

Paulina Popek

PERFORMATYWNOŚĆ JAKO SPOSÓB ORGANIZUJĄCY PONOWOCZESNY ŚWIAT WŁADZY I WIEDZY

Rozpoznanie, że nasze życie przebiega wedle powtarzalnych i usankcjonowanych społecznie sposobów zachowania, otwiera możliwość, że wszelką ludzką aktywność, przynajmniej zaś aktywność spełnianą świadomie, można rozpatrywać jako „performans”¹.

Performatywność w swej złożoności opiera się na wielu teoriach, obejmuje wiele zagadnień, m.in. konstrukcję rzeczywistości społecznej, biorąc pod uwagę i pleć, i rasę, i zachowane zachowania². W tym artykule postaram się przybliżyć niektóre z teoretycznych narzędzi performatyki, by zrozumieć złożony stosunek praktyki do teorii w omawianej dziedzinie.

Performatywy

John Langshaw Austin w jednym ze swych wykładów³ opracował pojęcie „performatywności”. Jego koncepcja performatywu⁴ głosi, iż są to wypowiedzi w rodzaju zakładów, obietnic, klątw, wyroków itd., które dokonują czegoś przez sam fakt bycia wypowiedzianymi. Performatywy są nieodzowną częścią naszego „prawdziwego życia”. Jednak gdy ktoś wypowie performatyw w nieodpowiednich

¹ M. Carlson: *Performance: A Critical Introduction*, London 2004, s. 4-5.

² Zachowane zachowanie – performanse w sztuce, rytuałach czy życiu codziennym są „odtworzonymi zachowaniami” – działaniami fizycznymi, słownymi lub wirtualnymi, które odbywają się nie-po-raz-pierwszy; są przygotowane i wypróbowane. Można nie mieć świadomości, że własne zachowanie w danej chwili jest odtworzeniem zachowanego zachowania.

³ J. L. Austin: *Jak działać słowami*, w teoż: *Mówienie i poznawanie*, tłum. B. Chwedeńczuk, Warszawa 1993.

⁴ „Nazwa ta pochodzi oczywiście od angielskiego «perform» (...) – wskazuje ona, że wygłoszenie wypowiedzi jest wykonaniem jakiejś czynności, jest czymś, o czym nie myśli się normalnie jako tylko o powiedzeniu czegoś”. Ibidem, s. 555.

okolicznościach, „jakoś nie na serio, lecz pasożytniczo względem normalnego sposobu użycia”⁵, przykładowo, jeśli wygłosi go aktor na scenie w poemacie lub w monologu, wówczas wypowiedź performatywna staje się „w szczególności sposób pusta czy daremna”. Austin nie chciał uznać szczególnej siły teatru, w którym wyobrażnia igrza jednocześnie z dwiema przeciwstawnymi rzeczywistościami⁶. Jak słusznie spostrzegł Richard Schechner, Austin nie zauważył, że „sztuka stanowi raczej (lub także) wzór dla życia – niż odzwierciedlenie czy ucieczkę od niego”⁷. Niedługo potem, we Francji, Jacques Derrida i inni poststrukturaliści odwrócili argumentację Austina. Owe „pasożytnicze naruszenie języka” czy też „niefortunność” Derrida przedstawił jako nieodzowność, każde bowiem znaczenie jest przygodne i tymczasowe. „Performatyw udany to z konieczności performatyw «nieczysty»”⁸. Dzięki tym wydarzeniom Austinowski „performatyw” zaczął żyć autonomicznie.

Derrida wskazuje na jeszcze jedną, nieodzowną własność języka, jaką jest tzw. iterowalność⁹ – powtórzenie, lecz niedokładne, które w dobie poststrukturalizmu zastąpiło stabilną reprezentację.

Wraz z postmodernizmem, performans przestał ograniczać się do sceny, sztuki czy rytuału. Owe współgranie rzeczywistości stało się głównym punktem zainteresowania sztuki performansu, telewizji i Internetu, jak też sztuk wizualnych, eksperymentalnego teatru czy rozrywki popularnej. Poszerzenie to nastąpiło m.in. w kierunku władzy, o czym pisał Jean-Francois Lyotard w *Kondycji ponowoczesnej*. Od tego momentu władza zależy właściwie od stopnia optymalizacji performansu (w sensie ekonomicznym i technicznym). Po upadku wielkich narracji, sednem ponowoczesności stały się krótkie, fragmentaryczne opowieści, co z kolei zaowocowało zatarciem i upadkiem jasno rozróżnialnych rzeczywistości, hierarchii czy kategorii. W wyniku odejścia od tradycyjnych teorii performansu (mowa tu o teatrze imitującym, przedstawiającym życie społeczne), podkreślających iż „sztuka” i „życie” należą do odmiennych porządków rzeczywistości („życie jest pierwotne, sztuka wtórna”¹⁰), pojawiły się kwestie dotyczące „oryginału”. W jednej ze swoich książek Walter Benjamin pisze, że kopiowanie dzieł sztuki zasadniczo zawsze było możliwe. Jednak „nawet przy najdoskonalszej reprodukcji dzieła

⁵ Ibidem, s. 570-571.

⁶ Wielu artystów i teoretyków przed przełomem lat 60. interesowało się upadkiem rozróżnienia pomiędzy tym co fikcyjne, a tym co rzeczywiste; włoski dramaturg i powieściopisarz Luigi Pirandello oraz rosyjski reżyser-wizjoner teatralny Nikołaj Jewrieinow, poprzez swoje dzieła pogłębiali zafascynowanie granicą oddzielającą wydarzenia sceniczne od publiczności.

⁷ R. Schechner: *Wstęp*, w tegoż: *Performatyka*, tłum. T. Kubikowski, Wrocław 2006, s. 148.

⁸ J. Derrida: *Sygnatura, zdarzenie, kontekst*, w tegoż: *Marginesy filozofii*, tłum. A. Dziadek, J. Margański, P. Pieniążek, Warszawa 2002, s. 398.

⁹ „Czy wobec tego to, co Austin wyklucza jako anomalię, wyjątek – mówienie nie na serio, cytata – nie stanowi aby określonej modyfikacji jakiegś ogólnej cytatowości, a raczej ogólnej iterowalności, bez której nawet «udanych» performatywów by nie było?”. Ibidem, s. 398.

¹⁰ R. Schechner: op. cit., s. 154.

(...) zatracą się tu coś, co się streszcza w pojęciu «aury», «unikatowości» czy też «obecności»¹¹. Proces ten (tzw. odczarowanie sztuki) przyczynił się do transferu władzy z elit do mas.

Simulacrum

Narzędziem odgrywającym ogromną rolę w obrębie performatyki, którym Benjamin jeszcze się nie posłużył, jest termin *simulacrum*. „Wraz z *simulacrum* reprezentacja osiąga swój kres, a górę bierze reprodukcja”¹². Pisał o tym Jean Baudrillard w latach 80. XX wieku, kiedy przedstawił tzw. fazy obrazowania. W czwartym, ostatnim stadium obrazu dzieło „pozostaje bez związku z jakąkolwiek rzeczywistością: jest czystym symulakrem samego siebie. (...) obraz nie należy już do porządku pozorów lecz do dziedziny symulacji”¹³. Gwałtowny wzrost wiedzy genetycznej spowodował coraz to większe upowszechnianie się klonów i zwierząt wyhodowanych dzięki inżynierii genetycznej. Również w obrębie sztuki czy technologii mamy do czynienia ze swoistymi „klonami”, które mogą być wytworzone w teoretycznie nieskończonej liczbie, „rzeczywistość jest produkowana przez mikroskopijne komórki, matryce i moduły pamięci, systemy operacyjne – da się ją zatem powielać w nieskończoność”¹⁴. Pojęcie *simulacrum* ewoluowało w XXI wieku w postaci „reality TV” czy też poprzez strony internetowe, przedstawiające „prawdziwe życie”¹⁵. *Simulacrum* jest zatem doskonałą reprodukcją, repliką niczym nie różniącą się od oryginału, jest obecnością pozoru. Rodzi to rzecz jasna niebezpieczeństwo, iż symulacja maskuje różnicę między tym co „prawdziwe”, a tym co „fałszywe”. Otóż Baudrillard wskazuje, że podczas udawania choroby, symulant rzeczywiście doznaje pewnych „prawdziwych” objawów i w ten sposób nie można obiektywnie stwierdzić, że jest on nie-chory. „Symulacja (...) podważa różnicę pomiędzy tym, (...) co «rzeczywiste» i tym, co «wyobrażone»”¹⁶. Czy damy się nabrać?

Hiperrealność i świat wyobraźni

Przykład Disneylandu jako jednego z rodzajów *symulaków*, został przywołany przez Baudrillarda jako model, który łączy w sobie wszystkie porządki

¹¹ W. Benjamin: *Dzieło sztuki w dobie reprodukcji mechanicznej*, w tegoż: *Anioł historii. Eseje, szkice, fragmenty*, tłum. T. Sikorski, Poznań 1996, s. 203-207.

¹² R. Schechner: op. cit., s. 157.

¹³ J. Baudrillard: *Symulakry i symulacja*, tłum. S. Królak, Warszawa 2005, s. 11-12.

¹⁴ J. Baudrillard: *Precesja symulaków*, w: R. Nycz (red.): *Postmodernizm. Antologia przekładów*, tłum. T. Komendant, Kraków 1998, s. 176.

¹⁵ Poprzez stronę internetową <www.anacam.com/hats> można obserwować i uczestniczyć w życiu Any Clary Voog, która od 22 sierpnia 1997 roku przez 24 godziny na dobę emituje, poprzez kamery zainstalowane w mieszkaniu, swoje codzienne życie.

¹⁶ Ibidem, s. 8.

symulacji. Te wysterylizowane postacie i budowle są zaledwie *symulakrami symulaków*, jednak to właśnie „zminiaturyzowana rozkosz obcowania z rzeczywistą Ameryką”¹⁷ jest tym, co w o wiele większym stopniu przyciąga tłumy.

Disneyland istnieje po to, by ukrywać, że Disneylandem jest cały „realny” kraj, cała „realna” Ameryka (...). Wybudowano imaginacyjny Disneyland po to, aby przekonywać, że reszta jest rzeczywista, tymczasem całe Los Angeles i otaczająca je Ameryka przestały być rzeczywiste, należą bowiem do porządku hiperrealności i symulacji¹⁸.

Wschodząca postać symulowanej rzeczywistości – hiperrealizm – to nic innego jak gra z reprezentowaniem, wskazanie na fakt, że niemożliwe są dokładne obrazy świata. W takim razie po co tworzone są kolejne eksperymenty, skoro wiemy, że oryginał jest już sam w sobie wytworem symulacji? Otóż siła *simulacrum* tkwi w tym, że „podtrzymuje pragnienie wytwarzania kolejnych rzeczywistości; jest więc ono siłą napędową twórczości”¹⁹.

Symulacje jako chleb powszedni nauki

Tworząc poszczególne badania w zakresie genetyki, medycyny, astronomii, klimatologii czy prognozując trzęsienia ziemi, obserwujemy ogromny wzrost zastosowania symulacji. Wiek XXI przyniósł cały wachlarz symulaków w dziedzinie działań korporacyjnych, gier wojennych czy właśnie wszelakich eksperymentów naukowych. Pozwala na to galopujący postęp technologii i multimediiów - niewiarygodne właściwości komputerów. Jak słusznie zauważa Richard Schechner:

skutkuje to połączeniem działań handlowych, wojskowych, badawczych i akademickich wedle *zasady performatywnej* łączącej teatr, władzę i wiedzę. (...) Robotnikami, którzy przedkładają teorie, (...) projektują poszczególne symulacje i eksperymenty „jak gdyby” i wreszcie przetwarzają wyniki w wiedzę, są profesorowie, żołnierze, uczeni i niektórzy artyści²⁰.

Zastosowanie *simulacrum* w odniesieniu do działań performatyki polega na wykorzystaniu performansu jako zasady organizującej (po drugiej Wojnie Światowej) amerykański i światowy biznes, politykę oraz sztukę. Jeśli *simulacrum* może wydać się rzeczywistością, to przecież równie dobrze rzeczywistość może wydać się *simulacrum*. Jednak performatyczny paradygmat władzy i wiedzy budzi u Jon’a McKenzie’go istotny niepokój. Jego zdaniem, paradygmat ten koncentrując

¹⁷ J. Baudrillard: *Precesja symulaków*, op. cit., s. 188.

¹⁸ Ibidem, s. 188.

¹⁹ D. Głowacka: *Wzniosła tandeta i simulacrum: Bruno Schulz w postmodernistycznych zaułkach*, „Teksty drugie”, 1996, nr 2/3, s. 89.

²⁰ R. Schechner: op. cit., s. 161-162.

swoją uwagę na sprawności, wydajności oraz powodzeniu, przybrał już zbyt „ekscesywny” charakter²¹. Jak wielka może być potęga systemów symulacyjnych i wszelkich rodzajów modelowania?

Odrealnienie rzeczywistości

Kiedyś za granicę pomiędzy tym co realne lub nierealne uznawano próbną, czy konkretne rzeczy da się policzyć. Dziś potrzeba ich estetycznego zaprezentowania. W ramach estetycznego pojmowania rzeczywistości Wolfgang Welsch pisze o *odrealnieniu rzeczywistości*: „Rzeczywistość traci swój ciężar, (...) podlega dziwnemu rodzajowi lewitacji”²². Żyjemy w świecie, gdzie wszystko może być manipulacją, symulacją lub określoną modelacją. Wszystko ulega zmienności i jest niestabilne. W oczywisty sposób wpływa to na nasz brak wiary i dopuszczenie w każdej sferze naszego życia pewnego poziomu domniemywań czy supozycji. „Tak więc «co widzisz, to właśnie otrzymasz», ale nigdy nie otrzymasz tego, czego nie powinieneś zobaczyć i nigdy nie będziesz pewny, czy dar pochodzi z rzeczywistości”²³. Owo *odrealnienie*, dzięki tak skutecznemu zastosowaniu *zasady performatywnej*, jest obecne już wszędzie.

Pomimo tego, że jesteśmy świadomi, iż obrazy mogą być oszustwem, nadal im ulegamy. Zwyczajnie zgadzamy się na konsekwencje zmian naszego pojmowania rzeczywistości i podążamy drogą odrealnienia²⁴.

Konsekwencją *odrealnienia* jest, zdaniem Welscha, *indifferencja*, a więc postawa obojętności i bierności wobec wszechobecnych symulacji. Proces ten jednak niewątpliwie otwiera drogę ku coraz to większej wolności człowieka.

²¹ Mowa tu chociażby o związku performansu i nadzoru w dzisiejszych USA, a w szczególności o realistycznych szkoleniach agentów FBI rozgrywających się w tzw. „miasteczku filmowym” – Hogan’s Alley, które przypomina plan filmowy chociażby ze względu na obecność scenariusza czy zawodowych aktorów.

²² W. Welsch: *Estetyka poza estetyką*, tłum. K. Zamiara, w: A. Zeidler-Janiszewska (red.): *Problemy ponowoczesnej pluralizacji kultury. Wokół koncepcji Wolfganga Welscha*, Poznań 1998, s. 91.

²³ Ibidem, s. 91.

²⁴ Ibidem, s. 91.