



DOROTA MACHNIEWSKA

---

## UCHWYCIĆ NIEMOŻLIWE, CZYLI O EUROPEJSKIM KINIE SCIENCE FICTION

Europa – kolebka cywilizacji, ale też sztuki kinematograficznej. Celem mojego tekstu jest przedstawienie związków między rozwojem fantastyki naukowej na Starym Kontynencie a historią. Dokonam tego nie tylko przez pokazanie zmian, jakie zachodziły przez dziesięciolecia w obrębie schematów gatunkowych i omówienie najważniejszych filmów minionych dekad, ale przede wszystkim przez odniesienie się do historii, zwłaszcza XIX, XX i XXI wieku. Te dwie rzeczy są bowiem ze sobą nierozzerwalne.

### KOSMICZNY START, CZYLI TAM, GDZIE NIE DOTARŁ JESZCZE ŻADEN CZŁOWIEK

Jak powszechnie wiadomo, cała sztuka filmowa zrodziła się właśnie w Europie. To tutaj bracia Lumière tworzyli swoje pierwsze filmy, uwieczniając na taśmie proste, codzienne czynności. Tutaj również narodziło się kino science fiction, a stało się to za sprawą Georges'a Mélièsa, który pokazał, że filmy niekoniecznie muszą być lustrzanym odbiciem życia. W odkupionym od wdowy po słynnym prestidigitatorze Robercie Houdinim teatrze wystawiał niezwykle taneczno-iluzjonistyczne rewie, zawierające wstawki w postaci „ożywionych fotografii”, dając początek kinu kreatywnemu<sup>1</sup>. Za początek filmowej fantastyki naukowej przyjmuje się powszechnie rok 1902, kiedy to Méliès, pozostając pod wrażeniem powieści Juliusza Verne'a, po raz pierwszy zaprezentował czternastominutowy film *Podróż na Księżyc* (*Le Voyage dans la*

---

<sup>1</sup> Zob. A. Kołodyński, *Dziedzictwo wyobraźni. Historia filmu SF*, Wydawnictwa „Alfa”, Warszawa 1989, s. 8.

lune), już samym wyborem tematu wytyczając obszar zainteresowań kina SF na długie lata<sup>2</sup>. Początkowo bowiem fantazja twórców nie wykraczała poza granice Układu Słonecznego, a przede wszystkim Ziemi. Największym zainteresowaniem wśród światów pozaziemskich cieszył się właśnie Księżyc, z którym konkurować mógł jedynie Mars<sup>3</sup>. Temat pozaziemskich światów w późniejszym okresie zaczął się pojawiać również w opowieściach o inwazjach przybyszy z kosmosu chcących zniszczyć Ziemię. Postacie kosmicznych najeźdźców doskonale nadają się do pokazania dystansu, a wręcz niechęci i obaw związanych z pewnymi grupami społecznymi.

## DWIE WIZJE PRZYSZŁOŚCI

Kino science fiction zostało jednak szybko zdominowane przez wizje przyszłości, gdzie kostium futurologiczny spełnia funkcję „lustra, w którym przegląda się człowiek, by lepiej poznać samego siebie”<sup>4</sup> – jak pisze w swojej książce *Gwiezdne imperia X muzy* Bolesław Hołdys, powołujący się na słowa Andrzeja Kołodyńskiego.

Rozwój techniki na przełomie XIX i XX wieku napawał entuzjazmem. Nie martwiono się więc jeszcze o wynikające z niego zagrożenia. Pozytywistyczna euforia została jednak wkrótce zastąpiona dekadentyzmem, poczuciem nieuchronnie zbliżającego się końca. Zmiany cywilizacyjno-społeczne zachęcały ludzkość do zadawania pytań o przyszłość naszej cywilizacji, kontakt ze społecznościami pozaziemskimi, życie po kataklizmie, którego nastąpienie uważano za nieuniknione. Od samego początku głównym celem fantastyki naukowej było odnalezienie na nie odpowiedzi. Dlatego też kluczową cechą filmów spod znaku science fiction jest wrażliwość na obawy dręczące społeczeństwo i wyolbrzymianie ich za pomocą kostiumu futurologicznego<sup>5</sup>.

Krzysztof Loska w swojej *Encyklopedii filmu science fiction* wyróżnia dwa dominujące w opowieściach fantastycznonaukowych spojrzenia na przyszłość. Pierwsze z nich jest wynikiem wiary w postęp. Pokazuje możliwości, jakie daje ludzkości rozwój cywilizacyjny. Drugie, pesymistyczne, prezentuje

---

<sup>2</sup> Zob. ibidem, s. 7.

<sup>3</sup> Zob. ibidem, s. 10.

<sup>4</sup> B. Hołdys, *Gwiezdne imperia X muzy. Ewolucja filmowej fantastyki naukowej*, Dyskusyjne Kluby Filmowe „Kinematograf” i „Studentów”, Kraków 1985, s. 7.

<sup>5</sup> Zob. ibidem, s. 8.

rozczarowanie zachodzącymi w społeczeństwie zmianami. Do głosu dochodzi w nim poczucie zbliżającego się końca cywilizacji, będącego wynikiem zgubnych działań człowieka<sup>6</sup>.

Wariant optymistyczny to utopie przedstawiające projekt idealnego ustroju politycznego opartego na równości i sprawiedliwości. Jak czytamy w *Encyklopedii filmu science fiction*: „Akcja fabularna dzieł tego typu rozgrywa się zwykle w nieistniejącej lub zaginionej krainie, której mieszkańcom udało się wcielić w życie postulowane ideały”<sup>7</sup>. Wykreowana przez twórców utopii idealna rzeczywistość miała być lekarstwem na bolączki i problemy, z jakimi ludzie spotykali się w realnym świecie. Korzeni utopistycznych wizji można się doszukiwać już w starożytnych traktatach filozoficznych, skąd przeniknęły do literatury.

Pierwszym myślicielem, który podjął się stworzenia wizji idealnego państwa, był Platon. Opisana na kartach *Państwa* (*Politeia*, 360 r. p.n.e.) kraina była odpowiedzią na rozczarowanie demokracją ateńską, która pozwoliła na śmierć jego przyjaciela i mistrza – Sokratesa. Koncepcja Platona została ponownie wykorzystana przez nowożytnych twórców, w tym Tomasza Morusa, który po raz pierwszy wprowadził do swojego dzieła (*Utopia*, 1516) nazwę „Utopia”. Najbardziej znanym przykładem utopistycznej krainy jest Atlantyda – zaginiony kontynent zniszczony na skutek wielkiego kataklizmu. Krytycy utopii mocno podkreślają jednak, iż taki sposób myślenia pozbawia nas tego, co tworzy kwintesencję człowieczeństwa – niedoskonałości. Dlatego też utopie są stosunkowo rzadko realizowanym tematem filmów science fiction. Dużo bardziej popularne jest stanowisko krytyczne, wyrażane przez dystopie i antyutopie, nieprzedstawiające idealnego programu naprawy rzeczywistości, ukazujące obawę przed negatywnymi konsekwencjami utopijnych projektów.

Antyutopia, czyli utopia negatywna, pokazuje pesymistyczny obraz społeczeństwa przyszłości, będący odpowiedzią na utopijne wizje naprawy świata. Według twórców antyutopii idealny ustrój państwowy w żadnym razie nie jest lekarstwem na dręczące społeczeństwo bolączki. Wręcz przeciwnie – zniewala jednostkę, pozbawiając ją indywidualności, przez co staje się ona jedynie „ogniwem w łańcuchu biurokracji” – jak zauważa Krzysztof Loska<sup>8</sup>. Bohaterowie antyutopii stopniowo odkrywają bolesną prawdę o otaczającej rzeczywistości. Stąd też autorzy często posługują się formą dziennika. W ten oto

<sup>6</sup> Zob. *Optymizm i pesymizm*, [w:] K. Loska, *Encyklopedia filmu science fiction*, Rabid, Kraków 2004, s. 53–54.

<sup>7</sup> *Utopia*, [w:] K. Loska, op.cit., s. 70–71.

<sup>8</sup> Zob. *Antyutopia*, [w:] K. Loska, op.cit., s. 12.

sposób dokonują subiektywizacji narracji przez wysunięcie na pierwszy plan osobistych przeżyć bohatera.

Skrajnym przykładem pesymistycznych wizji przyszłości są dystopie, często mylone z antyutopiami. Co jednak podkreśla w swojej książce Loska: o ile antyutopia jest krytyką utopijnej wizji świata, o tyle dystopia wynika bezpośrednio z krytycznej postawy wobec rzeczywistości<sup>9</sup>. Jest ona przy tym pozbawiona jakichkolwiek złudzeń co do poprawy sytuacji, bardzo często przybierając formę thrillera futurystycznego. Tym, co zdecydowanie łączy oba podejścia, jest lęk przed dehumanizacją człowieka. Dlatego też twórcy dystopii i antyutopii skupiają się na ukazywaniu przeróżnych wariantów społeczeństwa zamkniętego, rządzonego totalitarnie, w którym jednostka została pozbawiona wszelkich praw, a poczynania władz prowadzą do unifikacji będącej wyrazem odczłowieczenia. Tak powstaje obraz społeczeństwa zniewolonego, w którym podstawową „cnotą” jest bierność i posłuszeństwo<sup>10</sup>.

## FILMOWE WIZJE PRZYSZŁOŚCI W OKRESIE KINA NIEMEGO

Okres kina niemego w fantastyce naukowej był pełen optymizmu poznawczego oraz wiary w to, że rozwój nauki i techniki zapewni ludzkości spokojną przyszłość. Pierwsze filmy spod znaku science fiction ukazywały nowy wspaniały świat stworzony przez technikę. Z czasem jednak prezentowane przez nie wizje przyszłości zaczęły się stawać coraz bardziej mroczne, skupiając się przede wszystkim na przedstawianiu zagrożeń, jakie niesie ze sobą rozwój cywilizacyjny<sup>11</sup>.

W 1917 roku duński reżyser Forest Holger-Madsen kręci *Statek niebiański* (*Himmelskibet*) będący filmowym prototypem utopii pozytywnej. Miejszem, gdzie rozgrywa się akcja filmu, jest Mars, zamieszkiwany przez społeczeństwo, dla którego wojna wydaje się czymś całkowicie obcym. Elementem napędzającym fabułę jest melodramatyczna historia miłości między głównym bohaterem a córką Wielkiego Kapłana. Zakochani wyruszają z pokojową misją na nękaną międzynarodowym konfliktem Ziemię. By jednak nie było zbyt sielankowo, ich działaniu zagraża niebezpieczeństwo ze strony śledzącego ich skorumpowanego ziemskiego polityka. Na szczęście wszystko dobrze

<sup>9</sup> Zob. ibidem.

<sup>10</sup> Zob. *Socjologia w SF*, [w:] K. Loska, op.cit., s. 67.

<sup>11</sup> Zob. B. Hołdys, op.cit., s. 20.

się kończy. Czarny charakter zostaje surowo ukarany za swą chciwość. Chęć wzbogacenia się na konflikcie militarnym nie może być bowiem cenniejsza niż ludzkie życie. Powstałe w okresie trwania pierwszej wojny światowej dzieło można więc odczytywać jako manifest pokojowy, mający wezwać państwa do zakończenia działań wojennych.

Zupełnie inny obraz Marsa przynosi radziecki film *Aelita* (1924) w reżyserii Jakowa Protazanowa, inspirowany książką Aleksieja Tołstoja i będący prototypem filmowej utopii negatywnej. Akcja, będąca wyrazem charakterystycznego dla ówczesnego kina schematu przygodowego, rozgrywa się w autorytarnym państwie rządzonej przez tytułową Aelitę oraz spiskujących ministrów. Na samym dole drabiny feudalnej znajdują się uwięzieni przez władczynię niewolnicy. Zamknięcie przedstawionego w filmie świata podkreśla ciasnota niezwykłych, geometrycznych wnętrz. Głównym bohaterem jest inżynier Łoś (Nikołaj Tsereteli), który przekonany o tym, iż stał się mordercą własnej żony, wyrusza w przestrzeń kosmiczną, poszukując nowego, lepszego świata, gdzie mógłby się ukryć. W ślad za nim wyruszają Krawcow (Igor Iljinski) i Gusjew (Nikołaj Batałow) – detektyw amator oraz były członek Armii Czerwonej. Po przybyciu na Marsa zawiązuje się romans między protagonistą a władczynią. Czerwonooarmista natomiast, w myśl wyznawanej przez siebie zasady „Proletariusze wszystkich planet łączcie się!”, skłania ciemiężony lud do buntu przeciwko despotycznym rządóm. W kulminacyjnym momencie okazuje się, że całość była tylko koszmarnym snem. Przedstawiając bezsensowność ucieczki głównego bohatera, reżyser zwraca uwagę na to, iż ziemskie problemy powinno się rozwiązywać na Ziemi, a nie gdzieś w kosmosie. Jednocześnie poddaje krytyce podziały klasowe, pokazując nieufność wobec klasy rządzącej, która wykorzystuje swoją władzę przeciwko słabszym.

Najważniejszym dziełem tego okresu, jak również matrycą dla filmów opowiadających o antyludzkim świecie techniki jest *Metropolis* Fritza Langa z 1927 roku. Sam tytuł to również nazwa dwupoziomowego megamiasta przyszłości. Żyjące w nim społeczeństwo, zgodnie z marksistowskim podziałem na „bazę” i „nadbudowę”, jest podzielone na dwie grupy: żyjących na powierzchni myślicieli (władców miasta) oraz zamieszkującą podziemia warstwę robotniczą. Punktem wyjścia opowiedzianej przez reżysera historii jest wątek miłości Fredery (Gustav Fröhlich), syna zarządcy miasta – Joha Fredersena (Alfred Abel), i Marii. W pogoni za ukochaną młodzieniec trafia do podziemnego miasta. Jego serce stanowi gigantyczna fabryka, w której ludzie zmuszani są do niewolniczej pracy. Otuchy dodają im słowa Marii (Brigitte Helm), głoszącej nadejście Pośrednika, który połączy „umysł i ręce”, przynosząc pokój i wyzwolenie. Żądny zysków zarządca, w obawie przed utratą siły roboczej, wzywa do siebie Rotwanga (Rudolf Klein-Rogge) – szalonego

naukowca, któremu nakazuje stworzenie sobowtóra kobiety. „Falszywa Maria” namawia robotników do buntu. Dzięki działaniom Fredery dochodzi jednak do pojednania, zgodnie z mottem filmu mówiącym, iż „Między umysłem a rękami pośredniczyć musi serce”<sup>12</sup>. Dzieło Langa łączy w sobie fascynację możliwościami nauki oraz lęk przed ich konsekwencjami. Przywodzący na myśl baśniowy zamek czarnoksiężnika gabinet Rotwanga, a także sposób jego pracy przypominający magiczne rytuały doskonale odzwierciedlają podejście ówczesnego społeczeństwa do rozwoju techniki. Z pewnością w czasach powstawania filmu, gdy wynalazki technologiczne nie były jeszcze tak powszechnie znane i dostępne, nauka miała dla zwykłego, szarego człowieka posmak magii, czegoś niezwykłego, co trudno pojąć. Dlatego też w fantastyce naukowej okresu kina niemego dominował optymizm poznawczy<sup>13</sup>. Choć ludzie nie mieli zbyt dużej wiedzy na temat nauki, co powodowało, że bali się jej, to jednak wierzyli, iż rozwój technologiczny jest gwarantem szczęścia ludzkości. Skupiali się więc na tym, by ukazać społeczeństwu nowy, wspaniały świat stworzony przez technikę. W ten oto sposób mogli oswoić targające społeczeństwem lęki przed coraz nowszymi maszynami. Dopiero gdy pokazali ludziom, że nie ma sensu bać się postępu, mogli ukazać kryjące się za nim niebezpieczeństwa.

We wszystkich trzech wymienionych wyżej filmach można dostrzec główne tematy poruszane po dziś dzień przez fantastykę naukową: strach przed wybuchem konfliktu zbrojnego, nadużywanie władzy przez rządzących polityków, rozwarstwienie społeczne czy też obawę przed zgubnymi konsekwencjami niekontrolowanych eksperymentów naukowych.

## KRWAWY WIEK XX, CZYLI ŻYCIE W CIENIU WOJNY

Wiek XX obfitował w wiele burzliwych wydarzeń, które wywarły ogromny wpływ na kształt fantastyki naukowej, z pewnością nie nakłaniając do optymistycznego spojrzenia w przyszłość. Wspomniana już wcześniej pierwsza wojna światowa, która zainspirowała Holgera-Madsena do marzeń o świecie bez wojen, również w okresie dwudziestolecia międzywojennego elektryzowała społeczeństwo niemogące się pogodzić z ogromem strat. Zwłaszcza że następny konflikt wisiał w powietrzu.

---

<sup>12</sup> Tekst z filmu, tłum. własne – D.M.

<sup>13</sup> Zob. B. Hołdys, op.cit., s. 20.

W obliczu nadchodzącej drugiej wojny światowej postanowiono sięgnąć po opowiadanie Herberta George'a Wellsa *Kształt rzeczy przyszłych* (*The Shape of Things to Come*, 1933), które posłużyło jako inspiracja dla filmu *Rzeczy, które nadejdą* (*Things to Come*, 1936; polski tytuł: *Rok 2000*) w reżyserii Williama Camerona Menziesa. Akcja umieszczona w fikcyjnym Everytown opowiada o następnych stu latach w dziejach ludzkości. Katastroficzną wizję przyszłości, w której społeczeństwo zostaje pochłonięte przez społeczny i polityczny chaos, regres technologiczny, wzrost przestępczości i upadek religii, rozpoczyna światowy konflikt, który Wells niezwykle trafnie datował na rok 1940. Nie bez znaczenia jest tu fakt, że to właśnie Wielka Brytania, dla której pierwsza wojna światowa po dziś dzień stanowi największą tragedię w dziejach ludzkości, postanowiła ostrzec świat przed zbliżającym się konfliktem.

## **ŻYCIE W CIENIU ZIMNEJ WOJNY, CZYLI INWAZJE Z CZERWONEJ PLANETY**

Sytuacja społeczno-polityczna po zakończeniu drugiej wojny światowej sprawiła, że fantastyka naukowa przeżywała prawdziwy boom. Wśród powojennych bolączek, które znalazły swoje odbicie w formie i treści filmów fantastycznonaukowych, ogromne znaczenie miał okres zimnej wojny, kiedy to istniejący między mocarstwami wyścig zbrojeń stwarzał realne zagrożenie wybuchem trzeciej wojny światowej. Co więcej, eksperymenty z bronią atomową i wodorową kazały przypuszczać, iż będzie to wojna nuklearna. W fantastyce naukowej pojawił się temat masowej zagłady ludzkości spowodowanej kataklizmem atomowym. Powstałe wówczas filmy były wyrazem bezsilności i rozpaczony wobec nadchodzącej zagłady, dając nadzieję na przeżycie tylko niewielkiej grupie ludzi. Zaczęto podkreślać, iż ryzyko unicestwienia ludzkości tkwi przede wszystkim w samym człowieku: jego szaleństwach, niebezpiecznych konsekwencjach rozwoju nauki, nad którymi nie zawsze da się zaplanować<sup>14</sup>. W zimnowojennej satyrze *Doktor Strangelove, czyli jak przestałem się martwić i pokochałem bombę* (*Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb*, 1964) Stanleya Kubricka, zrealizowanej prawie w całości w Wielkiej Brytanii<sup>15</sup> według fantastycznonaukowej powieści

<sup>14</sup> Zob. *ibidem*, s. 26.

<sup>15</sup> Z powodu toczącej się sprawy rozwodowej występującego w dwóch (na początku realizacji filmu w trzech) rolach Petera Sellersa wszystkie zdjęcia, w których uczestniczył Kubrick, zrealizowano w brytyjskim studio Shepperton. Por. *Dr. Strangelove or: How I Learned to*

Terry'ego Southerna<sup>16</sup>, otrzymaliśmy groteskowy, ale nad wyraz przekonujący obraz wybuchu trzeciej wojny światowej, będącej wynikiem zwyczajnego zbiegu okoliczności (brak łączności z amerykańskim bombowcem zmierzającym nad Rosję sowiecką nie pozwala na jego zawrócenie, wskutek czego uruchomiona zostaje Maszyna Ostatecznej Zagłady kładąca kres istnieniu ludzkości). W swej czarnej komedii Kubrick przedstawił szaleństwo polityków i wojskowych opętanych technologiczną omnipotencją, która uniemożliwia im trzeźwy osąd sytuacji, co w finale prowadzi do katastrofy. Dzieło Kubricka bodajże jako pierwsze ukazało w ujęciu *political fiction* prawdopodobny scenariusz nuklearnego holokaustu.

Kosmiczny wyścig zbrojeń między Wschodem a Zachodem, a także związane z nim postępy w dziedzinie eksploracji kosmosu spowodowały, że lęki społeczeństwa przeniosły się z Ziemi w przestrzeń kosmiczną, czego wyrazem była seria filmów pokazujących inwazję pozaziemskich cywilizacji, ujawniającą panujący w społeczeństwie strach wobec wszystkiego, co obce i nieznanie<sup>17</sup>. Temat kosmitów przybywających na Ziemię w celu jej zniszczenia, klasyczny w literaturze SF (żeby przywołać tylko *Wojnę światów* [*The War of the Worlds*, 1898] H.G. Wellsa), odegrał ogromną rolę zwłaszcza w amerykańskiej fantastyce naukowej, kiedy to powstawały takie filmy, jak: *Inwazja porywaczy ciał* (*Invasion of the Body Snatchers*, 1956, reż. Don Siegel) czy *Dzień, w którym zatrzymała się Ziemia* (*The Day the Earth Stood Still*, 1951, reż. Robert Wise). Rywalizacja między Stanami Zjednoczonymi a Związkiem Radzieckim kazała dopatrywać się w najeźdźcach z kosmosu komunistów zza oceanu. Temat zagrożenia czyhającego w przestrzeni kosmicznej nie ominął jednak i Starego Kontynentu. Fanatyczni, krwiożerczy, okrutni, wyposażeni w najlepszą technologię obcy służą przede wszystkim do przyjrzenia się nam samym. Poprzez wskazanie odmienności obcych definiujemy bowiem samych siebie. Jak zauważa we wstępie do książki *Aliens R Us: The Other in Science Fiction Cinema* profesor Ziauddin Sardar: „Bez kosmitów koncepcja

---

*Stop Worrying and Love the Bomb*, [w:] N. Kagan, A. Staskowski (foreword), *The Cinema of Stanley Kubrick*, Roundhouse, Oxford 1997, s. 113.

<sup>16</sup> Bezpośrednim impulsem do realizacji filmu przez Kubricka było przeczytanie przez reżysera noweli Petera George'a *Czerwony alarm* (*Red Alert*, 1958), gdzie przedstawiono prawdopodobną wizję wybuchu trzeciej wojny światowej. Oparty na niej scenariusz autorstwa m.in. Petera George'a (który znowelizował później filmowy skrypt) miał fantastycznonaukową klamrę: scenę, w której przedstawiciele obcej cywilizacji odkrywają na zniszczonej przez nuklearny konflikt Ziemi zapis wideo ukazujący, co doprowadziło do zagłady. Kubrick ostatecznie zrezygnował z tego rozwiązania na korzyść bardziej realistycznej formuły (co nie przeszkodziło reżyserowi nadać filmowi rysu futurystycznej satyry). Por. N. Kagan, op.cit., s. 134.

<sup>17</sup> Zob. ibidem, s. 27.



»nas« straciłaby sens. Istnienie kosmitów definiuje granicę, która jest koncepcyjna, epistemologiczna i wrodzona»<sup>18</sup>. Jednocześnie po raz pierwszy skupiono się na zaakcentowaniu tragicznych następstw konfliktu zbrojnego, który według twórców science fiction miał przybrać formę wojny nuklearnej. Dominującą rolę w zakresie science fiction w Europie odgrywała wówczas, powstała na początku lat 30., wytwórnia Hammer Film, początkowo zajmująca się produkcją komedii i horrorów w reżyserii Terence'a Fishera, z udziałem Christophera Lee i Petera Cushinga, z których zresztą jest dziś najbardziej znana<sup>19</sup>. Najważniejszym dziełem wytwórni Hammer pozostającym w rejestrze kina SF, a powstałym w okresie zimnej wojny jest *Zemsta kosmosu* (*The Quatermass Xperiment*, 1955) w reżyserii Vala Guesta. Jego fabuła doskonale wpisuje się w nurt filmów opowiadających o nieokreślonym zagrożeniu płynącym z przestrzeni kosmicznej, co dodatkowo uwypuklone zostało w polskiej wersji tytułu. Oto bowiem na przedmieściach Londynu rozbija się rakieta, z której wnętrza wysiada astronauta Victor Carroon (Richard Wordsworth). Ku zdziwieniu i przerażeniu wszystkich wysłany w kosmos przez tytułowego profesora Quatermassa (Brian Donlevy) stał się ofiarą dziwnej, kosmicznej choroby. Film nie tylko doczekał się kontynuacji, ale przede wszystkim wywarł ogromny wpływ na późniejszych twórców horroru i science fiction, stając się inspiracją dla takich dzieł, jak na przykład *Coś* (*The Thing*, 1982) Johna Carpentera. Sarah Street zaznacza, że w obrazie tym można się dopatrywać odniesień do sytuacji Wielkiej Brytanii po drugiej wojnie światowej, kiedy to utraciła ona swoją mocarstwową pozycję na rzecz ścigających się Związku Radzieckiego i USA<sup>20</sup>.

Innym znaczącym dokonaniem wytwórni, doskonale odbijającym zimnowojenne lęki, jest film *Fabryka nieśmiertelnych* (*The Damned*, 1962) Josepha Loseya (amerykańskiego reżysera tworzącego w Europie, później specjalistę od wysublimowanych adaptacji dramatów Harolda Pintera<sup>21</sup>). Główny boha-

<sup>18</sup> Z. Sardar, *Introduction*, [w:] Z. Sardar, S. Cubitt, *Aliens R Us: The Other in Science Fiction Cinema*, Pluto Press, London 2002.

<sup>19</sup> Zob. S. Street, *British National Cinema*, Routledge, London 1997, s. 73.

<sup>20</sup> Zob. ibidem.

<sup>21</sup> Osobnym tematem godnym rozważenia są realizacje filmów gatunkowych przez wybitnych (lub tworzących od czasu do czasu dzieła artystyczne) twórców ambitnego kina, zwykle niekojarzonych z kinem *genre*'owym. Fantastyczny epizod *Toby Dammit* w reżyserii Federica Felliniego (część nowelowego filmu fantastycznego *Trzy kroki w szaleństwo*, *Histoires extraordinaires*, 1968); filmowa dystopia Elia Petriego *Dziesiąta ofiara* (*La decima vittima*, 1965); Josepha Loseya „żeńska wersja” Jamesa Bonda – *Modesty Blaise* (1966) z Monicą Vitti; eksperymentalny *Pomost* (*La Jeteé*, 1962) Chrisa Markera; filmowa adaptacja komiksu Jeana-Claude'a Foresta *Barbarella* (1968) w reżyserii Rogera Vadima; balansujące na granicy pastiszu gatunkowe kino Kena Russella – reżysera, który tworząc

ter – Simon Wells (Macdonald Carey), uciekając przed zemstą młodzieżowego gangu, trafia do jaskini zamieszkiwanej przez grupkę nietypowo zachowujących się dzieci – nie odczuwają one temperatur, zupełnie jakby były martwe. Okazuje się, że są one radioaktywną „pozostałością” po wypadku, który nastąpił na tym terenie wiele lat wcześniej. Podkreślona zostaje więc nie tyle siła skutków nuklearnego kataklizmu, ile ich długotrwałość. Temat inwazji obcych na Ziemię podjął w swej luźnej adaptacji *Wojny światów* polski reżyser Piotr Szulkin. W *Wojnie światów – następnym stuleciu* (1981) przedstawił on wizję świata przyszłości, w którym obcy przybywający na Ziemię wykorzystują mass media do sterowania społeczeństwem. Realizacja filmu Szulкина<sup>22</sup> zbiegła się z wprowadzeniem w Polsce stanu wojennego przez komunistyczny reżim, który również używał środków masowego przekazu do ogłupiania mas.

## HIPISOWSKA KONTRKULTURA W ŚWIECIE SCIENCE FICTION

Na przełomie lat 60. i 70. pojawiła się grupa filmów będących wyrazem lęku przed mechanizacją życia, zniewoleniem człowieka, możliwością wybuchu wojny atomowej, a przede wszystkim wykorzystaniem techniki jako narzędzia kontroli. Większość powstałych wówczas dzieł wykluczała możliwość, jakoby w przyszłości znalazło się miejsce na wolność jednostki<sup>23</sup>. Ukazywały one zdegenerowany świat przyszłości, w którym panują wszechobecna zbrodnia oraz współzależności między człowiekiem a władzą, a także między samymi ludźmi. Wraz z narodzinami subkultur młodzieżowych na ulicach miast zaroilo się od siejących postrach gangów młodzieżowych<sup>24</sup>. Najślynniejszym z nich była tak zwana Rodzina dowodzona przez Charlesa

---

kino artystyczne (*Diabły, The Devils*, 1971), nie stronił od gatunkowej dezynwoltury (muzical *Tommy*, 1975; horror *Kryjówka białego węża, The Lair of the White Worm*, 1988); czy wreszcie filozoficzne kino SF Andrieja Tarkowskiego (*Solaris*, 1972; *Stalker*, 1979) potwierdzają tęzę o „wstydlivych przyjemnościach”, jakimi oddawali się europejscy luminarze kina arthouse'owego w XX wieku [przyyp. – Piotr Kletowski].

<sup>22</sup> Jego premiera odbyła się w 1983 roku. Więcej na temat okoliczności realizacji filmu i jego kontekstów por. P. Kletowski, P. Marecki, *Piotr Szulkin. Życiopis*, Ha!art, Kraków 2012, s. 165–188. Przy czym sam Szulkin, jak większość twórców kina europejskiego parających się kinem gatunkowym, otwarcie odżegnuje się od przypisywanego mu miana twórcy filmów gatunkowych, zwracając uwagę przede wszystkim na problemy egzystencjalne zawarte w swych dziełach.

<sup>23</sup> Zob. B. Hołdys, op.cit., s. 47–48.

<sup>24</sup> Zob. ibidem, s. 48.

Mansona<sup>25</sup>. W fantastyce naukowej zaczęły się więc pojawiać postacie inspirowane ruchami kontestacyjnymi lat 60. Najważniejszym filmem tego okresu jest *Mechaniczna pomarańcza* (*A Clockwork Orange*, 1971)<sup>26</sup> w reżyserii Stanleya Kubricka powstała na podstawie dystopijnej powieści Anthony'ego Burgessa. Reżyser pokazuje w nim nad wyraz brutalną wizję świata przyszłości, w którym rządzą gwałt i przemoc. Tematem, na którym koncentruje się twórca, jest jednak problem istnienia wolnej woli. Nie brakuje w nim jednak również kwestii odnoszącej się do ówczesnej sztuki, która pod wpływem rozluźnienia obyczajów wynikających z rewolucji seksualnej ulega wulgaryzacji i brutalizacji. Głównym bohaterem filmu jest nastoletni Alex de Large (Malcolm McDowell), przywódca jednej z band. Podczas napadu bohater zostaje zdradzony przez współtowarzyszy i trafia do więzienia. Gdy

<sup>25</sup> Zob. J. Szubrycht, *Drobny, zły i brzydki*, <http://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/swiat/1526399,1,charles-manson-psychopata-z-dozywociem.read> (dostęp: 16.07.2016).

<sup>26</sup> Przynależność zarówno *Mechanicznej pomarańczy*, jak i innych filmów Kubricka zrealizowanych przez niego po przeprowadzce z USA do Wielkiej Brytanii na początku lat 70. jest dyskusyjna, zważywszy na pochodzenie samego reżysera, a także finansowanie jego dzieła (wyprodukowanego przez wytwórnię Warner Bros.). Jednakże miejsce realizacji filmu (Anglia, dokładnie: Londyn i okolice), jak również jego niepodważalna „brytyjskość” (związana z rzeczywistością ukazaną na ekranie – choć imitującą świat przyszłości, bardzo przypominającą krzykliwe, pop-artowe obrazy „swingującego” Londynu), wreszcie daleko idąca drastyczność (nie tylko jeśli chodzi o przemoc – już pokazywaną otwarcie w kinie amerykańskim tamtego czasu – ale przede wszystkim seksualność, możliwą do zaprezentowania jedynie w realiach europejskiego kina) klasyfikują obraz Kubricka jako przedstawiciela europejskiego kina gatunkowego. Zresztą uwidacznia się w tym miejscu bardzo ważny problem – w jakim stopniu filmy amerykańskie realizowane w brytyjskich studiach filmowych (np. w słynnym Pinewood Studios) są amerykańskie (finansowane z hollywoodzkich środków), a w jakim stopniu brytyjskie (realizowane przez brytyjskich filmowców). Sojusz między kinem brytyjskim a amerykańskim, zawarty jeszcze w latach 30. XX wieku przez takich potentatów, jak Michael Balcon (ze strony brytyjskiej) i David O. Selznick (ze strony amerykańskiej), trwa do dziś, przez co uniemożliwia jednoznaczne określenie przynależności produkcyjnej wielu anglojęzycznych tytułów, choćby filmów o przygodach Jamesa Bonda, ale też superprodukcji fantastycznonaukowych. Czy na przykład sztandarowy horror SF *Obcy – ósmy pasażer Nostromo* (*Alien*, 1979) w reżyserii brytyjskiego reżysera Ridleya Scotta, zrealizowany niemalże w całości w angielskich studiach Shepperton i Bray, z udziałem przede wszystkim angielskich aktorów, przy pomocy brytyjskiej ekipy filmowej, nie powinien być uznany za produkt kinematografii brytyjskiej? A jednak finansowanie filmu przez hollywoodzkiego giganta 20th Century Fox klasyfikuje ten gotycki z ducha obraz, bardzo mocno osadzony w konwencji brytyjskiego czy europejskiego kina (dzieło Scotta jest luźnym remakiem *Planety wampirów* [*Terrore nello spazio*, 1965] Mario Bavy) jako produkcję „czysto” hollywoodzką. Na temat związków amerykańskich produkcji filmowych z brytyjską kinematografią zob. *Hollywood Studios in Britain*, [w:] B. McFarlane, Ph. French (foreword), *The Encyclopedia of British Film*, BFI Methuen, London 2013, s. 213 [przyp. – Piotr Kletowski].

pojawia się szansa na skrócenie wyroku, bez wahania przyjmuje propozycję. Warunkiem jest poddanie się resocjalizacji z zastosowaniem metody Lodovika. Dzięki niej Alex nie jest już zdolny do agresji, a jednocześnie staje się całkowicie bezbronną, wygodną dla władzy marionetką. Tym samym reżyser powtarza za autorem książki odważną tezę mówiącą, że świadomy wybór zła wydaje się lepszy niż wybór dobra pod przymusem. Według niego dobro powinno być kwestią świadomego wyboru. Pozbawienie jednostki tej możliwości odziera ją z człowieczeństwa, co zresztą zawarte jest w zamieszczonej w dziele Burgessa definicji tytułowej mechanicznej pomarańczy: „Próba narzucenia człowiekowi, istocie, która też rośnie i zdolna jest do słodczy, aby się w końcowym okrążeniu rozpląwał soczyście u brodatych warg Boga, próba narzucenia, powiadam, praw i warunków odpowiednich dla mechanicznego stworu, przeciw temu wnoszę miecz mego pióra”<sup>27</sup>.

## W ŚWIECIE RZĄDZONYM PRZEZ MASZYNE

W latach 80. dystopie przybrały formę postapokaliptycznych opowieści o świecie po katastrofie, w których tematyka społeczna została zdominowana przez akcję<sup>28</sup>. Jedynym prawem, jakie miało obowiązywać w brutalnym świecie przyszłości, stała się bezwzględna walka o byt. Katastrofa stanowi więc ostatnie stadium rozwoju cywilizacji. Tak ponura wizja była odbiciem przytaczanych przez Bolesława Hołdysa słów Alberta Einsteina, który miał stwierdzić, iż: „Po raz pierwszy w swojej historii człowiek ma moc zniszczenia samego siebie. Bóg stworzył człowieka na swój obraz i podobieństwo, dał mu także klucz do samozagłady. Najbliższa wojna będzie nuklearna, ale ta, która nastąpi po niej – już na maczugi”<sup>29</sup>.

Jednym z tematów mocno obecnym w kinie fantastycznonaukowym tamtych lat była kwestia buntu mechanicznych wytworów człowieka. Umocnieniu owych lęków służył rozkwit badań nad sztuczną inteligencją, w związku z którymi maszyny miały się coraz bardziej upodabniać do ludzi, zyskując własną świadomość. Sukcesy w tej dziedzinie kazały wierzyć, że kiedyś uda się stworzyć sztucznego człowieka. Tak zwani posthumanisci oraz ich zwolennicy

<sup>27</sup> A. Burgess, *Mechaniczna pomarańcza*, przeł. R. Stiller, Vis-à-Vis/Etiuda, Kraków 2007, s. 25–26.

<sup>28</sup> Zob. *Dystopia*, [w:] K. Loska, op.cit., s. 18.

<sup>29</sup> B. Hołdys, op.cit., s. 85.

zaczęli głosić odkrycie techno-nieba. Według nich postęp technologiczny miał wyeliminować wszelki ból i cierpienie, umożliwiając ludziom dążenie do fizycznej doskonałości, a nawet nieśmiertelności<sup>30</sup>. W przeciwieństwie do tych utopijnych wizji science fiction przedstawia dużo mroczniejszy obraz rozwoju technologicznego, niosącego ze sobą upadek gatunku ludzkiego<sup>31</sup>. Zaczęto nie tylko obawiać się, że pewnego dnia mechaniczne istoty zbuntują się przeciwko swojemu stwórcy, ale przede wszystkim zastanawiać się, w jaki sposób będzie można odróżnić człowieka od podobnych do niego sztucznych tworów.

Źródeł powieści o sztucznych ludziach należy upatrywać w sięgającej dwunastowiecznych kabalistycznych wierzeń żydowskiej legendzie o Golemie, rozpowszechnionej dzięki powieści Gustava Meyrinka *Golem* (1915) – bezkształtnej glinianej istocie stworzonej przez rabina, by pomóc mu w pracy przy budowaniu dzwonnicy<sup>32</sup>. Historia Golema wskazywała przede wszystkim na rolę, jaką miały odegrać sztuczne twory. Jak podkreśla Daniel Dinello w książce pt. *Technophobia! Science Fiction Visions of Posthuman Technology*, stworzony przez rabina Golem był „bezmądrym, posłusznym podczłowiekiem, bezdusznym potworem, który żył tylko po to, by służyć swemu panu”<sup>33</sup>. Żydowska legenda poruszyła również kwestię zależności między twórcą a jego dziełem, bardzo mocno podkreślającą przez fantastykę naukową. Rabin może kontrolować Golema dzięki glinianej tabliczce. Gdy ten okazuje mu nieposłuszeństwo – zabija go. Filmowe opowieści o Golemie cieszyły się popularnością zwłaszcza w okresie kina niemego. W późniejszym czasie musiały jednak ustąpić miejsca innemu literackiemu bohaterowi – Wiktorowi Frankensteinowi i jego monstrum z powieści Mary Shelley *Frankenstein* (1818). Choć książka Shelley powstawała w epoce optymizmu poznawczego, to daleko jej do utopijnych wizji. Historia Frankensteina wskazała na zagrożenia, jakie niesie ze sobą zachłyśnięcie się nauką, stając się podstawą dla opowieści o szalonych naukowcach. Podkreślała również kwestię odpowiedzialności twórcy za stworzone przez niego dzieło. Choć monstrum Frankensteina dopuszcza się straszliwych rzeczy, nie ma najmniejszej wątpliwości, że jego żal do swego kreatora – opętanego pychą i strachem przed konsekwencjami eksperymentu – jest jak najbardziej słuszny. Choć opowieść o Golemie w oryginalnej formie nie jest obecnie podejmowana przez kinematografię, zaś monstrum Frankensteina zakorzeniło się w popkulturze jako jeden z emblematycznych potworów, nie ma wątpliwości,

<sup>30</sup> Zob. D. Dinello, *Technophobia! Science Fiction Visions of Posthuman Technology*, University of Texas Press, Austin 2005, s. 1.

<sup>31</sup> Zob. ibidem.

<sup>32</sup> Zob. ibidem, s. 38.

<sup>33</sup> Ibidem, s. 38–40.

że po dziś dzień inspirują one twórców science fiction poruszających kwestię humanoidalnych istot: androidów i robotów. Przy czym autorzy ci mocno skupiają się na relacjach łączących człowieka z jego tworem.

Na tym polu zdecydowanie wyróżniają się filmowcy reprezentujący tak zwaną Nową Falę: grupa miłośników kina skupiona wokół czasopisma „Cahiers du Cinéma”. Z jednej strony w swoich dziełach podkreślali oni ówczesne lęki, z drugiej, tworząc mieszankę metatekstualnych odniesień, oddawali hołd mistrzom kina oraz literatury. Jednym z takich właśnie filmów jest *Alphaville* (*Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution*, 1965) w reżyserii Jeana-Luca Godarda. Tytułowe Alphaville to stolica jednej z galaktyk, w której władzę sprawuje gigantyczny komputer Alpha 60. Wraz z jego rządami nastają czasy technokracji, w których dominuje zimna logika, a wszelkie uczucia zostają zakazane. Ci, którzy nie potrafią zaadaptować się do życia w mieście, popełniają samobójstwo lub są likwidowani przez władze. Reżyser, kreując swoją wizję świata przyszłości, łączy elementy znane między innymi z Orwellovskiego *Roku 1984* z kinem *noir* i niemieckim ekspresjonizmem filmowym. Nie znajdziemy tu jednak wymyślnej futurologicznej scenografii. Mroczny klimat *Alphaville* tworzą bowiem nocne ujęcia ulic Paryża lat 60. To zbliżenie do współczesności wzmacnia nić łączącą fantastykę naukową ze współczesną rzeczywistością. W klaustrofobicznej przestrzeni miasta rozgrywa się historia głównego bohatera filmu: Lemmy'ego Cautiona (Eddie Constantine) – tajnego agenta Strefy Zewnętrznej, podającego się za dziennikarza pracującego dla gazety „Figaro-Pravda”. Jego miłość do uwodzicielskiego robota, Natashy (Anna Karina), pomaga pokonać bezduszną maszynę. Lemmy zabija konstruktora, uwalniając społeczeństwo od chłodnego racjonalizmu superkomputera.

Zupełnie inna wizja rozwoju technologicznego i buntu maszyn ukazana została w filmie *2001: Odyseja kosmiczna* (*2001: A Space Odyssey*, 1968<sup>34</sup>) Stanleya Kubricka. Niezwykle dzieło stanowi trójaktową opowieść o rozwoju technologicznym, jaki stał się możliwy dzięki czarnemu monolitowi, który spadł na Ziemię wiele tysięcy lat temu. Główną partię filmu stanowi opowieść o wyprawie na Księżyc, w której towarzyszem dwójki kosmonautów: Dave'a Bowmana (Keir Dullea) i Franka Poole'a (Gary Lockwood), jest komputer

---

<sup>34</sup> Filmu nominalnie przynależnego do kinematografii amerykańskiej (wyprodukowano go za pieniądze wytwórni MGM), jednakże zrealizowanego prawie w całości w Wielkiej Brytanii w MGM-British Studios (poza zdjęciami plenerowymi kręconymi w Monument Valley w USA), z charakterystyczną dla europejskiej awangardy strukturą „dzieła otwartego” – filmu, który wbrew przyjętym hollywoodzkim konwencjom zawierał element interaktywności: widz musiał sam ułożyć fabułę i odpowiednio ją zinterpretować (zwłaszcza w kontekście enigmatycznego zakończenia) [przyt. – Piotr Kletowski].

HAL 9000, na skutek awarii zmieniony w morderczą maszynę zwracającą się przeciwko załodze. Daniel Dinello zwraca uwagę, iż komputer pokazany jest w sposób dużo bardziej ludzki niż astronauta: pozbawieni emocji, znudzeni kosmosem, bezmyślnie oglądający transmisje telewizyjne i zjadający kolorową żywność<sup>35</sup>. Ich życie na statku jest całkowicie podporządkowane maszynie. To ona w pełni kontroluje statek. W przeciwieństwie do nich HAL posiada własną osobowość, wyraża emocje: zaufanie, radość, entuzjazm, dumę, tajemniczość, zdziwienie, narcyzm, nieuczciwość, a w końcu i strach<sup>36</sup>. „Boję się, Dave” – powie, widząc astronautę próbującego go wyłączyć. Reżyser nie demonizuje postępu jako takiego, przestrzega jednak, by nie podporządkowywać zbyt wiele swojego życia technologii. Ta bowiem, podobnie jak jej twórcza, nie jest doskonała i w każdej chwili może zawieść, obracając się przeciwko swemu kreatorowi.

Informacje o tym, jakoby możliwe było stworzenie sztucznego człowieka, zachęciły autorów science fiction do poszukiwania cechy, która odróżniałaby człowieka od maszyny. Jednym z najważniejszych filmów należących do tego nurtu jest *Łowca androidów* (*Blade Runner*, 1982<sup>37</sup>) Ridleya Scotta – adaptacja powieści Philipa K. Dicka pt. *Czy androidy śnią o elektrycznych owcach* (*Do Androids Dream of Electric Sheep?*, 1968). Akcja rozgrywa się w Los Angeles roku 2019: wielopoziomowym molochu wyraźnie inspirowanym *Metropolis* Fritza Langa. Mieszkańcy zniszczonej wskutek promieniowania Ziemi musieli opuścić naszą planetę i udać się na kolonie pozaziemskie. Tam do pomocy przy pracach zbyt ciężkich i zbyt niebezpiecznych dla ludzi wykorzystuje się replikantów: humanoidalne androidy Nexus 6 wyprodukowane przez Korporację Tyrella. Zgodnie z hasłem firmy są „bardziej ludzkie niż człowiek”. Od ludzi

<sup>35</sup> Zob. D. Dinello, op.cit., s. 98.

<sup>36</sup> Zob. ibidem.

<sup>37</sup> Nie ma chyba bardziej spornej kwestii niż kinematograficzna przynależność filmu Scotta do określonej kinematografii. *Łowcę androidów* realizowały w koprodukcji amerykańsko-brytyjsko-hongkońskiej firma produkcyjna The Ladd Company (zajmująca się dystrybucją europejskiego kina w USA), studio Warner Bros. i hongkoński potentat Shaw Brothers. Zdjęcia prawie w całości kręcono w brytyjskim Shepperton Studios – gdzie powstały futurystyczne dekoracje Los Angeles 2019 roku – przy udziale brytyjskiej ekipy zdjęciowej (pod kierownictwem angielskiego reżysera). Całość stanowi przede wszystkim hołd dla klasyka europejskiego SF *Metropolis* (i innych filmów Fritza Langa, na czele ze *Zmęczoną śmiercią*, *Der müde Tod*, 1921 – zresztą druga część filmu, planowana do realizacji w latach 80., miała nosić tytuł *Metropolis* – por. scenariusz: [www.script-o-rama.com](http://www.script-o-rama.com), dostęp: 18.07.2016). *Blade Runner* jest więc produkcyjną hybrydą, naznaczoną bardzo silnie egzystencjalną filozofią emanującą nie tyle z prozy Dicka, ile przede wszystkim z arthouse'owego kina realizowanego w Europie od lat 20. Niepowodzenie kasowe dzieła Scotta potwierdziło jego „trudność”, europejski *ouvre*, nie do przyjęcia dla amerykańskiej publiczności tamtego czasu zachwyconej Kinem Nowej Przygody Spielberga i Lucasa [przyp. – Piotr Kletowski].

różnią się jedynie brakiem wspomnień oraz krótkim życiem ograniczonym do czterech lat w celu uniknięcia katastrofy wynikającej z ich ewentualnego samorozwoju. Wyjątek stanowi Rachael (Sean Young), której w ramach eksperymentu wszczepiono wspomnienia bratanicy doktora Tyrella. Gdy na jednej z kolonii dochodzi do wypadku, androidy buntują się przeciwko swoim ziemskim panom. Przybywają na Ziemię pod przewodnictwem Roya Batty'ego (Rutger Hauer), by ich odszukać, pomścić swoje krzywdy i prosić o odmianę losu. Mają dość bycia żyjącymi w strachu niewolnikami. W pościg za nimi wyrusza Rick Deckard (Harrison Ford), przedstawiciel Blade Runnerów – jednostki stworzonej specjalnie, by dopaść zbiegów i wysłać ich „na emeryturę”, jak eufemistycznie określano ich zabijanie. Uzbrojono ich w test Voight-Kampffa, który badając reakcję na zadawane pytania, potrafił wskazać, czy rozmówca jest człowiekiem czy androidem<sup>38</sup>. W książkowym pierwowzorze ludzie korzystają ze zmieniaaczy nastroju, co jeszcze bardziej upodabnia ich do mechanicznych tworów. Dzięki J.F. Sebastianowi, specjalście od genetyki w Korporacji Tyrella, udaje im się dotrzeć do ich konstruktora. Ten jednak odmawia udzielenia im pomocy, tłumacząc, że naprawa wbudowanego w nich ogranicznika życia jest niemożliwa. Spotkanie androidów z ich twórcą przypomina spotkanie Wiktora Frankensteina i jego Stworzenia. Podobnie jak Wiktor, bojąc się konsekwencji swojego eksperymentu, odmówił skonstruowania towarzysza dla monstrum, tak i Tyrell odmawia przedłużenia życia swoim twórcom. Rozgoryczony android składa pocałunek śmierci na jego ustach, a następnie wylupuje mu oczy, co podkreśla ślepotę stwórcy na cierpienia jego dzieci. Wkrótce na miejsce przybywa Deckard i zabija androidy. W momencie śmierci rozgoryczony Roy godzi się ze swoim losem, rozumiejąc, iż jest on nieunikniony. „Widziałem rzeczy, w które wy, ludzie, nigdy byście nie uwierzyli. Statki szturmowe płonące w konstelacji Oriona. Widziałem promienie miotaczy laserowych jarzące się w ciemności przy bramie Tannhäusera. Wszystkie te chwile przepadną w czasie niczym lzy w deszczu... Pora umierać”<sup>39</sup> – powie w ostatnich słowach umierający android. Wie, że jego chwile są policzone i nic nie zdoła ocalić od zapomnienia wszystkich wspomnień, jakie udało mu się zobaczyć. W ostatnim geście pojednania wypuszcza w niebo białą gołębicę. W finale filmu pojawia się sugestia, jakoby Deckard sam był jednym z replikantów. Reżyser podkreśla w ten sposób płynność granicy między człowiekiem a sztucznie wykreowanym tworem.

Jako że robotyka staje się coraz bardziej zaawansowana, temat pojawia się i we współczesnych filmach należących do tego nurtu. Jednym z nich jest

<sup>38</sup> Wzorowanym na realnie istniejącym teście stworzonym przez Brytyjczyka Alana Turinga.

<sup>39</sup> Tekst z filmu, tłum. własne – D.M.



brytyjska produkcja pt. *Ex Machina* (2015) w reżyserii Alexa Garlanda. Sam tytuł nawiązuje do hasła głoszonego przez wyznawców technologizmu: „Ex machina libertas”, czyli „Technologia uczyni cię wolnym”<sup>40</sup>. Bohaterem jest Caleb (Domhnall Gleeson) – programista, który w filmowej loterii wygrywa pobyt w posiadłości swojego szefa Nathana (Oscar Isaac). Jego zadaniem staje się przetestowanie stworzonej przez Nathana Sztucznej Inteligencji o twarzy kobiety – Avy (Alicia Vikander). Jak jednak zauważa w swojej recenzji Artur Cichmiński: „Z czasem obie jednostki wydają się testować siebie nawzajem, badają się, tworzą relację”<sup>41</sup>. Krzysztof Walecki zwraca również uwagę na wysuwającą się na pierwszy plan kwestię seksualności Avy<sup>42</sup>.

## POD OKIEM WIELKIEGO BRATA

Wiek XX był okresem, kiedy to niechlubną sławą cieszyły się totalitarne ideologie i politycy nadużywający swojej władzy, których nie brakowało wówczas w Europie. Podczas gdy większość zachodniego świata żyła sukcesem kolejnych części *Mad Maxa*, Brytyjczycy tworzyli adaptacje *Roku 1984* George’a Orwella. Jedną z nich, choć mocno odbiegającą od literackiego pierwowzoru, jest *Brazil* (1985) w reżyserii Terry’ego Gilliana<sup>43</sup>. Świat przyszłości ukazany w filmie to technokracja, w której jednostka poddana jest nieustannej inwigilacji ze strony maszyn. Twórca, w typowy dla siebie sposób, stapia w nim wątki oniryczne z rzeczywistością. Głównym bohaterem jest Sam Lowry (Jonathan Pryce): za dnia zwyczajny urzędnik Ministerstwa Informacji, w snach skrzydlaty superbohater ratujący damy z opresji. Na skutek zbiegu okoliczności zostaje wplątany w pojedynek między biurokratami a anarchistami chcącymi doprowadzić do rewolucji i obalenia dotychczasowego systemu. Przygodkowo, podczas pomyłkowego aresztowania, spotyka kobietę ze swoich

<sup>40</sup> Zob. D. Dinello, op.cit., s. 18.

<sup>41</sup> A. Cichmiński, „*Ex Machina*”: *maszyna to czy człowiek?* – recenzja, <http://film.onet.pl/recenzje/ex-machina-maszyna-to-czy-czlowiek-recenzja/4g96j1> (dostęp: 15.07.2016).

<sup>42</sup> Zob. K. Walecki, *Szkoła uwodzenia*, <http://film.org.pl/r/recenzje/ex-machina-65768/> (dostęp: 15.07.2016).

<sup>43</sup> Gilliam nie otrzymał praw do realizacji bezpośredniej wersji *Roku 1984*, uciekł się więc do filmowej transpozycji literackiego pierwowzoru, ale – jak widać – wydobyl z niego filozoficzną istotę. Co ciekawe, inne, bezpośrednie adaptacje powieści Orwella (np. *Rok 1984*, *Nineteen Eighty-Four*, 1984, Michaela Radforda, z fenomenalną rolą Johna Hurta) są jednak intelektualnymi porażkami.

snów – Jill Layton (Kim Greist). Kończąca film wizja ucieczki Sama z pokoju tortur okazuje się tylko złudzeniem. Gilliam stwierdza więc jednoznacznie, że totalitaryzm tak mocno wrasta w strukturę państwową, iż wyplewienie go jest praktycznie niemożliwe. Reżyserowi udało się uchwycić istotę Orwellowskiego pierwowzoru – ukazanie prawdy, że istotą totalitaryzmu jest pozbawienie człowieka możliwości marzenia o lepszym świecie.

Postać Orwellowskiego Wielkiego Brata często służyła twórcom science fiction do podkreślania nadużyć ze strony władzy, dopuszczającej się ograniczania wolności jednostki. W 1981 roku w odpowiedzi na rządy sprawowane w Wielkiej Brytanii przez Margaret Thatcher powstał komiks Alana Moore'a i Davida Lloyd'a pt. *V jak Vendetta* (*V for Vendetta*) będący manifestem przeciwko sytuacji w państwie, głosem w obronie wolności i godności szarego obywatela. Ponad 20 lat później równie kontrowersyjnym politykiem był George W. Bush, który pod hasłem walki z terroryzmem dopuszczał się łamania podstawowych praw człowieka, co zainspirowało Jamesa McTeigue'a, by sięgnąć po komiksowy pierwowzór i zrealizować na jego podstawie film. Akcja *V jak Vendetta* (*V for Vendetta*, 2005<sup>44</sup>), podobnie jak w przypadku komiksowego pierwowzoru, rozgrywa się w totalitarnej Wielkiej Brytanii przypominającej rzeczywistość z kart powieści Orwella. Funkcję Wielkiego Brata pełni w nim despotyczny kanclerz Adam Sutler (John Hurt<sup>45</sup>). Każdy różniący się kolorem skóry, poglądami czy orientacją seksualną jest zamykany w jednym ze specjalnych obozów, torturowany, a następnie zabijany. Ofiarami tego zbrodniczego systemu stali się rodzice Evey Hammond (Natalie Portman) – głównej bohaterki filmu. Gdy pewnego wieczoru zostaje ona zaatakowana przez grupę funkcjonariuszy, z opresji ratuje ją tajemniczy V (Hugo Weaving) ukrywający się pod maską Guya Fawkesa – historycznej postaci mocno obecnej w tradycji brytyjskiej. 5 listopada 1605 roku Fawkes wraz z grupą spiskowców próbował wysadzić budynek parlamentu, za co zapłacił życiem<sup>46</sup>. Na pamiątkę owych wydarzeń, znanych pod nazwą Spisku Prochowego, co roku obchodzi się Święto Guya Fawkesa<sup>47</sup>. Jak zauważa w swojej recenzji Wojciech Kałużyński, V stanowi połączenie anarchistycznego

<sup>44</sup> Film jest koprodukcją amerykańsko-brytyjsko-niemiecką, sygnowaną nazwiskiem reżysera pochodzącego z Australii, a przede wszystkim nazwiskami braci (wtedy), a dziś sióstr Wachowskich – twórców *Matrixa* (*The Matrix*, 1999).

<sup>45</sup> Grający w adaptacji *Roku 1984* rolę ofiary totalitarnego państwa.

<sup>46</sup> A. Lehmann, *Remember, remember the fifth of November... Kim był Guy Fawkes?*, <http://www.obliczakultury.pl/publicystyka/felietony-i-eseje/1761-kim-by-guy-fawkes> (dostęp: 15.07.2016).

<sup>47</sup> Zob. ibidem.

superherosa i antyherosa<sup>48</sup>. Z jednej strony mobilizuje ludzi do walki przeciwko tyranii władzy, ponieważ „obywatele nie powinni bać się rządu, to rząd powinien bać się obywateli”<sup>49</sup>. Jednocześnie jednak manipuluje i torturuje nieświadomą Evey, wierząc, że przemoc i okrucieństwo mogą zostać użyte w dobrej wierze. W końcu dokonuje swej krwawej zemsty, ale sam zostaje zastrzelony przez szefa policji. Mimo jego śmierci wyznawane przez niego idee wciąż pozostały żywe. Ostatnia scena ukazuje setki ludzi przebranych w strój V i obserwujących wybuch parlamentu. V stał się również twarzą protestów przeciwko ustawie ACTA, którą wielu uznało za atak władzy na wolność jednostki.

## SCIENCE FICTION A SZARA RZECZYWISTOŚĆ PRL-U

Dwudziestowieczne zawirowania nie ominęły też naszego kraju. Po drugiej wojnie światowej Polska stała się dominium Związku Radzieckiego. Mimo powszechnie obowiązującej cenzury twórcy podejmowali się mniej lub bardziej dosłownej krytyki zaistniałej rzeczywistości, do czego doskonale nadawała się otoczka kina science fiction. Autorem, który wykorzystywał konwencję fantastyki naukowej do krytykowania w swoich filmach peerelowskiej rzeczywistości, był przywoływany już Piotr Szulkin. Tak było między innymi w wypadku jego najlepszego dzieła pt. *O-bi, o-ba: Koniec cywilizacji* z 1984 roku. Fabuła rozgrywa się w świecie po wojnie atomowej. Ocalała z kataklizmu grupa 850 osób skryła się w górach, w specjalnie skonstruowanej budowli, która miała umożliwić im oczekiwanie na mityczną Arkę. Ta natomiast miała przenieść ocalańców w bezpieczne miejsce. Życie bohaterów zostało podporządkowane oczekiwaniu na cud, który miał nigdy się nie wydarzyć. Przewodnikiem po postapokaliptycznej rzeczywistości jest Soft (Jerzy Stuhr), strażnik początkowo głoszący wiarę w Arkę, zakochany w prostytutce Gei (Krystyna Janda). Widz od samego początku ma świadomość, że Arka jest jedynie fikcją służącą do tego, by zachęcić ludzi do schronienia się w zamknięciu<sup>50</sup>. Gdy na sku-

<sup>48</sup> Zob. W. Kałużyński, *V jak Vendetta*, „Kino” 2006, nr 5, s. 64.

<sup>49</sup> Cytat z filmu, tłum. własne – D.M.

<sup>50</sup> Możliwa jest jednak i metafizyczna interpretacja zakończenia filmu, zwłaszcza że ostatnia scena dzieła Szulkina, ukazująca obraz uratowania Softa, może być odczytana i jako wizja bohatera, i jako realna możliwość ocalenia. Według słów chłopca, którego spotyka Soft: „Jeśli wszyscy mówicie, że Arka nie istnieje, to ona tak naprawdę jest”.

tek awarii kopuła budynku zaczyna pękać, tragiczny koniec wydaje się nieunikniony. Reżyser odsłania mechanizmy manipulacji, ukazując ludzi ślepo wierzących we wpojony im mit. Bardziej niż władzę Szulkin krytykuje podporządkowane jej rozkazom społeczeństwo, niezdolne do buntu z powodu braku wiary w lepszą przyszłość lub ze strachu przed niebezpieczeństwem czyhającym w razie jakiegokolwiek sprzeciwu.

## PRZYSZŁOŚĆ NALEŻY DO NAS

Rozwój kina europejskiego w latach 90. (związany z powstaniem Unii Europejskiej) przyczynił się do stworzenia fantastycznonaukowych superprodukcji, takich jak futurystyczna wizja Luca Bessona *Piąty element* (*The Fifth Element*, 1997). Odwołując się do sprawdzonych receptur z minionych dekad kina europejskiego (europejska produkcja z udziałem hollywoodzkiej gwiazdy – vide *Barbarella* z Jane Fonda) i posiłkując się fantastycznymi projektami giganta komiksu francuskiego Moëbiusa (Jeana Girauda – z którego pomocy korzystał także George Lucas przy realizacji swych kosmicznych wizji), Besson – francuski specjalista od kina gatunkowego<sup>51</sup> – stworzył futurystyczny melodramat, w którym taksówkarz z przyszłości (Bruce Willis) ratuje z rąk kosmicznych najemników piękną Leeloo (Milla Jovovich) – ucieśnienie „piątego elementu” (czy raczej „piątego żywiołu”), jaki tworzy wszechświat, czyli „miłości”. Choć film Bessona oskarżano o plagiat (dowodzono, że francuski

---

<sup>51</sup> Luc Besson (ur. 1959) – reżyser, scenarzysta i producent. Ma na swym koncie wybitne filmy akcji, takie jak *Nikita* (*La femme Nikita*, 1990) czy *Leon zawodowiec* (*Léon The Professional*, 1994), współtworzące neobarokowy nurt kina francuskiego. Jako producent filmowy prowadzi wytwórnię EuropaCorp, dostarczając na rynki międzynarodowe całe serie mniej lub bardziej udanych filmów gatunkowych, nawiązujących do hollywoodzkiego kina gatunkowego, często z udziałem amerykańskich aktorów (i kapitału – partnerem finansowym EuropaCorp jest Columbia). Najciekawsze z nich to: seria akcjonerów *Transporter* (2002–2015) i *Uprowadzona* (*Taken*, 2008–2014) oraz wyreżyserowana przez samego Bessona, nawiązująca do familijnego kina Spielberga seria animowanych komputerowo filmów o Arturze i Minimkach (*Arthur et les Minimoys*, 2006–2010). Co ciekawe, ostatnie reżyserskie dokonania Bessona (superprodukcja SF *Lucy*, 2014, z obdarzoną supermocą Scarlett Johansson oraz ekranizacja komiksu Pierre’a Christina i Jeana-Claude’a Mézièresa *Valerian i Miasto Tysiąca Planet*, *Valerian and the City of a Thousand Planets*, 2017) pokazują, że filmowa fantastyka jest bliska sercu francuskiego reżysera. Więcej o Bessonie – zob. A. Drzał-Sierocka, *Luc Besson. Uśmiechnięta twarz filmowego modernizmu*, Sedno, Warszawa 2012 [przyp. – Piotr Kletowski].

reżyser wzorował się na animowanym klasyku Geralda Pottertona *Heavy Metal* [1981] – będącym zresztą adaptacją francuskich komiksów tłumaczonych na angielski), pokazał on, że i europejska kinematografia może stanąć w szranki z hollywoodzkim kinem, tworząc przekonującą wizję świata przyszłości, w którym, paradoksalnie, wśród szczęku kosmicznych statków i błysku laserów wciąż człowieczeństwo jest najważniejszym z żywiołów nadających sens rzeczywistości.

W 2012 roku na ekranach kin ukazał się *Atlas chmur* (*Cloud Atlas*, reż. Tom Tykwer, Lana Wachowski, Andy Wachowski) – filmowa adaptacja powieści Davida Mitchella, będąca międzynarodową produkcją z dużym udziałem kinematografii niemieckiej. Fabułę filmu stanowi zbiór sześciu historii z przyszłości, przeszłości i teraźniejszości. Przyszłość reprezentowana jest przez dwa wątki: opowieść o Neo Seulu z 2144 roku oraz postapokaliptyczną rzeczywistość wyspy Big I. Pierwszy z nich to typowe miasto moloch znane z *Metropolis* Fritza Langa oraz *Łowcy androidów* Ridleya Scotta. Ludzie zamieszkują w nim razem z replikantami pracującymi niewolniczo w bistro Papa Song. Jedynym celem ich życia jest usługiwanie klasom rządzącym, konsumentom. W nagrodę za posłuszeństwo czeka je Uniesienie. Jednym z nich jest Sonmi-451 (Doona Bae), która pod wpływem spotkania z Hae-Joo Changiem (Jim Sturgess) odkrywa szokującą prawdę: klony karmione są jedzeniem stworzonym z nich samych. W ramach sprzeciwu wobec systemu bohaterka staje na czele rewolucji, za co płaci życiem. Miejscem akcji drugiego z wątków rozgrywających się w przyszłości jest porośnięta lasem Ziemia, gdzie grasuje plemię kanibali przypominające Morloków z powieści H.G. Wellsa *Wehikuł czasu* (*The Time Machine*, 1895). Obok nich żyje prymitywny lud kultuwujący dawne wierzenia. Głównym bohaterem historii jest Zachariasz (Tom Hanks), nieustannie kuszony przez złego ducha świadek końca historii. Za jego pośrednictwem zły demon stara się przeszkodzić przedstawicielce rozwiniętego technologicznie plemienia Profetów – Meronym (Halle Berry) w dotarciu do bóstwa Sonmi (Doona Bae), które może zapobiec nieuniknionej apokalipsie. Twórcy filmu za sprawą konwencji futurologicznego science fiction uświadamiają widzom, jak wielki wpływ na ich przyszłość mają codzienne wybory. „Nasze istnienia nie należą do nas. Od łona aż do grobu jesteśmy związani z tymi, którzy byli i będą. Każdy zły i dobry uczynek rodzi naszą przyszłość”<sup>52</sup> – powie Sonmi. To nasze codzienne wybory, nawet te najmniej znaczące, mogą mieć wpływ na przyszłe pokolenia – mówią twórcy. To właśnie kwestia odpowiedzialności jednostki za przyszłość planety jest kwintesencją kina i literatury spod znaku science fiction.

<sup>52</sup> Cytat z filmu, tłum. własne – D.M.

## SUMMA FILMOLOGICAE

Europa jako miejsce, gdzie narodziła się sztuka filmowa, dała również początek kinu science fiction. Tworząc swoje wizje przyszłości, twórcy gatunku skupiali się na ukazywaniu problemów całkowicie współczesnych: strachu przed rozwojem technologicznym, podboju kosmosu i jego konsekwencji, coraz bardziej zaostrażających się konfliktów i totalitaryzmów. Tym, co łączyło ich wizje, bez względu na to, czy widzieli przyszłość w jasnych, czy w ciemnych barwach, a co odróżniało europejskie kino SF od bardziej rozrywkowego kina fantastycznego z Hollywood, było postawienie w centrum wydarzeń człowieka i jego egzystencjalnych problemów. Celem takich twórców jak Fritz Lang, Jean-Luc Godard czy Ridley Scott było pokazanie, że to człowiek odpowiada za wydarzenia w przyszłości – tu i teraz. To ludzie wybierają rządy, pracują nad rozwojem technologicznym, wywołują konflikty, i to ludzie będą musieli ponieść konsekwencje swoich decyzji – za pięć, pięćdziesiąt czy pięćset lat. Uświadczenie społeczeństwu, że samo kształtuje swoją przyszłość, jest najważniejszą lekcją, jaka płynie z fantastyki naukowej przez cały okres jej rozwoju. Prawdopodobnie dlatego science fiction nigdy nie przestanie się cieszyć popularnością – zarówno wśród filmowców, jak i kinowej widowni.