

SEBASTIAN BOROWICZ

TEORIA ARTEFAKTU.
W STRONĘ KRYTYKI IKONICZNOŚCI
DAWNYCH GREKÓW

Dla człowieka pierwotnego rzecz jest nosicielem mocy;
rzecz może coś sprawić, ma własne życie,
które przejawia się w formie całkiem empirycznej. (Leeuw 31)

Przeszłość jest doświadczeniem, które należy jeszcze raz przeżyć
na poziomie myślowym. (Hodder 124)¹

Zbyt często zapominamy, że pojęcie obrazu nie jest z nami od zawsze. Stanowi ono intelektualny wynalazek epoki czasu osiowego (IX-III wiek przed Chr.). Kształtujący się wówczas refleksyjny sposób myślenia, postrzegania rzeczywistości m.in. przez pryzmat wizualnego podobieństwa, odbicia i wizerunku zapoczątkowuje szczególny typ kultury, która funkcjonuje do dzisiaj. Jej naturalność, oczywistość oraz racjonalna poręczność skutecznie przesłania nam jednak ikoniczne światy przed epoką obrazu, które kategoria ta wyraźnie wypłascza, sprowadzając złożoność zjawisk wizualnych do wymiaru reprezentacji i odzwierciedlenia. Pytanie więc, które warto zadać na samym początku, brzmi: jak zobaczymy greckie wazy, jeśli uwolnimy się od kategorii przedstawienia? Co zobaczymy, próbując spojrzeć na świat oczami homeryckiego Telemacha? (Borowicz, „Widok i zbliżenie”). Paradoksalnie, narzędzia, jakimi dysponujemy, by tego dokonać, są jednocześnie

Dr hab. SEBASTIAN BOROWICZ – Uniwersytet Jagielloński w Krakowie, Wydział Polonistyki; adres do korespondencji: ul. Gołębia 20, pok. 44, 31-007 Kraków; e-mail: sebastian.borowicz@uj.edu.pl; ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3887-1552>.

¹ Jest to podsumowanie następującej tezy Robina Collingwooda: „Wiedza historyczna jest wiedzą o tym, czego umysł dokonał w przeszłości, a jednocześnie ponownym przejściem tej samej drogi, penetracją działań z przeszłości, która odbywa się w teraźniejszości” (*The Idea of History* 218).

wytworami owej zrationalizowanej kultury. Poznanie archaicznego świata jest więc możliwe tylko na drodze uprzedniego, krytycznego rozpoznania naszego własnego kulturowego siedliska oraz intelektualnego zasobu, gdyż to za pomocą dostępnych nam narzędzi możemy analizować owe wielowektorowe sedimentacje oraz pierwotne układy wartości, określające status „obrazów” oraz sposoby ich doświadczania w społecznościach przed-filozoficznych (Borowicz, „Post-archaicność obrazu”). Jako że taka rekonstrukcja w sensie pozytywnym nie jest możliwa, w naszym nastawieniu krytycznym wykorzystujemy bliski Husserlowskiej *epoché* dyskurs negatywistyczny, postulowany w ramach archeologii kulturoznawczej „uprawianej jako specjalność filozofii kultury, socjologii, historii sztuki, klasycznej filologii i językoznawstwa” (Kowalski, „Kulturoznawcza archeologia” 40).

Wyjście poza wymiar popularnej antropologii obrazu wymaga również, przynajmniej częściowo, wdrożenia nowego, bardziej plastycznego języka, operującego kategoriami i strategiami opisu umożliwiającymi omińnięcie zastanych kolein myślenia czy utartych sposobów interpretowania zjawisk wizualnych. Proponujemy więc – w ramach prezentowanej tu teorii, będącej częścią projektu *Reliefów rozmazanych* – otwartą, „archeologiczną manufakturę” interpretacji, „żywego myślenia”, „bycia w drodze”, „myślenia istotnego” (Borowicz, *Reliefy rozmazane*)². Ma ono stanowić zorientowany czynnościowo, procesualnie „przywoicie zorganizowany” tekst w rozumieniu, jakie temu terminowi nadaje Theodor Adorno (1903-1969) (Nycz, „Lekcja Adorna”). Naszym celem jest więc zniesienie spetryfikowanego myślenia o „sztuce greckiej” czy „kulturze materialnej Greków” i jednocześnie nakłonienie czytelnika do krytycznego przemyślenia i reinterpretowania podejmowanych w naszym projekcie zagadnień³. Postulat ten jest bliski temu, co Hans-Georg Gadamer (1900-2002) nazywał „namiętnością myślenia”, które „nie kończy się w momencie utworzenia pojęć i sformułowania tez, [lecz] jest ono nieustannym procesem

² Zob. też abstrakt książki: www.academia.edu/44658692/Reliefy_rozmazane_Rzeczy_i_obrazy_w_kulturze_dawnej_Grecji_abstrakt_ksi%C4%85%C5%BCki. O Heideggerowskiej kategorii *Wesendenken* zob. Żelazna.

³ Elementem tego „myślenia w konstelacjach” są takie terminy, jak: *eikotopie* (dynamiczne ‘miejsca artefaktów’, ich kulturowe siedliska), *eikonomia* (kulturowa przestrzeń wymiany, obejmująca gry i praktyki społeczne, których elementem jest ikoniczność), *iconic blurring* (stan ikonicznej niedookreśloności, nieostrości, niemożności wskazania jednego odniesienia), *redukcja wizualna* (stan, w którym elementy ikoniczne podporządkowane zostają innym, pozaikonicznym czynnikom i dążeniom), kultura *chōros* (χῶρος) i kultura *diakrisis* (διάκρισις) czy *myślenie zaimkiem* (sposób orientowania się w świecie właściwy ukierunkowanej dyskursywnie kulturze, wyrażający się w formułowaniu pytań esencjalnych typu „czym coś jest?”, „co znaczy?”, np. „czym jest obraz?”), zob. Borowicz, *Reliefy rozmazane*.

rozważającym (...) Żywe myślenie nie znosi wszak spetryfikowanych interpretacji, których przyswojenie kończy pracę z dziełem” (Stachiewicz 127). Aby taki kulturoznawczo-krytyczny projekt mógł odnieść sukces, oprócz „czułego narratora” potrzebuje więc również „czułego czytelnika”.

*

W kontekście zarysowanych powyżej problemów użyteczność pojęcia obrazu w badaniach nad ikonizacją archaicznych Greków wydaje się ograniczona czy zgoła wątpliwa, gdyż ono samo jest właśnie spojeniem wielowektorowych kulturowych sedymentacji, „warstw, powiązań z innymi rzeczami, kontekstowych uwarunkowań” (Nycz, „Lekcja Adorna” 43-44), uwikłanym w rozbudowany dyskurs filozoficzny, mającym niejasny status historyczny i kulturowy. Wydaje się więc właściwe zastąpić go innym, bardziej neutralnym narzędziem analitycznym – kategorią artefaktu. Termin ten zapisujemy częściowo kursywą, podkreślając w ten sposób ikonizacyjny wymiar desygnatu oraz mając na celu również odróżnienie go od artefaktu archeologicznego – rzeczy w jej wymiarze materialnym⁴. Heidegger pisał:

(...) o czym myślimy, kiedy mówimy *rzecz*? Mamy wszak na myśli kawałek drewna, jakiś kamień; nóż, zegar; jakąś piłkę, oszczep; jakąś śrubę lub jakiś drut; lecz także hałę dworcową nazywamy ogromną rzeczą, podobnie potężna sosnę. Mówimy o wielu rzeczach, które przywołują na myśl lato: trawy i zioła, motyle i chrabąszcze; tę tam rzecz – mianowicie obraz – także nazywamy rzeczą, a rzeźbiarz ma w swojej pracowni rozmaite gotowe i niegotowe [podkr. S.B.] rzeczy. (*Pytanie o rzecz* 11)

wskazując dalej, że rzeczy są zawsze jednostkowe, każdorazowe. „Nie ma rzeczy w ogóle, lecz tylko rzeczy jednostkowe, a owe jednostkowe są ponadto każdorazowo tymi oto” (20). Rzeczy łączy też z człowiekiem rodzaj ontologicznej wspólnoty. Mówić o rzeczach to przede wszystkim mówić o człowieku, który je wykonał i ich używał (Hoły-Łuczaj 101). Takie artefakty, jak np. *agalmata* (ἀγάλματα), *daidala* (δαίδαλα), *kolossoi* (κολοσσοί), *anathēmata* (ἀναθήματα), *andriantes* (ἀνδριάντες) czy *korai* (κόραι), to więc nie tylko gotowe, jednostkowe, poręczne rzeczy do czegoś, ale i zespolone z nimi działania, praktyki i gry społeczne oraz ich światopoglądowe motywacje. Winniśmy rozumieć je nie tylko w perspektywie rzeczownikowej, ale i czasownikowej jako „ośrodki działania quasi-podmiotowej

⁴ O materialnym wymiarze artefaktu w perspektywie posthumanistycznej zob. Stobiecka 19-37.

instancji drzemiącej w rzeczach” (Kowalski, „Ornament z odciskami sznura” 324)⁵. W pałacu Menelaosa Telemach podziwia właśnie nie tyle gotowe, użyteczne stoły, tkaniny – „poręczne rzeczowniki”, ile samą właściwość rzeczy, ich nieograniczoną koniecznością (ἀνάγκη) i pożytecznością (χρήσιμος) dynamiczność i potencjalność (Homer, *Odyseja* IV, 43-75). Widząc πολλά κτήματα (‘liczne bogactwa’), jest „pełny zdumienia” i „zbożnego lęku”. Pozwala tym samym być rzeczom, nie absolutyzuje ich. Jest to stan, który Heidegger określa jako „wyzwolenie ku rzeczom” (Heidegger, *Wyzwolenie* 16). Teoria artefaktu stawia więc sobie za zadanie nie tylko odejście od widzenia świata archaicznych Greków w perspektywie przedstawienia, ale i bycia gotową rzeczą do czegoś⁶. Naszym celem jest więc refleksja nad pierwotnie dynamicznym oglądem rzeczy, utraconym na skutek procesu dewerbalizacji kultury. Dawna Grecja to przede wszystkim przestrzeń aktywnego oddziaływania, ucieleśnionego, uczestniczącego, sprawczego współbycia. Jednym z teoretycznych narzędzi umożliwiających nam tę refleksję jest pojęcie artefaktu (faktu ikonicznego), odnoszącego się do ludzkiego wytworu o określonych jakościach i własnościach, będącego jednocześnie zdarzeniem i stanem rzeczy⁷. „Nigdy nic nie jest, ale zawsze się staje [γίγνεται]” – mówi Sokrates o rzeczach w dialogu *Teajtet* (152e). Ten procesualny charakter percepcji rzeczy w kulturach dawnych, jak też stawanie się zamiast bycia podkreśla również pierwotne znaczenie łacińskiego *factum*, będące częścią proponowanego tu pojęcia artefaktu, oznaczające ‘czyn, uczynek, działanie’, ‘postępowanie’. Jako formacja imiesłowowa natomiast ‘zrobione, wykonane’, stąd ‘dzieło, coś wykonanego’. Rzecz jako *factum* jest więc równocześnie dziejąca się i gotowa. Obecnie dominuje myślenie o rzeczach jako czymś dokonanym, pewnej skończonej formie, ostatnim etapie określonego działania technicznego⁸. To znów zwraca-

⁵ I dalej: „Ogląd dynamiczny zatem polega na dostrzeganiu w rzeczach wewnętrznej formy życia, czyli jakości niebędącej jedynie zmysłowo uchwytną cechą przedmiotów tzw. martwej natury. Istotne jest jednak uświadomienie sobie zakresu definicji ‘rzeczy’ i ‘człowieka’ w kulturze pierwotnej. Definicje tego typu klasyfikacji nie traktują tych bytów jako rozłącznych” (324). Zob. Nycz, *Kultura jako czasownik*.

⁶ Zob. kategorię transdukcji i indywiduacji Gilberta Simondona (1924-1989) i jego metaforę formowania cegły (Nacher 199-200).

⁷ Stan rzeczy (*Sachverhalt*) nie tylko określa rzecz w sensie materialnym, ale i jej własności, jakości czy stosunki, w jakich pozostaje z innymi rzeczami i człowiekiem. O kategorii stanu rzeczy w filozofii zob. Łukasiewicz. W odniesieniu do kultur dawnych Andrzej P. Kowalski, zamiast tylko o rzeczach, proponuje mówić również właśnie o stanach rzeczy („Genealogia kulturoznawcza” 16–26). Rzecz ikoniczna (*artefakt*) to więc coś więcej niż *Bildträger* i *Bildobjekt* w klasyfikacji Edmunda Husserla.

⁸ *Factus* ‘zrobiony, stworzony’, ‘zdarzenie’, ‘skutek, wynik’, od *facio* ‘robić, czynić, działać’.

ca uwagę na przywołane wyżej Heideggerowskie kategorie gotowości i niegotowości rzeczy. W percepcji archaicznego Greka rzeczy nie tyle są, ile się stają. Współczesne myślenie o rzeczach jako przedmiotach czy nieożywionej materii jest ukierunkowane na ów finalny stan istnienia czegoś – gotowe naczynia, figury „te oto”. Jest to myślenie realizujące zasadę celowości, przyczynowości i determinizmu, będące dość późnym intelektualnym wynalazkiem ludzkiego umysłu. Ukazująca się naszym oczom forma artefaktu, jego jakości i własności wizualne (*χαρακτήρ*) wcale nie musiały być postrzegane w ramach tego sposobu myślenia. Wykonanie naczynia, posągu lub malowidła nie musiało mieć na celu efektu estetycznego czy nawet wizualnego. Było natomiast z pewnością formą ingerencji w świat – miało wymiar performatywny. Co więcej, w skład zespołu procedur wykonawczych nie musiały wchodzić jedynie działania, które my uznajemy za techniczne, tj. zespołu procedur służących osiągnięciu określonego stanu. Takie czynności jak cięcie, wykrawanie, nakłuwanie, barwienie były zapewne też waloryzowane określonymi światopoglądowymi motywacjami. Na poprawność wykonawczą składała się cała sfera aktywności niedyskursywnych (gestów) lub obecnie się nieuonaoczniających (mowa, w tym inkantacje, zaklęcia), pozostających poza strukturą morfologiczną obiektów, niewykrywalnych za pomocą narzędzi właściwych *science*, niemniej fundamentalnych dla ich istnienia jako faktów kulturowych. Jest też oczywiste, że rozróżnialne przez nas własności fizykalne i wizualne przedmiotów nie funkcjonowały pierwotnie jako samodzielne czy wyodrębnione jakości. Były one oczywiście dostrzegane wzrokowo, niemniej klasyfikowano je w ramach odmiennego, nierozporządzającego kategoriami estetycznymi, systemu myślenia.

Do charakterystycznych jakości ujawnianych w zmysłowym oglądzie artefaktów należy zaliczyć wdzięk (*χάρις*)⁹, błyszczenie (*μαρμαρυγή*), kolorystyczną intensywność (*ποικιλία*), wrażenie misternego wykonania (zwłaszcza elementy uzbrojenia określane mianem *δαίδαλα*) czy doznania zapachowe (*εὐωδία*). Intensywność widzenia jest zwykle pogłębianą przez złożoność, misterność rzeczy, która wzbudza poczucie grozy, strachu, emocjonalnego pobudzenia; łączona z innymi zmysłami wywołuje efekt synestezji (wrażenia wizualne ewokowały słyszalne dźwięki, jak szcęk oręża)¹⁰.

⁹ Będący efektem oblewania, smarowania lub namaszczenia rzeczy lub osoby gęstą, oleistą, lepka substancją, „pięknidłem”, nadającym im połysk, świełość. Zob. Homer, *Odyseja* XVIII, 192-193.

¹⁰ Znaczenie przymiotnika *δαίδαλος*, ‘kunsztownie, misternie sporządzony’ w grece okresu archaicznego byłoby bliskie *ποικίλος*. Obie formy oddają własności czy stany rzeczy misternych, bogato zdobionych, wywołujących wrażenie skomplikowania, złożoności, w tym pierwszym przypadku zwłaszcza w odniesieniu do rzeczy z metalu, w drugim do rzeczy utkanych.

Wspomniane jakości łączą się często, co ciekawe, z percepcją ruchu. Interesujący jest tu zwłaszcza związek między słowem δαίδαλον a tanecznym placem w Knossos, poikilią i kinezyką¹¹. Również wrażenie migotania, iskrzenia, jaśnienia, określane jako μαρμαρυγή, wiązano z doświadczeniem kinestetycznym. Kiedy Demodoka „wnet otoczyli w krąg młodzi chłopcy, biegle tancerze, / którzy bijąc stopami, wiedli tan święty”, to „Odys z podziwem w swym sercu patrzył na stóp szybkie ruchy” (Homer, *Odyseja* VIII, 263-265). Dla wyrażenia dynamiki tanecznych ruchów poeta używa tu zwrotu μαρμαρυγαὶ ποδῶν (‘o szybkich ruchach’), mimo że μαρμαίρω znaczy tyle, co ‘błyszczeć, skrzyć, połyskiwać’. Efekty kinestetyczne mają tu być może oddawać migotanie wykutej przez Hefajstosa „zwodniczej sieci”, w którą zostaje złapana Afrodyta z Aresem, oraz samą rytmiczność wykonywanej właśnie przez aoidę pieśni. Metalowe sieci otaczają też kochanków na kształt kręgu tworzonego przez samych tancerzy¹². Także *poikilia* (ποικιλία) wskazuje na wrażenie niejasności, skomplikowania, złożoności, zawilości, a tym samym kunsztowności i ozdobności jakie wywoływały barwne, kolorowe *artefakty*¹³. Wydaje się ona cechą szczególnie istotną w percepcji archaicznych Greków, którzy chromatyczność wiązali z wrażeniami dźwiękowymi oraz ruchowymi (liryka chóralna) (Carruesco 69)¹⁴. Funkcję i status *artefaktów* charakteryzujących się wywoływaniem efektów kinestetycznych (ruchomość wykutych, wyrzeźbionych czy namalowanych rzeczy) oraz wra-

¹¹ Temat δαίδαλ- wiąże się ze skomplikowaniem ruchów w technikach tanecznych. „[...] the metaphorical use of δαίδαλεος/δαίδαλλειν and ποικίλος/ποικίλλειν in association with the poem/song as metapoetic markers: this seems to be a distinctive trait of choral lyric poetics, as the extant instances of the trope feature prominently in Pindar and may serve to advertise the composite nature of the choral performance (made of music, singing, dance, and their respective rhythmic, melodic and orchestric patterns) as well as the complexity and variety of the poem's structure” (Fanfani 423).

¹² Homer, *Odyseja* VIII, 278 (ἀμφὶ δ' ἄρ' ἐρμῆσιν χεε δέσματα κύκλω ἀπάντη). Taniec w kręgu został również wykuty przez Hefajstosa na brzegu tarczy Achillesa, będącej wszak δαίδαλον. Por. „święte kolisko”, w jakim zasiada starszyzna. Homer, *Iliada* XVIII, 504.

¹³ Ποικίλον ‘wzorzysta tkanina’, od ποικίλος ‘pstry, barwny, kolorowy’, ‘haftowany’, ‘kunsztownie wykonany’, ‘ozdobny’, ‘zawiły, kręty, niejasny’, ‘dwuznaczny’, ‘zręczny, chytry’, ie. **peik-* ‘zszywać’, ‘barwić, plamic’, ‘zdobić’, stąd też łac. *pingo* ‘malować, zszywać igłą’ oraz *pictura* ‘coś namalowanego, malowidło, obraz’; ποικιλία to ‘haftowanie’, ‘pstrokaczna’, ‘roz-maitość, różnorodność’, ‘ozdoba’, ‘obrotność, spryt, chytrość’, natomiast ποικίλλω oznacza ‘barwnie przedstawić, wyhaftować’, ‘ozdobić, upiększyć’, ‘być podstępny, fałszywym’, ‘mówić wykrętnie, w sposób skomplikowany’. Pierwotnie coś barwnego, pomalowanego wskazywałoby na rzecz powstałą w wyniku działania polegającego na zszywaniu, łączeniu różnych nici czymś ostrym.

¹⁴ W okresie późnoklasycznym *poikilia* (ποικιλία) zostanie powiązana ze specyficznymi wrażeniami dźwiękowymi charakterystycznymi dla tzw. nowego stylu muzycznego (LeVen).

żenia skomplikowania i zwodniczości dobrze oddają homeryckie *θέσκελα ἔργαον* ‘przedziwne rzeczy’¹⁵. To, co stanowi o ich cudowności, to właśnie ruchomość (*κέλλω* ‘pędzić, posuwać’). Takim pełnym ruchu *artefaktem*, będącym *θέσκελον ἔργον*, jest złoty pas na piersi mary Heraklesa, którą Odyseusz widzi w Hadesie (Homer, *Odyseja* XI, 610-614).

Warto tu podkreślić, że dynamika oglądu rzeczy jest zależna od otoczenia¹⁶. W pałacu mądrego Nestora Telemach widzi rzeczy inaczej niż w *domos* (*δόμος*) niepanującego nad emocjami Menelaosa. W należących do władcy Pylos „dwuuchych pucharach”, złotych kubkach, krzesłach, tronach i rydwanach „z pudłem wzorzystym” dostrzega ich przedmiotowe podporządkowanie normom i zasadom społecznym. *Artefakty* te nie wywołują stanu wizualnego oszołomienia; są widziane na sposób techniczny, a więc jako poręczne, użyteczne, służebne, przydatne i dogodne narzędzia „do tego ażeby” (*Um-zu*). W pałacu w Pylos złoto pełni, w oczach Telemacha, funkcję podrzędną wobec *τέχνη*, nie wywołuje zdumienia – jest po prostu materia, z której są wykonane przedmioty spełniające określone funkcje. *Artefakty* te są mądre, a więc zgodnie z normą, używane. Ich materialność jest jakby dla oka „niewidoczna”, nie narzuca się spojrzeniu jak w przypadku „egzotycznych” dóbr Menelaosa.

W świecie technicznym człowiek jest przytłoczony przez rzeczy – stają się one coraz doskonalsze, przez co coraz trudniej jest nimi kierować, coraz trudniej je wyprodukować i zdobyć. [...] Pojmując rzeczy jako to, czym może z jednej strony dysponować, uczynił je [człowiek – przyp. S.B.] materiałem swojego rozporządzania, wskutek czego, z jednej strony, odebrał im ich swoistość ontologiczną [podkr. S.B.], z drugiej zaś, pozbawił jej też siebie. (Hoły-Łuczaj 108)

Otoczenie mądrego Nestora jest pełne rozdysponowanych rzeczowników, gotowych rzeczy; jest „światem technicznym”. Przedmioty te, wypełniając przypisane im role i funkcje, pozostają w dyspozycji człowieka. *Dys-pozycja* rzeczy polega zaś na właściwym ich roz-pozycjonowaniu, u-miejscowieniu; właściwym, czyli pozostającym w zgodzie z ich użyciem (izomorfia). Pałac władcy Pylos to więc świat społecznie funkcjonalny, „technicznie” uporząd-

¹⁵ *Θέσκελος* ‘cudowny, dziwny’, ‘wprawiony w ruch przez boga’. Zob. Homer, *Iliada* III, 130.

¹⁶ O kategorii otoczenia i aktywnego otaczania jako stawania się jakimś zob. Borowicz, *Reliefy rozmazane* 123, 233-234. Otoczenie jest ważnym pojęciem Heideggerowskiej filozofii: „Najbliższym światem powszedniego jestestwa jest «otoczenie». [...] Termin «otoczenie» zdaje się swym «o-» wskazywać na przestrzenność. To konstytutywne dla otoczenia «wokół» nie ma wszelako żadnego pierwotnie «przestrzennego sensu»” (Heidegger, *Bycie i czas* 85).

kowany, w którym *artefakty* znajdują swoje odpowiednie ułożenie, zupełnie inaczej niż w przypadku otoczenia Menelaosa, które jest pełne niestechniczowanych cudowności i poblasku. W przypadku pałacu tego ostatniego nie mamy nawet pewności, na co Telemach dokładnie patrzy; czy to, co zgromadził król Sparty, to *artificialia*, czy może tylko surowa, nieobrobiona materia – *naturalia*. Takie określenia jak ἐλεφάντινα ‘kość słoniowa’, χρυσόν ‘złoto’ czy ἤλεκτρον ‘bursztyn’ mogą wskazywać zarówno na materię, jak i „rzeczy techniczne” z niej wykonane¹⁷. Ta niejednoznaczność poety jest tu zapewne celowa. Czymkolwiek były owe drogocenne rzeczy, Telemach nie dostrzegł w nich „obiektów kultury”, a więc nie absolutyzował ich w swoim postrzeżeniu.

To, jak syn Odyseusza postrzega rzeczy w pałacu Menelaosa i Nestora, można przełożyć na dwa *modi* kultury Greków okresu *Axenzeit*: *chōros* (χώρος) oraz *diakrisis* (διάκρισις)¹⁸. Pierwszy oznacza kulturę spajania, uwspólniania, realizującą się w ramach myślenia spontaniczno-praktycznego. Elementem tego myślenia jest przede wszystkim wymierzanie, rozumiane jako scalanie, tj. postrzeganie rzeczy jako jednorodnych, ich podziwianie oraz nastawienie na stany rzeczy i działania (czasownikowość kultury, dynamiczny ogląd rzeczy). Drugi to kultura wydzielenia, rozwijająca się w ramach myślenia metafizyczno-teoretycznego. Właściwa jest jej postawa dyskursywna, ukierunkowanie na instrumentalizację świata oraz urzeczowienie (rzeczownikowość kultury, podporządkowanie rzeczy normom społecznym). W kulturze *chōros* obraz pozostaje jeszcze w dynamicznej relacji przyległości i uczestnictwa do konkretnego miejsca, rzeczy i działania – nigdy nie jest fenomenem samodzielnym, niezależnym, wyłącznie wzrokowym; to część określonego *topos* (τόπος), krajobrazu, otoczenia. Natomiast kultura *diakrisis* to kultura myślenia refleksyjnego, metafizyczno-teoretycznego służącego obserwacji, której wynikiem jest rozpad na rzeczy i wyglądy, obrazy i znaczenia¹⁹. *Diakrisis* oznacza zarówno performatywny gest rozpadu *artefaktów*, diairezę, jak i coś, co się z nich wydziela –

¹⁷ Podobnie χαλκός ma dwa znaczenia: ‘miedź, brąz’ oraz ‘posąg wykonany z brązu’.

¹⁸ Χῶρος ‘miejsce, przestrzeń’, χώρα ‘miejsce’, ‘bliskość, otoczenie, okolica’; ‘przestrzenność’ jako stan bycia wytworzony w wyniku zdarzenia; διάκρισις ‘rozłączenie, rozdzielenie’, ‘wydzielina, emanacja’, ‘objaśnianie, tłumaczenie’, od κρίνω ‘oddzielić, odróżnić’, ‘przyznać coś komuś’, ‘wyjaśnić, tłumaczyć’, stąd κρίσις ‘oddzielenie, odróżnienie’, ‘sąd’, ‘tłumaczenie’, ‘badanie’, ‘wynik’, ‘punkt zwrotny, zmiana’.

¹⁹ Powrót do takiego stanu jednorodności bycia rzeczy i zjawisk odnajdujemy w empirio-krytycyzmie Richarda Avenarius (1843-1896) czy antydualistycznej filozofii tzw. szkoły marburskiej.

‘objaśnienie, tłumaczenie’. Oba wyróżnione *modi* kultury nie tyle następują po sobie, ile przenikają się wzajemnie, przy czym kultura *diakrisis* zaczyna wyraźnie dominować po przełomie przyrodniczym w Grecji (od VI wieku przed Chr.). Właściwe kulturze *chōros* elementy myślenia magiczno-praktycznego zachowują się natomiast w kulturze greckiej aż po czasy nowożytne.

Teoria artefaktu pozwala nam więc badać nie tylko bierne, nieożywione obiekty – zabytki archeologiczne czy nieruchome reprezentacje na wazach, ale i człowieka w relacji do nich i jego ikoniczny sposób bycia w świecie. Możemy tu za Martinem Heideggerem (1889-1976) powiedzieć, że istnieje ontologiczna wspólnota człowieka i rzeczy. „Pytanie *czym jest rzecz?* jest pytaniem *kim jest człowiek?*” (Heidegger, *Pytanie o rzecz* 221)²⁰. Przedmiotem naszego zainteresowania są więc artefakty kategoryzowane jako własności, relacje, działania i fakty stanowiące element czynności kulturowych, pochodne faktów społecznych i mentalnych; to mające status ikoniczny zjawiska będące często nośnikami wartości światopoglądowych. Artefakt w tej perspektywie nie wpisuje się jeszcze całkowicie w ciąg metafizycznych rozróżnień, takich jak podmiot – przedmiot, żywe – martwe, aktywne – bierne, widzące – widziane, ruchome – nieruchome, organiczne – sztuczne, wewnętrzne – zewnętrzne, właściwe – niewłaściwe, udomowione – dzikie, poprawne – błędne²¹.

IKONICZNOŚĆ W PERSPEKTYWIE TEORII ARTEFAKTU – NASTAWIENIE KRYTYCZNE

Nastawienie krytyczne jako strategia poznawcza wydaje się podejściem wielce produktywnym w przypadku badania kultur dawnych, pomocnym w demaskowaniu naturalności obrazów czy zrywaniu „zasłony oczywistości” z właściwego nam, uprzedmiotawiającego reżimu widzenia. Tworzące krajobrazowo-architektoniczne parki, greckie miasta i sanktuaria wraz ze skarbcami, kapliczkami, rzeźbą statuaryczną, dekoracją płaskorzeźbioną, kotłami brązowymi, grobami, ołtarzami, naczyniami, malowidłami oraz innymi rzeczami i parafernalia odbieramy dziś przede wszystkim w per-

²⁰ Por. „human-thing entanglement” (Whitley).

²¹ „Przemawiają za tym też kognitywne schematy gramatyki pierwotnych języków, szczególnie ślady konstrukcji ergatywnych w niektórych językach indoeuropejskich (np. nierozróżnianie kategorii ożywione – nieożywione, żeńskie – męskie, itp.)” (Kowalski, „Ornament z odciskami sznura” 323-324).

spektywie estetyczno-ekspozycyjnej jako „galerie sztuki” – zbiory przedmiotów, martwych przedmiotów i obrazów do oglądania. Jest to sposób bliski temu, w jaki Telemach ogląda rzeczy w domostwie Nestora. Dysponuje on jednak i drugą, o wiele bardziej „archaiczną” strategią percepcyjną, dostępną nam szczerkowo przez takie kategorie, jak *claritas* (‘blask, lśnienie, rozbrysł’) dzieła czy jego *epifania* (zob. Bałus 55-56). Ikoniczność wspomnianych *artefaków* była więc elementem tak funkcjonalnych strategii percepcyjnych, jak i polegała na „robieniu świata”; była rodzajem performatywnego gestu, ustanawiającego „spojenie ze światem” i umożliwiającego manipulowanie nim, a nie tylko przyglądanie się mu. Wraz z rozwojem kultury *diakrasis* i właściwego jej zrationalizowanego myślenia utraciliśmy nieomal tę zdolność dwojakiego postrzegania. Już dla Eurypidesa ów performatywny ogląd świata jest odległy i prymitywny. W *Ijonie* (w. 190-215) scenę, jaka rozgrywa się przed świątynią Apollona Delfickiego, poeta buduje właśnie na świadomie archaizowanym postrzeganiu *artefaktów*, mającym oddać wizualne oszołomienie, w jakie popadają proste służebnice Kreusy (Borowicz, *Reliefy rozmazane* 155-157). Jednakowoż podejście krytyczne nie pretenduje tu do roli metateorii wyjaśniającej całą złożoność kultury wizualnej dawnej Grecji. Pozwala natomiast wydobyć specyfikę ikoniczności, jej czasową zmienność, zróżnicowanie i sprzęgnięcie z innymi ważnymi fenomenami kulturowymi, w tym społecznymi. Obecnie wtórny antykwaryzm, ponowne ukierunkowanie na przyrodnicze badanie przedmiotów, klasyfikowanie ich w obrębie nastawienia empirycznego staje się udziałem coraz większej liczby nauk humanistycznych. Jedną z nich jest bez wątpienia archeologia klasyczna wykorzystująca między innymi tzw. nowe technologie do wizualizacji obiektów (mapy magnetyczne, wykrywanie krawędzi – *edge detection*, teledetekcja satelitarna, skaning laserowy). Opierając się na ukształtowanych w epoce oświecenia kategoriach analitycznych i podejściu typologicznym, uwzględniającym dostępne badaniu, zrationalizowane jakości, mimo coraz doskonalszych technik i metod badawczych, zapożyczanych z nauk ścisłych, archeologia klasyczna czy historia sztuki zdają się ograniczać swoje możliwości interpretacyjne. Świadectwem tego są coraz skrzętniej i gęściej zapisywane „etykiety” poddawanych naukowej „obróbce” zabytków, coraz skrupulatniejsze wyliczenia cech formalnych zabytków czy analizy ich składu chemicznego i fazowego (ceramika). Jest w tym pewien paradoks – im większa dzięki *technoscience* staje się nasza wiedza o materialnym aspekcie zabytków, tym bardziej zostajemy oddaleni od ich kulturowej przeszłości. Co więcej, nasze „antykwaryczne” skłonności traktujemy jako naturalne,

wpisując tym samym dawne obiekty w schematy analityczne właściwe samoświadomej, rozwiniętej kulturze scjentystycznej – bardziej wypełniamy je więc naszymi intelektualnymi interpretacjami związanymi z funkcjonowaniem naukowych narzędzi, jakich używamy (np. skaningowy mikroskop elektronowy), niż przywracamy jako rozumiane w ramach ich pierwotnych siedlisk. Dzieje się tak, gdyż perspektywa przyrodniczo zorientowanej archeologii, której nieodłączną częścią są przedmioty poddawane rozmaitym badaniom empirycznym, faworyzuje materialność jako punkt ciężkości istnienia rzeczy. Niemniej należy pamiętać, że niezbywalną częścią owych zabytków, ich kulturowych biografii są równoległe działania, którym były poddawane rozbudowane sieci społecznych zależności, których były częścią, oraz siły i jakości, w które były wyposażane przez ich wytwórców (dynamizm magiczny).

(...) przedmioty dla nas obecne w postaci fenomenów zmysłowych, albo zbioru cech poddających się wyczerpującemu opisowi fenomenalistycznemu, mogły być niegdyś odbierane jako przedmioty wyposażone w „dodatkowe” jakości, którym percepcja naukowa odmawia prawa bytu. (...) Procesualne widzenie rzeczy, przewidujące jej nieustanny wzrost, było w naoczności magicznej jednoczesnym nadawaniem tej rzeczy specyficznych „sprawności”. (Kowalski, „Rola dziegciu i kory” 333, 338)

Konieczność zrewidowania współczesnych postaw w obrębie badań nad kulturą wizualną sygnalizuje również Krzysztof Olechnicki:

Problem (...) polega na częstym i nieuprawnionym poznawczym oddzieleniu doświadczenia wzrokowego od innych wymiarów ludzkiego doświadczenia, co fałszuje istotne parametry kulturowo-społecznego środowiska człowieka, w którym wrażenia wzrokowe wchodzą zawsze w interakcje z wrażeniami dostarczanymi przez pozostałe zmysły i wszystkie one pozostają w aktywnej relacji wobec życia społecznego. (...) – chodzi tu o rodzaj determinizmu widzenia (...) – całkowite lekceważenie wrażeń dopływających np. z audiosfery. Warto je badać, a poza tym odkrywać związki między zmysłem widzenia i pozostałymi zmysłami (idea *sensory ethnography* – etnografia multisensoryczna czy wielozmysłowa). (6)

To zaś otwiera możliwości badawcze dla podbudowanej filozoficznie krytyki ikonizacji. Współczesny kulturoznawca, dystansując się od dominacji zaawansowanych technologii i modelu archeologii przyrodniczej (*archaeology as science*) sytuuje się w obszarze nieinnowacyjnych praktyk badawczych. Jest to pozycja trudna, niemniej to ona właśnie umożliwia namysł nad sposobami myślenia, a więc owo *jak* człowiek jest w świecie ... a jest on

w nim m.in. ikonicznie. Na czym jednak ten szczególny sposób bycia polega? Czym się charakteryzuje? Jak owa ikoniczność definiuje samego człowieka i jego otoczenie? Na te pytania archeolog zwykle odpowiada z poziomu *apothēkē* (ἀποθήκη), a więc katalogu-składnicy wydzielonych przedmiotów, które porządkuje, układając w typologiczne zbiory, tak by dodatkowo respektowały one prawa darwinowskiego ewolucjonizmu. Ujęcie krytyczne postuluje odejście od takiego właśnie rytmu wykładu. Celem naszego projektu stało się coś zupełnie przeciwnego – odrzucenie neopozytywistycznego mechanizmu interpretacji dziejów oraz zbudowanie operatywnego poznawczo, kulturowego modelu greckiej ikoniczności²². Oddaje go wspomniana, zaczerpnięta od Tadeusza Różewicza, metafora „archeologicznej manufaktury”, która służy tu za synonim całego przedsięwzięcia, tj. za konceptualną alternatywę dla właściwych naukom przyrodniczym narzędzi, takich jak mikroskop czy – szerzej – laboratorium. Wskazuje ona, że teoria artefaktu jest w istocie częścią „urządzenia do interpretacji przeszłości”, dającego możliwość rozważania postawionego problemu i zbliżania się do odpowiedzi w duchu projektu archeologii Robina Collingwooda (1889-1943)²³. Jednocześnie punktem odniesienia dla postulowanej tu krytyki ikoniczności jest tzw. społeczno-regulacyjna teoria kultury. Przyjmujemy za Jerzym Kmitą (1931-2012), że kultura jest formą świadomości społecznej, sposobem myślenia o świecie, porządkowania go, regulowania – a więc rodzajem rzeczywistości myślowej, na którą składa się systemem przekonań i instrukcji podzielanych przez daną wspólnotę, tzw. norm i dyrektyw²⁴. Stąd też wynika ważna przesłanka: oto bycie

²² Taki całościowy model, zbudowany z ośmiu modułów, został zaprezentowany w książce *Reliefy rozmazane*.

²³ „Jedyne, czym dysponujemy, to możliwość stałego rozważania problemu i zbliżania się do prawdziwej odpowiedzi” – pisał Ian Hodder o projekcie Collingwooda (123). Przypomina to postmodernistyczny postulat „pracy interpretacji”, oczywiście z pominięciem zanegowanego przez postmodernizm pojęcia prawdy.

²⁴ „Wszelkie działania podmiotów w ramach kultury regulowane są przez system norm i dyrektyw. Każda z norm (wartości) jest w danej praktyce społecznej osiągnięta w odpowiedni sposób. System normatywno-dyrektywalny określa, które wartości (normy) i w jaki sposób mogą zostać osiągnięte w praktykach społecznych (dyrektywy). Podstawowe wartości kultury to techniczno-użytkowe, komunikacyjno-symboliczne oraz światopoglądowo-symboliczne. Są one realizowane w ramach trzech sfer kultury nowożytnej: techniczno-użytkowej, komunikacyjno-symbolicznej i światopoglądowo twórczej” (Kmita 85). Zasady określają powinności jednostki podzielane w danej grupie społecznej – świat, o jaki zabiegamy, świat norm moralnych, porządek etyczny ustanawiany na boskim prawie, tradycji. Dyrektywy to natomiast instrukcje wyrażające ogólną wiedzę o tym jak funkcjonuje rzeczywistość; opisują mechanizmy rządzące światem społecznym. Por. *Prace i dni* Hezjoda.

człowieka w świecie jest zawsze zapośredniczane przez otulinę społecznych wyobrażeń, ową Durkheimowską *mentalité* czy *pajęczą sieć* Geertza, której istotną częścią jest właśnie ikoniczność. Taka definicja kultury jest dla nas użyteczna, gdyż zakłada ściśle powiązanie form myślenia z ukierunkowanymi ikonicznie praktykami społecznymi, co pozwala systematyzować materialne efekty owych praktyk w perspektywie kulturowej. Dlatego też w ramach teorii *artefaktu* przedmiotem bezpośredniego badania są nie tyle konkretne rzeźby czy malowidła analizowane w ich aspekcie materialnym czy formalnym, ile ikoniczność jako sposób bycia człowieka w sieci wytwarzanych przez niego wyobrażeń.

Założyliśmy, że ikoniczność archaicznych Greków była definiowana i kształtowana przez określone przekonania normatywne i dyrektywne oraz będące ich przejawem określone gry i praktyki społeczne. Jakie jednak one były? Właściwa archeologii postprocesualnej perspektywa fenomenologiczna pozwala nam ustalić, jakie kompleksy zachowań społecznych są definiowane za pomocą aktywności ikonicznych, inaczej mówiąc: co i w jaki sposób Grekom doby archaicznej udaje się dzięki faktom ikonicznym osiągnąć? Tutaj zaś możemy wymienić (a) zyskanie łaski i odpłaty bóstwa; ustanowienie jakiegoś stanu, np. odnowienie więzi przyjaźni; (b) zmanifestowanie czegoś; (c) spotęgowanie efektywności działania czegoś; (d) zidentyfikowanie przynależności; (e) włączenie kogoś do jakiejś wspólnoty, potwierdzenie lub ustanowienie w niej określonego statusu; (f) ustalenie wartości czegoś; (g) dokonanie transferu pożądanых kompetencji lub własności np. przez upodobnienie czegoś do czegoś; (h) zrozumienie czegoś, przemyślenie czegoś (rozpoznanie jako dar bogów vs interpretacja jako osiągnięcie człowieka filozofującego). Tym, co reguluje skodyfikowane w odpowiednich gestach ikonicznych wymienione praktyki społeczne, jest podstawowa zasada wymienności lub ekwiwalentyzacji. Dzięki temu *artefakty* zaczynają pełnić funkcje nośników pamięci kulturowej, wehikułów określonych sił (*δυνάμεις*) oraz sprawności (*ἀρεταί*).

*

Zwróciliśmy uwagę na to, że ikoniczność rzeczy niekoniecznie jest ukierunkowana na finalny stan ich istnienia, a więc stan, przez który najczęściej są one, jako zabytki, postrzegane. Fakt plastycznego zadysponowania mógł być składową rozmaitych mikrotemporalności – momentów, gdy rzecz była jeszcze niegotowa – istniała „w przygotowaniu”. Taki procesualny stan

bycia rozpoczął się wraz z pozyskaniem materiału (gliny, kamienia, metalu, barwników) i trwał przez rozmaite działania techniczne, etapy przygotowania, formowania (przetapianie, ciosanie, gładzenie, malowanie, smarowanie, wymierzanie), gesty i inkantacje wykonywane w trakcie wytwarzania i użytkowania oraz inne operacje rozgrywające się w odmiennych porządkach niż tylko techniczny (magia, rytuał, religia – obmywanie, nacieranie wonnościami, γάνωσις, κόσμησις.). W tej dynamicznej perspektywie ikoniczność jest nie tyle rezultatem (efektem końcowym), ile jednym z wielu działań (lub efektów tych działań) składających się na to, czym jest dany posąg czy malowidło jako stan rzeczy. Artefakt okazuje się tu szeregiem określonych czynności i ujawniających się dzięki owym czynnościom jakości oraz własności. Postrzeganie rzeczy jako wyłącznie gotowych prowadzi więc do ich uprzedmiotowienia, zatarcia ich działaniowego wymiaru. Należy pamiętać, że w przypadku wielu archaicznych artefaktów istotny był sam fakt ich wykonania, a nie długofalowe użytkowanie czy oglądanie. Ikoniczność była jedną z form oddziaływania w procesie wytwarzania (jako rodzaj narzędzia), a nie nadrzędną własnością nadawaną rzeczom w celu czynienia ich eksponentami własności wizualnych (rzeczy jako obiekty estetyczne przeznaczone do refleksyjnego oglądania). Ikoniczność prehistorycznych i archaicznych artefaktów, traktowanych dziś przedmiotowo – a nie podmiotowo, działaniowo, jak zapewne były postrzegane – stanowiła pośredni skutek rozmaitych form oddziaływania na nie (rycie, nacinanie, nakłuwanie, odciskanie, nakładanie, lepienie, smarowanie, wygładzanie), w celu osiągnięcia określonego skutku, wywarcia wpływu, ujawnienia (przez unaocznienie) pewnej własności lub siły tkwiącej w danej rzeczy, jej zamanifestowania czy transfiguracji.

„Miejsce, jak człowiek, ma swe imię, w którym zawiera się cała jego indywidualność” (Buczyńska-Garewicz 28). Ateny, Teby, Argos... Parafrazując słowa Hanny Buczyńskiej-Garewicz, możemy powiedzieć, że obraz to imię szczególnego miejsca w kulturze człowieka. Również archaiczne fakty ikoniczne mają swoje nazwy, w których zawiera się cała ich indywidualność: *daidalon* (δαίδαλον), *kolossos* (κολοσσός), *agalma* (ἄγαλμα), *andrias* (ἀνδριάς). Epoka klasyczna przynosi zniesienie owej indywidualności, owej jednostkowej poręczności, ów stan bycia określonej klasy artefaktów do czegoś – do odnośnej czynności. Kształtuje się wówczas zupełnie nowy system ich percepcji. Budowany jest model kultury wizualnej, w ramach którego charakteryzujące się własnościami plastycznymi rzeczy zostają spięte klamrą mimetyczności. Jako *eikones* (εἰκόνες) zaczynają tworzyć obrazowy

genos (γένος)²⁵. Jest to jednak zbiór sztuczny, efekt nie tyle użycia czy kulturowej praktyki, ile działania instrumentalnego rozumu, zmiany sposobu myślenia, dokonującej się kategoryzacji świata. Dostępne nam greckie nazwy *artefaktów* nie tylko jednak nie wskazują na pierwotne pokrewieństwo między poszczególnymi klasami faktów ikonicznych, lecz także uświadamiają nam, że ikoniczność nie stanowiła dla archaicznych Greków jednorodnej – postrzeganej jako uniwersalna własność – sfery. Plastyczne wyposażenie rzeczy, znamionujące często określone sprawności aretologiczne, należałoby rozumieć raczej jako świat rozkazników pożądanых czynności albo śladów, pozostałości po określonych działaniach na rzeczach. Z czasem zostaje ono podporządkowane wyglądowni, widzeniu w kategoriach estetycznych. Greckie εἰκόνες, εἶδωλα czy ἀγάλματα, które jako obrazy są dla nas przede wszystkim zdobnymi przedmiotami do oglądania, wskazują jednak na ich pierwotnie dynamiczny status, a także odmienny horyzont kulturowych motywacji. Stąd w wielu przypadkach greckie zjawiska ikoniczne klasyfikowane przez nas jako obrazy, mimo że mogą się nam wydawać technologicznie i substancjalnie bliskie, to należą do funkcjonalnie innych przestrzeni, różnych ikonicznych *topoi* (τόποι), do odmiennych siedlisk. „Rzecz bowiem – jak pisze Andrzej P. Kowalski – nie w obserwowalnym podobieństwie odpowiednich cech przedmiotowych tych obiektów, ale w sposobie ich *kulturowego użycia*. [...] Zmiana kultury to nie zmiana artefaktów, ale zmiana w zakresie regulacji wyznaczającej sposoby ich społecznej konsumpcji” (Kowalski, „Synkretyzm kultury pierwotnej” 49), a ta przypada w Grecji ostatecznie na przełom V i IV wieku przed Chr. Zmieniają się wtedy zasady użytkowania *artefaktów*, ich motywacja światopoglądowa, sposób społecznego pozycjonowania czy postrzegania (m.in. pojawia się zapotrzebowanie na konsumpcję estetyczną, na wglądy i widoki). To również zmiana na płaszczyźnie językowej, uwidaczniająca się w sposobie użytkowania nazw odnośnych obiektów. Spośród zasobu leksykalnego języka greckiego, odnoszącego się do faktów ikonicznych w V wieku przed Chr., dominującą pozycję zyskuje εἰκόν, przy czym nie chodzi tu o częstotliwość występowania tego terminu (aspekt statystyczny), lecz jego aspekt jakościowy. To właśnie w słowie εἰκόν zaczyna wybrzmiewać pewna

²⁵ Εἰκόν ‘obraz, wizerunek’, ‘portret’, ‘widmo, widziadło’, ‘porównanie’. Termin w użyciu dopiero od V wieku po Chr. Będący podstawą znaczenia morfem leksykalny εἰκ- (φεικ-) pochodzi od ie. **ueik-* ‘zrównywać, porządkować’, ‘przypominać’ (Bomhard 985). Εἰκόν stanowiłby derywat tematu odnoszącego się do zrównywania, porównywania, czynienia podobnym. Formant -ων wyraża natomiast czynność, działanie. Dosłowne znaczenie εἰκόν brzmiałoby ‘to, co zrównane, upodobnione’, stąd ‘wizerunek, podobizna’.

uwspólniona własność rozmaitych realizacji plastycznych. Jest nią skuteczne naśladowanie, przedstawianie. Owa naśladowcza skuteczność obrazu, polegająca na przedstawieniu zgodnie ze wzorcem, zaczyna dominować kulturę wizualną Greków. Obraz wyłania się tu jako nowa kategoria społeczna, językowa czy filozoficzna porządkująca i organizująca rzeczywistość. Jej ukonstytuowanie się na gruncie kultury greckiej końca V wieku przed Chr. jest ostatecznym znacznikiem procesu, który możemy określić jako *cultural shift* – przejście od epoki performatywnej, opartej na transmedialnym strumieniu jakości bezpośrednio oddziałujących, do epoki opierającej się na takich pośredniczonych formach oddziaływania (mediach), jak tekst czy obraz (Thomas 162). Rozpoczynają się nie tylko czasy *writing for reading* (Yunis 189-212), ale również, *per analogiam*, czasy *making images for watching* – wytwarzania obrazów do oglądania. Co więcej, kształtujący się właśnie krytyczny odbiorca tekstów pisanych zaczyna przenosić strategie czytelnicze na formy pozaliterackie. Utekstowanie staje się przypadłością obrazów od momentu wyłonienia się ich jako pewnej uniwersalnej kategorii odnoszącej się do zjawisk wizualnych (Borowicz, „Demon interpretacji”). Jednocześnie plastyczność, wizualność rzeczy staje się cechą dominującą, wręcz zawłaszczającą artefakty. Z całej rzeczy zaczynają być dostrzegane przede wszystkim jej własności wizualne. Do dzisiaj jesteśmy na nie kulturowo „zaprogramowani”. To jednak podejście odległe od tego, jakie żywił względem tych rzeczy ich pierwotny użytkownik – Grek epoki przedfilozoficznej.

*

Antropologia obrazu, w przeciwieństwie do podejścia krytycznego, zmusza nas do traktowania ikoniczności jako najistotniejszej cechy wyposażonych w nie obiektów plastycznych, ich niejako prymarnej jakości, stanowiącej samodzielny, docelowy i zamierzony efekt. Jest to jednak zgubny ikon- i okularocentryzm. Mimo zawłaszczającej wzrok, czasem wręcz hipnotycznej wizualności – będącej wynikiem ikonicznego działania człowieka – nie była ona konieczną wartością nadrzędną, docelową. Ikoniczność, a także późniejszą, wyłonioną z niej obrazowość należy traktować raczej jako historycznie zmienne funkcje uwarunkowanych kulturowo czynności i praktyk; są one bardziej przypadkami poddawanej określonej działalności rzeczy, i to niekoniecznie definiującymi ją w sposób ostateczny, a najprawdopodobniej okazjonalny i doraźny. Tym samym to, czym są, co znaczą fakty ikoniczne (ikonologia jako nauka o obrazach, ich znaczeniach) jest czymś

odrębnym od tego, jak są (eikonomia), jak funkcjonują, jak istnieją w swoich kulturowych siedliskach (eikotopiach), w jakich strategiach wizualnych mają udział oraz w jakich praktykach społecznych oraz aktywnościach są wykorzystywane. *Artefakty* poza tym, że są widzialne, są również zawsze zakorzenione, umiejscowione, istnieją w określonej kulturowej otulinie. Dobrym przykładem może być tu rzeźba grecka ściśle związana z architekturą i krajobrazem. Trudno mówić o słynnym woźnicy z Delf w oderwaniu od pewnej przestrzeni, zarówno fizycznej, jak i kulturowo-społecznej, która dodatkowo powinna być postrzegana dynamicznie, performatywnie. Razem tworzą one siedlisko, zagnieżdżenie, bez którego *artefakt* ulega wizualnej redukcji – staje się artefaktem, przedmiotem, zabytkiem z muzealnej gabloty.

BIBLIOGRAFIA

- Bałus, Wojciech. „Czytać czy widzieć? O granicach lektury obrazów”. *Kultura: pamięć i zapomnienie. Księga poświęcona pamięci Profesora Piotra Kowalskiego*, red. Katarzyna Konarska, Bartosz Jastrzębski i Arkadiusz Lewicki. Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, 2012, ss. 49-59.
- Bomhard, Allan. *A Comprehensive Introduction to Nostratic Comparative Linguistics. With Special Reference to Indo-European*. [brak wydawcy] 2018.
- Borowicz, Sebastian. „Widok i zbliżenie. O nieoczywistości powierzchni greckiej wazy”. *Między-literatura jako przestrzeń dialogu. Studia dedykowane pamięci Profesor Anny Pilch*, red. Anna Włodarczyk, Sebastian Borowicz i Karolina Wawer. Wydawnictwo UJ 2022, ss. 51-78.
- Borowicz, Sebastian. *Reliefy rozmazane. Rzeczy i obrazy w kulturze dawnej Grecji*. Wydawnictwo UJ, 2020.
- Borowicz, Sebastian. *Reliefy rozmazane. Rzeczy i obrazy w kulturze dawnej Grecji* – abstrakt książki: www.academia.edu/44658692/Reliefy_rozmazane_Rzeczy_i_obrazy_w_kulturze_dawnej_Grecji_abstrakt_ksi%C4%85%C5%BCKi
- Borowicz, Sebastian. „(Post-)archaiczność obrazu”. *Przestrzenie Teorii*, nr 33, 2020, ss. 149-167.
- Borowicz, Sebastian. „Demon interpretacji. Obraz jako tekst ikoniczny w studiach filologicznych”. *Ikoniczne i literackie teksty w przestrzeni współczesnej dydaktyki*, red. Anna Pilch i Marta Rusek. Wydawnictwo UJ, 2015, ss. 27-42.
- Buczyńska-Garewicz, Hanna. *Miejsca, strony, okolice. Przyczynek do fenomenologii przestrzeni*. Universitas, 2006.
- Carruesco, Jesús. „Choral Performance and Geometric Patterns in Epic Poetry and Iconographic Representations”. *The Look of Lyric: Greek Song and the Visual*, red. Vanessa Cazzato, André Lardinois. Brill, 2016, ss. 69-107.
- Collingwood, Robin. *The Idea of History*. Clarendon Press, 1946.
- Fanfani, Giovanni. „Weaving a Song: Convergences in Greek Poetic Imagery Between Textile and Musical Terminology. An Overview on Archaic and Classical Literature”. *Textile Terminologies from the Orient to the Mediterranean and Europe, 1000 BC to 1000 AD*, red. Salvatore Gaspa, Cécil Michel i Marie-Louise Nosch. Zea Books, 2017, ss. 421-436.

- Heidegger, Martin. *Bycie i czas*. Tłum. Bogdan Baran. Wydawnictwo Naukowe PWN, 1994.
- Heidegger, Martin. *Pytanie o rzecz. Przyczynek do Kantowskiej nauki o zasadach transcendentnych*, tłum. Janusz Mizera. Wydawnictwo KR, 2002.
- Heidegger, Martin. *Wyzwolenie*. Tłum. Janusz Mizera. Wydawnictwo Baran i Suszczyński, 2001.
- Hodder, Ian. *Czytanie przeszłości. Współczesne podejścia do interpretacji w archeologii*. Tłum. Elżbieta Wilczyńska. Obserwator, 1995.
- Holy-Łuczaj, Magdalena. „Heideggerowski zwrot: jedność bycia i nieantropocentryczna filozofia człowieka”. *Acta Universitatis Lodzianis. Folia Philosophica*, nr 26, 2013, ss. 95-112.
- Kmita, Jerzy. *O kulturze symbolicznej*. Centralny Ośrodek Metodyki Upowszechniania Kultury, 1982.
- Kowalski, Andrzej Piotr. „Kulturoznawcza genealogia kategorii materialności rzeczy”. *Rzeczy i ludzie. Humanistyka wobec materialności*, red. Jacek Kowalewski, Wojciech Piasek i Marta Śliwa. Instytut Filozofii UWM, 2008, ss. 16-26.
- Kowalski, Andrzej Piotr. „Archeologia kulturoznawcza. Projekt dyskursu negatywistycznego”. *Antropologia zamierzchłych znaczeń*. Centrum Badań Antropologii Historii, 2014, ss. 27-41.
- Kowalski, Andrzej Piotr. „Ornament z odciskami sznura na ceramice neolitycznej. Interpretacja antropologiczno-semiotyczna”. *Antropologia zamierzchłych znaczeń*. Centrum Badań Antropologii Historii, 2014, ss. 323-332.
- Kowalski, Andrzej Piotr. „Rola dziegciu i kory w zdobnictwie naczyń neolitycznych. Uwagi lingwistyczno-estetyczne”. *Antropologia zamierzchłych znaczeń*. Centrum Badań Antropologii Historii, 2014, ss. 332-342.
- Kowalski, Andrzej Piotr. „Synkretyzm kultury pierwotnej a interpretacje archeologiczne”. *Antropologia zamierzchłych znaczeń*. Centrum Badań Antropologii Historii, 2014, ss. 43-55.
- Leeuw, Gerard van der. *Fenomenologia religii*. Tłum. Jerzy Prokopiuk. Książka i Wiedza, 1997.
- LeVen, Pauline. „The Colors of Sound: Poikilia and Its Aesthetic Contexts”. *Greek and Roman Musical Studies*, nr 1, 2013, ss. 229-242.
- Łukasiewicz, Dariusz. „Kategoria stanu rzeczy w *Badaniach logicznych* Edmunda Husserla”. *Kwartalnik Filozoficzny*, t. 24, nr 3, 1996, ss. 63-87.
- Nacher, Anna. *Media lokacyjne. Ukryte życie obrazów*. Wydawnictwo UJ, 2016.
- Nerczuk, Zbigniew. *Miarą jest każdy z nas. Projekt zwolenników zmienności rzeczy w Platońskim „Teajecie” na tle myśli sofistycznej*. Wydawnictwo Naukowe UMK, 2009.
- Nycz, Ryszard. „Lekcja Adorna: tekst jako sposób poznania albo o kulturze jako palimpseście”. *Teksty Drugie*, nr 3, 2012, ss. 34-50.
- Nycz, Ryszard. *Kultura jako czasownik. Sondowanie nowej humanistyki*. Instytut Badań Literackich, 2017.
- Olechnicki, Krzysztof. „Uwagi o kulturze wizualnej w ujęciu socjologiczno-antropologicznym”. *Dyskurs*, nr 16, 2013, ss. 6-16.
- Stachiewicz, Krzysztof. „Martina Heideggera myślenie gruntu etyki”. *Etyka*, nr 37, 2004, ss. 127-138.
- Stobiecka, Monika. *Natura artefaktu, kultura eksponatu. Projekt krytycznego muzeum archeologicznego*. Instytut Badań Literackich, 2020.
- Thomas, Rosalind. „Prose Performance Texts: Epideiksis and Written Publication in the Late Fifth and Early Fourth Centuries”. *Written Texts and Rise of Literate Culture in Ancient Greece*, red. Harvey Yunis. Cambridge University Press, 2003, ss. 162-188.
- Whitley, James. „Homer’s Entangled Objects: Narrative, Agency and Personhood In and Out of Iron Age Texts”. *Cambridge Archaeological Journal*, t. 23, nr 3, 2013, ss. 395-416.

Yunis, Harvey. „Writing for Reading: Thucydides, Plato and the Emergence of the Critical Reader”. *Written Texts and Rise of Literate Culture in Ancient Greece*, red. Harvey Yunis. Cambridge University Press, 2003, ss. 189-212.

Żelazna, Jolanta. „Pytanie Heideggera: Co to znaczy «myśleć istotnie»”. *Acta Universitatis Nicolai Copernici. Filozofia*, t, 14, nr 250, 1993, ss. 91-112.

TEORIA ARTEFAKTU.
W STRONĘ KRYTYKI IKONICZNOŚCI
DAWNYCH GREKÓW

Streszczenie

Teoria artefaktu jest rozwinięciem projektu krytyki ikoniczności autora zaprezentowanej w książce *Reliefy rozmazane. Rzeczy i obrazy w kulturze dawnej Grecji* (2020). Jej celem jest przemodelowanie zastanego myślenia o wytworach kultury greckiej okresu archaicznego i klasycznego w perspektywie kategorii obrazu uwikłanej w dyskurs filozoficzny, mającej tym samym niejasny i zmienny historycznie status. Proponowana w miejsce obrazu kategoria artefaktu obejmuje wszelkie wytwory plastyczne oraz zespolone z nimi działania, praktyki i gry społeczne oraz ich światopoglądowe motywacje. Artefakt jest więc rodzajem osadzonego społecznie dynamicznego bytu ikonicznego. Zapis z częściową kursywą ma pojęcie to odróżniać od artefaktu archeologicznego, rzeczy w jej czysto materialnym, fizycznym wymiarze. Kategoria artefaktu podkreśla również procesualny charakter percepcji rzeczy w kulturach dawnych, np. stawanie zamiast bycia. W myśl prezentowanej teorii naczynie, posąg czy malowidło ma nie tyle wymiar wizualny, ile performatywny i sprawczy; jest formą ingerencji w świat. Dynamika oglądu rzeczy była także uzależniona od otoczenia, co ujawnia się m.in. w odmiennym sposobie postrzegania artefaktów przez Homerowego Telemacha w pałacu Menelaosa i w pałacu Nestora. Różnice tę autor ujmuje w ramach dwu wyróżnionych typów kultury – *chōros* (χῶρος) oraz *diakrisis* (διάκρισις).

W drugiej części artykułu w ramach nastawienia krytycznego, poddany zostaje redefinicji status ikoniczności w kulturze archaicznej. Jest to strategia poznawcza mająca na celu ujawnienie oraz charakterystykę gier i praktyk społecznych stojących za właściwymi kulturze greckiej formami plastycznego zadysponowania. Ikoniczność w perspektywie krytycznej jest nie tyle efektem końcowym, rezultatem czegoś służącym celom estetycznym, ile jednym z działań składających się na to, czym jest dany posąg czy malowidło jako stan rzeczy (niem. *Sachverhalt*).

Słowa kluczowe: artefakt; obraz; ikoniczność; wizualność; kultura *chōros*; kultura *diakrisis*; nastawienie krytyczne.

ARTIFACT THEORY:
TOWARDS A CRITIQUE OF THE ICONICITY
OF THE ANCIENT GREEKS

Summary

The artifact theory is part of the author's project of iconicity criticism presented in his book *Reliefy rozmazane. Rzeczy i obrazy w kulturze dawnej Grecji* [*Smearred Reliefs: Things and Images in Ancient Greek Culture*] (2020). It aims to remodel foxed thinking about products of Greek

culture from the archaic and classical periods in the perspective from the category of the image entangled in philosophical discourse, and thus having an unclear and historically variable status. The category of *artifact*, proposed in place of the image encompasses all artistic products and social activities, practices, and the games associated with them, as well as their worldview motivations. The *artifact* is thus a kind of socially embedded dynamic iconic entity. The notation in partial italics is meant to distinguish this concept from the archaeological artifact, the thing in its purely material physical dimension. The *artifact* category also emphasises the processual character of the perception of things in ancient cultures, e.g. the becoming instead of the being. According to the theory presented, a vessel, a statue, or a painting has not as much a visual dimension as a performative and agentive one; it is a form of interference in the world. The dynamics of looking at things was, moreover, dependent on the environment, which is revealed, for example, in the different way in which Homer's Telemachus looked at *artifacts* in the palace of Menelaus and in that of Nestor. This difference is presented by the author within the framework of two distinguished types of culture *chōros* (χώρος) and *diakrisis* (διάκρισις).

In the second part of the article, the status of iconicity in archaic culture is redefined using a critical approach. It is a cognitive strategy aimed at revealing and characterizing the games and social practices behind the forms of artistic disposition inherent in Greek culture. Iconicity in the critical perspective is not so much the result, or outcome of something serving aesthetic purposes, but rather one of the activities that make up what a given statue or painting is as a state of affairs (*Sachverhalt*).

Keywords: *artifact*; image; iconicity; visuality; *chōros* culture; *diakrisis* culture; critical approach.