

Hollywood produkuje ludzi bez uczuć

31 lipca 2023

Kilka lat temu człowiek o nazwisku Clint Richardson wyznał światu, dlaczego opuścił Hollywood.

Clint był certyfikowanym inżynierem dźwięku i byłym zawodowym projektantem dźwięku w Hollywood, którego zadaniem było tworzenie efektów dźwiękowych. W wieku siedemnastu lat mężczyzna zachorował na raka, co zasiało w nim ziarno niepewności, która ostatecznie doprowadziła Richardsona do odkrycia, dlaczego się zachorował na raka. Powodem choroby miały być szczepionki, które mu podawano. Na podstawie własnych przeżyć stworzył on film dokumentalny pt. „Lethal Injection”.

Richardson zdał sobie sprawę, że jego praca w Hollywood miała poważne konsekwencje, nie tylko zdrowotne, ale i kulturowe, cywilizacyjne. Clint wyszedł do dziennikarzy i powiedział wprost, że: „Czuje się w pewnym sensie odpowiedzialny za dzisiejszych pilotów dronów, wojskowe bombardowania, traktowanie prawdziwych ludzi jako jakąś formę zabezpieczenia, tak jakby to wszystko działo się w grze wideo, która uwarunkowała dzieci do dorastania bez zdolności do empatii”. Richardson stwierdził wprost, że współczesne Hollywood produkuje ludzi bez uczuć, bez oznak człowieczeństwa.

Dalej Richardson dodaje: „To była nieustanna mentalna bitwa z moim ego. Wysiłek, by zrekompensować te skrawki cielesnej wiedzy, które wołały do mnie każdego dnia. Tak wiele niewygodnych drzazg, stopniowo wnikających coraz głębiej w moją duszę, raniło moje wnętrze. Drzazg uświadamiających mi, nad czym w gruncie rzeczy pracuję. W pewnym momencie w pełni zrozumiałem, że owa praca była moralnie i etycznie zła a cały przemysł Hollywood to śmierć XXI wieku”.

Wyjaśnił, że jego zadaniem było tworzenie scen takich jak

brutalna przemoc lub wojna, muzyka komponowana do wyżej wspomnianych scen miała brzmieć prawdziwie i dogłębnie. Ludzie oglądający takie filmy byli dosłownie doprowadzani ścieżką dźwiękową do zaakceptowania tych krótkich interaktywnych doświadczeń śmierci, morderstw i gwałtów, tortur i sadyzmu, które wchodziły w skład wielu hollywoodzkich filmów i gier. W ten sposób widzowie są podświadomie oswajani ze złem.

Przyznał, że niektóre z dźwięków pochodzących z jego biblioteki dźwiękowej w studiach Soundelux, były w rzeczywistości rezultatem kastrowania świń na stocznich. W ten sposób Richardson dosłownie przyznaje, że niektóre nagrania pochodzą od ran zwierząt. Przyznał również, że chciał nieustannie otrzymywać uznanie, pieniądze, rozgłos, szacunek, które ostatecznie uznał za całkowicie bezwartościowe.

Co skłoniło go do zmiany? Pewnego dnia, gdy słuchał radia internetowego w swoim dźwiękoszczelnym studiu, usłyszał wywiad z żołnierzem amerykańskiej armii. Młody żołnierz sterował dronami, które zabijały cywilów w Pakistanie, Iraku i Afganistanie. Kiedy żołnierz mówił o tym, jak łatwo było zrzucać bomby na mężczyzn, kobiety i dzieci, niczym w grach wideo, uderzyło to Richardsona. Brutalność płynąca z produkcji filmowych oraz gier pozwala młodemu człowiekowi, aby oswoił się z możliwością zrzucania bomb na ludzi, tak jak to ma miejsce w wielu grach wideo.

„Kiedy wyjaśniał szczegóły każdej misji, siedząc wygodnie w podziemnym bunkrze z joystickiem w ręku i z około trzysekundowym opóźnieniem między kamerą dronową a cyfrową rekonstrukcją, która docierała tysiące kilometrów dalej do bazy wojskowej na pustyni Nowego Meksyku, wspominał o pozytywnym podekscytowaniu. Wyjaśnił również, że za każdego podejrzanego terrorystę, którego próbowałby zabić, zrzucając bomby z bezzałogowego samolotu powietrznego, oczekiwano, że obrażenia od zadośćuczynienia wyniosą około 95% względem ofiar cywilnych”.

Tak, więc 95% niewinnych ludzi może stracić życie za każdy cel trafiony przez te drony. Cel, który może być potencjalnym terrorystom, ale ostatecznie być nim nie musi. Dzieciak, który opisał bycie operatorem dronów, dokonał wyraźnych porównań do gier wideo, a nawet wyraził uznanie dla nich w szczególności. Owe gry wideo już od najmłodszych lat miały przygotowywać chłopca do sterowania dronami i podejmowania trudnych decyzji związanych z odbieraniem ludziom życia.

Źródło: Eschatologia.pl