doi:10.32020/ArtandDoc/32/2025/29

Grzegorz WYCZYŃSKI

Karkonoska Akademia Nauk Stosowanych w Jeleniej Górze

WOKÓŁ ESTETYKI ETHOSOFICZNEJ BOGUSŁAWA JASIŃSKIEGO. FILOZOFIA – GRY CYFROWE – KINO

Prezentowany tekst został podzielony na dwie zasadnicze części. Pierwsza jest poświęcona rekonstrukcji głównych wątków estetyki procesów twórczych Bogusława Jasińskiego. Koncepcja ta nie będzie ujęta w teoretycznej próżni, spróbuję ją odnieść do szerszego kontekstu myśli autora (ethosofii) oraz skonfrontować z innymi stanowiskami z obszaru estetyki. Te ostatnie zaczerpnięto przede wszystkim z tradycji marksistowskiej, której niedogmatyczne rozwinięcie proponują refleksje Jasińskiego. W drugiej części natomiast skupię się na zastosowaniu owej koncepcji do namysłu nad obszarami, które w samej *Estetyce po estetyce* nie zostały poddane szerszej eksploracji – będą to gry cyfrowe oraz kino.

Estetyka Procesów Twórczych i Jej Wybrane Konteksty

Punkt wyjścia estetycznych rozważań Bogusława Jasińskiego stanowią dokonania oraz doświadczenia awangardy artystycznej drugiej połowy dwudziestego wieku. W okresie tym dokonały się bowiem istotne przeobrażenia sztuki, których najważniejszymi wyróżnikami były odejście od tworzenia zwartych i zamkniętych dzieł oraz postępujące wtapianie się zjawisk artystycznych w materię życia codziennego. Przemiany te wiązały się nie tylko z nowymi postawami twórczymi, lecz implikowały także odmienne od dotychczasowych formy obcowania ze sztuką, charakteryzujące się przesunięciem odbiorcy z bezpiecznej pozycji widza, słuchacza lub czytelnika na miejsce aktywnego współuczestnika procesu artystycznego.

Właśnie kategoria procesu twórczego stanowi klucz konceptualny do omawianej teorii. W opinii Jasińskiego paradygmat estetyczny, ufundowany na centralnym pojęciu dzieła lub przedmiotu estetycznego, okazał się poznawczo bezsilny w konfrontacji z nową sztuką. Odmienność praktyk artystycznych wymagała zmiany dotychczasowych sposobów myślenia. Dawne teorie estetyczne muszą więc zostać poddane gruntownej reewaluacji, co nie powinno jednak oznaczać ich całkowitego porzucenia – tutaj autor podejmuje polemikę z przywołanymi w niniejszym artykule stanowiskami Louisa Althussera i Thomasa Kuhna, których wizja rozwoju nauki podkreśla

zerwania i nieciągłości pomiędzy następującymi po sobie uniwersami wiedzy.[1] Sprawia to, że poszczególne teorie oraz fundujące je struktury konceptualne zaczynają jawić się jako odizolowane od siebie monady, pomiędzy którymi nie może istnieć żadna zadowalająca komunikacja. Jasiński słusznie akcentuje nadmiernie katastroficzny charakter takich wizji i w ich miejsce proponuje stanowisko bardziej wyważone:

> Należy więc wyłuskać z paradygmatu estetyki tradycyjnej te elementy, które po przeniesieniu ich w inną strukturę teoretyczną mogą okazać się płodnymi poznawczo. Wydaje się, iż taką właśnie kategorią, która przy nadaniu jej (...) odpowiedniego sensu może na zasadzie konia trojańskiego rozsadzić gmach tradycyjnej estetki ocalając jednocześnie to, co najcenniejsze, jest pojęcie twórczości.[2]

Kategoria procesu kładzie nacisk na dynamiczny i otwarty charakter artystycznej partycypacji. W jej optyce centralnym aspektem nie są gotowe dzieła (które ktoś stworzył, aby następnie ktoś inny mógł czynić je obiektami kontemplacji, refleksji lub ekonomicznej czy teoretycznej spekulacji), ale procesy angażujące całokształt osobowości człowieka. Każde działanie twórcze, jeżeli spojrzeć na nie od wewnątrz, pozbawione jest wyraźnie zaznaczonego kresu – to dopiero określone warunki socjohistoryczne narzucają konieczność jego finalizacji. We współczesnym świecie, jak utrzymuje Jasiński, czynnikiem najsilniej wymuszającym reifikację sztuki jest gospodarka towarowa. Artysta staje się wykonawcą konkretnego zawodu, obarczonym zadaniem dostarczania na rynek określonego rodzaju wytworów (przedmiotów bez wyraźnej użyteczności[3]), wokół których ogniskują się dalsze procesy oraz role społeczne.

Myślowym odbiciem tego stanu rzeczy jest przedmiotowy paradygmat dotychczasowej estetyki. Oczywiście takiemu stwierdzeniu można byłoby zarzucić istotny błąd historyczny, gdyż ten typ namysłu nad sztuką poprzedza narodziny kapitalizmu w porządku czasu. Jasiński ma jednak pełną tego świadomość i sam nie ujmuje wzmiankowanej kwestii w sposób nadmiernie uproszczony. Mechanizmy gospodarki towarowej stanowią w jego rozumieniu czynnik wzmacniający fundamentalną dla filozofii zachodniej strukturę epistemologiczną, sięgająca korzeniami czasów antycznych:

> W najdawniejszych anegdotach i rozprawach o kondycji filozofa w świecie mu współczesnym, jak i o roli i miejscu samej filozofii w owym świecie, zgodnie zazwyczaj przyjmuje się, iż filozof to taki osobnik, który jest usytuowany jakby na zewnątrz poznawanego świata.[4]

W estetyce taka organizacja poznania wyraża się w opisywaniu i wyjaśnianiu pewnej rzeczywistości (świata sztuki), w powstawaniu której samemu nie bierze się udziału. Filozof staje się widzem wnikającym głębiej niż większość przeciętnych odbiorców w dzieła i ich wzajemne związki.

Filozoficzny namysł nad sztuką odnosi się więc do porządku rzeczywistości zreprodukowanej. Ta ostatnia kategoria stanowi istotny element ethosofii – szerszego projektu intelektualnego, stanowiącego fundament dla rozważań prezentowanych w *Estetyce po Estetyce*. Ethosofia jest próbą przekroczenia stanu wyczerpania się potencjału poznawczego filozofii, która od pewnego momentu swego rozwoju zaczęła zamykać się we własnym kręgu. Kolejne teorie powstają na drodze wyprowadzania wniosków z gotowych oraz przyjmowanych z góry założeń, czerpanych z dotychczasowego dorobku dyscypliny. W ten sposób myśl traci kontakt z rzeczywistością, do której poznawania aspiruje, i przybiera postać samonapędzającej się machiny konceptualnej. Jako taka filozofia odzwierciedla tylko szersze procesy społeczne:

> Od Galileusza przyjęto za synonim badań naukowych rozumieć badanie tylko tych procesów i zjawisk, które potrafimy zreprodukować. Dziś dokonano na tej drodze

> znacznego postępu – zaczęto przedmioty badań stwarzać, traktując je jako naturalne. Nasz świat stał się światem zreprodukowanym, wszystkie zaś reguły, jakie w jego zamkniętej przestrzeni ustanawiamy, są przypadkowe, albowiem są wymyślone – są wynikiem umowy.[5]

Związek myśli filozoficznej z rzeczywistością dokonuje się w medium jej własnej tradycji, przez co staje się ona międzyteoretycznym dialogiem lub po prostu pojęciową zabawą. Drogą wyjścia z tej sytuacji jest zdaniem Jasińskiego dowartościowanie kategorii istnienia, desygnującej najbardziej podstawowy poziom kontaktu człowieka z rzeczywistością. Istnieć to po prostu być w świecie w sposób konkretny, doświadczać relacji z tym, co jest, bez pośrednictwa abstrakcyjnych konstruktów pojęciowych. Jak jednak osiągnąć ten stan zanurzenia się w istnienie? W jednej ze swoich książek Jasiński stawia prowokacyjną tezę, iż jest to możliwe dzięki sytuacji uwięzienia, wydzierającej jednostkę z normalnego rytmu życia społecznego wraz z jego subiektywnymi naleciałościami (nawyki, kategorie percepcji, myślenia i oceny). Instytucje penitencjarne stanowią obszar sprzyjający swoiście rozumianej redukcji fenomenologicznej, przybliżającej człowieka do istnienia oraz otwierającej go na inne, niż tylko konceptualne, formy poznawania:

> Mamy więc do czynienia z rejestracją typu fonograficznego, węchową i wzrokową, dotykową i słuchową – odczuciami czysto organicznymi i jednocześnie bardzo precyzyjnymi. (…) Oto zapala się czerwona lampa i jednocześnie natychmiast wyłącza się jakakolwiek analiza i synteza, literatura i poezjowanie. Nie ma więc tej analizy sytuacji, bo sama sytuacja ma absolutne pierwszeństwo.[6]

Jakie ma to konsekwencje dla estetyki? Po pierwsze, przenosi punkt ciężkości z analizy samych dzieł na proces twórczy. Ten ostatni rozumiany jest jako coś wypływającego z doświadczenia istnienia – u jego podstaw nie leżą odgórnie przyjęte koncepcje (np. trzeba naśladować danego autora lub malować w stylu, który aktualnie cieszy się największą popularnością), ale żywy kontakt z konkretem. Będzie to na przykład zniewalający urok pejzażu napotykanego podczas górskiej przechadzki, który oddziałuje tak silnie, że pojawia się potrzeba oddania go w słowach lub na płótnie; bolesne doświadczenie utraty, dające asumpt do jego poetyckiego przepracowania. W twórczości jest się o tyle, o ile najpierw jest się w świecie jako ten oto człowiek – postrzegający, myślący, przeżywający nadzieje i niepokoje – nie zaś artysta, a więc zdepersonalizowana rola społeczna. Tworzy się, aby za pomocą form swoistych dla danej dziedziny artystycznej wyrażać własne zanurzenie w istnieniu. Po drugie, wszystko to prowadzi to do bardziej egzystencjalnego niż profesjonalnego rozumienia sztuki: „im mniej sztuki w dziele sztuki, tym szerzej otwiera się brama ku samemu istnieniu."[7] Po trzecie, myślenie przestaje być czymś zewnętrznym względem aktywności tworzenia. Sama detronizacja kategorii przedmiotu artystycznego jawić się może z perspektywy ethosofii jako niewystarczająca, wciąż bowiem otwarta pozostaje możliwość ujmowania twórczości z perspektywy obserwatora (np. budowanie normatywnych metodologii pracy artystycznej). Myślenie musi zostać organicznie zespojone z konkretnym działaniem, stać się jego momentem refleksyjnym. Wyłania się ono z przepływu procesu, aby objąć go wzrokiem i na powrót włączyć się w jego złożony nurt:

> Estetyka ethosoficzna ma być doświadczeniem, które przekracza tradycyjną estetyką i sztukę przedmiotową. (…) „Myślenie" nie poprzedza tu działania, lecz odbywa się w ramach tego działania i poprzez to działanie.[8]

W tym momencie warto szkicowo nawiązać do twórczości filozofa dostarczającego istotnego źródła inspiracji dla myśli Jasińskiego – Martina

Heideggera. W optyce jego refleksji wyjściowe rozdzielenie podmiotu i przedmiotu stanowiło źródło licznych problemów, w jakie filozofia uwikłała się w toku swojej historii, problemów takich jak realność świata zewnętrznego, natura prawdy czy czasu. Aby zagadnienia takie mogły być w ogóle formułowane, człowiek musi być uprzednio zanurzony w świecie dostępnym mu w horyzoncie codzienności poprzez napotykane przedmioty i ludzi – na przykład prawda nie tkwi pierwotnie w języku (w sądach podlegających rozkładowi logicznemu), ale w odkrywaniu jawiących się nam rzeczy. Wypowiedzi językowe jedynie wyrażają to, co daje się samo przez się zobaczyć w obrębie otoczenia. Logiczna problematyka prawdy zasadza się na „ontologicznie niejasnym oddzieleniu tego, co realne, od tego, co idealne,"[9] podmiotu od przedmiotu.

Ludzkie jestestwo nigdy nie jest pierwotnie zamknięte w kręgu własnej subiektywności, aby dopiero stopniowo otwierać się na świat wraz z jego różnymi wymiarami ontycznymi. Innymi słowy, podmiot nie jest w sobie „zakapslowany,"[10] oddzielony od otoczenia niczym płyn przez obejmującą go butelkę. W ujęciu niemieckiego myśliciela stanowimy istoty intencjonalne, a więc nieredukowalnie wychylone poza siebie. Istnieć to być odniesionym ku światu, być zawsze poza sobą, orientować się na otaczającą nas rzeczywistość, na którą nie możemy pozostawać obojętni. Rzetelny namysł filozoficzny musi więc wychodzić od ujęcia człowieka w nierozerwalnym stosunku ze światem (zarówno przyrodniczym, jak i społecznym) przy jednoczesnym uznaniu różnic, jakie występują pomiędzy istotą ludzką a na przykład przedmiotami martwymi. Krzesło można opisać w stopniu zadowalającym poprzez wyliczenie zestawu przysługujących mu cech (atrybutów), warunkujących jego własności oraz możliwości użycia. Człowiek jednak stanowi istotę wolną, zdolną do wybierania własnego sposobu bycia w świecie. Jego egzystencja poprzedza esencję, istnienie ma charakter projektu, który – dopóki się żyje – pozostaje zawsze niedokończony i otwarty. Żadna jednostka nie jest obarczona jakąś wewnętrzną naturą (czy to gatunkową, czy też indywidualną), która z żelazną koniecznością determinowałaby ją do obrania określonej ścieżki egzystencjalnej. Raczej każdy z nas tworzy samego siebie (w obrębie zastanych ram kulturowych i biologicznych) poprzez poszukiwanie najbardziej własnych relacji z przedmiotami i innymi ludźmi:

> Złożony termin „bycie-w-świecie" uwidacznia już w samej swej budowie, że chodzi w nim o pewien *jednolity* fenomen. (...) Nierozkładalność na dające się zsumować składniki nie wyklucza wielości konstytutywnych momentów struktury tego ukonstytuowania.[11]

Zarysowawszy kontekst filozoficzny dla estetyki ethosoficznej, powrócić można do niej samej. Jak już wcześniej sygnalizowałem, w jej optyce sam proces twórczy staje się o wiele istotniejszy niż jego przedmiotowe wytwory. Te ostatnie jawią się jako efekty alienacji tworzenia, powodowane nie jego immanentną dynamiką, ale narzucane przez uwarunkowania zewnętrzne. Dopiero wraz z powstaniem dzieła artysta staje się w pełni artystą (spełnia swoją rolę społeczną), zaś rynek sztuki uzyskuje obiekty niezbędne dla swojego funkcjonowania. Powoduje to aktywizację kolejnych ról społecznych (mówiąc precyzyjniej – jednostek zajmujących określone pozycje w strukturze pola artystycznego), a więc krytyków, kuratorów, marszandów, właścicieli galerii itd.

Taka wizja sztuki odznacza się wyraźnie utylitarnym charakterem, opartym na wpisaniu tego, co nieużyteczne, w siatkę relacji społecznych oraz powiązanych z nimi transakcji kapitałowych.[12] Sytuacja zaczyna przedstawiać się inaczej, gdy na pierwszy plan zostaje wysunięta kategoria procesu twórczego. Aktywność tę Jasiński opisuje przy użyciu modelu pracy przedstawionego na kartach *Kapitału* Karola Marksa. Niemiecki myśliciel rozumiał pracę jako aktywność o charakterze teleologicznym, a więc nastawionym na cel, który początkowo zawarty jest idealnie w umyśle człowieka – na przykład zanim przystąpi się do budo-

wy domu, należy najpierw wykonać jego projekt. Ludzka aktywność wytwórcza nie dokonuje się na ślepo, ale kierowana jest przez wyprzedzający ją wysiłek świadomości, będącej dla Marksa istotnym wyróżnikiem człowieka w świecie przyrody. Taka wizja może wydawać się w pewnym sensie sprzeczna z wcześniej sformułowaną tezą, w myśl której u podstaw procesu twórczego leży niezapośredniczony kontakt z konkretem. Aby więc zachować spójność swojej koncepcji, Jasiński dokonuje próby połączenia myśli Marksa z filozofią Kanta, a ściślej z jego rozumieniem doświadczenia estetycznego: dla Kanta podstawą rozkoszy estetycznej jest taka zdolność sądzenia, która tworzy sądy bez pojęć i wytwarza przyjemność bez pożądania.[13] Sąd estetyczny, w którym dla myśliciela z Królewca spełniać się miało doznanie piękna, nie ma charakteru determinującego (subsumpcja obiektu pod już istniejące kategorie), ale refleksyjny – to dopiero w toku kontemplacji, konstytuowanej przez swobodną grę wyobraźni i intelektu, dokonuje się konceptualna charakterystyka napotykanego konkretu.[14] W optyce Jasińskiego dopiero po tym wstępnym przefiltrowaniu obiektu przez subiektywność pojawia się zamysł twórczy oraz odniesiony do niego namysł. Wracając do samego Marksa, tak ufundowane rozumienie procesu twórczego sytuować się będzie w obrębie rejestru, który autor *Kapitału* określał mianem pracy konkretnej i przeciwstawiał abstrakcyjnej aktywności, jaką proletariuszowi narzucają kapitalistyczne stosunki produkcji.

Na zasadzie historycznej dygresji wspomnieć można, że rozumienie twórczości w kategorii wnikania w konkret daje się odnaleźć we wczesnych tekstach publicystycznych Marksa. W jednym z artykułów na temat cenzury niemiecki myśliciel podkreślał, że ograniczenia odgórnie narzucane literatom sprawiają, że ci ostatni stają się w swojej działalności podwójnie nieautentyczni. Po pierwsze, nie są w stanie pisać w zgodzie z własnym usposobieniem, po drugie, nie mogą ustosunkowywać się do podejmowanych tematów w sposób adekwatny (np. inaczej mówi się o tematach przykrych i bolesnych, inaczej zaś o rzeczach wesołych i przyjemnych):

> Jeśli nawet pominiemy wszystko, co *subiektywne*, mianowicie to, że jeden i ten sam przedmiot odbija się różnie w umyśle różnych ludzi i przemienia różne swe strony w tyleż różnych charakterów duchowych, ale czy charakter przedmiotu nie wywiera żadnego, nawet najmniejszego wpływu na badanie?[15]

Po przekładzie młodzieńczych rozważań Marksa na język teorii Jasińskiego powiedzieć można, że cenzura stanowi zasadę blokującą partykularno-subiektywne odbicie rzeczywistości w świadomości człowieka. Jednostka zostaje pozbawiona swobody reagowania na to, co doświadczane. Skrępowaniu ulegają jej zdolność wypowiadania się w zgodzie z własnymi dyspozycjami psychofizycznymi oraz metaoperacje polegające na ocenie sensowności planowanych działań w oparciu o posiadaną wiedzę.[16] Nie może swobodnie odpowiadać na pytania, jakie – mówiąc metaforycznie – adresuje do niej przeżywana rzeczywistość.[17]

U podstaw właściwego rozumienia procesu twórczego spoczywa rozróżnienie pomiędzy osobowością a indywidualnością. Pierwsze z wymienionych pojęć rozumie Jasiński jako wiązkę ról społecznych, których odgrywaniem rządzą ponadindywidualne normy. Mamy tu więc do czynienia z bytem relacyjnym – o tym, czy jestem dobrym ojcem, nauczycielem lub artystą, nie decyduję ja sam, ale inni ludzie zamieszkujący wraz ze mną daną przestrzeń społeczną. Jeżeli moje zachowania i decyzje nie zgadzają się z przyjętym obrazem określonej roli, muszę liczyć się z potępieniem ze strony otoczenia. W codziennych relacjach z ludźmi społecznie skonstruowana osobowość liczy się bardziej niż indywidualność, a więc to, kim dany człowiek naprawdę jest:

> Moja indywidualność nie może być założona, albowiem jest, natomiast osobowość utkana jest z materii życia, zawieszona na pajęczynie spojrzeń innych, czyli jest pozorem. Pozór ten jednak (…) rodzi jak naj-

> bardziej realne skutki: określone wybory życiowe, jakieś myśli i uczucia, a nawet łzy i śmiech.[18]

Doświadczenie konkretu, leżące u podstaw każdego autentycznego procesu twórczego, wymaga wyzwolenia się z więzów osobowości, aby – bez zbędnych obaw lub wstydu – móc patrzeć na świat z własnej, indywidualnej perspektywy. W tym punkcie otwiera się wspólna przestrzeń dla estetyki oraz innych dziedzin refleksji – antropologii filozoficznej, teorii i krytyki społecznej. Walka o nową sztukę splata się nierozerwalnie z walką o nowy kształt społeczeństwa oraz nowe formy wrażliwości, odblokowujące pokłady twórczej energii, spoczywającej – w mniejszym lub większym stopniu – w każdym człowieku:

> O ile estetyce tradycyjnej szło przede wszystkim o sztukę rozumianą przedmiotowo, o tyle estetyce procesu twórczego chodzi raczej o odblokowanie twórczej aktywności człowieka. (…) Sprawa estetyki staje się sprawą zasad i reguł organizacji całego społeczeństwa.[19]

Powyższy wątek ukazuje podobieństwa pomiędzy estetyką ethosoficzną a innymi stanowiskami teoretycznymi, akcentującymi związki pomiędzy sztuką a przemianami w sferze stosunków społecznych i ludzkiej wrażliwości. Warto wspomnieć tutaj przede wszystkim o Walterze Benjaminie, którego koncepcja twórcy jako wytwórcy opiera się m.in. na zerwaniu z profesjonalnym rozumieniem aktywności artystycznej. Podkreślając historyczność sztuki, niemiecki myśliciel utrzymywał, że we współczesnych społeczeństwach masowych należy odchodzić od wielkich, kulturowo uświęconych form wypowiedzi na rzecz mediów bardziej popularnych. Te ostatnie pozostają bowiem bliższe ‘zwykłym’ ludziom, a więc umożliwiają im artykulację zakumulowanych doświadczeń. Dzięki temu odbiorca przestaje być kimś, kto odnosi się do gotowych utworów w sposób jedynie receptywny i uzyskuje możliwość aktywnej partycypacji w procesach twórczych:

> Zaczęło się to wówczas, gdy praca codzienna otworzyła dla czytelników „działy listów”. I dziś trudno o pracującego Europejczyka, który nie mógłby znaleźć sposobności opublikowania gdzieś swoich spostrzeżeń, zażaleń, urzędowych sprawozdań czy czegokolwiek innego. Skutki są takie, że różnica między autorem i odbiorcą traci coraz bardziej swój istotny charakter.[20]

Stanowisko takie może budzić rzecz jasna pewne wątpliwości – zatarcie granic pomiędzy profesjonalnymi twórcami a odbiorcami doprowadzi ostatecznie do spadku jakości powstających tekstów. To, że pisać i publikować może każdy, rodzi ryzyko, że rzeczy naprawdę wartościowe utoną w morzu przeciętności lub tandety. Tendencja ta wzmacniania jest przez mechanizmy kapitalistycznego rynku literackiego, faworyzującego produkty łatwe i przystępne lub też nastawione na szok i kontrowersje. Należy zapytać jednak, czy sam Benjamin nie miał świadomości tych zagrożeń? U niemieckiego autora odnajdujemy rzecz jasna opozycję pomiędzy partycypacją a sztuką utowarowioną, która zastępuje obrazy prawdziwych ludzi i ich życia sfabrykowanymi wizerunkami gwiazd. Nie to jest jednak w tym kontekście najistotniejsze. U Benjamina pojawia się bowiem figura twórcy jako zdrajcy własnej klasy – aby móc solennie pracować na rzecz zmiany istniejących stosunków społecznych, artysta musi porzucić dotychczasową pozycję w strukturze społecznej i opowiedzieć się po stronie ludu. Zdrada ta przybrać może postać pracy ze wspomnianymi powyżej małymi formami, dokonującej się poza profesjonalnym środowiskiem artystycznym (Benjamin opisywał te procesy w związku z działaniami pisarzy radzieckich).[21] Takie podejście otwiera pole na współdziałania ‘zwykłych’ ludzi dopiero wchodzących na pozycję autorów i uznanymi twórcami, którzy w takich sytuacjach mogą służyć swoim doświadczeniem. Podobne strategie twórcze opisuje w swojej książce Jasiński w związku z teatrem awangardowym:

> Najradykalniej angażował się w rzeczywistość społeczną Teatr Guerilla uprawiany głównie w Ameryce. Członkowie tych zespołów przenikali głównie do małych społeczności poznając ich problemy i kłopoty. Następnie wraz z przygodnymi ludźmi „odgrywali" historie dotyczące konkretnych spraw, obchodzące widzów.[22]

Kładąc nacisk na partycypację zacierającą granice pomiędzy twórcą a odbiorcą, estetyka Benjamina stoi w pewnej opozycji do stanowiska, jakie wypracował Herbert Marcuse. Ten ostatni przypisywał sztuce istotną rolę w procesie przemian społecznych, kładł jednak nacisk przede wszystkim na formę gotowego dzieła. Marcuse silnie podkreślał, że każda rewolucja pozostanie niepełna, jeżeli sprowadzać się będzie do przebudowy samych tylko struktur społecznych. Ten wymiar obiektywny musi zostać koniecznie uzupełniony o element subiektywny, a więc o nową wrażliwość człowieka:

> Akcja polityczna domagająca się nowej moralności i nowej wrażliwości jako warunków wstępnych /i rezultatów/ społecznej zmiany pojawia się wtedy, kiedy racjonalność represywna, która doprowadziła do osiągnięć społeczeństwa przemysłowego, staje się całkowicie regresywna (...). Poza granicami /i poza władzą/ rozumu represywnego ukazują się teraz perspektywy dla nowej relacji pomiędzy zmysłowością a rozumem, mianowicie harmonia między zmysłowością a radykalną świadomością: racjonalne zdolności projektowania i określania obiektywnych /materialnych/ warunków wolności, jej rzeczywistych granic i szans.[23]

Nowa wrażliwość, powstająca w toku walki politycznej i pozwalająca doprowadzić ją do właściwego końca, może budzić się także pod wpływem sztuki. Siła oddziaływania tej ostatniej opiera się na jej estetycznej formie. W przypadku powieści lub wiersza będzie to sposób zakomponowania materii językowej; w przypadku obrazu określone upostaciowienie linii i plam barwnych. Forma artystyczna otwarta jest na inne sposoby artykulacji niż te, które rządzą uniwersum codziennej komunikacji. W tym właśnie funduje się niesiona przez nią szansa wymknięcia się ideologii oraz krytycznego godzenia człowieka z rzeczywistością:

> W tym więc sensie, sztuka jest „sztuką dla sztuki" o tyle, o ile forma estetyczna ujawnia ztabuizowane oraz zrepresjonowane wymiary rzeczywistości: aspekty wyzwolenia. Poezja Mallarmé stanowi tutaj przykład ekstremalny; jego poezja przywołuje tryby percepcji, wyobraźni, gestykulacji – ucztę zmysłowości, rozrywającą codzienne doświadczenie i antycypującą inną zasadę rzeczywistości.[24]

Sztuka odtwarza więc rzeczywistość, ale w sposób krytyczny. Zawsze powstaje w określonych warunkach społecznych, ale przekracza je potęgą swojej formy. W związku z tym jest w stanie dotykać tego, co w człowieku uniwersalne, penetrując pogranicze natury i kultury. Ujawnia „poddane represji" w obrębie danego historycznego porządku społecznego „możliwości człowieka i natury."[25] Jej wewnętrzna dialektyka polega na tym, że nawet przedstawiając cierpienie i śmierć, czyni to w imię wyzwolenia – jest w stanie ukazać, poprzez gest nadania formy, nadzieję tkwiącą w krzyku rozpaczy lub utrwalić grozę zagłady, aby ta nigdy się już nie powtórzyła. Ugruntowane jest to w zakorzenieniu sztuki w popędzie erotycznym, nastawionym na zachowanie oraz pomnażanie życia: „Jako przynależące do domeny Erosa, Piękno reprezentuje zasadę przyjemności. Tak więc buntuje się przeciwko dominującej zasadzie rzeczywistości opartej na dominacji."[26]

Chociaż Marcuse akcentował społeczne ograniczenia w dostępie do twórczości artystycznej, punkt widzenia jego teorii estetycznej jest wyraźnie inny niż w przypadku Benjamina. Pierwszemu z omawianych autorów chodziło przede

wszystkim o wpływ, jaki gotowe dzieła sztuki mają na transformacje ludzkiej wrażliwości. Mamy tutaj do czynienia z kultem formy wysokiej, której nie da się zastąpić przez gazetki ścienne czy plakaty z przykładów Benjamina.[27] Pomimo wskazanej różnicy nie należy zapoznawać faktu, że obiekty artystyczne były w myśleniu Marcusego wpisane w kontekst szerszego procesu. Na ich zdolności transformowania subiektywności, a więc kształtowania nowej wrażliwości, opierać się miał ich potencjał emancypacyjny. Wrażliwość estetyczna może następnie przenosić się na inne obszary rzeczywistości społecznej, wywołując nowe formy bycia-w-świecie. Efektem tego miałoby być zniesienie sztywnych opozycji wpisanych w kapitalistyczny podział pracy (sztuka-technologia, praca-zabawa), a także wygaszania postaw opartych na agresji oraz ekspansji: „Wyalienowana praca zostałaby przekształcona w swobodną grę ludzkich zdolności i sił."[28]

W tym ujęciu, pobrzmiewającym rzecz jasna echami estetyki Kanta, planowanie przestrzenne byłoby podporządkowane nie maksymalizacjom prywatnych zysków (np. deweloperów budujących kolejne osiedla na każdym dostępnym skrawku przestrzeni miejskiej), ale tworzeniu miejsc sprzyjających uspokajaniu egzystencji oraz odczuwaniu radości życia (np. publiczne parki, gdzie natura swobodnie przeplata się z kulturą, nie zaś jest czymś ujarzmionym i eksploatowanym). Stawkę w grze stanowi więc „przekształcenie Lebenswelt społeczeństwa w dzieło sztuki."[29] W przytoczonym stwierdzeniu wyraźnie pobrzmiewają tony heideggerowskiej filozofii techniki, gdzie na zasadzie etymologicznego zwrotu wyeksponowaniu ulega artystyczny wymiar techniki jako wydobywania i odkrywania rzeczywistości. Technika współczesna redukuje rzeczywistość (w tym człowieka) do sumy zasobów, którymi rozporządzać można w zgodzie z przyjętymi celami, jednak taka forma jej stosowania nie jest czymś nieuniknionym.

Remedium na niebezpieczeństwa, które w ujęciu Heideggera niesie w sobie bezrefleksyjna akceptacja rozwoju współczesnej techno-nauki, miało być odkrycie pierwotnej jedności sztuki i techniki. Zanim te dwie sfery rozdzieliły się jako odrębne obszary społecznego funkcjonowania człowieka, działalność artystyczna była również *techne*, stanowiła umiejętność zgodnego z regułami wytwarzania. Sztuka jest więc spokrewniona z techniką, ale i różna od jej współczesnej postaci – stanowi innego typu odkrywanie.[30] W tym ujęciu poezja nie separuje rzeczy i zjawisk, aby konceptualnie pochwycić ich naturę i matematycznie wymierzyć zachodzące pomiędzy nimi związki (które następnie można technologicznie wykorzystać), ale przedstawia świat w całokształcie jego powiązań, określa miejsce, jakie zajmuje w nim człowiek, oraz wyszczególnia figuratywnie – za pośrednictwem opisów konkretnych miejsc, zjawisk, osób – splatające się wymiary ludzkiej egzystencji.[31] Pod piórem poety na przykład stół przestaje być stojącym do dyspozycji zasobem, przekształcając się w metafizyczny łącznik – jest miejscem realizowanie się ludzkiej wspólnoty, która żyje na jakiejś ziemi i pod jakimś niebem, czerpiąc z ich wzajemnych związków (deszcz, który nawadnia, słońce, które oświeca) swoje środki do życia i czasami modląc się przed ich spożywaniem do tych, którzy bytują powyżej.

Niemniej należy wyraźnie wyakcentować istotną różnicę, jaka zarysowuje się pomiędzy etyczno-estetycznymi refleksjami Marcusego a filozofią twórczości Jasińskiego. Niemiecki teoretyk odnosił się dosyć krytycznie do prób oddolnego reformowania sztuki, które zrywałyby z doskonałością formy estetycznej i zbyt mocno zacierały granicę między codziennością a sferą artystyczną. Rzec można, że jego projekt oparty był na kulcie sztuki wysokiej, korzeniami tkwiącej w stylu życia elit, uwarunkowanym wolnością od ciężaru pracy zarobkowej.[32] Estetyka ethosoficzna dąży do wypracowania trudnej równowagi pomiędzy wymogami formy a artykulacją istnienia. Forma może być bowiem pułapką, gdyż narzuca podmiotowi odgórne reguły wypowiedzi. Sprawia to nierzadko, że zachowanie zgodności z na przykład gatunkiem literackim czy filmowym staje się ważniejsze niż wierne oddanie rzeczywistości dającej asumpt do

podjęcia procesu twórczego: „Założeniem estetyki ethosoficznej jest (…) reprezentacja istnienia. Oznacza to ciągłą demaskację form artystycznych właśnie jako artystycznych i mówienie poza językiem artystycznym”.[33]

Mnożenie kontekstów, z których myśl Jasińskiego czerpie i w które może być zasadnie wpisywana, nie wystarczy rzecz jasna do dokonania rzetelnej oceny estetyki ethosoficznej. Wymaga to szerszego ustosunkowania się do samego projektu ethosoficznego, będącego dla niej teoretycznym fundamentem. Pewne wątpliwości w związku z założeniami oraz celami ethosofii wyraziłem już w innym miejscu.[34] Tutaj chciałbym jednak podkreślić, że w mojej opinii zaproponowana przez Jasińskiego koncepcja procesu twórczego może funkcjonować także poza swoim macierzystym kontekstem filozoficznym. Jej optyka, wysuwająca na pierwszy plan procesy, nie zaś ich przedmiotowe efekty, stanowi ciekawy punkt wyjścia dla analiz poświęconych także tym zjawiskom w kulturze, które w samej *Estetyce po Estetyce* nie zostały uwzględnione. Często słyszy się bowiem głosy, że współczesne media stają się coraz bardziej partycypacyjne, a dzięki takim urządzeniom jak laptopy, tablety czy telefony komórkowe ulegają one coraz dalej posuniętemu wtopieniu w tkankę życia codziennego (filmy można oglądać na małych przenośnych ekranach w drodze do pracy; zdigitalizowanej muzyki słuchać, jadąc rowerem; książki w formacie cyfrowym czytać z telefonu, czekając w kolejce do lekarza). A właśnie te kategorie – partycypacja i wtopienie się sztuki w codzienność – stanowią istotne filary estetyki procesów twórczych.

Wykorzystanie omawianej koncepcji w powyższy sposób, czym chciałem zająć się w dalszej części tekstu, nie musi oczywiście oznaczać bezkrytycznego do niej stosunku. Pewne wątpliwości budzić może dosyć szkicowe potraktowanie socjologicznych wątków estetyki procesów twórczych. Jasiński podkreśla bowiem, że nowa sztuka, będąca w stanie budzić ukryty w każdej jednostce potencjał twórczy, wymaga przebudowy społeczeństwa w kierunku znoszącym zjawiska alienacji i reifikacji. Chodzi o to, aby umożliwić wszystkim ludziom swobodne angażowanie się w twórczość, wolne od odgórnych nacisków politycznych i ekonomicznych. Jak jednak to zrobić? Na te pytania *Estetyka po Estetyce* (będąca jednak wprowadzeniem w daną problematykę, o czym nie można zapominać) nie udziela odpowiedzi. Rodzi to jednak wątpliwość, czy w nowym społeczeństwie, gdzie usunięte zostaną bariery generowane przez kapitalizm, twórczość rzeczywiście będzie mogła rozkwitnąć w sposób całkowicie swobodny? Czy nie stanie się raczej tak, że powstanie nowe pole artystyczne, z właściwymi sobie strukturami i hierarchiami, narzucającymi jednostkom określone normy i standardy. Ambicją ethosofii jest dążenie w głąb (dotarcie do porządku istnienia poprzedzającego wszelki porządek społeczny), przez co może ona zbyt łatwo tracić z pola widzenia to, iż natura jest zawsze nierozerwalnie splątana z kulturą, a więc już w jakiś sposób zinterpretowana. Odnosząc to do koncepcji kontaktu z konkretem jako aktywatora procesu twórczego, rzec można, co następuje: jeżeli praca artystyczna stanowi aktywność społeczną, dokonujący się w niej kontakt z rzeczywistością ma zawsze jakąś formę społecznego zapośredniczenia. I nie musi tutaj wcale chodzić o naciski zewnętrzne względem świata sztuki, ale przede wszystkim o jego wewnętrzną dynamikę – na przykład o chęć odróżniania się, napędzającą konkurencję między artystami i znajdującą przełożenie na podejmowane działania oraz powstające dzieła:

> Każde działanie artystyczne, które staje się kamieniem milowym, wprowadzając w polu pozycję nową, „przemieszcza” całą serię wcześniejszych działań artystycznych. (…) W polu artystycznym bądź literackim, które dotarło do obecnego stadium swojej historii, wszelkie działania, gesty, manifestacje są, jak dobrze to określił pewien malarz, „rzutem oka do wewnątrz milieu.”[35]

Czy z punktu widzenia ethosofii należy więc dążyć do zniesienia wszelkich pól artystycznych,

aby jednostki nie były ograniczane w pracy twórczej przez jakiekolwiek wpływy zewnętrzne? Czy w związku z tym przyszłe społeczeństwo ma przyjąć postać społeczeństwa bez stosunków społecznych? Należy pamiętać, że działania artystyczne, do których odnosi się w swojej książce Bogusław Jasiński, często opierały się właśnie na współpracy pomiędzy artystami (ludźmi z pola artystycznego, którzy zostali przez nie ukształtowani) i nieprofesjonalistami. Mówiąc krótko, estetyka ethosoficzna wydaje się zbytnio przedkładać w swojej wewnętrznej strukturze wymiar antropologiczny nad społeczny.

Nie chodzi tutaj rzecz jasna o popadanie w fatalizm, w jakąś formę społecznego determinizmu tworzącego zaklęty krąg życia, z którego nie sposób się wyrwać. Chodzi raczej o zachowanie równowagi. W swoich rozważaniach nad podmiotem po śmierci człowieka, Alain Badiou wprowadza kategorię wydarzenia, desygnującą *novum* rozrywające istniejące struktury ludzkiego świata oraz niedające się opisać przy pomocy pojęć tworzących język codziennej komunikacji. Podążanie za wydarzeniem tworzy podmiot, gdyż dzięki temu człowiek wynosi się ponad biologiczny, nakierowany na samozachowanie poziom swojej egzystencji. Sztuka może stanowić jeden z obszarów realizowania się procesów prawdy (opierających się na wierności wobec wydarzenia) – zawsze kruchych, gdyż zagrożonych przez interes samozachowawczy, podszeptujący dopasowanie się zamiast podążania za tym, co autentycznie nowe i rewolucyjne: „»ja« włączone w podmiotową kompozycję jest tożsame z tym, które dba o swój interes."[36] Abstrahując na chwilę obecną od różnic pomiędzy stanowiskami Badiou i Jasińskiego, chciałbym wskazać na zaakcentowaną powyżej różnicę pomiędzy swobodną twórczością a ciśnieniem warunków społecznych. Pytanie, na które musi odpowiedzieć estetyka ethosoficzna, brzmi następująco: czy w społeczeństwie, które wolne będzie od patologii kapitalizmu, uda się uwolnić pracę twórczą od wpływu czynników społecznych, również tych, które płyną od samego pola artystycznego?

Pozostawiając te pytania bez jednoznacznej odpowiedzi, chciałbym przejść do dwóch krótkich prób zaaplikowania estetyki po estetyce do obszarów, którym sam jej autor nie poświęcił w swojej książce większej uwagi. Taka próba skonfrontowania teorii z nowymi kontekstami empirycznymi wydaje mi się istotna i interesująca, co postaram się wykazać.

Gry Cyfrowe – Przypadek Graniczny Estetyki Ethosoficznej

Wokół gier cyfrowych wciąż toczy się dyskusja dotycząca ich statusu artystycznego – czy można uznać je za nową formą sztuki (wciąż rozwijającą się i dojrzewającą), czy też są one tworem czysto rozrywkowym? Gry tego typu stanowią bowiem potężną gałąź przemysłu kulturalnego, przyciągającą duże kapitały i generującą potężne zyski. Jeżeli patrzeć na sprawę przez pryzmat pesymistycznych ujęć kultury masowej (wywodzących się od takich autorów jak np. Theodor Adorno i Max Horkheimer czy Dwight MacDonald), sprawa omawianego medium wydaje się całkowicie przegrana. Przemysł kulturalny istnieje bowiem jako zaprzeczenie autentycznej sztuki (jeżeli zapożycza się u niej, to w efekcie wulgaryzuje ją i spłyca), gdyż nastawiony jest na realizację konkretnych celów ekonomicznych oraz ideologicznych. Zupełnie inaczej cała sprawa jawić się będzie z perspektywy, jakiej dostarcza myśl na przykład Waltera Benjamina, zdecydowanie akcentująca historyczność sztuki. Nadmierne przywiązanie do form klasycznych (już konsekrowanych, a więc uznanych za bezdyskusyjnie wartościowe artystycznie i estetycznie) może sprawić, że człowiek traci z oczu nowe zjawiska i techniki wraz z możliwościami, jakie otwierają one dla uprawiania sztuki i myślenia o niej. Zamiast, jak przekonywał Benjamin, uparcie operować dotychczasowymi definicjami i naginać do nich rzeczywistość, należy zapytywać, czy przemiany tej ostatniej nie wymuszają odświeżania naszego rozumienia i naszej wrażliwości. Pisząc o fotografii, niemiecki myśliciel stwierdzał:

> I tu w całej swej rubasznej okazałości występuje tępogłowe pojęcie sztuki, wskazujące na absolutną ignorancję w sprawach techniki i wobec wtargnięcia nowej techniki przeczuwające swój kres. Wszelako akurat z tym fetyszystycznym, na wskroś antytechnicznym pojęciem sztuki teoretycy fotografii przez niemal sto lat brali się za bary, naturalnie bez powodzenia. Mieli bowiem na uwadze jedynie legalne uznanie fotografa przed trybunałem, który on obalał.[37]

Myśl Benjamina może stanowić swoiste lekarstwo na lęki – wydaje się, że wciąż obecne – związane z wtargnięciem maszyny w obszar twórczości. Technologia zmienia sztukę, otwiera przed nią nowe horyzonty ekspresji – w kontekście gier cyfrowych stanowisko takie zaprezentowane zostało m.in. przez Bretta Mullaneya.[38] Jednak komputer jest w stanie odbierać człowiekowi część jego sprawczości i wnosić do procesu artystycznej kreacji swój własny wkład, co teoretyk nowych mediów Lev Manovich określił mianem automatyzacji, dzięki której „można z procesu twórczego wyeliminować intencjonalność."[39] Espen Aarseth pisał z kolei o autorstwie cyborgicznym, w obrębie którego splatają się na różne sposoby intencje człowieka i efekty generowane przez technologię. Czynnik ludzki nie zostaje skutkiem tego całkowicie wyrugowany, ale wchodzi w różne relacje z maszynowym wytwarzaniem – na przykład człowiek wprowadza dane, a komputer na ich podstawie tworzy wiersz. Takie formy twórczości, zdaniem Aarsetha, wymagają wypracowania nowych kryteriów dla estetycznych ewaluacji.[40] Ethosofia dodaje tutaj jeszcze inny punkt widzenia – pozwala zawiesić pytania o stopień przystawalności gier do istniejących pojęć sztuki i przenieść punkt ciężkości na oferowane przez nie możliwości partycypacji i aktywnego dookreślania oraz domykania tekstu. Przenieść punkt ciężkości z gotowych obiektów wraz z immanentnymi im własnościami na tekstualnie ufundowaną aktywność, w strukturze której upłynnieniu ulega granica pomiędzy twórcą a odbiorcą. Gry stanowią bowiem medium oparte na działaniu (*action-based* medium[41]), są zarówno obiektami, jak i procesami. Pliki zapisane na dysku twardym komputera lub pionki na szachownicy stanowią przedmioty niezdolne do samodzielnego działania w zgodzie z regułami nadającymi im konkretne znaczenia – domagają się one dopełnienia ze strony użytkowników aktywnie zaangażowanych w rozgrywkę.[42] Szczególnie współczesne oblicza omawianego medium, odznaczające się rozgałęzionymi narracjami otwartymi na wybory i decyzje odbiorców, domagają się ujęcia procesualnego. Gra to obiekt cyfrowy, zdolny do generowania wirtualnego uniwersum działającego w oparciu o określoną mechanikę, który w swoim przebiegu oraz na skutek interakcji z graczem może generować efekty nierzadko nieprzewidziane przez swoich twórców (np. zjawisko *glitchy* lub alternatywne formy rozgrywki, takie jak *speedrun*, wynajdywane przez graczy eksperymentujących z możliwościami programu): „gra cyfrowa ciągle pozostaje przykładem obiektu opornego, którego nie da się tak naprawdę w pełni kontrolować ani też przewidzieć skutków jego oddziaływania na osobę gracza, sprzęt i otaczającą rzeczywistość."[43]

Zanim przejdę do omówienia zasygnalizowanego wyżej zagadnienia, chciałbym zwrócić uwagę na inny jeszcze czynnik. Zdaniem Bogusława Jasińskiego, wraz z dokonaniami awangardy drugiej połowy dwudziestego wieku dokonuje się wtopienie sztuki w kontekst codzienności. Porzuca ona zarezerwowane dla siebie miejsca, a dzięki temu wychodzi z wymuszonej izolacji od szerszego życia społecznego. Podobna sytuacja ma dzisiaj miejsce w przypadku gier cyfrowych – aby z nimi obcować, jednostka nie musi pielgrzymować do 'świętych' miejsc sztuki (coś, nad czym ubolewał Marcuse). Dzięki coraz to nowym platformom technologicznym cyfrowe programy ludyczne są już dostępne na szeroką skalę nie tylko w domu, ale również w autobusach, poczekalniach, parkach itd. Kontakt z nią nie ma charakteru skupionej kontemplacji, odsłaniającej dzieło w wymiarze auratycznym, ale dokonuje się w warunkach – by

znowu posłużyć się pojęciem zapożyczonym od Benjamina – dystrakcji.

Powróćmy jednak do partycypacyjnego aspektu gier cyfrowych. Jak podkreślałem już wcześniej, estetyka ethosoficzna przenosi punkt ciężkości z gotowych dzieł sztuki na procesy twórcze – same z siebie pozbawione kresu oraz rodzące się z intymnego kontaktu pomiędzy jednostką a rzeczywistością daną w konkretnym doświadczeniu. Czy jednak w przypadku gry cyfrowej nie mamy do czynienia z gotowym produktem dostarczanym na rynek, takim jak książka czy film? Nawet jeżeli obcowanie z nim możliwe jest poza instytucjami sztuki (galerie, muzea, kina), wciąż jednak jest on adresowany do odbiorcy wyłączonego z kontekstu tworzenia. Takie obiekcje wydają się jednak nie w pełni trafne.

Gry cyfrowe wymagają dla swojego funkcjonowania aktywnego udziału odbiorców. Tekstualnie zakładają takie formy zaangażowania – nazwane przez wspomnianego już Aarsetha ekstranoematycznymi[44] – które znacząco wykraczają poza interpretację, rozumienie lub przeżywanie emocji. Gracz musi fizycznie operować dostępnym sobie interfejsem, aby wirtualny świat przedstawiony mógł rozkwitnąć pełnią życia. To odróżnia gry cyfrowe na przykład od kina, gdzie wydarzenia diegetyczne toczyć się będą także wówczas, gdy widzowie odwrócą się od ekranu, aby zająć się innymi czynnościami. Można w związku z tym powiedzieć, że gry cyfrowe jednocześnie zachowują pewne aspekty charakteryzujące odbiór wcześniejszych form medialnych i znacząco poza nie wykraczają:

> Gry komputerowe są z natury interaktywne i nie da się przecenić znaczenia tej podstawowej cechy. Badając je, nie można się ograniczyć wyłącznie do tekstualności, należy zwrócić uwagę zwłaszcza na momenty *rozgrywania gry*. 'Tekst,' jeśli w ogóle mamy używać tego terminu, staje się złożoną interakcją pomiędzy graczem a grą, określaną mianem **rozgrywki**.[45]

W cytacie powyższym powraca wspomniany wcześniej dualizm omawianego zjawiska – gra to jednocześnie obiekt i proces, splatający ze sobą człowieka oraz maszynę i oprogramowanie w cyborgiczną pętlę. Kontakt z grą wymaga o wiele większego zaangażowania fizycznego, niż dzieje się to w przypadku literatury lub kina (nawet w dobie telewizji i domowych odtwarzaczy DVD czy BluRay). Ciało musi przyswoić sobie określone elementy interfejsu, aby możliwe stało się jak najpełniejsze zanurzenie w wirtualny świat i sprawne poruszanie się po jego obszarze. Jest to konieczny warunek głębokiego doświadczenia gry (stanu immersji), które nie będzie nieustannie zaburzane przez refleksyjną kontrolę własnego działania. Ten właśnie wymiar rozgrywki – nazywany przez Gordona Calleję zaangażowaniem kinestetycznym (*kinesthetic involvment*) – wymaga zżycia się z technologią, zrozumienia jej na poziomie somatycznym. Włączenie interfejsu fizycznego w schemat ciała sprawia, że staje się on qusi-transparentny – nie skupiam uwagi na kontrolerze, który trzymam w rękach w przestrzeni fizycznej, ale koncentruję się na nawigowaniu po świecie wirtualnym oraz zadaniach, jakie mam w jego ramach do wykonania. Przypomina to sytuację sprawnego poruszania się rowerem – gdy przyswoiłem sobie zasady działania tego jednośladowego pojazdu, nie muszę się zastanawiać, co zrobić, aby w danym momencie skręcić, po prostu robię to intuicyjnie. Rower (lub pad konsolowy) stał się jakby częścią mojego ciała, dlatego mogę operować nim w sposób sprawny chociaż bezmyślny, gdyż moja (samo)świadomość uległa „przekształceniu i przemieszczeniu."[46]

Jak już wspomniałem, proces rozgrywki prowadzi do wytworzenia się cybernetycznego układu człowiek–maszyna. Drugi z jego członów nie pozostaje bierny, nie jest jedynie narzędziem wykorzystywanym dowolnie przez ludzkiego operatora. Podczas odtwarzania filmu w maszynie również coś się wydarza (taśma przesuwa się w projektorze, laser odczytuje dane zapisane na płycie), jednak nie można dorzecznie twierdzić, że dzięki temu staje się ona dla mnie partnerem

w rozgrywce. Dokonując analizy procesu rozgrywki, Alexander Galloway wyróżnia w nim cztery podstawowe aspekty ujęte w ramy dwóch par: operator–maszyna, diegetyczne–pozadiegetyczne. Oznacza to, że w omawianej sferze zarówno maszyna, jak i człowiek wykonują określone działania, skierowane na świat przedstawiony, jak i dokonujące się poza jego granicami (zapisywanie stanu gry, konfigurowanie jej w menu opcji, błędy, które mogą wystąpić w działaniu programu). Na skutek tego powstaje zupełnie inna konfiguracja niż w wypadku kina: „Grając w gry wideo, ludzie poruszają swoimi rękoma, ciałami, oczami i ustami. Ale maszyny także działają. Robią to w odpowiedzi na działania gracza, jak i niezależnie od nich."[47]

Ten partycypacyjny charakter gier sprawia, że w ich przypadku trudno mówić o interpretacji dokonującej się na podstawie całościowego oglądu danego dzieła. W graniu poznawanie i działanie splatają się ze sobą nierozerwalnie i stają się koniecznymi elementami bycia w rozgrywce. Gdy próbuję wykonywać zadanie, jakie stawia przede mną program, testuję różne zawarte w nim opcje, wybieram najlepsze strategie działania, szukam różnych ukrytych możliwości (które być może nie zostały nawet przewidziane przez jego projektantów). Kawałek po kawałku poznaję wirtualny świat, w którym przyszło mi działać, oraz możliwości i funkcje wpisane w cyfrowe ciało mojego awatara. Formułuję hipotezy dotyczące ewentualnych sposobów działania, a następnie testuję je poprzez rozgrywkę.[48] Co jakiś czas wynurzam się ponad powierzchnię całego procesu, aby ocenić skuteczność podjętych działań lub wypróbować alternatywne ścieżki (dzięki funkcji zapisu stanu gry, pozwalającej na powrót do jej wcześniejszych etapów) i skonfrontować je z drogami już przebytymi. Współbrzmi to z pewnymi wątkami epistemologicznymi estetki ethosoficznej, umieszczającymi poznanie w ramach samego procesu twórczego:

> Oto bowiem mamy do czynienia z jednolitym procesem, gdzie sposób poznawania jest zarazem przedmiotem poznawania, albowiem ów reflektor patrzenia jest umieszczony wewnątrz procesu, rozświetlając go od środka. Z tego płynie wniosek być może dość nieoczekiwany: najlepiej poznasz proces tworzenia sam tworząc![49]

Dokładnie to samo powiedzieć można w odniesieniu do gier – poznajesz je w toku grania. Obserwacja rozgrywek innych osób (czy to dokonująca się na żywo, czy też w sposób medialnie zapośredniczony, jak oglądanie rejestracji przechodzenia danych tytułów zamieszczanych na przykład na portalu YouTube) nie pozwala na zapoznanie się z mechanikami właściwymi dla poszczególnych tytułów lub z różnymi możliwościami ich dynamicznego konfigurowania. Krótko rzecz ujmując – pozycja obserwatora prowadzi do zredukowania gier do formy quasi-filmowej. Espen Aarseth określa omawianą obecnie kwestię mianem hermeneutyki czasu rzeczywistego: „Lektura książki czy filmu nie daje bezpośredniej informacji zwrotnej rozumianej jako ocena naszej aktywności w czasie rzeczywistym. (…) wszystko, co musimy zrobić, żeby pokazać, że rozumiemy grę, to dobrze w nią grać."[50] Intensywność tej dialektyki zanurzania się w proces i wynurzania z jego przebiegu jest w dużej mierze zrelatywizowana do gatunków gier – na przykład produkcje typu *soulslike*, odznaczające się złożonymi systemami walki oraz wysokim poziomem trudności, zakładają ciągłe strategiczne przepracowywanie dotychczas obranych sposobów działania.

Warto wspomnieć również, że dla Jasińskiego momenty samoświadomości konstytuujące się w procesie twórczym nie dotyczą i nie rozświetlają jego całościowego sensu. Ten jest dla nas niedostępny dopóty, dopóki tkwimy w tworzeniu. Jesteśmy wówczas wewnątrz pewnej sekwencji działań, dlatego nie możemy równocześnie ujmować ich z pozycji zdystansowanego obserwatora.[51] To samo rzec można o procesie rozgrywki – nawet jeżeli nasza umiejętność grania weryfikowana jest na bieżąco poprzez hermeneutykę czasu rzeczywistego, nie zawsze jesteśmy w stanie określić konsekwencje, jakie przyniosą podejmowane przez

nas działania, jak wpłyną one na konstytuowanie się rzeczywistości diegetycznej. W grze *Alpha Protocol* (*Obsidian Entertainment*, 2010) oszczędzenie jednej z postaci niegrywalnych w pierwszym rozdziale sprawi, że pojawi się ona na dalszym etapie gry i będzie gotowa udzielić głównemu bohaterowi pomocy. Wymowny jest przykład gry *Silent Hill 2 Remake* (*Bloober Team*, 2024), gdzie na uzyskanie jednego z możliwych zakończeń wpływ mają tak drobne (mogłoby się wydawać, że nieistotne z fabularnego punktu widzenia) szczegóły rozgrywki jak częstotliwość używania przedmiotów leczących i podejmowania walk z antagonistami lub też to, czy chociaż raz eksplorowaliśmy świat gry z minimalną liczbą punktów życia przez dziesięć minut. Całościowy kształt opowieści zależy więc od wielu czynników, czego nie sposób przewidzieć podczas pierwszego z nią obcowania, o ile nie korzysta się z paratekstualnych pomocy w postaci solucji.[52]

W estetyce procesów twórczych chodzi jednak o coś więcej niż tylko o aktywne (zarówno w sensie intelektualnym czy emocjonalnym, jak i fizycznym) dookreślanie tekstu – z jej punktu widzenia sztuka ma angażować człowieka i dzięki temu rozwijać jego osobowość, otwierać go na nowe formy wrażliwości i obcowania ze światem. Czy gry cyfrowe – będące przecież wytworami kapitalistycznego przemysłu kulturalnego – są w stanie temu sprzyjać? Czy też są one jedynie gotowymi tekstami o względnie otwartej strukturze?

Można wskazać tutaj na liczne przejawy aktywności graczy wykorzystujących omawiane medium na własne sposoby. Ciekawego przykładu dostarczyć mogą machinimy, a więc filmy powstające w oparciu o narzędzia dostarczane przez gry cyfrowe. Czasami przybierają one na przykład postać politycznych komentarzy, a więc stanowią wartościową formę wypowiedzi dla osób i środowisk pozbawionych dostępu do głównych kanałów medialnych:

> *The French Democracy* autorstwa Alexa Chana (...) to film prezentujący historię głośnych zamieszek rozpętanych przez mieszkańców paryskich przedmieść z perspektywy ich uczestników. Daleki od profesjonalizmu i w gruncie rzeczy naiwny obraz pokazał, że gra może być narzędziem, za pomocą którego konsument ma szansę zaprezentować na forum publicznym swoje poglądy, odmienne od tych lansowanych przez oficjalne media.[53]

Wiele gier (np. strategie czasu rzeczywistego) zawiera w sobie kreatory poziomów, dzięki którym gracze mogą tworzyć własne mapy i scenariusze rozgrywki. Prowadzi to do zatarcia wyraźnej granicy pomiędzy twórcami a odbiorcami, chociaż rzecz jasna odbywa się to w obrębie granic wytyczonych przez tych pierwszych. Wspomniane granice podlegają jednak nieustannemu forsowaniu przez użytkowników, czego przykładem jest zjawisko tzw. modów, wprowadzających do gry elementy wcześniej w niej nieobecne i niezaplanowane na etapie produkcji.

Wskazać można także na remediacje różnych form twórczości dokonujące się w obrębie uniwersów cyfrowych. W *Ghost of Tsushima* (*Sucker Punch Productions*, 2020), po dotarciu do określonych punktów w obrębie świata gry, możliwe jest aktywowanie minigierki polegającej na układaniu haiku. Polega ona na wybieraniu linijek tekstu z listy dostępnych opcji, w rezultacie składających się na wiersz recytowany na tle sekwencji montażowej złożonej z ujęć wirtualnych krajobrazów. Ta prosta mechanika jest dla odbiorców sposobem na „indywidualizowanie ich wersji protagonisty gry, jak i całej rozgrywki."[54] Z kolei w *Final Fantasy XVI* (*Square Enix*, 2023) dostępne jest tworzenie encyklopedii wirtualnego uniwersum, w którym toczy się akcja gry. Nie jest to zadanie obligatoryjne, ale możliwe do podjęcia i realizowania w toku rozgrywki. Wymaga ono odwiedzania co jakiś czas niegrywalnej postaci (NPC) kronikarza, który w oparciu o podjęte dotychczas przez graczy działania przygotowuje opisy wirtualnych miejsc, potworów, frakcji itd.

Istnieje jeszcze jeden istotny wymiar otwartości gier, możliwy do powiązania z tym

aspektem estetyki ethosoficznej, który dotyczy rozwoju osobowości jednostki. Zaangażowanie odbiorcy w rozgrywkę ma bowiem także wymiar moralny. Niektóre tytuły stawiają graczy przed trudnymi decyzjami, znajdującymi następnie przełożenie na dalszy przebieg wydarzeń diegetycznych – na przykład w pierwszej części serii *Mass Effect (BioWare*, 2007) należy w pewnym momencie zdecydować, którego z członków swojej drużyny wysłać na misję samobójczą. Powstaje tym sposobem moment aktywujący refleksję nie o charakterze technicznym (jaką broń najlepiej wybrać, aby pokonać danego przeciwnika? jak najlepiej rozdysponować posiadane zasoby?), ale etycznym. Przed podobnymi dylematami postawiony zostaje główny bohater gry *The Alters* (11 bit studios, 2025), Jan Dolski. Jest on jedynym ocalałym z katastrofy statku kosmicznego, do której doszło podczas lądowania na nieznanej planecie, gdzie możliwe jest (zgodnie z obliczeniami pokładowego komputera kwantowego) znalezienie substancji zwanej rapidium. Janowi rzeczywiście się to udaje i dzięki temu może tworzyć alternatywne wersje samego siebie – tytułowych alterów – pomagające mu w obsłudze mobilnej bazy pozwalającej na przemieszczanie się po planecie. W pewnym momencie jednak alterzy zaczynają zapadać na nieokreśloną chorobę mózgu, najprawdopodobniej śmiertelną. Jan, a za jego pośrednictwem gracze, ma do wyboru dwa rozwiązania – wytworzyć kolejny klon, który pozbawiony będzie wspomnień i jakiejkolwiek aktywności cerebralnej, aby pobrać z niego zdrowe tkanki mózgowe, lub też wszczepić alterom specjalny czip z właściwościami leczącymi, który jednak pozwoli korporacji zarządzającej misją na ich pełną kontrolę. Konieczne jest dokonanie jakiegoś wyboru, zaś jego konsekwencje będą zwrotnie odczuwalne dla graczy. Ponieważ nasi towarzysze żywo reagują na proponowane im formy leczenia, wybór jednej z nich sprawi, że jej przeciwnicy postanowią opuścić Jana i jego mobilną bazę. Gry tego typu konfrontują – oczywiście w ramach bezpiecznego, sztucznego świata po drugiej stronie ekranu – swoich odbiorców z określonymi sytuacjami, których być może nigdy wcześniej nie doświadczyli w rzeczywistości, a przez to poszerzają horyzont ich rozumienia i wrażliwości.

W takim rozumieniu fikcyjne światy digitalne są w stanie dostarczać nowych punktów widzenia na konflikty i napięcia rozgrywające się poza ich granicami. Jeżeli nawet same nie stanowią form krytyki społecznej (a wręcz wydają się oderwane od świata, w jakim powstają), poprzez swobodę oferowaną swoim odbiorcom, nierzadko mogą tej ostatniej sprzyjać. W niektórych tytułach gracze określają wiele cech psychicznych i fizycznych swoich postaci (element występujący bardzo często w gatunku cRPG). W efekcie mężczyzna kieruje postacią kobiecą, człowiek wciela się w krasnoluda, co przyczyniać się może do powstawania tymczasowych, ale potencjalnie wywrotowych podmiotowości, zaburzania stabilności społecznie wytworzonych tożsamości osobowych, wzbudzania pytań: ‘co, jeśli?’ Sprzyja to nowemu patrzeniu na własne otoczenie i rozgrywające się w nim konflikty:

> Osobowości kształtujące się w cybernetycznym procesie rozgrywki pozwalają nam eksplorować alternatywne podmiotowości i dają możliwość uczestnictwa w różnych rodzajach doświadczenia, warunkowanego przez zasady inne niż te, które obowiązują w codziennym życiu.[55]

Jeżeli w świecie wirtualnym działam równie efektywnie pod postacią kobiety i mężczyzny, daje to asumpt do przemyślenia dominujących stereotypów na temat płci. Ta elastyczność granicy pomiędzy tym, co realne i wirtualne, skłania niektórych badaczy do porzucenia tej opozycji kategorialnej. Zach Waggoner opowiada się za zastąpieniem ich pojęciami ‘wirtualne’ i ‘niewirtualne.’[56] Na gruncie wywiadów z czterema osobami, przywołany badacz stwierdza, że nie tylko nasze doświadczenia zdobyte poza światami wirtualnymi, normy moralne, którymi staramy się kierować w codziennym życiu, oraz wyobrażenia o rzeczywistości wpływają na to, jak konfrontujemy się

z problemami napotykanymi w grach cyfrowych, ale także działania podejmowane w ramach rozgrywki wywołują w nas realne emocje oraz mogą zwrotnie oddziaływać na to, jak doświadczamy i rozumiemy samych siebie w różnych kontekstach naszego życia. Nawet jeżeli nie dokonuje się w ten sposób automatyczne przeprogramowanie naszych tożsamości, doświadczenia nabyte w sferze wirtualności mogą dać ku temu asumpt. Katherine Isbister wspomina o kalekiej kobiecie, która w wirtualnym środowisku MUD (*Multi-User Dungeon*) stworzyła postać obarczoną taką samą jak ona ułomnością. Dzięki wieloosobowemu środowisku cyfrowemu udało się jej znaleźć partnera akceptującego jej fizyczność, z którym odbyła akt cyberseksualny. Pozwoliło jej to z czasem, jak sama twierdziła, przezwyciężyć lęk przed realnymi zbliżeniami seksualnymi i zaakceptować swoje ciało takim, jakie się ono stało w konsekwencji przebytego wypadku.[57]

Stanowisko powyższe może rodzić rzecz jasna wiele wątpliwości. Należy jednak pamiętać, że nie został w nim stwierdzony żaden konieczny związek przyczynowo-skutkowy (gra o określonej strukturze zawsze oddziaływać będzie na swoich odbiorców w taki właśnie sposób), wskazano jedynie na pewne możliwości. To, czy zostaną one w poszczególnych przypadkach dostrzeżone i podjęte, będzie zależało od różnych czynników. Warta podkreślenia jest tutaj jeszcze jedna okoliczność – zarówno eksperymenty z podmiotowością, jak i wybory moralne w przypadku gier dokonują się w kontekście zdenaturalizowanym. Nawet jeżeli wysyłając jednego ze swoich towarzyszy na misję samobójczą poddaję refleksji sytuację graniczną, z jaką być może nigdy nie zetknąłbym się w życiu, wciąż przecież pamiętam, że poruszam się w granicach wyimaginowanego świata. Świata, gdzie działania nie mają konsekwencji niemożliwych do cofnięcia, gdyż zawsze pozostaje wczytanie zapisu wcześniejszego stanu gry lub jej ponowne rozpoczęcie. Taka elastyczna temporalność sprzyja eksperymentowaniu, zabawie z różnymi modalnościami doświadczenia oferowanymi przez środowiska cyfrowe (zapis stanu gry wprowadza odwracalność dokonanych zdarzeń),[58] znosi niemniej jeden z wyróżników tego, co realne – nieodwracalność.[59] W niewirtualnych kontekstach życia mogę szczerze żałować pewnych decyzji (np. tego, że nie dotrzymałem złożonych obietnic), ale nie jestem w stanie obiektywnie cofnąć tego, co się już stało. Mogę zacząć o tym inaczej myśleć, nie sprawi to jednak, że osoba, którą uraziłem lub zawiodłem, zapomni o moich przewinach. Poza tym wybory takie, jak te z przywołanej gry *Mass Effect*, dokonywane są zawsze w ramach relatywnie wąskiego wachlarza opcji wpisanego w program. Tworząc swoją postać, mogę zdecydować, że będzie ona miała tatuaż, ale nie mogę już dowolnie wybrać jego wzoru (lub też zaprojektować własnego). Skłania to niektórych teoretyków do uznania otwartości gier cyfrowych za pozorną i iluzoryczną. Możemy bowiem wybierać, ale ze ściśle ograniczonego repertuaru elementów, a czasami kierunek naszych działań jest wręcz narzucany przez wymogi rozgrywki (aby pokonać danego przeciwnika, muszę użyć broni o określonej sile, chociaż teoretycznie mogę wciąż posługiwać się najsłabszym orężem w ekwipunku). Pewne posunięcia w ogóle nie są przewidziane przez program, zaś próby ich forsowania doprowadzają nierzadko do zatrzymania rozgrywki. Niemniej jednak doświadczenia nabywane w toku przemierzania cyfrowych uniwersów mogą przesączać się do sfery realności poprzez piętno, jakie odciskają na graczach. W tym sensie, jak wskazuje Justyna Janik, performatywna relacja pomiędzy obiektem cyfrowym a jego użytkownikiem ma charakter obustronny – moje wybory dookreślają świat gry, ale zwrotnie mogą oddziaływać na mnie na wiele sposobów.[60]

Gry cyfrowe można więc uznać za przypadek graniczny estetyki ethosoficznej – z jednej strony stanowią one gotowe produkty dostarczane na rynek, z drugiej zaś ich wewnętrzna struktura (oraz pewne formy zastosowań, nierzadko nieprzewidzianie przez twórców i producentów) oferuje doświadczenie bardziej partycypacyjne, zacierające wyraźną granicę między autorem i odbiorcą. Gracz nie tylko dookreśla i domyka tekst własną aktywnością, ale także wprowadza do nie-

go nowe elementy lub modyfikuje jego oryginalny kształt. Nie mamy tutaj do czynienia z recepcją gotowego dzieła, ale z horyzontem otwartym na działanie, wręcz domagającym się go. Działanie, które nie dokonuje się w jakimś wyszczególnionym miejscu, ale wtapia się w tkankę codzienności (przynajmniej częściowo, gdyż na przykład grając na przenośnej konsoli w pociągu, jestem jednocześnie tu i tam, wewnątrz fizycznego środka komunikacji i w wirtualnym świecie). Doświadczenie gry zarówno aktywizuje proces twórczy, jak i dostarcza mu potrzebnych narzędzi, a więc zakreśla wyraźne granice dla działań jednostki. Jednak również twórczość dokonująca się za pośrednictwem innych mediów ma swoje mniej lub bardziej sztywne ramy, zarówno materialne, jak i społeczne. Autor piszący na zamówienie wydawnictwa nie działa przecież zupełnie swobodnie i także funkcjonuje w obrębie narzuconych mu granic. Powraca tutaj wcześniejsze pytanie o społeczne uwarunkowania procesów twórczych, którego ethosofia nie rozwiązuje do końca.

Kino – Metraż Filmu a Alienacja Procesu Twórczego

Film stanowi kolejny obszar, który w *Estetyce po Estetyce* nie został analitycznie uwzględniony – w przeciwieństwie do gier cyfrowych autor poświęca mu kilka zdań, ale jedynie w celu zasygnalizowania, że także w obszarze tego medium wystąpiły zjawiska współbieżne z doświadczeniami awangardy drugiej połowy dwudziestego wieku. Na kartach omawianej książki pada m.in. nazwisko francuskiego reżysera Jeana Roucha, będącego istotną figurą w nurcie *cinéma vérité*. Twórca ten istotnie stanowi ciekawy przykład z perspektywy estetyki ethosoficznej, gdyż realizowane przez niego obrazy wyraźnie wykraczały poza obręb wąsko rozumianej sztuki i ciążyły ku społecznym eksperymentom przeprowadzanym przy użyciu kamery. Na przykład w pierwszych scenach filmu *Piramida Ludzka* [*La Pyramide Humaine*, 1961] widzimy reżysera rozmawiającego z dwoma grupami nieprofesjonalnych aktorów i tłumaczącego im założenia swojego projektu. Ma on ukazywać relacje pomiędzy białymi i czarnoskórymi studentami oraz występujące w ich ramach napięcia. W tym celu młodzi aktorzy mają zostać podzieleni na dwie kategorie – osoby mające uprzedzenia rasowe i osoby ich pozbawione. Film na samym wstępnie ujawnia więc strukturyzującą go dialektykę fikcji i rzeczywistości – ukazane na ekranie wydarzenia zostały wymyślone i odegrane na zasadzie improwizacji, jednak przez osoby, pomiędzy którymi zaczęły się zawiązywać autentyczne więzi. Tu właśnie ujawnia się sens całego eksperymentu – jego właściwym celem nie było opowiedzenie pewnej historii, ale wykreowanie sytuacji pozwalających uczestniczącym w nim osobom na nowo przyjrzeć się napięciom na tle rasowym. Na końcu filmu zostaje wyraźnie zaznaczone, że to, co w nim najważniejsze, dokonało się dookoła ekranu. Chociaż *Piramida Ludzka*, gdy trafiła już na ekrany, istniała jako zamknięta całość, jej właściwe i najistotniejsze efekty uobecniły się w postawach ludzi zaangażowanych w jej powstawanie (i w tym sensie sam proces twórczy może zostać uznany za istotniejszy niż jego finalny efekt). Ta dialektyka prawdy i fikcji, otwarcie wyrażona także w zakończeniu *Kroniki Jednego Lata* [*Chronique d'Un Ete*, 1961], filmu zrealizowanego wspólnie przez Roucha i Edgara Morina, została uznana przez Gillesa Deleuze'a za symptomatyczną dla szerszych przemian, jakim kino zaczęło ulegać po drugiej wojnie światowej. Ukazane na ekranie wydarzenia tracą swoją jednoznaczność, a kamera przestaje pretendować do statusu ukrytego oka, rejestrującego zupełnie niezależne od niej wydarzenia (lub też ukazującego je z perspektywy którejś z postaci). Staje się ona aktywnym uczestnikiem, wręcz sprawcą wydarzeń, zaś prawda tego typu filmowania nie leży w bezstronnej rejestracji lub narracji doprowadzonej do konkluzywnego finału (dowiadujemy się, kto zabił lub czy kochankowie ostatecznie wytrwali i utworzyli szczęśliwy związek), ale właśnie w stawaniu się. Poprzez odgrywanie ról aktorzy dowiadują się czegoś o sobie

lub snują narracje odrębne od dominujących, odkrywają siebie i świat, co sprawia, iż „postać wciąż przekracza granice pomiędzy realnością a fikcją."[61]

A teraz chciałbym już przejść do kwestii zaanonsowanej w tytule niniejszego podrozdziału. W optyce estetyki procesów twórczych samo dzieło stanowi alienację procesu twórczego. Jako takie odznacza się ono paradoksalną ontologią, gdyż z jednej strony jest czymś jak najbardziej realnie istniejącym, z drugiej zaś fikcją, gdyż wyrasta z granic zewnętrznie narzucanych aktywności twórczej.[62] W przypadku komercyjnego kina ograniczenia te wiążą się również z czasem trwania filmu. Współcześnie przeciętny film trafiający na ekrany kinowe ma metraż mieszczący się w granicach od półtorej do dwóch i pół godziny. Jedna z części marvelowskiego cyklu *Avengers* (*Avengers: Endgame*, reż. Anthony Russo, Joe Russo, 2019) trwa ponad trzy godziny i jak na tego typu produkcję i przyzwyczajenia przeciętnego widza może zostać uznana za bardzo długą. Wspomniany tu średni wymiar metrażu podyktowany jest niewątpliwie także względami ekonomicznymi, gdyż im dany tytuł jest krótszy, tym częściej może być wyświetlany danego dnia na jednym ekranie, co przekładać się będzie na liczbę sprzedanych biletów. W związku z tym utrzymanie takiego *status quo* będzie leżało w interesie producentów, wydawców, właścicieli kin (nie wszystkich, ale z pewnością multipleksów). Patrząc z tej perspektywy, zwiększanie metrażu filmów stanowi jedną z form artystycznego oporu wobec utowarowienia kina.

Przykładu takiego podejścia dostarcza twórczość filipińskiego reżysera Lva Diaza. Jedną z jej cech rozpoznawczych stał się właśnie czas trwania przynoszonych przez nią filmów, sięgający czasami nawet ponad dziewięć godzin. Poza rzadko spotykanym metrażem filmy Diaza, wpisujące się w nurt *slow cinema*, charakteryzują się również wolnym tempem narracji, długimi i statycznymi ujęciami, swobodą w podejściu do warstwy fabularnej. Filipiński reżyser jednak zdecydowanie podkreśla, że nie chce być kojarzony jako twórca długich produkcji. Chociaż czynnik ten stanowi w jego oczach istotny oręż przeciwko podporządkowaniu kina dyktatowi ekonomii, nie jest on sam w sobie bezwzględną wartością. Diaz postrzega tę sprawę bardzo w duchu estetyki ethosoficznej i twierdzi, że praca nad filmem powinna się skończyć wtedy, kiedy jego twórca uzna, że udało mu się w pełni zrealizować swoją koncepcję. W idealnej sytuacji kres powinien wypływać z samego procesu twórczego, a nie z zewnątrz. Osiągnięcie takiego stanu czasami będzie wymagać dziewięciogodzinnego metrażu, w innej zaś sytuacji może zobiektywizować się w obrazie o wiele krótszym:

> Nie ma krótkiego lub długiego kina. Człowieku, jest tylko pieprzone kino. Nie znoszę tego szufladkowania filmów na krótkie i długie – nie, jest tylko kino. Czy w malarstwie do małej ramy przyczepisz etykietkę „mały obraz"? Tak nie jest! To obraz, to sztuka.[63]

W ujęciu Diaza kino może funkcjonować jako sztuka tylko wtedy, gdy tworzący je ludzie zostaną wyemancypowani od nacisków ekonomicznych. Nie jest to warunek wystarczający, ale niewątpliwie konieczny. To wyzwolenie procesu twórczego ma sprawić, że znajdzie on oparcie w samym sobie i swojej własnej dynamice. Należy jednak pamiętać, że dla Jasińskiego tworzenie samo z siebie nigdy nie ma właściwego kresu. Idealną sytuacją nie jest stworzenie dzieła na tyle długiego lub dużego, aby mogło pomieścić wszystkie intencje swojego autora, ale nieskończoność procesu, wciąż powracającego do siebie, korygującego swoje dotychczasowe osiągnięcia, ścierającego się raz po raz z oporem tworzywa:

> Tak jak żaden prawdziwy artysta nie jest do końca usatysfakcjonowany swoim dziełem, tak też nowy, oryginalny przedmiot będący zmaterializowaną postacią samoświadomości procesu twórczego może być tylko przybliżonym wizerunkiem celu zamierzonego wcześniej.[64]

Sztuka i Dokumentacja nr 32 (2025) | *Art and Documentation* no. 32 (2025) • ISSN 2080-413X • e-ISSN 2545-0050 • doi:10.32020/ARTandDOC

Diaz tworzy filmy skończone – nawet jeżeli bardzo długie, to jednak ostatecznie trafiające na ekrany i możliwe do obejrzenia w ramach pojedynczych seansów. Niektórzy autorzy stwierdziliby, że tego typu eksperymenty z metrażem czynią dzieła trudnymi w odbiorze, gdyż wyprowadzają je poza skalę mezoskopową, najlepiej dopasowaną do uwarunkowań ludzkiej percepcji.[65] Niemniej jednak twórczość Filipińczyka uzyskała już międzynarodową rozpoznawalność i jest wyraźnie obecna w programach festiwali filmowych. Kolejne dzieła jego autorstwa regularnie pokazywane są podczas festiwalu Era Nowe Horyzonty we Wrocławiu, zaś obraz *Kobieta, Która Odeszła* [*Aang Babaeng Humayo*, 2016] uhonorowany został w 2016 roku Złotym Lwem na festiwalu w Wenecji, *Kołysanka do Bolesnej Tajemnicy* [*Hele Sa Hiwagang Hapis*, 2016] walczyła z kolei o Złotego Niedźwiedzia na Berlinale 2016.

W tym momencie powraca wątek już wcześniej sygnalizowany – chodzi o presję, jaką na proces twórczy wywiera dynamika pola artystycznego. Aby móc być uznanym i utytułowanym filmowcem, trzeba kręcić filmy, gdyż to one, a nie śmiałe koncepty, zbierają pochwały i nagrody. Reżyser, który niczego nie realizuje, a jedynie rozprawia o swoich pomysłach, może zostać dostrzeżony przez świat kina, ale tylko jako oryginał, prowokator lub też ktoś, kto zasługuje raczej na miano artysty konceptualnego niż filmowca. Podobnie ktoś, kto nie jest w stanie finalizować podejmowanych projektów twórczych. Można rzecz jasna utrzymywać, że wspomniane tu festiwale stawiają na promowanie twórców nonkonformistycznych, tworzących kino artystyczne i że nie są nastawione na maksymalizację zysków ze sprzedaży biletów. Nagradzane na nich filmy wyrastają – lub przynajmniej mają wyrastać – ze swobodnej twórczości, nie zaś z decyzji biznesowych. Taka wizja wydaje się jednak w dużym stopniu naiwna i oparta jest na wąskim rozumieniu pojęcia ekonomii. Polski badacz Marcin Adamczak, odwołując się do myśli Pierre'a Bourdieu, postrzega festiwale filmowe jako formę ekonomii kina alternatywną do modelu amerykańskiego, opartego na wielkich wytwórniach filmowych. W tym ujęciu wspominane tu imprezy stanowią banki różnych form kapitału – ekonomicznego, kulturowego, symbolicznego – którego pozyskanie jest dla twórców filmowych niezbędne do ich artystycznego funkcjonowania. Sprawia to, że festiwale są w stanie narzucać określone modele kina:

> Przede wszystkim jednak na głębszym poziomie festiwale filmowe kreują twórców i promują określone estetyki filmowe, a więc w istocie w pewien sposób „produkują" filmowców i „produkują" filmy.[66]

Takie socjologiczne spojrzenie, wydobywające na światło dzienne mechanizmy pola artystycznego, pozwala się odnieść do deklaracji wielu twórców z dozą zdrowego dystansu. Oczywiście nie chodzi tutaj o kwestionowanie wartości artystycznej ich dzieł czy nawet szczerości ich deklaracji, ale o wzięcie pod uwagę uwarunkowań, jakim podlegają – nierzadko nieświadomie – we własnym środowisku. Pozwala to stwierdzić, że nie tylko interesy handlowe wielkich wytwórni stanowią czynnik prowadzący do alienacji procesu twórczego. Także inne formy ekonomii, na jakiej opierają się na przykład europejskie festiwale filmowe, dostarczają tego typu impulsów. Aby bowiem uzyskać prestiżową nagrodę na którymś z nich (kapitał symboliczny) i dzięki temu zwiększać swoje szanse na pozyskanie środków finansowych niezbędnych do realizacji kolejnych projektów, należy kręcić filmy, a więc dostarczać dzieł możliwych do wyświetlania na ekranie. Po raz kolejny powraca tutaj pytanie, czy autentyczne wyzwolenie procesu twórczego zakłada zniesienie pól artystycznych, społecznych światów sztuki?

Przypisy

[1] Wątek nieciągłości oraz zerwań w procesie rozwoju wiedzy był elementem silnie obecnym w ramach myśli francuskiej w latach sześćdziesiątych ubiegłego wieku. Wystarczy wspomnieć projekt archeologii wiedzy realizowany przez Michela Foucaulta, zob. Michel Foucault, *Archeologia Wiedzy* (Warszawa: PIW, 1977)), Jacquesa Lacana, zdecydowanie konstatującego radykalną nowość freudowskiego rozumienia nieświadomości, które w efekcie nie da się przełożyć na to, jak kategoria ta funkcjonowała dotychczas, zob. Jacques Lacan, *My Teaching* (London, New York: Verso, 2024), czy właśnie periodyzację myśli Marksa zaproponowaną przez Althussera wraz z centralną rolą, jaką zajmowało w niej pojęcie cięcia epistemologicznego, zob. Louis Althusser, *W Imię Marksa* (Warszawa: Wydawnictwo Krytyki Politycznej, 2009); Louis Althusser, *W Odpowiedzi Johnowi Lewisowi* (Warszawa: Studencka Oficyna Wydawnicza ZSP, 1989). Zestawienie ze sobą dwóch pozycji ostatniego z przywołanych autorów pozwala śledzić ciągłe reewaluacje, jakim poddawał on swoje ujęcie rozwoju intelektualnego Marksa.

[2] Bogusław Jasiński, *Estetyka po Estetyce. Prolegomena do Ontologii Procesu Twórczego* (Warszawa: Ethos, 2008), 63–64.

[3] Jasiński, *Estetyka po Estetyce*, 137. „Sztuka więc jest – tylko »jest,« tak jak jest maszyna, dom, stół, sto kilo kartofli. Można już ją kupować i sprzedawać, zamykać w galeriach, teatrach i muzeach, miejscach specjalnie do tego wyznaczonych, podobnie zresztą jak kupuje się i sprzedaje także w miejscach specjalnie do tego wyznaczonych." (Jasiński, *Estetyka po Estetyce*), 138. W cytacie tym urynkowienie sztuki, przypisujące jej wytworom określone ceny, stanowi potężną siłę abstrakcji, na co wskazywał już wcześniej Karol Marks. Możliwość kupowania sztuki nierzadko bowiem idzie w parze z brakiem autentycznego, zaangażowanego kontaktu z nią. Dzieła po prostu się nabywa, gdyż są one w stanie spełniać pewne istotne funkcje społeczne. Podobnie jak drogie samochody lub zegarki, obrazy i rzeźby istnieją jako symbole statusu społecznego ich posiadaczy. Wówczas nie liczą się one same, ale ich wartość rynkowa.

[4] Jasiński, *Estetyka po Estetyce*, 113.

[5] Bogusław Jasiński, *Tezy o Ethosofii. Theses on Ethosophy* (Olsztyn–Warszawa: Ethos, 1992), 12.

[6] Bogusław Jasiński, *Po Drugiej Stronie Życia. Notatki i Szkice z Zakresu Teologii Więzienia* (Warszawa: Ethos, 2017), 14–15.

[7] Ibidem, 258.

[8] Jasiński, *Tezy o Ethosofii*, 93.

[9] Martin Heidegger, *Bycie i Czas* (Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2007), 275.

[10] Martin Heidegger, *Podstawowe Problemy Fenomenologii* (Warszawa: Wydawnictwo Aletheia, 2009), 69.

[11] Heidegger, *Bycie i Czas*, 68.

[12] Mówiąc o kapitałach, nie mam tutaj na myśli ich ściśle ekonomicznego rozumienia. Chodzi mi o taką konceptualizację wzmiankowanego pojęcia, jaka wyłania się z myśli Pierre'a Bourdieu. Dla francuskiego myśliciela ekonomiczna forma kapitału jest tylko jedną z jego postaci, zaś jej wartość nie jest absolutna, ale pozostaje warunkowana charakterem danego pola społecznego. Właśnie świat sztuki, rozumiany jako względnie autonomiczne uniwersum, dostarcza przykładu ekonomii odwróconej, gdzie brak natychmiastowego powodzenia finansowego jest w stanie ugruntowywać wysoką pozycję jednostki. Artysta, który nie otrzymuje poklasku masowej publiczności, jest w stanie zyskać szacunek i uznanie wśród innych twórców niekomercyjnych, a więc akumulować kapitał symboliczny (prestiż, który po jakimś czasie może drogą okrężną przełożyć się na pieniądze): „W świecie artystycznym jako świecie ekonomicznym na wspak najbardziej antyekonomiczne »szaleństwa« są w pewnym ujęciu »rozsądne,« ponieważ bezinteresowność jest w nich uznawana i nagradzana." Pierre Bourdieu, *Rozum Praktyczny. O Teorii Działania*, tłum. Joanna Stryjczyk (Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2009), 151.

[13] Jasiński, *Estetyka po Estetyce*, 81–82.

[14] Immanuel Kant, *Krytyka Władzy Sądzenia* (Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe, 1986), 24.

[15] Karol Marks, „Uwagi Dotyczące Nowej Pruskiej Instrukcji o Cenzurze," tłum. Edda Werfel, w Karol Marks i Fryderyk Engels, *Dzieła*, t. 1 (Warszawa: Książka i Wiedza, 1976), 8.

[16] Jasiński, *Estetyka po Estetyce*, 95.

[17] Ibidem, 71.

[18] Jasiński, *Po Drugiej Stronie Życia*, 230.

[19] Jasiński, *Estetyka po Estetyce*, 230.

[20] Walter Benjamin, „Dzieło Sztuki w Epoce Możliwości Jego Technicznej Reprodukcji," tłum. Krystyna Krzemień w *Estetyka i Film*, red. Alicja Helman (Warszawa: Wydawnictwo Artystyczne i Filmowe, 1972), 164–165.

[21] Walter Bernjamin, „Twórca jako Wytwórca," w Walter Benjamin, *Twórca jako Wytwórca. Eseje i Rozprawy*, tłum. Robert Reszke (Warszawa: Wydawnictwo KR, 2011), 11–12.

[22] Jasiński, *Estetyka po Estetyce*, 22.

[23] Herbert Marcuse, „Esej o Wyzwoleniu," tłum. Marek Palczewski i Stanisław Konopacki, w *Marksizm XX Wieku. Antologia Tekstów*, cz. III, red. Janusz Dobieszewski i Marek J. Siemek (Warszawa: Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, 1990), 182–183.

[24] Herbert Marcuse, *The Aesthetic Dimension. Toward a Critique of Marxist Aesthetics*, tłum. Herbert Marcuse i Erica Sherover (Boston: Beacon Press, 1978), 19.

Sztuka i Dokumentacja nr 32 (2025) | *Art and Documentation* no. 32 (2025) • ISSN 2080-413X • e-ISSN 2545-0050 • doi:10.32020/ARTandDOC

[25] Ibidem, 8.

[26] Ibidem, 62.

[27] Warto również pamiętać, że także sam Benjamin, pomimo akcentowania istotności znoszenia barier między twórcami a odbiorcami, widział pewien emancypacyjny potencjał w utworach powstających w ramach kinematografii profesjonalnej. Nawet jeżeli animacje Disneya, tworzone w warunkach kapitalistycznego przemysłu kulturalnego, nastawione były na wytwarzanie zysku (film-towar dostępny w obiegu rynkowym), to mimo tego ukazywały rzeczywistość zniekształconą, niby ze snu. Dla Benjamina, dystansującego się wobec redukcyjnego ujęcia Freuda, marzenia senne nie były wyrazem stłumionych pragnień. Pozwalały one uwolnić się śniącemu od ciśnienia wywieranego przez rzeczywistość (zarówno społeczną, jak i przyrodniczą) i imaginować inne formy relacji z rzeczywistością. Niczym bolący ząb, „sen poluzowuje jednostkę w spoinach świata." Walter Benjamin, *Sny* (Warszawa: Wydawnictwo Aletheia, 2017), 91. Dzięki temu może on rodzić pragnienia nowych form życia. Sen odurza, a odurzenie stanowić może pierwszy krok w kierunku kwestionowania zastanego porządku rzeczywistości. Dla Benjamina animacje Disneya i niesamowite przygody, jakie przeżywają ich ludzko-zwierzęcy bohaterowie, stanowiły kolektywnie dostępną projekcję snów współczesnych ludzi, marzących o nowych formach relacji pomiędzy przyrodą, techniką i nimi samymi.

[28] Herbert Marcuse, *Psychoanaliza, Polityka, Utopia. 5 Wykładów* (Kraków: vis-a-vis etiuda, 2023), 68.

[29] Marcuse, „Esej o Wyzwoleniu," 195.

[30] Martin Heidegger, *Technika i Zwrot* (Kraków: Wydawnictwo Baran i Suszyński, 2002), 45.

[31] Martin Heidegger, *W Drodze do Języka* (Warszawa: Wydawnictwo Aletheia, 2007), 5–26.

[32] Herbert Marcuse, *Człowiek Jednowymiarowy. Badania nad Ideologią Rozwiniętego Społeczeństwa Przemysłowego* (Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe, 1991), 84–86.

[33] Jasiński, *Tezy o Ethosofii*, 91.

[34] Grzegorz Wyczyński, „Trudna Droga do Wolności. Recenzja Polemiczna Książki Bogusława Jasińskiego »Po Drugiej Stronie Życia«," *Nowa Krytyka* 41 (2018): 171–189.

[35] Pierre Bourdieu, *Reguły Sztuki. Geneza i Struktura Pola Literackiego*, tłum. Andrzej Zawadzki (Kraków: Universitas, 2001), 248–249.

[36] Alain Badiou, *Etyka. Przewodnik Krytyki Politycznej*, tłum. Paweł Mościcki (Warszawa: Wydawnictwo Krytyki Politycznej, 2009), 70.

[37] Walter Benjamin, „Mała Historia Fotografii," tłum. Janusz Sikorski w Walter Benjamin, *Anioł Historii. Eseje, Szkice, Fragmenty* (Poznań: Wydawnictwo Poznańskie 1996), 106–107.

[38] Brett E. Mullaney, *The Greatest Art Form. Video Games and the Evolution of Artistic Expression* (Pennsauken: BookBaby, 2013)

[39] Lev Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. Piotr Cypriański (Warszawa: Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, 2006), 97.

[40] Espen Aarseth, *Cybertekst. Spojrzenie na Literaturę Ergodyczną* (Kraków–Bydgosz: Korporacja Ha!art, 2014), 138–144.

[41] Alexander R. Galloway, *Gaming. Essays on Algorithmic Culture* (Minneapolis–London: University of Minnesota Press, 2006), 3.

[42] Gordon Calleja, *In-Game. From Immersion to Incorporation* (Cambridge–London: MIT Press, 2011), 9–11.

[43] Justyna Janik, *Gra Jako Obiekt Oporny. Performatywność w Relacji Gracza i Gry Cyfrowej* (Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2022), 40.

[44] Aarseth, *Cybertekst*, 12.

[45] Jon Dovey, Helen W. Kennedy, *Kultura Gier Komputerowych*, tłum. Tomasz Macios i Anna Oksiuta (Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2011), 7.

[46] Don Ihde, *Embodied Technics* (USA and United Kingdom: Automatic Press VIP, 2010), 38.

[47] Galloway, *Gaming*, 4.

[48] Katarzyna Prajzner, *Czytanie Interaktywnych Obrazów. Gry Komputerowe w Perspektywie Dynamicznej Tekstualności* (Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2022), 62–63.

[49] Jasiński, *Estetyka po Estetyce*, 104.

[50] Espern Aarseth, „Badanie zabawy: metodologia analizy gier," tłum. Mirosław Filiciak, w *Światy z Pikseli. Antologia Studiów nad Grami Komputerowymi*, red. Mirosław Filiciak (Warszawa: Wydawnictwo SWPS Academica, 2010), 30. Oglądając film lub oddając się lekturze powieści, możliwa jest antycypacja dalszego przebiegu narracyjnie rozwijanych zdarzeń. Jednak powstające w ten sposób przypuszczenia, przybierające postać mentalnych światów możliwych względem fabuły i jej progresji, nie zawsze weryfikowane są natychmiastowo. Jeżeli błędnie typuję, która z *dramatis personae* opowieści kryminalnej jest mordercą, nierzadko dowiaduję się o tym dopiero w jej finale. Por. Umberto Eco, *Lector In Fabula. Współdziałanie w Interpretacji Tekstów Narracyjnych* (Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy, 1994), 165. W grach cyfrowych fakt wyboru nieadekwatnej do danego przeciwnika strategii walki staje się dla mnie oczywisty natychmiast poprzez odniesioną

porażkę, o której informuje mnie ekstradiegetyczny ekran z napisem NIE ŻYJESZ. Nieumiejętność opanowania mechanik właściwych danemu tytułowi sprawi z kolei, że dalsze śledzenie opowieści stanie się niemożliwe, a wraz z tym weryfikacja formułowanych w toku rozgrywki hipotez fabularnych.

[51] Jasiński, *Estetyka po Estetyce*, 106–107.

[52] Maciej Żbik, „Silent Hill 2 Remake - Wszystkie Zakończenia i Jak Je Uzyskać. Wszystkie Endingi i Epilogi," *Eurogamer.pl*, dostępny 27 czerwca 2025, https://www.eurogamer.pl/silent-hill-2-remake-wszystkie-zakonczenia-i-jak-je-uzyskac.

[53] Mirosław Filiciak, *Wirtualny Plac Zabaw. Gry Sieciowe i Przemiany Kultury Współczesnej* (Warszawa: Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, 2006), 165.

[54] Jon Stone, *Dual Wield. The Interplay of Poetry and Video Games* (Oldenbourg: De Gruyter, 2023), 56.

[55] Dovey, Kennedy, *Kultura Gier Komputerowych*, 149.

[56] Zach Waggoner, *My Avatar, My Self. Identity in Video Role-Playing Games* (Jefferson, North Carolina and London: McFarland & Company, 2009), 163.

[57] Katherine Isbister, *How Games Move Us. Emotion by Desing* (Cambridge, London: MIT Press, 2017), 55.

[58] Brenda Laurell, *Computers as Theater* (Boston: Addison–Wesley, 1993), 115.

[59] Maurizio Ferraris, *Manifest Nowego Realizmu* (Gdańsk: słowo/obraz terytoria, 2023), 57; Michael Herim, *The Metaphysics of Virtual Reality* (New York, Oxford: Oxford University Press, 1993), 136.

[60] Por. Janik, *Gra Jako Obiekt Oporny.*

[61] Gilles Deleuze, *Kino. 1. Obraz-ruch 2. Obraz-czas*, tłum. Janusz Margański (Gdańsk: słowo/obraz terytoria, 2008), 376.

[62] Jasiński, *Estetyka po Estetyce*, 136.

[63] *Emancipated Ciena: A Conversation with Lav Diaz*, dostępny 20 listopada 2019, https://www.youtube.com/watch?v=Eyc8nrIOWvE&t=489s.

[64] Jasiński, *Estetyka po Estetyce*, 133.

[65] Maurizio Ferraris, Enrico Terrone, *Cinema and Ontology* (Sesto San Giovanni: Mimesis International, 2019), 22. Autorzy podają m.in. przykład filmu *Empire* Andy'ego Warhola – ośmiogodzinnej rejestracji Empire State Buliding dokonanej z jednego ustawienia kamery. Jest to przykład utworu konceptualnego, który bardziej sprawdza się jako temat rozmów niż coś do oglądania. Należy jednak zwrócić uwagę, że filmy Diaza mają pewną treść fabularną podaną w określonej formie narracyjnej, dostarczają więc innego rodzaju doświadczenia filmowego niż wspomniany eksperyment Warhola.

[66] Marcin Adamczak, *Kapitały Przemysłu Filmowego. Hollywood, Europa, Chiny* (Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2019), 98–99.

Bibliografia

Aarseth, Espen. *Cybertekst. Spojrzenie na Literaturę Ergodyczną*. Tłum. zbiorowe. Kraków–Bydgoszcz: Korporacja Ha!art, 2014.

Aarseth, Espen. „Badanie Zabawy: Metodologia Analizy Gier." Tłum. Mirosław Filiciak. W *Światy z Pikseli. Antologia Studiów nad Grami Komputerowymi*, red. Mirosław Filiciak, 13–36. Warszawa: Wydawnictwo SWPS Academica, 2010.

Adamczak, Marcin. *Kapitały Przemysłu Filmowego. Hollywood, Europa, Chiny*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2019.

Althusser, Louis. *W Imię Marksa*. Tłum. Michał Herrer. Warszawa: Wydawnictwo Krytyki Politycznej, 2009.

Althusser, Louis. *W Odpowiedzi Johnowi Lewisowi*. Tłum. Andrzej Staroń. Warszawa: Studencka Oficyna Wydawnicza ZSP, 1989.

Badiou, Alain. *Etyka. Przewodnik Krytyki Politycznej*. Tłum. Paweł Mościcki. Warszawa: Wydawnictwo Krytyki Politycznej, 2009.

Bourdieu, Pierre. *Rozum Praktyczny. O Teorii Działania*. Tłum. Joanna Stryjczyk. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2009.

Bourdieu, Pierre. *Reguły Sztuki. Geneza i Struktura Pola Literackiego*. Tłum. Andrzej Zawadzki. Kraków: Universitas, 2001.

Benjamin, Walter. „Dzieło Sztuki w Epoce Możliwości Jego Technicznej Reprodukcji." Tłum. Krystyna Krzemień. W *Estetyka i Film*, red. Alicja Helman, 151–183. Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, 1972.

Benjamin, Walter. „Twórca jako Wytwórca." W Walter Benjamin, *Twórca jako Wytwórca. Eseje i Rozprawy*, tłum. Robert Reszke, 7–22. Warszawa: Wydawnictwo KR, 2011.

Benjamin, Walter. „Mała Historia Fotografii." Tłum. Janusz Sikorski. W Walter Benjamin, *Anioł Historii. Eseje, Szkice, Fragmenty*, 105–124. Poznań: Wydawnictwo Poznańskie, 1996.

Benjamin, Walter. *Sny*. Tłum. Bogdan Baran. Warszawa: Wydawnictwo Aletheia, 2017.

Calleja, Gordon. *In-Game. From Immersion to Incorporation*. Cambridge, London: MIT Press, 2011.

Deleuze, Gilles. *Kino. 1. Obraz-ruch 2. Obraz-czas*. Tłum. Janusz Margański. Gdańsk: słowo/obraz terytoria, 2008.

Dovey, Jon i Helen W. Kennedy. *Kultura Gier Komputerowych*. Tłum. Tomasz Macios i Anna Oksiuta. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2011.

Eco, Umberto. *Lector In Fabula. Współdziałanie w Interpretacji Tekstów Narracyjnych*. Tłum. Piotr Salwa. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy, 1994.

Ferraris, Maurizio. *Manifest Nowego Realizmu*. Tłum. Joanna Ugniewska. Gdańsk: słowo/obraz terytoria, 2012.

Ferraris, Maurizio i Enrico Terrone. *Cinema and Ontology*. Sesto San Giovanni: Mimesis International, 2019.

Filiciak, Mirosław. *Wirtualny Plac Zabaw. Gry Sieciowe i Przemiany Kultury Współczesnej*. Warszawa: Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, 2006.

Foucault, Michel. *Archeologia Wiedzy*. Tłum. Andrzej Siemek. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy, 1977.

Galloway, Alexander R. *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis–London: University of Minnesota Press, 2006.

Heidegger, Martin. *Bycie i Czas*. Tłum. Bogdan Baran. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2007.

Heidegger, Martin. *W Drodze do Języka*. Tłum. Janusz Mizera. Warszawa: Wydawnictwo Aletheia, 2007.

Heidegger, Martin. *Podstawowe Problemy Fenomenologii*. Tłum. Bogdan Baran. Warszawa: Wydawnictwo Aletheia, 2009.

Heidegger, Martin. *Technika i Zwrot*. Tłum. Janusz Mizera. Kraków: Wydawnictwo Baran i Suszczyński, 2002.

Heim, Michael. *The Metaphysics of Virtual Reality*. New York and Oxford: Oxford University Press, 1993.

Ihde, Don. *Embodied Technics*. USA and United Kingdom: Automatic Press, 2010.

Isbister, Katherine. *How Games Move Us. Emotion by Design*. Cambridge, London: The MIT Press, 2017.

Janik, Justyna. *Gra jako Obiekt Oporny. Performatywność Relacji Gracza i Gry Cyfrowej*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2022.

Jasiński, Bogusław. *Po Drugiej Stronie Życia. Notatki i Szkice z Zakresu Teologii Więzienia*. Warszawa: Ethos, 2017.

Jasiński, Bogusław. *Tezy o Ethosofii. Theses on Ethosophy*. Olsztyn–Warszawa: Ethos, 1992.

Jasiński, Bogusław. *Estetyka po Estetyce. Prolegomena do Ontologii Procesu Twórczego*. Warszawa: Ethos, 2018.

Kant, Immanuel. *Krytyka Władzy Sądzenia*. Tłum. Jerzy Gałecki. Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe, 1986.

Lacan, Jacques. *My Teaching*. Tłum. David Macey. London and New York: Verso, 2024.

Laurel, Bredna, *Computers as Theater*. Boston: Addison–Wesley, 1993.

Manovich, Lev. *Język Nowych Mediów*. Tłum. Piotr Cypriański. Warszawa: Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, 2006.

Marcuse, Herbert. „Esej o Wyzwoleniu." Tłum. Marek Palczewski i Stanisław Konopacki. W *Marksizm XX Wieku. Antologia Tekstów*, cz. III, red. Janusz Dobieszewski i Marek J. Siemek, 157–231. Warszawa: Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, 1990.

Marcuse, Herbert. *The Aesthetic Dimension. Toward a Critique of Marxist Aesthetics*. Tłum. Herbert Marcuse i Erica Sherover. Boston: Beacon Press, 1978.

Marcuse, Herbert. *Człowiek Jednowymiarowy. Badania nad Ideologią Rozwiniętego Społeczeństwa Przemysłowego*. Tłum. Wiesław Gromczyński. Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe, 1991.

Marcuse, Herbert. *Psychoanaliza, Polityka, Utopia. 5 Wykładów*. Tłum. Agnieszka Filas. Kraków: vis-a-vis etiuda, 2023.

Mullaney, Brett E. *The Greatest Art Form. Video Games and the Evolution of Artistic Expression*. Pennsauken: BookBaby, 2013.

Marks, Karol. „Uwagi Dotyczące Nowej Pruskiej Instrukcji o Cenzurze." Tłum. Edda Werfel. W Karol Marks i Fryderk Engels, *Dzieła*, t. 1, 3–29. Warszawa: Książka i Wiedza, 1976.

Prajzner, Katarzyna. *Czytanie Interaktywnych Obrazów. Gry Komputerowe w Perspektywie Dynamicznej Tekstualności*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2022.

Stone, Jon. *Dual Wield. The Interplay of Poetry and Video Games*. Oldenbourg: De Gruyter, 2023.

Waggoner, Zach. *My Avatar, My Self. Identity in Video Role-Playing Games*. Jefferson, North Carolina and London: McFarland & Company, 2009.

Wyczyński, Grzegorz. „Trudna Droga do Wolności. Recenzja Polemiczna Książki Bogusława Jasińskiego »Po Drugiej Stronie Życia«." *Nowa Krytyka* 41 (2018): 171–189.