

Ewa Wójtowicz

Re-praktyki sztuki performance – dokumentacja, remediacja, dystrybucja sieciowa

Sztuka i Dokumentacja nr 9, 61-68

2013

Artykuł został 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.

RE-PRAKTYKI SZTUKI PERFORMANCE – DOKUMENTACJA, REMEDIACJA, DYSTRYBUCJA SIECIOWA

Ewa Wójtowicz

Sztuka performance nie funkcjonuje w izolacji od szeroko rozumianego obiegu kultury. Współcześnie na obieg ten składają się różne elementy – także te, które wynikają z wzajemnego oddziaływania problemów o skali globalnej, przyspieszonego dostarczania informacji i jej nadmiaru. W rezultacie to, co pozostaje po działaniu performatywnym, to nie tylko dokumentacja – przygotowana i kontrolowana bezpośrednio przez artystę. Podobnie jak wszelkie inne treści medialne, dokumentacja performance może cyrkulować w sieciowym rozproszeniu, a nawet – potencjalnie – podlegać remiksowaniu, stać się składnikiem mashupu, czy stanowić inspirację dla odtworzenia i rekontekstualizacji (*re-enactment*).¹ Dokumentacja zdarzenia performance w realiach kultury sieciowej nie pełni już roli wtórnej wobec samego wydarzenia. Sieciowa dystrybucja nie tylko upowszechnia wiedzę o zdarzeniu, ale również generuje dyskurs. Może także manipulować jego znaczeniem.

Celem tekstu jest m.in. próba zbadania, jak kultura Remiksu (w rozumieniu zaproponowanym przez Eduardo Navasa) generuje nowe znaczenia dla powtarzających się sytuacji performatywnych. Navas używa pojęcia Remiksu (pisanego z wielkiej litery, dla odróżnienia od czynności remiksowania) jako pewnej zasady dyskursywnej, czy raczej modelu działania, stanowiącego mechanizm napędowy współczesnej kultury. W rezultacie podkreśla, że niektóre działania artystyczne „używają zasady Remiksu, ale nie muszą być remiksami.”² Zasada Remiksu pozwala na ciągłe akumulowanie się wartości kulturowej, która pojawia się w wyniku powtarzania, przetwarzania, czy wielokrotnego kopiowania i sieciowej (re)dystrybucji. Podstawową cechą samodefiniującą Remiks jest wykorzystywanie materiału w jakimś stopniu historycznego, ale powstały rezultat jest dziełem autonomicznym. W rezultacie taka forma remiksu może być punktem wyjścia do omawiania problematyki performatywnej. Pośrednio powstaje także pytanie o to, z czego wynika potrzeba repetycji, zmieniająca dzieło sztuki w element obiegu informacji. Jak zmienia się wreszcie sytuacja performerera, mającego do dyspozycji narzędzia społecznościowe, zazwyczaj te same, których używają wszyscy uczestnicy kultury sieciowej. Charakterystyczna dla jej krytycznego diagnozowania jest postawa Constanta Dullaarta, który wyjaśnia, że uważa się za performerera, choć rozumie tę postawę nieco inaczej, niż jesteśmy do tego przyzwyczajeni znając historię sztuki performance. Artysta, w wywiadzie udzielonym portalowi *Rhizome*, wyjaśnia: „Podobnie jak JODI, myślę, że dzieła internetowe mają wiele wspólnego ze sztuką performance, jak gdyby komputery w sieci aktywnie mediowały doświadczeniem użytkowników w sposób, który można zaprojektować i uruchomić, ale nie ma się nad nim ostatecznej kontroli.”³ Odwołując się do duetu JODI, pionierów net artu, artysta sytuuje praktyki performatywne w kontekście, który w latach dziewięćdziesiątych dwudziestego wieku mógł wydawać się niemal

rewolucyjny, ale po dwóch dekadach jest po prostu środowiskiem naturalnym. Przykładem działania określanego przez artystę mianem performance, ale mającego wymiar krytyczny wobec platform społecznościowych, jest akcja C. Dullaarta, który w ramach akcji *Terms of Service* (2012) upublicznił hasło do swojego konta na Facebooku. Akcja miała swoją premierę w nowojorskim The New Museum (24.05.2012), miejscu prezentującym najbardziej innowacyjne projekty artystyczne z kręgu sztuki mediów i powiązanych także z portalem *Rhizome*. Kluczowe było określenie tego zdarzenia mianem performance, co może wydawać się uzasadnione, gdyby rozpatrywać działanie C. Dullaarta w kontekście historycznych performance, takich, jak np. *Cut Piece* (1965) Yoko Ono, czy *Rhythm 0* (1974) Mariny Abramović. Sytuacja bezpośredniego zagrożenia wobec bezbronnej performerki wywołana eskalacją agresji widzów, ma nieco odmienny wymiar w rzeczywistości sieciowej. Różnica między naruszeniem nietykalności cielesnej a utratą dobrego imienia w Sieci wydaje się być fundamentalna, jednak mechanizmy wywoływania agresji są zaskakująco podobne. Istotna jest również utrata kontroli ze strony artystki/artysty, co w przypadku sieciowej tożsamości wydaje się być ziszczonym koszmarem wielu użytkowników platform społecznościowych. Swoje podejście badawcze tłumaczył C. Dullaart następująco: „Jakie jest moje miejsce w tym procesie społecznej komodyfikacji? Miksowanie zachowań performatywnych w sztuce sieciowej, działanie (performing) z treścią online, performance na żywo i performance w sieci społecznościowej, w obrębie szarych stref wynikających ze zgody na warunki korzystania (terms of service).” Jeszcze bardziej radykalna wydaje się postawa reprezentowana przez duet artystów: Lizzie Fitch i Ryana Trecartina. Serie filmów zamieszczanych w sieci przy użyciu popularnych platform społecznościowych, ale prezentowanych także w przestrzeniach galeryjnych, wydają się być dokumentacją długotrwałego performance o charakterze eksperymentu społecznego.⁴ Przerysowane, paradokumentalne sceny parodiują rzeczywistość medialną, dla której punktem odniesienia są zarówno media społecznościowe, jak i programy telewizyjne typu reality show. Ważnym elementem jest przerysowana sztuczność całego wachlarza zachowań, które prezentują bohaterowie filmów, stający się performerami – każdy z osobna i wspólnie jako grupa. Problem wspólnoty jest, jak się wydaje, kluczowy, ponieważ zarówno wysiłki kolektywne, jak i ciągła rywalizacja, stanowią charakterystyczną cechę społeczności sieciowych. Ciągłe kreowanie sieciowej tożsamości ma charakter nieustannego performance wobec potencjalnie globalnej publiczności. Prace są nie tylko zbudowane na zasadzie Remiksu (w omawianym powyżej rozumieniu), ale noszą też cechy postmodernistycznej fragmentaryczności i spektaklu (w rozumieniu Guya Deborda) z elementami ekshibicjonizmu emocjonalnego. Wszelkie działania tak rozumiane, mieszczą się w pojęciu, które uważam za re-praktyki sztuki; mogą one obejmować działania o charakterze repetycji, także z elementami przetworzenia, a także remediacje i odtworzenia (re-enactment). Nie zawsze jednak re-praktyki mają charakter wtórny, tworząc odniesienie o charakterze dokumentacyjnym. Niekiedy są także najważniejszym składnikiem procesu twórczego, który w dalekim stopniu odnosi się do relacji między „oryginałem” a „powtórzeniem”, będąc już działaniem autonomicznym artystycznie. Przykładem może być twórczość sieciowej osoby znanej jako Gazira Babeli, która jest jednocześnie performerką i bytem wirtualnym. Równie istotnym dla losów dokumentacji w kontekście sztuki performance jest zjawisko remiksu, które, choć opisywane na gruncie prawa w kulturze przez Lawrence’a Lessiga,⁵ czy często przywoływane w praktykach kultury popularnej, zostało teoretycznie umocowane dopiero w książce E. Navasa *Remix Theory* (2012).⁶ Navas proponuje szczegółową typologię zjawiska remiksu w oparciu o mechanizmy wywodzące się z obszaru kultury popularnej, a zwłaszcza muzyki. Nagrania dźwiękowe, oparte na doświadczeniu rozwijającym się w czasie, stanowią tu niejako prototyp dla późniejszych manipulacji obrazem wideo. W rezultacie dochodzi do zmian w obrazach, wydawałoby się, wiernych oryginalnym wydarzeniom, a nawet do zakwestionowania samego wydarzenia na rzecz jego symulacji.

Remediacje i remiksy

Artystyczna *praxis* w odniesieniu do remiksu może być interpretowana na przynajmniej dwóch poziomach. Pierwszy dotyczy najczęściej spotykanego remiksu na poziomie czysto wizualnym, który nie jest głównym tematem tego tekstu. Drugi

poziom wywodzi się z postawy, która jest bezpośrednią pochodną istnienia kultury partycypacyjnej i tzw. konektywizmu, czyli struktury opartej na sieci zmediatyzowanych, społecznych połączeń. To właśnie na gruncie tak rozumianego remiksu rozwijają się działania, które można uznać za re-praktyki sztuki. Tego rodzaju obecność w sieci związana jest z powtórzeniem, innym jednakże, niż powtórzenie dokonywane np. przez M. Abramovića. Dotyczy to powtórzeń realizowanych zarówno przez nią samą w odniesieniu do własnej twórczości, jak i przez M. Abramovića powtarzającą działania performance innych artystów, czy wreszcie odtworzeń akcji artystki przez innych performerów, zwłaszcza w ramach jej retrospektywy *The Artist is Present* (2010) w nowojorskim MoMA. Jednocześnie dostęp do dokumentacji większości działań performatywnych zapewniony jest przez platformy społecznościowe, operujące intuicyjnym interfejsem i umożliwiające użytkownikom ciągłe powtarzanie oglądanych treści. Komenda „Play again” pojawiająca się w formie ikony i napisu na ekranach użytkowników np. You Tube, może być potraktowana metaforycznie i stanowić punkt wyjścia do szerszej analizy sposobu, w jaki treści medialne, w tym dokumentacje, cyrkulują w sieciowym obiegu. Niebagatelnym kryterium jest też ilość powtórzeń, czy raczej odtworzeń, stanowiąca o popularności danego materiału. Wydaje się, że doświadczenie wzmocnione, podwójne, czy też powtórzone, staje się podstawową cechą kultury sieciowej.⁷ Co więcej, jest to doświadczenie zawsze niebezpośrednie, ale zmediatyzowane, niekiedy nawet mediatyzujące to, co narodziło się już jako zmediatyzowane (tzw. narodzone cyfrowo – *born digital*). Proces ten nie jest wyłącznie repetycją, nie ogranicza się też do odtwarzania materiału w pętli, charakterystycznego dla sposobu prezentacji większości materiałów w obrębie sztuk audiowizualnych od połowy dwudziestego wieku. Dotyczy to zwłaszcza taśm analogowych, które wymagały powtarzania w pętli, by można było wysłuchać nagrania bądź obejrzeć materiał filmowy. Powtórzenie w pętli nie jest jednak tylko technologiczną funkcją, ale pozwala, potraktowane jako metafora pojedynczego aktu powtórzenia, podjąć próbę zrozumienia fenomenu remediowanego powtarzania.⁸ W rezultacie powstaje tymczasowa jakość, wynikająca z każdorazowego powtórzenia. Figura pętli może zostać zakreślona w różnej skali. Przykładowo, w małej skali pętla umożliwia stworzenie płynnego materiału audiowizualnego, tak, jak w przypadku *Infinite Smile* (2005) autorstwa duetu MTAA (M. River & T. Whid Art Associates), określanego przez samych autorów mianem online looping video performance. Materiał ten, przypominający konwencję dziewiętnastowiecznych „żywych obrazów”, i być może także parodiujący konwencję durational performance, przedstawia obu artystów próbujących utrzymać grymas wymuszonego uśmiechu. Natomiast pętla w większej skali jest metaforą działań łączących przeszłe i teraźniejsze dzieła sztuki, która to łączność zachodzi, między innymi, w procesie remediacji. Remediacja, polegająca na odtwarzaniu ważnych performance w świecie elektronicznym (Second Life), nie tylko zmienia charakter obecności artysty i stopień jego zaangażowanie, ale wpływa także na doświadczenie percepcyjne odbiorcy. Artysta, dysponując własnym awatarem jako sztucznie stworzoną postacią, ma możliwość kreacji na wielu poziomach, niedostępnych w fizycznej rzeczywistości. W rezultacie powstaje rodzaj szczególnego napięcia między realizacją a dokumentacją, a niekiedy nawet utożsamienie obu tych jakości ze sobą nawzajem. Przykładem mogą być realizacje duetu Eva and Franco Mattes z 0100101110101101.ORG.⁹ W ramach serii Reenactments (2007-2010) odtworzyli oni, za pomocą swoich awatarów, pięć wybranych, ważnych performance z historii dwudziestowiecznej sztuki. Odegrane w Second Life sytuacje niekiedy odtwarzały oryginalny performance niemal wiernie, jeżeli chodzi o jego przebieg. Zmiana wynikała z samego kontekstu przedstawienia, braku cielesności performerów, innej w dzisiejszych czasach świadomości i odwagi widzów, a wreszcie także, ze sposobu, w jaki do dziś funkcjonuje dokumentacja danego wydarzenia. Wszystkie performance zostały zarejestrowane wraz z nagraniem dźwięku i obrazu czatu, który towarzyszy użytkownikom Second Life. Jednocześnie ich premiera w galerii przypominała również odtworzenie dokumentacji – widzowie zgromadzeni na wernisażu nie mogli wpływać bezpośrednio na przebieg performance, tak jak mogli to czynić uczestnicy dysponującymi swoimi awatarami w Second Life. Również artyści nie byli fizycznie obecni między widzami, prezentując im jedynie obrazy swoich awatarów. Realizacje w tej serii objęły remediację działań takich, jak: *The Singing Sculpture* (1969) duetów Gilbert & George, *Imponderabilia* (1977) Abramovića i Ulaya, czy *Seedbed* (1972) Vito Acconciego, *Shoot* (1971) Chrisa Burdena oraz *Tapp und Tastkino* (1968–1971) Valie Export i Petera Weibela.

Zakwestionowane zostało fizyczne zagrożenie performerera (jak w przypadku pracy Burdena) a także element prowokacji obecny zarówno w projekcie *Imponderabilia*, jak i *Tapp und Tastkino*. Wszystkie performance są dostępne na stronie internetowej artystów w formie dokumentacji, której wielokrotne odtworzenie pozwala jeszcze raz powrócić do figury pętli. Jest ona jednak już materiałem zamkniętym, niepodlegającym modyfikacji ze strony aktywnych widzów, podobnie jak w przypadku tradycyjnych dokumentacji działań performatywnych. Możliwego kontekstu interpretacyjnego dostarcza tutaj teza postawiona przez Nicolasa Bourriaud, iż kultura jest scenariuszem do wielokrotnego odegrania (culture as a screenplay) na zasadzie „remiksowania dostępnych form i wykorzystywania danych.”¹⁰ [podkreślenie N. Bourriauda]. W ten sam sposób funkcjonuje projekt duetu MTAA *OneYearPerformanceVideo* (aka *SamHsiehUpdate*) (2004), w odniesieniu do którego artyści używają pojęcia update, jako, ich zdaniem, bardziej adekwatnego do opisu takiej formy remediowanego powtórzenia. Odtworzenie sytuacji rocznego, dobrowolnego odosobnienia, która była udziałem performerera, za pomocą materiału wideo emitowanego w pętli, nie tylko budowało nową płaszczyznę odniesień za pomocą czynności powtórzenia, ale również fakt, że zalogowany widz mógł zostać, po rocznym oglądaniu, właścicielem kodu źródłowego projektu, odwracał role i sprawiał, że to widz stawał się performerem, skazanym na doświadczenie podobne do tego, które było udziałem Tehchinga Hsieha w ramach *Cage Piece* (1978–1979). O konsekwencjach takiego przeniesienia obciążenia z artysty na odbiorcę pisał Mark Tribe: „W oryginalnej pracy T. Hsieha ciężar całego procesu spoczywał na artyście. MTAA przenoszą ten ciężar z artysty na odbiorcę.”¹¹ Jeżeli pojęcie update można rozumieć analogicznie do jego ściśle technologicznego znaczenia, jako formę aktualizacji, to wówczas jej skutki odwracają całkowicie dotychczas ustabilizowaną relację między artystą a odbiorcą performance.

Performerzy kodu

Odmiernym natomiast przykładem, wykraczającym poza ograniczenia zamkniętego materiału dokumentacyjnego, jest działanie performatywne w Second Life, które nie nosi znamion remediacji. Jest raczej działaniem z gruntu nowym, łączącym praktykę programistyczną z nastawieniem anarchistycznym i świadomością kontekstu historii sztuki, z którym podejmowana jest pewna gra. Twórczość G. Babeli, przedstawiającej się jako „performerka kodu” (code performer) jest zjawiskiem dobrze reprezentującym tego rodzaju postawę.¹² G. Babeli, narodzona w wirtualnym świecie 31 marca 2006 i używająca także pseudonimu Gaz, jest zatem performerką i dziełem sztuki zarazem, ponieważ funkcjonuje wyłącznie jako awatar w Second Life. Jej działania obejmują zarówno długotrwałe performances realizowane w Second Life w formie filmu, jak i akcje efemeryczne, dostępne obecnie wyłącznie w formie dokumentacji w statycznym obrazie. Analogia z historią wideo performance jest oczywista – w historii tego gatunku dokamerowe działanie w samotności zdarzało się nader często. Formą upublicznienia dzieła był dopiero pokaz dokumentacji danego performance, funkcjonującego jednocześnie jako autonomiczny materiał wideo. Przykładem jest performance filmowy *Gaz of the Desert* (2007), zrealizowany w Second Life jako nawiązanie do filmu *Szymon Pustelnik* (1965) w reżyserii Luisa Buñuela. Jest to autonomiczne dzieło, pełnometrażowy film w jakości HD, zrealizowany całkowicie w świecie Second Life, jako zapis rozbudowanego działania performatywnego. Inne akcje dotyczyły swobodnych interpretacji twórczości artystów takich, jak Kurt Schwitters, Andy Warhol, czy Francis Bacon. Wykorzystana została nie tylko przestrzeń będąca pochodną estetyki tych artystów, ale także rozmaite błędy, usterki, działanie z zaskoczenia wobec nieświadomych niczego innych awatarów. G. Babeli podkreśla, że woli występować rzęd publicznością niezającą jej intencji i artystycznego kontekstu jej działań, budząc kontrowersje i wywołując reakcje dalekie od tych, które przyjęte są w świecie sztuki. G. Babeli nie tylko bywa określana mianem rodowitej mieszkanki Second Life i znajduje się w gronie założycieli jednej z pierwszych społeczności artystów tego środowiska: Odyssey. Należy także do kolektywu Second Front (2006-2009), który skupił artystów działających w przestrzeni Second Life i realizujących postulat performatywności za pomocą modyfikowania tego świata. Założony 23 listopada 2006 roku Second Front (<http://www.secondfront.org>) utworzyli, prócz G. Babeli, artyści głównie amerykańscy, brytyjscy i kanadyjscy, m.in: Yael Gilks (Fau Ferdinand), Bibbe

Hansen (Bibbe Oh), Doug Jarvis (Tran Spire), Scott Kildall (Great Escape), Patrick Lichty (Man Michinaga) i Liz Pickard (Lizsolo Mathilde). Wśród nich G. Babeli była jednak postacią pionierską i wyjątkową ze względu na konsekwencję przyjętą w realizacji podejmowanych artystycznych przedsięwzięć, często kwestionujących także reguły panujące w świecie Second Life. Grupa Second Front zadebiutowała w styczniu 2007 w Ars Virtua Gallery – największej ówczesnie galerii sztuki w Second Life. Sami jej członkowie przyznają się do inspiracji Fluxusem, określając swoją postawę mianem sztuki SLuxus. Realizowane przez Second Front performance mają zazwyczaj charakter improwizowany, ale zdarzają się także działania wedle określonego scenariusza, dopracowane i prezentowane wyłącznie w formie dokumentacji. Jak wyjaśnia Great Escape (SL) w rozmowie, którą przeprowadził z członkami grupy krytyk sztuki Domenico Quaranta, „Second Life oferuje wyjątkową przestrzeń dla performance. Bez zwykłych ograniczeń ciała – zazwyczaj będącego w centrum performance – i bez tradycyjnej publiczności, możemy próbować robić rzeczy, które wcześniej wydawały się niemożliwe.”¹³ Działania grupy realizowane są, co oczywiste, głównie w świecie Second Life, ale zdarza się także korzystanie z przestrzeni hybrydowych, łączących galerię i przestrzeń wirtualną. Kluczową cechą grupy performerów z Second Front jest jednak przede wszystkim wspólne przekonanie, że Second Life jest światem na wskroś performatywnym, w którym niemal każda postać pełni rolę performerera, od momentu wykreowania awatara, aż do wylogowania. Jednak w eksperymentalnych i niejako pirackich akcjach Second Front obowiązuje zasada, o której G. Babeli mówi: „Awatar po prostu próbuje zapomnieć o tym, że jest kodem.”¹⁴ Podobną postawę można dostrzec w grupowym przedsięwzięciu *Performmikka Internettikka* (2010), zrealizowanym przy udziale artystów takich, jak Annie Abrahams, Christopher Bruno, C. Dullaart, Robin Nicolas oraz Igor Štromajer i Brane Zorman. Performance, mający posłużyć jako eksperyment badawczy kontynuujący tradycje sztuki telematycznej, pozwolił twórcom na wspólne przedsięwzięcie pomimo dzielącej ich geograficznej odległości. Wydawać się może, że sama koncepcja zdalnej współpracy była już dobrze rozpoznana przez działania takie jak *The Last 9 Minutes* (1977), czy koordynowane, globalne akcje Nam June Paika z lat osiemdziesiątych dwudziestego wieku, jednak w tym wypadku podstawową różnicą jest przestrzeń, w której pracują artyści. C. Bruno w akcji *The Human Browser* (2005-2013) wykorzystał zhakowany dostęp do treści pochodzących z Google. Performerzy, wyposażeni w słuchawki, recytowali teksty, które napływały do nich w czasie rzeczywistym, jako ciągi wyszukiwanych treści. Natomiast Igor Štromajer i Brane Zorman w projekcie *Ballettikka Internettikka Insectikka* (2010) wykorzystali dwa samodzielnie poruszające się małe roboty-zabawki, rejestrujące obraz za pomocą wbudowanych kamer (<http://vimeo.com/12187260>). Materiał zrealizowano w porcie w Hamburgu, gdzie oba roboty, zaprogramowane na autodestrukcję, uległy zniszczeniu, co widzowie mogli zdalnie obserwować, stając się świadkami technologicznego „samobójstwa”. Oba roboty zatoniły w wodach zatoki, przekazując jeszcze przez jakiś czas obraz otoczenia i swoje wzajemne wizerunki. Materiał był dostępny dla widzów w formie transmisji. W tym wypadku performance miał charakter całkowicie zmediatyzowany, zarówno jeżeli chodzi o performerera, jako o podmiot, jak i sposób odbioru performance przez publiczność, której zaprezentowano przekaz w czasie rzeczywistym, będący jednocześnie dokumentacją.

Interwencje i rekonstrukcje

Jeżeli w Second Life wszystko jest sztuką performance, to performatywność kodu jest – zgodnie z zasadą jego działania – elementem zazwyczaj ukrytym, lecz nieodzownym dla właściwego funkcjonowania nie tylko dzieła, ale i środowiska, w którym istnieje. Natomiast Paolo Cirio (swoich stronach <http://www.paolocirio.net> oraz <http://streetghosts.net/>) twierdzi, że również sztukę internetu zaliczyć można do sztuki performatywnej, ponieważ jest to sztuka oparta na czasie (time-based), w szczególny sposób powiązana z doświadczeniem odbiorczym, nietrwała i zależna od dokumentacji. Spełnia podobne kryteria, co performance, eliminując jednak czynnik ludzki na rzecz programu. Przykładem, za pomocą którego P. Cirio ilustruje swoją argumentację, jest projekt *Street Ghosts* (2012-obecnie) polegający na ustawianiu w wybranych miastach (dotychczas m.in. Londyn, Berlin, Nowy Jork) plansz z pełnowymiarowymi wizerunkami osób, sfotografowanych tam przez samochody rejestrujące obraz na potrzeby Google Street View. Cirio uważa, że proces przechwycenia

tych obrazów, bez autoryzacji, podobnie jak fakt sfotografowania mieszkańców miast bez ich zgody, jest działaniem performatywnym. Powtórzenie tej, zazwyczaj niepożądanego ze względu na ingerencję w prywatność, dokumentacji codziennego życia, ma charakter performatywny i stanowi rodzaj negocjacji między tym, co prywatne, a tym, co publiczne. Dochodzi tu, jak mówi artysta, do rekontekstualizacji nie tylko danych (pod postacią wizerunku), ale także toczącego się w tle konfliktu o prawo do prywatności i potrzebę informacji jednocześnie. Gdyby jednak przyjąć ten punkt widzenia, byłby on prawdopodobnie sprzeczny z tym, co głosi C. Dullaart, wskazujący na słabość elementu będącego właśnie owym czynnikiem ludzkim. Jednocześnie powstają pewne niebezpieczeństwa, jak m.in. utrata pełnej kontroli nad oryginałem (pomijając kwestie ściśle prawne, np. praw autorskich np. do scenariusza performance) związana z cyrkulacją w sieciowym obiegu licznych „wersji”. Pojęcie wersji ma swoją genezę w historii remiksu muzycznego, o czym pisze E. Navas, opisując nowojorską scenę muzyczną lat siedemdziesiątych dwudziestego wieku, w ramach której zaczęły pojawiać się remiksy, zwane wówczas właśnie „wersjami”.¹⁵ Pojęcie to może być przydatne dla opisu akumulatywnego obiegu informacji w kulturze sieciowej, w którym powtarzanie w pętli stanowi podstawową cechę artystycznych re-praktyk. Podobnie jak rekonstrukcje historyczne (re-enactment), które stały się elementem spektakli kultury masowej, także sztuka performance, znajduje sobie nowe miejsce w kulturze produkowania treści i na platformach społecznościowych. Dzieje się tak głównie za pomocą dokumentacji. Nie pozostaje to bez wpływu na charakter samego zdarzenia, którego dokumentacja oddala się od wierności jego pierwotnemu przebiegowi i zaczyna funkcjonować jako autonomiczny materiał. Problem ten pojawił się już w kontekście sztuki konceptualnej, o czym pisze Grzegorz Dziamski, wskazując na oddzielenie dzieła sztuki (rozumianego pod pojęciem artwork) od jego dokumentacji.¹⁶ Miało to związek ze specyficznym, często celowo efemerycznym charakterem projektów konceptualnych, w których dokumentacja odgrywała istotną rolę. Stopniowy proces usamodzielniania się dokumentacji przybrał jednak bardzo specyficzny wymiar w kontekście kulturowym uformowanym przez kulturę cyfrową (wszystkie jej składniki są jakąś formą danych) i w wynikającym z niej sieciowym obiegu informacji, którego cechami są powielanie i cyrkulacja. Należy także pamiętać o zmianie wywołanej przez – przede wszystkim – współtwórców tej kultury, dla których posługiwanie się już istniejącymi zasobami kulturowymi zamiast produkowania nowych treści stało się oczywistością. Poza praktykami ściśle performatywnymi spotykamy również, możliwą na gruncie fotografii i filmu cyfrowego manipulację a posteriori. Przykład stanowić może oryginalne narzędzie Image Fulgurator (2007-2008) zaprojektowane i wdrożone w praktyce twórczej przez Juliusa von Bismarcka (<http://www.juliusvonbismarck.com/bank/index.php?/projects/fulgurator-idee/>). Pozwala ono na projekcje świetlne w przestrzeni publicznej, w formie przygotowanego wcześniej obrazu bądź tekstu. Samo urządzenie przypomina aparat fotograficzny, co pozwala na jego użycie bez wzbudzenia podejrzeń. Interwencja zachodzi w momencie fotografowania danego przedmiotu lub osoby i powoduje „zainfekowanie” obrazu fotograficznego dodatkową treścią, najczęściej o charakterze krytycznym. Sama projekcja światła umyka wzrokowi bezpośrednich obserwatorów, ale jej rezultat widoczny jest na wykonanych zdjęciach. W rezultacie dochodzi do zmiany, która dotyczy nie tyle teraźniejszości, co raczej uwidacznia moment, w którym teraźniejszość zamienia się w przeszłość, właśnie za sprawą dokumentacji. Oprócz krytycznego kwestionowania oficjalnego przekazu w sytuacjach publicznych, J. von Bismarck porusza problem podważania wiary w prawdę obrazu fotograficznego, zmienianego nie w procesie cyfrowej postprodukcji, ale bezpośrednio w momencie jego wykonywania. Również fotografowana przestrzeń ulega zmianie, stając się potencjalnie inną dla naocznego świadka danej sytuacji i jej fotografa. Obrazy, które z założenia miały stać się dokumentacją, tracą transparentność i przestają być wiarygodne. To, co charakterystyczne dla statycznego obrazu fotograficznego, uwidacznia się także w praktykach opartych na remiksie obrazu wideo. W dzisiejszym obiegu sztuki nie brakuje działań remiksujących; niekiedy remiks stanowi rodzaj ćwiczenia dla adeptów sztuki filmowej, innym razem ogranicza się do działań czysto amatorskich, powodowanych chęcią żartu. Pośród różnorodnie kontekstualizowanych remiksów wyróżnia się monumentalny projekt Christiana Marclaya *The Clock* (2010), nagrodzony na Biennale Weneckim w roku 2011. Od strony formalnej praca odwołuje się do „klasycznych” taktyk remiksu, które mają długą historię, sięgającą pierwszej połowy dwudziestego wieku, jak np. *A MOVIE* (1958) Bruce’a Connera.

W kontekście wykorzystywania filmu jako repozytorium obrazów, można także przywołać znaną pracę Douglasa Gordona *24 Hour Psycho* (1993), polegającą nie tyle na remiksie, co na apropracji *Psychozy* (1960) Alfreda Hitchcocka. Jednak praca C. Marclaya, będąca dwudziestoczworgodziną projekcją składającą się z ciągu sampli, dla których wspólny jest motyw zegara, stanowi żywą definicję remiksu. Nie tylko z tego powodu, że sama projekcja ma charakter niejako performatywny, ponieważ czas projekcji jest zsynchronizowany z czasem rzeczywistym. Również dlatego, że całość projekcji, z racji jej długości, jest dostępna widzom raczej potencjalnie, a zatem w części swego doświadczenia muszą oni polegać na dokumentacji.

Re-praktyki wobec potrzeby dokumentacji

Re-praktyki w obrębie współczesnej sztuki polegają zazwyczaj na zaanektowaniu wydarzeń historycznych oraz ich kontynuację, co pozwala na stworzenie trzeciej, niejako wspólnej rzeczywistości, w której – paradoksalnie – ciągła zmiana sygnalizuje potrzebę utrwalenia. Rzeczywistość ta jest uformowana poprzez mechanizmy re-praktyk, do których zaliczają się remiks, sieciowa redystrybucja, czy różne formy remediacji. W rezultacie powstają swoiste tymczasowe podmioty, bytujące w tej właśnie trzeciej rzeczywistości, nazywanej niekiedy rzeczywistością hybrydową (w odróżnieniu od rzeczywistości tzw. mieszanej, czyli Mixed Reality). Można je określić mianem wersji, które stwarzane są w procesie przypominającym odtwarzanie zapętlonego materiału audiowizualnego. Ilość wersji jest, przynajmniej potencjalnie, nieskończona, ponieważ niemal każdy może dodać coś do już istniejących treści. Również samo odtworzenie, nawet bez ingerencji w treść, zmienia kontekst, w którym dany materiał funkcjonuje, konfigurując go w całość, na którą składa się doświadczenie odbiorcy i pojęciowa rama kulturowa (framework). Jednorazowe doświadczenie performance jest traktowane jako cenne i unikalne, ale to właśnie powielenie dokumentacji, wielokrotne odtwarzanie wydarzenia i ciągłe z nim korespondowanie stanowią sposób odbioru sztuki w obiegu kultury sieciowej. Dokumentacja przestaje być materiałem zamkniętym, ale stanowi element gry z ciągle zmieniającym się systemem odniesień.

PRZYPISY

- ¹ O rozróżnieniu między remiksem a mashupem pisze Anna Nacher, „Remiks i mashup – o nietatym współbrzmieniu dwóch cyberkulturowych metafor,” *Przegląd Kulturoznawczy*, nr 1 (2011): 77-89.
- ² Eduardo Navas, *Remix Theory. The Aesthetics of Sampling* (Wien: Springer-Verlag, 2012), 6.
- ³ <http://rhizome.org/editorial/2012/may/21/two-questions-constant-dullaart-appearing-rhizome/> Kolejny cytat Constanta Dullaarta pochodzi z tej samej strony.
- ⁴ Zob. <http://www.youtube.com/user/WianTreetin> oraz <http://vimeo.com/trecartin>. Prezentacja prac Lizzie Fitch i Ryana Trecartina w ramach wystawy *The Encyclopedic Palace* podczas 55. Biennale Sztuki w Wenecji w roku 2013 obejmowała kilka zaaranżowanych przestrzeni przeznaczonych do oglądania materiału filmowego, których wyposażenie i rekwizyty korespondowały z widzianymi na ekranie. W rezultacie powstawała przestrzeń wspólna dla obu rzeczywistości – realnej i ekranowej.
- ⁵ Zob. Lawrence Lessig, *Remiks. Aby sztuka i biznes rozkwitały w hybrydowej gospodarce*, tłum. Rafał Próchniak (Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2009).
- ⁶ Eduardo Navas używa terminu „Remiks” (z wielkiej litery), aby podkreślić, że jest to mechanizm kulturowy oraz forma dyskursu, a nie tylko czynność utożsamiana potocznie z remiksowaniem jako przetwarzaniem i zestawianiem poszczególnych elementów (sampli). Zob. Navas, *Remix Theory. The Aesthetics of Sampling*, xi.
- ⁷ Pytanie, dlaczego jeden z jej fundamentów można sprowadzić do zwrotu „Einmal ist keinmal”, pozostawiam na razie otwarte, ponieważ próba odpowiedzi na nie byłaby dygresją odbiegającą od głównego wątku.
- ⁸ Pisałam o tym szerzej w: „Pętla (loop) jako model transmedialnego dialogu,” w: *Sztuki w przestrzeni transmedialnej*, red. Tomasz Załuski (Łódź: ASP, 2010), 142-51.
- ⁹ <http://www.0100101110101101.org/home/reenactments/> Na stronie artystów znajdują się obecnie linki do pięciu projektów stanowiących serię. Pierwotnie było ich sześć, w tym także re-enactment akcji Josepha Beuysa *7000 dębów* (1982).
- ¹⁰ Nicolas Bourriaud, *Postproduction. Culture as Screenplay: How Art Reprograms the World*, tłum. Jeanine Herman (New York: Lukas & Sternberg, 2002), 17.
- ¹¹ Mark Tribe i Reena Jana, *New Media Art* (Köln: Taschen, 2006), 68.
- ¹² Termin *code performer* można rozumieć dwojako, w kontekście sztuki performance, ale także w znaczeniu bliższym informatyce, to jest wykonywaniu funkcji kodu jako poprawnego efektu programowania.
- ¹³ Domenico Quaranta, *A Leap into the Void*, 01.03.2007, *Rhizome* <http://rhizome.org/discuss/view/24830/>
- ¹⁴ Ibid.
- ¹⁵ Navas, *Remix Theory. The Aesthetics of Sampling*, 37.
- ¹⁶ Zob. Grzegorz Dziamski, „Dokumentowanie sztuki jako nowa praktyka artystyczna,” *Sztuka i Dokumentacja*, nr 6 (2012): 21-27.