



AGNIESZKA BANDURA

SZTUKA DLA LUDZI -

MIEDZY ZABAWĄ

A PRZYJEMNOŚCIĄ

W ROSNĄCEJ OD WIEKU XX LICZBIE PUBLIKACJI POŚWIĘ-
CONYCH TEMATOWI ZABAWY STYKAMY SIĘ Z WIELOMA
- NIERZADKO SPRZECZNYMI - WYOBRAŻENIAMI ZABAWY
I JEJ FUNKCJI. SZTUKA RACZEJ NA MARGINESIE ROZPA-
TRYWANA JEST JAKO MODUS ZABAWY - ZAZWYCZAJ ZE
WZGLĘDU NA TO, IŻ STANOWI JEDEN Z KANAŁÓW LUDZ-
KIEJ EKSPRESJI (Z UWAGI NA ZAWARTY W NIEJ PIERWIAS-
TEK KREATYWNOŚCI). OBCOJĘZyczne TERMINY JEU CZY
SPIEL¹ - OZNACZAJĄCE ZARÓWNO ZABAWĘ, JAK I GRĘ -
W ODPOWIEDNI SPOSÓB PODKREŚLAJĄ RELACJĘ ZABAWY
I PRZYJEMNOŚCI: O ILE PRZYSTĘPOWANIU DO ZABAWY
ZAWSZE TOWARZYSZY PRZYJEMNOŚĆ, TO JEJ ZAKOŃCZE-
NIU JUŻ NIEKONIECZNIE. ZDARZA SIĘ JEDNAK I TAK, ŻE
PRZEGRANA STAJE SIĘ ŹRÓDŁEM SATYSFAKCJI - JEDNAK
PRZYJEMNOŚĆ JEJ TOWARZYSZĄCA MA DUŻO BARDZIEJ
SKOMPLIKOWANĄ NATUREŃ OD TYCH RODZAJÓW PRZY-

JEMNOŚCI, KTÓRE CHCĘ PRZEDSTAWIĆ. DO WSPÓLNYCH

„Dyskurs” 13–14, 2012

© for this edition by CNS

mianowników przyjemności „dostarczanej” przez wybrane przeze mnie popularne odmiany twórczości przełomu xx i xxi wieku zaliczam przede wszystkim: prostotę i bezpośredniość (specyficzną irracjonalność czy bezrefleksyjność – Huizingowską „nierozumność”), zaangażowanie i „ludogówność”. Niebagatelną rolę pełni w nich także wspólne medium, tj. sieć i rzeczywistość wirtualna – jako narzędzie technologiczne i przestrzeń (dla) tworzenia, oraz czynnik ich popularności, rozumianej dwojako: jako masowość i jako atrakcyjność.

Rodzaj przyjemności generowany „w” – czy „przez” konkretną aktywność twórczą określa według mnie „rodzaj” zabawy, sytuując ją każdorazowo pomiędzy dwoma biegunami (przyjemności): w pierwszym przypadku między przyjemnością ze współuczestnictwa a anonimowością, w drugim – między racjonalnością a irracjonalnością, w trzecim – między przypadkowością (losowością) a koniecznością (kontrolowalnością), i w czwartym – między komizmem (śmiesznością) a tragizmem (strachem).

1 ZABAWA W KULTURĘ

Modernistyczny rozdział na kulturę czy sztukę elitarną (wysoką) oraz masową (niską) jest nieustannie znoszony w nowszym projekcie kultury popularnej czy sztuki „dla ludzi” (publicznej, użytkowej, *net art* itd.): *kultura popularna jest tym, co zdarza się, gdy kultura masowa staje się znów kulturą ludową*⁵. Mechanizm powstawania kultury i sztuki popularnej ma charakter oddolny i względnie nieinstytucjonalny. Sieć jako środowisko czy przestrzeń dla sztuki i indywidualnej twórczości pozwala, z jednej strony, swobodnie (praktycznie bez granic poza samokontrolą – a i to nie zawsze, gdyż moją obecność w sieci charakteryzuje specyficzne oderwanie od siebie czy nie bycie sobą – rozwijać indywidualny potencjał każdego użytkownika, z drugiej – na bieżąco i na niespotykaną skalę geograficzną ingerować „w”, modyfikować czy bawić się sieciowymi artefaktami pozostałych użytkowników. „Dzieło”, które raz pojawiło się w sieci z inicjatywy konkretnego twórcy, staje się faktycznie i w nieskończoność wspólnym dobrem kulturowym. Przyjemność towarzysząca takiej formie twórczości

rodzi się pomiędzy aktywnością a biernością i związana jest zarówno ze współtworzeniem i czynnym uczestnictwem w procesie tworzenia kultury i sztuki, jak i z poczuciem anonimowości.

Zwłaszcza w drugim przypadku zabawa niesie niecodzienne możliwości i w zupełności realizuje w praktyce teoretyczny imperatyw wolności tworzenia (autentycznej twórczej swobody). Sieć zniesie wszystko, niczego nie wartościując – popularność „wyczynu” artystycznego winduje rosnąca liczba jego oglądów-kliknięć, co jest przykładem samonapędzającej się ewaluacji. Anonimowość, tj. nie bycie sobą, a bycie kimś innym czy bycie jak ktoś inny, realizuje podstawową egzystencjalną twórczą potrzebę każdego człowieka: granie jakiejś roli, wyobrażanie kogoś innego i udawanie, że jest się kimś innym. Zabawa w kulturę czy w tworzenie w sieci spełnia większość podstawowych postulatów definicyjnych zabawy jako „zjawiska kulturowego”⁴ wedle J. Huizingi. Po pierwsze, znosi „absolutną determinację” – jest „wolnością”, spontanicznym „swobodnym działaniem”⁵, które wyzwala od codziennego życia, przenosząc „w” i bez reszty absorbując „innym” wymiarem rzeczywistości⁶. Po drugie, nie ma innego celu niż przyjemność⁷. Po trzecie, przyjemność specyficzna: radocha, czyli *fun*⁸. Po czwarte, anonimowość w sieci paradoksalnie wyzwala w sieciowych artystach dążenie do wchodzenia w intymne relacje czy wtajemniczenia z innymi podobnymi sobie⁹.

Choć nie podpisuję się pod panludyczną koncepcją kultury w ogóle, to trudno mi odmówić zauważalnego rysu panludyczności sztuce popularnej, kulturze cyfrowej i internetowej. W świetnym tekście poświęconym specyficznej formie twórczej wspólnoty kreowanej w cyberprzestrzeni, mianowicie kulturze fanowskiej, H. Jenkins tak określa nowe pokolenie amatorskiej twórczości cyfrowej i internetowej: *Fani to najbardziej aktywna część publiczności, która nie godzi się na bezkrytyczną akceptację tego, co jej się podsuwa, lecz walczy o prawo do pełnego uczestnictwa*. Przyjemność tworzenia (w większości przypadków, a na pewno w początkowym stadium) jest tu bezinteresowna – *rządzona ekonomią opartą na wymianie lub darach*¹⁰ – i w prostej linii pochodzi z uczestnictwa i współtworzenia. Realizuje podkreślaną przez psychologię autoteliczność zabawy¹¹ oraz naturalną człowiekowi skłonność do ekspresji i tworzenia: *Radość towarzyszy twórczej aktywności [...] jest [...] stanem uczuciowym, który towarzyszy twórczej*

*ekspresji zasadniczych zdolności ludzkiej istoty*¹². Ta nowa i niespotykane powszechna forma sztuki dla sztuki staje się dalece bardziej „zabawna i znacząca”, gdy jest dystrybuowana czy upowszechniana w sieci¹³.

Na znaczący potencjał i rosnącą popularność oddolnych sposobów animowania i upubliczniania (w sensie popularyzowania czy folkloryzacji) kultury i sztuki coraz częściej zwracają uwagę kuratorzy czy szefowie większych przedsięwzięć kulturalnych. Trzeciego września 2011 roku w Muzeum Współczesnym Wrocław publiczność na równi z artystami uczestniczyła w wydarzeniu *Wymiana darów*¹⁴, które było okazją, by podzielić się własną twórczością z wybraną osobą. Artyści przynieśli dary dla publiczności, publiczność dla artystów. W trakcie wieczoru „na żywo” z wymienianych przedmiotów powstawała wystawa, jej kształt zależał zarówno od artystów, jak i publiczności¹⁵. Wybrane przez artystów dary od publiczności weszły w skład trzytygodniowej ekspozycji w mww. Kolejna inicjatywa, która wyszła od mww to projekt *Samoobsługowe Muzeum* i otwierająca je *Akomodacja*¹⁶; projekt ten ma za zadanie udostępnić „świętą” przestrzeń muzeum profanom oraz zachęcić ich do wspólnej dizajnerskiej pracy na rzecz przyszłego kształtu muzeum, wystaw, zbiorów itd. Termin „akomodacja” z jednej strony odnosi się do dynamicznej natury widzenia i jego zdolności do przystosowania stopnia ostrości obrazu czy wizji do zmieniających miejsce przedmiotów; z drugiej – do ludzkiej zdolności dostosowywania (adaptowania) się do nowych okoliczności, poszerzającej indywidualne doświadczenie.

W podobny sposób – choć mniej bezpośredni (drogą elektroniczną) – próbuje mobilizować ludzi Instytucja Kultury „Wrocław 2016”. Program Wrocławski Akcjonariat Kultury (pomyślany jako *platforma dialogu i wymiany myśli niezależnych środowisk kulturalnych, artystów i wszystkich wrocławian*¹⁷) oraz konkursy skierowane do publiczności mają pomagać aktywnie współtworzyć kulturalny obraz i perspektywy Wrocławia (Europejskiej Stolicy Kultury w 2016 roku).

Nowe formuły obecności „ludu” (*the folk*) w kulturze to uczestnictwo i wzajemne pobudzanie się do działania (twórczej aktywności). Kulturową partycypację i interakcję traktują jako bezpośrednie źródła przyjemności współczesnego *homo ludens* – gracza w kulturę. Pośrednią przyczynę satysfakcji stanowić może poczucie przynależności do wspólnoty, „robienia

czegoś” razem. I choć D. Riesman pisał w *Samotnym tłumie*, że ucieczka współczesnego człowieka przed samotnością we wspólnotę *homines ludentes* przypomina gaszenie pragnienia morską wodą, to społeczność ludyczna (także anonimowa, wirtualna, pseudo-wspólnotowa, np. na odległość itd.) stała się współcześnie faktem i wyjątkowo trafnie oddaje sytuację człowieka współczesnego, „współżyjącego z pozycji samotności” (M. Gołaszewska) czy „późnonowoczesnego” (Ch. Delsol).

Aspekt wspólnotowy zabawy odsyła do jeszcze jednego – istotnego według mnie – rysu zabawy jako źródła przyjemności. Gdyż prócz swobody, dobrowolności, nieobowiązkowości, anarchiczności czy dostarczania przyjemności i rozrywki¹⁸, zabawa w kulturę związana jest nieodłącznie z tajemnicą. I to w dwojaki sposób: Po pierwsze, oddolne strategie upowszechniania czy uczestniczenia w kulturze i sztuce (zabawy „w”) w sposób „widowiskowy”¹⁹ odzierają kulturę i sztukę z jej tajemniczości, elitarności, ezoteryczności itd., a instytucje kultury czynią bardziej jawnymi, przezroczystymi. Z drugiej jednak strony anonimowość uczestników oraz wirtualny byt niektórych współczesnych wspólnot (np. fanowskich czy subkulturowych), rytualny protokół przystępowania do nich, ezoteryczny język itp., wyznaczają opozycyjny wobec jawności biegun przyjemności czerpanej z zabawy w kulturę dla wtajemniczonych. Ponadto, nawet jeśli obecna kultura czy sztuka *pop* (dla ludzi) powstaje z nudy (z zabawy jako sposobu na nudę czy uniformizację głównych nurtów kultury i sztuki współczesnej), to w rezultacie powinna prowadzić do utworzenia mistrzowskiego cechu²⁰ i uzyskania nadzwyczajnej sprawności w posługiwaniu się konkretnym medium.

2 ZABAWA W TECHNOLOGIE

Jednym z opisywanych przez R. Caillois skutków zabawy jest przyjemność z oszołomienia (*ilinx*)²¹. Rozkosz towarzysząca oszołomieniu jest wysoce absorbująca, gwałtowna i intensywna: *mamy tu do czynienia z próbą chwilowego unicestwienia stabilności odbioru i narzucenia świadomości swego rodzaju rozkosznej paniki [...] by uczestnik osiągnął swego rodzaju spazm, trans lub upojenia, wobec których rzeczywistość nagle traci swe prawa*²². Stan

oszołomienia porównać można z nagłym zawrotem głowy i poczuciem utraty kontroli nad własnym ciałem, któremu towarzyszy odczucie upojnego zagubienia – każde dziecko doświadcza podobnego stanu wirując w kole czy na karuzeli (niemal wszystkie parki rozrywki czy najzwyklejsze place zabaw zaopatrzone są w mniej lub bardziej zaawansowane konstrukcyjne przyrządy do wywoływania oszołomienia). Jednym ze sprawdzonych sposobów wywoływania oszołomienia jest tzw. percepcja kalejdoskopowa. W przenośni oznacza ona zbyt szybkie doświadczenie zbyt zróżnicowanej rzeczywistości, w wyniku czego trudno jest nadać sens czy zidentyfikować to, co się widzi. Natomiast widzenie kalejdoskopowe oznacza taką przypadłość wzroku, która faktycznie uniemożliwia widzenie – zamiast z obrazem przedmiotu mamy do czynienia z tzw. widokiem „fraktalnym” (choć w ścisłym sensie do fraktali mu daleko) czy obrazem, który rozpada się na mniejsze obrazy, dwoi się lub troi itd., migocze i zanika. Wśród najczęstszych przyczyn widzenia kalejdoskopowego znajdują się: genetyczne upośledzenie narządu wzroku, zwyrodnienie siatkówki czy migrena oczna. A najczęściej spotykane następstwa chwilowego widzenia kalejdoskopowego to ból i zawroty głowy, nieostrość widzenia, mdłości itp.

Przyspieszony ruch czy gwałtowna zmiana położenia ciała, a zwłaszcza głowy, zaburza normalną pracę błędnika błoniastego i związanego z nim ośrodkowego układu nerwowego. W sztuce i kulturze xx i xxi wieku z efektem percepcji kalejdoskopowej (w szerszym rozumieniu) oraz zaburzenia równowagi wynikającej z dysfunkcji błędnika i układu nerwowego stykamy się m.in. w filmach *sci-fi*, przy realizacji filmowych efektów specjalnych, w filmie eksperymentalnym pierwszej i drugiej połowy xx wieku (J. Epstein czy S. Brakhage), w filmie abstrakcyjnym (J. Belson), w *kinetic art* czy *op-art*.

Uważam, że przyjemność czerpana z doświadczania tego typu sztuki oparta jest na *ilinx*. W eseju poświęconym kinu *sci-fi* S. Bukatman dodatkowo opisuje doświadczenie kalejdoskopowe w kategoriach delirium (iluzje i omamy), kinezy (ruch bez celu i przyczyny) oraz immersji (zanurzenie się w wizualności przy rosnącym jednocześnie stopniu skomplikowania czy „rozdzielczości” obrazu)²³, które znoszą porządek logiczny, przyczynowo-skutkowy i linearność zdarzeń oraz doświadczenia²⁴. Popularne kino *sci-fi* ma stanowić przykład tego, jak kultura masowa współgra z indywi-

dualną potrzebą wyzwolenia się z okowów konieczności – technologii (czy nauki) w służbie przyjemności i tego, co nieracjonalne: *Efekty specjalne są przykładem funkcji nierzeczywistości w przedstawianiu technologii; ucieczki od technokracji przez okno technologicznej immersji. Technologia tworzy okazję, materialną bazę dla antyracjonalnego aktu (faktu) kinetycznej utopijnej transgresji, choć nadal w kontekście technologicznego doświadczenia. Pod etykietą racjonalizmu technologia staje się nowym źródłem przesadnej sensualności i zmysłowych przyjemności. Technologia oferuje antytechnokratyczne uwolnienie: technokratyczne koszmary są po prostu przekroczeniem czy przeskoczeniem granic antyteleologicznego pochodzenia efektów specjalnych*²⁵. Taka zabawa z wykorzystaniem technologii kończy się jednym wielkim bałaganem²⁶ w porządku spostrzegania i współgra z koncepcją zabawy jako aktywności nie-rozumnej. Z drugiej strony dostarcza autentycznej przyjemności (typu *ilinx*) czy współtworzy popową kulturę przyjemności – nie będąc ideologią, lecz służąc kulturze, a nie ją uśmiercając (jak to widzi krytyk kultury opartej na rozrywce i przyjemności N. Postman)²⁷.

Przypadek *op-artu* (konkretnie te jego przykłady, które ewokują wrażenie ruchu nieruchomych powierzchni czy obiektów) pośrednio związany jest z percepcją kalejdoskopową. Dynamiczny odbiór obrazu *op-artowskiego* bardzo często przypomina oglądanie barwnych, geometrycznych, drobnych figur, kształtów czy wzorów w kalejdoskopie, a złudzenia optyczne generowane przez *op-art* wywołują skutki porównywalne do zawrotu głowy czy choroby lokomocyjnej. Na stronie internetowej A. Kitaoki, psychoneurologa percepcji wzrokowej z Japonii, znajduje się ostrzeżenie o tym, że zbyt długi czas spędzony z tworzonymi przez niego iluzjami może mieć przykre fizjologiczne konsekwencje (typu mdłości, zawroty itd.).

Triki optyczne stosowane przez artystów wizualnych od wieków (efekt mieszania optycznego, zjawisko Purkyniego, równoczesnego kontrastu barw czy powidoku itd.) raz jeszcze wyprzedziły tu ściśle badania naukowe mechanizmów percepcji²⁸. Kiedy w roku 1965 roku w nowojorskim MoMA zorganizowano wystawę *The Responsive Eye* (wzięli w niej udział m.in. V. Vasarely, B. Riley, F. Stella czy R. Anuszkiewicz), zainteresowanie sztuką optyczną wśród publiczności sięgnęło zenitu. Abstrakcyjne zestawienia płaszczyzn barwnych i czarno-białych, linii prostych i falistych, punktów, kształtów geometrycznych itp., wywoływały nie tylko

odczucie wypukłości czy wklęsłości dwuwymiarowych obrazów, lecz dodatkowo zdawały się migotać, mienić barwami, zmieniać kształty czy kontury, odpychać lub przyciągać i poruszać – jednym zdaniem, w sposób nieodparty, ale i subiektywny (nierzeczywisty) budziły wrażenie ruchu lub dynamiki statycznych kompozycji.

Dotychczas udało się ustalić, że za powstawanie złudzenia ruchu i migotania czy rozwibrowania obrazu optycznego – na dłuższą metę oszalałającego i wprowadzającego w hipnotyczno-optyczny trans – odpowiada co najmniej kilka czynników: Po pierwsze, to specyficzne zestawienia elementów (a ściśle ich krawędzi) o konkretnych stopniach jasności pobudzają neurony-detektory ruchu i przesyłają do kory wzrokowej i okolicy środkowoskroniowej informację o ruchu tam, gdzie go w rzeczywistości nie ma. Po drugie, na percepcję iluzorycznego ruchu mają wpływ sakady, czyli niezauważalne mikroruchy oczu zachodzące nawet wtedy, gdy nie przesuwamy wzroku. Po trzecie, wzory o odpowiedniej powtarzalności czy regularności pobudzają więcej neuronów ruchu równocześnie, co potęguje złudzenia ruchu (dla przykładu słabsze, gdy obejmujemy je tylko jednym okiem)²⁹.

Do najpopularniejszych i zarazem najsilniej oddziałujących dzieł *op-artowych* zaliczyć można obrazy spiralne B. Riley, *Enigmę* I. Levianta, grafiki H. Ouchiego lub B. Munkowitza. O atrakcyjności *op-artu* (przez krytyków sztuki skazanego na zapomnienie w momencie powstania) i nieustającym popycie na tego typu rozrywkę oraz przyjemność z wizualnego oszołomienia może świadczyć również wysoka frekwencja, jaką cieszyła się wystawa towarzysząca retrospektywie filmowca W. Nekesa na jedenaśmym MFF *Nowe Horyzonty*³⁰. Czarowi iluzji optycznej – zabawie światłem i cieniem, perspektywą i anamorfozą czy ruchem i animacją – poddawały się tam tłumy widzów.

3 IGRANIE Z LOSEM

Pod koniec ubiegłego tysiąclecia w równie szybkim tempie rosła powszechna popularność sztuki fraktalnej – tworzonej komputerowo i wystawianej głównie w internecie. Stanowi ona przykład kolejnej omawianej

przeze mnie formy zabawy i związanej z nią przyjemności: zabawy z elementem losowym (*alea*)³¹ oraz przyjemności czy zaskoczenia (w relacji „przewidywalność – nieprzewidywalność”). Zabawę i sztukę losową charakteryzuje niepewność, hazardowość lub przypadkowość (w odniesieniu do rezultatu) oraz pewna konwencjonalność czy konieczność (w odniesieniu do reguł zabawy-sztuki³²).

Taka forma twórczości wpisuje się w tradycyjną w humanistyce wizję kondycji człowieka – pomiędzy nieokiełznaną naturą rzeczywistości a skończonymi, jednostkowymi możliwościami ogarnięcia jej czy podporządkowania. Sztuka stanowić ma obszar, w którym ludzka aktywność faktycznie i w pełni realizuje postulat swobody działania w zdeterminowanym świecie. Jak pisze R. Caillois, w zabawie typu *alea* idzie przede wszystkim o zwycięstwo nad „ślepy” losem, wobec którego wszyscy jesteśmy równi³³. Zwycięstwo to zostaje nagrodzone odczuciem satysfakcji z chwilowego zapanowania nad tym, co nieprzewidywalne oraz sprawowania kontroli czy ingerencji w to, co z natury niezmiennie. Kontrolowalność na przemian z przypadkowością generują odczucie przyjemności w tak rozmaitych odmianach sztuki procesualnej (*process art*), jak niektóre działania *land art*, *earth art* czy sztuka „podwodna” (*underwater sculpture*, *oceanographic art*).

Motywy przewodnim łączącym takie dzieła jest ich nietrwałość, efemeryczność, permanentna zmiana czy względna nieskończoność (sztuka w trakcie powstawania i przetwarzania) oraz wydanie na pastwę losu i naturalnych procesów niszczenia, rozkładu lub zmian zachodzących w ich otoczeniu. Sztuka tego typu (powstała w latach sześćdziesiątych) kładzie główny nacisk nie na rezultat procesu tworzenia czy sam akt tworzenia, lecz na jego surowy materiał i jego zmagania z prawami natury. Przedmioty, rzeźby, instalacje wykonane np. z lodu, trawy, ziemi, tłuszczu, pary, wody, piasku itd., ingerując w zastane naturalne środowisko, najczęściej nie są w stanie przetrwać próby czasu i poddają się ostatecznie rozkładowi, erozji, korozji itp. Ta walka sztuki i środowiska na bycie i niebycie przez publiczność traktowana jest często w ramach wysoce atrakcyjnego widowiska.

Zamknięty już (organizowany głównie przez R. Waśko) festiwal *Konstrukcja w procesie*, którego pierwsza edycja odbyła się w Łodzi w roku

1981, przyciągał tłumy zwiedzających oraz artystów (tworzących *pro publico bono*) takich, jak: C. André, J. Dibbets, Sol LeWitt, R. Long, R. Opałka, D. Oppenheim, J. Robakowski czy R. Serra. R. Morris w opisie założeń sztuki „w procesie” przywoływał słowa J. Pollocka o konieczności skupienia się nie na sztuce jako skończonym wytworze aktywności artysty, lecz na samym procesie tworzenia, a zwłaszcza przemianach, jakim podlega w nich materia.

Aktywność kontra bierność, idea twórcy i jej realizacja w naturze kontra nieprzewidywalność dalszych losów własnego dzieła itd. – do dialektyki przypadkowości i konieczności w radykalny sposób odnosi się również sztuka autodestrukcyjna. Tu zabawa w sztukę przemienia się w grę na śmierć i życie, a samoniszczące się obiekty J. Tinguely’ego (znane oczywiście ze zdjęć) czy późniejsze G. Metzgera (a raczej to, co z nich zostało) w zaskakujący sposób dowodzą przewagi sztuki nad naturą i jej prawami: konieczność zwycięża po ich trupie, co staje się bezpośrednim źródłem satysfakcji estetycznej i artystycznej.

Odmiennej ilustracji dialektyki „przypadkowość – konieczność” dostarcza też sztuka audiowizualna, która, korzystając z technologii multimedialnych, specjalnych programów komputerowych i interfejsów, jest w stanie na żywo zwizualizować jakikolwiek przypadkowy dźwięk czy melodię. Przykładem jest *Music Animation Machine* S. Malinowskiego i L. Turetsky – program, który „tłumaczy” muzykę na kolorowe, oscyloskopowe obrazy i wykresy. Czy inny – autorstwa L. Gröhn, który w kilka sekund generuje muzykę do obrazu.

Wydaje mi się jednak, że najlepiej opisaną dialektykę przypadkowości – konieczności czy chwili – trwania oddaje twórczość malarzy gestu (a także teoretycznie inspirowane *action painting* J. Pollocka. *stain painting* H. Frankenthaler, K. Noland i in.). Jak konstatował H. Rosenberg: *The image would be the result of this encounter*⁵⁴ – obraz dzieje się na „zderzeniu” sztuki i życia⁵⁵.

Kiedy w roku 1999 profesor fizyki R. P. Taylor poddał płótna J. Pollocka analizie geometrycznej, okazało się, że wynalezioną przez artystę techniką *drippingu* nie rządzi wyłącznie przypadek, lecz przede wszystkim naturalna konieczność i porządek⁵⁶. Naukowcy dowodzili, że abstrakcyjne obrazy mają strukturę fraktalną.

Użyty przez B. Mandelbrota w *The Fractal Geometry of Nature* w roku 1982 termin „fraktal” pochodzi od łacińskiego „fractus”, tj. złamany, rozbity, podzielony, ułamkowy itp., i odnosi się do nieregularnej (w nieskończoność), niejednoznacznej budowy fraktala. W wywiadzie udzielonym H.-O. Peitgenowi B. Mandelbrot nazwał fraktal występującym w naturze *tematem przewodnim i jego wariacjami*³⁷. Fraktal jest obiektem geometrycznym, który posiada własny wymiar („pudełkowy”) o wartości niecałkowitej między 1 (wymiar prostej) a 2 (wymiar płaszczyzny dwuwymiarowej) oraz dwie inne własności: jest określony zależnością rekurencyjną i samopodobny (w sposób ścisły, np. zbiór Mandelbrota lub nieścisły, np. zbiory Julii). Ten drugi typ fraktali wprowadza nas w świat nieskończonej różnorodności: zbiory Julii są nieprzewidywalne w sensie nie logicznym czy matematycznym, lecz Kantowskim – przekraczają granice ludzkiej zmysłowości i wyobraźni. Odczucie towarzyszące temu odkryciu *daje poczucie radości od dawna nieobecne w sztuce współczesnej*³⁸.

Nałożywszy na obrazy J. Pollocka specjalną siatkę, R. P. Taylor z kolegami uzyskali obraz fraktalny, którego wyjęte z całości mniejsze fragmenty przypominają większe oraz cały obraz, a także mają podobny wymiar fraktalny (pomiędzy początkowym 1,12 a 1,9 w ostatnich płótnach artysty; przy tym większość z nich ma oscyluje wokół 1,4, co jest powszechnie preferowaną estetycznie wartością skomplikowania struktury, występującą w twórcach natury)³⁹. Prócz tego, że badania R. P. Taylora doprowadziły do powstania nowej, ścisłej metody weryfikowania autentyczności oraz datowania dzieł J. Pollocka, to dodatkowo twierdzeniem, że to fraktal stanowi regułę krytykowanego za chaotyczność, mimowolność oraz estetyczną pustkę abstrakcjonizmu ekspresyjnego, zrehabilitowały twórczość artysty, któremu w roku 1965 czasopismo „Time” nadało miano *Jack the Dripper*. Ponadto w świetle Taylorowskiego zweryfikowanego założenia o J. Pollocku: *gdy malował, poddawał się rytmowi natury*⁴⁰, mniej podejrzanе wydaje się to, co artysta sam mawiał o własnej twórczości: *Ja sam jestem naturą*⁴¹.

Rok 1999 jest szczególnie również z innego względu: ukazuje się w nim manifest sztuki fraktalnej autorstwa K. Mitchella⁴². Sztukę fraktalną – tworzoną komputerowo i popularyzowaną w sieci – pragnę opisać jako ostatni z przykładów sztuki popularnej, zawierającą element *alea* i związany

z konkretnym odczuciem przyjemności. *Fractal art* obejmuje wszelkie działania twórcze wykorzystujące struktury fraktalne i/lub tworzona jest dzięki zastosowaniu numerycznych procedur iteracyjnych (najczęściej metodą ciągów zespolonych na płaszczyźnie zespolonej albo metodą przekształceń afinicznych na płaszczyźnie kartezjańskiej). Cyfrowa forma zapisu zbliża ją do współczesnej fotografii i grafiki.

*Generowanie fraktali może być artystycznym poszukiwaniem, matematycznym badaniem naukowym, bądź po prostu przyjemnym spędzaniem czasu*⁴³. Według podanej definicji sztuka fraktalna jest doskonałym medium ludycznym łączącym pierwiastek kreatywności i bezinteresownej przyjemności. Wyklucza ściśle rozumianą przypadkowość: *Sztuka fraktalna nie jest przypadkowa w tym znaczeniu, że nie jest losowa ani że brak w niej jakichkolwiek zasad. Opierając się na matematycznych zasadach, renderowanie fraktala jest w ścisłym sensie deterministyczne*⁴⁴. Nie jest też nieprzewidywalna i generuje przyjemność wynikającą z poczucia kontroli procesu tworzenia⁴⁵. Z drugiej jednak strony jest twórcza i pełna ekspresji, nieograniczonej matematycznymi regułami i określonym algorytmem generującym obraz, cyfrową „materią” czy elektronicznymi środkami wyrazu. Tak jak w przypadku tradycyjnych sztuk wizualnych, sztuka fraktalna zakłada u podstaw swobodę twórczą (realizującą się w otwartych, fizycznie niewyczerpanych możliwościach doboru i modyfikowania formuł obliczeniowych, tekstur obrazu, schematów barw, palet i zestawień kolorystycznych itd.), jak również określony poziom umiejętności technicznych, tj. artystycznego mistrzostwa. Losowość przeplata się tu z koniecznością – mimo przezroczystości artystycznego zamiaru, proces powstawania obrazu fraktalnego obfituje w momenty zaskoczenia i przyjemności wizualno-estetycznej.

Kiedy w 1985 roku w Muzeum Nauk Przyrodniczych w Londynie zorganizowano wystawę *Granice chaosu: obrazy zespolonych układów dynamicznych*, sztukę fraktalną przyszło zobaczyć ponad 140 tysięcy osób (aktualizowana wystawa objechała następnie ponad trzydzieści krajów⁴⁶. Liczba indywidualnych galerii internetowych sztuki fraktalnej, konkursów na „najlepszy” fraktal, programów do generowania sztuki fraktalnej itp. zdaje się rosnąć odwrotnie proporcjonalnie do głosów krytycznych na jej temat (H. Franke, G. Glenn, R. Mueller i in.).

4 ZABAWA AŻ STRACH

Opisywany wyżej Kantowski rodzaj rozkoszy negatywnej (wynikającej z niemożności wyobrażenia sobie czy zmysłowego ogarnięcia nieskończoności struktury fraktalnej, którą z drugiej strony jesteśmy w stanie wytworzyć dzięki możliwościom naszego umysłu) jest czymś dużo bardziej wysublimowanym od najbardziej chyba popularnej i ludycznej formy dostarczania sobie rozrywki i przyjemności przez taki wytwór kultury popularnej, jak *urban legend*⁴⁷.

Wisielczy humor wybranych historyjek ewokuje rodzaj naprzemiennej przyjemności ze strachu i ze śmiechu. Przenikają się w nich elementy horroru i humoru, które razem wzięte pełnią co najmniej dwie funkcje: „dydaktyczną” oraz katartyczną. Bowiem sztuka – której kreatywną, dzieloną przez ogół, spontaniczną, folkową postać stanowią z pewnością legendy miejskie – w swej funkcji oczyszczającej nie ogranicza się wyłącznie do powagi czy tragizmu. Odwrotnie do poglądów J. Huzingi, zabawę uznaję za ściśle związaną z przyjemnością, śmiesznością czy nawet głupotą. Wedle J. Huizingi komizm jest niepoważny, a zabawa jest zawsze na serio. *Komizm jest blisko związany z głupotą. Lecz zabawa głupia nie jest*⁴⁸. Czy komizm i związany z nim śmiech miałyby stanowić osobną – obok zabawy – formę ludyczną? Przecież zabawa rozbawia.

O katartycznej funkcji zabawy pisali m.in. H. A. Carr (zabawa i śmiech jako środek sublimacji skłonności społecznych w jednostce), E. Erikson (dziecięca zabawa jako droga oczyszczenia świadomości z traumatycznych przeżyć), L. E. Peller (zabawa jako metoda asymilacji lęków wewnętrznych) i wielu innych. Samo pojęcie *katharsis* jest jednym z najbardziej enigmatycznych we współczesnej humanistyce. Jego rodowód jest oczywiście Arystotelesowski, ale właśnie u Arystotelesa trudno znaleźć bezpośrednie i oczywiste wytłumaczenie znaczenia i funkcji *katharsis* (zwłaszcza tej związanej ze śmiechem). Pojęcie to pojawia się przy okazji definicji tragedii w I księdze *Poetyki*: *Tragedia jest to naśladowcze przedstawienie akcji poważnej, skończonej i posiadającej [odpowiednią] wielkość [...], przedstawieniem nie w formie opowiadania, lecz przez działanie, które przez wzbudzenie litości i trwogi, doprowadza do „oczyszczenia” (κάθαρσις) tych uczuć*⁴⁹.

Od wieków toczą się spory, czy *katharsis* należy pojmować jako oczyszczenie percepcji z emocji i pierwiastków nieracjonalnych w ogóle – umożliwiające „czysty”, intelektualny czy kontemplacyjny odbiór dzieła – czy ma ona oznaczać oczyszczenie w sensie moralnym – pozbycie się negatywnych emocji, odnowę moralną – czy wreszcie rozumieć przez nią pozytywną, uzdrawiającą, rozładowującą emocje przyjemność estetyczną. Skłaniam się ku hipotezie ostatniej, która jasno wskazuje na hedonistyczne oraz ludyczne zabarwienie przeżycia estetycznego. Tak zdaje się to widzieć i Arystoteles w *Polityce*, gdy stwierdza: *Widzimy przecież, że pod wpływem świętych pieśni ludzie tacy, którzy posłyszają melodie wprowadzające duszę w stan zachwyty, uspokajają się, jakby zażyli jakieś lekarstwo i środków uśmierzających. Takie samo wrażenie muszą odczuwać ci, którzy są skłonni do uczucia litości i strachu i w ogóle ludzie wrażliwi, inni zaś, o ile kogoś któreś z tych uczuć poruszy; wszyscy jednak odczuwają w takim razie pewne oczyszczenie i ulgę połączoną z rozkoszą. Podobnie i śpiewy o takim oczyszczającym charakterze sprawiają ludziom nieszkodliwą uciechę*⁵⁰.

Podobna idea katartycznej roli sztuki jako „lekarstwa” pojawia się też we wczesnych pismach Platona. Problem *katharsis* miał powrócić w rozwinieciu w dalszej części *Poetyki* (uznanej za zaginioną) – w II księdze poświęconej teorii komedii, której domniemane fragmenty są nam znane z X-wiecznego rękopisu *Tractatus Coislinianus*, będącego wyciągiem z pełniejszego niż znany nam obecnie tekst *Poetyki*, uzupełnionego jednakże o teksty pseudoarystotelesowskie⁵¹. Pojawia się w nim odpowiednik Arystotelesowskiej definicji tragedii dla komedii: *Komedia jest naśladowczym przedstawieniem akcji śmiesznej i niedoskonałej [...], która przez przyjemność i śmiech dokonuje oczyszczenia tych namiętności*⁵². Oczyszczenie następowałoby w tym przypadku dzięki przywołaniu śmieszności, ironii, parodii itd., wywołujących efekt komiczny, co przecież wiele łatwiej uzgodnić z przeżyciem przyjemności estetycznej niż odczucia strachu, litości czy trwogi. Mielibyśmy tu do czynienia z typowym przypadkiem terapii przez radość, śmiech, zabawę itd.

W epoce kultury masowej i popularnej nie brakuje krytyków śmiechu i jego znaczenia oraz przyjemności bezpośrednio wywodzącej się z prostej rozrywki oraz zabawy. Th. W. Adorno uważa wprawdzie, że sztuka jest *krytyką zwierzęcej powagi, którą rzeczywistość zawiesza nad ludźmi jak*

*fatum*⁵³, lecz chwilę później dodaje, że sztuka współczesna – o ile jest jeszcze możliwa – *nie jest ani skłonna do zabawy, ani poważna: to coś trzeciego, jest jednak tak przyłączone, jak gdyby było zanurzone w nicości, której figury opisują najbardziej zaawansowane dzieła sztuki*⁵⁴. Sztuka „zaawansowana” uwalniać ma od rzeczywistości wraz z jej tragiczno-komicznym balastem, a popularyzacja sztuki i kultury (umasowienie) prowadzi do zaniku ich pierwiastków ludycznych. Przemysł rozrywkowy zabawę i ludyzm zastępuje rozrywką i truizmem, które posługują się wyspecjalizowanymi technologiami.

Śmiech i zabawa są drogą, na której kona „duch kultury” również w pesymistycznym scenariuszu N. Postmana. *Kto jest gotów wypowiadać wojnę morzu przyjemności? Komu, kiedy i jakim tonem mamy się poskarżyć, gdy poważny dyskurs rozplywa się w chichocie? Jakie jest antidotum na kulturę wyjałowioną przez śmiech?*⁵⁵ – pytając zawodzi krytyk kultury popularnej czy banalnej i rozkłada bezsilnie ręce w obliczu rozwijających się technologii stanowiących tajną broń i skrytą ideologię pseudokultury rozrywki, przyjemności i „burleski”⁵⁶.

Jednak człowiek – a z pewnością *homo ludens* – pozostaje *homo ridens*. Arystoteles pisał o śmiechu jako o specyficznie ludzkim bonusie ewolucji (tezę tę częściowo obaliła współczesna behawiorystyka), a H. Bergson zwracał uwagę na społeczną czy towarzyską rolę śmiechu, nazywając człowieka *zwierzęciem wywołującym śmiech*⁵⁷. Abstrahując od Bergsonowskich teorii bezinteresowności śmiechu czy prymatu duchowości nad cielesnością, warto przywołać jego ideę śmiechu jako dystansu wobec materii i triumfu tego, co żywe, dynamiczne względem wszelkich automatyzmów, skostnienia, martwoty (także myślenia), standaryzacji i konwencjonalizacji odczuwania, ekspresji, mowy, rozumowania itd. *Komedia jest zabawą, zabawą udającą życie*⁵⁸, a śmiech budzą rzeczy typowo, *czysto ludzkie*⁵⁹. Większość podanych przez H. Bergsona przedmiotów czy przyczyn śmiechu zostaje obśmiana właśnie w *urban legends*. Do „naturalnych sprężyn śmiechu” zalicza on m.in.: zdrowy rozsądek, powtarzanie czy naśladowanie ułomności (powtarzalność tego, co niepowtarzalne), maskaradę i przebieranki (człowieka, np. za Murzyna – auć!, przyrody, np. za sztuczne kwiaty), *zamianą ról i odmianę sytuacji, która obróci się przeciwko jej twórcy*, roztargnienie, *idée fixe*, obsesje komiczne itp.⁶⁰.

Klasyk gatunku R. M. Dorson „legendą miejską” zwykł określać historię, która nigdy się nie wydarzyła, a mimo to udaje prawdziwą. Jest ona tak silnie osadzona w realiach (ekonomicznych, technologicznych, genderowych itd.) swego czasu, iż sprawia, że opisywane zdarzenie staje przed nami jak żywe. Wielu badaczy współczesnej kultury popularnej uważa *urban legends* za jej integralną składową i część współczesnego folkloru (M. Barber, J. H. Brunvand)⁶¹. Legendy miejskie bardzo często bazują na lękach danej epoki i miejsca, a ich komiczno-tragiczna formuła ma na celu możliwie szybko i bezpośrednio rozładowywać owe „strachy spod łóżka”. Sieć i nowe technologie komunikacyjne – ze względu na swój bieżący, „gadany”, spontaniczny i trudno weryfikowalny oraz naznaczony anonimowością charakter – wyjątkowo sprzyjają rozpowszechnianiu się *urban legends*.

J. H. Brunvand analizując zjawisko *urban legends* podkreśla, że jest ono najbardziej popularne wśród osób z dostępem do technologii: wykształconych, nowoczesnych, zamieszkujących duże miasta, młodych itd. – takich, które skłaniają się raczej ku racjonalizmowi, odrzucając przesady i irracjonalizm. Miejskie legendy paradoksalnie wymykają się ich zdrowemu rozsądkowi i stają się często preferowaną przez nich formą twórczości anonimowej i „zaklinania rzeczywistości” (*reality whispering*). Dostarczając rozrywki, bawiąc, uczą czy udzielają „praktycznych” wskazówek zachowań typu: myśl o konsekwencjach, przeczytaj instrukcję przed użyciem (zakupem), nie susz kota w mikrofalówce itd. Samo zalecenie często jest już przyczyną rozbawienia i powodem do śmiechu.

Komizm z elementami horroru klasy co najwyżej B przeważa w opowieściach typu: pewna kobieta umarła po odwiedzeniu zbyt wielu solarów w krótkim czasie czy pewien mężczyzna udusił się, bo miał zbyt ciasne dżinsy. Historie o eksplodującej toalecie, o Halloween (zabawnych perypetiach oraz komiczno-tragicznych skutkach przebieżanek) czy o szczurach (w wersji amerykańskiej – krokodylach) w toalecie wydają się bardziej surrealistyczne i mniej przerażające od opowieści-koszmarków: o opiekunce do dziecka, która pod wpływem narkotyków podała niemowlę jako pieczeń z indyka (o ile mamy dziecko) czy o rozmaitych obrzydliwościach (w tym ludzkich wydzielinach) obecnych w pożywieniu (o ile jadałmy w McDonaldzie). Popularność *urban legends* wynika przede wszystkim

z tego stosowanego przez nie powszechnie chwytu „what if?” – „a co jeśli przydarzyło(by) się to tobie?”.

Do wyrafinowanego gatunku *urban legends* wypada zaliczyć też – żerującą na postępie i technologii – legendę o wirusach, które niszczą „wszystko” w komputerze, a przesyłane są właśnie drogą elektroniczną jako ostrzeżenia przez wirusami. Wydaje się też, że niektóre legendy miejskie zaspokajają współczesne zapotrzebowanie na baśniowość i magię – bo jak inaczej wytłumaczyć wiarę w zjawiska paranormalne czy istnienie hybrydalnych zwierząt typu królis (ewentualnie lisożając), grasujących czy to pod Czernobylem, czy w Puszczy Kampinoskiej...

W podobnych sytuacjach – gdy przerażenie odbiera nam dech – pierwotny, uwalniający, przynoszący ulgę i wreszcie rozweselający śmiech staje się odpowiedzią na sytuację, która przekracza naszą zdolność opanowania (samokontroli). *Ten, kto się śmieje lub płacze w szczególnym sensie traci panowanie nad sobą, przede wszystkim zaś osiąga kres [możliwości] rzeczowej obrobki sytuacji*⁶² – pisał przed laty H. Plessner, opisując śmiech w kategoriach trudno wytłumaczalnego zjawiska wegetatywnego (którego wystąpienie trudno przewidzieć, choć łatwo je wywołać czy się nim zarazić) oraz jako nieprzejrzystą manifestację ekspresji ludzkiej – wysoce ambiwaletną, jednocześnie wyzwalającą i zniewalającą (wymykającą się spod kontroli). Zabawa w pełni realizuje *ambiwalencję podwójnego „pomiędzy”: pomiędzy rzeczywistością a pozorem, pomiędzy nakładaniem więzów a byciem związanym* – dlatego człowiek reaguje na nią śmiechem⁶³. *Nie można jednak przeoczyć szczególnej przyjemności wynikającej ze stanu zawieszenia charakterystycznego dla zabawy, z labilności równowagi, która właściwie nie jest równowagą, z zanurzenia się w świat, który pochodzi od nas, a jednak nie pochodzi od nas, który jest samowolny, a jednak poddaje się naszej woli. Jednoznacznie jest ona przyjemnością, ale przyjemnością czerpaną z czegoś, co jest wieloznaczne, co nie pasuje do jednoznacznego „albo-albo” rzeczywistości*⁶⁴. Profanując H. Plessnera stwierdzam, że *urban legends*, sytuując się „pomiędzy powagą i niepowagą, sensem i bezsensem”, stawiają człowieka „przed możliwością nierozzerwalnego, wieloznacznego, sprzecznego w sobie połączenia” komizmu i tragizmu ludzkiej egzystencji.

W tekście tym usiłowałam w jakiś sposób „uporządkować” tak trudny do porządkowania obszar współczesnych zabaw (w kulturę, z technologią, z losem i ze strachem), przy założeniu, że formuła *homo ludens* sprawdza się najlepiej w praktyce sztuki medialnej oraz kultury popularnej, a poszczególnym odmianom zabawy czy rozrywki odpowiada właściwe im odczucie prostej przyjemności. Gdyż *homo ludens* to nie tylko człowiek potrafiący się bawić, ale przede wszystkim – człowiek potrafiący czerpać z tego przyjemność. A wyobrażeniu sztuki jako zabawy winna towarzyszyć również wizja zabawy jako sztuki.



1 O różnych znaczeniach terminu „zabawa” (m.in. w językach romańskich i germańskich) czytaj u J. Huizingi (J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Czytelnik, Warszawa, 1985, s. 60-65 i nast.). Por. też uwagi o greckim i łacińskim pochodzeniu zabawy i gry [w:] R. Caillouis. *Żywioł i ład*, tłum. A. Tatarkiewicz, PIW, Warszawa, 1973, s. 309, 328, 331 i in.

2 Por. J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, dz. cyt., s. 15: *Bawimy się i wiemy, że się bawimy, a więc jesteśmy czymś więcej niż jedynie rozumnymi istotami, ponieważ zabawa nie jest rozumna.*

3 H. Jenkins. *Quentin Tarantino's Star Wars. Twórczość ludowa a przemysł medialny*, [w:] tegoż, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. M. Bernatowicz, M. Flicia, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa, 2007, s. 134.

4 J. Huizinga, dz. cyt., s. 8 i nast; tamże, s. 7: *kultura ludzka powstaje i rozwija się w zabawie i jako zabawa.*

5 Tamże, s. 15, 20, 21 i in.

6 Por. tamże, s. 21: *Zabawa nie jest „zwykłym” czy też „właściwym” życiem. Jest to raczej wykraczanie z takiego życia w sferę tymczasowej aktywności o swoistych tendencjach.*

7 Por. tamże, s. 20, 21 i in.

8 Por. tamże, s. 14 i in.

9 Por. tamże, s. 28: *Z uwagi na formę można więc, reasumując, nazwać zabawę czynnością swobodną, którą odczuwa się jako ‘nie tak pomyślaną’ i powstającą poza zwykłym życiem, a która mimo to może całkowicie zaabsorbować grającego; czynnością, z którą nie łączy się żaden interes materialny, przez którą żadnej nie można osiągnąć korzyści, która dokonuje się w obrębie własnego określonego czas. i własnej, określonej przestrzeni;*

czynnością przebiegającą w pewnym porządku wedługokreślonych reguł i powołującą do życia związki społeczne, które ze swej strony chętnie otaczają się tajemnicą lub przy pomocy przebrania uwypuklają swoją inność wobec zwyczajnego świata.

10 H. Jenkins. dz. cyt., s. 131; por. też J. Huizinga, *Homo ludens...*, dz. cyt., s. 301: *Gra – to okazja do czystego wydatkowania, do trwonienia czasu, energii, pomysłowości, zrzeczności, a często pieniędzy [...].*

11 Por. J. Piaget, *Play, Dreams and Imitation in Childhood*, Norton & Co., New York, 1951, s. 147-150.

12 Erich Fromm, *Mieć czy być*, tłum. J. Karłowski, Rebis. Poznań, 1995, s. 186. W podobnym duchu zabawę definiowali m.in. J. Piaget, J. Brunner czy D. B. Elkonin.

13 Por. H. Jenkins. dz. cyt., s. 134

14 *Wymiana darów*, Muzeum Współczesne Wrocław, 03.09.-25.09.2011, kuratorka: M. Tarabula (w akcji wzięli udział m.in.: P. Jarodzki, J. Kosałka, A. Lachowicz, O. Lewicka, Z. Libera, Natalia LL, K. Radziszewski, G. Sztwiertnia, V. Tycz i in.).

15 <http://muzeumwspolczesne.pl/wydarzenia/wydarzenie%20specjalne/wymiana-darow>

16 *Akomodacja*, Muzeum Współczesne Wrocław, 03.09.-30.09.2011, kuratorka: P. Mastej.

17 <http://www.wro2016.pl/akcjonariaty/wroclawski-akcjonariat-kultury/>

18 Por. J. Huizinga, *Homo ludens...*, dz. cyt., s. 301 i in.

19 Tamże, s. 299.

20 Por. R. Caillouis. *Żywioł i ład*, tłum. A. Tatarkiewicz, PIW, Warszawa, 1973, s. 331, 335 i in.

21 Tamże, s. 308 i nast.

22 Tamże, s. 325.

23 Por. S. Bukatman, *Odlot doskonały*:

efekty specjalne a percepcja kalejdoskopowa, tłum. E. Stawowczyk, [w:] *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*, pod red. A. Gwóździa, Universitas Kraków, 2001, s. 407.

24 Por. S. Bukatman, dz. cyt., s. 409.

25 Tamże, s. 427; i wcześniej s. 426: *Jesteśmy bombardowani, ogłuszani efektami specjalnymi; technologiczna przestrzeń przepływa przez nasze pasywne ciała. Ale poruszamy się również z nią, a czasem nawet zwracamy się przeciwko wszechistniejącemu determinizmowi. Nasze utopijne ciągotki nie zostały całkowicie poskromione przez siły kultury masowej.*

26 R. Cailliois *Żywiol i ład*, dz. cyt., s. 325.

27 Por. N. Postman, *Zabawić się na śmierć. Dyskurs publiczny w epoce show-businessu*, tłum. L. Niedzielski, Wydawnictwo Literackie Muza S.A., Warszawa, 2002, s. 219-221.

28 Por. <http://www.scientificamerican.com/article.cfm?id=art-as-visual-research>

29 Por. B. R. Conway, A. Kitaoka, A. Yazdanbakhsh, Ch. C. Park, M. S. Livingstone, *Neural Basis for a Powerful Static Motion Illusion*, „Journal of Neuroscience”, 2005, nr 23, s. 5651-5656.

30 *Przetrzuj oczy. Z kolekcji Wernera Nekesa*, BWA Awangarda i BWA Design we Wrocławiu, 22.07.-28.08.2011, kuratorzy: W. Nekes i K. Roj.

31 R. Cailliois *Żywiol i ład*, dz. cyt., s. 308 i nast.

32 Por. tamże, s. 303: *Gra nie ma sensu poza sobą samą. Dlatego właśnie jej zasady są kategoryczne i absolutne: nie dopuszczają najmniejszego sprzeciwu. Nie ma żadnego istotnego powodu, by były właśnie takie, a nie inne oraz s. 304, 305.*

33 Por. tamże, s. 314-318.

34 H. Rosenberg, *The American Action Painters* „Art News”, 1952, nr 8, s. 22 czy H. Rosenberg, *Hans Hofmann: Nature*

into Action, „Art News”, 1957, nr 5.

35 H. Rosenberg, dz. cyt., s. 22.

36 Por. R. P. Taylor, A. P. Micolich, D. Jonas *Fractal Analysis of Pollock's Drip Paintings* „Nature”, t. 399, 1999, s. 422 (polskie tłumaczenie jednego z artykułów R. P. Taylora: *Porządek w chaosie Pollocka*, tłum. P. Strzelecki, „Świat Nauki”, 2003, nr 2, s. 76-81). O analogiach między techniką *action painting* a naukowymi obserwacjami zachowań cieczy lepkich pisali z kolei fizyk A. Herczyński i historyk sztuki C. Cernush.

37 H.-O. Peitgen, H. Jurgens, D. Saupe, *Granice chaosu. Fraktale*, t. 2, tłum. K. Pietruska-Pałuba, K. Winkowska-Nowak, PWN, Warszawa, 1995, s. 471.

38 M. Hołyński, *Sztuka i komputery*, Wiedza Powszechna, Warszawa, 1976, s. 192.

39 Por. R. P. Taylor, *Porządek w chaosie Pollocka*, dz. cyt., s. 78 i nast.

40 Tamże, s. 78.

41 *Współczesna myśl estetyczna: wybór tekstów*, pod red. R. Różanowskiego, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław, 1993, s. 18.

42 Por. <https://www.fractalus.com/info/manifesto.htm> (polskie tłumaczenie J. Wiernego: <http://www.fractal.art.pl/idee-1.html>).

43 K. Mitchell, *Sztuka fraktalna – manifest*, tłum. J. Wierny, <http://www.fractal.art.pl/idee-1.html>.

44 K. Mitchell, *Sztuka fraktalna – manifest*, <http://www.fractal.art.pl/idee-1.html>.

45 Tamże: *Sztuka fraktalna nie jest przypadkowa w tym sensie, że jest nieprzewidywalna. Jak każda nowa dziedzina posiada ona wiele aspektów nieznanymi nowicjuszowi, ale prawdziwy mistrz jest z nimi doskonale obeznany. Poprzez eksperymenty i zdobywanie wiedzy można nauczyć się technik używanych w tej dziedzinie sztuki. Podobnie jak*

w malarstwie czy szachach, można dość szybko ogarnąć podstawy, jednak pełne zrozumienie i opanowanie ich może zająć nawet całe życie. Radość płynąca z genialnych przypadkowych odkryć zostaje w międzyczasie zastąpiona radością będącą rezultatem procesu twórczego, nad którym ma się pełną kontrolę.

46 Por. H.-O. Peitgen, H. Jurgens, D. Saupe, *Granice chaosu. Fraktale*, t. 1, tłum. K. Pietruska-Pałuba, K. Winkowska-Nowak, PWN, Warszawa, 1995, s. 12 (książka ta tylko w Polsce miała już trzy edycje, w tej chwili wyczerpane).

47 Choć to właśnie u I. Kanta znajdziemy jedną z trafniejszych obserwacji nt. śmiechu jako źródła przyjemności: *We wszystkim, co ma wzbudzić głośny, burzliwy śmiech, zawierać się musi coś niedorzecznego (a więc coś, w czym intelekt sam w sobie nie może znajdować upodobania). Śmiech jest afektem [którego źródłem jest] nagła przemiana napiętego oczekiwania w nicość. Ta właśnie przemiana, która dla intelektu z pewnością nie jest niczym radosnym, sprawia jednak pośrednio przez chwilę bardzo żywą radość* (I. Kant, *Krytyka władzy sąđenja*, tłum. J. Gałęcki, Warszawa, 1964, s. 271). Według J.-F. Lyotarda tendencja *novatio* w sztuce awangardowej z powodzeniem radzi sobie z tym doświadczeniem nicości.

48 J. Huzinga, *Homo ludens*, dz. cyt., s. 18.

49 Arystoteles, *Poetyka*, tłum. H. Podbielski, PWN, Warszawa, 2006, 1449 b 20-23.

50 Arystoteles, *Polityka*, tłum. L. Piotrowicz, PWN, Warszawa, 2011, 1342 a 11-14.

51 Por. W. Tatarkiewicz, *Historia estetyki. Estetyka starożytna*, Arkady, Warszawa, 1998, s. 146.

52 Por. też Arystoteles, *Poetyka*, 1449 a 31-36.

53 Th. W. Adorno, *Czy sztuka jest zabawą?*, [w:] tegoż, *Sztuka i sztuki. Wybór esejów*, tłum. K. Krzemień-Ojak, PIW, Warszawa, 1990, s. 289.

54 Th. W. Adorno, dz. cyt., s. 294.

55 N. Postman, *Zabawić się na śmierć. Dyskurs publiczny w epoce show-businessu*, tłum. L. Niedzielski, Wydawnictwo Literackie Muza S.A., Warszawa, 2002, s. 221.

56 Por. N. Postman, dz. cyt., s. 219.

57 H. Bergson, *Śmiech. Esej o komizmie*, tłum. S. Cichowicz, Wydawnictwo Literackie, Kraków, 1977, s. 47.

58 H. Bergson, dz. cyt., s. 107.

59 Tamże, s. 47.

60 Por. tamże, s. 55, 98, 132 i in.

61 Wśród obszernej literatury nt. urban legends wyróżniają się pozycje: R. M. Dorsona (*Legends and Tall Tales*, 1968), J. H. Brunvanda (*Too Good to Be True: The Colossal Book of Urban Legends*, 1999; *The Big Book of Urban Legends*, 1994; *Encyclopedia of Urban Legends*, 2001), N. E. Genge (*Urban Legends, The As-Complete-As-One-Could-Be Guide to Modern Myths*, 2000), B. Toropova (*The Complete Idiot's Guide to Urban Legends*, 2001), przetłumaczone na język polski *Legendsy miejskie* M. Barbera (2007) oraz teksty D. Czubali (*Współczesne legendy miejskie*, 1993; *Nasze mity współczesne*, 1996; *Wokół legendy miejskiej*, 2005).

62 H. Plessner, *Śmiech i płacz. Badania nad granicami ludzkiego zachowania*, tłum. A. Zwolińska, Z. Nerczuk, Wydawnictwo Antyk, Kęty, 2004, s. 22.

63 Por. H. Plessner, *Śmiech i płacz...*, dz. cyt., s. 81.

64 Tamże, s. 82.

AGNIESZKA BANDURA**Art for People – Between Play and Pleasure**

The xxth century idea of play is highly ambivalent in defining its functions. It lets consider a contemporary art as a form of play because of its “pleasure-genous” qualities. Different types of pop cultural activity (playing culture, playing with technologies, playing with fire, spooky plays and stories) establish many ways on which players get their self-satisfaction (between participation or anonymity, rational or irrational, haphazard and predictable, comic or tragic) and make the idea of play more homogeneous. Pop cultural entertainment as well as media art investigate the idea of *homo ludens* and pleasure given by diverse modes of participating in culture or expressing oneself. Homo ludens of our time not only is able to play, but also take pleasure in it.

„Dyskurs” 13–14, 2012
© for this edition by CNS

