

Adriana MICHALSKA

Uniwersytet Łódzki

RECEPCJA MOTYWÓW ANTYCZNYCH WE WSPÓŁCZESNEJ SZTUCE NA PRZYKŁADZIE TWÓRCZOŚCI ARTYSTÓW: LÉO CAILLARDA I AYALI SERFATY

RECEPTION ANCIENT MOTIVES IN CONTEMPORARY ART BY THE EXAMPLE
OF CREATIVITY OF ARTISTS: LÉO CAILLARD AND AYALA SERFATY

The objective of this article is to define place and role of antique motives in modern art and design. Due to variety of creativeness in XX/XXI century, created in different trends and beyond them, considerations were limited to sculptural art and design, based on creativeness of French artist Léo Caillard and Israeli designer Ayala Serfaty. Interpretation of information, which was collected based on study of artists' works of art, lead to conclusion that, despite different approach to antique tradition, both artists strive to similar targets and their intention is not imitation, but concept based on creation of surprising or even shocking links and juxtapositions. Research of contrasts between tradition and modernity is intended to provoke and encourage viewer to deeper and conscious interpretation of works of art and reflection about position of art in modern culture. It is essential to study esthetic contexts, circumstances of creation of works of art and motivation. The most important feature of this art is to induce strong impressions. Relations between viewer and work of art have crucial meaning. Approximation and logic of thinking, which are characteristic for each research orientations in history of classic and modern art, represents theoretical background of this article. In this context, there are references to Joachim Winckelmann, recognized as creator of methodological basics for researchment on ancient art. There are references to Franz Wickhoff, Aby Warburg and Erwin Panofsky who dealt with iconographical and iconographical-iconological methods.

Keywords: reception, ancient motives, contemporary art, Léo Caillard, Ayala Serfaty, antique motives, design, designer, modern art, classic art, sculptural art, antique tradition, modern culture

Kultura antyku uznawana jest za fundament cywilizacji europejskiej (Mroze-wicz 2008). Dorobek kulturowy tamtego okresu stał się także podstawą dla roz-przestrzeniającego się chrześcijaństwa, które tradycje antyczne wplotły w swoje dzieje (Millet 2007). Szuka starożytna przez cały okres nowożytny uznawana była

za najwyższą normę, kształtowała artystyczne poglądy i była punktem odniesienia dla artystów. Kanon (κάνων) (Tatarkiewicz 1985: 57)¹ estetyki, piękna, literatury, architektury, rzeźby wytworzony w czasach antycznych, do którego niejednokrotnie odwoływali się twórcy z epok późniejszych, pozostaje aktualny do dziś.

Wyjątkowe zafascynowanie dziełami tego okresu nastąpiło w czasach odrodzenia (Lang 2002). Zaczęto wówczas ustalać zasady postępowania w odniesieniu do relikwów sztuki starożytnej, co spowodowało stworzenie metod badawczych, których podstawą były źródła pisane, tzw. metoda filologiczno-historyczna.

Badania sztuki i publikacji prowadzone w XVIII wieku przez Joachima Winckelmanna, niezwykle istotnej postaci we współczesnej humanistyce, ważnej dla historii sztuki, a przede wszystkim dla badaczy recepcji antycznej, stworzyły podstawy metodologiczne do badań nad sztuką starożytną (Winckelmann 2016).

Znaczenie zyskała wówczas analiza stylistyczna dzieła, zwłaszcza w połączeniu z wnioskami płynącymi z krytyki antycznych źródeł pisanych. Winckelmann przewartościował sztukę antyczną, uznając sztukę grecką V i IV wieku za wzór idealnego piękna, odmawiając równocześnie sztuce rzymskiej samodzielnych wartości. W taki oto sposób zwracał się do siebie współczesnych: „Jedna jest tylko droga, która wzniesie nas na wyżyny wielkości, gdzie nikt nas naśladować nie zdoła – ta droga to naśladowanie starożytnych” (Winckelmann 1974: 182).

Potraktowanie starożytności jako zjawiska historycznego i odejście od rozważań porównawczych wykorzystujących analogie stworzyło podstawę nowej historiografii sztuki. Winckelmann stawia nowej historii sztuki zadanie zgłębiania narodzin, rozwoju, przemian i upadku sztuki, a oprócz tego badania różnych stylów właściwych dla określonych narodów, epok i artystów. Wyróżnił trzy główne etapy sztuki: „Początkiem sztuki (...) jest potrzeba; potem szukano piękna, wreszcie przyszła pora na zbyteczność” (Winckelmann 1974: 21).

Poglądy Winckelmanna wywarły ogromny wpływ na pokolenie kolejnych badaczy, a on sam uznawany jest za twórcę podstaw metodologicznych dla badań sztuki starożytnej. Posługując się kryterium estetycznym, wyróżniał cztery okresy w jej rozwoju. Jego teoria „woli twórczej” *Kunstwollen* stanowi ważny etap rozwoju nauki o sztuce. Sztuka jest formą wyrazu swego czasu i z uwagi na to nie należy mówić o okresach schyłku czy rozkwitu, gdyż każdy okres ma wartość i znaczenie (Schiff 2004: 48).

Mniej więcej od 1830 roku do końca XIX wieku, a nawet jeszcze w pierwszej połowie wieku XX prym w zakresie archeologii wiedli głównie uczeni niemieccy. W tym okresie nastąpił szczególny rozwój badań teoretycznych nad sztuką klasyczną. Archeologia filologiczna miała na celu rekonstrukcję rzeźby w oparciu o greckie oryginały. Przyjmując za punkt wyjścia źródła literackie, tworzono

¹ Zdaniem Wł. Tatarkiewicza, klasyczna sztuka Greków zakładała, że dla każdego dzieła istnieje kanon, czyli forma obowiązująca artystę. Kanony greckie epoki klasycznej miały uzasadnienie artystyczne (przypisywały sztuce formy dlatego tylko, że są najdoskonalsze), dotyczyły głównie proporcji i dawały się wyrażać liczbą.

interpretacje metodą analizy krytycznej. Badania koncentrowały się głównie na etymologii, pomijając zupełnie semantykę, a więc znaczenie dzieł sztuki w konkretnym kontekście. Do tzw. szkoły filologicznej należeli m. in.: Johann Friedrich Overbeck i Karl Friedrich, Adolf Furtwangler. Wzrost znaczenia badań w zakresie archeologii pradziejowej oraz nowe poglądy na charakter procesów historycznych przyczyniły się do przewyciężenia niemieckiego filologizmu.

Wprowadzenie historyzmu do historii sztuki starożytnej zawdzięczamy głównie dwóm przedstawicielom „pierwszej wiedeńskiej szkoły historii sztuk”: Franzowi Wickhoffowi i Aloisowi Rieglowi, którzy w oparciu o badania w zakresie sztuki antycznej starali się rozstrzygnąć problemy sztuki późniejszych okresów. Podkreślali oni swoistość i odrębność sztuki rzymskiej (iluzjonizm, narracja kontynuacyjna, realizm). Sztuka grecka, zwłaszcza hellenistyczna, zaczęła być postrzegana w kategoriach historycznych, przestała być punktem odniesienia i wzorem idealnego piękna. Dało to początek pogładowi dualistycznemu (Gerhardt Rodenwald), który głosił, że niejednorodność wynika z dwóch równoległych tendencji rozwojowych: dworskiej klasycyzującej oraz prywatnej ludowej.

Franz Wickhoff uznawany za twórcę nowoczesnego poglądu na sztukę rzymską poddał krytyce poglądy Winckelmanna, który wysoko oceniał sztukę klasyczną i klasycyzującą (V–IV w. p.n.e. i połowa II w. p.n.e. do końca II w. n.e.), gdy artyści starali się możliwie wiernie, czyli zgodnie z naturą, odtwarzać ludzkie ciało, lecz mniejszą uwagę zwracali na stosunek figur do otaczającej je przestrzeni. Wickhoff natomiast jako miernik oceny estetycznej przyjął umiejętność odtwarzania przestrzeni w malarstwie i reliefie (tzw. iluzjonizm), a za materiały porównawcze posłużyły mu klasyczne reliefy greckie z V i IV w. oraz rzymskie – iluzjonistyczne, z okresu wczesnego Cesarstwa. Wysoka ocena estetyczna reliefów rzymskich sprawiła, iż uznał, że są niezależne od greckich. W konsekwencji stwierdził, że sztuka rzymska jest oryginalna i estetycznie wartościowa.

Ranuccio Bianchi Bandinelli był pierwszym archeologiem, który badał sztukę antyczną w perspektywie historycznej (metoda dialektyczna). Metoda ikonograficzna i ikonologiczna (zapożyczone z historii) okazały się skuteczne w szukaniu głębszych przedstawień (była to już nie tylko analiza stylu). Jego teoria, która jest skonstruowana na podstawie badania zabytków rzeźby i malarstwa, wyrosła z krytyki starszych poglądów na sztukę rzymską.

Odwołując się do metody ikonograficzno – ikonologicznej trzeba choć wspomnieć o postaci Aby’ego Warburga, twórcy słynnej Biblioteki, uznawanego za prekursora metody ikonograficznej w historii sztuki oraz jego ucznia Erwina Panofsky’ego, który rozwinął tę koncepcję. Stworzony przez niego system metodologiczny zakłada analizę dzieła złożoną z trzech etapów: opisu preikonograficznego, analizy ikonograficznej oraz interpretacji ikonologicznej, w których odsłaniane są kolejne warstwy znaczeniowe dzieła. Zatem oprócz sfery formalno-przedmiotowej, konieczne jest odczytanie znaczeń umownych. Zdaniem Panofsky’ego (1971: 13).

Ogląd dzieła zaczyna się od opisu preikonograficznego. Natomiast analiza ikonograficzna pojawia się wtedy, gdy „łączymy motywy artystyczne i kombinacje artystycznych motywów (kompozycje) z tematami lub pojęciami. Motywy tak rozpoznawane, jako wykładniki wtórnego lub umownego znaczenia, można nazwać obrazami, a kombinacje obrazów są tym, co dawni teoretycy sztuki określali jako *invenzioni*. Chętnie nazwalibyśmy je opowieścią lub alegorią. Identyfikacja takich obrazów, opowieści i alegorii należy do dziedziny określanej zwykle jako ikonografia”.

Korzenie kultury europejskiej – jak zostało to już zasygnalizowane na wstępie – sięgają dziedzictwa epoki antycznej (cywilizacji greckiej i rzymskiej). Podobnie jak artyści minionych epok, również współcześni twórcy, wykorzystując spuściznę kultury starożytnej, czerpią inspirację z jej dorobku. W dziełach współczesnych twórców można odnaleźć liczne nawiązania do antyku. Zasadne staje się zatem postawienie w tym miejscu pytań: w jakim celu odwołują się oni do tych wzorców; jakie miejsce należy przyznać tradycyjnym motywom greckim i rzymskim w dziełach artystów wywodzących się z nowych nurtów sztuki XX/XXI wieku oraz jaką funkcję odgrywają one w nowym kontekście?

W czasach starożytnych artysta był jednocześnie rzemieślnikiem, nie dzielono bowiem wówczas sztuk na artystyczne i rzemieślnicze. Musiał natomiast wykazywać się umiejętnościami, które podlegały określonym regułom (Tatarkiewicz 2005: 21–22).

Robienie czegokolwiek bez reguł, tylko z natchnienia lub fantazji, nie było dla starożytnych (...) sztuką: było jej przeciwieństwem. Zgodnie z powszechnymi poglądami Greków, Platon pisał, że „nie nazywa sztuką irracjonalnej roboty” (Gorg., 465a)².

Współcześnie artysta uważany jest za twórcę, który jako człowiek ciekawy świata, a zarazem potrafiący go kreować, staje się przez to ważnym elementem tworzenia kulturowej tożsamości. Rola sztuki uległa więc zmianie. Artyści poprzez swoje dzieła reagują na zagrożenia otaczającego świata, poszukując coraz to nowych środków wyrazu dla swojego przekazu artystycznego, a współczesne dzieło sztuki – jak ujmuje to Umberto Eco (1973: 158–164) – jest „otwarte” na interpretacje.

Wypowiadając się na temat funkcji sztuki, Władysław Tatarkiewicz stwierdza: „W różnych czasach, krajach, prądach, stylach dzieła sztuki nie tylko mają różne formy, ale spełniają różne funkcje, są wyrazami różnych intencji i w różny sposób działają” (Tatarkiewicz 2005: 47).

Ze względu na ogromne bogactwo twórczości XX/XXI wieku, powstającej w rozmaitych nurtach lub poza nimi, chciałabym odnieść się do powyższych zagadnień, prezentując wybranych przeze mnie współczesnych artystów i ich dzieła, którzy w odmienny, indywidualny sposób wykorzystują tradycyjne wzorce greck-

² Przywołane przez Wł. Tatarkiewicza sformułowanie Platona w oryginale brzmi: ἐγὼ δὲ τέχνην οὐκ αὐτὸ ὃ ἄν ἦ ἀλογὸν πρῶγμα: (Gorgiasz 1959), co W. Witwicki tłumaczy: „A ja sztuką nie nazywam czegoś, co jest nie przemyślaną robotą” (Witwicki 1958).

kie i rzymskie. Analiza działań i motywacji artystycznych, które nimi powodują, pozwala przypuszczać, że twórcom tym przyświecają podobne cele. Formułuje je Władysław Tatarkiewicz w odniesieniu do dzieł awangardowych.

Cechą swoistą sztuki jest, że wywołuje wstrząs (...) Wielu jest dziś plastyków (...), dla których zadaniem i osiągnięciem sztuki nie jest wywołanie przeżyć estetycznych, lecz – przeżyć silnych, **wstrząsu**, „szoku”. Dzieło udane jest dziełem, które wstrząsa. Inaczej: zadaniem sztuki jest nie ekspresja, lecz - impresja, w naturalnym znaczeniu tego wyrazu, czyli – wrażenie, **silne wrażenie**, **silne uderzenie** w odbiorcę (podkr. A.M.).

W. Tatarkiewicz zastrzega jednak, że jest to definicja zbyt wąska, by mogła ona dotyczyć również sztuki antycznej, ponieważ odnosi się tylko do współczesnej awangardy. Jej dzieła, oddziałując na odbiorcę, „nie tylko dają mu zadowolenie, ale także wzruszają go, **uderzają w niego, wstrząsają nim...** (podkr. A.M.).

Stanisław Ossowski (1966: 367), rozszerzając myśl Uptonia Sinclaira, stwierdza, że „każde dzieło sztuki, czy to będzie poemat, rzeźba lub świątynia, jest wytworem jakiegoś osobnika (lub jakichś osobników) przeznaczonym na to, aby u jakiś innych osobników wywołało pewne reakcje psychiczne”. Takie właśnie zadanie wyznacza swojej twórczości Léo Caillard. Stara się on sprowokować odbiorcę, by wywołać u niego określone reakcje, zaangażować go w odbiór sztuki poprzez ożywianie doświadczeń muzealnych.

We współczesnym świecie, przesyconym multimedialnymi bodźcami wizualnymi, na których nie sposób skupiać wciąż uwagi, daje się zaobserwować u odbiorców tendencja do minimalizowania ich znaczenia czy też do bezrefleksyjnej wręcz percepcji. Dotyczy to także dzieł sztuki, które – jako kolejne obrazy – zaczęły być raczej rejestrowane, niż poddawane głębszym przemyśleniom. W rezultacie, jak wyjaśnia Caillard, „ludzie zaczynają tracić zdolność do refleksji nad tym, na co patrzą” (Guillaume, Ullmann 2012: 58). Dlatego inspiracją i motywem przewodnim jego twórczości stało się zaskakiwanie, budzenie ciekawości odbiorcy przez niekonwencjonalne skojarzenia. Działania Caillarda mają na celu stawianie pytań o stan i pozycję sztuki w kulturze współczesnej oraz dotarcie do świadomości obcujących z jego sztuką, by sprowokować ich do krytycznej refleksji nad dziełem. Chcąc przykuć uwagę odbiorcy, artysta stara się w zaskakujący, humorystyczny sposób łączyć popkulturę z tradycją antyczną. Dokonuje tego poprzez łączenie różnych technik, np. 3D, fotografii, itd. Nadaje tradycyjnym formom zaczerpniętym z klasycznego świata nowoczesny wygląd, przedstawiając – z wykorzystaniem wzorców antycznych – współczesne ikony popkultury: Batmana, Supermana, Iron Mana, Spidermana („Heroes of Stone”, 2017 – popiersia w starożytnym ujęciu). Z tego względu, choć jego prace są często uznawane za żartobliwe w swym wyrazie, to jednak budzą refleksje prowokujące do kwestionowania reguł dotyczących zjawisk kultury. Za przykład mogą posłużyć: „Hipster in Stone I” (2012), „Hipster in Stone II” (2015), „Hipster in Stone III” (2017). Są to cykle prac, na które składają się fotografie oraz kopie rzeźb z Luwru, przy czym

artysta przedstawia je we współczesnych ubiorach, z hipsterskimi atrybutami: flanelowe koszule, czapki, okulary Ray Ban (Diaz Zurta 2014).

Pomysł Léo Caillarda na ubranie antycznych posągów, które w swym przekazie artystycznym wydały mu się bardzo aktualne, napotkał na formalne trudności. Artysta znalazł więc modeli o takiej samej morfologii co posągi, założył im nowoczesne ubrania, po czym ich sfotografował. Następnie naniósł te fotografie cyfrowo na zdjęcia nagich posągów greckich bogów lub ikonicznych postaci. W wyniku tej transpozycji udało mu się stworzyć idealną iluzję, ukazującą kontrast między odległymi epokami, które w zadziwiająco naturalny sposób tworzą spójną całość w dziełach paryskiego twórcy. Cyfrowe rzeźby Caillarda, po wprowadzeniu ich do kolekcji Luwru, zostały ustawione obok tradycyjnych posągów i popiersi starożytnych bogów, dyktatorów i filozofów. W ten sposób stały się one instrumentem do prowokowania odbiorcy, zaskakiwanego tym zestawieniem.

Takie wykorzystanie formy antycznej rzeźby ma także na celu zbudowanie dystansu w postrzeganiu wykreowanego przez artystę obrazu, ponieważ spojrzenie na przeszłość z innej perspektywy pozwala odbiorcy lepiej zrozumieć teraźniejszość. Caillard wypowiadając się na temat podłoża odniesień do motywów antycznych, zauważa:

(...) to cały proces mojego tworzenia. Ubierając posągi przedstawiające greckich bogów lub nagie postacie ikoniczne, które wydają się dalekie od naszych odniesień, ujawniam ludzi, którymi jesteśmy dzisiaj, nasyconymi kodami społecznymi i stylem (Gagliano 2012: 22).

Artysta, dokonując na fotografiach swego rodzaju manipulacji, zmienia postrzeganie widza i aktywuje nowy sposób jego patrzenia. Wysoka rozdzielczość fotografii, praca z retuszem i postprodukcja to są środki, które pozwalają na łączenie starego z nowym. Dzięki temu wszystko staje się możliwe – klasyczne rzeźby mogą zostać ponownie wyobrażone i edytowane tak, aby nosić współczesne ubrania, bez ingerencji w cenne zabytki sztuki.

Pomysły Caillarda zawsze opierają się na zaskakujących łączeniach, które w efekcie końcowym prezentują się zupełnie naturalnie. Widz odnotowuje wprawdzie znajome motywy na obrazie, które przyciągają jego uwagę, jednak przy bliższym przyjrzeniu odnajduje na nim nieprzystające do siebie elementy. Zdaniem twórcy: „Ta kolizja elementów zmusza obserwatora do zakwestionowania założeń i roli przedstawionych tematów” (Mairot 2014: 31). Odwołując się do przeszłości, artysta stara się wyostrzyć spojrzenie na teraźniejszość, co wyjaśnia w następujący sposób:

Moje prace powodują pewne zamieszanie. Widza przyciąga do nich coś mu znanego, ale po chwili orientuje się, że coś jednak jest tu nie w porządku. Zderzenie znanych, a zupełnie różnych elementów skłania do refleksji i zakwestionowania dotychczasowych założeń względem sztuki, zastanawiania się nad tym, co widzi, nad swoim postrzeganiem przeszłości i teraźniejszości oraz nad rolą obrazu we współczesnym świecie (Gaucher 2018: 34).

Popiersia antyczne, uwspółcześnione przez takie atrybuty, jak m.in. okulary, czapki czy kapelusze, stanowią także podstawę cyklu prac „Hipster in Bronze” (2016, 2017).

Forma klasycznej rzeźby w „zniekształceniu” współczesnym, przeobrażona w części w sinusoidalną postać została wykorzystana w serii „Wale Stone” (2017). Natomiast „Ligot Stone” (2017) to seria rzeźb w ujęciu antycznym wzbogacona o współczesne akcenty świetlne w postaci diod LED, neonów, światła laserowych. „Gladiator” i „Popiersie Laokoona” – rzeźby te są kopiami klasycznych posągów naturalnych ludzkich rozmiarów. W rzeźbie „Icarus” (2018) wykonanej ze stali nierdzewnej, żywicy i kolorowej platyny artysta, zrywając z figuracją, odnosi się do antyku w sposób symboliczny w nawiązaniu do mitu o Ikarze. Z kolei „Skin Stone” (2017) stanowi imitację, iluzję rzeczywistości. Są to rzeźby naturalnych rozmiarów przedstawiające mitologiczne bóstwa. W tym przypadku warto zwrócić uwagę na niezwykle realne wykonanie postaci, odwzorowanie twarzy, dłoni, torsów.

Ayala Serfaty, która od lat 90. XX wieku tworzy koncepcyjne meble i elementy oświetlenia o charakterze rzeźbiarskim, ma odmienne podejście do nawiązań antycznych niż francuski artysta. Nawiązuje ona do starożytności nie poprzez formę, lecz surowiec, z którego tworzy. W swoich pracach odwołuje się do antycznych odniesień i używanych wówczas materiałów, takich jak len, jedwab, wełna, filc (Zandberg 1995). Zestawiając je z sobą, bada ich możliwości i poszukuje granicy pomiędzy projektowaniem a sztuką. Tworzy w ten sposób swój własny, niepowtarzalny język wizualny. Koncentrując się na starożytnych tradycjach, uwspółcześnia je w niekonwencjonalny, nieoczekiwany sposób z równoczesnym wykorzystaniem nowoczesnego wzornictwa. Jak zauważa Sevilla Sadeh, jej działania twórcze mają charakter niezwykle innowacyjny (Sevilla Sadeh 2014). Zmysłowość materiałów i form, nawiązanie do wzorów organicznych, do świata przyrody oraz delikatne światło to charakterystyczne cechy jej stylu (Yaffe 2012).

Izraelska projektantka, wywodząca się z kręgu sztuk pięknych, poprzez swoje twórcze działania zaskakuje, często nawet szokuje odbiorcę, wywołując u niego różne emocje, niekiedy również negatywne, np. obrzydzenie, wstręt. Posługując się pewnym kodem antycznym, wykorzystuje go w oryginalny, indywidualny sposób, ręcznie wykonując zaprojektowane przez siebie obiekty użytkowe. Nakłada poszczególne elementy materiałowe w taki sposób, by w efekcie jej zabiegów przypominały do złudzenia wyglądem zmurszałe kamienie czy też pnie drzew z porostem pleśni. Wywołuje to wrażenie, że są bardzo stare i zniszczone, jakby pochodziły z zamierzchłych czasów. Odrażający wygląd ma jednak osłabić siłę przyciągania, a przy bliższym oglądzie odbiorca orientuje się, że uległ iluzji, zaś brzydota aspiruje do piękna. Celem takich zabiegów artystycznych jest pobudzenie zdolności do refleksji, zastanowienia się nad swoim postrzeganiem przeszłości i teraźniejszości oraz nad rolą przekazu we współczesnym świecie. Jak widać, motywacją do działalności twórczej nie musi być dziś wyłącznie estetyczna satysfakcja odbiorcy.

Prace Serfaty określane są jako „multidyscyplinarne”, czyli łączące sztukę, rzemiosło i projektowanie. Podkreślane jest w nich również rozróżnienie linii między naturą a abstrakcją (Antonelli 1998). Artystka ta stała się znana z serii ręcznie rzeźbionych lamp nazwanej greckim terminem „SOMA”, oznaczającym ludzkie ciało (Haimovici 2008). Wybrała takie określenie, aby zaakcentować metaforyczny charakter swoich prac, które w dużej mierze są abstrakcyjne, stwarzają złudzenie, iż zostały stworzone przez samą naturę. McKeough określa je jako *lightsculptures*, tzn. rzeźby świetlne (McKeough 2011).

Kolekcja „In Vein” obejmuje lampy przypominające kryształowe oraz tapicerowane meble, których organiczne formy i faktura imitują stare, pokryte porostami skały lub pnie drzew czy też kamienie (Fiell 2005: 446). Materiał pokrywający sofy i fotele wykonany jest z kilku warstw: jedwabnej, lnianej i wełnianej. Nakładają się one na siebie i przenikają, tworząc nierówną i niejednorodną kolorystycznie powierzchnię, gęstą, zwartą i złożoną strukturę, która sprawia wrażenie bardzo zmysłowej i organicznej. Są rzeźbiarskimi obiektami z pogranicza designu i sztuki, którym artystka nadaje funkcje użytkowe. Jej projekty funkcjonują dotychczas w przestrzeniach wystawowych galerii sztuki (Berkovitz 1993). Tworzenie elementów wyposażenia wnętrza poprzez naturalne, artystyczne rękodzieło nawiązuje do tradycyjnych, antycznych wyrobów rzemieślniczych. Kolekcja „In Vein” powstała w wyniku prowadzonych przez projektantkę badań nad starymi materiałami.

Podsumowując, podobnie jak w epokach poprzednich, także współcześni twórcy chętnie wykorzystują motywy antyczne, dążąc do tworzenia kontrastów, zaskakujących, często nawet na pozór szokujących połączeń i zestawień. Za ich pomocą prowokują, zmuszając odbiorców do głębszej refleksji nad sztuką. Siła oddziaływania mieści się oczywiście w formie dzieła, na którą jednak w tym przypadku należy spojrzeć przez inny pryzmat. Najistotniejszą cechą twórczości prezentowanych artystów staje się z całą pewnością impresja, wywoływanie jak najsilniejszych wrażeń u widza. Z tego względu na pierwszy plan wysuwają się relacje zachodzące między dziełem a jego odbiorcą. Artyści starają się poszerzać obszar wyobraźni widzów, burzyć ich przyzwyczajenia i skłonić do nowego sposobu patrzenia na dzieło sztuki. Wywoływanie przeżyć estetycznych staje się sprawą drugorzędną, chociaż i ono nie jest bez znaczenia. W tym miejscu trzeba zwrócić uwagę na to, że ważnym aspektem współczesnej sztuki jest dążenie do transgresji, do przekraczania konwenansów. Aktualnie tworzący artyści, tacy jak Léo Caillard i Ayala Serfaty, czerpią z tradycji antycznych, jednak czynią to w różny sposób. Dzieła, które tworzą, przyjmują odmienną formę. Różni je także tworzywo, z którego powstają. Można jednak sądzić, że cel i zadania, jakie ci artyści stawiają swym dziełom, są bardzo podobne. Dają one odbiorcy możliwość spojrzenia na przeszłość z innej perspektywy, przez co ułatwiają lepsze zrozumienie teraźniejszości, zaś budzenie ciekawości widza staje się okazją do stawienia przez niego pytań o stan i miejsce sztuki we współczesnej kulturze.

Bibliografia

- Antonelli, P., (1988). "Making Waves". *ID Magazine*, January-February, 77.
- Berkovitz, A., (1993). "Hadashot". *Nighties News*, October 3, 21–24.
- Diaz Zurta, B., (2014). "Art Game Fotografias de Léo Caillard". *Fahrenheit – Artecontemporaneo* 2, 5–8.
- Eco, U., (1973). *Dzieło otwarte*, przeł. J. Gałuszka, L. Eustachiewicz, A. Kreisberg, M. Oleksiuk. Warszawa: Wydawnictwo Czytelnik.
- Fiell, Ch., (2005). *1000 Lights*, vol. 1. New York: Taschen.
- Gagliano, C., (2012). "Lesstatuess'habillentaussi". *Beaux Arts Magazine*, Semptembre, 22.
- Gaucher, S., (2018). "Rhabillées pour l'hiver". *Le Magazine ici Londres*, Fevrier, 34.
- Guillaume, F., Ullmann, Ch., (2012). "Comment le numérique révolutionne les musées". *Beaux Arts Magazine*, Juin, 56–61.
- Haimovici, M., (2008). "It is the Light", Tel Aviv Museum of Art catalogue for Soma Light Installation.
- Lang, F., (2002). *Klassische Archäologie. Eine Einführung in Methode, Theorie und Praxis*. Tübingen–Basel: UTB.
- Mairot, A., (2014). "App. Art". *Palace Costes*, July, 30–32.
- McKeough, T., (2011). "Ayala Serfaty's Light Sculptures on Display", *The New York Times*, November, 3.
- Millet, M., (2007). "What is Classical Archaeology? Roman Archaeology", *Classical Archaeology*, red. S.E. Alcock, R. Osborne. Oxford, 30–50.
- Mrozewicz, L. (2008). „Antyk fundamentem cywilizacji europejskiej. Wykład inauguracyjny rok akademicki 2008/2009”, *Życie Uniwersyteckie* 12 (183), 13–15.
- Ossowski, S., (1966). *U podstaw estetyki*. Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
- Panofsky, E., (1971). *Ikonografia i ikonologia*, przekł. K. Kamińska, [w:] *Studia z historii sztuki*. Warszawa: PIW.
- Plato (1959). *Gorgias*, trans. E.R. Dodds. Oxford: Oxford University Press.
- Platon (1958). *Gorgiasz*, przeł. W. Witwicki. Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
- Schiff, G., (2004). *German Essays on Art History: Winckelmann, Burckhardt, Panofsky, and Others*. New York: Continuum.
- Sevilla Sadeh, N., (2014). "A Subline Vision: Classical Concepts of Sublimation in Classical and Hellenistic Sculptural Goddess Images and their Manifestation in Artworks by Two Contemporary Israeli Artists, Lea Avital and Ayala Serfaty", *Consciousness, Literature and the Arts*, 15 (1) April, 14.
- Tatarkiewicz, Wł., (1985). *Historia estetyki*. T. 1. Warszawa: Arkady.
- Tatarkiewicz, Wł., (2005). *Dzieje sześciu pojęć*. Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
- Winckelmann, J., (1974). *Myśli o naśladowaniu greckich rzeźb i malowideł*, [w:] E. Grabska, *Teoretycy, artyści i krytycy o sztuce 1700–1870*. Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
- Winckelmann, J., (2016). *Geschichte der Kunst des Altertums*. München: Vero Verlag.
- Yaffe, T., (2012). „A Light Touch”. *Cultured Magazine*, Winter, 118.
- Zandberg, E., (1955). "H'ir". *A Woman's World*, December, 7–8.