

# Piotr Przytuła

---

## Piękny, niebezpieczny, a może zniewolony? : niedoskonała percepcja doskonałego narządu, czyli filmowe perypetie umysłu

---

Media – Kultura – Komunikacja Społeczna 10/3, 91-103

---

2014

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.

Piotr Przytuła

## Piękny, niebezpieczny, a może zniewolony? Niedoskonała percepcja doskonałego narządu, czyli filmowe perypetie umysłu

**Słowa kluczowe:** mózg w naczyniu, geniusz, szaleństwo, zespół Aspergera, schizofrenia, symulacja

**Key words:** the brain in a jar, genius, madness, Asperger syndrome, schizophrenia, simulation

Zaawansowanie technologiczne współczesnej cywilizacji i gwałtowny rozwój środków masowego przekazu w znaczny sposób przyczyniły się do poszerzenia naszej wiedzy o otaczającym świecie – skomplikowana infrastruktura techniczna pozwala nam dzisiaj dowolnie eksplorować np. wnętrze ludzkiego ciała i dokładnie śledzić procesy umysłowe człowieka. Wszystko to w połączeniu z ofertą programów popularnonaukowych, która przecież nigdy nie była tak różnorodna, przyczyniło się do powstania tzw. pop-medycyny czy pop-psychologii – podanej w przystępnej i ciekawej formie specjalistycznej wiedzy naukowej. Bez wychodzenia z domu możemy podglądać lekarzy wykonujących skomplikowane zabiegi medyczne.

Z owymi przemianami wiąże się jeszcze jeden bardzo istotny aspekt współczesnej kultury audiowizualnej (ale też kultury w ogóle). Owo „podglądanie” czy też „zaglądanie do wewnątrz”, jest – jakby to nazwał Marek Krajewski – przejawem kultury transparencji. Badacz wyjaśnia, że za jej sprawą „coraz większa liczba sfer społecznego i indywidualnego życia staje się nie tylko doskonale widoczna, ale również dostępna jako przedmiot doświadczenia. Kultura transparencji [...] eliminuje więc kulturowe, społeczne, obyczajowe i fizyczne bariery, które tradycyjnie zakreślały pole percepcji i zakres zjawisk, które mogliśmy doświadczyć”<sup>1</sup>.

Co oczywiste, trend ten nie ominął również X muzy – współcześni twórcy kina popularnego, niczym wytrawni psycholodzy, psychoanalitycy, a czasami nawet neurologi, odsłaniają przed nami tajemnice umysłu. Jego funkcje, możliwości, ale także ułomności i ograniczenia stały się jednymi z najciekawszych motywów i wzorców estetycznych, pojawiających się w kinie amerykańskim ostatnich dwóch dekad. Warto dodać, że wspomniany przez Krajewskiego postulat przekraczania barier percepcji łączy się tutaj z aspiracjami twórców kina mainstreamowego do odważnego wykraczania poza paradygmat popularny, objawiającego się w podejmowaniu niepopularnych/ poważnych tematów

---

<sup>1</sup> M. Krajewski, *Kultury kultury popularnej*, Poznań 2003, s. 166.

i wyrafinowanych środków artystycznych. Kino popularne „żąda coraz więcej i chodzi nie tylko o bicie kolejnych rekordów kasowych, które są raczej pewne. To kino, któremu znudziło się bycie przede wszystkim rozrywką, kino, które pragnie awansować na górną półkę i stanowić nową jakość wynikającą ze znalezienia kompromisu pomiędzy czystą zabawą a wielką sztuką (z odchyleniem ku tej drugiej)”<sup>2</sup>.

Moim celem nie jest opisanie zagadnień percepcji dzieła filmowego – kognitywna teoria filmu doczekała się już analizy w wielu specjalistycznych publikacjach<sup>3</sup> – lecz analiza procesu percepcyjnego ukazanego w filmie. Motywem spajającym prezentowane obrazy będzie więc postrzeganie rzeczywistości przez filmowych bohaterów. Pojemność tej kategorii wymusza podjęcie pewnych metodologicznych uściśleń w postaci klucza doboru obrazów filmowych. Ze względu na to, że nasza percepcja determinowana jest przez ogromną liczbę czynników warunkujących komunikowanie się z otoczeniem, niezbędna jest ich klasyfikacja, która z oczywistych przyczyn podlegać musi pewnym uogólnieniom. Najwłaściwszy wydaje się zatem podział na dwie grupy. W pierwszej, postrzeganie rzeczywistości będzie zależać od czynników wewnętrznych – wszelkiego rodzaju ułomności fizycznych czy psychicznych, ujawniających się np. w postaci choroby umysłowej<sup>4</sup>. Do drugiej grupy należeć będą natomiast filmowe narracje opisujące percepcję ograniczaną czynnikami zewnętrznymi (ustrojem społecznym, technologią, ideologią), czyli narzuconymi przez otoczenie sposobami odczytywania rzeczywistości. Ze względu na dystopijny charakter tego typu przedstawień są one głównie domeną kina fantastycznonaukowego, o ile gatunkowy podział kina na dobie ponowoczesnej płynności wszelkich granic ma w ogóle jakieś zastosowanie.

Zacznę od typu drugiego. Pomocna w wyjaśnieniu owego oddziaływania może okazać się wysunięta przez Hilarego Putnama koncepcja „mózgu w naczyniu”, opublikowana w 1987 roku w dziele pt. *The Many Faces of Realism?* Otóż ta niepokojąca metafora kieruje naszą uwagę na możliwość istnienia pewnej, zauważonej już przez starożytnych i pojawiającej się w każdym momencie dziejów ludzkich, prawidłowości naszej egzystencji, w myśl której zdolność człowieka do pełnego stanowienia o własnym życiu i kierowaniu nim jest znacznie, o ile nie całkowicie, ograniczona.

Na początek chciałbym wyjaśnić, na czym polega zaproponowana przez Putnama koncepcja. Załóżmy, że jesteśmy mózgami w wanieńce, tzn. nie

---

<sup>2</sup> M. Kłobukowski, *O pewnej tendencji kina popularnego*, „Kwartalnik Filmowy” 2009, nr 66, s. 191.

<sup>3</sup> Oprócz artykułów w periodykach specjalistycznych, jak „Kwartalnik Filmowy” czy „Studia Filmoznawcze”, wyróżnić można następujące publikacje, głównie autorstwa Jacka Ostaszewskiego: *Kognitywna teoria filmu. Antologia przekładów*, red. J. Ostaszewski, Kraków 1999; J. Ostaszewski, *Film i poznanie. Wprowadzenie do kognitywnej teorii filmu*, Kraków 1999; J. Ostaszewski, *Rozumienie opowiadania filmowego*, Kraków 1999; *Historia myśli filmowej. Podręcznik*, red. A. Helman i J. Ostaszewski, Gdańsk 2007.

<sup>4</sup> Sprawa nie jest jednak tak jednoznaczna – specjaliści podkreślają, że źródeł choroby psychicznej możemy doszukiwać się zarówno w uwarunkowaniach genetycznych (wewnętrznych), jak i kulturowych (zewnętrznych), o czym wspominam w dalszej części artykułu.

mamy żadnego percepcyjnego dostępu do świata poza naczyniem, nie wchodzimy w żadne relacje przyczynowo-skutkowe z tym światem, zakończenia naszych neuronów są bezpośrednio podłączone do pewnego urządzenia, np. superkomputera, który stymuluje mózgi do odczuwania pewnych wrażeń – jakościowo identycznych z tymi, które posiada ktoś, kto bezpośrednio obcuje z „prawdziwym światem”.

Powstaje pytanie: skąd wiem, że nie jestem tylko mózgiem w waniencie stymulowanym przez jakiegoś szalonego naukowca? I drugie: w jaki sposób, będąc w takiej sytuacji, zorientuję się, iż tak naprawdę nie doświadczam egzystencji, a to, co nazywam życiem, jest tylko generowaną komputerowo neurointeraktywną symulacją wprowadzaną bezpośrednio do mojego mózgu? Jakby tego było mało, zapytać można również: przez co (lub przez kogo) jestem ograniczony? Co (kto) kieruje moim losem? Odpowiedzi na te, odwieczne przecież, pytania nie ma albo też, paradoksalnie, jest ich bardzo wiele. Niezależnie jak nazwiemy tę demiurgiczną siłę (Bóg, fatum, przypadek), od zawsze w człowieku istniało przekonanie, iż jest tylko aktorem na łaskach boskiego reżysera.

Owe metafizyczne bolączki znalazły swój wyraz w filmach z 1999 roku, który według magazynu „Entertainment Weekly” zmienił współczesną kinematografię<sup>5</sup>. Na ekranach kin pojawiły się wtedy produkcje takie jak: *Matrix*, *Podziemny krąg*, *American Beauty*, *Szósty zmysł*, *Blair Witch Projekt*, *Być jak John Malkovich* czy *EXistenZ*. Motywem przewodnim kinematografii tego okresu było zakwestionowanie realności widzialnej rzeczywistości i przekonanie, że otaczający nas świat jest złudzeniem ukrywającym prawdziwą istotę rzeczy<sup>6</sup>. Sfera obiektywnej rzeczywistości miesza się tutaj z marzeniem sennym, halucynacją, a nawet komputerową symulacją.

W obrazach tych możemy odnaleźć także topos *theatrum mundi*, zgodnie z którym świat jest teatrem, a ludzie marionetkami. O ile jednak w renesansie życie było spektaklem, którym kierował Bóg, o tyle „w dziełach postmodernistycznych brakuje tej nadrzędnej instancji, brakuje reguł i obejmującej całość metanarracji. Spotykamy tu programowe pulsowanie różnych rzeczywistości, bohaterowie tych utworów egzystują na pograniczu dwóch światów – realnego (czy też podającego się za realny) i sztucznego, będącego kreacją mniej lub bardziej anonimowej siły”<sup>7</sup>.

Takie nastroje, jak poczucie bezsilności wobec kosmicznej siły, bezcelowość istnienia, które zmierza ku śmierci, rozpad moralny, sugerują, iż w kinowych obrazach roku 1999 przebrzmiewa także echo zbliżającego się końca tysiąclecia. Być może właśnie dlatego, że powstałe wtedy filmy odnosiły się do zagadnień natury ontologicznej, rok ten trwale zapisał się w zbiorowej świadomości.

<sup>5</sup> H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz i M. Filiciak, Warszawa 2007, s. 117.

<sup>6</sup> Oprócz tego, kolejnym istotnym problemem podejmowanym przez twórców filmowych było doświadczenie pracy w korporacji. W obrazach takich jak *Office Space*, *American Beauty*, *Podziemny krąg* kwestionuje się *status quo* kultury biurowych dystrybutorów na wodę. Otoczeni monotonią ścianek działowych bohaterowie buntują się przeciw konformizmowi.

<sup>7</sup> A. Lewicki, *Sztuczne światy. Postmodernizm w filmie fabularnym*, Wrocław 2007, s. 171.

Jak wspominałem, próby opisu symulakrycznej rzeczywistości podjęło się w 1999 również rodzeństwo Wachowskich, które w filmie *Matrix* starało się ująć główne zasady funkcjonowania świata. Wielu odbiorców może nie zgadzać się z tym stwierdzeniem, poddając w wątpliwość wiarygodność komercyjnego produktu amerykańskiej popkultury oraz jego możliwość przekazywania nam jakiegokolwiek wiedzy o otaczającej rzeczywistości. *Matrix* przeniósł jednak koncepcję mózgu w wanience na następny poziom: „Skąd wiem, że gdzieś nie jestem ciałem w ohydnej kapsule, stymulowanym przez złośliwą maszynę?”. Pojawia się tu zatem pierwsza prawda: świat nie jest rzeczywisty, mapa zaczęła poprzedzać terytorium.

Ukuta przez francuskiego socjologa Jeana Baudrillarda metafora mapy opisuje zależność między rzeczywistością, a tym, co autor *Ameryki* nazywa „hiperrealnością” – rodzajem rzeczywistości „pozbawionej źródła i realności”<sup>8</sup>. Baudrillard wyjaśnia, „iż funkcjonujemy wśród symulaków, będących obrazami obrazów imitujących bądź też zastępujących obiektywną rzeczywistość”<sup>9</sup>. Autor *Paktu jasności* stwierdza, iż „w czasach ponowoczesnych nie istnieje już [...] granica pomiędzy światami po dwóch stronach lustra. Scena zlała się w jedno z widownią, studio telewizyjne z ulicą, wygenerowana komputerowo rzeczywistość wirtualna z codziennym życiem. Nie jesteśmy w stanie jednoznacznie określić, w jakim świecie żyjemy, na ile zasadne jest pojęcie »realności«, gdzie przebiega granica między prawdą a fałszem”<sup>10</sup>.

Mimo iż Baudrillard nie docenił *Matriksa*, zarzucając reżyserom powierzchowne potraktowanie jego koncepcji filozoficznych, to efekt pracy Wachowskich doskonale ucieleśnia ideę mapy poprzedzającej terytorium: ludzie podłączeni do programu symulacyjnego poznają fakty swojej kultury i rzeczywistości jedynie za pośrednictwem tego programu komputerowego, gdyż rzeczywistość, na której początkowo ten program się opierał, przestała istnieć.

Filozofia w *Matriksie* nie ogranicza się jednak tylko do teorii symulaków Baudrillarda. Wachowscy nawiązali także do platońskiego idealizmu. Opis jaskini ze skutymi łańcuchami ludźmi jest chyba najbardziej znanym i popularnym fragmentem twórczości antycznego filozofa, wielokrotnie konsumowanym przez kulturę masową. W myśl tej teorii byty rzeczywiste stanowią jedynie odbicie bytów idealnych. Rzeczywistość to świat pozorów, prawdziwy jest tylko świat idealny, niedostępny naszym zmysłom. Mimo iż jest on nieosiągalny, należy mieć świadomość jego istnienia i ciągle dążyć do niego. Interpretując dokładniej myśl Platona, możemy powiedzieć, że jaskinia to nasza rzeczywistość: świat, który na co dzień odbieramy naszymi zmysłami, czyli świat pozorów. Świat na zewnątrz jaskini – „wyjście na słońce” – to prawdziwa wiedza, do której powinniśmy dążyć, nieosiągalny cel. Z kolei cień na ścianie jaskini to mniemanie potrzebne do głębszego poznania i motywujące do wyjścia na światło słoneczne.

<sup>8</sup> J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, przeł. S. Królak, Warszawa 2005, s. 6.

<sup>9</sup> A. Lewicki, dz. cyt., s. 170.

<sup>10</sup> J. Baudrillard, *Zły duch obrazu*, przeł. J. Niedzielska, „Film na Świecie” 2000, nr 401, s. 41.



W świecie przedstawionym w filmie braci Wachowskich rzeczywistość postrzegalna zmysłowo wcale nie jest prawdziwa. Ta właściwa rzeczywistość (do której nie mamy dostępu) jest bardziej nieprzyjemna niż choćby najgorsze warunki panujące w *Matriksie*. W odróżnieniu od platońskiej jaskini ludzie mają świadomość przebywania w świecie rzeczywistym, ale tylko wybrani stoją przed szansą dostąpienia rzeczywistości idealnej i to tylko wtedy, kiedy sami świadomie się na to zdecydują<sup>11</sup>. Platon twierdzi, że nasza rzeczywistość jest tylko nędznym odbiciem świata idealnego. Jesteśmy uwięzieni przez własny umysł i to on ogranicza nam dostęp do „słonecznego światła”. Z kolei w *Matriksie* świat idei (ten, do którego dążą bohaterowie) jest nędzny i zniszczony kataklizmem, natomiast świat dostępny poznaniu to iluzja, której sprawcą nie jest już nasz umysł, tylko wyraźnie określona obca siła.

Obok *Matriksa* dosłownym niemal wyartykułowaniem motywu *theatrum mundi* jest film *Truman Show* w reżyserii Petera Weira. Jego główny bohater – Truman Burbank – całe dotychczasowe życie spędził w fałszywym świecie, będącym niczym innym jak tylko wielkim planem filmowym wysokobudżetowej produkcji telewizyjnej typu *reality show*. Wszyscy najbliżsi mu ludzie to zawodowi aktorzy, a wschody i zachody słońca sterowane są komputerowo. Za iluzję odpowiada demiurgiczny producent, Christoff, który stwierdza: „Świat na zewnątrz nie jest bardziej realny niż ten, który stworzyłem dla ciebie” (podobne konstatacje pojawiają się również u Wachowskich). Dzieło Weira „implikuje całe mnóstwo pytań związanych z relacją współczesnego człowieka z mediami elektronicznymi”<sup>12</sup>. Życie Trumana jest jednym wielkim widowiskiem tworzonym ku ucieście spragnionego wrażeń tłumu.

W kontekście przywołanej Baudrillardowskiej koncepcji symulakrów należy wspomnieć o ekranizacjach prozy Philipa K. Dicka, którego twórczość docenił sam filozof, uznając ją za zdolną do opisanego współczesności. W dziełach takich, jak *Łowca androidów* Scotta czy *Pamięć absolutna* Verhoevena, programowo zacierane są granice między różnymi rzeczywistościami. W pierwszym obrazie nie można odróżnić ludzi od ich mechanicznych odpowiedników – zaawansowanych androidów typu Nexus, z kolei w *Pamięci absolutnej* zniwelowane zostają różnice między pamięcią autentyczną a spreparowanymi komputerowo wspomnieniami zadanymi bezpośrednio do mózgu. Główny bohater filmu – Denis Quaid – nie ma pewności, czy jego wspomnienia są prawdziwe, czy raczej sfabrykowane i wszczepione do jego świadomości. Wybrzmiewa tutaj jeden z najważniejszych elementów prozy Dicka – „paranoiczny brak zaufania do empirii. Chociaż w finale bohater na tle tryumfalnie wschodzącego słońca całuje piękną kobietę, trudno cieszyć się razem z nim, bo nie wiadomo, czy jego

<sup>11</sup> Można dostrzec paralele pomiędzy *Matriksem* a *Kongresem futurologicznym* Lema. W świecie wykreowanym przez pisarza ludzie mieli świadomość obu światów – rzeczywistego i wirtualnego, gdzie przejście do projekcji świata wymyślanego odbywało się na życzenie i przybierało formę snu.

<sup>12</sup> A. Lewicki, dz. cyt., s. 172.

sukces jest faktem, czy też produktem uszkodzonego mózgu lub iluzją stworzoną przez speców od wirtualnych wakacji”<sup>13</sup>.

W rozważaniach na temat zaburzeń percepcji szczególnie interesujący wydaje się jednak inny, charakterystyczny dla schizofrenicznej twórczości Dicka, motyw – podobieństwo androidów i ludzi dotkniętych chorobami psychicznymi. „Podobieństwo między nimi może się objawiać na płaszczyźnie recepcji społeczeństwa. [...] I jedni, i drudzy zagrażają bowiem naszemu porządkowi symbolicznemu, są Innymi”<sup>14</sup>. Jednak nie tylko reakcja otoczenia jest tutaj wspólnym mianownikiem. Warto przyrzeć się także analogiom w zachowaniu człowieka sztucznego i osoby z zaburzeniami paranooidalnymi. Oba przypadki cechuje kierowanie się w życiu żelazną logiką przy kompletnym braku umiejętności definiowania i odczuwania charakterystycznych dla ludzi uczuć, jak chociażby strach, smutek czy empatia. Zarówno android, jak i paranoik cechują się umysłem „nieza-śmieconym naleciałościami natury etycznej bądź moralno-kulturowej”<sup>15</sup>. Często w pisarstwie Dicka wybrzmiewa też paralelność zachowania organizmu mechanicznego z funkcjonowaniem autystyka – „Ludzie autystyczni, podobnie jak maszyny, nie mają kontaktu z otoczeniem lub ten kontakt jest ograniczony. Są w pewnym sensie autoreferencyjni”<sup>16</sup>.

Podobne wnioski wysnuwa badaczka twórczości Dicka, Dominika Oramus, która w analizie *Łowcy androidów* stwierdza, iż „odczytywano go jako metaforę kondycji postmodernistycznej, pastisz i apoteozę schizofrenii. Pokazana tam rzeczywistość olbrzymiego, zaśmieconego postindustrialnego miasta stanowi, wedle krytyków, studium zacierania się granic między tym co ludzkie, a tym co mechaniczne. [...] Android zdefiniowany przez swoją niezdolność odczuwania jest tu podobny do schizofrenika, a schizofrenią dotknięta jest cała cywilizacja”<sup>17</sup>. Oramus podkreśla więc znaczącą rolę czynników społecznych czy też cywilizacyjnych jako tych, które determinują powstawanie chorób psychicznych.

Rozpatrywanie twórczości Dicka w kontekście schizofrenii pozwala w sposób płynny przejść do drugiego typu determinant percepcji, jakimi są czynniki wewnętrzne. Jakkolwiek niefortunnie to zabrzmiało, dla obiektywu kamery najciekawsze wydają się różnego rodzaju nerwice i choroby psychiczne.

Jak sygnalizowałam wcześniej, problematyczne wydaje się upatrywanie przyczyn zaburzeń umysłowych jedynie w uwarunkowaniach genetycznych. Marta Kasproicz podkreśla, iż „problem szaleństwa nieuchronnie sprowadza się do opozycji pomiędzy podejściem psychiatrycznym (medycznym) a podejściem kulturowym (humanistycznym). W medycynie odpowiedzialność za choroby psychiczne przypisuje się genom, hormonom, gruczołom, zakłóceniom

<sup>13</sup> P. Mirski, *Filmowe imperium Phillipa K. Dicka*, „Kino” 2011, nr 3, s. 58.

<sup>14</sup> M. Radkowska-Walkowicz, *Od Golema do Terminatora. Wizerunki sztucznego człowieka w kulturze*, Warszawa 2008, s. 230.

<sup>15</sup> Tamże, s. 231 (pisownia oryginalna).

<sup>16</sup> Tamże, s. 232.

<sup>17</sup> D. Oramus, *O pomieszaniu gatunków. Science fiction a postmodernizm*, Warszawa 2010, s. 156.

w neuroprzekaznictwie. Jednak biologia nie jest wolna od kultury, tkwi w niej wszakże, kultura zaś jest ograniczona naturą. W naukach humanistycznych przyczyn chorób psychicznych szuka się w środowisku, otoczeniu społecznym, w kulturze. W tym wypadku winna nie jest jednostka, ale system, który należałoby obalić, aby zmienić stan rzeczy<sup>18</sup>. Określenie, które z determinant mają większy wpływ na powstawanie jednostek chorobowych, nie jest chyba możliwe, a jeśli tak, to w każdym badanym przypadku proporcje oddziaływania będą różne.

Przy okazji analizy *Matriksa* wskazałem, iż dzieło Wachowskich jest symbolicznym przedstawieniem rzeczywistości zapośredniczonej komputerową symulacją, a więc jednocześnie metaforycznym obrazem percepcji ograniczanej z zewnątrz. Warto jednak wskazać inną interpretację filmu, znowu sugerującą bardzo ruchome granice wyznaczonych determinant percepcji. Według niej tym światem, który „postawiono ci przed oczami, żebyś nie widział prawdy [...], którego nie wyczuje twój węch, smak ani dotyk...” jest nasz genotyp. „Nasze geny śmiało skrócą nam życie albo sprawią wielki ból, jeżeli ma im to pomóc przy reprodukcji. Aby osiągnąć swój cel, będą nas także okłamywać, sprawiając na przykład, że zaczniemy myśleć, iż nasze szczęście zależy od naszego sukcesu bardziej, niż rzeczywistość zależy”<sup>19</sup>. Robin Hanson nazywa wręcz nasze geny „samolubnymi poganiaczami niewolników”, co w kontekście fabuły filmu nabiera nowego znaczenia. Dają nam one złudzenie, że oprócz prokreacji zależy nam na „miłości, zabawie, [...] sztuce, muzyce, [...] religii i abstrakcyjnych ideach”<sup>20</sup>, a tymczasem okazuje się, że ma to tylko uczynić nas bardziej atrakcyjnymi dla płci przeciwnej w celu utrzymania ciągłości gatunku.

Przejdę jednak do właściwego tematu rozważań, czyli filmowych opisów chorób psychicznych. Zygmunt Kałużyński stwierdził kiedyś, że od premiery *Rain Mana* z Dustinem Hoffmanem w roli głównej w kinie pojawił się nowy sposób narracji, „polegający na wciągnięciu widza w odczuwanie, w reakcje, w osobiste wizje postaci, bez reszty, bez dystansu, bez ostrzeżenia, że tkwimy w obcej osobowości”<sup>21</sup>. Nie będzie przesady w stwierdzeniu, iż jest to odpowiedź filmowców na rosnące zapotrzebowanie widza na przeżywanie bardziej intymnych doznań. Przez dziesięciolecia autorzy kina światowego działali w myśl zasady: „lepiej być pięknym i zdrowym niż brzydkim i chorym. Z reguły dominowała na ekranie kolejna królowa piękności, czempion bicepsów, zdrowe ciele w zdrowym ciele. Zarazanie scenariusza wirusami jakiejkolwiek choroby było przez producentów tępione. Wtedy ryczeli oni na scenarzystów: Gdy widzowie obejrzą taki film – gotowi pomyśleć, że wszyscy umrzemy”<sup>22</sup>.

<sup>18</sup> *Zjawisko szaleństwa w kulturze*, red. M. Kaspróicz, S. Drelich i M. Kopyciński, Toruń 2010, s. 8.

<sup>19</sup> R. Hanson, *Czy Cypher miał rację? Część I: Dlaczego żyjemy w swoim Matriksie?*, w: *Wybierz czerwoną pigułkę. Nauka, filozofia i religia w Matrix*, red. G. Yeffeth, przeł. W. Derechowski, Gliwice 2003, s. 32.

<sup>20</sup> Tamże, s. 33.

<sup>21</sup> Z. Kałużyński, *Podróż do wnętrza mózgu*, „Polityka” 2002, nr 10, s. 50.

<sup>22</sup> J. Płazewski, *Lepiej być biednym i chorym?*, „Film” 2002, nr 7, s. 100.



Można się jednak zastanowić, na ile ów sposób obrazowania jest nowy? Kino od dawna wykorzystuje bowiem zdobycze psychoanalizy, „każąc” nam utożsamiać się z bohaterem filmowym. Tu nastąpiło jednak pogłębienie – kino dało nam szansę „na szczegółową obserwację, na przyglądanie się przez szkło powiększające, na koncentrację: na życie w kropli wody. Tu kroplą okazały się wyjątkowe stany psychologiczne, my zaś dostaliśmy się do środka kropli”<sup>23</sup>. Rosnąca immersyjność dzieł filmowych sprawiła, iż coraz częściej wiedzieliśmy więcej niż bohaterowie.

Warto też wspomnieć, że szaleństwo w kinie było do tej pory niejako zarezerwowane dla bohaterów negatywnych. Najbardziej wyrazistym orędownikiem destrukcyjnego obłędu w popkulturze stał się Joker, zarówno za sprawą kreacji aktorskiej Heatha Ledgera, jak i Jacka Nicholsona. Postać Jokera uosabia „prawieczny pierwiastek niszczycielski, siłę fatalną, [...] która pragnie tylko patrzeć na płonący świat. Oprócz tego jawi się swoistym *alter ego* Batmana”<sup>24</sup>. Obaj są stojącymi poza prawem dziwolągami i wzajemnie się uzupełniają. Abstrahując od postaci negatywnych, również sam Batman, a także większość prowadzących podwójne życie bohaterów<sup>25</sup>, reprezentuje osobowość schizoidalną. „Milioner z kompleksem sierocym szukający zemsty i sprawiedliwości na mordercy rodziców to klasyczny przypadek tłumionego rozdwojenia osobowości, projekcji własnej jaźni na świat otaczający lub inaczej – braku akceptacji jungowskiego cienia”<sup>26</sup>.

Wracając do głównego wątku, w poczet geniuszy zła włączyć należy także Hannibala Lectera. Trudno pewnie byłoby mówić w tym przypadku o szaleństwie, może bardziej stosowne wydaje się określenie „szaleńcza perfekcja i inteligencja”. Lecter to przecież „doktor psychiatrii, morderca, kanibal, a przy tym uroczy mężczyzna i osobowość nad wyraz fascynująca”<sup>27</sup>. Postać grana przez Hopkinsa łączy w sobie cechy wybitnego umysłu i mistrza zbrodni, którego systematyczność i erudycja w pewnym sensie zasługuje na uznanie. Lecter przyczynił się także do zerwania z dotychczasowym paradygmatem strachu w kinie – widzowie przestali się bać „upiorów, wampirów, wilkołaków, żywych trupów, kosmitów [...], bo tak naprawdę przerażający okazali się zwykli, sympatyczni ludzie”<sup>28</sup>.

Od pewnego czasu równie ciekawie kino prezentuje także genialne jednostki, które swoje talenty skonfrontować musiały z chorobą umysłową. *Rain Man*, *Awiator*, *Forrest Gump* to tylko nieliczne tytuły w nowy, pozytywny sposób opisujące funkcjonowanie z chorobą psychiczną. „Ich niewątpliwą zasługą było odejście od autyzmu jako wyłącznie upośledzenia i wskazanie na ogromny

<sup>23</sup> J. Kałużyński, dz. cyt., s. 50.

<sup>24</sup> M. Kłobukowski, dz. cyt., s. 204.

<sup>25</sup> Clark Kent (Superman), Peter Parker (Spiderman) i Bruce Banner (Hulk) cierpią na schizofreniczne rozdwojenie osobowości, wynikające z braku rozdzielenia swych dwóch wcieleń i traum z dzieciństwa.

<sup>26</sup> Tamże, s. 199.

<sup>27</sup> G. Stachówna, *Władcy wyobraźni. Sławni bohaterowie filmowi*, Kraków 2006, s. 164.

<sup>28</sup> Tamże, s. 165–166.

potencjał kryjący się nierzadko w osobach nim naznaczonych. Jednakże hollywoodzka heroizacja autystycznych geniuszy najczęściej miała się nijak do heroizmu dnia codziennego, którym muszą się wykazać rodziny mające bliskich z ASD (ang. *Autism Spectrum Disorder* – spektrum zaburzeń autystycznych)<sup>29</sup>.

Jednak dla Zygmunta Kałużyńskiego to *Piękny umysł* w reżyserii Rona Howarda jest największym osiągnięciem wspomnianego wcześniej kameralnego i inwigilacyjnego stylu obrazowania. W filmie znakomicie ukazana została relacja między postępującą chorobą psychiczną a nietuzinkowym umysłem. Powtarza się tutaj motyw nieporadności emocjonalnej przy znacznych możliwościach analitycznych. Poprzez szereg zabiegów formalnych, Howard sprawił, iż utożsamiamy się z Johnem. „Widz, który ma zdrowy, naturalny odruch odrzucenia choroby, unikania identyfikacji z szaleńcem, w *Pięknym umyśle* wchodzi w mrok i cierpienia schizofrenii razem z Nashem, a potem towarzyszy mu w pokonywaniu urojeń, w powrocie”<sup>30</sup>. Pełne „zanurzenie się” w fabule i perypetiach głównego bohatera w połączeniu z realistyczną konwencją, w której wszelkie ślady występowania choroby psychicznej są, do pewnego momentu filmu, kamuflowane: „zdajemy się wierzyć w jego halucynacje, widzimy jego rzekomego szefa wywiadu w wykonaniu sugestywnego Eda Harrisa, jego kolegę nieistniejącego w rzeczywistości, który zachęca go do posunięć ryzykownych, tajne biura oczekujące na jego pomoc, które Nash sobie wyobraził”<sup>31</sup>.

Przełomowymi obrazami były też filmy takie, jak *Forrest Gump* (reż. Robert Zemeckis) i *Co gryzie Gilberta Grape’a* (reż. Lasse Hallström). Przedstawiały one bowiem bohaterów dotkniętych zespołem Aspergera (Forrest) oraz bliżej nieokreślonym upośledzeniem umysłowym (Arnie Grape), jednak w stopniu nasilenia choroby, który umożliwiał „normalne” funkcjonowanie w świecie, z dala od zamkniętej przestrzeni szpitala psychiatrycznego.

Życie codzienne człowieka z zespołem Aspergera rzadko bywa przedmiotem filmowej narracji we współczesnym kinie. Dlatego bardzo istotne stają się produkcje typu *Mary i Max* w reżyserii Adama Elliota. Oparta na faktach klasyczna animacja z plasteliny wielokrotnie i wprost podejmuje temat choroby. Cierpi na nią bowiem jeden z dwójki głównych bohaterów. Poprzez postać Maxa „dostajemy mały katalog zachowań właściwych tej łagodniejszej z odmian autyzmu – natręctw i tików, zmysłowej nadwrażliwości i motorycznej nieporadności, nazbyt dosłownego odczytywania wszelkich komunikatów”<sup>32</sup>. Max stanowi „wypadkową” postaw prezentowanych zarówno w filmie *Forrest Gump*, *Rain Man* czy *Piękny umysł* – mieszkający w zatłoczonym Nowym Jorku bohater nie lubi zmian, przed którymi chroni się w zaciszu własnego pokoju. Kontakty z innymi ludźmi nie sprawiają mu przyjemności toteż, jak sam stwierdza, stara się je ograniczyć. Zupełnie nie rozumie abstrakcyjnych uczuć – nie wie, co się dzieje, gdy koleżanka z pracy podrywa go i całuje.

<sup>29</sup> A. Piotrowska, *Mózg się uśmiecha*, „Tygodnik Powszechny” 2011, nr 48, s. 43.

<sup>30</sup> P. Wojciechowski, *Formuła szaleństwa*, „Film” 2002, nr 3, s. 50.

<sup>31</sup> Z. Kałużyński, dz. cyt., s. 50.

<sup>32</sup> A. Piotrowska, dz. cyt., s. 43.

W liście pisanym do swojej australijskiej przyjaciółki stwierdza, że kiedy był mały, wymyślił niewidzialnego przyjaciela, Pana Ravioli. Jego psychiatra powiedział, że Max już go nie potrzebuje, więc od tej pory „Pan Ravioli siedzi tylko w kącie i czyta”. Mamy więc w tym wypadku ten sam syndrom wyimaginowanego kompana, który towarzyszył chociażby Johnowi Nashowi. Opisuując swoją karierę zawodową, Max wspomina epizod, w którym znalazł się w armii, ponieważ był dobry w rachunkach i wiedział, ile długopisów będzie potrzebować wojsko. Może to budzić skojarzenia z wcieleniem do wojska Forresta Gump'a, a ponadprzeciętne zdolności analityczne przy ogólnej życiowej nieporadności przywodzą na myśl przedstawioną w *Rain Manie* właściwość jednostki chorobowej, jaką jest zespół Aspergera.

Z obrazów podejmujących zagadnienie zaburzeń psychicznych, które nie doczekały się takiego uznania krytyków, jak wymienione wcześniej, wskazałbym *Szósty zmysł*<sup>33</sup> M. Night Shyamalana, w którym 11-letni chłopiec, nie wiadomo, czy rzeczywiście, czy jedynie w halucynacjach, widzi zmarłych. Przed grożącą mu chorobą psychiczną próbuje chłopca ocalić pedagog grany przez Bruce'a Willisa, który sam na końcu okaże się przedstawicielem świata pozafizycznego.

W tym samym 1999 roku na ekrany wszedł także *Fight Club (Podziemny krąg)* w reżyserii Davida Finchera, w którym, pomijając oczywiście wyraźny wydźwięk antykorporacyjny, bardzo ciekawie ujęty został wątek rozszczepienia osobowości. Jack, główny bohater i jednocześnie narrator, pewnego dnia spotyka w samolocie Tylera. Jest on *alter ego* głównego bohatera i jednocześnie jego wyidealizowanym odpowiednikiem. Tak naprawdę protagonista Jacka wydaje nam się postacią z krwi i kości – nie ma tutaj żadnych przesłanek sugerujących odmienny status ontologiczny Tylera. Na koniec okazuje się on jednak wyimaginowanym towarzyszem, który jednocześnie reprezentuje ciemną stronę osobowości Jacka.

O dziwnych zaburzeniach percepcji opowiada także film *Donnie Darko*. Główny bohater jest nastolatkiem uważanym za niezrównoważonego psychicznie (prawdopodobnie cierpi na stany paranoidalne). Pewnego razu widzi dziwną postać: człowieka w stroju upiornego królika, który wywabia go nocą z domu, w efekcie ratując chłopakowi życie. Od tamtej pory Donnie wykonuje polecenia przybysza z innego wymiaru. Trudno jednoznacznie zinterpretować ten nietypowy obraz, łączący w sobie elementy klasycznego science fiction (podróże w czasie i przestrzeni, apokalipsa) i klimatu znanego z filmów Davida Lyncha, którym Richard Kelly wyraźnie się inspirował. Jednak pod fantazmatyczną otoczką *Donnie Darko* opowiada o „samotności wyobcowanego nastolatka. Donnie reprezentuje w sobie wszystkie problemy okresu dojrzewania – jest zagubiony, nie potrafi nawiązać kontaktu z innymi. Wyczulony na zakłamanie świata dorosłych, szuka swego miejsca na Ziemi, szuka sensu życia, szuka

<sup>33</sup> Powodzenie filmu skłoniło producenta Toma Cruise'a i hiszpańskiego reżysera Alejandro Amenabara do podobnego ujęcia w filmie *Inni*.

Boga. Nie potrafi odnaleźć się w otaczającym go świecie i ucieka od niego – stąd jego choroba, stany maniakalne, halucynacje”<sup>34</sup>.

Z najnowszych ujęć tematu, sugerujących pewną trudność w odróżnieniu choroby psychicznej od nadmiernie wybujałej fantazji, wymienić można film Zacka Snydera *Sucker Punch*. Mimo iż akcja filmu osadzona jest w zakładzie psychiatrycznym, większość wydarzeń rozgrywa się w wyobraźni młodej pensjonariuszki o ksywce Baby Doll. Zgodnie z panującymi w ośrodku zasadami grozi jej zabieg lobotomii, dlatego „wraz z koleżankami ucieka [...] do azylu wyobraźni, gdzie staje się komiksową boginią, zdolną, być może, odmienić swój los w świecie rzeczywistym”<sup>35</sup>.

Spśród produkcji, których fabuła rozgrywa się w zamkniętych oddziałach psychiatrycznych, wymienić należy *Lot nad kukułczym gniazdem* Milosa Formana i zdecydowanie nowszy *K-Pax* Iaina Softleya. Ze względu jednak na to, iż analizy pierwszego obrazu już na stałe wpisały się do annałów światowego filmoznawstwa, bezzasadne byłoby ich przytaczanie, dlatego skupię się wyłącznie na filmie z 2001 roku. Przybyły do szpitala psychiatrycznego osobnik o imieniu Prot twierdzi, że jest przybyszem z innej planety, tytułowej K-Pax. Faktycznie, zachowanie przybysza jest, delikatnie mówiąc, nietypowe – warto dla przykładu przywołać jedzenie banana bez obierania go ze skórki. Ciągle jesteśmy jednak skłonni sądzić, że to jedynie objawy choroby psychicznej nowego pacjenta. Jednakże w pewnym momencie Prot zadziwia astrofizyków dokładnością opisu położenia i parametrów fizycznych planety, z której, jak twierdzi, pochodzi. Do ostatniej sceny nie mamy pewności, czy są to jedynie urojenia, czy faktycznie reprezentuje on obcą cywilizację. Podkreślić chciałbym jednak inny fakt – łączący tę postać z Patrickiem McMurphyem z *Lotu nad kukułczym gniazdem*. Tak jak bohater wykreowany przez Nicholsona, Prot uczy pensjonariuszy radości życia, „jest wcieleniem dobroci. I tej dobroci naucza. W jakimś sensie jest figurą chrystusową”<sup>36</sup>.

Mówiąc o współczesnym kinie, nie można pominąć produkcji serialowych, zważywszy szczególnie na ich obecną jakość i podejmowane tematy<sup>37</sup>. Analiza wątku zmagania się z chorobą psychiczną w obrębie amerykańskich i brytyjskich seriali, zasługuje na oddzielną monografię. Tutaj jednak skupię się na postaci pod wieloma względami wyjątkowej. Jest nią dotknięty (jak można wnioskować) zespołem Aspergera młody naukowiec Sheldon Cooper – jeden z głównych bohaterów serialu *Teoria wielkiego podrywu* wyprodukowanego przez stację CBS. Sheldon to obdarzony niezwykle wysokim ilorazem inteligencji (jego IQ wynosi 187) fizyk zajmujący się teorią strun. Rozpoczął studia w wieku 11 lat, aby w wieku lat 14 osiągnąć stopień doktora, który zresztą nie

<sup>34</sup> K. Wągrowski, *Dark. Darker. Darko*, „Cinema” 2005, nr 9, s. 83.

<sup>35</sup> B. Czartoryski, *Komiksowy świat Zacka Snydera*, „Kino” 2011, nr 03, s. 15.

<sup>36</sup> A. Kołodzyński, *Odwrocony świat*, „Film” 2002, nr 4, s. 51.

<sup>37</sup> „Dziś to właśnie w serialach telewizyjnych poruszane są drażliwe społecznie tematy, to one często stają się »poligonem« stylistycznym, to w nich prezentowane są treści, które nie funkcjonują w szerokim obiegu kultur za sprawą filmów kinowych”. A. Lewicki, *Od House'a do Shreka. Seryjność w kulturze popularnej*, Wrocław 2011, s. 34.

jest jego jedynym tytułem naukowym (posiada także doktorat w innej dziedzinie). Mimo nieprzeciętnej inteligencji i szczegółowej wiedzy, inteligencja emocjonalna Sheldona zatrzymała się na bardzo niskim poziomie – ujawniają się tutaj charakterystyczne dla osób z Aspergerem problemy z rozpoznawaniem podstawowych uczuć i nawiązywaniem kontaktów towarzyskich. Sheldon nie rozumie ironii, sarkazmu i pytań retorycznych, na które udziela „poważnej”, potwierdzonej naukowo odpowiedzi, zawsze też szczerze i dosadnie artykułuje swoje potrzeby i opinie na temat innych. Twórcy serialu, m.in. Ron Howard i Barry Levinson, posłużyli się więc motywem geniusza, dla którego zmiana codziennych nawyków (oglądanie określonego programu o określonej porze i w określonym miejscu, zrezygnowanie ze swojego ulubionego miejsca na kanapie itp.) stanowi wyzwanie większe niż rozwiązywanie zawikłych problemów z dziedziny fizyki kwantowej.

Ten bardzo ogólny zarys twórczości filmowej, dotyczącej, wydawałoby się, niezbyt medialnej sfery ludzkiego życia, jaką jest zmaganie się z chorobą psychiczną, pokazuje, jak bardzo plastycznym jest ona tematem. Z powyższego przeglądu wynika, iż większość produkcji opowiada się za zerwaniem ze stereotypowym przedstawieniem zaburzeń umysłowych jako czynnika uniemożliwiającego funkcjonowanie w społeczeństwie. Owszem, podkreśla się wagę problemów, z jakimi borykają się osoby dotknięte chorobą, ale jednocześnie twórcy uwidatniają „plusy” schorzenia czy też „nietypowe” zdolności bohaterów, będące swoistym efektem ubocznym danej jednostki chorobowej.

Najważniejsze wydaje się jednak zwrócenie uwagi odbiorcy na pewną potencjalność choroby psychicznej we współczesnych społeczeństwach – tak jak bohaterowie książek Phillipa K. Dicka, narażeni na nią jesteśmy wszyscy. Sukces filmów opisujących odbiegającą od normy percepcję rzeczywistości wynika też w dużej mierze z tego, że już dawno nie ma jednej uniwersalnej definicji owej „normy”. Paradygmat postmodernistyczny i ścierające się w jego ramach rzeczywistości (realna – wirtualna, fizykalna – duchowa, biologiczna – mechaniczna) normą uczyniły schizofrenię i atomistyczny model wyobcowanej jednostki. Toteż filmy o paranoikach, autystykach i schizofrenikach stanowią symboliczną diagnozę współczesnej cywilizacji.

#### Bibliografia

- Baudrillard J., *Symulakry i symulacja*, przeł. S. Królak, Warszawa 2005.  
Baudrillard J., *Zły duch obrazu*, przeł. J. Niedzielska, „Film na Świecie” 2000, nr 401.  
Czartoryski B., *Komiksowy świat Zacka Snydera*, „Kino” 2011, nr 03.  
Jenkins H., *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz i M. Filiciak, Warszawa 2007.  
Kałużyński Z., *Podróż do wnętrza mózgu*, „Polityka” 2002, nr 10, s. 50.  
Kłobukowski M., *O pewnej tendencji kina popularnego*, „Kwartalnik Filmowy” 2009, nr 66.  
Kołodzyński A., *Odwrocony świat*, „Film” 2002, nr 4, s. 51.  
Krajewski M., *Kultury kultury popularnej*, Poznań 2003.  
Lewicki A., *Od House'a do Shreka. Seryjność w kulturze popularnej*, Wrocław 2011.  
Lewicki A., *Sztuczne światy. Postmodernizm w filmie fabularnym*, Wrocław 2007.



- Mirski P., *Filmowe imperium Phillipa K. Dicka*, „Kino” 2011, nr 3.  
Oramus D., *O pomieszaniu gatunków. Science Fiction a postmodernizm*, Warszawa 2010.  
Piotrowska A., *Mózg się uśmiecha*, „Tygodnik Powszechny” 2011, nr 48.  
Płażewski J., *Lepiej być biednym i chorym?*, „Film” 2002, nr 7.  
Radkowska-Walkowicz M., *Od Golema do Terminatora. Wizerunki sztucznego człowieka w kulturze*, Warszawa 2008.  
Stachówna G., *Władcy wyobraźni. Sławni bohaterowie filmowi*, Kraków 2006.  
Wągrowski K., *Dark. Darker. Darko*, „Cinema” 2005, nr 9.  
Wojciechowski P., *Formuła szaleństwa*, „Film” 2002, nr 3.  
*Wybierz czerwoną pigułkę. Nauka, filozofia i religia w Matrix*, red. G. Yeffeth, przeł. W. Derechowski, Gliwice 2003.  
*Zjawisko szaleństwa w kulturze*, red. M. Kasprowicz, S. Drelich i M. Kopyciński, Toruń 2010.

## Streszczenie

Celem niniejszej pracy jest zaprezentowanie różnych strategii percepcyjnych przedstawionych w amerykańskim kinie popularnym. W filmowej rzeczywistości postrzeganie świata determinowane jest przez wiele różnych czynników, które zasadniczo można podzielić na wewnętrzne, czyli uwarunkowane genetycznie choroby psychiczne, oraz zewnętrzne – narzucone odgórnie sposoby odczytywania rzeczywistości, determinowane ideologią, ustrojem politycznym bądź cywilizacją techniczną.

Autor przeprowadził analizę filmów opisujących fałszywość rzeczywistości. Stwierdził, że dystopijne obrazy, takie jak *Matrix* czy *Truman Show*, jawnie odwołują się do koncepcji „symulaków” Jeana Baudrillarda, teorii „mózgu w naczyniu” Hilarego Putnama i toposu *theatrum mundi*. Następnie opisał zmagania bohaterów filmowych z zaburzeniami psychicznymi znacznie wpływającymi na postrzeganie rzeczywistości. W dziełach takich jak *Piękny umysł*, *Forrest Gump* czy *Rain Man* widoczny jest wątek geniusza ogarniętego chorobą umysłową.

## Summary

### **Beautiful, dangerous or perhaps enslaved? Imperfect perception of the perfect organ, or the movie adventures of the mind**

The purpose of this paper is to present different perceptual strategies presented in American popular cinema. In film reality, perception of the world is determined by many different factors. Among them we can distinguish two dominant groups: internal factors, genetically conditioned mental illness, and external factors – enforced ways of reading reality, determined by ideology, the political system and technical civilization.

The first part of the elaboration includes analyses of films, describing the falsity of the existing reality. Dystopian images, such as *The Matrix* and *The Truman Show*, in fact clearly refer to the concept of “simulacra” by Jean Baudrillard, the theory of the “brain in a dish” by Hilary Putnam and the *theatrum mundi* theme.

In the second part of the work, struggles with mental disorders were included, significantly affecting the perception of reality. In works such as *A Beautiful Mind*, *Forrest Gump* and *Rain Man*, the topic of genius affected by mental illness is visible.