

CEZARY RUDNICKI

KONCEPCJA AURY IMMANENTNEJ

Artykuł ten poświęcony jest koncepcji „aury immanentnej”. W pierwszej, historyczno-filozoficznej części omawiam teorię sztuki przedstawioną przez Deleuze’a i Guattariego w dziele *Co to jest filozofia?* W części drugiej przy użyciu zaczerpniętych od tych filozofów pojęć analizuję wybrane dzieła, zaliczane do kultury rozrywkowej (m.in. muzykę *black* i *viking metal* oraz gry komputerowe). Staram się wykazać, że można je uważać za dzieła sztuki, ponieważ spełniają one wymogi postawione przez Deleuze’a i Guattariego. W ostatniej części dyskutuję z Benjaminowską koncepcją „aury” dzieła sztuki, by wykazać, że masowa reprodukowalność i dostępność dzieł sztuki nie powoduje jej zaniku, ale przemianę: aura z transcendentnej staje się immanentna.

Afekt, percept, problem

Swojej koncepcji sztuki Deleuze i Guattari najpełniejszy wyraz dali w dziele *Co to jest filozofia?*¹. Dzieło sztuki zostaje w nim określone jako podtrzymująca siebie samą kompozycja wrażeń, będących blokami perceptów i afektów. Cóż jednak kryje się za tą zbitką pojęć? Percept nie jest percepcją, jest niezależny od stanu tego, kto doświadcza. Jeśli coś przypomina, to nie dlatego, że się do czegoś odnosi, ale wyłącznie na mocy własnych środków tworzenia. Sztuka odrywa za pomocą środków materialnych percept od percepcji przedmiotu i od stanów podmiotu percypującego; percept nie jest przypomnianą percepcją, nie pochodzi z pamięci (nawet mimowolnej), ale wychodzi poza to, co przeżyte. Percept jest bytem autonomicznym, nie zawdzięcza nic ani twórcy, ani odbiorcom.

¹ G. Deleuze, F. Guattari *Co to jest filozofia?* Gdańsk 2000.

[N]ie percepcja wrzosowiska, lecz wrzosowisko jako percept u Hardy'ego; percepty oceaniczne Melville'a; percepty miejskie lub lustrzane u Virginii Woolf. Krajobraz w i d z i. Mówiąc ogólnie, jaki wielki pisarz nie potrafił stworzyć tych bytów wrażeniowych, zachowujących w sobie jakąś porę dnia, ciepło jakiejś chwili (wzgórza Faulknera, stępy Tolstoja lub Czechowa)? Percept jest krajobrazem rozciągającym się przed człowiekiem – pod nieobecność człowieka².

Nieludzkim krajobrazem przyrody (ale również miasta). Krajobrazem pierwotnym wobec „zamieszkujących” go postaci. Krajobrazem niewidzialnym, który – dzięki perceptowi – staje się widzialny.

Od percepcji do perceptów artysta wznosi się za pomocą stylu. Percept nie jest wyolbrzymioną czy zmodyfikowaną percepcją, ale raczej wynikiem spotkania z czymś nazbyt wielkim i nazbyt nieznośnym: życiem (tym oto) i chwilą (tą oto). Zadaniem perceptu jest wyzwalać uwięzione życie. Percept *jest* wypełniony „życiem, którego nie może osiągnąć żadna przeżyta percepcja”³. Istnieje on sam przez się, jest chwilą świata, którą uczyniono trwałą. By to osiągnąć – Deleuze i Guattari przywołują słowa Virginii Woolf – należy

„nasycić każdy atom”, „wylimitować to wszystko, co jest odpadem, śmiercią, zbytkiem”, to wszystko, co odpowiada naszym potocznym i przeżytym percepcjom, to wszystko, co stanowi pokarm przeciętnego pisarza – zachować tylko nasycenie, które daje nam percept, „włączyć w chwilę absurd, fakty, to, co wstrętne, a l e p o t r a k t o w a n e j a k o p r z e z r o c z y s t e”, „wszystko to umieścić, a jednak nasycić”⁴.

Gdy artysta ujrzy Życie w żyjącym lub Żyjące w przeżytym uzyskuje percept jako „święte źródło”. Percept czyni „odczuwalnymi nieodczuwalne siły, które wypełniają świat i oddziałują na nas”⁵.

Podobnie jak percept nie jest percepcją, tak samo afekt nie jest uczuciem czy doznaniem. Afekt przewyższa siłę tych, którzy się mu poddali, znaczy sam przez siebie, wykracza poza przeżycie, istnieje sam w sobie (ale trwa dopóty, dopóki trwa materiał). Nie jest on przywołanym z pamięci (celowo lub mimowolnie) uczuciem, ale bytem autonomicznym, niezawdzięczającym nic twórcy ani odbiorcy: jest czymś niezależnym od podmiotu. „Afekt to nieludzkie stawanie-się człowieka” (np. Ahab stający-się-wielorybem dzięki Moby Dickowi, stawanie-się-słonecznikiem dzięki van Goghowi).

² Tamże, s. 186.

³ Tamże, s. 189.

⁴ Tamże, s. 196.

⁵ Tamże, s. 201.

Nie jesteśmy w świecie, raczej stajemy się wraz ze światem, stajemy się poprzez kontemplowanie go. Wszystko jest widzeniem, stawaniem się. Stajemy się uniwersum. Stawanie się zwierzęciem, rośliną, molekułą, stawanie się zerem⁶.

Warto w tym momencie powiedzieć kilka słów na temat stawania-się. Nie jest ono fantazją czy snem, jest całkowicie realne. W stawaniu-się-zwierzęciem nie chodzi o jego naśladowanie czy udawanie. Oczywiście człowiek nigdy naprawdę nie będzie zwierzęciem. Ale nie na tym polega stawanie-się – nie jest ono utożsamieniem się. Alternatywa: albo (coś) udajesz, albo (czymś) jesteś jest fałszywa. Stawanie-się produkuje wyłącznie samo siebie i nic innego. Prawdziwą realnością jest wyłącznie stawanie-się⁷. Człowiek, zwierzę czy roślina nie są żadnymi zamkniętymi monadami, nie mają u podłoża żadnej niezmiennej substancji, nie są punktami, ale raczej liniami, bytami otwartymi, nieustannym stawaniem-się – bez progresu czy regresu, a także bez celu. Stawanie-się nie jest ewolucją: nie przebiega pomiędzy pokrewnymi (powiązаныmi filiacją) seriami, ale pomiędzy seriami heterogenicznymi (stajemy się w wielu różnych kierunkach). Zawiera również element nowości, w czym przypomina Bergsonowską ewolucję twórczą. W kontekście sztuki, nieco upraszczając, można rozumieć stawanie-się jako odantropomorfizowaną wersję hermeneutycznej fuzji horyzontów.

W jednym ze swych wczesnych dzieł⁸ Deleuze rozróżnia stawanie-się-aktywne i stawanie-się-reaktywne, w okresie *Kapitalizmu i schizofrenii* zastąpione (do pewnego stopnia) podziałem na molekularne i molowe⁹ – przy czym prawdziwym stawaniem-się, tym które powyżej omówiłem, zostaje nazwane tylko to pierwsze (aktywne, molekularne). Stawanie-się-reaktywne jest złudnym stawaniem-się, jest zetknięciem z siłami, które powodują, że linie ujścia, po których przebiega stawanie-się, zostają zwrócone do wewnątrz i „byt” zamiast rozwijać się, ulega zamknięciu, petryfikacji. W *Anty-Edypie* pojęcia te wykorzystane zostają w teorii społecznej: Deleuze i Guattari twierdzą, że człowiek z natury jest aktywny, istnieje w nim pewna nadwyżka, pragnienie nowego, pragnienie tworzenia. Jest to energia, na której pasożytuje maszyna społeczna. A przy tym ta energia jest rewolucyjna i z tego względu zagraża maszynie społecznej. Płynność i pełnia pragnienia sprawiają, że państwo zaczyna je represjonować oraz nieustannie je ukierunkowywać w społecznie wzmacniane zacho-

⁶ Tamże, s. 187.

⁷ Por. G. Deleuze, F. Guattari *A Thousand Plateaus* Minneapolis 1987 *plateau* 10 zwłaszcza s. 237–238.

⁸ Mam tu na myśli pozycję *Nietzsche i filozofia*.

⁹ Z tego miejsca chciałbym zaapelować do wszystkich tłumaczy Deleuze’a: nie molarne, ale m o l o w e!

wania, takie jak np. konsumeryzm. W ten sposób zamiast zmieniać, poprawiać stosunki społeczne, podtrzymujemy te już istniejące. Zamiast być aktywni jesteśmy reaktywni. Już w tym momencie widać, że sztuka, z uwagi na swój związek ze stawaniem-się, ma swój wymiar polityczny.

Wróćmy jednak do afektu. Deleuze i Guattari nazywają go

sferą nieokreśloności, nierozróżnialności, jak gdyby rzeczy, zwierzęta i osoby (Ahab i Moby Dick, Penthesilea i suka) w każdym wypadku osiągnęły ów oddalający się w nieskończoność punkt, bezpośrednio poprzedzający ich naturalne zróżnicowanie¹⁰.

Takie sfery zlewania się tego, co różne, tworzy tylko życie – zadaniem sztuki jest docieranie do tego w akcie (współ)tworzenia. Sztuka powinna raczej rozpuszczać formy, niż budować podobieństwa.

Artysta jest wielki, gdy „wymyśla nieznanne lub zapoznane afekty i ukazuje je jako stawanie się jego postaci”¹¹. Artysta sprawia, że stajemy się wraz z afektami, które daje nam w swoim dziele. Sztuka musi tworzyć nowe afekty, aby uwolnić się od „najbardziej pospolitych emocji, grożących zahamowaniem rozwoju estetycznego”¹². Rozwój w sztuce jest możliwy dzięki tworzeniu nowych afektów i perceptów.

Wrażenie jest połączeniem perceptów i afektów – podobnie jak one jest niezależne od swojego twórcy i aktualnego widza. Utrwalone samo w sobie, samo przez się znaczące. Wrażenie to percepty i afekty tak *skomponowane*, że podtrzymują same siebie i trwają same w sobie – Deleuze i Guattari piszą, że aby to osiągnąć czasem wystarczą „dwa proste pociągnięcia”; myślę, że równie dobrym przykładem będą tu japońskie *haiku*. Bloki wrażeń nazywane są przez tych filozofów również pomnikami – przy czym zaznaczają oni, że działają one nie poprzez pamięć, ale fabulację. Pomnik nie upamiętnia tego, co przeszłe, ale zwraca wciąż trwające wrażenie ku przyszłości. „Pisząc, nie wykorzystujemy wspomnień z dzieciństwa, ale dziecięce bloki, będące stawaniem-się-dzieckiem teraźniejszego”¹³.

Tak jak percept przeciwstawia się percepcji, a afekt – doznaniom i uczuciom, tak wrażenie przeciwstawia się mniemaniu. Artysta odrywa wrażenie od mniemania. Wrażenie deterytorializuje system mniemań dominujący w jakimś środowisku. Reterytorializuje się na płaszczyźnie kompozycji. Samo wrażenie jest zaś deterytorializowane (otwierane na nieskończony kosmos) przez płaszczyznę kompozycji.

¹⁰ G. Deleuze, F. Guattari *Co to jest filozofia?* wyd. cyt. s. 191–192.

¹¹ Tamże, s. 193.

¹² Tamże, s. 256 przypis 29.

¹³ Tamże, s. 185.

Pozostało już tylko wyjaśnić, czym jest ta ostatnia. Deleuze i Guattari określają płaszczyznę kompozycji estetycznej jako nieskończone pole sił, „świat przed ludźmi, nawet jeśli został stworzony przez człowieka”¹⁴. Nie jest ona czymś założonym z góry, ale powstaje w miarę tego, jak dzieło się rozwija. Płaszczyzna kompozycji jest komplementarna wobec kompleksów wrażeń, współistnieją one, jedno nie może rozwijać się bez drugiego. Jest ona swego rodzaju podłożem dla bloków wrażeń. O ile te ostatnie są skończone, o tyle ta pierwsza próbuje osiągnąć nieskończoność, by w ten sposób dotrzeć do chaosu, do pola transcendentalnego.

Sztuka istnieje tylko o tyle, o ile istnieje kompozycja. Komponuje się zaś z uwagi na pewien problem. Ten zaś jest wyrażany poprzez wrażenia. I sam ten problem jest ważniejszy niż udzielona na niego odpowiedź¹⁵.

Przeciwnie rzecz ma się w wiejskiej sztuce, „sztuce mniemań”. Tam liczy się odpowiedź. Taka sztuka jest również inaczej zbudowana: zamiast z wrażeń, składa się z mniemań, które są takimi funkcjami percepcji i doznań, że mogą przynależeć do każdego, bo chociaż związane z obszernym strumieniem mniemań autora, to są albo podzielone tak, że przerzucają się na postaci, albo ukryte, by odbiorca mógł ujawnić mniemania własne. Deleuze i Guattari wyjaśniają to na przykładzie pisarstwa: do stworzenia powieści nie wystarczają własne percepcje i doznania autora albo te pochodzące ze wspomnień i archiwów, podróży i złudzeń, od dzieci i rodziców, nie wystarczają interesujące postaci (te, które się spotkało i ta, którą jest sam autor) oraz sklejające to wszystko w całość mniemania. „Powieści” złożone z wymienionych wyżej elementów to powieści dziennikarskie, reportaże: „sztuka” infantylna i okrutna. „Niczego się nam nie oszczędza pod nieobecność pracy rzeczywiście artystycznej”¹⁶. Nie chodzi tu jednak tylko o „sztukę” środowiskową czy pamiętnikarską – podobna bezpłodność manifestuje się u „wszystkich *epigonów* awangardy i abstrakcji, wegetujących na płaszczyznach stworzonych przez innych”¹⁷. „Sztuka mniemań” jest petryfikująca, molowa, czyni stawanie-się reaktywnym¹⁸.

¹⁴ Tamże, s. 207.

¹⁵ Por. co Deleuze pisze o wiedzy (odpowiedzi) i uczeniu się (problemie): G. Deleuze *Różnica i powtórzenie* Warszawa 1997 s. 238–242.

¹⁶ G. Deleuze, F. Guattari *Co to jest filozofia?* wyd. cyt. s. 188.

¹⁷ M. Herer *Gilles Deleuze. Struktury – maszyny – kreacje* Kraków 2006 s. 215 przypis 20.

¹⁸ Aby lepiej zrozumieć, co w odniesieniu do perceptów i afektów oznacza określenie „niehumaniczne”, warto zapoznać się z fragmentami świetnej książki Michała Herera (dz. cyt.), dotyczącymi zarzutu „kalkowania” stawianego przez Deleuze’a. Przez ten pryzmat odczytuję „niehumaniczność” perceptów i afektów jako procedurę „odantropomorfizowania” pola transcendentalnego – podejmowaną, w tym przypadku, przez sztukę.

Czy dzieła kultury rozrywkowej mogą być sztuką?

Za pomocą wprowadzonych powyżej narzędzi postaram się dokonać analizy pewnych współczesnych zjawisk, w większości zaliczanych do kultury rozrywkowej. Z pewnością łatwo wskazać dzieła, które nas petryfikują: gry komputerowe, komiksy, czy filmy oparte na grubo ciosanym dualizmie: dobro – zło, czarne – białe, porządek – chaos; telenowele, które grają na naszych najprymitywniejszych uczuciach; reklamująca próżny, konsumpcyjny tryb życia muzyka. Można by mnożyć przykłady i wskazać wiele krytycznych analiz, poczynając od najbardziej zjadliwych autorstwa Adorna. We wprowadzonej terminologii należałoby powiedzieć, że wszystkie te dzieła to sztuka mniemań: naszych potocznych percepcji, uczuć i opinii, często na usługach pewnych stylów życia i z uwagi na to społecznie i politycznie hamująca nasz rozwój.

Interesuje mnie jednak twórczość innego typu. Wydaje się, że wśród masowo dostępnej i reprodukowanej kultury da się wskazać na dzieła spełniające wymogi postawione sztuce przez Deleuze'a i Guattariego. Jest to dziedzina bardzo różnorodna i warto dokonać pewnej klasyfikacji: ta zaproponowana przeze mnie nie będzie oparta na rodzajach dzieł, ale raczej na *ożywiających je problemach*, dzięki czemu zostanie wskazany pierwszy element: kompozycja bloków wrażeń na płaszczyźnie estetycznej.

Stelarc, australijski performer, zajmujący się połączeniami techniki i ludzkiego organizmu, wskazuje na *problem, jakim jest cielesność*.

[C]iała przekształcają się i ulegają mutacji, tworząc nowe, postludzkie ciała. Pierwszym warunkiem tej cielesnej transformacji jest uznanie, że natura ludzka nie jest oddzielona od natury jako całości, że nie ma stałych i koniecznych granic między tym, co ludzkie i tym, co zwierzęce, między człowiekiem i maszyną, mężczyzną i kobietą itd.; jest to uznanie, że sama natura jest obszarem sztucznym, otwartym na coraz to nowe mutacje, mieszańki i hybrydyzacje¹⁹.

Jest to obszar eksploatowany od pewnego czasu przez *gender studies* i antropologię. Ale nie pozostaje obcy również kulturze masowej. Doskonałym przykładem jest twórczość plastyczna Hansa Rudolfa Gigera, znanego przede wszystkim ze stworzenia sylwetki ksenomorfa do filmu *Obcy – ósmy pasażer Nostromo*. Niemal cała twórczość tego artysty skupia się na różnych połączeniach, rozwinięciach ciała – najczęściej poprzez scalenie elementów organicznych i mechanicznych. Nie ogranicza się to wyłącznie do ciała człowieka. Występują tu różne połączenia pomiędzy tym, co ludzkie, zwierzęce, mechaniczne,

¹⁹ M. Hardt, A. Negri *Imperium* Warszawa 2005 s. 234.

a nawet demoniczne. Bardzo często ciała tracą swą odrębność, łącząc się poprzez maszyny. Podobny motyw zatarcia granicy pomiędzy indywidualnymi organizmami znajdziemy w twórczości Zdzisława Beksińskiego. Jego dzieła często przedstawiają ciała zdeformowane, dziwacznie przekształcone, bywa, że połączone z maszyną lub architekturą. W jego późnych dziełach dominuje motyw zatarcia granicy pomiędzy przedstawioną istotą a krajobrazem, tłem, na którym występuje. Również pojawiające się u obu artystów motywy czaszek czy wychudzonych, szkieletowych ciał sugerują również pewne połączenie pomiędzy żywym i martwym.

Motyw deterytorializacji ciała silnie oddziałał także poprzez literaturę fantastyczną z gatunku cyberpunk, która ukazuje świat niedalekiej przyszłości z silnie rozwiniętą techniką, pozwalającą na różnego rodzaju modyfikacje za pomocą tzw. cyberwszczepów (ang. *cyberware*), które zastępują jego naturalne części ciała. Mogą to być na przykład elektroniczne gałki oczne pozwalające na cyfrowy zapis wszystkiego, co się postrzega, czy widzenie w podczerwieni, bezprzewodowe łącza internetowe podłączone bezpośrednio do mózgu i wszelkiego rodzaju implanty oraz protezy poprawiające fizyczną sprawność człowieka.

To zagadnienie, być może w mniej świadomy sposób, jest poruszane również przez *beatbox* (sztukę naśladowania za pomocą narządów mowy instrumentów muzycznych – głównie perkusji – oraz skreczy) oraz tzw. *robot dance* (w którym ruchy tancerza przypominają ruchy manekina albo robota) – w obu wypadkach ciało człowieka jest deterytorializowane w kierunku tego, co mechaniczne, w kierunku maszyny.

Ten sam obszar eksplorują pewne „pospolite obecnie estetyczne mutacje ciała, takie jak *piercing* i tatuaże, moda punkowa i różne jej naśladownictwa”²⁰ – i chociaż niektórzy teoretycy (jak np. Negri i Hardt) zarzucają im brak radykalizmu, to można stwierdzić, że dążą one w tym kierunku, czego najlepszym przykładem jest model o pseudonimie *Zombie Boy*, którego ciało (włącznie z twarzą) w całości pokryte jest tatuażami, wyrażającymi zetknięcie świata Życia ze światem Śmierci.

Kolejnym problemem, jaki zajmuje sztukę spoza *mainstreamu*, jest „mit założycielski”, *podstawa naszej cywilizacji* – przede wszystkim w postaci religii chrześcijańskiej. Jest to wątek eksploatowany – mniej lub bardziej refleksyjnie – przez literaturę *fantasy*. Na rodzimym gruncie niektóre elementy tego zagadnienia znajdziemy w tzw. wiedźmińskiej sadze Andrzeja Sapkowskiego, w której świat przypomina (do pewnego stopnia) nasze średniowiecze z jego podziałem klasowym i nieustannie wojującymi monarchiami, ale jest to średniowiecze pozbawione jednej, wspólnej dla wszystkich państw, monoteistycznej reli-

²⁰ Tamże.

gii²¹. Kwestia ta jednak o wiele ważniejsza jest w *black* i *viking metalu* (przede wszystkim skandynawskim) oraz różnych ich odmianach: uderzają one w konformistyczny, zniewalający jednostkę kolektywizm naszej cywilizacji oraz jej oddalenie się od natury – obie te rzeczy łączą przede wszystkim z chrześcijaństwem. Wytyczana przez *black metal* płaszczyzna kompozycji odwołuje się do symboliki satanistycznej oraz okultystycznej, widocznej najczęściej w teledyskach, na okładkach płyt lub w tytułach utworów. Częstym środkiem ekspresji jest *growl*, za pomocą którego próbuje się wytworzyć percepty głosu demonów lub wycia potępionych dusz; ta technika śpiewu wykorzystywana jest również w utworach mających wzbudzić duże pokłady energii w słuchaczu. Podobnie jest w warstwie muzycznej:

[artyści] szukają piękna w zniszczeniu. Powstałe napięcie ma jak najbardziej wagnerowskie korzenie – to romantyczna afirmacja dramatycznych skrajności, fascynacja mocą tworzenia i bezlitosnego unicestwiania. Black zatrzymuje w czasie monumentalną atmosferę nieustającego wysokiego C, big bangu, w którym z chaosu rodzi się porządek. Dobry blackowy numer ma w sobie cząstkę tego gargantuicznego ładunku energii, który może zmienić nawet fundamentalne prawa natury²².

Warstwa tekstowa ma najczęściej charakter negatywny, krytyczny – poprzez stawianie konkretnych zarzutów różnym instytucjom lub cywilizacji w ogóle – ale częstym motywem jest również analiza zjawisk nihilizmu i śmierci. Przywoływane są tu również takie emocje, jak żądza zemsty, nienawiść, gniew – mają one potencjał do stania się afektami, ponieważ *black metal* uznaje te uczucia za spłycone czy wręcz zapoznane i próbuje je skonstruować na nowo.

Drugi z wymienionych gatunków, *viking metal*, wyznaczył sobie zupełnie inne zadanie – pozytywne, konstruktywne. Swego sprzeciwu wobec zastanego porządku nie wyraża poprzez jego krytykę, ale próbuje raczej wskazać na inne możliwości życiowe, czerpiąc inspiracje z okresu pogańskiego, przedchrześcijańskiego, czyli poprzedzającego naszą cywilizację w jej aktualnej formie. W warstwie tekstowej i wizualnej przejawia się to w odwołaniach do mitologii nordyckiej (czy – na przykład w Polsce – słowiańskiej). Na płaszczyźnie dźwię-

²¹ Przy tej okazji warto wspomnieć o książce *Historia i fantastyka*, będącej zapisem wywiadu, jakiego Andrzej Sapkowski udzielił Stanisławowi Beresiewi. Jest to doskonały przykład tego, jak pewne teorie literatury próbują wmówić nam, że wszelka twórczość artystyczna jest wynikiem pracy nieświadomej części pamięci. Przeciw temu Sapkowski nieustannie próbuje wykazać, że jedynym powodem zamieszczenia takich, a nie innych treści była kompozycja. Porównaj: A. Sapkowski, S. Bereś *Historia i fantastyka* Warszawa 2005.

²² *Black metal – muzyczny hold złożony naturze*, zapis rozmowy Kamila Antosiewicza i Jasia Kapeli [w:] *Norwegia. Przewodnik nieturystyczny* Warszawa 2011 s. 128.

kowej taki efekt uzyskiwany jest za pomocą wykorzystania ludowych lub archaicznych instrumentów, motywów muzycznych charakterystycznych dla lokalnego (choć nie zawsze) folkloru czy bardzo prymitywnych brzmień, chociaż pojawiają się tu również utwory i zespoły eksponujące bardzo rozbudowaną i skomplikowaną melodię lub wykorzystujące muzykę symfoniczną. Zdarza się również, że w kompozycji wykorzystane są nagrania dźwięków tworzonych przez samą naturę: grzmotów, wichury czy tętentu kopyt. Celem jest wytworzenie nastroju panującego w przeszłości – na ogół podniosłego, epickiego, towarzyszącego wojnie lub tajemniczego, pobudzającego do działania mitotwórczą wyobraźnię.

Ostatni przykład, jaki chciałbym omówić, dotyczy dwóch gier komputerowych rozwijających *problem reintegracji świadomości*. Pierwsza z nich – *American McGee's Alice* – pozwala nam wcielić się w przemierzającą Krainę Czarów (ang. *Wonderland*) Alicję. Jest to punkt odniesienia o tyle dobry, że pozwoli nam wyraźniej wskazać różnicę pomiędzy „sztuką mniemań” a „prawdziwą” sztuką. Oryginalne *Przygody Alicji w Krainie Czarów* i *Po drugiej stronie lustra* rozwijają problem funkcjonowania ludzkiego umysłu podczas snu²³. Obie te książki były inspiracją dla wielu innych dzieł, m.in. dla filmu Tima Burtona *Alicja w Krainie Czarów*. Stworzone przez Carrolla kraina i bohaterka zostały tam wykorzystane do wypełnienia treścią ram banalnej struktury opisującej konflikt pomiędzy opozycyjnymi członami (białymi i czerwonymi szachami). Tyle możemy o tym filmie powiedzieć, abstrahując od odbiorcy. Jeśli jednak zbadamy interpretacyjną aktywność podmiotu percypującego owo dzieło, z łatwością dostrzeżemy, że pozostawiona przez twórcę pustka zostaje wypełniona naszymi mniemaniem o binarnym podziale świata (na zło i dobro, chaos i porządek), utrwalając nas w tych potocznych opiniach i przez to petryfikując, zamiast wyzwalać stawanie-się. Zupełnie inaczej jest w przypadku wspomnianej gry komputerowej. Tam Kraina Czarów oraz przygody bohaterki mają sens immanentny – nie pochodzą z zewnątrz, od widza-podmiotu, ale z samej kompozycji dzieła. Alicja jest zwykłym dzieckiem, któremu przydarza się nieszczęśliwy wypadek: pewnej nocy dom, w którym mieszka, staje w płomieniach, jej rodzice giną, ona sama zaś cudem unika podobnego losu. Jednakże dziewczynka obwinia siebie o spowodowanie pożaru, co doprowadza ją do psychicznego załamania: pogrążona w katatonii trafia do przytułku dla obłąkanych (dodajmy, że akcja gry zostaje umieszczona w drugiej połowie XIX wieku). Kraina Czarów, przypominająca bardziej schizofreniczne koszmary niż bajki dla dzieci, to percept jej strzaskanego umysłu – chociaż Alicja przez większą część gry nie

²³ Deleuze w *Logice sensu* analizuje te oraz inne dzieła Lewisa Carrolla jako rozważające problem genezy sensu.

zdaje sobie z tego sprawy. Podczas swojej wędrówki bohaterka musi nieustannie stawiać czoła różnym wyzwaniom, choć zdarza się również, że napotyka sojuszników – jak choćby w postaci pojawiającego się nieoczekiwanie Kota z Cheshire, który udziela wskazówek równie pomocnych, co zagadkowych: symbolizuje on tę część nieświadomości, która zdaje sobie sprawę z całej sytuacji i działań, jakie należy podjąć, a z których najważniejszym jest pokonanie Królowej Kier. Choć niemal przez cały czas Alicja zmuszona jest walczyć, to nie ma tu mowy o klasycznym starciu dobra ze złem. Jej kolejni przeciwnicy wyrażają pewne trudności, które musi pokonać, lub doświadczenia docierające z zewnątrz: Księżna przypomina pielęgniarkę z przytułku, Tweedledee i Tweedledum – pielęgniarzy-osiłków, których celem jest poskromienie agresywnych pacjentów. Ostatni wróg, do którego leża docieramy, przemierzając lokacje przypominające wnętrze ludzkiej szyi i głowy – odpowiedzialna za dewastację Krainy Czarów i chorobę psychiczną Alicji Królowa Kier – okazuje się personifikacją poczucia winy, żalu, rozpacz, złości i wszystkich negatywnych uczuć dziewczynki. Jej pokonanie oznacza zwalczenie choroby psychicznej, powrót do zdrowia i opuszczenie przytułku²⁴.

Druga z gier komputerowych zajmująca się problemem reintegracji świadomości, to *Planescape: Torment*. Wcielamy się w niej w postać Bezimiennego – najprawdopodobniej mężczyzny, nieznanego rasy i wieku, który budzi się w kostnicy, całkowicie pozbawiony wspomnień. Podczas rozgrywki przemierzamy fragmenty fantastycznej krainy zwanej Wieloświatem (ang. *Multiverse*), głównie najważniejsze z jej miast – Sigil – oraz staramy się odzyskać wspomnienia. Sigil to wielki percept miasta, miasto-samo-w-sobie, czyste (totalne) miasto – można się z niego dostać do każdego miejsca w Wieloświecie i z każdego miejsca do niego dotrzeć, co więcej: bardzo często przypadkowo, niezamierzenie i niespodziewanie. Brak w nim centrum (zarówno rozumianego jako ośrodek, z którego jest zarządzane, jak i – dzięki położeniu na wewnętrznej ścianie pierścienia – rozumianego dosłownie), jest nieustannie przebudowywane, bez przerwy zmienia się, co sprawia, że nigdy nie możemy być pewni, co czeka nas za rogiem – posiada jednak pewne punkty wyróżnione. Nie ma władcy, nie rządzi nim żadna grupa, istnieją za to nieustannie negocjujące ze sobą frakcje (wśród nich: będąca w pewnym sensie antyfrakcją frakcja Anarchistów, którzy wciąż

²⁴ W czerwcu 2011 roku miała premierę kontynuacja tej gry: *Alice: Madness Returns*. Na chwilę obecną nie jestem jednak w stanie ocenić tego tytułu: wzbudza on we mnie mieszane uczucia. Z pewnością postęp techniki i programowania, jaki miał miejsce przez te 11 lat, pozwolił na osiągnięcie lepszych efektów graficznych i dźwiękowych, pozytywnie oceniam również część dialogów, symboli i sięgnięcie po inne niż w części pierwszej teorii psychiatryczne. Nowe objawy braku równowagi psychicznej tworzą wspaniałe bloki wrażeń. Z drugiej jednak strony główna oś fabuły wydaje się spłycać całą historię do wątku kryminalnego.

burzą ład i rozbijają wszelkie sojusze, co można odczytać jako opór wobec centralizacji). Roślinność jest ograniczona do minimum, a życie zwierzęce niemal wyłącznie typowo miejskie (pupilki różnych mieszkańców i przejezdnych oraz czaszko-szczury tworzące wielo-jedność – zbiorowy byt, kłacze, którego siła i inteligencja zależą od ilości znajdujących się w pobliżu osobników tego gatunku). W mieście tym nie istnieje żadna relacja do ziemi, w pewnym sensie nie ma ono gruntu, brak również wyróżnionego dołu i góry, są one zawsze – do pewnego stopnia – subiektywne; niebo, które się „nad” nim rozciąga jest puste, pozbawione słońca czy gwiazd. Brak tu również natywnych mieszkańców – każdy w którymś pokoleniu jest przyjezdny.

Postać, którą kierujemy, Bezimiennego, można by natomiast określić jako afekt nieomal czystego (totalnego) stawania-się. Amnezja, której próbuje zaradzić, prowadzi do odkrycia, że nie istnieje żadne substancjalne „ja”, ale ich niezliczona, różnorodna wielość, a przygody bohatera nie są odzyskiwaniem siebie, ale nieprzewidywalnym stawaniem-się (można argumentować, że historia informuje, iż była konkretna osoba, która potem została Bezimiennym, poznajemy kilka faktów z jej życia – jak choćby to, jak i dlaczego została „nieśmiertelnym”, a bohater nawet poznaje jej prawdziwe imię – graczowi/odbiorcy nie jest ono zdradzone; uważam jednak, że znikomość tych informacji, dostęp do nich, a przede wszystkim *kompozycja* dzieła wskazują na to, iż ważniejsza jest kwestia niezdeterminowanego kreowania osobowości). Chociaż bohater wchodzi w relacje z napotkanymi postaciami, towarzyszami podróży czy skrawkami swojej przeszłości, to jednak żadne z wymienionych nie ma uprzywilejowanego miejsca w procesie rekonstrukcji (reterytorializacji) jego osobowości (co więcej: możliwość wielokrotnej rozgrywki pozwala na wypróbowanie różnych konfiguracji). Jego towarzysze podróży wyrażają różne procesy stawania-się: -ogniem (Ignus), -kobietą emocjonalną (Anna), -kobietą wyrachowaną (Nie-Sława), -maszyną (Nordom), czy -honorowym wojownikiem (Dak’kon). Wraz z modyfikacjami duchowej strony podmiotowości nieustannie zachodzą zmiany jej strony cielesnej: blizny, tatuaże, nacięcia, spalenia, grzebanie we własnych wnętrznościach, odnajdywanie fragmentów swojego ciała. Dzięki różnym możliwościom rozwoju postaci (wojownik, mag, złodziej oraz różny zestaw cech) mamy dostęp do różnych opcji, np. dialogowych. Wreszcie: przygoda nie ma jednego zakończenia, lecz trzy alternatywne.

Warto już w tym miejscu wskazać na ogromny potencjał gier komputerowych do funkcjonowania jako dzieła otwarte (pojęcie Umberta Eco). Nie chodzi tu tylko o rozszerzoną możliwość interpretacji tego samego materiału, lecz również o to, że sama kreacja artystyczna może rozwijać się na wiele różnych spo-

sobów. Gry komputerowe, zwłaszcza z gatunku cRPG²⁵, oprócz głównej fabuły posiadają wiele wątków pobocznych, z którymi możemy, lecz nie musimy się zapoznawać. Często również kontakt z zasadniczą historią jest swobodny – możemy przerywać jej rozwijanie, by zapoznać się z jakimś pomniejszym wydarzeniem, wrócić do miejsc, które już odwiedziliśmy, aby upewnić się, czy zdobyliśmy wszystkie potrzebne informacje lub aby przypomnieć sobie te, z którymi już się zapoznaliśmy. Jednakże chodzi przede wszystkim o aspekt pojawiający się w najnowszych (powstających mniej więcej od 2008 roku) produkcjach: podejmowane w poszczególnych etapach gry decyzje mają wpływ na zarówno przebieg kolejnych etapów, zakończenie jak i obraz całości. Szczególnie ważny jest tu dobór towarzyszy podróży – bardzo często wchodzą oni w interakcje z kierowaną przez gracza postacią, mają własne zdanie dotyczące podejmowanych przez niego wyborów (mogą nawet w pewnym zakresie wymusić zmiany decyzji), a sposób przeprowadzania z nimi dialogów odbija się na ich stosunku do postaci gracza. Istotne są również wybory fabularne: otwierają one jedną drogę, lecz zamykają inną – w ten sposób selekcionują informacje, które otrzyma odbiorca dzieła, a tym samym wpływają na interpretację całości. Rozegranie gry od początku i podjęcie innych wyborów, a zatem dostęp do nowych informacji, nie tyle uzupełnia obraz o brakujące elementy, ile każe dokonać nowej interpretacji – zarazem równie kompletnej co poprzednia i równie niekompletnej, gdyż niewyczerpującej całości. Oczywiście (przynajmniej na chwilę obecną) nie ma gier, które pozwalałyby na tak nieskończoną manipulację i interpretację jak *Księga Mallarmégo* – warto jednakże mieć na uwadze to, że ta ostatnia nigdy nie została ukończona.

Sztuka auratyczna

Poprzestanę na tych przykładach, by przejść do pewnych ogólniejszych rozważań. Walter Benjamin w swoim tekście *Dzieło sztuki w dobie reprodukcji technicznej*²⁶ zwraca uwagę na istotną kwestię: przemianę charakteru sztuki, jaka dokonuje się pod wpływem rozwoju środków (re)produkcji. Dla tradycyjnego dzieła sztuki ważne są przede wszystkim jego autentyczność, auratyczność oraz związek z rytuałem. Autentyczność tworzona jest przez nierozzerwalną więź dzieła z miejscem i czasem jego istnienia, wyznacza ona różnicę pomiędzy oryginałem i kopią, decyduje o nieistotności tych ostatnich dla istnienia tego pierw-

²⁵ Komputerowa gra fabularna – ang. *computer Role Playing Game*, w skrócie: cRPG.

²⁶ W. Benjamin *Dzieło sztuki w dobie reprodukcji technicznej* [w:] tegoż *Twórca jako wytwórca* Poznań 1975.

szego. Jest ona cechą, której nie da się reprodukować. Zapewniona przez materialne trwanie dzieła, sama jednocześnie zapewnia prawdziwość świadectwa, jakie daje o historii, i wpisuje je w tradycję. Ta jedyność dzieła sztuki prowadzi nas do kolejnego pojęcia, jakie je opisuje: do pojęcia aury. Benjamin definiuje aurę jako „niepowtarzalne zjawisko pewnej dali, niezależnie od tego, jak blisko by ona była”²⁷. Mają ją nie tylko dzieła sztuki, ale również przedmioty naturalne: ukazujące się na horyzoncie góry czy rzucająca na nas cień gałąź. Aura oznacza odległość (niekoniecznie przestrzenną), niemożliwość przybliżenia. Przykład tworów natury pokazuje jej związek z autentycznością: góry na horyzoncie czy gałąź drzewa również są zjawiskami niepowtarzalnymi, wplecionymi w pajęczynę czasu i miejsca swego istnienia. Z drugiej strony aura odsyła również do trzeciej cechy dzieła sztuki: jego związku z rytuałem. Podana wyżej

[d]efinicja aury [...] jest niczym innym jak sformułowaniem wartości kultowej dzieła sztuki w kategoriach przestrzenno-czasowego postrzegania. [...] „Niezblizalność” jest rzeczywiście główną jakością obrazu kultowego. [...] Jego materialne zbliżenie w niczym nie umniejsza owego naturalnego dystansu²⁸.

Auratyczność dzieła sztuki wiąże się z jego pierwotnym znaczeniem dla rytuału²⁹. Oznacza to również specyficzne nastawienie do takiego dzieła: jego walory artystyczne były wtórne (było nawet niepożądane – co zauważa już Hegel – aby takie dzieło było piękne: odciągałoby wówczas uwagę od rytuału) oraz nie liczyła się jego dostępność („pewne posągi bogów były dostępne jedynie kapłanom, w *cella*, niektóre obrazy Madonny przez cały rok są przesłonięte, pewne rzeźby średniowiecznych katedr są dla obserwatorów stojących na dole niewidoczne”³⁰). Sztuka tradycyjna odnosiła się do tego, co sakralne i/lub nadprzyrodzone. Benjamin pokazuje, że pierwsze próby określenia filmu jako dzieła sztuki wiązały go z kultem (film jako modlitwa, jako tajemnica, jako wymagający szacunku), a pierwsze głosy krytyczne zasadzały się na tym, że jest sterylną kopią świata zewnętrznego, że nie przywołuje tego, co ponadnaturalne, cudowne. Ta klasyczna sztuka wymaga kontemplacji, która również ma swoje źródło w kulcie, gdyż jej prawzorem jest świadomość przebywania sam na sam z Bogiem. Odbiorca takiego dzieła musi podjąć wysiłek skupienia, zagłębienia się w dzieło, przeniknięcia do niego.

²⁷ Tamże, s. 72–73.

²⁸ Tamże, s. 96–97.

²⁹ Benjamin zauważa, że kiedy następuje zerwanie związku dzieła z rytuałem, ale nie dominuje jeszcze masowa reprodukowalność, w miejsce tracącego znaczenie związku aury z wartościami kultowymi pojawia się jej związek z autentycznością.

³⁰ Tamże, s. 75.

Przeciwieństwem tego wszystkiego jest sztuka masowo reprodukowalna. Dzieła należące do takiej sztuki nie określa autentyczność, gdyż nie ma tu różnicy między kopią i oryginałem, nie ma oryginału, są tylko powielone egzemplarze. Kontakt z dziełem staje się możliwy na innych warunkach niż dotychczas: dzięki swej masowej reprodukowalności dzieło wychodzi do odbiorcy. Wartości kultowe zostają zastąpione przez wartości ekspozycyjne: liczą się walory artystyczne dzieła, jego piękno, ale i uznanie przez większość – statystyka nabiera znaczenia. Wraz z wartością ekspozycyjną wyłania się wymiar polityczny dzieła sztuki. Ale powoduje to również upadek aury: masy pragną przybliżyć wszystko do siebie (zarówno w aspekcie przestrzennym, jak i ludzkim) oraz przezwyciężyć niepowtarzalność zjawisk przez reprodukcję. Zdaniem Benjamina wiąże się to z chęcią zawładnięcia przedmiotem z jak najbliższej odległości.

Wyłuskanie przedmiotu z lupiny, zburzenie aury, jest wyróżnikiem percepcji, której „wyzulenie na jednorodność na świecie” urosło do tego stopnia, że za pomocą reprodukcji wydobywa ją nawet z rzeczy niepowtarzalnych³¹.

Rzeczywistość orientuje się na masy. Dzieło tradycyjne, które cechowały niepowtarzalność oraz zanurzone w tradycję trwanie, zostaje zastąpione dziełem reprodukowanym, które jest powierzchowne i powtarzalne³².

Benjamin jednak nie ma racji: nie następuje zanik aury, ale jej przekształcenie – takie, które zmienia wartościowanie dzieł sztuki oraz wydobywa ich związek z polityką. Już nie sztuka arystokratyczna i ludowa, piękna i brzydka, „przez wielkie S” i kicz, ale: molekularna i molowa, pozwalająca stawać się i petryfikująca. Wraz z masową reprodukowalnością, masową dostępnością ma miejsce przejście od aury transcendentnej do „aury immanentnej”. Wprowadzone na początku tego tekstu, pochodzące od Deleuze’a i Guattariego pojęcia pozwalają na wyartykułowanie, czym jest aura tego rodzaju. Jako pierwszą jej cechę, nie omawianą dalej, chciałbym wskazać relację do czasu i przestrzeni. Nie jest to już, jak u Benjamina, nierozzerwalna więź z obiektywnym, zewnętrznym czasem i miejscem istnienia, wplecenie w ich pajęczynę, ale raczej każdorazowe tworzenie własnej czasoprzestrzeni. Każda z komponowanych płaszczyzn estetycznych posiada indywidualny czas i przestrzeń. Dzieło nie zapożycza ich (od podmiotu czy przedmiotu), ale raczej nimi emanuje. Aura immanentna to nie tyle pewne tło, przychodząca z zewnątrz otoczka, ile aura wpływająca z kompozycji prawdziwie artystycznej.

³¹ Tamże, s.73.

³² Jest to głos bardzo krytyczny, jednakże Benjamin zauważa również pozytywne aspekty przemiany charakteru dzieła sztuki, omawia również relację współczesnej sztuki do polityki. Z uwagi na inny cel mojego artykułu, nie będę streszczał tych wątków.

Podłączony do internetu sprzęt elektroniczny pozwala nam na coraz łatwiejszy i lepszy dostęp do najróżniejszych wytworów artystycznych. Jeśli mam ochotę posłuchać pieśni chóralnych, nie muszę już wybierać się do katedry, mogę zostać w domu i uruchomić plik audio o wysokiej jakości zapisu; jeśli chcę podziwiać Mona Lisę wystarczy, że wyszukam w sieci jej reprodukcję. Za każdym razem mam możliwość samotnego odbioru sztuki, dzięki czemu usuwane są wszelkie transcendentne odniesienia: związek z kultem, opinia społeczeństwa czy ekspertów, kwestia nowości czy powiązanie z jakąś klasą społeczną. Liczy się wyłącznie dzieło: kompozycja jego składników³³. I wartość ma ono wyłącznie wtedy, kiedy jest zdolne podtrzymywać samo siebie, co ma miejsce wówczas, gdy zamiast korzystać z wymagających zewnętrznego odniesienia percepcji, uczuć i mniemań, składa się ono z bloków wrażeń: niezależnych od podmiotu perceptów i afektów. Jak wykazałem w poprzednim paragrafie tego artykułu, takimi kompozycjami mogą być również wytwory zaliczane dotąd do kultury rozrywkowej. Myślę, że nie bez przyczyny Deleuze i Guattari wyjaśnienie teorii stawania-się rozpoczynają przykładem filmu klasy B. Choć należy pamiętać, że pośród dzieł molekularnych można wyróżnić lepsze i gorsze pod względem zastosowania środków artystycznych czy samoświadomości twórczej autora, a z drugiej strony przynależność do sztuki molowej, sztuki mniemań, nie oznacza automatycznego kiczu – wprost przeciwnie: wiele takich dzieł wykonanych jest z ogromną dbałością o technikę, szczegóły, jakość.

Taka sytuacja dotyczy nie tylko dzieł wyrastających w sytuacji masowej dostępności i reprodukowalności, ale wpływa również na dzieła z poprzednich epok. Coraz lepsza jakość elektronicznego zapisu sprawia, że bez wychodzenia z domu możemy posłuchać utworów Chopina czy Wagnera wykonanych w filharmonii i podziwiać obrazy renesansowych mistrzów na ekranie komputera z dokładnie taką samą ilością detali³⁴. Dzięki takim reprodukcjom dzieło sztuki przetrwa nawet po „śmierci” jego oryginalnego, materialnego nośnika. Autentyczność przestaje mieć znaczenie.

³³ Zdaję sobie sprawę, że w rzeczywistości nie pozostawiam całego kulturowego bagażu za drzwiami mojego pokoju, a z drugiej strony: opisywany stan mogę osiągnąć również w tłumie. Przykład ten należy traktować jako pewien modelowy, nieco wyidealizowany obraz analizowanego zjawiska.

³⁴ Stwierdzenie zapewne dla wielu oburzające, ale różnica pomiędzy odbiorem obrazu w muzeum a odbiorem jego *doskonałej* cyfrowej reprodukcji tkwi jedynie po stronie psychiki odbiorcy: dzieło w muzeum otacza to, co potocznie nazywamy aurą, klimat, który tam panuje oraz świadomość, że mamy do czynienia z oryginałem. Łatwo jednak podważyć to mniemanie: wystarczy udać się do muzeum i w „aurze świętości” podziwiać obraz, który w rzeczywistości jest doskonałym fałszyfikatem (nie wiedząc o tym) – subiektywnie przeżyjemy dokładnie to samo, co w przypadku kontaktu z oryginałem (i odwrotnie: oglądając oryginał z przeświadczeniem, że to fałszykat, potraktujemy go z pewną oschłością).

Taka przemiana aury dzieł sztuki uznawanych za kanoniczne ma również ważne pozateoretyczne znaczenie: pozwala na wzmocnienie postulatów Wolfganga Welsha³⁵ dotyczącego ochrony zabytków. Gdy wyrugujemy wartość oryginalności, pozbywamy się subiektywnej, psychicznej przeszkody przed podziwianiem antycznych świątyń czy rzeźb poprzez medium elektronicznego reproduktu – tym samym zabezpieczamy te twory przed zniszczeniem, do jakiego doprowadza masowa turystyka.

Wróćmy do kwestii rozrywki. Dla sztuki takiej jak ją opisaliśmy wydaje się to kategoria nie bez znaczenia. Jeśli dane dzieło wykazuje się pewną łatwością i przyjemnością kontaktu z nim, a do tego wzbudza jego pragnienie, silniej oddziałuje na podmiot: odbiorca z mniejszym trudem wychodzi z siebie ku dziełu, tzn. deterytorializuje się. Zyskujemy dzięki temu większy potencjał dzieła do tego, aby następnie nieludzko reterytorializowało, z drugiej strony poważniejsze staje się ryzyko, że reterytorializacja będzie zwrotna, odsyłająca do istniejącego już w podmiocie systemu mniemań, percepcji i uczuć, a przez to petryfikująca.

W recenzjach gier możemy natknąć się na termin „grywalność” – dotyczy on tego aspektu, który nie wiąże się z jakością grafiki czy dźwięku, mechaniką gry czy jej fabułą, ale samą jej mocą przykuwania uwagi gracza: na jak długo przyciąga, jak ciężko się od niej oderwać, czy będziemy do niej wracać ponownie. Jest to kategoria lepsza do opisu dzieła sztuki niż kategoria rozrywki. Heidegger wiązał rozrywkę z ciekawością, o której mówił, że nie stara się ona zrozumieć, ale pragnie widzieć – dla samego widzenia – zawsze coś nowego, jeszcze-nie-widzianego. Ciekawość, chwytając jakąś możliwość, nie poświęca jej uwagi, lecz rozgląda się już za kolejną. Ciekawość jest konstytuowana przez bezwłoczność pobytu, przez wyskakiwanie z wyczekiwania i doskakiwanie za współczesniami³⁶ Inaczej jest w przypadku wspomnianej grywalności³⁷ – utrzymuje ona odbiorcę przy dziele, przykuwa uwagę, nawet jeśli została ona skierowana tylko na chwilę, dla zaspokojenia ciekawości. Przeciw Benjaminskiej aurze jako „zjawisku pewnej dali” mamy tutaj do czynienia nie tyle z przybliżaniem, co z wgłębianiem się w dzieło. Kontakt ze sztuką przestaje mieć wymiar sakralnego dystansu, by zamiast tego stać się zatarciem granicy pomiędzy odbiorcą i dziełem. To już nie relacja podmiotu do przedmiotu, ale wyzwalanie stawania-się poprzez deterytorializację. W nadmiarze bodźców, jakie do nas dziś docierają, sztuka – zwłaszcza ta, która pragnie angażować się politycznie – nie może liczyć wyłącznie na estetyczne wykształcenie (tego, faktycznie, oczekuje sztuka awangardowa), musi sama, własnymi środkami, two-

³⁵ Por. W. Welsh *Estetyka i anestetyka* [w:] *Postmodernizm. Antologia przekładów* Kraków 1998.

³⁶ M. Heidegger *Bycie i czas* Warszawa 2008 s. 436.

³⁷ Nie należy jej kojarzyć z oglądalnością!

rzyc enklawy zadumy. Warto jednak zauważyć, że także czysto rozrywkowy wymiar dzieła może mieć znaczenie – o tyle, o ile efekty da się uzyskać, wpływając na podświadomość odbiorcy, gdy znajduje się on w stanie rozproszonej uwagi³⁸.

Dzięki umożliwionej przez media elektroniczne dostępności dzieł w zaciszu domowym możliwy jest bardziej intymny kontakt z nimi (pierwszy raz stało się to możliwe dzięki wynalazkowi druku dla literatury i poezji), co również ułatwia odbiorcy wychodzenie z siebie ku dziełu. Z uwagi na ten aspekt ponownie wyróżniają się gry komputerowe, w których wcielamy się w konkretną postać: to my decydujemy, gdzie skieruje ona swoje kroki, jakie decyzje podejmie, które z dostępnych opcji dialogowych wybierze. Ten efekt próbowali osiągnąć już kilka dekad wcześniej tacy artyści jak Mallarmé (swoją *Księgą*), Stockhausen (swoim *Klavierstück XI*, choć w tym przypadku dzieło jest otwarte raczej dla wykonawcy niż dla odbiorcy) czy Cortázar (swoją *Grą w klasy*). Zachodzi tu sytuacja podobna do tej, jaką opisuje Benjamin: dadaści swoimi imprezami próbowali działać na publiczność, Chaplinowi – poprzez film – udało się to lepiej i naturalniej. „[T]radycyjne formy sztuki w pewnych stadiach swojego rozwoju usilnie zmierzają do wywołania efektów, które później nowe formy sztuki osiągają bez trudu”³⁹. Dokładnie to samo ma miejsce w przypadku dzieł otwartych: gry komputerowe dają odbiorcy większą i bardziej naturalną możliwość wpływania na przebieg percepcji dzieła niż muzyka czy literatura.

Czy owa grywalność stanowi o wartości dzieła sztuki? By na to pytanie odpowiedzieć, muszę wyeksplikować dwie rzeczy – po pierwsze: powyższe rozważania należy ujmować holistycznie, po drugie: mają one charakter opisowo-projektujący. Oznacza to, że o „aurze immanentnej” dzieła nie decyduje samodzielnie żaden z czynników, ale dopiero one wszystkie *łącznie*. Wartość dzieła wynika z tego, że jest ono kompozycją wrażeń rozwijającą jakiś problem, a nie mówiącym „tak ma być” zlepkiem mniemań. Jego wewnętrzna czasoprzestrzeńność jest pochodną owej budowy. I to jest opis. Kwestia grywalności jest natomiast postulatem: artyści powinni sięgnąć po środki, dzięki którym uwaga widza zostanie przykuta do dzieła. Nie jest to oczywiście roszczenie bezpodstawne. Wynika ono z sytuacji, w jakiej się dziś znaleźliśmy: sytuacji powszechnego dostępu do internetu. O ile medium, jakim jest elektronika, pozwala na ostateczne wyłonienie się aury immanentnej (proces ten rozpoczął wynalazek druku) oraz podważa substancjalistyczną ontologię dzieła sztuki (a tym samym całą ontologię substancjalistyczną), to z drugiej strony wpisuje się ono w sytuację nadmiaru bodźców estetycznych, z jaką mamy dziś do czynienia. Być może

³⁸ Por. W. Benjamin, wyd. cyt. s. 93.

³⁹ Tamże, s. 104.

grywalność ma coś wspólnego z oglądalnością: pochodzi od produktów rozrywkowych, związanych z kapitalistyczną ekonomią nadprodukcji i polityką otepiania. Jednakże ten rodzaj, moim zdaniem, nie przekreśla jej. Nie liczy się samo zjawisko, ale siły, jakie w nim działają – aktywne lub reaktywne, o jakości afirmatywnej lub negatywnej. To, co estetyczne, otacza nas dziś ze wszystkich stron: telebimy, billboardy, wystawy sklepów, muzyka z głośników w centrach handlowych, telewizja, radio, internet. Sztuka uważająca się za ambitną uciekła przed tym wszystkim do muzeów i galerii, zrezygnowała z piękna, by postawić na erudycję odbiorcy. Ostatecznie sama popadła w sidła obecnej ekonomii i polityki lub stała się zbyt słaba, by stanowić dla niej wyzwanie. Przeciw temu postuluję sztukę, która nie wymaga od innych, ale wyłącznie od samej siebie, która się nie ukrywa, lecz głośno mówi: „ja!”, która nie boi się wykorzystać środków kapitalizmu przeciw niemu samemu. To właśnie rozumiem przez termin „grywalność”: wyrwanie z otepiającego nadmiaru bodźców estetycznych.

Concept of Immanent Aura

This article is devoted to the concept of „immanent aura.” In the first, historico-philosophical part, I discuss the theory of art presented by Gilles Deleuze and Felix Guattari in the work *What is Philosophy?* In the second part, using concepts taken from these philosophers, I analyze selected works, included in the entertainment culture (inter alia black and viking metal music as well as computer games). I try to demonstrate that they can be considered as works of art, because they meet the requirements imposed by Deleuze and Guattari. In the last part I argue with the Benjamin’s concept of “aura” of the work of art, to show that mass reproducibility and availability does not lead to the disappearance of the aura but its transformation: from transcendent the aura becomes immanent.

Cezary Rudnicki – e-mail: togashi.furebo@gmail.com