

Małgorzata Sugiera

Nażywość

Słowa kluczowe: awatar, doświadczenie afektywne, media masowe i cyfrowe, reprodukcja, rzeczywistość wirtualna, zapośredniczenie technologiczne i cielesne

Nażywość (*liveness*) to jedno z kluczowych pojęć w teatrolologii i performatyce od ponad dwudziestu lat, często wskazywane jako podstawowa cecha przedstawień teatralnych i projektów realizowanych w ramach sztuk performatywnych. Jedne i drugie odbywają się bowiem tu i teraz, a oferowane przez nie kognitywno-afektywne doświadczenia zależą przede wszystkim od cielesnej współobecności wykonawców i uczestników. Współobecność ma przy tym charakter bezpośredni, niezapośredniczony ani przez zaawansowane technologicznie wyposażenie, ani przez rozwiązania strukturalne, pozwalające na jakąś formę reprodukcji. Docenienie wagi nażywości przez wielu badaczy w latach dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku nie szło jednak w parze z próbami dookreślenia jej najistotniejszych wyznaczników. Trudno się nawet temu dziwić, skoro definicja nażywości zależy w znacznym stopniu od tego, jak rozumie się performans (teatralne czy performatywne wydarzenie artystyczne) oraz jego miejsce i funkcję wobec innych mediów – masowych i cyfrowych. Pojęcie „nażywość” jest przy tym nie tylko historycznie zmienne, lecz – jak wyraźnie widać z dzisiejszej perspektywy – dookreślane i rozumiane sytuacyjnie czy relacyjnie, odpowiednio do wybranego kontekstu kulturowego. Nic nie pokazuje tego lepiej niż konkurencyjne charakterystyki pamięci i powiązanych z nimi wymiarów kultury, uznawane za rozstrzygający element w tych definicjach nażywości, które w najważniejszych dla kariery tego terminu latach

dziewięćdziesiątych zaproponowali amerykańscy teoretycy teatru Peggy Phelan i Philip Auslander.

Phelan w centralnym rozdziale książki *Unmarked. The Politics of Performance*, opatrzonym wiele mówiącym tytułem *The Ontology of Performance. Representation without Reproduction* (1993), nie pozostawiła większych wątpliwości co do tego, że – istotna także ze względów politycznych – niemożność rejestracji, reprodukcji i odgórnego regulowania przebiegu performansu wiąże się ze statusem ontologicznym biorących w nim udział ciał. „Realność performansu wynika wprost z obecności żywych ciał” (Phelan 1993: 148, tłum. własne – M.S.) – deklarowała wprost. Jego uprzywilejowany charakter miejsca skutecznego oporu wobec wszelkich form kontroli gwarantuje ponadto indywidualna i subiektywna pamięć uczestników, równie żywa jak ich ciała. Auslander w monografii *Liveness. Performance in a Mediatized Culture* (2008) pod znakiem zapytania postawił przyjęte przez Phelan rozumienie pamięci, przypominając stanowisko Jacques’a Derridy. Ten ostatni wielokrotnie podkreślał, że jedynym sposobem ucieczki przed obiektywizacją, wykorzystywaną w funkcji narzędzia regulacji i kontroli, jest aktywne zapomnienie. Każde wspomnienie to efekt działalności rejestrującej naszej pamięci, a tym samym forma reprodukcji. Żeby udowodnić utopijność założeń Phelan, Auslander wysunął paradoksalną jedynie na pierwszy rzut oka tezę, że regulowane przez prawo sfery naszego codziennego życia to zapewne jedna z ostatnich dziedzin kultury, w której nażywość nadal uważa się za kwestię podstawową. A nawet więcej: pamięć stanowi samą podstawę prawodawstwa. Świadczą o tym znakomicie zasady składania zeznań przed sądem, które nabywają wagi prawnej jedynie w chwili, kiedy mają formę odbywającego się tu i teraz, wolnego od wszelkich zapośredniczeń odzyskiwania indywidualnych wspomnień. Jak podkreśla Auslander, amerykańskie sądy wciąż większą wiarę dają temu, co w obecności ławy przysięgłych przypomina sobie świadek niż wszelkim formom technologicznych rejestracji. To, co pamiętamy lub potrafimy zapamiętać (tak zarówno świadomie, jak i nieświadomie), odgrywa również rozstrzygającą rolę w postępowaniach dotyczących kwestii własności intelektualnej, coraz bardziej palących w czasach rozmaitych form recyklingu, pastiszów i zapożyczeń. Dlatego w *Liveness* czytamy: „Jak długo nie przywołujemy wspomnień, wydawać się może, że pamięć pozostaje absolutnie wolna od mechanizmów regulacji i kontroli. Kiedy jednak odzyskujemy jej zawartość, nie da się już dłużej utrzymać, że nie mają one na nią żadnego wpływu. Pamięć staje się wówczas zarazem przedmiotem, jak też narzędziem regulacji i kontroli” (Auslander 2008: 179, tłum. własne – M.S.). Skrajnie odmienne charakterystyki pamięci Phelan i Auslandera, ściśle związane z różnymi kontekstami kulturowymi, w których decyzją autorów zostały osadzone, najlepiej dowodzą tego, że sposoby rozumienia nażywości są wybitnie sytuacyjne, jej definicje zaś zależne od tego, co Michel Foucault określił jako genealogie – możliwe do rekonstrukcji historie pojęć i idei, rozstrzygające dla ich sensów i zakresów znaczeniowych.

Kwestia genealogii wydaje się w wypadku nażywości decydująca, ponieważ odmienne opowieści o narodzinach tego pojęcia zasadniczo wpływają na jego rozumienie. Co ważniejsze, śledząc odmienne genealogie i wynikające z nich definicje, możemy jak na dłoni obserwować zmiany statusu nażywości: od ontologicznego, poprzez uwarunkowany cechami danego medium, po relacyjny i – wreszcie – intencjonalny. Kiedy w połowie lat dziewięćdziesiątych Auslander zaczął przygotowywać *Liveness*, medium dominującym w krajobrazie kulturowym była telewizja. Nic zatem dziwnego, że właśnie jej relacje z teatrem zdominowały jego rozumienie nażywości zarówno w ujęciu diachronicznym, jak i synchronicznym. W latach pięćdziesiątych nowe medium telewizji początkowo skutecznie podszywało się pod stare medium teatru, naśladowując typową dla niego intymność i aktualność. Wkrótce jednak zaczęło stanowić poważną konkurencję, co zmusiło twórców i teoretyków teatru do podkreślania cech odróżniających te media, cech specyficznych wyłącznie dla teatru. Doprowadziło to w ostatniej dekadzie ubiegłego wieku, zdaniem Auslandera, do sytuacji zgoła paradoksalnej. Oto istniejące definicje performansu, jak choćby ontologiczne podejście Phelan, nie pozwalają dostrzec tego, że najnowsze wydarzenia na żywo stanowią w większości wytwór nowych technologii.

Wpływ na to ma zarówno kulturowa ekonomia powtórzenia, jak i specyficzna retoryka zapośredniczenia. Ta pierwsza sprawia, że coraz częściej to samo dzieło czy wydarzenie bywa realizowane w kilku mediach, żeby tym łatwiej mogło dotrzeć do różnorodnych grup odbiorców. Już w oryginalnej postaci musi być zatem łatwe do adaptacji i przeniesienia w uwarunkowania innej technologii. Dlatego wiele przedstawień realizuje się w sposób umożliwiający ich późniejsze sfilmowanie, a występy performerów przygotowuje tak, żeby bez uszczerbku dla idei wykonawcy powiodła się ich dokumentacja fotograficzna. Retoryka zapośredniczenia wiąże się natomiast z przyzwyczajeniami odbiorczymi widzów teatralnych, zwłaszcza warunkującymi powstawanie efektu realności, które w znacznym stopniu determinuje codzienny kontakt z telewizją. Także tutaj wydarzenie na żywo niespodziewanie ujawnia swoje technologiczne zapośredniczenie, nawet jeśli jego twórca świadomie nie korzystał z zaawansowanego sprzętu. Zarówno w jednym, jak w drugim przypadku, jeśli tylko weźmiemy pod uwagę epistemologię mediów, nażywość z cechy ontologicznej, za jaką uważała ją choćby Phelan, stanie się w konsekwencji wartością relacyjną, wypracowanym efektem.

Relacyjny charakter definicji nażywości sprawia jednak, że musi się ona znajdować w nieustannym ruchu. Zależy przecież nie tylko od danego medium, specyficznego kontekstu kulturowego i społecznego, lecz także od bardziej ogólnych zmian i tendencji w kulturze i życiu. Część z detektywistycznie przeprowadzonych dochodzeń w *Liveness*, mających na celu wytropienie technologicznych zapośredniczeń, stała się czymś oczywistym dla dzisiejszych czytelników, którzy mieli choćby okazję oglądać *Situation Rooms* (2013) grupy Rimini Protokoll. Tu bowiem wszelkie typy zapośredniczeń nie tylko znalazły

się na pierwszym planie, a rzeczywistość wciąż ulegała wirtualnemu poszerzeniu, lecz także stanowiły one samo sedno przedstawienia. O relacyjnym charakterze nażywości Auslander przekonał się na własnej skórze, kiedy w 2008 roku przygotowywał drugie wydanie poświęconej jej monografii. Wystarczyło ledwie kilka lat, żeby telewizja ustąpiła miejsca mediom cyfrowym, odgrywającym coraz większą rolę. Dlatego we wstępie do tego wydania czytamy, że idea nażywości stanowi „historycznie uwarunkowane pojęcie, którego znaczenie wciąż się zmienia, gdyż zależy przede wszystkim od rozwoju technologicznego” (Auslander 2008: xii, tłum. własne – M.S.).

Jak istotny wpływ na definicję nażywości ma powiązanie jej z rozwojem technologicznym, poświadcza artykuł Auslandera *Digital Liveness. A Historico-Philosophical Perspective* (2012), który powstał właśnie dlatego, że nie mógł on w drugim wydaniu *Liveness* odnotować najnowszych przemian tytułowego pojęcia. W późniejszym o cztery lata artykule rozumienie nażywości czytelnie się zmienia i przybiera takie oto brzmienie: „W naszym doświadczeniu technologii cyfrowe traktujemy jak żywą istotę, gdyż posiadają zdolność do nawiązywania z nami relacji w realnym czasie” (Auslander 2012: 3, tłum. własne – M.S.). Jak widać, Auslander zrezygnował w tej definicji z akcentowania potrzeby tego, żeby istniało miejsce podzielane przez wykonawców i uczestników wydarzenia (wspólne tu w przestrzeni), zachował jednakże konieczność wspólnego czasu (teraz). Oczywiście musiało się to łączyć z koniecznością naszkicowania nowej genealogii nażywości, ściśle związanej z technikami rejestracji i społecznym zapotrzebowaniem na rozróżnienie tego, co odbywa się na żywo, od tego, co zostało technologicznie zapośredniczone.

Choć techniki rejestracji dźwięku były już znacznie zaawansowane, potrzeba mówienia o nażywości pojawiła się dopiero w chwili, kiedy upowszechniły się radioodbiorniki, gdyż skutecznie uniemożliwiały one identyfikację źródła dźwięku. Jak odnotowuje *Oxford English Dictionary*, najstarsze znane użycie słowa *live* w odniesieniu do wydarzeń artystycznych pojawia się w roczniku wydawanym przez BBC z 1934 roku. Wtedy właśnie napłynęły pierwsze skargi słuchaczy na te rozgłoszenie radiowe, które wbrew przyjętym zasadom nie nadają muzyki na żywo, lecz odtwarzają wcześniej zarejestrowaną. Auslander przywołuje nie tylko dwa późniejsze i oksymoroniczne terminy „audycja na żywo” i „rejestracja na żywo”, które dowodzą tego, jak bardzo poszerzyło się wyjściowe znaczenie pojęcia „nażywość”. Za Nickiem Couldrym analizuje również pokrótce dwie nowe formy: „nażywość online” i „nażywość grupową”. W obu wypadkach chodzi o nieprzerwaną, technologicznie zapośredniczoną (przez Internet czy telefonię komórkową) współobecność z innymi w tym samym czasie, choć nie w tym samym miejscu. Co istotne, tak poszerzona definicja nażywości obejmuje także interakcje z maszynami, które jako część pętli feedbacku zyskują wrażenie „życia” i sprawczości. Dlatego Auslander bez wahania pisze: „Rodząca się na naszych oczach definicja nażywości umieści zapewne w samym swoim centrum afektywne doświadczenie uczestników” (Au-

slander 2012: 6, tłum. własne – M.S.). Tym samym dokonało się w tej definicji kolejne istotne przesunięcie: już nie ontologia żywych ciał i nie relacja między mediami a technologiami okazuje się źródłem nażywości, lecz afektywne doświadczenie uczestnika wydarzenia, i to niezależnie od stopnia oraz sposobu technologicznego zapośredniczenia.

Auslander znacznie poszerzył w *Digital Liveness* pojęcie nażywości, a wiążąc je ze zdolnością danej technologii do komunikacji z nami w realnym czasie, osadził w doświadczeniu afektywnym. Nie zdobył się jednak na uczynienie ostatniego kroku. Postawił wprawdzie pytanie o to, czy technologie mogą tu pełnić funkcję sprawczą, lecz od razu dał też zdecydowaną i negatywną odpowiedź. Wsparł ją zaś argumentacją w sposób zamierzony przeprowadzoną analogicznie do tej, którą w *Prawdzie i metodzie* zaproponował Hans-Georg Gadamer, kiedy chciał dowieść niezmiennej współczesności klasyków. Upraszczając nieco, powiedzieć można, że wprawdzie technologia domaga się naszej pełnej uwagi, lecz ostateczna decyzja o aktywnym zaangażowaniu się, o wejściu w interakcję leży po naszej stronie. Ograniczenia inspirowanej fenomenologiczną perspektywą definicji nażywości Auslandera widać w tym momencie klarownie. Usiłując za wszelką cenę ocalić kontrolę człowieka nad afektywnym doświadczeniem nażywości, w ostatecznym rozrachunku odebrał sprawczość czynnikom nie-ludzkim. Pomiął poza tym jej ewentualny wymiar społeczny, na którego możliwość wskazał Steve Dixon w *Digital Performance*, odnotowując, że różne sposoby prezentacji mogą uruchamiać odmienne rodzaje uwagi uczestników (Dixon 2007: 129–130). Ponadto, co dla mnie istotniejsze, ograniczył pojęcie zapośredniczenia do technologii, w kolejnych definicjach odmiennie charakteryzując te, które posiadają zdolność uczestniczenia w interakcjach, wytwarzając wrażenie nażywości.

Tymczasem, jak dowodzą na przykład prace Diany Taylor, a zwłaszcza ostatnio wydana *Performance* (2016), o zapośredniczeniu należy mówić nie tylko w odniesieniu do technologii, lecz także ciał i dopełnianych przez nie kulturowych scenariuszy ruchowo-gestycznych, na które w wypadku wydarzeń artystycznych nakładają się dodatkowo aktualnie obowiązujące konwencje gatunkowe i retoryczne. W tej perspektywie odsłania się wyraźnie ideologia puryfikacji, motywująca zarówno tezę Phelan o niereprodukowanym statusie ontologicznym ciał, jak i wcześniejsze wypowiedzi twórcy happeningów Michaela Kirby'ego o tym, że istnieją przedstawienia teatralne bez matrycy tekstu dramatycznego. Ta ideologia wspierała eksperymenty sztuk performatywnych w latach siedemdziesiątych i późniejsze o dwie dekady teorie performansu, pozwalając nadal utrzymywać fundamentalne różnice między sztukami wysokimi i masowymi, między tak zwaną kulturą artystyczną a popularną. Co w tym miejscu istotne, sytuacyjność i wiązana z nią historyczną zmienność kluczowych pojęć teatrologii i performatyki w nieco innej niż Taylor perspektywie pokazała wcześniej inna amerykańska badaczka teatru i feministka, Sue-ellen

Case, relacjonując swoje ustalenia na temat niekoniecznie dotąd docenianych i analizowanych związków między performatywnością a naukami.

Case w *Performing Science and the Virtual* (2007) poszła nieco pod włos dominujących zasad definiowania świata wirtualnego jako domeny technologii cyfrowych, przywracając mu bardziej pierwotny sens rzeczywistości potencjalnej, rozciągającej się poza tym, co zostało urzeczywistnione tu i teraz. W ten sposób i niezależnie od propozycji Auslandera zakwestionowała nadal obowiązujące w pierwszej dekadzie nowego wieku rozumienie nażywości – ostatniego bastionu oporu realności przeciw wzrastającym wpływom rzeczywistości wirtualnej. Pozwoliło jej to wydobyć na jaw istotne związki między sferami traktowanymi dotąd jak całkowicie odrębne: spirytualizmem, performansami artystycznymi i kulturowymi oraz zaawansowanymi technologiami. Istotną rolę odegrała w tym figura awatara, która w religii hinduskiej stanowi jedną z ziemskich inkarnacji boga Wisznu. Jej zeuropeizowaną wersję zaproponowała w ostatnich dekadach XIX wieku w Ameryce rosyjska teozofka i medium Helena Bławatska, która jest dziś uważana za matkę ruchów New Age, a która powiązała ją z podróżami wirtualnymi w zaświaty i spotkaniami z „innymi”. Awatar na zgoła podobnej zasadzie organizuje praktyki w przestrzeni cyfrowej, oferując człowiekowi możliwość poruszania się w jej ramach i wywołując wrażenie sprawczości. Dlatego Case pisze:

Idea performansu odgrywa kluczową rolę w powoływaniu do istnienia awatara. Różni się on od człowieka i dlatego jedynie zachowuje się tak, jakby nim był. Niezależnie od tego, czy chodzi o aktora na scenie, ucieleśniającego fikcyjną postać, czy o figurę online, która przedstawia użytkownika na ekranie komputera, zadanie awatara polega na negocjowaniu między rzeczywistością wirtualną a „realną” poprzez działania performatywne. Awatar działa niczym most, który łączy doświadczenie tego, co dobrze nam znane, z doświadczeniem tego, co jeszcze nieznanne: swojskie z obcym (Case 2007: 164, tłum. i podkr. własne – M.S.).

Case pokazuje coś, o czym nie śniło się ani Phelan, ani Auslanderowi, którzy przecież nawet nie zauważyli, że w imię nażywości i wyjątkowości sztuki teatru egzorcyzmowali coś, co stanowi samą jego istotę – performatywność „żywego” aktora jako awatara, reprezentującego widzów w niedostępnym im inaczej świecie przedstawionym, z natury swojej jednej z odmian rzeczywistości wirtualnej.

Żałować należy, że spostrzeżenia Case, poczynione przy okazji analizy sposobów performowania nauk, nie dotarły w wystarczającym zakresie do teatrologów i performatyków, którzy często ograniczają się do lektur bezpośrednio związanych z teatrem i sztukami performatywnymi. Dla mnie stanowią one tu znakomity pretekst, by powrócić do tego, co na marginesie nowej genologii nażywości w *Digital Liveness* odnotował Auslander, choć nie wyciągnął z tego daleko idących wniosków. Kiedy przywołał pierwsze zarejestrowane na obszarze języka angielskiego użycie słowa *live* w odniesieniu do wydarzeń artystycz-

nych, zauważył również, że potrzeba odróżniania muzyki nadawanej przez rozgłośnie radiowe na żywo od muzyki odtwarzanej „z puszek” wyrastała z poczucia obligacji etycznych i paralegalnych. Nagrania od początku traktowano negatywnie, co w konsekwencji doprowadziło do powstania binarnej opozycji między jednym i drugim typem muzyki, z wartościowaną pozytywnie nażywością. We wszystkich przywołanych tu teoriach z łatwością można odnaleźć dziedzictwo tamtej opozycji i nierozzerwalnie związanego z nią wartościowania. Jedynie Case zamiast binarnej pary proponuje podejście komplementarne, w którym świat realny i świat wirtualny nie konkurują ze sobą, lecz się uzupełniają. Tym samym nie mogą już być jednoznacznie hierarchizowane i wartościowane. W konsekwencji przynieść to również może zmierzch „nażywości” jako kluczowego pojęcia teatrolgii i performatyki.

Literatura cytowana

- Auslander 2008: Philip Auslander, *Liveness. Performance in a Mediatized Culture* (1999), Routledge, London–New York 2008.
- Auslander 2012: Philip Auslander, *Digital Liveness. A Historico-Philosophical Perspective*, „A Journal of Performance and Art” 2012, nr 102, s. 3–11.
- Case 2007: Sue-Ellen Case, *Performing Science and the Virtual*, Routledge, London–New York 2007.
- Dixon 2007: Steve Dixon, *Digital Performance. A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, The MIT Press, Cambridge MA–London 2007.
- Phelan 1993: Peggy Phelan, *Unmarked. The Politics of Performance*, Routledge, London–New York 1993.
- Taylor 2016: Diana Taylor, *Performance*, Duke University Press, Durham 2016.

Literatura polecana

- Philip Auslander, *Na żywo czy...?*, przeł. Mateusz Borowski, Małgorzata Sugiera, „Didaskalia” 2012, nr 107, s. 18–27.
- Mateusz Borowski, Małgorzata Sugiera, *Konszachty z medialnością*, „Didaskalia” 2012, nr 107, s. 36–41.
- Lev Manovich, *Software Takes Command*, Bloomsbury Academic, London–New York 2013.
- Dorota Sajewska, *Pod okupacją mediów*, Instytut Wydawniczy Książka i Prasa, Warszawa 2012.
- Siegfried Zielinski, [...*After the Media*] *News from the Slow-Fading Twentieth Century* (2011), przeł. Gloria Custance, Univocal, Minneapolis 2013.