

# Tomasz Walczyk

---

## Bomba symulaków : scena rzeczywistości ukryta za kurtyną symulacji : spektakl hiperrzeczywistości

---

Humanistyka i Przyrodoznawstwo 21, 195-208

---

2015

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej [bazhum.muzhp.pl](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach  
dozwolonego użytku.

*Tomasz Walczyk*

Uniwersytet Warmińsko-Mazurski  
w Olsztynie

Warmia and Mazury University  
in Olsztyn

## **BOMBA SYMULAKRÓW – SCENA RZECZYWISTOŚCI UKRYTA ZA KURTYNĄ SYMULACJI. SPEKTAKL HIPERRZECZYWISTOŚCI**

### **The Simulacra Bomb – Scene of Reality Hidden behind the Curtain of Simulation. Hyperreality Show**

**Słowa kluczowe:** postmodernizm, hiper-rzeczywistość, symulacja, bomba informacyjna, prędkość, technologia, wirtualna rzeczywistość.

**Key words:** postmodernism, hyperreality, simulation, information bomb, speed, technology, virtual reality.

#### **Streszczenie**

Postęp technologiczny i zagrożenia z nim związane są głównym tematem filozoficznych dociekań Jeana Baudrillarda i Paula Virilio. Ich krytyczne refleksje owocują odważnymi hipotezami na temat zjawisk współczesnej kultury. Teoria hiperrzeczywistości oraz bomby informacyjnej, kategorie symulacji i prędkości stanowią oryginalną próbę zrozumienia przeobrażeń świata. Technologia bez wątpienia odmienia jego oblicze oraz otwiera wiele nowych horyzontów. Wynalazki takie jak Internet, interaktywne media, rzeczywistość wirtualna, a co za tym idzie – otwarty dostęp do informacji i komunikacji, silnie wpływają na ludzką egzystencję. Zasadne wydaje się więc pytanie o miejsce człowieka w tym jakże silnie opanowanym przez technologię świecie.

#### **Abstract**

Technological progress and threats associated with it are the main topic of Jean Baudrillard and Paul Virilio's philosophical research. Their critical reflexions result in bold hypotheses concerning the phenomena of contemporary culture. The theory of hyperreality and information bomb, categories of simulation and speed are an original attempt to understand transformations of the world. There is no doubt that technology changes its aspects and opens a lot of new horizons. Inventions, such as the Internet, interactive media, virtual reality, hence an open access to information and communication, strongly affect human existence. Therefore, the question about a man's place in the world dominated by technology seems to be justified.

## Wprowadzenie

Wiele istotnych słów wypowiedziano do tej pory o postmodernizmie, zaś wybitni myśliciele przez lata brali udział w licznych debatach na jego temat. Skąd popularność tego kierunku w myśli końca XX wieku? Czym zasłużył on sobie na miano prądu kulturowego, wieńczącego niejako intelektualny dorobek całego tysiąclecia? Terminowi „postmodernizm” po raz pierwszy nadał znaczenie Federico de Onis<sup>1</sup>, analizując poezję hiszpańską i południowoamerykańską początku XX wieku. Nikt się wtedy chyba nie spodziewał, jak szerokim spektrum zagadnień dotyczących kultury zajmą się w późniejszym czasie postmodernistyczni badacze przełomu wieków. Największego bodaj rozgłosu nadał postmodernizmowi pod koniec lat 70. XX wieku Jean Francois Lyotard i jego praca pt. *Kondycja ponowoczesna. Raport o stanie wiedzy*. Filozof porusza w niej kwestię upadku wielkich narracji, za postmodernistyczną uznając „nieufność w stosunku do metanarracji. Nieufność ta jest niewątpliwie skutkiem postępu nauk, ale z kolei postęp ten ją zakłada”<sup>2</sup>. Postmodernizm wyrósł właśnie na kanwie rozłam, wyraźnej różnicy między nim a modernizmem. Modernistyczny optymizm związany z opowieściami o wyzwoleniu ludzkości nie przyniósł pozytywnych rezultatów, zawiódł nadzieje wielu intelektualistów. Wstrząs spowodowany wydarzeniami II wojny światowej odcisnął na nich widoczne piętno<sup>3</sup>. Lyotard „wielkie narracje” przeszłości, dominujące nad wszelkimi przejawami kultury, uznał za przejawy totalitarnego mechanizmu związanego z oświeceniowym prymatem rozumu<sup>4</sup>.

Warto zapytać, co też wpłynęło na rozróżnienie tego, co „postmodernistyczne”, od tego, co „modernistyczne”? Jak wskazuje Andrzej Szahaj, postmodernizm łączy się ponowoczesnością, nową epoką w kulturze zachodniej. Lata 60. XX wieku cechuje przejście od społeczeństwa przemysłowego do społeczeństwa informatycznego. *White collars* zyskują na znaczeniu wobec *blue collars*, kultura ciężkiej pracy w fabryce ustępuje pracy intelektualnej, produkcja przemysłowa oddaje pola sferze usług. Paradygmat produkcji przekształca się w paradygmat konsumpcji, wzrasta różnorodność stylów życia, odmienność poglądów, rośnie

<sup>1</sup> Jednym z popularyzatorów tego terminu był też brytyjski historyk Arnold Joseph Toynbee. Zob. A. Szahaj, *Co to jest postmodernizm?*, (w:) *Postmodernizm. Teksty polskich autorów*, Bunkier Sztuki Inter Esse, Kraków 2003, s. 41.

<sup>2</sup> J.F. Lyotard, *Kondycja ponowoczesna*, tłum. M. Kowalska, J. Migasiński, Fundacja Aletheia, Warszawa 1997, s. 20.

<sup>3</sup> Wspomnieć należy w tym miejscu teoretyków szkoły frankfurckiej, jak Horkheimer i Adorno.

<sup>4</sup> Warto podkreślić spór, jaki pojawił się w tej kwestii na linii Habermas–Lyotard. Habermas za bezzasadne uznaje podejście, w którym postmodernizm jawi się jako słuszny następca modernizmu. Niemiecki filozof wyraźnie sprzeciwia się próbom traktowania oświecenia i rozumu jako czynników wywołujących zapędy totalitarne. Zob. K. Wilkoszewska, *Wariacje na postmodernizm*, Księgarnia Akademicka, Kraków 1997, s. 8–10.

tolerancja wobec inności. Warto wymienić też coraz bardziej znaczący wpływ mediów, które nabyły możliwość kreowania obrazu świata. Kreacja ta naznaczona została prymatem szybkości i błyskawicznych komunikatów. Kultura współczesna przyrównywana jest „obecnie do tkaniny o mozaikowym wzorze czy wręcz do patchworku; kultury pozbawionej określonego standardu jednoczącego i dominującego motywu, wyraźnego centrum aksjologicznego czy światopoglądowego”<sup>5</sup>. Pojęcie całości, wielkiej chluby oświeceniowego ideału, rozsypało się, kiedy znikła nadzieja na wprowadzenie monumentalnych założeń „metanarracji”. Z tego też wynika późniejszy pluralizm, centralne pojęcie, wokół którego orbituje postmodernistyczna refleksja.

Pluralizm, pojmowany przez Lyotarda jako wyzwolenie od terroru i wszechwładzy całości, zyskuje zupełnie inne oblicze u nieco późniejszych teoretyków postmodernizmu. Zagadnienia te nabierają odmiennego znaczenia w pracach Jana Baudrillarda i Paula Virilio. *Symulakry i symulacja* oraz *Bomba informacyjna* to pozycje, w których wyraźnie pobrzmiewa przestroga kierowana ku ludzkości. Łączy się ona z zagrożeniem wynikającym z powszechnej symulacji i nadmiaru wartko płynącej informacji. Ryzykiem zwieńczonym nadchodzącym z ukrycia widmem społecznego rozkładu.

## Hiperrzeczywistość

Te niepokojące wizje są odpowiedzią na postępujący rozwój technologiczny, znajdujący upust w całej gamie kulturowych kłaczy. Rzeczywistość, zdaniem Baudrillarda, ukryła się pod ciężarem modeli, symulaków. To one, reprodukując się nieustannie, nie odnosząc się do rzeczywistości, tworzą „rzeczywistość pozbawioną źródła i realności” – hiperrzeczywistość. Ludzie poruszają się po mapie bez terytorium, wśród symulacji bez odniesienia, otaczając się rozplenioną warstwą modeli. Zniknęła gdzieś zarazem istotna dystynkcja, utracono coś niewiarygodnie ważnego, „gdyż to różnica stanowi o poezji mapy i uroku terytorium, o magii pojęcia i powabie rzeczywistości”<sup>6</sup>. Wszelka referencyjność została zmieciona ze sceny realności i odniesień pojęciowych, odtworzona co gorsza – zdaniem francuskiego filozofa – jako sztuczne systemy znaków. Znaki te, nie znajdując podpory w rzeczywistości, orbitują, przypinane systematycznie do kurtyny zakrywającej scenę realności. Rozpoczyna się tym samym spektakl hiperrzeczywistości, która „zabezpieczona zostaje przed tym, co wyobrażone, jak też przed wszelką możliwością odróżnienia tego, co rzeczywiste, od tego, co wyobrażone, pozostawiając miejsce jedynie na orbitalną powtarzalność modeli

<sup>5</sup> A. Szahaj, op. cit., s. 44.

<sup>6</sup> J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, tłum. S. Królak, Sic!, Warszawa 2005, s. 6.

i symulacyjne generowanie różnic”<sup>7</sup>. Symulacja jest procesem wymazywania znaczenia, znikania relacji między znakiem a rzeczywistością. Obrazy w tym procesie przechodzą kolejno stadia: odzwierciedlenia „głębokiej rzeczywistości”, jej ukrywania i zakrzywania, przesłaniając następnie nieobecność „głębokiej rzeczywistości”. W ostatnim etapie obraz ujawnia się jako niepowiązany z rzeczywistością symulakr samego siebie, „wymancypowany” znak uwolniony od „ciążaru” odniesienia. Hiperrzeczywistość opanowuje każdą sferę życia, symulacyjne modele nadają ton wszelkim ludzkim dążeniom. Są one „nośnikami globalnego systemu kontroli, której podlegają nawet największe potęgi, gwiazdy tego scenariusza – wszyscy stali się satelitami”<sup>8</sup>.

Władza czy media również wpadły w wir hiperrealnej gry, stając się kolejnymi roztopionymi instancjami, wciągniętymi w strumień niekontrolowanej symulacji. Przedmiotem wirtualnego handlu „pragnieniami” staje się zarówno ikona prezydenta Stanów Zjednoczonych, jak i rodzina z *reality show*. W kontekście rozważań Baudrillarda określenie *reality show* wyraźnie wskazuje, jak symulacyjny świat stworzony na potrzeby telewizji znosi wszelkie dystynkcje między rzeczywistością a symulacją. Hasło *reality show* można odebrać jako swoistą prowokację zasypującą przepaść dotychczasowych rozróżnień. Za ten stan rzeczy odpowiedzialny jest – zdaniem francuskiego filozofa – kapitał, który rozwijając się doprowadza do nadprodukcji i konsumpcji ponad miarę. Współczesny płynny kapitał odrywa się od dawnego procesu produkcji, wędrując tak jak wszystko inne w kierunku symulowanej i stymulowanej gry w pragnienia mas. W ten sposób, poprzez stymulację ludzkich pragnień, władza odzyskać może jedyną broń przeciw zagubieniu się w gwałtownym spektaklu hiperrzeczywistości. Próbując na nowo i na masową skalę wprowadzić zasadę rzeczywistości i referencji, przekonuje jednocześnie ludzi do „realności społeczeństwa oraz powagi ekonomii i celowości produkcji. Do osiągnięcia owego celu wykorzystuje ona najchętniej dyskurs kryzysu, lecz również – a czemuż by nie – dyskurs pragnienia. Hasło »Bierzcie swoje pragnienia za rzeczywistość!« może być rozumiane jako ostatni slogan władzy, gdyż w świecie pozbawionym odniesienia nawet stopienie się zasady rzeczywistości z zasadą pragnienia jest mniej groźne niż zakaźna hiperrzeczywistość”<sup>9</sup>. Jest już jednak za późno – jak mawia Baudrillard – na jakiegokolwiek zmiany, które mogłyby ustrzec społeczeństwo przed dominacją symulaków. Scenę realności bezpowrotnie zasłonięto kurtyną, która w systematycznym narastwianiu zapewnia się mozaikowymi kompozycjami znaków bez jakiegokolwiek odniesienia. Gdzieś pobrzmiwa echo przemowy prezydenta, przesłonięte reklamą najnowszego kotleta z amerykańskiego *fast foodu*. Kiedy apetyt jeszcze nie

<sup>7</sup> Ibidem, s. 7.

<sup>8</sup> Ibidem, s. 49.

<sup>9</sup> Ibidem, s. 31–32.

opadł, w telewizji wyświetlany jest najnowszy *reality show*, a po kolejnej porcji reklam przychodzi czas na konkurs, w którym wygrać można bilet do czarującego Disneylandu. Schematów podróży po symulakrycznym uniwersum jest dużo więcej i prześcigają się one w skuteczności wchłaniania mas, w drodze do skutecznego spełniania ludzkich pragnień.

## Eksplozja informacji

W podobnym tonie wypowiada się na temat zjawisk społecznych Paul Virilio. Wieszczy on „koniec przestrzeni”, ciasnotę małego globu unoszącego się „w elektronicznej eterze współczesnych środków komunikacji”<sup>10</sup>. Granice państw dawno nie stanowią już jakiegokolwiek przeszkody na drodze ekspansji, mało tego – nawet ziemskie dystanse stały się odcinkami jedynie na krótką „interaktywną” przechadzkę. Virilio mówi nie tyle o końcu Historii (jak Francis Fukuyama), ile o końcu geografii. Świat stał się zatrzważająco mały, wplątany w sieć sprzężeń zwrotnych, mgławicę komunikatów. Miasta terytorialne, będące niegdyś centralnymi ośrodkami decyzyjnymi i kulturalnymi, przeobrażają się w wirtualne „metacity”, twór bez terytorium o globalnym zasięgu.

Niewielki ziemski glob, którego w ludzkim mniemaniu najdalsze zakamarki zidentyfikowane zostały w trakcie ekspedycji odkrywców, stracił obecnie na znaczeniu. Zaciętość przy poszukiwaniu nowych horyzontów, pragnienie bycia pionierem wpisane jest – jak twierdzi Paul Virilio – w amerykański styl życia. To pionier „Nowego Świata” jest tym, kto „niesie swe ciało tam, gdzie spoczęło jego spojrzenie. [...] W Ameryce wszystko zaczyna się i kończy pożądlivością spojrzenia”<sup>11</sup>. Ameryka to kraj wędrówki w jedną stronę, bez oglądania się za siebie, kraj nieustannego zmierzania ku nowoczesności. Kiedy w odkrywczym pędzie Pacyfik stał się granicą nie do pokonania, a mała Ziemia nie zaoferowała horyzontu, na którym można by skupić kolejne badawcze spojrzenie, przyszedł czas na stworzenie zupełnie nowych punktów odniesienia. Tak oto powstała cyberprzestrzeń, sfera bez wyraźnych granic, ziemia obiecana przyszłego *pathfinder*a. Przestrzeń ta rozszerza systematycznie pole widzenia, tworząc sztuczną odmianę horyzontu. Perspektywa medialna zaczyna górować nad ograniczoną perspektywą przestrzenną. Dzięki transmisjom na żywo (*live cams*) użytkownik korzystający z udogodnień cyberświata staje się w jednej chwili obserwatorem różnorodnych pól ziemskiej przestrzeni. W jednej chwili z wirtualnej wycieczki śladem dawnych amerykańskich trampów przeskoczyć może do europejskich bądź azjatyckich miast. Dystans przestał być jakakolwiek przeszkodą, zmiany pór

<sup>10</sup> P. Virilio, *Bomba informacyjna*, tłum. S. Królak, Sic!, Warszawa 2006, s. 13.

<sup>11</sup> *Ibidem*, s. 24.



dnia, cykle światła i ciemności przeistoczyły się w stałe światło ekranu. Nastąpił moment, w którym strefy czasowe ustąpiły na rzecz uniwersalnego czasu globalnego. Ta „globalna optyka” doprowadza w konsekwencji do zjawiska, które Virilio nazywa „uniwersalnym wojeryzmem”. *Live cams*, które instaluje się nagminnie (zwłaszcza w miastach), wciąż dostarczają zaktualizowanych obrazów. Warto podkreślić, iż tego typu rozwiązania są coraz bardziej miniaturyzowane i trudniejsze do wykrycia. Przysłowiowy John Smith, spacerując zatłoczonymi nowojorskimi traktami, może zostać w każdej chwili „zarejestrowany” za pomocą niepozornego długopisu lub pendrive’a. Cyberprzestrzeń, idący za nią telena-dzór, obecność kamer przez całą dobę produkuje pokład informacji na niespotykaną wcześniej skalę. „Mamy tu do czynienia z [...] endokolonizacją świata wyzbytego z intymności, który stał się obcy i obsceniczny, wydany w całości na łup technik informacyjnych i rozjaśnienia szczegółu”<sup>12</sup>.

Kiedy informacja staje się łupem w grze potęg, kiedy dostarcza siły niepozwalającej się bać<sup>13</sup>, siły wywołującej w innych strach, wtedy też wyraźnie nakreśla się widmo kolejnej tragedii. Po epoce, w której śmiertcionośne żniwo zebrała bomba atomowa, nastaje ryzyko wybuchu kolejnej – bomby informacyjnej.

## Współczesny Panoptikon

Pogoń za nowym horyzontem, postęp technologiczny i stworzenie maszyny cyberswiata modyfikuje oblicze znanego świata. Następuje szereg przekształceń: od fazy *hear it now* do fazy *see it now* (a może *foresee it now*)<sup>14</sup>. Pismo uległo słowom, książki telefonom, radio telewizji. Schemat tego, z wielu powodów wątpliwego, progresu zamyka w tej chwili Internet. Moce, których dostarcza najnowsza technologia, idą w parze z coraz bardziej wysublimowanymi narzędziami kontroli. Zamiana mówiących aktorek na milczące modelki jest tylko jednym ze sposobów ukazania procesu zmian. Słowo zastąpił obraz, milczący, lecz generujący nowe obawy, nowe możliwości manipulacji otoczeniem.

Zygmunt Bauman porusza kwestię nadzoru. Wychodząc od pojęcia „Panopticonu” – metafory władzy, ilustruje zmierzch pewnego etapu. Nadzorujący więz-

<sup>12</sup> Ibidem, s. 55.

<sup>13</sup> Paul Virilio przytacza w tym miejscu wypowiedź Goebbelsa: „Ten, kto wszystko wie, niczego się nie boi” i przekształca tę wypowiedź, uznając, że nie chodzi o unikanie strachu, ale o to, aby ten strach wywołać poprzez „obnażanie życia” i „wszechstronną kontrolę”. Zob. ibidem, s. 131.

<sup>14</sup> Paul Virilio w *Maszynie widzenia* opowiada o powstającym właśnie przemyśle nastawionym na przewidywanie zdarzeń. Człowiek znajduje się w centrum szeroko zakrojonej kontroli i korporacyjnych prognoz, w konsekwencji czego nadejść może epoka „maszyn widzenia”, urządzeń, które zarejestrują i zaczną przewidywać ludzkie działania. Zob. P. Virilio, *The Vision Machine*, Indiana University Press, Bloomington 1994, s. 61.

niów strażnik był niegdyś przywiązany do miejsca sprawowania swej władzy, a przez to też ograniczony. Mury więzienne zostały niejako rozbite, dozorca może umknąć w każdej chwili, zniknąć w przestrzeni<sup>15</sup>. Gęstwina skutecznych *live cams*, rejestrujących obrazy podatne na modelowanie w zależności od potrzeb, wieszczy kres tradycyjnej relacji między nadzorcą a skazanym (a nawet ogólniej – między postrzegającym a postrzeganym). Coraz częściej to maszynie powierza się zadanie pilnowania porządku, maszyna staje się w tej mierze bardziej niezawodna niż człowiek. Złamana została klasyczna zależność; maszyna obserwuje, człowiek jest obserwowany<sup>16</sup>. Maszyna produkuje stos informacji, człowiek stara się przez ten stos przekopać. Pytanie, czy usypisko zarejestrowanych faktów nie stanie się zbyt ciężkie, czy – jak pisze Virilio – nie nastąpi zderzenie „żeglującego po wirtualnej przestrzeni Titanica w górą lodową”<sup>17</sup>?

Panoptyczny telenadzór nad niewielkim z perspektywy technik komunikacyjnych globem wędruje ochoczo również do świata reklamy, narzędzia nadzorowania i stymulowania konsumpcji, stymulowania ludzkich pragnień. Produktem stać się może dosłownie wszystko, wszelkie granice zamazane zostają w hiperrealnym spektaklu<sup>18</sup>. Do rangi towaru wystawionego na ekspozycję skutecznie aspiruje przemawiający głośno przewodnik narodu, tonący w prognozach aktualizowanych sondaży. Towarem staje się milcząca modelka, której wizerunek sprzedaje się często lepiej niż wizerunek elokwentnej aktorki. Na rynek pragnień trafia też prywatne życie, obnażane w symulowanych środowiskach *reality show* czy przekazach na żywo. Mało tego – często to ludzkie nieszczęście znajduje się na pierwszym planie w powszechnej wymianie roszczeń. Katastrofa autokaru, wojna domowa, trzęsienia ziemi jako sensacje biorą udział w globalnej wymianie informacji, współczesnej żyły złota.

Zdaniem Baudrillarda, reklama zaczęła wraz z propagandą procesu społecznego rozkładu – reklama, żonglując ideą konkurencji: towaru i marki, propaganda natomiast promocją władzy, haseł politycznych, marketingu politycznego. Początki tego procesu sięgają rewolucji październikowej i kryzysu gospodarczego z 1928 r. W ten sposób za sprawą marketingowej żonglerki zatracono różnice między ekonomią a polityką. „Kolejne stadium zostaje przekroczone wówczas, gdy sam język życia społecznego, po języku polityki, staje się nieodróżnialny od

<sup>15</sup> Zob. Z. Bauman, *Płynna nowoczesność*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2006, s. 17–21.

<sup>16</sup> Virilio korzysta przy omawianiu owej zależności z frazy malarza Paula Klee. Zob. P. Virilio, *The Vision Machine*, s. 64.

<sup>17</sup> P. Virilio, *Bomba...*, s. 101.

<sup>18</sup> „Hiperrealny” to zwrot charakterystyczny dla Baudrillarda. Warto podkreślić, iż Virilio nie używa pojęć takich, jak „hiperrzeczywistość”, symulację zaś rozumie inaczej (zastępując ją terminem „substytucja”). Nowe technologie, w tym rzeczywistość wirtualna, stanowią przedłużenie, nadbudowę realności, nie zaś jej ukrycie czy wchłonięcie. „Wchodzimy do świata, w którym nie ma jednej, są dwie rzeczywistości [...] właściwa i wirtualna”. Zob. *Cyberwar; God and Television: Interview with Paul Virilio*, [online] <[www.ctheory.net/articles.aspx?id=62](http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=62)>.



owej – wyposażonej w ogromną moc hipnotyczną – perswazyjności wyczerpanego języka, gdy sfera społeczna zaczyna przemieniać się w reklamę i plebiscyt, próbując narzucić swój wizerunek marki”<sup>19</sup>.

Społeczeństwo ukształtowane zostało jako element globalnego przedsiębiorstwa, obezwładnione niezliczonymi billboardami, głosami spikerek, obrazami wylaniającymi się na każdym kroku i przy każdej okazji. Spętane zostało siecią nieróżniących się od siebie języków, które utraciły swój prymat na rzecz uniwersalnej, powielanej do znużenia sekwencji sensu i bezsensu. Kiedy reklama umiejętnie zaprogramowała relacje społeczne, wniknęła w najgłębiej osadzone społeczne korzenie, zniknęła, by zdaniem Baudrillarda oddać ton jeszcze bardziej uproszczonemu językowi – językowi informatyki. Proces symulacji poszedł więc dalej, wnikając do sfery wyznaczonej przez komputery i inne urządzenia doprowadzające do miniaturyzacji codziennego życia. Stanowi to zdaniem postmodernisty „zapowiedź psychotropowych i informatycznych sieci automatycznego pilotowania jednostek, w porównaniu z którym reklamowe »warunkowanie« odgrywa rolę jedynie rozkosznej perypetii”<sup>20</sup>.

## Nibylandie

Czym stał się zatem współczesny świat? Hipermarketem? Disneylandem? Unowocześnioną wersją Panoptikonu? Skrawkiem ziemi i ogromem jej symulowanej wersji? Pędzącą machiną technologicznych niespodzianek? Czemu jeszcze wszystko nie zniknęło? – pyta Baudrillard. Czemu nie zniknął człowiek? Trudne pytanie, zważywszy, że postmodernistyczne refleksje pełne są oporu wobec trwałych, złożonych konstrukcji teoretycznych. „Postulowana przez postmodernistów – zamiast modernistycznej głębi – tak zwana powierzchowność objęła także filozoficzne myślenie i w miejsce tradycyjnej struktury wielowarstwowej myśli, odkrywanej w wielu zabiegach interpretacyjnych, wkracza teraz pluralizm impresyjnie nakreślonych wątków, bezładnie rzuconych »obok siebie« na płaską powierzchnię tekstu [...]. W przestrzeni uwolnionej od norm pojawia się miejsce dla myślenia eksperymentalnego, myślenia nomadycznego – coś w rodzaju przygody udania się w podróż, w poszukiwaniu nowych kategorii i nowych idiomów, i to jedynie celem ich zgromadzenia, ewentualnie skatalogowania, bez żadnej pretensji do uniwersalizacji”<sup>21</sup>.

Eksperymentalny tok wywodu skutkuje odważnymi hipotezami, które – ubrane w metaforyczny i ironiczny kostium – diagnozują „stan zdrowia” współcze-

<sup>19</sup> J. Baudrillard, op. cit., s. 112.

<sup>20</sup> Ibidem, s. 114.

<sup>21</sup> K. Wilkoszewska, op. cit., s. 85.

snego świata. Tym też sposobem wykrywa się choroby dławiające organizm, jak rak, który w swym rozroście dokonuje systematycznej degeneracji organizmu. Symulakry, których namnażanie wymknęło się spod kontroli, skutecznie degenerują tkanki kultury. Świat otaczający człowieka przeistacza się w spektakl hiperzeczywistości, spektakl nadchodzącej zewsząd informacji. „Dzieje ludzkości świadczą o pracy maszyny rozumu, rozpadającej się na naszych oczach. Kultura sensu wali się w gruzy pod ciężarem nadmiaru sensu, kultura rzeczywistości chyli się ku upadkowi pod ciężarem jej nadmiaru, kultura informacji rozpada się pod ciężarem nadmiaru informacji. Znak wraz z rzeczywistością, spowite tym samym całunem, zostają ostatecznie pogrzebane”<sup>22</sup>.

Niepokojąca wizja kreślona przez Baudrillarda ma źródło w nieustannym pędzie, którego dobrą ilustrację stanowi wstęga Möbiusa. Na tej niemającej kresu płaszczyźnie sens nieustannie miesza się z iluzją. Tak powstaje imitacja grotu w Lascaux, gdzie z obawy przed zniszczeniami oryginał zastąpiła odwiedzana przez turystów kopia. Autentyk zamknięty przed światem ustępuje pola podróbce, kopia przestaje być tym samym kopią. Zniesiona zostaje istotna różnica. Hipermarket, nazywany prowokacyjnie galerią handlową, staje się obecnie jednym w ważnych centrów życia społecznego. Jednoczy w sobie szereg aspektów codziennego życia jak praca, handel, spędzanie czasu wolnego, styczność z kulturą. Towar eksponowany za elegancką witryną przejmuje dawne funkcje dzieła sztuki. Pobudza wyobraźnię przechodniów, nakłaniając do zaspokojenia pragnienia w oazie przepychu i pozornej różnorodności. „Przedmioty pozbawione są odrębnej rzeczywistości: tym, co ma tu największe znaczenie, jest ich seryjny, okrężny, spektakularny układ, będący modelem przyszłych stosunków społecznych”<sup>23</sup>.

Podobnie Disneyland, eklektyczny twór, w którym wiecznie młody *homo ludens*, choć na krótko stać się może kolejnym wcieleniem Piotrusia Pana. Zawartość portfela daje podróżnikowi efemeryczną władzę nad gmachem nowoczesnej Nibylandii. W pajęczynie symulacji, swoistej grze iluzji, współczesny nomad ma świat przygody tuż przez swoim nosem. Nie potrzebuje groźnej wyprawy na safari czy rejsu pośród spienionej, oceanicznej toni. W jednym miejscu odnajduje wszystko co niezbędne, skrojone na miarę potrzeb. Gra regenerowanych wyobrażeń swobodnie komunikuje się z hiperrealnym modelem, potęgą substytutu. Cały spektakl zwieńcza logo znanej marki, pod patronatem której baczne oko *pathfindera* odnajduje nowe, zastępcze horyzonty. W ten sposób Disneyland, mówiąc językiem Virilio, kreśli kolejny, ułudny *ever changing skyline*. Horyzont, ku któremu pożądliwie zdąża w pośpiechu człowiek. Można rzec – kto pierwszy ten lepszy.

<sup>22</sup> J. Baudrillard, *Zbrodnia doskonała*, tłum. S. Królak, Sic!, Warszawa 2008, s. 27–28.

<sup>23</sup> J. Baudrillard, *Symulakry...*, s. 97.

## O prędkości

Prędkość to jedna z kategorii, wokół której krążą rozważania Paula Virilio<sup>24</sup>. Wpływa ona na proces kształtowania się społeczeństw, przez co filozofia winna włączyć ją w zakres swych zagadnień. Wzrost prędkości towarzyszył ludzkości od dawna w rywalizacji o polityczną dominację. Początkiem tej krucjaty była potyczka o ulice miasta, by w końcowym etapie przeistoczyć się w walkę o przestrzeń, obecnie również cyberprzestrzeń. Zarówno na ulicy miasta, jak i na autostradach cyberswiata większa prędkość sprzyja rywalizacji o dominację. „Człowiek zachodni zyskał przewagę i objął panowanie nad światem pomimo niskiego poziomu zaludnienia dlatego, że okazał się szybszy. Przeżył kolonialne ludobójstwa i czystki etniczne dlatego, iż przewyższa wszystkich pod względem prędkości, siły oraz żywotności. Przyspieszenie oznacza utrzymanie się przy życiu”<sup>25</sup>. Te mocne słowa podkreślają, jak ważna staje się prędkość w obliczu wojen czy przetrwania w konfliktowym uniwersum. Niegdyś szybkość władania mieczem, dziś sprawność w przyswajaniu i przetwarzaniu informacji stanowi bojowy oręż. Przestrzeń ziemską straciła na znaczeniu, niewielka planeta ugięła się pod naporem wirtualnego świata, który stał się obecnie właściwym polem zmagania.

Paul Virilio wspomina również o efektach ubocznych technologicznego pędu. Wraz z wynalezieniem lokomotywy, statków, samochodów czy pojazdów kosmicznych do pakietu wynalazków dołączył wypadek, katastrofa. Machina cyberswiata niesie zaś z sobą ryzyko wybuchu bomby informacyjnej. Kiedy psuje się sygnalizacja świetlna na ważnym skrzyżowaniu, następuje paraliż pewnej części miasta, chaos uniemożliwiający sprawne poruszanie się aut. Wybuch bomby informacyjnej mógłby w podobny sposób pogrążyć w chaosie cały świat. Technologia zyskuje tym samym władzę nad człowiekiem, urządzenie staje się niepewnym strażnikiem porządku społecznego. Mija powoli epoka hipermarketu osadzonego w centrum aglomeracji. Powstaje on w sieci, w wirtualnej przestrzeni ograniczonej w zasadzie jedynie mocą obliczeniową komputerów. Tradycyjne banki również przenoszą tam część swej aktywności, podobnie urzędy państwowe. W cyberprzestrzeni powstaje też nowa odsłona Disneylandu. Symulowany świat przygód i zabaw – mierzony jeszcze do niedawna w kilometrach kwadratowych – przestacza się w platformę wymagającą terabajtów danych. Metr zastąpiony został przez bajt, bajt z coraz bardziej imponującymi przedrostkami<sup>26</sup>. Virilio zwraca

<sup>24</sup> Virilio formułuje zakres zagadnień, które wchodzi w skład dromologii – nauki o prędkości. (gr. *dromos* – bieg). Prędkość ma od dawien dawna wpływ na przemiany społeczne, przez co stanowić powinna, zdaniem francuskiego filozofa, jedną z centralnych kategorii refleksji o świecie.

<sup>25</sup> P. Virilio, *Prędkość i polityka*, tłum. S. Królak, Sic!, Warszawa 2008, s. 64.

<sup>26</sup> Bajt stanowi dobrą ilustrację progresu technologicznego. Oprogramowanie, którego wymagania mierzono niegdyś w kilobajtach, wymaga obecnie mega-, giga-, terabajtów danych. W ciągu niecałej dekady pojemność użytkowanych powszechnie dysków wzrosła kilkunastokrotnie.

wyraźnie uwagę na negatywny aspekt technologicznego postępu: „Choroba lokomocyjna, dolegliwość wywołana szybkim transportem, zwana kinetozą, zamieniająca nas na pewien czas w częściowo upośledzonych ruchowo wojerów-podróżników, poprzedzała logicznie chorobę bezpośrednich transmisji, po której miało nadejść uzależnienie od sieci multimedialnych, czasy *net-junkies*, siecioholików i innych cyberpunków dotkniętych schorzeniem zwanym IAD (*internet addiction disorder*), których pamięć stała się wielką rupieciarnią, wysypiskiem wypełnionym po brzegi usypiskami wszelkiego pochodzenia obrazów, zużytych symboli, poukładanych na chybił trafił i znajdujących się w oplakanym stanie”<sup>27</sup>.

Taniec człowieka z prędkością nabiera systematycznie coraz żwawszego tempa. Pozytywne oblicze technologii nakłada się z jej negatywnym odpowiednikiem. Ułatwiona komunikacja doprowadza w swym „wykolejeniu” do nadmiaru informacji. Niezbędna niegdyś mowa ustąpić musi pierwszeństwa napierającym zewsząd obrazom, przekazywanym bezpośrednio i natychmiast. Dobry przykład stanowi polityka, gdzie rolę męża stanu-retora przejmuje, zdaniem Virilio, nie-naturalnie gestykujący i bezmyślny produkt medialny. Być może wynika to ze zniesienia klasycznego podziału na aktora i widza: aktor poprawnie odgrywający swą rolę, widz obserwujący i oceniający, ukłon aktora, oklaski lub ich brak. Od aktora wymagano przygotowania się do roli, jednakże w sytuacji, w której każdy jest aktorem, taki wymóg zanika. Zanika scena – przestrzeń wyzwania, wysiłku i talentu. Obecnie, jak zauważa Baudrillard, „spektakl staje się zdarzeniem wspólnym i interaktywnym. Czy jest to apogeum czy może kres przedstawienia? Kiedy wszyscy stają się aktorami, nie ma już miejsca na działanie, nie istnieje już scena. To śmierć widza jako takiego”<sup>28</sup>. Każdy może stać się reżyserem i aktorem swej własnej opowieści. Przez zniesienie dystynkcji nawet prezydent sprawiać może wrażenie zwykłego człowieka. Jest aktorem, tak jak wszyscy inni. Dobrze kiedy uprawia jogging, poprawnie gestykuje i jest właściwie uczesany. W sieci jego krótkie przemówienie tak czy tak znika pod ciężarem milionów innych zakodowanych ekspresji, powielanych z dnia na dzień i magazynowanych na nośnikach. „Szybka jazda jest widowiskową formą amnezji. Wszystko do odkrycia, wszystko do wymazania”<sup>29</sup>.

Bazując na prostym przykładzie, można dostrzec, jak bardzo prędkość wpływa na ludzką percepcję. To, co na postoju jawi się jako drzewo, przy odpowiednio wzrastającej prędkości staje się plamą lub linią ciągłą. Podobnie ze stojącym obserwatorem, który w „ultraszybkim” pociągu nie widzi już pasażerów. Dostrzeżga jedynie rozmytą linię pędzącego pojazdu. Medialny strumień informacji jest linią ciągłą hiperrzeczywistego modelu, produkującego masę nierozróżnialnych

<sup>27</sup> P. Virilio, *Bomba...*, s. 39.

<sup>28</sup> J. Baudrillard, *Pakt jasności*, tłum. S. Królak, Sic!, Warszawa 2005, s. 62.

<sup>29</sup> J. Baudrillard, *Ameryka*, tłum. S. Królak, Sic!, Warszawa 2011, s. 16.

i ledwo uchwytnych obrazów poza sensem i bezsensem. „Rozwój wysokiej prędkości technicznej spowoduje więc zniknięcie świadomości jako bezpośredniego percypowania zjawisk, które informują nas o naszej własnej egzystencji”<sup>30</sup>. Mowa obecnie o prędkości naznaczonej błyskawicznym przepływem informacji, otaczającej człowieka każdego dnia. Prędkości znoszącej wszelkie geograficzne bariery, które niegdyś były nie do pokonania. Prędkości naznaczonej rozwojem technologii bionicznej, która zaciera granicę między człowiekiem a cyborgiem. W końcu też o prędkości zmagania o nowy wymiar władzy, gdzie tradycyjne insygnia ustępują na rzecz dostępu do informacji i najnowszych urządzeń. Nakreśla się niepokojący scenariusz, w którym człowiek coraz bardziej niknie w świecie bez przyszłości, w świecie krótkiego błysku i zapomnienia, świecie informacyjnego recyklingu. „*No future* – oto wieczne dzieciństwo japońskich *otaku* z lat 80., którzy nie chcieli nigdy opuścić świata cyfrowej fantazji i ojczyzny mangi, by zbudzić się do istnienia”<sup>31</sup>.

Czy w tym technologicznym wyścigu nie zniknął zatem człowiek? Czy w tańcu z prędkością nadal zachowuje on jeszcze właściwe tempo? Otoczony urządzeniami, strumieniem informacji, kamerami rejestrującymi każdy ruch, oprzyrządowaniem umożliwiającym wirtualne wojaże. „Koniec z dystansem, pustką, nieobecnością: bez przeszkód wchodzimy do wnętrza ekranu, w wirtualny obraz. Nawet w życie wchodzimy jak w ekran. Własne życie zakładamy na siebie jak cyfrowy kombinezon”<sup>32</sup>. Już nie obecność ograniczona możliwościami naszego ciała, a teleobecność wsparta technologicznie wyznacza człowiekowi zakres jego możliwości. Ściana płaczu czy nawet powierzchnia Marsa, dawniej odległe, dziś są na wyciągnięcie ręki, jakby były tuż obok. Człowiek zobaczyć może znacznie więcej, ale – co warto podkreślić – więcej może też umknąć jego uwadze. Poszerzony horyzont sprawić może, że zniknie on w gąszczu elektronicznego „metacity”, w gąszczu *fast-news*<sup>33</sup>, interaktywnej reklamy, hipermarketów, Disneylandów i całej masy kulturowych klonów. Zniknie przed spojrzeniem, podobnie jak pasażer pędzącego pociągu, którego nie sposób dostrzec, stojąc przy torowisku.

Baudrillard, w odróżnieniu od MacLuhana, nie widzi w technologii „przedłużenia człowieka”, widzi zaś jego wygnanie. Proces ten zapoczątkował sam człowiek. Wpierw doprowadził do zniknięcia rzeczywistości, pojęciem odarł ją z „surowej rzeczywistości”. Wtedy to, „gdy z nadmiaru rzeczywistości wszystko znika, gdy za sprawą niepowstrzymanego rozwoju technologii, zarówno mentalnej, jak

<sup>30</sup> P. Virilio, *The Aesthetics of Disappearance*, Semiotext(e), Los Angeles 1991, s. 104.

<sup>31</sup> P. Virilio, *Bomba...*, s. 90.

<sup>32</sup> J. Baudrillard, *Pakt...*, s. 61.

<sup>33</sup> *Slow news, no news?* Pytanie to padło przy okazji powstawania stacji CNN. Virilio przekształca przy tym słynną formułę Marshalla MacLuhana: „Przekazem nie jest przekąznik, lecz wyłącznie jego prędkość”. Prędkość sama w sobie staje się informacją. Zob. P. Virilio, *Bomba...*, s. 131–132.



i materialnej, człowiek jest w stanie sięgnąć kresu swych możliwości, a tym samym znika, ustępując miejsca światu sztucznie wytworzonemu<sup>34</sup>. Elementem ludzkiej natury jest niemożność przekraczania granic swych możliwości. Przedmioty techniczne zaś, zdaniem Baudrillarda, po wyczerpaniu swych możliwości mogą sięgnąć o wiele dalej, przerastając swego twórcę. W scenariuszu hiperrzeczywistego spektaklu brakuje miejsca na *happy end*. Człowiek, realizując swe pragnienia, sam siebie z nich okrada. Żyje w epoce łączenia się dwóch kultur<sup>35</sup>: antropofagicznej, czyli uwewnętrzniającej, wchłaniającej, pożerającej oraz antropoemicznej, czyli wymiotującej, usuwającej i wykluczającej. System działa na niego represyjnie, z jednej strony uposażając go w niezliczone technologiczne protezy, zarazem jednak wykluczając. Baudrillard zakłada hipotetycznie, że doprowadzić może to do ostatecznego zniknięcia całej substancji świata, która przekształci się w czystą informację, symulakr najwyższego rzędu. Wtedy to człowiek, uwolniony od własnej cielesności, a co za tym idzie śmiertelności, zapadnie się ostatecznie w „widmowym wszechświecie” wirtualności. Proces znikania nie dokonuje się o dziwo, zdaniem Baudrillarda, w wyniku działania popędu śmierci. Wręcz przeciwnie, to Eros, popęd życia, pcha człowieka ku zniknięciu, ku pragnieniu pokonywania słabości, sięgania coraz dalej, ku wyrażaniu potęgi swych mocy. Ostateczne spełnienie stanowi wygrany na szachownicy życia pojedynek o uchylenie własnej śmierci.

## Podsumowanie

Hipotezy stawiane przez Baudrillarda i Virilio stanowią poważną przestrożę przez tym, co zwykło się określać mianem postępu technologicznego. Z jednej strony człowiek otoczony jest przez hiperrzeczywiste modele, z drugiej wręcz osaczony nagromadzoną informacją, która lada dzień może eksplodować, pogrążając świat w chaosie. To Ameryka zdaniem Baudrillarda i Virilio jest głównym sprawcą tego stanu rzeczy. Nie jest ona „ani snem, ani rzeczywistością, lecz hiperrzeczywistością. Hiperrzeczywistością zaś jest dlatego, że powstała jako od początku urzeczywistniona utopia. Wszystko tu jest rzeczywiste i pragmatyczne, ale jednocześnie nie daje pewności, że to nie sen”<sup>36</sup>.

Dla Baudrillarda Ameryka jest jednym gigantycznym Disneylandem, gdzie wszystko porusza się po wstędze Möbiusa, gdzie dokonuje się symulacyjna gra, gdzie sens miesza się z bezsensem. Virilio z kolei, pomijając kategorię hiperrze-

---

<sup>34</sup> J. Baudrillard, *Dlaczego wszystko jeszcze nie zniknęło*, tłum. S. Królak, Sic!, Warszawa 2009, s. 19.

<sup>35</sup> Podziału tego dokonał Claude Lévi-Strauss. Zob. J. Baudrillard, *Zbrodnia...*, s. 49.

<sup>36</sup> J. Baudrillard, *Ameryka...*, s. 38.



czywistości, eksponuje przede wszystkim amerykański pęd ku nowym horyzontom, amerykańską „bulimię ruchu”. Po krótkiej przygodzie w kosmosie zabrakło nowych horyzontów, na których mógłby spocząć wzrok *pathfindera*. Ten bohater amerykańskiej utopii (ani kowboj, ani żołnierz) zaspokoił swój eksploracyjny głód, odnajdując cyberprzestrzeń. Niegdyś ta elitarna technologia służyła nielicznym, współcześnie odpowiada za wytyczenie nowych horyzontów w większości domów. Już nie tylko własny pokój, podwórko, miasto, kontynent czy Ziemia są obiektami, na których spoczywa pożądlive spojrzenie odkrywcy. Spojrzenie to powędrowało w kierunku gigantycznego, wirtualnego uniwersum. Za spojrzeniem podąża zaś nieustraszony bohater, heros z „amerykańskiego snu”. Tam, na horyzoncie nowego świata, rozgrywa się współczesny spektakl życia. Człowiek w technologicznym uniformie wprowadza się, zasiedla tę stworzoną przez siebie przestrzeń.

Pytanie, czy to technologia służy swemu stwórcy, czy to człowiek stał się jej podległy? Przywołane przez Paula Virilio słowa pisarza grozy, Edgara Allana Poe, skłaniają do poważnej na tym polu refleksji: „Podczas gdy człowiek pysznił się i udawał boga, dotknęło go dziecięce zidiocenie [...] Technika została podniesiona do najwyższej rangi, a kiedy zasiadła już na swym tronie, spętała łańcuchami umysły, które ją stworzyły”<sup>37</sup>. Słowa te w dobitny sposób puentują obawy, jakimi dzieli się ze światem Jean Baudrillard i Paul Virilio.

---

<sup>37</sup> P. Virilio, *Bomba...*, s. 94.