Agata
Szuba

PERFORMATYWNE *ALTER EGO*

Sztuka performansu funkcjonowała na długo przed Internetem, a spotkanie z performerem (zaplanowane lub spontaniczne) odbywało się, co wydawało się wówczas oczywiste, na żywo, z udziałem publiczności – czas i przestrzeń oraz relacja z widownią stanowiły dzieło. Aktualnie potrzeba wyrażania się przez artystów poprzez medium ciała przenosi się do środowiska współczesnych mediów, czyniąc je jednymi z wiodących pól autoprezentacji i transmisji artystycznych komunikatów. Dynamiczny rozwój Internetu i ciągłe poszukiwanie nowych dróg dotarcia do użytkownika sprawia, że zwiększa się dostępność artysty do cyfrowego tworzywa i medium, które wcześniej były nieosiągalne. Sztuka performansu dzięki swojej szczególnej otwartości na nowe metody ekspresji dociera do środków masowego przekazu, jednocześnie ukazując indywidualną tożsamość i specyfikę twórczości autora dzieła. Zestaw gestów, ich ciąg i narracja są podstawą do tworzenia sztuki performansu, rozumianej nie tylko jako czytelna alternatywa dla sztuki konwencjonalnej. Sztukę tę cechuje również nieprzewidywalność narracyjna i formalna w wirtualnej strukturze cyfrowych mediów – widz nie jest przygotowany na sposób prezentacji autorskiej idei dzieła/akcji.

Takie formy artystyczne jak happening, koncert, teatr, panel wpływają na kształtowanie sposobu postrzegania sztuki przez społeczeństwo, funkcjonując jako jeden z rodzajów komentarzy opisujących rzeczywistość. Aktualność i realność artystycznych zdarzeń stała się warunkiem koniecznym – aby przekaz był silniejszy, odbiorca musiał doświadczać sztuki performansu w czasie rzeczywistym; tylko to dawało mu możliwość pełnego odbioru. Retrospektywne odniesienia czy archiwalne akcenty, jak zdjęcia, dokumenty itd. tylko we fragmentach oddają charakter danego wydarzenia, natomiast w performansie najistotniejsze jest spotkanie z artystą i jego emocjami. Widza-uczestnika satysfakcjonuje wyłącznie proces, gdy na oczach widowni autor performansu poznaje granice swojej fizyczności, stosunku do siebie samego i otaczającej go rzeczywistości.

Powstaje zatem pytanie, czy ten sam odbiorca, oglądając materiał z wystąpienia w czasie rzeczywistym poprzez medium ekranu komputera, jest w stanie wykroczyć poza ramy bezinteresownego i biernego obserwatora? Jednakże, należy to podkreślić, zasadnicza grupa potencjalnych odbiorców dzieł akcji, z obawy przed wciągnięciem w akcję performatywną nie chce uczestniczyć w przedstawieniach na żywo. Trudno się temu dziwić, bowiem w większości zasadniczo przekraczają one granice intymności, na co współczesny widz nie jest do końca przygotowany. Tymczasem, co nie podlega zmianom historycznym, najważniejszym celem sztuki performansu jest podważanie tradycyjnych konwencji opartych na mimetyzmie – sztuczność sztuki ma ustąpić dosłownie namacalnej realności. Artyści, zwracając się ku publiczności, testują nowe możliwości (często wykraczając poza granice tabu i, jak się wydaje, nie zawsze w sposób respektujący biologiczne, psychologiczne i etyczne utrwalone cywilizacyjnie konwencje), aby móc dotrzeć do odbiorcy, a tych dzisiaj jest bez liku.

Social media to prężnie rozwijająca się płaszczyzna komunikacji między ich użytkownikami. Dla wielu jest ona najlepszym źródłem

informacji o zbliżających się wydarzeniach: wernisażach, koncertach, performansach; daje również możliwość bezpośredniego śledzenia wydarzeń, jak i aktywnego w nich uczestnictwa.

Cyberformance – termin ten odnosi się nie tylko do wydarzenia na żywo, w którym uczestnicy mogą współpracować za pośrednictwem Internetu, wykorzystując nowoczesne oprogramowanie umożliwiające im nadawanie i odbiór w czasie rzeczywistym. Można tak również nazwać wydajność sieciową teatru cyfrowego. Tworzący *cyberformance* na wiele sposobów łączą przestrzenie fizyczne z wirtualnymi i cybernetycznymi. W tym przypadku Internet jest traktowany jako medium sztuki.

Upstage to platforma, za pomocą której wielu artystów prezentuje swoje projekty. Każdy, kto jest online, jest w stanie wejść w interakcję z artystą i jego publicznością z dowolnego miejsca na świecie – narzędzie do komunikacji (okno czatu) pojawia się na ekranie głównym. Działanie tej aplikacji jest bardzo zbliżone do aplikacji *social media*, pozwalającej na wydawanie tzw. *lifestories* (relacji). W przypadku *Upstage* posługujemy się jednak awatarem (cyfrowym lalkarstwem), gdzie manipulacja zaprojektowanymi figurami w zaprojektowanej przestrzeni różni się od tradycyjnej animacji komputerowej, wymaga ona bowiem projektowania postaci w czasie rzeczywistym, a nie poruszania jej w kadrze[1].

Uczestnicy *cyberformance* bardzo często tworzą wirtualną „tożsamość", którą posługują się w celach prezentowania swoich realizacji. Taka tożsamość (zapewniana przez awatar) wykorzystuje „lukę" pomiędzy internetową a rzeczywistą „osobowością". Awatary bardzo często łączą się, a projekty rozrastają się na różnych płaszczyznach internetowych. W niektórych przypadkach występują jako wirusy[2]. Funkcjonowanie w cyberprzestrzeni zwykle wiąże się z zatraceniem poczucia rzeczywistości, zastępując „przerwę w życiu", tworzy tym samym poczucie niestabilności.

© Amalia Ulman/Arcadia Missa

© Amalia Ulman/Arcadia Missa

To kolejny dowód na to, że sztuka performansu może się zdarzyć wszędzie, w dowolnym miejscu i czasie, może również reprezentować dwa podejścia: globalne i lokalne, prezentowane w proksymalnej ilości wykonawców i odbiorców. Środowisko internetowe regularnie poszerza możliwości ekspresji działań artystycznych. Suma potencjalnie niewielkich zdarzeń, połączonych ze sobą, może przyczynić się do budowania nowej postaci sztuki. Internet wyklucza propagandę instytucjonalną, jednak hałas medialny może się przyczynić do tworzenia wartości artystycznych. Artyści łączą formy swoich performansów z aktywnością na scenie mediów społecznościowych, zatem tworzenie projektu może przybrać nieoczekiwaną formę, a ilość tworzących (w zależności od promocji wydarzenia) może stale rosnąć. Natomiast samo „wypożyczanie" dla performansu stylów, pomysłów i innych aktywności z pozostałych form sztuki jest zjawiskiem codziennym. Mowa tu nie tylko o działaniach Josepha Beuysa, odróżniających performans od bardziej konwencjonalnych stylów spotykanych w teatrze czy od malarstwa akcji, w których przedmiotem było ciało modelek (Yves Klein).

Od samego początku sztuka performansu była postrzegania jako konwencja odrzucająca standardowe rozwiązania przez przyjęcie formy „wyzwalającej", czyli w praktyce ekspansywnej, abstrahującej od jakichkolwiek norm estetycznych i etycznych. W latach 60. niemalże każdy performans był odmienny, stojąc, jako wyraz postawy społecznej, w opozycji do braku wolności politycznej. Ośrodkiem dla wszystkich działań awangardowych była powojenna Ameryka. Performans okazał się być aktem plastycznym walczącym „o coś"; o prawa obywatelskie, równouprawnienie rasowe itp. Działania performatywne uwalniały dyskusję na ważkie społecznie kwestie z hipokryzji rządów krajów zachodnich demokracji. Zatem, tak jak kryzys może stać się katalizatorem dla świata sztuki, tak sztuka performatywna zaczęła korzystać z aktualnej sytuacji politycznej, łamiąc tabu, przenikając postawy komercji i fasadowej moralności amerykańskiej polityki.

Lata 80. i 90. przyniosły sztuce performansu otwarty dostęp do nowych technologii i nowych sposobów na autopromocję dzieł i ich autorów. Wchodząc w główny nurt kultury internetowej, performans stał się globalnym łącznikiem w artystycznej internacjonalizacji. Warto przypomnieć, że zanim pojawił się Internet, artyści również starali się dotrzeć do coraz szerszej rzeszy odbiorców. Przykładem takich działań może być realizacja Chrisa Burdena, który w 1973 roku kupił dziesięciosekundowe automaty reklamowe w celu zrealizowania projektu o tytule *Przez noc miękko*, w którym półnagi artysta czołgał się po potłuczonym szkle ze związanymi rękami. Chcąc zakłócić spokój jak największej ilości obserwatorów, wyświetlał równocześnie materiał na zakupionych dziesięciu automatach[3].

Jednym z pierwszych portali mogących spełnić oczekiwania użytkownika szukającego zróżnicowanych materiałów filmowych jest serwis Youtube. Znajdują się tam między innymi krótkie formy dokumentalne o performansie, materiały archiwalne, wywiady z artystami; ich ilość stale rośnie. Z biegiem lat, wraz z sukcesywnie rosnącą ilością obrazów, szok wynikający z oglądania filmu o kontrowersyjnej treści nie jest już tak znaczny, jak miało to miejsce jeszcze dwie, trzy dekady wcześniej. Użytkownik oglądający materiały wideo jest w stanie (niekiedy jest zmuszony) wejść do intymnej strefy przeżyć autora wideo. Potrzeba uzewnętrznienia wizerunku, wrażliwości i systemu wartości, a tym samym mitologizowania swojego życia, jest jednym z większych problemów współczesnego artysty, ale też i użytkownika sieci WWW. Nagość, a należałoby powiedzieć, artystycznie lub pseudoartystycznie umotywowane ekshibicjonistyczne ekscesy dokonywane na Wall Street, a później publikowane w sieci, wydają się być aktualnie niewinne i przynajmniej z pozoru sensowne przy masowo zamieszczanych na portalach społecznościowych aktach seksualnych niektórych z tzw. performerów.

Autor filmu, uzewnętrzniając wszystkie aspekty swojego życia prywatnego, za którymi podąża widz, odpowiada na jego pytania,

wchodzi w dyskusje z użytkownikami jego domeny, a jedyną barierą we wzajemnych relacjach jest ekran komputera[4]. Twórca, nie bacząc na konsekwencje swoich działań, buduje więź z użytkownikiem, stwarza wrażenie intymnego spotkania. Użytkownik na skutek tych praktyk nie tylko przestał być empatyczny, ale oglądając niektóre z dokonań sztuki performansu (jeżeli mają one charakter neurotyczny, perwersyjny czy profanacyjny) może wyzwalać w sobie również skłonności do okrucieństwa.

Szczególnie istotny w tym kontekście może się zatem wydawać występ Mariny Abramović w trakcie kilkumiesięcznej wystawy w nowojorskiej MoMA, w której odbiorca miał możliwość indywidualnego obcowania z artystką poprzez kilkuminutowy kontakt wzrokowy. Abramović stworzyła specjalną przestrzeń, w której umieściła dwa krzesła stojące naprzeciwko siebie. Oba były skierowane ku sobie tak, aby siedzący na nich współuczestnicy performansu nie mieli możliwości odwrócenia uwagi od siedzącej przed nimi performerki (artystka zapraszała widzów pojedynczo, aby następnie wejść z nimi w kontakt wzrokowy). W dobie wszechobecnego Internetu umiejętnie dokonany zwrot z rzeczywistości fizycznej (performans Abramović), w kierunku relacji o charakterze wirtualnym wydaje się być zasadniczy. Otwartym pozostaje odpowiedź na pytanie, na ile ów zwrot jest efektywny. W kwestii tej warto zacytować wypowiedź M. Abramović:

Dla mnie jest ważne to, jakich artysta używa środków i jakie są jego pobudki... Nadal ważny jest dla mnie warsztat artysty, jego wiedza, wrażliwość, biegłość, mistrzowskie opanowanie formy, treści jakie chce nam przekazać, (jego przesłanie), mądrość, intencje... Jeśli tego – jak również dzieła per se *– nie będziemy cenić (poważać), jeśli staje się nam to obojętne – to tak, jak byśmy nie cenili samego artysty (który to wszystko sobą reprezentuje, który tym wszystkim jest, który przez to wszystko wyraża swoją sztukę... etc.) Wtedy rzeczywiście najważniejszy staje się pomysł. I nawet nieważne jest to, czy ten pomysł jest banalny, mądry czy głupi – tylko to,*

jakie reakcje (emocje) w nas wywołał. Tym sposobem, według mnie, sztuka przestaje istnieć – zamienia się w koncept, pewien impuls, psychologiczny gadżet, nowinkę, kuriozum... A my reagujemy jak dzieci (czyli infantylnie), które mają radochę już wtedy, kiedy ktoś zrobi do nich głupią minę albo kiwnie zabawnie paluszkiem. Tylko czy to będzie świadczyć o naszych genialnych zdolnościach aktorskich? Czy też o potrzebie śmiechu dziecka, które będzie się śmiało z byle czego? Zdaję sobie sprawę z tego, że można godzinami wpatrywać się np. w akwarium, w wodę, w drzewo, w mur, cegłówkę, w jeden punkt, plamkę albo – dajmy na to – w białe cyferki namalowane (ledwie widocznie) na białym płótnie. I wymyślać sobie Bóg wie co... Bynajmniej nie uważam, że samo w sobie jest to czymś złym (w końcu uznać to można za jeden z rodzajów medytacji), jednak sprawy zaczynają wyglądać nieco inaczej, kiedy taką sytuację rozpatrzymy w kontekście odbioru sztuki. Bo według mnie natrafiamy tu na jeden z zasadniczych problemów związanych z percepcją „dzieł" sztuki współczesnej, którymi są: nadinterpretacja, swoista nadbudowa myśli, przydawanie znaczenia czemuś, co znaczenia nie ma (albo ma znaczenie zupełnie inne). I czyni się tak bez względu na to, czym w rzeczywistości dany obiekt (sztuki?) jest, jaką ma treść czy też wartość artystyczną (którą i tak ustala się dziś dowolnie i arbitralnie – bo uniwersalne kryteria wartościowania sztuki uleciały wraz z postmodernizmem i przestały praktycznie istnieć). Dla mnie jednak ciągle czymś najważniejszym pozostaje samo dzieło sztuki, a nie to, co wokół niego się nawarstwia. (Czyli w samym dziele sztuki nadal szukam punktu zaczepienia, a nie w ezoteryce tego, co ktoś sobie o nim pomyśli.) Uważam, że weryfikacja znaczeniowa jest możliwa tylko wtedy, jeśli odniesiemy się do dzieła, a nie do jego interpretacji i wartości naddanej. Oczywiście, że o – dajmy na to – czarnej kropce na białym tle można spisać tomy. Ale w tym tumulcie znaczeń i asocjacji sama czarna kropka przestaje mieć jakiekolwiek znaczenie – równie dobrze mogłoby jej w ogóle nie być, a my nadal podniecalibyśmy się tym, co byśmy sobie o tej kropce pomyśleli. Ale niestety to, by się zachwycać byle czym, lub zgoła

niczym, ma już w sztuce współczesnej długą tradycję. Bo jeśli wszystko jest sztuką, to samo pojęcie sztuki przestaje mieć sens. I tym oto sposobem wszyscy znaleźliśmy się (a raczej zagubili) w kropce[5].

Zatem z tej perspektywy należałoby wysnuć wniosek, że jakiekolwiek zdarzenie, obserwowane poprzez medium ekranu traci na sile działania, a poziom zaangażowania odbiorcy nie jest już taki sam, jak w rzeczywistości. Performans zawsze miał charakter spotkania, można więc uznać, że ma unikatową naturę. W przypadku dostępu do performansów w Internecie akt zostaje już nie tylko w pamięci, nie jest efemeryczny (gwarancja permanentnego dostępu), staje się nieskończony (archiwum sieci nie podlega zamknięciu), a zakres jego odbiorców zwiększa się z każdym kolejnym otwarciem domeny.

Jednakowoż znamienną cechą współczesnych mediów jest tworzenie przez nie 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 konsekwentnie wdrażanej strategii upowszechniania wiedzy o życiu prywatnym tak zwanych celebrytów, owi celebryci są pojmowani, odbierani, a nawet odczuwani przez odbiorcę medialnego performansu jako bliscy znajomi, niemalże członkowie rodziny. Najbardziej poruszającym zjawiskiem jest to, że ów odbiorca jest zdolny do tworzenia tego typu wyimaginowanych relacji z grupą nieznajomych sobie osób i postrzega ją jako rzeczywistą. Takie quasi-społeczne związki niejednokrotnie prowadzą do „przerzucania" zdarzeń i postaci fikcyjnych do prawdziwego życia. Odgrywający rolę aktor (przedstawiając samego siebie lub wcielającego się w inną konkretną postać) jednoznacznie sugeruje odbiorcy, że obraz, który widzi na ekranie, jest odzwierciedleniem rzeczywistości, dodatkowo wzmacniając iluzoryczne poczucie więzi poprzez podobieństwa czy systemy popkulturowych znaków, z którymi może utożsamiać się

odbiorca. Ciekawość rozwoju wypadków, ale również poczucie bezpieczeństwa wynikające z możliwości wycofania się z interakcji w każdej chwili buduje chęć uczestniczenia w zbiorowym doświadczeniu. Widz, przynajmniej z pozoru, pozostaje więc w swojej roli obserwatora bezpieczny, nie zostanie bowiem narażony na konieczność podejmowania trudnych decyzji ani zawstydzony jakością swoich kwalifikacji intelektualnych i moralnych – reaguje zatem tak, jakby chciał[6].

Niejednokrotnie zdarza się, że prowadzący program/akcję zwraca się bezpośrednio do widza, symulując tym samym rzeczywisty kontakt, które to działanie należy uznać za zabieg socjotechniczny. Internetowe symulacje bazują na uczuciach sympatii i przywiązania (zwykle w określonym celu) – by związać widza ze sobą czy też ze swoimi zwolennikami na jak najdłuższy okres i mimo tego, że odbiorca ma możliwość wycofania się w każdym momencie akcji, często staje się w pewnym sensie „zakładnikiem" spektaklu, trwając w nim do końca. Należy dodać, że publiczność ma pole decyzji w szeroko oferowanych możliwościach relacji, nie jest jednak w stanie wytwarzać relacji nowych, niezgodnych z wizją narracyjną autora akcji. Jest to zatem proces całkowicie zależny od osoby odgrywającej spektakl, a jego rozwój pozostaje poza wpływem odbiorcy, czego nie zawsze jest on świadom. Na poczucie intymnej relacji odbiorcy z aktorem wpływają fizyczne czynniki spektaklu, choć ta tzw. wzajemność zwykle nie wykracza poza ramy sugestii. Zbliżenie się performera do kamery prowadzi do poczucia większej intymności, bezpośredni i długi kontakt wzrokowy wzmacnia komunikat, modulacja głosu zaś sprawia wrażenie uczestniczenia w intymnej rozmowie. Najbardziej charakterystyczną reakcją odbiorcy na wyżej opisane współuczestnictwo są próby odtworzenia gestów, stylu i aury danego zdarzenia, typowego dla bezpośredniego spotkania towarzyskiego, sugerującego wzajemne relacje interpersonalne[7].

Relacja na żywo daje poczucie intymności i mimo tego, że widz ma świadomość obecności pewnej zbiorowości, nie może się jednak

oprzeć wrażeniu, że dany ruch skierowany jest tylko do niego. Identyfikuje się z osobą odgrywającą rolę, angażuje w akcję. Widz ma zawężone pole widzenia, nie wszystko jest dla niego widoczne. Performer musi więc zwiększyć swoją świadomość, będąc zarówno na zewnątrz, jak i wewnątrz akcji. To doświadczenie jest mocno intuicyjne dla obu stron. Reagują one jednocześnie w zależności od rozwoju akcji. Działając nie w czasie rzeczywistym, tylko wirtualnym, performer ma za zadanie stworzyć widzowi wrażenie przywileju obcowania z nim. Doświadczenia poszczególnych obserwatorów mocno się od siebie różnią. Jednorazowe spotkanie powoduje, że każdy z widzów ma inne, wyjątkowe doświadczenie, każdy z nich znajduje się w innym punkcie akcji. W przypadku relacji na żywo każdy z nich patrzy z tego samego poziomu, na który pozwala im artysta. Jednym z najistotniejszych cech performansu jest możliwość praktykowania poszczególnych emocji w pełni i w danym momencie. Doświadczenie pełnego otwarcia na widza i jego wrażliwość może dać artyście poczucie bezczasowości, a nagranie staje się nieśmiertelne.

Istotnym czynnikiem budowania relacji wirtualnych, a raczej symulowania tychże, jest automitologizacja (zaspokojenie chęci bycia idolem). Jest to pewnego rodzaju autokreacja ukierunkowana na spełnienie postulatów ego – również mające swoje źródła wyłącznie w wyobraźni – wychodząca naprzeciw wzrastającym potrzebom publiczności, która domaga się spotkania z osobą lub zjawiskiem wykraczającym poza powszechne standardy. Odbiorca oczekuje zazwyczaj od artysty „ekscesu" – zachowań, które zwrócą jego uwagę ze względu na „piękne", pozytywnie poruszające przedstawienie bądź spektakularnego działania niepodlegającego wartościowaniu według norm prawnych i etycznych.

Eidolon jest z definicji tym, co widoczne. To coś, co można widzieć, daje się poznać przez sam fakt, że było widzialne/zobaczone. Idol jest więc uzależniony od ludzkiego spojrzenia. Zależność ta jest

wystarczająca dla idola, który karmiąc się ludzkim spojrzeniem, rośnie w siłę, a z czasem zyskuje moc fenomenu uzależniającego od siebie spojrzenie obserwatora. Spojrzenie ludzkie, jak się okazuje w rzeczywistości wirtualnej, ma moc budzenia do życia i tworzenia realno-wirtualnej hybrydy bytu. Wirtualny idol odsłania/zasłania niewidzialne tym lepiej, im większą odznacza się widocznością. W ten sposób, oddziałując jako zasłona na niewidzialnym, staje się czymś oślepiająco widzialnym, a odbijając spojrzenie, odsyła je do samego siebie. Jego działanie jest podobne do zwierciadła, które rozbłyskując pod wpływem spojrzenia, wypełnia je nadmiarem widzialności i całkowicie oślepia.

Akty społecznej rejestracji idola, a więc wyznaczenie mu trwałego *residuum* w sieci, mają na celu zwiększenie jego popularności, ukazanie go jako trwałego punktu odniesienia, aprobaty, podziwu, a finalnie przedmiotu kultu. Co ciekawe, w tym wyimaginowanym świecie ról i póz biografia idola ma taką samą konstrukcję jak film dokumentalny, podlegającą takim samym regułom gatunkowym – jest zgodna z doświadczeniem kina zarówno w jego perspektywie historycznej, jak i z jego stanem współczesnym[8]. Idol musi jednak najpierw traktować w zakresie swojej autokreacji rygory filmu faktów i filmu fikcji jako komplementarne względem siebie rodzaje filmowe. Historia idola jest więc realizowana wewnątrz obu wymienionych rodzajów, jednak efektywnie definiuje się ponad nimi – ekranowa opowieść o życiu idola to biografia i autobiografia artysty, film autotematyczny, legenda, apokryf biograficzny, saga rodzinna, dramat egzystencjalny itp. Bywa, że produkt performatywnej autoprezentacji ma ścisły związek z dokumentem biograficznym, portretem dokumentalnym, autobiografią dokumentalną czy życiorysem o charakterze reportażowym[9].

Współcześnie zdecydowanie częściej biografie w ślad za dokumentalnym przedstawieniem proponują kreacyjną interpretację

sylwetki sławnej osoby (przełożenie faktu na język filmu podlega adaptacji, interpretacji idola). W odróżnieniu od filmów dokumentalnych, które z definicji wymagają kompetentnego przedstawienia sprawdzonych i uporządkowanych informacji, filmy biograficzne pozwalają na o wiele większą wariację interpretacyjną znaczeń i symboli. Zamysłem twórczym idola/performera jest niemal zawsze stworzenie możliwie wiarygodnego materiału, który jest gwarantem sukcesu artystycznego. Przedstawienie idola wiąże się z zastosowaniem wielu elementów. Budowanie jego sylwetki opiera się na dodawaniu różnego rodzaju atrybutów, umieszczaniu osoby sławnej w zróżnicowanych egzystencjalnie realiach, których niepowtarzalność powinna być charakterystyczna, unikatowa. Atrybutem może być również sposób przedstawiania performera.

Łukasz Guzek zauważa: *Performance można zdefiniować jako sztukę opartą bezpośrednio na kondycji psycho-fizycznej artysty. Kondycje psychofizyczną można tu określić jako „środek artystyczny". Kategorii środka artystycznego używam za Peterem Bürgerem. To jedno z podstawowych pojęć jego teorii awangardy. Kategoria „środka artystycznego" zastępuje kategorię stylu jako kategorię najbardziej ogólną wobec niemożności wyodrębnienia w awangardach takiej tradycyjnie stosowanej metakategorii, gdyż nie da się wyodrębnić całości obejmującej „świat, w którym żyjemy" (określenie Jana Świdzińskiego, często przez niego używane). Awangardy zakładają natomiast zmienność, pęd (élan), zarówno w odniesieniu do form sztuki, jak i widzą w nim główną cechę owego świata. Są więc źródłowo, u swych założeń, performatywne*[10].

Tymczasem Susan Sontag, autorka najbardziej wpływowych esejów w książkach *O fotografii* i *Notatki o kampie* kojarzona jest nie tylko w związku z jej poglądami na fotografię i jej społeczne i artystyczne uwikłania oraz na rolę popkultury we współczesnym świecie. Siwe pasemko włosów autorki esejów o fotografii jest jednym z jej głównych znaków rozpoznawczych (symboli). Tuż po pojawieniu się dokumentu

W sprawie Susan Sontag można zauważyć, że autorka poruszająca się ulicami Nowego Jorku swoją obecnością przemienia wizerunek ulic, na których się znajduje. Obraz przedstawionego świata buduje kontrastami, mijający ją ludzie są piękniejsi, a nowojorskie mieszkania mało banalne. Pisarka fotografowana była przez najbardziej znaczących fotografów na amerykańskim rynku sztuki, a jej zdjęcia natychmiast stawały się częścią popkultury.

Michał Witkowski, polski pisarz uczestniczący w pokazach mody, tworzy wizerunek pretensjonalnego i ekscentrycznego literata, stający się rodzajem karykatury. Życie zamienia się w teatr nieskończoności: zachowań, stylizacji, pozorowania rzeczywistości i czynienia jej bardziej atrakcyjną i nieosiągalną dla potencjalnego odbiorcy – „zjadacza chleba powszedniego".

Dobra sztuka performansu buduje atmosferę zdarzenia, moment, który wspólnie zbiera publiczność w konkretnej przestrzeni i w jasno określonym celu, bo tylko wtedy widoczne jest to, co mogłoby zostać niedostrzeżone na materiale filmu dokumentalnego, z natury aspirującego do obiektywności, czyli bezstronności. Charakterystyką publikacji w sieci jest zarówno transmisja na żywo, jak również możliwość dotarcia do wszystkich materiałów, jakie zostały zarejestrowane *post factum* – zgromadzone w sieci materiały są udostępniane, przekazywane dalej, „hasztagowane", aby móc spotkać się z oczekiwaną przez performera narastającą falą reakcji kolejnych użytkowników portali społecznościowych. Internet zatem uczynił performans sztuką natychmiastową, a krytyka internetowa stała się jednym z najpotężniejszych mediów sztuki współczesnej.

Rodzi się pytanie – co jest istotą motywacji performera, by zaistnieć w umysłach użytkowników mediów społecznościowych i stać się wiarygodnym w istnieniu i snutej opowieści indywiduum? Tu na scenę wirtualnych zdarzeń wkracza świadek performansu. Obecność świadka zdarzenia podnosi stawkę w akcie performatywnym.

Świadek może zapewnić wsparcie moralne, ale i zachętę do ekspresji. Służy on również bezpieczeństwu danego zdarzenia, potwierdzając istnienie akcji poprzez dalsze udostępnianie, gdyż w ten sposób nie zostanie ona zakwestionowana lub zapomniana (jeszcze niedawno świadek był jedynym dowodem na istnienie performansu, obecnie o jego istnieniu świadczy ilość udostępnień i tzw. „lajków").

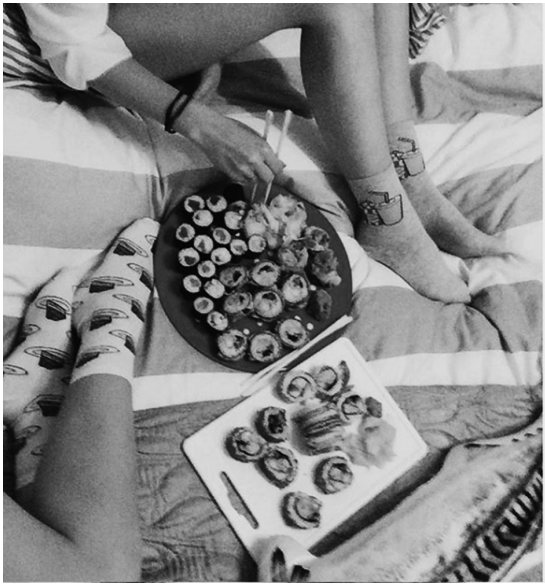
Z każdym mijającym rokiem rynek sztuki i aplikacje internetowe wzajemnie się uzupełniają. Propagowanie w sieci dzieł sztuki znacząco wpływa nie tylko na ich obecność w świadomości społecznej, ale również na ich sprzedaż. Nie powinno zatem nikogo dziwić, że umiejętnie prowadzone konto na serwisie społecznościowym może być doskonałą promocją dla debiutującego twórcy. Budowanie wzajemnych relacji między artystą a odbiorcą jego twórczości w sieci jest kluczowe.

Dobrym przykładem wartości tych relacji są dokonania Amalii Ulman. Ulman w serwisie społecznościowym Instagram zgromadziła wokół swojego projektu ponad dziewięćdziesiąt tysięcy obserwujących i to za sprawą konwencjonalnych postów zawierających wizerunek młodej, atrakcyjnej kobiety i pięknych scenerii. Artystka nazwała się „modelką i profesjonalną marzycielką", czym zyskała sobie zaufanie użytkowników. Grała rolę młodej kobiety, która przeniosła się z prowincji do dużego miasta. Sceptycy twierdzili, że projekt Ulman nie różni się niczym od pozostałych kont użytkowniczek mitologizujących swoje życie. Na koncie dominowały zdjęcia jej ciała, apetycznych potraw, przedmiotów w pastelowych kolorach. Projekt *Excellences & Perfections* był ściśle związany ze społecznie pożądaną praktyką konstruowania wizerunku kobiecości na użytek widza. W ciągu pięciu miesięcy artystka przedstawiła trzy kobiece stereotypy: małą dziewczynkę w wielkim mieście, dziewczynkę z sąsiedztwa oraz „boginię". Wprowadzenie fikcji na platformę internetową, zyskanie tak dużego społecznego zaufania i aprobaty udowadniało

jak łatwo można manipulować publicznością poprzez wykorzystywanie kulturowo zakorzenionych archetypów przedstawionych postaci. Artystka stwarzała pozory normalnego życia. Twierdziła jednocześnie, że chce przedstawiać kobietę jako konstrukcję pozbawioną biologicznego pierwiastka.

Projekt ten spotkał się z różnorodnymi reakcjami, również negatywnymi. Chociaż w momencie ujawnienia genezy przedsięwzięcia społeczeństwo internetowe wprowadzone do spektaklu poczuło się oszukane, to sam projekt doczekał się wielu wystaw w mainstreamowych galeriach sztuki. Niedługo po zakończeniu *Excellences & Perfections* Ulman założyła na Instagramie kolejne konto z fikcyjną postacią. Tuż po wyborach prezydenckich w USA, w 2016 roku, przedstawiła „zwielokrotnioną" wersję siebie i wielość swoich tożsamości, odgrywanych w teatrze, którego sceną było korporacyjne biuro. Na użytek swojego *alter ego* artystka wykorzystywała różnorodne materiały wizualne (nowojorskie kreskówki eksploatujące ideę klasy i smaku, obrazy kultury biurowej) z wizerunkiem rosnącej fikcyjnej ciąży. Projekty Ulman oparte na Instagramie zostały wpisane jako pierwsze działania performatywne na mediach społecznościowych, których fotografie weszły do czołowych galerii instytucjonalnych[11].

Na marginesie działań performatywnych Amalii Ulman chciałabym przedstawić ideę projektu ekranowego, który miałam możliwość obserwować od momentu jego powstania. Ponad dwuletni projekt performatywny Idy Kwaśnicy pt. @*Idabelle_k* ma miejsce również w rzeczywistości Internetu, a konkretnie w serwisie Instagram. Performans ten jest podsumowaniem rozważań artystki odnoszących się do kanonu piękna współczesnej kobiety prezentowanego w serwisach społecznościowych. *Alter ego* Idy Kwaśnicy jest młoda kobieta, która pyszni się swoją urodą i konsumpcyjnym stylem życia, które to wartości dają jej legitymację do udzielania innym rad z pozycji autorytetu.



idabelle_k • Obserwuj

idabelle_k Happy New Year!!! 🎉😘🍸
#girlsnight 💋
#happynewyear #partygirl #ladiesnight
#sushi #girls #friends #party #happy #fun
#girly #socks #cutesocks #cute #pretty
#prettygirls #goodtime #love

mojopiat Gimme some!!!!

vilderiise 😍😍

Liczba polubień: 32

1 STYCZNIA 2017

Zaloguj się, aby polubić lub skomentować.

idabelle_k • Obserwuj

idabelle_k Hello 🙂🤍 Thank you for all those sweet words in comments and messages 😍 It means a lot to me 🖤 I'm glad to say I'm feeling much better now! I'm strong enough to go back to blogging and it makes me really happy ❤❤❤ Here are some photos of my green/orange makeup - first one I did after a veeeery long time. (I'm testing new makeup brushes) 👍🏻 #monday #selfie #redhair #redhead #blogger #recovery #happy #makeup #makeuplover #polishgirl #makijaz #test #fresh #ginger #polskablogerka

Załaduj więcej komentarzy

idabelle_k @haraszooo 🖤

Liczba polubień: 490

19 LUTEGO

Zaloguj się, aby polubić lub skomentować.

O ile ten aspekt działań artystki nie jest niczym nowym w życiu internetowej społeczności, o tyle finał performansu, swoistego eksperymentu socjologicznego, jest trudny do przewidzenia. Wiosną przyszłego roku, po osiągnięciu ponad czterech tysięcy obserwatorów, a należałoby powiedzieć – adoratorów obojga płci – artystka zamierza dokonać wolty narracyjnej zarówno na poziomie formalnym komunikatu wizualnego, jak i przekazu ideowego. Zamieszczone przez Kwaśnicę fotografie – niemal bez wyjątku wykonywane w warunkach studyjnych, jednak poprodukcyjnie tak spreparowane, by sprawiały wrażenie „selfie" – ustąpią zdjęciom rzeczywiście wykonanym przy pomocy smartfona. Co ważniejsze, wyrafinowany makijaż, perfekcyjna fryzura czy tzw. topowa garderoba i takież gadżety, jak również aura ekskluzywności i bogactwa ustąpi wizerunkowi kobiety odartej z makijażu i atrybutów modnej elegancji, co więcej – widzianej w stanach niemocy, choroby, a nawet „huśtawki emocjonalnej".

W żadnym wypadku nie proporcjonalnym, ale wyłącznie ramowym odniesieniem dla artystki była medialna obecność papieża Jana Pawła II u schyłku swojego życia. Fenomen polegał na tym, że media, nie odnosząc się lub nie kwestionując jego autorytetu moralnego, jak również wartości sprawowanej misji, przez zdecydowaną większość pontyfikatu ukazywały go jako ikonę popkultury. Papież – zwierzchnik Kościoła, ale również głowa państwa watykańskiego – pielgrzymujący po całym świecie i często łamiący schematy postępowania swoich poprzedników, wykazujący postawę otwartości, poliglota etc., dla masmediów był znakomitym tworzywem w produkcji tzw. *breaking newsów*. Jednak, gdy złożony chorobą, stary i cierpiący, przestał spełniać estetyczne wymogi popkulturowego odbiorcy, stał się nieoczekiwanie swoistym *breaking pointem*, z którym media musiały sobie mimo wszystko radzić, ponieważ nie mogły zignorować jego pozycji religijnej i politycznej.

Ida Kwaśnica nie ma istotnej pozycji społecznej, nie jest nawet celebrytką, nie chroni jej nic poza człowieczeństwem, więc jej medialny los wydaje się być przesądzony. Świat wirtualny, jak sądzę, nie jest lepszy od realnego i również nie jest przygotowany na bycie świadkiem obecności idola, który prezentując się w nędzy ludzkiego ciała, nie podąża za swoim wizerunkiem.

Opisany skrótowo projekt ma dwie warstwy – performans, co oczywiste, będzie w drugiej części moralnym wyzwaniem dla jego obserwatorów, którzy będą mieli pełne prawo powiedzieć, że zostali przez performerkę zmanipulowani, ale również pozostawi ślady na psychice autorki, które będą ceną, jaką zapłaci za upublicznienie i poddanie społecznej aprobacie/dezaprobacie swojej tożsamości. Bo choć Ida Kwaśnica w obu odsłonach socjologicznego projektu @*Idabelle_k* pozostaje sobą, nie obawia się dekonspiracji, sama dokonuje „*comingoutu*", sprawdzając, z jakimi reakcjami się spotka – to działanie to w jej wypadku nie odbędzie się wyłącznie w świecie wirtualnym.

Należy jednak dodać, że kreowanie nowej tożsamości nie musi być zawsze związane ze stworzeniem fikcyjnej postaci. Taką postawę reprezentuje ruch *post-mutants*, który poprzez modyfikacje ciała, makijaż wpisuje się w nową performatywną rzeczywistość internetową. Hannah Rose Dalton i Mx. Bhaskharan to para, która buduje swój wizerunek jako wypadkową horrorów, japońskiej mangi oraz filmów *science fiction*. Duet zdecydowanie odcina się od stereotypowych kanonów piękna (40-stopniowe szpilki, głowa w kształcie ogromnego jajka, mały otwór w miejscu nosa, długi język, nienaturalna szczupłość). Działalność duetu zaczęła się od manifestu napisanego w trakcie studiów w Montrealu z dziedziny projektowania ubioru. Był to apel przeciwko temu, co działo się w przemyśle odzieżowym, który swoją produkcję adresował dla tzw. zestandaryzowanego odbiorcy. Należy dodać, że użytkownicy Instagramu, poszukując nowej

estetyki, poza standardami ludzkiego piękna bardzo szybko potrafią przerobić dany styl w *mainstream*, który opanowuje wszystkie płaszczyzny mediów społecznościowych (np. powstają futurystyczne drag-queen)[12]. Ze stylistyki Instagramu (przedstawień nawiązujących do cyborgów) czerpią projektanci, a przykładem na takie działania był Maison Magriela. To, co kilka lat temu powodowało zgorszenie w popkulturze, teraz jest obrazem normalności, delikatnej odmienności. Nowa wartość i estetyka kojarzona z futuryzmem, podkreślana przez użytkowników jako wolność do wyrażania własnej tożsamości strojem, fryzurą, makijażem, stanowi również odcięcie od przeszłości i społecznych tradycji. Pokolenie „millenialsów" szybko ulega modom, ich uwaga i wierność idei jest zwykle doraźna. Również i życie artysty na Instagramie to medium nieskończonego performansu o kolejnych poziomach złożoności. Ci, którzy pokazują swoją twarz, stają się twarzami ludzi, których udają.

SŁOWA KLUCZOWE: **PERFORMER, PERFORMANCE ART, INSTAGRAM, INTERNET ART, ALTER EGO, INFLUENCER**

Bibliografia

Abercombie N., Longhurst B., *A Sociological Theory of Performance and Imagination*, London 2003
Bajer L., *Pop-Essay*, „Kino" 1976
Bishop C., tłum. J. Staniszewski, *Sztuczne piekła, sztuka partycypacyjna i polityka widowni*, Warszawa 2015
Bogunia-Borowska M., Śleboda M., *Globalizacja i konsumpcja: Dwa dylematy współczesności*, Kraków 2003
Borowski M., *Strategie zapominania. Pamięć i kultura cyfrowa*, Kraków 2015
Brook P., *Z Grotowskim. Teatr jest tylko formą*, Wrocław 2015
Debord G., *Społeczeństwo spektaklu*, Gdańsk 1998
Dziamski G., Jasiński B., *Wokół sporów o definicję przedmiotu sztuki. Miejsce konceptualizmu, kontekstualizmu i sztuki pojęciowej w historii sztuki najnowszej*, Gorzów Wlkp. 2009
Fischer-Lichte E., *Performatywność. Wprowadzenie*, Kraków 2018
Goban-Klas T., *Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia, telewizji i internetu*, Warszawa 2006
Godlewska-Byliniak E., Sobczyk J., *Odzyskiwanie obecności. Niepełnosprawność w teatrze i performansie*, Warszawa 2017
Goldberg R., *Performance Art – From Futurism to the Present*, Chicago 2011
Golka M., *Socjologiczny obraz sztuki*, Poznań 1996
Goźliński P., *Bóg Aktor*, Gdańsk 2005
Guzek Ł., *Biografia w badaniach nad sztuką performance. Proponowane zakresy tematyczne i metody*, Gdańsk 2014
Guzek Ł., *Performatyzacja sztuki*, http://pbc.gda.pl/Content/42838/Performatyzacja.pdf
Jopek J., Czerska K., Sieroń A., *Performatywność reprezentacji*, Kraków 2013
Gwóźdź A., *Pejzaże audiowizualne*, [w:] D. Horton, R. Wohl, *komunikacja masowa i paraspołeczna interakcja*, Kraków 1997
Michalik J., *Idea bardzo konsekwentna. Happening i teatr happeningowy Tadeusza Kantora*, Kraków 2015
Michalska D., *Amalia Ulman, czyli Alicja w krainie kapitalizmu*, Magazyn SZUM, https://magazynszum.pl/amalia-ulman-czyli-alicja-w-krainie-kapitalizmu/
Mitchell W.J.T., *Pokazując widzenie: krytyka kultury wizualnej*, Poznań 2006
See M., Taylor C., Saarinen E., *Imagologies: Media Phi*losophy [Filozofia mediów], New York 1993
Szturc W., *Genetyka widowiska. Człowiek, maska, rytuał, widowisko*, Kraków 2017
Zwrot performatywny w kulturze. Szkice o obyczajach, literaturze, piosence, performansie i tańcu, Poznań 2015
ttps://www.artsy.net/article/artsy-editorial-history-drag-art
https://en.wikipedia.org/wiki/Cyberformance
ttps://en.wikipedia.org/wiki/UpStage
https://wizjalokalna.wordpress.com/2015/06/12/marina-abramovic-the-artist-is-present/

1 https://en.wikipedia.org/wiki/UpStage
2 https://en.wikipedia.org/wiki/Cyberformance
3 R. Goldberg, Performance Art – From Futurism to the Present, Chicago 2011
4 https://www.sleek-mag.com/article/performance-art-internet/
5 https://wizjalokalna.wordpress.com/2015/06/12/marina-abramovic-the-artist-is-present/
6 Ł. Guzek, *Performatyzacja sztuki*, http://pbc.gda.pl/Content/42838/Performatyzacja.pdf
7 A. Gwóźdź, *Pejzaże audiowizualne*, [w:] D. Horton, R. Wohl, *komunikacja masowa i paraspołeczna interakcja*, Kraków 1997
8 N. Abercombie, B. Longhurst, *A Sociological Theory of Performance and Imagination*, London 2003
9 L. Bajer, *Pop-Essay*, „Kino" 1976
10 Ł. Guzek, Biografia w badaniach nad sztuką performance. Proponowane zakresy tematyczne i metody, Gdańsk 2014
11 D. Michalska, *Amalia Ulman, czyli Alicja w krainie kapitalizmu*, Magazyn SZUM, https://magazynszum.pl/amalia-ulman-czyli-alicja-w-krainie-kapitalizmu/
12 https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-history-drag-art

Agata Szuba

Performative alter ego

The dynamic development of the Internet and the constant search for new ways of reaching the user bring about the availability of materials that were previously unattainable. Performance art, thanks to its special openness to new methods of expression, reaches the mass media, while showing the individual's psyche and character of the author's work. The set of gestures, their sequence and narration are the basis for creating performance art, understood not only as a clear alternative to conventional art, but also characterized by unpredictability, in which the viewer is not prepared for the way messages are received. Undoubtedly, social platforms create an illusion. "The influencer" can reach thousands of viewers and gain fame without leaving home. Without a doubt, social media have created a new entry point to the global art scene, opening way to a wide spectrum of diverse artistic activities. The method of recording, the non-cutaneous nature of the phenomenon makes it possible to own performative actions. The context of a performance is particularly important. It affects what can be universally recognized as art. The question arises (since we distinguish two values of the performative action: in the art gallery and on the street), what frames on the social media allow the audience to interpret it as art, and assuming that it is an art, does it change the perception of a given phenomenon?

KEYWORDS:
PERFORMER, PERFORMANCE ART, INSTAGRAM, INTERNET ART, ALTER EGO, INFLUENCER