

AWANGARDOWE GRY Z KULTURĄ W KULTUROZNAWCZEJ PERSPEKTYWIE

Wydaje się, że w tytule niniejszych refleksji najmniej problematycznym terminem jest słowo *gry*, natomiast znacznie więcej wątpliwości pojawia się w przypadku jego pozostałych elementów. Przymiotnik *kulturoznawcza* pojawił się dlatego, iż tytułowa perspektywa jest tutaj przyjmowana przez historyka sztuki i że w wielu momentach jest ona zbieżna z tą, jaką proponował, między innymi, Aby Warburg, wybitny hamburski historyk sztuki. W swoich badaniach łączył on analizę formalną z kulturologiczną, uważając, iż niemożliwe jest oddzielanie historii sztuki od historii kultury, ponieważ dzieło sztuki można badać tylko w powiązaniach ze wszystkimi obszarami kultury [Białostocki 1987, 199]. Ta perspektywa, później w różny sposób adaptowana przez wielu badaczy sztuki, między innymi Erwina Panofsky'ego i Ernsta Gombricha, nadal zmusza do zastanowienia się nad relacjami między historią sztuki a historią i teorią kultury.

Problem relacji między sztuką a kulturą skłania do refleksji zwłaszcza w badaniach nad sztuką XX i XXI wieku. Twórczość reprezentantów awangardy – postrzeganej często jako zwarty oddział artystów-zwiadowców anektujących kolejne terytoria – wydaje się szczególnie „gorącym” rejonem, porównywalnym, jak to zauważył Thierry de Duve, do pola walki, ponieważ tutaj zwykle ścierają się ze sobą zwolennicy awangardowej twórczości i jej przeciwnicy [de Duve 1998, 20]. Zdaniem francuskiego krytyka historyk awangardy, jeśli pragnie zachować bezstronność, powinien wczuć się nie tyle w rolę żołnierza, ile bardziej wojennego reportera. Jednakże kojarzenie awangardy ze sferą militarną nie wydaje się słuszne – o czym będzie jeszcze mowa – i dlatego proponujemy tutaj przyjęcie

postawy nie wojennego reportera, lecz badacza, który działaniom artystów reprezentujących awangardę będzie się przyglądał chłodnym okiem z szerszej, kulturowej perspektywy. Historyk sztuki ma świadomość, że twórczość przedstawicieli awangardy niejednokrotnie zaczyna wyrazić się rysować dopiero w kontekście, jakim jest kultura lub cywilizacja, natomiast bez takiego kontekstu straciłaby ona swój artystyczny status, czego przykładem może być słynna *Fontanna* Duchampa, dadaistyczne parodiowanie instytucji politycznych czy surrealistyczne „przesuwanie” rzeczywistości polegające na parafrazowaniu różnych jej przejawów. Wydaje się również czymś oczywistym, że kulturoznawcza perspektywa zastosowana w badaniach sztuki może przenikać się z perspektywą heremeneutyczną, egzystencjalną, psychoanalityczną lub, na przykład, kontekstualną, której świadectwem mogą być studia feministyczne i postkolonialne.

Podobnie nieostre, jak tytułowa „kulturoznawcza perspektywa”, wydają się również pojęcia *awangarda* i *kultura*. Pierwszy termin, dzięki swojej militarnej etymologii, zwykle jest rozumiany jako oznaczenie zwartej formacji artystycznej, niemalże o bojowych cechach, prącej do przodu, ukazującej nowe możliwości i odkrywającej nowe, jeszcze nieznanne terytoria, które artysta może zaanektować. „Awangarda zgodnie z jej sięgającą wieków średnich etymologią jest jak gdyby instytucją w instytucji: czołowym oddziałem armii, która ma specjalne zadania, skład i wyposażenie. Awangarda jest stale w ruchu, w natarciu, idzie naprzód i pociąga za sobą innych” – pisał w 1986 r. Mieczysław Porębski [Porębski 1986, 170]. Problem polega jednak na tym, że awangarda nigdy w istocie nie była czymś „zwartym”, a tym samym nie mogła być formacją w wojskowym rozumieniu. Ponadto w żadnej armii nie do pomyślenia jest sytuacja, w której awangarda – jako oddział przedni, czyli zwiad – zwraca się przeciwko „siłom głównym”, ponieważ wtedy ów oddział przestaje być awangardą i staje się zbieraniną buntowników, dezertersów i ironistów, którzy występują przeciwko własnej armii.

Interesujące spojrzenie na działania artystów awangardy zaprezentował José Ortega y Gasset, publikując w 1925 roku swoje znane uwagi o dehumanizacji sztuki. Hiszpański filozof zauważał, że „współczesny artysta zachęca do spojrzenia na dzieło sztuki jako na żart, jako na kpiny sztuki z siebie samej”, że „nowa sztuka ośmiesza samą siebie” i że „konsekwencją odwrotu sztuki od samej siebie jest odrzucenie wszelkiego patosu”. Jego zdaniem sztuka nowoczesna staje się triumfem młodości nad starością,

bowiem nowoczesny artysta, niczym dziecko, nieustannie się bawi, a to miałyby być prefiguracją „dziecięcego” stanu nowoczesnej kultury, która coraz bardziej staje się apoteozą tego, co nowe i młode. „Europa wkracza w erę chłopiństwa – to nie ulega wątpliwości”, podkreślał José Ortega y Gasset [Ortega y Gasset 1980, 316-317].

Nie wszyscy europejscy nowocześni artyści w tym czasie się bawili. Natomiast tym, co łączy twórczość awangardowych artystów, niezależnie od tego, czy drwili z nowoczesności, czy też żarliwie usiłowali ją przeobrażać, było dążenie do nieustannego wykraczania poza to, co ona ze sobą niosła. Wyrażało się to w próbach szukania czegoś najwcześniejszego, pierwotnego – rzecz by można: źródłowego. Owa tęsknota za pierwotnością różnie się manifestowała. Francuscy puryści, niczym średniowieczni teolodzy ze szkoły w Chartres, usiłovali dostrzec iście pitagorejski ład świata, najdoskonalej przejawiający się w formach „czystych”, „pierwotnych”, czyli geometrycznych. Inni artyści, szukając pierwotności, inspirowali się, na przykład, zewnętrzną estetyką obrzędowych obiektów plemiennych, czego jednym z przykładów może być twórczość Picassa. Analogicznym tego wyrazem stawały się etnograficzne zainteresowania surrealistów, w różnych obliczach plemiennosci dostrzegających przejawy cudowności. Owa chęć dotknięcia tego, co uchodziło za pierwotne również często przybierała postać gry z nowoczesnością i była prowokacją. Można więc powiedzieć, na przekór apologetom militarnych konotacji awangardy, że wielu jej przedstawicieli nie tyle parło do przodu w celu odkrycia nowych obszarów do zaanektowania, lecz również tęsknie zwracało się ku różnie pojmowanej pierwotności, odległej w czasie lub przestrzeni i tam szukało tego, co nowoczesność już utraciła.

Kolejna tytułowa kategoria, *kultura*, wydaje się mieć najszerzej otwarte pole znaczeń i dlatego z największym oporem poddaje się definiowaniu. Jej najogólniejszy sens, powtarzający się w wielu wariantach, zawiera się w stwierdzeniu, że jest ona rzeczywistością *stricte* ludzką – złożoną z różnych, często równoległe istniejących wzorów myślenia i zachowania, przyjętych systemów wartości, jak również sposobów konceptualizowania świata, a nawet sfery zmysłowej i emocjonalnej. Tak pojmowana rzeczywistość często stawała się polem awangardowych gier, których pierwszymi obiektami stały się – uznawane za oczywiste zwłaszcza w środowiskach establishmentu – wyobrażenia dotyczące powinności artysty, założenia o odpowiednio wysokiej i nader specyficznej pozycji sztuk pięknych, założenia o smaku artystycznym i estetyce dzieła

sztuki a także instytucje sztuki – takie jak muzea, galerie, słynne „salony” i krytyczna refleksja o sztuce wraz komercyjnym rynkiem sztuki. Dodajmy jednak, że przedstawiciele awangardy na ogół wywodzili się ze środowisk mieszczańskich i że w istocie buntowali się oni przeciwko „własnemu domowi”.

Świadectwem tego może być dzieło, które głównie w amerykańskiej mitologii sztuki nowoczesnej uchodzi za przyczynę całej lawiny wypadków. Chodzi o *Panny z Awinionu* Picassa – otwierające drogę do kubizmu, traktowanego jako katalizator wszystkich późniejszych przemian w sztuce. Obraz Picassa można postrzegać jako prowokację w kilku płaszczyznach. Najpierw jest on narzędziem gry prowadzonej z konwencjonalnym tematem, za jakie uchodzą kobiece akty – przez fakt, iż bohaterkami obrazu artysta uczynił prostytutki w domu publicznym. Dzieło postrzegane z feministycznej perspektywy demaskowało – według amerykańskiej badaczki sztuki i kultury Tamar Grab – istotę aktu jako nurtu tematycznego w malarstwie europejskim, opartego na idei przedstawiania na ogół młodych i atrakcyjnych, także seksualnie, nagich kobiet [Grab 2001, 55]. Obraz przedstawia kobiety sprowadzone do najbardziej prymitywnej roli „zaspokajaczek” męskich potrzeb seksualnych, stając się dzięki temu, według Tamar Grab, świadectwem męskiego szowinizmu i podglądactwa. Prowokacyjna wulgarność treści dzieła spotęgowana jest też „wulgarną” estetyką jego formy, bowiem Picasso malował obraz *alla prima*, dosyć surowo, wręcz „prymitywnie”. Ów „prymitywizm” wyraża się również w ograniczonej gamie barw – głównie trudnych do zestawienia razem brązów i błękitów – a także w zygzakowatych, pokawałkowanych kształtach kobiecych ciał. Ponadto nieomal legendą stały się tutaj inspiracje sztuką „prymitywną” – przede wszystkim rytualną rzeźbą afrykańską i obrzędowymi maskami, które Picasso widział w paryskim Trocadéro, a także rzeźbą staroiberyjską. Te „prymitywne” nawiązania nie są jednoznaczne w swojej wymowie, ponieważ można widzieć w nich, jak już sygnalizowano wcześniej, próbę dotknięcia tego, co pierwotne, co jednocześnie sytuowało się poza normami i wzorami sztuki europejskiej. „Afrykańskie” nawiązania były jednocześnie prowokacją, ponieważ plemienną rzeźbę i maski w tym czasie sytuowano jeszcze poza polem sztuki, a ponadto uchodziły one za synonim „dzikości”, irracjonalności i „ciemności”, co pozwalało widzieć w nich antytezę tego, co „cywilizowane” i tym samym godne szacunku.

W późniejszych, już kubistycznych dziełach Picassa, Braque'a i związanych z nimi artystów gra z estetyką dzieła sztuki, czyli konwencjonalnym wyobrażeniem jego piękna, doprowadziła do odrzucenia idei obrazu wspartej na tradycyjnej perspektywy, ujmowanej przez Leona Battistę Albertiego w traktacie *De pictura* hasłem: „otwarte okno”. Sposób przedstawiania przestrzeni w obrazie, jak chciał Erwin Panofsky, można traktować jako strukturę symboliczną i jeśli idea renesansowego obrazu byłaby według niego symboliczną reprezentacją swoście całościowej wizji rzeczywistości, ujętej w sztywne szkielet zbiegających się linii, to nowa przestrzeń awangardowego dzieła sztuki wydaje się świadectwem jej dezintegracji [Friedeberg 2006]. Brak całościowej wizji rzeczywistości, kolażowy sposób jej postrzegania można traktować jako egzemplifikację połącznienia związków pomiędzy poszczególnymi elementami kultury, które coraz częściej, nie mając już funkcjonalnego powiązania, prowokują wątpliwości co do sensu ich istnienia. Kubistyczne kolaże – przypomnijmy – stosowane nie tylko w obrazach, lecz również w przestrzennych reliefach i rzeźbie, uwolniły tę ostatnią na długo przed „rewolucją” Anthoniego Caro od zwyczajowego postumentu i konwencji materiałowej. Dzieło sztuki było odtąd bardziej konstruowane, zestawiane, klecone lub budowane niż w tradycyjny sposób rzeźbione lub malowane, dzięki czemu jego kreacja stawała się swoistą trawestacją procedur produkcji, będących jednym z wyznaczników nowoczesności. Jednocześnie świat przedstawiany w dziele coraz częściej tworzyły „produkcyjne” realia – tym samym to, co stanowiło egzemplifikację prywatności zaczęło być wypierane przez elementy wywiedzione z codziennej, zbiorowo doświadczanej rzeczywistości. Takimi elementami stawały się – na przykład w kubistycznych *papier colles* – gazety, kartonowe opakowania i reklamowe anonse. Świat przedstawiony w dziele sztuki w sensie „proceduralnym” i ikonograficznym tworzyły, jak w kolażach Maxa Ernsta lub dadaistycznych fotomontażach, mechanicznie powielane obrazy, między innymi fotograficzne i filmowe. Były to również banalne obiekty codziennego użytku, takie na przykład jak krawiecki lub wystawowy manekin, stanowiące często pojawiające się motywy w twórczości surrealistów. Elementami tej rzeczywistości, ważnymi z perspektywy artystów okazywały się również różnego rodzaju miejsca publiczne – mogła to być wielka wystawa światowa, muzeum etnograficzne, witryna domu towarowego, przestrzeń zoo, cyrku, lunaparku, *variété* etc. W istocie źródłem inspiracji, odniesieniem lub obiektem gier



stawała się przestrzeń wielkiego miasta, przypominająca rozległy labirynt pełen różnorodnych atrakcji.

Świadectwem prowokacyjnych gier artystów awangardy stawał się także parodystyczny „realizm” dzieł sztuki, wynikający często z zastosowania wspomnianych wcześniej produkcyjnych procedur. Przykłady tak rozumianego „realizmu” dostrzeżemy w kubistycznych kolażach czy „realistycznych” obiektach Duchampa. Cerata wydarta z siedziska krzesła i wklejona do jednego z obrazów Picassa (*Martwa natura z ceratą wydartą z siedziska krzesła*, 1913, Musée Picasso, Paryż) prowokuje do postawienia w istocie retorycznego pytania: czy można wyobrazić jeszcze bardziej realistyczne przedstawienie ceraty od autentycznej ceraty umieszczonej w obrazie? W obiektach Duchampa tradycyjna dialektyka znaczone/znaczące ulegała zatarciu, ponieważ każdy z nich „realistycznie” przedstawiał dokładnie to, czym w istocie był – koło rowerowe przymocowane do taboretu, suszarkę do butelek, porcelanowy, odwrócony pisuar czy łopatę do odgarniania śniegu. „Realizm” mogło jeszcze potęgować ironiczne rozwiązanie problemu, jakie od wieków intrygowało wielu artystów: było nim przedstawienie ruchu. W *Kole rowerowym* Duchampa wystarczyło odpowiednio poruszyć kołem, aby jego ruch doprowadził do zatarcia widoku szprych. Tego rodzaju ironiczne gry, jakie artyści w różny sposób prowadzili z tradycją w sztuce, zdają się w pełni potwierdzać przywołaną na początku tezę José Ortegi y Gassetta o nowoczesnym artyście bawiącym się niczym dziecko. „Realizm” dzieła i industrialne procedury zastosowane do jego kreacji, zanik tradycyjnej perspektywy w obrazie, inspirowanie się sztuką plemienną nie tylko doprowadziły do przeobrażenia estetyki dzieła, lecz również podważyły oczywistość pojęcia smaku artystycznego i przekształciły dotychczasowy, kulturowo określony status dzieła sztuki, dzięki czemu przysłowiowe już *Koło rowerowe*, odwrócony pisuar i łopata Duchampa stały się elementami tego samego dziedzictwa kulturowego, jakie tworzyły *Nike z Samotraki* i *Wenus z Milo*.

Ironiczna gra, oparta na humorze i ironii, dotyczyła nie tylko statusu dzieła sztuki, jego estetyki i związanej z nią kwestii dobrego lub złego smaku. Obiektem gier stawała się również jego interpretacja. *Ready-made* Duchampa, na przykład, pozwalały na wiele różnorodnych odczytań, co ilustrowało umowność każdego sensu, jaki można im było przypisać. Najlepiej ilustrować to może *Wielka szyba*, wymownie nazwana przez artystę „maszyną do interpretacji”. Innym przykładem jest *Koło rowerowe*. W alchemicznym ujęciu koło mogło być użyte w celu przedstawienia idei

czwartego wymiaru – gwałtownie wprowadzone w ruch obrotowy tworzy płaszczyznę, poprzez którą żaden materialny obiekt nie jest w stanie przeniknąć. Ruch koła rowerowego, w sensie alchemicznym, był więc postrzegany jako wyrażenie idei przekształcania się tego, co niematerialne w „widoczną materię” [Moffit 2003, 241-243]. W alchemii za konwencjonalny znak uchodziła figura koła umieszczona w kwadracie, czego konceptualizacją stało się umieszczenie przez Duchampa koła rowerowego na taborecie, którego podstawę tworzyły cztery nogi. W alchemicznej perspektywie ruch koła postrzegano jako wyraz niestałości, zmienności i jednocześnie jako synonim tego, co żeńskie. Natomiast taboret – będący egzemplifikacją kwadratu – stawał się alchemicznym znakiem stałości i męskości. Obie części konstrukcji, koło i taboret połączone razem mogły więc symbolizować okultystyczną dialektykę ducha i materii [Choucha 1992, 44]. Dzieła Duchampa dawały się też interpretować z innych perspektyw, między innymi psychoanalitycznej i w takim ujęciu *Koło rowerowe* mogło uchodzić, na przykład, za znak złączenia się męskości i kobiecości. „Falliczny” stółek z czterema nóżkami byłby w związku tym pionową formą oznaczającą stałość i zarazem męskość, natomiast koło, jako znak waginalny, stawałoby się seksualnym wyznacznikiem kobiecości. Cała kompozycja interpretowana z psychoanalitycznej perspektywy mogła więc uchodzić za symboliczne przedstawienie aktu seksualnego.

Obiekty Duchampa stanowiły dowcipne „nakłucie” reguł rynku sztuki, którego podstawę stanowiła przecież materialna, finansowa wycena dzieła. Bywały one również, co wielokrotnie analizowano, narzędziem humorystycznej gry z instytucjami sztuki, takimi jak jej krytyka, muzea czy galerie. Obiekty Duchampa można również interpretować jako wymowne komentarze nowoczesnej kultury. *Suszarkę do butelek* i *Koło rowerowe* próbowano odczytywać jako parafrazy – kolejno – wieży Eiffla i wielkiego koła, diabelskiego młyna, jaki stanął nieopodal wieży jako jeden z elementów wielkiej wystawy powszechnej w 1900 roku. Oba usytuowane w centrum stolicy ówczesnego świata obiekty uchodziły za ikony nowoczesności – jako niezwykle logicznie, w inżynierski sposób zaplanowane i skonstruowane konstrukcje. Obie budowle, jeśli spojrzeć na nie z odpowiedniej perspektywy, zarazem odsłaniały irracjonalny wymiar europejskiego racjonalizmu, uchodzącego przecież za ideowe podłoże nowoczesności. Ich użyteczność była wysoce wątpliwa i dlatego można je postrzegać jako synonimy absurdalności – służyły co najwyżej zabawie

i prezentacji możliwości technologicznych człowieka ery nowoczesnej [Weiss 1994, 133]. Gigantyczna wieża Eiffla dzisiaj uchodzi za oczywisty – z turystycznego punktu widzenia – symbol Paryża, nie budząc żadnych już kontrowersji, natomiast niewielki w porównaniu z nią porcelanowy pisuar Duchampa, zatknięte na stołku koło rowerowe i suszarka do butelek nadal wywołują wiele emocji.

Awangardowe gry w pierwszym rządzie dotyczyły sfery kultury artystycznej, dotychczas postrzeganej jako wydzielone i starannie wypielęgnowane pole. W którymś momencie przekroczyły one jego granice, czyli kultury w znaczeniu wąskim, i zaczęły dotyczyć kultury w znaczeniu szerokim, czyli możliwie najszerzej pojmowanego środowiska człowieka. Coraz częściej ich obiektem stawał się również racjonalizm jako jeden z zasadniczych elementów postępu, czyli „wielkiej narracji” ery nowoczesnej w koncepcji Jeana-François Lyotarda. Obiektami prowokacyjnych poczynań artystów okazywał się, między innymi, świat techniki i organizacja społeczna. Artyści w martwocie świata maszyn usiłowali dostrzec znamiona erotyki, co było jednym z elementów dadaistycznych a później surrealistycznych parodii, w których można widzieć strategię oporu wobec represji, jaką był przymus racjonalnego myślenia i postępowania. Przypomnijmy również program berlińskich dadaistów, „przedrzeźniających” w swoich działaniach partie polityczne, nazywających siebie *die Kunstkomunisten* i w swoim artystyczno-politycznym programie proponujących powołanie ministerstwa spraw płciowych czy nawołujących do powszechnego bezrobocia, którego gloryfikacja wynikała z przeświadczenia, iż to maszyny powinny pracować, zaś w przypadku człowieka każda praca jest uciążliwą, uwłaczającą jego godności koniecznością. Ironiczne dublowanie „normalności” pozwalało na obnażanie istoty nowoczesności, jaką było notoryczne poddawanie organizowaniu i następnie kontrolowaniu coraz to nowych obszarów codzienności. Jednym z bardziej znanych dzieł, będących wymownym dadaistycznym komentarzem nowoczesności i zarazem człowieka ery nowoczesnej jest powstała w 1920 roku *Mechaniczna głowa* Raoula Hausmanna, pastisz portretowej rzeźby, którego głównym elementem stała się drewniana głowa „pozy-skana” z krawieckiego manekina. Artyści niestrudzenie zgłębiali wszelkie świadectwa tego, co w powszechnym odczuciu uchodziło za pewne i oczywiste, w efekcie obnażając całkowitą względność nieomal wszystkiego. Mieszczańska, Weberowska racjonalność w idei sztuki Merz Kurta Schwittersa znajdowała swój wyraz w dwóch, równoważnych względem

siebie sposobach działania artysty. Jeden z nich opierał się na bardzo odpowiedzialnym prowadzeniu w rodzinnym Hanowerze pracowni grafiki użytkowej, w której Schwitters niezwykle rzetelnie wywiązywał się ze wszelkich zobowiązań, między innymi terminowo realizując zamówienia rady miasta Hanower i koncernu papierniczego Pelikan. Natomiast świadectwem opozycyjnie rozumianej racjonalności lub – jak kto woli – całkowitej irracjonalności stało się budowanie słynnej wieży *Merz* we własnym mieszkaniu czy skomponowanie równie znanej *Ursonate*.

W środowisku surrealistów opór przed racjonalnym widzeniem świata wyrażał się z kolei w gloryfikowaniu cudowności, niesamowitości i dziwności. Strategie gier mających na celu „dotykanie” rzeczywistości przybierały tutaj bardzo różne formy. Jedną z nich stało się wykorzystywanie przez artystów ówczesnie młodej dyscypliny naukowej, jaką była etnografia, która dzięki wspieraniu się na studiowaniu nie-zachodnich kultur pozwalała na kwestionowanie zachodnich norm kulturowych [Ratnam 2004, 58]. Aktywność części środowiska surrealistów w dziedzinie etnografii pozwoliła na stworzenie podwalin w postrzeganiu kultury jako rozbudowanego zbioru sztucznych konstrukcji, maskujących inne realności. Poznawanie obcych kultur pozwalało zrozumieć, że własna kultura jest tylko jedną z wielu możliwości i że jest ona konstruktem złożonym z maskujących norm, rodzajem zasłony, za którą kryje się inna, „prawdziwa” realność. Znaczące wydaje się również i to, że surrealiści jako pierwsi, właśnie dzięki zainteresowaniu się etnografią, zaczęli postrzegać kolonializm wraz z jego negatywnymi konsekwencjami. Przykładem może być akcja surrealistów, obnażająca właściwy sens wielkiej wystawy zorganizowanej na peryferiach Paryża, w lasku Vincennes, pod nazwą *Exposition Coloniale Internationale* w 1931 roku. Miała ona charakter parku tematycznego ze specjalnie na tę okazję wzniesionymi pawilonami, z których każdy poświęcono innej kolonii, między innymi: Martynice, Nowej Kaledonii, Kongo, Kamerunowi, Indochinom. Znalazły się tutaj zrekonstruowane plemiennne wioski z zamieszkującymi je krajowcami, liczne prezentacje plemiennych kostiumów, rytualnych statuetek, masek i innych obiektów [Ratnam 2004, 62], w specjalnych wybiegach o powierzchni trzech hektarów eksponowano dzikie egzotyczne zwierzęta [Ageorges 2006, 146]. Cel wystawy został jasno zdefiniowany – było nim celebrowanie imperialnej potęgi Francji i patriotycznej dumy, wyeksponowanie francuskiej misji cywilizacyjnej i promowanie ekonomicznych korzyści, jakich powodem było posiadanie kolonie.

Zwiedzająca wystawę publiczność odbierała ją bardzo dobrze, lecz zgrzytem stała się odezwa opublikowana przez surrealistów, wymownie zatytułowana *Nie odwiedzaj Wystawy Kolonialnej*, podpisana przez André Bretona, Louisa Aragona, Yvesa Tanguy'a, Paula Eluarda i Benjamina Péreta. Drugim dysonansem stała się kolejna publikacja surrealistów, zatytułowana *Pierwsza ocena Wystawy Kolonialnej*, trzecim zaś konkurencyjna wystawa, zorganizowana przez Aragona, Eluarda i Tanguy'a we współpracy z Ligą Antyimperialistyczną, zatytułowana *Prawda o koloniach (La Vérité sur les Colonies)*. Wystawie towarzyszyło hasło: *Ludzie, którzy zniewalają innych nie mogą być wolni (Un peuple qui en opprime d'autres ne s'aurait être libre)*. Pojawił się tutaj wielki transparent ze słowami Lenina: *Imperializm jest ostatnim stadium kapitalizmu*. Teksty i materiały wizualne – druki i fotografie – wyeksponowane na wystawie składały się na całkowicie odmienny obraz kolonii od tego, jaki zaprezentowano na oficjalnej *Exposition Coloniale Internationale*. Działania artystów ukazywały kolonializm jako świadectwo ekspansji zachodniego kapitalizmu, jako eksploatację niosącą zniszczenie i często śmierć, jednocześnie obnażały prawdziwy cel wystawy kolonialnej, czyli „złagodzenie” lub „zmiękczenie” faktycznego obrazu realiów kolonialnej rzeczywistości. Niewątpliwie stosunek surrealistów do kolonializmu i wystawy *Exposition Coloniale Internationale* w jakimś stopniu zapewne wynikał z faktu, iż jeszcze przed wystawą zwrócili oni uwagę na sztukę pochodzącą z nieeuropejskich kultur, traktując ją jako nieustanne źródło inspiracji. W dużej mierze owe inspiracje zbiegały się z modą na *l'art nègre*, jakiej wyrazem stała się popularność jazzu, występów Josephine Baker i kolekcjonowanie masek i rzeźb plemiennych w środowisku artystycznej bohemy Paryża.

Przykład paradoksalnej gry z oficjalną kulturą można widzieć także w słynnej prezentacji surrealistów w paryskiej Galerie de Beaux-Arts w 1938 roku. Była ona w jakimś stopniu reakcją na zorganizowaną rok wcześniej w Paryżu wystawę powszechną, zatytułowaną *Exposition Internationale des Arts et des Techniques dans la Vie Moderne*, na której surrealiści nie zostali dopuszczeni do głosu [Barker 2004, 18]. Przypomnijmy, że przedstawiciele różnych ugrupowań awangardowych pracowali przy aranżacji wystawy, natomiast surrealiści – niewątpliwie najbardziej widoczna grupa artystów w Paryżu w tym czasie – zostali pominięci. Ekspozycja w Galerie de Beaux-Arts, otwarta przez Bretona, stała się więc wyrazistą, publiczną manifestacją obecności pominiętego

rok wcześniej ruchu i odniosła wielki sukces w środowiskach wytwornej paryskiej *société*. Widzów intrygowała na wystawie erotyka kobiecych, woskowych manekinów, ustawionych wzdłuż głównego korytarza galerii, podobnie jak słynna później *Deszczowa taksówka* Salvadore'a Dalí, tutaj po raz pierwszy zaprezentowana. W wyciemnionej głównej sali zaskakiwał żarzący się w koksowym piecyku ogień, podobnie jak worki z miałem węglowym, jakie pod stropem zawiesił Marcel Duchamp. Publiczność atakowano nieustannie odtwarzanym z gramofonowej płyty histerycznym śmiechem i drażniono zapachem zaparzonej kawy. Ekspozycja w Galerie de Beaux-Arts stała się wydarzeniem niezwykłym i niewątpliwie zaprzeczającym konwencjonalnym wystawom sztuki. Łączyła w sobie różne środki wyrazu, takie jak obraz, słowo – poprzez liczne druki leżące na wystawie – jak również światło, dźwięk i zapach. Stawała się swoistym spektaklem przywołującym na myśl różne chwytły retoryczne, jakich niewątpliwą manifestacją była zorganizowana rok wcześniej z wielkim rozmachem *Exposition Internationale des Arts et des Techniques dans la Vie Moderne* – postrzegana przez surrealistów jednoznacznie jako przestrzeń symbolicznej przemocy. Ich przestrzenno-wizualno-zapachowo-dźwiękowo-zapachowa aranżacja w Galerie de Baux-Arts była więc przedrzeźnianiem powagi wielkiej wystawy powszechnej, przesyconej propagandowymi treściami. Być może istotniejsze jest jednak tutaj prowokacyjne zacieranie granicy pomiędzy sztuką nowoczesną a kulturą popularną, co wydaje się początkować proces prowadzący do stanu, w którym kultura popularna z czasem stanie się sferą parafrazowania wielu strategii sztuki awangardowej. Zwróćmy również uwagę, że początki tego procesu w istocie były już widoczne na wystawie powszechnej w 1937, która – jako wydarzenie o wydźwięku masowym, służące rozrywce i propagandzie – była jednocześnie zdominowana przez „sztukę wysoką”. Jej przykładem były dzieła malarskie, rzeźbiarskie i architektoniczne, reprezentujące nurt nowoczesnego klasycyzmu, którego najpełniejszą reprezentacją stała się właśnie ta wystawa. „Sztukę wysoką” reprezentowały również liczne, znajdujące się tam dzieła przedstawicieli awangardy, przypomnijmy tutaj wielkie freski Légera czy – z drugiej strony – *Guernicę* Picassa.

Akcje nadrealistów zbiegają się z innego rodzaju działaniami, które były oparte na przemożnej i naiwnej wierze w możliwość przebudowy świata, w imię sztuki, jaką propagowali Bauhauslerzy, konstruktywiści spod sztandaru de Stijl w Holandii czy spod znaku sierpa i młota

w Sowieckiej już Rosji – zaczynając od Malewicza poprzez twórczość Rodczenki aż do pomysłów Tatlina. W tym nurcie awangardy znaleźli się również, między innymi, Charles-Édouard Jeanneret i Amédée Ozenfant, którzy podstawę swojej artystycznej idei wywodzili z Platonińskiego założenia o realności „idealnych form”, istniejących niezależnie od wszelkich uwarunkowań fizycznego świata. Według wspomnianych artystów stanowiły one uniwersalną zasadę obecną w wytworach każdej kultury. Jeanneret i Ozenfant określali je jako „pierwotne elementy”, a zawierały się one w podstawowych geometrycznych figurach, takich jak koło, trójkąt i kwadrat, a także w ich trójwymiarowych ekwiwalentach – kuli, piramidzie i sześcianie. Każdy „pierwotny element”, taki jak sześcian czy kula, zgodnie z argumentacją artystów, mógł egzystować jedynie poprzez przeszczepienie go we „wtórne” rezonacje, których przykładami mogły być, między innymi, kształty cegły lub piłki. Puryzm, w odróżnieniu na przykład od dadaizmu, był poważnym, głębokim i ambitnym założeniem. Konstruktywistyczne idee przebudowy codziennej ikonosfery były właściwie próbami przemodelowania kultury, traktowanymi serio, bez ironii. Ten rodzaj niezamierzonej prowokacyjności w awangardowej sztuce nie jest tu jednak przedmiotem analizy, ponieważ wymagałoby to osobnego i odpowiednio szerokiego potraktowania.

Przedstawione tutaj gry artystów pierwszej połowy XX wieku prowokują do zadania kilku pytań – przede wszystkim: co z tych gier wynika i jakie znaczenie mogą one mieć dzisiaj? W odpowiedzi można stwierdzić, że niewątpliwie stanowiły one prefigurację wielu, często uchodzących za kontrowersyjne, późniejszych działań artystów, co jest niewątpliwie istotne zwłaszcza z perspektywy historii sztuki. Jednym z przykładów takich działań może być założenie w 1979 roku przez Josepha Beuysa, jako dzieła sztuki, Partii Zielonych – pierwszej „zielonej” partii na świecie. Dodajmy, że to „dzieło” dzisiaj jest partią współrządzającą w Niemczech. Działania awangardy stanowiły oczywistą prefigurację, na przykład, badania wytrzymałości systemu kultury artystycznej przez Jeffa Koonsa, nieustannie prowokującego galerzystów, krytyków i kolekcjonerów sztuki kreowaniem dzieł będących uosobieniem absurdu, kiczu i złego smaku. Ceny uzyskiwane za dzieła Koonsa jednocześnie zdają się potwierdzać niezwykłą wytrzymałość systemu kulturowego, dopuszczającego każdy rodzaj gry, każdą prowokację i każdą krytykę. Oczywiście, przykładów twórczości odnoszących się mniej lub bardziej bezpośrednio do sfery

kultury i mającej swoje osadzenie w tradycji awangardy można wymienić bardzo wiele.

Nasuwa się tutaj inna jeszcze refleksja: otóż działania awangardowych artystów są interesujące z perspektywy kulturoznawczej – chociażby dlatego, że czasami w zaskakujący inny sposób pokazują to, co kulturoznawca już wie, co opisali już antropolodzy, socjologowie lub filozofowie kultury. Awangardowe gry z kulturą zdają się więc być czymś równoległym do krytyki nowoczesności, jaką w tym samym mniej więcej czasie prowadzą, między innymi, Martin Heidegger, Ortega y Gasset, Adorno, Horkheimer, Benjamin. Można by rzec, że równolegle do filozoficznego rodzi się – jeśli posłużymy się tutaj trawestacją tytułu znanej książki Jürgena Habermasa – „artystyczny dyskurs nowoczesności”. I kolejna uwaga: dzięki grom prowadzonym przez artystów niejednokrotnie zostaje uchylona zasłona utkana z „form symbolicznych” – jak je nazywał Ernst Cassirer – co zmusza do refleksji nad obecnością nieznanego i nieogarnionego uniwersum, którego kultura byłaby tylko częścią. Taka konkluzja, prowokująca do dalszego namysłu, zapewne powinna zawierać również ostrzeżenie przed potencjalną pułapką, za jaką niejednokrotnie uchodzą „opary” metafizyki.

Bibliografia

- Ageorges S. [2006], *Sur les traces des Exposition universelles. 1855 Paris 1937*, Paris: Parigramme.
- Barker E. [2004], *Art in Paris in the 1930s*, (w:) Wood P. (red.), *Variétés of Modernism*, New Haven and London: Yale University Press.
- Białostocki J. [1987], *Posłanie Aby Warburga: historia sztuki czy historia kukłury?*, (w:) tegoż, *Refleksje i syntezy ze świata sztuki. Cykl drugi*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Choucha N. [1992], *Surrealism & the Occult. Shamanism, Magic, Alchemy, and the Birth of an Artistic Movement*, Rochester, Vermont: Destiny Book.
- de Duve T. [1998], *Kant after Duchamp*, Cambridge, Massachusetts, London, England: The MIT Press.
- Grab T. [2001], *'To Kill the Nineteenth Century'. Sex and Spectatorship with Gertrude and Pablo*, (w:) Green Ch. (red.), *Picasso's Le Demoiselles d'Avignon*, Cambridge: Cambridge University Press.



- Friedberg A. [2006], *The Virtual Window. From Alberti to Microsoft*, Cambridge, Massachusetts, London, England: The MIT Press.
- Moffit J. F. [2003], *Alchemist of the Avant-Garde. The Case of Marcel Duchamp*, New York: State University of New York Press.
- Ortega y Gasset J. [1980], *Dehumanizacja sztuki*, (w:) tegoż, *Dehumanizacja sztuki i inne eseje*, przeł. P. Niklewicz, Warszawa: Czytelnik.
- Porębski M. [1986], *Tradycje i awangardy*, (w:) tegoż, *Sztuka a informacja*, Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Ratnam N. [2004], *Surrealism's other side*, (w:) Wood P. (red.), *Variétés of Modernism*, New Haven and London: Yale University Press.
- Weiss J. [1994], *The Popular Culture of Modern Art. Picasso, Duchamp, and Avant-Gardism*, New Haven and London: Yale University Press.

