



Niezliczone odmiany gier należą do sfery rudymenarnych ludzkich zachowań i są zjawiskiem starym jak świat. Już od dawna wiadomo również, że pojęcie gry nie przeciwstawia fikcji regułom ani nie wyklucza współistnienia rywalizacji i współdziałania. W erze Internetu i technologii cyfrowej nad wyraz absorbującą formę rozrywki stanowią gry komputerowe produkowane na masową skalę. Na szczęście nadal istnieje tradycyjne dobre kino, które wciąż przyciąga przed ekrany rzesze widzów. Kto ma jednak ochotę ekscytować się sztuczkami Jamesa Bonda, podziwiać jego efektowne wyczyny, flirty i gadżety nie powinien wybierać się na film, który pragnę zarekomendować w tym tekście.

Samotność wojennego gracza

Monika M. Tarnowska



„Gry wojenne” to dokument filmowy zrealizowany w koprodukcji polsko-niemiecko-słowacko-francuskiej przez Dariusza Jabłońskiego (producenta „Gier ulicznych” Krzysztofa Krauzego z roku 1996). Tym razem, przedstawiając historię polskiego oficera, reżyser nawiązał tytułem

do kultowego amerykańskiego obrazu z roku 1983. War Games Johna Badhama reprezentują kino cyberakcji, obrazują decydujące starcie w cieniu globalnej wojny atomowej: umysł człowieka kontra system informatyczny. Problematyka filmu Jabłońskiego dotyczy działań wywiadowczych z lat 70. i 80. ubiegłego stulecia podjętych z inicjatywy pułkownika Ryszarda Kuklińskiego i kontynuowanych we współpracy z CIA.

Tym, których szczególnie interesuje tożsamość szpiega przypominam świetny dramat polityczny sprzed trzech lat w reżyserii Roberta de Niro pod tytułem „Dobry agent” oraz fakt, że najlepszym filmem roku 2006 został ogłoszony obraz Martina Scorsese „Infiltracja” (notabene: remake filmu „Piekielna gra” z 2002 roku). „Dobry agent” odsłania kulisy działań amerykańskiego wywiadu w latach 40. XX wieku. Fabuła powstała w oparciu o biografię Jamesa Jesusa Angletona, którego metodom pracy CIA zawdzięcza standardowe techniki operacyjne.

Autor „Gier wojennych” natomiast nie próbuje bawić się w artystę z Europy, który jest przekonany, że więcej wie o Amerykanach niż oni sami. Zamiast tego proponuje widzom atrakcyjny collage dokumentów i montaż rozmaitych materiałów audiowizualnych – wszystko po to, by





przybliżyć współczesnym odbiorcom sylwetkę polskiego oficera, którego – podobnie jak wspomnianego agenta – cechował honor, dyscyplina i oddanie ojczyźnie, zgodnie zresztą z treścią aktualnej przysięgi składanej w Agencji Wywiadu. Nie można oprzeć się wrażeniu, że w grze zespołowej polski oficer nie miał żadnych szans. Wyłamując się ze sztabu Układu Warszawskiego, pułkownik znalazł się w kleszczach antagonistycznego układu sił, a – poza dominacją sił militarnych – stawką w podjętej grze stało się człowieczeństwo jednostki. To wartość szczególnie cenna – nawet w strategii militarno-politycznej – i pragmatycznie dużo wyższa od użyteczności teoretycznych zabaw w prognozy i hipotetycznych dywagacji na temat prawdopodobnych skutków skrajnych rozwiązań.

W czasach współczesnych okres sojuszków to nadal czas rywalizacji i konkurencji. Żyjemy w czasach nieustannej konfrontacji światowych mocarstw – obserwujemy Rosję flirtującą z muzułmanami, zaopatrującą żywiół wody w swe torpedy Szkwła, kontrolującą przestrzeń nieba systemem S-400. Media ochoczo donoszą o „grach gazowych” i uruchamianiu coraz nowszych rumaków bojowych. Imperialistyczne dążenia dotyczą zawsze walki o władzę. Pomimo pozornego anachronizmu programu „gwiazdnych wojen” (patrz: budowa tarcz antyrakietowych w Europie), nadal obserwujemy działania oparte na demonstracji i dominacji potencjalnej siły rażenia. Czy wroga nazwiemy niestabilnością czy terroryzmem, interesy i koncepcje polityki zagranicznej światowych mocarstw pozostają te same. Tymczasem Polska dopiero od dziesięciu lat należy do NATO. Zamiast uporczywych defensywnych prób dyktowania warunków współpracy najbogatszym krajom świata warto byłoby skutecznie pokonać dystans cywilizacyjny wobec mocnych sojuszników, wypracować integrację opartą na niezawodnym funkcjonowaniu kompatybilnych instytucji państwowych.

Z łatwością wpadamy raz po raz w pułapki uzależnienia od wygod, jakie oferują usługi informatyczne. W publicznym wirtualnym świecie miliony ludzi na co dzień załatwiają prozaiczne sprawy, interesy, zachłanni na wymaginowane zdobycze ulegają pokusie reklamy, jeszcze inni poszukują tam zupełnie realnych kontaktów, związków, a nawet wartości. Bardziej świadomi użytkownicy komputerów traktują działanie maszyn instrumentalnie i wystrzegają się mechanizmów internetowej inwigilacji, starają się zadbać – za pomocą rozmaitych algorytmów kryptograficznych – o ochronę swej prywatności. Wojna z hakerami i producentami spyware to swoista gra o kontrolę przepływu i zarządzania informacją. Wydaje się – jednym słowem – że wszyscy aktualnie próbują w coś grać, wszędzie dokoła

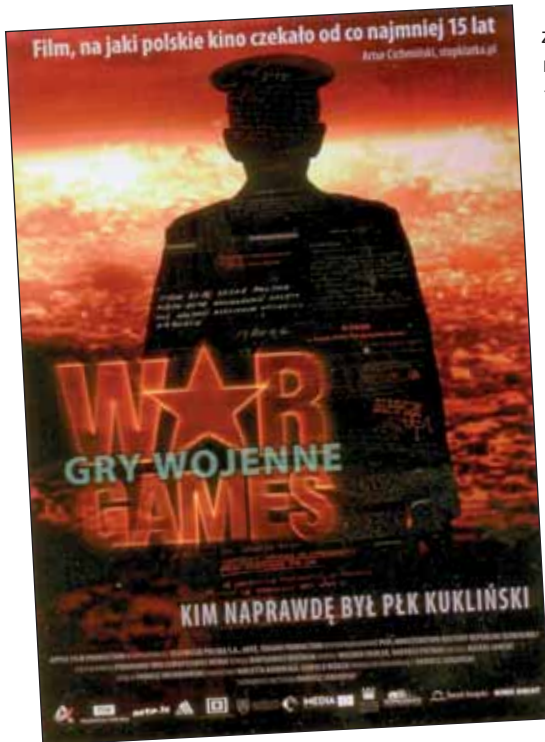


widac fascynację dziejami historii. Powstają akademie gier, a dla ludologów badających sposoby korelacji gier z przeobrażeniami współczesnej kultury otwiera się wspaniała perspektywa.

Pułkownik Kukliński, zanim zmarł, dokładnie pięć lat temu (11 lutego 2004), zdążył powrócić do ojczyzny. 29 kwietnia 1998 roku w Krakowie, z obstawą BOR-u, eskortą antyterrorystów, chroniony także przez funkcjonariuszy wydziału kryminalnego i prewencji chciał przede wszystkim ukazać własną twarz i spojrzeć w oczy rodakom, których postawa utwierdziła go w racji podjętej misji. Twardo, choć nie bez wzruszenia, potwierdził wówczas świadectwo swojego życia, wiary i niezłomnego przekonania – wartości, jakich winien uczyć dom i wychowanie – i przypomniał, że warunkiem niepodległości tego państwa jest suwerenność Polskich Sił Zbrojnych.

Zaletą filmu jest autentyczność przekazu. Polega on na umiejętnym wydobyciu i ekspozycji głównego konturu całej biografii i portretu pułkownika – rozstrzygnięcia dylematu moralnego i wszystkich jego konsekwencji. Każdy tego rodzaju wybór jest aktem dramatycznym. Fragmenty wywiadów w filmie pokazują ostro, że nie każdego stać na to, by w swym życiu dopuszczać do głosu wewnętrzny imperatyw, zwany też powinnością. W „Grach wojennych” tajemnica pułkownika, jego siła przetrwania, nie została strywializowana w postaci fabuły sensacyjno-kryminalnej. Za pomocą ekranowej symulacji i elementów rekonstrukcji wydarzeń twórcy filmu ilustrują proste przesłanie i dewizę Jacka Stronga, jaką przejął od polskich lotników: „Miłość żąda ofiary”. Jabłoński zdecydowanie zrezygnował z dotychczasowej retoryki dokumentalistów na rzecz sugestywnej kompilacji wspomnień i ciekawej kroniki. Postać bohatera – bardziej polskiego wikinga niż tajnego awatara – wyposażonego w naturalną intuicję gracza uka-





zana jest poprzez interakcję medialną i reportaż, zimna wojna – relacjonowana w rytmie młodego pokolenia, nowoczesnym stylu i klimacie second life'u. Wspaniała muzyka Michała Lorenca w brzmieniu sotto voce con dolore oraz barwa dźwięków potęgują nastrój i dramaturgię filmu.

Ten film uświadamia widzom, iż historia, polityka, wojskowość to wzajemnie przenikające się odrębne aspekty rzeczywistości społecznej. Co ważniejsze, ukazując żywych aktorów ówczesnej sceny politycznej

z różnych stron świata, skłania do stawiania sobie pytań o doświadczenie i wiarę, efekty determinacji i desperacji, wreszcie o istotę wolnej woli oraz wpływ patriotyzmu i dyscypliny na postawę pułkownika i każdego innego obywatela wobec sytuacji i wydarzeń, jakie miały miejsce na wielkiej supermocarstwowej szachownicy po II wojnie światowej.

W ocenach ludzkich doświadczeń i zachowań liczy się obiektywna, precyzyjna i wnikliwa diagnoza rzeczywistości. Wysiłki przywódców i władz państwowych o utrzymanie minimum stabilności międzynarodowej wiążą się ściśle z odwieczną walką o strefę wpływów, o to, kto dyktuje porządek świata. Wojna o hegemonię trwa, podobnie jak rywalizacja w kategoriach koniunktury i osiągnięć, których profil cały czas ewoluuje i zmienia się w określonym kierunku rozwoju cywilizacji. Jednocześnie ludzkie działania są immanentnie nieprzewidywalne, rzeczywistość pozostaje wciąż bardzo złożona. Gry tworzą w dużym stopniu tę rzeczywistość, co nie ułatwia rozpoznawania fikcji od faktów, prawdy od iluzji. Wielość zmiennych i założeń uzmysławia nam złożoność problematyki ludzkiego postępowania.

W swych staraniach i poszukiwaniach wszyscy stratedzy nade wszystko próbują racjonalnie przewidzieć wynik działań, opracować i wybrać jak najlepszy sposób postępowania. Odwołują się i posilkują wsparciem ekspertów i naukowców. Lecz na tym nie można poprzestać, ponieważ matematyczne metody badania

międzyludzkich działań nie gwarantują jednoznacznych i bezwarunkowo pewnych prognoz czy recept taktycznych. Kombinatoryka i rachunek prawdopodobieństwa doskonale opisują i wyjaśniają działania strategiczne, lecz nie one przesądzają o wynikach faktycznie realizowanych decyzji. Teoria podejmowania głosi – a wszelkie działania wojskowe potwierdzają – iż żaden zbrojny konflikt międzynarodowy nie jest grą o sumie zerowej. Konflikt nie wyklucza definitywnie współdziałania i współpracy. Sens interakcji jest skomplikowany, wymyka się czystej zimnej logice.

Pułkownik zalicza się do grona największych graczy tego świata. Swoją postawą wykazał, że w dobie ekspansywnej globalizacji pewne odwieczne wartości miażdżą wszelkie dylematy i pozostają w istocie uniwersalne. Choć czuł i przyznawał, że po latach jest ruiną człowieka, nadal twierdził z całą mocą: „jest tylko jedna sprawa – jaka Polska i czyja Polska”. Jako obywatelom Europy powinno zależeć nam na tym, by inwestować w archiwum refleksji. Polacy w czasie II wojny światowej walczyli o polską suwerenną państwowość, a nie o bliżej nieokreślony twór polityczno-narodowy. Trwa spór o kształt naszego państwa i świata, do którego chcemy się zaliczać. Korzystając ze zdobytej wiedzy w określony sposób nie wolno zapominać o motywacji działania i swej własnej tożsamości.

Po „Katyniu” Andrzeja Wajdy i „Wojowniku” Jacka Bławuta jest to kolejny film innego polskiego twórcy, który warto zobaczyć, a przede wszystkim wysłuchać. Miejmy nadzieję, że wielu zwolenników X Muzy zechce zwrócić uwagę nie tylko na osiągnięcia przemysłu rozrywkowego spod znaku niezniszczalnego Bonda (na przykład ciekawych skądinąd rozgrywek ukazanych w najnowszym „W cieniu chwały”), ale przyjrzy się też ambitnemu kinu, obecnie oprócz „Gier wojennych” na ekranach pojawiły się filmy takie jak „Gomorra” – o polityce w wydaniu włoskim i życiu pod pręgierzem mafii – czy „Walkiria” – o pułkowniku Clausie von Stauffenbergu. Filmy o prawdziwych obliczach konspiracji, cenie buntu i strachu, o wojennym hazardzie na śmierć i życie wzbudzą zapewne sporo kontrowersji, chociażby ze względu na tematykę i sposób jej realizacji. Polecam gorąco „Wojenne gry” tym, którzy wciąż dobrze pamiętają woń stanu wojennego ale i tym, którzy po prostu pracują, kochają i... grają. Nawet agenci chodzą przecież czasem do kina.

Gry wojenne, Rok produkcji: 2008. Scenariusz: Dariusz Jabłoński; reżyseria: Dariusz Jabłoński; zdjęcia: Tomasz Michałowski; muzyka: Michał Lorenc; montaż: Milenia Fiedler, Bartosz Pietras.

