



You have downloaded a document from
RE-BUŚ
repository of the University of Silesia in Katowice

Title: Potykając się o śmieci, albo o grach i podchodach filozoficznej partyzantki - recenzja

Author: Jacek Mydla

Citation style: Mydla Jacek. (2008). Potykając się o śmieci, albo o grach i podchodach filozoficznej partyzantki - recenzja. "Er(r)go" (Nr 16, z. 1 (2008) s. 209-213).



Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach - Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, rozprowadzanie, przedstawianie i wykonywanie utworu tak długo, jak tylko na utwory zależne będzie udzielana taka sama licencja.



UNIwersYTET ŚLĄSKI
W KATOWICACH



Biblioteka
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki
i Szkolnictwa Wyższego

Potykaçąc się o śmieci albo o grach i podchodach filozoficznej partyzantki

Wall-E, reż. Andrew Stanton, Disney/Pixar 2008, 97 min.

Niedawny przebój kinowy wytwórni Pixar, *Wall-E*, szokuje – w zamierzeniu przynajmniej – wizją Ziemi totalnie zaśmieconej: miejsce słynnych amerykańskich drapaczy chmur zajmują w ujęciach rozpoczynających film równie „okazałe” sterty zblokowanych, sięgających ponurego nieba śmieci. Rasa ludzka porzuciła planetę, wyparta, jak się domyślamy, przez panoszące się wszędzie odpady. Pozostał tytułowy robot, który niestrudzenie nadal, na podobieństwo snopowiażki, sprasowuje śmieci w równiuteńkie sześciany a następnie pieczołowicie układa z nich kolejne wieżowce. Trudno zgadnąć, w jakim stopniu młody odbiorca, do którego kierowany jest obraz (a zatem na sali kinowej spotkamy m.in. przedszkolaki) będzie zdjęty grozą na widok Ziemi – Planety Śmieci. Na pewno jednak nie w takim stopniu jak towarzysząca dziecku osoba dorosła. Tę równym niesmakiem napawać będzie pojawiająca się w dalszej części fabuły wizja ludzkości, która uległa daleko idącej fizycznej i umysłowej degeneracji dzięki posuniętej do granic samozagłady zasadzie komfortu. Główny wątek filmu, uczucie Wall-E’go do innego, dużo bardziej nowoczesnego robota a raczej robotki, wnet na dobre przyćmiewa jednak budzące niepokój motywy apokaliptyczne i dystopijne. W końcowych sekwencjach ludzkość wraca na Ziemię wiedzona instynktem nakazującym szukać ponownej jedności z naturą, której swoistym reliktem jest cudownie przechowana roślina (jej zieleń ma bardzo jednoznaczną wymowę; jest owym *der grüne Punkt* fabuły). Każe nam się wierzyć (przypomina się wręcz Tertulianowe *credo, quia absurdum*), iż tym razem ludzie (mądrzejsi, doroślejsi i ekologiczniejsi) zachowają się roztropniej niż ich odlegli przodkowie. Posprzątają planetę i zbudują w końcu raj, który nie wyszedł za pierwszym razem. Innymi słowy, euforia wypiera koszmar.

Ów powrót rasy ludzkiej „na stare śmieci” – rasy, powtórzmy, całkowicie nieprzygotowanej do zmierzenia się z czekającym ich zadaniem – to nic innego jak czysta utopia. Biorąc rzeczy na zdrowy rozum (co z reguły nie jest najlepszym sposobem potraktowania hollywoodzkich produkcji), rasa nieruchliwych (na ciele i umyśle) – przepraszam za określenie, ale jest ono tu wybitnie na miejscu – spaślaków ma nikłe szanse przetrwania w konfrontacji z morzem śmieci, podobnie jak owa roślina – relikw przesiłości. Tak dobitnie zaznaczony na początku filmu problem śmieci, a dokładniej problem człowie-

ka jako osobnika notorycznie zaśmiecającego swoje podwórko, rozmywa się w bardzo typowy sposób. Ów ultraekologiczny szok otwierający film niejako spełnił swoje zadanie, więc możemy pograć się teraz w sielance dobrych intencji czy pobożnych życzeń.

O ile możemy żywić poważne wątpliwości, czy ekologicznie zorientowana futurologia filmu trafiła do młodego odbiorcy, to trudno wątpić w powodzenie strategii marketingowych towarzyszących – zgodnie z utrwaloną już u nas tradycją – dystrybucji. Niemal równocześnie z polską premierą pojawiły się w supermarketowej sprzedaży zestawy baterii typu AA i AAA z dołączoną plastikową figurką, do wyboru, Wall-E’go lub Ewy, opatrzoną symbolem © Disney/Pixar oraz nieodłącznym dopiskiem „Made in China”. Rodzice, którzy nie mieli ochoty wydać w multipleksie sześciu (dajmy na to) złotych na półlitrowy kubek napoju z wieczkiem przyozdobionym podobizną (© Disney/Pixar oraz dopiskiem „Made in China”) sentymentalnego robota, teraz nie mieli wielkiego dylematu: z figurką czy bez, baterijki kosztowały tyle samo, więc czemu nie sprawić dzieciakowi frajdy, nawet jeśli zabawka za dzień lub dwa powędruje na dno kosza z podobnymi gadżetami? Bateria-paluszek, plastikowy kubek, jak również zabawka „dodana do zestawu” – trudno o lepsze przykłady czy wręcz symbole tego, co „kultowy” *Fight Club* pokazuje jako cywilizację zdominowaną przez rzeczy przeznaczone do jednorazowego użytku (*single-serving*). Dołączanie jako sklepowej przynęty figurki rodem z filmu o przesłaniu dobitnie (by nie rzec, nachalnie) ekologicznym – mowa o *Wall-E* a nie o *Fight Club* – do jednorazowych „paluszków” to dla mnie rodzaj osobliwie ironicznego komentarza na temat późnego i globalnego kapitalizmu.

Zygmunt Bauman wskazał na, jak to określił, „najbardziej radykalny i najbardziej skuteczny” sposób „pozbywania się śmieci”: „nie patrzymy na nie, sprawiając, że stają się niewidzialne, i nie myślimy o nich, sprawiając, że stają się nie do pomyślenia”¹. Choć stwierdzenie to wydaje mi się zbyt stanowcze, bo ignorujące widoczną i pogłębiającą się ambiwalencję „naszego” stosunku do śmieci, znikanie śmieci z pola widzenia to istotnie bardzo osobliwy fenomen, wręcz cecha gatunkowa owego szczególnego bytu, któremu umysł odmawia wyraźnie określonego ontologicznego statusu². Nawykowo ignorujemy śmieci jako rodzaj niebytu: przecież one jako takie nie istnieją, są albo czymś, co przestało „służyć”, „nadawać się”, „funkcjonować” itd., albo czymś, co poddane przetworzeniu, „przemiałowi”, przemieni się w nowy byt, a ten na powrót zostanie włączony w krąg użyteczności, który uzasadni jego dalsze (ponowne) istnienie. Niestety, śmieci jednak są, pozostają uporczywie obecne. Potykamy się o nie coraz częściej, coraz dotkliwiej się kalecząc.

O ile „zwykłemu człowiekowi” można łatwo wybaczyć ignorowanie śmieci, o tyle dziwić może ślepotą filozofów. A jednak przystępujący do ogłędu

świata myśliciel z zasady nie widzi śmieci. Świat to dlań natura (roślina), te lub owe sprzęty (stół, okno), ale raczej nie ukryty pod biurkiem kosz na śmieci wraz z zawartością. Kuszące jest przypuszczenie, że to właśnie natura uczy nas ignorowania śmieci. Jak wielokrotnie i na różne sposoby zwracano uwagę, w przyrodzie pleni się marnotrawstwo, które jednakże nie zaburza panującego ładu. Biblijna formuła „z prochu powstałeś i w proch się obrócisz” wyraża, owszem, marność ludzkiej egzystencji jako przynależnej do porządku natury. Jednocześnie jednak „powstawanie z prochu”, by później się weń „obrócić”, to cykl, któremu z natury rzeczy podlegamy jako istoty do natury przynależne. Tutaj też przynależy arystotelesowska wizja powstawania i giniecia opisująca szczególny kolisty ład, któremu podporządkowany jest byt fizyczny. „Zawsze – wywodzi Stagiryta – [...] powstawanie i niszczenie jest nieustanne [...] Przyroda zmierza zawsze do tego, co lepsze, lepsze zaś jest być niż nie być [...] Ciągłe stawanie się i narodziny są najbardziej zbliżone do istnienia trwałego. Przyczyną zaś tego jest, jak powiedziano wielokrotnie, ruch kołowy. Ten bowiem jest nieustanny”³. Zasadniczo ustanowienie recyklingu jako naczelnej zasady rządzącej ludzką „twórczością” czy produktywnością jest odbiciem cykliczności panujących w naturze procesów powstawania i giniecia, odzwierciedleniem jednak o charakterze pobożnego życzenia, albowiem utopijnie zakładającym, iż człowiek pozostaje istotą przynależącą do porządku przyrody, choć być może nieco zagubioną.

Gest lub czynność (bardziej jednak gest w sensie symbolicznego wymiaru czynności) wyrzucania do śmieci czy wyrzucania na śmietnik wpisuje się w tę logikę. Wyrzucamy „rzeczy” (co tak naprawdę wyrzucamy? Rzecz nie jest śmieciem, dopóki nie zostanie tak potraktowana), życząc im i sobie zarazem, by wróciły na łono natury, by na powrót włączone zostały w jej ustanawiające ład cykle, by przestały istnieć, aby się odrodzić pod inną postacią. Zauważmy jednocześnie, że nie pozbywamy się chętnie i łatwo rzeczy, które uznajemy za swoje, tych, które naznaczone zostały piętnem człowieczeństwa; przykładem niech będzie przywołujący wspomnienia kawałek kory. Takimi właśnie przedmiotami otacza się w swojej „norce”, w swoim *de facto* kontenerze⁴, Wall-E. Szczególne miejsce zajmuje pośród nich budząca bardzo ludzkie tęsknoty kasetą wideo z rzewnym musicalem – zapewne trudno o dobitniejszy przykład ludzkiego wytworu skazanego na cywilizacyjny niebyt: jak nośnik DVD (niedługo *Wall-E*'ego będziemy chcieli oglądać na odtwarzaczu blu-ray!) wyparł kasetę wideo, tak nowsze gatunki rozrywki filmowej wrzuciły do sentymentalnego śmietnika wcześniejsze formy.

Powróćmy jednak do porzuconego wątku. Problem w tym, że tzw. ludzka produktywność (i nieodłączna od niej nadproduktywność) nie przynależy do porządku natury. Właśnie bowiem najbardziej odporne na recykling rzeczy

(potencjalne odpady) to te, które człowiek powołuje do bytu niejako wbrew naturze. Stąd pozorny oksymoron, „tworzywa sztuczne”. Oksymoron, o ile moc powoływania do bytu przypisujemy naturze lub Stwórcy. Nie-oksymoron, o ile człowiek uzurpuje sobie moc tworzenia. Tworzywa sztuczne to twór (ironia jest tutaj nieunikniona) ludzkiego geniuszu, a jednocześnie to przecież właśnie one stawiają najskuteczniejszy opór niszczącym siłom natury i przeciwstawiają się zasadom naturalnego recyklingu.

Ideał życia bez śmieci znalazł swoje urzeczywistnienie, choć rzeczywistość jest tu tylko rzeczywistością wirtualną. I bynajmniej nie chodzi tu o WWW, Internet bowiem łatwo uznać za wielki śmietnik (dość wspomnieć pocztę elektroniczną). Chodzi raczej o zawartość tzw. osobistego komputera i podstawowe funkcje służące utrzymaniu jej w stanie ładu. Weźmy choćby funkcję „usuwania”, która jest imitacją rzeczywistej czynności wyrzucania na śmietnik, ale imitacją nadającą owej czynności rzeczywistej (jak to często bywa w przypadku wirtualnych odzwierciedleń) walor perfekcji. Nieprzypadkowo ikona śmietnika w Windowsie opatrzona jest znakiem recyklingu, ale recykling jest tu recyklingiem idealnym. Cokolwiek skazujemy na wirtualny niebyt, zostaje usunięte (zgodnie z jeszcze jedną utopijną formułką) „bezpowrotnie”. Czysty pulpit, niezaśmiecony twardy dysk to, jak się zdaje, cel każdego użytkownika. Jak w wielu innych podobnych przypadkach, rzeczywistość wirtualna oferuje utopijną realizację marzeń – w tym konkretnym wypadku marzeń o ładzie natury w świecie (zauważmy) całkowicie „nienaturalnym” a jednocześnie całkowicie „ludzkim”.

Ideał ideałem, ale czy rzeczywiście istnieje użytkownik, którego komputer jest całkowicie wolny od śmieci? Człowieka takiego z powodzeniem można z góry uznać za przybysza z innej planety, tej właśnie, na którą w filmie *Wall-E* uciekła ludzkość. W filmie wyzwanie podjęte przez twórców polegało na uczłowiczeniu robota. Oczywiście należało wyposażyć go w uczucia oraz mimikę, która je ujawnia. Jest jednak jeszcze inna cecha, która uczłowicza Wall-E'go: paradoksalnie jest nią brud. Gdy mianowicie zjawia się Wall-E na antyseptycznej wyspie-planecie zamieszkiwanej teraz przez ludzkość, przemieszcza się zostawiając za sobą smugę brudu, którą inne roboty natychmiast skwapliwie usuwają. Najwidoczniej brud uczłowicza. Może właśnie ideał świata bez śmieci, świata aseptycznego, jest ideałem, który człowiek utworzył niejako wbrew sobie?

„Niewidzialność” a raczej peryferyjność śmieci oraz ich ontologiczna nieokreśloność wymuszają strategię intelektualnej partyzantki, polegającą, między innymi, na poszukiwaniu nieciągłości i szczelin w dyskursach klasyków filozofii, miejsc, gdzie niczym klin możemy dziś wbić niewygodną kwestię. Wciąż na nowo podejmować będziemy wysiłek demonstrowania nieprzysta-

walności tradycyjnych kategorii i zawodności utrwalonych nawyków myślowych w konfrontacji z jaskrawą faktycznością obecności śmieci i odpadów oraz zachowań, jakże nieraz ambiwalentnych, z nią związanych. Każdy pretekst jest dobry, by taki wysiłek zainicjować, stąd rozwijany tu akurat pomysł nawiązania do filmu ujawniającego niepokoje cywilizacyjne a jednocześnie zgrabnie je rozładowującego dzięki skrętnemu zatuszowaniu rzeczywistych antagonizmów.

Partyzantka jako strategia intelektualnych potyczek ze śmieciami i zachowaniami śmieciorodnymi wystrzegać się winna dwojakiego rodzaju pokus: metaforyzacji i (anty)utopizmu. Już sam tytuł książki Zygmunta Baumana, *Życie na przemiał* (ang. *Wasted Lives: Modernity and Its Outcasts*) uwidacznia łatwość, z jaką umysł neutralizuje śmieci; uniwersalizm zaś, jakim podszyte są niektóre konstatacje intelektualisty – trudy uwolnienia się od krępującej dyskurs spuścizny filozofii klasycznej. Z kolei antyutopijny koszmar opleciony wokół wątku Planety-Śmiecia rozmija się z tą szczególną własnością „obecności” śmieci, jaką jest peryferyjność. Manewr ten tłumaczy zadziwiająco łatwość, z jaką dystopia przedzierzga się w sielankę, jak to zaobserwaliśmy na omówionym przykładzie.

Peryferyjna uporczywość, jaka cechuje bytowanie śmieci w „naszym” świecie, wymaga zatem partyzanckich metod oglądu i dyskursu, strategii chytrego, niebezpośredniego tematyzowania, ataku zza węgła. Przy czym nie można z góry wykluczyć, że „wróg”, przeciwko któremu będziemy prowadzili umysłowe zakusy, jest w rzeczywistości „po naszej stronie”.

Przypisy:

¹ Zygmunt Bauman, *Życie na przemiał*. Przeł. Tomasz Kunz. Kraków, Wydawnictwo Literackie 2004, s. 47.

² Zagadnieniem rozmijania się kwestii śmieci z klasycznymi dyskursami filozoficznymi zająłem się w artykule *Dlaczego filozofia nie radzi sobie z przeróbką odpadów i śmieci*. „Kultura współczesna” 2007, 4 (54).

³ Arystoteles, *O powstawaniu i ginięciu*. Przeł. Leopold Regner, Warszawa, PWN 1981, s. 78 (336b–337a).

⁴ Do pewnych sekwencji filmu wybitnie pasują dystopijne opisy „chlamu” (*kipple*) z *Androidów* Philipa Dicka, np: „Mieszkał sam w tym rozkładającym się, ślepy gmachu o tysiącu nie zamieszkanym mieszkań, który podobnie jak wszystkie inne [...] dzień po dniu stawał się coraz większą entropijną ruiną. Ostatecznie, wszystko w tym budynku połączy się, stanie się bezosobowym i identycznym, zwyczajnym kisielowatym chłamed wypełniającym każde mieszkanie aż po sufit”. Philip K. Dick, *Czy androidy śnią o elektrycznych owcach?* Przeł. Sławomir Kędziński, Warszawa, Prószyński i S-ka 1999, s. 26–27.