



IGNACY SZCZENIOWSKI

(DOBRO)WOLNOŚĆ ZABAWY,

CZYLI O KULTURZE

I CYWILIZACJI W ASPEKcie

KONIECZNOŚCI

1 **ARIADNA NA NAKSOS**

SCENA UWIECZNIONA PRZEZ TYCJANA¹ JEST PEŁNA RUCHU, BARW I EMOCJI. OTO ARIADNA, PORZUCONA PRZEZ TEZEUSZA NA BRZEGU WYSPY NAKSOS, WYCIĄGA RĘKĘ KU ODDALAJĄCEMU SIĘ OKRĘTOWI KOCHANKA, KTÓREMU PRZECIEŻ NIEDAWNO URATOWAŁA ŻYCIE, KTÓRY OBIECAŁ JĄ POŚLUBIĆ, Z KTÓRYM WIĄZAŁA PLANY I PRZYSZŁOŚĆ. SPOGLĄDA JEDNAK JUŻ W INNĄ STRONĘ, NA ZBLIŻAJĄCY SIĘ ORSZAK DIONIZOSA, BOGA WINA. PATRZY ZE ZDZIWIENIEM NA ROZTAŃCZONE, RADOSNE, SWOBODNE POSTACI. WYDAJE SIĘ, ŻE TYLKO BACHUS KIERUJE SIĘ KU NIEJ, WYSKAKUJĄC Z RYDWANU, RESZTA – SATYROWIE, BACHANTKI – POGRAŻONA JEST W UCIESZNEJ ZABAWIE. NAWET SYLEN ODCZUWA JEJ SKUTKI.

Przyjrzyjmy się sytuacji Ariadny i zadajmy kilka kluczowych pytań. Jak się czuje? Z pewnością jest zrozpaczona, straciła cel i miłość. Jest także zaskoczona, być może przestraszona, zbliżającym się pochodem. Strach miesza się jednak z nadzieją na zmianę i na ulgę, na zapomnienie o swoim losie. Czy przystąpi do orszaku dionizyjskiego? To nie jest dobre pytanie. Przecież znamy odpowiedź. Podobnie jak w uchwyceniu *punctum* portretu Lewisa Payne'a, o którym pisał Roland Barthes², tak i tutaj znamy los uwiecznionej osoby – wiemy z kontekstu mitologicznego co się stanie. Choć obraz Tycjana zawiera w sobie scenę przejścia pomiędzy przeszłością a przyszłością, to nie są one jednak równoczesne, równoważne. Ariadna nie znajduje się w superpozycji, niczym kot Schrödingera. Nie jest bierna, związana prawami kosmologicznymi (nawet tak zawiłymi jak reguły równań kwantowych); jej dalszy los jest związany z decyzją. Mimo wszystko ważniejszym od „czy?” jest pytanie „dlaczego?”.

My, ludzie współcześni, patrząc na obraz Tycjana wolelibyśmy myśleć o Ariadnie jako o ówczesnym Robinsonie Crusoe (gdyby wyciąć $\frac{3}{4}$ obrazu od prawej strony, czy nie byłaby do niego podobna?). Nasza racjonalność zmusza nas do myślenia pragmatycznego, do zadawania pytań: co się z nią stanie, gdzie znajdzie pożywienie, jak przetrwa? W ten sposób orszak Dionizosa można potraktować jako wybawienie z praktycznych trosk, jako pewien sposób na zapewnienie sobie lepszej doczesnej przyszłości. Sądzę jednak, że gdyby skupić się na treści i znaczeniu tej figury symbolicznej, można z obrazu odczytać wiele więcej. Decyzja Ariadny z pewnością nie jest wyrachowanym krokiem ku zapewnienia sobie godziwego bytu. Nie jest związana z koniecznością przetrwania biologicznego. Decyzja dołączenia do Dionizosa i wstąpienia do orszaku pochłoniętego zabawą jest wolnym wyborem. Zabawa, o czym pisali Roger Callois i Johann Huizinga, w przeciwieństwie do obowiązków codzienności, jest dobrowolna. Zabawa jest źródłem kultury.

2 DUALIZM JAKO PROPOZYCJA EPISTEMOLOGICZNA

Tekst niniejszy jest próbą odtworzenia i przywrócenia pewnego dualistycznego ujęcia (uchwycenia) ludzkiego istnienia i działania w świecie.

cie, jednak w ramach szerszej konstrukcji konceptualnej, opartej przede wszystkim na dwóch pojęciach: dobrowolności i konieczności. Powyższy obraz (w szerokim sensie) został przytoczony jedynie jako ilustracja ambivalentnej sytuacji człowieka wobec tego, co musi i wobec tego, co może. Może posłużyć także jako metafora rozwijającej się w pracy refleksji, choć nie ukazana jeszcze w sposób pełny. Wspomniane pojęcia zostaną bliżej zdefiniowane w toku całej pracy. Każde z nich służy jako symbol odsyłający do kolejnego w danym porządku.

Traktowanie obrazów i źródeł jako pewnych metafor czy narzędzi w opisanu problemu, a nie tylko jako elementów wiedzy erudycyjnej, dotyczy się przede wszystkim jednego z dwóch głównych punktów oparcia dla niniejszej pracy, a mianowicie wnikliwej analizy Erica Doddsa⁵ na temat greckiej racjonalności i irracjonalności. Filolog klasyczny wskazał na obecność w kulturze antyku czterech rodzajów szału: telestycznego, profetycznego, poetyckiego i erotycznego oraz kolejno patronujących im bóstw: Dionizosa, Apollina, Muz i Erosa wraz z Afrodytą. Chciałbym zaznaczyć, że zgodnie z obraną metodą nie będę traktował wyżej wymienionych typów jako równoważnych. Przede wszystkim na dalszy plan przejdzie ostatni z nich. Choć pytanie o umieszczenie erotyki, miłości i pożądania w kontekście kategorii kultury i cywilizacji wydaje się być bardzo inspirujące, uważam tą tematykę za problem szczegółowy, wymagający oddzielnego tekstu. Po drugie – pojęcia telestyczności i profetyzmu chciałbym uzupełnić o bardziej szczegółowe rozróżnienie, obecne w ramach samego szaleństwa poetyckiego. Jest to rozróżnienie na natchnienie i inwencję, odkryte w refleksji nad sytuacją poety proszącego o pomoc Muzy. O tym jednak w dalszej części pracy.

Poprzez odwołanie się do myśli irlandzkiego profesora studiów greckich oraz „ojców” ludologii, Johanna Huizingi i Rogera Callois'a, chciałbym pokazać, w jak wielkim stopniu u podstaw określenia kultury i odróżnienia jej od kategorii cywilizacji leżą filozoficzne pojęcia dobrowolności i konieczności. Refleksja prowadzona będzie niejako paralelnie: z jednej strony na przykładzie metaforycznej charakterystyki rodzajów szału; z drugiej – poprzez opis dobrowolnej twórczości w zabawie oraz przymusowego działania w konieczności teleologicznej. W trzeciej i czwartej części tekstu postaram się zatem w sposób syntetyczny ukazać dionizyjski szal

telestyczny oraz kategorie natchnienia i ich rolę w kształtowaniu kultury poprzez stwarzanie sytuacji, w której święto staje się okazją do zabawy typu *ilinx*. Kolejno nastąpi próba porównania wyżej wymienionego. rodzaju szału oraz jego inicjacji do konstytutywnej cechy zabawy, jaką jest dobrowolność. W piątej i szóstej części przeciwstawię powyższej konstrukcji pojęciowej kategorię konieczności biologicznej i teleologicznej oraz jej narzędzia, jakimi są szal profetyczny i inwencja (wynaalazczość), które służą zachowaniu życia, czyli cywilizacji. Podsumowaniu zbudowanych ciągów pojęciowych i krótkiej próbie autokrytyki, dotyczącej głównie sztywności podziału na kulturę i cywilizację oraz trudności kategoryzacji pewnych przypadków granicznych, poświęcona zostanie siódma część. Na koniec postaram się poczynić kilka uwag o diagnozie, którą proponowane ujęcie stawia współczesnej kulturze i o wyzwaniach, jakie niesie.

Wcześniej jednak chciałbym zaznaczyć, że opisane w pracy ujęcie nie pretenduje do tłumaczenia struktury świata i tłumaczenia istoty aktywności ludzkiej. Myślę, że tytułowy dla tego fragmentu pracy dualizm lepiej jest nazwać „spojrzeniem” na świat historii i charakteru ludzkiego bycia w świecie niż stanowiskiem metafizycznym. Wskazany podział na konieczne i niekonieczne w aspekcie celowości wskazuje raczej na (co najmniej) dwa sposoby konstruowania, bądź odczytywania sensu w świecie, niż na strukturę bytów i relacji między nimi. Sądzę, że współczesna myśl kulturoznawcza i filozoficzna wyzwoliła się z okowów dualizmu ontologicznego, zarówno w sensie, jaki budowany był od czasów Platona⁴, jak i w tym, który wprowadził, czy też zaakcentował Kartezjusz⁵. Potraktujmy zatem zamieszczoną tu propozycję jako opis, nie tłumaczenie; jako wskazanie na sposoby ludzkiego postępowania, nie zaś ich wyjaśnienie.

Pomimo iż dychotomia kultury i cywilizacji w aspekcie konieczności ma pełnić funkcję zbliżoną raczej do opisu fenomenologicznego, należy uprzedzić o metodologicznej asymetryczności tego podziału. Przedmiotem prowadzonej tu refleksji kulturoznawczej i filozoficznej jest przede wszystkim zabawa i kultura. Cywilizacja jest kategorią określaną niejako wtórnie, w opozycji i kontraście do tych pierwszych. Pewnym stereotypowym sposobem myślenia jest teza, iż na temat charakteru działalności i wytworów ludzkich koniecznych do przeżycia więcej są nam w stanie powiedzieć nauki przyrodnicze niż filozofia. Pamiętać

należy jednak o historii obydwu tych domen umysłowej aktywności człowieka. Okoliczności, w jakich rodziła się filozofia, były znamienne, bo przypominały te, które sprzyjają narodzinom zabawy rozumianej tak, jak opisana w tej pracy. Myśl techniczna, nastawiona na skuteczność, stwarzała warunki dla myśli spontanicznej, nastawionej na mądrość. Podobieństwo filozofii i zabawy, niczym homogeniczność choroby i lekarstwa w kuracyjnej metodzie korybantów⁶, ukazane jest w toku całej pracy. Zasygnalizowanie jej w tym miejscu jest próbą wytłumaczenia się z obranego porządku budowania dychotomicznego opisu: najpierw zatem zabawa i kultura, potem konieczność i cywilizacja.

Przejdźmy więc do opisu treści szaleństwa telestycznego, do charakterystyki zabawy *ilinx*, czyli tego, co symbolicznie ukazane jest w prawej części dzieła Tycjana. Niczym orszakowi, który zajmuje dla siebie większą część przestrzeni i akcji w obrazie Vecellio, pozwólmy pierwiastkowi zabawy zdominować najbliższą część refleksji, by oderwać się od tego, co być musi, co wymaga naszej troski doczesnej.

3 SZAL TELESTYCZNY I KATEGORIA NATCHNIENIA

Orszak Dionizosa wyjęty jest z przestrzeni *profanum*, ale na swój specyficzny sposób, jakże różny od *sacrum* obecnego w stabilnych świątyniach innych bóstw, takich jak poświęcony Apollinowi przybytek w Delfach. Wydawać by się mogło, że szaleńczy korowód istnieje bardziej w przestrzeni niż w czasie, choć i czas wydaje się być pojęciem na tyle stałym, by stosować je do tego, co dzieje się w obszarze kultu boga wina. Dionizje, Wielkie i Małe, a także Lenaje oraz Antesterie⁷, były świętami ruchomymi, w dużym stopniu ich czas był warunkowany dojrzałością amfor z młodym winem. Miały przede wszystkim formy procesji, tańców i śpiewów, a w mniejszym stopniu charakter liturgicznego rytuału w całym swoim przebiegu odbywającego się w jednym „uświęconym” miejscu. Przestrzeń sakralna nie grała zatem zbyt wielkiej roli, a czas, choć niejako obecny „z zewnątrz”, także zanikał wobec tego, co działo się w orszaku.

A działo się wiele, choć raczej nie miało to formy „wydarzeń” jako strukturyzowanej pierwotnej jedności w rozumieniu Deleuze’a⁸, pomimo

iż rzeczywiście nie można powiedzieć, by taki sposób „zachowania” podlegał pewnym *modi*, takim jak jedność, wielość, całość itd. Obszar (wolę używać takiego określenia niż „przestrzeń”) stanowiła szaleńcza zabawa, śpiew patetyczny, ale przede wszystkim entuzjastyczny i pełen energii. Obok rytmu równie ważny był chaos związany z rozpierającym oszołomieniem i dzikim zachwytem nad zmieniającą się rzeczywistością. Muzyka była hałaśliwa, niemalże nieznośna. Zatem nie rytmiczność i harmonia były tutaj najważniejsze, ale głośna ekspresja:

*Chodźcie, bachantki, chodźcie wdziękinie
Tmolu, co złota strugami słynie,
Dyonizosa przy kotłów grzmocie
Ponurym pieśnią uczcijcie; krzykiem
Boga, co hucznej rad jest ochocie
Bawiąc i hucznym frygijskim rykiem⁹*

Podobnie taniec, transowy i żywiołowy, przepełniony energią towarzyszącą każdemu ruchowi w orszaku dionizyjskim, charakterem i genezą zbliżony był do orgiastycznych ewolucji czcicieli Kybele, choć nie towarzyszyło mu z zasady samookaleczanie.

Dodds pisze, iż taki rodzaj szaleństwa związany był z katartycznością¹⁰ – uwalnianiem emocji będącym uzdrowieniem z niepokoju towarzyszącego *profanum*. Szczególnie taniec miał być możliwością wyrażenia impulsów, hamowanych podczas codziennego życia, a poprzez to uzdrowieniem. Tak rozumiana wolność, swoboda miała na celu rozluźnienie, którego szczytem była *ekstasis*, czyli przemiana osobowości. Nie była to jednak przemiana będąca celem podmiotu, dążeniem kartezjańskiego „ja”. Oswobodzenie urzeczywistniało się w zabawie, która stanowiła niejako zatracenie „ja”. Najlepiej ujmuje to sam Dodds: *Radość, jaką Dionizos obdarzał ludzi, obejmowała szeroki zakres, od prostych przyjemności zwykłego chłopca tańczącego na natłuszczonych winem skórzanym workach, aż do ωμοφάγος xάρις ekstatycznych bachanalii. Na obu poziomach, a także na wszystkich poziomach pośrednich jest on Lysios, „Wyzwolicielem” – bogiem, który za pośrednictwem bardzo prostych środków, albo też środków bardziej złożonych, pozwala człowiekowi na krótki czas przestać być sobą, a tym samym wyzwala go¹¹.*

Mamy tu zatem do czynienia z dwoma rodzajami wolności. Z jednej strony jest to wolność do przyłączenia się do orszaku, wolność decyzji, którą chcielibyśmy przypisywać Ariadnie z obrazu Tycjana, czyli dobrowolność. Ważniejszym jednak rodzajem wolności realizującej się w świącie Dionizosa jest ta, która osiąga się w trakcie szaleńczej zabawy. Jest to właściwe wyzwolenie od trosk *profanum*, polegające na skrajnej swobodzie, nieskrępowaniu; uniezależnienie się od konieczności dalszego trwania, w sensie życia jako *bios*. Decyzja o oddaniu się tak rozumianemu szaleństwu to decyzja wyrażająca się w słowach: „dziś szczęśliwy”¹². Jest ona nierozsądna, ale nie znaczy to, że irracjonalna. Chodzi tu raczej o brak przezorności, zachowanie, które nazwalibyśmy nieodpowiedzialnym, bez-troskim, naiwnym. Jest to (dobro)wolne nie branie pod uwagę skutków swoich czynów, o ile oczywiście rozumiemy przez to przyczynowość długookresową, bo trudno mówić o relacji przyczynowo-skutkowej w samym trakcie oszołomienia teletycznego. Zarazem jest to jednak przewartościowanie związku swoich czynów z tymi skutkami, wykroczenie poza i ponad siebie.

Przewartościowanie owo można porównać do twórczości niezależnej lub mniej zależnej od woli niż ta związana z biologicznym i społecznym (ewolucyjnym?) popędem życia. Twórczość wiąże się z kategorią natchnienia, kluczową w uchwyceniu antycznego rozumienia szaleństwa poetyckiego¹³. Pomimo iż patronkami tego rodzaju szału były Muzy, wiele aspektów bardzo koresponduje z tym, co zostało powiedziane na temat zabawy dionizyjskiej. Przede wszystkim jest to wyzbycie się (części) siebie. W ten właśnie sposób poeta zwraca się do Muz – zadaje pytanie „co mam powiedzieć?”, bo sam nie wie; albo rezygnuje ze swojej wiedzy. Niczym śpiewak Demodok, musimy stracić albo porzucić część tego, co jest nam konieczne do „prawidłowego funkcjonowania” w świecie, aby tworzyć w sposób wolny. Właściwie „musimy” po to, aby „uzyskać”, coś, w czym wzniesiemy się ponad konieczność. W zasadzie jednak wcale nie musimy tego robić – możemy po prostu funkcjonować, aż do śmierci biologicznej.

4 O KULTURZE JAKO (DOBRO)WOLNOŚCI ZABAWY

Nie sposób nie zauważyć podobieństwa teledystycznego uniesienia do zabawy typu *ilinx*. Aktywność rozrywkowa człowieka polegająca na wprowadzaniu się w stan oszołomienia, upojenia, próby panowania nad adrenaliną, które często i tak kończą się ogarnięciem poprzez szaleńczą energię, stanowi istotny element z jednej strony ludzkiego bycia w świecie, z drugiej zaś – wykraczania poza siebie i świat. Trans oczywiście może mieć zarówno charakter indywidualny (jak np. „kręcenie się”), jak i zbiorowego upojenia¹⁴. Wynika to z potrzeby ekspresji, uwolnienia tkwiących w człowieku impulsów, podobnej do tej towarzyszącej bachantom w orszaku Dionizyjskim. Realizacja owej potrzeby jest jednak ukierunkowana poprzez wymogi racjonalności praktycznej (codzienności) na konkretny czas, a okazje do niej są, albo raczej usiłują być, regulowane przez różne konteksty praktyczne (m.in. instytucjonalne, polityczne, gospodarcze).

Okazją do zabawy jest święto. Dzieje się tak dlatego, że pomiędzy tymi dwoma kategoriami pochodzącymi z jakże różnych porządków istnieje wiele podobieństw nie tylko genetycznych, ale także co do charakteru, jak i treści wykonywanych oraz przeżywanych czynności. Przede wszystkim – tak jak święto stanowi wyłom w czasie *profanum*¹⁵, tak i zabawa stanowi wyłom w codziennej, niemalże linearnej strukturze czasu. Nie istnieje ona w porządku obowiązków czy też czynności stricte praktycznych, ale niejako „pomiędzy” jego odcinkami. Czas zabawy jest czasem niewymiernym; widać to m.in. w świadectwach dzieci (a czasem dorosłych) brzmiących: „o, tak szybko minęło”, „zagapiłem się, tak mnie wciągnęło”. Zabawa jest angażująca, choć usiłujemy wpisać ją w nasz codzienny plan dnia. Sądzę jednak, że skuteczniej dają się w nim umieścić *agon*, *alea* i *mimicry* niż *ilinx*. Wyjątek stanowi, być może, współczesna praktyka „oszołomienia” w klubach i dyskotekach, ale o tym w końcowej części pracy. Jan Grad w tekście *Zabawa jako zjawisko kulturowe* pisze o pewnym przewartościowaniu porządków intencjonalnych w czasie święta, sugerując, że świadomość społeczna zwraca się wtedy ku określonym wartościom światopoglądowym realizowanym w obyczajach, zamiast ku, jak on to nazywa, praktyce materialnej¹⁶. Obok powyższego istnieje jeszcze szeroki wspólny aspekt genetyczny, związany z tworzeniem się świąt u zarania myślenia

magicznego i kształtowanie się właśnie czasu *sacrum* w formie zabawy; nie miejsce tu jednak na szerszą analizę tego tematu.

Zabawa typu *ilinx* ma moim zdaniem wyjątkowy charakter. Istnieje pewien paradoks wydzielania się czasu *ilinx* z czasu codzienności, podobny do tego, w jaki sposób wydziela się orszak dionizyjski z przestrzeni powszechności. Z jednej strony racjonalność praktyczna usiłuje „wtłoczyć” szaleństwo w ramy i reguły biologicznego i społecznego porządku świata. Z drugiej jednak – treść rytuału dionizyjskiego, treść *ilinx* (o ile można w ogóle ją określać w sposób predykatywny) wymyka się kategoriom czasu i przestrzeni, które przecież tak długo w naszej zachodniej kulturze funkcjonowały jako epistemologiczny gwarant stabilnego i uporządkowanego świata¹⁷. W *agon*, *mimicrach*, a także, choć w mniejszym stopniu, w *alea* kategorii wyodrębnienia i ujęcia w normy odgrywają dużo bardziej istotną rolę niż w przypadku *ilinx*. Ostatni ze stanów, jeśli potraktować je jako sytuacje percepcyjne, wymyka się możliwości konceptualizacji i stoi niejako na granicy tego, jak grę i zabawę chcieliby rozumieć Callois i Huizinga.

Sądzę bowiem, że kluczem do zrozumienia *ilinx* jest dostrzeżenie w niej braku czy też osłabienia celowości intencjonalnej. Nie kierujemy uwagi na obraz przedmiotu (w sensie poznawczym) i próbę jego naśladownictwa, jak w *mimicrach*. Nie chodzi także o cel w postaci realizacji ambicji zwycięstwa, jak w *agon*. Chodzi raczej o czucie, niepropozycjonalne przeżywanie otaczającej sytuacji i własnego stanu. Świadczą o tym okrzyki wydawane przez bawiących się w karuzelę albo „kręciołka”, brzmiące: „super”, „ale fajnie”. Taki charakter notacji językowej jest raczej performatywny i ekspresyjny niż opisujący proces myślenia dyskursywnego (jak np. komentarze co do zasad albo zakończenia gry o formie *agon*). W całym powyższym sensie *ilinx*, jak i szaleństwo dionizyjskie, są realizacją wolności od (formy) przedmiotu poznania w najszerszym wymiarze. Wskazując na sens *ilinx*, można by powiedzieć, że im mniej intencjonalności, tym więcej zabawy, choć byłoby to duże uproszczenie tej kategorii. Jest to więc realizacja wolności „od”, nie tylko w wymiarze celowości koniecznej do przeżycia (o czym w dalszej części tekstu), ale także od uwikłania w epistemiczną zależność od przedmiotu.

Aby uczynić powyższą refleksję pełną i przejść od metafory szaleństwa dionizyjskiego, poprzez naturę S, do uchwycenia wolności w zabawie

jako kultury, należy uczynić jeszcze jeden krok. Pojęciu kultury nie wystarczy bowiem wolność „od”, potrzebny jest jeszcze pierwiastek twórczy, ukazanie nie tylko ucieczki, ale i spektrum możliwości. Potrzebne jest uchwycenie wolności „do” i choć ta może istnieć jedynie w opozycji do konieczności przeżycia (w szerokim tego słowa rozumieniu). Wolność „do” gwarantuje jednak wybór, umożliwia decyzję. Dobrowolność jest konstytutywną cechą zabawy¹⁸. Decyzja o zaburzeniu intencjonalnej celowości ku przeżyciu i ku przedmiotowi jako środkowi do uzyskania jakiegoś celu jest dobrowolna i sądzę, że w tym właśnie aspekcie – przekraczania siebie – realizujemy zarówno wolność „od”, jak i wolność „do”. Świat codziennej praktyki zmierzającej ku przeżyciu biologicznemu i społecznemu oferuje nam o wiele mniej możliwości niż świat zabawy. Oczywiście, w jednym i drugim przypadku istnieje twórczość, inna jest jednak jej skala i jakość. W tym drugim bowiem nie jesteśmy tak mocno uwikłani w formę tworzenia czegoś nowego. Zabawa przypomina natchnienie, czyli sytuację poety, który otrzymał odpowiedź na pytanie „co?”, ale nie od praktycznego świata codziennych obowiązków, lecz niejako ze sfery poza „ja praktycznym”, poza kontekstami. W wielkim stopniu twórczość kulturowa rozpatrywana jako rodzaj zabawy przypomina mistykę. Niepropozycjonalne, niecelowościowe, niedyskursywne zrozumienie i ekspresja dają o wiele większą „ilość” możliwości czy „szans” na *novum*.

Proponuję zatem, aby ten specyficzny rodzaj natchnienia, powiązany z twórczością, wolnością „od” i dobrowolnością, nazwać kulturą. Kultura jest, jak mówił Johann Huizinga, funkcją sensowną¹⁹, czy raczej powiedziałbym – sensotwórczą, jeśli przez sens rozumie się coś więcej niż celowość konieczną dla *bios*, formułowaną w sądach i wyrażaną w zdaniach spełniających wymóg pragmatycznej definicji prawdy. Jest raczej tworzeniem, a zarazem przeżywaniem sensu, czyli niepropozycjonalnym stanem poznawczym. W tym ujęciu zachwyt nad obrazem, udekorowanie posiłku, wspólne wykonywanie dzieła muzycznego, a może nawet relaks nad książką należą do obszaru kultury. W każdym z tych aktywności jest bowiem coś, co wymaga zatracenia swojego pragmatycznego ja, ale zatracenie to jest dobrowolną aktywnością twórczą ustanawiającą nowy sens.

5 SZAŁ PROFETYCZNY I KATEGORIA INWENCJI

Wróćmy na ziemię. Spójrzmy teraz na opozycyjną wobec dotychczasowego ujęcia sferę codziennego (prze)życia oraz potrzeby zachowania ciągłości egzystencji swojej i gatunku. Jednak zanim nastąpi próba filozoficznej analizy konieczności i celowości tego, co prowizorycznie można nazwać *profanum*, znów posłużmy się dwoma metaforami, a zarazem dwoma narzędziami realizacji zabezpieczenia przyszłości człowieka. Co może się wydać paradoksalne, pierwszą jest szaleństwo profetyczne, drugą zaś warsztat, to jest umiejętności poety. Rola w życiu człowieka tego, na co wskazują figury symboliczne inwencji i wyroczni, jest radykalnie odmienna niż rola tego, co oznacza szal telestyczny i kategoria natchnienia.

Chciałbym zaznaczyć, że za paradygmatyczny przykład obecności profetycznego rodzaju szaleństwa w świecie antyku uważam działanie wyroczni w Delfach i na nim zamierzam się skupić. Obok wyroczni, jaką była Pytia, Dodds wskazywał jeszcze na dwie formy, w jakich ucieleśniał się szal apolliński: wieszczanie (związane z wizjami przepowiadanie przyszłości wobec wszystkich, głównie w miastach) oraz brzuchomówstwo (związane z transem przepowiadanie na życzenie prywatne, głównie na usługach bogatych obywateli)²⁰. Myślę, że pomimo pewnych różnic zarówno zasadnicza funkcja, jak i forma szaleństwa profetycznego pozostaje podobna.

Celem pobytu w Delfach (bądź słuchania wieszczek i brzuchomówców) było zdobycie wiedzy o przyszłości. Był to zarówno cel ogarniętej apollińską ekstazą wyroczni, jak i tego, który przychodził do niej w potrzebie. Niezależnie od tego, czy trans Pytii był opętaniem przez boga, czy też bardzo silną autosugestią, bądź odurzeniem chemicznym, zawsze przepowiednie konstruowane były według zasad inteligentnego dyskursu, w którym treść w większym lub mniejszym stopniu zdeterminowana była oczekiwaniami proszącego o radę, wagą (prestżem) jego sprawy i tym, czego ona dotyczyła – czyli w gruncie rzeczy bardzo praktycznymi sprawami. Chodziło przecież o uzyskanie informacji, przekazu dotyczącego rzeczywistości, niezależnie od tego, w jak skomplikowanej miał on być formie. Choć opętanie profetyczne na pierwszy rzut oka przypominało natchnienie poetyckie:

*I natchnienie z wieszczaniem w bliskim są stosunku
Bo gdy bóg ten w człowieka wstąpi...
Sprawia, że szaleńcy zdjeci przyszłość obwieszczają.*²¹

to jednak nastawione było na uzyskanie treści skonceptualizowanej i ujętej w słowa, w przeciwieństwie do treści odczuwanej i przeżywanej w trakcie szału dionizyjskiego.

Informacja bowiem, którą niosła wróżba, musiała być przede wszystkim skuteczna (przynajmniej w założeniu – historia Krezusa pokazuje, iż nie zawsze tak było). Uważam, że przybytek w Delfach, w przeciwieństwie do orszaku w trakcie Dionizji, był obszarem mocno sfunkcjonalizowanym i zrytualizowanym w formalnym sensie tych określeń. Sam szal profetyczny był dostępny jedynie nielicznym, można powiedzieć, że stanowił dość elitarny stan. Jednak wpływ uzyskanych w jego trakcie wiadomości decydował o życiu nie tylko indywidualnych jednostek, ale całych społeczności, i to nie wyłącznie Greków, ale także Egipcjan, Lidyjczyków i wielu innych. Przywódcy antycznych narodów udawali się do Delf po radę w kluczowych politycznych, gospodarczych i militarnych kwestiach. Jednym słowem – wyroczni apollońskiej radzono się jak przetrwać, jak zapewnić sobie i innym pomyślność. Ośrodki profetyczne były na trwałe wpisane w mapę struktur gwarantujących przetrwanie jednostki i cywilizacji. Ich główną rolę, jak i sam cel transu profetycznego można by streścić w słowach: „jutro bezpieczny”.

Nie inaczej miała się rzecz z samą świątynią delficką jako miejscem w przestrzeni. Stanowiła ona punkt w porządku doczesnym, zwykłym, choć kluczowy, to jednak pozwalający się zorientować w przestrzeni świata antycznego i to nie tylko tego geograficznego, ale także politycznego. Omfalos, jako środek ziemi, „pępek świata”, stanowił podstawę porządku uniwersum, był gwarantem jego stałości, a zarazem stabilności społecznej. Funkcja świętości istniała w owym *axis mundi* na równi z funkcją stabilizującą przestrzeń i czas, w przeciwieństwie do orszaku Dionizosa i zabawy, które ten czas rozbijały. Miejsce to z konieczności wpisane było silniej w porządek kosmogoniczny, a zarazem teleologiczny, niż wymykająca się temu kontinuum feeria szaleństwa telestycznego.

Dlatego właśnie uważam, że Delfy jako znacznik orientacji, a sam szal profetyczny jako metoda zadbania o przyszłość, były w większej mierze narzędziami służącymi pomyślnemu przetrwaniu cywilizacji niż obszarem w pełni wolnej twórczości kulturowej. Nie jest to twórcze uchwycenie sensu w *zoe*, ale sposób funkcjonowania w *bios*²². Aby jeszcze lepiej ową opozycję zilustrować, posłużmy się drugą metaforą i powróćmy do przykładu naszego poety antycznego zatracającego się w tym, co Dodds nazywa szalem poetyckim. Jak zostało wspomniane, zadaje on Muzom pytanie o treść, pytanie „co?”. Jest to pytanie o sens nieskonceptualizowany, na którym polega twórczość. Poeta nie pyta bowiem „jak?”²³, nie pyta o metodę przekazania natchnionej treści, bo sam posiada sposób jej artykulacji, a jest nim jego warsztat, inwencja, czy też wynalazczość, rozumiana jako umiejętność oraz wiedza co do poszukiwania i odnajdywania skutecznych dróg funkcjonowania w świecie biologicznym i społecznym, a zatem także językowym.

Uwikłani w konieczność świata „doczesnego” potrzebujemy takich dróg, takich metod. Można zaryzykować stwierdzenie, że tak jak ponadludzkie natchnienie realizujące się poprzez wolność w zabawie jest źródłem kultury, tak profetyzm i inwencja są kategoriami związanymi z tym, co nieuchronne i niezbędne, a mianowicie, że trzeba sobie jakoś w tym świecie poradzić. Są one odmianami drugiej, obok kultury, strony proponowanego dualistycznego ujęcia, która stanowi niejako konsekwencję uwikłania człowieka w konieczność teleologiczną – ale o tym w następnym rozdziale.

6 O CYWILIZACJI JAKO KONIECZNOŚCI PRZEŻYCIA

W opozycji do wyzwolenia i swobody, zobrazowanych w metaforze szaleństwa telestycznego, stoi uwiązanie człowieka w konieczności swojego przetrwania zarówno jako jednostki, jak i jako gatunku. Chodzi tu o trwanie praktyczne i skuteczne, nie o nieśmiertelność rozumianą przez kategorię ponadczasowości w kategorii *zoe*. Nie jest to także przetrwanie w sensie zachowania w historii pamięci o czynach, bądź samych dzieł kultury, niczym symboliczny pomnik w *Ad Melpomenem musam* Horacego²⁴.

Takie przetrwanie gwarantuje, moim zdaniem, natchnienie. Fenomen, który będę tu nazywał koniecznością przeżycia, ma bardziej doczesny i pragmatyczny charakter.

Władysław Krajewski, zestawiając szereg pojęć czy sposobów rozumienia konieczności, wskazuje m.in. na kategorię konieczności teleologicznej²⁵ i właśnie taką chciałbym się tu posługiwać. Pisząc o uwikłaniu człowieka w przymus przeżycia mam na myśli kategorię, którą nazywa on koniecznością immanentno-teleologiczną, obejmującą: [...] *wszystko, co dzięki działaniu czynnika celowościowego (na ogół – siły życiowej) służy przeżyciu osobnika i jego reprodukcji*²⁶. Należy jednak podkreślić, że nie chodzi tu tylko o przeżycie biologiczne, ale także społeczne, czyli np. niezbędną w dzisiejszych czasach umiejętność poruszania się w kontekstach instytucjonalnych. W tym sensie konieczność teleologiczną w odniesieniu do działalności człowieka, czyli służącą realizacji obranych celów, można uznać za pochodną immanentnego „zobowiązania” wobec przetrwania jednostki i jej potomstwa. Oczywiście, na niskim poziomie konieczność ta obejmuje m.in. realizację podstawowych potrzeb fizjologicznych i plemiennych, jednak na bardziej zaawansowanym etapie można włączyć w nią także m.in. potrzebę budowania struktur politycznych czy nawet konstruowania porządków norm moralnych (np. europejska skłonność etyczna do dążenia ku temu jak powinno być, ku idealnemu społeczeństwu). Wszystkiemu, co umożliwia nam funkcjonowanie w świecie przyrody i języka, a zarazem większości tego co nam je ułatwia, musimy się z konieczności poświęcać; nie mamy większego wyboru.

Do tej pory starałem się unikać słowa „ewolucja”, jako iż jest to pewien termin-wytrych, za pomocą którego można sporo pokazać, ale zarazem zostać umieszczonym w pewnym porządku światopoglądowo-ideologicznym (zwłaszcza jeśli pierwszą i jedyną postacią, jaką się z tą kategorią kojarzy, jest Karol Darwin, a nie pamięta się o takich myślicielach, jak np. Pierre Teilhard de Chardin). Należy się jednak kilka słów wyjaśnienia, gdyż, moim zdaniem, określenie „konieczność ewolucyjna” nie do końca obrazuje proponowane tu spojrzenie. Z pewnością prosty, czy też „naiwny” ewolucjonizm nie stanowi zagrożenia dla refleksji humanistycznej nad zagadnieniem konieczności. Trudno bowiem uznać, że nie tylko życie gatunku, ale także jednostki regulowane jest jedynie przez nieskomplikowane mechanizmy dobo-

ru naturalnego, czy też skierowane jest wyłącznie na udoskonalanie się życia na Ziemi. Takie wytłumaczenie nie jest satysfakcjonujące i abstrahować będę w tekście od celowości ku doskonałości (jest to osobne, szersze zagadnienie). Z drugiej jednak strony subtelna odmiana ewolucjonizmu może służyć do wytłumaczenia niemal wszystkiego. Zawsze można powiedzieć, że podane wcześniej przeze mnie przy omawianiu kategorii kultury przykłady, jak zachwyt nad obrazem czy odpoczynek przy książce, są wysoce wyspecjalizowanymi mechanizmami zachowania zdrowia fizycznego i psychicznego osobnika, aby lepiej mógł spełniać swoją funkcję ewolucyjną. Myślę, że takie redukcjonistyczne ujęcie, wykluczające opisaną wcześniej (dobro) wolność, jest niesłuszne, a cały niniejszy tekst stanowi poniekąd argument w tej sprawie.

Jakkolwiek realizację potrzeb fizjologicznych można zredukować do nieświadomej konieczności ewolucyjnej, tak konieczność teleologiczną, zarówno w sensie przymusu realizacji celów pośrednich, jak i celu ostatecznego, zachowania ambicyjne, związane z władzą, czy też wspomnianym poruszaniem się w kontekstach społecznych, wymykają się takiemu ujęciu. Realizacja planu zakłada bowiem świadomość i celowość pośrednią. Chociaż konieczne jest, abyśmy przeżyli, to wybór środków ku temu z tak szerokiego spektrum jest intencjonalny. Obranie celu w konieczności immanentno- bądź zewnętrzno-teleologicznej jest świadome i poznawcze. Zakładałam zatem pewien rodzaj wolności w rozpoznaniu możliwych dróg realizacji konieczności przeżycia, a także w samym wyborze. Sądzę jednak, że nie jest to wolność w rozumieniu kulturotwórczym, a raczej racjonalny i dyskursywny proces decyzyjny, który przypomina mechanizmy rozumowania określające najlepszy wybór ze środków dostarczonych przez coś – na wzór indeterministycznego generatora istotnych względów, opisanego przez Daniela Dennetta²⁷.

Wracając do rozważań kulturoznawczych i ludologicznych, warto wskazać, że przeżycie wymaga powagi, w sensie co najmniej „zdrowego rozsądku”. Nie chodzi tu zatem o powagę w rozumieniu braku uśmiechu – ten może uratować życie i z pewnością nieraz tak się działo – ale raczej o nie pozwalanie sobie na zatracenie się w szale, redukcji intencjonalności, „oddania” części siebie. Zatem *par excellence* powaga życia ku przetrwaniu wyklucza zabawę typu *ilinx*, a sugeruje raczej pracę, wysiłek odtwórczy,

ale i pomysłowość (w takim spojrzeniu pozostałe formy zabawy, np. *agon*, można nazwać edukacją skierowaną ku przetrwaniu). W konieczności teleologicznej skierowanej ku przetrwaniu nie ma miejsca na nierozsądne, lekkomyślne działanie. Jak już wspomniałem, nie wynika to z determinizmu ontologicznego czy etycznego (jak np. u Platona), których nie chciałbym tu zakładać, ale z praktyki funkcjonowania we współczesnym świecie. Nie dotyczy to jedynie mentalności mieszkańców wielkich miast, gdzie istnieją mocne ku temu przykłady, ale także terenów pozamiejskich, gdzie trzeba brać pod uwagę opinie innych, stereotypy i zabobony oraz oczywiście same warunki przestrzenne (np. odległość do najbliższego szpitala czy szkoły). Określenie „racjonalny” wydaje się zatem za wąskie dla opisu zachowania wymaganego przez konieczność teleologiczną; lepiej mówić „rozsądny”.

Biorąc pod uwagę całość zagadnienia opisanego w dwóch ostatnich rozdziałach, wszystko to, co w praktyczny sposób służy realizacji konieczności teleologicznej, a zarazem samo jest konieczne, proponuję nazwać cywilizacją. Jest ona niezbędną działalnością zapewniającą biologiczne i społeczne przetrwanie oraz dorobkiem tej działalności. Funkcjonujemy w cywilizacji, a tworzymy w kulturze. Żyjemy z konieczności w tej pierwszej, ale możemy także żyć w tej drugiej. Cywilizacja w epistemologicznym sensie oznacza przywiązanie do formy, do określenia treści, bo tylko taka może być skuteczna (i możliwa do powtórzenia przez więcej niż pojedynczego osobnika!) metoda.

7 DUALIZM „DOBROWOLNE / KONIECZNE”

A INNE PODZIAŁY I KONTROWERSJE

Pojęcie zabawy, a zwłaszcza *ilinx*, jest niezwykle wartościowym symbolem służącym do zobrazowania relacji pomiędzy dobrowolnością kultury i koniecznością cywilizacji. Nie służy bowiem do otrzymania konkretnego produktu, środka i narzędzia do zachowania bytu jednostki i społeczności. Jest bezproduktywna, co nie znaczy, że nietwórcza. Wręcz przeciwnie, poprzez wolność umożliwia szczególną twórczość, tę związaną z nieuchwytnym sensem. Zaskakujące jest, iż niezależnie od całej przedstawionej

powyżej argumentacji, a zarazem pomimo szeregu kontrowersji, proponowany podział może jawić się także jako intuicyjny. Sugeruję zatem podsumować proponowane ujęcie poprzez dwa ciągi pojęć:

Zabawa – twórczość – natchnienie – kultura – niekonieczne (– święte?)

jako przeciwieństwo wobec:

praca (...) – rzemiosło – inwencja – cywilizacja – konieczne (– pospolite?)

Jak cała praca, tak i schemat ten jest jedynie opisem, wskazaniem na dwa obszary ludzkiego istnienia, a zarazem dwa rodzaje nastawienia poznawczego podmiotu. Tak jak metafora szału teletycznego nie służy tłumaczeniu natury zabawy *ilinx*, a jest jedynie pewnym pryzmatem pozwalającym, by samemu doświadczyć jej natury, tak proponowana dualistyczna optyka pretenduje do opisu fenomenologicznego bycia człowieka w świecie i wykraczania poza niego.

Chciałbym poczynić kilka uwag na temat struktury powyższego schematu: tego, co w nim jest zaznaczone z asercją, tego, co stanowi jedynie pewną opcjonalność i tego, czego w nim nie ma. Po pierwsze, kwestia umieszczenia w nawiasach opozycji „święte” a „pospolite”. Choć w toku całej pracy szeroko posługiwałem się pojęciami *sacrum* i *profanum*, to użyte one były przede wszystkim w rozdziałach poświęconych metaforycznym obrazom kultury-wolności i cywilizacji-konieczności, a nie określaniu ich samych. Nie mam tyle pewności, by włączyć te dwie kategorie do samego opisu proponowanego dualizmu. Wiąże się to bowiem ze sferą religijności *par excellence* i świeckości, w rozumieniu spraw, w które (teoretycznie) wiara nie ingeruje. Istnieje trudność w określeniu, czy kategorie „święte” i „pospolite” są przystawalne do dychotomii „kultura – cywilizacja”, a objawia się to w kilku punktach. Przede wszystkim klasyczna teleologia związana była ze światopoglądem religijnym²⁸. To, co nazwano tutaj koniecznością, często było łączone z ontologicznym porządkiem przyczynowym, na którego początku (a często także na końcu) znajdował się Absolut. Wystarczy wspomnieć tylko nurt klasycznej filozofii realistycznej z jego głównymi przedstawicielami w postaciach Arystotelesa i św. Tomasza z Akwinu. Jakkolwiek istnieje pewna paralela pomiędzy omawianymi dwoma stronami ludzkiego istnienia a kategoriami *profanum* i *sacrum*, tak szczególnie to ostatnie przejawiać się mogą zarówno w postaci liturgiczno-kultycznej (np. wielkie religie świata),

jak i – nazwijmy to – ateistyczno-strukturalnej (np. technokracja, ruchy ekologiczne, pro-zwierzęce), gdzie istotną rolę gra nieteistyczny obiekt czci (szacunku?), przy czym ma on właściwości boskie (np. towarzyszy mu odczucie *numinosum*). Z drugiej strony same przykłady często mają ambiwalentny charakter, czego przykładem jest m.in. wspomniana świątynia w Delfach, mogąca być interpretowana zarówno w kategoriach *sacrum*, jak i czysto funkcjonalnych.

Dużo prościej sprawa wygląda z odrzuceniem w proponowanym ujęciu podziału na materialne i niematerialne (duchowe). Jasnym jest, że i przedmioty materialne, i (uznane) obiekty nie posiadające takiego charakteru (energetyczne, duchowe, mentalne?) mogą przekraczać granicę pomiędzy powyżej zarysowaną cywilizacją a kulturą i to w sposób wielokrotny, obustronny i często nagły. Główną rolę odgrywa tu bowiem znaczenie przypisywane do przedmiotu. Chyba najlepszym przykładem jest kategoria semioforów, opisana przez Krzysztofa Pomiana²⁹ jako klasa przedmiotów obdarzonych znaczeniem, reprezentujących pewną ideę czy koncept. Ponadto sama idea może służyć w jednym momencie uchwyceniu sensu, w drugim zaś – skuteczności wprowadzenia jakiegoś projektu w życie. Podobnie obraz w pierwszej chwili może stanowić przedmiot kontemplacji, w następnym momencie zaś służyć jako podpałka do pieca. Skrajnym przykładem jest otaczający nas świat przyrody, który zamiennie jest obiektem afirmatywnego, empatycznego poznania lub obfitym magazynem surowców służącym celom praktycznym.

Nie sądzę również, że ujęcie zobrazowane przez schemat podany na początku tego rozdziału powinno być uwikłane w stereotypowy wybór pomiędzy pragmatyzmem a moralnością działań ludzkich. Pomijając dyskusyjność tej dychotomii, należy zwrócić uwagę, iż moralność wcale nie musi iść w parze z kulturą w sensie ujętym w tej pracy. Być może zarówno pragmatyzm, skuteczność, jak i moralność należą wyłącznie do porządku określanego tu mianem cywilizacji. Z drugiej strony, by posłużyć się już przywoływaną metaforą obrazu Tycjana, jednym z celów włoskiego malarza była podobno krytyka moralności pogańskiej, a właściwie jej rzekomego braku, poprzez odpowiednie uwiecznienie orszaku dionizyjskiego. A przecież szaleństwo teletyczne było pierwotnie lekarstwem na cierpienie i ból świata, było czymś dobrym dla człowieka, a z kolei sensy do-

świadczane w trakcie oszołomienia wykraczały poza kategorie dobra i zła. Po trzecie wreszcie, czy wyjście z porządku konieczności, z pragmatyzmu cywilizacyjnego oznacza od razu nadobowiązkowość, supererogację czy altruizm?

Istnieje jeszcze szereg zestawień pojęciowych będących przedmiotem badań studiów humanistycznych, które to dychotomie można byłoby poddać pod dyskusję w kontekście proponowanego ujęcia, sądzę jednak, że zbyt mało jest tu miejsca na takie rozważania. Dlatego chciałbym teraz przejść do kilku wybranych kontrowersji związanych z omawianym rozumieniem zabawy, kultury i cywilizacji, czyli do tego, co w schemacie jest, a co może (i powinno) zostać poddane krytyce.

Na początku trzeba wspomnieć, iż na pierwszy rzut oka podział na cywilizację jako to, co konieczne i kulturę jako działanie (dobro)wolne przypomina trochę freudowskie ujęcie problemu. Z tej perspektywy kultura nie może służyć jako podmiot narzucający zachowanie hamujące popędy, jako że przez to sama stałaby się środkiem realizacji możliwości przetrwania w świecie jednostkowym i społecznym. Według Freuda stanowi ona w pewnym sensie źródło cierpień poprzez oponowanie naturalnym prawom konieczności. Kultura rozumiana jako dobrowolna, a ujęta za pomocą metafory zabawy, jest wyzwoleniem, niejako przewartościowaniem porządku popędów, a nie nałożeniem na nie kagańca. Pokazuje to szczególnie odmienny sposób ujmowania zabawy przez Huizingę i Callois. Zgodnie z freudyzmem zabawa służy łagodzeniu siły wrażeń związanych z przeżyciami i popędami poprzez afirmację zasady rzeczywistości i przeciwstawienie jej zasadzie przyjemności, która w pierwszych momentach inicjuje zabawę³⁰. W ujęciu wczesnej psychoanalizy dzieci w zabawie starają się zostać „panami sytuacji”, zapanować nad nieprzyjemnością. Zupełnie inaczej jest w kulturze ujętej jako wyrwanie się (przynajmniej na chwilę) z porządku przyrodniczego. Tutaj z definicji nie można w pełni kontrolować napływających i w pełni przeżywanych sensów. Ujęcie proponowane w tej pracy nie jest zatem ujęciem psychoanalitycznym w klasycznym rozumieniu tej teorii.

Ewentualny zarzut określonego charakteru ideologicznego, to zarzut dla teorii, której można bronić, ale można ją też uznawać bądź nie. Dużo istotniejsze są dwa kolejne, bo dotyczą metodologii. Z pewnością powyższa

próba opisu dwóch obszarów istnienia ludzkiego boryka się z problemem nieostrości pojęć przy jednoczesnej zbyt wielkiej sztywności podziału. Z tego powodu praca niniejsza przypomina raczej esej filozoficzno-kulturoznawczy, niż tekst *stricte* analityczny. Ową trudność pokazuje m.in. kontrowersyjne umieszczenie kategorii pracy poza porządkiem kulturowym, jest to jednak konsekwencja założonego rozumienia pojęcia konieczności. Podobnie rzecz się ma z trudnością przyłożenia do proponowanej dychotomii omawianych wcześniej podziałów (m.in. materialne i niematerialne), przy jednoczesnej radykalności budowanego dualizmu. Sądzę, że istnieje po temu jednak wytłumaczenie. Na początku pracy wskazywałem, że podział jest nieostry, nie jest to podział w logicznym sensie, przy zastosowaniu konkretnego kryterium. Wynika to z faktu jego asymetryczności, ale nie tylko takiej, o jakiej była mowa w przy rozpoczynaniu refleksji. Asymetryczność bowiem dotyczy także możliwości artykulacji przeżywanego sensów. Świat cywilizacji i konieczności jest światem języka, określonych notacji obejmujących sobą potencjalnie nieskończoną ilość form wyrażania, ale jednak uwiązanych w kryteria posługiwania się językiem, w formę logiczną, jak powiedziała Wittgenstein we wczesnym okresie swojej twórczości. Świat kultury to świat sensów wymykających się konceptualizacji, a zarazem artykulacji językowej. Nie sposób zatem określać w sposób ścisły pojęć, które próbuje się stosować do opisu obydwu stron owego podziału. Dlatego lepszą drogą do wskazania na nie jest metafora.

Trzeci zarzut, który można postawić ujęciu opisanemu w tej pracy, jest z pewnością najpoważniejszy. W toku refleksji oraz idącego wraz z nią formułowania treści w zdaniach zostało pominiętych wiele być może istotnych aspektów toczącej się dyskusji na temat ujmowania zabawy, kultury i cywilizacji. Skupiłem się na zabawie typu *ilinx*, pobocznie traktując formy *agon*, *alea* i *mimicry*; pominąłem takie cechy zabawy jak ujęcie w normy czy fikcyjność; twórczość towarzysząca konstrukcji cywilizacji również nie została opisana wyczerpująco... Można by długo wymieniać. Istotne jest zatem, że jeśli proponowany pogląd aspirowałaby do całościowego ujęcia i wytłumaczenia fenomenu kultury, z pełną zasadnością można zarzucić by mu błąd *pars pro toto*. Z zarzutem, iż część została wzięta za całość, spotykał się także Huizinga. Zarzut ten wydaje się nie do odparcia, jeśli schemat naszkicowany na początku tego rozdziału uznać za zarys

systemu. Proponowane ujęcie, moim zdaniem, nie pretenduje do bycia systemem filozoficznym. Myślę, że najlepiej potraktować je jako określony punkt widzenia, uwypuklający jedne sprawy bardziej niż inne, wskazane tylko przez opis, bo sama natura tak rozumianej kultury opisać się nie da – ale da się pokazać. Niemniej jednak, jeśli ktoś uznałby proponowane ujęcie za rozwiązanie całościowe i systemowe – zarzut pozostaje w mocy.

8 WYZWANIA

Powiązanie kultury z (dobro)wolnością, a cywilizacji z koniecznością, nawet jeśli stanowi jedynie próbę opisu fenomenologicznego, a nie konstrukcji systemu, może służyć jako cenne narzędzie badawcze dla problemów szczegółowych współczesnej kultury i zabawy. Ten rozdziałik obejmuje właściwie próby stawiania pytań na temat poszczególnych przypadków będących przedmiotem badań ludologii, kulturoznawstwa i filozofii kultury.

Wobec powiązania kluczowej kategorii z zabawą w sensie *ilinx* ciekawie rysuje się diagnoza stawiana współczesnej kulturze oraz ewentualnemu jej kryzysowi. Kryzys bowiem mógłby ukazać się w odpowiedzi na pytanie: czy umiemy się jeszcze bawić? Przy czym chodzi tu głównie o zabawę rozumianą jako przekraczanie siebie w poszukiwaniu przeżycia twórczych sensów. Zatem, czy współczesne sposoby oszołomienia pełnią funkcję podobną do tej w antycznej Grecji? Czy w jakiś sposób przypominają obszar orszaku dionizyjskiego? Nietrudno bowiem znaleźć przykłady innych rodzajów zabawy, wierne swoim pierwowzorom, jak np. *agon* w postaci współzawodnictwa giełdowego – gry, w której relacja zwycięzca – przegrany mierzona jest wysokością dokonanej transakcji i zdobytego zysku. Jednak jak jest z *ilinx*? Wydaje się, że współczesne oszołomienie, w różnych formach, od klubów i dyskotek poczynając, na środkach uzależniających skończywszy, pełni przede wszystkim funkcje eskapistyczną. Tyczy się to głównie wielkich miast, gdzie tak jak racjonalność staje się mechanizmem obronnym koniecznym do wytrzymania morderczego tempa metropolii, tak szaleńcze „życie nocne” (poza swoim aspektem „pokazowym i towarzyskim”) jest metodą na odreagowanie prędkości życia

i pracy. Jednak taki sposób realizacji oszołomienia i wyrzekania się siebie wcale nie wykracza ponad porządek cywilizacyjny. Jest tylko jedną z jego kolejnych funkcji.

Obok eskapizmu drugą widoczną tendencją kierującą ludzi ku zabawie jest utrzymanie czy nawet wzrost aktywności osób ukierunkowanych na działanie rozrywkowe, nawet w obliczu kryzysu gospodarczego, na co wskazuje Karolina Thel³¹ w analizie różnych branż gospodarki w kontekście zachowań ludycznych. W podsumowaniu zaznacza ona, iż pomimo dokonania wszelkich starań badawczych trudno jednoznacznie wskazać na nic związku pomiędzy krótko- i długookresowym wpływem złej sytuacji ekonomicznej a ludzkim pragnieniem działań ludycznych. Przekładając powyższe na optykę proponowanego w tym tekście rozróżnienia, taki wniosek jest silnym argumentem na rzecz optowania za odrębnością sfery kulturowej jako dobrowolnie podejmowanej aktywności przekraczania świata „przetrwania”, cywilizacyjnego uwiązania.

Ta krótka i powierzchowna diagnoza może stanowić jedynie przyczynek do dalszej analizy zjawisk szczegółowych, wśród których znajdują się jeszcze takie tematy, jak: unikanie mainstreamowej działalności artystycznej jako dążenie ku realizacji wolności twórczej; zabawa (*ilinx*) zwierząt jako przekraczanie uwikłania w instynkt przeżycia; pracoholizm, a z drugiej strony pewna „pointyzacja” czasu jako efekt nieumiejętności rozproszenia czy też przerwania kontinuum życia „doczesnego” i przestrzennego (pracy oraz innych obowiązków) oraz wiele innych.

9 **HOMO LUDENS, HOMO CULTURAE, HOMO LIBER**

Pytanie o człowieka jako *homo ludens* to pytanie o wolność. Pytanie o aktualność kategorii zabawy w opisywaniu i budowaniu kultury jest pytaniem o to, czy człowiek wciąż potrafi wykroczyć ponad konieczność świata praktycznego. Kultura jest przekraczaniem cywilizacji, ale nie w sensie nadbudowy, czyli subiektywno-intelektualnego jej pogłębiania³², lecz jako uchwytывanie w przeblyskach szaleństwa sensów niemal nieuchwytnych. Szał tak rozumiany to nie choroba psychiczna, ale chwilowe wyrwanie się z okowów celowości, z troski o życie i strachu przed życiem. To

twórczość. Dopóki się bawimy, jesteśmy w stanie wyjść poza uniwersum konieczności teleologicznej.

Pamiętać jednak należy, że obie sfery nie dzieli przepaść kryterium logicznej kategoryzacji, lecz są one połączone ze sobą właśnie poprzez istnienie człowieka. Są to nie tylko domeny jego egzystencji, ale także dwa rodzaje nastawień poznawczych, z których jeden determinuje celowość intencjonalna skierowana na przedmiot i prawdę w rozumieniu pragmatycznym, drugi zaś zorientowany jest ku wolności jako przeżywaniu i odczuwaniu sensu. Drugi właśnie realizuje się w zabawie.

W każdej chwili swojego życia, tak jak Ariadna, stoimy przed wyborem. Jesteśmy uwikłani w codzienność, ale zarazem zdolni do przerywania jej kontinuum, chociaż na chwilę. Żadnemu z nas nie będzie dane istnieć w kosmicznym porządku konieczności wiecznie; nie jesteśmy powołani do tego rodzaju nieśmiertelności. Niektórzy z nas odejdą wcześniej, inni później. Wszyscy jednak jesteśmy zdolni do wstąpienia w orszak Dionizosa.



- 1 Tiziano Vecelli, *Bachus i Ariadna*, 1520-1523.
- 2 Roland Barthes, *Światło obrazu: uwagi o fotografii*, przeł. J. Trznadel, KR, Warszawa 1996.
- 3 Eric R. Dodds, *Grecy i irracjonalność*, przeł. J. Partyka, Homini, Bydgoszcz 2002.
- 4 Patrz. m.in.: Platon, *Państwo*, przeł. W. Witwicki, Alfa, Warszawa 1994.
- 5 Patrz. m.in.: René Descartes, *Rozprawa o metodzie właściwego kierowania rozumem i poszukiwania prawdy w naukach*, przeł. T. Boy-Żeleński Wydawnictwo Zielona Sowa, Kraków 2006.
- 6 Eric R. Dodds, dz. cyt., s. 78.
- 7 Jacqueline de Romilly, *Tragedia grecka*, tłum. I. Sławińska, pwn, Warszawa 1994.
- 8 Gilles Deleuze, *Logika sensu*, przeł. G. Wilczyński, pwn, Warszawa 2011.
- 9 Eurypides, *Bachantki*, Prószyński i S-ka, Warszawa 2007, s. 145-150.
- 10 Eric R. Dodds, dz. cyt., s. 75.
- 11 Tenże, dz. cyt., s. 76.
- 12 Tenże, dz. cyt., s. 75.
- 13 Tenże, dz. cyt., ss. 82-83
- 14 Roger Caillois, *Gry i ludzie*, przeł. Anna Tatarkiewicz, Maria Żurowska, Oficyna Wyd. Volumen, Warszawa 1997, s. 81.
- 15 Mircea Eliade, *Czas święty i mity*, [w:] tenże, *Sacrum, mit, historia. Wybór esejów*, przeł. A. Tatarkiewicz, Warszawa 1974, s. 86-113.
- 16 Jan Grad, *Zabawa jako zjawisko kulturowe*, [w:] *Szkice o partycypacji kulturowej*, Wyd. Fundacji Humaniora, Warszawa 1997, s. 25
- 17 Immanuel Kant, *Krytyka czystego rozumu*, przeł. R. Ingarden, pwn, Warszawa 1986.
- 18 Roger Callois, *Żywioł i ład*, przeł. A. Tatarkiewicz, pwn, Warszawa 1973, s. 306.
- 19 Johann Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, Aletheia, Kraków 2008.
- 20 Eric R. Dodds dz. cyt., s. 66.
- 21 Eurypides, dz. cyt., s. 285.
- 22 Károly Kerényi, *Dionizos. Archetyp życia niezniszczalnego*, przeł. I. Kania, Aletheia, Kraków 1997 s. 13.
- 23 Eric R. Dodds, dz. cyt., s. 82.
- 24 Horacy, *Do Muzy Melpomeny*, [w:] tenże, *Pieśni*, przeł. A. Lam, Verum, Warszawa 1996.
- 25 Władysław Krajewski, *Konieczność, przypadek, prawo statystyczne*, pwn, Warszawa 1977, ss. 61-80.
- 26 Tenże, dz. cyt., s. 133.
- 27 Daniel Dennett, *Content and Consciousness*, Routledge & Kegan Paul Books Ltd; 2nd ed edition, London 1986.
- 28 Władysław Krajewski, dz. cyt., s. 69.
- 29 Patrz. m.in. Krzysztof Pomian, *Człowiek pośród rzeczy: szkice historyczno-filozoficzne*, Czytelnik, Warszawa 1973.
- 30 Wincenty Okoń, *Zabawa a rzeczywistość*, Wyd. „Żak”, Warszawa 1995, ss. 76-78.
- 31 Karolina Thel, *Sfera zachowań ludycznych w kontekście społeczno-ekonomicznych konsekwencji kryzysu gospodarczego*, [w:] „Homo Ludens”, 1/(2) 2010, Polskie Towarzystwo Badania Gier.
- 32 Patrz m.in.: Władysław Tatarkiewicz, *Cywilizacja i kultura*, [w:] tenże, *O filozofii i sztuce*, pwn, Warszawa 1986, ss. 147-158.

IGNACY SZCZENIOWSKI

Freedom to Play. Culture and Civilization in Terms of Necessity

The intension of the article is to present the duality: culture and civilization, in terms of necessity, described in two dimensions. The first is the metaphorical structure built on the distinction of types of madness. The second one is an epistemological and analytical study of intensional necessity and non-intensional freedom of human action in the world.

In the proposed approach, culture is voluntary and free activity, consisting in creative experiencing and inspiration. It is something superhuman, something deeply connected to the non-propositional knowledge and content, something that transcends the human quest for survival. If necessity is to be understood as a quest for biological and social subsisting, then I propose that such action together with its output should be called civilization. As an opposite of play, it is an intentional bonding with object, a practical attitude to the self and the surrounding world. There are two sequences of concepts, that can be constructed to summarize the above approach: play/game - creativity - inspiration - culture - unnecessariness versus working - craft - invention - civilization - necessity.