



WIOLETTA KAZIMIERSKA-JERZYK

HOMO NOT-SO-LUDENS -

GRAĆ W WIRUS

CZY GRAĆ WIRUSEM?

PERFORMATYWNE ASPEKTY

SZTUKI NAJNOWSZEJ

(WOKÓŁ „TRANSGATUNKOWYCH”

PROJEKTÓW MICHAŁA BRZEZIŃSKIEGO)

SZTUKA DZIŚ MUSI OSCYLOWAĆ POMIĘDZY ZABAWĄ/GRĄ
I SWOISTĄ MISJĄ SPOŁECZNĄ. OCZYWIŚCIE, DLA NOWOCZE-
SNEGO POJĘCIA SZTUKI KONTEKST ZABAWY POZOSTAJE JUŻ
NIEODŁĄCZNY¹, A SPOŁECZNE JEJ UWIKŁANIE JEST OCZY-
WISTOŚCIĄ². MAM TU NA MYŚLI SKORELOWANE POJĘCIA
ZABAWY I GRY, KTÓRE W RÓŻNYCH WARIANTACH SĄ MO-
DELEM PRAKTYKI KULTUROWEJ I SPOŁECZNEJ ZARAZEM³.

Choć to kwestie odwieczne – sztuka ma oddziaływać na ludzi i ich cieszyć (nawet jeśli jest poważna lub smutna) – wcale nie stały się mniej problematyczne. Nie spada przekonanie o słabym zainteresowaniu sztuką, zwłaszcza nowymi jej przejawami, nie tylko wśród statystycznych konsumentów kultury, ale przede wszystkim wśród odbiorców ze sztuką dobrze zaznajomionych⁴. Wydaje się, że społeczne impety neoawangardy, a później sztuki krytycznej i zaangażowanej, dość skutecznie zdezorientowały, ośmieszyły i zniechęciły przypadkowego (ale i powszechnego) odbiorcę. Bezproblemowy dostęp do całej tradycji kultury poprzez Internet niweluje potrzebę śledzenia aktualnych wydarzeń, w każdej chwili bowiem może nas uwieść jakieś „stare-nowe”. A jest ono bardzo konkurencyjne, ponieważ zwykle pasuje do niego któryś ze sprawdzonych kodów odbiorczych. Toteż obecnie strategie artystyczne w dużej mierze polegają na bardziej wnikliwym wyważeniu proporcji owych ludycznych i społecznych aspektów funkcjonowania sztuki. Można zaryzykować stwierdzenie, że spekulacje na temat możliwości lub ograniczeń potencjalnego odbiorcy i manipulację nimi zastępuje inny stosunek do widza i inne pojęcie sztuki – nastawione na współdziałanie i pozbawione złudzeń co do sztywnego odgraniczenia poszczególnych ludzkich praktyk⁵.

1 SZTUKĘ APLIKOWAĆ WIRUSEM

Niezmiennie trudne pozostaje jednak zadanie zaangażowania odbiorcy. Kusząca jest w tej sytuacji myśl, by zająć jego uwagę podstępnie, na przykład – jak w edukacji dzieci – poprzez zabawę. „Podstępnie” – nie zawsze znaczy wyłącznie „przestępczo”⁶. Podstęp to także „sztuczka”, zatem jako strategia artystyczna wydaje się jakby „na swoim miejscu”. Jednak sztuczka artystyczna w formie zabawy to swoista tautologia, wszak zabawa – jak wspomniałam – jest elementem konstytutywnym sztuki. Toteż szczególnie interesujący wydał mi się pomysł Michała Brzezińskiego⁷, by sztukę aplikować... wirusem.

Z gruntu sprawa wydaje się eskalująco niebezpieczna. Po pierwsze, metafora choroby w humanistyce nie służyła opisowi jednoznacznie pozytywnych zjawisk; po drugie, nie ma nic tak złowrogo podstępnego, jak

groźne, nieuleczalne choroby (także wirusowego pochodzenia). Narzucają się więc w tym kontekście elementarne pytania. Czy metafora wirusa może być zabawna? Kiedy wirus – jako strategia artystyczna – jest sensownie umotywowany?

W humanistyce stosunek do metafory choroby jest silnie spolaryzowany. Otóż, w modernizmie interpretacja choroby ulega diametralnej przemianie. Z tradycyjnego zagrożenia przekształca się ona w normę, *zyskuje bezwzględne prawo głosu*⁸, by wreszcie – jako całkowicie zmitologizowana – stać się prawdziwym i jedynym źródłem geniuszu⁹. Współcześnie natomiast rolę demaskującą upraszczające i redukcjonistyczne aspekty metafory choroby odegrały słynne teksty Susan Sontag¹⁰. Jednakowoż metafora choroby nie straciła na swej atrakcyjności; metafora wirusa – jak widać – także (choć nadal nie umiemy zwalczyć wściekliczyny czy AIDS). Lubimy odwoływać się do stanów chorobowych w dużej mierze za sprawą pojawiania się innego/nowego rodzaju chorób, czy innego ich rozmieszczenia na świecie. Zmieniają się także definicje choroby i zdrowia oraz charakterystyka ich czynników. Nie dziwi wobec tego fakt, że na przykład alergie stały tak powszechną inspiracją w humanistyce¹¹. Tak dawniej, jak i dziś, jednym z elementów wyzwalających ten zachwyty chorobą jest zainteresowanie naukami medycznymi i biologicznymi. Zwłaszcza ujmuje nas atrakcyjność wizualna ich przedmiotu badań, ale nie atrakcyjność związana z siłą biologicznego zniszczenia i metaforą śmierci, a ta odkryta przez nanobiotechnologię. Nie inaczej jest w przypadku sztuki Brzezińskiego.

Po raz pierwszy bezpośrednio do metafory wirusa odwołał się artysta w projekcie *Virus video* (2008), realizowanym przy współpracy z Muzeum Sztuki w Łodzi. Był on pomyślany jako animowanie życia artystycznego: *Chciałem, aby „Virus video” stał się pewną formułą spotkań, podczas których dochodziłoby do wymiany między środowiskami akademickimi a artystami. Chciałem zawsze tworzyć **żywe społeczeństwo***¹² [podkr. W.K.-J.], *a ideałem dla mnie były zawsze kolektywy, grupy artystów, którzy mają w formacji o wiele większe możliwości. Moim marzeniem było, aby ten projekt wydostał się z sali łódzkiego Muzeum Sztuki i aby prezentacje mogły dzięki wsparciu Muzeum wyjść na ulice – stąd nazwa. Chodziło o wirusowe rozprzestrzenianie się i masowe działania subwersywne. Chciałem sprowadzić*

ideę wirusowości wideo w wymiar praktyczny, infekować treściami wideo samą rzeczywistość [podkr. W.K.-J.]¹⁵.

Z tej wypowiedzi jasno wynika, że w tytule przedsięwzięcia nie mamy do czynienia z pustą metaforą. Artystę interesuje bowiem autentyczna żywotność środowiska, które chce współkreować. Jego powstawanie opisuje on konsekwentnie językiem biologii: *pierwsza miała być inkubacja, stworzenie środowiska, dla którego będziemy działać dalej*¹⁴. Ludzie jednak nie są organicznie związani ze sztuką: nie wynika to z ich potrzeb, nie usprawnia ich w tym zakresie własne wykształcenie (zwykle, jeśli idzie o treści artystyczne, ograniczane do minimum), nie jest wpisane w społeczne rytuały itp. Ale za to uposażenie psychosomatyczne człowieka umożliwia wtargnięcie w jego życie: zaabsorbowanie jego umysłu, zmysłów i sugestywne doświadczenie własnej cielesności. Te aspekty funduje/gwarantuje odmiana wideo, którą Brzeziński uprawia i faworyzuje także jako odbiorca. Łatwo tu jednak o uproszczenie. Nie chodzi bowiem artyście o to, by „zarazić bakcyłem”¹⁵ sztuki wideo. Ten znany i przestarzały nieco związek frazeologiczny (którego autor *Virus video* nie używa) odnosi się do znikomej jeszcze wiedzy o mikroorganizmach, do bliżej nie wyjaśnionych, wręcz metafizycznych źródeł nagłego olśnienia i fanatycznego nawet zachwyty jakąś dziedziną wiedzy czy sztuki. Brzeziński wszystko to, co „personalistyczne, historyczne i psychologiczne”¹⁶, ideologiczne i polityczne wyłącza poza nawias sztuki. Wirus przenikać ma dzięki właściwościom strukturalnym ludzkiego aparatu percepcji i właściwościom strukturalnym maszyny (komputera), którą posługuje się artysta. Ma być tak, jak w biologicznych uwarunkowaniach życia ludzkiego: nasz organizm pozwala na przenikanie weń innych organizmów, symbiotyczne z nimi relacje (ważne do tego stopnia, iż bez nich nie było możliwe ludzkie życie) albo związki destrukcyjne, uśpione i utajone (np. latencja wirusa).

Na czym polega ta praktyka? Na „wideo-medytacji”. Jej opis odnajdziemy w ostatnim manifeście artysty *BAD FILM – GOOD ART*¹⁷. Komputer – pisze Brzeziński – *jest modelem umysłu, który analizuje, dekonstruuje, przetwarza wszelkie impulsy i dane wnikające z bazy danych. W ten sposób wizualizowana aktywność czystego umysłu, wizje zamkniętych oczu, obrazy poza światem wyobraźni i uwikłaniami w rzeczywistość – to taniec czystych,*

graficznych form [których ...] związek z *pierwotną zmysłową* [...] *rejestracją jest nieuchwytny*¹⁸. Widz nie śledzi ikonografii, procesu przekształceń obrazu, ewolucji form, sprawności artysty w posługiwaniu się medium, nie powinien też się spodziewać, że komputer „podsunie” mu jakąś prawdę o sztuce czy świecie, uchwytną (jakby po omacku, poza wszelkim trudem) dzięki prostemu binarnemu kodowi, że nada oczywisty kształt skomplikowanym przez człowieka pojęciom. Częstkowe kody wykorzystywanych prac (*używałem zawsze półfabrykatów, byłem interpretatorem kultury*¹⁹) przenikające się wzajemnie i przenikające także to, co ma do zaoferowania odbiorca, tworzą pole nieodróżnialności podmiotów uwikłanych w sztukę. *Takie żywienie się kontekstami* [...] *nazwałem „virus video”*²⁰. Te konteksty kreują oczywiście nie tylko treść znakową i symboliczną, ale same media (i maszyny, i ludzkie zmysły) oraz rzeczywistość (i społeczną, i jednostkową artysty). Można w konsekwencji sprowadzić ów obraz wideo do „stymulacji-symulacji”, których zaawansowane przekształcenia warunkują stosowny dystans, niezbędny w medytacji.

Naturalnie, medytacji tej nie należy wiązać z łacińskim źródłosłowem, czyli rozważaniem i namysłem, a ze wschodnią tradycją podnoszącą rolę aktywnej wizualizacji. Metafora wirusa została też wykorzystana w realizacji wideo zatytułowanej *VIRUS VIDEO* (2011), w której dźwięk i obraz zostały wygenerowane z małego fragmentu DNA wirusa grypy i zestawionych z nimi szesnastu odmian bakterii.

W gruncie rzeczy jest to chyba najbardziej sugestywna ilustracja wyżej opisanego procesu twórczego i odbiorczego. Przy zastosowaniu ciągu liczbowego 8, 16, 32, organiczny związek chemiczny, pełniący rolę nośnika informacji genetycznej, inicjuje i „steruje” dalej życiem różnych bakterii. W omawianej praktyce artystycznej „życie” to jest efektem działania programu komputerowego. Przypomina to trochę sytuację, w której choroba wirusowa toruje drogę infekcji bakteryjnej przy słabszym systemie odporności.

Multiplikacje, przemieszczenia, transfiguracje tego, co rzeczywiste i symboliczne, groźne i zabawne, organiczne i schematyczne dają dotkliwe poczucie stymulowanego widzenia, jakby patrzenia za odbiorcę. Jest jasne, że Brzeziński, konstruując swoją metaforę, miał na myśli pewien biologiczny mechanizm, a nie atakowanie widza śmiertelnym w skutkach

wirusem. To nie jest alternatywa: albo sztuka, albo śmierć. Brzeziński nie jest bojówkarzem sztuki. Raczej dekonstruuje pojęcie sztuki w duchu po-artystycznym²¹ i testuje naszą zdolność integrowania różnych obszarów doświadczenia: sztuki, estetyki, nauki, życia potocznego. To nie gest artysty, ślad jego ręki, jego słabości czy afektacje, ideologie i przesłania, mają do nas przemówić, a rzeczywistość medium. Odbiorca musi umieć przy mierzyć ją do własnej rzeczywistości. Nie jest jednak pewne, czy jest do tego zdolny, bo Brzeziński bada właśnie wartości progowe pozwalające na współpracę naszej percepcji zmysłowej i procesów myślowych²². Mechanizm ów jest bezpieczny, dopóki sprzyja rozwojowi odporności człowieka. Co jednak wtedy, kiedy organizm nadmiernie aktywizuje układ odpornościowy przeciwko wirusowi? Nadwyreża i zabija go jego własna reakcja, nadmierna w stosunku do agresora²³.

Odnosząc to metaforycznie do współczesnego odbiorcy, można powiedzieć, że jest to sytuacja, w której zniechęcony, nadwyreżony wymaganiami widz rezygnuje z odbioru wszelkiej sztuki. Jest też możliwe inne źródło porażki – uprzedzenie. Brzeziński sam poświęcił interesujące kuratorskie przedsięwzięcie w ramach działalności Galerii NT (Nowe Technologie)²⁴ pod tytułem *The Madiagate. Globalne ocieplenie* (2010) manipulacjom uskutecznianym przez media. Pośród elementów kontekstowych umieścił dystrybucję fałszywych (przesadzonych) informacji na temat wirusa grypy A/H1N1²⁵ (innym jego podtypem była wzmiankowana w przypisach „hiszpanka”). Choć wszyscy odetchnęliśmy z ulgą, że nie daliśmy się nabrać na kosztowną i obarczoną powikłaniami szczepionkę, to rozwiązanie takie (choć w różnym stopniu) pod uwagę brał zapewne każdy odpowiedzialny człowiek. Tak, czy inaczej, z wirusami chcemy walczyć, choćby domowymi sposobami, nie zamierzamy się im poddawać. Z drugiej jednak strony, prawdopodobnie większość z nas przeszła tę grypę bez potrzeby jej rozpoznawania. Zdaje się, że o to chodzi Brzezińskiemu. Infekować, ale nie szkodzić, zezwalać na tę przyległość wirusa, by na uformowanych przeciwciałach budować swoje „dalej”. A zatem, zabawa w wirus...

2 ZABAWA W WIRUS

Przypomnijmy, że mamy do czynienia z podstępem, ze sztuką. Brzeziński lubi podkreślać, że sztuka jest sztuczna, że nie należy jej brać na serio, że przysługuje jej autonomia. Natomiast Blanka de la Torre pisze wprost, że artystę interesuje *wymiar oszustwa rozumianego jako wywrotowa metoda działania, która sama wzmacnia swój własny charakter oszustwa*²⁶. Sztuka – twierdzi Brzeziński – jest *fake*: jest świadomie udawana, jest skutkiem symulacji, podróbki, przeróbki. Droga do *Fake Art* wiedzie przez trudny proces adaptacji mentalnej i zmysłowej oraz mozolną i wymagającą „lekturę medium” (samodzielne ustalanie, co w danym przypadku jest właściwym medium sztuki²⁷). Można odnieść wrażenie, że artysta planuje jak przeprowadzić widza przez ów proces.

Niektóre działania Brzezińskiego (zwłaszcza te, które przybierają strukturę wizualnego performansu) i sposób oddziaływania na odbiorców można więc opisać w kategoriach syndromu wirusowego zapalenia. Czynnikiem zapalnym jest zwykle chaos i rozpad – na przykład zawieszający się pod naporem danych komputer (*Re: miniscencje*, 2011); obraz komputerowy, będący zaprzeczeniem uporządkowanego graficznego interfejsu użytkownika standardowej strony internetowej (*DATAHARSH*, 2011). Każdorazowo chaos ten jest zaplanowany, uporządkowany i celowy, jak reakcja zapalna.

W procesie chorobowym chodzi o to, by szybko zgromadzić odpowiednie komórki mogące usunąć czynnik szkodliwy. W sztuce zaś, by poczucie chaosu zniwelować taką operacją myślową, która wytworzy nową jakość, np. odczucie parareligijne, poczucie wolności, sugestią obecności czystej sztuki. Dlatego docenia Brzeziński performatywny charakter sztuki i efemeryczną postać wideo-performansu (oba wymienione w tym akapicie tytuły można zaliczyć do tego gatunku). Ceną takiego stanu zapalnego jest oczywiście czasowe złe samopoczucie (rozszerzenie naczyń, rozdrażnienie, ból itp.), ale każda skuteczna walka wzmacnia organizm. W sztuce tym zyskiem jest zawsze jakiś aspekt aksjologiczny. Brzeziński nie przepada za dyskursem o artystycznych i estetycznych wartościach. Ale ja mam tutaj na myśli to, co zyskuje jako pewien naddatek odbiorca w spotkaniu ze sztuką i artystą.

Idea *Fake Art* obecna jest także w projektach kuratorskich i wyborach artysty jako odbiorcy. Dobrym przykładem jest zapewne wystawa *Pomyłka / Tipping point of failure*, która miała miejsce w dniach 28 X–4 XII 2010 we wspomnianej Galerii NT (Nowe Technologie) oraz komentarz Brzezińskiego do twórczości Rosy Menkman²⁸. Badanie „artefaktów-pomyłek”, artystycznych błędów, swoistych nadużyć twórców wiąże autor *Virus video* z odkrywaniem ich ukrytej logiki. Pewnemu porządkowi procesu twórczego odpowiada dyscyplina odbiorcza. To dlatego możemy bezpiecznie bawić się w wirus.

3 „ŻYWE SPOŁECZEŃSTWO SZTUKI”

W pierwszej części tekstu zasugerowałam istotne znaczenie formuły „żywe społeczeństwo sztuki”. Biorąc także pod uwagę zaakcentowanie performatywnych aspektów sztuki Brzezińskiego, warto uprzedzić pewne nieporozumienie. Retoryka tego sformułowania podsuwa myśl o tym, że przeciwstawione jest ono „martwemu społeczeństwu sztuki”, tzn. schematycznemu. Brzeziński akcentuje jednak inny kontekst. Chodzi o przekonanie o ważności pewnego fundamentu życia społecznego – jego żywotności w sensie biologicznym i pochodnej tego sensu – żywotności w działaniu. Jednocześnie nie ma to zbyt wiele wspólnego ze sztuką żywą (*live art*) w dawnym jej rozumieniu. Zresztą ów element bezpośredniej obecności żywego podmiotu został już poddany interesującej krytyce²⁹. Żywotność, o której tu mowa, rozumiana jest jako swoista „przestrzeń dialogu transgatunkowego”. Przy czym, chodzi nie tylko o wzięcie pod uwagę tego, co „nie-ludzkie”³⁰ (w sensie innego życia niż wyspekulowane autonomiczne ludzkie istnienie organiczne, które jest z człowiekiem sprzężone) – ale także technologii komputerowej, która stanowi przełom, impuls przewartościowania wiedzy i zdolności człowieka.

Całość wyrasta jeszcze z założeń nie istniejącej obecnie Galerii NT (Nowe Technologie) jako przestrzeni współ-życia sztuki, technologii i projektowanego środowiska odbiorców. Ale kolejne projekty są znaczącym rozszerzeniem tego przedsięwzięcia, związanym z zainteresowaniem współczesnymi antropologicznymi reinterpretacjami życia³¹. Kolej-

ną transformacją tej myśli o powoływaniu „życia sztuki” był animowany przez artystę cykl spotkań pod nazwą *VHS, EXE, DNA* z udziałem naukowców z Politechniki Łódzkiej, mający łączyć trzy światy: filmu i wideo, informatyki i robotyki, biotechnologii i nanotechnologii. Kulminacyjnym rozwinięciem tych dążeń ma być projekt *BIOS*, na który składać się będzie Galeria i Media Lab³², projektowane jako integralna część EC1 – Nowego Centrum Łodzi³³.

Wróćmy do terażniejszości, do widza, który jest tak trudnym obiektem obserwacji dla eksperymentującego artysty, tak nieuchwytnym partnerem twórczych eksploracji, tak nieufnym i nie zainteresowanym świadkiem artystycznych zdarzeń. Jeśli mowa o życiu jako przedmiocie zasadniczej uwagi, to obok tego życia, które odsłania najnowsza antropologia, trzeba też zauważyć potoczny jego bieg, obarczony konwencjami obyczajowymi i schematami symbolicznych zachowań. Temu wymiarowi – wzbogaceniemu oczywiście o redefinicję życia i rewizję jego społecznych aspektów – poświęca Brzeziński ciekawą artystyczno-społeczną inicjatywę *HERMAN – Bio – Nano – Science – Art Project*³⁴. W założeniach ma polegać ona na stworzeniu prac graficznych i wideo w oparciu o złożoną analizę naukową kultur bakteryjnych, które znajdują się w zaczynie popularnego ciasta „Herman”, określanego czasem jako swoisty „łańcuszek szczęścia”. Zakwas ten jest przekazywany zwykle przez kobiety współtworzące jakąś więź i kulturę sąsiedzka. Analiza przeprowadzana przez naukowców dotyczy flory bakteryjnej właściwej podstawowym substancjom zaczynu, jak i tej przekazywanej ubocznie, wymienianej przez ludzi.

Równolegle badana ma być sfera kulturowych oddziaływań, a w konsekwencji ewentualne związki form organicznych i kulturowych, wspólne im mechanizmy rozwoju (na przykład model inicjacji), struktury (na przykład budowanie wspólnoty), procesy (na przykład choroby). Brzeziński chciałby nakłonić do udziału w projekcie grupę sąsiadów z kamienicy lub bloku mieszkalnego, w której życie bieżące wtargnęłoby życie sztuki wraz z życiem technologii i świadomością życia „nie-ludzkiego”. Zamysł ten przypomina trochę metodę środowiskową aktywizowania wykluczonych grup społecznych, co powoli staje się standardem współczesnej polityki społecznej, współczesnego państwa obywatelskiego³⁵. W obu przypadkach chodzi o wykorzystanie pewnych naturalnych zasobów ludzi, o to, by mieli

poczucie, że mogą oferować coś od siebie, pomimo faktycznego braku środków czy pomimo faktycznego braku zainteresowania sztuką. Ani pomoc społeczna, ani sztuka nie jest tu czymś zewnętrznym, a żyje w życiu tych ludzi.

Trzeba jednak zaznaczyć, że z założenia aktywność społeczna Brzezińskiego nie interesuje. Uważa on, że sztuka może angażować się tylko jako sztuka, że jest autoteliczna. Nie znaczy to jednak, że sztuka w jego ujęciu jest ze społeczną intuicją sprzeczna. Przeciwnie, wszystkie wysiłki artysty związane z działaniem instytucjonalnym, kuratorskim, krytycznym są raczej jej potwierdzeniem. Zainteresowanie bionanotechnologią uzbraja go w narzędzia generujące nową rzeczywistość wizualno-audialną, zdolną budować nowe relacje społeczne (przede wszystkim) na styku artysta-odbiorca, wreszcie tworzyć nowe przestrzenie dla sztuki. Tak binarny kod „żywcem” wyjęty z laptopa artysty-teoretyka performuje nowe jakości, których nie spodziewa się przeciętny zjadacz „hermana”.

* * *

Zabawa w wirusy i bakterie – jak cała dialektyka sztuki i zabawy – jest tu najzupełniej poważna. Nie jest zabawą formami lub metaforami. Jest sztuką-zabawą z wykorzystaniem reguł funkcjonowania przywoływanych form życia biologicznego lub artystycznego. Sam człowiek nie jest zbyt zabawny w takich poszukiwaniach, znajomość reguł jest znamięm narzuconego sobie porządku.

Być może trzeba przyznać, że te interesujące związki między chorobą i sztuką trafnie uchwycił Odo Marquardt, opisując swoisty handel wymienny między tymi dziedzinami, z którym mamy do czynienia od czasów romantyzmu: *Problem niegdyś wyartykułowany estetycznie, artykułuje się – przynajmniej w razie potrzeby – medycznie*⁵⁶. I na odwrót. Pożytki z tej wymiany są różnorodne: zyskujemy skuteczny mechanizm kompensacyjny w warunkach utraty estetycznego piękna, możemy do woli lansować i motywować brzydotę, rozpad i chaos. A nade wszystko – zyskujemy ciekawe narzędzie prowokacji intelektualnej⁵⁷. Człowiek nie jest aż tak zabawny, wciąż jego aktywność ma w sobie wiele z modernistycznej, chłodnej kalkulacji.

- 1 Co najmniej od Friedricha Schillera, przez Theodore'a Adorno, po teorię multimediów. Zob. F. Schiller, *Listy o estetycznym wychowaniu człowieka i inne rozprawy*, tłum. J. Prokopiuk i I. Krońska, Czytelnik, Warszawa 1972; T.W. Adorno, *Czy sztuka jest zabawą?*, [w:] *Sztuka i sztuki. Wybór esejów*, wyb. K. Sauerland, tłum. K. Krzemieniowa, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1990; R.W. Kluszczyński, *Strategia gry*, [w:] tegoż, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010, s. 230-235.
- 2 Nawet jeśli przyjąć, że sztuka jest tajemnicą i nie polega na komunikowaniu, a przeciwnie, skrywaniu czegoś, to przecież ma to też istotne społeczne konsekwencje.
- 3 Zob. przede wszystkim: R. Callois, *Ludzie a gry i zabawy*, [w:] tegoż, *Żywioł i ład*, tłum. A. Tatarkiewicz, PIW, Warszawa 1973; J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka i W. Wirpsza, Czytelnik, Warszawa 1985; B. Sułkowski, *Zabawa. Studium socjologiczne*, PWN, Warszawa 1984; H.-G. Gadamer, *Aktualność piękna. Sztuka jako gra, symbol i święto*, tłum. K. Krzemieniowa, Oficyna Naukowa, Warszawa 1993.
- 4 Zob. np. *Ku Stanom Zjednoczonym Europy* [rozmowa z Ryszardem W. Kluszczyńskim], http://cjpgazeta.pl/CJG_Lodz/1,116618,10270185,Ku_Stanom_Zjednoczonym_Europy.html (31.10.2011)
- 5 Czego dobitnym wyrazem jest dziś kategoria transmedialności, zob. *Sztuki w przestrzeni transmedialnej*, red. T. Załuski, wyd. Akademia Sztuk Pięknych w Łodzi, Łódź 2010.
- 6 Choć w języku prawa cywilnego nie ulega to wątpliwości.
- 7 Łódzki twórca i teoretyk sztuki

wideo, animator życia artystycznego skoncentrowanego wokół wideo i nowych technologii, prowadzi skrupulatny blog zawierający bieżące informacje i pełną dokumentację archiwalną własnej twórczości: <http://videoart.info>.

- 8 K. Kłosińska, *Powieści o „wieku nerwowym”*, wyd. Śląsk, Katowice 1988, s. 7.
- 9 D. Sajewska, *Choroba jako metafora epoki*, [w:] tejże, „Chore sztuki”. *Choroba / tożsamość / dramat. Przemiany podmiotowości oraz formy dramatycznej w utworach scenicznych przełomu XIX i XX wieku*, wyd. Księgarnia Akademicka, Kraków 2005, s. 11-126.
- 10 S. Sontag, *Choroba jako metafora. AIDS i jego metafory*, tłum. J. Anders. Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1999.
- 11 Zob. np. numer „Art Inquiry” w całości poświęcony „artystycznym” i „estetycznym” alergiom: „Art Inquiry” 2010, vol. XII (XXI) *Artistic Allergies*.
- 12 Do wyróżnionych fragmentów tekstu odwołują się w trzeciej części artykułu.
- 13 Rozmowa z Michałem Brzezińskim, „Biuletyn Polskiego Towarzystwa Estetycznego” 2011, nr 18 (2), s.18-19.
- 14 Tamże, s. 19.
- 15 „Bakcyl” jest zamiennikiem starszego słowa „bacyl”, pochodzącego od niemieckiego *Bazillus*. Ten zaś ma źródłosłów łaciński: *bacillus* – „laseczka”. Forma „bakcyl” jest podobno błędem drukarskim (utrwalonym dodatkowo na bazie skojarzenia ze słowem „bakteria”) w polskim dziele medycznym, w którym zamiast *bacillus*, figuruje *baccillus*, *Słownik wyrazów obcych*. Wydanie nowe, red. E. Sobol, wyd. PWN, Warszawa 1997, s. 103.
- 16 M. Brzeziński, *BAD FILM – GOOD ART „Opcje”* 2009, nr2 (75), s. 53-57. Cytuję za <http://postvideoart.wordpress.com/>

manifesty-2000-2010/2009-bad-film-good-art/.

17 Tamże.

18 Tamże.

19 Tamże.

20 Tamże.

21 Mam tu na myśli niektóre cechy praktyk awangardowych, zwłaszcza konstruktywistycznych, intencjonalnie przekształcających działania artystyczne w projekty o znaczeniu społecznym.

22 Por. np. M. Brzeziński [bez tytułu, w:] *Zwiadowca – projekt „Poza Postmodernizm” (re: re: rekonstrukcja)*, red. M. Rogulski, wyd. Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, Gdańsk 2009, s. 80.

23 Jak prawdopodobnie miało to miejsce w przypadku słynnej „hiszpanki”, na którą umierali przede wszystkim ludzie młodzi z dobrze rozwiniętym systemem odpornościowym (nie dzieci i starcy, które to grupy wiekowe s. zwykle bardziej narażone), zob. np. W. Moskal, *Dlaczego grypa hiszpanka była tak zabójcza?* <http://wyborcza.pl/1,76842,3859355.html> (31.10.2011).

24 Na temat profilu i działalności galerii zob. np. M. Brzeziński, *Galeria Nowych Technologii*, [w:] *The Madiagate. Globalne ocieplenie*, red. M. Brzeziński, wyd. Łódzki Dom Kultury, Łódź 2010, s. 28-32.

25 M. Brzeziński [wstęp w:] *The Madiagate. Globalne ocieplenie*, dz. cyt., s. 3.

26 B. de la Torre, *D-effect for FAKE*, cyt. wg <http://postvideoart.wordpress.com/2011/11/01/d-effect-for-fake-by-blanca-de-la-torre/> (31.10.2011). Autorka też podkreśla aspekt autonomii sztuki, odwołuje się wprost do formuły „sztuki dla sztuki”.

27 Zob. T. Binkley, *Przeciw estetyce*, [w:] *Zmierzch estetyki – rzekomy czy autentyczny?*, red. S. Morawski, t. I, Czytelnik, Warszawa 1987, s. 429-431.

28 M. Brzeziński, *Pomyłka / Tipping*

point of failure, cyt. wg <http://www.videoart.zdnet.pl/nt/rosa-pl.html> (31.10.2011).

29 Zob. P. Auslander, *Liveness. Performance In a Mediatized Culture*, Routledge, New York 2010.

30 Korzystam z terminu przyjętego przez Monikę Bakke, Zob. M. Bakke, *Bio-transfiguracje. Sztuka i estetyka posthumanizmu*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2010, s.22-24.

31 Przede wszystkim chodzi o inspirację pojęciem „nagiętego życia” Giorgio Agambena, zob. G. Agamben, *Homo sacer. Suwerenna władza i nagięte życie*, tłum. M. Salwa, Prószyński i S-ka, Warszawa 2008. Por. <http://postvideoart.wordpress.com/2011/10/11/it-interfejs-transgatunkowy/> (31.10.2011)

32 <http://postvideoart.wordpress.com/2011/06/18/sios-media-lab/> (31.10.2011)

33 <http://www.ec1lodz.pl/index.php> (31.10.2011)

34 <http://postvideoart.wordpress.com/2011/08/19/herman-bio-nano-science-art-project/> (31.10.2011)

35 Wokół tej tematyki zob. np. *Sieci Centrum Aktywności Lokalnej CAL*, <http://www.cal.org.pl/> (31.10.2011)

36 O. Marquard, *Aesthetica i anaesthetica. Rozważania filozoficzne*, tłum. K. Krzemieniowa, Oficyna Wydawnicza, Warszawa 2007, s. 73-77.

37 Tamże, s. 77.

WIOLETTA KAZIMIERSKA-JERZYK

Homo Not-so-ludens - To Play Virus or To Play with Virus?

Performative Aspects of Recent Art

(Thoughts on "Trans-species" Projects of Michał Brzeziński)

Art, both today and in the past, has two major functions. It ought to influence people as well as pleasure them (even if it is solemn or sad). In present times however, artists need to balance the social and ludic aspects of art more accurately, since they compete with the Internet. To win over audience - it became a primary goal of an artist. That is why I found Michał Brzeziński's idea to hit with art as if with a virus particularly interesting. In the present article I discuss his concept of "Virus video" and the idea of playing a virus on the field of art it led to. In addition, I expound its meta-artistic context which is based on a play with the notion of virus. Although Brzeziński's art is radically innovative, I identify its roots in avant-garde intellectual provocation.