

Marcin Hanuszkiewicz

## STRESZCZENIE

### *Ćwiczenia w bezużyteczności: echa doświadczenia bataille'owskiego w wybranych utworach literackich i grach wideo*

Praca opiera się w pierwszej kolejności na pismach Georges'a Bataille'a, a w szczególności na tych tekstach francuskiego myśliciela, w których nacisk położony jest na jego idiosynkratyczne pojmowanie doświadczenia mistycznego, nazywanego przezeń doświadczeniem wewnętrznym. Wyłożone między innymi w *Doświadczeniu wewnętrznym*, *Winnym*, *Erotyzmie*, a także w krótszych tekstach sposoby orientowania się wobec wyzwania, jakie stanowi dla człowieka to doświadczenie, tworzą siatkę pojęciową – swoistą *antropologię świętości* – która zarzucona zostaje na utwory literackie i gry wideo wybrane ze względu na potencjał uchwycenia w nich reprezentacji doświadczeń wykraczających poza *profanum*. Poza *profanum*, czyli – według przyjętej za Bataille'em optyki – poza porządek produkcji, akumulacji, poza rzeczywistość określoną samozachowawczą troską podmiotu o trwanie. Wspomniana antropologia świętości wyłania się w rozprawie stopniowo – jej czerpane z pism Bataille'a fragmenty wpinane są (by użyć Deleuzoguattarańskiej metaforyki) w poszczególne asamblaże literackie i ludo-narracje.

Porządek, z którego wyłamują się doświadczenia świętości, opisany zostaje z pomocą wywiedzionej z trylogii Nowej Williama S. Burroughsa *topologii wirusowej*, wizji semiotycznego układu współrzędnych naniesionego na życie organiczne; układu, poprzez który organizmy układane są w ciągi: w linie nawyków, tendencji, uzależnień; poprzez który organizmy ucierane są w ścieżki dla pasożytujących na nich mitów.

Takie – to znaczy, po Barthes'owemu pasożytnicze – mity skonstrastowane są z alternatywną koncepcją mitu, która łączy tezy przedstawione przez Bataille'a w „Uczniu czarnoksiężnika” i Brunona Schulza literacką praktykę mityzacji rzeczywistości. Mit w takim ujęciu otwiera swoich uczestników

na doświadczenia wykraczające poza ustalony porządek, którego zakres ogranicza się do *profanum*; mowa jest o doświadczeniach wiążących się ze świętością, z wybujałością właściwą życiu, z którego nie wyrugowano uwodzenia rozumianego za Jeanem Baudrillard'em. Do Schulza odniesione zostają również dynamiki znanego i nieznanego, wiedzy i niewiedzy, możliwego i niemożliwego – wzajemna gra tych przeciwstawnych stanów bycia ukazana jest – za *Doświadczeniem wewnętrznym* Bataille'a – jako wprowadzająca w los człowieczy szansę na tytułowe doświadczenie wewnętrzne.

Wypracowana przez Bataille'a na przestrzeni różnych tekstów teoria śmiechu – doświadczenia nad wyraz dla niego istotnego – użyta jest do odczytania opowiadania Ambrose'a Bierce'a, „Śmierć Halpina Fraysera”. Stwarza to okazję do wprowadzenia perspektywy heterologicznej, czyli – wg Bataille'a – myślenia o tym, czego doświadcza osoba stykająca się z czymś z gruntu nieznanym, niewytłumaczalnym.

Praktykowana przez Bataille'a kontestacja roszczeń języka do określania granic rzeczywistości zestawiona zostaje z jedną z postaci występujących w grze wideo *Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords*. Podstawą dla takiego porównania jest to, że postać owa okazuje się być motywowana przez chęć wyeliminowania z istnienia charakterystycznej dla uniwersum *Gwiezdnych Wojen* „Mocy”. Przeanalizowane są podobieństwa między zamiarami omawianej postaci a znajdującymi się w rozmaitych tekstach Bataille'a opisami doświadczeń wiążących się z pokonaniem w sobie języka lub nawet myśli jako takiej.

Przedstawione zostaje studium ascezy: krytyczne wobec ascetycznych praktyk fragmenty tekstów Bataille'a odniesione są do hagiografii świętego Szymona Słupnika (oraz współczesnych jej analiz), tworząc pole do dyskusji nad zagadnieniami pamięci i zapomnienia, sygnału i szumu. W tym kontekście przywołana jest również powieść Pierre'a Klossowskiego, *Bafomet*, a dodatkowe tło teoretyczne zapewnia krytykowany przez Nietzschego ideał ascetyczny oraz specyficzna definicja mimikry Rogera Caillois. Przywołane są także te momenty w myśli Bataille'a, które wskazują na

dwuznaczność jego stosunku do ascezy. Dwuznaczność ta oraz wspomniane wcześniej rozumienie mimikry stanowią punkt wyjścia dla zarysowania figury, która nazwana zostaje „ascetą słonecznym”.

Bataille’a rozumienie dynamiki między transcendencją a immanencją jako swoiście przeciwstawnych stanów bytu (gdzie pierwszy odnosi się do świeckiego porządkowania świata, a drugi do zamieszania właściwego stanom ekstatycznym) zastosowane zostaje w odczytaniu „Terroru,” opowiadania Vladimira Nabokova, co pozwala opisać spontaniczne doświadczenie wypadnięcia, by tak rzec, ze świeckiego i znajomego porządku w intensywność, która – ze względu na radykalne oderwanie przeżywanych przez pierwszoosobowego narratora wrażeń od interpretacji religijnej – jawi się jako doznanie surowej immanencji.

Erotyzm masochistyczny – zegzemplifikowany przede wszystkim graficzną twórczością Schulza – zinterpretowany jest tu jako praktyka konstruowania sytuacji, w których aranżacja elementów transcendentnych zapada się w siebie, prowadząc tym samym do doświadczenia immanencji. Istotnym elementem tych rozważań jest przeciwieństwo winy i niewinności.

Powieść Dona DeLillo *Cosmopolis* podłożona jest pod pryzmat przygotowany we wcześniejszych rozdziałach. Oznacza to, że perypetie głównego bohatera książki przedstawione zostają jako jego przesunięcie się od życia zdeterminowanego marzeniami o technologicznej transcendencji oraz troską o przyszłe bezpieczeństwo do doświadczeń osadzających go w bezpośredniej rzeczywistości, w jego cielesności oraz w kontakcie z losowością. Zauważone oraz zanalizowane są także głębokie związki transcendencji z przyszłością.

Przedyskutowana zostaje „wizja labiryntalnej budowy bytu” Bataille’a. Szczególna uwaga poświęcona zostaje interpretacji tej wizji spisanej przez Nicka Landa, który odniósł ten nigdy niezamykający się w całość labirynt do matematyki fraktalnej, co uwydatnia powiązanie między cyrkulacją materii w labiryncie a wiecznym powrotem. Co za tym idzie, omówiona jest także pozycja człowieka (czy raczej zwierzęcia ludzkiego – istnienia jako napięcia między immanentną

zwierzęcością a transcendentnym jej przekroczeniem) jako potwora w labiryncie istnienia. Rzeczywistość labiryntalna ujęta jest również jako przestrzeń nawiedzona przez przybierający różne brzmienia pogłos Boga jako gwaranta zewnętrznego wobec człowieka porządku istnienia. Odczytaniu w tym świetle poddane są dwa opowiadania współczesnego pisarza anglojęzycznego publikującego w internecie pod pseudonimem Zero HP Lovecraft: „The Gig Economy” („Ekonomia na żądanie”) oraz „God-Shaped Hole” („Dziura po Bogu”). Rozważone zostają różne wizje przyszłości stanu transcendencji (fabuły wspomnianych opowiadań, akcelerationistyczny profetyzm Landa, zmierzch pisma według Jacka Dukaja...). Poruszone są wątki niebezpieczeństw związanych z możliwością rozejścia się „świętego napięcia” konstytuującego istotę ludzką.

Wypracowany na przestrzeni rozprawy aparat pojęciowy zaaplikowany jest do wybranych gier wideo, w których światotwórstwie (*world building*) odkryta zostaje prominentna rola transcendencji, immanencji, lub napięcia między nimi. Zilustrowany zostaje w ten sposób potencjał zastosowania teorii zaprezentowanych w niniejszej rozprawie do przyszłych badań. W ostatecznym rozrachunku wzajemna gra transcendencji i immanencji – przedstawiona przede wszystkim w ujęciu Bataille’owym – przedstawiona jest jako rama konceptualna, która może owocnie funkcjonować w analizach współczesnych zjawisk kultury, w których kontynuuje swoje wybrzmiewanie echo doświadczeń mistycznych.

*Harmonikier*  
28.02.2023

**Słowa kluczowe:** Georges Bataille, doświadczenie mistyczne, mit, transcendencja, immanencja, asceza, technologia.