

Kino – fabryka snów, w której wyraz artystyczny znajdują najbardziej nieprawdopodobne marzenia ludzkie, a która zarazem sama marzenia te tworzy i prowokuje – wydaje się przestrzenią specjalnie predestynowaną do urzeczywistniania fantazmatu człowieka idealnego. Stworzyć człowieka bez skazy, poprawić Stwórcę, by uczynić świat lepszym, a jeszcze częściej, by zyskać panowanie nad niedoskonałą, skarlałą ludzkością to także – niemal odwieczne – dążenie szalonych uczonych, zdeterminowanych wynalazców i zuchwałych artystów. O funkcjonowaniu tego fantazmatu w kulturze piszą między innymi Wojciech Michera w tekście *Kamera jako retorta* i Zbigniew Mikołajko w artykule poświęconym Golemowi i jego zakorzenieniu w żydowskiej tradycji kabalistycznej.

W warstwie narracyjnej film chętnie podejmował wcześniejsze wątki literackie. Drukujemy fragmenty klasycznych już powieści, Augusta Villiers de l'Isle-Adama *Ewa jutra* z komentarzem Jana Gondowicza i Thei von Harbou *Metropolis*. O różnicach środków wyrazu w literaturze a filmie i wynikających z tego odmiennych sposobach kształtowania wyobraźni odbiorców pisze obszernie James A. W. Heffernan, analizując motyw Frankensteina, potwora wymyślonego przez Mary Shelley, a potem po wielokroć przywoływanego w licznych adaptacjach filmowych. Relacjom pomiędzy literaturą a filmem poświęcone też są teksty Adama Lipszycza *Roy, Alojzy i inne chłopaki* oraz Małgorzaty Burzyńskiej Keller na temat prozy Schulza i filmu Hasa.

Mit golema, cyborga, androida, Frankensteina we wszelkich wariantach jest „wiecznym tematem” kina, tematem szczególnie niepokojącym, bo wcielającym lęki, fantazmaty i koszmary społeczeństwa przemysłowego, które utraciło wiarę w to, że ludzkość zdoła kiedykolwiek wygrać z prawami natury. Piszą o tym Steve Best, Magdalena Rudzka, Magdalena Radkowska, Agnieszka Cwikiel i Małgorzata Radkiewicz. Okazuje się jednak, że żyjemy w epoce, w której filmowy motyw cyborga czy androida stał się nieubłagane anachroniczny. Odbiorca wie, że w rzeczywistości ma do czynienia z aktorem, który gra cyborga, porusza się jak maszyna, a lateksowe przebranie, maski i protezy to efekt sprawności kostiumologa i charakteryzatora. Dziś coraz częściej automatycznym ruchom człowieka-maszyny zostaje przeciwstawiona płynność i niemal nieograniczona sprawność człowieka wirtualnego. Obraz generowany cyfrowo dokonał tu prawdziwego przełomu. Cyborg antycypował ewolucję ludzkości. Obraz wirtualny stawia pytanie o granice samej rzeczywistości, o granice naszych zmysłów, wreszcie o siłę iluzji, gdy zanurzamy się w wewnętrzny i abstrakcyjny świat wirtualny, który wszak poza elektroniką nie istnieje. Kwestii tych dotyczą Dagmara Rode i Joanna Spalińska-Mazur w artykułach na temat filmu *Matrix*, a także Dorota Jarecka, pisząc o eksperymencie grupy artystów z Gdańska.

Człowiek, którego portret prezentowano nam w kinie był zawsze piękniejszy, ciekawszy, bardziej atrakcyjny niż ten, który jawił się nam w zwykłym codziennym życiu. Był więc z istoty swojej „sztuczny”, modelowy, idealny. Ma to aspekt ideologiczny, jak tego dowodzi Nelly Bekus-Gonczarowa, a także obyczajowy, społeczny i co dla nas, badaczy sztuki, szczególnie ważne – artystyczno-estetyczny. Roli maski i kreacji są poświęcone teksty Konrada Klejsy, Grzegorza Nadgrodkiewicza, Andrzeja Michalskiego i Mateusza Kanabrodzkiego.

Szczególnym wariantem człowieka-nieczłowieka jest wampir. O jego wyobrażeniach filmowych piszą Zbigniew Wałaszewski i Piotr Szczepański

Polecamy też uwadze naszych czytelników opowieść Marcina Giżyckiego o niezwykłym pomniku poświęconym jednemu z najważniejszych komentatorów dwudziestowiecznego kryzysu kultury, jakim był Walter Benjamin.

T. R.