która odniosła sukces była *Ultima Online* (1997), która zyskała bardzo dużą popularność, mimo dosyć wysokiego abonamentu⁶⁵. Internet poza samymi grami zmienił także sposób ich dystrybucji. W dzisiejszych czasach, nie trzeba już kupować pudełkowych wydań gier w sklepach stacjonarnych, nawet nie trzeba już czekać, aż taki egzemplarz, kupiony przez sklep internetowy, dotrze pocztą do rąk nabywcy. Od paru lat istnieje możliwość zakupu gier przez specjalne platformy. Gdy gracz uiszcza opłatę za grę w aplikacji, od razu może pobrać jej pełną wersję. Chociaż dzięki internetowi rozpowszechniło się także piractwo, to dzięki takiemu sposobowi dystrybucji utrudniono piratom rozpowszechnianie nielegalnych kopii gier. W zakupione w ten sposób gry można grać jedynie po zalogowaniu na platformę, gdzie wyświetlone zostaną tylko wcześniej zakupione tytuły.

Pierwszymi grami sieciowymi były tekstowe gry RPG, te które swój rozwój zawdzięczają samym początkom studenckiej sieci ARPANet. Oczywiście gry te zostały zmodyfikowane, tak by możliwa była gra przez Internet, dzięki czemu w sieciowej wersji możliwa była interakcja z innymi graczami⁶⁷. Obecnie popularne są także gry, które dzięki Internetowi nie wymagają instalacji. Przy pomocy serwisów internetowych gracz może wejść na jedną z wielu istniejących stron i zagrać w prostą grę, która jednocześnie nie obciąża pamięci komputera.

Podsumowanie

Jak się okazuje, nie tylko rozwój techniczny wpływał na gry komputerowe, ale także po części to gry komputerowe miały swój wkład w rozwój technologii. Pierwsze komputery osobiste stały się pretekstem do stworzenia nowego rodzaju rozrywki i zainspirowały wielu ludzi do własnego wkładu w rodzącą się nową gałąź przemysłu rozrywkowego. Pierwsze komputery powstawały z intencją tworzenia nowych narzędzi biznesowych czy edukacyjnych, ale twórcom gier zależało na stworzeniu wydajnych maszynek do grania. Gdy istniejące rozwiązania techniczne przestawały wystarczać do tworzenia coraz to bardziej

65. P.Mańkowski, *op.cit.*, s.472.

66. *Ibidem*, s.461.

rozbudowanych gier, producenci tworzyli własne, czym przyczyniali się do wzrostu wydajności automatów do gry czy konsol. W niektórych wypadkach, paradoksalnie, to brak stosownych rozwiązań napędzało kreatywność twórców gier, jak to było na przykład w przypadku gier tekstowych. Gry nowego gatunku nie posiadały ani grafiki ani dźwięku, ponieważ miały być uruchamiane na jeszcze słabych wtedy komputerach. Sam gatunek już odszedł w zapomnienie, ale znacząco przyczynił się do powstania dzisiejszych gier RPG. W przypadku *zx Spectrum* mała pamięć komputera wymusiła na programistach tworzenie czystych, prostych kodów, by gry można było uruchamiać na mało wydajnym sprzęcie. To, co zdecydowanie napędzało zarówno rozwój techniczny jak i komputerowy była konkurencja. W latach 70-tych rozpoczął się wyścig rozwiązań technicznych i oryginalności rozgrywek w grach, który trwa do dzisiaj.

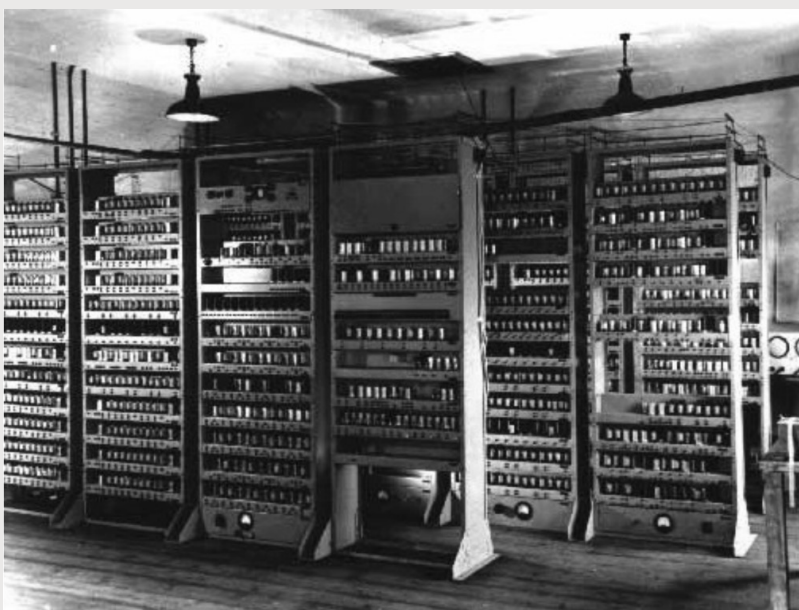
Niezaprzeczalnie na gry komputerowe wpłynęły trzy innowacyjne rozwiązania. Pierwszym było wynalezienie płyty CD, dzięki której dalszy rozwój techniczny stał się możliwy. Następnie gry odmieniła grafika 3D, która dzisiaj jest standardem w większości dostępnych tytułów. Dzięki niej powstał także nowy gatunek gier FPS. Najważniejszym jednak wynalazkiem stał się Internet, bez którego większość dzisiejszych graczy nie wyobraża sobie gier komputerowych. Internet nie tylko przyczynił się do powstania nowych gatunków gier, ale również usprawnił dystrybucję i rozpowszechnił gry komputerowe. Zarazem nie można pominąć jego negatywnego skutku, jakim jest piractwo gier komputerowych.



Zdjęcie 1. CRT Amusement Device



Zdjęcie 3. Prototyp konsoli Brown Box



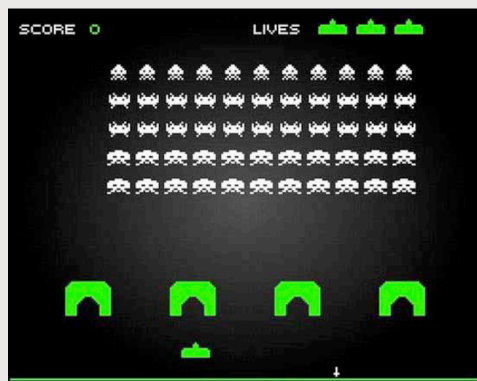
Zdjęcie 2. Komputer uniwersytecki EDSAC



Zdjęcie 4. Automat z grą Computer Space



Zdjęcie 5.
Automat z grą Pong



Zdjęcie 9.
Konsola VCS



Zdjęcie 8.
Gra Donkey Kong



Zdjęcie 7.
Automat z grą Pac-Man



Zdjęcie 10.
Konsola NES



Zdjęcie 11.
Bohater gier Mario Bros



Zdjęcie 12.
Komputer Apple II

Zdjęcie 13.
Gra tekstowa *Mystery House*



Zdjęcie 14.
Konsola ZX Spectrum



Zdjęcie 15.
Gra tekstowa *The Hobbit*



Zdjęcie 16.
Gra *Manic Miner*



Zdjęcie 17.
Komputer Commodore 64

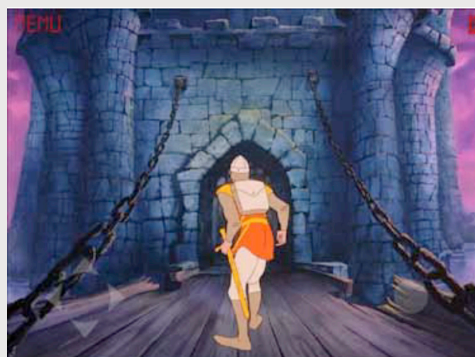
Zdjęcie 18. Komputer Amiga 1000



Zdjęcie 19.
Gra *Battlezone*



Zdjęcie 20.
Gra *Dragons Lair*



DRUKI ZWARTE

- D.Bartosik, *Kamienie milowe w grach*, CD-Action, 2010
B.Kluska, *Dawno temu w grach*, Łódź 2008
Ch.Kohler, *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*, Indianapolis 2005
P.Manikowski, *Cyfrowe marzenia: historia gier komputerowych i video*, Warszawa 2010
L.Pijanowski, W.Pijanowski, *Encyklopedia Gry świata*, Warszawa 2006
S.Rabin, *Introduction to Game Development: Second Edition*, Boston 2010

WYDAWNICTWA INTERNETOWE

- <http://classicgames.about.com/od/classicvideogames101/p/CathodeDevice.htm>
<http://www.computerhistory.org/pdp-1/the-machine/>
<http://encyklopedia.pwn.pl/szukaj/flipper.html>
<http://encyklopedia.pwn.pl/haslo/ROM;3968588.html>
<http://encyklopedia.pwn.pl/szukaj/kartrid%C5%BC.html>
<http://www.1up.com/features/essential-50-game-watch>
<http://pixel.embuk.pl>
<http://nesdev.com/NESDoc.pdf>
<http://www.gry-online.pl/slownik-gracza-pojecie.asp?ID=168>
<http://www.oldcomputers.net/ibm5150.html>
<http://planetklub.com/computer/cathode-ray-tube-amusement-device/>
<http://www.museumofplay.org/online-collections/22/43/110.4140>
<https://www.flippers.com/NuttingParts.html>
www.najeraretrogames.com/pong/
<http://www.otithelis.com/vidgames/spaceinvaders.php>
<http://www.iretron.com/blog/posts/>

technology-flashback-pac-man-arcade-game-1981/
<http://www.giantbomb.com/donkey-kong/3030-311/>
<http://www.m-e-g-a.org/archive/console/>
<https://retrogralnia.pl/>
nintendo-entertainment-system-jego-klony/
<http://nintendo.wikia.com/wiki/File:Pixel-mario.gif>
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Apple_II.jpg
<http://gamesdbase.com/game/apple-ii/mystery-house.aspx>
http://95.129.105.35/online_science/explore_our_collections/objects/index/smxg-8421531
<http://www.jammajup.co.uk/zx-sinclair-spectrum-game-poll.html>
http://www.theregister.co.uk/2011/07/07/antique_code_show_manic_miner_game/
<http://www.theoldcomputer.com/roms/index.php?folder=Commodore/C64>
https://en.wikipedia.org/wiki/Amiga_1000#/media/File:Amiga_1000DP.jpg 29. <https://pl.pinterest.com/pin/459578336945564304/>

ŹRÓDŁA ZDJĘĆ

1. CRT Amusement Device, <http://planetklub.com/computer/cathode-ray-tube-amusement-device/>
2. Komputer uniwersytecki EDSAC, <https://pl.wikipedia.org/wiki/EDSAC>
3. Konsola prototypowa *Brown Box*, <http://www.museumofplay.org/online-collections/22/43/110.4140>
4. Automat z grą *Computer Space*, <https://www.flippers.com/NuttingParts.html>
5. Automat z grą *Pong*, www.najeraretrogames.com/pong/
6. Gra *Space Invaders*, <http://www.otithelis.com/vidgames/spaceinvaders.php>
7. Automat z grą *Pac-Man*, <http://>

- www.iretron.com/blog/posts/technology-flashback-pac-man-arcade-game-1981/
8. Gra *Donkey Kong*, <http://www.giantbomb.com/donkey-kong/3030-311/>
 9. Konsola VCS, <http://www.m-e-g-a.org/archive/console/>
 10. Konsola NES, <https://retrogralnia.pl/nintendo-entertainment-system-jego-klony/>
 11. Bohater gier *Mario Bross*, <http://nintendo.wikia.com/wiki/File:Pixel-mario.gif>
 12. Komputer *Apple II*, https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Apple_II.jpg
 13. Gra tekstowa *Mystery House*, <http://gamesdbase.com/game/apple-ii/mystery-house.aspx>
 14. Konsola *ZX Spectrum*, http://95.129.105.35/online_science/explore_our_collections/objects/index/smxg-8421531
 15. Gra tekstowa *The Hobbit*, <http://www.jammajup.co.uk/zx-sinclair-spectrum-game-poll.html>
 16. Gra *Manic Miner*, http://www.theregister.co.uk/2011/07/07/antique_code_show_manic_miner_game/
 17. Komputer *Commodore 64*, <http://www.theoldcomputer.com/roms/index.php?folder=Commodore/C64>
 18. Komputer *Amiga 1000*, https://en.wikipedia.org/wiki/Amiga_1000#/media/File:Amiga_1000DP.jpg
 19. Gra *Battlezone*, <http://ocdgamer.dk/game/?id=1517>
 20. Gra *Dragons Lai*, <https://pl.pinterest.com/pin/459578336945564304/>

Katarzyna Jendrośka-Goik

**Przedmiot – podmiot – ciało w kulturze.
Wokół interpretacji twórczości CocoRosie.**

DYPLOM 2014

Wydział Projektowy

Jednolite studia magisterskie

DYPLOM GŁÓWNY

Temat pracy: Harmless Monster. Wideoklip do muzyki CocoRosie

PROMOTOR: prof. Marian Oslislo

PRACA TEORETYCZNA

PROMOTOR: dr hab. Irma Kozina

RECENZENT: dr Anna Sielska

WSTĘP

Muzyka CocoRosie towarzyszy mi od początku ich istnienia. To jeden z tych zespołów, które się kocha lub nienawidzi. Do bliższego przyjrzenia się CocoRosie i poznania czynników determinujących kształt i charakter ich twórczości zachęciły mnie rozmowy, a raczej ostre reakcje na ich muzykę i wygląd ze strony moich rozmówców. Statystycznie rzecz ujmując, częściej negatywnie reagowali na poczynania duetu mężczyźni. Inspirujący okazał się także koncert CocoRosie w Katowicach, we wrześniu 2013 roku, w którym miałam przyjemność uczestniczyć.

W pierwszym rozdziale prezentuję duet CocoRosie, podejmuję próbę scharakteryzowania muzyki tworzonej przez siostry Casady, umieszczam ową twórczość w kontekście stylów, z których artystki korzystają i które kompilują w unikalną całość. Opisuję dyskografię zespołu podając tytuły wszystkich utworów i w poszczególnych przypadkach przedstawiając inspiracje i motywy przewodnie. Przypadek pierwszego albumu jest równocześnie zapisem momentu powstania zespołu CocoRosie. Ostatni album najjaśniej spośród wszystkich wydanych dotąd, prezentuje poglądy sióstr na tematy polityczne i feministyczne.

W drugim rozdziale opisuję termin feminizm, historię feminizmu dzielącą się na trzy fale i poszczególne nurty jakie ukształtowały się w czasie jego trwania i rozwoju. Szczególny nacisk kładę na feminizm trzeciej fali (a w jego obrębie nurt ekofeminizmu) jako ten, który trwa do dziś i w obrębie którego postaram się umiejscowić twórczość CocoRosie.

Tytułową koncepcję *przedmiot-podmiot* opisuję w rozdziale trzecim. Owa koncepcja jest przyjętą na potrzeby tej pracy transpozycją dualizmów funkcjonujących we współczesnej kulturze. Przedmiotem mojego zainteresowania są dualizmy: mężczyzna-kobieta, umysł- ciało, tożsamy-inny, kultura-natura, które ujmuję poprzez pryzmat myśli feministycznej.

W rozdziale czwartym zajmuję się tą częścią twórczości CocoRosie, która podejmuje problematykę tożsamości i ciała, a także utożsamiania się za pomocą obrazu ciała. Korzystam z fotografii by jak naj-

pełniej przedstawić idee, jakie przyświecały artystkom przy wcielaniu się w kolejne *persony-ciała*.

Charakterystyka duetu CocoRosie i jego twórczości

Tło biograficzne

CocoRosie to muzyczno-performerska kolaboracja pomiędzy siostrami Sierrą i Biancą Casady. Nazwa duetu jest amalgamatem przezwisk nadanych rodzeństwu przez matkę. Bianca – Coco rodzi się w 1982 roku w Hilo na Hawajach, zaś Sierra – Rosie w 1980 roku w Des Moines w amerykańskim stanie Iowa.¹ Rodzeństwo dorasta w wyjątkowo kreatywnym, ekscentrycznym środowisku. Pod wieloma względami – rewolucyjnym. Bez presji ukończenia szkoły, podążania za określonymi schematami, które miały zapewnić życiowe bezpieczeństwo i stabilizację. Tego rodzaju *normalne* życie wydaje się siostrą Casady kompletnie nienaturalne.² Dorastanie Bianci i Sierry jest *symbolem wiejsko-koczowniczych Wielkich Równin Ameryki, z całym ich niepokojem i głodem odrodzenia religijnego*.³ We krwi ich matki, Christiny Chalmers, płynie krew Indian i Syryjczyków, zaś ojciec interesuje się indiańskimi wierzeniami, haitańskim voodoo i szeroko pojętym szamanizmem. Z początkowych lat życia pamiętają ciężką pracę na roli i udział w szamańskich rytuałach, które potęgują uczucie wyobcowania społecznego. Rodzice rozstają się, gdy siostry są kilkuletnimi dziećmi, później podróżują z matką po kolejnych stanach Ameryki, aż w końcu Sierra wyjeżdża do Paryża i historia wspólnego dzieciństwa urywa się.⁴

1. F.Eberstadt, *Twisted Sisters*, The New York Times Magazine, July 6, 2008, <http://www.nytimes.com/2008/07/06/magazine/06cocorosie-t.html?pagewanted=all>
2. D.Kleijwegt, *The Eternal Children*, <http://www.youtube.com/watch?v=D4FIBy1kFIU>
3. F.Eberstadt, *op.cit.*
4. Ibidem.

Twórczość muzyczna CocoRosie / Dyskografia

Muzyka tworzona przez siostry Casady jest *celebrowaniem duchowej wolności osiągalnej w czysto naturalnym świecie*. W utworach łączą wiele stylów i odniesień, od hip-hopu i reggae po folk i muzykę operową, nadając najośniejszym ze wspomnień kształt sugestywnych, popowych piosenek. Holistycznie ujmując muzyka CocoRosie to ciągły, intymny dialog między rodzeństwem. W filmie dokumentalnym Davida Kleijwegt'a *The Eternal Children* Bianca tłumaczy, że w procesie twórczym postrzega siebie jako dziecko nieokreślonej płci, którego rozwój seksualny się nie dokonuje. Uważa, że seksualność to stan niesprzyjający rozwojowi sztuki.⁵ Proces tworzenia w przypadku CocoRosie zakłada odnalezienie w sobie dziecka, kultywowanie idei dzieciństwa. W warstwie tekstowej wspomnienia wspólnego, wędrownego dzieciństwa idą w parze z produktywnym antyinstytucjonalnym poparciem. Każda z siostr kreuje własne osoby i szczególny przekaz wokalu. Bianca pisze teksty i śpiewając, czy rapując wygłasza bezkompromisowe prawdy dziecięcym, nieco skrzypiącym głosem, podczas gdy Sierra odpowiada czystym, operowo wyszkolonym sopranem, używając szeregu instrumentów, w tym harfy, fletu, fortepianu, czy gitary na swój własny sposób.⁶

CocoRosie wydały pięć albumów, w których angażują się zarówno jako autorki tekstów i muzyki jak i uczestniczą w produkcji i reżyserii dźwięku.⁷ Odbyły tournée po Australii, Europie, Ameryce Północnej i Południowej oraz występowały na licznych wybitnych międzynarodowych festiwalach muzycznych, m.inn. Montreux Jazz w Szwajcarii, Coachella w Kalifornii, Oerel w Holandii, Pukklepop w Belgii, Roskilde w Danii, Lowlands w Holandii i Personal w Argentynie.⁸ W Polsce wystąpiły kilkakrotnie, ostatni raz we wrześniu 2013 w Katowicach i Poznaniu.⁹

5. D.Kleijwegt, *op.cit.*

6. <http://cityslang.com/cocorosie/>

7. <http://www.transistorinc.com/cocorosie/discography/>

8. *Ibidem.*

9. <http://cocorosiemusic.com/tour>

La maison de mon rêve – pierwszy album wydany w 2004 przez wytwórnię Touch and Go/Quarterstick Records¹⁰ jest owocem i zarysem świadectwem spotkania siostr po latach rozłąki, a więc narodzin CocoRosie. O okolicznościach powstania tego albumu dziennikarka The New York Times Magazine pisze: *Fani kochają historię jakoby Bianca, wówczas 22-letnia, mieszkująca w Williamsburgu i nie widząc się ze starszą siostrą przez blisko 10 lat, pojawiła się nagle w Paryżu w 2003 roku, gdzie 24-letnia Sierra przyjechała, by studiować śpiew operowy i jak wtedy dwie siostry zaszyły się na poddaszu Sierry i zrobiły to, co chciałyby zrobić jako dzieci: śniły na jawie, opowiadały sobie straszne historie, tworzyły piosenki.*¹¹ Natomiast Alexis Petridis – krytyk muzyczny magazynu The Guardian – zwraca uwagę, że *uderzające jest to, jak ta para starała się odtworzyć samotnicze okoliczności towarzyszące ich dzieciństwu. Zamknęły się w małym paryskim mieszkaniu Sierry, niemalże nie wychodząc na zewnątrz, nie uczestnicząc w życiu towarzyskim czy społecznym. Zamiast tego poddały się rygorystycznemu planowi codziennych ćwiczeń i wieczornego nagrywania muzyki w łazience.*¹² Jak komentuje to Bianca: *miałymy ciągłą potrzebę większego odizolowania się, więc znalazłyśmy swoje miejsce w najmniejszym z pomieszczeń. To wzmocniło naszą kreatywność, stało się naszą osobistą fantazją. Myślę, że gdybyśmy miały tam do dyspozycji sprzęt komputerowy, czy inżyniera dźwięku, to nasze wizje rozproszyłyby się w kompletnym nieładzie.*¹³ Na warstwę muzyczną składają się kontrastujące ze sobą wokale siostr i gitary, harfy, flety, pozytywki, elektroniczne zabawki dla dzieci, uderzające o siebie łańcuchy i monety. Tembr tych specyficznych instrumentów jest jednocześnie słodki i niepokojący, zwłaszcza kiedy teksty piosenek oscylują wokół tematów trudnych, bolesnych, nieraz odpychających.

10. <http://touchandgorecords.com/bands/album.php?id=323>

11. F.Eberstadt, *op.cit.*

12. A.Petridis, *Tub thumping*, w: <http://www.theguardian.com/music/2004/nov/12/popandrock1>

13. *Ibidem.*

La maison de mon rêve zawiera 12 utworów:

Terrible Angels – 4:10
By Your Side – 3:59
Jesus Loves Me – 3:10
Good Friday – 4:23
Not for Sale – 1:19
Tahiti Rain Song – 3:36
CandyLand – 2:56
Butterscotch – 3:08
West Side – 1:24
Madonna – 3:49
Haitian Love Songs – 4:55
Lyla – 4:04

Krytycy muzyczni zwracają uwagę na wpływ bluesa Delty¹⁴ zarówno w warstwie muzycznej jak i słowotwórczej. Słowa piosenki *I swear I won't call no coppa, If I'm beat up by my poppa*, naśladują idiomy wczesnego bluesa, którego przedstawicielka – Bessie Smith – w 1923 roku śpiewała *T'Ain't Nobody's Business if I Do*. Natomiast wyrażenia takie jak *dat fo sho* czy *all dem kears*, noszą znamiona dialektu południowoafrykańskiego.¹⁵ Wpływ Billie Holiday jest z kolei słyszalny w wokalach lecz, jak twierdzi Heather Phares, *siostry powołują się na jej styl w unikatowy sposób* i mianuje je *jednym z najbardziej interesujących brzmieniowo zespołów dziesięciolecia*.¹⁶

Noah's Ark – album wydany 13 września 2005 przez wytwórnię Touch and Go/Quarterstick Records.¹⁷ O ile debiutancki krążek traktował o wewnętrznym, intymnym świecie sióstr, o tyle drugie wydawnictwo muzyczne jest zapisem otwarcia się na świat w całej jego różnorodności, symbolizowanym przez tytułową arkę Noego. *Komunitaryzm*

14. U.Sam, *CocoRosie La Maison de Mon Reve Review*, <http://pitchfork.com/reviews/albums/1756-la--maison-de-mon-reve/>
15. E.Wilkinson, *The Weird Sisters: CocoRosie's Grey Oceans*, <http://www.themillions.com/2010/05/the-weird-sisters-cocorosies-grey-oceans.html>
16. H.Phares, *CocoRosie La Maison de Mon Reve Review*, <http://www.allmusic.com/album/la-maison-de-mon-r%C3%AAve-mw000325668>
17. <http://touchandgorecords.com/bands/album.php?id=364>

płyty CocoRosie przejawia się także w fakcie pojawienia się na płycie innych muzyków, takich jak Antony Hegarty, Devendra Banhart, Spleen. Na płytę składa się 12 utworów:

K-Hole – 4:10
Beautiful Boyz – 4:37
South 2nd – 4:09
Bear Hides and Buffalo – 4:14
Tekno Love Song – 3:54
The Sea Is Calm – 3:39
Noah's Ark – 4:13 8) Milk – 0:34
Armageddon – 4:04
Brazilian Sun – 4:38
Bisounours – 4:06
Honey or Tar – 2:08

The Adventures of Ghosthorse and Stillborn – trzeci album CocoRosie wydany przez wytwórnię Touch and Go/Quarterstick Records 10 kwietnia 2007 roku.¹⁸ Jest najbardziej autobiograficzny spośród całej dyskografii. Siostry inspirowane są wspomnieniami z dzieciństwa i dojrzewania. Opowiadają historię o mrocznym ojcu i pokazują ciemną stronę nastoletniej seksualności. Piosenki wybrzmiewają niewinną, dziecinną estetyką, która zamienia mroczne tematy w dziwne kołysanki.

Rainbowarriors – 3:55
Promise – 3:37
Bloody Twins – 1:37
Japan – 5:02
Sunshine – 2:58
Black Poppies – 2:37
Werewolf – 4:50
Animals – 6:02
Houses – 2:56
Raphael – 2:48
Girl and the Geese – 0:46

18. <http://touchandgorecords.com/bands/album.php?id=400>

Grey Oceans – czwarty studyjny album duetu zaś pierwszy wydany przez Sub Pop Records 10 maja 2010.¹⁹ Bianca Casady opisuje muzykę zawartą na albumie jako przejście pomiędzy stanami świadomości, kontemplację nad zmiernym jako przejściem zarówno między dniem a nocą jak i pomiędzy życiem a śmiercią.²⁰ Album jest nośnikiem abstrakcyjnych idei, trudnych do przetransponowania na słowa. W piosence *Undertaker* wykorzystały nagranie, na którym matka siostr Christina Chalmers śpiewa w cherokee, języku jej indiańskich przodków.

Trinity's Crying – 4:40
Smokey Taboo – 4:44
Hopscotch – 3:05
Undertaker – 3:48
Grey Oceans – 4:28
R.I.P. Burn Face – 4:34
The Moon Asked the Crow – 3:46
Lemonade – 5:10
Gallows – 4:25
Fairy Paradise – 4:18
Here I Come – 3:25

Tales Of A GrassWidow – piąty album wydany przez City Slang Records w maju 2013 roku.²¹ W jego wydaniu uczestniczył islandzki kopozytor Valgeir Sigurðsson. Na tytułowe opowieści składa się 11 utworów:

After the Afterlife – 3:03
Tears for Animals – 5:18
Child Bride – 4:18
Broken Chariot – 2:14
End of Time – 3:20
Harmless Monster – 3:07
Gravediggress – 5:26
Far Away – 4:36

19. <http://touchandgorecords.com/bands/album.php?id=400>

20. https://www.subpop.com/releases/cocorosie/grey_oceans 20

21. <http://vimeo.com/12032463>

Roots of My Hair – 5:58

Villain – 4:19

Poison – 3:50

Każda z piosenek traktuje (w wyjątkowo konkretny i zdecydowany jak na CocoRosie sposób) o istotnych problemach dzisiejszego świata w kontekście feminizmu. One same definitywnie dostrzegają związek pomiędzy Ziemią a archetypem kobiecości. *Występuje korelacja w dominacji i sposobie traktowania kobiet i natury przez ludzi, szczególnie mężczyzn. Patriarchalne religie, bardziej niż cokolwiek innego, tłumili historię i miały aparaturę by uciskać kobiety. Promuje się mentalność, która zakłada, że nie jesteśmy z Ziemi i myślę, że ma to duży wpływ na nasz stosunek i odpowiedzialność za Ziemię.*²² Teksty zwracają uwagę na ucisk, zwłaszcza dzieci i kobiet, jako istot *bezimiennych, bez głosu* i przyrody. Bianca w wywiadach towarzyszących promocji płyty *głosi koniec patriarchy*.²³ Neguje patriarchalne systemy religijne jako te, które powodują opresyjne traktowanie kobiet i dzieci, a także świata przyrody. Tytułowa *GrassWidow* to persona bez twarzy i imienia, to dziecko, które przedwcześnie traci swoją niewinność. *Harmless Monster* to monolog kobiety wzgardzonej. *Child Bride* – historia 5-letniej dziewczynki, która lada dzień ma wyjść za mąż za dojrzałego mężczyznę – porusza trudny problem dziecięcych małżeństw, które w wielu kulturach świata są na porządku dziennym i krzywdzą małe istoty. Słowami Bianci Casady: *ta płyta jest wgłębianiem się w psychikę dziecka-dziewczynki, która jest zmuszona dorosnąć i zostaje opuszczona przez bliskich.*²⁴ Głos Anthony'ego Hegarthy'ego w *Tears for Animals* reprezentuje *Matkę Naturę*: podobnie jak wszystkie zwierzęta, wszyscy ludzie są w przyrodzony sposób częścią przyrody. CocoRosie postulują o większe współczucie dla zwierząt i natury.²⁵

22. <http://cityslang.com/cocorosie/biography/>

23. <http://www.youtube.com/watch?v=qxOFFbTRFWw>

24. The album is about going into the psyche of this girl child who is forced to grow up and is abandoned by her family, Bianca Casady, <http://beatroute.ca/2013/10/03/cocorosie/>

25. <https://www.youtube.com/watch?v=osiLSPEzmmY>

Feminizm – siostrzane przeznaczenie.

Ta [nowa] świadomość czyni cię bardzo wrażliwą, nawet surową. Wszystko, począwszy od słownej zaczepki na ulicy, przez „nie myślany źle” seksistowski dowcip twojego męża, niższą zapłatę za pracę, za którą mężczyzna otrzymałby więcej, reklamy telewizyjne, teksty rockowe, różowe i niebieskie kołderki na oddziale szpitalnym okrywające dzieci, po przemówienia mężczyzn „rewolucjonistów” z daleka trącające męską arogancją – wszystko bombarduje twój obolały mózg, który traci stopniowo jakiejkolwiek możliwości obronnego wytłumienia tych rzeczy. Zaczynasz dostrzegać, jak wszędobylski jest seksizm – definiowanie i dyskryminowanie połowy gatunku ludzkiego przez drugą połowę. Kiedy to już raz się zacznie, nic nie jest w stanie tego zatrzymać, przedrze się to i przez zgiełk codzienności.²⁶

Robin Morgan, *Sisterhood is powerful*

Wolność do stania się osobą nacechowaną godnością, integralnością, szlachetnością, pasją, dumą, tym wszystkim co składa się na osobowość. Miała to być wolność do biegania, do krzyku, do głośnego mówienia i do siedzenia wygodnie, z rozsuniętymi kolanami. Wolność do poznania i kochania Ziemi i wszystkiego, co na niej biega, pływa, pełza. Wolność do uczenia się i do nauczania. Wolność od strachu, od głodu, wolność słowa i wolność przekonań.²⁷

Germaine Greer, *The female eunuch*

*Feminizmów jest wiele, różnią się między sobą i to nieraz głęboko*²⁸ – zauważa Kazimierz Ślęczka, polski badacz feminizmu. W związku z tym faktem, feminizm jako nurt myślowy, ruch społeczny, czy ideologiczny jest trudny do sklasyfikowania. Jednak tym, co łączy feministki jest ocena sytuacji społecznej, jako szkodliwej dla kobiet. Według Ślęczki

26. R. Morgan, *Introduction*, w: R. Morgan (red.) *Sisterhood is powerful*, Nowy York 2003, s.15–16.

27. G. Greer, *The female eunuch*, Londyn 1991, s.11.

28. K. Ślęczka, *Feminizm. Ideologie i koncepcje współczesnego feminizmu*, Katowice 1999, s.473.

jest to „syndrom ideowy feminizmu” i obejmuje następujące minimum przekonań:

- kobietom jako kobietom, na podstawie samej różnicy płci w stosunku do mężczyzn, *dzieje się w społeczeństwie krzywda*;
- ten krzywdzący dla kobiet stan rzeczy można zmienić;
- ten stan rzeczy należy zmienić;
- w tym celu kobiety muszą same podjąć stosowne działania, nie podporządkowując *własnych celów żadnym innym celom głoszonym przez inne ruchy i instytucje społeczne*.²⁹

Pojęcie *feminizm* można odczytywać w związku z terminem *patryarchat*. Ta nazwa określa kultury i społeczeństwa bazujące na dominującej roli mężczyzn, a więc takie, w których żyje obecnie przeważająca większość ludzkości. Wynikająca z tego dyskryminacja kobiet oraz narzucanie im określonych ról i zachowań jest zjawiskiem powszechnym. Dostrzeżenie tego faktu i niezgoda nań oraz poszukiwanie środków zaradczych i dróg wyjścia to również element uniwersalny, łączący ze sobą wszystkie feminizmy.³⁰

Historia światowego feminizmu – trzy fale feminizmu

Pierwsza fala feminizmu

Ruch kobiecy dążący do równouprawnienia kobiet rodzi się w Stanach Zjednoczonych Ameryki Północnej na przełomie XIX i XX wieku, w kraju, gdzie z *równości ludzi uczyniono od początku zasadę podstawową i w którym tę równość od początku na oczach wszystkich gwałcono, odmawiając równych praw ludziom odmiennej rasy*.³¹ Jest odpowiedzią na bariery napotymane przez kobiety w społeczeństwie. Jego działaczki – białe kobiety klasy średniej – walczyły nie tylko o prawo wyborcze, ale także o prawo do równego wykształcenia i zmian w zakresie regulacji szeroko pojętego życia rodzin. Pod koniec XIX wieku także

29. Ibidem, s.12.

30. M. Ciechomska, *Od patriarchy do feminizmu*, Poznań 1996, s.2.

31. Ibidem, s.80–104.

w Europie, zwłaszcza w Wielkiej Brytanii, krzewi się autonomiczny ruch kobiet, mimo znacznie silniejszego oporu ze strony tradycyjnego społeczeństwa. Prawo wyborcze kobiety uzyskują w 1893 r. w Nowej Zelandii, w 1918 w Wielkiej Brytanii, Finlandii i Polsce, w 1920 w Stanach Zjednoczonych. Wraz ze swoimi sukcesami, ruch stopniowo traci impet i ostatecznie zostaje przerwany przez wybuch pierwszej wojny światowej, która z jednej strony wysunie inne problemy na pierwszy plan, a z drugiej – przyspieszy proces równouprawnienia, włączając kobiety do siły roboczej.³²

Druga fala feminizmu

Za ideowy i teoretyczny początek feminizmu, jakim go dziś rozumiemy, uważa się publikację *Mistyki kobiecości* Betty Friedan w 1963 roku. Autorka demaskowała niebezpieczną pustkę za fasadą typowego szczęśliwego amerykańskiego domu, prowadzonego przez idealną gospodynię. Okazało się, że postępy w rzeczywistym równouprawnieniu kobiet są niewielkie. Choć prawo gwarantowało równy dostęp do edukacji, to patriarchalna mentalność sprawiała, że kobiety wciąż były dyskryminowane w miejscu pracy i w sferze prywatnej.

W czasie swego najprężniejszego rozwoju na przełomie lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych XX wieku, druga fala przyniosła pierwsze rozróżnienie wewnątrz ruchu, mianowicie na nurt liberalny i radykalny. Ten pierwszy, reprezentowany m. in. przez Betty Friedan i Partię na rzecz kobiet – NOW (National Organization for Women), postuluje zniesienie dyskryminacji, stawiając konkretne żądania, które są jednocześnie łatwo przekładalne na określone posunięcia władz ustawodawczych i wykonawczych, a także przedsiębiorstw, szkół, szpitali, itd. Innymi słowy nie chce obalać istniejącego systemu. Feminizm liberalny jest najstarszym, najszerzej uznawanym i chyba najmniej rewolucyjnym nurtem.³³

Feminizm radykalny domaga się wyzwolenia kobiet z ucisku patriarchy, a nie jedynie równości. Jego przedstawicielki twierdzą,

32. K. Ślęczka, *op.cit.*, s.104–147.

33. A. Graff, *Trzecia Fala*, Wysokie Obcasy, dodatek do Gazety Wyborczej 21.05.2005

że w świecie zbudowanym na patriarchalnych wzorcach, kobiety nie będą w stanie dostrzec tego, co leży w ich interesie, a co dopiero o ten interes walczyć. Szczególnie popularna staje się teza: *Personal is political – Prywatność jest polityczna*. Za fundamentalne miejsce, w którym muszą nastąpić zmiany uważa się życie rodzinne, sferę osobistą, sferę prywatnych stosunków międzyludzkich. Autorytetami teoretycznymi feminizmu radykalnego są Kate Millet i Shulamith Firestone. Postulują usunięcie zróżnicowania na płęć kulturową i biologiczną, przy czym pierwsza wierzy, że cel ten można osiągnąć przy pomocy edukacji i reform, a druga, że potrzebna będzie rewolucja technologiczna i biologiczna, która uwolni kobiety od brzemienia ciąży i macierzyństwa.³⁴

Trzecia fala feminizmu

Czas po burzliwych dziejach bojowego feminizmu drugiej fali, kiedy próbuje się cofać jego skutki, nazywany jest postfeminizmem. Od lat osiemdziesiątych XX wieku wiele ambitnych działaczek zaczyna odczuwać potrzebę przeciwstawienia się pogładowi, że feminizm przestał być potrzebny, a nawet zaczął szkodzić kobietom. Młode aktywistki poddają ocenie i krytyce działania starszych i szukają w nich nie tylko własnej genezy, lecz wniosków na najbliższą przyszłość. *Starsze feministki powiadają, że pokolenie córek spoczęło na laurach. Że zapomniały o ideałach "siostrzeństwa". Że czerpią pełnymi garściami ze zdobyczy feminizmu, ale odżegnują się od niego, bo trąci im myszką.[...] Czy te międzypokoleniowe przepychanki to jeszcze feminizm? Tak. Rozmowa matek i córek to przecież sedno historii ruchu kobiecego, historii kobiet.*³⁵

Naomi Wolf wzywa kobiety do ofensywy pod hasłem *power feminism* – feminizmu siły.³⁶ Jego celem jest wywalczenie rzeczywistej władzy, a nie tylko wpływu na rządzących mężczyzn, a także podkreślenie, że kobiety to *istoty seksualne, indywidualne, ani nie lepsze, ani nie gorsze od ich męskich odpowiedników.*³⁷

34. K.Ślęczka, *op.cit.*, s.236–249.

35. Tamże, s.462.

36. R.Walker, *Becoming the Third Wave*, Ms., Styczeń/Luty 1992, s.39–41.

37. R.P.Tong, *Myśl feministyczna. Wprowadzenie*, Warszawa 2002, s.22.

Określenie feminizm trzeciej fali po raz pierwszy obwieszcza w swoim manifestie Rebecca Walker w 1992 r.³⁸ i obejmuje on całokształt feminizmu na przełomie XX i XXI wieku. Obszar zainteresowania rozszerza się o pominięte dotychczas tematy jak: kwestie rasowe, etniczne, podziały ekonomiczne, czy religijne. Jest to ruch bardzo różnorodny, ale w swojej różnorodności upatrujący siłę, próbujący rozstrzygnąć spór o kobiecy podmiot feminizmu. Na ukształtowanie się poszczególnych nurtów wpływ mają współczesna filozofia i teoria społeczna, m. in. poststrukturalizm, teoria queer, postkolonializm czy ekologia.

Nurty feminizmu

Feminizm jest ruchem różnorodnym, podzielonym i wciąż ewoluującym. Nie istnieje jeden prawidłowy sposób klasyfikacji poszczególnych nurtów. Rosemarie Putnam Tong wyróżnia takie nurty jak: feminizm liberalny, feminizm radykalno-libertariański, feminizm radykalno-kulturowy, feminizm marksistowski i socjalistyczny, feminizm psychoanalityczny i kulturowy, feminizm egzystencjalny, feminizm wielokulturowy i globalny, ekofeminizm.³⁹ Na kryteria powyższego podziału składają się: polityka, ocena dyskryminacji, kryteria filozoficzne, sposób w jaki ujmowana jest kobieca podmiotowość.

Feminizm liberalny, omawiany wcześniej w ramach feminizmu drugiej fali, nie chce obalać istniejącego systemu, domaga się jedynie by zapewnił kobietom i mężczyznom równe szanse osiągnięcia sukcesu. Kluczowymi terminami są dyskryminacja płciowa i różność na polu zawodowym, socjalnym, edukacyjnym i społecznym. Kwestią wartą zastanowienia jest pytanie czy równe szanse oznaczają identyczne traktowanie. W ramach ruchu proponowano rozmaite sposoby rozwiązania tego problemu: wpraw by kobiety upodobniły się do mężczyzn, potem, by mężczyźni upodobnili się do kobiet, na koniec aby wypracować „androginiczny” model człowieka.⁴⁰

W odpowiedzi na zbyt dużą zachowawczość feminizmu liberalnego, powstał feminizm radykalny, który stawiał sobie za cel nie tylko uzyskanie równych praw dla kobiet, ale zmianę całego systemu. Obszarem zainteresowania są relacje między płciami w życiu codziennym, seksualność, rodzina jako konstrukt społeczny, kobiecość i męskość jako formy kulturowe. W ramach tego nurtu feministki radykalno-kulturowe optują za usunięciem dyskryminujących elementów kojarzonych z mężczyznami, takich jak: pornografia, prostytutka, sadomasochizm, podczas gdy radykalno-libertariańskie optują za dobrowolnym i równym dostępem do nich dla obu płci.⁴¹

Feminizm marksistowski odwołuje się do prac Marksa i Engelsa oraz nawiązuje m.in. do Louisa Althussera i Jürgena Habermasa. Wspólnym elementem z feminizmem radykalnym jest przeświadczenie o konieczności radykalnej zmiany systemu. Różnicą jest jednak pogląd, że należy obalić nie tylko patriarchy, ale cały porządek społeczny oparty na klasach i wyzysku, jako że są one nierozłącznie ze sobą spójne. Podkreśla się związek podziału płciowego z innymi płaszczyznami podziałów i sprzeczności w społeczeństwie.⁴²

Feminizm psychoanalityczny dopatruje się źródeł patriarchy nie w systemie prawnym, w kulturze, czy panującym systemie ekonomicznym, lecz w psychice kobiet i mężczyzn, zwykle uwarunkowanej wydarzeniami z wczesnego dzieciństwa. Odpowiedź na pytanie, dlaczego kobiety zachowują się w taki, a nie inny sposób, kryje się w głębi kobiecej psychiki i w myśleniu kobiet. Badaczki z tego nurtu najczęściej niezwykle krytycznie pochodzą do prac Freuda, wytykając mu mizoginię i jednorowowość. Starają się już bez uprzedzeń badać pacjentki, by odkryć jaka jest rzeczywistość kobiecej natury.⁴³

Za feminizm egzystencjalny uznaje się teorię przedstawioną przez Simone de Beauvoir w *Drugiej płci*⁴⁴. Kazimierz Ślęczka określa Simone de Beauvoir mianem jedynej reprezentantki feminizmu egzystencjalnego, podkreślając jednocześnie, że *Druga płeć* była punktem

38. K.Ślęczka, *op.cit.*, s.268–278.

39. R.P.Tong, *op.cit.*, s. 64–111.

40. K. Ślęczka, *op.cit.*, s.384.

41. R.P.Tong, *op.cit.*, s.112–133.

42. K.Ślęczka, *op.cit.*, s.482.

43. S. de Beauvoir, *Druga płeć*, Warszawa 2003.

44. R.P.Tong, *op.cit.*, s. 297–318.

wyjścia dla wielu późniejszych feministek, a perspektywa, z jakiej francuska filozofka rozpatruje stawiane problemy, stanowiła dla wielu spośród nich istotną płaszczyznę odniesienia.⁴⁵ Dla tego nurtu charakterystyczne jest esencjalizowanie kategorii kobiecości.

Feminizm postmodernistyczny czerpie zarówno z psychoanalizy (J.Lacan), egzystencjalizmu (J.P.Sartre i S.de Beauvoir) i myśli postmodernistycznej (J.Derrida). Opiera się na przekonaniu, że w dzisiejszym świecie nie ma miejsca na zmiany społeczne, na większą skalę, ponieważ ludzie są więźniami struktury, która definiuje naszą tożsamość jako żeńską lub męską i fakt ten należy poddać słownym manipulacjom. Płeć biologiczna rozpatrywana jest jako konstrukt społeczny.

Feminizm wielokulturowy i globalny odrzuca przekonanie o istnieniu uniwersalnej idei *kobiecości*, która pasuje do każdej kobiety i skupia się na badaniu sytuacji kobiety w różnych kulturach w erze globalizacji. Opresja i dyskryminacja nie są tym samym dla czarnej i białej kobiety, dla kobiety mieszkającej w Europie i dla mieszkanki trzeciego świata, dla chrześcijanki i dla muzułmanki, dla kobiety starej i młodej, bogatej i biednej. Niektóre przedstawicielki tego nurtu odrzucają łączność z zachodnim ruchem feministycznym i sam termin *feministka*, przeciwstawiając mu pojęcie *kobietystki* (ang. *womanist*). Wskazują w ten sposób, że są kobietami walczącymi o prawa i zachowanie całej swojej społeczności, niezależnie od płci.⁴⁶

Ekofeminizm uznaje opresję kobiet za szczególny przypadek męskiej żądzy poskramiania natury i wzywa kobiety do stania się rzeczniczkami *wszystkich stworzeń*. Zwolennicy ruchu są przekonani, że opresyjne zachowania wobec kobiet mają to samo źródło, co destrukcyjne traktowanie środowiska naturalnego. Te bliźniacze formy ucisku powstały i trwają z powodu wszechobecności patriarchy. Termin ekofeminizm (*écoféminisme*) został stworzony przez Françoise d'Eaubonne w 1974 roku, w książce *Le féminisme ou la mort*. Była to próba odnalezienia opisu dla strasznej przemocy z jaką spotyka się zarówno przyroda jak i kobiety w rezultacie męskiej dominacji. Badacze związani

45. C.McGuire, C.McGuire, *Co to takiego ekofeminizm?*, Dzikie życie, Lipiec / sierpień 1998

46. <http://sjp.pwn.pl/slownik/2555499/dualizm>

z ekofeminizmem rozważają m.in. związki między seksizmem (dyskryminacją ze względu na płeć), dominacją natury (m.in. traktowanie zwierząt, eksperymentowanie na zwierzętach) oraz rasizmem (dominacją ze względu na kolor skóry lub pochodzenie) i nierównościami społecznymi. Dzięki tego rodzaju badaniom wydaje się dziś łatwiejszym walczenie nie tylko z symptomami seksizmu, czy rasizmu, ale również z ich źródłami. Ekofeminizm proponuje powrót do dzikości, jako jedyną drogę do poznania natury kobiety i rozpatruje kwestię tożsamości jednostki w społeczeństwie.⁴⁷

Przedmiot-podmiot, dualizmy współczesnej kultury

Dualizm to dwoista natura zjawisk, a także zjawisko mające taką naturę. Dualizmem jest również pogląd zakładający istnienie w świecie par przeciwstawnych pierwiastków lub sił, np. ducha i materii, Boga i szatana.⁴⁸ Koncepcja przedmiot-podmiot jest przyjętą na potrzeby tej pracy transpozycją dualizmów funkcjonujących we współczesnej kulturze. Przedmiotem zainteresowania są dualizmy: mężczyzna–kobieta, umysł–ciało, tożsamy–inny, kultura–natura.

Ciało-umysł, kobieta-mężczyzna

Dualizm umysłu i ciała charakteryzuje zachodnią tradycję filozoficzną. Począwszy od Platona, traktującego materię jako niedoskonałą wersję idei, poprzez Kartezjusza, który oddzieleniem duszy od natury skutecznie utrwala dychotomię między ciałem jako surową, mechaniczną materialnością a umysłem – myślą i wolnością, postępuje – zdaniem feministek – dewaluacja ciała, zwłaszcza kobiecego.⁴⁹ Także później, u Kanta, następuje rozróżnienie na męski intelekt, jako wzniosły i głęboki, zdolny do wytworzenia podmiotu moralnego i przeciwny jemu intelekt kobiecy, niezdolny do uzyskania niezależnego sądu niezbędnego dla autonomii.⁵⁰ Niechęć wobec ciała jest efektem rozumienia

47. E. Hyży, *Kobieta, ciało, tożsamość. Teorie podmiotu w filozofii feministycznej końca xx wieku*, Kraków 2003, s. 21–25.

48. Ibidem, s.30.

49. Ibidem, s.22.

50. M.Douglas, *Natural Symbols, Nowy York, 1982*, [w:] S.Bordo, *Ciało i reprodukcja kobiecości*, Biuletyn OŚKI 2000/3, s.54.

i definiowania ciała i umysłu jako wzajemnie wykluczających się kategorii, przy jednoczesnym uprzywilejowaniu umysłu. *Wprawdzie wszystkie ludzkie istoty są ucieleśnione, ale kobiety były i są definiowane jako bardziej korporalne niż mężczyźni. Przypisywanie hiperkorporalności kobietom, mocno zakorzenione w owym podstawowym dualizmie, łączy się z pokrewnymi mu dualizmami formy/materii, aktywności/ bierności, rozumu/uczucia i kultury/natury.*⁵¹ Na kanwie dualistycznej filozofii i patriarchalnej kultury kształtuje się podmiot: człowiek (mężczyzna), rozumny, racjonalny, refleksyjny. Umocniona zostaje hierarchiczna dychotomia między mężczyzną i kobietą.

Ciało kobiece w męskiej kulturze

Ciało jest potężną formą symboliczną, powierzchnią, na której wyryte są – i wzmocnione konkretnym językiem ciała – podstawowe zasady, hierarchie, a nawet metafizyczne zobowiązania kultury.⁵²

Mary Douglas, *Natural Symbols* Ciało w sensie kulturowym jest wszechobecne. Jest przedmiotem zarówno rozważań filozoficznych, psychologicznych jak i procesu komercjalizacji. Wydaje się, że w XX wieku, stawiając ciało w centrum rozważań, dokonuje się jego częściowa rehabilitacja. *Ciało jest nie tylko tekstem kultury. Jest także – jak twierdzili (między innymi) antropolog Pierre Bourdieu i filozof Michel Foucault – praktycznym, bezpośrednim miejscem poddania kontroli społecznej.*⁵³ Proste, banalne z pozoru nic nie znaczące czynności, rutynowe praktyki są narzędziem kultury kształtującej ciało. Zwłaszcza ciało kobiece jest przedmiotem drobiazgowych wytycznych, które rzekomo mają przybliżyć je do ideału, który jest – jak możemy zauważyć choćby w historii sztuki światowej – wyjątkowo zmienny i nieuchwytny i jednocześnie ustalany przez tych, którzy mają władzę. Rygorystyczny obraz idealnego kobiecego ciała powoduje, że dieta, ubiór i makijaż są

51. S.Bordo, *op.cit.*, s. 54.

52. J. Wycisk, *To tylko kobiecość*, w: *Podmiotowe i społeczno-kulturowe uwarunkowania anoreksji*, Poznań 2000, s.56, S. de Beauvoir, *op.cit.*, s.27. Ibidem, s.71.

53. M. Dąbrowska, *Emancypacja według Simone de Beauvoir*, *Kultura i Historia* nr 5/2003

dziś dla wielu kobiet czynnikami organizującymi rozkład dnia. Ciało kobiece to ciało podatne, podporządkowane normom życia kulturalnego. *Nie poprzez ideologię, ale przede wszystkim przez organizację i regulację czasu, przestrzeni i rozkładu naszych codziennych praktyk ciała poddawane są treningowi, kształtowane i znakowane w zależności od panujących w danej epoce form tożsamości, pragnienia, męskości i kobiecości.*⁵⁴ Jak zauważa Susan Bordo: *z perspektywy historycznej, dyscyplinowanie i poddawanie kobiecego ciała normalizującym zabiegom – być może jedyny typ opresji płciowej przejawiający się, choć w różnym stopniu i w różnych formach, bez względu na wiek, rasę, klasę i orientację seksualną – należałoby uznać za zdumiewająco trwałą i elastyczną strategię kontroli społecznej.*⁵⁵

Utożsamienie bytu kobiety z cielesnością z jednej strony komplikuje rozwój w jakiegokolwiek innej sferze życia niż rodzina i wychowanie dzieci, z drugiej - *doprowadza do samookreślenia głównie poprzez wygląd*⁵⁶, zaś obraz kobiecego ciała jest zdeterminowany przez długą historię patriarchalnej kultury, której kobiety tworzyć nie mogły. Dokonuje się to często poza refleksją dotyczącą tożsamości kobiety, jej wymiaru duchowego, czy religijnego, podkreślając w ten sposób tę odwieczną dychotomię: ciało-umysł.

Tożsamy-inny

Kobietę określa się i zróżnicowuje w stosunku do mężczyzny, a nie mężczyznę w stosunku do kobiety; kobieta jest czymś nieistotnym w obliczu czegoś istotnego. Mężczyzna jest Podmiotem, jest Absolutem: Kobieta jest Inna.⁵⁷

Koncepcję *kobiecej inności* stosuje Simone de Beauvoir w *Drugiej płci*, wydanej w 1949 roku. Zastosowała ona filozoficzny język, obejmujący takie terminy jak Inny, byt-dla-siebie, byt-w-sobie, esencja i egzystencja do opisanie sytuacji kobiety w szerokim kontekście rozmaitych uwarunkowań – w tym biologicznych, kulturowych, historycznych,

54. S. de Beauvoir, *op.cit.*, s.69.

55. Ibidem, s.80.

56. S. de Beauvoir, *op.cit.*, s.777.

57. Ibidem, s.171.

prawnych. Kobieta – jako Inna – jest potrzebna mężczyźnie do określenia jego tożsamości. *Każdy podmiot pragnie się utwierdzić; owo Inne, które mu przeczy i które go ogranicza, nie przestaje być mu potrzebne: człowiek może realizować siebie tylko poprzez rzeczywistość, którą sam nie jest.*⁵⁸

Autorka wprowadza kategorię płci społeczno-kulturowej, którą tworzą wzorce i sposoby życia przypisywane kobietom i mężczyznom.⁵⁹ Twierdzi: *Biologia nie wystarczy, by odpowiedzieć na stawiane przed nami pytanie: dlaczego kobieta jest Innym?*⁶⁰ Filozofka odrzuca teorie ugruntowujące naturę kobiety w jej cielesności i fizjologii po analizie uwarunkowań biologicznych i rozwoju seksualnego mężczyzny i kobiety. Obecność w świecie wymaga istnienia ciała, które jest rzeczą przynależną do świata i punktem widzenia na świat, jednak *to nie fizjologia ustala wartości: to raczej dane biologiczne nabierają takiej wartości, jaką nadaje im egzystujący człowiek*⁶¹ Francuska intelektualistka konceptualizuje płęć jako konstrukt społeczno-kulturowy także faktem, że małe dzieci niczym nie różnią się w aktywności i chęci poznawania świata, przyzwajania go sobie. Dopiero wychowanie, które przynosi różnice w stosowaniu rygoru i stawianiu wymagań, konstruuje małych chłopców i dziewczynki. W następstwie takiego wychowania chłopiec pojmując ciało jako sposób panowania nad przyrodą, jest zachęcany, by spełniał się dla siebie, by tworzył, czuje się wolny w obliczu przyszłości. Dziewczynka zaś dowiaduje się, że chcąc się podobać trzeba się o to starać, trzeba stać się przedmiotem. Cały zapis jej kultury opiewa mężczyznę, a jej dzieje zostały już zapisane, nie stworzy swojego życia. Beauvoir w końcowym rozdziale książki: *Ku wyzwoleniu*, roztacza wizję równości płci, w której *dziewczynka czułaby wokół siebie świat obupłciowy zamiast męskiego, [...] gdzie chciałaby swobodnie wykazać swą wartość w pracy i sporcie, czynnie współzawodnicząc z chłopcami.*⁶²

Beauvoir twierdzi, że kobieta jest dla mężczyzny pośrednikiem między obcą naturą a zbyt podobnym bliźnim. *Człowiek spotyka twarz w twarz Naturę; wywiera na nią wpływ, stara się przyrodę przyswoić. Ale nie znajduje zaspokojenia. Urzeczywistnia się ona bądź jako czysto abstrakcyjny opór – jest wtedy przeszkodą i staje się obca – bądź poddaje się biernie pragnieniom człowieka i pozwala się przyswoić; człowiek nie może jej osiąść inaczej niż używając, a więc niszcząc.*⁶³ Ów bierny opór daje jednocześnie mężczyźnie szansę na spełnienie. Bierność i bezwolność to cechy kobiecego ciała–przedmiotu.

Wstręt do własnej cielesnej przypadkowości przerzuca mężczyznę na kobietę, bo ta jest uosobieniem cielesności, z niej bowiem ciało powstaje. Macierzyństwo jest jednak jedynie substytutem tworzenia, desperacką próbą zapełnienia pustki w życiu kobiety. *Kobieta została przykuta macierzyństwem, jak zwierzę do swojego ciała.*⁶⁴ Uwikłana w immanencję i nieustanną powtarzalność, jest istotą nieproduktywną, możliwość tworzenia zostaje jej odebrana. Mężczyzna stawiając sobie cele i wypełniając je realizuje swoją podmiotowość, wykracza poza teraźniejszość. W ten sposób doświadcza swojej mocy. Siła to atrybut mężczyzny. Brak wiary we własne ciało, w jego siłę, powoduje utratę wiary w siebie. *Najgorszym przekleństwem, które ciąży na kobiecie jest wykluczenie jej z wypraw wojennych; człowiek wznosi się ponad zwierzę nie przez to, że daje życie, lecz przez to, że je ryzykuje; dlatego ludzkość wyżej stawia nie tę płęć, która rodzi, lecz tę, która zabija.*⁶⁵

Autorka *Drugiej płci* jako rozwiązanie konfliktu między tożsamymi a innymi postuluje wzajemne uznanie swojej równości. Wszak w interesie całej ludzkości leży wyzwolenie każdej jednostki ze sztucznych ograniczeń, blokujących możliwość realizacji jej wolności, wykorzystania możliwości i – tym samym – odzyskania przez nią transcendencji.

58. Ibidem, s.84.

59. Ibidem, s.29.

60. S. de Beauvoir, *op.cit.*, s.84.

61. E. Hyży, *op.cit.*, s.29.

62. Ibidem, s.85.

63. S.Ortner, *Czy kobieta ma się tak do mężczyzny jak „natura” do „kultury”?*, [w:] T.Hołówka [red.] *Nikt nie rodzi się kobietą*, Warszawa 1982.

64. K.J.Warren, *Feminism and Ecology*; [w:] R.P.Tong, *op.cit.*, s.330.

65. K.J.Warren, *op.cit.*, s.323.

Kultura-natura

W historii filozofii spotykamy bardzo rozpowszechniony pogląd: kobieta łączy się z naturą, a mężczyzna – z kulturą. Do czasów narodzin współczesnej nauki, tj. do XVII wieku, implikacje tego powiązania były ambiwalentne. Istota tego powiązania była rozumiana dwojako: z jednej strony, natura – jako byt opiekuńczy i życiodajny, natomiast z drugiej strony – dziki, czyli niebezpieczny i nieprzewidywalny. Obraz kobiety, jako istoty bliskiej naturze, był zatem dwuznaczny. Kobieta jako natura była zarazem godna czci, jak i potępienia. Ta sytuacja uległa zdecydowanej zmianie dopiero w Oświeceniu. Pierwszym i jaskrawym przykładem radykalnie innego podejścia do natury i utożsamianej z nią kobiety były prace Franciszka Bacona. Natura nie była już traktowana jako opiekuńcza matka, ale jako mechanizm, który musi zostać dokładnie zbadany, wyjaśniony i skrupulatnie kontrolowany; natura, jak i kobieta, miała być podporządkowana mężczyźnie – naukowcowi Nowej Filozofii.⁶⁶

Patriarchat spowodował i utrwalił sytuację, w której mężczyzna uważany jest za pana natury, zaś kobiety, poprzez swoje odmienne od mężczyzny doświadczenie cielesności, uważane są za bliższe naturze. W konsekwencji takiego myślenia pojawia się przekonanie, że mężczyzna ma również prawo do panowania nad odpowiednikiem natury w świecie ludzkim, czyli nad kobietą. Owa zależność jest składnikiem głównej tezy ekofeminizmu, mianowicie, że w kulturze patriarchalnej istnieje tendencja, widoczna na wielu polach, do utożsamiania kobiety z naturą, a mężczyzny z kulturą, przy czym to, co jest związane z naturą, także sama natura, ma niższy status niż to, co jest kojarzone z kulturą.⁶⁷ Karen J. Warren, jedna z czołowych teoretyczek tego ekofeminizmu, podstawowe założenia tego ruchu charakteryzuje następująco:

- istnieją ważne związki między opresją kobiet a opresją przyrody;
- aby dogłębnie zrozumieć opresję kobiet i opresję przyrody należy poznać charakter tych związków; teoria i praktyka feminizmu musi obejmować perspektywę ekologiczną;

66. J.Sierakowska, *Ekofeminizm proba opisu*, ARCHEUS, Białystok 2011, s.124.

67. C.McGuire, C.McGuire, *op.cit.*

- rozwiązania problemów ekologicznych muszą uwzględniać perspektywę feministyczną⁶⁸

Autorka twierdzi, że dostrzeżenie zależności między metodami zdominowania kobiet i świata przyrody w społeczeństwie patriarchalnym niesie ze sobą prawdziwie rewolucyjny potencjał. Rewidując pojęcia związane z zachodnią tradycją filozoficzną, takie jak koncepcja jaźni, rozum, racjonalizm, dychotomia kultura/natura ekofeminizm ma doprowadzić do zmian w obrębie etyki, epistemologii, metafizyki, filozofii nauki i filozofii polityki. Jest to sprzeciw wobec męskocentrycznej postawy obecnej w nauce, która przejawia się w posługiwaniu się myśleniem dualistycznym opartym na parach wykluczających się przeciwieństw, stosowaniu mechanistycznego modelu przyrody oraz umieszczaniu człowieka nad i przeciwko naturze. Zdaniem Warren to właśnie hierarchiczny, dualistyczny i opresyjny sposób myślenia typowy dla patriarchy jest odpowiedzialny za krzywdzące traktowanie kobiet i nieograniczoną eksploatację przyrody. Najbardziej charakterystyczne cechy struktury koncepcyjnej, która prowadzi do patriarchalnego modelu relacji z naturą to: *myślenie w kategoriach hierarchii wartości, to znaczy takie, które przypisuje większą wartość, status i prestiż temu, co znajduje się „na górze”, niż temu co znajduje się „na dole”*; *występowanie dualizmów wartości, to znaczy myślenie w kategoriach dysjunktywnych par, w których człony postrzegające się jako przeciwstawne (a nie uzupełniające), oraz wykluczające się (a nie inkluzywne), oraz w którym wyższą wartość (status, prestiż), wiąże się tylko z jednym członem dysjunktywnej pary (np. dualizmy, w których przypisuje się wyższą wartość, albo status temu, co historycznie określano jako umysł, rozum, to co męskie, niż temu, co historycznie określano jako ciało, emocje i to co kobiece); logika dominacji, to znaczy taka struktura argumentacji, która prowadzi do uzasadnienia istnienia relacji podporządkowania.*⁶⁹

Co za tym idzie, patriarchalne struktury pojęciowe prowadzą do powstawania tak zwanych *izmów dominacji* (wspólne określenie rasizmu, etnocentryzmu, kapitalizmu, heteroseksizmu, szowinizmu oraz dyskryminacji międzygatunkowej).⁷⁰

68. J.Sierakowska, *op.cit.*, s.133.

69. Ibidem, s.133.

70. YKing, *Feminism and the Revolt of Nature*, [w:] J.Sierakowska, *op.cit.*, s.128.

Wśród feministek występuje rozbieżność opinii, czy związek kobiet z przyrodą ma charakter biologiczny, psychologiczny, społeczny czy kulturowy. Z jednej strony wpływ wywiera duchowość – *ludzie, a szczególnie kobiety, wyalienowani poprzez religie o męskiej dominacji zwracają się ze swoimi potrzebami duchowymi ku kierunkom doceniającym kobiecą boskość.*⁷¹ Na bazie tego zjawiska ukształtowała się teologia feministyczna, której przedstawicielką jest Mary Rose Rutheford. Kulturowe i duchowe ekofeministki związane z kultem Wielkiej Bogini, często Matkę Ziemię. Apogeum tego zjawiska miało miejsce w latach 70-ych XX wieku. Wczesne publikacje w tym nurcie pozbawione są charakteru naukowego, mają często osobisty i emocjonalny charakter, zawierają np. wiersze, modlitwy, rysunki.⁷²

Są też feministki ze zgoła odmiennym spojrzeniem na naturę. Konceptualizację przyrody jako Matki Natury uznają za podtrzymującą asocjacje kobieta – przyroda, które ekofeminizm powinien poddać krytycznej analizie. Co więcej, owa asocjacja *wzmacnia esencjalistyczne ujęcie płci proponując nową wersję determinizmu biologicznego, który daje przywilej kobiecie w relacjach ludzi z przyrodą pozaludzką.*⁷³

Wypośredkowane podejście wielu ekofeministek zakłada, że interesom kobiet nie służy ani identyfikowanie się z naturą, ani odrzucanie natury. Jedną z nich jest Ynestra King, której zdaniem *wyzwolenie kobiet nie odbędzie się ani dzięki całkowitemu zerwaniu związków z naturą, ani poprzez podtrzymywanie przekonania, że kobiety są bliższe naturze niż mężczyźni. Oba te stanowiska jedynie podtrzymują dycho- tomie natura – kultura. Przyczyna ucisku kobiet nie jest wyłącznie histo-*

71. *We started to fashion ourselves after elemental beings — fairies and gnomes; sort of a post-human kind of style where gender roles don't apply in the same way necessarily; where facial hair isn't explanatory of one's gender. It's more of an adornment or just sort of evident that we're turning more and more to nature and becoming more a part of the landscape.* Bianca Casady, <http://blackisstrange.blogspot.com/2010/11/cocorosie-beautiful-freaks-of-nature.html>

72. T.Bendix, *Bianca Casady Does It Herself*, <http://www.afterellen.com/bianca-casady-does-it-herself/01/2008/>

73. Bianca Casady, *Ibidem*.

*ryczna ani wyłącznie biologiczna. Przyczyna ucisku kobiet jest zarazem historyczna i biologiczna.*⁷⁴

Obraz ciała na przykładzie kreacji scenicznej CocoRosie

Jak starałam się wykazać w poprzednich rozdziałach tożsamość kobiety w szczególny sposób powiązana jest z ciałem. Dookreślanie siebie poprzez wygląd na przykładzie CocoRosie ukazuje jak bogaty, nieprzewidywalny i nieprzystający do norm może być to proces. Siostry Casady, zwłaszcza Bianca, opierają się powszechnie przyjętemu wizerunkowi kobiety. Podczas 10-letniej twórczości zmiana i dopracowywanie z teatralnym rozmachem kolejnych person towarzyszy każdej wydanej płycie, koncertom, wideoklipom, czy otwieranym wystawom. Łączenie najbardziej banalnych i stereotypowych cechy męskiego i kobiecego wyglądu ma ukazać, że jest coś istotniejszego i głębszego poza tym prostym rozróżnieniem. Cechą dystynktywną CocoRosie jest to, że ten wizerunek przenika wszystkie sfery ich życia. Męskie ubrania, prowokujący, rozmazany makijaż czy peruki spotkamy na scenie jak i poza nią.

Bianca odgrywa różne role genderowe od początku istnienia zespołu, na początku dorysowując delikatny wąsik nad górną wargą, podkreślając swoje naturalne owłosienie na twarzy. Taki wizerunek reprezentuje na okładce trzeciej płyty *The Adventures of Ghosthorse and Stillborn. Zaczęłyśmy od stylizowania siebie jako post elementarne byty – wróżki, gnomy; jest to rodzaj post-humanistycznego stylu, w którym role płciowe niekoniecznie mają identyczne zastosowania; gdzie zarost nie oznacza konkretnej płci, jest raczej ornamentem, jakby oczywiście, że zwracamy się coraz bardziej w stronę natury i stajemy się częścią krajobrazu.*⁷⁵ W wywiadzie przeprowadzonym przez Trish

74. My sexuality is explored in my work, [but it's] more my gender than my sexual preference. [...] it's about being yourself in a patriarchal, hetero-centric, heteronormative, monotheistic world. It's always the changing question and answer, and it's the forefront of my work, *Ibidem*.

75. N.Storey, *Cocorosie BENDING GENDERS AND BENDING GENRES*, <http://beatroute.ca/2013/10/03/cocorosie/>.

Bendix w lutym 2008 roku⁷⁶ Bianca otwarcie wypowiada się o byciu osobą queer i jednocześnie wyraża zdziwienie, że bycie kobietą, która wcieliła się w męskie role, tzw. *drag king*, to zjawisko niemal zupełnie nie komentowane w kulturze masowej. *W swojej twórczości odkrywam swoją seksualność, ale chodzi raczej o płęć w kontekście społeczno-kulturowym. Jak być sobą w patriarchalnym, heterocentrycznym, heteronormatywnym, monoteistycznym świecie.*⁷⁷ Podważanie powszechnego ideału piękna CocoRosie uważają za istotną cechę twórczości artystycznej, pojmują je jako zadanie do spełnienia. To co piękne i atrakcyjne dla sióstr Casady – wąsy i brody u kobiet, przerysowany makijaż, nawiązujący do postaci z bajek, czy clownów – jest często krytykowane i uznawane za celowe oszpecanie się. Ta zależność pokazuje, jak zamkniętym, ograniczonym i stereotypowym społeczeństwie żyjemy.⁷⁸ Męskie atrybuty można dostrzec na okładce płyty *Grey Oceans* a także w alter ego Bianci – Rupercie Casady. CocoRosie zwracają uwagę na ogromną wartość, jaką daje możliwość ciągłej zmiany i poszukiwania nowych tożsamości, które wyrażają poprzez wygląd. W wywiadzie dla Ross Simonini, zwracają uwagę, że tożsamość można odkryć na kilka sposobów, np. poprzez spędzanie większej ilości czasu na łonie natury, w lesie, myślenie o stylu i modzie w kontekście natury i wyobrażanie sobie post-ludzkiej przyszłości.⁷⁹

Album *Tales of a Grass Widow* przenosi akcent z poszukiwania tożsamości w kontekście atrybutów przypisywanych konkretnym płciom w stronę zgłębiania archetypu kobiecości w łączności z naturą. Treść albumu jest przepełniona kobiecymi postaciami i ich historiami,

76. R.Simonini, *Bianca Casady interview*, http://www.believermag.com/issues/201101/?read=interview_casady.

77. G.Resnick, *CocoRosie Takes Us On a Journey Inside Their Mystical World*, <http://bulletmedia.com/article/cocorosie-takes-us-on-a-journey-inside-their-mystical-world/>

78. A.Derra, *CIAŁO – KOBIECIE – RÓŻNICA w nomadycznej teorii podmiotu Rosi Braidotti*, [w:] A.Kiepas, E.Struzik [red.], *Terytorium i peryferia cielesności. Ciało w dyskursie filozoficznym*, Katowice 2010, s.466.

79. G.Resnick, *CocoRosie Takes Us On a Journey Inside Their Mystical World*, <http://bulletmedia.com/article/cocorosie-takes-us-on-a-journey-inside-their-mystical-world/>

począwszy od *gravediggers-kopaczki grobu*, po tytułową *GrassWidow*, która w interpretacji CocoRosie nie jest słomianą wdową, lecz opuszczoną, zmuszoną by dorosnąć dziewczynką, której ukojenie przynosi jedynie obcowanie z naturą.⁸⁰

Poprzez całokształt swoich działań CocoRosie wydają się być ucieleśnieniem idei kreatywności jako typu osobowości. Ich zainteresowania wraz z energią z nich wynikającą przenikają wszystkie sfery życia i są źródłem każdego podejmowanego działania artystycznego.



Rys.1 [Lewa strona] Okładka płyty *The Adventures of Ghosthorse and Stillborn*

Rys.2 [Prawa strona] Fotografia promująca płytę



Rys.3 [Lewa strona] Okładka winylowej płyty *Grey Oceans*

Rys.4 [Prawa strona] Kadr z wideoklipu do utworu *Lemonade*

80. G.Resnick, *CocoRosie Takes Us On a Journey Inside Their Mystical World*, <http://bulletmedia.com/article/cocorosie-takes-us-on-a-journey-inside-their-mystical-world/>



Rys.5 Koncert CocoRosie w Logan Square Auditorium, Chicago, wrzesień 2009

Rys.6 Bianca i Sierra Casidy, kwiecień 2010



Rys.7 [Strona lewa] CocoRosie jako GraveDigress

Rys.8 [Prawa strona] Zdjęcie promujące płytę Tales of a GrassWidow



Rys.9 CocoRosie w czasie koncertu w Katowicach, trasa Tales of a Grass Widow, wrzesień 2013



Rys.10 [Lewa strona] Alter ego Bianci Casady – Rupert Casady, autoportret

Rys.11 [Prawa strona] Alter ego Bianci – Rupert Casady/Hood Lum, autoportret



Rys.12 [Lewa strona] Alter ego Bianci – Mad Vicky, autoportret



Rys.13 [Prawa strona] Bianca jako GrassWidow

PODSUMOWANIE

Negatywne cechy przypisywały ciału już najstarsze systemy filozoficzne, a ich kontynuacją wydaje się być również późniejsza myśl humanistyczna. We współczesnym dyskursie nad ciałem pojawiają się jednak głosy rehabilitujące ciało, przywracające mu wartość. Są nimi zdecydowanie nurty feminizmu trzeciej fali, czerpiące z filozofii Foucaulta, czy ekofeminizm. Badaczki feministyczne dokonują dekonstrukcji relacji pomiędzy kobiecością a ciałem. Zwracają one uwagę na to, że deprecjacja ciała zawsze funkcjonowała w ścisłym związku z deprecjacją kobiet.

Ciało, zwłaszcza kobiece, we współczesnej kulturze przeżywa stan obłączenia. Z jednej strony, pomniejsza się jego wartość a z drugiej stawia wygórowane wymagania, którym nie jest w stanie sprostać. Tak więc ciało poddawane jest wymyślnym zabiegom, mającym sprawić, że podda się procesom normalizacji i przystanie do aktualnie przyjętego modelu piękna, ideału. Jednocześnie dychotomiczny podział na to co męskie i kobiece jest źródłem opresji i wartościuje poszczególne jednostki. Ignorowane są sygnały wysyłane przez ciało, dąży się do pełnej, wręcz chemicznej kontroli nad nim. Podobnie postępuje się z naturą. Pojmowana jako dzika i tajemnicza a poprzez to niebezpieczna, we współczesnej kulturze staje się regulowana i zdominowana. Być może źródło tej ingerencji leży w przeświadczeniu, że wszystko należy kontrolować, by mieć coraz więcej i coraz szybciej, by mieć władzę.

Twórczość duetu CocoRosie sytuuje się w samym centrum powyższych rozważań. Podejmowane przez siostry Casady tematy: kobieta-ciało-inność-natura – w opozycji do utrwalonych schematów współczesnej kultury potocznej – powodują natychmiastowe skojarzenia z feminizmem. Owo skojarzenie zostaje ukonstytuowane treścią ostatniej, piątej w dorobku artystek płyty *Tales of a GrassWidow*, na której podejmują temat opresji *innych* – bezimiennych kobiet, opuszczonych dzieci, przyrody. Pierwszoosobowa narracja utworów, jest zdaniem Bianci Casady, zabiegiem przywracającym owym *innym* głos. W mojej opinii sytuuje to twórczość CocoRosie w szeroko rozumianym nurcie ekofeminizmu. Wyrażenia takie jak *Wielka Matka*, *Bogini*, *Matka Natura* – stosowane w tekstach piosenek i wywiadach towarzyszących

promocji płyty – zwracają uwagę na duchowy aspekt feminizmu, stosowanego przez CocoRosie i dają wskazówkę, co do sposobu szukania przez nie tożsamości.

Najbardziej jednak kluczowa, z punktu widzenia tematyki niniejszego tekstu jest rola jaką przypisują tożsamości ciała w swojej twórczości CocoRosie, to jak wypowiadają się o ciele i poprzez ciało. Twórczość siostr wyrasta z napięcia pomiędzy tym, co powszechnie uważane jest za kobiece lub męskie. Tożsamość i wygląd ciała są zarazem przedmiotem i podmiotem ich działań i budzą wyjątkowo ambiwalentne odczucia u odbiorców. Świadczą o tym przedstawienia *person*, *alter ego*, czy wręcz archetypicznych postaci, które są nośnikiem konkretnego przekazu w zależności od momentu twórczości. W przypadku ostatniej płyty takimi kobiecymi archetypami są *GraveDigress* i *GrassWidow*.

Można pokusić się o stwierdzenie, że niechęć skierowana w stronę CocoRosie jest konsekwencją uniwersalizacji, która wyklucza wszystko co niezrozumiałe, szalone, nieracjonalne. Siostry podważają status podmiotu, który został ukonstytuowany przez długą historię kultury patriarchalnej, której kobiety tworzyć nie mogły. Wchodząc w rezonans z filozofią Simone de Beauvoir przedstawioną w *Drugiej płci* wydają się czerpać siłę z bycia *Innym*.

Interesujące, także w kontekście polskiej recepcji feminizmu, który doczekał się z punktu widzenia rozwoju myśli najgorszej formy stereotypowego wizerunku (w powszechnym odbiorze kojarzy się z radykalnym, walczącym, emancypacyjnym nurtem w kulturze, tworzonym przez nienawidzące mężczyzn kobiety) jest to, że CocoRosie pojmują feminizm jako świętowanie i odkrywanie kobiecości, cokolwiek to ma dla poszczególnych jednostek znaczyć. Sytuuje je to blisko koncepcji feminizmu nomadycznego głoszonego przez Rosi Braidotti, która rozumie go jako *kobiece namiętne pragnienie samorealizacji i wolności, które wyraża się w twórczym konstruowaniu nie tylko teorii, ale także swojego własnego życia. Temu odczuciu ma towarzyszyć nie tylko racjonalnie przemyślane, wyszukane analizowanie i konceptualizowanie, ale także radosny nastrój, jaki udziela się, kiedy dążymy do zmiany swo-*

*jego życia. Ta radość ma znaleźć swój wyraz również w formie: pełnej polotu, lekkości, ale także autokrytyki, która przeciwstawia się zbytniej powadze i surowości.*⁸¹

BIBLIOGRAFIA

- S. de Beauvoir, *Druga płeć*, Warszawa 2003.
M.Ciechomska, *Od matriarchatu do feminizmu*, Poznań 1996.
G.Greer, *The female eunuch*, Londyn 1991.
E.Hyży, *Kobieta, ciało, tożsamość. Teorie podmiotu w filozofii feministycznej końca xx wieku*, Kraków 2003.
A.Kiepas, E.Struzik [red.], *Terytorium i peryferia cielesności. Ciało w dyskursie filozoficznym*, Katowice 2010.
R. Morgan [red.], *Sisterhood is powerful*, Nowy York 2003.
P.T.Rosemarie, *Myśl feministyczna*, Warszawa 2002.
T.Hołówka, *Nikt nie rodzi się kobietą*, Warszawa 1982.
A.Suchańska [red.], *Podmiotowe i społeczno-kulturowe uwarunkowania anoreksji*, Poznań 2000.
K.Ślęczka, *Feminizm. Ideologie i koncepcje współczesnego feminizmu*, Katowice 1999.

WYDAWNICTWA PERIODYCZNE

- S.Bordo, *Ciało i reprodukcja kobiecości*, Biuletyn OŚKI 2000/3.
M.Dąbrowska, *Emancypacja według Simone de Beauvoir*, *Kultura i Historia* nr 5/2003.
F.Eberstadt, *Twisted Sisters*, *The New York Times Magazine*, July 6, 2008.
A.Graff, *Trzecia Fala*, *Wysokie Obcasy*, dodatek do *Gazety Wyborczej* 21.05.2005.
C.McGuire, C.McGuire, *Co to takiego ekofeminizm?*, *Dzikię życie*, Lipiec / sierpień 1998.
J.Sierakowska, *Ekofeminizm proba opisu*, *ARCHEUS*, Białystok 2011.
R.Walker, *Becoming the Third Wave*, Ms., Styczeń/Luty 1992.

81. A.Derra, CIAŁO – KOBIETA – RÓŻNICA w nomadycznej teorii podmiotu Rosi Braidotti, [w:] A.Kiepas, E.Struzik [red.], *Terytorium i peryferia cielesności. Ciało*

ŹRÓDŁA INTERNETOWE

Ph.Heather, *CocoRosie La Maison de Mon Reve Review*, w: <http://www.allmusic.com/album/la-maison-de-mon-r%C3%AAve-mw0000325668>
D.Kleijwegt, *The Eternal Children*, w: <http://www.youtube.com/watch?v=D4FIBy1kFIU>
A.Petridis, *Tub thumping*, The Guardian, <http://www.theguardian.com/music/2004/>
B.Trish, *Bianca Casady Does It Herself*, <http://www.afterellen.com/bianca-casady-does-it-herself/01/2008/nov/12/popandrock1>
G.Resnick, *CocoRosie Takes Us On a Journey Inside Their Mystical World*, <http://bulletmedia.com/article/cocorosie-takes-us-on-a-journey-inside-their-mystical-world/R>.
Simonini, *Bianca Casady interview*, http://www.believermag.com/issues/201101/?re-ad=interview_N.Storey, *Cocorosie BENDING GENDERS AND BENDING GENRES*, <http://beatroute.ca/2013/10/03/cocorosie/>
S.Ubi, *CocoRosie La Maison de Mon Reve Review*, <http://pitchfork.com/reviews/album-s/1756-la-maison-de-mon-reve/>

ŹRÓDŁA ILUSTRACJI

1. http://touchandgorecords.com/mediaroom/coco/cocorosie_tg306_300_18x18_sRGB.jpg
2. [http://touchandgorecords.com/hijk/pub/cocorosie/the_adventures.../photos/cocorosie_Prom%20Portrait\(Samantha%20West\)_300_7x8_sRGB.jpg](http://touchandgorecords.com/hijk/pub/cocorosie/the_adventures.../photos/cocorosie_Prom%20Portrait(Samantha%20West)_300_7x8_sRGB.jpg)
3. www.deejay.de/images/xl/o/5/42705b.jpg
4. <http://bi.gazeta.pl/im/4/7904/z7904744Q,kadr-z-klipu.jpg>
5. <http://www.popmatters.com/post/111521-cocorosie-11-september-2009-logan-square-auditorium-chicago/>
6. <http://cocorosieland.tumblr.com/image/31302537316>
7. <http://www.qxmagazine.com/feature/anthonys-meltdown/>
8. <http://www.cityslang.com/photos/cocorosie/51660/tales-of-a-grasswidow-promo-shots>
9. <http://cocorosieland.tumblr.com/page/12>
10. <http://cocorosieland.tumblr.com/image/29621710068>
11. <http://queparadiso.tumblr.com/symposium>
12. <https://twitter.com/LaRealCocoRosie/status/425301602384105472/photo/1>
13. <http://www.dromemagazine.com/bianca-casady-grasswidow/>

TYTUŁ KSIĄŻKI *O świecie i obrazach świata. Prace magisterskie studentów Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach 2011–2019*, vol. III

KONCEPCJA PUBLIKACJI Mieczysław Juda

REDAKTOR NAUKOWY Mieczysław Juda

RECENZENCI:

prof. zw. Antoni Porczak, dr hab. Justyna Szklarczyk-Lauer, prof. ASP

REDAKCJA JĘZYKOWA Mieczysław Juda

PROJEKT GRAFICZNY I SKŁAD Tomasz Bierkowski

PROJEKT OKŁADKI Tomasz Bierkowski

KROJE PISM (KRÓJ PISMA) Quest Sans

WYDAWCA folia academiæ Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach **folia academiæ**

WYDANIE PIERWSZE

PRAWA AUTORSKIE Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach



© Wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część niniejszej publikacji nie może być kopiowana lub przetwarzana w jakiegokolwiek formie i w jakikolwiek sposób, elektronicznie bądź mechanicznie, włączając fotokopie, nagrywanie lub inne nośniki informacji i bazy danych, bez uprzedniej pisemnej zgody autorów.

Dołożyliśmy wszelkich starań, aby skontaktować się z właścicielami praw autorskich zamieszczonych ilustracji, w przypadku pominięcia któregośkolwiek z właścicieli prosimy o kontakt z wydawcą.

ISBN 978-83-65825-44-5