

Lukasz Guzek

## Ściągaj górę! - relacja z Kontperformance 6

Polska sztuka performance jest wysoko ceniona w świecie. To - jedyna zresztą - nasza współczesna specjalność artystyczna światowej klasy. Polski performance to nie tylko świetna historia. Polski performance się rozwija; pojawiają się nowe źródła inspiracji, które zmieniają go i dostosowują do współczesności. Na terenie performance (też) uwidaczniają się zmiany jakim podlega otaczająca nas rzeczywistość. Polską specjalnością staje się także organizacja festiwalu sztuki performance. I są to jedyni polscy kuratorzy światowej klasy. A impreza performerska to zadanie specyficzne: organizacja performance jest zawsze, od początku do końca, bezpośrednim kontaktem z artystą. To od tego rodzaju kontaktu zależy w tej pracy sukces. Ale przecież kurator zawsze jest zaangażowany (inaczej to nie kurator) i ma kontakt z artystą. Otóż, w przypadku każdej innej sztuki, kurator pracując z artystą nad realizacją, ma w perspektywie dzieło - przedmiot który istnieje następnie niezależnie od artysty, kuratora, instytucji, etc. W tym przypadku cel pracy kuratora i artysty jest usytuowany poza nimi, co wyznacza miejsce spotkania ich interesów i pole możliwych konsensusów decydujących o dziele, czyli wartości przedsięwzięcia.

W performance dzieło to artysta. I nic poza tym. Dlatego zawsze istotą pracy jest tu bezpośredni kontakt z artystą. Nie ma takiego momentu gdy dzieło istnieje poza człowiekiem, poza relacjami międzyludzkimi. I to te relacje, od początku do końca, determinują pracę nad dziełem. Decydują też o sukcesie bądź porażce, i to w większym nawet stopniu niż aspekty techniczne realizacji. Organizator festiwalu performance jest już z natury rzeczy zaangażowany w relacje międzyludzkie, co jest tym samym co zaangażowanie w sztukę. To różni zasadniczo pracę przy organizacji performance i wystawy innej sztuki. Stanowi też podstawową trudność w kontakcie z performerami. Zarazem jest to podstawowa umiejętność organizatora festiwalu tego rodzaju sztuki. Zrozumienie tej specyfiki jest kluczem do sukcesu. Bez tego zrozumienia nie będzie udanego festiwalu performance. Wymaga to sporo doświadczeń i specyficznego podejścia. Znaczy to, że nie można podejść do performance jak do pracy nad każdą inną sztuką. Także dlatego kuratorzy większych imprez uwzględniających performance, a nie mający doświadczenia z performance, nie zawsze udanie potrafią doprowadzać do realizacji prac na żywo, włączać je w całość imprezy. Wtedy taka impreza pokazuje wzajemną alienację tych rodzajów sztuki, co jest błędem kuratora a nie cechą sztuki.

Władek Kaźmierczak w swojej relacji z festiwalu w Piotrkowie chwali organizatorów i pisze, że była to impreza kompletna, czyli było na niej wszystko to, co powinno być na udanym festiwalu performance. (relacja na stronie <http://hysterics.art.pl>) Nie mogłem w tym roku być w Piotrkowie, ale zapewne wie on co mówi bo sam jest performerem i organizatorem. Ale organizację festiwalu performance w Piotrkowie ekipa Piotra Gajdy i Gordiana Pieca, oraz wielu innych sympatycznych osób, trenowała od kilku lat. Mają więc efekty. Byłem natomiast w Lublinie na festiwalu Kontperformance 6, i także mogę powiedzieć, że było tam wszystko to, co powinno być na udanym festiwalu performance. Także Zbyszek Sobczuk ma doświadczenie, które pozwala mu zrobić udany festiwal performance. W tym roku będzie w Polsce jeszcze trzeci festiwal performance, Zamek Wyobraźni w Słupsku/Ustce w sierpniu. Zrobi go Władek Kaźmierczak.

Na Kontperformance 6, po raz kolejny w tym roku, zaprezentowały się artystki z Zielonej Góry, Karolina Wiktor i Aleksandra Kubiak, tym razem w pracach indywidualnych. Karolina Wiktor zrobiła wersję pokazanej już wcześniej pracy, polegającej na zanurzeniu się nago w akwarium i trwania w nim tak długo jak pozwalała na to jej kondycja fizyczna i psychiczna. Najwyraźniej, dla artystki są w tym działaniu ciągle niewyczerpane możliwości, skoro może być rozwijane. Karolina Wiktor traktuje performance jako jedną z możliwości ekspresji siebie, zachłannie poszukiwanych w obrębie sztuki (i poza nią). Z przyjemnością obserwuję te poszukiwania i czekam co dalej.



Aleksandra Kubiak zrealizowała projekt Tamagochi. Tamagochi to elektroniczna zabawka, gra, polegająca na tym, że elektroniczne żyjątko, kurczaczka, bierze się pod opiekę a ta decyzja ozacza, że trzeba o nie dbać, żywić je itd., bo inaczej umrze. Aleksandra Kubiak na trzy dni festiwalu stała się takim żyjątkiem na utrzymaniu widzów. Technicznie, artystka była zamknięta w dużym pokoju, a prowadzące do niego drzwi zostały zastąpione taflą przezroczystej pleksi. Każdy zawsze mógł więc obserwować Tamagochi, zadawać jej pytania, ale odpowiedzi otrzymywał na ekranie monitora, czyli tak jak w zabawce, komunikował się z kurczaczkiem poprzez display. Na starcie akcji nasze Tamagochi było w swoim pokoju nagie. I pierwszą reakcją publiczności było dostarczenie jej ubrania. Pierwsza socjologiczna i obyczajowa refleksja jest więc taka, że w Polsce ludzie może i pozwolą ci umrzeć, ale na pewno nie na golasa. Przez następne dni Tamagochi było odżywiane głównie piwem, słodyczami i papierosami. Reakcje w spotkaniu z tą zaskakującą sytuacją odzwierciedlają dialogi prowadzone na ekranie monitora. Ich publikacja będzie interesującym materiałem badawczym. Tamagochi to według mnie jeden z ciekawszych projektów jaki ostatnio widziałem. Są w nim też potencjalne możliwości rozwoju w następnych realizacjach, jeżeli artystka jeszcze je podejmie.

Punktem wyjścia formy performance była tu gra elektroniczna. Formuła gry została przełożona na akcję na żywo. Zarazem, Tamagochi to coś co znają miliony na całym świecie. Dlatego idea performnce była zrozumiała i komunikowalna od razu dla każdego. Na terenie sztuki, w formie performance, został zrealizowany scenariusz który jest jednym z częstych koszmarów naszego świata - gra komputerowa została zrealizowana w rzeczywistości, świat wirtualny stał się realny. Eksperyment na życiu elektronicznym został przekształcony w eksperyment na żywym człowieku. Życie zostało poddane reżymowi reguł rządzących tworam elektronicznymi. Ale tym razem była to reakcja kontrolowana, a ponadto przeprowadzona pod nadzorem autorytetu sztuki, której status uprawomocnia najdziwniejsze ekscesy. Przy czym, produkt kultury masowej został użyty krytycznie, czyli a rebour skierowany przeciw

świata który go stworzył. Zastosowanie schematu gry jako matrycy akcji na żywo prowadzi do powstania nowych znaczeń. Doświadczenie, przeżycie sytuacji Tamagochi należało do traumatycznych, o czym świadczyły histeryczne wręcz reakcje artystki po opuszczeniu zamknięcia. Na pewno performance był prowokowaniem silnego doznania psycho-fizycznego. Ale właśnie to jest istotą sztuki performance. Akcja Aleksandry Kubiak była więc spełnieniem najgłębszej istoty tej sztuki, coś co w takiej doskonałej i ekstremalnej postaci nie zdarza się w sztuce często.



Na Kontperformance elektroniczne zabawki jeszcze raz stały się inspiracją do działania typu performance, tym razem muzycznego. Gameboyzz po prostu grają w popularne gry elektroniczne, ale zarazem grając na tych grach, gdyż każda gra produkuje dźwięki, dość typowe zresztą. To te elektronicznie brzmienia grupa komponuje na żywo w muzyczną całość, którą dj miksuje i uzupełnia swoimi dźwiękami. Dźwięk jest łączony z obrazem, powstaje koncert z projekcją, gdzie muzyka jest generowana z banalnych gier elektronicznych.



Także przestrzeń świata elektronicznego pozwoliła Darkowi Kocińskiemu na prowadzenie swoistej gry tożsamości. Pokazał film, bądź wideo performance, zmontowany tak, że powstały scenki w których rozmawia sam ze sobą o sobie samym (wyrażając się przy tym nie najlepiej o Kocińskim). Elektronika pozwala mu ukryć się (i ukryć siebie), tu poprzez multiplikację swojej osoby (tożsamości), możliwą w świecie elektronicznym. Ale aspektem samego pokazu, może niezamierzonym, była dodatkowa multiplikacja tożsamości, gdyż bohater filmu był obecny wśród widzów, co wprowadzało kolejne zawirowanie rzeczywistości.

Anka Płotnicka zastosowała strategię performerską polegającą na oddaniu procesu wykonania w ręce innych. Sama była nieobecna, przysłała tylko ramowy opis akcji. Tytuł: "Kobiety i obrazy". Kobiety były obecne poprzez obraz z rzutnika wideo oraz poprzez teksty. Kobiety były także wykonawczyniami projektu. Odbywało się to tak: na środku ciemnej sali stała osoba z rzutnikiem wideo w rękach, powoli obracając się z nim dookoła. Druga osoba odbijała lustrem obraz w różnych kierunkach, na zgromadzonych widzów. Pomiedzy publicznością krążyły w ciemnościach dziewczyny czytając zdania które były typowymi, banalnymi kobiecymi tekstami, typu: "Jestem za gruba", którym zawsze kobiety zanudzają świat, a które odzwierciedlają prawdziwe, choć kobiece w stylu, dramaty. Początkowo wszystko odbywało się zgodnie ze scenariuszem zaprojektowanym przez artystkę. Ale tu ziścił się cud akcji an żywo: po jakimś czasie dziewczynom czytającym teksty znudziło się bierne wykonawstwo i zaczęły dodawać swoje własne, osobiste sentencje, rozgrywać sytuację po swojemu. W końcu przejęły kontrolę nad performance. To nie był już performance Anny Płotnickiej, ale ich spontaniczna akcja. Nie wiem czy o to artystce chodziło, ale to właśnie było interesującym wynikiem tego performance na odległość. Komunikacja na odległość, nie face to face ale poprzez interface, to koncepcja którą Anna Płotnicka konsekwentnie rozwija od jakiegoś czasu. Komunikuje się poprzez display, wirtualizuje siebie,

swoje działania i relacje z odbiorcą. W "Performance na życzenie", po kliknięciu ikony można było obejrzeć wideoperformance artystki.

Ale wydarzeniem które nadało festiwalowi Kontperformance 6 jego charakter był performamance Darka Fodczuka. Projekt "Gra" jest przez niego realizowany już od dłuższego czasu, zawsze w oparciu o ten sam ramowy scenariusz. W "Grze" bierze udział publiczność i artysta, na równych zasadach. Od początku każdy z uczestników musi wybrać jakąś opcję uczestnictwa. Pierwsza decyzja przed jaką artysta stawia publiczność to: zostać albo wyjść. Na czas akcji drzwi będą zamknięte. Następnie przestrzeń galerii jest dzielona na część gdzie toczy się gra i gdzie nie ma gry. Udział w jest dobrowolny. W każdej chwili można wycofać się z uczestnictwa, czyli przejść do części bez gry. To kolejny wybór jakiego musi dokonać widz/uczestnik. Grając będzie musiał podejmować non stop wybory. Sama idea gry jest prosta: artysta stopniowo, powoli, nawiązuje coraz bliższy kontakt z przybyłą publicznością. Stopniowo, powoli zmienia ich z widzów w uczestników. Ta zmiana statusu dokonuje się niepostrzeżenie dla nich samych. Nawiązanie kontaktu zaczyna się od uścisku ręki, ale z czasem kontakt staje się coraz bliższy, bardziej intymny. Uczestnicy gry są brani w ramiona, obejmowani, przytulani, głaskani, wymieniane są uściski, potem pocałunki, najpierw delikatne, potem bardziej namiętne. Z czasem następuje wzajemne



oswojenie i kontakt jest w coraz większym stopniu odwzajemniany. Nawiązuje się gra pomiędzy artystą a uczestnikami, ale i własna gra 1 na 1 rozgrywana przez każdego indywidualnie. W miarę rozwoju gry Darek Fodczuk ściąga z siebie stopniowo po jakiejś części swojej garderoby i zarazem zwraca się do innych z prośbą o oddanie jakiejś części własnego ubrania, bądź innej własności. Oddane rzeczy są zbierane na kupkę. Akcja, w zależności od liczby i zaangażowania uczestników, trwa czasami długo. W końcu artysta jest nagi, nadzy są też niektórzy uczestnicy gry. Większość zazwyczaj jest już jednak w części bez gry, choć niektórzy zdecydowali się przerwać grę półnago. Wtedy artysta podejmuje decyzję o skończeniu gry. Wszystko wraca do stanu normalności, drzwi do galerii zostają na powrót otwarte. Na Kontepformance 6 nowym elementem było robienie zdjęć polaroidowych tym, którzy grali do końca, czyli zostali nadzy, oczywiście za ich zgodą. Ze zdjęć aranżowana jest wystawa, która po performance jest do oglądania dla wszystkich. Powstaje chwila na refleksję nad tym w czym właśnie wzięło się udział, także nad własnym udziałem w grze, jego spełnieniem czy niespełnieniem, nad wyborami których się dokonało.





fot. Wojciech Bobrowicz

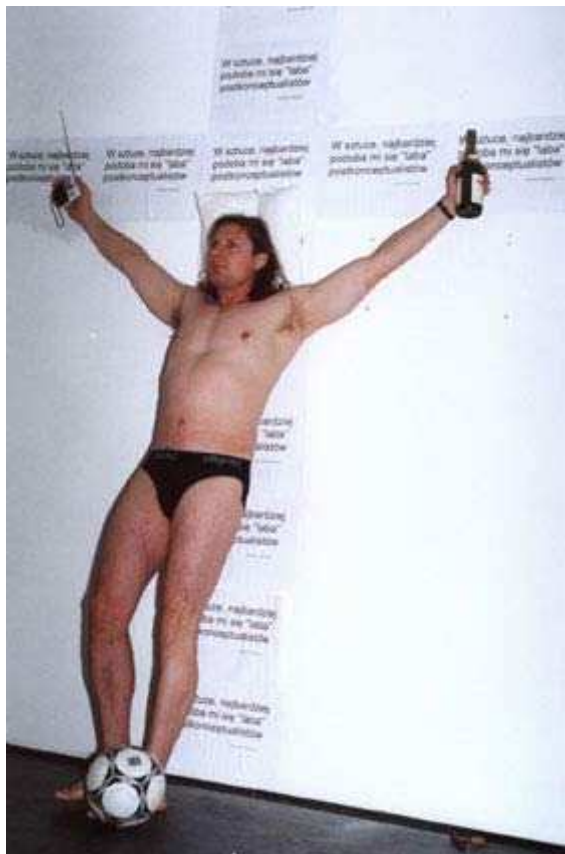
"Gra" przy każdym wykonaniu zyskuje inny przebieg. Nie tylko ze względu na efekt końcowy, czyli rozebranie (bądź nie) uczestników. Istotą tego performance jest stymulowanie silnej reakcji emocjonalnej. Dlatego napięcie, atmosfera, wyzwolona energia, owo "coś" odczuwalne niemal fizycznie, wiszące w powietrzu, są zawsze, w każdym miejscu inne. Zawsze jest inaczej. Ale zawsze przeżycie jest potężne. Także początkowe realizacje nie prowadziły do rozebrania kogokolwiek z uczestników. Pierwszym który rozebrał się całkowicie w trakcie "Gry" był Jan Piekarczyk, w Muzeum Narodowym w Warszawie, w trakcie imprezy SASI w 2001 roku. Jednak z czasem podejmuje grę coraz więcej osób i coraz więcej

posuwa się coraz dalej (a to z kolei powoduje, że artysta wymyśla dalsze ciągi gry, tak jak tu dokumentacja polaroidem). Projekt "Gry" coraz bardziej się zagęszcza. Czy stanie się tak, że "Gra" będzie sławnym performance na który będzie się przychodzić po to by podjąć grę, zmierzyć się z zadaniem i sobą samym, czyli po to by zostać rozebrtanym przez Darka Fodczuka? Teraz zazwyczaj większość publiczności nie wie co ją czeka w tym punkcie programu imprezy. Gra polega więc na przełamaniu siebie i spontanicznej reakcji na sytuację. Ale gdy już będzie wiadomo w co idziemy grać idąc do galerii, to jak wtedy zostanie ta sytuacja rozegrana przez artystę i uczestników? Na podstawie obserwacji przemian przebiegu "Gry" można snuć także innego typu wnioski: w naszym transformującym się szybko kraju zmienia się kultura i społeczeństwo i może to właśnie te przemiany odzwierciedlane są w "Grze"?

"Gra" się toczy i jej ostateczny efekt jest nie do przewidzenia. Jednak każdorazowo przebieg i w konsekwencji efekt realizacji zależą od imprezy, nastroju i nastawienia jakie wywołuje ona u publiczności i artystów. A to właśnie zależy od umiejętności organizatora tworzenia atmosfery festiwalu. Na tym przykładzie widać jak jakość sztuki zależna jest od jakości imprezy. Performance Darka Fodczuka był ostatnim punktem programu festiwalu, ale jego odbiór został przygotowany przez cały przebieg imprezy. Dobra impreza spowodowała, że mógł on dobrze zaistnieć. Wszyscy byli pozytywnie nakręceny, zainspirowani i wyzwoleni tą sztuką, co skumulowało się w ostatnim mocnym emocjonalnie akcencie festiwalu. Silne przeżycie, stres, daje też odpowiednio mocne odreagowanie, rozprężenie. Dlatego też po imprezie, przy piwie, performance mógł znaleźć kontynuację: rzucone przez Darka Fodczuka hasło "ściągnij górę", skandowane przez wszystkich, spowodowało rzeczywiste ściąganie góry, które jak epidemia rozprzestrzeniło się po lokalu wywołując panikę obsługi, następnie poza niego, potem po całym mieście... Ale to już moja wirtualna kontynuacja "Gry".



Cezary Bodzianowski wymyślił i tworzy konsekwentnie swój niepowtarzalny styl performance (nazwijmy go minimal performance albo minimal action). Tym razem zauważył, że w budynku Akademika w którym mieści się galeria Kont jest małe patio z ławeczką, tyle, że jest ono zaniedbane i nieużywane. Postanowił je rewitalizować, zwrócić na nie uwagę mieszkańców budynku. Na pewien czas przeniósł ławeczkę z patio do korytarza budynku, umieszczając ją tak, że przegradzała korytarz, tarasowała przejście. Aby wejść bądź wyjść, trzeba było wyjść przez okno do patio i przechodząc przez patio ominąć blokadę korytarza. W tym czasie Cezary Bodzianowski odpoczywał na ławeczce, czasami gawędząc z przysiadającymi się do niego osobami.



Wojtek Kowalczyk pokazał swój firmowy zestaw. Tym razem było mało wykładu teorii. Czyżby się nie sprawdziła?



Pozdrawiam także Płytki Group z Poznania.

**Kolejne szaleństwo rzeźbiarskie Dźwigaja.**



Po pomniku Piotra Skargi spadającego z kolumny która wyrosła spod bruku na pl. Marii Magdaleny w Krakowie, Dźwigaj chce teraz by mieszkańcy Tarnowa i okolic poczuli się trochę jak w Rio. Na górze św. Marcina w miejscowości Zawada pod Tarnowem ma stanąć 80 metrowa figurka Chrystusa. Jest to część centrum Polonijnego. Projekty publikujemy ku przestrodze: jak tak dalej pójdzie to dźwigajopodobne rzeczy będą w naszym społeczeństwie jedyną prawomocną sztuką.

Zainteresowanym tematem Dźwigaja polecamy kontakt z [Markiem Zgórniakiem z Instytutu Historii Sztuki UJ.](#)

