

Przekraczanie sztuki. Ryszard Winiarski wobec naukowych strategii w procesie artystycznym. (przyczynek do pogłębionych badań).

Ryszard Winiarski bez wątplenia należy do wąskiej grupy polskich artystów drugiej połowy dwudziestego i początków dwudziestego pierwszego wieku, których oddziaływanie sięga daleko poza granice naszego kraju. Jego prace znaleźć można w wielu liczących się muzeach, galeriach oraz zbiorach prywatnych na całym świecie. Powszechnie uznawany jest za czołowego przedstawiciela sztuki konkretnej oraz tzw. drugiej (młodej) awangardy, która odnowiła zainteresowanie abstrakcją, geometrią i związkami sztuki z naukami ścisłymi¹. W obu przypadkach zaszeregowanie Winiarskiego jest jak najbardziej słuszne, nie oddaje jednak w pełni specyfiki i realnego potencjału jego twórczości. Ta wciąż wymaga pogłębionych i poszerzonych gruntownie badań, które łączyć powinny w sobie doświadczenie kilku przynajmniej dziedzin. Wymaga tego „transgresyjny” charakter sztuki warszawskiego artysty, łączącej w sobie zarówno elementy filozoficznych dociekań, naukowego eksperymentu, czy syntetycznego formatowania danych.

Niniejszy tekst ma charakter skromnego „próbkowania” dorobku Winiarskiego w kilku obszarach ważnych dla rozumienia jego postawy artystycznej oraz ewolucji jego sztuki. W obrębie zainteresowania pojawi się zarówno wątek genezy oraz istoty związków nauki ze sztuką w twórczości artysty, status i definiowanie samego dzieła, jak i problem ideowego osadzenia performatywnego potencjału obecnego w dziełach i idei twórczej artysty.

Odbicie zwielokrotnione. Artysta w roli myśliciela i eksperymentatora.

Jeden z największych polskich powojennych historyków sztuki Mieczysław Porębski widział w twórczości Winiarskiego znacznie więcej niż tylko czystą, uwarunkowaną geometryczno-matematycznymi normami sztukę. Na początku lat osiemdziesiątych skonstatował nawet: „jedyny to znany mi przykład metodycznego filozoficznego dyskursu nie mówionego, nie pisanego, ale wizualnego. Dyskursu, który z czasem staje się, pragnie się stać wciągającym widza w swój tok dialogiem”². Słowa te mają moc podwójną. Z jednej strony znany ze swych konsekwentnych metodologicznych badań związków nauk

¹ Znaczenie twórczości Winiarskiego w nurcie sztuki konkretnej, czy tzw. nowej awangardy oddaje pobieżny choćby przegląd literatury problemowej. Por. H. P. Riese, *Kunst: Konstruktiv/Konkret. Gesellschaftliche Utopien der Moderne*, Berlin 2008; P. Sztabińska, *Czy można dziś mówić/pisać o abstrakcji geometrycznej?*, „Zeszyty Naukowo-Artystyczne ASP we Wrocławiu. Dyskurs”, 4(2006), s. 204; teźże *Geometria a natura. Polska sztuka abstrakcyjna w drugiej połowie XX wieku*, Warszawa 2009, s. 33-39; G. Sztabiński, *Geometrie als Sprache. Zeitgenössische polnische Konstruktiven*, Stuttgart 1991; B. Schröder, *Konkrete Kunst. Mathematisches Kalkül und programmiertes Chaos*, Berlin 2008.

² M. Porębski, *Pożegnanie z krytyką*, Kraków 1983, s. 370.

humanistycznych ze ścisłymi oraz sztuki z nauką historyk sztuki jasno dał do zrozumienia, że twórczości Winiarskiego nie da się rozpatrywać jedynie w czysto artystycznym obszarze, z drugiej wskazał na jej charakter ewolucyjny, ideowo otwarty. Zgodnie z pierwszym spostrzeżeniem, dzieła warszawskiego artysty należy postrzegać zgodnie retoryką filozoficznego dyskursu z całym jej formalnym i strukturalnym zapleczem. Należy też uwzględnić ich narracyjną, liniową naturę (jak każdego dyskursu), a wraz z nią konstruktywną, osiową rolę czasu w twórczo/filozoficznym procesie. Otwarty charakter i ewolucyjność zakłada natomiast istnienie pewnego ideowego fundamentu, który zawierałby w sobie zarówno pewne elementy stałe, jak i genotyp zmian. Tak więc sama doktryna musiałaby uwzględniać nawet pozornie niedopuszczalne wątki zmian. Przyglądając się twórczości Winiarskiego, łatwo rozpoznać można ewolucyjny a nie rewolucyjny charakter zmian i dokonywanych wolt, nawet tej, która przywracała w obszar artystycznej kreacji emocje³. Krótka charakterystyka Porębskiego ma również kolosalne znaczenie z innych, bardziej subtelnych względów. Rozumieć ją można jako symboliczne uwolnienie się obu z relacji mistrz-teoretyk i uczeń-praktyk, gdzie twórczość ucznia wyrasta poza inspirację nauczyciela i staje się jednocześnie pełnoprawnym dlań polem badawczym. Należy tu podkreślić, że relacje miały kolosalne znaczenie dla formowania się doktryny artystycznej Winiarskiego. Niemal każdy badacz zajmujący się szerzej twórczością Ryszarda Winiarskiego odwoływał się do wpływu, jaki na formowanie się jego artystycznych poglądów miał udział w seminarium prowadzonym przez Mieczysława Porębskiego. Poruszana w jego ramach problematyka związków sztuki z nauką miała zainspirować artystę w tworzeniu własnej doktryny opartej na bliskich zależnościach między naukami ścisłymi a sztuką. Problem w tym, że jak dotąd realny wpływ myśli Porębskiego na sztukę Winiarskiego pozostaje słabo rozpoznany.

Aby w pełni zrozumieć różne stopnie zależności, czy też raczej powinowactwa myśli artystycznej Winiarskiego i twórczości teoretycznej Porębskiego należy w pierwszym rzędzie pochylić się nad tekstami ostatniego, a następnie dokonać swego rodzaju konfrontacji z poszczególnymi realizacjami artysty. Typ zajęć, na które uczęszczał młody adept sztuki wskazuje na ostatnie lata studiów, czyli bliżej połowy lat sześćdziesiątych ubiegłego wieku. Na ten czasokres przypada seria niezwykle istotnych publikacji Porębskiego o charakterze metodologiczno-programowym. W 1962 roku ukazały się dwa teksty, w których badacz

³ O wolicie tej pisał artysta w 1984 roku w jednym z autorskich komentarzy do katalogu wystawy *Język geometrii*. Por. *Język geometrii*, opracowanie i wstęp B. Kowalska, kat. wyst. CBWA „Zachęta”, Warszawa 1984, s. nlb.

przeszczepia na grunt badań nad sztuką teorię informacji⁴. Problematykę tę eksploruje również wydany w 1964 roku artykuł *Enklawy zorganizowanej informacji*⁵. Problem przeszczerpienia na płaszczyznę badań artystycznych teorii informacji oraz rozpatrywania sztuki w kontekście nauki (a szczególnie nauk ścisłych) pojawia się również w późniejszych publikacjach⁶. W każdym z tych trzech tekstów odnaleźć można wątki istotne dla rozumienia twórczości, a raczej postawy twórczej Winiarskiego.

W *Sztuce a informacji* Porębski rozpoczyna rozważania od szeroko szerokiego zakresienia tła historycznego dla obecnych „porewolucyjnych” czasów. Istotne według badacza przejście od tradycji do współczesności dokonuje się poprzez wpisanie w kontekst rewolucji dwóch kluczowych nurtów pierwszych dziesięcioleci XX wieku - kubizmu i surrealizmu⁷. Oba mają swój udział w swoistym separowaniu „mitu” (mitologii) szeroko pojętej narracji artystycznej. To ukierunkowuje uwagę na informacyjny aspekt funkcjonowania sztuki. Odwołując się do teoretycznych rozważań Leona Chwistka na temat znaków i znaczeń Porębski wprowadza w obszar definiowania dzieła pojęcie komunikatu, a w zasadzie utożsamia wytwór artystyczny z zakodowanym (utrwalonym) komunikatem (komunikatami)⁸. Wprowadzając czytelnika w meandry teorii informacji przyjmuje następujące założenia:

- „ (1.0) Istnieje informacja (*i*)
- (1.1) Istnieje odbiorca (*o*), którego zadaniem jest uzyskanie informacji (*i*)
- (1.2) Istnieje kanał (*k*), za pośrednictwem którego informacja (*i*) może zostać odebrana.
- (1.3) Istnieje kod (*K*), który określa sposób przejścia informacji (*i*) przez kanał (*k*) ”⁹

Zgodnie z tym rola twórcy ogranicza się do swoistego zarządzania/formowania informacją, jej formowania i określania rodzaju oraz sposobów wykorzystania kodu. Jak to się ma w rzeczywistości do wizji sztuki Winiarskiego? Wyznaczona przez niego już w połowie lat sześćdziesiątych ubiegłego wieku rola twórcy kreślona jest znacznie szerzej, ponieważ sam obszar działania nie ogranicza się tylko do budowania i kodowania informacji. Przyjrzyjmy

⁴ Por. M. Porębski, *Teoria informacji a badania nad sztuką*, „Estetyka”, t. III, 1962, s.23-44; tenże, *Sztuka a informacja*, „Rocznik Historii Sztuki”, t. III, 1962, s. 44-109..

⁵ M. Porębski, *Enklawa zorganizowanej informacji*, „Projekt”, nr 5, 1964.

⁶ Do grupy takich publikacji należy choćby *Historia sztuki wobec nauk ścisłych czy książka Sztuka a informacja*. Por. M. Porębski, *Historia sztuki wobec nauk ścisłych*, [w:] *Symbolae hiastoriae artium. Studia z historii sztuki Lechowi Kalinowskiemu dedykowane*, Warszawa 1986, s. 43-53; tenże, M. Porębski, *Sztuka a informacja*, Kraków 1986.

⁷ M. Porębski, *Sztuka...*, 1962, s. 45-52.

⁸ Jak wyżej, s. 53-57.

⁹ Jak wyżej, dz. cyt., s. 57.

się więc nieco bliżej systemowi konstruowania wczesnych prac, a przede wszystkim celowi ich powstawania. Pierwszym etapem kreacji jest zdefiniowanie i następnie wykreślenie pola działań. Wybór figury idealnej, jaką jest kwadrat, daje możliwość jego metrycznego podziału na mniejsze modularne, łatwe do pozycjonowania sektory. W realiach płaszczyznowych możemy mieć do czynienia z dwoma zasadniczymi rodzajami rozwiązań owego pozycjonowania: za pomocą osi rzędnych oraz liniowego, w którym wszystkie moduły numerowane są zgodnie z porządkiem zapisu (1,2,3,4) i układają się w następujące po sobie szeregi. Taka organizacja pozwala wprowadzać czytelne notowanie następujących po sobie zdarzeń. Co bardzo istotne, Winiarski w pierwszych latach twórczości korzystał w zasadzie wyłącznie z drugiego z rozwiązań. Pozycjonowanie za pomocą układu współrzędnych pojawia się w jego twórczości dopiero w roku 1972, wraz z wyraźnymi zmianami artystycznej strategii¹⁰. Co tak naprawdę oznacza początkowy wybór liniowego pozycjonowania? Umożliwia przede wszystkim jednoczesne wykonywanie eksperymentu losowego, jak czytelne notowanie jego przebiegu. Można powiedzieć, że następuje ono w skali 1:1. Zasada utrwalania przywołuje skojarzenia z urządzeniami notującymi zmiany zachodzące w czasie, na przykład sejsmografem czy encefalografem. Jedną z osi współrzędnych odpowiada w nich za graficzne obrazowanie postępu czasu. Różnica zasadnicza polega na tym, że we wczesnych realizacjach Winiarskiego druga oś jest w zasadzie zbędna, ponieważ zapis ma charakter komórkowy i odnotowuje każde ze zdarzeń osobno. Jednocześnie więc ma charakter tak ciągły, jak i punktowy. Twórca traktuje tu obraz jednocześnie jako pole poznawczego eksperymentu oraz płaszczyznę syntetycznego notowania jego przebiegu, przy czym pamiętać należy, że moc sprawczą ma ciąg generowanych zdarzeń (losowych). W tym kontekście podnoszona przez Porębskiego wartość dyskursywna dotyczy nie tyle każdego dzieła z osobna, co samego procesu doświadczania i notowania rzeczywistości. W tym momencie należy na chwilę powrócić do proponowanego przez Porębskiego rozwarstwienia procesu komunikacji. Realne dowartościowanie procesu twórczego kosztem finalnego produktu zaburza wyraźnie proponowany przez historyka sztuki porządek i sprawia, że we władzy twórcy znajduje się także formowanie kanału. Jak to jest możliwe? Powodem jest inwersja kreacyjnej strategii prowadząca niechybnie do postawienia twórcy jednocześnie w roli eksperymentatora i odbiorcy-widza. W tym kontekście nowego znaczenie zyskują łączone z procesem „przejścia przez kanał” *ślady* i *sygnały*¹¹. Czymże innym jak efemerycznymi, krótkotrwałymi sygnałami są wprowadzone w strategię

¹⁰ O tych zmianach będzie mówione później.

¹¹ M. Porębski, *Sztuka...*, 1962, s. 59-60.

formowania dzieła powtarzane akty losowe? Analogicznie, choć już nie tak wprost, proces ich notowania bliski jest śladom przejścia. Między tymi dwoma etapami powstaje napięcie pozwalające precyzyjniej zlokalizować podnoszony przez Porębskiego przedmiot dyskursu. W tym momencie urealnia się teza przypisująca działaniom twórczym Winiarskiego cechy filozoficznego dyskursu, który trudno zmieścić w prostej definicji zakodowanego komunikatu. Pamiętać należy jednak, że w warunkach ustalanych na równi przez sztywne reguły wyznaczania pole eksperymentu i czynników decydujących o sposobie jego przebiegu (np. wybór kości, monety lub ruletki), jak i przez zmienne losowe dyskursywną staje się sama wariacyjno-mutacyjna specyfika otaczającej nas rzeczywistości. Stało się tak ponieważ twórca na swój sposób dokonał parafrazy myśli mistrza przy jednoczesnym odwróceniu i syntezie ról. Ale czy tylko?

Gdy spojrzymy na czas kształtowania się podstaw filozofii, nie sposób nie zauważyć, że część jej tożsamości budowała wiedza matematyczna. Ta najbardziej abstrakcyjna dziedzina naszej wiedzy stanowiła w wielu momentach solidny fundament logiczny dla filozoficznego opisu praw rządzących światem. Szczególnie widoczne było to u pitagorejczyków, którzy w dążeniu do odkrycia obiektywizowanych praw zaufali w pełni liczbom. Na ideowe powinowactwo pitagorejczyków i Winiarskiego zwrócił uwagę Jakub Jernajczyk. Charakteryzując pokrótce twórczość artysty napisał:

„Jego *Próby wizualnej prezentacji rozkładów statystycznych* stanowiły nowy sposób przedstawiania rzeczywistości; obrazowały jej inny wymiar. Sztuka Winiarskiego nie naśladowała świata postrzeganego zmysłowo, lecz niedostrzegalny świat idealny – pitagorejski świat liczb.”¹²

Stałe zasady, wyznaczone abstrakcyjnym językiem matematyki przyczynić się miały do obiektywizacji zapisu, który poprzez swą specyfikę minimalizować miał negatywne dla jego czytelności i jednoznaczności skutki występowania podnoszonej przez Porębskiego redundacji czy szumu informacyjnego”¹³. Ich całkowita eliminacja na tym etapie była niemożliwa choćby ze względu na statyczną obecność widza. Fakt ten powodował niejaką frustrację artysty obserwującego powierzchowny, wizualny odbiór swoich prac, ponieważ dla niego „ważny był nie rezultat pracy, czyli dokonany już zapis przeprowadzonych czynności aleatorycznych, ale sam proces owych działań”¹⁴. Tu dochodzimy do istoty problemu. Wartość obrazowa jest jedynie wypadkową zdarzeń – doświadczalnego procesu. Można

¹² J. Jernajczyk, *Portrety przypadku*, „Racjonalia”, nr 3 (2013), s. 13.

¹³ Por. M. Porębski, *Sztuka...*, (1962), s. 68-77.

¹⁴ B. Kowalska, *Ryszard Winiarski. Na pograniczu matematyki i sztuki*, [w:] *Ryszard Winiarski: prace z lat 1973-1974*, red. J. Grabski, IRSA, Kraków 2002, s. 10.

powiedzieć że „komunikatywny” potencjał dzieła ma znaczenie tak naprawdę marginalne wobec samego procesu, który pozwala zagłębiać się w tajniki funkcjonowania w rzeczywistości dwóch przeciwstawnych, ale zarazem komplementarnych wartości – porządku i chaosu. Politechniczne i artystyczne wykształcenie Winiarskiego doprowadziło do niezwyklej syntezy tych dwóch światów w ich najbardziej progresywnym wymiarze. Przeszczepiając na grunt sztuki najnowsze tendencje we współczesnej matematyce (chaos deterministyczny) sprawił, że testowane przez niego zachowania losowe nieoczekiwanie otworzyły nowe obszary funkcjonalne¹⁵. Wspomniany już wyżej Jernajczyk zwrócił uwagę na powinowactwo wczesnych rozwiązań probalistycznych Winiarskiego z współczesnymi formami cyfrowego kodowania z użyciem matematycznych funkcji (np. random)¹⁶. Podobnie jest także z późniejszymi realizacjami z cyklu *Gier* i *Gier losowych* z lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku, w których artysta naprzemiennie stosował zasadę losową dla każdej kolejnej wartości, bądź kontrolowane nawarstwianie według najprostszych ciągów (np. gdzie $X_n = nxX$). Dla uczytelnienia zapisu procesu artysta dzielił obszar malarski na mniejsze autonomiczne plansze (o modułach 10x10 lub 7x7) i na nich kolejno odnotowywał progresję z jednoczesnym powtórzeniem wyników wcześniejszych. W ten sposób uzyskiwał stopniowe przejście od bieli ku czerni. Jednak dla poszczególnych strategii miało ono zgoła odmienny charakter. O ile w przypadku struktur losowych zapełnianie czernią kwadratowych modułów nosi znamiona uporządkowania jedynie w skali ilościowej, to zastosowanie systemów ciągów generowało układy rygorystycznie uporządkowane i o określonym wektorze postępującej kumulacji, zależnym jedynie od wartości pierwszej liczby będącej jednocześnie chronologiczną numeracją poszczególnych prac (przykład liczba 42 dla pracy *Gra.42*). Strategia taka łączy poszczególne prace ze sobą, pozwala też tworzyć analityczne wykresy zachowań układów determinowanych poprzez progresję bazowej wartości. Doświadczenia te pozwalają poznać różne rodzaje kontrolowanego porządku.

Takie niewinne wydawałoby się zabawy ze zmienną losową i systemami porządkowymi ujawniają w pełnej rozciągłości badawczo-analityczną naturę Winiarskiego, dla którego nadrzędnym celem było, tak jak u pitagorejczyków, rozpoznanie i logiczne definiowanie różnych stanów rzeczywistości.

Obraz-obiekt-obszar

¹⁵ Por. I. Stewart, *Czy Bóg gra w kości? Nowa matematyka chaosu*, przeł. M. Tempczyk, PWN, Warszawa 1996, s. 25–27.

¹⁶ J. Jernajczyk, dz. cyt., s. 14-15.

Autorska redefinicja celu artystycznego działania obniżyła nieco, ale całkowicie nie wyeliminowała, wartość samego obrazu. Bezpowrotnie stracił on niestety swoją tradycyjną tożsamość. Próbując w 1975 scharakteryzować zaistniałą sytuację Winiarski nie krył wątpliwości:

„Przystępując do budowania obrazu czy obiektu (nazywam je zresztą częściej obszarami, gdyż nie jestem pewny czy nazwa „obraz” odpowiada ich charakterowi) ustalam przede wszystkim reguły postępowania, reguły gry, a potem zapraszam przypadek do udziału w realizacji”¹⁷.

Jeżeli na wstępie zgodzimy się z Winiarskim, że jego realizacje nie są tożsame z obrazami, a jedynie wpisują się w tę samą materialną rzeczywistość „występując pomiędzy nimi”, to nieodzowne stanie się postawienie pytań - czym tak naprawdę one są i w jakich płaszczyznach przebiega realnie wnoszona przez artystę emancypacja? Odwołując się do myśli Porębskiego dzieło sztuki jest swoistą emanacją informacji, jest w istocie utrwalonym komunikatem (zbiorem komunikatów) zaistniałym w określonym kontekście historycznym i społecznym¹⁸. Zgodnie z tą myślą istotą badań nad sztuką będzie rozpoznanie specyfiki struktury dzieła, a więc samego komunikatu, jak i sposoby jego denotowania. W takiej perspektywie rozumienia dzieła-obrazu już pierwszy cykl *Próby wizualnej prezentacji rozkładów statystycznych* stawia artystę niejako w podwójnej roli: zarówno jako twórcę posługującego się syntetycznym kodem obrazowym, jak i badacza realizującego konsekwentnie doświadczenie pozwalające rozpoznać strukturę powstawania informacji będącej jednocześnie skrajnie zobiektywizowanym zapisem rzeczywistości. W tym układzie rola samego obrazu rozumianego jako komunikat utrwalony za pomocą określonego kodu, staje się drugorzędna wobec samego procesu zapisywania rzeczywistości. Obraz staje się jednocześnie polem eksperymentalnym, w obrębie którego dokonuje się zarówno komponowanie informacji, jak i jej jednoczesne kodowanie. Czas jest tu czynnikiem zarówno dystynktywnym, jak i deskrypcyjnym, jego wartość znajduje bezpośrednie odbicie w wartościach geometrycznych płaszczyzny.

Tak właśnie należy czytać pierwsze próby statystyczne. Artysta z wielką pieczołowitością określał narzędzia wyboru oraz pole działania, które jednocześnie pełni rolę płaszczyzny zapisu. Definiował je w sposób najprostszy i zarazem najbardziej abstrakcyjny. Nie przez przypadek podstawową formą strukturalną jest idealnie zrównoważona figura kwadratu. Pozwala ona na budowanie czytelnych metrycznych struktur notowania. W ten

¹⁷ Ryszard Winiarski, Katalog wystawy: *Aspekty Nowoczesnej Sztuki Polskiej*, Warszawa 1975, s. nlb.

¹⁸ M. Porębski, *Teoria...*, s. 38-39.

sposób w strukturę płaszczyznowego zapisu wprowadzony został na stałe czynnik czasu (następstwa bądź nawarstwiania się pojedynczych aktów). Należy w tym miejscu podkreślić, że zakończenie eksperymentu równoważne z wypełnieniem przygotowanej planszy wcale nie oznaczało definitywnego zamknięcia. Modularna organizacja płaszczyzny pozwalała bowiem na budowanie logicznych ciągów między kolejnymi kompozycjami i symboliczne przenoszenie ich modularnego charakteru o stopień wyżej.

Z biegiem czasu obraz jako klasyczny obszar wizualnego rozgrywania systemów losowych ulega u Winiarskiego stopniowej komplikacji. Już pod koniec lat sześćdziesiątych w strukturze obrazów pojawia się iluzoryczna wartość trzeciego wymiaru, którą artysta wprowadza dzięki zastosowaniu opartej na Talesowskim prawie strategii perspektywy geometrycznej. Dzięki temu zabiegowi komplikuje się i rozrasta również samo pole eksperymentu. Następnym krokiem jest realne wprowadzenie trzeciego wymiaru. Początkowo „egzystuje” on w obszarze ściśle określonym granicami obrazowego kadru, by w niedługim jednak czasie złamać i zanegować jego spójność i integralność a tym samym nadrzędną rolę. Przykładem takich strategii są prace *Zbiór 150 z wylosowaną strefą pustą* oraz *Zbiór 151 z wylosowaną linią brzegową* z 1973 roku. Ich wyjątkowy charakter powoduje pytanie o istotę nieobecności, nieciągłości lub fragmentaryczności zapisu rzeczywistości, zmusza też do refleksji nad granicą opisowego rozpoznania niebytu. Osobnym zagadnieniem jest fizyczne wejście owego zapisu w interakcję z realną rzeczywistością¹⁹.

Performatywność jako wartość genetyczna eksperymentów Winiarskiego

Otwarty na otaczającą rzeczywistość zapis to w istocie kolejna zmienna, kanalizująca w nieco innym wymiarze wartość notowanego w geometrycznych strukturach czasu. Ugruntowując jego obecność artysta nieuchronnie zbliżał się ku pełnej performatywności swojego twórczego działania. Katalizatorem umożliwiającym jej pełne wyzwolenie był obecny od początków dojrzałej twórczości aleatoryzm²⁰. Pojęcie to (od łac. *alea* – kości, gra w kości) choć etymologicznie doskonale pasujące do charakteru artystyczno-eksperymentatorskich wysiłków Winiarskiego, wymaga jednak pewnej weryfikacji.

¹⁹ Problem otwierania obrazu w malarstwie drugiej połowy XX wieku omówiła gruntownie w swej książce Marta Smolińska. W kontekście twórczości Winiarskiego szczególnie ciekawie rysuje się analogia bliskich pod względem chronologicznym eksperymentów z obrazem prowadzonych przez Jana Berdyszaka. Zagadnienie obecności pustki oraz dekompozycji obrazu w twórczości Winiarskiego rysuje się niezwykle frapująco jako niemalże odrębny watek problemowy i ideowy, wymaga jednak osobnych pogłębionych badań. Por. Marta Smolińska *Otwieranie obrazu. De(kon)strukcja uniwersalnych mechanizmów widzenia w nieprzedstawiającym malarstwie sztalugowym II połowy XX wieku*, Toruń 2012.

²⁰ Takim określeniem charakteryzował swoją sztukę zarówno sam Winiarski, jak i niektórzy badacze jego twórczości. Por. A. Turowski, *Abstrakcja umarła, niech żyje abstrakcja*, <http://www.atlassztuki.pl/pdf/bienkowski2.pdf> s. 14 [dostęp: 20.02.2014].

W życiorysie każdego wybitnego artysty są daty szczególne, które wyznaczają estetyczne bądź ideowe wolty, wygaszanie jednych i rozpoczynanie kolejnych istotnych wątków problemowych i tematycznych w twórczości. Niewątpliwie dla Winiarskiego jednym z takich istotnych momentów był rok 1972. To właśnie wtedy po raz pierwszy „zaprosił” do współdziałania w swoich twórczych eksperymentach widownię²¹. Zorganizowanie „pokoju gier” otwierało zarazem zupełnie nowy, naznaczony międzynarodowymi sukcesami, rozdział twórczości artysty, jak i wieńczyło drogę idei obrazu-objektu ku pełnej performatywności. Pozwalając widzom na wciąż nowe kształtowanie wizualnej rzeczywistości zapisu Winiarski w sposób symboliczny przełamał kolejną barierę sztywnego podziału ról w teorii informacyjnej. Odbiorca stawał się jednocześnie częścią samej informacji (jako siła sprawcza) jej twórcą, jak i konsumentem. Taka komasacja sprawiała że opisywany przez Porębskiego kanał informacyjny nie generował w zasadzie ani szumów ani zbędnych redundancji²². Aby tak się stało bezpośrednio obrazy gry (układ elementów na planszy) musiały zyskać charakter efemeryczny tworzony i czytany w jednym czasie, w jednej homogenicznej rzeczywistości. W ten sposób Winiarski definitywnie zburzył granicę między obrazem skończonym i nieskończonym. Między tym co stałe i zmienne. Finał każdej gry był jednocześnie stanem przejścia-soczynku między kolejnymi odsłonami niekończącej się kreacji. Stałe, ściśle określone reguły oraz narzędzia gry pełniły rolę kontrolną, stawały się gwarantem realizacji ramowych intencji twórcy-pomysłodawcy. W tym właśnie aspekcie gry planszowe Winiarskiego zbliżyły się do aleatorycznej idei konstruowania dzieł muzycznych, gdzie za każdym razem ścieżka prowadząca do finału „konstruuje” nowy wymiar dzieła²³. Nadrzędne ramy organizacyjne gry konfrontowane z ograniczoną przez system losowania przypadkowością poszczególnych „kroków” przypominają bardzo tzw. aleatoryzm kontrolowany Witolda Lutosławskiego, zgodnie z którym przypadek pełni rolę służebną wobec intencji twórcy²⁴. Porównując proponowaną przez Winiarskiego strategię gier do idei aleatoryzmu w muzyce nie można jednak zapomnieć o istotnych różnicach ideowych obu przypadków. O ile w muzyce indywidualność każdego muzyka eksponuje emocjonalną naturę wykonania utworu, to w przypadku strategii gier „efemeryczny” zapis nie traci nic ze swej

²¹ O tym doświadczeniu artysta wspominał w tekście katalogowym towarzyszącym . Por. – R. Winiarski, *Kunst und Spiel*, [w:] *Internationale Werkbegegnung + Ausstellung Emilia Bohdziewicz, Ryszard Winiarski*. Kunstsommer Kleinsassen 1986.

²² Por. M. Porębski, *Sztuka...*, 1962, s. 57-62.

²³ Definiując w latach sześćdziesiątych ubiegłego wieku ideę aleatoryzmu w muzyce Bohdan Pocij podkreślał że „aleatoryzm jako swojego rodzaju metoda kompozytorska rodzi się z pojmowania samej muzyki jako gry”. Por. B. Pocij, *Źródła aleatoryzmu (III)*. *Gra*, „Ruch M uyczny” 1966 nr 20, s. 12.

²⁴ M. Dolewka, *Rola przypadku w twórczości Witolda Lutosławskiego w nawiązaniu do myśli Hellera „Racjonalia”* nr. 3 (2013), s. 100-103.

„chłodnej” obiektywności. Emocje pozostają jedynie w zamkniętym homogenicznym układzie „gracz-widz”. Nie znaczy to jednak, że takowe nie pojawiły się w twórczości Winiarskiego. Dokonało się to niemal dekadę później w zupełnie odmiennych realiach społecznych, kulturowych i historycznych:

„Przez świat sztuki przetacza się narastająca fala emocji. Dzikie malarstwo. Co w taką pogodę czynić mają artyści żeglujący łodzią o dźwięcznej nazwie „Geometria”? Mogą obrazić się i wysiąść na brzeg, mogą zwinąć żagle i sięgnąwszy po wiosła kontynuować powolną podróż, ale mogą też podjąć walkę i szukać przygody, płynąć z napiętymi do granic wytrzymałości żaglami. I ta właśnie decyzja wydaje się najtrafniejsza. Geometria już nie raz była w stanie przenosić emocje i symbole. Poniesie je ponownie. Geometria w stanie napięcia”²⁵.

Nieco mniej efektowne, ale nie mniej ważne w twórczości Winiarskiego próby alternatywnych form zapisu rzeczywistości determinowanej zmienną losową były podejmowane w tym samym czasie (1972 r.). Tym razem główny akcent położony został nie tyle na utrwalenie struktury nawarstwiania się poszczególnych losowań, co na syntetyczne zobrazowanie śladu prowadzącego od jednego zdarzenia do kolejnego. Przykładowo w pracach *Obszar 116* i *Obszar 117* kwadratowe pole działania zorganizowane zostało na wzór osi współrzędnych, poprzez dwie jednakowe skale liczbowe w zakresie od 0 do 100. W tak uporządkowaną rzeczywistość wprowadził artysta wyniki losowania ruletką. Dwie wylosowane liczby określały precyzyjnie kolejne dziesięć punktów na płaszczyźnie. Linie je łączące stworzyły zdynamizowaną geometryczną strukturę, która poddana została kadrowaniu uzależnionemu od kolejnych wartości losowych (rzut dwoma kośćmi do gry). Zapis tego procesu, jak w wielu innych przypadkach, załączony został jako szkic do finalnego produktu i stanowi tu jedyny kompletny dokument podejmowanych działań. Czas został tu zapisany jako liniowa ścieżka - - skomplikowany ślad nie tyle samej gry, co działań przez nią inspirowanych (kreślenie dystansu pomiędzy losowo wybranymi punktami). Performatywność osiągnęła tu dwa stopnie wizualnej egzemplifikacji –archiwalny i selektywny.

Objawiający się z czasem coraz wyraźniej genotyp performatywności w doktrynie artystycznej Winiarskiego przez niektórych badaczy uznany został za wczesny, a nawet prekursorski przejaw tendencji konceptualnych w sztuce polskiej. Bożena Kowalska widzi nawet jego znaczenie na w skali szerszej:

„Kolejnym na gruncie polskim i wybitnym w skali globalnej prekurem konceptualizmu był Winiarski. Jego koncepcja sztuki wywodzi się z inspiracji

²⁵ Ryszard Winiarski (wypowiedź) [w] *Język geometrii...*, s. nlb.

matematyką – rachunkiem prawdopodobieństwa. Jego prace stanowią w istocie zapisy funkcji zmiennej losowej, co konsekwentnie podkreślał nie nazywając ich obrazami, ale „próbami wizualnej prezentacji rozkładów statystycznych”. Zgodnie z ideą artysty, stanowiły one rezultat połączonych ze sobą czynników przypadku i zaprogramowania.²⁶”

Do takiej opinii przychylił się również Grzegorz Dziamski, który dodał jeszcze, że dzięki zastosowaniu czystych matematycznych reguł w konstrukcji obrazów „prace Winiarskiego mogły przybierać formę wizualną, ale mogły też poprzestać na postaci liczbowej, co pokazuje artysta”²⁷. Takie rozumowanie obrazów Winiarskiego pozwala łączyć je ze strategią wspomnianych już wyżej planszowych gier.

* * *

Zdając sobie sprawę, że ta próba punktowego sondowania potencjału sztuki Ryszarda Winiarskiego ma wiele luk i nieciągłości, mam jednocześnie nadzieję, że ukazała drzemiący w niej potencjał i wagę. W zasadzie każdy z poruszonych tu wątków wymaga pogłębienia i gruntownego podparcia nie tylko dogłębną analizą poszczególnych dzieł, co odpowiednią literaturą odnoszącą się szeroko do zagadnień artystycznych, filozoficznych, matematycznych, ba nawet kosmologicznych czy antropologicznych. Z pewnością przyjdzie niedługo czas by zmierzyć się z tym wyzwaniem.

Dudzik Sebastian

²⁶ B. Kowalska, *Protokonceptualizm polski*, „Sztuka i Dokumentacja”, nr 6 (2012), s. 17.

²⁷ G. Dziamski, *Spór o sztukę konceptualną w Polsce*, „Dyskurs. Pismo Naukowo-Artystyczne Akademii Sztuk Pięknych we Wrocławiu”, t. 7/2008, s. 207.