



PAWEŁ MOŹDŻYŃSKI

GRY I ZABAWY SZTUKI

WSPÓLCZESNEJ.

ŚWIAT SZTUKI - ŚWIAT

NA OPAK

WEDŁUG PIERRE'A BOURDIEU STWORZONE POD KONIEC XIX WIEKU AUTONOMICZNE POLE SZTUKI RZĄDZI SIĘ „EKONOMIĄ ODWRÓCONĄ”, JEST TO „ŚWIAT NA OPAK” (BOURDIEU 2001: 130). MOŻNA POWIEDZIEĆ, ŻE PANUJE TU SWOISTA ZABAWA W ROBIENIE WSZYSTKIEGO INACZEJ NIŻ W „PRAWDZIWYM ŚWIECIE”. REGUŁY TEJ ZABAWY SĄ OKREŚLONE PRZEZ MIT „ARTYSTY PRZEKŁĘTEGO” – BUNTOWNIKA UBOGIEGO POD WZGLĘDEM MATERIALNYM, ALE „BOGATEGO DUCHEM”. WŁAŚNIE TO WYNIESIENIE ARTYSTY PONAD SPOŁECZEŃSTWO, JAKO ISTOTY SZCZEGÓLNEJ, INTERPRETOWAŁ TEORETYK ZABAWY, JOHAN HUIZINGA, JAKO WYRAŹNY PRZEJAW LUDYCZNOŚCI SZTUK PLASTYCZNYCH (HUIZINGA 2007: 311). SZTUKA JEST POD WIELOMA WZGLĘDAMI „EZOTERYCZNA” – A WIĘC I ZABAWOWA. TWORZY SIĘ W JEJ RAMACH NIEZLICZONE STYLE, KIERUNKI, „IZMY”: WSZĘDZIE, GDZIE HASŁO JAKIEGOŚ „IZMU” – PISAŁ HUIZINGA – ZESPALA PEWIEN

kierunek artystyczny, bliscy jesteśmy społeczności ludycznej. Współczesna aparatura publicystyki, z literacko rozdętą krytyką artystyczną, z wystawami i wykładami, sprzyja wzrostowi ludycznego charakteru przejawów sztuki (Huizinga 2007: 312)¹.

Owa ludyczność sztuki jest celnie identyfikowana przez świadomość społeczną, w której sztukę – w przeciwieństwie do polityki, ekonomii, prawa czy życia codziennego – pojmuje się jako „coś niepoważnego”, jako obszar rozrywki i zabawy. Niewątpliwie do takiego wizerunku sztuki przyczynił się swoisty „artystyczny styl życia” – oparty przecież głównie na tworzeniu i zabawie, jak też na mieszanii „sztuki” z „życiem”. Według Bourdieu, właśnie artystyczny styl życia stał się w XIX wieku „podstawowym wymiarem” autonomicznego pola sztuki (Bourdieu 2001: 91, 93). Dzisiaj zabawa jest warunkiem *sine qua non* twórczości, jest też podstawowym aspektem modernistycznego i postmodernistycznego dzieła; jest zasadą reprodukującą to, co Arthur Danto (2006) nazwał „światem sztuki”. Poniżej przyjrzą się niektórym grom i zabawom uprawianym przez artystów sztuk plastycznych w XX i XXI wieku².

KOLAŻE I ASAMBLAŻE. AKCJE I INSTALACJE

Zabawy awangardzistów w pierwszych latach XX wieku były silnie sprzęgnięte z próbami powrotu do dzieciństwa i dotarciem do dziecięcej świadomości, co miało umożliwić artystom uwolnienie świadomości spod działania konwenansów narzuconych przez społeczeństwo mieszczańskie. Niewątpliwie, marzenia o ponownym dzieciństwie były związane z badaniami psychoanalityków i fiksacją większości nurtów psychologii na okresie dzieciństwa. Psychologowie odegrali poważną rolę w tworzeniu mitologii dziecka, lecz nie był to jedyny wpływ: dziecko (jako odmienny od dorosłego byt) i dzieciństwo (jako wyjątkowy w życiu człowieka okres) były – jak pokazał Philippe Ariès – w kulturze europejskiej żmudnie „konstruowane” od XVII wieku (Ariès 2010). W tworzeniu mitu dziecka wzięły udział też sztuki plastyczne.

Spośród kierunków artystycznych XX wieku dadaizm – jak wiadomo – najsilniej uwydatnił motyw dzieciństwa i zabawy. Podstawowe aracional-

ne pojęcie ruchu – „Dada” – było zapisem dziecięcego gaworzenia. Tworzenie tej swoistej mitologii dzieciństwa da się zidentyfikować w „Manifestie dadaistycznym”:

Słowo „DADA” wyraża najbardziej prymitywny stosunek do otaczającej rzeczywistości; wraz z dadaizmem dochodzi do głosu nowa rzeczywistość. Życie przedstawia się jako równoczesna płatanina dźwięków, barw i rytmów duchowych, którą z dnia powszedniego i w całym brutalnym realizmie wiernie przejmują sztuka dadaistyczna ze wszystkimi sensacyjnymi wybuchami oraz rozgorączkowaniem swej zuchwałej psyche (Manifest dadaistyczny 1977: 311).

Dadaści widzieli w dzieciństwie spontaniczność, aracionalność, otwartość na nowości, czyli to, co jest potrzebne do dobrej zabawy. Stare granice miały zostać zburzone, wartości i normy unieważnione, nadchodząca „nowa rzeczywistość” miała być czasem zabawy. To „odkrycie” dziecka i dzieciństwa przez dadaistów miało wpływ też na innych awangardzystów – na przykład Picasso, Kandinsky, Klee uczyli się dziecięcego patrzenia na rzeczywistość i dziecinnego sposobu rysowania. Powrót do dzieciństwa i pogrążenie się w aracionalnej zabawie to „podwójne zerwanie”: z całą klasyczną wizją sztuki i ewoluującym przez wieki warsztatem, jak też z „dorosłym patrzeniem na rzeczywistość” cechującym społeczeństwo burżuazyjne. Dziecinne zabawy, będące wyrazem nieświadomych potrzeb człowieka, oparte na przypadku, niejednokrotnie włączające ciało, „niepoprawne”, aracionalne i anarchiczne, stały się niejako modelem wielu „nowych mediów” pierwszych lat xx wieku. Na przykład zbieranie „przedmiotów znalezionych” (np. na ulicy) było wzorowane na kolekcjonowaniu różnych ważnych dla dzieci (a nieważnych dla dorosłych) „skarbów”. Również „przedmioty gotowe” przypominają zabawy dziecięce – bowiem bazują na tej samej zasadzie: jeden przedmiot wyrwany ze swego pierwotnego kontekstu zamienia się w inny. Dlatego – jak w przypadku *Fontanny* Duchampa – zwykły pisuar mógł stać się jednym z najważniejszych dzieł sztuki xx wieku. Kolaże, fotomontaże i asamblaże w hybrydalnym łączeniu fragmentów wyrwanych z różnych, nieraz przeciwstawnych kontekstów, naśladują absurdalne zestawienia charakterystyczne dla dziecięcych wyklejanek, łączących np. kawałki zdjęć, etykiet, liści i rysunków. To nastawienie widać bardzo dobrze np. w słynnej pracy Maksa Ernsta, w której spotykają

się – jak to określił sam autor – różne „realności” symbolizowane przez parasol, maszynę do szycia i stół operacyjny (Ernst 1977: 479).

Tęsknota za dzieciństwem i fascynacja dzieciennymi zabawami (czy uświadomiona?) daje się zauważyć w następnych dekadach xx wieku. Gdy przyjrzymy się twórczości Jacksona Pollocka, to niewątpliwie odnajdziemy w jego *action painting* elementy „zabawowe”. W trakcie malowania – jak sam twierdził artysta – „był w obrazie”, „nie zdawał sobie sprawy z tego co robi” (w: *Jackson Pollock... 1959*, za: Kotula, Krakowski 1973: 200–201). *Action painting* Pollocka przypomina – jak to sformułowała Maria Popczyk – „nieskrępowaną aktywność dziecka” (Popczyk 2002: 168). Jest to swoisty stan „zapomnienia siebie”, często osiągany przez dzieci w zabawie – dziecko „wchodzi” w zabawę „całym sobą”, nie pamięta o tym, co jest poza polem zabawy, o całym „prawdziwym świecie”.

W latach 50. xx wieku dobrze bawił się w swych akcjach Nam June-Paik. Dla przykładu opiszę jedno z jego przedsięwzięć – *Neo-Dada In der Musik*. Na początku tego wydarzenia Paik roztrzaskał skrzypce, zagrał później *Sonatę Księżycową* Bethovena, podczas której zjął spodnie i pokazał publiczności swe pośladki, po czym zaczął walić w fortepian łokciami. W trakcie tego występu publiczność gwałtownie reagowała, doszło do rękoczynów, ci, którzy chcieli zepsuć zabawę zostali wyprowadzeni przez Josepha Beuysa z sali. Arthus Caspari bawił się w najlepsze, gdy w przerwie czytał na głos książkę z pocztowymi numerami kodowymi, a zbulwersowana publiczność obrzuciła go pomidorami. Powieszono manekina za nogi, co było nawiązaniem do egzekucji Mussoliniego. Sam Paik był „jak w ekstazie”, a Caspari – jak przyznał – nie wiedział co się z nim działo, kiedy walił w pusty czajnik, który ktoś rzucił. Nastrój nieskrępowanej anarchistycznej zabawy udzielił się publiczności: „śpiewano pieśni karnewalowe”, „sala szalała”, „sala zagotowała się” (Rennert 2009: 23–25).

Nieźle zapewne bawili się artyści z ruchu Fluxus czy Kantor w swym sławnym *Happeningu* morskim czy też happeningach pocztowych. W latach 80. najwidoczniej dobrze bawił się w trakcie swych akcji Marek Kijewski:

Pokazałem [...] żarówkę z dyplomu i puściłem sample z Akademii Muzycznej – opowiadał artysta o akcji *Kwiat jednej nocy* – to było jakieś ostre, punkowe brzmienie. Zrobiłem na otwarciu performance, byłem ubrany w białą

kurtkę, czarne spodnie, czerwone rajstopy a w całe ciało miałem wtarty złoty proszek, pod warstwą proszku była czerwona farba. Akcja polegała na tym, że rozebrałem się, a potem ścierałem finką złoty proszek, tak że odsoniła się warstwa czerwonej farby. Efekt był taki, jak obdzieranie ze skóry. Palilo się kadzidło, grała muzyka. Wszystko to wyglądało satanistycznie, a czerwień to oczywiście krew komunistyczna (Sokołowska 2008: 15).

Na zabawach fragmentami wyrwanymi z różnych kontekstów bazuje wiele współczesnych instalacji. Na przykład w instalacjach Marka Kijewskiego i Kocur bardzo często pojawiały się szmaciane kukły, świetlówki, rośliny halucynogenne, klocki Lego. Jednak część przedsięwzięć – akcji czy instalacji – jest „zadziwiająco zwykłych”, jak ma to miejsce w przypadku różnych performansów wprowadzających codzienność w pole sztuki. Za przykład tu mogą posłużyć akcje Julity Wójcik, która – ku zdziwieniu publiczności i części krytyków – obierała ziemniaki w „Zachęcie”, czy akcja, w trakcie której Paweł Althamer ze swą żoną piekł chleb itd. itd. Jest to – jak sądzę – swoista zabawa „w codzienność”, polegająca na wprowadzaniu w bazujące na niezwykłości pole sztuki „prawdziwego”, „realnego życia”. Pamiętamy sławną formułę Josepha Beuysa: „każdy artystą”. Można już wpuszczać sztukę do życia codziennego, a życie codzienne do sztuki, czego efektem jest właśnie efekt dziwności, nastroj zabawy.

Niektórzy twórcy explicite wprowadzają motyw dziecka czy wyrażnie podkreślają zabawowy charakter akcji, tak, by odbiorca nie mógł go przeoczyć. Paweł Althamer w ramach wystawy *Paweł Althamer Zachęca* przedstawił filmy ukazujące autora wchodzącego w odmienne stany świadomości pod wpływem LSD, haszyszu, hipnozy itp. Wśród tych filmów znalazło się także wideo ukazujące artystę bawiącego się z córką Weroniką. Althamer powtarza znaną również w świecie sztuki frazę: *dziecinna zabawa wyzwala świadomość z konwenansów społecznych. Zresztą w swojej córce odkrył – jak mówił – „obraz chichoczącego Boga”* (Żmijewski 2008a: 52, Żmijewski 2008b: 62). Althamer wyznał, że marzy o performansie, który pozwoli mu cofnąć się do jego własnego dzieciństwa: *Chcę zrobić duży wózek dziecienny, którym moja mama powiezie mnie na spacer po Parku Bródnowskim. Zrekonstruję fragment dzieciństwa, co pozwoli mi osiągnąć sekretnych rewirów duchowości. Althamer, cofając się*

mentalnie do dzieciństwa, świadomie odświeża stary motyw „dziecka Boga”: *sztuka – mówił artysta – pozwoliła mi wrócić do Boga. Im bardziej jestem dzieckiem, tym jestem bliżej niego* (Żmijewski 2008b: 61). Sztuka, zabawa i sacrum zostały na powrót połączone.

ZABAWY W KOGOŚ INNEGO

Dobrą zabawą – jak wszyscy wiemy z naszego dzieciństwa (i nie tylko z dzieciństwa) – jest udawanie kogoś innego. Artyści też lubią w ramach swych przedsięwzięć artystycznych zamieniać się w inne osoby. Na przykład Joanna Rajkowska w przedsięwzięciu zatytułowanym *Tylko miłość* zamieniła się w bufetową serwującą jedzenie w podrzędnym barze, zastępując „prawdziwą” pracownicę. W *Dwudziestu dwóch zleceniach* odgrywała różne role, narzucone jej przez ludzi, którzy odpowiedzieli na ogłoszenie prasowe artystki – była więc malarką, dekoratorką, barmanką, sprzątaczką i osobą do towarzystwa dla starszej samotnej osoby (Rajkowska 2006: 139). Przemiany Rajkowskiej – oprócz wyraźniej zabawy tożsamością – mają aspekt społeczny. Tutaj i w innych swych projektach (np. w *Dotleniaczu*) artystka przekroczyła granice pomiędzy „sztuką” a „życiem” – pokazała, że sztuka może być „użyteczna”, może rozwiązywać problemy społeczne.

Często bawi się w kogoś innego również Katarzyna Kozyra – na przykład weszła do łaźni męskiej ucharakteryzowana na mężczyznę. W wieloetapowym przedsięwzięciu o wymownym tytule *W sztuce marzenia stają się rzeczywistością* Kozyra zamieniła się w śpiewaczkę operową, kastrata, Królową Śnieżkę, *femme fatale* prowadzącą na smyczy dwa psy (Nietzschego i Kierkegaarda). Była też Madonną odgrywającą w teledysku rolę cheerleaderki – udawała w ten sposób osobę, która udaje kogoś innego. Niezłą miała zabawę, gdy uczyła się kobiecości od berlińskiej *drag queen* – Glorii Viagry – i gdy wystąpiła na jej urodzinach. Ten występ też zbudowany był na wieloaspektowej zabawie tożsamością: Kozyra przebrała się za Viagrę, w trakcie finałowego tańca zrobiła striptiz, by na koniec zdjąć także – ku dezorientacji widzów – doczepionego sztucznego penisa. Kozyra w tych projektach dekonstruowała tożsamość, podważała nienaruszalność granic oddzielających to, co męskie i to, co żeńskie. Nawet w swych

wypowiedziach podkreśliła dobitnie motyw transgresji: *Wchodzę w inną skórę. Po co? Bo chcę wiedzieć, zobaczyć na własne oczy. [...] Chcę przekroczyć granice, w których poruszam się jako Kasia Kozyra. Wchodzę w sytuację, kiedy ja to ktoś inny. W przypadku „Łaźni męskiej” była to granica płci* (Żmijewski 2008c: 205).

Na wystawie pt. *Pokolenie przemiany. Nowa sztuka z Indii* w warszawskiej „Zachęcie” (03.09. – 06.11.2011) zostały pokazane dwa zabawne wideo, na których autorzy zmieniają się w kogoś innego. Na filmie Ansumana Biswasa i Jema Finera widać lewitujących artystów w bazie kosmonautów: siedzą na dywanach, przebrani są za fakirów. Z kolei wideo Shezada Dawooda ukazuje jeden dzień z życia Kriszny w Londynie: artysta ucharakteryzowany na boga Krisznę budzi się wśród wielu żon, chodzi po Londynie, spotyka się z bogiem Ramą, idą razem do pubu na piwo itd. To wideo, posługując się językiem zabawy, zgłębia z kolei problem tożsamości kulturowej charakterystyczny dla indyjskiej diaspory.

Artyści xx i XXI wieku lubią bawić się też w naukowców. Bawią się w przeprowadzanie różnego rodzaju eksperymentów. Na przykład Eduardo Kac, działający w kręgu bio art czy sztuki transgenicznej (kierunek powołany przez tego artystę) chętnie bawi się w eksperymenty genetyczne. Stworzył m.in. króliki świecące w ciemnościach, mutanty zrodzone z genów własnych (artysty) i kwiatu petunii. Kac został oskarżony o manipulację: jak niektórzy twierdzą, nie dokonał wcale mutacji genetycznych – co nadaje jego przedsięwzięciom jeszcze głębszy wymiar „zabawowy”. Bardziej na poważnie bawi się w biotechnologa Zbigniew Oksiuta, tworząc „bioboty” (biologiczne roboty) czy inne formy życia. Jest oczywiście wielu artystów, którzy bawią się matematycznymi instrumentami (np. seria Ryszarda Wiśniarskiego pt. *Próba wizualnej reprezentacji rozkładów statystycznych*) czy też wchodzą w role psychologów i socjologów. Na przykład Artur Żmijewski wcielił się w rolę psychologa-eksperymentatora, przeprowadzając przedsięwzięcie zatytułowane *Powtórzenie*, które miało być powtórzeniem sławnego eksperymentu stanfordzkiego Philipa Zimbardo, z dowolnie dobranymi osobami pełniącymi role strażników i więźniów.

Można co prawda zapytać, czy w stosunku do tych artystów i ich dzieł adekwatna jest kategoria zabawy? Czy przeprowadzając swoje eksperymenty nie stali się oni naukowcami? Sądzę, że nie. Ich działalność

częstokroć budzi sprzeciw ze strony instytucjonalnej nauki. Głównym zarzutem jest niespełnianie standardów naukowych, łamanie reguł etycznych (np. w przypadku Kaca). Artyści – tak jak w przypadku zabaw w innych ludzi, tak w przypadku „zabawy w naukę” – chcą burzyć różne stereotypy społeczne, jednak zachowując własną wolność tak dużą, jakiej nie posiadają naukowcy. Nie chcą podporządkowywać się standardom, które wyznaczają naukowe działanie. Niejednokrotnie – co właściwie nie dziwi – nie posiadają odpowiedniego przygotowania, gdyż właśnie są uczestnikami autonomicznego pola sztuki, a nie nauki. Ponadto elementy dyskursu naukowego w swoich działaniach splatają z innymi opowieściami: zgodnie z „logiką” kolażu sklejane są fragmenty wycięte z naukowych książek z innymi kawałkami, pochodzącymi ze sztuki czy z mistyki. Artyści nie chcą zamienić się w naukowców – pomimo pewnej zazdrości wobec pozycji naukowców i autorytetu nauki – nie chcą poddać się regułom badań naukowych. Ich celem jest transgresja, burzenie granic, a nie działalność w danym, ograniczonym polu, w tym przypadku nauki.

Artyści, wcielając się w inne osoby – jak widać – próbują przekroczyć granice tożsamości, pokazując jej względność. Dobrze bawiąc się w kogoś innego, niejednokrotnie wskazują na ważne problemy społeczne. Przy tym pole sztuki współczesnej pozwala na takie zabawy bez ponoszenia odpowiedzialności związanej z cudzą rolą. Wymienieni artyści i wielu innych stawali się kimś innym „na chwilę”, smakowali innej tożsamości we fragmentach, nie zamieniając się zupełnie, powracając do własnej tożsamości i pozycji społecznej artysty. Transformacja za każdym razem zachodziła tutaj „na niby” – artyści pamiętają: to tylko zabawa.

ZABAWY NA ŚWIEŻYM POWIETRZU

Muszę przyznać, że artystyczne przedsięwzięcia realizowane w przestrzeni naturalnej, a opatrywane różnymi etykietami: sztuka ziemi, *site-specific art*, *land art*³, kojarzą mi się z różnymi zabawami dzieci na świeżym powietrzu. Christo w pobliżu Miami otoczył 11 wysp różową tkaniną, Michel Heizer budował na pustyniach wielkie obiekty, często były to piramidy, Robert

Smithson usypał na jeziorze wielką groblę w kształcie spirali, Robert Morris usypał z ziemi, kamieni i drewna wielką formę, która miała spełniać rolę obserwatorium astronomicznego. Polski artysta, Jarek Koziara, w Janowcu koło Kazimierza wyciął w polu wielkie rysunki – kojarzące się ze sztuką plemienną lub wzorami, które przypisują niektórym kosmitom – poddające się przemianom zgodnie z rytmem pór roku. Jarek Lustych – który swą twórczość plasuje w kręgu *site-specific art* (sztuki miejsca) – układa w lesie na prawym brzegu Wisły w Warszawie różne abstrakcyjne wzory lub instalacje, np. rozpostarte między drzewami konstrukcje wykonane z drewnianych skrzynek po owocach. W realizacji zatytułowanej *Piaskownica* Lustych zainscenizował w parku piaskownicę dla dzieci, na jej środku ułożył wzory z matryc drzeworytniczych – wcześniej wykorzystywanych do odbijania abstrakcyjnych grafik – zabarwionych na niebiesko i czerwono. Obiekt spełnił swą funkcję: dzieci bawiły się piaskiem i drewnianymi matrycami, które tu przyjęły rolę klocków (zob. <http://free.art.pl/lustych>). Warto wspomnieć, że z nietrwałych – i zarazem „dziecięcych” – materiałów nie tylko piasek jest wykorzystywany we współczesnych instalacjach, ale też śnieg i lód. Rzeźby, instalacje czy nawet budowle z lodu są stałym elementem różnych przedsięwzięć z kręgu sztuki miejsca.

Wiele dzieł sztuki – co widać na tych kilku wyżej podanych przykładach – upodabnia się do zamków z piasku, chętnie budowanych przez dzieci. Współczesny artysta m.in. próbuje w ten sposób wyśmiewać oczekiwany od dzieła sztuki przez konserwatywnych odbiorców patos. Warto zauważyć, że artyści często swe przedsięwzięcia realizują pod wpływem inspiracji płynących ze starożytnych budowli czy wykopalisk archeologicznych. Często jednak, stawiając budowle charakteryzowane na dzieła starożytnych cywilizacji, zadają pytania o nasze marzenia i dorabiane do zabytków mity.

Te „zabawy na świeżym powietrzu” pokazują, że sztuka nie musi być zamknięta w kręgu galerii i muzeów, nie musi się ograniczać do poważnych, uświęconych przez tradycję i trwałych materiałów. Nie musi być poważna, może być niezłą zabawą na pustyni, w lesie czy gdziekolwiek. Współczesna instalacja może być stworzona ze wszystkiego, tak jak wykorzystuje wszystko w swych zabawach – często niezrozumiałych dla dorosłych – spontaniczne dziecko.

ZABAWY CIAŁEM

Ważnym typem zabaw artystów są te, które mieszczą się w kręgu sztuki ciała. Istotą artystycznych zabaw jest przekraczanie granic narzuconych cielesności przez kulturę, badanie i pokazywanie cielesności w sferach, które są obłożone społecznym tabu. Artur Żmijewski złamał na przykład zakaz pokazywania kalekich ciał w wideo *Oko za oko*: na filmie widać „normalnych” ludzi „użyczających” niepełnosprawnym swych kończyn. Zresztą nauka w „Kowalni” – w słynnej już pracowni Grzegorza Kowalskiego na warszawskiej ASP, z której wywodzą się główni artyści polskiej sztuki krytycznej (m.in. Żmijewski, Althamer, Kozyra) – opiera się przynajmniej częściowo na różnych zabawach eksplorujących cielesność i granice ludzkiej podmiotowości.

W specyficzny sposób – wpisując się w relatywność ponowoczesności – bawi się swoim ciałem Orlan. Ta artystka, jak wiadomo, poddaje swoje ciało serii różnych modyfikacji plastycznych. Każda operacja jest zamieniona w rytuał / performens / wydarzenie medialne: lekarze i sama Orlan ubrani są w stroje zaprojektowane przez kreatorów mody, transmisję „na żywo” z operacji oglądają widzowie w galerii. Orlan bawi się ciałem, dekonstruuje je, próbując ukazać jego relatywność i względność cielesnych konwencji społecznych.

„BRZYDKIE ZABAWY” I „NIEBEZPIECZNE”

Niewątpliwie, „brzydkie zabawy” – by użyć określenia zapożyczonego z życia codziennego – są ważnym rodzajem cielesnych performansów artystów końca XX i początku XXI wieku. Przy tym popularne jest bulwersujące społeczeństwo mieszczańskie badanie biologicznej płci i seksualności. Alicja Żebrowska ukazała w wideo swoje narządy rodne w kolejnych fazach narodzin lalki (*Narodziny Barbie*), odnosząc się tak do całej ideologii macierzyństwa i wpisania go w kobiecą płęć kulturową, jak też problemu komercjalizacji dzieciństwa i macierzyństwa. W najgłośniejszej ze swych akcji Vito Acconci masturbował się pod rampą zbudowaną w galerii, nad którą przechodzili zaproszeni goście. W ten sposób badał wpływ

wytworzonego przez siebie „pola energetycznego” na widzów, bawił się zamianą ról w układzie patrzący – oglądany (Goldberg 1984: 90–91).

Niewątpliwie „brzydka” i „niebezpieczna” zabawą jest samookaleczanie ciała – szczególnie język artystyczny – do którego chętnie odwoływali się performerzy od lat 60. do końca xx wieku. Akcjonści wiedeńscy poprzez swoje brutalne zabawy chcieli na przykład obudzić uśpioną świadomość Austriaków. Gina Paine, okaleczając ciało, z kolei pragnęła zwrócić uwagę na zniewolenie kobiet w patriarchalnym świecie. Marina Abramović w jednym z performansów (i)grając ze swym życiem zagrała w „rosyjską ruletkę”. Kiedy miała strzelić, dyrektor galerii przerwał tę niebezpieczną „zabawę”. W innej akcji zaś swoje ciało oddała do zabawy publiczności, której część zaczęła „bawić się” w prawdziwe okaleczanie ciała performerki, co ukazało brutalność drzemiącą w „zwykłych odbiorcach sztuki”. Rudolf Schwarzkogler, akcjonista wiedeński, bawił się niebezpiecznie, „bez umiaru” – w trakcie swej ostatniej akcji popełnił samobójstwo. Z kolei jego kolega – Herman Nitsch – do dziś „brzydko bawi się” w swym Teatrze Misteryjno-Dionizyjskim. W ramach jego dionizyjskich rytuałów można w niemieckim zamku zabijać owce, tarzać się w ich krwi i rzucać w innych uczestników jeszcze ciepłymi wnętrznościami.

ZDERZENIE ZABAWY Z „POWAŻNYM TEMATEM”

Trzeba zauważyć, że jedną z technik wykorzystywanych w polu sztuki jest napięcie wytwarzane poprzez zestawienie języka zabawy, wygłupu i poważnego problemu. Niewątpliwie taki efekt uzyskał Zbigniew Libera w mówiącej o banalizacji zła instalacji *Lego – obóz koncentracyjny*, w której zbudował z popularnych klocków obóz koncentracyjny wraz ze strażnikami i więźniami. Napięcie pomiędzy zabawową formą a ważnym problemem społecznym jest zresztą znamienne także dla innych instalacji tego artysty. W pracy *Ogól swojego dziadziusia* z kolei pokazał lalkę w opakowaniu z dołączoną maszynką do golenia. W instalacji *Body master* pokazał dwa zestawy do *body buildingu* dopasowane do proporcji siedmioletniego chłopca wraz z planszą reklamową ukazującą ciało chłopca absurdalnie zniekształconego ćwiczeniami kulturowymi. Ten artysta też

skonstruował trzy łóżecka porodowe dopasowane proporcjami do ciała 7-9-letnich dziewczynek. Tym i innym instalacjom nadał wspólną nazwę *Urządzenia korekcyjne*. Jak widać, Libera podejmuje tutaj problem płci kulturowej i procesu dostosowywania dzieci do wymagań społecznych, zaczynającego się oczywiście we wczesnym dzieciństwie. Lekka forma zabawek zostaje skonfrontowana z ważnym problemem społecznym, co wywołuje efekt ironii, satyry. Prace Libery niewątpliwie krytycznie odnoszą się do podwalin reprodukcji społeczno-kulturowej.

Inni artyści z kręgu polskiej sztuki krytycznej – jak pokazałem wcześniej – też korzystali ze zderzenia „lekkiej” formy zabawy i powagi podejmowanych problemów. Przypomnę jeszcze dwa ważne przedsięwzięcia Artura Żmijewskiego. W *Kompanii Reprezentacyjnej* Żmijewskiego widzimy nagich (byłych) żołnierzy Kompanii Reprezentacyjnej Wojska Polskiego ubranych tylko w wojskowe czapki i trzymających karabiny. Nadzy mężczyźni maszerują po sali i śpiewają wojskowe pieśni (np. *O mój rozmarynie...*). Żmijewski obśmiał w tym wideo całą polską symbolikę wojskową, bardzo ważną dla polskiej tradycji patriotycznej. Z kolei w *Berku* Żmijewski podjął problem śmierci, pamięci i tragedii i z tym związanego tabu. W tym filmie widać nagich dorosłych ludzi bawiących się w berka w pomieszczeniu, o którym w opisie autor pisze, że jest komorą krematoryjną. W komentarzu artysta zwraca uwagę na transgresyjną moc zabawy, używa też takich kategorii, jak „terapia”, „uzdrowienie kompleksów”. Zabawa nagich, ganiających się ludzi miała mieć moc transformującą, miała „odczarować” miejsce, które w dwójnasób jest martwe – jest miejscem tragicznej śmierci i obszarem celebracji konwencjonalnych zachowań reprezentowanych przez składanie wieńców itp. Ta zabawa – według Żmijewskiego – „wprowadziła życie” w to martwe miejsce i pokazała umowność społecznego ceremoniału w miejscach śmierci (Jakubowicz 2004: 15-16). Zderzając zabawę z powagą współcześni performerzy i twórcy instalacji obśmiewają zahamowania, stereotypy czy społeczne tabu.

Taka strategia wpisuje się w głęboko zakorzeniony w kulturze archetyp trikster. Przypomnę krótko podstawowe cechy tej ważnej figury. Trikster pojawia się w wielu postaciach w różnych kulturach, jest bóstwem bliższym człowiekowi niż poważni bogowie olimpijscy przez swój żartobliwy stosunek do rzeczywistości. Trikster ma „ambiwalentny stosunek do

sacrum”, wykpiwa, wyśmiewa i walczy z bogami, jest boskim oszustem i złodziejem – to on we wcieleniu Hermesa ukradł bogom ogień, by dać go człowiekowi. Ludzie realizujący ten archetyp drwią sobie z elity religijnej i jej aspiracji, z całego religijnego i boskiego *status quo*, w ten sposób doprowadzają do jego zmiany (Eliade 1997: 213–214). W swoich zabawach „na poważnie” triksterzy odrzucają też społeczne *status quo*, identyfikują się często z odrzuconymi. Obcują z „marginiesem społecznym”, do niego kierując swój przekaz. Odkrywają wartość tego, co „inne”, mówią „antyjęzykiem ogółu”. W postaci trikstera – jak pisał Zenon W. Dudek – łączą się w jedno mądrość i głupota. (Dudek 1999a: 13; Dudek 1999b: 35–37). Trikster swoimi żartami, wygłupami i „chwytami” uczy ludzi i bogów, jego wiedza stanowi dopełnienie tej, która jest głosem władzy.

Wszystko wskazuje – jak sędzę – że pole sztuki współczesnej znajduje się w przestrzeni oddziaływania archetypu trikstera. Język sztuki xx i xxi wieku jest w dużej mierze „antyjęzykiem”: artyści robiąc wszystko „na opak”, wygłupiając się, uczą i pokazują reszcie społeczeństwa ukryte aspekty rzeczywistości, niejednokrotnie identyfikując się z „innymi” i „odrzuconymi”. Ich przedsięwzięcia – często błazeńskie – stanowią dopełnienie działań i mądrości reprezentowanej przez poważne autorytety: kapłanów, polityków, naukowców. Wprowadzają do systemu społecznego element równowagi pomiędzy powagą a śmiechem, mądrością a głupotą, dorosłością a dziecinnością.

Z drugiej strony, aktywność artystów przypomina działania „psujów zabawy”. *Psuj zabawy* – wyjaśnia Huizinga – *odbiera zabawie lub grze iluzję, inlusio, dosłownie „wgranie się”, wycofując się z zabawy, odslania relatywizm i płochość jej świata*” (Huizinga 2007: 26).

Artyści, nie chcąc zachowywać się według narzuconych norm i konwencji – jak widzieliśmy – właśnie ujawniają względność zasad toczonych gier w przestrzeni publicznej i życia codziennego. „Psują zabawę” politykom, kapłanom i nam wszystkim pokazując nierealność i nieracjonalność naszych zabaw sankcjonujących i reprodukujących *status quo*. Dzieła współczesnej „sztuki zaangażowanej” przypominają to, czego społeczeństwo nie chce pamiętać: że rytuały społeczne są właśnie gramami i zabawami. Takie napomnienia psują zabawę, pokazują bowiem, że cała społeczna rzeczywistość jest światem „na niby”. Psując innym zabawę, artysta

proponuje swoją własną grę, postępując przy tym tak, jak inni psuje – rewolucjoniści, członkowie tajnych klubów, heretycy (por. Huizinga 2007: 27).

ZAKOŃCZENIE: ARTYSTYCZNE ZABAWY W KULTURZE „WIECZNEGO KARNAWAŁU”

Wielu badaczy wskazywało na ludyczny charakter ponowoczesności (późnej nowoczesności). Nie ma już moralności (tak jak nie ma tu i dobra, i zła) – pisał Daniel Bell – jest tylko psychologia (Bell 1994: 107–108). „Płynność” rzeczywistości jest jednak głębsza: nic nie ma dziś „naprawdę” – pisał Zygmunt Bauman – niegdyś życie było ułożone w „projekt”, dziś jest tylko *kalejdoskopem samoistnych epizodów, niepowiązanych ani przyczynowo ani logicznie*. Życie jest jak serial telewizyjny, pojawiają się osoby, które coś odgrywiają, udają i za chwilę znikają (Bauman 1993: 13).

Wiele wzorów osobowych dominujących w ponowoczesności realizowanych jest w zabawie. Niewątpliwie osobowość „gracza” spełnia się w grze i zabawie. Dla niego nie ma nic prawdziwego oprócz samej gry. Żyje on nie po to nawet, by wygrać, sama gra jest celem i sensem jego życia. Zabawowo żyje także „turysta”: podróżuje w przestrzeni realnej i mentalnej, lecz nigdzie nie zapuszcza korzeni, w nic nie angażuje się na dłużej. Wciąż przybiera na chwilę nowe tożsamości spotykane w nowych wyprawach. W pewnym sensie zabawą jest także życie „spacerowicza”: spaceruje realnie i mentalnie po ulicach swego miasta, po to, by zdobywać kolejne wrażenia. Nie pyta o prawdę, o fałsz – takie rozgraniczenie jest nie z tego świata (Bauman 1993). Nie ma prawdy, nie ma kanonu, nie ma rzeczywistości. Wszystko jest tak samo „na niby”.

Jean Baudrillard w tekście *Precesja symulaków* – jak sądzę – poszedł najdalej z przywoływanych przeze mnie badaczy: postawił śmiałą tezę o zaniku samej rzeczywistości. *Realności już nie ma* – pisał – *wszystko jest symulacją*. Realność roztopiła się w „hiperrzeczywistości” masmediów. Zachodzi „precesja symulaków” – mapa „poprzedza”, „rodzi terytorium”. „Poniewierają się tu i ówdzie resztki nie mapy, ale rzeczywistości, choć nie na pustkowiach cesarstwa, ale na naszym pustkowiui. *Pustkowiui, gdzie brakuje tego, co rzeczywiste*” – pisał w swym charakterystycznym stylu Baudrillard. Cały świat jest już wielkim Disneylandem (Baudrillard 1997:

176, 188, Baudrillard 2001: 66). Oczywiście, zabawowość kultury przejawia się także w konsumpcji przenikającej wszystkie fragmenty rzeczywistości. Jest tylko zabawa – możemy powiedzieć za Bellem – i konieczność przeżywania zabawy: *Brak przeżycia uciechy wywołuje refleksję: „coś jest ze mną nie tak”* (Bell 1994: 107–108). To zdanie Baumana możemy potraktować jako podsumowanie tych krótkich rozważań na temat ponowoczesności: *żyjemy w kalejdoskopowej ponowoczesnej kulturze „nieustającego karnawału”, która zastępuje kanon kulturowy korowodem krótkotrwałych mód* (Bauman 1993: 15).

Jak widać, współczesne sztuki plastyczne wpasowują się w ponowoczesność. Zabawy, gry, wygłupy. Czasem zabawy „na poważnie”, czasem „na żarty”. Artyści mówią otwarcie: nic nie jest naprawdę. Wszystko jest pomieszane. Sztuka współczesna wpisuje się bardzo dobrze w tendencje ponowoczesności i globalizacji, charakteryzujące się obalaniem starych norm i reguł i tworzeniem nowych hybrydalnych całości. Sztuka współczesna krąży – jak to określił Baudrillard – *wokół pustki obrazu, przedmiotu, którego już nie ma* – nie ma już nawet obrazu, nie tylko przedmiotu! Czy rzeczywiście? Czy rzeczywiście artyści są dziś skazani na *cytowanie, symulowanie, powtarzanie przywłaszczanie?* (Baudrillard 2006: 36, 44). Z pewnością, lecz jest to siłą, mocą, energią sztuki współczesnej. Byli tego świadomi Kijewski i Kocur, tworząc „teorię trzech S”: *Surfing, Scanning, Sampling* (Gorządek 2008: 11), która może być – jak sądzę – wykładnią wszelkich ponowoczesnych strategii życia.

Myślę, że zabawowość naszej ponowoczesnej kultury nie musi być tak surowo oceniana, jak to czyni Bell i Baudrillard. Właśnie w sztuce współczesnej pojawia się element krytyczny wobec otaczającej rzeczywistości, artyści swoimi zabawami psują inne, totalizujące zabawy: gry w globalizację, w męskość i żeńskość, w wychowanie, w konsumpcję. Zresztą, każda ludyczność – także sztuki – jest przejawem *sacrum*. Zabawa – mówi Huizinga – *potwierdza nieustannie, i to w sensie najwyższym, ponadlogiczny charakter naszej sytuacji w kosmosie* (Huizinga 2007: 15).

LITERATURA

Ariès Philippe 2010, *Historia dzieciństwa. Dziecko i rodzina w czasach ancien régime'u*, tłum. M. Ochab, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa.

Baudrillard Jean 1997, *Precesja symulaków*, tłum. T. Komendant, [w:] *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. R. Nycz, Wydawnictwo Baran i Suszyński, Kraków.

Baudrillard Jean 2001, *Ameryka*, tłum. R. Lis, Wydawnictwo Sic!, Warszawa.

Baudrillard Jean 2006, *Spisek sztuki. Iluzje i deziluzje estetyczne z dodatkiem wywiadów o „Sztuku sztuki”*, tłum. S. Królak, Wydawnictwo Sic!, Warszawa.

Bauman Zygmunt 1993, *Ponowoczesne wzory osobowe*, „Studia Socjologiczne” nr 2.

Bell Daniel 1994, *Kulturowe sprzeczności kapitalizmu*, tłum. S. Amsterdamski, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.

Bourdieu Pierre 2001, *Reguły sztuki. Geneza i struktura pola literackiego*, tłum. A. Zawadzki, Wydawnictwo Universitas, Kraków.

Danto Arthur C. 2006, *Świat sztuki. Pisma z filozofii sztuki*, tłum. i oprac. L. Sosnowski, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków.

Eliade Mircea 1997, *W poszukiwaniu historii i znaczenia religii*, tłum. A. Grzybek, Wydawnictwo KR, Warszawa.

Ernst Max 1977, *[Collages]*, tłum. Z. Bieńkowski, [w:] Grabska E., Morawska H. (wyb. i oprac.), *Artyści o sztuce. Od van Gogha do Picassa*, PWN, Warszawa.

Goldberg Rose Lee 1984, *Ciało artysty*, [w:] *Performance*, wyb. G. Dziamski, H. Gajewski, J. St. Wojciechowski, tłum. K. Biwojno, M. Gutkowska, H. Siodłak, M. Śpik-Dziamska, M. Zamecka, Młodzieżowa Agencja Wydawnicza, Warszawa.

Goźdźek Ewa (red.) 2008, *Marek Kijewski. Drzę więc cały, gdy mogę was ozłocić*, Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski, Warszawa (kat. wyst.).

Huizinga Johan 2007, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka i W. Wirpsza, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa.

Jackson Pollock *et la nouvelle peinture américaine. Opinions 1959*, Musée National d'Art Moderne, Paris (kat. wyst.).

Jakubowicz Rafał 2004, *Ekstaza pamięci. Z Arturem Żmijewskim rozmawia Rafał Jakubowicz*, „Format”. Pismo Artystyczne nr 44.

Kotula Adam, Krakowski Piotr 1973, *Sztuka abstrakcyjna*, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa.

Manifest dadaistyczny 1977, tłum. Z. Klimowiczowa, [w:] Grabska E., Morawska H. (wyb. i oprac.), *Artyści o sztuce. Od van Gogha do Picassa*, PWN, Warszawa.

Możdżyński Paweł 2011, *Inicjacje i transgresje. Antystrukturalność sztuki XX i XXI wieku w oczach socjologa*, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa.

Popczyk Maria 2002, *Ogień*, [w:] *Estetyka czterech żywiołów. Ziemia, woda, ogień, powietrze*, red. K. Wilkowska, Universitas, Kraków.

Rajkowska Joanna 2006, *****, [w:] *W stronę innego. Obserwacje i interwencje*, red. S. Ruksza, Galeria Sztuki Współczesnej BWA w Katowicach, Katowice (kat. wyst.).

Rennert Susanne 2009, *On Sunny Days, Count the Waves of the Rhine. Wczesne lata Nam June Paik w Nadrenii (1958–1963)*, [w:] *Nam June Paik. Driving Media*, red. A. Kubicka-Dzieduszycka, K. Dobrowolski, w serii: „Widok. Wro Media Art Reader” nr 2, Wro Art Center, Wrocław.

Sokołowska Joanna 2008, *Marek Kijewski, rozm. Joanna Sokołowska*, aneks do pracy magisterskiej pisanej w IHS UW pod kierunkiem Waldemara Baraniewskiego, *Nowa rzeźba lat 80*,

Warszawa 2005, [w:] Marek Kijewski. *Drzę więc cały, gdy mogę was ozłocić*, red. E. Gorządek, Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski, Warszawa (kat. wyst.).

Żmijewski Artur 2008a, *Bródnowska nirwana. Z Pawłem Althamerem rozmawia Artur Żmijewski*, [w:] Artur Żmijewski, *Drżące ciała. Rozmowy z artystami*, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, wydanie II poprawione i rozszerzone, Warszawa.

Żmijewski Artur 2008b, *Pieśń skórzanego worka. Z Pawłem Althamerem rozmawia Artur Żmijewski*, [w:] tegoż, *Drżące ciała. Rozmowy z artystami*, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, wydanie II poprawione i rozszerzone, Warszawa.

Żmijewski Artur 2008c, *Czystość, jasność, zachwyty. Z Katarzyną Kozyrą rozmawia Artur Żmijewski*, [w:] tegoż, *Drżące ciała. Rozmowy z artystami*, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, wydanie II poprawione i rozszerzone, Warszawa.



1 Moim zdaniem, Johan Huizinga odczytał tylko niektóre aspekty ludyczności sztuk plastycznych (Huizinga 2007: 311-312). W niniejszym tekście mam zamiar wskazać na kilka innych.

2 Z tym tematem wyrywkowo zmagalem się w swojej ostatniej książce (Możdżyński 2011).

3 Generalnie rzecz ujmując, realizacje typu *land art* wyróżniają się spośród innych ogromnymi rozmiarami, często są możliwe do wizualnego ogarnięcia tylko z dużej wysokości (np. z samolotu), tym samym ocierając się o tzw. „sztukę niemożliwą”.

PAWEŁ MOŹDŻYŃSKI**Games and Plays of Contemporary Art**

Możdżyński in his analysis of contemporary visual arts uses Johan Huizinga's theory of a play, and his idea, that a play is a source of human culture. The text begins from recalling Pierre Bourdieu's theory of field of art. According to this perspective contemporary art is "inverted world", process of creativity and artistic way of life is a play. In the next parts of this paper the author presents ludic aspects of 20th and 21st visual arts describing selected collages, assemblages, actions, installations, art out of the gallery (earth art, site-specific art, land art), and body art. In the last part of essay Możdżyński analyses contemporary art in the context of the postmodern culture of "never-ending carnival".