

Zawierzyć wyobraźni

Obraz dzieciństwa w filmach

Moje życie psa Lasse Halströma

i *Filmowych czasach* Fridrika Thóra Fridrikssona

JADWIGA ROSKOWSKA

*Trzeba w sobie mieć pasję
opowiadania historii*
F. T. Fridriksson

Obraz wspomnień z dzieciństwa jest zazwyczaj pozbawiony ostrości, zniekształcony perspektywą czasu minionego. Potrzebny jest dystans. Dorostym trudno go osiągnąć, dziecko niemal nie jest w stanie go rozpoznać. A jednak w dwóch filmach: szwedzkim – *Moje życie psa* (1986) Lasse Halströma oraz islandzkim *Filmowe czasy* (1994) Fridrika Thóra Fridrikssona, w sposób niezwykle wiarygodny została opisana sytuacja małych bohaterów, którzy pozostając dziećmi, dystansują się jednocześnie od przeżywanych doświadczeń, stając się w pewnym sensie medium zbliżonym do postawy reżysera-opowiadacza, rozwijającego przed widzem realistyczną (w sensie psychologicznym) opowieść o dzieciństwie, czy raczej o jego końcu. Dziecko – temat ważny dla kina skandynawskiego (wystarczy przywołać *Fanny i Aleksandra* Ingmara Bergmana) – staje się w ujęciu tych twórców czymś na kształt intelektualnego pryzmatu, w którym wyraźniej widać procesy, jakim podlega wciąż zmieniające się ludzkie życie. *Właściwa wrażliwość reżysera jest wrażliwością zadziwionego dziecka* – miał powiedzieć kiedyś Andriej Tarkowski, określając strategię filmowca starającego się oddać złożoność ludzkiej egzystencji, a zarazem doniosłość tematyki dzieciństwa w sztuce ruchomego obrazu.

Bohaterami filmów Halströma i Fridrikssona są mali mieszkańcy szwedzkiej i islandzkiej prowincji: introwertyczny Ingmar (Anton Glanzelius) i równie skomplikowany wewnętrznie Tomas (Orvar Jens Arnarsson). Ich obraz świata wyznacza wyobraźnia, na którą silnie oddziałują opowieści w formie prawdziwych lub zmyślonych historii czy bajkowych sag.

Ukazany w filmach stosunkowo niedługi okres z ich życia jest nader istotny, obfituje bowiem w ważne dla nich wydarzenia, za sprawą których dokonuje się złożony proces socjalizacji.

Na przebieg tej socjalizacji mają wpływ środki masowego przekazu: telewizja, radio i kino. W przypadku małych bohaterów wspomnianych filmów jest to oddziaływanie znaczące. Istnieje ono w opozycji do tradycyjnego przekaznika ustnego, czyli do sag.

W wykreowanych za pomocą wyobraźni światach są stałymi bywalcami. Doskonale odnajdują się w ich nierzadko zagmatwanych strukturach.

Zdarzają się sytuacje, gdy to, co pochodzi z rzeczywistości, a wzbogaca wyobraźnię, jest mylnie odczytywane przez osoby dorosłe jako tak zwane kłamstwo fantazyjne. Nie jest to kłamstwo prawdziwe, gdyż nie wprowadza świadomie w błąd, lecz wynika z *braku krytycyzmu myślowego i nieodróżniania wyobrażeń odtwórczych od wytwórczych*¹. Bardzo różna jest reakcja osób dorosłych na tego rodzaju kłamstwa, poczynając od oburzenia, złości na dziecko (w ten sposób reaguje brat Tomasa, Eryk, na opowieści dotyczące szpiegów rosyjskich), przez pobbłażanie, aż do zlekceważenia opowieści.

Ingmar, bohater filmu *Moje życie psa*, jest autoodbiorcą historii, które opowiada. Nazywa je historiami z życia. Zna je chociażby z prasy, jak tę o wykopaniu szczątków Eryka XIV. Wiele z nich wydaje się tak niewiarygodnych, że aż trudno w nie uwierzyć, na przykład ta o chłopcu, który szedł przez stadion i zginał od uderzenia oszczepem.

Historie Ingmara nie są więc kłamstwami fantazyjnymi, lecz wydarzeniami, które *de facto* miały miejsce. Ingmar nie opowiada ich prawie nikomu, z jednym wyjątkiem. Jest nim koleżanka, z którą łączą go silne więzy przyjaźni. Dlaczego tak się dzieje, że dorośli z otoczenia chłopca nie słuchają tych opowieści? Są na to dwie odpowiedzi. Po pierwsze historie te są zbyt dziwne dla osób dorosłych, nie przystają do ich poważnego widzenia świata. Dlatego też Ingmar opowiada je sobie w samotności, tak aby przypadkiem żaden dorosły ich nie usłyszał. Drugi powód jest zgoła inny, natury bardziej osobistej. Otóż na podstawie „dziwnych opowieści” Ingmar wyciąga dla siebie określone wnioski. Przedstawia je następnie w wersji werbalnej, by je lepiej zapamiętać.

Wypowiadane wnioski autoodbiorcze są po dziecinnemu proste, a to chociażby za sprawą prostego trybu rozkazującego często używanego w owych wypowiedziach. Brzmi on: *trzeba*. Zastosowanie takiego właśnie trybu najczęściej jest łączone domyślnie z koniecznością wykonania jakiejś czynności. Nie inaczej jest w przypadku Ingmara. Taką czynność stanowi porównanie, bowiem jak powtarza Ingmar: *Trzeba mieć zawsze coś do porównania*². Takie myślenie wskazuje na fakt, że dziecko stara się nieporadnie, lecz skutecznie uchronić samo siebie przed niebezpieczeństwem, do którego zalicza chęć oszukania go nie tylko przez innych ludzi, ale też przez los.

Spośród opowiadanych historii jedna jest szczególna. Powraca kilkakrotnie, na podobieństwo swoistego lejtmotywu. To historia dotycząca Łajki – psa wysłanego w kosmos, który został świadomie skazany na śmierć w wyniku braku pożywienia. Ingmar – sam właściciel małego psa – w sposób bardzo subiektywny 1. odchodzi tak do tragicznego losu sowieckiego „kosmonauty”, jak i do własnego zwierzaka. Mówi o nim: *Sikkera kocham tak samo jak mamę*. Można doszukać się w tej relacji pomiędzy chłopcem a jego psem zależności substytucyjnej polegającej na tym, że pies staje się „produktem zastępczym” braku zaspokojenia potrzeby czułości, ciepła, bliskiego kontaktu. Potrzeby te, których ze względu na zły stan zdrowia matka nie jest w stanie spełnić, zostały przez dziecko przeniesione na obiekt, który znajduje się najbliżej i pozostaje przy nim przez długi czas w ciągu dnia. Tym obiektem jest właśnie pies – Sikker.

Duża wyobraźnia, a tym samym zdolność do tworzenia obrazów umysłowych pobudzane są właśnie za pomocą opowiadanych historii. Zaangażowanie

emocjonalne Ingmara w historię Łajki świadczy o umiejętności przekładania tego, co wypowiedziane, na konkretne reprezentacje umysłowe, jakimi są obrazy zwane wyobrażeniami.

Co ciekawe, gdy Ingmar opowiada o psie-kosmonaucie, kamera ukazuje go w szczególny sposób, z góry, jakby chłopiec cały czas był obserwowany. A wówczas przez krótką chwilę staje się on – jak mawiał T.S. Elliot – *współczującym centrum wszechświata*.

Historie o Łajce oraz wiele innych opowieści z pogranicza rzeczywistości i fantazji, z którymi styka się bohater *Mojego życia*, mają terapeutyczny wpływ na wypowiadającego je chłopca. Służą jako antidotum na obecną, dość nieciekawą sytuację w życiu Ingmara. Gdy dzieje się coś niedobrego, z czym dziecko nie może sobie poradzić – bądź dlatego, że nie ma żadnego wpływu na daną kwestię albo nie rozumie, co tak naprawdę złego się dzieje – sięga wtedy do swoich opowieści i konsekwentnie powtarza pewne sformułowania w które z czasem zaczyna wierzyć, na przykład: *Trzeba próbować zapomnieć* albo: *Należy stale porównywać*.

Potwierdzeniem terapeutycznego działania opowiadanych historii jest fakt, iż słyszymy je tylko do pewnego czasu, a mianowicie do chwili, w której Ingmar po raz pierwszy zyskuje poczucie bezpieczeństwa. Tak dzieje się podczas pierwszego pobytu chłopca u rodziny w Smolandii. Tam, z dala od trosk wywołanych chorobą matki, czuje się szczęśliwy i spokojny.

Oprócz haseł sformułowanych przez Ingmara pojawia się jeszcze jedna maksyma, której autorką jest starsza kobieta, babcia Arbitson: *Czas leczy wszystkie rany*. Dziecko nie mające jeszcze wystarczająco wielu lat, aby móc korzystać z własnego doświadczenia życiowego, instynktownie wie, że słowa te – wypowiedziane przez starszą osobę – są słuszne i mądre.

Chętnie akceptowane fakty i wydarzenia są przywoływane nie tylko słownie, lecz także wizualnie. Zjawisko takie jest powszechnie znane jako pamięć fotograficzna, w której *mogą być przechowywane rzeczywiste obrazy*³ z całą ich wyrazistością. Pamięć taka w psychologii jest inaczej zwana wyobraźnią ejdetyczną, a polega na tym, że osoby badane (...) utrzymują, iż przy zamkniętych oczach widzą cały obraz bodźcowy; jak gdyby doświadczały go bezpośrednio, a nie szukały jego śladów w pamięci⁴.

Obraz bodźcowy to doznane zdarzenia, które najczęściej za sprawą swojej głęboko emocjonalnej podbudowy nie zotają prędko zapomniane, lecz wprost przeciwnie, długo albo wręcz na stałe zajmują pamięć. Filozofia natomiast zalicza pamięć tego rodzaju do fenomenologii obrazów ejdetycznych.

Na taką pamięć bardziej podatne są dzieci młodsze, które w odróżnieniu od dzieci starszych lepiej pamiętają konkretne naoczne szczegóły, podczas gdy te drugie zapamiętują zasadniczą, logiczną konstrukcję.

Główny bohater filmu *Moje życie psa* nie potrzebuje zamykać oczu, aby przypomnieć sobie wyraźnie, że wszystkimi szczegółami te zdarzenia, które najbardziej wryły mu się w pamięć.

Jednym z takich zdarzeń jest obraz Ingmara i jego matki bawiących się nad wodą. Obraz ten w trakcie filmu powraca pięciokrotnie. Pojawia się jeszcze przed napisami wstępnymi filmu, co już od początku sugeruje jego zasadnicze znaczenie. Ten ożywiony slajd, będący wspomnieniem radosnych chwil syna z matką, ukazany jest w formie prześwieczonej, jasnej od promieni słonecznych odbijających refleksy świetlne na wodzie. Wspólnym chwilom szczęścia towa-



Moje życie psa, reż. L. Halstrom (1986)

rzyszy radosny śmiech obojga. Ingmar popisuje się, jak to często robią dzieci, udawaniem wykorzystując podręczne rekwizyty kogoś, kim nie jest.

Ten obraz-wspomnienie pojawia się w momentach istotnych, a więc nacechowanych dużym ładunkiem emocjonalnym. Emocje te w zasadniczej części są negatywne, gdyż biorą się z niekorzystnych dla dziecka wydarzeń. Właśnie dlatego, na zasadzie kontrastu, wspomnienie „momentu szczęścia” przywoływane przez dziecko w chwilach utrapień jest tak radosne.

Sytuacja idylli psychicznej trwa do pewnego momentu – do piątego pojawienia się w wyobraźni ejdetycznej wspomnianego obrazu chwili szczęścia Ingmara z matką. Tym razem dźwięk komunikujący radość znika. Po tym kojącym wspomnieniu chłopiec przypomina sobie inne, tym razem bolesne zdarzenia, które miały miejsce już wtedy, gdy matka popadła w chorobę – np. kłótnie z powodu hałasu spowodowanego przez zabawy z ukochanym psem. Wtedy też Ingmar chowa się razem z psem pod łóżko, zatyka dłońmi uszy i zaczyna głośno mówić – na tyle głośno, aby nie słyszeć krzyków matki. Jest to typowa reakcja obronna przed tym, co w psychice dziecka wywołuje autentyczny lęk.

Owa niema prezentacja obrazów umysłowych jest następstwem uświadomienia sobie przez chłopca przykrych faktów, na przykład przyjęcia do wiadomości faktu śmierci ukochanego psa Sikkera. Ingmar wybierając smutne obrazy dokonuje swoistego samooczyszczenia.

Inne wspomnienia przywoływane przez bohatera pozwalają pełniej zrozumieć jego zachowania wobec świata dorosłych. Widz zyskuje wiedzę o rzeczach minionych w formie migawek z przeszłości. Wizualnej prezentacji czasu przeszłego towarzyszy opowieść Ingmara, będąca zarazem komentarzem do obrazów.

W filmie *Moje życie psa* pojawia się postać mocno oddziałująca na pamięć i wyobraźnię Ingmara. Jest to cyrkwowiec, który umie odpowiedzieć na każde pytanie publiczności. Człowiek ów tak dalece pozostaje w pamięci chłopca, że nawet po pewnym czasie zasada, którą głosi (a która stanowi podstawę jego działalności), wyrażająca się w twierdzeniu, że *niezależnie od tego, co się robi, zawsze trzeba trzymać publiczność w napięciu*, jest pamiętana i skrupulatnie wykorzystywana przez Ingmara.



Moje życie psa, reż. L. Halstrom (1986)

Pojawienie się cyrkowca to jeden z kilku wątków, jakie porusza Ingmar w snutych matce opowieściach. Jego stosunek do omawianych wydarzeń, jak słyhać z treści przekazu, jest zdystansowany, może nawet nieco ironiczny. Po powrocie do domu bohater kontynuuje swoją opowieść o wydarzeniach w Smolandii. Odbiorcą opowieści wciąż jest matka, przy czym *ważne jest to, czy dorosły słuchacz mowy narracyjnej dziecka ma także dostęp do źródła tematu rozmowy, czy nie*⁵. Matka nie ma bezpośredniego dostępu do tego, o czym opowiada syn i w związku z tym opowieść prędko ją nuży, co dodatkowo jest powodowane faktem, iż choroba uniemożliwia jej długotrwałe skupienie i wywołuje szybkie zmęczenie. Syn nie narzuca się więc z dalszym opowiadaniem, lecz dyskretnie odchodzi. Ingmar stale powtarza sobie: *Trzeba mieć zawsze jakąś historię do opowiedzenia*⁶ i realizuje tę zasadę w praktyce. Wydaje się wręcz, że bez konstruowania i opowiadania historii Ingmar nie poradziłby sobie sam ze sobą. Ale stale powtarza sobie, że *jak się zastanowić, to nie jest tak źle* i następnie przytacza jakąś opowieść w celu porównania, co jest zgodne z jego kolejną zasadą, że zawsze warto mieć *coś do porównania*. Przytaczane historie istnieją jakby właśnie po to, by służyć Ingmarowi do porównań z jego sytuacją życiową, a tym samym dodawać mu otuchy.

Dokonując precyzyjnych zestawień między sytuacją realną a sytuacją pozostającą jedynie w pamięci, Ingmar uruchamia własną wyobraźnię i atakuje ją niejako słowami. Atakowanie wyobraźni może się odbywać także za pomocą innych czynników, takich jak chociażby film.

Zdarza się, że dziecko przetwarza niekiedy fikcję filmową w rzeczywistość – to, co widzi na ekranie, utożsamia niejednokrotnie z realnym światem.

Tomas, bohater *Filmowych czasów*, jest zafascynowany tym, co widzi na ekranie kinowym i telewizyjnym, czerpie stamtąd wiedzę o świecie. Oczywiście nie wszystkie zawarte tam informacje muszą być zgodne z prawdą, choć to akurat nie zajmuje młodego odbiorcy. Ważna jest natomiast ich widowiskowość.

Akcja filmu rozgrywa się na początku lat 60. Telewizja jest medium pozostającym w sferze zainteresowań małoletnich odbiorców. Dorośli (co skrupulatnie ukazuje reżyser) wybierają bardziej tradycyjne środki przekazu. Radia w rodzinie Tomasa słucha się regularnie. Słuchający są ukazani skupieni, nie

rozmawiają, aby nie zagłuszyć odbioru audycji, wygodnie rozłożeni w fotelach wsłuchują się w spokojne dźwięki.

Ci, którzy wybrali telewizję, często zachowują się hałaśliwie, głośno dopinając postaci na ekranie. Ich odbiór jest często bardzo emocjonalny. Taka reakcja wynika z dużego udziału wyobraźni w oglądaniu telewizji. Dotyczy to również Tomasa opowiadającego z przejęciem o wszystkim, co zobaczył. Posiłkuje wyobraźnię nie tylko tym, co faktycznie widział, lecz również wzbogaca swą opowieść o treści pochodzące z jego fantazji.

Dorośli z filmu Fridrikssena, przywiązani do sag islandzkich, twierdzą, że *telewizja nie służy rozwojowi intelektualnemu młodego człowieka*⁷. Starszy brat Tomasa, Nikolas, podobnie jak rodzice czy dziadkowie, jest wychowany na *Eddach* – to one ukształtowały ich wyobraźnię. Opowiadanie sag w *Filmowych czasach* zostało przeciwstawione opowieściom telewizyjnym. Mały słuchacz sag – Tomas tworzy w swoim umyśle miejsca i postaci, o których słyszy od opowiadającego o nich Toniego.

Ingmar – bohater *Mojego życia psa* – bierze udział w eksperymencie będącym próbą spełnienia marzenia o lataniu. Pomysłodawcą owego eksperymentu jest jeden z jego kolegów, a polega on na wybudowaniu maszyny latającej. W filmie są ukazane dwie próby testowania „latacza”. Obie kończą się niepowodzeniem, co nie peszy ani uczestników eksperymentu, ani obserwatorów. Ważny jest fakt podjęcia próby i tym samym zaistnienia możliwości praktycznego wykorzystania kreatywnej wyobraźni. Biorący udział w eksperymencie zdają sobie oczywiście sprawę z zabawowego charakteru próby i niemożliwości powodzenia.

Ingmar jednak wyobraża sobie rozwiązanie, mające na celu zaspokojenie jego ciekawości. Popelnia jednak błąd – jego umiejętności są niewystarczające do tego, aby podolać owemu projektowi biorącemu się z voyerystycznej chęci podglądnięcia nagiej modelki pozującej do rzeźby. Chłopcu nie pozwolono obejrzeć samego aktu pozowania, więc by dopiąć swego, wspina się na oszklony dach. Ciężar bohatera jest jednak zbyt duży, aby utrzymało go szklane poszycie, więc Ingmar spada wraz z potłuczonym dachem w dół. Na szczęście to zdarzenie kończy się niewielkimi uszkodzeniami zarówno dla Ingmara jak i dla innych osób. Korzyścią płynącą z odrobinę szalonego pomysłu jest zaspokojenie ciekawości i pewnego rodzaju nobilitacja chłopca w oczach modelki.

Pomysł podglądania wynikał z ciekawości. W wyobraźni dziecka rodzą się jednak pomysły, które pojawiają się jako odpowiedź na problemy. Kiedy dziecko nie radzi sobie z określonym problemem, szuka rozwiązania właśnie w nowej, często nieoczekiwanej idei. Ingmar wpada na taką dość niekonwencjonalną ideę w wyniku problemu rodzinnego. Otóż wyobraża sobie, że zamieszkując wraz z psem na wysypisku śmieci, pomoże matce, która potrzebuje spokoju. Ucieczka jednak trwa bardzo krótko. W pewnym momencie wybucha pożar, nad którym chłopiec nie potrafi zapanować i wtedy jest zmuszony wracać do domu. Zdarzenie to mogłoby być odebrane jako negatywne, lecz tak nie jest. Pozytywnym aspektem „tragedii” jest fakt nauki na przyszłość, mówiący o niestosowności podobnych pomysłów.

Podobne zjawisko zachodzi przy współudziale hipotez tworzonych przez dziecko. Najczęściej hipotezy takie dotyczą nieuzasadnionych przypuszczeń. Źródłem hipotez w przypadku dzieci należy doszukiwać się w informacjach podawanych przez inne dzieci lub przez dorosłych; często niepełnych, niesprawdzonych i nie mających pokrycia w rzeczywistych faktach. Dziecko, nie

posiadając wiedzy na dany temat, zawiera swojej wyimaginowanej hipotezie tworzonej przy współudziale wyobraźni.

Ingmar tworzy także hipotezę dotyczącą stanu zdrowia matki. Chłopiec nie wie, że matka niedługo umrze. Brak informacji na ten temat powoduje, że w jego umyśle rodzi się myśl, iż matka będzie z nim do późnej starości. Pociąga to za sobą następstwo sytuacji wyobrażonej o *działaniu pomysłanym i zwerbalizowanym, określaną mianem sytuacji probabilistycznej*⁸. W takim przypadku dziecko najpierw rozważa jakąś sytuację, rozwiązuje problem, by następnie słownie przedstawić wypracowane przez siebie rozwiązanie. Ingmar, zakładając hipotetyczną sytuację o wyzdrowieniu mamy, wymyśla sobie, że na urodziny kupi jej prezent. Najpierw zastanawia się, co by to mogło być, następnie informuje o tym innych, w końcu zaś dokonuje zakupu.

Wyobraźnię doskonale uruchamiają również bajki, ponieważ *łatwiej dziecku zrozumieć rzeczywistość, gdy ma ona charakter bajkowy*⁹. Tomas, bohater *Filmowych czasów*, odwiedzając rodzinę trafia do bajkowego miejsca znajdującego się na wyspie. O bajkowości wyspy zaświadcza nie tylko jej piękne położenie, ale też postaci ją zamieszkujące. Dotyczy to zwłaszcza Toniego, stryja Tomasa. Jest on niczym postać mędrca z bajki, bazarza opowiadającego swoje sagi. Jego sny mają znaczenie prorocze. On też wprowadza chłopca w baśniowy świat sag, a czyni to w miejscu, gdzie czas płynie wolniej, czego dowodem są jakby wolniej sunące, majestatyczne samochody.

O niezwykłości miejsca świadczą dodatkowo trzy wydarzenia, których w bezpośredni sposób doświadcza Tomas. Następują po sobie w kolejności chronologicznej. Pierwsze dotyczy pojawienia się *obcego, z którym spotkanie zapowiada ważne zmiany*¹⁰. Tak też się dzieje. Obcy najpierw śni się Toniemu, a następnego dnia pojawia się naprawdę. Jest to wielce osobliwa, błada postać spowita w czerń na czarnym koniu. Już przed pojawieniem się obcego, zwanego przez Toniego kanalią, zwierzęta przejawiają niepokój, jakby się czegoś bały. Obcy zdaje się synonimem złych mocy, mogących dokonywać ponadnaturalnych czynności. Tak też dzieje się w momencie, gdy chłopiec widzi nieznajomego, który po chwili znika mu z oczu. Aby się go pozbyć, potrzebne jest zakłucie odstraszające. Zakłucie okazuje się skuteczne. W ten sposób chłopiec dowiadyuje, się jak radzić sobie z czymś, co wymyka się zdroworozsądkowym kryteriom.

Dziwaczna figura kanalii pobudza wyobraźnię chłopca i faktycznie przynosi zmianę, jaką jest wiadomość o śmierci ojca Tomasa.

Dziwaczna jest też kolejna historia z mężczyzną w samochodzie, którego Tomas napotyka w drodze do domu i który składa chłopcu niedwuznaczną propozycję połączoną z przemocą, na co chłopiec reaguje ucieczką. Gdy dochodzi do kolejnej bezpośredniej konfrontacji z owym mężczyzną, wydaje się, że to nie ta sama osoba (człowiek ten nie jedzie już sam, jak wcześniej, lecz z gromadką dzieci wyglądających na jego własne). Widok ten zdumiewa Tomasa. Nikt z dorosłych natomiast nie wierzy, że ów mężczyzna mógłby być, jak powiedział Tomas, „zboczeńcem”. Ta historia uczy Tomasa, że nie wszystko jest do wyjaśnienia.

Podobnie ma się sprawa z kolejnym zdarzeniem. Jest nim wizyta u pustelnika Einara mieszkającego samotnie w tajemniczej pustelni. Tomas odwiedza tego dziwnego człowieka żyjącego w beczasie, na granicy życia i śmierci,

który sam mówi o sobie: *Żyję, nie żyję*¹¹. O odwiedzinach informuje dorosłych, lecz oni chyba nie dowierzają chłopcu.

Trzy te zdarzenia, choć tak dalece osobliwe, na swój dziwny sposób pomagają w przybliżeniu Tomasowi niewytłumaczalnej strony rzeczywistości, strony z „punktu widzenia wyspy”, choć jej w racjonalny sposób nie wyjaśniają, a tylko pokazują, jakby zachęcając do samodzielnej interpretacji.

Poznanie następuje wskutek zaangażowania wyobraźni, „dostarczycielki opowieści”, a jest to poznanie tego, co rzeczywiste i od rzeczywistości stroniące. Tym samym, poznając „jawne i ukryte”, rozwija się osobowość i „jest się bliżej innych”. Potrzebna jest tylko odrobina wyobraźni, a tej nie brakuje ani Ingmarowi, ani Tomasowi.

Wydaje się, że tak precyzyjne ukazanie procesów mentalnych zachodzących w osobowości chłopców – bohaterów filmów Halströma i Fridrikssona – można odnieść – przez analogię – do procesów rządzących kreacją świata przedstawionego przez reżysera tworzącego wizję filmowe. Podobnie jak uczące się świata dziecko, które oswaja lęk przed rzeczywistością za pomocą wyobraźni, tak i reżyser – kreujący na ekranie własną wizję świata – dokonuje za sprawą ruchomych obrazów wyobrażenia, a więc i ujarzmięcia, oswojenia problemów, z którymi on i widzowie spektaklu filmowego mają do czynienia na co dzień. Wydaje się, że zarówno w postaci Ingmara, jak i Tomasza Halström i Fridriksson zawarli własną strategię postrzegania rzeczywistości, niekiedy wyolbrzymionej i fantastycznej, zawsze jednak dotykającej w jakieś mierze gorzkiej prawdy o przemijaniu i utracie wewnętrznej niewinności.

JADWIGA ROSKOWSKA



Filmowe czasy, reż. F. T. Fridriksson (1994)

¹ T. Nowogrodzki, *Psychologia rozwoju*, Warszawa 1959, s. 166.

² Ten i następne cytaty pochodzą ze ścieżki dźwiękowej.

³ P. G. Zimbardo, *Psychologia i życie*, PWN, Warszawa 1999, s. 374.

⁴ Tamże.

⁵ B. Bokus *Tworzenie opowiadań przez dzieci*, Wydawnictwo Energia, Kielce 1991, s. 41.

⁶ Cytat filmowy.

⁷ Cytat filmowy

⁸ S. Szuman, O czynnikach kształtujących psychikę dziecka, w: *Materiały do nauczania psychologii*, pod red. Z. Wołoszynowej, PWN, Warszawa 1948.

⁹ J. Zdębski, *Fikcja a rzeczywistość w opowiadaniach dziecięcych*, w: *Studia z psychologii rozwojowej i psycholingwistyki*, pod red. M. Smoczyńskiej, Universitas 1988, s. 220.

¹⁰ Por. R. Grant, *Słownik snów*, Phantom Press International, Gdańsk 1993, s. 149.

¹¹ Cytat filmowy.