

Od redakcji

W filmie *Ewolucja* Lucile Hadžihalilović z 2015 r. białe wyspiarskie miasteczko górujące nad czarnymi plażami zamieszkuje przedziwna społeczność: jedynymi dziećmi są tu chłopcy, wszyscy w podobnym wieku, a jedynymi dorosłymi – ich opiekunki (matki?) o surowych twarzach, wszystkie ludzako podobne do siebie. W tej odrealnionej rzeczywistości przeprowadza się tajemnicze badania: chłopcy są przystosowywani do wydawania na świat potomstwa, natomiast tajemnicze kobiety, które eksperyment ten przeprowadzają, nie są – jak się okazuje – do końca ludźmi. To na wpół morskie istoty, których organizmy rządzą się nieodgadzionymi prawami. Ich środowiskiem jest ocean, którego płynność, głębia, bezkształt stają się metaforą istnienia. W *Ewolucji* człowiek wciąż istnieje, ale nie jest już władcą natury. Trudno też powiedzieć, że jej podlega. Reżyserka w hipnotyczny sposób zaciera granice między bytami, spycha to, co ludzkie, na margines i wydaje je na pastwę nieznanego – pierwotnego albo przyszłego.

Przyjęcie przez człowieka perspektywy nie-ludzkiej jest niemożliwe. Jednocześnie wyjście poza człowieczy punkt widzenia wydaje się dziś konieczne do zrozumienia rzeczywistości, którą stworzyliśmy. W najnowszym numerze „Kwartalnika Filmowego” proponujemy ścieżki, którymi można podążać, szukając w filmach odejścia od człowieka jako centrum świata. Zarazem wiele z tych ścieżek prowadzi paradoksalnie z powrotem do człowieka, zarówno jako współuczestnika nowo powstającej rzeczywistości, jak i kategorii porównawczej.

Najpierw przestrzeń – postantropocentryczna, zaprojektowana tak, by funkcjonować bez człowieka. Ewa Wójtowicz pisze o strefach wykluczenia człowieka (pejzaże maszynowe, farmy serwerów, zautomatyzowane ośrodki produkcji i wydobycia surowców), natomiast Maciej Stasiowski skupia się na podobnych przestrzeniach architektonicznych i wprzęgnięciu ich w fabułę filmów science fiction. Szczególny przykład kina posthumanistycznego, jakim jest *La Région centrale* Michaela Snowa, omawia Aleksander Kmak. Małgorzata Radkiewicz wychodzi od idei domu jako materii, omawiając projekty zarówno artystyczne, jak i filmowe.

Drugą część poświęciliśmy przedmiotom i maszynom. O zwrocie kina ku rzeczom, w kontekście filmów Quentina Dupieux oraz Petera Stricklanda, pisze Andrzej Marzec. Ewa Fiuk, skupiając się na figurach sztucznych kobiet, odwołuje się do problemu ich seksualizacji w filmach science fiction. Filip Jankowski analizuje grę *Event[0]* w kontekście teorii Heglowskich i rozważań na temat (nie)przyjazności technologii dla człowieka.

Trzeci dział poświęciliśmy kwestii zwierząt i granic między nimi a technologią czy człowiekiem. O CGI i wpływie rewolucji cyfrowej na sposób pokazywania zwierząt w kinie opowiada Kamil Kalbarczyk. Tekst Agaty Janikowskiej poświęcony *Królikowi po berlińsku* Bartosza Konopki to próba znalezienia nieantropocentrycznego spojrzenia na historię zwierząt i ludzi. Część tę zamykają rozważania Krzysztofa Loski o procesie człowieczego stawania się zwierzęciem w kontekście onirycznej *Choroby tropikalnej* Api-chatponga Weerasethakula.

Poza wiodącym tematem temu proponujemy czytelnikom także szkic historyczny Andrzeja Dębskiego dotyczący najwcześniejszego okresu kina na Dolnym Śląsku. Felieton Marcina Giżyckiego tym razem traktuje o innowatorach pokonanych przez korporacje. W dziale recenzji Mirosław Przyłipiak omawia książkę Barbary Szczekały o *mind-game films*, Urszula Makowska mierzy się z pracą Marcina Marona o obecności tradycji romantycznych w polskim kinie, a Andrzej Gwóźdź pisze o publikacji Piotra Zwierzchowskiego i Mariusza Guzka poświęconej filmowej Bydgoszczy.

Karolina Kosińska