



Mirosław Derecki (M.D.)

EKRAN I WIDZ: OSTROŻNIE Z KOMPUTERAMI!

U nas coś podobnego nie mogłoby się - na szczęście! - zdarzyć, bo w Polsce komputeryzacja znajduje się wciąż jeszcze raczej w powijakach, i kilkunastoletni geniusze elektroniki szaleją, co najwyżej, na podręcznych, „kalkulatorkach”, zdolnych zaledwie do czterech podstawowych działań arytmetycznych. Ale co z tego, skoro w jakimś innym kraju, o nieporównanie szerszej rozwiniętej technice do komputera dorwie się jakieś zamorskie „cudowne dziecko” i - jak to pokazuje amerykański reżyser John Badham w filmie „Gry wojenne” - może doprowadzić nieomal do światowej wojny nuklearnej! Do wojskowego komputera dotrze odpowiedni sygnał, automatyczna aparatura uruchomi wyrzutnie rakiety wystartują do ataku; druga strona - podejmie kontratak... I - zacznie się!

Niemożliwe? Niewiarygodne? Otóż Badham - choć „Gry wojenne” to niby tylko filmowy fantastyczny dramat sensacyjny - dowodzi ile podobna sytuacja jak ta, która pokazuje na ekranie, ma szanse zaistnieć w rzeczywistości. Mimo całej precyzji myślenia naukowców-konstruktorów, mimo „gwarantowanego” - wydawałoby się - systemu zabezpieczeń, zawsze istnieje w najgenialniejszej nawet aparaturze jakiś błąd, jakaś luka, która może stać się przyczyną niezaplanowanej i niekontrolowanej katastrofy. W „Grach wojennych” kilkunastoletni amerykański licealista, chcąc sobie „poprawić” stopień z biologii „zakodowany” w szkolnym komputerze, przypadkowo łamie szyfr kodu wojskowego uruchamiając w następstwie cały komputerowy system stworzony z myślą o wojnie ze Związkiem Radzieckim... Dosłownie w ostatniej chwili udaje się ludziom opanować komputer. Scenariusz, choć „fantastyczny”, powstał podobno w oparciu o autentyczny (!) przypadek, jaki zdarzył się w Stanach Zjednoczonych. Chociaż, oczywiście, nie w takiej samej scenerii, i nie na taką skalę jak w filmie.

Wątek „oszałałego komputera”, który wyrwał się spod ludzkiej kontroli i stał się samoistną „żywą” elektroniczną istotą usiłującą zapanować nad człowiekiem i nad światem, był zawsze wdzięcznym tematem dla literatury i dla filmu z gatunku science fiction. M.in. świetnie wykorzystał go Stanley Kubrick w swym najsłynniejszym filmie – „2001: Odyseja kosmiczna”, nakręconym w 1968 r. Monstrualnej wielkości komputer pokładowy statku

kosmicznego, zmierzającego do odległej galaktyki przejmował tam pełnię władzy nad statkiem i jego załogą do chwili... Do chwili gdy musiał jednak ostatecznie skapitulować przed potęgą „żywego” ludzkiego umysłu wprowadzającego do walki nieznane maszynie... fałsz i obłudę.

U Kubricka wszystko to działo się gdzieś daleko, w otchłani kosmicznej, w fantastycznej pozaziemskiej scenerii. U Johna Badhama przeciwnie: jego „Gry wojenne” toczą się w aktualnie otaczającym nas świecie, w scenerii, której można „dotknąć ręką” Dotyczą problemów, którymi żyjemy, na co dzień, chociaż, na co dzień odsuwamy je od siebie, staramy się o nich nie myśleć, ale one istnieją.

Wśród filmów fantastyczno-naukowych. Zdominowanych przez opowieści o międzygwiazdnych podróżach i wojnach gwiazdnych najmniej jest tych dotyczących zagłady naszego świata w wyniku wojny nuklearnej. Składa się na to wiele przyczyn. A wśród nich również ta, że publiczność szukająca w kinie głównie rozrywki, odprężenia, nie lubi oglądać na ekranie totalnej zagłady swojego własnego, ludzkiego rodzaju. Zbyt to przerażające, zbyt... prawdopodobne!

Dlatego tylko wyjątkowo utalentowany reżyser może - biorąc na warsztat podobny temat - liczyć na sukces. Takim sukcesem - dotąd właściwie niepowtórzonym - był nakręcony w 1959 r. przez Stanleya Kramera „Ostatni brzeg”. Ponura, lecz pełna humanizmu opowieść o australijskiej społeczności (ostatniej, ocalałej w światowej wojnie nuklearnej) oczekującej z determinacją i z godnością na nadciągający ku Australii radioaktywny obłok, mający przynieść wszystkim mieszkańcom śmierć... Niezapomniane kreacje aktorskie stworzyli tutaj Gregory Peck, Ava Gardner, Fred Astaire i Anthony Perkins. Film Kramera - okrutny w swej rzeczowości i logice, ponury w wymowie spokojny w narracji zupełnie pozbawiony pirotechnicznych efektów i „katastroficznych” scen - wstrząsał widzom do głębi, na zawsze zapadł w pamięć.

W porównaniu z „Ostatnim brzegiem”, taka na przykład - nakręcona w niespełna dziesięć lat później - „Planeta małp” Franklina Schaffnera była tylko naiwna, chwilami zabawna (w miejscach nie przewidzianych przez reżysera) opowiadka o degrengoladzie - na skutek wojen nuklearnych - gatunku Homo sapiens zdominowanego przez... małpy, które osiągnęły (dla kontrastu) wysoki stopień rozwoju osobniczego.

Nie stał również na wyżynach sztuki reżyserskiej pokazywany u nas stosunkowo niedawno temu w telewizji amerykański film - „The Day After” („Nazajutrz”). Niebywale wstrząsający groźne memento na temat skutków wojny nuklearnej, ale nie odznaczający się - poza kapitalną sekwencją straty rakiet nuklearnych oraz oczekiwania na „odpowiedź”

rakietową strony przeciwnej – ani zbytnia inwencja reżyserska ani pomysłowością ani gra aktorska.

„Gry wojenne” Johna Badhama wydają się wśród wyżej wspomnianych filmów zajmować pozycję „wypadkową”. Będąc dramatem sensacyjnym przeznaczonym dla tzw. szerokiej widowni a więc dostosowującym się do gustów i upodobań przeciętnego widza oczekującego „filmów akcji” z efektownie przemyślaną zagadką rozwiązywaną w brawurowy sposób na ekranie – są zarazem filmem publicystycznym. Używającym klarownego jasnego i przekonywającego języka do udowodnienia założeń myśli przewodniej oraz ideowych racji autorów filmu. Mają też „Gry wojenne” swoją głęboko humanistyczną wymowę, że nie wolno ślepo zawierzać maszynie choćby nawet najbardziej „inteligentnej”. Natomiast trzeba – mimo wszystko – wierzyć w ludzi.

Bo w sumie nie są oni tak bardzo źli tak nienawidzący się i tak bardzo nieprzejednani jak to by mogło wydawać się na pierwszy rzut oka.

Także że świat na który pada groźny cień rakiet jest przecież piękny wart życia i wart miłości.

Ale panujemy nad naszymi emocjami, nad umysłami i nad... komputerami!

Pierwodruk: „Kamena”, 1985, nr 15, s. 11.