

Dominika PAWEŁCZYK
(Uniwersytet Łódzki)

RZECZYWISTE CZY WYOBRAŻONE? USZKODZENIA, UBYTKI, DEFORMACJE POSĄGÓW ANTYCZNYCH INSPIRACJĄ DLA MULTIMEDIALNYCH DZIAŁAŃ WYBRANYCH ARTYSTÓW WSPÓŁCZESNYCH

REAL OR IMAGINED? DAMAGES, DEFECTS, DEFORMITIES OF THE ANCIENT STATUES AS AN INSPIRATION FOR MULTIMEDIA ACTIVITIES OF THE SELECTED CONTEMPORARY ARTISTS

In this article I would like to show the potential of the destroyed ancient sculptures and therefore to explore a variety of new themes and issues that may be generated through re-using the motives by the artists. I was especially interested in creators, who undertook a multimedial game with traditional sculpture representations, using the potential of performance art, photography, digital image processing and computer photomontage.

Mary Duffy by her performative actions showed that the deformed body of the ancient sculpture forms also her everyday reality. The damaged statue of "Venus de Milo" has become a useful inspiration for stories about disability and discrimination.

Maciej Osika chose the path of fantasy and aesthetisation of the damages. Graphic processed assemblies allowed him to tell us about the perfection of the human body, while Davide Bedoni decided to show that the sculptures can describe the infinite myth of harmony, which defects will be complemented by the portraits of contemporary icons of beauty.

The technique of exploring the audience has been chosen by French artist Diane Ducruet by showing "Passengers" to the viewers. The artist used the facial photographs of her loved ones through which fragments of well known, damaged Louvre sculptures are barely noticeable. Ducruet talks about the elusiveness of life by those damaged portraits. Likewise all the artists mentioned above she also blurs the boundaries between what is real and what is imaginary.

Key words: ancient sculptures, damages, defects, computer photomontage, fragmentation, aesthetic deformation, theatricality of body, idealization of destruction.

Artykuł stanowi próbę przyjrzenia się temu, w jaki sposób wybrani twórcy wykorzystują motyw zniszczeń antycznych posągów we współczesnych działaniach artystycznych, czerpiąc przy tym z rozmaitych mediów. Ważne jest tu niepoddawanie się pierwszemu pomysłom interpretacyjnym (nieprzyjmowanie

znaczeń z góry), a zwrócenie uwagi na to, że nawet najbardziej kontrowersyjne pomysły, w których występuje problem ciała żywego i tego wyrzeźbionego w kamieniu, mogą zostać podjęte w sposób niestereotypowy. Wybrani przez mnie artyści potrafią budować nowy ważny przekaz, otwierają pole do dyskusji.

Różnorodne techniki symulacji, działań, które podważają różnice pomiędzy tym, co prawdziwe i fałszywe, rzeczywiste i wyobrażone, idealnie nadają się do łączenia dwóch tak odległych od siebie epok, jakimi są starożytność i współczesność. Wybrani przez mnie artyści: Mary Duffy, Maciej Osika, Davide Bedoni i Diane Ducruet podjęli próbę ustosunkowania się do wielkiej klasyki.

Jedni uważają, że do dobytku sztuki antycznej trzeba odnosić się w sposób pełen pietyzmu, dążyć do muzealnej rekonstrukcji dzieł wielkich mistrzów. Po drugiej stronie są ci, którzy pragnęliby artystom przyznać prawo do całkowicie dowolnego traktowania materiału, który mogliby uwspółcześnić za pomocą nowych multimedialnych narzędzi. Zapraǳęłam przyjrzeć się tym, którzy wybrali drugą drogę.

1. Antyczne ideały estetyczne

Chcąc zaznaczyć obecność czegoś, co nam się podoba, zwykliśmy stosować rozmaite pozytywne epitety. Przymiotniki takie, jak: ładny, piękny czy cudowny, dla wielu są synonimicznymi określeniami tego, co dobre. Za różnymi koncepcjami piękna kryją się reguły, za którymi podążali ludzie we wszystkich wiekach. Nieprzerwanie, epoki historyczne i określone kultury wyznaczały zbiory przedmiotów, czy postaw, które są dobre, które warto podziwiać i naśladować. Narastające, odmienne podejście do zagadnienia proporcji, barwy, stosowności, użyteczności, odbioru, skłoniło licznych filozofów, artystów, historyków, antropologów czy socjologów do formułowania nowych zespołów wzorców, reguł i metod wytwarzania tego, co określane jest mianem piękna.

W starożytnej Grecji i Rzymie pojęcie piękna było znacznie szersze niż w wiekach późniejszych, a jego charakter budowano w oparciu o ideę duchowości, moralności i rozumu. Twierdzono, że wynika głównie z zachowania proporcji i odpowiedniego układu. Ważny stał się również wątek idealizacji przekazującej powagę, szlachetną prostotę i spokój w rytmie harmonijnej kompozycji.

Ówczesne rozumienie piękna różnicowało swój status zależnie od dziedziny, która miała je wyrażać. I tak „[...] w hymnach piękno wyraża się w harmonii kosmosu, w poezji – w radującym ludzi zakłęciu, w rzeźbie – we właściwej mierze i symetrii poszczególnych części, w retoryce – w odpowiednim rytmie”¹. Platowska triada mówiąca o tym, że należy dążyć do piękna, dobra i prawdy, przekładała się na rozumienie przez starożytnych artystów pojęcia rzeźby, jak i jej struktury, którą pragnę się teraz zająć.

¹ U. Eco, *Historia piękna*, przeł. A. Kuciak, Poznań 2009, s. 41.

Najważniejszym świadectwem sztuki starożytnej jest rzeźba, albowiem w tej dyscyplinie warsztat artystyczny osiągnął szczyt precyzji. Twórcy w swych empirycznych poszukiwaniach skupiali się na wypracowaniu, za pomocą obróbki materiału rzeźbiarskiego, umiejętności wyrażenia piękna obecnego w ludzkim ciele. Posągi nagich, doskonale zbudowanych ludzi miały za zadanie wyrażać „ideę”, co z kolei prowokowało do kontemplacji i sprawiało przyjemność. Umberto Eco, pisząc o pięknie ówczesnych przedmiotów, dodaje: „Pięknym przedmiotem jest taki, który mocą swojej formy zaspokaja zmysły, a szczególnie oko i ucho”².

Antyczne prawo nakazywało przedstawiać portretowanego podobnym, ale zarazem piękniejszym. Estetyzacja w tym przypadku służyła do prostego upiększania i stylizowania życia. Rozwój badań nad fizjonomią człowieka zapoczątkował tworzenie rzeźb bardziej przestrzennych, dopracowanie kontrapostu, zainteresowanie nadaniem posągom emocji czy ukazywaniem stanów psychofizycznych, takich jak osłabienie, rozmarzenie czy złość.

Badanie zależności między poszczególnymi kończynami doprowadziło do określenia modułu, za pomocą którego możliwe było wyliczenie proporcji. Jak mawiał Poliklet: „Piękno... tkwi w proporcji części ciała, palca do palca, palca do przegubu, jęgo do dłoni i wszystkich tych części jednych do drugich”³. Starożytni studiowali mechanizm ruchu, dzięki czemu wzrastała ekspresja przedstawień rzeźbiarskich, gry światłem i cieniem, jak również dopracowali rozmaite techniki wykończeniowe, które wzbogaciły przedstawienia o dodatkowy walor.

Przez wieki przyjęliśmy uważać, iż naturalną kolorystyką architektury, jak również rzeźb antycznych są odcienie szarości bądź chłodne marmurowe biele, zarazem podpowiadające materiał, z którego zostały wykonane. Wszystko za sprawą tego, że większość ruin i rzeźb, jakie znamy, nie nosi znamion koloru. Brak barwy przyjęliśmy traktować jako określony wzorzec estetyczny, który z kolei zyskał potężny status nienaruszalnego schematu w świadomości wielu współczesnych odbiorców. Dopiero rekonstrukcje budowli, jak również prace konserwatorskie dowiodły, w jak dużym stopniu przyzwyczailiśmy się do zakodowanych w naszych głowach wyobrażeń antyku. Trudno nam uwierzyć, że oglądane współcześnie przedstawienia rzeźbiarskie: spękane, pozbawione znamion koloru, zdradzające naturalną barwę materiału, z którego zostały wykonane, w rzeczywistości były kolorowane i woskowane. Nawet nie zdając sobie z tego sprawy, wciąż korzystamy z wyuczonych standardów estetycznych.

Surowość i elegancka forma rzeźby antycznej wzbudziła podziw pierwszych badaczy. Ci dostrzegli w niej ideał piękna absolutnego. Sam Johann Joachim Winckelmann, niemiecki odkrywca antyku, zaznaczał, że doskonałość formy widzimy tylko w sytuacji, gdy kamień jest pozbawiony kolorowych polichromii.

² *Ibidem.*

³ B. Osińska, *Sztuka i czas*, cz. 1, Warszawa 1976, s. 47.

2. Estetyzacja zniszczeń

Druga połowa XVIII wieku to czas radykalnej zmiany w odbiorze stanu zachowania spuścizny antyku. Na nowo odkrywa się wtedy miejsca „niewidzialne”, obserwuje rozwój estetyki ruin. Różne ubytki, zniszczenia architektury czy rzeźb wcześniejszych epok nie tylko zaczynają być możliwe do zrekonstruowania, przywrócenia oryginału, który w przeszłości uważano za bezpowrotnie utracony i gorszy od natury, ale również postrzegane za piękne⁴.

Zdaniem Denisa Diderota czy Johanna Joachima Winckelmanna, piękno odnaleźć można w starożytnych posągach, których walor został wzbogacony przez niszczące działanie czasu. „Jedna jest tylko droga, która wzniesie nas na wyżyny wielkości, gdzie nikt nas naśladować nie zdoła – ta droga to naśladowanie starożytnych”⁵. I dalej: „Naśladowanie nauczy nas, jak zyskać pewność myśli i realizacji [twórczej], bowiem wzory te wyznaczają najwyższe granice piękna ludzkiego i boskiego zarazem”⁶.

W swym tekście *Myśl o naśladowaniu greckich rzeźb i malowideł* Winckelmann dokonuje opisu pochodzącego z I wieku p.n.e. „Torsu belwederskiego” autorstwa Apolloniosa. Rzeźbę tę według niemieckiego historyka sztuki i archeologa, „[...] należy zaliczyć do najwybitniejszych twórców sztuki, jakie dotrwały do naszych czasów”⁷. Widz nieznający posągu siedzącego Herkulesa, czytając przytoczony komentarz, może nie zdawać sobie sprawy z tego, że Winckelmann tymi słowami dokonuje interpretacji silnie uszkodzonego wizerunku herosa. Rzeźbie brakuje rąk, części nóg, górnej partii piersi, jak również głowy – elementu tak ważnego w analizie charakteru postaci. Jedynie badanie pozostałości tułowia pozwala zaobserwować starannie odtworzone mięśnie i domniemywać o pierwotnie dynamicznej pozie mężczyzny. Winckelmann jednak namawia do starannej analizy pleców, doskonałej budowy kośćca, ud mówiących o trudzie postaci czy boku, który opowiada o sile herosa.

Początkowo wyda Ci się może, że widzisz tylko zniekształcony kamień; gdy jednak zdołasz przeniknąć tajemnice sztuki, wówczas – kontemplując to dzieło w spokoju – ujrzysz jej cud. Wtedy objawi ci się Herkules jakby w kręgu wszystkich swoich przedsięwzięć; w kamieniu tym zobaczysz zarazem boga i bohatera⁸.

Autor dostrzega, że ubytki warstwy rzeźbiarskiej potrafią zmusić widzów do głębszej analizy. Interferencja tego, co zobaczymy oczami wyobraźni, sprawia, że w dużym stopniu potrafimy uzupełnić wizerunek. Brak możemy uznać

⁴ U. Eco, *op. cit.*, s. 250.

⁵ J. J. Winckelmann, *Myśli o naśladowaniu greckich rzeźb i malowideł*, [w:] *Teoretycy, artyści i krytycy o sztuce. 1700–1870*, cz. 2, red. E. Grabska, M. Poprzęcka, Warszawa 1974, s. 182.

⁶ *Ibidem*, s. 190.

⁷ J. J. Winckelmann, *Opis Torsa w rzymskim Belwederze*, [w:] *Teoretycy...*, s. 199.

⁸ *Ibidem*, s. 200.

za walor, zaś z resztek postaci wyczytać zamysł twórczy. Winckelmann dokonuje estetyzacji i eliminacji krytycznego spojrzenia na wątek zniszczenia. Pokazuje, że studium zrujnowanej rzeźby, uchwyconej w ostatecznym, krytycznym punkcie niszczenia, który jest wystarczająco spektakularny, może skupiać uwagę odbiorców na konstrukcyjnym wymiarze ciała, jak i domyślnej, metaforycznej, transparentnej powierzchni interakcji między dziełem a odbiorcą. Gra sztuki z rzeczywistością wydaje się w podejściu zaproponowanym przez historyka niezwykle złożona.

Zabawę ze stylistyką antycznych rzeźb, jak również badania relacji między tym, co rzeczywiste i wyobrażone, podjęło wielu artystów dziedziny nowych mediów. Ci jednak zapragnęli odnieść się do antycznej rzeźby w formie, którą zastali w XX i XXI wieku. Uszkodzenia, ubytki i znane powszechnie deformacje posągów stały się inspiracją dla multimedialnych poszukiwań. Wykorzystywanie dowolnych wybranych informacji (opisów, zdjęć, kadrów posągów, itd.) doprowadziło niejednokrotnie do nadbudowywania nowej, abstrakcyjnej rzeczywistości na strukturze dzieł sztuki antycznej. Brak rąk Wenus z Milo czy części dłoni i ubytki na twarzy Apoksyomenosa okazały się estetycznym i ciekawym materiałem dla fotomontaży, wielopokładowych działań w programach graficznych, kolaży, sztuki *performance*, pokazów świetlnych, prezentacji multimedialnych – zabiegów mających na celu m.in. wzmocnienie iluzji przestrzeni. Łączenie ze sobą fragmentów przedstawień znanych z antyku i współczesnych portretów zmieniło nie tylko dzieło sztuki, ale także jego stosunek do codzienności, która stała się podobna sztuce.

3. Multimedialny antyk

Współcześnie w kulturze zaobserwować możemy różne dyskursy ciała, które walczą o miano ciał uniwersalnych, obowiązujących dla wszystkich. Artyści nie wahają się ukazywać tych, które przyjęło się uznawać za brzydkie. Ciała osób chorych, kalekich, „tych drugich”. Twórców również dopadają różnorodne dolegliwości, a ich sztuka niekiedy pokazuje prywatne zmagania z chorobą. Nie traktują już ciała jak niewygodnego dodatku, lecz wskazują na jego niezwykle istotne znaczenie w tworzeniu tożsamości.

Nieprzerwanie od wieków zarysowujemy, czym jest kobiecość, męskość, piękno czy brzydota. Ciągłe na nowo wytyczamy granice tym pojęciom, wskazując na to, co naturalne, a co dewiacyjne, pożądane i wstrętne. Niewystarczająca moc dostępnych materiałów plastycznych, czy chęć zbliżenia się do sztuki, głębszego jej przeżycia powodowała, że wybrane artystki i artyści zaczęli używać ludzkiego ciała do realizacji zamierzeń artystycznych.

Jak zauważa Silvia Bovenschen, kobiety „[...] często posługiwały się ciałem jako nośnikiem wyrażającym impulsy artystyczne; ich ciała stawały się

wytworami artystycznymi”⁹. Wiele twórczyń zapragnęło pokazywać prawdę ciała niezamienialnego w erotyczny obiekt, niepodatnego na kulturowe trendy, naturalnego. Kobiety, tworząc swoisty przegląd sztuki dawnej, zaczęły poszukiwać „specyfiki kobiecego ciała i kobiecości w ogóle”¹⁰. Czasem prowadziło to do powielania stereotypów, pod pozorem odkrywania pionierskich treści, innym razem do realnie nowego spojrzenia.

Irlandzka artystka Mary Duffy wystawiła swoje ciało jako przedmiot sztuki „do oglądania”, czemu towarzyszyły rozmowy z publicznością. Duffy w swych performansach przekształcających motywy antyczne pokazała problem płci, obrazu i ułomności, zdradzając publiczności swoją tożsamość kobiety niepełnosprawnej – tej, która nie wpisuje się w dominujące normy i oczekiwania. Izabela Kowalczyk zauważyła, że „[z]ainteresowania części artystów koncentrują się na cielesności odrzuconej z oficjalnej sfery wizualnej. [...] Eksplorują oni graniczne obszary doświadczenia oraz analizują sposoby dyscyplinowania ciała”¹¹. Natomiast Rosemarie Gerland Thomson zwróciła uwagę na to, jak wiele w odbiorze niepełnosprawności zależy od naszego wychowania. Dostrzegła, że każda matka w pewnym momencie upomina swoje dziecko, aby np. nie wpatrywać się nadmiernie w osoby niepełnosprawne w celu zminimalizowania zdumienia wynikającego z konfrontacji wizualnych i niegrzeczności takiego zachowania¹². Pojawia się wtedy problem wyuczonego „niepatrzenia”, czy zakazanego spojrzenia, które w późniejszych latach owocować może niechęcią do konfrontacji z osobami niepełnosprawnymi.

Mary Duffy zechciała w odważny sposób poddać krytyce dominującą narrację kulturową mówiącą o osobach słabszych fizycznie. Pomogło jej w tym połączenie pokazu i rozmowy, działania przed publicznością i dyskusji o współczuciu i lęku widzów. Artystka kierowała konwencją wydarzenia.

Rosemarie Garland Thomson, pisarka i uczona, ukuła termin *stare and tell*, aby wytłumażyć performanse ukazujące kaleki ciała. Dostrzegła w nich „fuzję widzenia i opowiadania”, w performansie bowiem na pierwszy plan wysuwa się ciało jako przedmiot do oglądania¹³.

W performansie „Rozrywając krępujące więzy” z 1987 roku, czy cyklu zdjęć z tego wydarzenia, które stały się częścią wystawy objazdowej pokazywanej w szkołach¹⁴, Duffy wcieliła się w rolę antycznej rzeźby. Artystka początkowo stała nieruchomo, całościowo owinięta w biały materiał, niczym eksponat dopie-

⁹ S. Bovenschen, *Czy istnieje estetyka kobieca?*, [w:] *Zmierzch estetyki – rzekomy czy autentyczny?*, t. I, red. S. Morawski, Warszawa 1987, s. 147.

¹⁰ A. Jakubowska, *Na marginesach lustra. Ciało kobiece w pracach polskich artystek*, Kraków 2004, s. 29.

¹¹ I. Kowalczyk, *Ciało i władza. Polska sztuka krytyczna lat 90.*, Warszawa 2002, s. 19.

¹² R. G. Thomson, *Dares to Stares. Disabled Women Performance Artists & the Dynamics of Staring*, [w:] *Bodies in Commotion. Disability & Performance*, eds. C. Sandahl, P. Auslander, Michigan 2005, s. 31.

¹³ K. A. Gajda, *Piękne inaczej*, „Dialog” 11 (2006), s. 115.

¹⁴ L. Nead, *Akt kobiecy. Sztuka, obscena i seksualność*, przeł. E. Franus, Poznań 1998, s. 132.

ro dostarczony na wystawę, bądź pomnik, którego uroczyste odsłonięcie nastąpi za kilka chwil. Następnie Duffy powoli zaczęła się ruszać, wyswobadzać ciało z krępującego je „opakowania”, aż do ostatniej sekwencji (ostatniego zdjęcia), kiedy to stoi przed widzami całkowicie naga. Publiczność odkrywa jej niepełnosprawność. Ciało artystki jest pozbawione rąk. Zadziwiające, jak po krótkiej chwili możemy dostrzec, że ułomność fizyczna Duffy nas nie przeraża.

Siła obrazu przedstawiającego kobietę kroczącą po odrzuceniu maskującego jej ciało okrycia nabiera w tym momencie dodatkowego, metaforycznego znaczenia. Jest to obraz sprzeciwu wobec kulturowych, społecznych i ekonomicznych ograniczeń, z którymi są konfrontowane kobiety niepełnosprawne¹⁵.

Dzięki bocznemu oświetleniu i brakowi kończyn widzimy w niej typową rzeźbę, którą znamy z niejednego albumu sztuki antycznej. Duffy przedstawia własne, niczym nieudoskonalone ciało w pozie klasycznego żeńskiego aktu, odwołując się przy tym do wyobrażenia Wenus z Milo – marmurowej ikony kobiecego piękna tradycji zachodniej, które znamy głównie jako „okaleczone” przez czas, pozbawione rąk tak jak artystka.

Duffy mogłaby udać się do protetyka w celu zrekonstruowania swojego ciała, jednak nie zrobiła tego. Czuje, że przez ten gest poddałaby się nowym wymogom standaryzacji ciała. Sprzeciwia się ideologii, która wymusza unifikację ludzi. Chce, aby patrzeć na nią jak na antyczną rzeźbę, której nie pragniemy na siłę doprawić rąk, uważając ją za piękną taką, jaka jest. Mary Duffy pokazuje dystans do swojej niepełnosprawności, jak i zaznacza chęć, aby uznać jej ciało za kompletne, zmieniając tym samym przyjęte normy całości, części czy fragmentu. Pragnie przedefiniować niepełnosprawność¹⁶. Przesunąć wizualnie jej ciało z kontekstu medycznego lub „Innego”, „dziwnego” do dyskursu estetyki¹⁷.

Konwencja wystawy muzealnej złożonej z ośmiu paneau i towarzyszących im komentarzy, rozpoczynała się od całkowitej ciemności, by nagle w świetle mogły pojawić się tylko zdjęcia Duffy likwidujące wszystkie inne wizualne alternatywy, każąc tym samym skupić uwagę na jej nagim ciele. Pełnowymiarowa kobieta, o pełnych piersiach, lubieżna, domaga się, aby w milczeniu publiczność patrzyła na nią¹⁸. Pojawiają się wtedy dwa odmienne dyskursy wizualne. Wpatrujemy się w ciało artystki jak w ciało „Innego”, a zarazem widzimy ciało kobiety jako seksualny obiekt estetyczny.

Duffy powołuje się jednocześnie na organy zniekształcone, zniszczone i piękne. Na to, co ukryte i na to, co znane. Zaprezentowana przez nią podmiotowość seksualna nie jest patologiczna, nie ogranicza swobody, lecz również nie jest pasywna. Jak twierdzi Thomson, „[t]a sztuka przekształca świadomość, udziela nowego sposobu patrzenia na świat znany”¹⁹.

¹⁵ *Ibidem*, s. 132, 133.

¹⁶ R. G. Thomson, *op. cit.*, s. 33.

¹⁷ *Ibidem*, s. 36.

¹⁸ *Ibidem*.

¹⁹ *Ibidem*, s. 37.

Podczas performansu „Historie ciała” w Rochdale Art Gallery w 1990 roku, stojąc nago przed publicznością, opowiadała o roli ciała w swojej pracy, obrazie tragicznej ludzkiej ułomności obecnym w mediach, który nie jest zrównoważony wizerunkami znacznie delikatniejszymi. W czasie akcji, dzięki obrazowi wyświetlanemu z rzutników, na jej ciele zaczęły powstawać abstrakcyjne linearne formy.

Efekt osaczenia i zamykania kobiecej nagości może wynikać z chęci samoobrony. Artystka nie chce być pojmowana w kategoriach całości i braku, a stwierdzenia takie jak „wady wrodzone” nie oddają jej doświadczenia siebie. Za pomocą żywego obrazu chce przeciwstawić się opresyjnym założeniom dotyczącym życia z niepełnosprawnością i piętnu, które musi opanować. Pragnie zmienić język opisu takich osób jak ona, które w rzeczywistości mogą być kompletne i funkcjonalne²⁰. Mary Duffy chce, aby również ci, którzy tkwią w zobojętnieniu względem takiego wizerunku (lekarze, uczeni), zmuszeni zostali do przyjęcia nowego punktu widzenia.

Zaangażowanie artystki, prezentacja ciała według własnego planu, w którym ważna jest rozmowa, panowanie nad spojrzeniem odbiorców, oraz opowiadanie własnej historii, zgłębiając przy tym aktualny, o wiele szerszy problem dyskryminacji, sytuują Duffy wśród artystek uprawiających radykalną sztukę kobiecą. Performerki zaczęły prezentować ciała takie, jakimi są: brzydkie, chore, niemieszczące się w przyjętych kryteriach. Artystka w pełni realizuje słowa Justyny Ryczek, mówiące o tym, że: „Całe życie to proces twórczy, którego kreatorem jest poszczególny człowiek, a materiałem on sam”²¹. Opowiadając o kobiecej podmiotowości osoby niepełnosprawnej, Mary Duffy doprowadza do nowego spojrzenia na ciało, które staje się krytycznym, estetycznym medium, a nie obiektem erotycznym, drugoplanowej rozrywki, diagnostyki medycznej czy badań naukowych. Dokonuje transgresji społecznej²² i redefinicji ciała niepełnosprawnego.

Z konwencji rzeźby antycznej skorzystał również polski artysta Maciej Osika. Młody twórca znany jest głównie z odwoływania się do stereotypu kobiecego piękna, lansowanego przez kulturę masową, tematyki interseksualności, transseksualności czy androgynicznych autoportretów, które powstają dzięki połączeniu tradycyjnej fotografii z różnymi technikami komputerowej obróbki zdjęć. Artysta w ciekawy sposób kreuje sztuczne światy, sceny, które są symulacją, nie zaś rzeczywistością. „Stylistyka i optyka, jakimi się posługuje, nawiązują do idei pojawiających się w nurtach sztuki krytycznej bądź campu, a wykorzystywane środki to nie tylko ironia czy przerysowanie, ale też świadomy, rozmyślny kicz”²³.

Ciało staje się dla artysty paletą kanonów, wzorów i zakazów. W projekcie „Piękno, które trwa wiecznie” wskrzesił antyczny ideał męskiego ciała, prezen-

²⁰ *Ibidem*.

²¹ J. Ryczek, *Piękno w kulturze ponowoczesnej*, Kraków 2006, s. 54.

²² R. G. Thomson, *op. cit.*, s. 33.

²³ P. J. Fereński, *Wcielenia (Maciej Osika w Muzeum Miejskim Wrocławia)*, „Format” 63 (2012), s. 50.

tując półakty spójnie przemieniające się w posągi. Chęć idealizacji i teatralizacji przedstawienia poprowadziła artystę do sfragmentaryzowania siebie oraz innego nagiego mężczyzny w taki sposób, aby idealnie zbudowane ciało wyglądało niczym kolejny pokruszony fragment rozbitej rzeźby. Sztucznie wymodelowane ciała z perfekcyjnie wyrzeźbionymi torsami, przez radykalną unifikację ulegają idealistycznej deformacji. Oglądaniu dysfunkcyjnych, okaleczonych ciał nie towarzyszy jednak strach czy obrzydzenie. Estetyzacja rozmaitych zniszczeń, symetria, ład, harmonia fotografii prowadzą do przyznania im, że są piękne, do oddania się odczuciu dziwnej przyjemności. Technologia komputerowa w tym przypadku staje się przedłużeniem ciała, udoskonaleniem organizmu naginającym to, co prawdziwe. Jak pisał Jean Baudrillard: „W doświadczeniu «prawdy» nie chodzi ani o tajemnicę, ani o perwersję, lecz o rodzaj dreszczu rzeczywistości bądź o estetykę hiperrealności, dreszcze obłąkańczej i zafalszowanej wierności, dreszcz dystansu i jednoczesnego wyolbrzymienia, zaburzenia skali, nadmiernej przejrzystości”²⁴. Wszystkie rzeźby Macieja Osiki zdają się być kontynuacją antycznego kanonu piękna, które zastał odbiorca pokolenia artysty.

W tym, jak i w innych działaniach Osiki daje się zauważyć dążenie do zatarcia wszelkich śladów ingerencji medialnych. Czysty wyretuszowany montaż rozmaitych obrazów ma wprawiać widza w dezorientację, zmuszać do zadania sobie pytania, czy to co widzi istnieje naprawdę, czy jest tylko imaginacją. Inaczej do łączenia przedstawień antycznych ze współczesnymi podszedł Davide Bedoni, włoski artysta poszukujący nowych wyzwań angażujących efekty wizualne.

W cyklu prac „Bogowie” zestawił dawne ideały piękna ze swoimi współczesnymi następcami. Artysta postanowił połączyć antyczne standardy mody z obecnym światem mody, czyli wybranymi fotomodelkami i fotomodelami, takimi jak: Lara Stone, Linda Evangelista, Will Chalker czy Garrett Neff. Bedoni do gry ze sztuką antyczną wybrał co prawda tę samą technikę graficznej obróbki fotografii co Osika, jednak postanowił naznaczyć swoje prace wyraźnymi oznakami artystycznej ingerencji w obraz, dać złudzenie swoistej techniki kolażu. Dodatkowo oryginalne elementy rzeźb sprowadzone są do przedstawień w odcieniach szarości, zaś fragmenty zdjęcia z ciałami modeli wyróżnione są kolorem, jak również białymi, postrzępionymi liniami wskazującymi na wyrwany bądź doklejony fragment zdjęcia (kierunek działania nie jest widoczny). Tak zaprezentowane rzeźby nie dopuszczają możliwości wkradnięcia się jakichkolwiek niedoskonałości czy wad. Ewentualne ubytki posągów zostają zastąpione młodym i pięknym ciałem.

Deformacje materiału rzeźbiarskiego podkreśliła w swoim projekcie również jedna z najciekawszych współczesnych fotografek sceny francuskiej – Diane Ducruet. Artystka, podobnie jak Duffy, Osika i Bedoni, w swych pracach zajmuje się ciałem człowieka i badaniem podejścia widza do wszelkich zmian w nim zachodzących. Fotografkę tę postanowiłam zostawić na koniec, gdyż interpretacje

²⁴ J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, przeł. S. Królak, Warszawa 2005, s. 39, 40.

krytyków, jak i odbiorców, w przypadku zaproponowanych zabiegów w jej pracach, nie są jednoznaczne i nasuwają wiele pytań. Artystka mówi o pięknie, czy o brzydocie? Młodości, czy przemijaniu?

Cykl prac łączący antyk ze współczesnością to „Pasażerowie” – piętnaście zdjęć wydrukowanych na papierze bawełnianym. Ducruet bada twarze swoich znajomych, na które dzięki możliwościom cyfrowej obróbki zdjęć i komputerowego fotomontażu nakłada rozmaite faktury i ubytki (zniszczonych przez działanie czasu i rozmaite perypetie) antycznych rzeźb kolekcji Luwru. Jak podaje Krzysztof Jurecki, cykl pierwotnie nazywał się „Luwr”, co miało za zadanie wzmocnić postrzeganie najśłynniejszego muzeum świata jako skamieliny kultury²⁵, ostatecznie jednak nosi tytuł „Pasażerowie”, badając tym samym człowieka, którego życie na ziemi jest jedynie ulotną chwilą, krótką podróżą.

Spokojne i statyczne pozy modeli, codzienne ubrania i naturalne wnętrza, wprowadzają jednocześnie aurę spokoju, jak i niepokoju. W przypadku niektórych postaci dopiero po chwili dostrzegamy, że fragmenty ich twarzy stopniowo zamieniają się w kamień. Prowadzi to do wtapiania się dwóch rzeczywistości, a tym samym symulacji, która podważa różnice między tym, co prawdziwe i tym, co fałszywe, rzeczywiste i wyobrażone²⁶. Wpływa to na odbiór prac, które przykładowo dla Anny Krześcińskiej – zapraszającej w „Dzienniku Toruńskim” na wystawę artystki odbywającą się w Galerii Wozownia – są pełne melancholijnej zadumy nad kondycją człowieka²⁷, zaś zamiana postaci w kamień dla historyka sztuki Krzysztofa Jureckiego może być chorobą, nieokreśloną zarazą trawiącą człowieka²⁸. Ukruszone nosy, wargi, bielma na oczach czy chropowate czoła w fotorealistycznych przedstawieniach Ducruet stają się ludzkimi znamionami i bliznami. „Pasażerowie” są na swój sposób zarazem sztuczni, jak i idealni, są analizą rozmaitych przejawów rzeczywistości. Artystka zamieniając człowieka w rzeźbę, odwróciła mit Pigmaliona, stworzyła wyjątkowy rodzaj posągów, które mają zarówno serce, jak i duszę.

4. Rzeczywiste i wyobrażone

Człowiek, poruszając się na pokładzie współczesności, potrzebuje widzialnych znamion przeszłości – tego, co było na początku. Owe poczucie kontinuum, które prowadzi nas do kresu życia, jest niejednokrotnie powodem refleksji egzystencjalnych i działań twórczych. Często wtedy powraca się do osiągnięć kultur,

²⁵ K. Jurecki, *Dwie drogi w twórczości Diane Ducruet*, [w:] *Diane Ducruet. Pasażerowie i inne fotografie*, katalog wystawy, Galeria Sztuki Wozownia, Toruń 2007, s. 3–12.

²⁶ J. Baudrillard, *op. cit.*, s. 8.

²⁷ A. Krześcińska, *Pasażerowie...*, <http://nowosci.com.pl/74294,Pasazerowie.html> [dostęp 3.03.2015].

²⁸ K. Jurecki, *op. cit.*, s. 3–12.

które przeszły już do historii i stanowiły trzon naszej cywilizacji. Choć wydawać by się mogło, że współcześnie zostały przepracowane już rozmaite tematy, pomysły czy połączenia technik związane z antykiem, to jednak wciąż artyści sięgają do tamtejszych wzorów estetycznych. Zainteresowanie sztuką archaiczną w multimedialnych działaniach artystów współczesnych stanowi szeroką gałąź przedsięwzięć twórczych. Autorzy docenili potencjał starożytności dwojako: interesują ich zarówno czas świetności sztuki antycznej, jak i (co starałam się zaprezentować) współczesne uszkodzenia, ubytki i deformacje starożytnych pamiątek.

Mary Duffy swym działaniem performatywnym pokazała, że zdeformowany korpus antycznej rzeźby to również jej codzienna rzeczywistość. Uszkodzony posąg Wenus z Milo stał się pomocnym materiałem do opowieści o niepełnosprawności i dyskryminacji. Problem artystki został przedstawiony za pomocą jej realnego ciała i fizycznego podobieństwa do rzeźby. Zniszczenia stały się walorem, pomocnym materiałem do uznania jej normalności. Dochodzi tym samym do stworzenia nowej rzeczywistości, języka, rozbicia sfery organicznej dzieła, płynnego połączenia sztuki i życia.

Zdecydowanie w sferę wyobraźniowości przeniósł widzów Maciej Osika, który przez obróbkę graficzną swych montaży wyestetyzował zniszczenia, chcąc opowiadać w ten sposób o doskonałości ludzkiego ciała. Inaczej zapragnął przedstawić tematykę wiecznego piękna Davide Bedoni. Według artysty, o niekończącym się micie harmonii opowiedzą rzeźby, których ubytki zostaną uzupełnione o widma współczesnych ikon nieskazitelności.

Diane Ducruet pokazując publiczności swoich „Pasażerów”, pozostaje badaczką. Delikatnie posługując się wizerunkami bliskich i uszkodzonymi rzeźbami, opowiada o ulotności życia. Gra estetycznych znaków, pomieszana z grą techniki, zaciera granicę między tym, co rzeczywiste a tym, co wyobrażone.