

Wojciech Kowalczyk

Performans zmediatyzowany - hot or not?

Kultura Popularna nr 2 (44), 186-195

2015

Artykuł został zdigitalizowany i opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Wojciech Kowalczyk

**Perfor-
mans
zme-**

**diatyzowany –
*hot or not?***

W performatyce od lat 90. XX wieku toczy się spór na temat performansów zmediatyzowanych, to znaczy takich, które wykorzystują nowe media lub zapośredniczają technologicznie kontakt pomiędzy nadawcą i odbiorcą. Pamiętając, że początki performatyki jako dyscypliny naukowej datuje się na lata 60. XX wieku, można uznać, że wciąż aktualny spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami nowych mediów w performansach jest jednym z kluczowych i najbardziej ważkich problemów tej dyscypliny naukowej. Kontrowersje dotyczą głównie performansów artystycznych. Współczesne performanse dnia codziennego muszą – niejako z obowiązku – posiadać pewien stopień zapośredniczenia w nowych mediach. Coraz częściej nie wyobrażamy sobie życia bez telefonu komórkowego z ciągłym dostępem do internetu; oczywiście wydają się rozmowy przez wideoczaty takie jak Skype, a najnowszy wynalazek – okulary Google Glass – jest produktem bazującym na maksymalizacji potrzeby ciągłego bycia w sieci. Zupełnie inaczej sytuacja wygląda w przypadku performansów artystycznych: z jednej strony mamy frakcję przyszłościowców, którzy uważają, że mediatyzacja performansu artystycznego to konieczność, z drugiej zaś – frakcję romantyczną, która głosi tezę, że performans opiera się na bezpośrednim kontakcie pomiędzy nadawcą i odbiorcą, stąd też próba jakiegokolwiek jego zapośredniczenia niweluje moc performatywną zdarzenia. W efekcie przestaje ono być performansem, gdyż nie ma miejsca to, co E. Fischer-Lichte określiła mianem autopojetycznej pętli feedbacku, stanowiącej o istocie performansu.

Wojciech Kowalczyk – doktorant w Instytucie Kulturoznawstwa na Wydziale Nauk Społecznych UAM w Poznaniu. Jego zainteresowania naukowe koncentrują się wokół problematyki: performansu, cielesności, widowisk sportowych i teatru tańca. Publikował w „Przeglądzie Humanistycznym” i „Performerze”.
wpkow@amu.edu.pl

W rezultacie zrodziła się nowa opozycja; opozycja między przedstawieniami *live*, których istotę określa cielesna współobecność aktorów i widzów, a stwarza autopojetyczną pętlę feedbacku, a mediatyzowanymi przedstawieniami, gdzie produkcja i recepcja przebiega rozłącznie, a pętla feedbacku nie ma żadnej mocy stwórczej. (Fischer-Lichte, 2008: 110)

Próba analizy sporu dotyczącego performansu zmediatyzowanego ma na celu wskazanie kierunku, w jakim rozwijać się będzie performatyka. Jednocześnie, z racji tego, że jest to dyscyplina naukowa o wciąż krótkim rodowodzie, próba analizy problemu (jakim niewątpliwie stał się performans zmediatyzowany) jest rewizją podstawowych założeń, które leżą u podstaw performatyki. Znamionym wydaje się jednak to, że spór wciąż dotyczy performansu artystycznego, a nie tego z dnia codziennego. To performans artystyczny ma być wykładnią w przypadku badania zachowanych zachowań, ponieważ, jak stwierdził fundator dyscypliny Richard Schechner: „przedmiot badań performatyki stanowią zachowania”, a „ogromną część performatycznego projektu stanowi praktyka artystyczna”, gdyż „między studiowaniem, a uprawianiem performansu zachodzi ścisły związek” (Schechner, 2006: 16).

Idąc tropem Schechnera można uznać, że performans artystyczny ma być „próbowaniem rzeczywistości”. Performans tego typu stawia te same pytania, które stawiamy w życiu i jednocześnie pokazuje nam możliwości i konsekwencje, które mogą w tej rzeczywistości nastąpić. Różni się on od performansu dnia codziennego tym, że jest wysoce hipotetyczny. Stąd też próba odpowiedzi na pytanie o szansę realizacji performansu artystycznego za pomocą wsporników technologicznych może być rozpatrywana jako próba odpowiedzi na pytanie o rolę nowych mediów w codziennym życiu. Marshall McLuhan dokonał słynnego podziału na media zimne i gorące.

Istnieje podstawowa zasada, zgodnie z którą odróżniamy środek gorący, jak radio, od środka zimnego, jak telefon lub środek gorący jak film, od środka zimnego, jak telewizja. Środkiem gorącym jest taki środek, który oddziałuje na jeden zmysł „z wysoką wyrazistością”. „Wysoka wyrazistość” jest to posiadanie dużej liczby konkretnych danych. [...] W przeciwieństwie do środków zimnych, środki gorące nie pozostawiają odbiorcom wiele do uzupełnienia. (McLuhan, 2001: 229)

Na bazie wprowadzonego podziału McLuhan stwierdził, że podgrzanie lub schłodzenie danego medium może doprowadzić do zmian społecznych, jak miało to miejsce w przypadku podgrzania medium pisma i jego rozpowszechnienia w postaci druku, czego skutkiem był XIV-wieczny nacjonalizm i wojny religijne. Oczywiście, przy takim podziale dokonanym po przemianach kontrkulturowych i tym, co Kazimierz Braun określił mianem drugiej reformy teatru (od których wywodzi się performatyka), performans jawi się jako medium wyjątkowo zimne, gdzie stopień uczestnictwa odbiorcy jest bardzo duży, ponieważ wnosi on niezwykle ważny ładunek informacji w komunikacji. Odbiorca jest konieczny, jeśli chcemy mówić o performansie. Nowe media, opierające się w dużym stopniu na sposobach posługiwania się przez użytkowników konkretnym interfejsem (klawiatura, myszka, touchpad, kamera lub dżojстик), również muszą zostać określone jako wyjątkowo zimne, ponieważ czynnik ludzki ma decydujący wpływ na kształt danego komunikatu. Stąd też, kiedy następuje zderzenie dwóch nośników informacji, jakimi są performans i nowe media, dochodzi do sporego ochłodzenia. Performans zmediatyzowany pozostaje medium radykalnie chłodnym. Ochłodzenie performansu poprzez nowe media, które bazują na uczestnictwie użytkowników, może być rozpatrywane jako ratunek dla performansów w ogóle, ze względu na podtrzymanie – choćby minimalnie – kontaktu pomiędzy nadawcą i odbiorcą, dzięki czemu wciąż zachowana zostaje autopojetyczna pętla *feedbacku*. Ponieważ – po wtóre – bez odbiorcy nie ma performansu.

Aby rozpocząć analizę zjawiska performansu zmediatyzowanego, należałoby najpierw skupić się na samym pojęciu nowych mediów. Lev Manovich podkreślił, że zmiana w nauce, jaka nastąpiła w latach 90. XX wieku poprzez upowszechnienie się komputerów i kreowanie tak zwanej e-kultury, wymaga rewizji kategorii i modeli, którymi posługiwaliśmy się do tej pory.

Jeśli po śmierci Boga (Nietzsche), upadku wielkich narracji oświecenia (Lyotard) i nadejściu sieci (Tim Berners Lee) świat wydaje się nam nieskończonym i niezorganizowanym w żadną strukturę zbiorem obrazów, tekstów i innych danych, jedynym właściwym rozwiązaniem wydaje się traktowanie go w kategoriach bazy danych. (Manovich, 2006: 335)

To też spowodowało, że wszelkie działania w cyberprzestrzeni zaczęto określać terminem cyberkultury lub kultury 2.0.

Kultura 2.0 to ogół fenomenów rozgrywających się w przestrzeni kulturowej współczesnego społeczeństwa, które określa się takimi pojęciami, jak: społeczeństwo

informacyjne, społeczeństwo sieciowe, społeczeństwo wiedzy. (Bendyk, 2007: 2)

Powołanie i nazwanie całej aktywności internautów kulturą pociągnęło Lva Manovicha do radykalnej koncepcji, w której zakładał on, że przy badaniu i opisie kultury należy posługiwać się terminami i paradygmatami informatycznymi. Zrozumienie informatyki miałyby gwarantować zrozumienie świata, który wciąż ulega mediatyzacji. Według Manovicha to nie medioznawstwo, lecz programoznawstwo miałyby być dominującą dyscypliną naukową, ponieważ kodowanie nowych mediów staje się najbardziej zasadniczym działaniem, dzięki któremu będziemy opisywać współczesną rzeczywistość.

Dla zrównoważenia hiperoptymistycznego stanowiska Manovicha na temat nowych mediów oraz ich partycypacji w kulturze, warto przywołać stanowiska przeciwne. Takim głosem może być praca *Kult amatora. Jak internet niszczy kulturę* autorstwa Andrew Keena, jednego z prężnie działających w dolinie krzemowej przedsiębiorców. Amerykański badacz krytycznie wypowiedział się o zjawisku Web 2.0, którego był jednym z twórców. Jego krytyka jest dwupoziomowa i dotyczy wszystkich serwisów internetowych, które zostały oddane w ręce użytkowników. Keen podkreślił, że – po pierwsze – w ten sposób informacje zamieszczają ignoranci, często nieweryfikujący faktów. Głównym elementem spornym tego punktu jest – rzecz jasna – Wikipedia. Po drugie, internet stał się przestrzenią, w której trudno jest dochodzić praw autorskich. To, że ktoś zamieszcza coś na portalu, nie daje nam pewności, że jest autorem zamieszczanych treści. Dobrym przykładem może być serwis YouTube. Według Keena internet stał się miejscem kultu amatora, w którym dominują informacje niewiarygodne lub niepewne, nawet jeśli umieszczają je dziennikarze, czyli osoby, których zawód utożsamia się z przekazywaniem faktów.

[...] Dziennikarze obywatelscy nie mają żadnego formalnego wykształcenia ani wiedzy specjalistycznej, jednak regularnie oferują nam swoje opinie jako fakt, pogłoskę jako reportaż, niedomówienie jako informację. W blogosferze publikowanie własnych materiałów dziennikarskich jest bezpłatne, proste i nieobciążone irytującymi ograniczeniami etycznymi ani też kłopotliwymi kolegiami redakcyjnymi. (Keen, 2007: 61)

Przy tak zarysowanym zdaniu na temat nowych mediów i badaniu ich wpływu na rozwój performatyki należy zapytać, w jaki sposób ustosunkowali się do nich sami twórcy? Chciałbym rozpocząć od przywołania dwóch przykładów, dwóch skrajnych performansów. Oba pokazują bardzo współczesne oblicze performansu, w którym używa się nowych mediów. Pierwszym jest działanie Steve'a Kardinala, które – w moim przekonaniu – świetnie nadaje się jako wprowadzenie w zagadnienie performansu zmediatyzowanego, zwłaszcza jeśli będziemy szukali paraleli pomiędzy performansem artystycznym a życiem codziennym, czyli tym do czego, według Schechnera, została powołana performatyka. Kardinal wykorzystał popularną witrynę Chatroulette, która działa na zasadzie wideoczat: użytkownik musi mieć włączoną kamerę, a serwis losowo wybiera mu partnera do rozmowy. Przebrany za kobietę Kardinal, nieporadnie tańczący do piosenki pop (*Call Me Maybe* Carly Rea Jaspersen), obserwował reakcje osób, z którymi przyszło mu rozmawiać na czacie. Powstał zapis, który performer umieścił na swoim profilu w serwisie

YouTube, a samo nagranie stało się bardzo popularne (film, będący rejestracją performansu, można obejrzeć pod adresem http://www.youtube.com/watch?v=5_8bmfAv57E [01.09.2013]). Można uznać, że performans ten był próbą zbadania reakcji ludzi na spotkanie z kimś niestandardowym, odmiennym. Z reakcji osób, z którymi rozmawiał Kardinal, można wyciągnąć wniosek, że nikt nie spodziewał się trafić na brodatego mężczyznę ubranego w damski strój kąpielowy, podrygującego w rytm popularnej piosenki. Dobry podkład muzyczny rozładowuje sytuację oraz potęguje komizm interakcji zachodzących między Kardinałem i pozostałymi uczestnikami performansu. W tym momencie nie można mówić o ścisłym podziale na nadawcę i odbiorcę. Komunikat początkowy zachodzi równocześnie, jest dwubiegunowy, komunikacja pozostaje ciągła, a każda ze stron w tym samym momencie dostaje informację zwrotną, na którą w odpowiedni sposób reaguje. Ma to miejsce zarówno w przypadku Kardinala, który niezdarne tańczy w swoim pokoju, jak i pozostałych osób biorących udział w performansie. Samo wytrzeszczenie oczu, uśmiech, zniesmaczenie lub wysłana wiadomość stają się początkowym komunikatem wysyłanym w kierunku odbiorcy. Dlatego, w tym przypadku, można mówić o autopojetycznej pętli *feedbacku*.

W tym miejscu warto podać drugi przykład performerera pochodzącego z nieco innej niż Kardinal tradycji. Będzie to postać z historii teatru tańca, która zapoczątkowała i najsilniej zaszczerpiła w tancerzach fascynację nowymi mediami jako narzędziami konstruującymi choreografię. Mowa o Mersieie Cunninghamie. Był uczniem Marty Graham, jednak zdecydowanie odszedł od stylu swej nauczycielki. Większy wpływ na kształt jego twórczości miał John Cage, kompozytor oraz partner życiowy, któremu sławę przyniosła – między innymi – kompozycja *4.33*. Cunningham i Cage byli związani z Black Mountain College, placówką skupiającą najwybitniejsze postaci sztuki awangardowej o charakterze multidyscyplinarnych poszukiwań artystycznych, co pozwoliło na powstanie wielu projektów z takim artystami jak Robert Rauschenberg, Franz Kline, Willem De Kooning czy Charles Olson. Kontakty z pierwszą ligą awangardzistów wpłynęły na przekonania Cunninghama na temat tańca. Jego styl bliski był abstrakcyjnemu, przy zdecydowanym zerwaniu z narracyjnością tańca oraz jego dramatyzmem. Analogicznie do rozważań Cage'a na temat muzyki, Cunningham uznał w tańcu przypadek za element kompozycji. Styl Cunninghama wynikał z jego chęci do analizy czystego ruchu, autonomicznego i wyzwolonego spod dyktanda muzyki. Dlatego też starał się iść z duchem czasu i wplatać wszelkie nowinki technologiczne w swoje choreografie. Jak podał Wojciech Klimczyk:

Przykład pokazuje bardzo ważną cechę Cunninghama – dążenie, by iść zawsze z duchem czasu. To on był tym choreografem, który zapoznał świat tańca amerykańskiego z muzyką konkretną i elektroniczną. To on też jako pierwszy korzystał z takich nowinek technologicznych, jak wideosyntezy, telemetria za pomocą fal radiowych, radary i transmisja ultradźwiękowa, fotoelektryczne czujniki ruchu, czy wreszcie program początkowo nazywany *Life Forms*, a obecnie *Dance-Forms*, przy pomocy którego od 1991 roku tworzył swoje prace. (Klimczyk, 2010: 50)

Stąd już krok do wprzęgnięcia komputera w rolę twórcy i choreografa. Pierwszy spektakl, w którym choreografia generowana była komputerowo, to *Trackers*

z 1991 roku. W spektaklach Cunninghama od samego początku widać fascynację malarstwem abstrakcyjnym, zarówno w wersji ekspresjonistycznej, jak i geometrycznej. Cunningham otworzył drzwi dla wykorzystania nowych mediów w tańcu. Był też tym przedstawicielem świata performansu artystycznego, który z chęcią odkrywał możliwości, jakie dają nowe media w konstruowaniu ruchu na scenie i ufał im.

Spór teoretyków z Doliny Krzemowej został przeniesiony na grunt performatyki, gdzie jedni dość sceptycznie podchodzą do nowych mediów i ich wykorzystania w performansie, inni natomiast pokładają w nich duże nadzieje. Od samego początku należałoby zgodzić się ze słowami Artura Dudy, że mediatyzacja performansów jest czymś stopniowym. Autor pracy *Performans na żywo jako medium i obiekt mediatyzacji* wyznaczył trzy podstawowe stopnie mediatyzacji zachodzące w performansie. Po pierwsze, mamy do czynienia z „performansem na żywo do kwadratu” (Duda, 2011: 59), w którym kontakt między nadawcą a odbiorcą komunikatu zachodzi w jednej czasoprzestrzeni. Po drugie, mamy do czynienia z „performansem nażywości zmediatyzowanej” (Duda, 2011: 59) – kontakt między nadawcą i odbiorcą odbywa się w jednym czasie, ale w różnych przestrzeniach. Po trzecie, mamy „performans w pełni zmediatyzowany” (Duda, 2011: 59) – kontakt między nadawcą a odbiorcą nie następuje. Odbiorca ma do czynienia jedynie z retransmitowanym przekazem nadawcy.

Partice Pavis wyszedł w swojej analizie performansów zmediatyzowanych od stwierdzenia:

Idziemy do teatru, aby zobaczyć żywych aktorów. Jesteśmy więc zaskoczeni, czasem rozczarowani, a czasem zniesmaczeni, kiedy na scenie pojawia się więcej mediów audio-wizualnych niż ciał, które można by dotknąć. Media nas otaczają i osaczają. Co dokładnie wiemy o wpływie, jaki wywierają na naszą myśl, wyobraźnię, język i sztukę? (Pavis, 2011: 176)

Może ono uchodzić za emblematyczne dla sporu, który rozgorzał wśród teoretyków performansu i w którym dwa opozycyjne stanowiska zajęli Philip Auslander oraz Peggy Phelan. Amerykańska teoretyczka, opowiadając się za zdarzeniowym charakterem performansu, uznała, że niemożliwe jest jego zarejestrowanie lub powtórzenie przy pomocy innego medium. W opozycji do Phelan, Auslander skonstruował dwie tezy. Po pierwsze, wszelkie performanse są już zmediatyzowane, ponieważ, nawet jeśli są performansami *live*, to i tak sposoby ujęcia, prowadzenia narracji i kadrowania ujęć zostały przejęte z performansów zmediatyzowanych. Po drugie, co ma niejako służyć wzmocnieniu pierwszej tezy, Auslander wykazał, że wszelkie performanse, nawet jeśli pozostają „performansami na żywo do kwadratu”, i tak są zapośredniczane technologicznie: poprzez system nagłaśniający, komputerowo sterowane oświetlenie czy zastosowanie podczas pokazu telebimów. Spór ten próbowała załagodzić Erika Fischer-Lichte, która w swojej *Estetyce performatywności* rozpatrywała auslanderowską kategorię *liveness* w kontekście zasady autopojetycznej pętli *feedbacku*. Owe samowytwarzające się sprzężenie zwrotne następuje w momencie cielesnej współobecności aktora i widza. W takim rozumieniu zdawałoby się, że Fischer-Lichte opowiedziała się za performansem w rozumieniu Phelan. Jednak w trakcie analizy performansów zapośredniczonych technologicznie, między innymi spektakli Franka

Castorfa, doszła do wniosku, że cielesna współobecność aktora i widza może być osiągnięta również poprzez zapośredniczenie z użyciem nowych mediów. Najważniejsze dla Fischer-Lichte są rytm i bezpośredniość, które muszą być zachowane w komunikacji. Stąd też performensem będzie jeszcze performans o „nażywości zmediatyzowanej” w rozumieniu Dudy, natomiast nie będzie nim już performans retransmitowany.

Spektakle Franka Castorfa, takie jak *Idiota* czy *Anjo negro*, są dobrym przykładem na potwierdzenie słuszności poglądu Hansa Thiesa-Lehmanna o tym, że relacja teatr – media w żaden sposób nie obnażyła anachroniczności obrazu teatralnego. Dzieje się tak dlatego, że teatr to nie miejsce projekcji obrazów, lecz produkcji znaków. Jak podkreślił Lehmann, w performatyce relacja odległości i bliskości przestała mieć znaczenie. Obecność w performansie nie wynika z prostej percepcji, ale z pragnienia, aby coś zobaczyć. Obraz w ujęciu Lehmana to kradzież realnego życia, która, choć posiada znamiona wolności, odrywa się od rzeczywistości ciała i przemienia owo ciało w wyobrażenie. Według Lehmana media dokonały odcieleśnienia, które powoduje, że nie umiejscawiamy obrazów w konkretnej materialności. W ten sposób z trzech Lehmannowskich cech performatywnych: charakteru czynnościowego, charakteru sytuacyjnego i charakteru przedstawieniowego pozostaje w performansie tylko ostatnia.

Pytanie, które stawia widzowi teatr mediów, brzmi następująco: dlaczego to właśnie obraz tak bardzo nas fascynuje? [...] Na tak postawione pytanie można na przykład odpowiedzieć: obraz został skradziony realnemu życiu, do jego pozoru przyłgnął jeszcze jakiś aspekt wolności, który sprawia spojrzeńcu dodatkową przyjemność. Obraz uwalnia pożądaną od ciężących mu „innych okoliczności” rzeczywistego i tworzącego rzeczywistość ciała, przekształcając to ciało w wyobrażenie. (Lehman, 2009: 293)

Performans zmediatyzowany uwalnia się od ciała, od konieczności jego nieustannego próbowania, zabiegania o to, jak powiedział Giorgio Agamben, by posiadać „ciało jakiegokolwiek” (Agamben, 2008: 54), ponieważ „ciało ludzkie nie przypomina już Boga ani zwierzęcia, lecz jedynie inne ludzkie ciała” (Agamben, 2008: 55). Performans zmediatyzowany nie przynosi rozczarowania ciałem, ponieważ nie bazuje na jego fizyczności i materialności, lecz na ciełe wyobrażonym. Ciało może zmierzać w kierunku wzoru pozytywnego, czyli kosmologicznego, i teologicznego, tego stworzonego na wzór boski. W modelu przeciwnym, to jest negatywnym, ciało skłania się ku biegunowi zwierzęcemu, przypominając człowiekowi o jego potrzebie konsumowania i kopulowania. Ciało dzięki mediatyzacji performansu może jawić się jako czysta przedstawieniowość.

Jako konsekwencję słów Hansa Thiesa-Lehmanna można odczytywać słowa Patrice’a Pavis’a, który stwierdził, że spór o performanse *live* oraz performanse zmediatyzowane w dzisiejszych czasach przestaje być aktualny, ponieważ ludzkie ciało, które było konstytutywne dla ciała *live* i stało niejako w opozycji do performansów zmediatyzowanych, jest już pewnym analogonem technologicznym, w którym ciało naturalne posiada coraz więcej technologicznych protez stanowiących jego integralne implanty. Tym samym, według Pavis’a, zmienia się nasz obraz świata, coraz trudniej jest nam odróżnić nagranie od performansu *live*, tak jak trudno odróżnić ciało od jego

cybernetycznego, czy raczej cyborgicznego, odpowiednika. Ważne nie jest już spieranie się o słuszność mediatyzacji performansu, lecz zwrócenie uwagi na to, jak ucieleśnienie, które stanowi istotę performansu, oraz odcieleśnienie, wpisane w proces mediatyzacji, ustanawiają dwie strony tego samego medalu. Z jednej strony porzucamy fizyczność ciała, z drugiej – rozbudowujemy jego wirtualność. Na takie zapatrywanie pozwala nam przekonanie Pavis'a o tym, że nowe media stały się kolejnym, po ruchomej scenografii, gazowym, a później elektrycznym oświetleniu czy cyfrowym dźwięku, udogodnieniem technologicznym, którym posługujemy się na scenie.

Scena zawsze sięgała po technologie i po maszyny, które dzięki *téchnè* zmieniają świat w środowisko ukształtowane przez człowieka. Tak powstał amfiteatr, maszyneria do poruszania scenografią czy instrumenty do produkowania dźwięku i światła. (Pavis, 2011: 182)

Zaprzęgnięcie nowych mediów w konstruowanie performansów wynika z tego, że nowymi mediami posługujemy się tak jak innymi, wcześniejszymi wynalazkami. Stają się one narzędziami naszego codziennego użytku, dlatego też trudno jest wzbierać się przed nimi w przypadku performansów artystycznych. Dzisiejsze używanie nowych mediów w przypadku działań artystycznych nie ma już charakteru prowokacyjnego, jak miało to miejsce wcześniej, kiedy wraz z pojawieniem się i rozpowszechnieniem nowych mediów zaczęto przemycać je w praktykach artystycznych na zasadzie opozycyjnej do tworzenia tu i teraz. Obecnie nowe media wyznaczają perspektywę epistemologiczną i ontologiczną względem świata, dlatego też zostały włączone w przestrzeń sceny. Są w centrum świata, więc znajdują się w centrum sceny. Jednocześnie Pavis, odnosząc się do, jak to sam określił, starego sporu pomiędzy zwolennikami performansów *live* a zwolennikami performansów zmediatyzowanych, doszedł do wniosku, że widz wcale nie opowiada się za tym, co żywe, odrzucając to, co nieożywione. Tym samym stara teza Maurice'a Merleau Ponty'ego o tym, że wszelka wizja ma miejsce w sferze dotykального, jest nie do utrzymania. Dla widza najważniejsze jest to, co najsilniej przyciąga jego uwagę. Mediatyzacja performansu ma polegać raczej na sile uobecniania, tak by prezentowane działanie stało się działaniem widocznym. Media umożliwiają funkcjonowanie w jednej płaszczyźnie performerom takim jak Merce Cunningham, Frank Castorf, ale i Steve Kardinal. Dzięki nim artyści stają się na równi widoczni. To przyczyniło się do powstania kolejnej tezy Pavis'a o tym, że teatr odpowiada dzisiejszej wizji świata, gdyż stał się bardziej intermedialny, czyli umożliwiający nachodzenie na siebie różnych perspektyw oraz postrzeganie danego problemu przez liczne media. Dlatego też, wbrew Auslanderowi, stwierdził on, że nie ma czegoś takiego jak „teatralność”, „telewizyjność” czy „filmowość”. Jednocześnie zgadza się z tezą Auslandera, że performans *live* nie istniał do momentu pojawienia się performansu zmediatyzowanego. *Live* jest opozycją medialnego, stąd przy braku medialnego nie można było mówić o *live*. Dlatego też w takim ujęciu teatru antycznego nie można określać jako *live*.

W konsekwencji tego, co zostało powiedziane, warto przywołać analizę współczesnych performansów zmediatyzowanych Marvin'a Carlsona. Badacz ten stwierdził, że kluczowa dla rozwoju performansu wcale nie była cyborgizacja ciała i sprowadzanie go do technologicznie powstającego obrazu.

Eksperymenty z łączeniem ciała i nowych technologii – jakkolwiek bez wątpienia są ważnym, znamienym nurtem performansu końca xx wieku – stanowią tylko jeden z powodów przemiany pojęcia i form performansu w latach 90. [...] Jeszcze ważniejsza od tej ekspansji pojęcia performansu była [...] następująca pod koniec xx wieku „nowa zmiana paradygmatu”, a mianowicie przejście od obrazu analogowego do epoki cyfrowej rejestracji, transmisji i globalnej komunikacji (komputer, ISDN, Internet). (Carlson, 2007: 198)

Zmiana, jaka zaszła pod koniec xx wieku, czyli zmiana paradygmatu, kiedy analogowe zostało wyparte przez cyfrowe, była znacznie bardziej brzemienna w skutki, niż mogło się na początku wydawać. Sprawiała ona, że nasze postrzeganie świata stało się bardziej zmediatyzowane. Przyczyniła się również do tego, że zaczęliśmy stosować podwójną mediatyzację, w której obraz medialny przerabiamy cyfrowo (poprzez to, co medialne, poznajemy to, co już zmediatyzowane). Stwierdzenie to w humanistyce pojawiło się wraz z koncepcją symulaków Jeana Baudrillarda, dzisiaj już dokładnie teoretycznie opracowanej. Wydaje się, że mariaż performansu i mediów należy uznać za konieczność. Jeśli zgodzimy się z tezą Jona McKenziego, który twierdził, że:

[...] performans stanie się dla xx i XXI wieku, tym czym dyscyplina była dla wieków XVIII i XIX: ontohistoryczną formacją wiedzy i władzy [...]. (McKenzie, 2011: 23)

to, uznając jednocześnie że mediatyzacja świata współczesnego jest procesem nieodwracalnym i wciąż poszerzającym swoje spektrum, może ona być również rozpatrywana w sposób dyscyplinujący, podobnie do performansu, który opisał McKenzie, posiłkując się koncepcją Michela Foucaulta. Konsekwencją takiego założenia będzie stwierdzenie – w myśl Artura Dudy – że interfejs technologiczny stał się nowym interfejsem kulturowym. Wzbranianie się przed mediatyzacją performansu jest walką z wiatrakami. Jak się okazało, nie tylko performans artystyczny, mający stanowić laboratorium życia codziennego, pokazuje przemiany, jakie zachodziły i zachodzą w rzeczywistości. Również performanse dnia codziennego warunkują charakter performansów artystycznych, a skoro mediatyzacji w dniu codziennym nie da się już zatrzymać lub odwrócić, to również mediatyzacja performansu jest czymś, na co nie warto się oburzać. Jednocześnie może wydawać się, że jest to forma nieco bardziej demokratyczna, ponieważ daje szansę na zaprezentowanie się w nowej płaszczyźnie, przy dużo mniejszym nakładzie finansowym, braku konieczności zabiegania o dotacje i dofinansowania. Wystarczy chęć i najbardziej podstawowy sprzęt, który coraz częściej jest elementem wyposażenia miejsca zamieszkania każdego z nas.

BIBLIOGRAFIA

- Agamben G. (2008). *Wspólnota, która nadchodzi*. Warszawa.
 Auslander P. (1999). *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*. Nowy Jork.
 Baudrillard J. (2005). *Symulakry i symulacja*. Warszawa.
 Bendyk E. (red.). (2007). *Kultura 2.0. Wyzwania cyfrowej przyszłości*. Warszawa.
 Braun K. (1979). *Druga Reforma Teatru?*. Wrocław.

- Carlson M. (2007). *Performans*. Warszawa.
- Duda A. (2011). *Performans na żywo jako medium i obiekt mediatyzacji*. Toruń.
- Fischer-Lichte E. (2008). *Estetyka performatywności*. Kraków.
- Keen A. (2007). *Kult amatora. Jak Internet niszczy kulturę*. Warszawa.
- Klimczyk W. (2010). *Wizjonerzy ciała. Panorama współczesnego teatru tańca*. Kraków.
- Lehmann H.-T. (2009). *Teatr postdramatyczny*. Kraków.
- Manovich L. (2006). *Język nowych mediów*. Warszawa.
- McKenzie J. (2011). *Performuj albo... Od dyscypliny do performansu*. Kraków.
- McLuhan M. (2001). *Wybór tekstów*. Poznań.
- Pavis P. (2011). *Współczesna inscenizacja. Źródła, tendencje, perspektywy*. Warszawa.
- Phelan P. (1993). *Unmarked: The Politics of Performance*. Londyn.
- Schechner R. (2006). *Performatyka: Wstęp*. Wrocław.