

Ryszard Woźniak

prof., Zakład Malarstwa, Instytut Sztuk
Wizualnych, Wydział Artystyczny, Uniwersytet
Zielonogórski

e-mail: ryszard1724@gmail.com

Ryszard Wozniak

Professor, Department Of Painting, Institute
Of Visual Arts, Faculty Of Arts, University
Of Zielona Góra (Zielona Góra, Poland)

orcid.org/0000-0002-8967-492X

Gest w sztuce, model DD

Gesture in art, DD model

Streszczenie. W tekście podejmuję próbę opisu zasadniczych dla kultury wizualnej pojęć, takich jak: gest, obraz i sztuka, w ich tradycyjnej i współczesnej perspektywie. Wskazuję na źródłosłów pojęcia obrazu, wspólny dla szerokiego kręgu kultur Wschodu i Balkanów oraz jego powiązanie z gestem, rozumianym jako gest rytualny, kształtujący i modyfikujący rozumienie świata. Stawiam tezę, że gest prowadzący do stworzenia obrazu kształtującego świadomość zarówno twórcy, jak i odbiorcy, to gest raniący, gdyż tylko taki gest daje stworzonemu obrazowi moc redefinicji wartości. Ilustruję to kilkoma spektakularnymi przykładami z historii sztuki XX wieku. Wobec tak pojętego gestu związanego z analogową kulturą wizualną podejmuję próbę scharakteryzowania czym mógłby być gest cyfrowy, gest sfery wirtualnej. Konstatuję również zmiany w zakresie autorstwa i uczestnictwa w kulturowych przekazach nieustannie nadpisywanej cyfrowo kultury.

Słowa kluczowe: gest, obraz, sztuka, post-sztuka, projekcja.

Dzieło, mające pozostawiać wrażenie zdrowia, powinno być wykonane nakładem najwyższej trzech czwartych sił swego twórcy... Wszystkie rzeczy dobre [w sztuce] mają w sobie coś niedbałego i leżą jak krowa na łące.

(Pawlak Wł., *Oj dobrze już*, Nr 6, 1986)

Zwróćmy uwagę na brak precyzji zawarty we wskazówce jaką daje nam wybitny malarz, przedstawiciel polskiej transawangardy lat osiemdziesiątych. Być może zatem nie tylko obszar sztuki, ale także całej kultury tworzonej przez człowieka potrzebuje pewnego rodzaju luzu i niedokładności w opisie. Prawdopodobnie zbyt dokładny opis zamiast ułatwić, utrudniłby rozpoznawanie wartości. Znaczenie większości pojęć, kluczowych dla kultury, zawsze było i nadal pozostaje nieostre. Jednak dla przedstawienia mojej intuicyjnej koncepcji, wydaje się być niezbędnym podjęcie próby bliższego ich określenia i opisania ich wzajemnych relacji. Pojęcia, które spróbuję omówić to: *gest, obraz, sztuka i projekcja*. Związki jakie łączą te pojęcia, dla mnie jako praktyka malarstwa, wydają się być oczywiście jednak ciągle pozostają też wartymi ponownego badania.

Sztuka

Moje rozumienie sztuki jest następujące: sztuka jest praktyką poznawczą, polegającą na tworzeniu obrazów (obrazów w szerokim znaczeniu: przedstawień, refleksji i idei zapisanych w utworach i obiektach), zmieniającą wszystkich tych, którzy się z nią stykają, a przede wszystkim zmieniają-

cą ich sposób postrzegania i pojmowania świata. Co ważne, sztuka jako treść kultury obrazami operuje.

Obraz

Obraz jest formą zapisu treści, gdy wyraża emocje, refleksje, idee, czy poglądy jednostkowe, ale też prawa i reguły, gdy ma zadanie kształtować relacje społeczne. Tak więc obraz wypełnia konkretną treścią myślenie ludzi o świecie. Uwalnia nas od lęku przed nieokreślonym, nieznanym i strasznym. Obraz jako dzieło sztuki reprezentuje realne egzystencjalne doświadczenie człowieka, który go stworzył. To znaczy, że każdy obraz wykonany jest z określonego punktu widzenia i że wyraża on stan świadomości autora i ukazuje jego osobistą zdolność do tworzenia przedstawień w określonej technice. Tworzenie obrazu jest nadawaniem znaczenia temu do czego ów obraz odnosi się lub temu co przedstawia. Ponadto twórca, dzięki doskonaleniu praktyki obrazowania, poprzez tworzony obraz niejako odnajduje sam siebie i odkrywa własny sposób widzenia rzeczywistości.

Obrazy są sposobem przedstawiania świata, a także jego rozumienia i poznawania. Zatem są one formami wiedzy i środkiem komunikacji. Z obrazu możemy się natychmiast dowiedzieć wielu rzeczy. Tylko co one pokazują? Rzeczywistość czy fikcję? Prawdę czy fałsz?

(Hockney D, Gayford M, 2017, 19).

Najstarsze ślady malarstwa odnalezione w jaskiniach Lascaux i Altamirze wskazują na ścisłe powiązanie obrazo-

wania z podstawowymi dla przetrwania ludzkich społeczności zachowaniami — zabijaniem i prokreacją. Każde ludzkie dziecko, niezależnie w jakim kręgu kulturowym dorasta, gdy ma możliwość pozostawienia śladu na białej kartce — najpierw wykonuje gesty uderzania i kółkowania, z których z czasem wyprowadza podstawowe dla obrazowania kształty, takie jak linia, koło, kwadrat, trójkąt oraz ich różne kombinacje.

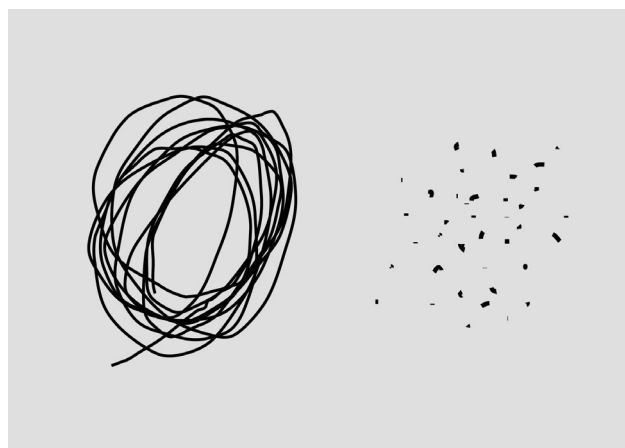
Jak zauważył Jacques Ranciere:

Obraz — jeśli posługuje się nim np. sztuka — jest językiem, i także ma siłę performatywną — stwarza rzeczywistość, której wcześniej nie było. <...> Obraz nie jest niemy — obraz mówi. <...> Obraz oznacza w ten sposób dwie różne rzeczy. Po pierwsze, jest to prosta relacja, która wytwarza podobieństwo do oryginału: niekoniecznie jego wierną kopię, ale po prostu coś wystarczającego, by zająć jego miejsce. Po drugie jest to gra operacji, które nazywamy sztuką, czyli mówiąc dokładnie, zakłócenie podobieństwa. <...> Formy widzialności, podobnie jak słowa, celowo rozjaśniają lub zaciemniają jakąś ideę, pokazują pewne znaczenie albo je ukrywają.

(Ranciere, J. Warszawa 2007).

Obraz jest formą umowną, której istotą jest to, że na dwuwymiarowej płaszczyźnie pozwala zanotować informacje o innych wymiarach, o przestrzeni a nawet o ruchu oraz czasie. Ponadto trzeba stwierdzić, że każdy obraz jest uproszczeniem tematu, którego dotyczy. Jest tak dlatego, gdyż rzeczywistość w swej pełnej złożoności, w dostępnych nam sposobach zapisu, jest praktycznie niewyrażalna. Dzięki temu upraszczającemu działaniu, obraz odgradza nas od tego co przedstawia, co pozwala nam przyjmować zdystansowaną, badawczą i podmiotową pozycję wobec niego. Jako przekaz, każdy obraz ukazuje nam równocześnie i „kształt” i „złudzenie”. Rodzi to bardzo istotną dla obserwatora nieokreśloność, dzięki której powstaje napięcie zachęcające do interpretacji obrazu oraz do twórczego myślenia.

Każdy obraz, stworzony ręcznie, powstaje w ten sam sposób — jego istnienie rozpoczyna się od postawienia pierwszej kropki lub kreski. W chińskiej sztuce kaligrafii, ślady pozostawiane przez pędzel, na papierze lub płótnie, przez stulecia były pieczołowicie badane, opisywane i nazywane. Jeden z nich na przykład określano jako: „cięcie toporem” (!). W moim przekonaniu, określenie to wskazuje nie tylko na doniosłość pierwszego gestu w procesie pracy nad obrazem, ale również na charakter samego obrazowania, które zawsze polega na tym samym; niszcząc wyjściową, idealną powierzchnię podłoża, autor przekształca ją nieodwracalnie w coś „innego”, coś złożonego, bogatego i niejasnego, czasem w coś wyjątkowego lub pięknego. Na takie rozumienie pojęcia obrazu wskazuje również źródłosłów podawany przez słowniki etymologiczne. *Słownik Etymologiczny Języka Polskiego* [4] podaje znaczenie słowa „obraz” jako: posąg, jakaś postać wyrzeźbiona w drewnie lub kamieniu (XIV–XVII), stąd w ogóle podobizna, również rysowana i malowana. Znaczenie to pochodzi od nie budzącego wątpliwości, również u innych badaczy, starosło-



Formulacja, według: Arno Stern, *Odkrywanie śladu*. Wyd. Element, Gliwice, 2016. (Formularization, Arno Stern, *Wie man Kinderbilder nicht betrachten soll*. Publ. Verlag Zabert Sandmann GmbH, 2015).

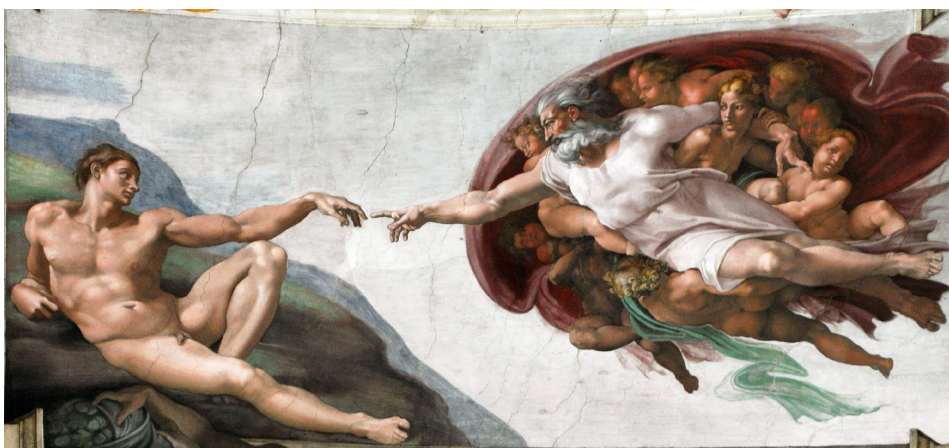
Źródło: Opracowanie własne

wiańskiego słowa: *ob-raziti*, o dawnym znaczeniu *wyrzeźbić* (rzeźbienie może polegać na pracy z materiałem stawiającym opór poprzez jego *cięcie*, drążenie, wiercenie, kruszenie itp.). Natomiast Aleksander Brückner w *Słowniku Etymologicznym Języka Polskiego* wydanym w Krakowie w 1927 roku, zdecydowanie wskazuje na wspólne pochodzenie słów *obraz* i *obrazu*. Oba pochodzą według niego od czasownika *rzezać*, od uderzenia fizycznego i cięcia, przy czym pojęcie *ob-raz* zawiera pierwotnie tylko cięcie. Brückner podaje również litewskie prasłowo *roužas* — oznaczające „raz” na ciele lub płótnie oraz na greckie słowo *rhoks* — oznaczające szczelinę. Serbskie słowo *obraz* z kolei oznaczało twarz, a w języku rosyjskim słowo to odsyłało do *kształtu*, *sposobu*. Jest też rosyjskie słowo *biezobraznyj*, które znaczy tyle, co straszny, potworny.

Gest

Słowo „gest” pochodzi od łacińskiego *gestus*, oznaczającego *ruch ciała*. Inne znaczenia to: gest jako artykulacja ekspresji osobistej, gest jako wsparcie werbalizacji (mowa ciała), gest jako kształt, zapis (tak jak w przypadku małych dzieci, gdzie gest wydaje się być bezpośrednim przedłużeniem myśli). Wydaje się, że dla sensu tradycyjnego pojęcia obrazu z epoki przedcyfrowej, kluczowa była konieczność podjęcia działania, akcji, poprzedzonej procesem decyzyjnym określającej jej zakres, kierunek i cel. Własnoręczne działanie zawsze opierało się o konieczny dla powstania czegokolwiek gest. Był to gest nieodwracalny, ważny i doniosły, bo w podświadomości zapisany jako gest potencjalnie raniący, otwierający „ciało”, skierowany „w przód” i „w przyszłość”. Gest dokonujący przemiany „podobnego” w „inne”. Od tak rozumianego gestu rozpoczyna się każdy proces redefinicji utrwalonych pojęć czy akt wyobraźni i inwencji, zapowiadający szansę przetrwania, zmianę i rozwój. Bez tego podstawowego dla wszelkich sposobów zbierania doświadczeń gestu, nie mogłoby dochodzić do symbolicznego „przeobrażenia”, które zawsze było i nadal pozostaje, głównym celem aktywności człowieka.

Sens gestów podstawowych podobnie interpretuje psychoanaliza, która prosty gest uderzenia traktuje jako reprezentację aktu seksualnego.



Michał Anioł. Stworzenie Adama. Fragment fresku. Kaplica Sykstyńska, Rzym. (Michał Anioł. Adam's creation. Sistine Chapel, Rome). Źródło: sv.wikipedia.org

Gestom nieodłącznie towarzyszy zmysł dotyku, pozwalający je wartościować i kontrolować. To poprzez dotyk, podatne na zranienie ciało ugruntowuje swoje istnienie. Zmysł dotyku musi być u człowieka zaspokajany (pozostawione samym sobie, niedotykane niemowlęta umierają). Tak więc dotyk realizowany poprzez gest, stymuluje ciekawość i wzmacnia wolę istnienia. Ponieważ dotyk kształtuje świadomość, może być zatem dobrym sposobem przekazywania wiedzy i władzy. Przekaz przez dotyk w relacji *bóg — człowiek* doskonale ilustruje fresk Michała Anioła z Kaplicy Sykstyńskiej w Rzymie.

Dotyk ilustruje jednak przede wszystkim relację *człowiek — człowiek* wraz z hierarchicznym systemem władzy jako nadrzędną zasadą porządkującą relacje społeczne. Poniższy rysunek przedstawia fragment obrazu Rembrandta, *Wymarsz strzelców (Nocna straż)*. Na pierwszym eksponowanym planie widzimy, że cień dłoni kapitana wskazującego kierunek wymarszu, pada dokładnie na krocze jego towarzysza w białym stroju. Malarz który zdecydował się dać w ten sposób świadectwo prawdzie, wykazał się niezwykłą odwagą. Z biografii Rembrandta wynika, że gest ten spowodował, że malarz str-

cił akceptację w sportretowanym środowisku oraz zamówienia na obrazy co spowodowało poważny kryzys w jego życiu osobistym i karierze.

Dotyk w relacji *Człowiek — Maszyna*. Maszyny, jako narzędzia służące ludziom pomocą w dziele opanowywania Świata wyewoluowały od form najprostrzych do subtelnie złożonych. Poziom komplikacji najdoskonalszych przekroczył zdecydowanie poznawcze możliwości większości ich użytkowników, ludzi. Niektóre z nich projektuje się tak, by podobnie jak człowiek posiadały zmysł dotyku. Na każdym etapie tworzenia narzędzi człowiek ich dotyka, aż do chwili obecnej, kiedy to niezwykle złożone konstrukcje zachowują się tak jakby miały intencję dotykać człowieka.

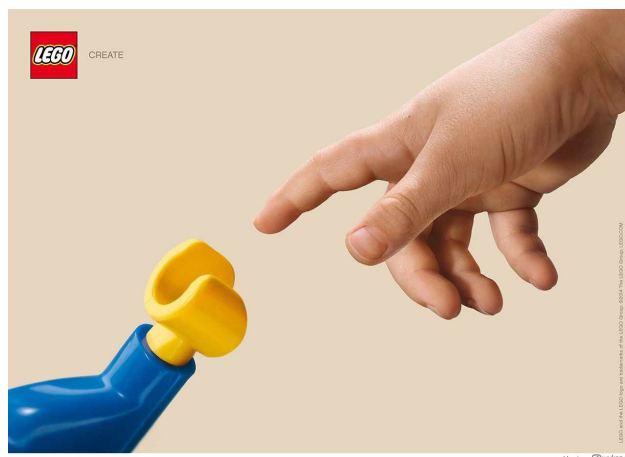
Gest i rana

Kultura jaką znamy to przede wszystkim kontemplacja *rany* i zranienia. Rany zadawane ciału oraz ich przedstawienia odgrywają istotną, bo kształtującą postrzeganie, rolę. Z jednej strony, pojawienie się rany wskazuje na naruszenie integralności organizmu, zaburzenie porządku, zachwianie równowagi, gdyż potencjalnie zranienia prowadzą do śmier-



Rembrandt van Rijn. Wymarsz strzelców. Fragment. (Rembrandt van Rijn. The Night Watch. Fragment). Źródło: Spot Lab, <http://sztukawkawalkach.pl/detale/fakty-mity-o-strazy-nocnej-rembrandta/>

Stworzenie robota. Zdjęcie na pudełku klocków Lego. (Creation of the robot. Foto on box of Lego). Źródło: internet, <https://madelska.wordpress.com/2014/05/page/2/>



ci, z drugiej zaś istota zraniona ewoluje, zmienia rolę społeczną i tożsamość. Znane z różnych kultur plemiennych „rytuały zranienia” (Eliade). wykorzystują właśnie fakt, że ciało zranione przestaje być „tym” ciałem i staje się w jakimś sensie ciałem nowym lub innym. Z faktycznym zranieniem trudno dyskutować. Pojawienie się krwi zmusza do natychmiastowego działania. Krew uwiarygadnia zdarzenie, wskazując na fakt złożenia ofiary.

O ile w rytuałach ofiarnych, sztukach performatywnych i w teatrze „zranienia” często znajdują bezpośrednie zastosowanie, to w sztukach wizualnych do zranień dochodzi raczej w sferze symbolicznej. Prawdziwe rany zastąpione tu są przez symboliczne *rany umysłu*. Krwi nie widać, a cierpienia bywają ogromne. Symboliczne zranienie w sztuce to „zranienie światopoglądowe”, obraza uczuć, obraza określonego systemu wartości, czasem przesadnie sprecyzowanego gustu. Zwłaszcza dla etosu praktyk awangardowych w XX wieku, niezwykle ważne były symboliczne rany zadawane hamującej rozwój społeczny tradycji. Przez awangardę były one traktowane jako nieodłączne świadectwo wielkiej utopii postępu, mającej kształtować nowe ob-

licza kultury, tworzyć nowego człowieka i nowe społeczeństwo. Dla artystów awangardowych zadawanie symbolicznych ran zastanym wzorcem stało się głównym obowiązkiem, wręcz nakazem.

Lucio Fontana w „obrazie zranionym” pierwszym i jedynym gestem przedstawia tylko to czym jest — przecięte ostrym narzędziem (brzytwą?), płótno. Nie odrzucając definitywnie metaforycznej siły obrazowania autor tym pierwotnym gestem zmienia *obraz w obiekt*. Fontana, tnąc płótno zwraca też uwagę na sam gest, ale i na działanie, czyli akcję i ruch zapisane w obrazie.

W drugiej połowie XX wieku to pojawienie się sztuki pojęciowej i wynikające z jej założeń: deestetyzacja i dematerializacja dzieła sztuki, stworzyły w kulturze największą, nie gojącą się ranę. Tu matek i ojców było wiele/wielu. Wśród nich znaleźli się: Kazimierz Malewicz, Piet Mondrian, Kurt Schwitters, Laszlo Moholy-Nagy reprezentujący nurt konstruktywistyczny i minimalistyczny oraz Marcel Duchamp i Francis Picabia reprezentujący nurt intelektualny, dadaistyczny, pesymistyczny i destrukcyjny (antyszuka oraz trak-



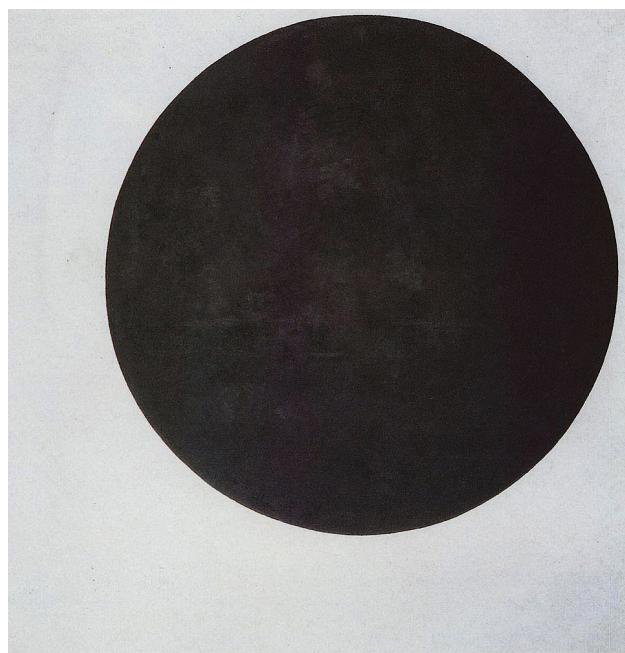
Ranny uczestnik demonstracji ulicznej. 2018. Hiszpania. (Wounded person in street demonstration. 2018. Spain). Źródło: <https://pikio.pl/to-juz-prawdziwa-wojna-domowa-setki-rannych-w-katalonii-fotowideo/>

Lucio Fontana. Spatial Concept „Waiting” (Lucio Fontana. Spatial Concept „Waiting”). Źródło: Fondazione Lucio Fontana, Milan / Photo (c) Tate





Marcel Duchamp. Fontanna. (Marcel Duchamp. Fontanna).
Źródło: d32dm0rphc51dk.cloudfront.net.



Kazimierz Malewicz. Czarny okrąg. (Kazimierz Malewicz. Black circle).
Źródło: Pinterest, Le suprématisme — Kazimir Malevitch, Cercle noir (1913)

towanie przypadku jako nieodłącznej składowej dzieła sztuki). *Concept Art* spowodował całkowite otwarcie pola sztuki tak, że obecnie sztuka niepostrzeżenie przenika życie a dla wielu samo życie stało się sztuką. Zapoczątkował ten proces Marcel Duchamp, kiedy przedstawił publiczności do podziwiania seryjnie produkowany przedmiot użytkowy, poszerzając tym samym rozumienie pojęcia dzieła. Wskazał on jednocześnie, że źródłem sztuki pozostaje artysta niezależnie decydujący o tym, co możemy nazywać sztuką i jak mamy rozumieć jej przejawy.

Do symbolicznego zranienia dochodzi też gdy odrzucamy pewne treści, promowane lub przyjęte powszechnie za obowiązujące. Gdy odrzucamy oficjalny obraz lub opis świata lub gdy czujemy się w obowiązku promować opis lub obraz odrębny czy własny. Bez wysiłku towarzyszącego nieuchronnie twórczości norm i wartości w sferze społecznej i w obszarze kultury, nie można by mówić o ewolucji norm i w ogóle o historii. Wydaje się, że historia świata rozgrywa się właśnie pomiędzy siłami próbującymi jak najdłużej utrzymać „status quo” a siłami dążącymi do zmiany zastanego porządku, również do zmian w sferze symbolicznej. Potwierdzają to takie historyczne zjawiska jak Ikonoklazm czy Reformacja w kościele. Walka sił tworzących historię stwarza liczne okazje do zadawania symbolicznych ran oponentom. Wydaje się, że w przeszłości systemy i ustanawiane przez nie porządki były trwalsze. Obecnie, w ramach tak zwanej kultury spektaklu, żaden ikonoklazm już nie jest możliwy a symboliczne ranienie resztek tradycyjnie ukształtowanej mentalności, traktowane jest jako obowiązek w imię promocji współczesnego materializmu i konsumpcjonizmu.

Obraz tradycyjny i cyfrowy; czym różnią się te obrazy?

Obraz tradycyjny. Obraz artystyczny jest jednostkowy, oryginalny, elitarny, drogi. Twórczość epoki przedcyfrowej

to sztuka rozumiana jako rękodzieło. Forma, jako nośnik znaczeń, powstaje tu poprzez umiejętne kształtowanie materii. Taki obraz rodzi się według precyzyjnego planu a jednocześnie pojawia się jako „coś” z „niczego”. Istotnym ograniczeniem dzieł sztuki jest ich jednostkowość (oryginał jest tylko jeden), komplikacja techniczna i warsztatowa oraz zależność od tak zwanego talentu.

Nieokreśloność, pustka, nic. Przestrzeń do wypełnienia to istota procesu poznawania. To, co różni artyści (na przykład Kazimierz Malewicz, Roman Opalka) próbowali zobrażować jako czarną czeluść, dziurę, otchłań, to osobliwość naszego doświadczenia, zasadniczy impuls poznania, wyzwalający ciekawość. Osobliwość ta jest przeczuwana, projektowana jako miejsce gdzie dokonują się zmiany. To miejsce być może jest przesmykiem między widzialnymi i niewidzialnymi dla nas aspektami rzeczywistości, między różnymi wymiarami tego samego świata. W pracach artystów głębię tej osobliwości reprezentuje **czerni**, która tradycyjnie opisuje to co nieznanne, niepojęte i zakryte.

Obraz cyfrowy. Obraz cyfrowy również może posiadać cechy obrazu artystycznego, jednak ze względu na łatwość technicznego przekształcania i kopiowania, powielania, przesyłania i projekcji bardziej jest kopią niż oryginałem. Jest mnogi, reprodukowalny, powszechny, popularny i tani. Najczęściej obcujemy z obrazem cyfrowym w postaci projekcji na podświetlanym ekranie telewizora, monitora lub telefonu.

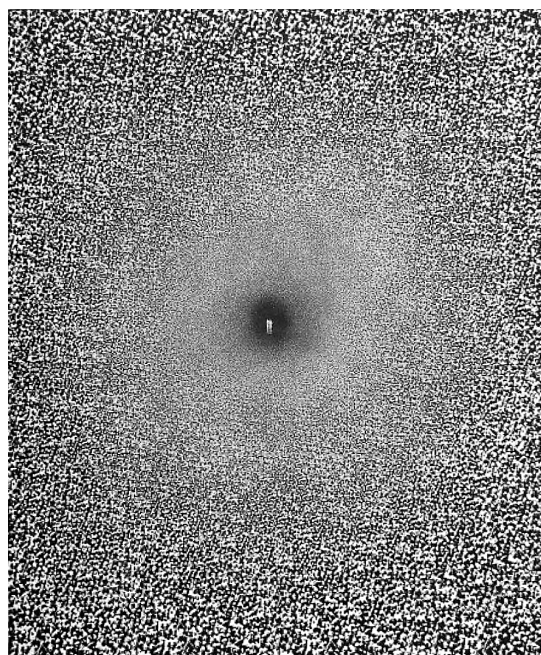
Realne/wirtualne. Rzeczywistość to „wszystko, co istnieje”. Termin *rzeczywistość* w najszerszym znaczeniu zawiera wszystkie byty, zarówno obserwowalne, jak i pojęciowe, wprowadzone przez naukę czy filozofię.

Tak więc rzeczywistość to bezmiar zawierający wszystko co tylko da się pomyśleć, a więc również rzeczywistość wirtualną i internet. Cyfrowe rozszerzenie rzeczywistości wzmac-

niające fikcyjny świat wyobrażony, zdarzenia-złudzenia i symulacje, wprowadza nowy czynnik jakościowy i ilościowy. W tej przestrzeni obowiązuje złudzenie, że każdy jest równoprawnym generatorem obrazów i że pojawiające się tu obrazy są tak samo ważne i dobre jak tradycyjne obrazy artystyczne. Ponieważ obrazów cyfrowych bardzo szybko przybywa, coraz więcej wśród nich jest obrazów fałszywych, to znaczy całkowicie oderwanych od jakiegokolwiek realnego doświadczenia. Sztuka epoki cyfrowej to tak zwana post-sztuka. Sztuka jako projekcja. Ten obraz jest już stworzony i „dany”. To, co możemy, to jedynie odtwarzanie zapisu lub modyfikowanie go, jeśli znamy narzędzia, które do tego służą. Wraz z obrazem zapisanym cyfrowo, szczególnego znaczenia nabiera właśnie ta możliwość modyfikacji, która wydaje się nie mieć końca. W ramach projekcji cyfrowych zapisów, jeden obraz może płynnie przechodzić w drugi, tworząc pozornie niekończący się ciąg obrazów, przypominający naturalny ciąg myśli. Sztuka epoki cyfrowej rezygnuje z symbolicznej reprezentacji dzieła i jest próbą przewyciężenia jego oddzielenia. Stawia sobie za cel bezpośrednie bycie odbiorcy w dziele. Takie dzieło ma być dostępne dla każdego, nie tylko artysty czy wykształconego miłośnika sztuki. Sztuka cyfrowa może być projektowana bezpośrednio do umysłu odbiorcy za pomocą słuchawek, rękawic i gogli. Rzeczywistość projektowana i ta realna mają za zadanie zbliżyć się do siebie tak by zatarły się granice dzielące je. Jednym z celów jest to, by doświadczenie wirtualne mogło mieć podobne konsekwencje dla osoby jak doświadczenie realne. Idealnym odbiorcą wirtualnego strumienia obrazów byłby ten, kto zechce skupić na nim całą swoją uwagę, próbując zdobywać na podstawie tych zewnętrznie sterowanych doświadczeń, osobistą wiedzę i kreować własną osobowość i tożsamość.

Cyfrowe rozszerzenie rzeczywistości wprowadza więc istotne zmiany w tradycyjnym modelu uczenia się. Błyskawicznie postępujące ucyfrowienie zasobów ludzkiej cywilizacji i kultury niezwykle ułatwia i demokratyzuje dostęp do wszelkich treści. Jednak pozyskiwana tu wiedza często nie może być poddana weryfikacji, więc okazuje się być staje się bezużyteczna.

Wiedza odrywa się od doświadczenia staje się czymś w rodzaju „prawdy objawionej”. W ucyfrowionym świecie nie można już postawić tezy sformułowanej w końcu XX wieku przez Josepha Beuysa, że potencjalnie „każdy jest



Roman Opalka. Adam i Ewa. 1969.

(Roman Opalka. Adam and Ewa. 1969). Źródło: http://wrotalubuskie.eu/PL/zdjecie/563/3084/Roman_Opalka_Adam_i_Ewa__1969__kwasoryt__papier/

artystą” ponieważ nie każdy może być twórcą obrazu rozumianego jako cząstka wiedzy o rzeczywistości. Autorstwo obrazów ważnych dla kultury, w ucyfrowionej rzeczywistości, płynnie przeistacza się w anonimowe współautorstwo. To już nie osobiste doświadczenie kreuje tworzony obraz świata ale bezosobowe doświadczenie zbiorowe. Zmienia to przede wszystkim rangę wydarzeń kulturowych, z tych które kształtują niezależną świadomość istnienia w takie, które pasywnie dekorują byt, stają się marketingową manipulacją, przedmiotem konsumpcji lub rozrywką. Media cyfrowe przybliżają uczestnikom kultury wszystkie jej znane zasoby w różnych formach „złudzenia”, kopii i reprodukcji odwracając jednocześnie uwagę od totalnych, fizycznych i biologicznych aspektów rzeczywistości. Generuje to obszar egzystencji pozornej, w którym życie staje się snem. Jednak w świecie biologicznym sen nie może trwać nieskończenie długo. Po kilku dobach, całkowite zaniedbanie organizmu spowoduje stan kryzysu grożącego w konsekwencji śmiercią.



Gogle i rękawice VR. (Head-mounted display and wired gloves. By National Aeronautics and Space Administration. <http://gimp-savvy.com/cgi-bin/img.cgi?ailsxmzVhD8OjEo694>; Originally uploaded by Bayo, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=752240>). Źródło: Wikipedia [dostęp: 01.08.2018]

Postępująca emancypacja obrazów i narastająca autorytarna władza wizualności względem ich tradycyjnej: rytualnej, a potem reprezentacyjnej funkcji kulturowej zostaje wzmocniona przez technologie cyfrowe. W ten sposób kultura wykonuje kolejny, nie mający precedensu, jeśli chodzi o skalę, krok w kierunku unieważnienia realnego — zmianę analogowego świata osłabionej realności w jego nieustannie reprogramowaną symulację.

(Druckrey T., 2011, 13)



Pączek z dziurą. Źródło: opracowanie własne

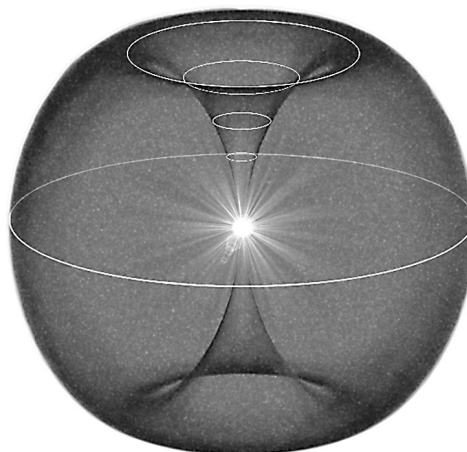
Jednak w świecie biologicznym sen nie może trwać nieskończenie długo. Po kilku lub kilkunastu dobach, całkowite zaniechanie organizmu sprowadza stan kryzysu grożącego w konsekwencji śmiercią. Taki czarny scenariusz realizują już dziś, gracie nałogowo grający w gry komputerowe.

Model DD. Jak już zostało powiedziane, doświadczenie rzeczywistości możliwe jest i wydarza się poprzez *gest*. O ile *gest realny* — związany jest ze swobodną aktywnością i działaniem, tworzy fakty i ich świadomość, o tyle *gest wirtualny* — związany jest z aktywnością odtwórczą, projektowaną i sterowaną, która *de facto* jest formą bierności wobec otoczenia. Wobec zewnętrznej rzeczywistości ten pozorowany gest generuje wyobrażenia i fikcje. Oba rodzaje gestu są rzeczywiste jednak nie mogą być tym samym w jednym czasie. Mogą natomiast transformować się, przechodzić jeden w drugi, płynnie zmieniając swój stan. Nie traktuję więc obu rodzajów gestu jako przeciwstawnych lub wykluczających się. Oba są niezwykle istotne dla dalszego rozwoju procesów poznania. Pozytywną wersją gestu wirtualnego jest gest będący aktem odwagi doświadczenia nowych stanów, zjawisk i sytuacji. Ten gest eksploruje obszar nieokreśloności i wyobraźni, obszar nieznaną i ciemny.

Istnieje taki model, który według mnie, dobrze opisuje transformujący świadomość gest, w jego dynamicznych przejawach. Ten model to pączek z dziurą, popularne ciastko o nazwie Dunkin Donats. Dlatego opisywany model nazywałbym *Modelem DD*.

Opisana tu zależność doświadczenia od gestu, do której dochodziłem drogą intuicyjnych rozważań okazuje się być zaskakująco zbieżna z jednym z aktualnie analizowanych przez naukowców, matematycznych, możliwych do pomyslenia modeli wszechświata.

W moim modelu „masywne ciało pączka” reprezentuje 100 procent realności, materię złożoną z niewyobrażalnej ilości cząstek kontynuujących nieprzerwany ruch. Cząsteczki te obiegają ciało pączka w różnych kierunkach, cyklicznie przechodząc przez „punkt osobliwości”, którym jest dziura w pączku. Właśnie na cykliczność i oczekiwaną



Horn torus. Źródło: <https://www.stankovuniversallaw.com/2016/07/how-plancks-time-resolves-the-illusion-of-linear-time/>

powtarzalność zdarzeń wskazuje repetycja litery D w nazwie modelu. Dziura w pączku reprezentuje sto procent wirtualności, pole fikcji i wyobraźni, które jest subtelnym uzupełnieniem gromadzonego „masywnego” doświadczenia w ciele. Ta dynamiczna całość sprawia, że możliwy jest ciągły ruch i zmiana przy jednoczesnej trwałości struktur tworzących widzialny obraz tego zjawiska. Życie biologiczne i pozostałe zjawiska w przyrodzie rozgrywiają się w czasie. Istnienie jest zrytmizowane, co oznacza że podobne zdarzenia powracają jak pory roku, nie identyczne lecz w swej zasadzie, podobne. My sami prowokujemy powtarzalność zdarzeń, bo ta przynosi spokój i ukojenie wobec nieokreśloności przyszłości.

Bazują na tym różne systemy sprawowania władzy, świeckie i duchowe, które poprzez różne przejawy kultury zawsze dotąd stabilizowały tworzone przez siebie społeczne struktury. Zastanawiającym jest, że i buddyjska mała czy chrześcijański różaniec złożone są z koralików, z których każdy praktycznie jest takim „pączkiem z dziurą”.

Summerizing the abovementioned, it can be noted that the scientific tasks have been fulfilled: the pedagogical activity of the Ukrainian director was investigated; the fact of inviting the artist to teach a group of students of the film institute was established; his first lecture at the Kyiv State Institute of Cinematography was reconstructed. We considered the possibility of finding the first

transcripts of the first lecture of O. Dovzhenko in the Kyiv State Institute of Cinematography and in the main Ukrainian and Russian archives.

Prospects for the further research. Despite the thorough

scientific research of the first lecture at the Kyiv State Institute of Cinematography, we believe that the perspectives for scientific research remain significant, since the transcript of this lecture has not yet been found.

Bibliografia

1. Pawlak Wł., (Grupa) Oj dobrze już, nr 6, wydawnictwo typu samizdat, Warszawa 1986.
2. Hockney D., Gayford M., A History of Pictures, From the Cave to the Computer Screen, Wydawnictwo Rebis, Poznań 2017.
3. Ranciere J., Estetyka jako polityka (Los obrazów), Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2007.
4. Bańkowski A., Słownik Etymologiczny Języka Polskiego, PWN, Warszawa 2001.
5. Brückner A., Słownik Etymologiczny Języka Polskiego, Kraków 1927.
6. Druckrey T., Kulturowe Kody Technologii Cyfrowych, Wyd. WSPA, Lublin 2011.

Woźniak R.

Gesture in art, DD model

Abstract. In the text, I attempt to describe the essential concepts of visual culture, such as *gesture*, *image* and *art*, in their traditional and modern perspective. I point to the roots of the notion of the image, common to a wide range of cultures of the East and the Balkans and its connection with gesture, understood as a ritual gesture, shaping and modifying the understanding of the world. I am arguing that the gesture leading to the creation of an image that shapes the consciousness of both the creator and the recipient is a wounded gesture, because only such a gesture gives the created image the power to redefine the values. I illustrate this with a few spectacular examples from the history of 20th century art. In the face of such a gesture related to the analogue visual culture, I try to characterize what a digital gesture could be, a gesture of the virtual sphere. I also point changes in the authorship and participation in cultural communications of digitally overwritten culture.

Keywords: gesture, image, art, post-art, projection.

Возняк Р.

Жест у мистецтві, DD-модель

Анотація. Зроблено спробу окреслити істотні концепти візуальної культури, як-от «жест», «образ», «мистецтво» із традиційної та сучасної перспективи. Наголошено на походженні поняття «образ», спільному для низки культур, від Сходу до Балкан, на його пов'язаності з поняттям «жесту», який розуміється як ритуальний жест, що модифікує та надає форми розумінню світу. Автор обстоює думку, що жест, який спричиняє створення образу (натомість образ зрештою надає форми свідомості як його творця, так і реципієнта) — це проникаючий жест, адже тільки такий жест надає створеному образу здатності до перевизначення цінностей. Така позиція проілюстрована прикладами з історії мистецтва ХХ століття. Оскільки такий жест споріднений з аналоговою візуальною культурою, автор намагається охарактеризувати цифровий жест, жест у віртуальній сфері. Також наголошено на трансформаціях авторства та включеності культури, переписаної цифровим чином, у культурних комунікаціях.

Ключові слова: жест, образ, мистецтво, пост-мистецтво, проєкція.

Стаття надійшла до редакції 23.04.2019