

„Kwartalnik Filmowy” nr 119 (2022)  
ISSN: 0452-9502 (Print) ISSN: 2719-2725 (Online)  
<https://doi.org/10.36744/kf.1258>  
© Creative Commons BY-NC-ND 4.0

**Jacek Ostaszewski**  
Uniwersytet Jagielloński  
<https://orcid.org/0000-0003-1160-4021>

# Koncepcja ucieleśnionego poznania w kognitywnej teorii filmu

## Słowa kluczowe:

kognitywna  
teoria filmu;  
przetwarzanie  
informacji;  
ucieleśnione poznanie;  
neurony lustrzane;  
reakcje autonomiczne;  
empatia

## Abstrakt

Autor artykułu wyjaśnia źródła rozwoju kognitywnej teorii filmu. Przedstawia także dwie podstawowe orientacje w ramach nauki o procesach poznawczych – model poznania obliczeniowego i model poznania ucieleśnionego – które w teorii filmu funkcjonują jako dwie kolejne fazy. Model poznania ucieleśnionego jest wyjaśniany w kontekście zarówno tradycji myśli fenomenologicznej, jak i dokonań neuronauki, w tym odkrycia neuronów lustrzanych, które mimo kontrowersji stało się podstawą dla wielokierunkowej refleksji nad odbiorem filmów. Artykuł zawiera omówienie implementacji hipotezy o systemie lustrzanym do wyjaśniania przedpojęciowego odbioru filmu, z uwzględnieniem roli symulacji ucieleśnionej i empatii jako mechanizmów uczestnictwa w poznawczym i estetycznym doświadczaniu filmu. Przedstawione zostało także zagadnienie metodologiczne projektu estetyki naturalistycznej oraz możliwości syntezy podejścia kognitywnego i fenomenologicznego do wyjaśniania estetycznego doświadczania filmu.

Kognitywna teoria filmu najczęściej jest kojarzona z pracami Dawida Bordwella z lat 80. i 90. XX w.<sup>1</sup> Tymczasem już wówczas spektrum kognitywnie zorientowanych projektów badawczych wykraczało daleko poza narratologiczną koncepcję autora *Narration in the Fiction Film*<sup>2</sup> i wykazywało duże zróżnicowanie metodologiczne. Z dzisiejszej, właściwie już historycznej perspektywy można z większą precyzją wskazać na okoliczności rozwoju teorii kognitywnej, jak i jej ewolucję. W niniejszym opracowaniu zamierzam wyjść od tej kwestii, by następnie przedstawić dwie diametralnie odmienne orientacje badawcze, które w przypadku interesującej nas tutaj kognitywnej teorii filmu stanowią dwie kolejne fazy jej rozwoju. Będzie zatem mowa o obliczeniowym modelu poznania, a następnie o ucieleśnionym, który w światowej, a szczególnie amerykańskiej myśli filmowej jest obecnie paradygmatem dominującym, co jak na razie pozostaje dość słabo rozpoznane w polskim filmoznawstwie. By nieco przybliżyć charakter i specyfikę nurtu prac teoretycznych zorientowanych na ucieleśnienie, zajmę się pokrótce kwestią odkrycia neuronów lustrzanych i związanym z nią zagadnieniem empatii w filmie. Problematyka ta, rzecz jasna, nie stanowi pełnej charakterystyki współczesnej kognitywnej teorii filmu, ale sygnalizuje zmianę, jaka zaszła w sposobie teoretyzowania relacji widza z filmem.

\*\*\*

Przechodząc do meritum, można z dużą pewnością przyjąć, że od początku podstawowym zagadnieniem teorii filmu były sposoby poznawczego i emocjonalnego odbioru dzieła filmowego. Wprawdzie w klasycznej teorii były obecne nurty skoncentrowane na podejściu warsztatowym (np. rosyjska szkoła montażu) czy na komparatystyce estetycznej, ale nawet w nich stałym punktem odniesienia były możliwości wywoływania reakcji publiczności. Im bliżej współczesności, tym bardziej widoczne stają się, że teoria filmu jest *de facto* teorią odbioru filmu, a jej podstawą są koncepcje filozoficzne i psychologiczne dotyczące mechanizmów percepcji oraz teorii osobowości<sup>3</sup>.

Pod koniec lat 60. XX w. największe nadzieje budziły próby systemowego wykorzystania psychoanalizy i jej aparatury pojęciowej do wyjaśniania mechanizmów odbioru i zachowań widzów wobec filmów. Z jednej strony teoria psychoanalityczna miała niewątpliwie istotny wkład w myśl filmową dzięki wykorzystaniu koncepcji Zygmunta Freuda i Jacques'a Lacana, odnoszących się do marzenia sennego, nieświadomości, podmiotowości czy identyfikacji. Z drugiej strony okazała się redukcjonistyczna, powielając w kolejnych pracach analitycznych diagnozę lęku kastracyjnego, zazdrości o penisa czy sprowadzając problem identyfikacji do ustalenia, do kogo w danej scenie należy spojrzenie. Zdaniem krytycznie nastawionych do niej filmoznawców psychoanaliza pozbawiona empirycznego zaplecza praktyki psychoterapeutycznej skłaniała się ku niczym nieskrępowanej, dogmatycznej i generalizującej interpretacji zróżnicowanych i złożonych zachowań<sup>4</sup>. Reakcją na europejską teorię filmu – zdominowaną przez psychoanalizę, krytykę ideologiczną i feminizm radykalny – było w latach 80. XX w. podejście kognitywne. Nęciło ono racjonalizmem i dowodami, które miały podstawy w psychologii eksperymentalnej, obiecywało także uwolnienie teorii od

subiektywizmu. David Bordwell, orędownik teorii kognitywnej, tak formułował podstawowy zarzut wobec zastanego stanu badań: (...) *dla teorii psychoanalitycznej przypadkami paradygmatycznymi są symptomy neurotyczne (istota sprawy), dziwne sny, chaotyczne działania, przeżyczenia. Są one głównymi zjawiskami, które próbował wytłumaczyć Freud. Na podstawie tych wyjaśnień budował on koncepcję ludzkiej aktywności umysłowej, która szła znacznie dalej, by uwzględnić wszystkie normalne zachowania nie mające charakteru wyjątkowego oraz działalność artystyczną*<sup>5</sup>.

Zaproponowane przez Bordwella podejście kognitywne oferowało odmienną konceptualizację relacji widza z filmem. O ile teoria psychoanalityczna postrzegała oglądającego podmiot jako zdeterminowany przez czynniki nieświadome i popędowe oraz zadawała pytanie: co film robi z widzem?, o tyle teoria kognitywna wychodzi od świadomych operacji myślącego ja i pyta: co widz robi z filmem, aby go zrozumieć?<sup>6</sup> Jak jednak zauważa Ira Konigsberg, kognitywizm nie może w prosty sposób zastąpić w filmoznawstwie psychoanalizy, ponieważ oba podejścia mają inny przedmiot zainteresowania. *O ile teoria psychoanalityczna zajmuje się tym, „co”, o tyle psychologia poznawcza zajmuje się tym, „jak”, czyli procesami, a nie treścią*<sup>7</sup>.

## Obliczeniowy model umysłu i konstrukcjonizm

W *Narration in the Fiction Film* i w *Making Meaning*<sup>8</sup> David Bordwell pytał właśnie o to, w jaki sposób widzowie rozumieją filmy. Przyjmując założenie, że film jest z jednej strony unikatową, z drugiej zaś w dużej mierze zestandaryzowaną konfiguracją elementów formalnych (narracyjnych i stylistycznych), na podstawie której widzowie wnioskują o znaczeniu, uznał, że odbiór filmu fabularnego to rozwiązywanie zadania poznawczego, którego rezultatem jest rozumienie i interpretacja przedstawionej w filmie historii, co sprowadza się do umiejętności udzielenia odpowiedzi na pytania: co, gdzie, kiedy i dlaczego się zdarzyło? Wykorzystanie teorii schematowej, rozwijanej w psychologii kognitywnej w latach 70. XX w., prowadziło do konstrukcjonizmu, w myśl którego procesy poznawcze przebiegają na zasadzie dwukierunkowego przetwarzania informacji, polegającego na interakcji między informacjami przychodzącymi z otoczenia (przetwarzanie sterowane danymi) a informacjami przywoływanymi z zasobów pamięciowych (przetwarzanie sterowane pojęciowo)<sup>9</sup>.

Odwołując się do *The Logic of Perception* Irwina Rocka<sup>10</sup>, Bordwell wyjaśniał to w następujący sposób: *Wnioskowanie przebiega zasadniczo „z dołu do góry”, gdzie wnioski wyciągane są na podstawie danych percepcyjnych. Dobrym przykładem jest postrzeganie kolorów. Inne procesy, takie jak rozpoznawanie znajomej twarzy, działają „z góry w dół”. W tym przypadku organizacja danych sensorycznych zależy przede wszystkim od oczekiwań, wiedzy ogólnej, procesów rozwiązywania problemów i innych operacji poznawczych. Zarówno przetwarzanie oddolne, jak i odgórne ma charakter inferencyjny, ponieważ percepcyjne „wnioski” dotyczące bodźca są wyciągane, często indukcyjnie, na podstawie „przesłanek” dostarczonych przez dane, zinternalizowanych reguł lub wcześniejszej wiedzy*<sup>11</sup>.

W tym podejściu szczególne tryby procesów – heurystyki poznawcze – przesądzały nie tylko o aktywności, ale wręcz o kreatywności poznawczej, któ-

rych istotą była umiejętność wychodzenia „poza dostarczone dane”, jak to ujął w tytule książki Jerome S. Bruner<sup>12</sup>.

Koncepcja konstrukcjonistyczna Davida Bordwella była przez lata najbardziej wpływową koncepcją kognitywną w filmoznawstwie. Świadczą o tym zarówno prace psychologów zajmujących się percepcją i wyższymi procesami poznawczymi w odniesieniu do filmu (Juliana Hochberga i Petera Ohlera<sup>13</sup>), jak i *stricte* filmoznawcze prace Noëla Carrolla czy Edwarda Branigana<sup>14</sup>. Podobnie jednak jak sama nauka o procesach poznawczych, tak i kognitywna teoria filmu była daleka przez lata od jednorodności, ponieważ – jak zauważył Gregory Currie – *Nauka o procesach poznawczych nie jest doktryną. Chociaż jej praktycy podziela ją ogólne założenia, nie ma jednej teorii umysłu, którą akceptują wszyscy lub większość kognitywistów*<sup>15</sup>. Inspirował się on, w odróżnieniu od Davida Bordwella, modułarną teorią umysłu Jerry’ego A. Fodora<sup>16</sup>, zgodnie z którą systemy percepcji są względnie autonomiczne i „zamknięte” wobec „przetwarzania na wyższym poziomie”, związanego z myśleniem pojęciowym i prowadzącego do nabywania przekonań na podstawie systemu wnioskowania. Co więcej, Currie twierdził, że nie wszystkie procesy poznawcze wyższego poziomu mogą być rozpatrywane w kategoriach wnioskowania w oparciu o zasób zinternalizowanej wiedzy, ponieważ ludzkie umiejętności i zdolności charakteryzują się nieświadomą łatwością, z jaką są wykonywane. Z przyjętego przez Currie punktu widzenia holistyczna koncepcja umysłu Bordwella jest bałaganiarska, ponieważ zaciera granicę między tymi procesami poznawczymi, które wymagają zastosowania systemu przekonań do percepcyjnych danych wejściowych, a tymi, które tego nie wymagają. W jego ocenie Bordwell nie tylko błędnie pojmuje percepcję jako proces wnioskowania, ale również błędnie interpretuje zakres, w jakim wnioskowanie na podstawie zinternalizowanych schematów poznawczych ma wpływ na rozumienie narracji. Poza zdolnościami percepcyjno-poznawczymi istnieją inne zdolności określające działanie ludzkiej inteligencji, w szczególności zdolność do symulacji umysłowej, która odgrywa centralną rolę w rozumieniu narracji<sup>17</sup>.

W zbliżonym, jednak nieco innym kierunku idzie propozycja Murraya Smitha przedstawiona w *Engaging Characters*<sup>18</sup>. O ile bowiem Bordwell w wyjaśnianiu odbioru narracji filmowej stawiał na aspekty racjonalne i przyczynowe, o tyle Smith stara się uzupełnić ten obraz o wymiar emocjonalny. Uznaje on, że czynnikiem przesądzającym o „wchodzeniu” w fikcję i o emocjonalnym zaangażowaniu w przedstawianą w filmie historię są postaci filmowe. Przedstawiony przez niego model uczestnictwa obejmuje strukturę sympatii, która ma charakter wyobrażeń acentralnych, oraz mechanizmów empatycznych, w tym mimikry afektywnej, działających na zasadzie wyobrażeń centralnych, czyli doświadczanych bezpośrednio przez widza w ramach przetwarzania poznawczego. Rama dla całej argumentacji pozostaje jednak konstrukcjonistyczne rozumienie odbioru filmu, z podkreśleniem aktywnego wykorzystywania schematów poznawczych<sup>19</sup>.

Wszystkie te przedsięwzięcia należą do nurtu kognitywizmu (czyli nauk o procesach poznawczych), który bywa określany jako obliczeniowy model umysłu/poznania. Jego punktem wyjścia była rewolucja kognitywna w latach 50. XX w., a znakiem rozpoznawczym metafora komputerowa, w myśl której umysł ma się do mózgu tak jak *software* do hardware’u w komputerze. Co do poznającego

podmiotu obowiązywały – często niedeklarowane wprost – kartezjańskie założenia: dualizm ciała i umysłu, racjonalność, samoświadomość i nastawienie na osiąganie celów poprzez rozwiązywanie zadań i problemów. To zaś, w ramach podejścia kognitywnego, rozpatrywano w kategoriach nakładów i rezultatów. Przetwarzanie informacji opiera się na regułach, których użycie prowadzi do jej kodowania w reprezentacje poznawcze, one zaś z kolei umożliwiają systemowi poznawczemu (umysłowi) opracowywanie rozwiązań za pomocą „obliczeń” dokonywanych na tych symbolicznych, zakodowanych reprezentacjach. Uznawano zatem, że procesy poznawcze można wyjaśnić, koncentrując się przede wszystkim na wewnętrznych procesach poznawczych organizmu, to znaczy na tych, które obejmują przetwarzanie obliczeniowe i reprezentacje. Z czasem zaczęto dostrzegać problem w rozumieniu reprezentacji umysłowych, które będąc stanem wewnętrznym systemu, mają odzwierciedlać stany świata zewnętrznego. Ponadto kwestia świadomości i samoświadomości poznającego podmiotu pozostała nierozwiązana, a właściwie została pominięta.

To skupienie na wewnętrznych procesach poznawczych organizmu bagatelizowało czynniki środowiskowe i interakcje z nimi, stanowiąc swoisty wariant solipsyzmu metodologicznego, polegającego na tym, że w skrajnych przypadkach w badaniach interesowano się jedynie poziomem reprezentacji umysłowych, w oderwaniu od uwarunkowania biologicznego organizmu, środowiska społecznego i kontekstu materialnego.

## Poznanie ucieleśnione

Kognitywizm, będąc w dużej mierze obszarem badań interdyscyplinarnych, obejmujących filozofię, psychologię, antropologię, językoznawstwo, neurologię i badania nad sztuczną inteligencją, korzystał z różnych założeń i metod. Można wręcz powiedzieć, że w jego obrębie istnieją radykalne sprzeczności i nieprzezwyciężalne różnice. Z czasem doszło do polaryzacji, wskutek której obok kognitywizmu „twardego”, związanego z modelem obliczeniowym, wyróżniano kognitywizm „miękki”, zorientowany na ciało i określane jako ucieleśniony model umysłu<sup>20</sup>. Istotę tego alternatywnego podejścia zwięźle wyjaśniają Esther Thelen i jej współpracownicy: *Stwierdzenie, że poznanie jest ucieleśnione, oznacza, że powstaje w wyniku cielesnych interakcji ze światem. Z tego punktu widzenia poznanie zależy od rodzajów doświadczeń wynikających z posiadania ciała o określonych zdolnościach percepcyjnych i motorycznych, które są nierozdzielnie powiązane i które razem tworzą matrycę składającą się z pamięci, emocji, języka i wszystkich innych aspektów życia umysłowego*<sup>21</sup>.

Istotne jest tu odejście od – typowego dla podejścia obliczeniowego – zajmowania się reprezentacjami umysłowymi, oddzielonymi z jednej strony od poziomu biologicznego czy neurologicznego, z drugiej zaś od poziomu społeczno-kulturowego oraz przejście do analizy relacyjnej, skupiającej uwagę na organizmie i jego działaniach, które poddawane są analizie w odniesieniu do środowiska aktywności.

Różnice między oboma podejściami można by wyjaśnić np. poprzez porównanie koncepcji przedstawionych praktycznie w tym samym czasie – ob-

liczeniowej teorii widzenia Davida Marra i ekologicznej teorii percepcji Jamesa J. Gibsona, reprezentatywnej dla nurtu ucieleśnionego<sup>22</sup>. Kilka słów wyjaśnienia poświęcę jednak rozwojowi alternatywnych kierunków badawczych w amerykańskim językoznawstwie, a to ze względu na fakt, że teoretycy filmu chętnie korzystali właśnie z tych propozycji. W ramach pierwszej rewolucji kognitywnej z lat 50. Noam Chomsky rozwinął koncepcję gramatyki transformacyjno-generatywnej, za pomocą której próbował wyjaśnić zdolność do rozumienia i wytwarzania wypowiedzi językowych. W duchu metafory komputerowej zaproponował on eksplicytną definicję języka, w myśl której jest nim nieskończony zbiór zdań, wytwarzany za pomocą skończonego zasobu leksykalnego i skończonego zestawu reguł. Konstruowana przez Chomsky'ego gramatyka reguł frazowych i transformacyjnych stanowiła model zinternalizowanej kompetencji językowej, dzięki której rodzimy użytkownik rozumie wypowiedzi w danym języku. Kolejne modyfikowane przez niego modele gramatyk zachowywały charakterystyczną dla kognitywizmu obliczeniowego dyscyplinę, stawiając na bogactwo i kreatywność zachowań językowych człowieka. Rządziła nimi stała logika reguł, które można sformalizować w algorytmach, w sposób podobny do programu komputerowego<sup>23</sup>.

Związana z podejściem ucieleśnionym kontrpropozycja wyszła z samej szkoły Chomsky'ego. Jego uczeń George Lakoff zwrócił uwagę, że modele te określają kompetencję i performancję w zakresie zdań oznajmujących, traktując zagadnienie metafory jako całkowicie marginalne i na swój sposób dewiacyjne. Tymczasem w wypowiedziach językowych bardzo często mamy do czynienia właśnie z konstrukcjami metaforycznymi. Lakoff wraz z Markiem Johnsonem uznali, że metafory stanowią podstawę procesów poznawczych, ponieważ same procesy myślowe mają charakter metaforyczny, czego prostym przykładem jest opisywanie miłości w kategoriach sił fizycznych: „czuć było między nimi elektryczność”, „iskrzy między nimi” czy „jest między nimi siła przyciągania”. Ich zdaniem wszelkie ludzkie poznanie jest oparte na przedpojęciowych schematach wyobrazeniowych, które wynikają z doświadczeń cielesnych i w drodze projekcji metaforycznych stają się podstawą bardziej abstrakcyjnych domen poznawczych. Zasada projekcji metaforycznej umożliwia ujmowanie złożonych i abstrakcyjnych rzeczy w kategoriach bardziej konkretnych wyobrażeń, wywiedzionych z doświadczeń cielesnych, dzięki czemu możliwe staje się ich zrozumienie. Prostim przykładem jest metafora potoczna „czas to pieniądz”, w której abstrakcyjne pojęcie czasu uzyskuje konkretyzację dzięki naszym codziennym doświadczeniom z policzalną gotówką. Pojęcia abstrakcyjne nie mają bezpośredniego znaczenia, uzyskują je dopiero na podstawie systemowego związku z przedpojęciowymi strukturami doświadczeń cielesnych. Myślenie pojęciowe wyłania się bezpośrednio z doświadczenia bądź też wywodzi z niego poprzez proces projekcji metaforycznej i odwzorowań metonimicznych. Ostatecznie można przyjąć, że skoro semantyka wywodzi się z natury naszej cielesności, to podobnie organizacja rozumienia wywodzi się z naszych doświadczeń cielesnych<sup>24</sup>. Stąd też nowe podejście zaczęto określać mianem semantyki kognitywnej.

Ideę ucieleśnienia, w myśl której fundamentem procesów poznawczych jest doświadczenie cielesne, można znaleźć już w pismach Williama Jamesa,

Edmunda Husserla, a zwłaszcza Maurice'a Merleau-Ponty'ego<sup>25</sup>. Autorzy *The Embodied Mind* uznali poglądy tego ostatniego za punkt wyjścia dla kognitywnej proklamacji ucieleśnienia: *Podobnie jak Merleau-Ponty uznajemy, że zachodnia kultura naukowa wymaga, byśmy postrzegali nasze ciała zarówno jako struktury fizyczne, jak i jako struktury przeżywane, doświadczane – krótko mówiąc, jako struktury zarówno „zewnątrzne”, jak i „wewnętrzne”, biologiczne i fenomenologiczne. (...) Dla Merleau-Ponty'ego, podobnie jak dla nas, ucieleśnienie ma podwójny sens: obejmuje zarówno ciało jako przeżywaną, doświadczalną strukturę, jak i ciało jako kontekst czy środowisko mechanizmów poznawczych*<sup>26</sup>. Dalej Francisco J. Varela, Evan Thompson i Eleanor Rosch zaznaczają jednak, że fenomenologiczną koncepcję percepcji traktują jako źródło inspiracji dla rozwinięcia własnego programu badawczego. W tym samym czasie bowiem nie tylko zakres ludzkiego doświadczenia uległ przeobrażeniom, lecz radykalnym zmianom uległy także metody i techniki badawcze. Kognitywizm zaś zaproponował interdyscyplinarne programy, integrujące myśl filozoficzną i językoznawczą z badaniami empirycznymi z zakresu psychologii i neuronauki.

Formatywna rola cielesności w procesach poznawczych jest przez kognitywistów widziana jako wzajemne oddziaływanie na siebie umysłu, ciała i świata na zasadzie procesów adaptacyjnych. Kartezjański dualizm ciała i duszy zostaje przełamany nie tyle przez samo połączenie ciała z umysłem, ile przez uznanie, że to ciało oddziałuje na umysł. Jednak i tu nie ma mowy o jakiegokolwiek spójności w podejmowaniu przedsięwzięć badawczych. Symptomatyczna jest w tym przypadku systematyka, którą zaproponował Shaun Gallagher dla zobrazowania podejść badawczych w zależności od stopnia, w jakim ciało wpływa na procesy poznawcze. Wylicza on pięć stanowisk o wzrastającym stopniu „radykalizacji”: ucieleśnienie minimalne, ucieleśnienie biologiczne, semantyka ucieleśniona, funkcjonalizm ucieleśniony i ucieleśnienie radykalne (enaktywne)<sup>27</sup>.

Nie inaczej mają się sprawy na gruncie filmoznawczym. Prace wpisujące się w paradygmat ucieleśnionego poznania wykazują spore zróżnicowanie, jeśli chodzi o przyjmowane założenia, stosowane metody, podejmowane tematy czy wyznaczane cele. Dla przykładu wystarczy przywołać kilka projektów badawczych potwierdzających diagnozę Davida Bordwella z lat 90. XX w., że współczesna teoria ma charakter *teoretyzowania fragmentarycznego*<sup>28</sup> – Maarten Coëgnarts bada relacje metafor obrazowych i metafor pojęciowych w filmie, Laura Wilson zajmuje się voyeuryzmem, Steffen Hven analizuje doświadczenie odbiorcze w konfrontacji ze złożonymi opowiadaniem, Adriano D'Aloia bada mechanizmy empatii w odbiorze filmu, Ira Konigsberg zaś – percepcję ruchu<sup>29</sup>. W tej próbie przeglądowego wprowadzenia w charakter i problematykę współczesnej kognitywnej teorii filmu nie sposób przedstawić pełnego spektrum dokonań. Możliwe wydaje się natomiast wskazanie symptomatycznych rozwiązań, które stanowią punkt odniesienia dla bardzo wielu prac, w tym także dla przywołanych powyżej. Niewątpliwie takim sztandarowym osiągnięciem, reprezentatywnym dla nowego paradygmatu, jest odkrycie neuronów lustrzanych. Wynik prac z obszaru neurofizjologii i neuropsychologii stał się bowiem „mitem założycielskim” dla podejścia ucieleśnionego w kognitywnej teorii filmu na podobnej zasadzie jak rozpoznanie fenomenu kina atrakcji dla ukonstytuowania się Nowej Historii Kina. Odkrycie to przyczyniło się także do odświeżenia spojrzenia na emocjonalne

uczestnictwo w odbiorze filmu. Definitywnie odrzucono koncepcję identyfikacji, o proveniencji psychoanalitycznej, w zamian poświęcając uwagę mechanizmom uczestnictwa opartym na empatii. Prezentację koncepcji ucieleśnionego poznania ograniczę zatem do kwestii odkrycia neuronów lustrzanych i ich znaczenia dla funkcji empatii w odbiorze filmu.

## Neurony lustrzane

W 1988 r. zespół neuronaukowców z Parmy pod kierunkiem Giacomo Rizzolatiego przeprowadził badanie eksperymentalne nad tym, jak neurony w korze przedruczowej małpy makaka kontrolują czynność chwytania. Dzięki umieszczeniu w mózgu mikroelektrod podpiętych do pojedynczych neuronów zarejestrowano aktywność neuronalną w czasie, gdy zwierzę wykonywało zadanie. Nieoczekiwanym rezultatem badania, potwierdzonym w kolejnych eksperymentach, było odkrycie, że komórki w obszarze czołowym mózgu makaków (w tzw. regionie F5) „odpalały” nie tylko wtedy, gdy małpa wykonywała działania zmierzające do chwycenia przedmiotu, lecz także gdy małpa jedynie widziała obiekt, który nadawał się do złapania. Przyjęto wówczas, że neurony w regionie F5 mogą koordynować informacje wzrokowe na temat przedmiotów z programami motorycznymi związanymi z chwytaniem. W kolejnych eksperymentach potwierdzono, że neurony, których aktywność monitorowano, reagowały na sięganie i chwytanie obiektów przez członka zespołu badawczego, gdy ten przygotowywał następną próbę. To tutaj pojawiło się określenie „neurony lustrzane” dla tej klasy komórek<sup>30</sup>.

Prawie natychmiast wyniki badań nad małpami odniesiono do ludzi. Nie stosowano inwazyjnej techniki monitorowania neuronów za pomocą wprowadzania elektrod do mózgu, ale za pomocą stymulacji magnetycznej (TMS), a także tomografii emisyjnej (PET) ustalono m.in., że obserwowanie działania wykonywanego przez innych powoduje odpowiedź – poprzez wzrost aktywności neuronów – w ośrodku Broki, regionie mózgu uznawanym za ludzki homolog pola F5 u makaków. Od tego momentu uznano, że na podstawie odkrycia neuronów lustrzanych u makaków i potwierdzenia istnienia podobnego systemu u ludzi można mówić o ludzkim systemie lustrzanym<sup>31</sup>.

Odkrycie neuronów lustrzanych uruchomiło liczne projekty badawcze, w których podejmowano próby weryfikowania coraz bardziej śmiałych hipotez. Skoro bowiem neurony lustrzane były w stanie kopiować, a zatem symulować ruchy, to należało sprawdzić, czy mogą także odpowiadać za odczytywanie intencji. Vittorio Gallese i Alvin Goldman uznali, że neurony lustrzane mogą stanowić podstawę ludzkiej zdolności do mentalizacji, czyli umiejętności „czytania w umyśle”, związanej z rozpoznawaniem własnych stanów umysłu i rozumieniem oraz rozpoznawaniem, że inni ludzie mają swoje odrębne stany psychiczne różne od naszych<sup>32</sup>.

W artykule *The „Shared Manifold” Hypothesis: From Mirror Neurons To Empathy* Gallese pisał zaś: (...) *sprawczość odgrywa ważną rolę w ustanawianiu znaczących więzi między jednostkami, umożliwiając im bezpośredni, automatyczny, niepredykatywny i nieinferencyjny mechanizm symulacji, za pomocą którego obserwator może rozpoznawać i rozumieć zachowanie innych. Twierdzę, że mechanizm dopasowania neuronów utworzo-*



ny przez neurony lustrzane – lub przez równoważne neurony u ludzi – (...) ma kluczowe znaczenie dla ustanowienia empatycznej więzi między ludźmi<sup>33</sup>.

Z kolei Justin Williams i jego współpracownicy w artykule *Imitation, Mirror Neurons and Autism* utrzymywali, że wiele przypisywanych autyzmowi cech charakterystycznych, takich jak trudności w przyjmowaniu perspektywy innej osoby, brak empatii, nieumiejętność naśladowania innych, problemy z językiem, mogą być przejawem deficytów w zakresie symulacji umysłowych. Dysfunkcja neuronów lustrzanych mogłaby zatem przesądzać o autyzmie<sup>34</sup>. W kolejnych badaniach wskazywano na konsekwencje odkrycia neuronów lustrzanych nie tylko dla mowy i języka, lecz także dla poznania społecznego, czyli zdolności wchodzenia w interakcje społeczne i kulturowe, związanej ze wspomnianą już mentalizacją.

Gregory Hickok w *Micie neuronów lustrzanych* wskazuje na często wątpliwe podstawy dla hipotez i tez badawczych absolutyzujących rolę systemu lustrzanego w procesach poznawczych człowieka. Liczne eksperymenty przeprowadzone w latach 90. dawały niejednoznaczne wyniki. Na przykład nie znajdowano aktywacji tych samych obszarów podczas obserwacji i działania wyobrażeniowego. Mimo to zaobserwowane anomalie nie doprowadziły do ponownej analizy zakładanej funkcji neuronów lustrzanych u małp i ich podobieństwa do postulowanego analogicznego systemu u ludzi. Zamiast tego anomalie usprawiedliwiano szczegółami procedur eksperymentalnych czy też ewolucyjnymi różnicami między ludźmi i małpami. Hickok krytycznie zauważa, że wszystkie te koncepcje opierają się na dwóch założeniach. Po pierwsze, że neurony lustrzane makaków stanowią u tego gatunku podstawę rozumienia działania. Po drugie, że ludzie także mają system lustrzany, który pełni tę samą funkcję. Te założenia są współzależne, ale jeśli pierwsze okaże się nieprawdziwe, to drugie jako podstawa wyjaśniania empatii, mentalizacji, autyzmu czy przyswajania języka po prostu runie. Równocześnie badacz przyznaje, że hipotezę o funkcji neuronów lustrzanych trudno odrzucić, ponieważ jest niezwykle inspirująca jako narzędzie wyjaśniania mechanizmów przedpojęciowego rozumienia. Jak zauważa: *ludziom bardzo łatwo przychodzi naśladowanie obserwowanych działań i aby to robić, musi istnieć neuronalne powiązanie między działaniem obserwowanym i samodzielnie wykonywanym. Co za tym idzie, jakiś system musi przekształcać działania obserwowane w wykonywane*<sup>35</sup>.

Mimo krytycznych uwag w odniesieniu do hipotezy o istnieniu systemu lustrzanego Vittorio Gallese konsekwentnie rozwijał tę koncepcję, wskazując, że te same struktury neuronalne, które są zaangażowane w nieświadome modelowanie aktywności naszego ciała w przestrzeni, przyczyniają się do tego, że jesteśmy świadomi naszej cielesności oraz przedmiotów należących do świata. Podstawowym mechanizmem funkcjonalnym, odpowiedzialnym za świadomość własnego ciała oraz elementarne formy społecznego rozumienia, jest symulacja ucieleśniona. Rozumienie działania, a więc przewidywanie jego konsekwencji i odczytywanie intencji polega – przy obowiązującym założeniu wsparcia ze strony systemu lustrzanego – na bezpośrednim, bezwiednym i nieświadomym procesie symulacji motorycznej. Prosta sytuacja symulowania działania podczas obserwowania tego, co ktoś robi, ulega modyfikacji w sytuacji, gdy proces symulacji dotyczy aktów wizualnej i motorycznej wyobraźni. Symulacja jest wówczas wywoływana przez świadomy akt, w którym osoba decyduje o tym, że wyobraża sobie postrzeganie lub robienie czegoś<sup>36</sup>.

Symulacja ucieleśniona pozwala także rozumieć emocje. Integralność systemu sensomotorycznego przesądza o zdolności rozpoznawania emocji na twarzach innych i ich reakcji afektywnych. Szybkość i automatyzm reakcji behawioralnych na tym poziomie zwiększają zdolności adaptacyjne. Jak podkreśla Gallese: *symulacja nie jest zjawiskiem ograniczającym się do kontroli motorycznej, lecz stanowi raczej bardziej ogólną i podstawową zdolność naszego mózgu. Jest ona procesem umysłowym, gdyż niesie ze sobą określone treści poznawcze, lecz zarazem jest zakorzeniona w zmysłach oraz ruchu, ponieważ jej funkcje są realizowane przez system sensomotoryczny. Określiłobyśmy symulację jako „ucieleśnioną” nie tylko dlatego, że dochodzi do niej na poziomie neuronalnym, ale także dlatego, że wykorzystuje ona istniejący już wcześniej mózgowy model ciała i angażuje niepropozycjonalne formy autoreprezentacji*<sup>37</sup>.

To dosyć obszerne wprowadzenie w debatę nad neuronami lustrzanymi wydaje się uzasadnione – jak już wspomniałem – dość powszechnym we współczesnej, kognitywnie zorientowanej teorii filmu uznawaniem jej za podstawę odbioru filmu. Swoistą ciekawostką jest także to, że współautor odkrycia, w ramach swoich zainteresowań estetyka, włączył się w dyskurs teorii filmu<sup>38</sup>. W napisanej wspólnie z Michele Guerrą rozprawie *Embodying Movies: Embodied Simulation and Film Studies* Vittorio Gallese zaproponował włączenie jego teorii symulacji ucieleśnionej do studiów filmoznawczych<sup>39</sup>. Skoro bowiem film jest formą mediatyzowanej intersubiektywności, to można posłużyć się teorią symulacji ucieleśnionej przy wyjaśnianiu, w jaki sposób działania, emocje i odczucia innych są mapowane przez obserwatora/widza na jego własne neuronalne reprezentacje sensomotoryczne i wisceralno-somatyczne.

Przywołując uwagę Siegfrieda Kracauera, że *obrazy filmowe działają w pierwszym rzędzie na zmysły widza i wywołują efekty fizjologiczne, zanim widz może zareagować intelektualnie*<sup>40</sup>, badacze z Parmy zauważają, że współczesne kino, za pomocą nowych technik, próbuje jeszcze wzmocnić wielozmysłowe oddziaływanie poprzez intensyfikację immersji. Symulacja ucieleśniona może okazać się pomocna w wyjaśnieniu aktywności odbiorczej widza jako „podmiotu kinestetycznego”<sup>41</sup>. Wytwarza ona bowiem czucie ciała, które stanowi *kluczowy składnik naszej relacji z fikcyjnymi narracjami*<sup>42</sup>. Czucie ciała polega na aktywacji u obserwatora pozajęzykowych reprezentacji stanów ciała związanych z obserwowanymi czynnościami, emocjami i doznaniem, tak jakby wykonywał on podobną czynność lub doświadczał podobnych emocji czy doznań. Czucie ciała, zgodnie z tą hipotezą, umożliwiłoby bezpośredni dostęp do świata innych poprzez zapośredniczoną przez symulację ucieleśnioną zdolność do dzielenia się z innymi sensem działań, podstawowymi intencjami motorycznymi, uczuciami i emocjami, ugruntowując w ten sposób nasze relacje społeczne. Intersubiektywność należy zatem postrzeżać przede wszystkim jako międzycieleśność<sup>43</sup>.

Innym polem zastosowania teorii symulacji ucieleśnionej jest rozważenie statusu fikcji, przyjrzenie się temu, w jaki sposób przemierzamy się pomiędzy światem naszych codziennych, prozaicznych zajęć i wymagowanymi światami fikcji artystycznej. Włoscy badacze uznają, że w doświadczeniu estetycznym jesteśmy chwilowo wolni od życiowych zajęć i mamy szansę wyzwolić nową energię, aby poradzić sobie z wymiarem – paradoksalnie – żywszym i intensywniejszym niż rzeczywistość. W tym stanie, dzięki bezpiecznemu dystansowi wobec filmu,

nasza ucieleśniona symulacja staje się „wyzwolona”, ponieważ jest wolna od ciężaru modelowania naszej faktycznej obecności w codzienności. *Poprzez imersję, w której nasza uwaga jest całkowicie skupiona na opowiadającym świecie filmowym, możemy w pełni wykorzystać nasze zasoby symulacyjne, pozwalając naszej obronie przed codzienną rzeczywistością wymknąć się na jakiś czas*<sup>44</sup>. Dodatkowym czynnikiem „wyzwalającym” symulację jest oglądanie filmu w nieruchomej pozycji. Interakcja ze światem przedstawionym odbywa się niemal wyłącznie za pośrednictwem symulacyjnego postrzegania wydarzeń, działań i emocji. Między aktorami i widzami dochodzi do emocjonalnego przeniesienia – jako widzowie jesteśmy bardziej otwarci na uczucia i emocje.

Praktycznym pomysłem jest wykorzystanie teorii symulacji ucieleśnionej w studiach nad stylem filmowym, czyli zmienną relacją między „ciałem” filmu i poruszającym przezeń ciałem widza. Warto tu przypomnieć stwierdzenie Stevena Shaviry, że aparat filmowy jest nowym sposobem ucieleśnienia: *nie ma tu strukturalnego braku, pierwotnego podziału, lecz ciągłość między fizjologicznymi i afektywnymi reakcjami mojego ciała a pojawianiem się i znikaniem, mutacjami i trwaniem ciał i obrazów na ekranie*<sup>45</sup>. Z jednej strony chodzi tu zatem o fizyczność doświadczania filmu, trajektorii ruchów i spojrzeń, z drugiej zaś o wymiar estetyczny, co staje się jasne, gdy analizie zostają poddane dwie ważne sekwencje z tak różnych filmów jak *Oslawiona* (*Notorious*, reż. Alfred Hitchcock, 1946) i *Krzyk* (*Il grido*, reż. Michelangelo Antonioni, 1957). Sekwencje te charakteryzują się tym samym rozwiązaniem stylistycznym – frazą fałszywego ujęcia z punktu widzenia (fPOV) – za każdym razem modelując całkowicie odmienną reakcję ucieleśnioną: (...) *podczas gdy Hitchcock chce w pełni wykorzystać ucieleśnioną kamerę, aby pogwałcić oczekiwania widzów, a tym samym zintensyfikować filmowy suspense, Antonioni, używając tej samej techniki filmowej (fałszywych ujęć POV) – stawia widzów w podobnej sytuacji egzystencjalnej do bohaterów filmu. Aldo, podobnie jak wielu innych bohaterów Antonioniego, jest oderwany od bezcielesnego świata, a widzowie dzielają jego kondycję, doświadczając nieaktywnej i obcującej relacji z kamerą*<sup>46</sup>.

Rozpoznane różnice w „rezonansie” odbiorczym zdają się potwierdzać zasadność włączenia perspektywy ucieleśnionej do dyskursu teoretycznego, a także do praktyki analitycznej.

## Naturalizm i Murray Smith

W podobnym kierunku co Vittorio Gallese zdaje się zmierzać Murray Smith, przedstawiając w *The Pit of Naturalism* zarys neuroestetyki, czyli estetyki włączającej do badań nad filmem osiągnięcia wypracowane w neuronauce, a w szczególności w neurobiologii<sup>47</sup>. Sam pomysł neuroestetyki nie jest czymś zupełnie nowym, jeśli odniesiemy go do neurokinematyki, czyli interdyscyplinarnych badań prowadzonych z użyciem rezonansu magnetycznego (fMRI) do analizy aktywności mózgu widzów podczas projekcji filmu, a następnie – za pomocą metod ilościowych – do oceny filmów lub treści filmowych<sup>48</sup>. Tak jak w neuromarketingu techniki skanowania mózgu są wykorzystywane w przygotowywaniu reklam, tak filmowcy zaczynają je stosować w ramach projekcji testowych, rezygnując np. z tradycyjnych metod oceny obejrzanego filmu (ankiety lub wywiadu pogłębianego).

Ostrożność badawcza nakazuje Smithowi wsłuchać się w głosy neurosceptyków, wywodzących się przede wszystkim z tradycji funkcjonalistycznej w filozofii i psychologii kognitywnej, uznających – jak przywołany już tutaj Jerry Fodor – modę na skanowanie mózgu za niezdiscyplinowaną „gorączkę złota”. Autor zwraca uwagę m.in. na zarzut Petera Hackera i Maxwella Bennetta wobec neuro naukowców, że popełniają błąd mereologiczny, polegający na przypisywaniu częściom organizmu, np. oczom, mózgowi lub neuronom, funkcji przynależnych tylko całemu organizmowi, np. spostrzegania, odczuwania czy osądzania. Rozważa także argument Raymonda Tallisa, że neuronauka popada w formę behawioryzmu, nie pozostawiając miejsca na złożoność, elastyczność i abstrakcyjność ludzkiego poznania, przez co nie rozpoznaje przepaści dzielącej procesy poznawcze człowieka od możliwości poznawczych zwierząt. W odniesieniu do prób posłużenia się metodami neuronauki do badań z zakresu estetyki przytacza sceptyczną uwagę Davida Daviesa, stwierdzającego, że badania mózgu mogą dostarczyć jedynie „historię implementacji” już rozpoznanych właściwości doświadczenia estetycznego. Z tego punktu widzenia dowiedzenie się, że miejscem powstania jakiejś reakcji emocjonalnej nie jest ciało migdałowate, lecz wyspa w mózgu, w niczym nie wzbogaca naszego rozumienia doświadczenia estetycznego. W jego ocenie kluczem jest zadawanie istotnych pytań i udzielania na nie odpowiedzi na poziomie argumentacji pojęciowej. Tego raczej można się spodziewać po filozofii sztuki, a nie po wynikach badań empirycznych<sup>49</sup>.

Uwzględniając te argumenty, Smith proponuje ustalenie obszarów badań neuronaukowych, których problematyka mapuje pytania dotyczące filmu. Jako pierwszą propozycję przedstawia wyjaśnienie tego, w jaki sposób twórcy filmowi starają się wywołać u widzów dwa rodzaje zachowań afektywnych: lękową reakcję zaskoczenia i empatyczne odzwierciedlenie.

Reagowanie lękiem na zaskoczenie czy przestraszenie stanowi stałą właściwość ludzkiej fizjologii. Reakcja ta jest warunkowana przez ścieżki neuronowe, prowadzące od systemów wzrokowych i słuchowych do kory mózgowej, konkretnie – do pnia mózgu. W normalnych okolicznościach nie jesteśmy w stanie kontrolować tego rodzaju odruchowej reakcji autonomicznej. Jej istotą jest zdolność błyskawicznego reagowania na gwałtowny bodziec. Znając mechanizm tej reakcji, Smith interesuje się środkami stylistycznymi i narracyjnymi, za pomocą których twórcy ją wywołują. Omawia tzw. efekt autobusu z klasycznego filmu *Ludzie-Koty* (*Cat People*, reż. Jacques Tourner, 1942), w którym zaskoczenie jest osiągnięte przez wprowadzenie widza w błąd, grę z jego oczekiwaniami odbiorczymi. Alice (Jane Randolph) i widz spodziewają się zagrożenia z lewej strony ekranu, gdy tymczasem z prawej strony nagle wjeżdża autobus, zaskakując wydawanym dźwiękiem. Przykładem ze współczesnego kina jest scena otwierająca film *Iron Man* (reż. Jon Favreau, 2008). W pustynnym krajobrazie Afganistanu Tony Stark (Robert Downey Jr.) podróżuje wojskowym humvee w eskorcie amerykańskich żołnierzy i żołnierki. Sugestia zagrożenia jest skutecznie tłumiona przez odtwarzany z boomboxa utwór AC/DC *Back in Black*, widok Starka rączącego się drinkiem, żartobliwą i podszytą szyderstwem rozmowę z eskortą, wreszcie – robienie wspólnego selfie. Scena ma złożony, acz stabilny rytm, konstruowany przez montaż, ruch postaci i piosenkę, aż do momentu nagłej eksplo-

zji humvee jadącego przed pojazdem ze Starkiem. Ogluszający huk wybuchu i szybki montaż towarzyszą scenie gwałtownego ostrzału konwoju, w trakcie którego ginie jego eskorta. Ta scena nie wiąże się ze zdolnością do rozpoznawania postaci i relacji między nimi, wiedzy o „wojnie z terroryzmem”, Robercie Downeyu Jr. czy produkcjach Marvela, lecz sprowadza się do zaprojektowania cielesnej, lękowej reakcji zaskoczenia, wywołanej nieprzewidzianym zdarzeniem wprowadzonym w scenie, w której konsekwentnie była budowana relaksująca atmosfera. Także w przypadku horrorów i filmów klasy B, starających się przstraszyć widzów bądź wywoływać reakcję zaskoczenia, procesy poznawcze nie mogą być oderwane od ich neuronalnego i cielesnego ugruntowania, ponieważ jedne i drugie mają źródło w neurofizjologii organizmu<sup>50</sup>.

Murray Smith rozważa też chwyt zaskoczenia na przykładzie sekwencji bitewnej ataku na zamek Saburo (Daisuke Ryu), w trakcie którego ginie Taro (Akira Terao) w filmie *Ran* (reż. Akira Kurosawa, 1985). Krwawa sekwencja szturmów oddziałów Tary jest pozbawiona odgłosów bitewnych (galopu koni, szczęk oręża, świstu strzał, okrzyków rannych i jęków umierających). Zamiast tego słyszymy jedynie żałobną partyturę Toru Takemitsu, inspirowaną muzyką Gustava Mahlera. Zostaje ona gwałtownie przerwana odgłosem pojedynczego wystrzału, wskutek którego ginie wjeżdżający do zamku Taro. Wystrzał przywraca dźwięk diegetyczny z całą wrzawą pola bitwy. Podobnie jak w *Iron Manie* gwałtowna zmiana rytmu sceny, zainicjowana nieprzewidzianym zdarzeniem, któremu towarzyszy głośny dźwięk, wywołuje reakcję zaskoczenia. Wystrzał w *Ranie* oddziela od siebie dwa style, oznacza ich zmianę, co działa na zasadzie chwytu niezwykłego. Podkreśla on dramatyczny punkt zwrotny w akcji, przypomina o fizycznej brutalności wojny, przedstawianej najpierw w sposób wystylizowany i „operowy”, by następnie – przez wprowadzenie dźwięku diegetycznego – wydobyć z obrazów ich realistyczny i okrutny potencjał. Tej samej reakcji zaskoczenia towarzyszy tutaj jednak cała gama środków, budująca zupełnie inny wymiar doświadczenia estetycznego.

Drugą, omawianą przez Smitha reakcją autonomiczną jest odzwierciedlenie empatyczne, rozumiane jako proces niskopoziomowy, nieświadomy i mimowolny, mający źródło we wspomnianym już systemie lustrzanym. To za jego pomocą jest rozwijana zdolność do mimikry sensorycznej, motorycznej i afektywnej, która modeluje podstawowe emocje i reakcje. Zachodzi to w wyniku symulacji, to znaczy uruchamiania tych stanów w naszych własnych, ucieleśnionych umysłach. *Wydaje się, że zdolności te mają kluczowe znaczenie dla intensywnie społecznego charakteru ludzkiej egzystencji: mimikra sensoryczna i afektywna umożliwiają szybkie, niemal bezproblemowe uchwycenie podstawowych stanów afektywnych jednostek i grup, z którymi wchodzimy w interakcję, podczas gdy mimikra motoryczna zwiększa nie tylko naszą zdolność do łatwego i szybkiego rozpoznawania intencji innych (ponieważ są one ucieleśnione w podstawowych działaniach), ale także naszą zdolność do nabywania nowych umiejętności motorycznych*<sup>51</sup>. *127 godzin* (*127 Hours*, reż. Danny Boyle, 2010) jest dobrym przykładem tego, w jaki sposób film może czerpać z naszych zdolności do empatycznego odzwierciedlania doświadczeń innych, na zasadzie symulowania odczuć, emocji i działań obserwowanych osób. Od samego początku film ma na celu oddanie doświadczeń zmysłowych Arona Ralstona (James

Franco) – intensywnego tempa jego życia, strumienia doznań i satysfakcji związanych z jazdą na rowerze, wspinaczką czy nurkowaniem. Gdy jednak protagonista zostaje uwięziony w kanionie skalnym na pustyni Utah, z przedramieniem zaklinowanym przez głaz, nie widząc szans na pomoc, podejmuje desperacką decyzję o amputacji przedramienia z użyciem kieszonkowego scyzoryka. W kulminacyjnej scenie samoamputacji lustrzane „dreszcze” są obecne w skoncentrowanej formie. Sposób obrazowania, montaż, ścieżka dźwiękowa, ekspresja ciała i twarzy cierpiącego, a zarazem niepoddającego się Arona wdrażają wszystkie tryby lustrzanych odbić – zmysłowe, motoryczne i afektywne. Doświadczamy bólu uwięzionego przedramienia, wykorzystania masy własnego ciała do złamania kości, rozcinania skóry i ostatecznie zrywania nerwów. Murray Smith powiada: *podobnie jak przedstawiciele wielu innych gatunków, ludzie są „podłączeni” do umysłów swoich bliźnich dzięki mimikrze somatosensorycznej, motorycznej i afektywnej, zdolnościom psychologicznym realizowanym przez neurony lustrzane*<sup>52</sup>.

Podsumowując, Smith zauważa, że empatia była przedmiotem sporu tak długo, jak długo była przedmiotem spekulacji. Odkrycie systemu lustrzanego dostarczyło empirycznych dowodów na jej istnienie. Na podobnej zasadzie neuro nauka wyjaśnia sposoby projektowania przez filmowców reakcji przestrochu czy odzwierciedlenia empatycznego, niuansując charakterystykę tych zjawisk.

Sam tytuł rozprawy Smitha – *Otchłań naturalizmu: neuronauka i naturalizowana estetyka filmu* – wskazuje na przyjętą ramę metodologiczną. Naturalizm zakłada, że metody badawcze powinny być takie same we wszystkich naukach, a ich źródłem winny być nauki przyrodnicze, które wyjaśniają zjawiska przez wskazywanie na ich przyczyny naturalne<sup>53</sup>. Do kwestii metodologicznej badacz powraca w szeroko omawianej książce *Film, Art, and the Third Culture: A Naturalized Aesthetic of Film*<sup>54</sup>. Opowiadając się za przyjęciem filozoficznego naturalizmu jako podstawy metodologicznej w myśleniu o filmie czy szerzej o sztuce, opowiada się także za „naturalizmem kooperacyjnym”, zgodnie z którym wiedza i metodologia nauk przyrodniczych uzupełniają, zamiast zastępować lub eliminować, wiedzę nauk humanistycznych<sup>55</sup>. Określenie *trzecia kultura* odsyła do popularnonaukowej książki Johna Brockmana o tym właśnie tytule, w której badacze reprezentujący różne dziedziny nauk wypowiedzieli się na podstawowe tematy, wychodząc poza swoją „kulturę”, tym samym próbując przełamać głęboki rozdźwięk między naukami matematycznymi, przyrodniczymi i humanistycznymi<sup>56</sup>. Według Smitha najbardziej obiecującą strategią wyjaśniania estetycznych doświadczeń z kinem jest metoda „triangulacji” argumentów i dowodów fenomenologicznych, psychologicznych i neuronaukowych, związanych z tymi trzema różnymi poziomami naszego doświadczenia. Wszystkie trzy rodzaje dowodów mogą stanowić punkt wyjścia, żadna z metod nie jest uprzywilejowana, a ich udział zależy od przydatności w przyczynowym bądź teleologicznym wyjaśnianiu zjawisk<sup>57</sup>.

## Empatia

Według Simona Barona-Cohena – autora jednego z ważniejszych opracowań na ten temat – za empatię odpowiadają dwa czynniki. Jeden stanowi mózgowy obwód empatii, składający się z dziesięciu ośrodków (m.in. przyśrod-

kowej kory przedczołowej, wierzka czołowego, zakrętu czołowego dolnego, skrzyżowania skroniowo-ciemiennego, ciała migdałowatego). Drugą składową stanowią doświadczenia wczesnodziecięce, na podstawie których budowane są bliskie relacje z innymi, oparte na zaufaniu. Sama empatia – w ocenie twórcy *Teorii zła* – jest zjawiskiem dwukomponentowym. *Komponent afektywny związany jest ze zdolnością do przeżywania tych samych emocji, jakie przeżywają inni ludzie. W taki dar wyposażone są małe dzieci, które od innych bezwiednie zarażają się emocjami. Drugi komponent empatii ma charakter poznawczy i związany jest ze zdolnością do decentracji, czyli ze zdolnością do spojrzenia na sytuację z perspektywy drugiego człowieka*<sup>58</sup>. Oba komponenty sprawiają, że empatia – jako rodzaj reakcji emocjonalnej – organizuje nasze społeczne kontakty i związki. W psychologii kognitywnej empatia jest także rozpatrywana jako zdolność poznawcza do rozumienia innych<sup>59</sup>.

W tym skrótowym omówieniu przejścia teorii kognitywnej od modelu obliczeniowego do perspektywy poznania ucieleśnionego nie sposób pominąć empatii, zważywszy na fakt, że zajęcie się nią stanowi odpowiedź na rozwijane w tradycji psychoanalitycznej idee procesów identyfikacji, które miały określać nasze sposoby przeżywania kontaktu z ekranową fikcją. Wspomniani wcześniej Vittorio Gallese i Murray Smith podejmują kwestię empatii, wiążąc ją z funkcjonowaniem systemu lustrzanego na poziomie neurofizjologicznym. Spośród licznych prac zajmujących się tematem empatii jako strategii ucieleśnionego doświadczenia filmu na szczególną uwagę zasługuje rozprawa Margrethe Bruun Vaage *Fiction Film and the Varieties of Empathic Engagement*, a to ze względu na systematyczność objaśniania trybów empatycznego doświadczenia filmów, a także zwrócenie uwagi na inwencje twórców filmowych w kontrolowaniu możliwości wejścia przez widza w perspektywę postaci<sup>60</sup>.

Pierwszym tropem z kognitywnej teorii filmu jest uznanie przez Murraya Smitha, że figura ujęcia z punktu widzenia (POV) jest środkiem przyspieszającym i ułatwiającym zarówno wyobrażanie sobie, że widzi się to, co postać, jak i przez kontekst narracyjny, że wie się, co ona myśli i czuje<sup>61</sup>. Rozwiązanie to odpowiadałoby zatem temu, co Smith – w koncepcji struktury sympatii – uznawał za formę wyobrażeń centralnych. Jednocześnie ujęcie POV zrównuje widza z postacią, ponieważ zapewnia mu dostęp do jej subiektywności. Także teoria focalizacji Edwarda Branigana wskazuje na możliwość uruchomienia procesu empatycznego wejścia w perspektywę postaci. Subiektywizacja za pomocą focalizacji to: *szczególny przypadek lub poziom narracji, w którym opowiadanie jest przypisane do postaci fikcyjnej i odbierane przez nas tak, jakbyśmy znajdowali się w sytuacji tej postaci*<sup>62</sup>. Za figurą POV jako środkiem wspierającym czy ułatwiającym empatyzowanie przemawia także fakt, że ta fraza montażowa naśladuje nasze naturalne zachowanie percepcyjne w sytuacji, gdy jesteśmy kimś zainteresowani. Sygnalizuje także, że postać doświadcza czegoś o doniosłym znaczeniu, w co warto się zaangażować i wczuć, by lepiej zrozumieć sytuację narracyjną. Pogląd, w myśl którego figura POV ułatwia empatię, Vaage nazywa poglądem focalizacyjnym na empatię. *Struktura POV jest prawdopodobnie jednym ze sposobów wstępnego ukierunkowania emocjonalnego doświadczenia widza, przez upewnienie się, że widz wie, co jest szczególnie ważne dla postaci. Z perspektywy poglądu focalizacyjnego można zatem stwierdzić,*

że struktura POV zachęca do empatii, ponieważ naśladuje empatyczne zainteresowanie w prawdziwym życiu<sup>63</sup>.

Zupełnie inne stanowisko w sprawie empatii zajmuje Jinhee Choi – im mniej widz wie o postaciach, tym bardziej niezbędne jest wyobrażenie sobie ich doświadczeń; to, co ułatwia centralne wyobrażenia widza, to przede wszystkim jego ograniczony dostęp do psychiki postaci<sup>64</sup>. Vaage nazywa ten pogląd na empatię w odbiorze filmu *poglądem opartym na ograniczonej wiedzy*. Rozbieżność między tymi dwoma ujęciami może być pozorna, ponieważ dotyczy różnych rodzajów filmów. W kinie głównego nurtu odczucie tego, czego doznają postacie, jest wywoływane za pomocą technik subiektywizacyjnych i z wykorzystaniem wyraźnych markerów emocjonalnych. Natomiast w filmach modernistycznych, odznaczających się oddramatyzowaną akcją, obniżoną komunikatywnością i ograniczonym dostępem do tego, w jakim stanie są postacie, widz angażuje się w postać wyobrażeniowo po to, by nadać sens (filmy Roberta Bressona, Michelangelo Antonioniego, Chantal Akerman i Theo Angelopoulosa). Zdaniem Vaage empatia jest ważnym sposobem rozumienia postaci w filmach, w których minimalizowana jest akcja, napięcie dramatyczne, użycie muzyki niediegetycznej, w których unika się fraz POV i zbliżeń, styl aktorski jest wyciszony, a postacie często odwracają się od kamery w momentach dramatycznej intensywności<sup>65</sup>.

W związku z tym Vaage proponuje rozróżnianie empatii ucieleśnionej i empatii wyobrażeniowej. Ta pierwsza ma za podstawę automatyczne mechanizmy umysłowe takie jak mimikra i sprzężenie zwrotne. O ucieleśnionej empatii można jednak mówić tylko wtedy, gdy widz rozumie, że wczuwa się w położenie postaci, bezwiednie podłączając się pod jej stan bytoby bowiem jedynie zarządzeniem emocjonalnym. Empatia ucieleśniona np. przez śledzenie reakcji twarzy postaci daje automatyczne indukowanie cielesnych i afektywnych stanów postaci w sposób przedrefleksyjny, na zasadzie wczuwania się w czyjeś przeżycie, ale bez konieczności angażowania wyższych procesów poznawczych. Empatia wyobrażeniowa natomiast wykorzystuje wyobrażnię do odgrywania doświadczeń umysłowych postaci ekranowej, poprzez wczucie się w jej położenie i rozumienie go w sposób refleksyjny. Próba integracyjnego spojrzenia na empatię prowadzi do wniosku, że może być ona zarówno świadomym i refleksyjnym procesem rozumienia cudzego stanu, jak i doświadczeniem emocji drugiej osoby, niekoniecznie odczuwanym refleksyjnie jako wspólne uczucie. Oba procesy polegają na angażowaniu się w doświadczenie innej osoby z jego/jej punktu widzenia.

Przywołanie badań nad neuronami lustrzanymi umożliwia Vaage postawienie tezy, że rozumienie empatyczne wynika z dopasowywania stanów na poziomie neurologicznym, natomiast sama świadomość rozumienia empatycznego może być minimalna. Widzowie funkcjonują jak gdyby „na autopilocie”. Rozumienie empatyczne jest nieustannym, ciągłym tłem narracyjnego zaangażowania widza w film. Stanowisko Vaage można właściwie sprowadzić do stwierdzenia: kiedy patrzę, współodczuwam. Uznaje ona – podobnie zresztą jak chociażby Murray Smith – że empatia jest podstawowym mechanizmem angażowania widza w narrację, dzięki czemu jej rezultat ma dla niego znaczenie zarówno na poziomie poznawczym, jak i emocjonalnym.



Na koniec, by zasygnalizować odmienne metodologicznie podejście do empatii, przywołać można rozprawę Adriano D'Aloia *The Character's Body and the Viewer: Cinematic Empathy and Embodied Simulation in the Film Experience*. Analizując film *Grawitacja* (*Gravity*, 2013, reż. Alfonso Cuarón), autor przedstawia oglądanie filmu jako quasi-intersubiektywną relację między widzem a protagonistką, na zasadzie relacji między dwoma ciałami zaangażowanymi w doświadczenie fizyczne, psychiczne i emocjonalne, w której pośredniczy trzecie quasi-ciało filmu. Wszystkich spostrzeżeń, myśli, działań i emocji protagonistki widz doświadcza przez symulację ucieleśnioną, której rozumienie – podobnie jak rozumienie empatii – D'Aloia opiera zarówno na tradycji kognitywnej, jak i fenomenologicznej, sięgając np. do prac belgijskiego psychologa Alberta Michotte'a van der Bercka. Także w argumentacji łączy typową dla kognitywizmu analizę przyczynową z fenomenologicznym opisem doświadczenia odbiorczego<sup>66</sup>. Takie łączenie dwóch porządków metodologicznych: kognitywnego i fenomenologicznego, może się wydawać zaskakujące, ale D'Aloia nie jest jedynym badaczem, który w ramach modelu ucieleśnionego poznania sugeruje możliwość dialogu między obiema tradycjami i szukania siły w ich syntezie. Deklaruje to np. Robert Sinnerbrink we wprowadzeniu do jednego z numerów „Projections”, które zatytułował *Phenomenology Encounters Cognitivism*. Zebrane w tym tomie artykuły były tematycznie poświęcone emocjom, etyce i doświadczeniu kinowemu, ale na płaszczyźnie metodologicznej stałym motywem było badanie sposobów, w jakie podejścia fenomenologiczne i kognitywne mogą się uzupełniać w wyjaśnianiu i teoretyzowaniu naszych doświadczeń filmowych. Sam Sinnerbrink optuje za podejściem „dialektycznym”, w którym identyfikowano by ograniczenia obu kierunków badawczych, unikając dzięki temu z jednej strony teoretycznego redukcjonizmu, z drugiej zaś – spekulatywności, która może się pojawić, gdy na podstawie dowodów fenomenologicznych wysuwa się twierdzenia teoretyczne<sup>67</sup>.

To jest jednak temat na inną rozprawę. Podobnie zresztą jak przyjrzenie się temu, jak przejść od teoretyzowania do praktyki analitycznej zorientowanej na cielesność, chociażby w taki sposób, jak zaproponował D'Aloia. Otwiera się tu przestrzeń patrzenia na film tak, jak pisał przed laty Steven Shaviro: *Aparat filmowy jest nowym sposobem ucieleśnienia; jest techniką służącą do zatrzymywania i kontrolowania ciał, ale także do ich afirmacji, utrwalania i pomnażania przez uchwycenie ich w straszliwej, niesamowitej bezpośredniości ich obrazów. Ciało filmowe nie jest więc ani fenomenologicznie dane, ani fantazmatycznie skonstruowane. Stoi na granicy obu tych kategorii i je unieważnia*<sup>68</sup>. Z tej perspektywy poznawczej ciało jest w filmie równocześnie przedmiotem, jego istotą i jego bariera.

<sup>1</sup> Por. np. R. Allen, *Cognitive Film Theory*, w: *Wittgenstein, Theory and the Arts*, red. R. Allen, M. Turvey, Routledge, New York 2001, s. 175-194.

<sup>2</sup> D. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, Wisconsin University Press, Madison 1985.

<sup>3</sup> Por. F. Casetti, *W poszukiwaniu widza*, tłum. A. Helman, w: *Panorama współczesnej myśli*

*filmowej*, red. A. Helman, Universitas, Kraków 1992, s. 171-175.

<sup>4</sup> Por. I. Konigsberg, *Film Studies and the New Science*, „Projections” 2007, t. 1, nr 1, s. 2-4.

<sup>5</sup> D. Bordwell, *A Case for Cognitivism*, „Iris” 1989, nr 9, s. 12 (polski przekład zawiera w tym fragmencie zbędną niejednoznaczność, patrz: D. Bordwell, *Pochwała kognitywizmu*,

- tłum. A. Helman, w: *Kognitywna teoria filmu. Antologia przekładów*, red. J. Ostaszewski, Baran i Suszczyński, Kraków 1999).
- <sup>6</sup> Por. S. Lowry, *Film – Wahrnehmung – Subjekt. Theorien des Filmzuschauers*, „Montage/av” 1992, t. 1, nr 1, s. 113; J. Ostaszewski, *Davidą Bordwellą kognitywną teorią filmu*, „Kwartalnik Filmowy” 1995, nr 11, s. 48.
- <sup>7</sup> I. Konigsberg, dz. cyt., s. 4.
- <sup>8</sup> D. Bordwell, *Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*, Harvard University Press, Cambridge 1989.
- <sup>9</sup> D. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, Wisconsin University Press, Madison 1985, s. 34-36; D. Bordwell, *Making...* dz. cyt., s. 4-13.
- <sup>10</sup> I. Rock, *The Logic of Perception*, MIT Press, Cambridge 1983.
- <sup>11</sup> D. Bordwell, *Narration...* dz. cyt., s. 31.
- <sup>12</sup> J. S. Bruner, *Poza dostarczone informacje*, tłum. B. Mroziak, PWN, Warszawa 1978.
- <sup>13</sup> Por. np. J. Hochberg, V. Brooks, *Filmy widziane oczami umysłu*, tłum. A. Helman, w: *Kognitywna teoria filmu. Antologia...* dz. cyt.; P. Ohler, *Kognitywna teoria percepcji filmu. Koncepcja przetwarzania informacji*, tłum. J. Ostaszewski, w: *Kognitywna teoria filmu. Antologia...* dz. cyt.; P. Ohler, *Kognitive Filmpsychologie. Verarbeitung und mentale Repräsentation narrativer Filme*, MAKs-Publikationen, Münster 1994.
- <sup>14</sup> Por. N. Carroll, *Mystifying Movies: Fads and Fallacies in Contemporary Film Theory*, Columbia University Press, New York 1988; N. Carroll, *Theorizing the Moving Image*, Cambridge University Press, Cambridge 1996; E. Branigan, *Narrative Comprehension and Film*, Routledge, New York 1992.
- <sup>15</sup> G. Currie, *Image and Mind: Film, Philosophy and Cognitive Science*, Cambridge University Press, Cambridge 1995, s. XV.
- <sup>16</sup> J. A. Fodor, *The Language of Thought*, Crowell, New York 1975.
- <sup>17</sup> R. Allen, dz. cyt., s. 194-197; G. Currie, *Image...* dz. cyt., s. 29; por. też: G. Currie, *Wyobrażenia osobowe i bezosobowe*, tłum. A. Helman, w: *Kognitywna teoria filmu. Antologia...* dz. cyt.
- <sup>18</sup> M. Smith, *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*, Clarendon Press, Oxford 1995.
- <sup>19</sup> Tamże, s. 50; por. M. Smith, *Zaangażowanie widza w postać*, tłum. J. Mach, w: *Kognitywna teoria filmu. Antologia...* dz. cyt., s. 213-223, 232-240.
- <sup>20</sup> Por. np. D. Bordwell, *Pochwała...* dz. cyt., s. 36; M. Coëgnarts, *Embodied Cognition and Cinema: The Sensory-Motor Grounding of Abstract Meaning in Film*, Universiteit Antwerpen, Antwerpen 2015, s. 1-4.
- <sup>21</sup> E. Thelen, G. Schöner, C., Scheier, L. B. Smith, *The Dynamics of Embodiment: A Field Theory of Infant Perseverative Reaching*, „Behavioral and Brain Sciences” 2001, nr 24, s. 1.
- <sup>22</sup> D. Marr, *Vision: A Computational Investigation into the Human Representation and Processing of Visual Information*, W. H. Freeman, San Francisco 1982; por. J. Ostaszewski, *Film i poznanie. Wprowadzenie do kognitywnej teorii filmu*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 1999, s. 22-23; J. J. Gibson, *The Ecological Approach to Visual Perception*, Houghton Mifflin, Boston 1979; por. A. Schetz, *Percepcja bez wrażeń zmysłowych. „Nowa psychologia” J. J. Gibsona*, „Roczniki Psychologiczne” 2012, nr 1, s. 48-51.
- <sup>23</sup> Por. N. Chomsky, *Zagadnienia teorii składni*, tłum. I. Jakubczak, Zakład im. Ossolińskich, Wrocław 1982, s. 14-17; więcej informacji w: J. Ostaszewski, *Film i poznanie...* dz. cyt., s. 34-37. W teorii filmu z dorobku Chomsky’ego korzystał np. Sol Worth. Por. S. Worth, *The Development of a Semiotic of Film*, „Semiotica” 1969, t. 1, nr 3, s. 282-321.
- <sup>24</sup> G. Lakoff, M. Johnson, *Metafory w naszym życiu*, tłum. T. P. Krzeszowski, PIW, Warszawa 1988, s. 30, 94; por. M. Johnson, *The Body in the Mind: The Bodily Basis of Meaning, Imagination, and Reason*, The University of Chicago Press, Chicago 1987, s. 5. W filmoznawstwie z semantyki kognitywnej korzystali m.in. P. Ohler, *Kognitive...* dz. cyt., s. 95-122; M. Coëgnarts, *Embodied...* dz. cyt., s. 22-59.
- <sup>25</sup> W. James, *What Is an Emotion? „Mind”*, 1884, t. 9, nr 34; E. Husserl, *Idee czystej fenomenologii i fenomenologicznej filozofii. Księga druga*, tłum. D. Gierulanka, PWN, Warszawa 1974; M. Merleau-Ponty, *Fenomenologia percepcji*, tłum. M. Kowalska, J. Migasiński, Fundacja Aletheia, Warszawa 2001; por. na ten temat: M. Pokropski, *Ciało. Od fenomenologii do kognitywistyki*, „Przegląd Filozoficzno-Literacki” 2011, nr 4 (32), s. 120-125.
- <sup>26</sup> F. J. Varela, E. Thompson, E. Rosch, *Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience*, MIT Press, Cambridge 1991, s. XV-XVI.
- <sup>27</sup> S. Gallagher, *Interpretation of Embodied Cognition*, w: *The Implications of Embodiment: Cognition and Communication*, red. W. Tscharner, C. Bergomi, Imprint Academic, Exeter 2011, s. 59-69. Blizsze omówienie tej typologii można znaleźć w: M. Pokropski, *Ciało...* dz. cyt., s. 127-129.

- <sup>28</sup> D. Bordwell, *Contemporary Film Studies and the Vicissitudes of Grand Theory*, w: *Post-Theory: Reconstructing Film Studies*, red. D. Bordwell, N. Carroll, The University of Wisconsin Press, Madison 1996, s. 29.
- <sup>29</sup> M. Coëgnarts, *Embodied Cognition and Cinema...* dz. cyt.; L. Wilson, *Spectatorship, Embodiment and Physicality in the Contemporary Mutilation Film*, Palgrave Macmillan, London 2015; S. Hven, *Cinema and Narrative Complexity: Embodying the Fabula*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2017; A. D'Aloia, *The Character's Body and the Viewer: Cinematic Empathy and Embodied Simulation in the Film Experience*, w: *Embodied Cognition and Cinema*, red. M. Coëgnarts, P. Kravanja, Leuven University Press, Leuven 2015; I. Konigsberg, dz. cyt.
- <sup>30</sup> G. Rizzolatti, L. Fadiga, V. Gallese, L. Fogassi, *Premotor Cortex and the Recognition of Motor Actions*, „Cognitive Brain Research” 1996, t. 3, nr 2, s. 131-141; A. Murata, L. Fadiga, L. Fogassi, V. Gallese, V. Raos, G. Rizzolatti, *Object Representation in the Ventral Premotor Cortex (Area F5) of the Monkey*, „Journal of Neurophysiology” 1997, nr 78, s. 2226-2230; por. G. Hickok, *Mit neuronów lustrzanych. Rzetelna neuronauka komunikacji i poznania*, tłum. K. Cipora, A. Michniak, Copernicus Center Press, Kraków 2016, s. 25-37.
- <sup>31</sup> Badania prowadzone z udziałem ludzi za pomocą urządzeń PET, fMRI, EEG i TMS mierzą aktywność dużych grup neuronów, dlatego w odniesieniu do ludzi nie mówi się o badaniu aktywności neuronów lustrzanych, tylko systemu lustrzanego. Por. G. Hickok, dz. cyt., s. 52.
- <sup>32</sup> V. Gallese, A. I. Goldman, *Mirror Neurons and the Simulation Theory of Mind-reading*, „Trends in Cognitive Sciences” 1998, t. 2, nr 12, s. 493-501.
- <sup>33</sup> V. Gallese, *The „Shared Manifold” Hypothesis: From Mirror Neurons To Empathy*, „Journal of Consciousness Studies” 2001, t. 8, nr 5-7, s. 44.
- <sup>34</sup> J. Williams, A. Whiten, T. Suddendorf, D. I. Perrett, *Imitation, Mirror Neurons and Autism*, „Neuroscience and Biobehavioral Reviews” 2001, t. 25, nr 4, s. 292-293.
- <sup>35</sup> G. Hickok, *Mit neuronów lustrzanych*, dz. cyt., s. 51, por. też: s. 49, 62-63.
- <sup>36</sup> V. Gallese, *Ucieleśniona symulacja: od neuronów po doświadczenie fenomenologiczne*, tłum. M. Trzcńska, w: *Formy aktywności umysłu*, t. 2, *Ujęcie kognitywistyczne. Ewolucja i złożone struktury poznawcze*, red. A. Klawiter, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2009, s. 185-189.
- <sup>37</sup> Tamże, s. 197.
- <sup>38</sup> Od czasów odkrycia neuronów lustrzanych po pierwsze odnotowano znaczący postęp w rozwoju technik badawczych, w tym obrazowania pracy mózgu (okulografia, fMRI), po drugie, mózg traktowany jest bardziej całościowo jako złożona sieć neuronalna wykazująca dużą elastyczność adaptacyjną w wykonywaniu zadań.
- <sup>39</sup> V. Gallese, M. Guerra, *Embodying Movies: Embodied Simulation and Film Studies*, „Cinema: Journal of Philosophy and the Moving Image” 2012, nr 3.
- <sup>40</sup> S. Kracauer, *Teoria filmu. Wyzwolenie materialnej rzeczywistości*, tłum. W. Wertenstein, WAIĘ, Warszawa 1975, s. 179.
- <sup>41</sup> Termin wprowadzony przez Vivian Sobchack, por. V. Sobchack, *What My Fingers Knew: The Cinesthetic Subject, or Vision in the Flesh*, w: tejsze, *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*, University of California Press, Berkeley 2004, s. 67-69.
- <sup>42</sup> H. C. Wojciechowski, V. Gallese, *How Stories Make Us Feel: Toward an Embodied Narratology*, „California Italian Studies” 2011, t. 2, nr 1 (cyt. za: V. Gallese, M. Guerra, dz. cyt., s. 193).
- <sup>43</sup> V. Gallese, M. Guerra, dz. cyt., s. 193. Termin „międzycieleśność” jest pojęciem M. Merleau-Ponty’ego, odnoszącym się do naszego podstawowego uspołecznienia poprzez wzajemne odnoszenie do siebie. To wersja intersubiektywności, w której ciało własne wchodzi w relację z ciałem innego.
- <sup>44</sup> Tamże, s. 196.
- <sup>45</sup> S. Shaviro, *The Cinematic Body*, University of Minnesota Press, Minneapolis 1993, s. 254-255.
- <sup>46</sup> V. Gallese, M. Guerra, dz. cyt., s. 205.
- <sup>47</sup> M. Smith, *„The Pit of Naturalism”: Neuroscience and the Naturalized Aesthetic of Film*, w: *Cognitive Media Theory*, red. T. Nannicelli, P. Taberham, Routledge, New York – London 2014.
- <sup>48</sup> Por. U. Hasson, O. Landesman, B. Knappmeyer, I. Vallines, N. Rubin, D. J. Heeger, *Neurocinematics: The Neuroscience of Film*, „Projections” 2008, t. 2, nr 1.
- <sup>49</sup> M. Smith, *„The Pit of Naturalism”...* dz. cyt., s. 29-31.
- <sup>50</sup> Tamże, s. 33-34.
- <sup>51</sup> Tamże, s. 37.
- <sup>52</sup> Tamże, s. 40.
- <sup>53</sup> Tytuł stanowi ironiczną aluzję do wystąpienia Raymonda Tallisa, krytyka teorii ewolucji i neuronauki, który 21 kwietnia 2008 r.

w popularnonaukowej audycji radia BBC potępił naturalizm, używając właśnie określenia *pit of naturalism*.

- <sup>54</sup> M. Smith, *Film, Art, and the Third Culture: A Naturalized Aesthetic of Film*, Oxford University Press, Oxford 2017. Prawie cały zeszyt czasopisma „Projections” – najważniejszego forum kognitywnej teorii filmu – z 2018 r. (nr 2) jest poświęcony prezentacji wystąpień na interdyscyplinarnym sympozjum dotyczącym tej książki.
- <sup>55</sup> M. Smith, *Film, Art...* dz. cyt., s. 21-24.
- <sup>56</sup> Por. *Trzecia kultura*, red. J. Brockman, tłum. P. Amsterdamski i in., CiS, Warszawa 1996.
- <sup>57</sup> Por. M. Smith, *Film, Art...* dz. cyt., s. 62-63.
- <sup>58</sup> T. Maruszewski, *Przedmowa. Czy mózg jest źródłem zła?*, w: S. Baron-Cohen, *Teoria zła. O empatii i genezie okrucieństwa*, tłum. A. Nowak, Smak Słowa, Sopot 2014, s. 10. W omówieniu teorii Barona-Cohena korzystam z: S. Hven, dz. cyt.
- <sup>59</sup> Por. N. Eisenberg, *Empathy and Sympathy*, w: *Handbook of Emotions*, red. M. Lewis, J. M. Haviland-Jones, The Guilford Press, New York 2000, s. 677.
- <sup>60</sup> M. B. Vaage, *Fiction Film and the Varieties of Empathic Engagement*, „Midwest Studies in Philosophy” 2010, t. 34, nr 1.
- <sup>61</sup> Por. M. Smith, *Imagining from the Inside: POV, Imagining Seeing, and Empathy*, w: *Film Theory and Philosophy*, red. R. Allen, M. Smith, Oxford University Press, Oxford 1997.
- <sup>62</sup> E. Branigan, *Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*, Mouton Publishers, Berlin 1984, s. 73.
- <sup>63</sup> M. B. Vaage, dz. cyt., s. 161.
- <sup>64</sup> J. Choi, *Leaving It Up to the Imagination: POV Shots and Imagining from the Inside*, „The Journal of Aesthetics and Art Criticism” 2005, t. 63, nr 1, s. 23.
- <sup>65</sup> M. B. Vaage, dz. cyt., s. 162-163.
- <sup>66</sup> A. D’Aloia, dz. cyt.
- <sup>67</sup> R. Sinnerbrink, *Guest Editor’s Introduction: Phenomenology Encounters Cognitivism*, „Projections” 2019, t. 13, nr 2, s. 8, 13-14.
- <sup>68</sup> S. Shaviro, dz. cyt., s. 255-256.

## Jacek Ostaszewski

Profesor nauk humanistycznych, zatrudniony w Instytucie Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu Jagiellońskiego. Jako filmoznawca zajmuje się narratologią i teorią filmu. Opublikował m.in. książki: *Film i poznanie: Wprowadzenie do kognitywnej teorii filmu* (1999) i *Rozumienie opowiadania filmowego* (1999), zredagował także antologię *Kognitywna teoria filmu* (1999). Z Alicją Helman był współautorem podręcznika *Historia myśli filmowej* (2007) oraz współredaktorem antologii *Film: Język – Rzeczywistość – Osoba* (1992). Jego najważniejszym dokonaniem z zakresu narratologii jest książka *Historia narracji filmowej* (2018).

## Bibliografia

- Allen, R.** (2001). *Cognitive Film Theory*. W: R. Allen, M. Turvey (red.), *Wittgenstein, Theory and the Arts* (ss. 174-209). New York: Routledge.
- Bordwell, D.** (1985). *Narration in the Fiction Film*. Madison: Wisconsin University Press.
- Bordwell, D.** (1989). *Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*. Cambridge: Harvard University Press.
- Bordwell, D.** (1989). A Case for Cognitivism. *Iris*, (9), ss. 11-40.
- Bordwell, D.** (1999). Pochwała kognitywizmu (tłum. A. Helman). W: J. Ostaszewski (red.), *Kognitywna teoria filmu. Antologia przekładów* (ss. 31-64). Kraków: Baran i Suszczyński.

- Branigan, E.** (1984). *Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*. Berlin: Mouton Publishers.
- Branigan, E.** (1992). *Narrative Comprehension and Film*. New York: Routledge.
- Brockman, J.** (red.). (1996). *Trzecia kultura* (tłum. P. Amsterdamski i in.). Warszawa: CiS.
- Bruner, J. S.** (1978). *Poza dostarczone informacje* (tłum. B. Mroziak). Warszawa: PWN. (Publikacja oryginalna: 1973).
- Carroll, N.** (1988). *Mystifying Movies: Fads and Fallacies in Contemporary Film Theory*. New York: Columbia University Press.
- Carroll, N.** (1996). *Theorizing The Moving Image*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Choi, J.** (2005). Leaving It Up to the Imagination: POV Shots and Imagining from the Inside. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 63 (1), ss. 17-25. <https://doi.org/10.1111/j.0021-8529.2005.00177.x>
- Chomsky, N.** (1982). *Żagadnienia teorii składni* (tłum. I. Jakubczak). Wrocław: Zakład im. Ossolińskich. (Publikacja oryginalna: 1957).
- Coëgnarts, M.** (2015). *Embodied Cognition and Cinema: The Sensory-Motor Grounding of Abstract Meaning in Film*. Universiteit Antwerpen. [https://www.academia.edu/20109660/2015\\_Embodied\\_Cognition\\_and\\_Cinema\\_The\\_Sensory\\_Motor\\_Grounding\\_of\\_Abstract\\_Meaning\\_in\\_Film](https://www.academia.edu/20109660/2015_Embodied_Cognition_and_Cinema_The_Sensory_Motor_Grounding_of_Abstract_Meaning_in_Film)
- Currie, G.** (1995). *Image and Mind: Film, Philosophy and Cognitive Science*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Currie, G.** (1999). Wyobrażenia osobowe i bezosobowe (tłum. A. Helman). W: J. Ostaszewski (red.), *Kognitywna teoria filmu. Antologia przekładów* (ss. 180-209). Kraków: Baran i Suszczyński.
- D'Aloia, A.** (2015). The Character's Body and the Viewer: Cinematic Empathy and Embodied Simulation in the Film Experience. W: M. Coëgnarts, P. Kravanja (red.), *Embodied Cognition and Cinema* (ss. 187-199). Leuven: Leuven University Press.
- Eisenberg, N.** (2000). Empathy and Sympathy. W: M. Lewis, J. M. Haviland-Jones (red.), *Handbook of Emotions* (ss. 677-691). New York: The Guilford Press.
- Gallagher, S.** (2011). Interpretation of Embodied Cognition. W: W. Tschacher, C. Bergomi (red.), *The Implications of Embodiment: Cognition and Communication* (ss. 59-73). Exeter: Imprint Academic.
- Gallese, V.** (2001). The „Shared Manifold” Hypothesis: From Mirror Neurons To Empathy. *Journal of Consciousness Studies*, 8 (5-7), ss. 33-50.
- Gallese, V.** (2009). Ucieleśniona symulacja: od neuronów po doświadczenie fenomenologiczne (tłum. M. Trzcicka). W: A. Klawiter (red.), *Formy aktywności umysłu: Ujęcie kognitywistyczne. Ewolucja i złożone struktury poznawcze* (t. 2, ss. 172-200). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Gallese, V., Goldman, A. I.** (1998). Mirror Neurons and the Simulation Theory of Mind-reading. *Trends in Cognitive Sciences*, 2 (12), ss. 493-501. [https://doi.org/10.1016/S1364-6613\(98\)01262-5](https://doi.org/10.1016/S1364-6613(98)01262-5)
- Gallese, V., Guerra, M.** (2012). Embodying Movies: Embodied Simulation and Film Studies. *Cinema: Journal of Philosophy and the Moving Image*, (3), ss. 183-210.
- Gibson, J. J.** (1979). *The Ecological Approach to Visual Perception*. Boston: Houghton Mifflin.
- Hasson, U., Landesman, O., Knappmeyer, B., Vallines, I., Rubin, N., Heeger, D. J.** (2008). Neurocinematics: The Neuroscience of Film. *Projections*, 2 (1), ss. 1-26. <https://doi.org/10.3167/proj.2008.020102>

- Hickok, G.** (2016). *Mit neuronów lustrzanych. Rzetelna neuronauka komunikacji i poznania* (tłum. K. Cipora, A. Michniak). Kraków: Copernicus Center Press. (Publikacja oryginalna: 2014).
- Hochberg, J., Brooks, V.** (1999). Filmy widziane oczami umysłu (tłum. A. Helman). W: J. Ostaszewski (red.), *Kognitywna teoria filmu. Antologia przekładów* (ss. 307-329). Kraków: Baran i Suszczyński.
- Husserl, E.** (1974). *Idee czystej fenomenologii i fenomenologicznej filozofii. Księga druga* (tłum. D. Gierulanka). Warszawa: PWN. (Publikacja oryginalna: 1952).
- Hven, S.** (2017). *Cinema and Narrative Complexity: Embodying the Fabula*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Johnson, M.** (1987). *The Body in the Mind: The Bodily Basis of Meaning, Imagination, and Reason*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Konigsberg, I.** (2007). Film Studies and the New Science. *Projections*, 1 (1), ss. 1-24. <https://doi.org/10.3167/proj.2007.010102>
- Kracauer, S.** (1975). *Teoria filmu. Wyzwolenie materialnej rzeczywistości* (tłum. W. Wertheimstein). Warszawa: WAiF. (Publikacja oryginalna: 1960).
- Lowry, S.** (1992). Film – Wahrnehmung – Subjekt. *Theorien des Filmzuschauers. Montage/av*, 1 (1), ss. 113-128.
- Lakoff, G., Johnson, M.** (1988). *Metafory w naszym życiu* (tłum. T. P. Krzeszowski). Warszawa: PIW. (Publikacja oryginalna: 1980).
- Marr, D.** (1982). *Vision: A Computational Investigation into the Human Representation and Processing of Visual Information*. San Francisco: Freeman.
- Merleau-Ponty, M.** (2001). *Fenomenologia percepcji* (tłum. M. Kowalska, J. Migasiński). Warszawa: Fundacja Aletheia. (Publikacja oryginalna: 1945).
- Maruszewski, T.** (2014). Przedmowa. Czy mózg jest źródłem zła? (tłum. A. Nowak). W: S. Baron-Cohen, *Teoria zła. O empatii i genezie okrucieństwa* (ss. 9-14). Sopot: Smak Słowa.
- Murata, A., Fadiga, L., Fogassi, L., Gallese, V., Raos, V., Rizzolatti, G.** (1997). Object Representation in the Ventral Premotor Cortex (Area F5) of the Monkey. *Journal of Neurophysiology*, (78), ss. 2226-2230. <https://doi.org/10.1152/jn.1997.78.4.2226>
- Ohler, P.** (1994). *Kognitywna psychologia. Verarbeitung und mentale Repräsentation narrativer Filme*. Münster: MAKS-Publikationen.
- Ohler, P.** (1999). Kognitywna teoria percepcji filmu. Koncepcja przetwarzania informacji (tłum. J. Ostaszewski). W: J. Ostaszewski (red.), *Kognitywna teoria filmu. Antologia przekładów* (ss. 330-345). Kraków: Baran i Suszczyński.
- Ostaszewski, J.** (1995). Davida Bordwella kognitywna teoria filmu. *Kwartalnik Filmowy*, (11), ss. 40-50.
- Ostaszewski, J.** (1999). *Film i poznanie. Wprowadzenie do kognitywnej teorii filmu*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Pokropski, M.** (2011). Ciało. Od fenomenologii do kognitywistyki. *Przegląd Filozoficzno-Literacki*, 4 (32), ss. 119-137.
- Rizzolatti, G., Fadiga, L., Gallese, V., Fogassi, L.** (1996). Premotor Cortex and the Recognition of Motor Actions. *Cognitive Brain Research*, 3 (2), ss. 131-141. [https://doi.org/10.1016/0926-6410\(95\)00038-0](https://doi.org/10.1016/0926-6410(95)00038-0)
- Rock, I.** (1983). *The Logic of Perception*. Cambridge: MIT Press.
- Schetz, A.** (2012). Percepcja bez wrażeń zmysłowych. „Nowa psychologia” J. J. Gibsona. *Roczniki Psychologiczne*, (1), ss. 31-53.

- Shaviro, S.** (1993). *The Cinematic Body*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Sinnerbrink, R.** (2019). Guest Editor's Introduction: Phenomenology Encounters Cog-  
nitivism. *Projections*, 13 (2), ss. 1-19. <https://doi.org/10.3167/proj.2019.130201>
- Smith, M.** (1995). *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford: Cla-  
rendon Press.
- Smith, M.** (1997). Imagining from the Inside: POV, Imagining Seeing, and Empathy.  
W: R. Allen, M. Smith (red.), *Film Theory and Philosophy* (ss. 412-430). Oxford: Oxford  
University Press.
- Smith, M.** (1999). Zaangażowanie widza w postać (tłum. J. Mach). W: J. Ostaszewski  
(red.), *Kognitywna teoria filmu. Antologia przekładów* (ss. 210-247). Kraków: Baran  
i Suszczyński.
- Smith, M.** (2014). „The Pit of Naturalism”: Neuroscience and the Naturalized Aesthetic  
of Film. W: T. Nannicelli, P. Taberham (red.), *Cognitive Media Theory* (ss. 27-45). New  
York and London: Routledge.
- Smith, M.** (2017). *Film, Art, and the Third Culture: A Naturalized Aesthetic of Film*.  
Oxford: Oxford University Press.
- Sobchack, V.** (2004). *What My Fingers Knew: The Cinesthetic Subject, or Vision in the  
Flesh*. W: V. Sobchack, *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture* (ss.  
53-84). Berkeley: University of California Press.
- Thelen, E., Schöner, G., Scheier, C., Smith, L. B.** (2001). The Dynamics of Embodi-  
ment: A Field Theory of Infant Perseverative Reaching. *Behavioral and Brain Scien-  
ces*, (24), ss. 1-86. <https://doi.org/10.1017/S0140525X01003910>
- Vaage, M. B.** (2010). Fiction Film and the Varieties of Empathic Engagement. *Midwest  
Studies in Philosophy*, 34(1), ss. 158-179. <https://doi.org/10.1111/j.1475-4975.2010.00200.x>
- Varela, F. J., Thompson, E., Rosch, E.** (1991). *Embodied Mind: Cognitive Science and  
Human Experience*. Cambridge: MIT Press.
- Williams, J., Whiten, A., Suddendorf, T., Perrett, D. I.** (2001). Imitation, Mirror Neu-  
rons and Autism. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 25 (4), ss. 287-295.
- Wilson, L.** (2015). *Spectatorship, Embodiment and Physicality in the Contemporary Mu-  
tilation Film*. London: Palgrave Macmillan.
- Worth, S.** (1969). The Development of a Semiotic of Film. *Semiotica*, 1 (3), s. 282-321.  
<https://doi.org/10.1515/semi.1969.1.3.282>

**Keywords:**

cognitive film  
theory;  
information  
processing;  
embodied cognition;  
mirror neurons;  
autonomic reactions;  
empathy

**Abstract**

Jacek Ostaszewski

**The Concept of Embodied Cognition in Cognitive Film Theory**

The article explains the origins of the development of cognitive film theory. It also presents two basic orientations within cognitive science – the computational model of cognition and the embodied model of cognition – which function in film theory as two consecutive phases. The embodied model of cognition is explained in the context of both the tradition of phenomenological thought and the achievements of neuroscience, including the discovery of mirror neurons, which, despite the surrounding controversy, became the basis for multidirectional reflection on the reception of films. The article discusses the implementation of the mirror system hypothesis in the explication of the pre-conceptual film perception, including the role of embodied simulation and empathy as mechanisms of participation in cognitive and aesthetic film experience. The methodological issue of the naturalized aesthetics project as well as the possibilities of synthesizing the cognitive and phenomenological approach in the elucidation of the aesthetic reception of film are also presented.