

Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis

Studia Poetica 10 (2022)

ISSN 2353-4583

e-ISSN 2449-7401

DOI 10.24917/23534583.10.15

Ewa Szczęsna

Uniwersytet Warszawski

ORCID 0000-0003-3708-8854

Figuracyjność dotyku i ruchu w dyskursie sztuki

Taktylność i kinetyczność w pierwszym skojarzeniu wiążą ze sobą różne porządki. Dotyk wpisuje się przede wszystkim w porządek sensualny, a dopiero później w semiotyczny. W przypadku ruchu jest odwrotnie – tu na pierwszy plan wysuwa się porządek semiotyczny (akt zmiany), a dopiero później związany z nim porządek sensualny (odbiór wzrokowy). Odmienna hierarchia dominant kontekstowych rzuca na sposób istnienia figur, w których tworzeniu uczestniczą obie te kategorie. Mianowicie figury dotyku są konstruktami intelektualno-sensorycznymi w znacznie większym stopniu angażującymi cielesność uczestnika kultury, niż ma to miejsce w przypadku figur ruchu, gdzie dystans cielesny związany z odbiorem wzrokowym sprzyja z kolei większemu zaangażowaniu czynnika semiotycznego – kreowaniu struktur intelektualno-semiotycznych.

Do tego można mówić o bardzo różnych wymiarach i aspektach taktylności i kinetyczności – rozmaitych sposobach ich obecności w tekstach sztuki i szerzej kultury oraz rozmaitych perspektywach ich oglądu. Z uwagi na status ontyczny tekstowego ruchu i dotyku można wyróżnić obecność fizykalną – każdorazowo inną (przykład dotyku i ruchu scenicznego w teatrze, balecie) – oraz obecność medialnie zapośredniczoną, którą tworzą semiotyczne i medialne reprezentacje. W tym ostatnim przypadku skala zjawisk jest znacząca. Będą to na przykład formy angażujące doświadczenie zmysłowe (np. słyszany szept czy oddech w filmie, zwłaszcza bez pokazania jego źródła, będzie dawać odczucie bliskości; podobnie zbliżenia do szczegółu mogą w widzu inicjować doświadczenie dotyku) czy stanowiące rodzaj wyzwania intelektualnego dla widza znaczeniowótórcze efekty wynikające z ruchu kamery, obiektywu, montażu. Kolejne formy reprezentacji taktylności i kinetyczności to formy adwokatywne – wyobrażane przez odbiorcę na podstawie tekstowych impulsów znaczeniowótórczych chociażby w przypadku przekazów audialnych (słuchowisk, muzyki), wizualnych (malarstwa, fotografii), słownych (literatury). Osobną grupę stanowią przypadki ruchu i dotyku odbiorczego (np. dotyk i ruch w odbiorze rzeźby), w tym również uczestniczącego w kształtowaniu warstwy przedstawień utworu, jak dzieje się to w procesie użytkowania przekazów digitalnych (np. w sztuce cyfrowej – w tym w literaturze cyfrowej).

Wszystkie te formy i sposoby istnienia dotyku i ruchu łączy ich wpływ na kształtowanie znaczeń tekstowych. Dla badacza zajmującego się tekstem artystycznym, niezależnie od jego organizacji semiotycznej, formy medialnej, interesujący może się okazać wymiar estetyczny, jednak w rozumieniu zgodnym nie z tradycyjną estetyką (jako prezentacja piękna „w sensie tego, co się podoba jako ujmujące”¹), ale z ujęciem Heideggerowskim – jako otwarcie bycia bytu. Chodzi zatem o udział taktylności i kinetyczności w ustanawianiu istoty sztuki w najrozmaitszych jej przejawach i sposobach istnienia, chodzi o ich wymiar poetologiczny (semiopoetykę i poetykę sensualności). W rezultacie mniej istotne będą przejawy kinetyczności i taktylności charakteryzujące się przezroczystością znaczeniową, podporządkowaniem pragmatyce oczywistości, bardziej zaś istotne te, które mają charakter figuracyjny – są zdolne do kształtowania znaczeń naddanych, wykraczających poza sferę dosłowności. I tak na przykład akt strzepywania przez bohaterkę pyłku z sukni sam w sobie jest semantycznie przezroczysty, ale akt strzepywania niewidzialnego pyłku z sukni przez pannę Izabelę Łęcką w obecności Wokulskiego jako demonstracja własnej wyższości, dystansu i zniecierpliwienia już taki nie jest. Analogicznie perspektywa poznawcza ruchu kamery i obiektywu amatorskiego filmowania nie jest interesująca do momentu, gdy nie tworzy strategii tekstowej – figury filmowej (jak w *Urodzonych mordercach* Olivera Stone’a czy *The Blair Witch Project* Daniela Myricka i Eduarda Sancheza).

Podobnie interesujący jest ruch liter i wyrazów w literaturze cyfrowej, którego różne formy wchodzi w relację znaczeniową z semantyką słów jako znaków arbitralnych. Ruch warstwy przedstawień (przesunięcia i przekształcenia części słownych, całych wyrazów, wyrażań) jest impulsem do uruchomienia retorycznych operacji myślowych, które czynią je semiotycznymi figurami tekstowymi (adiękcją, detrakcją, permutacją i transformacją²). Dana forma ruchu, będąc dominantą / impulsem w kształtowaniu znaczeń nadbudowanych tekstu, nabiera zdolności figuracyjnej, staje się figurą semiotyczną (konkretyzującą operacje retoryczne). Co więcej, impuls ten inicjuje taką operację w odbiorcy dopiero w wyniku relacji sensotwórczych, w jakie wchodzi z innymi elementami tekstu – na przykład z tworzonym przez siebie kształtem graficznym, semantyką słów, semantyką towarzyszących elementów ikonicznych czy dźwiękowych. Dopiero ta zdolność do zainicjowania w odbiorcy przypisania im znaczeń naddanych – tekstowych – czyni je figurami. Tu uwidoczni się trzeci konieczny element zaistnienia figury semiotycznej – jest nim działanie intelektualne (ale i fizyczne) użytkownika / odbiorcy, który przeprowadza operacje myślowe (ale i działa na warstwie wyrażania tekstu) i bez którego nie doszłoby do semantycznego powiązania warstwy wyrażania z kontekstem.

Z użytkownikiem powiązane jest też powodowanie ruchu liter i słów – dotyk, który uruchamia semiotyczne działanie się tekstu i który uczestniczy w zmianie ontycznego charakteru znaku graficznego czcionki – z bytu transparentnego znaczeniowo w znaczący. Dotyk związany bezpośrednio z ruchem ciała użytkownika jest

¹ M. Heidegger, *Wprowadzenie do metafizyki*, przeł. R. Marszałek, Wydawnictwo KR, Warszawa 2000, s. 124.

² Zob. E. Szczęśna, *Cyfrowa semiopoetyka*, Wydawnictwo IBL PAN, Warszawa 2018, s. 205–214.

niezbędnym elementem utworów cyfrowych – jako taki poddany zostaje tekstualizacji, staje się czynnikiem współtworzącym figury. Podobnie ruch warstwy wyrażania tekstu słownego jest ważnym nośnikiem znaczeń. Może personifikować, a nawet antropomorfizować teksturę (tak jest w *Strings* Dana Wabera – np. utworze *arms*³, gdzie zmiana kształtu czcionki przekształca ją w opowieść o relacjach międzyludzkich i ludzkich zachowaniach).

Ciekawego przykładu sensotwórczego użycia ruchu, dotyku, ale też dźwięku w przestrzeni sztuki cyfrowej dostarcza *Kusiciel*⁴ Katarzyny Giełżyńskiej. Trwający prawie półtorej minuty utwór reprezentujący poezję animacyjną inicjuje refleksję nad miejscem człowieka współczesnego w świecie cyfrowych maszyn. Maszyna jest Innym / Drugim silniejszym od ludzkiego podmiotu, zaprojektowanym bez ludzkich słabości przez słaby, bo cielesny i czujący podmiot. To, co ludzkie – emocje: strach, niepewność, zastanawianie się, wahanie konfrontowane jest z tym, co nie-ludzkie – co charakterystyczne dla działania mechanicznego, bezrefleksyjnego – mianowicie z pewnością i wyrazistością działania. Oto na ekranie pojawiają się naprzemiennie napisy – jedne z nich są myślami podmiotu ludzkiego, te drugie – wytworami maszyny: komputera. Powstaje swoisty dialog, w którym podmiot ludzki wyraża lęk, obawę przed byciem namawianym przez system (tytułowego kusiciela) do podejmowania działań w cyfrowym świecie. Poczucie lęku wyrażają pojawiające się na ekranie słowa „znów się boję/ jak codziennie/ oczekuję na rozkaz”, ale także towarzyszący im odgłos bicia serca i drżenie napisu. Lęk i niepewność bohatera ujęte zostają zarówno w semantyce pojawiających się słów jako znaków arbitralnych, jak i w semantyce pola konotacyjnego wytwarzanego przez sposób ukazywania się napisu. Pojawiające się na ekranie słowa wskazują na cechy osobowościowe podmiotu, jego stan emocjonalny. Drżenie napisu zgodne z dźwiękiem rytmu uderzeń serca oddaje uczucie lęku doświadczanego cieleśnie – objawiającego się drżeniem ciała, głuchym biciem serca. Niewyraźność napisu – przezroczystość kreski, wręcz zawieszenie jej w przestrzeni bez solidnego umocowania oddają słabość i niepewność podmiotu, który pisząc, naciska klawisze klawiatury delikatnie, niepewnie. Brak pewności siebie dodatkowo podkreślany jest zatarciem wyrazistości określonych słów – zwłaszcza tych odnoszących się do „ja” podmiotu (np. „się”, „wiem”, „mi”, „siebie”) – oraz procesem blednięcia, a następnie zanikania napisów. Ruch elementów ikonicznych, powiązany z nim dźwięk nabierają wartości synekdochy.

W świecie technologii cyfrowych, w którym maszyny, powołane do życia przez człowieka, stają się Innym / Drugim zarządzającym jego działaniami, organizującym je, człowiek – ich twórca, pozostaje paradoksalnie kimś słabym, kogo te technologie przytłaczają i kim często rządzą. Człowiek sieci (który obecny jest w niej codziennie) to ktoś ujęty w nawias systemu (dlatego pisane przez niego słowa zostają ujęte w nawias kwadratowy), niewykraczający poza jego ramy, wpisany w jego zasady, realizujący pojawiające się ciągle na ekranie żądania. To istota krucha, efemeryczna, niemal transparentna i pozbawiona mocy sprawczej, choć jednocześnie indywidualna, inna

³ D. Waber, *Strings*, https://collection.eliterature.org/1/works/waber_strings/index.html (dostęp: 15.06.2022).

⁴ K. Giełżyńska, *C/n Du It*, <https://vimeo.com/17594062> (dostęp: 15.06.2022).

niż system (zaznaczająca swój ludzki wymiar kursywą). Jej ludzka słabość znajduje odzwierciedlenie w słabości dotyku klawiatury, który produkuje nietrwałą, znikającą czcionkę poruszającą się w rytm bicia serca i od niego zależną (ale także w odgłosie zapalania papierosa – czynności będącej u osób palących często reakcją na sytuację stresową).

Zupełnie inne są wypowiedzi systemu. Pojawiające się słowa nakazu: „Na co czekasz!/ Instaluj!/ To dobre aktualizacje!/ Automatyczne!”, nie są ujęte w nawias (system nie ogranicza sam siebie), pisane są wyrazistą, prostą, dużych rozmiarów czcionką znamionującą pewność, moc oddziaływania, zamiar sterowania bez znoszenia głosu sprzeciwu. Siłę wypowiedzi wzmacniają towarzyszący jej świszczący, drażniący odgłos pracy maszyny, który w powiązaniu z wymienionymi cechami czcionki, częstymi wykrzyknikami daje efekt krzyku. W tym kontekście zabieg wizualny napisu tworzonego na przezroczystym ekranie, rzucającego cień daje inny efekt semantyczny (niż w przypadku napisu reprezentującego podmiot ludzki) – jest znakiem systemowości, automatyzmu i pewności maszyny, a nie jak w przypadku wypowiedzi użytkownika – znakiem słabości podmiotu ludzkiego w systemie.

Siła maszyny, odgłosy jej pracy, moc nakazu podejmowania narzucanych przez system działań dają efekt przemocy podmiotu nie-ludzkiego nad podmiotem ludzkim – niepewną siebie i kruchą ludzką podmiotowością.

Ruch i dotyk wzmacniają czynnik uczestnictwa sensorycznego i szerzej cielesnego w działaniu się tekstu, sprawiają, że akt cielesny doświadczenia tekstu staje się jego integralną częścią, skoro uczestniczy w kształtowaniu znaczeń tekstowych, skoro też jest elementem poetyki (kompozycji, figur) utworu. Tak dzieje się w przypadku znanych – klasycznych już – instalacji takich jak *Text Rain* (Camille Utterback, Romy Achituv), *Still Standing* (Camille Utterback) czy *Screen* (Noah Wardrip-Fruin), które tekstualizują doświadczenie odbiorcze użytkownika.

Kinetyczność i taktylność biorą zatem udział w przekraczaniu kulturowych przyzwyczajęń dotyczących miejsca kształtowania znaczeń. Im bardziej niespodziewane jest to wyjście, im bardziej dotyczy ono sfer dotąd niedocenianych, uznanych za nijakie, znaczeniowo transparentne, tym silniejszy jest, że przywołam tu kategorię Łotmana, efekt retoryczny i tym większa jest siła tworzenia nowych znaczeń tekstowych – krótko mówiąc – z tym potężniejszą eksplozją semantyczną mamy do czynienia. Kategorią tą Łotman nazywa efekt przekładania nieprzekładalnego. Oto – według uczonego – języki sztuki znajdują się „w relacji niepełnej przetłumaczalności lub całkowitej nieprzetłumaczalności”⁵.

Właśnie przetłumaczalność nieprzetłumaczalnego, wymagająca dużego napięcia, tworzy sytuację semantycznej eksplozji. Niemożliwość jednoznacznego przejścia z języka poezji na język malarstwa lub nawet na, zdawałoby się, bliższe języki teatru i filmu jest źródłem nowych sensów⁶.

⁵ J. Łotman, *Nieprzewidywalne mechanizmy kultury*, przeł. B. Żyłko, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, Poznań 2018, s. 65.

⁶ Tamże.

Eksplozja semantyczna jest gwałtownym uwolnieniem znaczeń na skutek zderzenia języków – sposobów wyrażania charakterystycznych dla odmiennych form dyskursywnych (przez nie wytworzonych i organizujących je). Zderzenie to sprawia, że akt ustanawiania / odkrywania znaczeń wiąże się z zaskoczeniem, zdziwieniem, ale i z euforią. Nie jest czymś spodziewanym czy mozolnie wypracowywanym, ale jednorazowym i nagłym; czymś, co przyćmiewa dotychczasowe, zastane i powtarzane znaczenia, co działa odświeżająco na dyskurs sztuki. Jest efektem pracy myślenia figuracyjnego angażującego elementy dotąd niewchodzące ze sobą w relacje znaczeniowotwórcze. Wiąże się z przewyciężaniem oporu stawianego przez materię sztuki, medium, ale też przez konwencję i przyjmowane przedsądy.

Kategorię eksplozji semantycznej Łotman odnosi do języków dyskursu sztuki – poezji, prozy, malarstwa, filmu, teatru, a zatem do przekazów w samej swej istocie niejednoznacznych, otwartych znaczeniowo. Nieprzekładalność, o której pisze, należałoby uzupełnić o nieprzekładalność motywowaną metaforyczną, otwartą znaczeniowo istotą sztuki (bez względu na to, jakim kodem semiotycznym jest wyrażana), która neguje fortunność egzegezy. W efekcie niemożność jednoznacznego przejścia z języka jednej sztuki na język innej sztuki wynikałaby nie tylko z odmienności semiotycznej sztuk, ale też z próby przekładu nieprzekładalnego na nieprzekładalne (tekstu artystycznego wyrażonego jednym kodem semiotycznym na tekst artystyczny wyrażony innym kodem semiotycznym). Taki przekład byłby zawsze formą reprezentacji.

Eksplozja semantyczna, będąc siłą zmiany w kulturze, sama jest ruchem i powoduje ruch. Prowadzi bowiem do przesunięć w sferze sposobu istnienia dyskursów. Tak jest w przypadku sztuki cyfrowej, w której dochodzi do ingerencji w sposób wyrażania tekstu – zwyczajowo uważanej za niezmienną tkankę semiotyczną tekstu.

Przykładem źródła takiej eksplozji jest figuralne angażowane dotyku i szerzej cielesności odbiorcy oraz ruchu i zmiany kształtu czcionki w kształtowanie znaczeń literackich czy filmowych (np. w filmie interaktywnym *Black Mirror: Bandersnatch* w reż. Davida Slade'a, gdzie działania widza / użytkownika stają się figurą tekstową). Czynnikiem towarzyszącym jest złamanie „pewności” tekstury – tego, co „ustalone” materii sztuki – przyjętego sposobu istnienia utworu w warstwie wyrażania. Zasadą staje się gra z przyzwyczajaniem odbiorcy do trwałości i niezmienności zapisu, do raz określonego porządku zdarzeń fabularnych; stabilnej czcionki druku, do braku możliwości oddziaływania odbiorcy na zdarzenia świata przedstawionego literatury czy filmu. Z kolei grą z przyzwyczajaniem odbiorcy do materialności i niezmienności rzeźby są projekty cyfrowe Adama Martinakisa. *Last Kiss, The Inevitability of Time. Pieta czy Nest of Time*⁷ to projekty wytwarzające poczucie rozrzedzonej materialności, bytów niefizykalnych, kruchych, a przy tym przekształcających się w czasie, unarracyjnionych.

Efekt retoryczny uzyskiwany na drodze wprowadzenia do sztuki reprezentacji ruchu oraz dotyku charakterystycznych dla innych sztuk, dyskursów, stylów czy wręcz bytów obecny jest w architektonicznym dekonstruktywizmie. W projektach

⁷ A. Martinakis, *Last Kiss, The Inevitability of Time. Pieta, Nest of Time*, <https://vimeo.com/240683811> (dostęp: 15.06.2022).

tego stylu odnaleźć można grę z odbiorczym (kulturowym) nawykiem wiązania wyglądu budynku z solidnością, stabilnością, a przy tym z podporządkowaniem władzy i potrzebom człowieka. Obiekty architektoniczne Gehry'ego czy Libeskinda nasycone są efektem ruchu oraz zdolnością do tworzenia znaczeń. Wpisują się też w poetykę architektonicznego performatyzmu⁸. Poddane zatem zostają utekstowieniu i dyskursywizacji. Muzeum Guggenheima w Bilbao⁹ projektu Franka Gehry'ego (Hiszpania 1997) o bryle pofałdowanej, złożonej z wielu powyginanych elementów, przywołujące skojarzenia ze skałami, falami morskimi, a może z falami piasku, dodatkowo w kontekście bliskości zbiorników wody i widocznego na horyzoncie pasma gór – może być metaforą symbiozy architektury z przyrodą. Z kolei jako metafora symbiozy architektury z człowiekiem może być odczytywany *Tańczący dom*¹⁰ (Praga, Czechy 1994–1996), który poddany personifikacji – dynamicznym kształtem przywołuje tańczącą parę.

Efekt tekstowej metafory uzyskał też Daniel Libeskind, projektując warszawski *Żagiel*, czyli wieżowiec Żłota 44 (2008–2013), czy rozbudowę Królewskiego Muzeum Ontario (Toronto, Kanada, 2007)¹¹. W tym ostatnim przypadku nowoczesny, wielostozkowy kształt nowoczesnego budynku niejako „wbija się” w tradycyjną, statyczną, opartą na symetrii bryłę starego muzeum.

Eksplozja semantyczna związana jest tu z uczynieniem budynków osobnymi figurami / tekstami, nośnikami znaczeń metaforycznych – nowoczesna, agresywna bryła muzeum wbita w starą, klasyczną część z jednej strony podkreśla, na prawach kontrastu, znaczenie przeszłości, historii, z drugiej zaś epatuje agresją, ingerencją, wskazuje na tendencję do wypierania tradycji przez nowoczesność, nieuniknioną ekspansję nowoczesności. Metafora uzyskiwana jest w wyniku wkroczenia – na prawach wizualnej przemocy – jednego stylu (nowoczesnego) w styl inny (tradycyjny), ukierunkowanej na przyszłość teraźniejszości w przeszłość.

Połączenie skrajnie odmiennych stylów architektonicznych; tworzenie hybryd budynek-tańcząca para; budynek-żagiel; budynek-skały i fale – to przykłady architektonicznych metafor zestawieniowych bądź hybrydycznych uzyskiwanych w efekcie zderzenia różnych ontycznie bytów, stylów i dyskursów. Oto na język architektury przekładane są elementy przyrody nieożywionej, świat rzeczy czy świat ludzki – tworzone są ich architektoniczne reprezentacje, co daje efekt metaforyczny. W przypadku *Tańczącego domu* dochodzi jeszcze zapośredniczenie znaku filmowego – tańcząca para to Fred Astaire i Ginger Rogers – bohaterowie / ikony filmów muzyczno-tanecznych z lat trzydziestych XX wieku.

⁸ Zob. E. Domańska, „Zwrot performatywny” we współczesnej humanistyce, „Teksty Drukie” 2007 nr 5, s. 50, przyp. 6.

⁹ <https://architectu.pl/aktualnosci/Muzeum-Guggenheima-w-Bilbao> (dostęp: 15.06.2022).

¹⁰ *Tańczący dom* (*Tančící dům* nazywany też *Ginger & Fred*), projekt F. Gehry, Praga, <https://www.bryla.pl/bryla/7,85298,25039454,tanczacy-dom-w-pradze-pomost-miedzy-epokami-ikony-architektury.html> (dostęp: 15.06.2022).

¹¹ Royal Ontario Museum, projekt D. Libeskind, Toronto, https://architektura.info/architektura/polska_i_swiat/royal_ontario_museum (dostęp: 15.06.2022).

To swoiste przekuwanie budynków w nietransparentne semantyczne kształty nasycane je rzeźbiarstwą, tworzy architektoniczną reprezentację języka rzeźby, wiążąc w ramach jednej formy porządku dyskursywnie różnych sztuk. W relację metaforyczną wprawiane są zatem również różne dziedziny sztuki – architektura nasycana jest znaczeniami i konotacjami, jakie niesie rzeźba.

W rezultacie dochodzi do tworzenia metafor transdyskursywnych i transdziedzinowych, a ponadto palimpsestowych (czy hybrydycznych). Oto na relacje metaforyczne, w jakie wchodzi przedmiot architektoniczny – świat ludzkiej kultury (np. budynek-tańcząca para) nakładane są relacje metaforyczne tekst architektoniczny – tekst medialny (np. film muzyczny) oraz relacje forma artystyczna architektury – forma artystyczna rzeźby. Poziome relacje metaforycznych przenikają się, co sprawia, że można mówić o formie hybrydycznej, która nie tylko tekstualizuje przedmiot architektoniczny, ale wręcz czyni go intertekstem.

Prezentowane projekty to przykłady form odbieranych jako dynamiczne, zdolnych do inicjowania w postrzegającym podmiocie interpretowania ich jako tekstów kinetyzowanych – wiążących ze sobą ruch, a przy tym retorycznych, określonych przez Łotmana jako „strukturalna jedność dwóch lub kilku podtekstów” reprezentujących różne kody, tekstów kontrapunktowo zderzających różne sztuki, formy semiotyczne w ramach jednej struktury¹². Niektóre z nich spełniają też warunki architektury performistycznej, którą – według Raoula Eshelmana – cechują złudzenie ruchu, trójkątność oraz swoista palimpsestowość (realizująca się we współobecności kolejnych dodawanych warstw)¹³.

Analogiczne zabiegi oparte na różnosemiotycznych reprezentacjach dotyku i ruchu obecne są i w innych sztukach – w malarstwie, fotografii, a zwłaszcza w literaturze. W *Hanemannie* Stefana Chwina – we fragmencie zatytułowanym *Okno* – tworzy się coś, co metaforycznie określić można jako narracyjną czy szerzej literacką reprezentację „malowania słowem” portretu zmarłej tragicznie ukochanej kobiety. Obecne we wspomnieniu narratora / bohatera – w akcie wydobywania z pamięci i jednocześnie zapisywania w niej obrazu ukochanej – równoważniki zdań, rozdzielone kropkami rzeczowniki i przymiotniki ujmujące wyglądy i barwy, rzeczowniki odczasownikowe, uwrażliwienie na światło, powtórzenia tych samych fraz – stają się reprezentacją ruchu nakładania na płótno farby dotknięciami i krótkimi pociągnięciami pędzla, wielokrotnego powracania do tych samych elementów przedstawienia ukochanej osoby, by coś do jej wizerunku dodać, uzupełnić, wreszcie – by przemijanie w porządku czasowym przełożyć na trwanie w porządku przestrzennym.

I to leciutkie rozdrażnienie, gdy odwróciła się od okna. Szybki ruch palców wyskubujących ze szczytki jasne pasemko. Na parapecie muszelka. Pierścionki. Medalion z różową

¹² J. Łotman, *Uniwersum umysłu. Semiotyczna teoria kultury*, przeł. B. Żyłko, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2008, s. 124–125.

¹³ R. Eshelman, *Performatism in Architecture. On Framing and the Spatial Realization of Ostensivity*, „Anthropoetics”, jesień 2001 / zima 2002, t. 7, nr 2. Podają za: E. Domańska, „Zwrot performatywny” we współczesnej humanistyce, dz. cyt. Zob. <http://anthropoetics.ucla.edu/ap0702/arch2/> (dostęp: 15.06.2022).

kameą. Broszka przypięta pod kołnierzykiem. Potem ruch ręki poprawiającej włosy na karku. Palce zapinające suknię. Żółty sznurowany trzewik na dywanie. Szybkie kroki. [...] Ciepłe ślady bosych stóp na posadzce. [...] Ledwie wyczuwalne sztywnienie ramion, gdy chciał ją objąć. [...] Sięgnęła po kapelusz. Wygładzenie wstążki. Poprawienie róż upiętych wokół ronda. Szelest jedwabiu. Jasnoróżowe paznokcie. Wsuniecie pierścionka na palec serdeczny. Oglądanie wyciągniętej dłoni: malachitowe oczko w srebrze. [...] Jasny płaszcz. Włochaty materiał z perłowymi guzikami. Ciepło sukni znikającej pod płaszczem¹⁴.

Tworzony obraz mentalny jest tak plastyczny – niemal namacalny, że może być interpretowany jako metafora pragnienia dotyku ukochanej kobiety – bliskiej, a przy tym tajemniczej i nieuchwytniej. Pragnienie to budowane jest z doznań wywoływanych przez bohatera w pamięci.

Artystyczne, semiotyczne i medialne reprezentacje kinetyczności i taktylności uczestniczą nie tylko w kształtowaniu poetyki tekstu, ale co ważniejsze – w figuracyjnych działaniach znaczeniowych na poziomie dyskursywnym, w kontrpunktowym łączeniu w ramach jednego systemu różnych sztuk, dyskursów, mediów, dając efekt eksplozji semantycznej, w której poetyka zostaje wyprowadzona na poziom dyskursywny.

Ruch i dotyk angażowane są także na różne sposoby w instalacjach opartych na pomysłach tworzenia fizykalnych i cyfrowych reprezentacji świata natury. Przywołanie ruchu i dotyku obecne jest w metaforze hybrydycznej, którą tworzy wspomniane już muzeum w kształcie fali. Nie mniej ciekawe są nowoczesne projekty wykorzystujące zaawansowaną technologię cyfrową 7D, anamorficzną iluzję, które pozwalają na tworzenie realistycznych wizualnych reprezentacji bytów fizykalnych, biologicznych, sposobu ich istnienia w rzeczywistości – świecie biologiczno-kulturowym.

Zainstalowane na budynku w Seulu ogromne ekrany dają efekt wielkiego sześćciokąta – oszklonej przestrzeni, która w zależności od tego, co się w niej ukazuje, staje się bądź to gigantycznych rozmiarów morską falą, bądź to akwarium, bądź to osobnym światem gigantycznych zabawek czy światem ludzi wyglądem przypominających ożywione manekiny¹⁵. Trójwymiarowe projekcje utrzymane są w tonacji maksymalnego realizmu – są doskonałymi reprezentacjami fizykalności i odbierane są jako byty cielesne, trójwymiarowe, ruchome – wręcz namacalne. Ich postrzeganie aktywizuje odbiór taktylny – wytwarza gotowość doświadczenia dotykiem. Fikcjonalizacja dokonuje się tu nie na poziomie fabuły, bohaterów, świata przedstawionego, jak ma to miejsce w tradycyjnej sztuce – literaturze, filmie, ale na poziomie doświadczenia zmysłowego. Filmy zamieszczone na YouTube pokazują bowiem, że reakcja odbiorców na takie instalacje bywa podobna do tej, która towarzyszyła pierwszym widzom kinowym oglądającym wjazd pociągu na stację, kiedy to efekt najazdu lokomotywy na widzów skutkowało ich ucieczką z sali projekcyjnej. Tworzone w nowych, cyfrowych technologiach byty fikcjonalne – pojawiające się w przestrzeni rzeczywistej projekcje 7D – wywołują analogiczną reakcję: przestrza-

¹⁴ S. Chwin, *Hanemann*, Wydawnictwo Tytuł, Gdańsk 2010, s. 19–20.

¹⁵ Public Media Art #5, „ART PERFORMANCE”, <https://www.youtube.com/watch?v=o6Aopnw8f2c> (dostęp: 15.06.2022).

chu (w przypadku pojawiających się cyfrowych reprezentacji dinozaurów lub lampartów), chęci dotknięcia (w przypadku delfinów czy misiów koala)¹⁶. I dzieje się tak, mimo ponadwiekowego kształtowania doświadczenia odbiorczego wytworów fikcjonalnych, nabytego doświadczenia odbioru przekazów medialnych. Dowodzi to zarówno ludzkiej skłonności do odbierania tworców medialnych jak rzeczywistości¹⁷, jak i nieustannego uczestnictwa technologii w odkrywaniu coraz to doskonalszych sposobów fikcjonalizacji, przynależności *techné* do sfery *poiesis*¹⁸.

Projekty – technologiczne artefakty – są przede wszystkim miejscem ukazywania się, ucieleśniania technologii. W takim rozumieniu są znakami, w klasyfikacji Peirce’a – indeksami, to jest znakami wskazującymi na stan techniki, rozwój formy technologii. Mogą jednak stawać się znakami symbolicznymi czy metaforycznymi tekstami. W takim wypadku *techné* jest sposobem odkrywania już nie tylko nowego medium, lecz również nowych form tekstowych, nowych form gatunkowych i nowych sposobów generowania znaczeń. Dzieje się tak, gdy technologie wykraczają poza aspekt meta – wystawiania się na pokaz jako wynalazek, prezentowania własnych możliwości, gdy aspekt *techné* ujmowany jako temat ustępuje miejsca technologii, która jest sposobem (*modus*) kształtowania znaczeń. Analogicznie więc, tak jak u progu rozwoju kinematografii film ukazujący wjazd na stację pociągu miał status prezentowania nowego wynalazku, zaś film z ogrodnikiem i polewaczką wnosił już ładunek intencjonalnej narracji, tak i w omawianym przypadku technologii 7D cyfrowe reprezentacje gigantycznej fali czy zabawek realizują przede wszystkim cel autoprezentacyjny i reklamowy, a sceny z ludźmi wnoszą silny ładunek metaforyczny, inicjują też w odbiorcy narratywizację.

Oto bowiem gdy w wielkim sześciościanie zamiast ruchomych fal pojawiają się sylwetki ludzkie, akwarium przekształca się w obcy nam świat, w którym niewyraźne, zagubione w otaczającej mgłę ludzkie sylwetki opierają się dłońmi o wewnętrzną stronę szklanej ściany – jak gdyby próbowały zbadać granice swojego świata lub bezskutecznie poszukiwały wyjścia z niego. W kolejnej odsłonie najpierw ręka, a następnie noga jednej z postaci przekracza barierę szklanej ściany – wkracza w przestrzeń odbiorcy, by za chwilę szybko się wycofać do własnej przestrzeni. Świat, w którym jesteśmy my – odbiorcy – jawi się im jako obcy, niepewny; jest to świat, z którego wycofują się do własnej – bezpiecznej dla siebie przestrzeni. Rzeczywistość, w której my jesteśmy zadomowieni, okazuje się czymś obcym dla innych – tych, którzy do niej nie należą. Obcość i swojskość są względne – to odczucia definiowane wewnątrznie. To, co dla jednych jest przestrzenią udomowioną, dla innych jest przestrzenią cudzą, a nawet wrogą. Możliwe do odczytania znaczenia

¹⁶ Nueva Tecnología 7D Hologramas, https://www.youtube.com/watch?v=M89qpn3a4_I (dostęp: 15.06.2022).

¹⁷ Zob. omówienie tego fenomenu w: B. Reeves, C. Nass, *Media i ludzie*, przeł. H. Szczerkowska, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2000, s. 13–29.

¹⁸ M. Heidegger, *Pytanie o technikę*, w: tegoż, *Odczyty i rozprawy*, przeł. J. Mizera, Baran i Suszczyński, Warszawa 2007, s. 14–15.

metaforyczne, które inicjowane są w odbiorcy przez poruszające się, działające postaci, przekształcają gigantyczną instalację w tekst artystyczny¹⁹.

Ta sama cyfrowa sześciokątna instalacja umieszczona w przestrzeni miejskiej w zależności od formy niematerialnych, trójwymiarowych bytów, które się w niej pojawiają, staje się bądź to przestrzenią prezentacji nowych wynalazków technologicznych, bądź to przestrzenią reklamową marki, bądź to przestrzenią sztuki. Jest więc miejscem, w którym niematerialność i ruch umożliwiają swobodną wymienialność dyskursów. Dyskursywność zostaje oderwana od określonych miejsc i przedmiotów – jest praktyką komunikacyjną podmienialną, alternatywną.

Projekcje te, zmieniając się, wciąż na nowo tekstualizują otaczającą je przestrzeń stającą się dla nich kontekstem, który z jednej strony wpływa na znaczenia zmieniających się przedstawięń, z drugiej zaś sam jest przez nie reinterpretowany. Wielka, ruchoma fala oddająca siłę natury podkreśla sztuczność i słabość ludzkiego wytworu, jakim jest miasto, a także słabość samych mieszkańców, przechodniów, którzy są w porównaniu z nią mali i słabi; błędzące we mgle ludzkie manekiny podkreślają z kolei naturalność, barwność, różnorodność przestrzeni miejskiej – jej transparentność i wolność ludzi ją zamieszkujących. Instalacja tekstualizuje i dyskursywizuje przestrzeń miasta. Zmieniające się światy wchodzą z otaczającą je przestrzenią miejską za każdym razem w inne relacje znaczeniowe i dyskursywne. Epitetują otaczającą je przestrzeń miejską w coraz to inny sposób, angażując ją we współkreowanie coraz to nowych znaczeń metaforycznych.

Efekt retoryczny uzyskiwany jest na drodze wprowadzenia w przestrzeń społeczną, kulturową – miejską – doskonale realistycznych reprezentacji różnych światów. Jest on tym silniejszy, im bardziej naruszone zostają granice między tymi światami. I tak, ogromne delfiny wyskakujące w sali gimnastycznej z podłogi, która faluje niczym powierzchnia oceanu, dają efekt transcendencji światów – zniesienia granicy między światem wytworzonym przez człowieka a światem przyrody. Odpowiadają na ludzką potrzebę doświadczania różnych rzeczywistości.

Rozwój technologii umożliwia coraz dalej idące zacieranie granicy między tymi światami, znoszenie oddzielających je ram. Takimi ramami są bowiem nie tylko fizyczne obramowania obrazu, okładki książki, ściany budynków kina, teatru, muzeum. Są nimi również rozgraniczenia tworzone wydzieleniem przestrzeni widza i przestrzeni sceny, ekranu, artefaktów muzealnych oraz rozgraniczenia wyznaczone przez praktyki komunikacyjne, ramy wewnętrzne, dyskursywne i medialne – tu także wyznaczone przez materię przekazu. Naruszenie ram dyskursywnych i medialnych dokonuje się tu we wprowadzeniu do oswojonego świata kultury materialnej człowieka (np. przestrzeni sali gimnastycznej, przestrzeni ulicy, budynku dworca kolejowego), bytów niematerialnych – technologicznie wytworzonych trójwymiarowych fantazmatów reprezentujących świat natury.

¹⁹ Podobny pomysł wykorzystany został w gmachu uniwersytetu w Seulu (zob. Nexen University, *The Infinity Wall*), <https://www.youtube.com/watch?v=8WsUHNxRVis> (dostęp: 15.06.2022).

Z intencjonalnym, podwójnym przekroczeniem ram dyskursywnych mamy też do czynienia w projekcie Scotta Garnera *Still Life (Martwa natura)*²⁰. Oto ekran telewizora, na którym wyświetlana jest martwa natura utrzymana w konwencji malarstwa realistycznego, opatrzony został tradycyjną ramą. Całość przymocowana do ściany daje efekt tradycyjnego, typowego (wręcz stereotypowego) obrazu malarzkiego realizującego ten gatunek. Obraz przedstawia stojący na blacie wazon, talerz i paterę z owocami. Barwne przedstawienia martwej natury umieszczone zostały na ciemnym tle, które uwydatnia ich naturalność, sprzyja uruchomieniu wrażenia doznań zmysłowych – węchowych, smakowych i dotykowych (np. sięgnięcia po owoc).

Przesunięcie na ścianie ramy obrazu (dzięki umieszczeniu telewizora na wiszaku pozwalającym na ruch obrotowy) to w jedną, to w drugą stronę sprawia, że widoczne na płaszczyźnie obrazu / ekranie przedmioty i owoce zaczynają turlać się po blacie stołu raz tu, raz tam²¹. Przesuwają się też przedmioty – miska i wazon przewracają się. Od upadku chroni je jedynie rama obrazu. Wprawione w ruch przedmioty wzmacniają uaktywniony zmysł dotyku, co sprawia, że stają się doskonalszą reprezentacją fizykalności niż tradycyjne malarstwo – akt naśladowania dotyczy już nie tylko wyglądu, ale i zachowania przedmiotów na stole.

Projekt *Still Life (Martwa natura)* jest formą użycia dyskursu sztuki – nawiązuje do konkretnej tendencji malarzkiej – realizmu mającego swoją wyrazistą reprezentację w tradycji sztuk plastycznych. Jednocześnie instalację odczytać można jako polemikę z tradycją malarstwa realistycznego przedstawiającego martwą naturę w sposób możliwie najbardziej namacalny. Martwa natura wprawiona w ruch zostaje ożywiona. W dążeniu do maksymalizacji realizmu instalacja wydaje się górować nad malarstwem realistycznym – wykonywać kolejny ruch w stronę uzyskania efektu maksymalnej realności wykraczającej poza mimetyzm malarzki, fotograficzny, a nawet filmowy (gdź ruch przedmiotów inicjowany jest działaniem widza). To z kolei oznacza też polemikę z haptycznością przedstawiania realistycznego, której moc, w konfrontacji z haptycznością przedmiotów cyfrowych, ulega osłabieniu. Korzystając z myśli Barthes'a, można powiedzieć, że cyfrowe medium podobnie jak mit „kradnie język”²², jednak nie po to, jak u Barthes'a, by nadbudować nad nimi nowe znaczenia, ale po to, by podważyć ich moc retoryczną – kompetencję do pokazywania rzeczy, które można mieć i których można dotknąć²³. Wobec opatrzonej ruchem (a w konsekwencji żywotnością przedstawienia) cyfrowej reprezentacji tradycyjne malarstwo traci moc przekonywania. Cyfrowe medium odciska ślad na tradycji konwencji malarstwa realistycznego, ingeruje w cechy gatunkowe martwej natury i w zespół znaczeń, skojarzeń wytworzonych w toku wielowiekowego rozwoju gatunku. I co istotne, dzieje się to w postawie technologicznego i artystycznego eksperymentu, radosnej gry z tradycją, z dala od powagi czy przemocy. Technologia

²⁰ *Still Life (Martwa natura)*, proj. S. Garner, <http://szymonadamus.pl/wirtualne-owoce-pelne-zycia-wideo/> (dostęp: 15.06.2022).

²¹ Efekt ten uzyskiwany jest dzięki oprogramowaniu łączącemu dane z sensora przestrzennego z animacją Unity 3D.

²² R. Barthes, *Mitologie*, przeł. A. Dziadek, Wydawnictwo KR, Warszawa 2000, s. 264.

²³ Na tę cechę malarstwa realistycznego zwracał uwagę John Berger. Zob. J. Berger, *Sposoby widzenia*, przeł. M. Bryl, Fundacja Aletheia, Warszawa 2008, s. 83–112.

cyfrowa po prostu przydaje martwej naturze żywotności, powoduje, że przestaje być martwa lub przynajmniej tworzy iluzję żywotności.

Poruszanie ramą, które sprawia, że owoce i znajdujące się na stole przedmioty tracą stabilność, zaczynają zsuwać się ze stołu, odrywają się od niego – jest cielesną ingerencją odbiorcy w status formy sztuki. Ingerencja ta wpisana jest w intencję całości, która akt działania odbiorcy czyni koniecznym składnikiem utworu.

W przedstawieniu malarskim czas i przestrzeń poddawane są unieruchomieniu – odbiorca doświadcza wycinka reprezentacji przestrzeni unieruchomionej, w której czas ulega zatrzymaniu (reprezentacją momentu czasu są przedstawienia, ich układ oraz technika malarska i styl), którą zatem dzieli od niego coraz większy dystans czasowy. Przedstawienia nie należą do czasoprzestrzeni odbiorcy z dwójakiego powodu. Po pierwsze, odbiorcę oddziela od nich pozycja zdystansowanego obserwatora (z kulturowym zakazem dotyku malowidła), po drugie, czasoprzestrzeń odbiorcy, zawsze późniejsza, ma inny status – jest procesem, zmienną, w przeciwieństwie do niezmienności malowidła.

W przedstawieniu mediatyzowanym cyfrowo dotyk ramy przesuwał obraz, ingerując w jego ustawienie na ścianie, a przy tym wprawiając w ruch elementy przedstawienia jest aktem niwelacji dystansu i aktem angażowania podmiotu, zmiany jego statusu z obserwatora / świadka na podmiot działający / sprawczy (*agens*). Sprawia, że przedstawienie zmienia się w czasie i staje się częścią przestrzeni odbiorcy. Dochodzi do wzmocnienia przestrzenności obrazu, opatrzenia go czasoprzestrzennością, która daje przedstawieniu prawo do zmiany, przeobrażania się. Ruch elementów przedstawienia jest reprezentacją tego prawa. Zmiana statusu przedstawienia dokonuje się w akcie doświadczenia sensorycznego – za pośrednictwem dotyku odbiorcy (jego istotność znajduje odzwierciedlenie w samej kategorii digitalności). Ingerencja niweluje dystans odbiorcy – przekształca obserwatora w działający, sprawczy podmiot, który może ingerować w świat przedstawiony.

Status czasoprzestrzeni instalacji wyznacza relacja medialnego przetworzenia czasoprzestrzeni przedstawięń tradycyjnych wypracowanych przez malarstwo realistyczne, w którym cyfrowa technologia niejako ożywia martwą naturę, wprawiając w ruch przedmioty, i która przekształca widza w sprawcę i uczestnika zdarzenia artystycznego. Rama w malarstwie pełni funkcję zarówno łączącą, jak i rozgraniczającą. Jak pisze Mieke Bal, „rama jest łącznikiem między dziełem a światem, nie zaś granicą między nimi, choćby bardzo starała się być właśnie granicą”²⁴, i dalej: „R a m a oddziela, jest wyrazem uznania faktu oddzielenia, a w ten sposób łączy te różniejszość z przeszłością”²⁵.

To łączenie przeciwieństw – oksymoroniczność ramy, wiązanie ze sobą rozmaitych znaczeń, konotacji (zatem homonimiczność ramy), widoczne są też w jej fizykalności, stylistyce i przeznaczeniu. Rama z jednej strony jest bytem względem obrazu odrębnym ontycznie i materiałowo, zewnętrznym, dodanym do przedstawienia często przez odbiorcę – zatem pozaautorskim i podmienialnym – niezależnym

²⁴ M. Bal, *Wędrujące pojęcia w naukach humanistycznych. Krótki przewodnik*, przeł. M. Bucholc, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2012, s. 169.

²⁵ Tamże, s. 181.

od przedstawienia, z drugiej zaś tworzy z zamalowanym płótnem całość, ma wpływ na odbiór estetyczny i emocjonalny, oddziałuje na percepcyjną interpretację przedstawienia – dobrze dobrana, kieruje uwagę na przedstawienie, uwypukla określone jego elementy, źle dobrana odciąga uwagę (pod tym względem jest jak muzyka filmowa, którą zauważamy wówczas, gdy jest źle dobrana²⁶). W budowaniu homonimicznego charakteru ramy udział biorą też ramy metaforyczne – ramą jest tu kontekst dorobku tradycyjnego malarstwa, ale także technologia cyfrowa, która przetwarza przedstawienie malarskie – pozbawia go podstawowej dla malowidła materialności.

W przeciwieństwie do samego malowidła rama służy również do dotykania – jest przedmiotem taktylnym – miejscem uchwytu / dotyku malowidła (które przeznaczone jest do odbioru wzrokowego). Nawet w przypadku obrazów pozbawionych ramy fizycznej, gdzie funkcję ramy pełni bezpośrednie otoczenie, miejscem uchwytu jest krawędź boczna, niezamalowana, nienależąca do świata przedstawienia.

W przypadku omawianej instalacji Garnera rama pełni przede wszystkim funkcję retoryczną. Mianowicie sprawia, że znajdujący się w oddaleniu widz definiuje obramowany ekran jako utwór malarski, przenosząc nań konotacje związane z malarstwem tradycyjnym – zwłaszcza olejnym oprawianym w drewniane, często zdobione ramy. Ponadto w percepcji odbiorcy zyskuje ona status ogranicznika, krawędzi, która uniemożliwia „wypadanie” poruszających się owoców i przedmiotów poza pole widzenia – ruchome przedstawienia odbijają się od niej niczym od zapy. Rama jako coś umownego, zewnętrznego wobec świata przedstawionego tu ustępuje miejsca ramie, która jest częścią tego świata. Zmienia się funkcja taktylna ramy – dotyk związany jest już nie tylko z uchwyceniem obrazu. Jego dominującą rolą jest manipulacja elementami świata przedstawionego. Dotyk ramy powiązany zostaje ze sprawczością użytkownika, który może ingerować w świat diegetyczny, kinetyzując elementy przedstawienia. Jest to rola wpisana w intencję instalacji, która dotyk użytkownika i ruch obiektów czyni integralnym składnikiem dzieła. To, co malarskie, przetworzone technologicznie zmienia swój status ontyczny. Tradycyjne ograniczenia malarstwa i jego odbiorcy tu zostają przezwyciężone, stając się głównym czynnikiem kreowania znaczeń.

Relacja, w jaką wchodzi instalacja z istotą tego typu malarstwa (malarstwa haptycznego), pokazującego to, co można dotknąć, co można wziąć (mieć i doznać), przypomina relację, w jaką wchodzi inna cyfrowa instalacja z poezją wizualną. Chodzi tu mianowicie o *Text Rain*, które polemicznie nawiązuje do wiersza / kaligramu Apollinaire’a *Il pleut* tworzącego rysunek deszczu układem liter – powtarzanymi słowami „*il pleut*”. Wiersz wizualny tworzący w warstwie wyrażania ikoniczną reprezentację padającego deszczu, powtarzający z góry na dół te same układy liter (słowa) – tworzący analogię do powtarzających się kropel padającego deszczu, w instalacji zyskuje nową reprezentację w wierszu kinetycznym, w którym rysowanie słowami ustępuje miejsca ruchowi słów – literom opadającym niczym deszcz. Opadające litery, napotykając ciało odbiorcy, zatrzymują się na nim, tworząc wyrazy –

²⁶ Zob. Ł. Demby, *Kinestezja i cenestezja, czyli po co filmowi muzyka? Rola muzyki w koncepcji kinowej projekcji-identyfikacji Edgara Morina*, w: *Filozofia muzyki. Studia*, red. K. Guzalowski, Musica Iagellonica, Kraków 2003, s. 295–296.

są odbierane jako doświadczane ciałem, dotykiem, jako część świata biologicznego, niczym padający deszcz. Ruch opadających liter, które zatrzymują się na przeszko-
dach, tworząc słowa, w powiązaniu z tytułem oraz z kaligramem Apollinaire'a ini-
cuje w odbiorcy kreację dodatkowych znaczeń.

Figuracyjność charakteryzuje się predyspozycją do semantycznego (w szcze-
gólności artystycznego) angażowania różnodyskursywnych form reprezentacji
kinetyczności i taktylności w kulturze. Wychodzenie figuracyjności poza tekstual-
ność jednego dyskursu i medium w stronę tworzenia tekstów transdyskursywnych
i transmedialnych umożliwiła kreowanie struktur tekstowych na poziomie makro –
nadbudowanych nad zastanymi dyskursami i mediami. Czynnikiem, który wspiera
ten proces, jest nieustanny rozwój zarówno technologii cyfrowych, jak i myślenia
transdiedzinowego. Czynnikiem ten uczestniczy w coraz intensywniejszej tekstualiza-
cji i dyskursywizacji świata natury, bytów biologicznych, angażowaniu ich w kre-
owanie figur i struktur tekstowych, nasycaniu iluzją naturalności świata ludzkiej
kultury. Swoistym paradoksem jest to, że działania te noszą znamiona karnawału –
są swoistym przebieraniem się kultury za naturę, przebieraniem się czegoś, co tak
naprawdę jest wytworem natury, a co przekonane jest o swojej od niej odrębności.

Bibliografia

- Bal Mieke, *Wędrujące pojęcia w naukach humanistycznych. Krótki przewodnik*, przeł. Mar-
ta Bucholc, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2012.
- Barthes Roland, *Mitologie*, przeł. Adam Dziadek, Wydawnictwo KR, Warszawa 2000.
- Berger John, *Sposoby widzenia*, przeł. Mariusz Bryl, Fundacja Aletheia, Warszawa 2008.
- Chwin Stefan, *Hanemann*, Wydawnictwo Tytuł, Gdańsk 2010.
- Demby Łucja, *Kinestezja i cenestezja, czyli po co filmowi muzyka? Rola muzyki w koncep-
cji kinowej projekcji-identyfikacji Edgara Morina*, w: *Filozofia muzyki. Studia*, red.
Krzysztof Guczalski, Musica Iagellonica, Kraków 2003.
- Domańska Ewa, „Zwrot performatywny” we współczesnej humanistyce, „Teksty Drugie”
2007, nr 5.
- Eshelman Raoul, *Performatism in Architecture. On Framing and the Spatial Realization
of Ostensivity*, „Anthropoetics”, jesień 2001 / zima 2002, t. 7, nr 2, <http://anthropoetics.ucla.edu/ap0702/arch2/> (dostęp: 15.06.2022).
- Giełżyńska Katarzyna, *C()n Du It*, <https://vimeo.com/17594062> (dostęp: 15.06.2022).
- Heidegger Martin, *Pytanie o technikę*, w: tegoż, *Odczyty i rozprawy*, przeł. Janusz Mizera,
Warszawa 2007.
- Heidegger Martin, *Wprowadzenie do metafizyki*, przeł. Robert Marszałek, Wydawnictwo
KR, Warszawa 2000.
- The Infinity Wall*, Nexen University, Seul, <https://www.youtube.com/watch?v=8WsUHNxRVis> (dostęp: 15.06.2022).
- Łotman Jurij, *Nieprzewidywalne mechanizmy kultury*, przeł. Bogusław Żyłko, Wydawnic-
two Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, Poznań 2018.
- Łotman Jurij, *Uniwersum umysłu. Semiotyczna teoria kultury*, przeł. Bogusław Żyłko, Wy-
dawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2008.

- Martinakis Adam, *Last Kiss, The Inevitability of Time. Pieta, Nest of Time*, <https://vimeo.com/240683811> (dostęp: 15.06.2022).
- Muzeum Guggenheima w Bilbao – projekt Frank Gehry (Hiszpania 1997), <https://architectu.pl/aktualnosci/Muzeum-Guggenheima-w-Bilbao> (dostęp: 15.06.2022).
- Nueva Tecnologia 7D Hologramas, https://www.youtube.com/watch?v=M89qpn3a4_I (dostęp: 15.06.2022).
- Public Media Art #5, „ART PERFORMANCE”, <https://www.youtube.com/watch?v=o6Aop-nw8f2c> (dostęp: 15.06.2022).
- Reeves Byron, Nass Clifford, *Media i ludzie*, przeł. Hanna Szczerkowska, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2000.
- Royal Ontario Museum, projekt Daniel Libeskind, Toronto, https://architektura.info/architektura/polska_i_swiat/royal_ontario_museum (dostęp: 15.06.2022).
- Still Life (Martwa natura)*, projekt Scott Garner, <http://szymonadamus.pl/wirtualne-owoce-pelne-zycia-wideo/> (dostęp: 15.06.2022).
- Szczęsna Ewa, *Cyfrowa semiopoetyka*, Wydawnictwo IBL PAN, Warszawa 2018.
- Tańczący dom (Tančící dům nazywany też Ginger & Fred)*, projekt Frank Gehry, Praga 1994–1996, <https://www.bryla.pl/bryla/7,85298,25039454,tanczacy-dom-w-pradze-pomost-miedzy-epokami-ikony-architektury.html> (dostęp: 15.06.2022).
- Waber Dan, *Strings*, https://collection.eliterature.org/1/works/waber_strings/index.html (dostęp: 15.06.2022).

Streszczenie

Artykuł analizuje angażowanie tekstowych form reprezentacji dotyku i ruchu w działania figuracyjne dyskursu sztuki. Na wybranych przykładach utworów sztuki cyfrowej (literatury, rzeźby, instalacji, filmu), architektury ukazuje zjawisko wyprowadzania poetyki na poziom ponaddziedzinowy – tworzenie figur transdyskursywnych i transmedialnych, a także makrotekstów, czyli tekstów nadbudowanych nad zastanymi dyskursami. Artykuł dowodzi tezy, że źródłem eksplozji semantycznej w kulturze współczesnej jest tekstualizacja tego, co technologiczne, biologiczne, innodyskursywne.

Figures of touch and movement in the discourse of art

Abstract

The article analyzes the participation of textual forms of touch and movement representation in figurative actions of art discourse. On selected examples of works of digital art (literature, sculpture, installation, film) and architecture, it shows the phenomenon of transdiscursive and transmedia poetics – the creation of transdiscursive and transmedia rhetoric figures as well as macrotexts (texts built on top of the existing discourses). The article proves the thesis that the textualisation of what is technological, biological and other discursive is the source of the semantic explosion in contemporary culture.

Słowa kluczowe: poetyka sensualności, semiopoetyka, figury transdyskursywne, sztuka cyfrowa

Keywords: poetics of sensuality, semiopoetics, transdiscursive figures, digital art

Ewa Szczęsna – prof. dr hab. (Uniwersytet Warszawski); specjalizuje się w zakresie estetycznym i perswazyjnie ukierunkowanej poetyki i semiotyki wieloznakowych, multimedialnych

i interaktywnych tekstów kultury współczesnej; autorka książek: *Poetyka reklamy* (Warszawa 2001, 2003), *Poetyka mediów. Polisemiotyczność, digitalizacja, reklama* (Warszawa 2007), *Cyfrowa semiopoetyka* (Warszawa 2018), red. i współaut. m.in.: *Słownika pojęć i tekstów kultury* (Warszawa 2002), *Komparatystyki dzisiaj. T. 1: Problemy teoretyczne* (Kraków 2010), *T. 2: Interpretacje* (Warszawa 2011), *Przekaz digitalny. Z zagadnień semiotyki, semantyki i komunikacji cyfrowej* (Kraków 2015). Publikowała m.in. w: „Tekstach Drugich”, „Pamiętniku Literackim”, „Zagadnieniach Gatunków Literackich”, „Przestrzeniach Teorii”, „Przeglądzie Humanistycznym”, „Tekstualiach”, „Załączniku Kulturoznawczym”.