



JOANNA SPALIŃSKA-MAZUR

IDEA-WIRUS W INCEPCJI

CHRISTOPHERA NOLANA

[...] ZDARZA SIĘ, ŻE LUDZIE SĄ WŁASNOŚCIĄ

JAKIEJŚ IDEI. A IDEE SKŁADAJĄ SIĘ Z MEMÓW.

RICHARD BRODIE¹

[...] NIE MA PRAWD ABSOLUTNYCH, A TYLKO PÓŁPRAWDY.

ALFRED NORTH WHITEHEAD²

Memetyka ma jedną niewątpliwą zaletę: w prosty sposób tłumaczy rozprzestrzenianie się idei w kulturze. Wynalazca terminu *mem*⁵ – Richard Dawkins – zauważył: *Tak jak geny rozprzestrzeniają się w puli genowej, przeskakując z ciała do ciała za pośrednictwem plemników lub jaj, tak memy propagują się w puli memów, przeskakując z jednego mózgu do drugiego w procesie szeroko rozumianego naśladownictwa*⁴. I choć zdaniem tego badacza w przypadku kultury replikacja nigdy nie jest dokładna, to jednak trwa.

Richard Brodie rozwija pomysły swego mistrza, znacznie je modyfikując. Wprowadza nowe pojęcie wirusa umysłu, które można by uznać za chorobę replikacji, o ile o replikacji można w tym przypadku mówić. Autor klasycznej już dziś pracy o zaraźliwych ideach pisze: *Wirusy umysłu istniały zawsze, na przestrzeni wieków ustawicznie jednak ewoluowały i zmieniały się. Są to zaraźliwe cząstki naszej kultury, które błyskawicznie szerzą się w obrębie populacji, odmieniając myśli i losy zakażonych nimi osób. Wirusy te mogą być względnie łagodne, jak np. spódniczki mini i slangowe wyrażenia, ale istnieją też takie, które zmieniają bieg ludzkiego życia; wymienię tu tylko plagę samotnych matek na zasiłku z opieki społecznej, młodzieżowe gangi i sekty religijne w rodzaju Branch Davidian. Jeżeli nie mamy nic przeciwko tym zjawiskom kulturowym, to wszystko w porządku. Pamiętajmy jednak, że podobnie do komputerowego wirusa Michelangelo, który przekazuje komputerom instrukcje zniszczenia danych, wirusy umysłowe mogą zaprogramować nasze myśli i działania tak, aby przynosiły szkodę*⁵.

Działające jak wirusy-idee opanowują i przywłaszczają sobie mechanizmy realizujące instrukcje, przez co umysł łatwo poddaje się manipulacji i chroni programujące go memy, jakby bronił sam siebie; często dzieje się tak, że to wirus kieruje nas w stronę, w którą wcale nie chcieliśmy iść⁶. *Wirus to twór, który wykorzystuje zewnętrzne mechanizmy kopiujące, nakłaniając je do reprodukcji samego siebie*⁷, przy czym nie zmienia sposobu kopiowania, a jedynie dodaje lub zastępuje informacje, które mają być powielane⁸. Brodie podkreśla, że wirusy umysłu karmią się naszą wiarą w prawdziwość memów⁹.

Jak rozpoznać ideę-wirusa w *Incepcji* Christophera Nolana?

Zacznijmy od definicji idei, którą formułuje główny bohater filmu (Dom Cobb). W pierwszej filmowej rozmowie z Saito pyta: *Jaki pasożyt jest najbardziej żywotny? Bakteria? Wirus? Glista? [...]*¹⁰. I odpowiada: *Idee. Żywot-*

ne, bardzo zaraźliwe. Gdy idea zagnieździ się w umyśle, nie da się już jej usunąć. *Idea w pełni uformowana i rozumiana, zostaje na zawsze*¹¹. Główny bohater filmu przekazuje nam tym samym wiedzę na temat podstawowej cechy idei-wirusa: jest nie do usunięcia, kiedy się w pełni uformuje.

Aby pozbyć się wirusa, trzeba osiąść wiedzę, jak się on zabezpiecza w trakcie migracji. Ponieważ memy są tworamami ściśle ludzkimi – wydaje się logiczne, że ich zabezpieczenia powinny być efektem ludzkich doświadczeń i eksperymentów. Susan Blackmore twierdzi coś wręcz odwrotnego. *Istotą memetycznej teorii ewolucji kulturowej jest traktowanie memów jako replikatorów rządzących się własnymi prawami. Oznacza to, że dobór memetyczny napędza ewolucję idei w interesie replikacji memów, a nie genów. Tu tkwi decydująca różnica, wyróżniająca memetykę spośród większości wcześniejszych teorii ewolucji kultury.*¹² Wszystko w nauce i sztuce opiera się na tzw. selektywnym naśladownictwie, powodując wyzwolenie drugiego replikatora, przez co idee zaczynają żyć własnym życiem¹³.

Trudno zgodzić się z tezami autorki, z których wynika absolutna dominacja memów nad żywym umysłem. Ponieważ potencjalny nosiciel posiada szereg filtrów, przez które przechodzi informacja, infekcja nigdy nie jest natychmiastowa i nieodwracalna. Wirus musi mieć czas na adaptację w nowych warunkach. Przy czym nie tyle ważny jest potencjalny nosiciel, co sama replikacja idei. Nie chodzi zatem o to, aby oszukać biologię, lecz o to, aby oszukać umysł, iż ta właśnie idea (ten ukryty przed nosicielem program wirusa) jest niezbędny dla jego istnienia. Owo przekonanie o niezbędności – jeśli się utrwali – jest wystarczającym zabezpieczeniem dla intruza. Ale jest alternatywa dla tej sytuacji. Zanim wirus uczyni spustoszenie w naszych programach – trzeba go oswoić i przekonać, aby działał zgodnie z naszą intencją.

1 DRUGI - MENTALNY - REPLIKATOR

Daniel Dennett uznał zarażenie za najbardziej skuteczną metodę rozprzestrzeniania się wirusów umysłu¹⁴. Dobrośława Wężowicz-Ziółkowska wskazuje, że niemal w tym samym czasie Dawkins wprowadza pojęcie fenotypu rozszerzonego, który nawet na odległość potrafi zwiększać szansę

przetrwania replikatora. Podobnie jak Dennett, i on uznał infekcję za najbardziej prawdopodobną i znacznie celniej ujmującą typowy sposób działania replikatorów mentalnych niż wszystkie inne, sugerowane dotąd drogi ich rozprzestrzeniania się i wygrywania w wyścigu ze „starymi, zdyszanyymi genami”¹⁵. Do wskazanych badaczy dołącza Eric Dexler tezę, iż istnienie pasożytniczych memów jest bezsporne, gdyż zarażenie i manipulowanie nosicielem dla własnej replikacyjnej korzyści to, prócz typowej replikacji na drodze rozmnażania płciowego i bezpłciowego, jedna z możliwych i skutecznych dróg znanych naturze i jako taka na pewno musiała zostać wykorzystana, a przynajmniej »dostrzeżona« przez drugi replikator. Jak wirusy rozmnażają się i powielają, wypracowawszy sobie mechanizmy prowokowania komórek białkowych żywiciela do kopiowania własnego DNA, tak rozmnażać się i powielać mogą replikatory mentalne, wykorzystujące zasoby naszych mózgów¹⁶.

Infekowanie memami kultury wydaje się jednak o wiele bardziej skomplikowane niż w przypadku pierwotnych replikatorów (genów), gdyż musi uwzględniać nie tylko biologiczną, ale i społeczną historię człowieka i danego osobnika. Ponadto strategia replikacji memetycznej powinna zakładać twórczy potencjał nosiciela, który prawie zawsze oznacza mutowanie idei, a co za tym idzie – niepewność replikacji, związana z głęboko uwewnętrzną sferą emocjonalną czy uczuciową zarażanego. Najskuteczniejszym sposobem zainfekowania wydaje się zatem przekonanie potencjalnego nosiciela do słuszności idei, która ma być skopiowana, a wówczas replikacja nie napotka przeszkód. Więcej nawet – przyszły nosiciel pomaga wirusowi zaaklimatyzować się we własnym mempleksie¹⁷ i obudowuje czy uzupełnia go o nowe elementy.

W związku ze sposobami działania zaraźliwych wzorów informacji mówi się (...) o istnieniu memetycznej strategii zarażania (replication strategy, infection strategy), opartej na różnorodnych sposobach zachęcania (prowokowania) do zarażenia, za pomocą tak zwanych the hooks, czyli „haków” (haczyków), przyspieszających replikację. Grant wskazuje na uaktywnienie emocji towarzyszących infekowaniu, a stanowiących istotny element składowy przekazu memu, który niekoniecznie zawarty być musi bezpośrednio w samej informacji, ale może wynikać z warunków, z sytuacji, w jakiej zachodzi replikacja idei¹⁸. W Incepcji ilustracją dla wagi warunków, w których replikuje się wirus, jest stan pokoju hotelowego tuż przed samobójczą śmiercią Mal, z poprzewracanymi

meblami, potłuczonym szkłem, gdzie pośród uszkodzonych kieliszków do szampana zwraca uwagę porzucony maleńki bączek (tzw. swobodny rotor), symbol łączności z rzeczywistością Mal. Ów stan pokoju – nastrajający klimat snu – powracający kilkakrotnie: w retrospekcji, w widzeniu Ariadne, w opowieści Doma, jest takim właśnie „hakiem” przyspieszającym replikację informacji, który jest ukryty i czeka na aktywację, a dzięki filtrom percepcji przez długi czas jest niewykrywalny.

2 WIARA W PRAWDZIWOŚĆ IDEI I SEJF

W Incepcji jest mowa o łatwiejszym infekowaniu za pomocą pozytywnych niż negatywnych emocji. Analizując motywacje bohaterów (Doma i Eamesa) można dojść do wniosku, że podłożona idea pełni wówczas rolę naprawczą. Niszcząc starsze mempleksy, otwieramy drogę ku kreacji własnych światów. Wirusy umysłu karmią się naszą wiarą w prawdziwość memów. Chronimy programujące nas memy, jakbyśmy bronili własnego życia! To istny raj dla wirusów umysłu: nasza inteligencja i zdolności rozwiązywania problemów stają się ich własnością i służą ich ochronie¹⁹.

Pracując nad strategią podłożenia idei w umyśle przyszłego dziedzica fortuny monopolisty branży energetycznej – Roberta Fischera – Dom instruuje swój zespół: *Podświadomość motywują emocje, a nie rozsądek. [...] Pozytywne emocje zawsze przeważają nad negatywnymi. Wszyscy pragniemy pojednania, oczyszczenia. [...] Incepcja nie zależy od szczegółów. Gdy wejdziemy w [...] umysł musimy pracować z tym, co tam już jest²⁰.*

Konieczne są jednak pewne warunki, aby skomplikowany plan się powiódł. Po pierwsze samo wejście w czyjąś podświadomość musi być nie-namierzone dla atakowanego podmiotu, a po drugie, trzeba być wyszkolonym, aby wydobyć informacje z umysłu, który pilnie strzeże właśnie tych, a nie innych informacji. Dom Cobb, instruując Ariadne jak przeszukiwać umysły, podkreśla, że każdy automatycznie chroni te kluczowe dane, tworząc coś w rodzaju sejfu chronionego hasłem. W chwili skutecznej inwazji umysł infekowanego przestaje chronić własne dane, a zaczyna zabezpieczać wirusa. Jak to możliwe, że nosiciel zaczyna działać na własną szkodę? Odpowiedź kryje się w strategii działania pamięci.

3 INCEPCJA - ŁAGODNY MEM CZY ZŁOŚLIWY WIRUS PAMIĘCI?

Incepcja w rozumieniu twórców filmu Nolana to załączek idei, który – znajdując dogodne warunki do rozwoju – podporządkowuje sobie wszystkie inne memy. Zasadnicza trudność w jego adaptacji w środowisku potencjalnego nosiciela polega na zaszczepieniu wiary w jego oryginalność i bezinteresowność. Przyszły nosiciel nie może wyśledzić źródła pochodzenia idei, nie może jej umiejscowić. To *niemożliwość*, której się nie spodziewa, nie zakłada, nie bierze pod uwagę lub po prostu nie potrafi sobie wyobrazić. I tak jak każda informacja docierająca z zewnątrz – incecpcja może mieć pozytywne lub zgubne następstwa dla atakowanego umysłu.

W filmie Christophera Nolana możemy prześledzić dwie odmienne strategie replikacji idei, które zaaranżowane zostały jako podłożenie czy poddanie umysłowi instrukcji, czyli *incepcji*. Replikacja memu: *Rozbiję imperium ojca*, który poddany zostaje umysłowi Fischera Juniora zakotwicza się na trzech poziomach dzięki kolejnym komendom. Na najwyższym poziomie zainicjowany zostaje temat ojca poprzez poddanie myśli: *Mój ojciec nie chce, abym stał się nim*. Na niższym poziomie pojawia się koncepcja: *Stworzę coś samodzielnie. Ojciec godzi się, abym pracował na siebie, a nie szedł w jego ślady*. Po dotarciu na najniższy poziom umysł Roberta Fischera zostanie zaatakowany z pełną mocą: *Mój ojciec nie chce, aby stał się nim*. Film Nolana pozwala nam śledzić realizację tej strategii na bieżąco. Skutkiem jej działania jest pojednanie Roberta Fischera z ojcem i emocjonalne oczyszczenie. W tym przypadku nieświadomy nosiciel zyskuje dzięki aktywacji incecpcji, mimo iż w ostatecznym rozrachunku doprowadza to do rozbicia monopolu sektora energetycznego i podziału majątku, który Maurice Fischer konsolidował przez całe swoje życie.

Inaczej jest w przypadku złośliwego memu zakotwiczonego pod hasłem: *ten świat nie jest prawdziwy*, który Dom poddał Mal. Mimo dobrych intencji – chęci wyprowadzenia żony z pułapki wirtualnego świata, w którym oboje utknęli na wiele lat – sama strategia bazowała na oszustwie, zdradzie, zatem nie mogła prowadzić do pozytywnych skutków. Dom odważnie spenetrował umysł Mal, schodząc bardzo głęboko (na dwa poziomy), wykradł jej tajemnicę – ideę osobistego przedmiotu, który pozwalał orientować się,

czy w danym momencie jego właściciel jest we śnie czy w realu – a zamieniając go na imitację tegoż uczynił Mal bezbronną i podatną na inwazję złośliwych memów. Broniąc tezy o nieprawdziwości świata, w którym utknęła, żona Doma uaktywniła wirusa, który ją odmienił, uczynił ofiarą i w ostateczności unicestwił. Próba wyjścia z pętli czasu przed czasem, poprzez samobójczy skok, nie powiodła się. Projekcje Mal pozostały uwięzione między światami, skazane na powtórzenia, aż ich czas się dopełni. Dopiero szczera rozmowa z Domem i zniszczenie projekcji przez Ariadne zaczęły związać pętlę zaprojektowaną przez tego pierwszego.

To kreatywność i nieograniczona wyobraźnia Ariadne zastopowały rozprzestrzenianie się złośliwego wirusa: *ten świat nie jest prawdziwy*. Konsekwentne uzupełnianie, zastępowanie bądź rozwijanie informacji, a następnie związanie „memetycznej” nici w labiryncie umysłu Doma pozwoliło zablokować replikację.

3.1 DODAWANIE/ZASTĘPOWANIE INFORMACJI

Załączek idei musi posiadać pełny kod (obraz), aby się replikować, stąd owa część informacji musi pozostać ukryta bądź zaszyfrowana. Ta część uaktywnia się w mempleksie jaźni nosiciela wówczas, gdy znajdzie odpowiedni moment do aktywacji. Można ją zatem skojarzyć z wcześniej zdefiniowanym *the hooks*. Richard Brodie wprowadza też pojęcie memów-kategorii²¹, selekcyjnych informacji. Zauważa, że *memy-kategorie nie tylko kierują przyszłością, ale także tworzą tak zwany filtr percepcji, przesiewający doznania. Potrafimy przyswoić sobie zaledwie część informacji, które w każdej sekundzie bombardują zmysły. [...] Programujące nas memy-kategorie decydują o tym, jakie informacje przyjmujemy, zniekształcając w ten sposób obraz rzeczywistości*²². Zatem wirus ma ułatwione zadanie, biorąc pod uwagę, że może odwracać naszą uwagę, wykradając i imitując dane z naszego umysłu, zastępując je, bądź dodając jakieś obce elementy.

W filmie Nolana mistrzem kamuflażu, doskonałym fałszerzem i strategiem o rozwiniętej wyobraźni był Eames, któremu Dom powierzył zadanie przygotowania strategii incepcji dla podłożenia idei-wirusa w umyśle Roberta Fischera. Eames dzięki sile empatii potrafił naśladować wybraną

osobę, przybrać jej powierzchowność, sposób myślenia i działania. Tym samym łatwo manipulował faktami i używał perswazji dla osiągnięcia określonych celów. Chcąc przejść dane dotyczące ściśle skrywanej tajemnicy firmy, Eames wcielił się w postać ojca chrzestnego Roberta Fischera – Petera Browninga i wykreował klimat emocjonalnej presji, fingując porwanie, które zaczyna realizować się jednocześnie na dwóch poziomach pod- i nadświadomym. Informacja o zawartości sejfu w umyśle Roberta Fischera zostaje przechwycona jednak bezboleśnie w momencie, gdy on sam otwiera umysł dla pojednania się z ojcem. Eames jest wówczas niemyym świadkiem tej sceny, mając jednocześnie możliwość poznania kodu dostępu do sejfu Maurice'a Fischera. Ta bezbolesna strategia przechwytywania informacji przez Eamesa wydaje się odmienna od inwazyjnej, wcześniej zastosowanej metody Doma. Może dlatego, że stworzona została z inną intencją.

W swoim filmie Nolan zwraca uwagę na inny jeszcze aspekt tego typu strategii infiltracyjnej: na siłę mniemania ofiary. To, co Susan Blackmore nazywa mempleksem, w przypadku wirusa powinno się nazywać wirpleksem. Ten ostatni jest rodzajem choroby pasożytniczej, podobnie jak „informacyjne guzy umysłu”, stanowiące nowoczesny rodzaj broni memetycznej²³. Kiedy mniemania przekształcają się w wirpleks, osoba zarażona staje się powoli *memobotem*²⁴ i nie potrafi spojrzeć na własną aktywność z innej niż przyjęta przez siebie perspektywy.

3.2 PSYCHO(IDEO)LOGIA

JAKO ODMIANA WIRUS(SENS)OLOGII

Ludzie zazwyczaj zachowują się przewidywalnie, chyba, że natura zaszczonego wirusa zmieni obraz nosiciela. Wówczas dysonans poznawczy, jakiego doznaje zainfekowany, przenosi się na środowisko, w którym funkcjonuje. To jest decydujący czas (*Kairos*²⁵) dla zakotwiczenia lub zniszczenia wirusa. Nolan pokazuje nam w *Incepcji* drogę niszczenia wirusa ze wsparciem psycho(ideo)logii. Ten ostatni termin jest symbolicznym odwzorowaniem zespolonych funkcji psychologii i ideologii we wskazanych proporcjach. Potencjał infekcji ideologicznej Mal jest o wiele mniejszy niż Doma, ponieważ Mal tak naprawdę jest ofiarą, a nie sprawcą manipulacji perswazyjnej. Jest *memoidem*²⁶. Dom z kolei rozwija ów wspomniany po-

tencją, gdyż to on jest *memobotem*. Ekstrakcja stała się jego prawdziwym życiem i źródłem siły. Mimo to jest ściśle związany z Mal, gdyż ona jest jego jedynym, autentycznym, głębokim uczuciowym doświadczeniem, bez którego iniepcje się nie udają.

Projekcje Mal bronią dostępu do podświadomości Doma jak do sejfu. Im bardziej on infekuje – tym one stają się silniejsze. Ten paradoks była w stanie zauważyć tylko Ariadne, właściwie ukierunkowana w swoich dążeniach, posiadająca ogromny potencjał twórczy, oryginalną wyobraźnię. Aby zrozumieć to chorobliwe przywiązanie Doma do Mal, musiała na drodze empatii prześledzić luki w zabezpieczeniach umysłu Doma. Psychologia stała się w tym przypadku wirus(sens)ologią – nowym rodzajem psychoanalizy snu, bazującym na nauce o wirusach i wiedzy o drodze ich rozprzestrzeniania w trakcie śnienia. Przez ów niezwykły melanz kompetencji czy inaczej – przez fużę wiedzy, Ariadne zdołała zahamować inwazję wirusów. Rysunek kolistego labiryntu, który otworzył jej drzwi do pracy w zespole Doma Comba, posiada tutaj szczególny wymiar symboliczny.

4 LABIRYNT UMYŚLU

Labirynt to *pozornie bezcelowa, wielce skomplikowana konstrukcja architektoniczna, z której nie sposób bądźz bardzo trudno jest znaleźć wyjście. [...] Zdaniem Diela labirynt symbolizuje nieświadomość, błąd i oddalenie od źródeł życia. Eliade zaznacza, że główną rolą labiryntu była obrona centrum, tj. inicjacyjnego przystępu do świętości, nieśmiertelności i absolutnej rzeczywistości; był to odpowiednik innych prób (inicjacyjnych), jak walka ze smokiem. Z drugiej strony można też interpretować poznanie labiryntu jako naukę udzielaną neoficie, w jaki sposób ma wkraczać na terytorium śmierci*²⁷.

Mózg przedstawia również zwoje labiryntowe. Wejście znaczone jest wrażliwością, czułością różnych organów, a wyjście – wzorowane na eterycznym myśleniu – może być symbolizowane przez Dedala w jego naturalnym aspekcie ewolucyjnym oraz przez Ikara w jego anty-naturalnym aspekcie inwolucyjnym. Pierwszy z nich symbolizuje mistrzostwo sensu i myślenia w poszanowaniu Boga, drugi – nieświadomość, chaotyczną niecierpliwość, która prowadzi do anty-iniepcji²⁸.

Labirynt jako jeden z archetypów naszej kultury ma swoje korzenie w greckim micie o Tezeuszu i Ariadnie. Tutaj kluczowym momentem jest wyprowadzenie z labiryntu za pomocą nici podarowanej Tezeuszowi przez Ariadnę. Ów mit jest współcześnie nad wyraz aktualny, biorąc pod uwagę tę narrację o labiryncie, która nawiązuje do symboliki ludzkiego umysłu. Współczesna Ariadna jawi się jako żeński aspekt myślenia; jest symbolem pracy intuicji, wyobraźni.

Ariadne z *Incepcji* prezentuje moce czystej kreacji, nieskrepowaną twórczość i odwagę myślenia *niemożliwego*. We śnie potrafi zmieniać prawa fizyki, niszczyć przeszkody i blokady, zmieniać bieg czasu. Jest pierwszą osobą w zespole Cobba, która wykracza poza program iniepcji, kiedy we śnie podpowiada partnerom rozwiązanie, którego oni nie przewidują. Świadomy sen wydaje się być w jej przypadku naturalnym procesem duchowej inicjacji w program nadświadomego umysłu, wolnego od obcych ingerencji, wirpleksów.

4.1 EMOCJONALNA SCHIZMA

Przeście labiryntu jako rodzaj inicjacji oznaczałoby zatem uwolnienie się od wirusów umysłu, rozkodowanie mempleksów i odzyskanie mocy czystej kreacji. Symbolem tego stanu jest powrót do domu po długiej podróży, odzyskanie świadomości jakościowych granic między snem a jawą. W pierwszym świadomym śnie Dom, tłumacząc Ariadne naturę poznawanego fenomenu, wskazuje na inaczej płynący czas, inaczej funkcjonujący mechanizm postrzegania i odczuwania. Aby iniepcja stała się możliwa, nie wystarczy osiąść ukryte w penetrowanym umyśle tajemnice (otworzyć sejf i wydobyć jego zawartość), ale również trzeba mieć dostęp do autentycznych emocji przechowywanych przez podświadomość.

Ponieważ wirus przejmując mechanizmy kopiujące, zmienia mempleksy w wirpleksy, to potrzebuje kontekstu, aby je zakotwiczyć. Kontekst, środowisko, klimat – to domeny wyobraźni i emocji, które trzeba ośwoić. Każdy fałsz odsłania błąd, zdradza wirusa bądź inne źródło pochodzenia. Stąd mówimy o rozdarciu czy też rodzaju emocjonalnej schizmy, kiedy emocje i uczucia dzielą się i wprowadzają dysonans poznawczy.

Jeśli jakiegoś autentycznego doświadczenia nie da się zastąpić, zmienić lub ukryć – idea się nie przyjmie.

W *Incepcji* obserwujemy scenę snu we śnie, zaaranżowaną przez Doma dla spenetrowania i kradzieży informacji z umysłu Saito. Na drugim poziomie snu umysł Saito nie dał się zastraszyć, a co za tym idzie oszukać, kiedy odkrył, że dywan, na którym leży, nie pochodzi z jego mieszkania i jest sztucznie dodanym, obcym elementem. Emocje są zatem jakościami metastabilnymi, najmniej pewnymi w każdej strategii replikacji. Najłatwiej manipulować nimi we śnie.

5 POKONANIE MECHANIZMÓW OBRONNYCH SNU/ŚNIĄCEGO

*Każdy wirus, a więc również wirus umysłu, musi umieć pokonać bariery obronne, wiernie kopiować samego siebie oraz rozprzestrzeniać się dalej. Każdy pogląd, dogmat czy element kultury, który spełnia te trzy warunki, jest wirusem umysłu*²⁹. I o ile stosunkowo łatwo manipulować informacją jak programem informatycznym (mając dostęp do sejfu), to trudniej taką manipulację zastosować na poziomie nieświadomym. Aby incepcja stała się możliwa, trzeba oswoić każdy poziom snu, uczynić go dostępnym, a więc świadomym.

Badanie zjawiska świadomego snu (*Lucid Dreaming*)³⁰ pokazało, że tego typu fenomen pojawia się zazwyczaj na krótko w tzw. fazie REM (*Rapid Eye Movement*) snu, kiedy umysł pracuje szybciej, a zdradza to ruch gałek ocznych. W *Incepcji* świadomy sen jest praktykowany przez wszystkich członków zespołu Doma Cobba, z tym, że jest to fenomen wywoływany w sposób sztuczny, a zatem symulowany. Czy istnieje zasadnicza różnica między naturalnie wywołanym a symulowanym *Lucid Dreaming* – trudno dzisiaj wyrokować. Według niektórych badaczy, umysł nie rozróżnia treści autentycznych od „podłożonych”³¹, a to oznaczałoby, że dobrze przygotowana strategia incepcji jest jak najbardziej możliwa. Wymaga jedynie dobrej synchronizacji czasu aktywnych programów umysłu. W filmie Nolana taką sugestią daje nam w rozmowie z Ariadną i Arthurem Dom, wprowadzając wątek o architekturze snów, przygotowawanej do programów szkoleń żołnierzy armii amerykańskiej.

Synchronizacja czasu działania aktywnych programów wymaga ogromnej precyzji i przekonania podświadomości, że to dla jej dobra.

5.1 SYNCHRONIZACJE I ZABAWY CZASEM

W filmie *Incepcja* Dom Cobb, przygotowując swój zespół do zsynchronizowania strategii, mówi: *We śnie funkcje mózgu będą dwadzieścia razy szybsze. Gdy wejdziecie w sen we śnie efekty się skumulują*³². Na pytanie Eamesa, ile czasu będą mieć przy trzech snach, aby podłożyć incepcję, pada odpowiedź: *tydzień na pierwszym poziomie, sześć miesięcy na drugim poziomie, na poziomie trzecim... dziesięć lat*³³. Ta odmienna struktura czasowa na poszczególnych poziomach śniącego umysłu daje niebywale możliwości dla manipulacji informacją: przemieszczania elementów z różnych poziomów, kompresji danych, zapętlenia, rozmycia granic i różnic itd. Biorąc pod uwagę, że jednostkowa pamięć ulega różnym zaburzeniom, wyparcom, opresji bądź zatarciu – czas w swych różnych obiegach daje możliwość synchronizacji, złączenia ich w jedną ściśle zaprogramowaną pętlę. Z tym, że na poszczególnych poziomach świadomości, w różnych jakościowo pętlach, świat rządzi się innymi prawami. Na najbardziej stabilnym – w pełni świadomym – materia podlega prawom fizyki, jest przewidywalna w tym sensie, że dysponujemy wiedzą na jej temat. Im niżej schodzimy – tym mniej stabilny system, tym bardziej niebezpieczne, nieprzewidywalne w skutkach każde działanie, gdyż coraz bardziej nieświadome. Na najniższym poziomie rządzi instynkt, na najwyższym – intuicja. Synchronizacja wymaga zarówno wiedzy, jak i kreacji.

W *Incepcji* wiedza kojarzy się ze stabilnym w swoich działaniach Arthurem, a intuicja – z Eamesem. Rywalizacja tych dwóch członków ekipy Cobba znajduje swój symboliczny wyraz w jednej ze scen filmu, kiedy otoczeni i atakowani przez zmilitaryzowaną podświadomość Roberta Fischera, bronią się, używając broni maszynowej. Arthur bezskutecznie usiłuje zestrzelić przeciwnika chowającego się za stacją transformatorów wysokiego napięcia. Z pomocą przychodzi mu Eames. Dysponuje bronią większego kalibru i bez trudu likwiduje intruza wraz z wybuchającymi

transformatorami. Komentując tę sytuację, dodaje: *nie możesz lękać się myślenia w większej skali*³⁴. Ta lekcja przydaje się Arthurowi, kiedy synchronizuje wyjście z najwyższego poziomu snu, gdzie nie działają prawa grawitacji i trzeba kierować się intuicją, a nie wiedzą nabytą. Lub inaczej – nabyta wiedza bywa nieadekwatna do napotkanych problemów, które wykraczają poza program iniepcji. Czasem trzeba pomyśleć w szerszej skali i zaadoptować wirusa, czyli posłużyć się jego programem. Temu służy zanurzenie, czyli sen we śnie, znany z rachunku logicznego jako prawo inkluzji, czyli zawierania się w relacji³⁵.

6 SEN WE ŚNIE

Sen we śnie – rozumiany jako zanurzenie – w matematyce oznacza różnowartościowe odwzorowanie $f: A \rightarrow B$ jednego obiektu A w inny B z zachowaniem własności obiektu zanurzanego. Zanurzenie nazywa się też często włożeniem.

Gilles Deleuze pisał o dwóch rodzajach obrazów-snów, które można wyróżnić ze względu na technikę powstawania. *Technika obrazu zawsze odsyła do metafizyki wyobraźni: to jakby dwa sposoby pojmowania przechodzenia od obrazu do obrazu. Pod tym względem stany oniryczne w odniesieniu do rzeczywistości przypominają po trosze stany „anormalne” języka w odniesieniu do języka potocznego: czasem dodatek, komplikacja, przesylenie, czasem dla kontrastu eliminacja, elipsa, przerwa, ciecie, rozerwanie. [...] Niezależnie jednak od wybranego biegunu obraz-sen podlega jednej regule: wielkiego obiegu, w którym każdy obraz aktualizuje się w obrazie następnym, by ostatecznie powrócić do sytuacji wyjściowej. Nie gwarantuje on zatem nierozróżnialności rzeczywistego od wyobrazonego w nie większym stopniu niż obraz-wspomnienie. Obraz-sen przypisuje sen śniącemu, a świadomość istnienia (to, co rzeczywiste) widzowi.*³⁶

Jeśli podążymy za myślą Deleuze’a, to wyraźnym się staje, że *Iniepcja* to właśnie obraz-sen. Zagłębianie się w jego strukturę ukazuje otwieranie się jednego obrazu na następny. Widz jest tutaj w kłopotliwej sytuacji, bo aby uchwycić to co rzeczywiste, musi określić, kto śni. Zakończenie filmu nie daje rozstrzygnięcia, a wręcz odwrotnie – zaczyna kolejną

pętlę czasową, jeszcze szerszy obieg pamięci, w którym pytanie o strategię iniepcji pozostaje pytaniem otwartym. Czyż nie sugeruje nam reżyser tego filmu, że utknęliśmy w wirpleksie, który się rozrasta? A może owa inkluzja to sen Mal, bo mal oznacza w języku francuskim zarówno zło, jak i ból, chorobę, kłopot, troskę, wysiłek, trud, stratę, krzywdę...

Czy Mal w *Iniepcji* to tylko projekcja?



1 Richard Brodie, *Wirus umyśłu*, tłum. Piotr Turski, Te Ta Publishing, Łódź 1997, s. 41.

2 Cytat za: Richard Brodie, *Wirus umyśłu*, dz. cyt., s. 45.

3 Richard Dawkins przez analogię do podstawowego replikatora biologicznego, za jaki uznał gen, proponuje nazwę „mem” dla podstawowego replikatora idei w kulturze. Tłumaczy to następująco: *Dla nowego replikatora potrzebujemy nazwy, która zawierałaby pojęcie jednostki przekazu kulturowego, czy też jednostki naśladownictwa. Pasowałoby tu słowo „mimem”, gdyż wywodzi się z odpowiedniego greckiego rdzenia. Mnie jednak potrzebne jest słowo jednosylabowe, które choć trochę przypominałoby słowo „gen”. Mam nadzieję, że moi przyjaciele, którym bliska jest kultura klasyczna, wybaczą mi, jeśli słowo mimem skrócę do słowa mem. Jeśli potrzebne byłoby jakieś dodatkowe uzasadnienie, słowo to można również uważać za spokrewnione z angielskim słowem memory (pamięć) lub francuskim mème (taki sam). Przykładami memów są melodie, idee, obiegowe zwroty, fasony ubrań, sposoby lepienia garnków lub budowania łuków.* Zob. Richard Dawkins. *Samolubny gen*, tłum. Marek Skoneczny, Prószyński i S-ka, Warszawa 1996, s. 266.

4 Tamże, s. 267.

5 Richard Brodie, *Wirus umyśłu*, dz. cyt, s. 12.

6 Por. tamże, s. 26-46.

7 Tamże, s. 52.

8 Tamże, s. 54.

9 Tamże, s. 46.

10 Cytat z listy dialogowej filmu *Incepcja* Christophera Nolana, USA 2010.

11 Tamże (podkreślenia: J.S-M).

12 Susan Blackmore, *Maszyna memowa*, tłum. Norbert Radomski, Dom Wydawniczy Rebis. Poznań 2002, s. 54.

13 Tamże, s. 60.

14 Też o memetycznych koniach

trojańskich znaleźć można w książce Daniela Dannetta zatytułowanej *Consciousnes. Explained*, Little, Brown and Cos, Boston 1991.

15 Dobrosława Wężowicz-Ziółkowska, *Moc narrativum. Idee biologii we współczesnym dyskursie humanistycznym*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2008, s. 96.

16 Tamże, s. 97.

17 Susan Blackmore zdefiniowała mempleksy jako zespoły memów skupiających się dla wzajemnej korzyści. Memy wchodzące w skład mempleksu mają większe szanse przetrwania jako część grupy, niż miałyby, wędrując na własną rękę. Zebrawszy się razem, formują one samoorganizującą się, chroniącą swą integralność strukturę, która przygarnia i osłania inne, kompatybilne z nią memy, odrzuca zaś te, które są z nią sprzeczne. Z czysto informatycznego punktu widzenia można wyobrazić sobie, że istnieje swego rodzaju granica czy też filtr oddzielający ją od świata zewnętrznego. Zob. Susan Blackmore, *Maszyna memowa*, dz. cyt., s. 346.

18 Dobrosława Wężowicz-Ziółkowska, *Moc narrativum. Idee biologii we współczesnym dyskursie humanistycznym*, dz. cyt., s. 102-103.

19 Richard Brodie, *Wirus umyśłu*, dz. cyt, s. 46.

20 Cytat z listy dialogowej filmu *Incepcja* w reż. Ch. Nolana, USA 2010.

21 *Kategorie to memy, którymi kroimy świat na kawałki, klasyfikując i nazywając rzeczy.* Zob. Richard Brodie, *Wirus umyśłu*, dz. cyt., s. 36.

22 Tamże, s. 43-44.

23 *Guz informacji to rozrastający się w umyśle człowieka zbiór nieprawdziwych informacji związanych z danym, konkretnym poglądem. Przyczyną tworzenia się tego typu zbioru jest niewłaściwe, wycinankowe,*

u poszkodowanego z różnych przyczyn, funkcjonowanie mechanizmu selekcji informacji. Zob. *Chore memy*, <http://www.chorememy.eu/#wirusy>, dostęp 3.11.2011.

24 *Memobotami* nazywamy osoby, które całą swoją aktywność życiową poświęcają na upowszechnianie jakiegoś mempleksu. Zob. Dobrosława Wężowicz-Ziółkowska, *Moc narrativum. Idee biologii we współczesnym dyskursie humanistycznym*, dz. cyt., s. 105.

25 Rhetoric and Kairos. *Essays in History, Theory, and Praxis*. red. Phillip Sipiora i James S. Baumlin, Suny Press. Nowy Jork 2002.

26 *Memoidem* jest osobnik znajdujący się pod tak silnym wpływem jakichś memów, że własne biologiczne przeżycie postrzega jako niekonsekwencję wobec zajmującej jego umys. idei. Zob tamże.

27 Juan Eduardon Cirlot, *Słownik symboli*, tłum. Ireneusz Kania, Wydawnictwo Znak, Kraków 2000, s. 219-220.

28 Zob. Gérard Bourgue, *Chemin de ténèbres. le labyrinthe*, http://www.france-secret.com/labyrinthes_art1.htm, dostęp 4.11.2011.

29 Richard Brodie, *Wirus umysłu*, dz. cyt., s. 140.

30 Zob. Stephen LaBerge, *Lucid Dreaming: Psychophysiological Studies of Consciousness during REM Sleep*, <http://www.lucidity.com/SleepAndCognition.html>, dostęp 3.11.2011.

31 Porównaj przykładowo teorię Piotra Francuza dotyczącą obrazów w umyśle. Zob. *Obrazy w umyśle. Studia nad percepcją i wyobraźnią*, pod red. Piotra Francuza, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2007.

32 Cytat ze ścieżki dźwiękowej filmu *Incepcja*, dz. cyt.

33 Tamże.

34 Cytat ze ścieżki dźwiękowej filmu *Incepcja*, dz. cyt.

35 Prawo inkluzji, czyli zawierania się w relacji, podobnie jak pojęcie konwersu, czyli odwrócenia relacji, czy prawo łączności i rozdzielności – to prawa sformułowane dla określenia operacji i działań, którym podlega rachunek relacji w algebrze zbiorów. Zob. hasło: relacji rachunek, teoria relacji, teoria stosunków, [w:] *Wielka Encyklopedia PWN*, t. 23, pod red. Jana Wojnowskiego, Wydawnictwo Naukowe PWN SA, Warszawa 2004, s. 238.

36 Gilles Deleuze, *Kino*. 1. *Obraz-ruch*, 2. *Obraz-czas*. tłum. Janus. Margański, Słowo/obraz terytoria, Gdańsk. 2008, s. 284-285.

JOANNA SPALIŃSKA-MAZUR

Idea-Virus in Christopher Nolan's *Inception*

Christopher Nolan's latest film raises questions about the nature of dreams that can be considered as controlled from the outside; in the world created by the director, dream is a complex mental structure developing as a result of an "implanted" idea that - like a virus - feeds on the energy of its carrier. Analysing how much Nolan's futuristic vision is a part of memetics under the banner of Richard Dawkins, Richard Brodie or Susan Blackmore and how much it goes beyond it, at the same time we consider the function of the game of time, the invariability of the *sleep/reality* realm, and the role of things in the game of imagination. Here, as a link of psycho(ideo)logy, *Inception* becomes a dynamic element in the game between what is real and imaginary.