

Radosław Muniak - filozof,
kulturoznawca i artysta;
ukończył filozofię na
Uniwersytecie Warszawskim
oraz studia kulturoznawcze
w Szkole Wyższej Psychologii
Społecznej w Warszawie, gdzie
prowadzi zajęcia z zakresu
filozofii sztuki. Zajmuje się
antropologią filozoficzno-
-kulturową i estetyką.

RADOSŁAW FILIP MUNIAK

PERSONAGES, CZYLI ANTROPOMORFIZACJA PRZEDMIOTU

„Wśród rodzaju ludzkiego można zauważyć uniwersalną tendencję do pojmowania innych istot według własnej miary i przenoszenia na każdą rzecz tych cech, z którymi człowiek jest zaznajomiony, i których jest głęboko świadom”.

Dawid Hume,
Naturalna historia religii

Antropomorfizacja

Zacznę jak Łotman² od banału: każdy materialny przedmiot istnieje w kulturze na ogół w dwojakiej funkcji - bez-

- 1 D. Hume, *Dialogi o religii naturalnej. Naturalna historia religii*, przeł. A. Hochfeldowa, PWN, Warszawa 1962, s. 149.
- 2 Por. J. Łotman, *Lalki w systemie kultury*, przeł. P. Ustrzykowski, „Teksty” 1978 nr 6 (42).

pośredniej i metaforycznej. Pierwsza określa strukturę działania, w jaką człowiek wpisuje daną rzecz (funkcjonalność) i związana jest ze sferą praktyczną podmiotu. Druga określa strukturę znaczenia (symbolizm) i związana jest ze sferą abstrakcyjną podmiotu. Baudrillard rzeczy należące do pierwszej grupy nazywa przedmiotami funkcjonalnym, drugie - mitologicznymi³. Podział ten, utwierdza ludzi w poczuciu nadrzędności wobec materii, wyznacza dialektykę żywy/martwy i nadaje moc określania (społecznego, ontologicznego i epistemologicznego) rzeczy przez ludzi. Przedmiot, z natury pasywny, pełni w tej relacji rolę służebną wobec człowieka - określa go przede wszystkim *praxis*. Największą nobilitacją dla przedmiotu jest wejść w relację dialektyczną z człowiekiem, móc określać ludzi tak samo, jak oni określają rzeczy. Dzieje się tak, gdy funkcja metaforyczna rzeczy przerasta jej funkcję bezpośrednią. Przedmiot wypada z trajektorii zwykłych działań ludzkich, gdzie pełni rolę „rzeczy-która-się-działa”, a wchodzi w sferę symboliczno-magiczną, gdzie staje się „rzeczą-która-działa”. Ustanawia autonomię, przestając służyć człowiekowi a zaczynając z nim współdziałać (czasem nawet nim rządzić). Tylko nielicznym przedmiotom taka emancypacja się udaje.

Aby przedmiot zmienił swoją funkcję, zastosować trzeba wobec niego działania magiczne, psychologiczne bądź artystyczne, które stanowią różnorakie etapy procesu animizacji. Animizm magiczny polega najczęściej na wytwarzaniu podobizny wroga lub osoby/ducha/boga z dowolnego materiału i manipulowaniu nią z wiarą, że co czyni się podobieżnie, przytrafi się również jej oryginałowi. Dokładne podobieństwo jest mało istotne, rolę podobizny może odgrywać dowolny przedmiot. Animizm jako zjawisko antropologiczne *per se*, czyli wszelkie formy i praktyki ożywiania świata materialnego, wiąże się rozwinięciem problematyki, dla której w tej pracy nie ma miejsca. Rozważania moje chciałbym skupić na rzeczach, które jednoznacznie przywołują człowieka poprzez wyobrażenie istoty ludzkiej. Ograniczę się przy tym wyłącznie do przedmiotów człękokształtnych, tym samym proponując wprowadzenie innego terminu niż animizm na określenie ożywiania martwej materii, mianowicie antropomorfizację.

Współcześnie zjawisko to osiągnęło dość dwuznaczne apogeum. Wszelkiego rodzaju gadżety, antropomorficzne technologie (komputery, roboty) czy marki uwodzą ludzi swoją niezbędnością, ustanawiając tym samym swoją autonomiczność. Dzieje się to jednak poza jakimikolwiek regułami rytualnymi czy

3 Zob. J. Baudrillard, *The System of Objects*, Verso, London-New York, 2005. Autor dodatkowo dokonuje rozróżnienia na przedmioty używane i posiadane.

racjonalnością, dlatego bardziej niż emancypacji przedmiotu poprzez jego antropomorfizację, doświadczamy obecnie raczej ich zawołanej rebelii. Za sprawą zwyrodnienia kapitalizmu, przedmioty te zaczynają ubezwłasnowolniać podmiot, konstytuując swoją bezwzględną niepodległość⁴. XX wiek kompletnie pozbawił przedmiot cech funkcjonalności, zamieniając go w czysty znak, łotmanowski przedmiot metaforyczny *par excellence*. „Żądza posiadania przedmiotów jest bezprzedmiotowa (riesmanowskie *objectless craving*). Zachowania konsumenckie, na pozór ześrodkowane, skupione na przedmiocie i rozkoszy, w istocie sprzyjają realizacji całkiem innych celów: metaforycznej bądź okrężnej, przemieszczonej ekspresji pragnienia lub produkcji, za pośrednictwem różnicowych znaków, społecznego kodu wartości. Decydujące znaczenie ma zatem nie indywidualna funkcja interesu realizowana za pośrednictwem ogółu przedmiotów, lecz bezpośrednio społeczna funkcja wymiany, komunikacji i dystrybucji wartości realizowana za pośrednictwem ogółu znaków”⁵.

Zanim jednak nastąpiła - jak pisze Baudrillard - „egzaltacja absolutnego towaru”, insurekcja przedmiotów materialnych od wieków wywoływana była przez praktyki szamanów, magów, alchemików, artystów i lalkarzy. Antropomorficzne twory takie jak totemy, homunkulusy, golem czy po prostu rzeźby, pełniły funkcję uobecniającą. Dzięki ich mocy istoty ludzkie mogły partycypować w rytuale na równi z bogami lub duchami, bądź też komunikować się przez sztukę i kształcić przez pedagogikę. Charakteryzowały się sztucznością (w sensie artefaktu) i powtórzeniem (powielały już istniejące modele lub figury). Mogły to być na przykład figurki bogów, lalki dziecięce lub marionetki tworzone „z niczego”, ale też z obiektów znalezionych (totemy, *found objects*) i z przerobionych figuratywnie części natury lub przedmiotów codziennego użytku (np. fetysz lub talizman). Warto przyjrzeć się tego typu wytworom w dobie ich dewaluacji za sprawą gadżetów i może postarać się przywrócić im moc.

Symbolika takich przedmiotów przede wszystkim odsyła do ontologii i gnozeologicznych warstw związanych z kondycją ludzką. Ich kształt jest umowny, może to być zarówno misternie wykonana marionetka, Werystyczna figura woskowa, jak i zarys kształtu ludzkiego wypchany słomą czy piłką nabita na pal. Na przykład mandragora z kształtu przypomina postać ludzką, dlatego używana była w rytuale jako reprezentacja duszy w jej aspekcie negatywnym, pomniej-

4 Zob. np. J. Baudrillard, *Spółczesność konsumpcyjna. Jego mity i struktury*, przeł. S. Królak, Sic!, Warszawa 2006; J. Baudrillard, *Fatal Strategies*, Semiotext(e), New York 1990.

5 J. Baudrillard, *Spółczesność konsumpcyjna...*, s. 89.

szonym. Jej funkcja symboliczna wynikała z inspiracji wyglądem tej rośliny, do której dodano odpowiednią mitologiczną otoczkę - opowieść, że powstaje z ostatniego, spazmatycznego wytrysku nasienia wisielca. Stąd stała się silnym narzędziem magicznym służącym nie tylko do symbolizowania postaci ludzkiej, ale również tworzenia jej. W średniowiecznym hermetyzmie uważano bowiem, że mandragorę - poprzez szereg działań magicznych - można zamienić w homunkulusa.

W zależności od funkcji kulturowej przedmioty antropomorficzne dzielimy na rytualne, ludyczno-magiczne i artystyczne. Gatunkowo dzielą się jeszcze umownie na fetysze, talizmany, idole i lalki. Rodowód ich jest magiczny. Jednakże stosując termin „magia”, nie mam na myśli czarów rodem z Tolkiena, lecz antropologiczną definicję magii, zaczerpniętą między innymi z prac Marcela Maussa. Zgodnie z nią, magia jest techniką animizmu rozumianego nie jako religia, lecz jako system myślenia, polegającą na podporządkowywaniu procesów przyrodniczych woli człowieka, ochronie jednostek przed sporami wewnątrzgrupowymi oraz grup totemicznych przed atakami innych totemów i niebezpieczeństw⁶. To ujęcie traktuję jako rdzeń moich rozważań.

W perspektywie antropologicznej przedmiot antropomorficzny wywodzi się ze świata *sacrum*. „Powszechny zasięg mają mitologiczne wyobrażenia o ożywaniu martwego wizerunku i przeistaczaniu się istoty żywej w nieruchomą podobiznę. Posąg, portret, odbicie w wodzie i zwierciadle, cień lub ślad powołują do życia rozmaite fabuły, mówiące o wypieraniu żywego przez martwe - fabuły, które ujawniają istotę pojęcia «życie» w tym czy innym systemie kultury”⁷. Pod koniec filmu Krzysztofa Kieślowskiego *Podwójne życie Weroniki* bohaterka pyta lalkarza, dlaczego zrobił dwie wersje tej samej lalki (jej portretu). Ten odpowiada, że gdyby jednej coś się stało, będzie miał drugą. Film opowiada o sobowtórce, ale nie jako mrocznym Doppelgängerze, lecz formie paralelnej egzystencji, poprzez którą człowiek wpisany zostaje w siatkę zależności zbudowanej z platońskiego odwzorowania (*mimesis*) i uczestnictwa (*metheksis*). Antropomorficzny przedmiot pełni przede wszystkim funkcję uobecniającą - reprezentuje człowieka w fikcjach kulturowych (religijnych, symbolicznych czy artystycznych), bezpośrednio dla niego niedostępnych lub mu wrogich. Na zasadzie hipostazy lub (bardziej współcześnie) projekcji, poprzez wstawiennictwo takiej rzeczy, czło-

6 Zob. M. Mauss, *Socjologia i antropologia*, przeł. M. Król, K. Pomian i J. Szacki, PWN, Warszawa 2001.

7 J. Łotman, *Lalki...*, s. 50.

wiek może wchodzić w sfery dla niego zamknięte, może uczestniczyć w działaniach pozornie znajdujących się poza jego egzystencjalnymi możliwościami.

Personages

Bohater filmu *Cast Away - poza światem* Roberta Zemeckisa, Chuck - współczesny Robinson Crusoe - podczas nieudanej próby wzniesienia ognia kaleczy sobie rękę, po czym wściekły rzuca leżącą nieopodal piłką do siatkówki w drzewo. Krwawiąca ręka zostawia na piłce odcisk przypominający kształtem ludzką twarz. Chuck następnie rysuje na piłce oczy, nos oraz usta i ustawia ją na złamanym pniu drzewa. Tak powstaje jego przyjaciel Wilson, jedyna „ludzka” obecność na wyspie, z którą będzie dzielił samotność. Przede wszystkim ważny jest moment powstania figur/ Wilsona, gdyż łączy się z najbardziej pierwotnym, kulturotwórczym działaniem ludzkim - roznieceniem ognia. Ustawienie antropomorficznej piłki na pniu drzewa spełnia dwojaką rolę: rytualną i psychologiczną. Gest bohatera filmu przywołuje antyczny rytuał przedstawiania (uobecniania) Dionizosa w formie maski nabitej na słup i przybranej długą suknią oraz zwyczaj wieszania masek teatralnych na drzewach, by zaznaczyć obecność bóstwa, ale też naznaczyć miejsce święte lub okiełznać wrogą człowiekowi naturę⁸. „Ludzie i przedmioty związani są ze sobą poprzez kolizję. W niej przedmiot nabiera pewnej gęstości - wartości emocjonalnej, którą można nazwać «obecnością»”⁹. Psychologiczne poczucie obecności - widza lub świadka - mobilizuje bohatera, dzięki czemu udaje mu się wzniecić ogień, a tym samym zawładnąć wrogą wyspą, postawić pierwszy krok w dziele tworzenia nowego domu.

Reżyser powołuje się w tej scenie na mit stworzenia w dwóch wariantach: cywilizacyjnym i kosmogonicznym. Pierwszy polega na przywołaniu obecności ducha lub bóstwa w formie figury antropomorficznej, by służyła za niemego świadka powstawania cywilizacji. Drugi wariant odwraca role - to martwy przedmiot reprezentuje (zastępuje) człowieka; tym samym Chuck zostaje podniesiony do roli boskiego stwórcy, który ma moc kreacji. Wilson po dalszych zabiegach stylizacyjnych antropogenezy, czyli doczepieniu włosów, podkreśleniu

8 „Widok masek zwisających z drzew lub umieszczonych na podobnych ołtarzom kopcach w lesie czy na polu, w czasach Cesarstwa Rzymskiego nie należał do rzadkości. Na srebrnych naczyniach utrzymanych w stylu aleksandryjskim, na malowidłach ściennych, płaskorzeźbach i mozaikach podłogowych przedstawiano krajobrazy z maskami, które były znakiem miejsc świętych lub po prostu martwą naturą na wolnym powietrzu.”
K. Kerényi, *Człowiek i maska*, przeł. A. Kryczyńska-Pham, „Konteksty. Polska Sztuka Ludowa” 2002 nr 3-4, s. 253.

9 J. Baudrillard, *The System of Objects...*, s. 14. (tłum. autora).

pewnych cech twarzy, zaczyna spełniać potrzeby psychologiczne głównego bohatera filmu: przyjaźni, poczucia obecności i świadka. Fakt, że Wilson powstał z krwi głównego bohatera, wpisuje go w sferę działań rytualnych - dzięki regule magii mimetycznej „staje się” człowiekiem - ale i semiotycznych, gdyż Chuck wykreował jego twarz na podobieństwo swojej twarzy, by symbolizowała nie tyle człowieka, co jego samego. Piłka utożsamia obecność ludzką oraz spełnia potrzeby towarzyskie rozbitka, ale też jest jego dziełem, wytworem - synem. „Używając jej, Chuck Noland symbolicznie rodzi Wilsona, przekształca sens i rolę służącego do zabawy przedmiotu, martwego w punkcie wyjścia”¹⁰. Podobny mechanizm funkcjonuje w procesie tworzenia golema, w geście napisania na czole glinianej figury hebrajskiego słowa *emet* (Prawda), które ma ją ożywić. W obu przypadkach mamy do czynienia z antropomorfizacją przedmiotu, tylko że w pierwszym polega ona na umowności metafory, natomiast w drugim na kreacji, metamorfozie.

Warto od razu zwrócić uwagę na różnicę pomiędzy - nazwijmy ją - antropomorfizacją negatywną a pozytywną. Pierwsza opiera się na hybrydyzacji i polega albo na transfiguracji, albo na uprzedmiotowieniu człowieka; druga wprowadza symboliczną obecność ludzką w celach rytualno-psychologicznych lub epistemologicznych. Za przykład antropomorfizacji negatywnej niech posłużą prace dwóch artystek: wypchane, szmaciane rzeźby Dorothei Tanning i wczesne obrazy Louise Bourgeois. Prace pierwszej przedstawiają przedmioty przechodzące bolesną przemianę, próbujące za wszelką cenę ożyć, lub ludzi zamieniających się w meble. Formy zespolone, spazmatycznie powykręcane w wielkich bólach, walczą o dominację. Miękkie wypchane rzeźby, takie jak na przykład *Tragiczny stół* z instalacji *Hotel du Pavot 202* (1970), *Objawienie na koniec miesiąca* czy *Sofa w deszczowy dzień*, podają w wątpliwość sposób istnienia przedmiotu codziennego użytku takiego jak mebel. Niektóre wydają się wrogie, jak meble pożerające swoich użytkowników, ludzie zatapiający się w przedmiocie niczym w ruchomych piaskach; niektóre tragiczne, ilustrując dramatyczne pragnienie rzeczy - przeistoczenia się w człowieka. Prace Louise Bourgeois z cyklu *Femme Maison* przedstawiają hybrydy: kobiety-domy. Tytuł tego cyklu jest oczywiście aluzją do francuskiego słowa oznaczającego gospodynię domową. Bourgeois przedstawia swoje kobiety bez oznak płci (genitaliów i piersi), ale także bez głów, gdyż cała górna partia ciała zastąpiona jest w tych obrazach budynkiem.

10 J. J. Pawlik SVD, *Lalka: scedowane człowieczeństwo*, „Dialog” 2001 nr 10, s. 120.

„Udomowione”, nie posiadają symboli kobiecości ani narzędzi komunikacji (ust i twarzy), pozostawiono im tylko nogi - ambiwalentną część ciała żeńskiego łączącą się zarówno z męską fetyszyzacją kobiet, ale też możliwością ucieczki. Przedmiot (budynek) funkcjonuje tu jako degradująca metafora, następuje uprzedmiotowienie człowieka - odarcie kobiety ze wszystkich partykularnych cech na rzecz symbolizowania idei domu.

Nazywam to antropomorfizacją negatywną, gdyż rzeźby byłej żony Maxa Ernsta i obrazy Bourgeois, nie tyle symbolizują czy re-prezentują obecność ludzką w martwej rzeczy, co jednoznacznie utwierdzają tragiczny podział na martwe i nie-martwe, boleśnie ilustrując niemożliwość pełnego przeistoczenia człowieka w rzecz lub rzeczy w człowieka oraz negatywne właściwości takiej przemiany. Tym samym nie należą do tego samego porządku co lalki, golem czy totemy, które rodzą się z antropomorfizacji pozytywnej i starają się złamać podział przedmiot/podmiot, przekroczyć go. Antropomorfizacją negatywna zmierza w przeciwnym kierunku, stara się pokazać co innego - uprzedmiotowienie człowieka. „Jak ów Golem drętwiał natychmiast w posąg gliniany w chwili, gdy tajemniczą sylabę jego życia cofał mu z ust zaklinacz, tak niewątpliwie - sędzę - tracą swój byt duchowy wszyscy ludzie, skoro zagasi się w ich mózgu - u jednego jakieś nikłe wyobrażenie, podrzędną dążność, może zbyteczne przyzwyczajenie, u innego nawet głuche oczekiwanie jakiejś rzeczy całkowicie niezrozumiałej i całkowicie pozbawionej treści”¹¹. Pisząc o antropomorficznej obecności, jaką przywołuje przedmiot, nie mam też na myśli dadaistyczno-surrealistycznych działań z *objet trouvé*, w których rzecz nie przechodzi transformacji (metamorfozy), lecz zmienia kontekst, w którym się pojawia i - w konsekwencji - znaczenie, ale nigdy formę.

Kluczem do antropomorfizacji pozytywnej jest metamorfoza. Ustanawia nowy porządek działania, w którym dana rzecz staje się substytutem lub wehikułem człowieka. Prowadzi do ukonstytuowania nowej kategorii rzeczy, w której istnieją one wyłącznie w sferze metaforycznej, a kształt materialny staje się drugorzędny wobec ich mocy oddziaływania i odsyłania. Powstaje wtedy fetysz, przedmiot magiczny, zabawka lub artefakt, „który pobudza nas zarówno do identyfikacji, jak i alienacji. Jest stworzony na nasze podobieństwo, a więc jest wynikiem naszych pragnień dotyczących nas samych - co odzwierciedlone jest w naszym pragnieniu jego zaistnienia - i jako taki sam jest przedmiotem po-

11 G. Meyrink, *Golem*, przeł. A. Lange, Kraków 1958, s. 26.

żądania"¹². Ten mechanizm najtrafniej oddaje postać kolekcjonera¹³. Kolekcjoner kocha swoje przedmioty i pragnie ich; pełnią one w jego świecie zarówno rolę nałogu, jak i kochanków. Są obrazem jego samego, lustrem w ścisłym tego słowa znaczeniu i, jako takie, są doskonałe, gdyż nie odbijają rzeczywistości, lecz pragnienia kolekcjonera. Antropomorfizacja przedmiotu kolekcji łączy się z animistycznym poczuciem „wszechmocy” myśli ludzkiej, która - według Freuda - stanowi efekt narcystycznych skłonności¹⁴. Owa skłonność objawia się w przypisaniu mocy magicznych (*mana*) ludziom i przedmiotom, a szczególnie w tworzeniu podobizn, poprzez które możliwa jest identyfikacja z martwą materią, umożliwiająca kontrolę wrogiej natury, jakby z wewnątrz. Kolekcjonowanie jest dla dzieci sposobem zawładnięcia światem zewnętrznym, ustawienia go, zaklasyfikowania. Baudrillard uważa, że tak naprawdę kolekcjonujemy nas samych, bowiem kolekcjoner zawsze stanowi część kolekcji, jest jej początkiem, siłą sprawczą oraz końcem¹⁵. Szczególnie interesująca jest rola ostatniego przedmiotu kolekcji, gdyż wiąże się ona z kwestią obecności. Przedmiot ten przede wszystkim symbolizuje - w etymologicznym sensie, greckiego *symballein*, czyli „składać, zbierać” - całą serię, której jest ostatnim elementem, i samego kolekcjonera. Jednocześnie przedmiot ten nie może zostać zdobyty, gdyż oznaczałoby to koniec kolekcji. Jego wyjątkowa wartość wynika z nieobecności. „Można by się zastanowić, czy kolekcje w ogóle mają być zakończone - być może to właśnie brak elementów stanowi o ich mocy? [...] Obecność ostatniego przed-

12 S. Biggs, *Rozumny znak*, „Magazyn Sztuki” nr 6-7 (1995), s. 306.

13 Z powodu ograniczeń objętościowych i merytorycznych, pozwolę sobie na opuszczenie koncepcji kolekcjonera jako koryfeusza nowoczesności w myśli m.in. Charlesa Baudelaire'a i Waltera Benjamina i związanego z tą koncepcją dyskursu. Zainteresowanych odsyłam do książki B. Frydryczak, *Świat jako kolekcja. Próba analizy estetycznej natury nowoczesności*, Wydawnictwo Fundacji Humaniora, Poznań 2002; W. Benjamin, *Pasaże*, przeł. I. Kania, Wyd. Literackie, Kraków 2006.

14 „Otóż nasuwa się przypuszczenie, że stwierdzona przez nas u ludzi pierwotnych i neurotyków wysoka ocena znaczenia działań psychicznych, która z naszego punktu widzenia jawi się jako ich przecenianie, daje się powiązać z narcyzmem i ująć jako jego istotną część składową. Można by powiedzieć, że w wypadku ludzi pierwotnych myślenie jest jeszcze w znacznej mierze naznaczone seksualnością, stąd zaś wypływa wiara we wszechmoc myśli, niezachwiana pewność co do możliwości opanowania świata, jak również niepodatność na - skądinąd łatwo dostępne - doświadczenia, które mogłyby pouczyć człowieka o tym, jaka jest jego rzeczywista pozycja w świecie”. S. Freud, *Totem i tabu. Kilka zgodności w życiu psychicznym dzikich i neurotyków*, przeł. M. Poręba i R. Reszke, [w:] tegoż, *Pisma społeczne*, KR, Warszawa 1998, s. 319.

15 Por. J. Baudrillard, *The System of Objects...*

miotu oznaczałaby śmierć podmiotu, natomiast jego brak umożliwia kolekcjonerowi odgrywanie śmierci (a w ten sposób jej osvajanie) poprzez to nieobecne przedstawicielstwo"¹⁶.

Pomiędzy 1945 a 1955 rokiem Louise Bourgeois stworzyła ponad osiemdziesiąt rzeźb znanych pod wspólną nazwą *Personages*. Głównym materiałem było drewno, choć w późnym etapie artystka stosowała również brąz. W okresie powstawania cyklu Bourgeois mieszkała wraz z mężem i trójką dzieci w apartamentowcu na Manhattanie, czyli dzielnicy przeżywającej wówczas ogromny boom budowlany, a ściślej - rozwój wertykalny. Nie dziwi zatem, że *Personages* przypominają drapacze chmur, niektóre nawet dosłownie jak chociażby *Portrait Jean Louis*. Stylistyka modernizmu miała zatem ogromny wpływ na ich kształt, choć samą ideę ukształtowała potrzeba obecności i chęć ukazania stosunku Bourgeois do ludzi, których zostawiła we Francji lub poznała w Ameryce. Według jej słów, „stworzone zostały i funkcjonowały jako figury ludzkie; każda posiadając swoją osobowość dzięki różnorodności kształtów i ekspresji, każda wchodząca w relacje z innymi. Były wielkości człowieka, umieszczone w rzeczywistej przestrzeni, z założenia miały być oglądane razem"¹⁷. Możliwość ich przenoszenia, ustawiania w nowych otoczeniach, stanowiła ich ważną cechę. Bourgeois w niektórych wyłobiła nawet dziury, by łatwiej je było chwycić i manipulować nimi.

W odróżnieniu od praktyk surrealistów, którzy analizowali, przekształcali i wykorzystywali psychologiczny wymiar i irracjonalny potencjał przedmiotów codziennego użytku, Bourgeois starała się stworzyć przedmioty, które będą częścią jej domu, narzędziami, za sprawą których będzie mogła się zmierzyć ze swoim wewnętrznym światem i zredefiniować go. Umieszczając rzeźby w różnych kontekstach (zarówno dosłownie, jak metaforycznie), artystka badała ich zdolność do interakcji z innymi formami, architekturą, naturą, a przede wszystkim z ludźmi. Szczególnie interesowały ją miejsca pozbawione zarówno fizycznych, jak i ideologicznych znaków świata sztuki, takie jak anonimowe dachy, otoczenie domowe czy rodzinne. Poprzez wyłączenie dzieł z historycznie obciążonego kontekstu galerii, w którym sztuka automatycznie klasyfikowana jest jako sztuka, Bourgeois poddawała badaniu rolę i status rzeźby w ogóle. W tym sensie spełniały one podobną rolę, co tabu w społeczeństwach pierwotnych. „Ludzi

16 Tamże, s. 98.

17 J. Helfenstein, *Personages. Animism versus Modernist Sculpture*, [w:] *Louise Bourgeois*, red. F. Morris, Tate Modern, London 2007, s. 208. (tłum. autora).

i rzeczy, które uważa się za tabu, można porównać do przedmiotów naładowanych elektrycznością; są one siedliskiem straszliwej siły przekazywanej przez zetknięcie się z nimi; siłę tę - wraz z jej niszczycielskimi skutkami - można wyzwolić, jeśli organizm, który wywoła jej wyładowanie, jest zbyt słaby, by się jej oprzeć. Skutek naruszenia tabu zależy więc nie tylko od intensywności siły magicznej tkwiącej w przedmiocie, który jest tabu, lecz również od siły *mana*, która przeciwstawia się tamtej sile u świętokradcy"¹⁸.

Skala skojarzeń, które przywołują *Personages*, jest ogromna, poczynając od totemów, archeologicznych fetyszy, przez broń i przedmioty codziennego użytku, aż do symboli modernizmu i wysoce zorganizowanych struktur współczesnego miasta. Rzeźby te stanowią przede wszystkim antropomorficzne przedstawienie świata samej artystki - zgodnie z podstawową cechą totemizmu, rozumianego jako całkowite utożsamienie się ze zwierzęciem totemicznym. Dzieła Bourgeois odzwierciedlają pierwotne źródła rzeźby jako fetysza, ale także wprowadzają niezwykle personalną i hermetyczną ikonografię. Według Freuda animizm jest zjawiskiem, które polega na projekcji procesów psychicznych na zewnątrz i konceptualizacji ich pod materialną postacią totemu. Wydaje mi się, że właśnie ten mechanizm kierował Louise Bourgeois przy tworzeniu *Personages*. Artystka pragnęła przede wszystkim zebrać wszystkie bliskie jej osoby w jednym miejscu, w idei totemicznej, ale również dokonać eksterioryzacji w nieożywionej materii struktur rządzących jej własną duszą, tym samym uzyskując możliwość bezwzględnej kontroli nad nimi. „Tym, co w ten sposób - całkiem tak samo jak człowiek pierwotny - projektujemy na zewnętrzną rzeczywistość, może być chyba tylko z jednej strony poznanie takiego stanu, w którym jakaś rzecz dana naszym zmysłom i świadomości jest obecna, z drugiej zaś takiego stanu, w którym rzecz ta jest utajona, ale może ponownie się pojawić. Polega więc na współistnieniu spostrzeżenia i wspomnienia, czy - ogólnie rzecz biorąc - na istnieniu nieświadomych procesów psychicznych obok świadomych"¹⁹.

Czarodzieje

Moc antropomorfizacji martwej materii od wieków posiadali czarodzieje, magia w końcu jest znajomością wpływów makrokosmosu na mikrokosmos, jak pisał jeszcze Marsilio Ficino. Pewne atrybuty czarodzieja przypisywano głównie kowalowi, a ten - np. w większości krajów afrykańskich - był także wykonawcą

18 N. W. Thomas, *Taboo*. Cyt. za: S. Freud, *Totem i tabu...*, s. 309.

19 S. Freud, *Totem i tabu...*, s. 322.

lalek. Na marginesie zaznaczmy, że według Eliadego kowal był prefiguracją alchemika²⁰. Poprzez swoje działania związane z wydobyciem i przemianami materii uczestniczył w archaicznych inicjacjach ognia (był „panem ognia”). Celem alchemii jest transmutacja, stworzenie nowej jakości z zastanej, martwej materii. „Skoro każdy rysunek, obraz czy obiekt wydawał się obrazem w trakcie procesu wyłaniania się z jakiejś pierwotnej lub nie uformowanej kondycji, stwarzał wrażenie, że proces ten cały czas trwa i może przekroczyć swój znak deskrypcyjny tylko dzięki nadmiernej manipulacji lub przerostowi elementów, to oznaczało to, że wszystko, co widzimy jest zatrzymaną ewolucją, która może zmierzać do dewaluacji”²¹. Kluczem do zrozumienia sztuki Bourgeois - podobnie jak alchemii - jest metamorfoza. W odróżnieniu od ówczesnych tendencji używania twardech, przewidywalnych materiałów w sztuce takich twórców jak Donald Judd czy Sol LeWitt, Bourgeois używała bardziej płynnych substancji, trudniejszych do skodyfikowania, okiełznania. Ta organiczność, metamorficzność form zbliżają jej twórczość do *art nouveau*, symbolizmu lub surrealizmu (szczególnie w postaci skłaniającego się w stronę abstrakcji malarstwa Joana Miro). W miejsce języka konstrukcji jej dzieła wprowadzały ewolucję, metamorfozę czy nieokreśloność. Nawet rzeźby w marmurze i w brązie - najbardziej martwych wśród materiałów artystycznych - jak choćby *Junus Fleuri*, żyją dzięki nieokreśloności kształtów. Bourgeois stara się wydobyć tkwiący w materii potencjał, oczyszcza ją (*purificatio*), nadając jej życie i konsekwentnie zbliżając ją do nowego, wspólnego statusu ontologicznego - ludzkiego.

To dokładnie odwrotnie niż w przypadku Jakuba z opowiadania Bruno Schulza, który pragnie wydobyć materię *sui generis*, jej chropowatość, niedoskonałość: „kochamy jej zgrzyt, jej oporność, jej pałubiącą niezgrabność. Lubimy pod każdym gestem, pod każdym ruchem widzieć jej ociężały wysiłek, jej bezwład, słodką niedźwiedziość”²². Dlatego w manekinach nie interesuje go imitacja prawdziwości, znikanie sztuczności pod „grą życia”, ale właśnie ów egzystencjalny fałsz. Istotą lalki jest według niego właśnie jej sztuczność, to, że nie udaje ona bałwochwalczo człowieka, lecz jest manekinem *par excellence*: stworzeniem po raz wtóry człowieka, na obraz i podobieństwo manekina. Lalka

20 Zob. M. Eliade, *Kowale i alchemicy*, przeł. A. Leder, Aletheia, Warszawa 1993.

21 R. Storr, *Abstraction. L'Esprit géométrique*, [w:] *Louise Bourgeois...*, s. 32. Tłum. autora.

22 B. Schulz, *Traktat o manekinach. Albo wtóra Księga Rodzaju*, [w:] tegoż, *Opowiadania. Wybór esejów i listów*, Ossolineum, Wrocław 1998, s. 38.

nie ma być wiernym odzwierciedleniem postaci ludzkiej, lecz jej hybrydalnym odrealnieniem, ma służyć raczej grze z materia, niż nadawaniu jej form. W innym wypadku lalki stałyby się bałwochwalczym *simulacrum*, niebezpiecznym zarówno ontologicznie, jak i egzystencjalnie. Ojciec Józefa wykrzykuje, że pragnie demiurgu, lecz nie w formie reprodukcji, ale kreacji. Jest bowiem świadom głębokiej tragedii lalek, tego, że się nie zmieniają. Tym samym trzeba uważać, jaki kształt im damy, bo pozostaną z nim na zawsze. „Nadajecie jakiejś głowie z kłaków i płótna wyraz gniewu i pozostawiacie ją z tym gniewem, z tą konwulsją, z tym napięciem raz na zawsze, zamkniętą ze ślepą złością, dla której nie ma odpływu”²³.

Metodologia tego typu działań antropomorficznych przypomina *bricolage*, który Lévi-Strauss definiuje jako typ twórczości, w której posługujemy się środkami zastępczymi, przypadkowymi przedmiotami, prowadząc z rzeczami swoistą rozmowę opartą na partnerstwie. Dzięki tej współpracy można wyrazić siebie, ale wymaga to więcej wysiłku, gdyż elementy procesu twórczego są również jego operatorami. Możliwości twórcze ograniczone są przez własne dzieje przedmiotu. „Świat narzędzi *bricoleura* jest zamknięty, a regułą gry jest zawsze posługiwanie się środkami będącymi pod ręką, tzn. w każdej chwili skończonym zasobem przedmiotów i materiałów, niejednorodnym z tego względu, że skład jego nie wiąże się z aktualnie realizowanym planem ani zresztą z żadnym planem szczególnym, lecz jest przypadkowym rezultatem wszystkich nadarzających się okazji odnowienia czy wzbogacenia posiadanego zasobu, lub też nawiązywania do poprzednich konstrukcji lub destrukcji”²⁴. Podejście takie jest charakterystyczne dla myślenia magicznego, w którym nie zasób środków określa projekt, lecz instrumentalność. *Bricoleur* to zbieracz, kolekcjoner wykonujący działania na resztkach dzieł ludzkich, „podzespołów kulturowych” (i poprzez nie). „[...] Tym, co go pobudza, jest zamiar, ten pierwszy krok praktyczny jest retrospektywny: musi sięgnąć do już istniejących narzędzi i materiałów; zestawić, ewentualnie zmienić ich inwentarz; wreszcie, co najważniejsze, wszcząć z nimi rodzaj dialogu, by uprzytomnić sobie, nim dokona wyboru, wszystkie możliwe odpowiedzi owego zasobu na postawiony problem”²⁵. Musi on zatem dojść do *coincidentia oppositorum*, kompromisu pomiędzy strukturą zasobu narzędzi a strukturą projektu. „W toku nieprzerwanej rekonstrukcji z użyciem tych samych materiałów

23 Tamże, s. 41.

24 C. Lévi-Strauss, *Myśli nieoswojone*, przeł. A. Zajączkowski, PWN, Warszawa 1969, s. 32.

25 Tamże, s. 33.

do roli środków powoływane są dawne cele: to, co znaczone zamienia się w to, co znaczące i odwrotnie"²⁶. *Bricoleuowi* przeciwstawia Lévi-Strauss „inżyniera” (uczonego), który poprzez pozorną wolność wyboru środków stara się działać poza naciskiem, ale w rezultacie jego twórczość jest ograniczona. Inżynier tworzy zdarzenia (zmienia świat) przy pomocy struktur, *bricoleur* natomiast tworzy struktury przy pomocy zdarzeń; pierwszy operuje pojęciami, drugi - znakami. Doświadczenia *bricolage'u* w charakterystyczny sposób znalazły odzwierciedlenie w twórczości Roberta Rauschenberga, szczególnie w konsekwencji jego podróży po Europie z Cy Twombly na początku lat pięćdziesiątych. Pod koniec tej wyprawy Rauschenberg zorganizował wystawę we włoskiej galerii *Personal Boxes and Personal Fetishes*. Składała się ona z różnego rodzaju emblematów, niektórych wiszących lub w pudełkach, złożonych ze znalezionych przedmiotów (*found objects*), zestawionych albo ze względu „na bogactwo ich przeszłości - jak kości, włosy, wypłowiałe materiały i zdjęcia, połamane fragmenty, pióra, patyki, kamienie, sznurki i liny; lub z powodu wyrażanego przez nie istnienia abstrakcyjnego (*abstract reality*): jak lustra, dzwonki, fragmenty zegarków, robaki, zawiasy, perły, szkło i muszelki"²⁷. Wystawa zawierała również ważny element performatywny, właściwy dla happeningu. Otóż Rauschenberg zaprosił zwiedzających, by weszli w interakcję z tymi przedmiotami: „Możecie stworzyć własny rytuał związany z tymi przedmiotami. Niektóre gabloty pozostawiono puste, by każdy mógł do nich włożyć własne przedmioty, poprzestawiać ich zawartość lub zostawić je z ich pustką, która symbolizuje nieznanne możliwości"²⁸. Efektem wystawy była seria zdjęć tych obiektów w obrzędowej aranżacji: wiszących z drzew, ustawionych na starożytnych murach i rzeźbach w Ogrodach Pincio w Rzymie. Owo rytualne zestawienie przypomina antyczny zwyczaj wieszania masek w miejscach świętych i kombinatorykę symboliczną *bricolage'u* ludów pierwotnych. „Zaskakujące w jego włoskiej obrazowości, zarówno werbalnej, jak i wizualnej, jest przypisanie tym materiałom jakiegoś anonimowego wpływu i quasi-niezależnej obecności, która się wyłania z ich kombinacji - to po części złowieszczą siła, która prześciga jego kreatywną władzę nad nimi"²⁹. Rauschenberg po wystawie wyrzucił wszystkie przedmioty do rzeki Arno twier-

26 Tamże, s. 37.

27 Cyt. za: T. Crow, *Rise and Fall: Theme and Idea in the Combines of Robert Rauschenberg*, [w:] *Robert Rauschenberg. Combines*, The Museum of Contemporary Art, Los Angeles 2005, s. 247 (tłum. autora).

28 Tamże, s. 248.

29 Tamże.

dząc, że chciał w ten sposób zaoszczędzić sobie trudu ich pakowania. Wielu badaczy uważa, że była to reakcja na nieprzychylną krytykę włoską, która wyśmiała wystawę, ale też wjelu odnajduje w tym geście znaczenie symboliczne. Może magiczna moc przedmiotów przerosła artystę i nie był jeszcze gotów na takie wyzwanie? Wpisywałoby się to w późniejsze performance Rauschenberga, w których symbolicznie wymazywał on dopiero co stworzone dzieło, jak obraz *Zamazanie de Kooninga* - niczym rabin Löw przerażony niezależnością swojej kreacji.

Golem

Klasyczny mit golema wywodzi się z szesnastowiecznej legendy o praskim rabinie Löw zwanym Marahal, który - by ochronić siebie i swoją społeczność przed atakami antysemitckiego cesarza Rudolfa II (*nota bene* znanego powszechnie maga³⁰) - ulepił z gliny postać przypominającą człowieka. W pewnym momencie rabin stracił kontrolę nad stworem, który zaczął zabijać, musiał zatem go zniszczyć, zmazując pierwszą literę ze słowa *emet*, które nadawało mu życie, pozostawiając *met* - „jest martwy”. Jakob Grimm w *Gazecie dla Pustelników* konstatuje, że golem może służyć jako tania siła, robocza, ale trzeba bardzo uważać, gdyż szybko rośnie, a zbyt duży robi się niebezpieczny. Trzeba zatem w porę zmasać pierwszą literę z czoła. Twory typu golema powinna charakteryzować doskonałość, gdyż taki cel przyświecał ich twórcom - z założenia mają być one ulepszonymi wersjami człowieka. Lecz nigdy nie będą do końca ludzcy - martwi też nie. Ich egzystencja uwięziona jest „pomiędzy”, dlatego osamotnieni poszukują swojego człowieczeństwa. Smutne lalki-zabawki, takie jak Pinokio czy robot z filmu *AI* Stevena Spielberga, szukają rodzica, który je opuścił (odtrącił) lub miłości - jak stwór Frankensteina. Brak tożsamości, spełnienia pseudoludzkich potrzeb powoduje w nich rozgoryczenie, a nawet złość, zatem pełne resentymentu, mszczą się na rodzaju ludzkim, jak Alojzy z *Akademii Pana Kleksa* lub androidy z *Łowcy androidów* Ridleya Scotta.

Stworzenie golema należy do działań rytualnych, w których ważny jest nie tyle efekt, co sam proces jego powstawania. „Kręgi kabalistyczne przekształcają legendę w przedmiot doświadczenia mistycznego; żadna z zachowanych instrukcji nie wskazuje na to, by chodziło tu o coś innego niż mistyczne doświadczenie. W żadnym ze źródeł stworzony w ten sposób golem nie wkracza w realne

30 Zob. R. J. W. Evans, *Rudolf II and His World*, Thames and Hudson, Oxford 1984.

życie i nie przejmuję w nim żadnych funkcji"³¹. Wiele mitów chrześcijańskich również inkorporuje ten motyw, a ściślej ideę tchnienia przez człowieka życia w martwy przedmiot. Począwszy od Ewangelii, w której Jezus wskrzesza Łazarza, poprzez tradycję apokryficzną, gdzie znaleźć można historię o Jezusie lepiącym ptaki z gliny, które następnie odlatują, aż po legendę gnostycką o Szymonie Magu, który potrafił stworzyć człowieka z powietrza.

Postać golema pełni ambiwalentną rolę w kabale. Przede wszystkim związane jest to z aktem stworzenia i konsekwencją podszytego *hybris* ubóstwienia twórcy. „Analiza idei golema jako człowieka stworzonego dzięki sztuce magicznej musi sięgnąć do żydowskiego wyobrażenia Adama, pierwszego człowieka. Wszak już na pierwszy rzut oka widać, że stworzenie golema konkuruje ze stworzeniem Adama i że stwórcza moc człowieka rysuje się tutaj na tle stwórczej mocy samego Boga, czy to w naśladownictwie, czy to w opozycji do niej"³². Jedną z legend afrykańskich opowiada o herosie Etuk Vyo, który zostaje wysłany do podziemnej krainy zmarłych. Ich ulubionym zajęciem jest animowanie lalek. Heros, niczym Prometeusz, kradnie duchom tę umiejętność i przekazuje ludzkości. Zostaje za to surowo ukarany, gdyż lalkarstwo należy do praktyk magicznych, a zatem obwarowane jest silnym tabu - zrównuje bowiem człowieka z bogami. Złamanie tego tabu jest wyrazem pychy ludzkiej, pragnienia, by przekroczyć ograniczenia życia doczesnego. Stworzenie ludzkie zawsze pozostaje jednak niedoskonałe; golem wymyka się spod kontroli. Tylko Bóg, bóstwo lub duch może animować lalki i figury człekokształtne. Rola Pigmaliona w powstaniu Galatei ograniczała się do perfekcyjnego ukształtowania materii, dopiero bogini Afrodyta mogła ożywić posąg, czyniąc z niego kobietę z krwi i kości. Ale zostać stwórcą - to kuszące, oznacza bowiem budowanie sobie poddanych. „Ustanawianie relacji pan - sługa i reorganizacja naszego stosunku do stwórcy to nie jedyny powód wtórnej demiurgu. Popycha nas ku temu również potrzeba werbalizacji niezgody na czasowość, zmienność, śmiertelność, czyli po prostu ludzką kondycję"³³.

W 1916 roku została wydana w Niemczech powieść Gustava Meyrinka *Golem*. Jej bohaterem jest zagubiony jubiler i adept kabały Atanazy Pernat, jego życie, miłość i wkraczanie w mistycyzm judajski. Tytułowy golem w powieści wciela

31 G. Scholem, *Kabała i jej symbolika*, przeł. R. Wojnakowski, Znak, Kraków 1996, s. 199.

32 Tamże, s. 176.

33 M. Radkowska, *A. I. - sztuczna niewinność*, „Kwartalnik Filmowy” nr 41-42 (2003), s. 320.

ducha getta praskiego, jest jakby *Gestalt* narodu żydowskiego, ale główny bohater tego nie pamięta, cierpi bowiem na amnezję i nie zna ani swojej historii, ani historii powstania golema. Obecność stwora w sposób pośredni służy przypomnieniu Atanazemu, kim jest i skąd pochodzi. Powieść można również interpretować w sposób bardziej kontrowersyjny, uznając, że to Pernat jest golemem i odwrotnie. Może golem w końcu zamienił się w człowieka, wszedł w ciało swojego twórcy? *Golem* zaczyna się od zdziwienia bohatera, że jest kimś innym, uwięzionym w obcym ciele; przewija się także motyw słoniny przypominającej kamień, pochodzący ze snu czy halucynacji bohatera. Metamorfoza stanowi tu słowo-klucz. Z martwej rzeczy (kamień) powstaje organiczna. W powieści Meyrinka jest wiele obrazów sugerujących metamorfozę; martwe przedmioty są tak naprawdę żywe, tylko że zapomniały o swoim życiu albo ludzie o tym zapomnieli. „Tam połowa pochylonego domu z zapadającym się frontem. Inny obok, wyższy ponad inne, jak ogromny kieł. Pod pochmurnym niebem wyglądały one, jak pogrążone we śnie i nie odgadłbyś chytrego, pełnego nienawiści życia, które czasami z nich wytryskało, gdy mgła jesiennych wieczorów zalega ulice i pomaga im ukryć swą cichą, ledwo dostrzegalną grę twarzy”³⁴. A może jest to kwestia nazewnictwa, przecież semiotyka słów w kabale stanowi bazę do praktyk magicznych? Może zniszczenie golema, przez uznanie go za martwego (met), jest tylko umowne, gdyż łatwiej ludziom dominować nad swoimi kreaturami, jeżeli zanegują ich życie, uznają za obce przedmioty stojące w opozycji do tożsamości podmiotu - czy będzie to dom, popielniczka, rzeźba, czy lalka. Słowo „golem” występuje w Biblii tylko raz, w Psalmie 139:16 - oznacza coś pozbawionego formy, embrion. Średniowieczna kabala interpretowała to po prostu jako arystotelesowskie *hyle* pozbawione *morphe*. Wszystko kiedyś z golema powstało i w golema się obróci. Według tradycji talmudycznej zanim Adam został obdarzony duszą (w tym sensie również wolną wolą), był golemem i miał możliwość oglądania całego boskiego stworzenia, niczym widz w teatrze lub piłka Wilson z filmu *Cast Away*. Dopiero szóstego dnia Bóg tchnął w Adama życie, obdarzył duszą i wolną wolą, konsekwencją czego był grzech pierworodny i utrata pamięci. Wiedza o wszystkich tajnikach aktu stwórczego została utracona wraz z nadaniem (uzyskaniem) człowieczeństwa.

34 G. Meyrink, *Golem...*, s. 25.

PERSONAGES I.E. PERSONIFICATION OF THE OBJECT

The article is an attempt at verifying the relation between subjects and objects in the light of contemporary philosophical theories (Baudrillard) and artistic activities. Characteristics of some of the objects (e.g. dolls and contemporary gadgets) transcend pure functionality; that is why applying new categories for their analysis is worth considering. They are closer to magic relationship and the author postulates introducing the category of performative presence as a new modus operandi of things. In this context the objects becomes a partner of man rather than a tool. By analysing title sculptures by Louise Bourgeois the author attempts at presenting a new type of personification of an objects which not necessarily should consist in formal evocation of the image of man but rather in its expression or presence.