

MAGDALENA ZDRODOWSKA  
SYLWIA KOŁOS

# NIEPEŁNOSPRAWNOŚĆ – TECHNIKI WSPARCIA, TECHNIKI REPREZENTACJI

## WSTĘP

Mysłąc o relacjach technologii i niepełnosprawności, zwykle się postrzegać je jednokierunkowo, z osobami niepełnosprawnymi jako biernymi – i w założeniu wdzięcznymi – beneficjentami biotechnologii, która dostarcza przeznaczone dla nich rozwiązania, oraz państwami, które za dostęp do owych rozwiązań, często nadmiernie skomplikowanych (*over-engineered*), a więc bardzo drogich, płacą. Zaiste, gdy jest mowa o związku niepełnosprawności z technologią, w pierwszej kolejności przychodzą na myśl protezy. Niegdyś wstydliwie skrywane, kamuflowane pod ubraniami, kreowane podług kształtu i koloru ludzkich ciał: obłe, miękkie i różowe, dziś są obiektami nieskrywanego technofetyzmu, dumnie prezentowanymi przez użytkowników-weteranów (jak w projekcie fotograficznym Michaela Stokesa *Always Loyal* z 2015 roku), ukazywanymi w wysokobudżetowym kinie (głośna postać Furiozy w *Mad Max: Na drodze gniewu*, 2015) i numerach tematycznych tygodników opinii („Polityka. Niezbędnik inteligenta” 2/2017 wydanie „Postczłowiek. Medycyna, genetyka, etyka”). I nie bez powodu. Zygmunt Freud – sam będący użytkownikiem protezy podniebienia i szczęki, które stracił na skutek choroby nowotworowej – pisał w 1930 roku: „Człowiek, by tak rzec, stał się czymś w rodzaju boga-protezy (ang. *prosthetic God*) i zaiste jest on wspaniały, gdy wyposaży się we wszystkie swe narządy pomocnicze, te ostatnie nie zrosły się jednak z nim, niekiedy zaś ich obsługa wymaga odeń niemało wysiłku”<sup>1</sup>. Faktycznie, także obecnie trudno jest uciec od transhumanistycznych zachwytoń nad ponadludzkimi możliwościami ciał przedłużonych o protezy z włókna węglowego – już wcale nieprzypominające ludzkich kończyn, ale ostentacyjnie eksponujące nieanatomiczne kształty. Trzeba jednak pamiętać, że relacja między

1 Z. Freud, *Kultura jako źródło cierpień*, [w:] tegoż, *Pisma społeczne*, Wydawnictwo KR, Warszawa 1998, s. 186.

technologią a niepełnosprawnością to nie tylko wielki, biotechnologiczny biznes i zaawansowana medycyna z procesorami (na przykład słuchu) wszczepianymi do mózgu. To także niszowe, małoskalowe projekty, tworzone przez samych zainteresowanych, osoby z niepełnosprawnościami, które – jak pisze Alice Wong – „są CHOLERNIE kreatywne. Nieustannie wynajdujemy, adaptujemy i hakujemy świat, który nie został zbudowany dla nas”<sup>2</sup>.

Niepełnosprawność i technologia to także tematy wielu tekstów kultury, wśród których szczególne znaczenie mają filmy ze względu na swój walor audiowizualny. Relacje między obrazami kinowymi a niepełnosprawnością i technologią można rozpatrywać w kilku perspektywach. Po pierwsze, niepełnosprawność to temat wielu filmów, zarówno fabularnych, jak i dokumentalnych, a nawet animowanych. Filmy fabularne w większości koncentrują się na pokonywaniu przeciwności losu, barier społecznych i psychologicznych przez chorego bądź niepełnosprawnego bohatera. Jeśli nawet protagonista nie odzyskuje w finalnej części zdrowia, to zazwyczaj odnosi zwycięstwo dzięki swojej postawie i pracy. Przypadkiem szczególnym pośród filmów o tej tematyce są *biopiki*<sup>3</sup>. Faktograficzne tło nadaje rangę i znaczenie historiom poświęconym chorobom i niepełnosprawności. Prawdziwe postaci, które mimo swej kondycji zyskały sławę, odniosły spektakularny sukces w polityce, sztuce czy biznesie, są wartością dodaną w ekranowych *disability narratives*. Ich afirmatywna funkcja jest oczywista: jesteś niepełnosprawny, ale możesz wszystko. W przypadku filmów dokumentalnych ważniejsza niż *happy end* wydaje się funkcja społeczna czy wręcz dydaktyczna. Dokumenty, koncentrując się niejednokrotnie na kameralnych historiach, stają się w pewnym sensie studium antropologii codzienności człowieka niepełnosprawnego. Pośród różnorodnych filmowych reprezentacji chorób i niepełnosprawności można znaleźć również ciekawe przykłady obrazów animowanych, często adresowanych do dzieci. Są one przede wszystkim alternatywą dla dokumentów i filmów aktorskich ze względu na technikę animacji, która często pomagała filmowcom w przekazywaniu istotnych medycznych informacji, czego przykładem jest choćby Polska Kronika Filmowa. Dokumentowane przez jej twórców przemiany w polskiej i światowej medycynie po drugiej wojnie światowej są czymś więcej niż tylko narzędziem propagandy. Stanowią zapis przemian społecznych i cywilizacyjnych w powojennej Europie. By przybliżyć odbiorcom możliwości ówczesnej medycyny, realizatorzy odchodzili często od prostego dokumentalnego zapisu. Wykorzystywali natomiast animację czy poetykę charakterystyczną dla filmów fabularnych.

Medycyna, choroba i niepełnosprawność to tematy, które wydają się szczególnie wymagające w procesie realizacji filmu. Technika i poetyka filmowania muszą wyjść naprzeciw oczekiwaniom widzów, którzy z niesłabnącym zaangażowaniem oglądają seriale medyczne czy filmowe adaptacje, takie jak *Motyl i skafander* (reż. Julian Schnabel, 2007).

2 A. Wong, *Disability Visibility Podcast, Episode 31: Disabled inventors*, Disability Visibility Project, <https://disabilityvisibilityproject.com/podcast/> (10 września 2018).

3 *Biopic* to anglosaskie określenie filmu biograficznego; skrót od *biographical picture*.

Na szczególną uwagę zasługują jednak te teksty kultury, które nie tyle reprezentują osoby niepełnosprawne, ile są przez nie tworzone: filmy dokumentalne (jak autobiografia Steve'a Gleasona *Gleason*, zmontowana przez Claya Tweela, 2016), fabularne (na przykład *Mam na imię Emily*, w reżyserii zmarłego w 2017 roku Simona Fitzmaurice'a, 2015), wydarzenia teatralne (warszawski Teatr 21, w którym występują aktorzy z zespołem Downa) czy utwory literackie (jak autobiograficzna powieść *Moja lewa stopa* Christy'ego Browna z 1954, z głośną ekranizacją z 1989 roku). Podobnie jak technologie, które osoby z niepełnosprawnościami tworzą same, są one nie tylko głosem pluralizującym przestrzeń kulturową i technologiczną, lecz także polityczną deklaracją emancypacji i odzyskiwania głosu.

