

Barbara Szczepańska-Pabiszczak

„ZMIERZCH” CZY „RENESANS” WRAŻLIWOŚCI ESTETYCZNEJ?

**(uwagi o tzw. ponowoczesnym
społeczeństwie konsumpcyjnym)**

W niniejszym szkicu przyjmuję założenie, wedle którego symboliczno-kulturowy kontekst praktyki „materialnej” rozwarstwia się na dwie, nie porównywalne sfery „świata życia codziennego” mianowicie: *Alltagswelt* (świat potocznego doświadczenia społecznego) i *Lebenswelt* (obszar doświadczeń refleksyjnych, filozoficznych)¹. Moje dalsze rozważania charakteryzują bliżej „rzeczywistość” *Alltagswelt*.

Przypuszczam, iż *Alltagswelt* jest ściśle powiązany z ponowoczesnym społeczeństwem konsumpcyjnym *fin de siècle’u*, który zarazem stanowi *fin de millénaire*. Mówiąc o „ponowoczesnym społeczeństwie konsumpcyjnym”, myślę o przeważającej większości obywateli wysoko uprzemysłowionych państw Europy Zachodniej i Stanów Zjednoczonych. Nie biorę tu pod uwagę „kontestacyjnych” postaw intelektualistów, odbiegających od uznania prymatu rozumu instrumentalnego.

Społeczeństwo postindustrialne, żyjące w kulturze ponowoczesnej i przeważająco „umasowionej”, wykreowało nową mitologię – monomityczną – rozumu instrumentalnego, wspierającego efektywny rozwój dóbr materialnych.

W nowoczesności świat był zmuszony wyzbyć się sakralnej nietykliwości na rzecz wyłącznej sakralnej nietykliwości jedyne Boga biblijnego, stając się w związku z tym „odczarowanym” (w sensie

¹ Powinam podać, rzecz jasna, co rozumiem przez *Alltagswelt* i *Lebenswelt*. Mogę to w tym szkicu uczynić jedynie wstępnie – i to w stosunku do *Alltagswelt*. Rozważania określające specyfikę obu obszarów kultury symbolicznej podejmuję w innym miejscu.

M. Webera) tworzywem ludzkich działań – stał się uniwersum artefaktów.

Jakiegokolwiek byłyby implikacje pierwotnej greckiej koncepcji Logosu jako istoty bytu, od czasu kanonizacji logiki Arystotelesa pojęcie to łączy się z ideą porządkującego, panującego rozumu. A w takim ujęciu rozum coraz bardziej przeciwstawia się wrażliwości (psychofizjologicznej, estetycznej, etycznej), która ma raczej receptywny niż produktywny charakter, dąży do zaspokojenia, a nie transcendencji.

Wrażliwość (w szczególności estetyczna) wydaje się nierozumnym i irracjonalnym elementem, który w służbie postępowi rozumu instrumentalnego (technologicznego) musi zostać pokonany i opanowany. Rozum, przez coraz skuteczniejsze (efektywniejsze) przekształcanie i eksploatację natury, ma zapewnić spełnienie ludzkich możliwości. Logos staje się logiką dominacji, a prawa rządzące myśleniem przybierają postać technik kalkulacji i manipulacji obowiązujących w społeczeństwie konsumpcyjnym.

Stawiam hipotezę roboczą, wedle której w społeczeństwie „semiurgicznym”, owładniętym produkowaniem znaków bez referencji (tj. społeczeństwie konsumpcyjnym) wrażliwość estetyczna (resp. smak estetyczny) staje się jedynie metaforą. Poszukując filozoficznej legitymizacji dla estetycznego wymiaru wrażliwości, przywołuję poglądy Herberta Marcusego i Jeana Baudrillarda, pozwalające przyrzeć się – jak mi nie mam – kolejnym etapom konstytuowania się owej metaforycznie pojętej wrażliwości. Otóż etap „wczesnopo-nowoczesny”, opisany przez Marcusego jako okres zastępowania „zasady rzeczywistości” „zasadą wydajności”, poprzedza etap scharakteryzowany przez Baudrillarda, będący okresem panowania „zasady uwodzenia”.

Uważam, że dla *Alltagswelt* charakterystyczna jest tzw. metafora „spontaniczna”². Jest ona związana w sposób bezpośredni z kontekstem „macierzystego” języka potocznego, to zaś znaczy, że odtwarzając jej wtórną semantykę, bierzemy wyłącznie pod uwagę odnośną metaforę i pierwotną semantykę potoczną. „Spontaniczna” metafora artystyczna jest potencjalnie funkcjonalna – dzięki odpowiednim przekształceniom stosownych założeń fragmentów tej semantyki wchodzących w grę – jako waloryzacja światopoglądowa. Nie jest istotne dla owego komunikowania metaforycznego (światopoglądowego), czy sytuacja metaforycznie ujęta zaszła faktycznie, czy też jest fikcyjna (jedynie przedstawiona). Ta ostatnia konstatacja po części tłumaczy powszechne w ramach *Alltagswelt* zjawisko anestetyzacji. Generalnie rzecz ujmując, anestetyzacja (posiadająca swój odpowiednik psycho-

² G. Banaszak, J. Kmita, *Spoleczno-regulacyjna koncepcja kultury*, Instytut Kultury, Warszawa 1991, s. 98 i nast.

logiczny w habituacji i moralny w adiaforyzacji) polega na zobojętnieniu na sukcesywnie i nieustannie eksponowane bodźce estetyczne walentne. To zaś usprawiedliwia fakt, że wrażliwość estetyczna po dwudziestowiecznym przełomie technologiczno-cywilizacyjnym funkcjonuje jako swego rodzaju metafora „spontaniczna”. Co więcej – „pierwotna semantyka potoczna” nie stanowi już „źródłowo” danej rzeczywistości, lecz jest uniwersum „symulaków” (Baudrillard), wytworzonych przez kulturotwórczą działalność jednostek ludzkich.

W trybie „metaforyczno-spontanicznym” komunikują swe wtórne „wizje świata”³ dzieła z estetyzująco-użytkowego nurtu sztuki mechaniczno-luministyczno-kinetycznej. A zatem w rachubę wchodzi: pop-art, hiperrealizm, environment, sztuka technologiczna, op-art, teatr uliczny⁴. W rzeczonym nurcie ludzka wrażliwość estetyczna działa „pod progiem świadomości” danego odbiorcy, stąd płynie pozorna oczywistość przekazu artystycznego⁵. Przekaz ten wpisany jest w nasze środowisko kulturowo-cywilizacyjne w sposób z nim uzgodniony, niekrytyczny, a wręcz – apologetyczny, tedy nie wywołujący „dysonanisu poznawczego”. Jedynie bowiem równoczesne występowanie w świadomości jednostki sprzecznych treści poznawczych powoduje przykre napięcie emocjonalne, które skłania do podjęcia czynności mających na celu usunięcie powstałej niezgodności. Brak tego napięcia, płynący z „oczywistości” przekazu artystycznego, wywołuje stan anestetyzacji wrażliwości estetycznej.

Warto odnotować, że I. Kant w *Krytyce władzy sądzienia* (1790 r.) zartał *de facto* różnicę między wyobraźnią a wrażliwością, rozważając zjawiska artystyczne w kontekście ludzkiej zmysłowości, z którą powiązał zarówno funkcje percepcyjne, jak i kreatywne. Podkreślmy, iż grecki termin „aisthetikos” odnosi się do postrzegania zmysłowego, a zatem do wrażliwości. Zdaniem Kanta jednak w przeżyciu estetycznym „koncentrujemy się” na tym, co dzieje się w naszym umyśle z chwilą wyłaniania się jakiegoś przedmiotu w naszym polu percepcyjnym. Rozkosz sprawia nam sama świadomość czysto formalnej ce-

³ Wymieniając wybrane idee i „produkcje” współczesnej sztuki, towarzyszące *Alltagswelt*, uznaję, że jakości „wnoszone” do semantycznych warstw utworów ze świata zewnętrznego są składnikami „rzeczywistości”, której obraz ukształtowany został na gruncie określonych wyobrażeń należących do świadomości społecznej. Tak zwana „wizja świata” komunikowana przez dzieło sztuki jest odniesieniem przedmiotowym społecznie funkcjonujących przekonań. Adaptacyjne (w sensie J. Kmity) interpretowanie kontekstów kulturowych motywowane jest względami poznawczymi. Przy jego pomocy uzyskuje się efekty rekonstrukcyjne oraz eksplanacyjne pozwalające lepiej „zrozumieć” kulturę artystyczną i mechanizmy jej społecznego funkcjonowania.

⁴ Por. w tej sprawie: P. Krakowski, *O sztuce nowej i najnowszej*, PWN, Warszawa 1981.

⁵ Pozostając w ramach charakterystyki *Alltagswelt*, wspominam o psychologicznym poczuciu oczywistości, a nie kartezyjańskiej apodyktycznej „oczywistości”.

lowości w grze wyobraźni i intelektu. Przy estetycznym użyciu wyobraźni, podoba nam się samo wyłanianie się pewnej, chociaż co do treści jeszcze wcale nie określonej całości. Sąd o pięknie (sąd smaku) jest czysto kontemplacyjny i odnosi się obojętnie do istnienia przedmiotu. W *Krytyce czystego rozumu* Kant przyznaje, iż wyobraźnia (*Einbildungskraft*) jako fundamentalna zdolność naszego umysłu pierwsza organizuje docierającą do nas różnorodność naoczności (zmysłowości), formuje ją do stanu, w którym może się ona uobecnić, tj. wypełnić pojęcia naszej świadomości. Sąd jest tylko poznaniem pośrednim, wynikiem ujęcia przez kategorie intelektu uformowanej już „wcześniej” przez wyobraźnię naoczności. Czysta wyobraźnia jest zdolnością do syntezy *a priori*, która nie jest jeszcze poznaniem, ale to poznanie umożliwia, będąc czystą formą wszelkiego możliwego poznania. W syntezie wyobraźni przedmiot źródłowo się konstytuuje – poprzez nią ujmujemy zjawisko w jego konkretnej bytowości.

W historii refleksji filozoficzno-estetycznej powyżej wspomniane ujęcie zagadnienia „zmysłowości” sprawiło, iż rozważde poddawano raczej wyobraźnię niż wrażliwość estetyczną⁶. Aktualnie coraz częściej stwierdzamy, że piękno (resp. „ładność”) trzeba dopiero wnieść w nowoczesny świat dzięki ludzkiemu wytwarzaniu, za pomocą sztuki i postrzegając piękno jako alternatywne wobec rozumu, a zatem dzięki wrażliwości i poprzez zmysłowość. Dodać warto, iż wrażliwość (zwłaszcza percepcja sensoryczna) jest selektywna, znajduje się bowiem pod naciskiem biologicznych i kulturowych okoliczności; szczególną zaś rolę w tym uwarunkowaniu pełni język – możliwość werbalizacji rejestrowanych doznań.

Tym, co wspólne diagnozom – poza wszelkimi różnicami – stawianym przez Marcusego i Baudrillarda jest to, że odnosząc się do rozwiniętej cywilizacji technicznej, ogromne znaczenie przypisują „zmysłowości” (ang. *sensibility*; niem. *Sinnlichkeit*) i jej relacjom do przedmiotów reprodukowanych⁷.

Herbert Marcuse uważa, że „nowa zmysłowość” (resp. wrażliwość) wyraża wznoszenie się „instynktu życia” ponad zło. „Instynkt życia” może znaleźć racjonalny wyraz (sublimację) w planowaniu dystrybucji społecznie niezbędnego czasu pracy⁸. Projektując dalej, Marcuse stwierdza, iż technika stałaby się sztuką, a sztuka kształtowałaby rzeczywistość. Technika, przyjąwszy cechy sztuki, przekształciłaby subiektywną

⁶ Swego rodzaju przezwyciężeniem tego zaniedbania był, datujący się od schyłku XIX stulecia, rozwój badań psychofizycznych nad wrażliwością ludzką na fizyczne podniety (bodźce), w tym także obiekty artystyczne (T. G. Fechner).

⁷ H. Marcuse, *Nowa zmysłowość*, [w:] *Estetyka w świecie*, M. Gołaszewska (red.), t. 2, Uniwersytet Jagielloński, Kraków 1982, s. 249–268.

⁸ Tamże, s. 249–250.

zmysłowość w obiektywną formę, w rzeczywistość. „Nowa zmysłowość” stałaby się właśnie z tego względu *praxis*. W konsekwencji przeciwieństwo między rozumem i wyobraźnią, myśleniem naukowym i poetyckim straciłoby swoją ważność. Pojawiłaby się nowa „Zasada Rzeczywistości”, ze względu na którą nowa zmysłowość i zde-sublimowany umysł naukowy połączyłyby się, aby stworzyć *ethos* estetyczny.

Termin „estetyczny” posiadający dwoistą konotację: „odnoszący się do zmysłów” i „odnoszący się do sztuki”, może być użyty dla oznaczenia właściwości procesu produkcyjno-kreacyjnego w środowisku wolności⁹.

Marcuse uważa, że estetyka jako dopuszczalna i możliwa forma społeczeństwa pojawia się na tym etapie rozwoju, kiedy wyższa kultura, w której wartości estetyczne (w tym: estetyczna prawda) zostały zmonopolizowane i odseparowane od rzeczywistości, załamuje się i zanika w zesublimowanych (nieartystycznych początkowo) „niższych” formach.

O moralności estetycznej konstatuje Marcuse, iż domaga się ona wolności jako biologicznej konieczności, będąc fizycznie niezdolną do pobłażania jakiegokolwiek represji, poza tą niezbędną dla ochrony i ulepszenia życia¹⁰.

„Nowa zmysłowość” – w propozycji Marcusego – powiązana jest z wyobraźnią i „świadomością radykalną”. Wyobraźnia, jednocząca zmysłowość i rozum, staje się „wytwórcza”, gdy przyjmuje postać praktyczną.

Racjonalne przekształcenie świata mogłoby zatem doprowadzić do powstania rzeczywistości ukształtowanej przez estetyczną zmysłowość człowieka¹¹.

„Świat estetyczny” to *Lebenswelt* – konstatuje Marcuse – stwierdzając jednocześnie, że od tego świata uzależnione jest wyzwolenie potrzeb wolności. Skonstruowana rzeczywistość społeczna przybierze formę odpowiadającą dziełu sztuki – powraca tu dawna idea *Gesamtkunstwerk*. Zdaniem Marcusego:

sztuka zmieniałaby swe tradycyjne miejsce i funkcję w społeczeństwie – stałaby się siłą wytwórczą przemiany zarówno materialnej – jak i kulturalnej¹².

To zaś oznaczałoby *Aufhebung* sztuki.

⁹ Tamże, s. 250.

¹⁰ Tamże, s. 252.

¹¹ Tamże, s. 254.

¹² Tamże.

W społeczeństwie konsumpcyjnym (w naszej wykładni: w *Alltagswelt*) jednostka odtwarza całym swym organizmem, a nie tylko świadomością, imperatywy tego społeczeństwa, a nadając swym sztucznym potrzebom status prawa Natury, potwierdza swoją zależność od oficjalnego Systemu i System ten stabilizuje. Ukształtowane pod wpływem cywilizacji represywnej potrzeby jednostki – pisze Marcuse w *Erosie i cywilizacji* – przechodzą w trwałe nawyki, w określony sposób odczuwania i zachowania, w ustaloną normę pewnego reagowania organizmu na bodźce. Potrzeby te kształtują człowieka „jednowymiarowego” – o czym wspomniemy dalej, w tym miejscu zauważmy jedynie, że System określa również sposób odbierania podmiot. W postulowanym społeczeństwie (*Lebenswelt*), ukształtowanym wedle zasad estetycznych, zmieniłoby się radykalnie całe powszechne ludzkie doświadczenie, dokonałaby się „rewolucja post-rzegania”, towarzysząca materialnej i intelektualnej przebudowie społeczeństwa. Procesy te zapowiadają potrzebę nowego „sensorium”. Zjawiska artystyczne, które bierze pod uwagę Marcuse, kreśląc swój projekt i opisując stan zastany, odpowiadają *en globe* abstrakcyjnemu nurtowi Wielkiej Awangardy (modernizmowi) i o nich właśnie stwierdza projektodawca, że czyniąc niemożliwym dawny przedmiot sztuki, nie dają „nowego”. „Język” sztuki musi przekazać prawdę i przedmiotowość, która jest nieosiągalna dla zwykłego języka i normalnego doświadczenia. Ta konieczność eksploduje w sytuacji sztuki współczesnej¹³. Sztuka musi zerwać z wprowadzoną w społeczeństwie konsumpcyjnym reifikacją. Winna stać się

gemalte oder modellierte Erkenntniskritik: malowaną lub modelowaną krytyką poznania, opartą na nowej optyce, zastępującej optykę newtonowską, i ta sztuka odpowiadałaby typowi człowieka innemu niż my¹⁴.

Ten człowiek powróciłby do „kalokagathon”, tzn. takiego kalotropizmu, w którym piękno było interpretowane jako wartość etyczna i poznawcza.

Problem „zmysłowości ludzkiej” stanowi również ośrodek zainteresowań badawczych Marcusego w pracy *Eros i cywilizacja*. Badacz przyznaje rację S. Freudowi, iż cywilizacja opiera się na ciągłym dławieniu właściwych człowiekowi popędów, zwłaszcza *libido*¹⁵.

Punktem wyjścia marcuseańskiego odczytania dzieła Freuda jest stwierdzenie, iż koncepcja ta ma charakter metapsychologiczny, jest

¹³ Tamże, s. 260.

¹⁴ Tamże, s. 261.

¹⁵ H. Marcuse, *Eros i cywilizacja*, tłum. H. Jankowska, A. Pawelski, Warszawskie Wydawnictwo Literackie MUZA SA, Warszawa 1998, s. 21.

jednocześnie wypowiedzią biologiczno-socjologiczną i filozoficzną. Metapsychologia Freuda kwestionuje tradycyjną ontologię zachodnią, przeciwstawiając koncepcji bytu formułowanej w kategoriach Logosu – o czym pisałam wcześniej – koncepcję bytu w kategoriach alogicznych – Erosa. Popęd śmierci zaś potwierdza zasadę niebytu. Wszelkie obecne przenikanie się obu tych zasad w koncepcji Freuda odpowiada tradycyjnemu metafizycznemu przenikaniu się bytu i niebytu. Byt jest ze swej istoty dążeniem do przyjemności. Dążenie to staje się „celem” w ludzkiej egzystencji.

Marcuse zrekonstruował zasadę rzeczywistości, która rządziła rozwojem cywilizacji zachodniej – określając ją jako zasadę wydajności. Pokazał, że dominacja i alienacja, wywodzące się z panującej formy społecznej organizacji pracy, określiły w znacznym stopniu wymagania narzucone popędowi przez tę właśnie zasadę rzeczywistości. W propozycji Freuda zasada wydajności wymusza zintegrowaną represywną organizację seksualności (Erosa) i popędu destrukcji (Thanatosa).

Marcuse podejmuje natomiast krytykę obowiązującej zasady rzeczywistości w imieniu zasady przyjemności, dokonując przewartościowania antagonistycznego stosunku zachodzącego między tymi dwoma wymiarami ludzkiej egzystencji. Tak zwana „represja nadwyżkowa” (*surplus-repression*)¹⁶ powstaje i jest utrzymywana na płaszczyźnie społecznej, a oznacza ograniczenia wymagane przez dominację społeczną, jest represją dodatkową w stosunku do tych ograniczeń nakładanych na energię popędów, bez których nie byłoby możliwe istnienie i rozwój kultury. Marcuse uznaje, iż potrafimy oddzielić represję niezbędną z przyczyn wynikających z konieczności zachowania w jednostce libidalnego porządku, od represji wynikającej z utrzymujących się społecznych stosunków dominacji – tedy możliwe okazuje się zachowanie freudowskiej ortodoksji w kwestii nieuchronności tłumienia niezorganizowanych sił popędowych, przy jednoczesnym sformułowaniu koncepcji społeczeństwa pozbawionego mechanizmów represjonujących niedestruktywne elementy libidalne. W warunkach dojrzałej cywilizacji „niezmodyfikowana” zasada przyjemności może władać tylko najgłębszymi nieświadomymi procesami. Jedyną czynnością psychiczną, która zachowuje znaczny zakres uniezależnienia od zasady rzeczywistości, jest fantazja (wyobraźnia). Łączy owa fantazja najgłębiej położone warstwy nieświadomości z najwyższymi wytworami świadomości – sztuką¹⁷.

¹⁶ Tamże, s. 140.

¹⁷ Tamże, s. 149–150.

Analiza poznawczej funkcji wyobraźni doprowadza do estetyki jako „nauki o pięknie”: pod estetyczną formą ukrywa się zrepresjonowana harmonia zmysłowości i rozumu – krytyka zasady wydajności. Sztuka jest „powrotem tego, co zrepresjonowane”, zarówno na płaszczyźnie indywidualnej, jak i gatunkowo-historycznej. Pod rządami zasady wydajności sztuka przeciwstawia zinstytucjonalizowanej represji „wizerunek człowieka jako wolnego podmiotu”. Zdaniem Marcusego twierdzenie Arystotelesa o katartycznym oddziaływaniu sztuki podsumowuje jej dwojaką funkcję: przeciwstawiania się i godzenia, przypominania tego, co zrepresjonowane, i ponownego represjonowania – po „oczyszczeniu”.

Powołując się na mitologię, Marcuse przyjmuje, iż Prometeusz jest bohaterem – archetypem zasady wydajności, tracącej swą aktualność. Ekspansywna postawa Prometeusza symbolizuje zdobywczość realizującą się poprzez cierpienie. Zaprzeczeniem zasady wydajności staje się „produktywność będąca zmysłowością, zabawą i pieśnią”¹⁸, braterski, harmonijny związek Orfeusza i Narcyza, wyobrażających radość i spełnienie, godzących Erosa z Thanatosem. Łącząc Orfeusza z Narcyzem i interpretując obu jako symbole nierepresywnej erotycznej postawy wobec rzeczywistości (doświadczenie przedrefleksyjne), przewyciężamy – według Marcusego – przeciwieństwo między człowiekiem i przyrodą, podmiotem i obiektem. Językiem Orfeusza jest pieśń, a pracą – gra. Żywot Narcyza to „życie pięknem”, jego istnienie jest kontemplacją. Wyobrażenia te należą do wymiaru estetycznego, i to w nim powinniśmy znaleźć i uprawomocnić zasadę rzeczywistości. Poszukując filozoficznego usprawiedliwienia dla wymiaru estetycznego, Marcuse przywołuje system Kanta, w którym funkcja estetyczna zajmuje centralne miejsce za sprawą swego przyrodzonego związku ze zmysłowością. Antyrepresywne dla społeczeństwa konsekwencje z *Krytyki władzy sądzienia* wyciągnął F. Schiller w swych *Listach o estetycznym wychowaniu człowieka* (1795 r.)¹⁹, w nich to bowiem zmierza do przetworzenia cywilizacji za pomocą wyzwalającej siły funkcji estetycznej: jest ona wyobrażona jako zawierająca w sobie możliwość nowej zasady rzeczywistości. Tę nową zasadę rzeczywistości Schiller określił mianem estetycznej. Forma estetyczna jest ukonstytuowana przez porządek zmysłowości. Schiller przyjmuje, iż kultura powstaje dzięki kombinacji i interakcji porządku zmysłowego i racjonalnego. Pogodzenie tych dwóch popędów jest możliwe poprzez popęd gry, którego cel stanowi piękno i wolność. Jest to „gra” samego życia.

¹⁸ Tamże, s. 170.

¹⁹ F. Schiller, *Listy o estetycznym wychowaniu człowieka i inne rozprawy*, tłum. I. Krońska, J. Prokopiuk, Czytelnik, Warszawa 1972.

Schiller mówi, że w prawdziwie humanistycznej cywilizacji egzystencja człowieka będzie raczej grą niż ciężkim trudem, a człowiek będzie żył raczej pozorem niż potrzebą. Kiedy „popęd gry” zapanuje jako zasada cywilizacji, wtedy przekształci on rzeczywistość, która stanie się *Lebenswelt* (przedmiotem „refleksji”). Doświadczenie estetyczne (w podmiotowym świecie) powstrzyma eksploatorską produktywność, która przemieniła człowieka w narzędzie pracy.

Zdaniem Marcusego podstawową ideą schillerowskiego „wychowania estetycznego” jest stwierdzenie, że ocalenie kultury polegałoby na zniesieniu represywnych mechanizmów kontroli narzuconych zmysłowości przez cywilizację²⁰. Co więcej – Schiller opiera moralność na gruncie zmysłowym. „Popęd gry” – w koncepcji Schillera – ma pokonać niszczycielski wpływ czasu, a to dopiero jest oznaką nierepresywnej cywilizacji. Na poziomie „dojrzałej cywilizacji”, zgodnie z poglądami Schillera, problemem społeczno-„politycznym” staje się, tak samo jak w metapsychologii Freuda, organizacja popędów. Procesy, które tworzą „ego” i „superego”, kształtują także określone instytucje i stosunki społeczne. A zatem – konkluduje Marcuse²¹ – wyłonienie się nierepresywnej zasady rzeczywistości, zakładające wyzwolenie popędów, byłoby więc regresem od osiągniętego poziomu cywilizowanej (czyt. instrumentalnej) racjonalności. Byłaby to regresja zarówno psychiczna, jak i społeczna. W doświadczeniu estetycznym zasada przyjemności rozszerza się, obejmując świadomość. Eros – powiada Marcuse²² – redefiniuje rozum zgodnie ze swymi własnymi kategoriami. Rozsądne jest to, co podtrzymuje porządek zaspokojenia. W tej nowej „racjonalności zaspokojenia” rozum przenika się ze szczęściem, a zmysłowa racjonalność zawiera własne (libidalne) prawa moralne.

Po refleksjach o charakterze „projektującym”, przechodzi Marcuse w swej kolejnej książce pt. *Człowiek jednowymiarowy*²³ do krytycznej oceny *status quo* rozwiniętego społeczeństwa przemysłowego, społeczeństwa represywnego. Aparatu pojęciowego, służącego konceptualizacji stanu współczesnej cywilizacji i jednostki, dostarcza dopiero – jak przekonuje Marcuse – połączenie idei heglizmu, marksizmu, egzystencjalizmu i freudyzmu. Tak więc to, co Hegel uważał za doskonałość człowieka i prawdziwe dobro – określanie się jednostki przez państwo, stanowi – zdaniem Marcusego – przejaw alienacji istnienia. Państwo jest represywne wobec jednostki. Chociaż autor *Człowieka jednowymiarowego* poznaje jednostkę ludzką poprzez historię kultury,

²⁰ Tamże, s. 165.

²¹ H. Marcuse, *Eros i cywilizacja*, dz. cyt., s. 200.

²² Tamże, s. 225.

²³ H. Marcuse, *Człowiek jednowymiarowy. Badania nad ideologią rozwiniętego społeczeństwa przemysłowego*, tłum. W. Gromczyński, PWN, Warszawa 1991.

to jednak postuluje on emancypację zmysłów podmiotu. Interesuje go postawa człowieka nastawionego na praktyczną skuteczność działania (efektywność), na opanowanie przyrody ujmowanej przedmiotowo (*natura naturata*). Marcuse wiąże alienację człowieka z typem społeczeństwa zorganizowanego wokół zasady wydajności i racjonalności technologicznej. Społeczeństwo to pozostaje, w opisanym przez Freuda, konflikcie między naturą i kulturą.

Marcuse przejmuje heglowską, a zarazem marksowską koncepcję człowieka jako istoty społecznej i historycznej. Jego „filozofia konkretna” (krytyczna) musi uwzględniać sytuację społeczno-historyczną wpływającą na życie ludzi oraz aktywność jednostki, współtworzącą tę sytuację. Wieloaspektowym eidosem ludzkiej egzystencji są: sytuacyjność, historyczność, całościowość, projektująca aktywność. Jednostka jest odpowiedzialna za indywidualny wybór. We wrażliwości (zmysłowo-receptywnym składniku bytu człowieka) zawarta została możliwość oglądu przez jednostkę obiektywnego piękna świata w jego wielorakich postaciach. Kreatywność człowieka jest skierowana na zaadoptowanie środowiska przyrodniczego, natomiast receptywność (zmysłowa wrażliwość) umożliwia jednostce postrzeganie rzeczy bez wpływu zniekształcającej technicznej interwencji.

Zdaniem Marcusego alienacja współczesnego człowieka sięga w głąb jego biologicznych popędów i pragnień. Popędy jednostki żyjącej w społeczeństwie – co jest niezaprzeczalne – ulegają stłumieniu, zrepresjonowaniu. Marcuse nie zgadza się jednak z tezą Freuda o nieprzewycięzalnym konflikcie między zasadą przyjemności i zasadą rzeczywistości. Stawia zarzut, że Freud ujmuje ahistorycznie człowieka i kulturę.

Marcuse sądzi, podobnie jak niegdyś W. Benjamin, iż współczesna technologia daje szansę całkowitej likwidacji dehumanizującej formy zniewolenia człowieka, jaką jest „nadrepresja”. Dotychczas w krajach przemysłowo rozwiniętych represywność Systemu regulowana zasadą wydajności miała charakter totalny – obejmowała podświadomość i świadomość jednostki. Człowieka traktowano instrumentalnie i przedmiotowo. Marcuse przypuszcza, że istnienie człowieka w nowej, nadal stechnicyzowanej, kulturze nierepresywnej przeniknie doświadczenie estetyczne, mające cechy gry (nieproduktywnej). Wraz z rozwojem tzw. „egzystencji uspokojonej” zapanuje racjonalność swobodnego, harmonijnego rozwoju zmysłowych i intelektualnych władz jednostki. Autor *Człowieka jednowymiarowego* stwierdza, że chociaż cywilizacja technologiczna rozwijała się pod znakiem Prometeusza, to jednak – m.in. w ruchach heretyckich, w mitach, w sztuce, w doktrynach filozoficznych – zawsze była obecna wizja życia, w którym za wartość nadrzędną uznawano spokój (odpowiednik „scholé” Arysto-

telesa). Dodajmy ze swej strony, iż obok *Alltagswelt*, występował zawsze *Lebenswelt*.

Refleksje projektodawcze Marcusego przeplatają się z opisem zastanego, wysoko rozwiniętego społeczeństwa przemysłowego, w którym pojęcie „zasada wydajności” konkretyzuje się w określeniu „racjonalność technologiczna” (w terminologii J. Habermasa jest to „rozum instrumentalny”). W takim społeczeństwie, aczkolwiek dawna kultura elitarna uległa upowszechnieniu, to jednak panujący System kształtuje człowieka jednowymiarowego, znajdującego motywację dla swych działań nie w transcendentnym wymiarze aksjologicznym, lecz wśród wartości techniczno-użytkowych. Współczesny totalitaryzm (społeczeństwa konsumpcyjnego) nie posługuje się już terrorem, lecz wysoko technicyzowanym aparatem produkcyjnym. System jest wyodrębnionym zespołem działań indoktrynujących. Kultura przemysłowa (masowa) jest tedy – jak stwierdza Marcuse – bezpośrednio ideologiczna. Indoktrynuje aparat produkcyjny.

Już teraz można odnotować, że Marcuse (podobnie jak Baudrillard) uznaje, iż społeczeństwo technologiczne swoją rosnącą produktywnością tworzy hiperrzeczywistość, w której człowiek doznaje sztucznych potrzeb i pragnień. Jednostka, nie uświadamiając sobie tego procesu, podlega manipulacji i indoktrynacji. W uniwersum sztucznych potrzeb i ich zaspokojenia człowiek osiąga „stan eudajmonizmu”. To zadowolenie (ze swego sposobu życia i Systemu) świadczy o fałszywej świadomości jednostki w społeczeństwie konsumpcyjnym i o uprzedmiotowieniu jej egzystencji, a jednocześnie o niemożliwości zachowania krytycznego dystansu do istniejącego *Alltagswelt*.

Społeczeństwo konsumpcyjne podnosi jednowymiarowe widzenie świata do rangi zasady naukowej (a czynią tak, np. pozytywizm, behawioryzm). Operacjonistyczna redukcja pojęć teoretycznych do terminów empirycznych spełnia funkcję ideologiczną, ponieważ zapobiega poznawaniu przyczyn ogólnych, istotnie warunkujących dane zjawisko. W naukach społecznych badania stosujące redukcję krytycznych pojęć transcendujących do opisu empirycznego prowadzą do efektu fałszywej konkretności. W jednowymiarowym uniwersum rozwiniętego społeczeństwa (ponowoczesnego – zaznaczmy) wzrastająca alienacja – represja jednostki – obejmuje także język; ten zaś staje się jednowymiarowym językiem rytualno-autorytarnym. Język racjonalności operacyjnej nie liczy się z historycznie ukształtowanym znaczeniem słów, a wobec ustawicznego powtarzania formuł przeciwstawnych pojęć, kształtuje postawę obojętności.

Rozum technologiczny, panujący w społeczeństwie konsumpcyjnym, zniekształca popędy Erosa i Thanatosa.

Marcuse dostrzega możliwość rewolucji²⁴, którą przeprowadzą niekonformistyczne grupy społeczne (np. lewicowa inteligencja, kontestujący studenci, mniejszości rasowe, hippisi), a przyniesie ona transformację społeczeństwa racjonalności technologicznej w wolne społeczeństwo przyszłości. Wytworzy się wówczas nowa wrażliwość, formująca inną od poprzedniej percepcję, estetyczne doświadczenie różnorodnych odcieni obiektywnego piękna przyrody. Powstanie – na bazie nowego fundamentu biologicznego – humanistyczna moralność. Nowa moralność jako dyspozycja organiczna poprzedzi refleksję etyczną. Jednostka będzie spontanicznie odróżniała dobro od zła, bez presji zewnętrznych nakazów. Wyzwolenie popędów będzie ich przeobrażeniem i oczyszczeniem (*katharsis*).

W nowym społeczeństwie – przypuszcza Marcuse – *libido* ujawni swoją wewnętrzną racjonalność (libidalną). Nastąpi samosublimacja popędu seksualnego w „egzystencji uspokojonej” Orfeusza – Narcyza. Thanatos zaś będzie unicestwiał zbędny ból i cierpienie. A zatem – Eros i Thanatos uwolnione od nadrepresji zblizną się do siebie i pogodzą z nową zasadą rzeczywistości. Przemiana postawy Prometeusza w postawę Orfeusza – Narcyza oznacza radykalne przewartościowanie dotychczasowych ludzkich wartości. Nowa jakość istnienia to rezygnacja z rosnącej i wyrafinowanej konsumpcji. Wyłoni się zasada estetyczna jako forma zasady rzeczywistości.

Estetyzacja życia codziennego – jak można by tu powiedzieć – dokona się za sprawą mariażu „zmysłowej wyobraźni” z nauką i technologią. W tym świecie satysfakcję jednostka będzie czerpała z receptywności zmysłów (wrażliwości). „Uspokojona egzystencja” człowieka będzie spełnieniem platońskiej triady: prawda – dobro – piękno. Powszechniki (np. piękno) nie będą tylko pojęciami filozoficznymi, lecz realnymi cechami świata, z którymi każdy człowiek codziennie się spotyka (*Lebenswelt*). Kiedy rozpoznaje się i podkreśla starogrecką esencjalną więź między sztuką a techniką, ukazuje się swoistą racjonalność sztuki.

Cywilizacja technologiczna – pisze Marcuse – ustanawia specyficzny stosunek między sztuką i techniką. [...] Można by wówczas uważać, że racjonalność sztuki, jej zdolność do „projektowania” egzystencji, [...] jest uprawomocniona przez naukowo-technologiczne przeobrażenie świata i przez jego funkcjonowanie w tym przeobrażeniu²⁵.

²⁴ Pojęcie „rewolucji” u Marcusego obejmuje całkowitą przemianę ukierunkowania istnienia człowieka, także w jego biologicznym wymiarze, czego nie uwzględnił tradycyjny marksizm.

²⁵ H. Marcuse, *Człowiek jednowymiarowy...*, dz. cyt., s. 293.

Konsekwencje naukowo-technologicznego „przeobrażenia świata” Jean Baudrillard²⁶ rozpoznał jako „hiperrealność”, tzn. zjawisko podwójnie sztucznego świata, gdzie pozoruje rzeczywistość. Zauważamy, że artyści, tworzący w ramach „hiperrealności”, sięgają po fragmenty fotografii, filmów, reklam, czyniąc je, na równi z cytatami z historii sztuki, tworzywem swych dzieł, np. J. Klauke, B. J. Blume, H. Tas, W. Wegman, S. Levine, R. Serra, R. Mucha, F. West. Wymienieni twórcy odchodzą od formalizmu i abstrakcji, zwracając się – na ogół ironicznie – w stronę historii i narracyjności. Ich tworzywem są ikonograficzne relikty przeszłości, usytuowane obok siebie na obrazach, w rzeźbach i w instalacjach. Trwa – jak się zdaje – „dialog” (odpowiednik literackiej intertekstualności) z przeszłością, wielostylowością. Uogólniając – można powiedzieć, iż metodologiczną zasadą sztuki schyłku XX wieku jest „cytat”. Happening, environment, assemblage, nouveau realisme i pop-art mimo różnic, łączyło zainteresowanie światem przedmiotów i codziennych wydarzeń – z czego uczyniły one przedmiot i tworzywo artystycznej działalności. Nurty te skupiały opozycjonistów wobec wszelkich form abstrakcjonizmu, a nawiązujących do tradycji Duchampa, Schwittersa, surrealizmu i dada²⁷. Czas realizacji, m.in. wymienionych działań artystycznych Baudrillard określa mianem „posthistoryczności” – pisze o nim, że jest to czas wydarzeń bez konsekwencji, wszystko rozgrywa się na tle indyferencji (obojętności). Historia oraz polityka przesycały się same sobą. Nadmierny zaś przyrost sensu oznacza jego brak. Osiągnęliśmy stan ekstazy (moda – to ekstaza piękna, symulacja – to ekstaza realnego). Nie jesteśmy już częścią dramatu alienacji; żyjemy w ekstazie komunikacji. W diagnozie Baudrillarda mamy do czynienia z zakwestionowaniem dwudzielnej (nadawca – odbiorca) oraz linearnej struktury komunikacji. Każdy przekaz biegnie po okręgu – cyrkuluje. „Powrót” wszystkiego dotyczy także władzy – wciąż na nowo zjawia się powszechne *simulacrum*, które nie odsyła już do sensu, lecz do znaków, które mogą tylko wskazywać same siebie.

W okresie „wczesnonowoczesnym” efekt pracy ludzkiej wymykał się spod kontroli człowieka, zmuszając go do poddaństwa i wywołując frustrację. Ekstaza komunikacji zakłada całkowitą przezroczystość stosunków międzyludzkich opartych na wszechobecności

²⁶ J. Baudrillard, *Ameryka*, tłum. R. Lis, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 1998.

²⁷ W tym szkicu nie omawiam konceptualizmu, performance, Neuen Wilden, art povera i sytuacjonizmu, ponieważ – według mego rozpoznania – odpowiadają one kontekstowi *Lebenswelt* i zwyczajowo już trendy te nazywane są postmodernizmem. Warto pamiętać również o tym, że wszelkie podziały w obszarze praktyki artystycznej mają charakter teoretyczno-idealizujący, bowiem nader często ci sami artyści, a czasami te same dzieła, reprezentują np. neoawangardę i pop-art.

informacji. Ekstaza wiąże się z hiperrzeczywistością: wszystko staje się piękniejsze od piękna, realniejsze od rzeczywistości, prawdziwsze od prawdy – a więc jest symulacją. Ekstaza to „maniakalna obsesja rzeczywistości” w epoce braku rzeczywistości. Poprzez strategię uwodzenia „ekscentryczne rzeczy” przejmują władzę, gdyż nasze emocje nie sytuują się pomiędzy przeciwieństwami, jak piękno i brzydota, prawda i fałsz, realne i fikcyjne (gdzie wybór był dopuszczalny), lecz kierują się ku podwojeniu. Przerost i nadmiar prowadzą do transparenacji (spotęgowanej wyrazistości), a jakości te, jak np. pornografia, dają w efekcie obsceniczność. Marks i McLuhan sprowadzili wszystko do wymiaru komunikacji, uczynili wszystko potencjalnym przekazem. Obsceniczne staje się to zatem, co widzialne jest przez wszystkich. To, co początkowo u Marksa było towarem, w koncepcji McLuhana staje się informacją. Media odrzucają podziały na to, co prywatne i publiczne, co teatralne i nieteatralne. Spychana dotychczas na pogranicze dominującego systemu reprezentacji obsceniczność staje się hiperwizualnością, a ta może podmiot tylko fascynować.

Osobnej uwagi wymagają „metafizyczne” następstwa ponowoczesnego przyspieszenia. Oto bowiem porządek skutków wyprzedza porządek przyczyn, rzecz zanim jeszcze stanie się rzeczywistością, pojawia się jako pozór. Znaki, dzięki swej prędkości zaistnienia, pozbawiają nas czasu do namysłu, do refleksji. Powstaje pytanie: czy rzeczywistość reprezentowana przez znaki jeszcze w ogóle istnieje? Fundamentem poznawczym kultury zachodniej była referencja (znak odsyłał do tego, co sam przedstawiał) oraz reprezentacja (ekwiwalencja znaku i rzeczywistości). Baudrillard przekonuje, iż jeżeli rzeczywistość zdefiniujemy jako to, co może uzyskać adekwatną reprezentację znakową, to okaże się, że nie może ona istnieć niezależnie od znaku, a tym samym, iż reprezentacja jest pierwotna, rzeczywistość natomiast wtórna – tedy rzeczywistość zawsze jest rzeczywistością przedstawioną. Reprezentacja uzyskuje autonomię, przez co odsłonięta zostaje fikcyjność referencji. Znak traci wszelkie związki z rzeczywistością. W efekcie „świat prawdziwy” – jak w koncepcji F. Nietzschego – staje się fikcją. Reprezentacja jest niemożliwa, gdy zanika dystans między rzeczywistością i jej podwojeniem. Gdy miejsce rzeczywistości zajmują jej znaki, naśladowanie zastępuje symulacja: operacja, gdzie zamiast realnego procesu na pierwszy plan wysuwa się jego operacyjny sobowtór. Otoczeni jesteśmy tylko podobiznami rzeczy. Symulacja rzeczywistości sprawia, iż świat nie wydaje się pozbawiony sensu, nie wydaje się zniknąć. Mówiąc precyzyjniej – symulacja to powiązanie rzeczy w taki sposób, jakby miały one sens, podczas gdy są „wyreżyserowane” dzięki sztuczemu montażowi i nonsensowi. Jeśli sens jest wszędzie, to nie ma go nigdzie! W „posthistorycznej” ponowoczesności znaki, żyjąc włas-

nym życiem, określają reguły życia społecznego. Utopia się spełniła (przynajmniej w państwach wysoko uprzemysłowionych)²⁸. Zamiast metafor „lustra” i „sceny”, określających „kulturę reprezentacji”, występują ekran (komputera, TV) i sieć. W obu wypadkach zanika dwubiegunowość przedmiotu odbijanego i odbitego.

Masa to, zdaniem Baudrillarda, bezwładne ciało pozbawione jakichkolwiek właściwości, atrybutów czy referencji. Siła masy polega na „radikalnej obojętności”, dzięki której następuje implozja wszelkiego sensu. Informacja i reklama wpadają w „czarną dziurę” masy, która broniąc się przed mediami, traktuje je jako środek neutralizacji agresywnego przekazu, wedle zasady, że „nasylenie systemów prowadzi je do punktu inercji”. Implozja jest więc unieważnieniem znaczenia, doprowadzeniem znaczenia do punktu krytycznego w sytuacji, w której szybkość przekazywania informacji jest tak wielka, że nie można już uchwycić ich odniesienia. Powszechność i ogólna dostępność informacji, zamiast poszerzać wiedzę i pobudzać do działania, prowadzi do pogłębiającej się obojętności, dodajmy: habituacji, anestetyzacji, adiaforyzacji.

W płaszczyźnie ponadindywidualnej – jak ocenia Baudrillard – przechodzimy od zasady wydajności (produkcji) do zasady uwodzenia. Strategia uwodzenia skierowana jest przeciw sensowi, determinacji, finalności. Strategia uwodzenia odrzuca to, co męskie (prawdę, sens, moralność, dialektykę, czytelność świata, produkcję, komunikację). „Kobieca” strategia uwodzenia to przeciwieństwo wytwarzania sensu; nie jest to strategia podmiotu. Baudrillard nie decentruje podmiotu, nie rozprasza go – nakazuje nam przyjąć punkt widzenia przedmiotu. Tak więc w kulturze masowej (ponowoczesnej) rzeczy i wydarzenia stosują przedmiotową strategię uwodzenia w najwyższym stopniu. W języku np. reklamy rzeczy są aktywne – to przedmioty dokonują identyfikacji konsumenta, stanowią oznakę jego statusu. Nadawanie sensów i wartości pochodzi dzisiaj od rzeczy, to one grają grę (przypadku – *alea*) symulacji (symulowane są potrzeby i sposoby ich zaspokajania), w której ztraca się różnica między realnym a fikcyjnym – dominuje „hiperrealność” (rzeczywistość pozbawiona realności). Stąd symulakry – obrazy pozbawione odniesienia, kopie bez oryginału²⁹. Strategie symulacji (zacierania granic między tym, co realne, i tym, co fantasmagoryczne) uwidaczniają się szczególnie wyraźnie w społeczeństwie amerykańskim. Jest to społeczeństwo bez przeszłości i bez przyszłości, bowiem od początku mając wolność i równość, żyją Amerykanie w zrealizowanej utopii. Disneyland jest

²⁸ J. Baudrillard, *Ameryka*, dz. cyt., s. 41, 103.

²⁹ Procesy symulacji Baudrillard opisał w książce *Agonie des Realen*, Berlin 1978.

modelem wszystkich zawiłych porządków charakterystycznych dla symulakra. Wszystkie wartości zostają powiększone do przesady. Disneyland (symulacja trzeciego rzędu) istnieje po to, by realną Amerykę, która sama jest Disneylandem – ukryć. Nie chodzi już o ideologię (fałszywe obrazy rzeczywistości), lecz o to, by ukryć, że realne nie jest już realne i przez to zasadę realności ocalić. Hiperrealne wydarzenia nie są ani prawdziwe, ani fałszywe, nie mają celu i jako takie umykają wszelkim porządkom, także porządkowi władzy. Dlatego też władza robi wszystko, by zasadę realności zachować. O sztuce, stwierdza Baudrillard, iż utraciła swą transcendencję: zamknięta w swej immanencji – nie ma już siły wytwarzania iluzji (stąd jej hiperralizm). Podobnie teoria nie ma żadnego odniesienia do czegokolwiek. Można jedynie grać przy pomocy pewnego rodzaju prowokacyjnej logiki, jak to np. uczynił z psychoanalizą Lacan, pokazując, że wszystkie interpretacje są możliwe.

Baudrillard ukazuje, iż w dyskursie konsumpcji występuje również pewien anty-dyskurs: podniosłemu dyskursowi materialnego dostatku towarzyszy zawsze krytyka społeczeństwa konsumpcyjnego³⁰ – a wyrazem tego jest w szczególności to, że reklama staje się często celową parodią reklamy. A zatem – społeczeństwo konsumpcyjne jest zarazem społeczeństwem, które demaskuje istotę konsumpcji. Wydaje się, że te stwierdzenia potwierdzają nasze przypuszczenie, wedle którego „świat życia codziennego” rozwarstwia się na „konfirmasiujący” *Alltagswelt* i „kontestacyjny” *Lebenswelt*. Ten ostatni właśnie „demaskuje istotę konsumpcji”. W *Alltagswelt* symulacja i kopiowanie wzorców stanowią przykłady czystej reprodukcji. Kod umożliwia ignorowanie tzw. obiektywnej rzeczywistości. Wszystko staje się symulacją, a co do tej Baudrillard definiuje jej trzy odmiany: po pierwsze, symulacja imitująca – dominowała w klasycznym okresie renesansu, utrzymywała widoczną różnicę między przedmiotem imitowanym a realnym; po drugie, symulacja produkcji – występowała przede wszystkim w dobie industrialnej, również zachowywała różnicę między przedmiotem i procesem wytwarzania; po trzecie, symulacja czasów współczesnych – w niej decydującą rolę odgrywa kod, reprodukcja przedmiotów. Zasada reprodukcji zawiera się w kodzie (np. siła robocza, tzn. robotnik jest również reprodukowany). John Lechte³¹ trafnie odczytuje myśl Baudrillarda, iż współcześnie reprodukcja obejmuje to, co stanowi obie strony równania w epoce industrialnej. Początkiem wszystkich rzeczy staje się teraz nie oryginalny przedmiot bądź byt,

³⁰ J. Lechte, *Panorama współczesnej myśli humanistycznej. Od strukturalizmu do postmodernizmu*, tłum. T. Baszniak, Książka i Wiedza, Warszawa 1999, s. 397-398.

³¹ Tamże.

ale formuła, zakodowane sygnały i liczby. A zatem – w reprodukcji początkiem jest zasada generowania, a nie generowany przedmiot, tedy możliwa staje się całkowita odwracalność: ostatni wyprodukowany „oryginał” może zostać dokładnie odtworzony. Tak więc nadszedł wiek symulaków. Hiperrealność przesłania różnicę między tym, co realne, i tym, co wyobrażone³². Symulacja – jak podkreśla autor *Ameryki* – polega na udawaniu, iż ma się to, czego się nie ma – wiąże się więc z nieobecnością³³. O ile przedstawienie wychodzi od zasady ekwiwalencji znaku i rzeczywistości (nawet jeśli ta ekwiwalencja jest utopijna), to symulacja wychodzi od utopii zasady ekwiwalencji, wychodzi od radykalnej negacji znaku jako wartości. Symulacja traktuje przedstawienie jako jedno wielkie *simulacrum*.

O postnowoczesności³⁴ pisze Baudrillard, że nie jest tylko patchworkiem, lecz także relatywizacją wszystkich systemów. W tej sytuacji rozwija się pewien rodzaj obiektywnej ironii, który można wyprowadzić z procesów ucieczki, przesady, proliferacji, relatywizacji wszystkiego przez wszystko... Na przykład w telewizji amerykańskiej zdarzenia same są tymi, które śmieją się na ekranie. Wszystko jest obecnie coraz bardziej w sytuacji zwielokrotnienia, proliferacji, neutralizacji, a są to procesy obiektywnej ironii. Jest to ironia zdarzenia samego – to pewien rodzaj gry. „Gra” nie jest całkowicie dowolna, wymaga wyboru konwencji, która istnieje poza porządkiem etycznym i psychologicznym. „Wejść w grę” oznacza wybrać immanencję znaków, wzajem do siebie odsyłających. A zatem – wszystko, co pozostało do zrobienia, to „gra kawałkami” i to jest ponowoczesność³⁵. Jest ona pewnym rodzajem nieuchwytywalnego uniwersum, gdzie rzeczy byłyby z pewnością aleatoryczne i gdzie wykroczyłyby poza historię. Hiperrealizm stanowi pierwszy ruch, w którym zaistniała gra z reprezentowaniem. Gra się w sposób parodystyczny z fotograficznym podobieństwem rzeczami, w które się już nie wierzy. Istnieją tylko tricki ze zwierciadłami. Sztuka i teoria – zdaniem Baudrillarda – coraz bardziej stają się modą w głębokim sensie tego terminu.

Ponowoczesna destrukcja znaczenia rodzi nihilizm, świadomość nieuchronnej obsceniczności – melancholię. Ten stan „ducha” nie podważa jednak wszelkich zasad moralnych. Otóż o moralności mieszkańców Stanów Zjednoczonych pisze Baudrillard, że jest ekologiczna

³² J. Baudrillard, *Procesja symulaków*, [w:] *Postmodernizm. Antologia przekładów*, R. Nycz (red.), Wydawnictwo Baran i Suszczyński, Kraków 1998, s. 175–189.

³³ Tamże, s. 177.

³⁴ *Gra resztkami. Wywiad z Jeanem Baudrillardem przeprowadzony przez Salvatora Mele i Marka Titmarshę*, [w:] *Postmodernizm a filozofia. Wybór tekstów*, S. Czerniak, A. Szahaj (red.), Wydawnictwo IFiS PAN, Warszawa 1996, s. 222.

³⁵ Tamże, s. 227.

i biologiczna – oparta na idei ochrony³⁶. Podstawą zaś pragmatycznej solidarności Amerykanów jest rodzaj paktu moralnego, powszechne poczucie obowiązujących zasad³⁷.

W rozwiniętym społeczeństwie konsumpcyjnym (charakteryzowanym wstępnie przez Marcusego i opisanym przez Baudrillarda) dominuje jednosferowa kulturowa motywacja ludzkich działań, a pochodzi ona z obszaru kultury techniczno-użytkowej i *Alltagswelt*. Podmiot, pozostając w *Alltagswelt*, traktuje wartości „ponadpraktyczne” (także estetyczne), jakby były one epifenomenami towarzyszącymi wartościom praktycznie uchwytnym, określającym system operacji podejmowanych w ramach „świata odczarowanego”.

Kultura (*Alltagswelt*) określa jednowymiarowy horyzont aksjologiczny, włączając go do antroposfery, w której nie ma już pozaludzkich czynników wartościujących. Stan oddzielenia od „kultu dzieł auratycznych” (w sensie W. Benjamina) rekompensuje zadomowienie artysty w „świecie rzeczy” (lub symulaków), spełnionym dzięki dominującej wartości „ekspozycyjnej” dzieł reprodukowanych. Myślenie „realistyczno-konformistyczne” dopuszcza jedynie możliwość metafory niekrytycznej, aprobującej *status quo*. Taki stan rzeczy stał się udziałem sztuki towarzyszącej *Alltagswelt*, sztuki apollinińskiej – aprobującej, oddanej Erosowi – jak powiada Marcuse – „afirmatywnej”, której towarzyszy „estetyka sukcesu estetyczności” (tego, co piękne, naiwne, klasyczne etc.).

W warunkach powszechnej reifikacji sztuka traci negatywną – wedle T. W. Adorno – zdolność do utopijnego wykraczania poza istniejące społeczeństwo. „Przemysł kulturowy” zastępuje kategorię odbiorcy artefaktów artystycznych „konsumentem sztuki”, a relacje międzyludzkie czyni uprzedmiotowiającymi.

Zastanawiając się nad tytułowym problemem szkicu: „zmierzch” czy „renesans” wrażliwości estetycznej? – musimy uznać, iż w *Alltagswelt*, będącym kulturowo-symbolicznym kontekstem ponowoczesnego społeczeństwa konsumpcyjnego wrażliwość estetyczna funkcjonuje jako metafora (przenośnia) „spontaniczna” w podanym uprzednio sensie³⁸. Przedmiot metafory (tu: wrażliwość) podlega złożonym procesom „zobojętnienia” – tedy jest on charakteryzowany za pomocą zdań (nośników metafory), które w sensie literalnym nie opisują wrażliwości, bowiem ta ustępuje miejsca racjonalności instrumentalnej

³⁶ J. Baudrillard, *Ameryka*, dz. cyt., s. 15.

³⁷ Tamże, s. 123.

³⁸ Metafora „spontaniczna” zbliża się w tym do tzw. metafory potocznej, iż jest wielokrotnie powtarzana, o stosunkowo wysokim stopniu konwencjonalności. Jej znaczenie jest rozumiane bez konieczności uzasadnień i odwołań do niemetaforycznych znaczeń składających się na nią wyrazów.

i *common sense*. Sztuka, oswoiwszy się ze zubożeniem (anestetyzacją) na wartości ponadpraktyczne, przyjęła postać hiperrealności lub uległa pauperyzującemu umasowieniu (pop-art). Zrównanie różnic bytowych między sztuką a *Alltagswelt* paraliżuje siły oporu sztuki³⁹. Estetyka pop-artu (*popular art* – L. Alloway, R. Hamilton) czyni zeń sztukę elitarną, ponieważ popularny („oczywisty”) jest jedynie jego aspekt ikonograficzny pochodzący z *Alltagswelt*, natomiast od perceptora oczekuje się zaakceptowania stanu dwuznaczności, nieokreślonych znaczeń. Pop-art (resp. neodadaizm) unaoczniał nam obszary wielkomiejskiego życia⁴⁰, interpretując je – stąd nasze stwierdzenie o komunikowaniu w trybie „metaforyczno-spontanicznym” – poprzez reprodukcję o charakterze plakatowym, fotograficznym i publicystycznym (np. dzieła R. Rauschenberga, J. Johnsa, R. Indiany, R. Lichtensteina, A. Warhola). Ten nurt działalności artystycznej można – jak sądzę – uznać za jeden z pierwszych autentycznych przejawów postmodernizmu. Najczęściej ponawianym zarzutem krytyków sztuki był brak w pop-arcie wyraźnego wskazania, czy artysta, przedstawiając „wizję świata” (ponowoczesnego), przyjmuje postawę ironicznego dystansu, czy też pełnej akceptacji. Konsekwencją malarską pop-artu był hiperrealizm (zwany także fotorealizmem), np. H. Kanovitz, R. Estes, M. Morley, D. Hanson, J. de Andrea, F. Gertsch. Hiperrealizm wykorzystał możliwości fotografii, na które zwrócili uwagę już dadaiści i surrealiści. W malarskich i rzeźbiarskich dziełach hiperrealistów doświadczenie *Alltagswelt* ulega ustawicznej relatywizacji i udziwnieniu, wywołując u widza z reguły przykre reakcje. Generalną zasadą tego nurtu jest efekt „wyobcowania” (nawiązanie do B. Brechta). Modelem dla obrazu hiperrealistycznego była fotografia lub diapozytyw, to zaś sprawia, że sztuka nie zdaje relacji o rzeczywistości, lecz o symulakrach – zgodnie z zasadą „wszystko jest prawdziwe” (J. Salt: „all is real”). Chodzi o przywrócenie wiarygodności malarstwa poprzez identyczność z konkretną fotografią, która należąc do najbardziej spopularyzowanych mass-mediów w znacznej mierze kształtuje naszą optyczną wrażliwość⁴¹. Postawa artystów – hiperrealistów wyklucza wszelki subiektywizm. Sam obraz jest przedmiotem, który ma wywołać szok poprzez ukazanie jakiejś konkretnej rzeczywistości. Podobnie jak w diagnozach Baudrillarda, w hiperrealizmie nie wiadomo, gdzie zaczyna się iluzja i kończy rzeczywistość. Banalność obrazów odpowiada naszym zdehierarchizowanym doświadczeniom wizualnym.

³⁹ J. Habermas, *Legitimationsprobleme im Spätkapitalismus*, Frankfurt a/Main 1973, s. 120.

⁴⁰ P. Krakowski, *O sztuce nowej...*, dz. cyt., *passim*.

⁴¹ Tamże.

Znawcy i krytycy neodadaizmu podkreślają, iż hiperrealizm stworzył nowe pojęcie „metaszuki”, zbliżając się tym samym bardziej do konceptualizmu niż tradycyjnie rozumianego realizmu czy naturalizmu. Aktualnie nastąpiło w pop-arcie [*Neue Sachlichkeit*] przesunięcie akcentu z samej przedmiotowości na iluzjonizm, doprowadzony do skrajnej postaci „iluzji iluzji”, a to daje – wspomniany już – efekt wyobcowania i udziwnienia.

Rekapitułując, można stwierdzić, że *object-art* (sztuka przedmiotu) rozwija się przez całe dwudzieste stulecie, przekształcając się od zasady *ready mades* Duchampa, a na *environment* kończąc⁴². Towarzyszący sztuce dyskurs ponowoczesny przyjmuje formę sugestywnych rozkazów – są raczej ewokacyjne niż demonstratywne. Orzekanie staje się zalecaniem; cała komunikacja ma charakter hipnotyczny, samouprawomocniający się.

⁴² Pod nazwą „environment” rozumiem wielorodzajową formę artystyczną całkowicie wypełniającą przestrzeń obejmującą publiczność.