

RYSZARD STRZELECKI

Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy

Zabawa, teatr i performans w ponowoczesnym świecie

Dzisiejsze spojrzenie na kulturę dokonuje się przede wszystkim za pośrednictwem tzw. zwrotów. Po okresie teorii i koncepcji w humanistyce przychodzi czas na kolejne zwroty, w których coraz silniej ujawnia się niechęć do myślenia teoretycznego w ogóle, a nie tylko negowanie gotowych teorii przez ich konkurencyjne unieważnianie bądź konfrontowanie, jak we wcześniejszym hipotetyzmie, falsyfikacjonizmie (i fallibilizmie) czy dyskusjonizmie metodologicznym.

Zwroty to kategorie o słabej denotacji, wskazujące raczej tendencje w badaniach, nasilenie zainteresowań w jakiejś domenie. W przeciwieństwie do dawniejszych „-izmów” – punktem ogniskującym dla zwrotu nie jest teoria, ale przedmiot i praktyka badawcza.

Kategoria zwrotu powiązana „pępowiną” z ideologią postmodernizmu nie budzi entuzjazmu, jest jednak popularnym i obowiązującym sposobem charakteryzowania dzisiejszej myśli humanistycznej i wiedzy o kulturze. Stąd rosnąca liczba zwrotów, zaledwie sygnalizowanych i powierzchownie oznaczonych. Czy w obrębie tej tendencji jest też miejsce na zwrot ludologiczny? Pytanie, mimo słabego poświadczenia terminu w badaniach, wydaje się zasadne. Zabawa staje się zjawiskiem powszechnym w kulturze, co już domaga się zaangażowania wszelkich typów wiedzy. Powszechność, globalność, pluralizm, komplementarność metod – to jedno, a nieadekwatność dawniejszych „mocnych” teorii w nowej sytuacji kulturowej – to drugie. Kategoria zwrotu byłaby uprawniona z tych dwóch powodów. Zarysowana sprawa znajduje potwierdzenie w zestawieniu zwrotów Anny Burzyńskiej. Tendencja poszczególnych zwrotów do coraz silniejszego powiązania wiedzy z podmiotem na każdym etapie poznawczego uczestnictwa jest faktycznie przechodzeniem od teorii do nie-teorii, począwszy od zwrotu lingwistycznego, przez pragmatyczny, etyczno-polityczny, narratywistyczny po kulturowy¹. Prowadzi do zrównania teorii z przedmiotem badanym, czyli z literaturą, i posługiwania się szerokim, otwartym kontekstem kulturowej wiedzy w praktykach interpretacyjnych. Przemiany identyfikowane przy użyciu zwrotu nie ograniczają się do humanistyki literackiej. Kategoria zwrotu, chociaż daleka od rygorów wiedzy (ten-

¹ Zob. A. Burzyńska, *Kulturowy zwrot teorii* [w:] *Kulturowa teoria literatury. Główne pojęcia i problemy*, red. M.P. Markowski, R. Nycz, Kraków 2010, s. 84–87.

dencyjność, zanik zasad poznania naukowego, brak krytycyzmu, niekontrolowana retoryczność, „stadny” czy plemienny charakter uczestnictwa w nauce), okazuje się adekwatna do dzisiejszej kultury. Sprzyja nie tylko humanistyce literackiej, ale i innym dyscyplinom humanistyki: wiedzy społecznej, historycznej, kulturowej, antropologii, religioznawstwu itd. Zwrot – to także prawo pierwszeństwa w „wyrokowaniu” o kulturze. Zarazem to „wyrokowanie” staje się przewodnią ideą kultury, przejściem od diagnozy do „manifestu” nowej postaci kultury oraz jej istotnych walorów i utwierdzenia. Zwrot staje się użyteczną kategorią uprawiania wiedzy dopiero w obecnej fazie – najszerzej i najbardziej nieoczekiwanej – czyli „ostatniej”, aktualnej sytuacji kultury i wiedzy kulturowej. Od kilkunastu lat znaczna część refleksji kulturowej „zahacza” o performatywność². Podobnie szeroki zasięg mają inne niedawne zwroty – wyróżniony już w literaturoznawstwie zwrot kulturowy czy też różny od performatywnego, choć dotyczący podobnych obiektów, coraz wyraźniej rysujący się zwrot ludologiczny.

Refleksja nad zabawą ma cechy zwrotu z powodu jej powszechności oraz przekraczania rygorów teorii zabawy, których dziesiątki powstało w tradycji badań ludologicznych od XVIII wieku. Oczywiście wszelkie niedawne jeszcze teorie „nie doganiają” rozpoznawanej dziś uniwersalnej i globalistycznej tendencji „zabawienia”, nie ogarniają „rozkwitu” zjawiska w kulturze ponowoczesnej. Podobnie jak w przypadku performansu nie można zaprzeczyć dominującej roli zabawy w świecie – czy wręcz traktowania zabawy jako wyróżnika identyfikującego świat współczesny. Nacechowanie kultury pierwiastkami zabawy czy uznanie jej za kulturę „zabawy” było już niejednokrotnie sygnalizowane przez badaczy. Wprawdzie studia sygnowane terminem „zwrot ludologiczny” są nieliczne³, ale pojawiają się już „odrosty” problematyki ludologicznej o równie uniwersalnych aspiracjach – pod mianem zwrotu „cyfrowego” czy zwrotu groznawczego.

Ponieważ zabawa i performans aspirują do podobnej rangi, podobnego zawłaszczenia pola dzisiejszej kultury, warto przyrzeć się im i dokonać konfrontacji. Obydwie kategorie zdają się ogarniać wszelkie rejony życia społecznego i kulturowego, co rodzi pytanie o ich zależność, dominację, głównie o nieuniknione przypadki odniesienia do podobnych lub tych samych obiektów. Na ogół to odniesienie przybiera postać pewnej typologicznej nadrzędności. Albo kategorią nadrzędną (zarazem uniwersalną) okazuje się performans, a zabawa zajmuje część jego pola (jak np. w typologii Richarda Schechnera⁴), albo z kolei performans okazuje się częścią wielkiej sfery zabaw. Mimo wskazanej typologicznej różnicy tego typu zestawienia świadczą o tendencji unifikującej – w nadrzędnym performansie

² Problematykę „zwrotu performatywnego” omawia E. Domańska, „Zwrot performatywny” *we współczesnej humanistyce*, „Teksty Drugie” 2007, nr 5, s. 48–61.

³ Termin pojawia się w pracy: J. Dovey, H.W. Kennedy, *Kultura gier komputerowych*, Kraków 2011, s. 27. Na ogół ludologia dotyczy dziedziny szerzej rozpoznanej i akceptowanej pod nazwą „zwrot cyfrowy”.

⁴ R. Schechner, *Performatyka*, Warszawa 2006, s. 32. O podobnej przynależności wspomina M. Carlson, *Performans*, Warszawa 2007, s. 306–309.

również wydzielona w nim zabawa jest performansem, zaś w nadrzędnie definio-
wanej zabawie wydzielony w niej performans jest także traktowany jako zabawa.

Nie chodzi jednak o takie próby. Właściwym podejściem w badaniu dzisiejszej
kultury jest rozłączne traktowanie obu kategorii, wykluczające zarówno wska-
zane tu ich zunifikowanie, ale też ujęcie komplementarne (dopełniające) w ana-
lizach obiektów, przy użyciu obu kategorii jednocześnie⁵. Zarówno performans,
jak i zabawa wyłaniają się z przeciwstawnych perspektyw badawczych, repre-
zentują odmienne podejścia teoretyczne. Pomocna w sprecyzowaniu tej opozy-
cji – co wypada wyraźnie podkreślić – jest, łączona z ludycznością, teatralność.
To właśnie poprzez tę kategorię łatwiej uchwycić ludyczność i przeciwstawić jej
cechy performansowi. Jest to rozwiązanie specyficzne, choć ważne i efektywne
po uwzględnieniu kluczowych wyróżników wymienionych kategorii. Teatr w per-
spektywie zabawy i *homo ludens*⁶ umieszcza w swoich studiach Irena Sławińska.
Konfrontacja performansu i teatru staje się jeszcze wyraźniejsza, gdy formę teatru
poszerzymy o kulturowe bądź społeczne teatralizacje⁷. Przenoszą one zagadnienie
estetyczne na grunt międzyludzkich relacji i ich reprezentacji. Obydwie sfery i ich
konceptualizacje ubiegają się o miejsce w kulturze – o jej rozumienie i ostateczny
kształt. Nakreślenie tej sytuacji, specyfiki i uwikłań wymaga oczywiście bliższego
wglądu w pojmowanie performansu oraz bliższego określenia teatru⁸ i teatralizacji
jako szczególnie symptomatycznych zjawisk dzisiejszej przestrzeni zabawy.

Performans polega na przekierowaniu uwagi na samo działanie. Miejsce
semiotyki referencji – sensu, znaczenia i oznaczania świata zewnętrznego wobec
działań zajmuje autoreferencja, gdzie działania wskazują jedynie na siebie. Zresztą
nawiązania do stylistyki semiotycznej są tu zbędne, skoro chodzi o „świadcstwa”,
podłoże lub konotację samych działań, doświadczane przez człowieka wprost,
w całej „mocy” konkretności i cielesności. Uwaga zostaje więc skierowana ze

⁵ Relację teatr – performans, inscenizacja – przedstawienie i uzgodnienie obu kategorii w este-
tyce omawia E. Fischer-Lichte, *Estetyka performatywności*, Kraków 2008, rozdz. VII, m.in. s. 30,
322, 328–332.

⁶ Zob. I. Sławińska, *Teatr w myśli współczesnej*, Warszawa 1990. Autorka w podsumowaniu
książki stwierdza: „Przedmiotem naszej refleksji był przede wszystkim *homo ludens* jako sprawca
i uczestnik sztuk widowiskowych” (s. 358). Gry i teatr metaforycznie tłumaczyły świat. Również
zabawa ma kosmiczny globalny wymiar, co podkreślono w pracach J. Huizingi i E. Finka. Ten uni-
wersalizm zabawy będzie przedmiotem nieporozumień. Bez wątplenia jednak uniwersalny „duch”
zabawy, przenikający porządku świata, nie podważa partykularnych przejawów i form samej zabawy.

⁷ Mowa o wszelkich rytuałach społecznych, widzianych jeszcze w perspektywie tradycyjnego
podejścia do zdarzeń, występów, manifestacji, ustanowień (prace E. Goffmana, zaliczane go dziś
do inicjatorów badań performatywnych). Mowa także o spektaklach społecznych (w rozumieniu
G. Deborda, *Spoleczeństwo spektaklu* oraz *Rozważania o społeczeństwie spektaklu*, Warszawa 2006),
omawianych w syntetycznym ujęciu A. Skórzyńskiej (zob. *Teatr jako źródło ponowoczesnych spek-
takli społecznych*, Poznań 2007). Spektakl społeczny (czy w wersji symulacyjnej, czy konstruktyw-
istycznej) ma wiele wspólnego ze spektaklem teatralnym. Wyposażony jest w znaczenia, pełni funkcje
ideowe (jak teatr) i bliski jest przez swoją formułę zabawie.

⁸ Proponuję rozumienie teatru za Wojciechem Kaczmakiem rozwinięte w artykule *Istota teatru*,
„Roczniki Kulturoznawcze” 2011, t. 2, s. 88–107.

znaczeń na ich podłoże, ogromnie różnorodne, obejmujące m.in. czynności pisanie, czynności artystyczne, inne formy „sprawczości” – grę, zabawę, sport, rytuały, biznes, politykę, liturgię, czynności religijne i duchowe, zachowania (rytuały) społeczne, erotyczne i in. Niezliczona mnogość form z pozoru wyposaża obiekty i działania w bogactwo treści, w istocie żadna z tych treści się nie usamodzielnia, nie stanowi celu zachowania, a jedynie „współczynnik” pozostającego w centrum uwagi czynnościowego rdzenia – eksponuje głównie „sprawczą”, osobliwie „materialną” specyfikę owych zjawisk i ich typologię.

O ile więc w performansie czynnościowy rdzeń nie podlega i nie służy treściom, to w tych samych zjawiskach rozważanych poza sytuacją performansu jest odwrotnie: specyficzny dla nich sens jest uprzedni, nadrzędny, domaga się wyrażających go adekwatnych czynności i należytej reprezentacji. Tak jest „w życiu” i taka jest właśnie zabawa. Działania „służą” znaczeniom (sensom, uczuciom, wartościom) w nich wyrażonym i często ukształtowanym. Waga lub unieważnienie sensu przypisanego czynnościowej ekspresji ma głębsze podłoże. W ludyzmie (i teatralności) nie ma antropologii (dość enigmatycznego) podmiotu samego działania, jest antropologia podmiotu otwartego na sens. Podmiot ten niezależnie od przyjętej teorii zabawy ukazuje specyfikę zarówno cielesną, jak i duchową człowieka oraz komplikacje w sferze duchowej (np. rywalizacja czy kontemplacja).

W rozważaniu relacji performans – zabawa oprócz kwestii sensu wyłania się jeszcze kluczowa sprawa tzw. rzeczywistości. Performans przez nobilitację działania aspiruje do „realności”, konkretności, „nasycenia” codziennym stanem człowieka. Teatr przeciwnie – tak jak wszelka zabawa, spełnia się w świecie „na niby”, w jego centrum rozpościera się ułuda i nierzeczywistość. Tak wygląda to podstawowe przeciwstawienie – korzystne, jak można się domyślić, dla performansu.

Nietrudno podważyć tego typu rozstrzygnięcie. Ta z pozoru „rozsądkowa” wykładnia jest powierzchowna. „Teatralność” bez popadania w skrajność performansu nie musi być utożsamiana z pozorem rzeczywistości teatralnej, wyróżnia się też w inny sposób. Obszernie pokazała to Erika Fischer-Lichte w pierwszym tomie *Semiotyki teatru*⁹, która odrębność teatru upatrywała w osobliwościach znakowego funkcjonowania tej sztuki, istotnych w realizacji jej „realnych” aspiracji¹⁰. W *Estetyce performatywności* autorka pokazuje, że nie wszystko leży po drugiej stronie odniesienia, cielesność nie tylko reprezentuje postać, ale i ją „wypełnia”. Teatr łączy obecność (tu i teraz) z reprezentacją, co jest zwyczajnym przebiegiem percepcji i podstawą interpretacji. Teatralność nie polega na czystym, pojęciowym (referencyjnym), pośrednim kreowaniu świata. W jej kształtowaniu ma udział cielesna „obecność” aktora. Nie ma powodu sprowadzać teatralności na antypody

⁹ E. Fischer-Lichte, *Semiotik des Theaters*, t. 1, Tübingen 1985.

¹⁰ Zob. tamże. Można wręcz mówić o ucieczce semiotyków z bytowego „zawieszenia”, zamknięcia wśród znaków i struktur, oczywiście w imię teatralnej prawdy. Ucieczka była powszechna, choć nie prowadziła do skrajności. Oprócz Eriki Fischer-Lichte taki zwrot cechował Anne Uebersfeld, Patrice’a Pavis, Marca De Marinisa i in. „Wiarę” semiotyczną zachował np. Tadeusz Kowzan (zob. *Znak i teatr*, Warszawa 1998).

fikcji, udawania, ułudy czy oszustwa, chociaż świat „na niby”, świat ułudy jest istotnym wyróżnikiem prawdy teatru.

W podobny sposób bronią „teatralności” inni autorzy. Wydobywają, w pewnym stopniu zaniebdywany przez semiotyczną estetykę, wykonawczy aspekt teatru. Teatr jest sztuką „cielesną”, „materialną”, konkretną – i tego waloru nikt nie kwestionował, ale został on zdominowany przez wielkie idee oczekiwane i „objawiane” w spektaklu. Można powiedzieć więcej – było w tym jednostronne, bezwiedne patrzyenie na świat teatralnych idei, który „żerował” wprost na życiu i wysiłku aktora, czerpał z jego poświęcenia. Mowa o oczywistym uzależnieniu idei od zdolności aktora, od jego ciała, wielkości bądź nieudolności ekspresji. Od aktora, jego ekspresji i ciała zależy prawda świata, teatr dociera tam, gdzie nie sięga myśl dyskursywna, filozofia. Udowadniał to już oświeceniowy teoretyk Johann Jakob Engel¹¹. Ciało jest niezbędnym instrumentem idei i wartości, niepowtarzalnym, niezastępowalnym – czy to w teatrze klasycznym, czy w teatrze obu reform teatralnych XX wieku. Performatyka woli nie dostrzegać tego duchowego wyrazu ciała, również jeśli chodzi o świadectwo ludzkiej głębi. Ewa Łubieniewska zauważa: „redukuje się to, co w wizjach wymienionych wielkich animatorów wyobraźni stanowiło istotę rozumienia przez nich «teatralności». Nie utożsamiano jej z pojęciem «iluzji», któremu «współczesny uzus językowy» przypisuje (by zacytować słowa Artura Dudy) «fałsz», «kłamstwo», «sztuczność», lecz uważano za efekt kreacji, która nie «oszukuje» maluczkich imitowaniem «prawdy», tylko otwarcie demonstruje proces własnych artystycznych poczynañ”¹².

Ocaleniu „teatralności” winno sprzyjać „urealnienie” – autentyzm twórców i ich działań. Czy jednak tylko w ten sposób można ratować „teatralność”, właśnie przez znajdowanie w niej zbieżności z tworzeniem performatywnym? „Umizgi” wobec performansu stały się codziennym zjawiskiem estetyki aktorskiej i stylistyki dzisiejszego teatru¹³. Widać to w realizacjach klasyki dramatu, w milczącej zgodzie na ograniczenia wynikające z teorii performatywnej. Twórcy kładą nacisk na sferę najbliższą, konkretną, dostępne „tu i teraz”, w aurze dosłowności, bezpośredniego doznania. Jednak teatr bezspornie cechuje się też „podejrzaną” dziś referencją, odniesieniem i reprezentowaniem, w którym sceniczna ułuda, zgodnie z tradycją, służy otwarciu na świat realny, na porządek „serio”.

„Teatralność” musi być zatem postrzegana dwojako: nie tylko przez ekspozowanie „cielesności” i efektu aktorskiej kreacji, ale również i przede wszystkim przez teatrowi tylko właściwą zdolność docierania do świata poważnego, „serio”.

¹¹ J.J. Engel, *Ideen zu einer Mimik*, Berlin 1786, 1804.

¹² E. Łubieniewska, „*Teatralność*” – *zakazany język w teatrze doby performatywnej* [w:] *Teatr. Teatralizacja. Performatywność*, red. T. Pękała, Lublin 2016. Autorka nawiązuje do tekstu: A. Duda, *Teatr realności. O iluzji i realności w teatrze współczesnym*, Gdańsk 2006.

¹³ Jest to estetyka performatywna, w której „nieważne, co się przedstawia, ważna jest oryginalność, kreacja, efekty semantyczne są pochodną tych przedsięwzięć”. To estetyka, która wydobywa atuty aktora i ciała. Jej priorytetem jest zerwanie z jakimikolwiek zasadami w sposobie i treści aktorskiego tworzenia „uprzednimi”, jak w estetyce mimetycznej, wobec aktu tworzenia.

ku rzeczywistości wobec niego „uprzedniej”. I w zasadzie nie można tych dwu „teatralności” rozłączać. Dwoistość zaznacza się już w znanym teatrologii odróżnieniu bycia na scenie „dla siebie” i dla postaci poprzez chwilowe stany udzielania siebie, a równocześnie pozostawiania „w sobie”¹⁴. Aktor ma dwa typy uczuć i dwa typy osobowego zaangażowania. Obok uczuć związanych z procesem artystycznym (jak u każdego artysty) doznaje też uczuć, które stanowią komponent powołanej do życia postaci. Zatem samo tworzenie (w tym np. zapal), zaangażowanie artysty i spełnianie siebie w sztuce¹⁵ jest przejawem „teatralności” w pierwszym znaczeniu, zaś „urealnienie” postaci dla prawdy o rzeczywistości jest przejawem „teatralności” w znaczeniu drugim. Nierozłączność tych warunków nie wyklucza uprzywilejowania jednego z nich w aktorskiej grze. W sytuacji skrajnej jest to tworzenie postaci kosztem siebie (teatr wielkich idei) albo tworzenie siebie kosztem czy na kanwie postaci (teatr eksperymentalny, „autorski”)¹⁶. Zatem podszywanie się pod performans świadczy o błędzeniu, niepewnym poszukiwaniu tożsamości – tak dzieje się, gdy teatr szczyli się „małym realizmem” samego działania, a pomija „realizm” osiągnąony drogą referencji. Nie chodzi zresztą o najprostsze formy dotyczące przedstawienia rzeczywistości. Referencja, odniesienie do rzeczywistości dotyczy nie tylko przedstawienia świata, ale także teatru wspólnoty, w którym uczestnicy (aktorzy i publiczność) realizują swoje podstawowe wartości. Bez referencji wspólnota, rytuał, obrzęd, „liturgia” itp. są niemożliwe. Realizacja wartości w tych warunkach sprawia, że bliżej tym działaniom do teatru niż do performansu.

W performansie obiektem działania jest sam działający (performer), w czym Marco De Marinis widzi samotransformację, np. pozostawanie w kręgu siebie, niekiedy zaś nieodwracalne manipulacje własnym ciałem. Natomiast aktor (*homo ludens*) – zdaniem badacza – wychodzi poza siebie i dokonuje transformacji w świecie. Współczynnikami tej transformacji są właśnie fikcja i zabawa – media referencji¹⁷. Obiektem transformacji – co nie zostało przez badacza uwyraźnione – jest nie tylko świat, ale też ważne wymiary człowieka – duchowe, ontyczne, etyczne, które, podobnie jak świat, wymagają referencji (a często i pośrednictwa fikcji). Nie mogą być „pokazane” i „wykonane” wprost, w jakimś tryskającym autentyzmem akcie performatywnym o charakterze *body art*. Performanse takie mimo autentyzmu nie są w stanie udźwignąć złożonej problematyki człowieka, która wymaga kształtowania rozległego sensu drogą referencji i metodą fikcji. Jest to odwrotność trudna do zaakceptowania, budząca nieufność. Co najcenniejsze pozbawione jest cielesnego gruntu, uzależnione od teatralnej ułudy i nieautentyczne, to zaś, co autentyczne, często „samoniszczące, okrutne i bolesne”, pozostaje „głuche” na rozległy horyzont ludzkich (szczególnie transcendentnych)

¹⁴ Najlepiej ujmowani to dawni badacze, klasycy teorii: Józef Kotarbiński, Irena Filozofówna, Józef Mirski czy Irena Schiller.

¹⁵ Piszę o tym w pracy *Aktor i wiedza o człowieku*, Rzeszów 2001, s. 74–75.

¹⁶ Problemy gry aktorskiej zestawiła Jolanta Kociuba w książce *Tożsamość aktora*, Lublin 1996.

¹⁷ M. de Marinis, *Performans a teatr. Od aktora do performer a i z powrotem?* [w:] *Performans, performatywność, performer. Próby definicji i analizy krytyczne*, Kraków 2013, s. 37.

wartości. Nasuwa się tu analogia z filozoficznymi koncepcjami niewspółmierności sfer cielesnej i duchowej w człowieku, a nawet ich konfliktu.

Szeroko znane i rozważane Schechnerowskie powtórzenie jako „zachowanie zachowania” dotyczy właśnie tego czynnika cielesnego, „mocy”, wymiaru „sprawczego” czy zdarzeniowego. Na czym polega powtórzenie? Z pewnością nie dotyczy treści działań, ale samych działań jako takich. Dla nich też szukać wypada wzorca, źródła. Przyjrzymy się krótko sprawie „zachowania zachowania”, swoistej referencji wobec wzorca i statusu tego wzorca. W przywołanej przez Dariusza Kosińskiego „pogłębionej” perspektywie Josepha Roacha mowa o podwójnej daremności – doskonałego ucieleśnienia wzorca albo jego doskonałego zastąpienia (właściwego dla konceptu oryginalności), a w efekcie zawieszeniu „pomiędzy”, które „rozbija tradycyjny podział na fikcję i rzeczywistość”¹⁸. Pewnym rozwiązaniem tych trudności, a zarazem rezygnacją z aspiracji odniesienia do oryginału jest posłużenie się wizerunkiem. Wzór w performansie jest dany nie inaczej jak tylko w samym wizerunku i z samego wizerunku, czyli faktycznie się nie pojawia. Roach mówi więc o „nieobecności oryginału”. „Oznacza to też – kontynuuje myśl D. Kosiński – że owego «pierwszego» nigdy nie było, bo «wzór» nie stanowi źródła zachowań, ale ich rezultat, wytwór. To zachowania wytwarzają wyobrażenie wzoru, będące w istocie niczym innym, jak zespołem narzędzi regulujących proces porządkowania, przedstawiania i ustanawiania”¹⁹.

Komplikacje z „zachowaniem” działania, wahania między rzeczywistością i fikcją na poziomie dzieła (*signifiant*), dociekanie oryginalności i trudność jej osiągnięcia – to kwestie istotne również dla teatru. Jednak w teatrze ważniejsza jest idea, treść odnosząca się do rzeczywistości, do „wzorca”, który jest „zewnątrzny”, uprzedni, wolny od perypetii związanych z porządkiem semiotycznym i „wykonawczym”. Tu rzeczywistość korzysta z fikcji, a fikcja służy rzeczywistości. Fikcja jest „zachowaniem” treści, a nie „zachowaniem zachowania”. Mówimy nie o fikcyjności działania (performatywnej), ale fikcji reprezentującej świat. W tej proklamacji nie powracamy tu do „wygasłych” idei, nie czynimy tego „na siłę”. Respektując właściwą „naturze” teatru zasadę referencji i reprezentację w sposób „na niby”, nie składamy propozycji teoretycznego „regresu” czy działania przeciw dzisiejszej „zasadzie rzeczywistości”. Niech idea teatru, i wcześniej wskazana jego odmienność od performansu, pozostaje kluczem sprawy. Ale klucz ten w dzisiejszej kulturze wymaga należytego rozważenia kwestii rzeczywistości i jej stosunku do światów sztuki (teatru, literatury).

Zagrożenie teatralnej referencji przychodzi zatem nie tylko od strony możliwości sztuki, ale także od strony kondycji rzeczywistości. Istotne jest pojmowanie rzeczywistości w kulturze ponowoczesnej. Nie sposób wracać do idei *mimesis* wedle zasad klasycyzmu czy tradycji sztuki europejskiej (bez wchodzenia w szczególności) – co byłoby anachronizmem. W dzisiejszej sytuacji tak wyraźnej niechęci

¹⁸ D. Kosiński, *Performatyka. W(y)prowadzenia*, Kraków 2016, s. 44.

¹⁹ Tamże, s. 45.

kultury wobec mowy przez fikcję możliwości sztuki teatru, który taką mową się jednak posługuje, trzeba rozważyć z większą uwagą i uwrażliwieniem na samą relację sztuka – rzeczywistość. W nowej sytuacji kulturowej, i rzecz jasna sytuacji teatru, problematyczna jest tak fikcja, jak i rzeczywistość, do której dzieło się odnosi. Rozważymy kolejno obydwie kategorie.

W przypadku fikcji sytuacja jest paradoksalna – w docieraniu do realności nie zachodzi zwyczajna referencja oparta na logicznej (na ogół też pragmatycznej) asercji²⁰. Jak wiadomo, uznanie sądu polega najogólniej na zgodności jego treści ze stanem rzeczy. To zapewnia referencję w logice ekstensjonalnej. Dzieła sztuki, literatura, głównie teatr odnoszą się do świata inaczej – mianowicie poprzez treść fikcyjną (teatr posługuje się udawaniem, ułudą, niepowagą, wymysłem). Paradoksalność polega na tym, że fikcja dzieła nie odnosi się do rzeczywistości (nie jest ani prawdziwa, ani fałszywa), a zarazem jest nośnikiem prawdy o rzeczywistości. To właśnie przez nieasertoryczność, czyli zniesienie obowiązku dokładnego reprezentowania rzeczywistości empirycznej, fikcja może wyeksponować elementy inne – istotne²¹. Zatem kosztem nieasertoryczności wobec rzeczywistości empirycznej (powierzchowej i faktualnej) dzieło osiąga „asertoryczność” wobec istot rzeczy, kluczowych sensów, powszechnie istniejących prawd i wartości. Z łatwością mieści się tu cała sfera świata osobowego. Właściwym kontekstem zdarzenia scenicznego jest filozofia spotkania, dialogu, dramatu i kategorie eksponujące duchowy wymiar człowieka: godność, wolność, ofiara, odpowiedzialność, afirmacja, wierność, obecność, transcendencja, nadzieja i wiele innych. Światy fikcji, fikcyjne światy możliwe kształtowane w dziełach nie są oczywiście światem realnym – poza prawdopodobnym odzwierciedleniem i słabym podobieństwem do „naszego” świata. Jednak, jak było już zaznaczone, specyfika fikcyjnego świata utworu służy skupieniu, wyeksponowaniu czy wyselekcjonowaniu, „dopowiedzeniu” koncepcji rzeczywistości, która jest w utworze proklamowana, co zbliża rolę fikcji do analitycznej funkcji przekazu filozoficznego. Fikcja objawia respektowane i właściwe człowiekowi idee i wartości, wymienia je „wprost”, dociera do nich bezpośrednio – są dane tak, jak w świecie realnym. Te same wartości występują zatem

²⁰ Uznanie na mocy „uznającego”. Związek świadectw i rzeczy zaświadcanych jest umocowany w tej samej realności na zasadzie prawdy. Treść sądu odpowiada stanowi rzeczy, gwarantem-łącznikiem tak określonej prawdy jest podstawa logiczna bądź pragmatyczna warunkująca uznanie przez autora – użytkownika sądu.

²¹ Według Juliusza Kleinera zdania fikcyjne to kanwa dzieła – same nie dają się zweryfikować przez odniesienie do rzeczywistości empirycznej, jednak stanowią odpowiednik prawdy (zob. tegoż, *Studia z zakresu teorii literatury*, wyd. rozszerzone, Lublin 1961, przypis na s. 270). Dzieło w całości cechuje się jednak pewnym prawdopodobnym ujęciem świata. Odpowiedność światów fikcji, światów możliwych wobec rzeczywistości mieści się w Arystotelesowskiej idei prawdopodobieństwa – „zadanie poety polega nie na przedstawieniu wydarzeń rzeczywistych, lecz takich, które mogłyby się zdarzyć, przy czym ta możliwość opiera się na prawdopodobieństwie i konieczności” (cyt. za: A. Compagnon, *Demon teorii. Literatura a zdrowy rozsądek*, tłum. T. Stróżyński, Gdańsk 2010, s. 118–119; Arystoteles, *Poetyka* [w:] tegoż, *Poetyka. Retoryka*, tłum. H. Podbielski, Warszawa 1988). Prawdopodobieństwo jest z kolei warunkiem ukazania wartości i wyróżników osoby, kluczowych „realistycznych” obiektów odniesienia wskazanych w rozważanym tekście lub przedstawieniu.

w różnych światach – uformowane w świecie realnym, są w swej tożsamości rozpoznawane w świecie fikcyjnym. Nasuwa się tu analogia do pewnych konceptów światów możliwych w logice XX wieku w związku z „międzyświatową identyfikacją” Saula Kripkego. Kluczowa idea potwierdza identyczność obiektów w różnych światach, w których obiekt się pojawia, nie wykluczając pierwotnego, podstawowego dla nich świata realnego. Obiekty, indywidua nie tylko są identyfikowane, ale zachowują tę identyfikację, czyli pojawiają się w kolejnych światach możliwych. Można to odnieść szerzej do świata sztuki, teatru, zabawy, nie wykluczając z tej współobecności świata realnego²². Sugestie Kripkego podążają drogą dylematów logicznych, zawężonych do tematyki filozofii języka i koncepcji indywiduów, i rzecz jasna nie zaspokajają i nie wyczerpują potrzeb badania fikcji dzieł teatralnych. Wskazują jednak na logiczne uprawnienie do przenoszenia obiektów wcześniej identyfikowanych w świecie realnym w sferę światów możliwych. Osoby dramatu ukonstytuowane z właściwych dla realnego świata wartości i właściwości bytu osobowego pojawiają się w tym „pierwotnym” uposażeniu w światach możliwych sztuki i rozpatrywane są z takim uposażeniem. Ich odbiorca staje wobec faktycznych wartości i wagi osobowej. Słowem: problematyka „międzyświatowej identyfikacji” stanowi niejaki oparcie dla „mocnego” traktowania referencji fikcji – poprzez pryncypia dane w świecie sztuki docieramy do pryncypiów „naszego” świata. Anna Martuszevska podkreśla, że zachowanie zasady „międzyświatowej identyfikacji” jest ważne dla efektywności analizy. Wskazuje zarazem (za Susan Haecck) trzy możliwe stanowiska w zakresie światów możliwych: lingwistyczne, konceptualistyczne i realistyczne. Stanowisko realistyczne jest daleko idące, uznaje realność światów możliwych – ich niezależność od języka i myśli. Wypada za autorką uznać stanowisko konceptualistyczne za najbliższe literaturoznawcom i teatrologom – światy możliwe pełnią funkcję alternatywnych sposobów pojmowania świata, gdzie kluczową rolę odgrywa wizja świata. Wspomniane wcześniej wartości i wyróżniki bytu osobowego (sprawa najważniejsza dla teatru)²³ współtworzące porządek rzeczywistego świata „przechodzą” do innego możliwego świata we właściwym sobie uposażeniu, co potwierdza w tym nowym kontekście przyjętą tu i respektowaną zasadę „międzyświatowej identyfikacji”. Choć nie odnosimy się do indywiduów i osób zredukowanych wedle założeń filozofii języka²⁴, to jednak szczególnym i wyrazistym przypadkiem „międzyświa-

²² Poglądy Saula Kripkego komentuje Anna Martuszevska: „Dla każdego zjawiska najistotniejszy jest bowiem pierwszy «chrzest», tj. obdarzenie tego zjawiska nazwą, która w momencie nadawania (później zresztą także, ale już nieco rzadziej) może (lecz bynajmniej nie musi) wiązać się z jego cechami, ale jej funkcja przede wszystkim polega na wskazywaniu określonego zjawiska. Potem bowiem nazwa przechodzi «z ognia do ognia», lecz jeśli jest właściwie użyta, utrzymuje swoje pierwotne odniesienie” (A. Martuszevska, *Światy (nie)możliwe powieści*, Gdańsk 2001, s. 17–19).

²³ Solidnym rezerwuarem tych kategorii jest książka Ireny Sławińskiej *Filozofia teatru. Wykłady Uniwersyteckie*, Lublin 2014.

²⁴ Problematykę tę podejmują autorzy antologii *Filozofia podmiotu*, Warszawa 2001, np. Peter Strawson, Anette Baier, Charles Taylor, Richard G. Swinburne.

towej identyfikacji” są osoby, znane imiennie z tradycji religijnej, traktowane jako nadprzyrodzone lub transcendentne. Ich status „w przejściu” pomiędzy rzeczywistością a światami możliwymi, światami fikcji, zostaje zachowany.

Czas postmodernizmu przynosi odczucie braku wiarygodnej sfery odniesienia. „Zawieszenie” wiary w rzeczywistość polega przede wszystkim na ograniczeniu ufności w jej językową czy jakąkolwiek formalną reprezentację. Język insynuuje rzeczywistość albo rozmija się z „ukrytą” przed nim sferą bytu. Skoro przedmiot odniesienia jest wytworem *semiosis*, to uznawanie przedmiotu i mowa o nim przybiera postać „iluzji referencyjnej”. Termin przyjęty przez Antoine’a Compagnona na wzór „iluzji intencjonalnej” ukazuje sytuację skrajnego „zamknięcia” w tekście (jak w innych teoriach formalistycznych). W tej sytuacji realna referencja (kontakt z zewnętrznym światem, z historią i społeczeństwem), możliwa jeszcze w dialogiczności Michaiła Bachtina, zostaje zredukowana do samych relacji tekstowych. A tu referencja ustąpić musi intertekstualności. „Wynika z tego, że intertekstualność to sama literackość i że świat dla literatury już nie istnieje”²⁵. Zakwestionowanie referencji przybiera oczywiście różne postacie – mniej lub bardziej „ontologiczne” czy „metafizyczne”, co widać w realizacji skrajnych konsekwencji założeń postmodernizmu. Do proponentów takiej postawy należą: Judith Butler, Bruno Latour, Terry Engleton czy Karen Barad z tzw. metafizyką sprawczości.

Szansa dla referencji (a zatem i dla teorii teatru) rysuje się w polemice z postmodernizmem. Ograniczę się, jak i wcześniej, do wskazania jednego wątku tej reakcji, oczywiście dostatecznie ważnego. Możliwość tę referuje wspomniany A. Compagnon, który omija proste idee referencji, skwapliwie przechwycone przez jej przeciwników (m.in. R. Barthesa) z zamiarem łatwego ich obalenia. Referencja to nie odwzorowanie, ale podążanie po śladach tekstu, skierowanych do odbiorcy jako myśliwego bądź (zwróconego ku przyszłości) wieszczka. Podstawą jest indukcja, wychodząca od znaczących szczegółów ku odkrywaniu rzeczywistości drogą Arystotelesowskich *dianoia* i *anagnorisis*, blisko ważnych w referencji wartości i kluczowego sensu ludzkiej rzeczywistości²⁶. Jest oczywiście wiele koncepcji fikcji i reprezentacji, które ujawniają inne ważne aspekty relacji sztuki do rzeczywistości²⁷.

W aurze dzisiejszej kultury głos postmodernizmu brzmi jednak najdonośniej. Fikcja nie wykracza poza siebie, nie jest warunkiem prawdy, ale przeciwnie – fałszu i kłamstwa. Skoro po drugiej stronie nic nie stoi, teatr jest sztuką zwodzenia, notorycznym insynuowaniem treści, które nie zasługują na uwagę, stąd jego problematyczny status. W klimacie sceptycyzmu i relatywizmu eksponowanie teatru z przypisaną mu wizją świata jest mało wiarygodne – nietrafne i anachroniczne.

Performatywna „droga na skróty” wydaje się w tej sytuacji bardziej „uczciwa”. Brak „uprzednich” zasad, estetyka swobodnej kreatywności wyposaża podmiot

²⁵ A. Compagnon, *Demon teorii...*, s. 98.

²⁶ O wskazanych tu tezach Carla Ginsburga zob. tamże, s. 116.

²⁷ W tym zakresie pożyteczne jest literaturoznawcze studium Michała Pawła Markowskiego *O reprezentacji [w:] Kulturowa teoria literatury...*, s. 287–333.

w słynną ponowoczesną „suwerenność”. Jest w tym oczywiście pewne „zapętlenie”. Wolność podmiotu, jego „samowładne” konstytuowanie siebie i autoidentyfikacja pozbawiają go uprzedniego porządku, gruntu. Niewiara w „naturę świata” pociąga za sobą problematyczną konieczność niewiary w „naturę człowieka” – efektem jest nieufność, która towarzyszy dawno wygasłym mitom, ta sama, która pozbawia wiarygodności wielką dramaturgię europejską i poza indywidualnym doświadczeniem wyklucza uniwersalną, realistyczną wiarę w zawarte tam idee i wartości. W sieci pojęć i uzasadnień, które sugeruje myśl współczesna, znajdujemy pewne akcenty optymizmu, brak ich jednak w globalnych procesach kulturowych. Nieuchronnym następstwem ponowoczesnego myślenia jest pośrednio już sygnalizowana utrata referencji – szans odniesienia do świata, jako kategorii „uprzedniej”, obligującej, a zarazem przywracającej bytową kondycję człowieka. Dokonuje się to we wszystkich trzech omawianych tu formach kulturowej aktywności: zabawie, teatrze i performansie. Inna jest jednak „etiologia” degradacji w tych formach. Performans jest właściwie bezpośrednią pochodną stopniowego wykolejania kultury (dosłownie – wykolejania) z zasad, azymutów, kierunków i obligacji. Teatr, który ma w sobie jeszcze pierwiastek przed-ponowoczesny, ulega również degradacji w kulturze najnowszej, podobnie jak zabawa. W końcu wszystkie te kategorie przez swą rangę, zasięg i osobliwość znalazły się w aurze „zwrotu”. Mało tego – zmiernają „ramię w ramię” ku tej samej asymptocie braku referencji. Oczywiście drogi, jakimi dochodzą do tej asymptoty i bliźniaczego podobieństwa, są inne. Performans narodził się w późniejszej ponowoczesności jako jej dominująca postać (kultura performatywna), teatr i zabawa zostały przeniknięte obcą im falą postmodernizmu. Efekt podobny, ale „drogi” różne.

Wróćmy zatem do sprawy teatru. Nadal nie odpowiedzieliśmy na pytanie, jakimi drogami rozlewa się ów potop pozbawiający teatr dawnej tężyzny i odpowiedzialności w reprezentowaniu świata. W większości przedsięwzięć artystycznych (w tym i w performansie) rezygnacja z reprezentowania wynika z samej sztuki, z jej inicjatywy artystycznej. W wypadku teatru i zabawy, poza dość oczywistym wpływem nowej estetyki (cielesność, kreatywność, wolność)²⁸, kryzys referencji przychodzi niejako „z zewnątrz”, w wyniku ponowoczesnych przemian w sferze społeczno-kulturowej.

Jeśli świat traci zasadnicze cechy rzeczywistości „na serio” – na co wskazuje wielu badaczy – punkt odniesienia zabawy, a wraz z nią teatru zaczyna się rozmywać. Aby udawać – co jest cechą zarówno zabawy, jak i teatru – trzeba mieć co udawać. Musi istnieć związek między światem „na niby” a światem „na serio”. Nie ma świta „na niby”, jeśli zabraknie świata „na serio”. Oczywiście świat zewnętrzny – świat ludzkiego życia (klasyczny *Lebenswelt*) nie rozplynął się przecież, ale uległ „uzabawieniu”²⁹. Jeśli nawet nie ma „podmiotowych” czyn-

²⁸ O tej alternatywnej estetyce mówi Henryk Kiereś w monografii *Trzy socjalizmy. Tradycja łacińska wobec modernizmu i postmodernizmu*, Lublin 2000, s. 37–54.

²⁹ Nie chodzi o proste rozumienie sytuacji „na niby”, ale o wszelkie przejawy zabaw. „Na niby” jest najbliższe wprowadzonej przez Rogera Caillois kategorii *mimicry*, ale i pozostałe kategorie:

ników degradacji, referencja też nie może zachodzić, bo sztuka czy zabawa tracą właściwy punkt odniesienia. Spotykają się „oko w oko” z tym samym fikcyjnym statusem. Fikcja wobec fikcji „na niby” – wobec „na niby”. A przecież fikcja ma za zadanie, jak to obszernie było omówione, wyrażać coś istotnego, ma wydobyć „istotną” strukturę świata. Przez swoją zdolność „dostosowania”, filozoficzną „logikę” ma docierać do istoty rzeczy, istoty człowieka i jego wartości. Takie jest jej zadanie poznawcze i taka jest konstytutywna rola poważnej sztuki. Sytuacja obecna zmienia radykalnie efektywność teatralnego wydobywania „realności” z fikcji, ujawniania najpoważniejszych walorów świata dzięki teatralnej strategii „na niby”. Fikcja poszczególnych przedsięwzięć teatralnych pozbawiona zostaje właściwej „misji”. W banalnym, rozmytym świecie ludycznym żywiącym się pozorem wraz z przedmiotem zanika i traci efektywność poznawczą podmiot. Zalewająca wszystko globalna fala performatywnego odrealnienia oddala szansę budowania teatralności w opozycji do performansu³⁰. Świat „na niby” jest identyczny, a nie opozycyjny wobec świata realnego. Wszystko okazuje się zabawą. Na skutek tego zabawa, podobnie jak performans, nie osiąga „twardego” stanu rzeczywistości, co jest źródłem wskazanego wcześniej „efektu asymptoty”. Idźmy dalej. Co się dzieje z istotą zabawy, gdy jedynym sąsiedztwem pozostaje świat „na niby”, świat analogiczny, w którym zabawa nie rozwija swego zasadniczego sensu i nie jest doskonalszą formą „naszego świata”, jak to było w kulturowej tradycji zachowań ludycznych? Wspomniany A. Campagnon na innym poziomie rozważań wskazał to „zapętlenie” wynikające z rosnącego odrealnienia. „Kto mówi iluzja, ten mówi rzeczywistość, w której imię tę iluzję się krytykuje. A jeśli rzeczywistość jest iluzją, to jaka jest rzeczywistość tej iluzji? W tej grze szybko wpada się w kołowrót”³¹. Warto więc zauważyć, że jeśli świat ulega „zabawieniu”, degraduje się również świat fikcji. Zamiast relacji między całością świata a zabawą pojawia się relacja między całością („światem”) zabawy a poszczególnymi zdarzeniami zabawy. W efekcie – jak się wydaje – poszczególne zabawy tracą swoją odrębność i stają się przejawami globalnego zjawiska „uzabawienia”, stają się składnikami panludystycznych procesów świata. Nasuwa się tu analogia z utratą realnego

agon, alea, ilinx, zachowują swój sens, gdy obok nich jest realny, poważny świat określający „ramy” zabawy (R. Caillois, *Gry i ludzie*, tłum. A. Tatariewicz, M. Żurowska, Warszawa 1997). Kontekst „serio” jest niezbędny. Kategoria „ramy” nawiązuje do podstawowego wyróżnika zabawy u Johana Huizingi: „Zabawa różni się od zwyczajnego życia swym miejscem i okresem swego trwania [...]. «Rozgrywa się» w obrębie określonych granic czasu i przestrzeni. Zawiera sama w sobie swój przebieg i sens” (J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1985, s. 29).

³⁰ Nawiązuję do wspomnianych już obaw o ocalenie teatru (sc. „teatralności”) z „potopu” performansu (A. Łubieniewska, dz. cyt., s. 35–37 i in.). Szanse takie maleją z powodu uniwersalności performansu, który jeśli nawet zostaje negatywnie skonfrontowany z teatrem – w poszczególnych okolicznościach teatralnych konwencji tak czy inaczej pozostaje „dominatem” w przestrzeni dzisiejszego świata. Jest na dodatek drugie zagrożenie – dzisiejszy panludyzm (podobny do globalnej performatywności). Zagrożenie „realności” teatralnej jest więc wielorakie, a wydaje się też nieuniknione.

³¹ A. Campagnon, *Demon teorii...*, s. 102.

gruntu w literaturze w wyniku przejścia od *mimesis* do intertekstualności i zamiany relacji znak – rzeczywistość na relację znak – znak bądź tekst – tekst.

Aby prześledzić proces owego przechodzenia świata w stan „uzabawienia” w kulturze ponowoczesnej, odwołać się wypada do wyróżników zabawy wskazanych przez Johana Huizingę w klasycznym dziele *Homo ludens*³². Trudno ograniczyć się do zwykłej analogii z zabawą. „Uzabawienie” świata (totalny „panludyzm” dzisiejszej kultury) kształtuje się przede wszystkim pod wpływem dwóch czynników: bezinteresowności i fikcyjności (pozorności czy wirtualności). Otóż obydwie kategorie odnieść wypada do dwu zmiennych oraz dwóch wektorów zmian. Wektor pierwszy – pierwotna sfera zabawy rozszerza się na świat („uzabawienie” w wyniku rozszerzenia, rozplywu). Zabawowym czynnikiem przeobrażającym świat jest bezinteresowność (bezczelowość, autoteliczność) specyficzna dla przyjemności tzw. czasu wolnego, swobody życia, która określa i „opanowuje” świat „poważny”. Świat zabawy jest tu aktywny, inicjuje zmiany. Wektor drugi – tu świat „serio” – inicjuje zmiany. Wskutek wewnętrznych procesów przyjmuje status „na niby” i zmierza w kierunku ułudy, niepowagi, fikcyjności, alternatywy, odrębności itd., czyli do przyjęcia na siebie „lekkości” zabawy. Tym razem aktywny jest świat poważny (organizuje sam dla siebie swój zabawowy status). Brak tu na ogół odczucia radości, chwilowej spontaniczności i w pewnym sensie dobrowolności, ale jest istotna cecha zabawy – mianowicie pozór, omijanie obligacji wobec kulturowych i społecznych realiów życia i tradycji. Chodzi o wszelkie procesy, które wpisują świat w paradygmat zabawy (globalizm, *Second Life*, wirtualizacja, symulakryzacja i inne). Obydwa procesy i kierunki składają się na ten sam złożony proces „uzabawienia”, „ludologizacji” o różnych aspektach.

Rozważania obecne przychodzi nam zamknąć. Nie sposób kontynuować problematyki, która daleka wydaje się od wyczerpania. W artykule zostały nakreślone globalne zjawiska ludologizacji i performatyzacji oraz wpływ tych procesów na status i funkcjonowanie poszczególnych przedsięwzięć w zakresie zabaw, spektakli i performansów. Podjęto też próbę wskazania teoretycznej wykładni dla omawianych zjawisk oraz ich krytycznego oglądu z perspektywy przed-postmodernistycznej. Zarysowane sprawy wymagają dalszego opracowania. Potencjał badawczy dla obu wskazanych wyżej wektorów jest obszerny i z pewnością przyniesie korzyści poznawcze. Przede wszystkim pozwoli rozwinąć wskazane tu wątki oraz głębiej wniknąć w osobliwości kultury współczesnej. Dla jasności obrazu i klarownego zamknięcia obecnych rozważań wskażę wstępnie desygnowane opracowania dla tej problematyki.

³² Huizinga ujmując zabawę jako: 1) działanie swobodne (nienakazane przez nikogo); 2) bezinteresowność, „coś, co nie jest zwyczajnym życiem i znajduje się poza procesem bezpośredniego zaspokajania konieczności i żądz, a nawet proces ów przerywa”; 3) rozgrywa się w określonych granicach czasu i przestrzeni. Autor wymienia też inne cechy, jak: 4) tajemniczość i sekretność i in. Wartość dystynktywna większości tych cech samych w sobie jest niewielka. Wydaje się, że najważniejszą, a dotychczas niewymienioną cechą jest działanie „na niby”; 5) „Zabawa nie jest «zwykłym» czy też «właściwym» życiem. Jest to raczej wykraczanie z takiego życia w sferę tymczasowej aktywności o swoistych tendencjach” (J. Huizinga, dz. cyt., s. 20).

Kierunek pierwszy – ekspansja świata zabaw w świat realny – prezentowany jest przede wszystkim z myślą o groźnych skutkach rozlania się zabawy w całą rzeczywistość ludzką jako jej zasady. Zabawowa „inflacja” wiąże się z zanikiem wielu istotnych aspektów świata, ale przede wszystkim prowadzi do „redukcji” uczestnika tych procesów, który również pozostaje w stanie pewnego zawieszenia, w stanie „inflacji”. Szerzej w tych kwestiach wypowiedzieli się: F.M. Cataluccio, A. Giddens, N. Postman, J. Życiński, G. Agamben, K.J. Gergen, J.E. Comb, R. Kantor i wielu innych³³ – mówi się o globalizacji, kulcie przyjemności, konsumpcjonizmie, suwerenności w różnych obszarach życia społecznego.

Kierunek drugi, czyli transformację świata na podłożu globalizmu i cyfryzacji, obrazuje obszerna literatura ukazująca inflację rzeczy oraz człowieka w tych procesach. Istotną rolę pełnią tu prace niektórych z wymienionych wcześniej badaczy (A. Giddensa, K.J. Gergena czy J.E. Comba). Ale też dokonywane w licznych artykułach analizy poszczególnych zjawisk: lektury, gry tekstowej, procesów cyberkulturowych, różnych typów wirtualizacji, i właściwych im tendencji, które przez powszechność i globalność decydują o ludologizacji całej kultury. W tym na ogół „inflacyjnym” procesie wirtualizacji kluczową rolę odgrywa technologia cyfrowa, wyznaczająca relacje między rzeczywistością ludzką a coraz bardziej „uzabawioną” kulturą. Zjawiska te omawiają szerzej Jon Dovey i Helen W. Kennedy – w ich teorii gry komputerowe świadczą o „zwrocie ludologicznym” przeciw „zwrotowi narratologicznemu”³⁴. Prace o wirtualizacji kultury zebrano też w zbiorze *Wirtual. Czy nowy wspaniały świat*³⁵ oraz w zbiorze *Wirtualność jako realność*³⁶. Pełniejszej charakterystyki i interpretacji wirtualnego przeobrażenia dzisiejszej kultury dokonała Magdalena Kamińska. Wyróżnia się tam stanowisko Jeana Baudrillarda (i kategorii symulakryzacji), poświadczone w licznych publikacjach tego autora³⁷. Kwestie globalnego „uzabawienia” kultury omawiają też autorzy książki zbiorowej *Wąż w raj. Zabawa w społeczeństwie konsumpcyjnym*³⁸.

³³ F.M. Cataluccio, *Niedojrzałość. Choroba naszych czasów*, Kraków 2006; A. Giddens, *Nowoczesność i tożsamość. „Ja” i społeczeństwo w epoce późnej nowoczesności*, Warszawa 2010; N. Postman, *Zabawić się na śmierć. Dyskurs publiczny w epoce show-businessu*, Warszawa 2002; ks. J. Życiński, *Bóg postmodernistów*, Lublin 2001; G. Agamben, *Profanacje*, Warszawa 2006; K.J. Gergen, *Nasycone Ja. Dylematy tożsamości w życiu współczesnym*, Warszawa 2009; J.E. Combs, *Świat zabaw. Narodziny nowego wieku ludycznego*, Warszawa 2011; R. Kantor, *Homo ludens ery masowej konsumpcji* [w:] *Kim jestem, kim jesteśmy. Antropologiczne i socjologiczne konteksty współczesnej tożsamości*, red. D. Czakon, M. Boruta, Kraków 2012, s. 37–44.

³⁴ J. Dovey, H.W. Kennedy, dz. cyt.

³⁵ *Wirtual. Czy nowy wspaniały świat*, red. K. Korab, Warszawa 2010.

³⁶ *Wirtualność jako realność*, red. Z. Rykiel, J. Kinal, Rzeszów 2014.

³⁷ M. Kamińska, *Rzeczywistość wirtualna jako „ponowne zaczarowanie świata”*. Pytanie o status poznawczy koncepcji, Poznań 2007. Ważnym dopełnieniem tej problematyki jest praca Toma Boellstorffa *Dojrzewanie w Second Life. Antropologia człowieka wirtualnego*, Kraków 2012.

³⁸ *Wąż w raj. Zabawa w społeczeństwie konsumpcyjnym*, red. R. Kantor, T. Paleczny, M. Banaszkiwicz, Kraków 2011.

Play, theater and performance in the postmodern world

Abstract

Categories such as play, theater and performance, have been included and thoroughly discussed in the article. They were also contextualized in „turns” – cultural, performative, ludological to determine some differences between them. „Small realism” of the performance is the result of man’s recognition in the perspective of his activities and their presentation excluding the content of the reference and the reality of the object’s reference. On the contrary, theater takes on the sense and recognizes „deep”, elusive in action human dimensions unattainable in the performance. The only way that leads to them is a reference earned with fiction. Reaching the ultimate truth of a man through fiction and delusion is the paradox of the theater, and to some extent also the play. This study has identified some of the concepts of fiction and „its true role” in juxtaposition with the role of necessary truths, authentically present values which gain recognition of the identity of the fictional objects in possible worlds and the real world (with regard to the concept of „inbetweenworlds identity” created by S. Kripke). and by discovering the reality through the reference possibility of the text „footprint” (the concept formed by C. Ginsburg). Nevertheless, in the culture of postmodernism loss of reference not only refers to the performance that explicitly renounces it, but also relates to plays and theater. Thus, the consequence of changes in the surrounding art and play in cultural reality are inevitable. The subject of the artistic practice and ludic reference is analog to them, weakened in its reality, the world that has succumbed to „inflation” and „transfiguration of play”. This makes the true relation-replaced by the fictional one (so called ludic relation or virtual relation). As a consequence, play, theater, and performance tend to aim at the same „asymptote” – the lack of reference. For the diagnosis of the process of „transfiguration of the world” differentiators of appropriately modified play were identified by J. Huizinga. Two of them: free unselfishness (keen entertainment, lack of commitments) and virtual reality (fictitiousness, pretending the world, so called „fake world”) can be related to two vectors of change. The first vector – prime sphere of play extends to the whole reality by expansion of the leisure time, pleasure, unproductivity and freedom of activity and anthropology of what is temporary and casual. The second vector launched inside the world seriously leads to virtualization and expansion of the Second Life, simulacra and consequently also to the reduction of the essential dimensions of the human being. Undisputedly, the issue of two vectors will broaden the perspective of analysis of artistic and ludic forms in the postmodern culture.