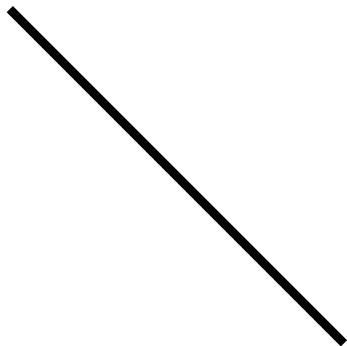


**SZTUKA  
JAKO SPEKTAKL.  
ROZWAŻANIA  
NAD KOMUNIKATEM  
MEDIALNYM**



AGATA SZUBA

W dobie mediatyzacji dyskursu społecznego o wadze komunikatu, a tym samym o jego społecznej randze, decyduje przede wszystkim jego tzw. spektakularność, która zwykle nie ma adekwatnego i reprezentatywnego odniesienia dla obiektywnego obrazu opisywanej lub komentowanej przez ten obraz rzeczywistości. Postępujący proces wirtualizacji rzeczywistości nie pozostaje bez wpływu na transformację społeczną zglobalizowanego społeczeństwa teleinformatycznego, ale również na praktykę artystyczną, która tym samym ma znaczący wpływ na przeobrażenia i nowy sposób opisu kultury. Od czasu rozpowszechniania się mediów wirtualnych trwa dyskusja na temat ich wpływu na życie społeczne. Według współczesnych teorii mediów kulturę XXI wieku należy definiować w perspektywie powszechności takich zjawisk, jak globalizacja, pluralizm i nomadyzm kulturowy. Mają one swoje źródło w trwale i nieodwołalnie przekroczonych granicach modelu komunikacji – od reprodukcji do symulacji rzeczywistości – co skutkuje powstaniem struktury społeczeństwa nadzoru, społeczeństwa spektaklu i wspólnoty wirtualnej. Ten ostatni aspekt, a więc powstanie kultury audiowizualnej, która zdeterminowana przez społeczne interakcje ujawnia się przede wszystkim w formie spektaklu o charakterze performansu, jest wyznacznikiem zasadniczym. Wynika to z faktu anachroniczności metafory kultury jako tekstu, który stał się ekwiwalentem „tekstu ideologicznego”.

Kultura wizualna w świecie teleinformatycznym stała się kulturą kształtowaną przez media wirtualne i społecznościowe, co w konsekwencji odwróciło stały punkt odniesienia w relacji podmiot-przedmiot (rzecz, zjawisko, człowiek, relacja), przedmiotem doświadczenia bowiem coraz częściej stają się obrazy świata (televizja i Internet), a nie sama rzeczywistość. Szybsza dostępność i różnorodność informacji dawały z kolei poczucie większej kontroli nad rzeczywistością.

Media masowe w ogólnym pojęciu są sposobem na uprzyjemnianie i „zabijanie” wolnego czasu. Muszą więc sprostać indywidualnym potrzebom odbiorcy, ukazując najnowsze wiadomości z kraju i ze świata, informacje kulturalne, sensacje, przemoc, seks, aby następnie, dla równowagi odbieranych bodźców, ukazać piękno przyrody. Z takim wachlarzem doświadczeń odbiorca może doznawać nie tylko emocji, z którymi się wcześniej nie zetknął, ale wyjść z poczuciem konstruktywnie spędzonego czasu, uzupełnienia niedostatków wiedzy i przeżyć związanych ze sferą nieznanych lub tłumionych uczuć. Dziennikarstwo, które w tym przypadku jest szczególną formą komunikowania masowego, to doskonały przykład. W ciągu 20 minut nadawania wiadomości odbiorca ma do czynienia z mnogością informacji o różnym nasyceniu poznawczym i emocjonalnym, poczynając od zamachu, porwania dziecka, poprzez wydarzenia polityczne, kończąc na historii kolekcjonera zabawek, która w przyjemny sposób zamyka blok informacyjny.

Należy również zwrócić uwagę na czas, w jakim prezentowane są długoterminowe wydarzenia o negatywnym charakterze. Początkowo bulwersują, są szeroko komentowane, ukazwany jest każdy niuans wydarzeń, stanowiący element całości. Odbiorca, przy odrobinie szczęścia, ma również możliwość śledzenia „akcji” na żywo. Jeżeli jednak pewne wydarzenia prezentowane są zbyt długo, a fala komunikatu nie ma charakteru sinusoidalnego, informacje te odsuwane są na dalszy plan, a następnie wycofywane.

Rozwój środków przekazu, od wynalazku prasy drukarskiej Gutenberga poprzez masowe powielanie tekstu – gazety i czasopisma – po smartfony, umożliwia łatwy dostęp do wszelkich informacji, kontrolowania zdrowia, kontaktu poprzez media społecznościowe, tworząc nową jakość i porządek w dziedzinie komunikowania, dystrybucji i odbioru informacji. Wcześniej podstawą komunikacji międzyludzkiej była mowa, obecnie gestykulacja została zastąpiona przez kod generujący znaczenia, niezawierający ciągłości, tak jak natura<sup>1</sup>.

Wraz z rozwojem mass mediów i szeroko pojętej władzy osób popularnych występuje również rosnąca potrzeba publicznego zaistnienia w społeczeństwie. Uzewnętrznianie, bycie popularnym jest naturalną potrzebą jednostki. Propagowane przez media ujawnianie wszystkiego, co dotyczy życia osobistego, w formie artystycznej i propagandowej, prowadzi do dominacji osobowości narcystycznej, funkcjonowania według określonych schematów i reguł, które – nawet jeśli bywają moralnie złe – uznawane są za wartości uniwersalne. Konsekwencjami spaczonego obrazu rzeczywistości (oglądanie drastycznych scen, egzekucji, śmierci) kreowanego przez media jest wyzwolenie silnych emocji, które z kolei mogą prowadzić do agresywnych zachowań.

Budowanie tożsamości w dobie mass mediów oparte jest głównie na konformizmie. Nadmiar informacji może budzić lęk oraz chęć podporządkowania się oczekiwaniom. Poszukując zbiorowej identyfikacji, człowiek odnosi wrażenie, że funkcjonuje w pozornie zwartej, bezpiecznej społeczności, nie ponosząc tym samym żadnej odpowiedzialności za swoje życie. Istnieje możliwość wyboru świata alternatywnego, w którym rzeczywistość mass mediów funkcjonuje w sposób paralelny wobec otaczającej rzeczywistości. Jednak tworzenie własnej, odrębnej koncepcji świata dla wielu jest niemożliwe<sup>2</sup>.

Od czasu rozpowszechniania się mediów wirtualnych trwa dyskusja na temat ich wpływu na życie społeczne. Uniwersalność i łatwość w przekazywaniu informacji prowadzi do uproszczonego postrzegania

działania mającego jednoznaczny wpływ na życie kulturowe. Kierowanie uwagi na szeroką gamę informacji, manipulacja obrazem zestawiającym np. seks i przemoc, a z drugiej strony wolność słowa, prowadzą do kulturowej degradacji, której nie można przypisywać konkretnej przyczynie, chociażby przez natężenie i mnogość informacyjną. Skutki należy więc interpretować jako pewnego rodzaju ideologię, sposób interpretowania ogólnych przemian wywołanych abstrakcyjnymi przyczynami. Bez wątpienia nowe możliwości technologiczne wpływają na rozwój społeczeństwa i poszczególnych jednostek w wirtualnej rzeczywistości. Takie podejście jest również akceptacją indywidualizmu i powiązanych z nim przemian więzi społecznych, skutkujących upowszechnianiem się zbiorowości o niskiej barierze wejścia i wyjścia, płynnym składzie, niskim stopniu kontroli społecznych, wielości i różnorodności relacji<sup>3</sup>.

Należy jednak wspomnieć o ewidentnym wpływie przekazu telewizyjnego jako środka kształtowania osobowości. Drastyczne obrazy prezentowane odbiorcy w dużej ilości prowadzą do agresji, ukazywanie zwielokrotnionych zjawisk (np. terroryzmu) prowadzi do poczucia lęku. Jest to więc doskonałe źródło manipulacji i otumanienia widza reagującego na bodźce. Czy mamy wobec tego przyjąć, że twórcy telewizyjni znajdują się poza normalną strukturą społeczną? We wszystkich krajach jednak, w których przeprowadzono badania, formy kontroli i własności telewizji są naczelną cechą szerokiej społecznej kontroli i własności, a (częściowo) i władzy. Uświadomiwszy to sobie, z całą mocą można stwierdzić, że dane społeczeństwo zachęca do brutalnego zachowania; że brutalne zachowanie jest bezustannie przedstawiane i relacjonowane przez telewizję, będącą głównym środkiem systemu komunikacji<sup>4</sup>.

Świadomość odbiorcy kształtowana jest poprzez niewątpliwy rozwój zbiorowości świata wirtualnego, oferującego dostępność informacji, obrazów, kształtowania wspólnot wirtualnych, które stanowią centrum sterowania tą rzeczywistością. Poprzez analizę badań

z zakresu empirycznych upodobań korzyści płynących z korzystania z mediów masowych, waga komunikatu określona została w taki sposób, by za każdym razem była zaskakująca i interesująca dla odbiorcy. Odbiorca zaś, zwłaszcza w mediach społecznościowych, ma nieograniczone możliwości autokreacji, mitologizowania przedstawianej rzeczywistości. Nowe obrazy (doświadczenia) aktywują w mózgu tzw. układ nagrody, w podobny sposób, jak środki uzależniające. Aktywność układu dopaminowego, przy zwiększonym ruchu psychoaktywnym, prowadzi do poszukiwań nowości i angażowania się w ryzykowne sytuacje. W przypadku wirtualnej rzeczywistości to ryzyko jest sprowadzone do minimum. Potrzeba zaistnienia w wirtualnym świecie mediów przeniosła blogi pisane na platformę wideo. W ten sposób powstały wideoblogi, w których użytkownik udostępnia „klipy” ze swojego codziennego życia. To specyficzne „reality show”, które znajduje coraz większą liczbę odbiorców. Rodzą się nowe trendy, w których nastoletnie osoby odnajdują miejsce dla siebie. Performans życia codziennego sprowadza się do szczegółowego materiału, w którym widz może w pełni wejść w intymność danego autora. Człowiek zostaje odarty z tajemnicy, staje się „nagi”, a generując nieskończoną liczbę wyświetleń, wysyła kolejną zachętę do konsumpcyjnego stylu życia. Działania, które mogłyby wydawać się trywialne i pozbawione sensu, ciągną za sobą miliony wyświetleń, a reklamy, produkty, które poleca internetowy „ekshibicjonista” oraz konsumpcyjny styl życia zyskują coraz większe uznanie młodego pokolenia. Wielokrotnie prowadzi do dewaluacji wartości przekazu.

Komunikacja w mediach społecznościowych oznacza interakcję społeczną, w której nie ma ścisłego podziału na nadawcę i odbiorcę. Jej interaktywność polega nie tylko na odbieraniu treści, ale też na żywej reakcji (komentowaniu, uzupełnianiu czy dalszym udostępnianiu). W ten sposób każdy użytkownik jest przekonany o tym, że staje się współautorem pewnej idei, jaką oferuje dany serwis. Znamiennej cechą współczesnych mediów jest tworzenie przez nią iluzji

bezpośredniego kontaktu z wykonawcą, performerem. W takiej relacji wyzwalają się reakcje bardzo podobne do tych, jakie zachodzą pomiędzy ludźmi stojącymi naprzeciw siebie. Warunki reakcji odbiorcy są jednak uzależnione od postawy wykonawcy.

Z racji dostępności wiedzy o tak zwanych celebrytach są oni pojmowani (traktowani) przez odbiorcę medialnego performansu jak bliscy znajomi czy członkowie rodziny. Najbardziej poruszającym zjawiskiem jest to, że ów odbiorca jest zdolny do tworzenia tego typu wyimaginowanych relacji z grupą nieznanymi sobie osób i postrzega ją jako rzeczywistą. Takie paraspołeczne związki niejednokrotnie prowadzą do przrzucania zdarzeń i postaci fikcyjnych do prawdziwego życia. Odgrywający rolę aktor (przedstawiając samego siebie lub wcielając się w konkretną postać) jednoznacznie sugeruje odbiorcy, że obraz, który widzi on na ekranie, jest odzwierciedleniem rzeczywistości, dodatkowo wzmacniając iluzoryczne poczucie więzi poprzez podobieństwa czy systemy znaków, z którymi może utożsamiać się odbiorca.

Zdarza się, że prowadzący program zwraca się bezpośrednio do widza, symulując tym samym rzeczywisty kontakt. Internetowe symulacje bazują na uczuciach sympatii i przywiązania w określonym celu – by związać widza ze sobą czy ze swoją stroną na jak najdłuższy okres. Mimo że odbiorca ma możliwość wycofania się w każdym momencie akcji, niejednokrotnie staje się w pewnym sensie „zakładnikiem” spektaklu, trwając w nim do końca. Na poczucie intymnej relacji odbiorcy z aktorem wpływają fizyczne czynniki spektaklu, wzajemność ta może być jednak jedynie sugerowana. Zbliżenie się kamery prowadzi do poczucia większej intymności, bezpośredni i długi kontakt wzrokowy wzmacnia komunikat, modulacja głosu zaś sprawia wrażenie uczestniczenia w intymnej rozmowie. Najbardziej charakterystyczną cechą odbiorcy są próby odtworzenia gestów, stylu i intymnego tła danego zdarzenia, typowych dla bezpośredniego spotkania towarzyskiego, sugerującego wzajemne relacje interpersonalne<sup>5</sup>.

Źródło: [www.youtube.com](http://www.youtube.com)







Źródło: [www.youtube.com](http://www.youtube.com)

Istotnym czynnikiem budowania relacji wirtualnych, a raczej symulowania tychże, jest chęć bycia idolem, autokreacją wychodzącą naprzeciw wzrastającym potrzebom publiczności. Po artyście odbiorca zazwyczaj oczekuje „ekscesu”, zachowań, które zwrócą jego uwagę pod kątem budowania „pięknego” przedstawienia bądź spektakularnego działania.

Dwuznaczność estetyzacji odwołującej się do braku emocjonalnego zaangażowania, będącego dla niej podstawą percepcji, stanowiąca ważny aspekt przy określeniu spektakularności medialnej, aktywują dwie metafory: widza bezbronnego w obliczu natężenia obrazowego oraz widza aktywnego, który sam wybiera sobie przedmioty, posiada nad nimi władzę i ma do nich odpowiedni dystans. Estetyzacja rzeczywistości, będąca efektem zapożyczenia obrazów i przedstawień reprezentacji medialnej, staje się również właściwością współczesności. Estetyzacja życia codziennego sprzyja upowszechnianiu się spektaklu. Celem reprezentacji jest przecież ostateczne przyciągnięcie uwagi. W im większym stopniu świat poddawany zostaje estetyzacji, im bardziej nasycy się obrazami, tym wyraźniej staje się obiektem kulturowym i w tym większym stopniu zachęca do tego, aby mu się przyglądać<sup>6</sup>.

Kiedy spektakl staje się rytuałem mobilizującym społeczeństwo, a jednocześnie objaśniającym naturę świata, tworzy jaźń, która, zmieniając elementy rzeczywistości, daje im status towaru konsumowanego, postrzeganego tylko i wyłącznie w takiej naturze. Definicja „społeczeństwa spektaklu” według Guy Deborda brzmi: spektakl oznacza moment, w którym towar całkowicie opanował życie społeczne. Odniesienie się do towaru staje się nie tylko zauważalne, ale nie widać nic poza nim: świat staje się tym, co widzimy. Reguły współczesnej produkcji panują coraz silniej i w coraz większej liczbie obszarów życia społecznego<sup>7</sup>.

Wytwarzanie substytutu rzeczywistości, tworzenie mechanizmu produkującego iluzję, konstrukcja nowej przestrzeni percepcyjnej

staje się zatem główną cechą spektaklu. Zamiast prawdziwego przedstawienia afirmuje on pozór, prowadząc do odwrócenia fundamentalnej dla definicji samej rzeczywistości relacji kłamstwa i prawdy. Uprzywilejowanie spektaklu jako zasady organizującej życie społeczne kategoryzuje rzeczywistość na to, co jest widoczne, oraz to, co daje się pokazać. W ten sposób spektakl działa jak naturalny pryzmat tego, jak postrzegany jest świat przez dane społeczeństwo. Charakterystycznym elementem dla obrazu świata według Deborda jest pasywny, zdystansowany widz. Z drugiej strony jest on bezbronny wobec atakującej go idei obrazowania świata oraz wszechwładnych mediów, funkcjonujących według kapitalistycznych zasad produkcji w celu zapewnienia „odpowiednich” rozrywek. Symulacja rzeczywistości prowadzi do stworzenia świata doskonalszego od oryginału, hiperrzeczywistości, w której spektakl jest koncepcją symulacji, opozycji widza i aktora (pasywności i aktywności). Potrzeba zatem musi być podporządkowana spektaklowi.

Interesującym aspektem badań nad współczesną kulturą jest jej zdolność do zaistnienia obiektów ponad ich naturalnym kontekstem kulturowym. Ich interpretacja odbywa się w różnych kontekstach, co prowadzi do powstania wielości znaczeń występujących w różnym otoczeniu społecznym.

Globalizacja w sztuce skupia się głównie na spieniężaniu dóbr kultury. Dzieje się tak przez unifikację dóbr producentów, którzy w oparciu o różne motywacje przyjmują perspektywę odbiorcy, następnie odpowiednio na niego oddziałując. Nie wszystkie dzieła mogą być jednak estetycznie wartościowe i zarazem podlegać rynkowemu popytowi. Dzieje się tak dlatego, że nie wszystkie mogą być aprobowane przez masowego odbiorcę, a tym samym mogą funkcjonować w masowej skali. Efektem tego są wartościowe estetycznie dzieła, których odbiorcami są wyselekcjonowane grupy społeczne, zdolne do ponadkulturowej komunikacji artystycznej. Z pewnością można jednak stwierdzić globalne zapotrzebowanie



Źródło: portal aukcyjny: [www.allegro.pl](http://www.allegro.pl)

na sztukę i realizowanie przez nią na masową skalę funkcji społecznych. Demokratyzacja dostępu do sztuki i rozpowszechnianie jej na rynku za pomocą mass mediów prowadzi do zwiększenia świadomości nawet zdystansowanego odbiorcy. To, co generalnie uważane jest za piękne, produkowane jest na masową skalę i upowszechniane na wszelkiego rodzaju nośnikach wizualnych (van Gogh, Andy Warhol, Pablo Picasso, Claude Monet, Salvador Dali etc.). Można by uznać, że tego rodzaju globalizacja sztuki prowadzi do pozytywnych skutków ekonomicznych i edukacyjnych. Jest w końcu spowodowana potrzebą posiadania dóbr z podobizną lub dziełem znanego artysty, stanowi również element integrujący, budujący zdolność do przełamywania barier kulturowych, tworzących pewnego rodzaju uniwersalność oraz skupiających odbiorców z podobnymi upodobaniami<sup>8</sup>.

Kultura masowa pod względem estetycznym jest pozbawiona autonomii. Nie może istnieć bez kultury elitarnej, określającej nowe postrzeganie i perspektywy zmian; jest jej odbiciem, przejmującym wszystkie propozycje estetyczne, aby później zinterpretować i wyprodukować własną wartość.

Innym pytaniem w dyskusji nad globalizacją sztuki jest kwestia postrzegania jej w kategoriach różnorodności kulturowej bądź jej homogeniczności. Należy zauważyć, że sztuka z niezwykłą precyzją potrafi wychwycić wszystkie niuanse zmian społecznych, kulturowych, politycznych etc. i odpowiednio na nie reagować. Rozwój systemu artystycznego widoczny jest w podziałach na centrum i peryferie, globalność i etniczność, homogenizację i hybrydyzację. Analiza poszczególnych podziałów prowadzi do nakreślenia oraz budowania alternatywnych rozwiązań artystycznych. Tworzenie międzynarodowych biennale, objazdowych wystaw, wymiany dóbr sztuki pomiędzy galeriami, tworzenie transnarodowych instytucji kulturalnych wpływa na światowy rynek sztuki. Działalność artysty lokalnego, korzystającego z nowych możliwości prezentacji, prowadzi do asymetrii tych właśnie

podziałów i „odczarowywania” lokalności. Sztuka, poprzez wytwarzanie doświadczenia w sensie emocjonalnym, posługuje się eksperymentem w celu poszerzenia obszarów działania, a tym samym – budowania doświadczenia. W swoim kognitywnym znaczeniu wytwarza wiedzę, którą nie zawsze da się poddać analizie werbalnej. Dzieło artystyczne posiada niezwykłą właściwość negocjacyjno-perswazyjną, może stanowić również ośrodek władzy. Narzucając swoją wizję – staje się podmiotem kształtującym sztukę. Zamożne kraje o wysoko rozwiniętej gospodarce i demokratycznych rządach posiadają duże rynki sztuki, skłonne wchłonąć sporych rozmiarów produkcję artystyczną. Tradycja pluralizmu, dostępność galerii sztuki, uczelni artystycznych, fundacji, muzeów i innych ośrodków sztuki prowadzi do powstawania bogatego i różnorodnego obrazu kultury danego państwa.

Pluralizm sztuki może być gwarancją funkcjonowania artysty i jego dzieła. Pozwala mu na tworzenie indywidualnych koncepcji, nienarzuconych przez ośrodki władzy. Nie oznacza to jednak, że takiemu systemowi nie brak konformizmu. Tzw. centra kierowania sztuką narzucają style, z jednoczesną gwarancją trafiania we współczesne gusta. Wiele interesujących zjawisk może być odsuwanych przez brak spójności ideowych. Presja rynku może również narzucać artyście działania, po których staje się on zakładnikiem jednego sukcesu.

W dobie ekspansji mediów, a tym samym wysokich oczekiwań odbiorcy na spektakularny przekaz, trudno jest wymagać od sztuki, by była wysublimowana. Jest ona wizualną symulacją rzeczywistości, współcześnie ujawnia się w formie spektaklu o charakterze performansu, który jest jej zasadniczym wyznacznikiem. Dawny model kultury, staje się anachroniczny, a funkcjonuje ona jako ekwiwalent „tekstu ideologicznego”. Kształtuje się obecnie przez media wizualne, które używane są nie tylko jako medium, ale również jako przedmiot rozważań. Daje szerokie możliwości ekspresji, w mniejszym już stopniu ograniczone przez cenzurę. Sztuka krytyczna podejmuje tematy

dyscyplinowania i uwikłania człowieka w naszą kulturę, jest wyrazi-  
sta w swojej wymowie, sięga do głębokich warstw kultury, zyskując  
sobie tym samym dużą popularność.

W centrum dociekań artystycznych znajduje się podmiot trakto-  
wany jako obszar eksperymentu; podmiot, który reaguje na rzeczywi-  
stość i definiuje własną podmiotowość w konkretnej rzeczywistości.  
Komentuje współczesność i aktualne problemy, przekładając je na język  
plastyczny, odkrywa to, co z zasady powinno zostać ukryte, nieoczywi-  
ste czy marginalne. *W krytyce o to idzie, by obnażyć milczące przesłanki,  
rozmaitego rodzaju nawykowe, bezkrytycznie przyjmowane, niedostrzegane  
sposoby myślenia, na których akcentowane przez nas praktyki się wspierają  
[...] Uprawiać krytycyzmem to tyle, co czynić łatwe gesty trudnymi*<sup>9</sup>.

Sztuka krytyczna posługiwała się takimi kategoriami, jak „sztuka  
ciała” czy „postmodernizm oporu”. Burząc przyzwyczajenia i pod-  
stawowy system obrazowania, wywoływała burzliwe dyskusje i liczne  
kontrowersje. Można stwierdzić, że w niektórych aspektach miała  
charakter spektakularny, dotykając tematów, które z zasady nie po-  
winny być dotykane. Dyskurs o sztuce krytycznej niejednokrotnie  
był początkiem nie tylko prób destrukcji samego dzieła, ale i zaprze-  
czenia jego statusu jako obiektu sztuki. Najczęstszym argumentem  
było stwierdzenie o obrazie uczuć religijnych, pamięci historycznej.  
Twórczość nieunikająca drażliwych tematów, ujawniająca nietole-  
rancję i liczne wykluczenia może stanowić działania burzące natu-  
ralny porządek. Społeczeństwo niejednokrotnie nie było gotowe na  
zestawienie się z realizacjami przedstawianymi przez artystów, któ-  
rzy ukazywali kruchość ludzkiego umysłu, wskazując na globalne  
tendencje do wykluczania osób chorych, starszych i niepełnospraw-  
nych. Niewidzialność przeradza się w zjawisko, które zaczyna być  
namacalne. Przekształcanie konfliktów na język twórczy jest jednak  
działaniem wymagającym sporów i stanowi źródło dynamiki kultu-  
rowej rozwijającego się społeczeństwa.



Źródło: [www.artlinkart.com](http://www.artlinkart.com)



Źródło: [www.davire.com](http://www.davire.com)



Wirtualne media są doskonałym przekazańnikiem informacji o dokonaniach artystów. Masowość przekazu uzależniona jest od spektakularności dzieła. W 2001 roku zaczęły krążyć pogłoski o kanibalizmie, towarzyszyły im zdjęcia człowieka jedzącego martwy płód. Zdjęciom sekundował komentarz; „Czego się tu dowiesz, to fakt, nie bój się”. Realizacja była odpowiedzią na rosnące kontrowersje związane z powstaniem restauracji na Tajwanie serwującej potrawy z mięsa ludzkich płodów. Chiński artysta Zhu Yu starał się odnieść do skandalicznego charakteru tego aktu, jednocześnie relatywizując poruszenie społeczeństwa związane z narastającym oburzeniem. Zhu cytuje, że *niniejszym oświadczam, że mam zamiar i moim celem jest, aby jeść ludzi jako protest przeciwko ludzkiej moralności człowieka, który?? nie może jeść ludzi. Żadna religia nie zabrania kanibalizmu ani nie znajduje żadnego prawa, które uniemożliwia ludziom spożywanie ludzi. Wykorzystałem przestrzeń między moralnością a prawem i oparłam swoją pracę na niej.* Zdjęcia artysty zostały również użyte jako załącznik do antyangielskiej propagandy rozpowszechnianej za pomocą poczty elektronicznej.

Tymczasem Guillermo Habacuc Vargas, artysta z Kostaryki, w swojej realizacji przywiązał do ściany umierającego psa w galerii Managui. *Umierający eksponat* – założenie ideowe projektu zakładało skoncentrowanie się na losie każdego umierającego zwierzęcia, nie tylko tego przedstawionego w przestrzeni galeryjnej. Artysta przed ekspozycją głodził zwierzę, drugiego dnia w galerii pies zdechł. Oglądający wystawę nie mieli zastrzeżeń do takiego sposobu uprawiania sztuki. Za ten pokaz Guillermo Habacuc Vargas został wybrany do reprezentowania swojego kraju w Biennale Ameryki Centralnej w Hondurasie. Działanie wzbudziło jednak duże kontrowersje, błyskawicznie zareagowało wiele organizacji zajmujących się ochroną praw zwierząt, w Internecie pojawiły się również petycje przeciw udziałowi Vargas w Biennale.

O sile wizualnej i perswazyjnej obrazów świata, będących pochodną spektakularności i estetyki ukazywanego wydarzenia decyduje atrakcyjność tzw. „tekstu wytworzonego”, który zastępując realność, staje się nowym środowiskiem społecznym – rzeczywistością wirtualną. Dzieło artystyczne posiada niezwykłą właściwość negocjacyjno-perswazyjną, może stanowić również ośrodek władzy.

Należy zauważyć, że o ile niespełna trzy dekady wcześniej fotografia dokumentalna, dziennikarska (informacyjna), bazując na syntetyzującym dostrzeganiu rzeczywistości i momentalnej na nią reakcji, przyporządkowywała ujęciu plastykę kadru (kolor, kontrast, dynamikę, gest, formy graficzne rzeczy i obiektów), tak, by powstały obraz ucieleśniał ideę, umożliwiając tym samym lepsze zrozumienie realnego świata, o tyle współcześnie temat i sposób jego realizacji bazuje na subiektywizacji i inscenizowaniu ujęć quasi-dokumentalnych. Efektywnie zadaniem zobrazowanej rzeczywistości jest unacznienie jego aktualnie pożądanego postrzegania – niezmiennie spreparowanego („ulepszono”) w swej urodzie, brzydocie, a nawet okrucieństwie, w którym nie ma już miejsca na codzienność doświadczaną we własnej, osobistej perspektywie, która – mimo że jej realność jest permanentnie egzystencjalnie weryfikowana – nie jest już pewnym punktem odniesienia. Fotografie zostały zwolnione z obowiązku obrazowania świata, a tym samym wyemancypowały się ze swojej historycznej roli. Teraz to one stały się punktem odniesienia dla ich preceptora, jakkolwiek zabrzmi to paradoksalnie. We współczesnym świecie – świecie, w którym granica pomiędzy rzeczywistością a wirtualnością jest płynna, to obraz weryfikuje jakość i rzeczywistość obecności podmiotu, jest lustrem, w którym odbity obraz domaga się potwierdzenia swojej realności. Estetyzacja rzeczywistości, będąca efektem zapożyczania obrazów i przedstawień reprezentacji medialnej, stała się również właściwością współczesności. Ujęcie fotograficzne danej rzeczywistości jest elementem,

na którym owo medium może budować narrację plastyczną. Zabawa kontekstami, dynamizacja sytuacji zastanej, odpowiedni kadr wpływają na specyfikę przedstawionego obrazu, który może nabierać właściwości wyrwywających obraz z danego kontekstu<sup>10</sup>.

W dobie globalnej transmisji wirtualnych komunikatów występuje zjawisko ich relatywnej oceny (jako obiektywnego źródła informacji) – to, co jest przedmiotem percepcji, nie zawsze, a nawet często nie odnosi do tego, co obiektywnie istniejące (relacja *signum* i *signatum* uległa bądź rozluźnieniu, bądź została zniesiona). Co więcej, sama transmisja informacji zależna jest od sposobu jej przedstawienia (na co wpływ ma zarówno cyfrowe medium generowania informacji, jak i zdigitalizowane teźże informacji przekąźniki). Rodzi się zatem pytanie, na ile wirtualny komunikat wykracza poza obrzeża rzeczywistości. Należy stwierdzić, że komunikat zyskuje na medialnej wartości, gdy cechuje go odrębność ideowa, stylistyczna i formalna, której cechą jest to, co zwykle się definiować pojęciem spektakularności. Tak oto to, co spektakularne, zyskuje nie tylko na obiektywnej zdolności wyodrębnienia z potoku informacji, ale dzięki atrakcyjności formy i treści stanowi większą wartość od zjawisk rzeczywistych (do których się odnosi), a w każdym razie w powszechnym odbiorze jest komunikatem nie tylko zauważalnym, ale i pożądanym „dobrem konsumpcyjnym”.

Warto również zauważyć, że współczesny człowiek funkcjonujący w kulturze teleinformatycznej poświęca zaledwie jedną trzecią swojego czasu na życie prywatne, co ma ścisły związek z modelem konsumpcji jako pochodną zależności interpersonalnych obowiązujących w korporacjach (ów model kształtował się od mniej więcej czterech dekad). To wirtualność daje największą satysfakcję poznawczą i emocjonalną (zjawisko „ukojenia” w sieci) poprzez dostępność i różnorodność oferty (bodźców) przygotowanych, aby zaspokoić oczekiwania wirtualnego konsumenta. Jednak mimo nagminnego

zatarcia granicy między tym, co realne, a tym, co wirtualne (fenomen obecności w tzw. *between*), wyznacznikiem weryfikującym obecność w świecie realnym, a więc przestrzeni pozawirtualnej, jest codzienność, której doświadczamy (choćby poprzez zaspokajanie takich potrzeb ciała, jak jego regeneracja i odżywianie, ale również zapewnienie mu odpowiednich warunków bytowych). Następuje zacieranie granicy pomiędzy sztuką a codziennym życiem, zamiana życia codziennego w dzieło sztuki oraz zalew symboli i znaków wnioskujących w strukturę współczesnego życia społecznego<sup>11</sup>. Refleksje Jeana Baudrillarda są w tym kontekście najbardziej zasadne. Społeczeństwo uwidoczniające przewagę wartości wymiennej, gloryfikujące fetysz znaku i przedmiotu, korzysta z wtórnej wartości każdego z nich. Według Baudrillarda to właśnie rosnący gest i nieprzerwany strumień wszechobecnych obrazów we współczesnym świecie popchnął nas ku jakościowemu społeczeństwu, w którym zaciera się rozróżnienie na rzeczywistość i obraz, a życie codzienne podlega estetyzacji: to świat symulowany, czyli kultura postmodernistyczna<sup>12</sup>. Przemieszanie granic pomiędzy rzeczywistością a obrazem prowadzi do zdystansowania i bezpośredniości ukazywania obrazów, łączenia pozornie niedających się złączyć kategorii. Estetyzacja jest zatem rozumiana jako dynamiczna zależność pomiędzy zaangażowaniem a obojętnością. Rzeczywistość postrzegana jest jako zbiór przedmiotów do oglądania, w której każdy jest w stanie wzbudzić reakcję estetyczną poszukiwaniem kolejnych przedmiotów i wywoływanych przez nie emocji (głównie krótkotrwałych).

Unikając uproszczeń, należy jednak stwierdzić, że medialny obraz rzeczywistości oparty jest głównie na rywalizacji, jego cechy są bardziej kontrowersyjne niż akceptowalne, w większym stopniu negatywne. Można by uznać, że media w swoim finalnym produkcie są takie jak społeczeństwo, które je odbiera. Wpływ obu czynników jest dwustronny, w końcu wpływa on na mentalność, postawy odbiorców, zmianę

charakteru kultury. Obraz świata stworzony przez media, mimo swojej wielostronności, nie stanowi jednak oryginalnego i wiarygodnego komunikatu. Kryje on w sobie wiele poznawczych usterek powodujących wypaczenie przedstawianej rzeczywistości.

W związku z tym nasuwa się pytanie: do czego prowadzą nas media i współczesny przekaz? Silne oddziaływanie nowych mediów wiąże się z tym – jak pisze C.J. Bertrand – że *działają one na ludzi tak jak narkotyk – pobudzająco lub znieczulająco*<sup>15</sup>.

SŁOWA KLUCZOWE:

**NOWE MEDIA/MEDIALNOŚĆ, SPOŁECZEŃSTWO WIRTUALNE, SZTUKA SPEKTAKULARNA, SZTUKA MEDIÓW, KULTURA WIRTUALNA, SZTUKA, KONTROLA, TOŻSAMOŚĆ**

#### **BIBLIOGRAFIA**

- Abercombe, N., Longhurst B., *A Sociological Theory of Performance and Imagination*, SAGE Publications LTd, London 1998
- Bajer, L., *Pop-Essay*, [w:] „Kino” 1976
- Bauman, Z., *O znaczeniu sztuki i sztuce znaczenia*, [w:] *Awangarda w perspektywie postmodernizmu*, red. G. Dziamski, Wydawnictwo Fundacji Humaniora, Poznań 1999
- Bauman, Z., Lyon D., *Płynna inwigilacja. Rozmowy*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2013
- Bujała, A., *Czy wirtualna wspólnota jest wspólnotą*, Uniwersytet Łódzki, Łódź 1999.
- Bertrand, C.J., *Deontologia mediów*, Instytut Wydawniczy Pax, Warszawa 2007
- Bloom, A., *The Closing of an American Mind*, Simon & Schuster, New York, London, Toronto, Sydney, Tokyo 1987
- Bogunia-Borowska, M., Sleboda M., *Globalizacja i konsumpcja: dwa dylematy współczesności*, Universitas, Kraków 2003
- D’Andrea, A., *Techno and New Age as Transnational Countercultures in Ibiza and Goa*, Routledge, 2007
- Debord, G., *Społeczeństwo spektaklu*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Gdańsk 1998

- Dziamski, G., *Postmodernizm wobec kryzysu estetyki współczesnej*, Wydawnictwo Naukowe im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, Poznań 1996
- Goban-Klas, T., *Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia, telewizji i Internetu*, PWN, Warszawa 2006
- Golka, M., *Socjologiczny obraz sztuki*, ARS Nova, Poznań 1996
- Gwóźdź, A., *Pejzaże audiowizualne*, [w:] William R., *Efekty technologii i ich wykorzystanie*, Universitas, Kraków 1997
- Gwóźdź, A., *Pejzaże audiowizualne*, [w:] Horton D., Wohl R., *Komunikacja masowa i paraspołeczna interakcja*, Universitas, Kraków 1997
- Hopfinger, M., *Doświadczenie audiowizualne. O mediach w kulturze współczesnej*, Sic!, Warszawa 2003
- Kaczmarek-Śliwińska, M., *Public relations w przestrzeni mediów społecznościowych. Działania organizacji i jej pracowników*, Wydawnictwo Uczelniane Politechniki Koszalińskiej, Koszalin 2013
- Pomian, K., *Sztuka nowoczesna i demokracja*, [w:] „Kultura Współczesna”, nr 2 (40), 2004
- Pułka, L., *Kultura mediów i jej spektakle na tle przemian komunikacji społecznej i kultury popularnej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2004
- Rheingold, H., *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, Addison-Wesley, Massachusetts 2000

- 1 J. Fiske, *Wprowadzenie do badań nad komunikowaniem*, Wrocław 1999.
- 2 Z. Bauman, D. Lyon, *Płynna inwigilacja. Rozmowy*, Kraków, 2013.
- 3 J. Dijk, *Spoleczne aspekty nowych mediów*, przekład J. Konieczny, Warszawa 2010.
- 4 A. Gwóźdź, *Pejzaże audiowizualne*, [w:] R. William, *Efekty technologii i ich wykorzystanie*, Kraków 1997, s. 50.
- 5 Tamże.
- 6 L. Pułka, *Kultura mediów i jej spektakle na tle przemian komunikacji społecznej i kultury popularnej*, Wrocław 2004, s. 84.
- 7 G. Debord, *Spoleczeństwo spektaklu*, Gdańsk 1998, s. 42.
- 8 M. Golka, *Socjologiczny obraz sztuki*, Poznań 1996.
- 9 Z. Bauman, *O znaczeniu sztuki i sztuce znaczenia*, [w:] *Awangarda w perspektywie postmodernizmu*, red. G. Dziamski, Poznań 1996, s. 137.
- 10 W. Welsch, *Sztuczne raje? Rozważania o świecie mediów elektronicznych i o innych światach*, [w:] *Problemy ponowoczesnej pluralizacji kultury. Wokół koncepcji Wolfganga Welscha*, Poznań 1998.
- 11 Z. Bauman, D. Lyon, dz. cyt.
- 12 L. Pułka, *Kultura mediów i jej spektakle na tle przemian komunikacji społecznej i kultury popularnej*, Wrocław 2004.
- 13 C. J. Bertrand, *Deontologia mediów*, Warszawa 2007.

Agata Szuba

*Art as Spectacle: Thoughts on Medial Message*

The progressing process of reality virtualization does have impact on social transformation of the globalized tele-IT society, as well as on artistic practice which, therefore, has significant impact on transformations and the new way of describing culture. According to modern media theories, which are difficult not to agree with, the culture of the twenty-first century should be defined in the perspective of universality of such phenomena as globalization, cultural pluralism and nomadism, originating in permanently and irrevocably crossed borders of the communication model: from reproduction to simulation of reality, thus resulting in a structure of a surveillance society, a society of performance and virtual union. The latter aspect, namely emerging of an audio-visual culture that, determined by social interactions, is revealed mainly in a form of a performance, is a fundamental benchmark, and that results from the fact of anachronism of the metaphor of culture as a text which became an equivalent of “ideological text”. Visual culture in a tele-IT world became a culture shaped by visual media what, in consequence, reversed the permanent point of reference in the relation subject-object (thing, phenomenon, human, relations and interpersonal interaction), as experience more and more often embraces images of the world (television and the Internet), not the reality itself. It is obvious that those images of the world, as a subject of intellectual-emotional consumption, more and more often, less to say that commonly, as an assumption, are not subject to judgements based and positively characterized by the truth-false criterion. Their visual and persuasive strength, being a derivative of spectacularity and aesthetics of the presented event, depends on attractiveness of so called „produced text” which, substituting reality, becomes a new social environment – virtual reality.

KEYWORDS:

**NEW MEDIA/MEDIALITY, VIRTUAL COMMUNITY, SPECTACULAR ART, MEDIA ART, VIRTUAL CULTURE, ART, CONTROL, IDENTITY**