

HUMOR JAKO ELEMENT STRATEGII ARTYSTYCZNEJ – ERWIN WURM I JEGO DZIEŁA



MAREK ŚNIECIŃSKI

W rozważaniach o sztuce problem humoru pojawia się niezwykle rzadko. Powodów takiego stanu rzeczy jest zapewne wiele, ale na pewno nie wynika to z faktu, że artyści są ludźmi pozbawionymi poczucia humoru lub że sztuka jest taką dziedziną twórczej aktywności, którą można uprawiać jedynie ze śmiertelną powagą. W różnych momentach historycznej ewolucji sztuki pojawiali się artyści, którzy w swej twórczości posługiwali się humorem, wpisywali go w strukturę swych dzieł, a niekiedy czynili zeń główny, można powiedzieć – strategiczny czynnik dla swej sztuki. Humor jako element strategii artystycznej pojawiał się zwłaszcza wtedy, gdy twórcy próbowali dokonać przewartościowania mocno utrwalonych w danym czasie kodów kulturowych i estetycznych, które – z ich punktu widzenia – zużyły się lub które stanowiły fałszywe i szkodliwe drogowskazy kulturowe. Z takiej perspektywy można np. spojrzeć na znaczenie humoru w działaniach dadaistów czy, patrząc szerzej, na rolę humoru, ironii i groteski w sztuce i kulturze dwudziestowiecznego modernizmu.

W twórczości wielu współczesnych artystów humor (o rozmaitych odcieniach i w różnych odmianach) odgrywa niebagatelną rolę; lista takich twórców byłaby niezwykle długa. W niektórych przypadkach humor stanowi jednak najistotniejszy czynnik, który wpływa na ich postawę artystyczną i decyduje o formie i sensie ich dzieł. Z taką sytuacją mamy niewątpliwie do czynienia w przypadku wybitnego austriackiego artysty Erwina Wurma (ur. w 1954 roku), dla którego humor jest kluczowym elementem strategii artystycznej realizowanej od kilku dziesięcioleci. Artysta, definiujący swą twórczość jako działania rzeźbiarskie (choć posługuje się wieloma różnymi mediami i oprócz rzeźby uprawia rysunek, fotografię czy performans), wielokrotnie podkreślał, jak ważne miejsce w jego sztuce zajmuje humor. Wurm traktuje humor jak specyficzną broń, dzięki której może zajmować się rozmaitymi „poważnymi” problemami obecnymi

we współczesnym życiu. Nie chodzi tu oczywiście o wyśmianie czy wyszydzenie owych poważnych tematów, lecz o znalezienie – dzięki wyzwalanemu przez humor śmiechowi – odpowiedniego dystansu do różnych zjawisk, postaw czy zachowań.

Ten dystansujący aspekt śmiechu zauważa np. Hans-Georg Gadamer, który przywołuje Arystotelesa i jego definicje człowieka (człowiek to istota żywa, która posiada kompetencje językowe i jest jedyną istotą, która umie się śmiać). Gadamer podkreśla, że *obie te definicje mają najwyraźniej wspólny korzeń, jakim jest dystans do siebie. W języku poznaliśmy go jako zdolność do tego, by przyjąć jakieś założenie, przedstawić coś, ale nie w takim sensie, iż jesteśmy na coś zdani, lecz w takim sensie, iż dokonujemy nad tym namysłu. Również w śmiechu obecna jest pewna osobliwa forma autodystansu, w której rzeczywistość na moment traci swą realność i staje się widowiskiem*¹. Wywołujący śmiech humor wyodrębnia (bierze w nawias) jakąś część rzeczywistości, dzięki czemu możemy ją zobaczyć z innej perspektywy.

U Gadamera refleksja nad śmiechem pojawia się tylko na marginesie innych zagadnień, natomiast w filozofii Odonu Marquarda, innego przedstawiciela niemieckiej hermeneutyki, humor i śmiech zajmują bardzo ważne miejsce. Dla Marquarda, analizującego poglądy na temat śmiechu obecne w rozważaniach rozmaitych dwudziestowiecznych myślicieli, najbardziej przekonujące (i bliskie mu) są koncepcje Joachima Rittera i Helmutha Plessnera. Główną tezę Joachima Rittera na temat śmiechu Marquard streszcza następująco: *Tam, gdzie – i dlatego, że – oficjalnie dominująca i uznawana rzeczywistość odcina i wyłącza, albo pozbawia znaczenia inne rzeczywistości, śmiech jest tym, co sprawia, że ta oficjalna nicość należy mimo wszystko do naszej rzeczywistości. Śmiechowi udaje się ponownie ustanowić tożsamość tego, co oddzielone, z tym, co oddziela; w śmiechu ukazuje się, można by rzec, przynależność tego, co wykluczone. W śmiechu człowiek otwiera się na stany rzeczy, które poza tym uchodzą za tabu*². W tym ujęciu śmiech

jawi się jako forma sprzeciwu wobec podejmowanego przez różne gremia czy instytucje dyktatu, który przyznaje ważność tylko wybranym aspektom rzeczywistości lub arbitralnie ustalanim wartościom. To dlatego – mówi Marquard – Ritter sądzi, że do śmiechu zmusza to, co pozwala dostrzec błahość w tym, co oficjalnie uznane jest za ważne, i ważność w tym, co oficjalnie uchodzi za pozbawione znaczenia. Proporcje zostają zatem odwrócone, krótko: śmiech jest małym przewrotem⁵.

Nieco odmienny koncept – zdaniem Marquarda – przedstawił Plessner, który uważa, że śmiejemy się, ponieważ nie możemy sobie z czymś poradzić⁴. Gdy zatem ktoś czuje się bezradny, śmiech daje mu możliwość zdystansowania się wobec sytuacji, na które człowiek nie znajduje odpowiedzi. Wówczas ciało poniekąd przejmuje poszukiwanie odpowiedzi, właśnie poprzez śmiech, który w gruncie rzeczy jest przyjęciem do wiadomości tego, że człowiek nie radzi sobie z jakąś sytuacją, że poradzić sobie z nią nie może⁵. Marquard podkreśla, że Plessner wyraźnie rozróżnia dwa rodzaje śmiechu: jeden z nich to śmiech polegający na wyśmianiu, natomiast drugi to śmiech humorystyczny. Dla Plessnera, dla którego śmiech stanowi reakcję graniczną, wyśmianie zamyka granice, [zaś] śmiech humorystyczny otwiera je – tutaj niczego nie można wyśmiać ze szczerem, tylko coś sobie przyśmiać (mamy w języku niemieckim – mówi Marquard – piękne wyrażenie: *man lacht sich etwas an*). Można poniekąd przyśmiać sobie rzeczywistość⁶.

Najbardziej znana seria prac E. Wurma to *One Minute Sculptures*, czyli efemeryczne, jednominutowe rzeźby, które powstają na bazie rysunków i spisywanych przez artystę lakonicznych słownych instrukcji. Ich praktyczne realizacje, z natury chwilowe i nietrwałe, Wurm rejestruje fotograficznie i właśnie w formie fotografii funkcjonują one później w oficjalnym artystycznym obiegu (kolekcje, publikacje itp.). Szeroką popularność *One Minute Sculptures* zdobyły m.in. za sprawą wideo grupy Red Hot Chili Peppers do ich singla *Can't Stop* z roku 2003, dla którego to wideo źródłem inspiracji były prace

Erwina Wurma. Ostrze humoru tych dzieł skierowane bywa przeciwko zasadom *savoir-vivre'u* (zabawny cykl *Instrukcji niepoprawnego zachowania*), daje dystans wobec codzienności wypełnionej coraz większą ilością przedmiotów i gadżetów, dla których artysta znajduje nowe „rzeźbiarskie” zastosowania, daje dystans wobec współczesnej celebracji mody, wobec zachowań czy póz, które współczesny człowiek przybiera, gdy pokazuje się publicznie, gdy czuje się obserwowany, ale także takich póz, które przybieramy, gdy czujemy się bezpiecznie, oddzieleni od ciekawskich spojrzeń innych ludzi.

Ale Wurm dotyka w swych pracach również tak ważnych kwestii, jak życie w świecie zagrożonym terroryzmem, w którym ludzie godzą się (są zmuszani?) na ograniczanie przestrzeni własnej wolności (niekiedy składając nawet w ofierze własną intymność) w imię bezpieczeństwa. Sprawa ta pojawia się w cyklach *One Minute Sculptures* poświęconych sposobom ukrywania na własnym ciele bomby (to żartobliwy cykl dla potencjalnych terrorystów) i sposobom poszukiwania ukrytej na czymś ciele bomby (to znowu cykl zawierający humorystyczne instrukcje dla służb specjalnych).

Instrukcje jednominutowych rzeźb, same w sobie często bardzo zabawne i nie stroniące od rubaszości (np. jedna z instrukcji poświęconych dwudziestowiecznym filozofom brzmi *Oprzyj głowę o ścianę, pomyśl o Adorno i pierdnij*), traktują z humorem również mechanizmy rządzące współczesnymi procedurami artystycznymi, do których z urzędniczą (śmiertelną) powagą podchodzą zarówno niektórzy artyści, jak i zdecydowana większość administratorów funkcjonujących w ramach zbiurokratyzowanego systemu instytucji zarządzających obiegiem współczesnej sztuki. W tym względzie Wurm wydaje się spadkobiercą dadaistów (ich instrukcje-hasła: *Zróbmy lewatywę „Wenus z Milo”, Zrób sobie z Rembrandta deskę do prasowania*) czy kontestatorów artystycznych z lat 60. XX wieku, np. twórców związanych z ruchem Fluxus.

Instrukcje Wurma przypominają m.in. pomysły Yoko Ono zawarte w cyklu *An Imaginary Pieces* z 1962 roku, znanym też pod później wymyślonym tytułem *Paintings to Be Constructed in Your Head* (1964). Na cykl Yoko Ono składają się po prostu językowe instrukcje, czyli słowne polecenia skierowane do odbiorców (mogą być nimi także inni twórcy), którzy mogą je wykonać w wyobraźni lub, jeśli byliby bardzo zdeterminowani, rzeczywiście realizując określone w nich działania. Ten pochodzący z lat 60. cykl instrukcji analizuje Grzegorz Dziamski, rozważając problem sztuki, w której zakwestionowaniu ulega kluczowe, wydawać by się mogło, pojęcie dzieła sztuki⁷. Dziamski zauważa, że instrukcje te *nasuwają skojarzenia z partyturami czy scenariuszami, a więc z czymś z natury niesamodzielnym, zapowiadającym wykonanie*⁸.

Warto jednak zwrócić uwagę na humorystyczny charakter owych „przepisów na obraz”, w których czarny humor miesza się z absurdem. Yoko Ono pisze np.: *Policz wszystkie słowa w książce, zamiast je czytać; Spal wszystko, co możesz, łącznie z włosami łonowymi; Zabij wszystkich mężczyzn, z którymi spałaś. Włóż ich kości do pudełka, a pudełko wrzuć do morza wraz z kwiatami*⁹. Śmiejemy się, gdy wyobrazimy sobie, jak mogłaby wyglądać praktyczna realizacja owych „przepisów”, lecz równocześnie ich humorystyczne ostrze skierowane jest przeciwko dotychczasowemu pojmowaniu i definiowaniu sztuki. Tutaj dzieło jest faktem, który istnieje jedynie w wyobraźni. W przypadku instrukcji Wurma mamy do czynienia z sytuacją, w której dzieło ma się wydarzyć nie tylko w wyobraźni. Dzieło jest możliwe, choć jego zrealizowanie wymaga czasem ekwilibrystycznych umiejętności, gdy np. trzeba balansować i utrzymać równowagę, siedząc na opartej o ścianę miotle. Instrukcje Erwina Wurma pełnią zatem rolę żartobliwej partytury, na podstawie której można wykonać utwór. Wykonać, czyli przedstawić jego własną interpretację. Interpretacja artysty, zrealizowana jako jednogminutowa rzeźba i zarejestrowana fotograficznie, staje się

zatem tylko jednym z wielu możliwych wariantów. Pojawia się tu także problem oryginału, gdyż instrukcje artysty – choć bywają bardzo konkretne – nakreślają tylko pewną ramę realizacji i pozostawiają szerokie pole gry odbiorcy (interpretatorowi).

W tym miejscu można zadać sobie pytanie, do jakiego odbiorcy skierowane są dzieła Wurma? Jakiego odbiorcy domagają się one, na jakiego odbiorcę liczą? Odpowiedź, że skierowane są do każdego, będzie raczej unikiem, choć zapewne prace Wurma nie wykluczają żadnego rodzaju odbiorcy. Nawet najmniej wymagający, najsłabiej wyedukowani i niezbyt wrażliwi konsumenci współczesnej kultury mogą czerpać pewną satysfakcję z obcowania z tymi dziełami. Mogą poczuć się podmiotowo i mieć wrażenie, że wszystko to dzieje się z ich powodu, że ma służyć ich rozrywce, ale mam wrażenie, że rozbawiona gawiedź jest tutaj także pewnym instrumentem dla artysty. Przydatne może być tu rozróżnienie, które Umberto Eco stosuje wobec odbiorców (czytelników) literatury, a mianowicie rozróżnienie między Czytelnikiem Modelowym i Czytelnikiem Empirycznym. Odbiorca Empiryczny wykorzystuje dzieło, jakby to był jego „prywatny ogród”¹⁰. *Taki odbiorca często traktuje tekst [dzieło] jako pojemnik dla własnych namiętności, które mogą pochodzić spoza tekstu lub które tenże tekst może w nim przypadkowo wzbudzić*¹¹. Można zatem założyć, że istnieje nieskończenie wiele sposobów empirycznego poruszania się w polu gry wyznaczanym przez dzieło, również takich sposobów, które w ogóle nie uwzględniają faktu, że dzieło jakieś pole gry wyznacza.

Nieco inaczej wygląda sprawa Czytelnika (Odbiorcy) Modelowego, choć i tu sposób odbioru nie jest jednorodny. W ujęciu Eco odbiorca modelowy pierwszego stopnia chce przede wszystkim dowiedzieć się z dzieła, ku czemu zmierza zawarta w nim narracja, czyli – mówiąc przenośnie – chce dowiedzieć się, „kto zabił” i dlaczego. W przypadku dzieła plastycznego można ująć to w formule: co to jest i po co to jest? Eco zauważa jednakże, że dzieła kierowane są także

do czytelnika [odbiorcy] drugiego stopnia, który zastanawia się, jakim czytelnikiem [odbiorcą] powinien się stać, obcując z konkretnym tekstem [dziełem]¹². Dla takiego odbiorcy rozpoznanie pola gry i przynajmniej podstawowych reguł, które tam obowiązują, jest niezbędne. Mam wrażenie, że dzieła Erwina Wurma stawiają odbiorcy modelowemu drugiego stopnia spore wymagania.

One Minute Sculptures to seria prac, której głównym tematem wydaje się relacja między podmiotem a przedmiotem. Wykonawcami instrukcji artysty są często widzowie, którzy pojawili się w galerii, by obejrzeć wystawiane tam prace. Jeżeli ktoś zdecyduje się wykonać „partyturę” nakreśloną przez artystę, to – choć przez chwilę – zmienia się jego status. Z odbiorcy, z podmiotu kontemplującego dzieła sztuki, przekształca się w przedmiot oglądu. Nawiasem mówiąc, artysta obsadza często w takiej roli także samego siebie, a niekiedy zaprasza do współpracy osoby, które zawodowo zajmują się wystawianiem siebie na pokaz (np. sesja z Claudią Schiffer).

Namysł nad podmiotowo-przedmiotowym schematem funkcjonującym w sztuce jest już od długiego czasu obecny zarówno w pracach artystów, jak i w teoretycznej refleksji nad sztuką. Wolfgang Welsch, analizując problemy współczesnej estetyki, zauważa, że *zwyczajowa logika estetyczna – dzieł i ich kontemplacji – jest z założenia niewolnikiem podmiotowo-przedmiotowego schematu. Nieważne, w jak wyrafinowany sposób obraz mógłby podważać ów schemat, w chwili gdy zostanie postrzeżony jako obraz, schemat podmiotu i przedmiotu ponownie zapanuje: dzieło staje się przedmiotem kontemplacji. Przejście od relacji podmiotu i przedmiotu do relacji przynależności nie może zostać przedstawione. Bowiem poprzez odbiór, najpóźniej wtedy, przedstawienie pada ofiarą podmiotowo-przedmiotowego schematu*¹³. Zerwanie z tym schematem, czy też – jak ujmuje to Welsch – *przejście od opozycyjnego do symbiotycznego stosunku wobec świata może objawić się w obrazie jedynie za pośrednictwem zdarzenia*¹⁴.

Intencja taka wydaje się zaznaczać swoją obecność w jedminutowych rzeźbach Wurma. Dzieła z tej serii mają bowiem status wydarzeń; wydarzeń drobnych i krótkotrwałych, których integralną częścią jest przełamywanie podmiotowo-przedmiotowego schematu. Trzeba tu dodać, że artysta realizuje jedminutowe rzeźby nie tylko w przestrzeniach galerii sztuki, ale również w plenerach miejskich czy pozamiejskich. Jego realizacje i tam są dobrze zadowiedzone – w końcu przestrzeń współczesnych miast jest miejscem, w którym na co dzień możemy przećwiczyć występowanie w roli widza i obserwowanego obiektu, naprzemiennie lub niekiedy jednocześnie. *One Minute Sculptures* Erwina Wurma są serią rzeźbiarskich performansów (ich celem jest rzeźba, artysta wciąż podkreśla ich rzeźbiarskość), w których rzeźba nie ma jedynie charakteru przedmiotu-obiektu, lecz równocześnie uzyskuje status wydarzenia.

Wurm ma duże wyczucie dla profanacyjnego potencjału zabawy (gry) i wykorzystuje ten potencjał w swoich pracach. Warto przypomnieć tutaj analizy Giorgio Agambena zawarte w *Profanacjach*, który zauważa, że zabawa *nie tylko pochodzi ze sfery sacrum, ale też wywraca tę sferę na opak. Potęgą gestu sakralnego wiąże mit opowiadający pewną historię z rytuałem, który ją odtwarza i inscenizuje. Zabawa rozdziera tę jedność: jako 'ludus', czyli gra akcji, rozstaje się z mitem, aby zachować jedynie rytuał; jako 'jocus', czyli gra słów, usuwa rytuał i pozwala przetrwać mitowi*¹⁵. W pracach Erwina Wurma obecne są oba rodzaje gry (*ludus* i *jocus*), przy pomocy których artysta rozbraja mity i rytuały naszej codzienności. Gra (zabawa) sama w sobie nie musi mieć nic wspólnego z humorem, ale wszelkie naruszenia rytuałów związanych z grą (zabawą) niosą ze sobą humorystyczny potencjał, z którego artysta może skorzystać. Widz, który na wystawie Wurma wykonuje jego instrukcję, wzywającą go do zachowania „chłodnej głowy”, i wsadza głowę do lodówki, w której bocznej ścianie artysta wyciął odpowiednich rozmiarów otwór, taki widz,

przekształcony na chwilę w artystyczny, rzeźbiarski obiekt, wywołuje nieodparcie komiczne wrażenie.

Humor Wurma, manifestujący się w wielu jednominutowych rzeźbach, przypomina *Ministerstwo Dziwnych Kroków* Monty Pythona, stanowiąc jakby rzeźbiarski wariant tamtego humorystycznego oglądu rzeczywistości. W *Ministerstwie Dziwnych Kroków* śmiech rozbraja nadętą powagę biurokratycznych rytuałów, w których każdy aspekt życia i ludzkich zachowań może stać się przedmiotem administrowania i nadzorowania przez armię urzędników posłusznych absurdalnym często zarządzeniom i przepisom, tworzonym przez polityków i urzędników zajmujących wyższy szczebel na biurokratycznej drabinie. Erwin Wurm tropi nieco bardziej zindywidualizowane ceremoniały i klisze zachowań, które bywają bezrefleksyjnie akceptowane przez ludzi jako naturalne i oczywiste elementy ich codzienności. Metoda Wurma polega na umiejętnym łączeniu ze sobą gry słownej (*jocus*), która staje się kanwą, scenariuszem dla pewnej akcji (*ludus*), zamrażanej następnie na chwilę (a na trwałe – fotograficznie) w postaci jednominutowej rzeźby. Mamy tu zatem do czynienia z nakładaniem się na siebie komizmu językowego i komizmu sytuacyjnego, które nie tylko wzmacniają się wzajemnie, lecz także rzucają na siebie nawzajem dodatkowe światło. Z interakcji między nimi i z wpisanego w tę interakcję odbiorcy, który może w wielu rolach „działać” w wyznaczonym przez artystę polu gry, rodzi się sens tych realizacji. Sens, który nie jest przesłaniem, jakie artysta chce przekazać ludzkości, i który odbiorca po „odczytaniu” może lepiej czy gorzej zwerbalizować. Sens *One Minute Sculptures* jest bowiem raczej pewnym tożsamościowym stanem, którego można doświadczyć po fizycznym bądź mentalnym (najlepiej i jednym i drugim) wejściu w pole gry.

Tego rodzaju posługiwanie się komizmem można postrzegać jako swoisty terapeutyczny zabieg aplikowany przez artystę naszej współczesności. Humor pojmowany jako strategia artystyczna sprawia, że

artysta – zanurzony w życiu, zanurzony w codzienności – wyznacza sobie i odbiorcy-uczestnikowi pewien szczególny punkt widzenia. Bliski, ze względu na owo zanurzenie, i równocześnie zdystansowany (dzięki humorowi). To taki punkt widzenia, w którym rzeczywistość (czyli nasza zrytualizowana codzienność, nasze pozy, powszednie żonglowanie przedmiotami i gadżetami, nasza skierowana ku nim pożądlliwość) uzyskuje na powrót, choćby na chwilę, właściwy wymiar. Humor i ironia, również w autoironicznych wariantach, bywają najskuteczniejszym lekarstwem przeciw bezrefleksyjnemu uleganiu stadnym odruchom, przeciw biernemu poddawaniu się różnorodnym (świadomym czy nieświadomym) manipulacjom, na które jesteśmy narażeni. Manipulacjom ze strony rodziny i znajomych, ze strony mediów masowego przekazu, polityków, urzędników, producentów dóbr i usługodawców itd., itp.

Erwin Wurm nie jest nastawiony jedynie na takie efemeryczne realizacje rzeźbiarskie, lecz tworzy również tradycyjne rzeźbiarskie obiekty. Wśród tego rodzaju dzieł zwracają uwagę rzeźby, których tematem są przedmioty czy – mówiąc ogólniej – dobra materialne, które dość powszechnie traktuje się dzisiaj jako symbole statusu społecznego i materialnego rodziny czy jednostki. Chodzi tu zwłaszcza o takie dobra materialne, jak domki jednorodzinne, samochody i jachty, których rozmiary, jakość (marka), wygląd i wartość rynkowa mają świadczyć o statusie ich posiadaczy. Rzeźbom pokazującym owe symbole statusu Wurm nadaje nienaturalne, „otłuszczone” kształty. Nazywa je zresztą „tłustymi rzeźbami”, co po polsku najlepiej chyba można oddać przez określenie „wypasione” rzeźby. Owe rzeźbiarskie obiekty o rozmiarach identycznych z rzeczywistymi prezentują monstrualnie rozdęte przedmioty, które jakby „obrosły” zwałami tłuszczu, pod którym zniknął wyjściowy kształt domu lub stworzona przez producenta forma karoserii. Jachty, które bywają traktowane jako symbole erotycznej atrakcyjności ich posiadaczy, w rzeźbiarskich pracach Wurma

ukazane są w dziwnie zwiotczalym, obwisłym kształcie. Komizm tych realizacji polega na groteskowym wyolbrzymieniu językowych i myślowych stereotypów, które artysta traktuje z dziecięcą dosłownością jako swoistą instrukcję rzeźbiarską, a następnie owe językowe wytyczne realizuje. W przypadku tych realizacji humor stanowi także istotny składnik strategii artystycznej twórcy, jest niezbędnym składnikiem reguł gry wyznaczanych przez artystę.

Jesienią 2006 roku w Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Wiedniu (MUMOK) wystawę artysty zapowiadał naturalnych rozmiarów domek jednorodzinny, który jak ostrze siekiery wbity został w „czołko” tego przypominającego ogromny betonowy bunkier budynku. Erwin Wurm dokonuje tutaj dosłownego zderzenia dwóch światów symbolizowanych przez te architektoniczne formy: świata sztuki (brutalny, ascetyczny betonowy kubik muzeum) i świata architektonicznej codzienności (zwykły domek z dwuspadowym dachem, który – co najwyżej – może pretendować do schludności i funkcjonalności). Przedmiotem gry stał się również dom rodziców artysty, stojący w jego rodzinnej miejscowości Bruck an der Mur, na podstawie którego powstał model, który na szerokość zredukowany został do 1/6 oryginalnego obiektu (Wurm zaprezentował go pod tytułem *Narrow House* w 2011 roku podczas 54. Biennale w Wenecji). Całe wyposażenie domu, odtworzone z dużym pietyzmem, również zostało ściśnięte na szerokość do 1/6 swych rzeczywistych, „normalnych” wymiarów. Żart Wurma ujawnia się tutaj w pełni, gdy zobaczymy dziesiątki ciekawskich widzów, którzy zaglądają przez okna do środka domu lub przeciskają się przez jego absurdalnie wąskie wnętrza. Przykładem zmaterializowanej gry słownej (*jocus*) może być praca *Art Basel Fucks Documenta*. Artysta nadaje tu formę rzeźbiarską nieparlamentarnemu językowemu wyrażeniu, a zatem dokonuje translacji słownej frazy na formę plastyczną, w wyniku czego powstał obiekt, który konkurencję między dwoma ważnymi europejskimi instytucjami, prezentującymi

najważniejsze trendy i nazwiska sztuki współczesnej, przedstawia w formie surrealistycznej, aczkolwiek bardzo dosadnej, przekonującej i zabawnej kopulacji dwóch gmachów „ucieleśniających” (dosłownie) owe czcigodne instytucje. Ostrze ironii artysty trafia tutaj celnie w ustawiczne walki, które toczą między sobą rozmaite instytucje (i związani z tymi instytucjami ludzie) zajmujące się sztuką. Skoro padło tu słowo „ironia”, to warto przypomnieć refleksję Odoona Marquarda, który, zastanawiając się nad tym, co łączy, a co dzieli śmiech i ironię, zauważył, że *humor to, by tak rzec, forma raczej pojednawcza, taka, która z rzeczywistością zawiera pokój, ironia natomiast, jako siła wywrotowa, właśnie z rzeczywistością nie pakuje*¹⁶.

Humor i ironia Erwina Wurma nie kierują się jedynie ku otaczającej artystę rzeczywistości. Bardzo często jego dzieła mają autoironiczny charakter, tak jakby artyście zależało, by także względem siebie (względem własnej pozycji i sytuacji życiowej) uzyskać odpowiedni dystans. Dystans, jaki może zapewnić jedynie autoironiczny, humorystyczny ogląd siebie samego. Z jednej strony autoironia obecna jest niewątpliwie w wielu jednonumitowych rzeźbach, w których twórca sam występuje, w których zatem podmiotowo-przedmiotowy schemat związany z tworzeniem i odbiorem dzieł sztuki ulega zakwestionowaniu, gdyż podmiot-artysta staje się tutaj równocześnie przedmiotem-dziełem i obu tych ról czy też obu tych stanów nie da się od siebie oddzielić. Humorystycznemu oglądowi poddaje tutaj twórca zarówno samego siebie (np. w pracy *Artysta błaga o łaskę*), wydobywa komiczne aspekty tradycyjnych form funkcjonowania motywu autoportretu w sztuce czy pomysłów artystów w takim nurcie sztuki współczesnej jak *body art*. Z drugiej strony autoironiczny dystans Erwina Wurma najpełniej chyba ujawnił się w realizacji, w której artysta sportretował siebie w postaci korniszona. Komentując ów *Autoportret jako korniszon* (2008), artysta z pełną powagą oświadczył, że – jego zdaniem – ogórki wykazują podobne indywidualne różni-

cowanie, co ludzie, i – mimo tej różnorodności kształtów, chropawości lub gładkości skórki – rozpoznajemy je jako ogórki właśnie. Na dodatek Wurm zdecydował się nadać tej wykonanej w akrylu rzeźbie takie cechy, by widz miał wrażenie, że została ona stworzona w szlachetnej technice odlewu z brązu (mówiąc ściślej – brązu patynowanego), a zatem w technice, która kojarzy się przede wszystkim z podniosłymi, pomnikowymi realizacjami rzeźbiarskimi. Nieco później wykonał cały szereg takich „pomników-korniszonów” (o rozmiarach równych wzrostowi człowieka, przyozdobionych dodatkowo kolorowymi wełnianymi czapkami), które jako korniszonowa aleja stanęły na dziedzińcu Museum der Moderne w Salzburgu.

Erwin Wurm z pewnością nie wyśmiewa rzeczywistości, nie zamyka granic do pewnych jej wymiarów czy obecnych w niej przypadłości (nie odgranicza od nich także siebie samego), lecz – przeciwnie – właśnie granice owe otwiera. Posługuje się humorem, by „przyśmiać sobie rzeczywistość”¹⁷. W jego strategii artystycznej humor i śmiech są bronią, lecz nie bronią masowego, tylko raczej miejscowego rażenia. Stosowaną miejscowo, czyli podobnie jak stosuje się czasem lekarstwo czy znieczulenie. To broń, dzięki której skostniałe hierarchie wartości ulegają, jeśli nie unieważnieniu, to na pewno osłabieniu; broń, która rozrywa gorsety stereotypów, konwensów i politycznej poprawności.

SŁOWA KLUCZOWE: **ERWIN WURM, HUMOR, GRA, IRONIA, RZEŻBA, PODMIOT-PRZEDMIOT**

- 1 Hans-Georg Gadamer, *Język i rozumienie*, przełożyli Piotr Dehnel i Beata Sierocka, Warszawa 2003, s. 32.
- 2 Odo Marquard, *Apologia przypadkowości*, przełożyła Krystyna Krzemieniowa, Warszawa 1994, s. 146–147.
- 3 Tamże, s. 147.
- 4 Tamże.
- 5 Tamże.
- 6 Tamże, s. 150.
- 7 Grzegorz Dziamski, *Estetyka wobec praktyki sztuki najnowszej* [w:] *Wizje i rewizje. Wielka księga estetyki w Polsce*, pod red. Krystyny Wilkoszewskiej, Kraków 2007, s. 196.
- 8 Tamże.
- 9 Teksty instrukcji Yoko Ono [za:] Grzegorz Dziamski, dz. cyt.
- 10 Umberto Eco, *Sześć przechadzek po lesie fikcji*, przełożył Jerzy Jarniewicz, Kraków 1996, s. 15; por. także Umberto Eco, *Lector in fabula*, przełożył Piotr Salwa, Warszawa 1994.
- 11 Tamże, s. 13.
- 12 Tamże, s. 34.
- 13 Wolfgang Welsch, *Estetyka poza estetyką*, przełożyła Katarzyna Guczalska, Kraków 2005, s. 163.
- 14 Tamże.
- 15 Giorgio Agamben, *Profanacje*, przełożył Mateusz Kwaterko, Warszawa 2006, s. 96.
- 16 Odo Marquard, dz. cyt., s. 152.
- 17 Tamże, s. 150.

Marek Śnieciński

Humor as an Element of Artistic Strategy – Erwin Wurm and his work

Humor is in the very center of E. Wurm's art strategy. He believes that 'humor is a weapon'. It is the weapon that allows us to see the world and ourselves without pomposity and solemnity masking the real problems. Humor forms the distance to a variety of phenomena, myths and stereo-types which model modern life. Laughter always includes the form of self-distance (H.G. Gadamer). The text analyzes a series of sculpture-events entitled 'One Minute Sculptures' and other works by the Austrian artist produced in traditional carving techniques. They include such elements of humor as ludus and locus (G. Agamben). The text also analyzes the artist's actions that undermine subjective – objective diagram inscribed in creation and art perception (W. Welsch). It is not without significance that Wurm's humor and irony are not directed only toward his environment, but also toward himself (self-irony).

KEYWORDS: ERWIN WURM, HUMOR, GAME, IRONY, SCULPTURE, SUBJECT-OBJECT