

Andrzej Marzec

filozof, krytyk filmowy, redaktor
„Czasu Kultury”. Autor książki
*Widmontologia. Teoria filozoficzna
i praktyka artystyczna
ponowoczesności* (2015).

Bohaterowie zombie i drugie życie Hollywood – o nostalgii we współczesnym kinie

Współczesna kultura wydaje się niewspółczesna, przede wszystkim dlatego, że nękana jest przez ciągle powroty przeszłości – pogrążona w nieuleczalnej melancholii, konsumuje wciąż resztki minionych dekad, których nie jest w stanie puścić w niepamięć, pożegnać i raz na zawsze zapomnieć. Ten interesujący, obsesyjny i niespotykany do tej pory na tak wielką skalę fenomen Simon Reynolds nazywa *retromanią*¹. Według niego, główną przyczyną braku oryginalności we współczesnej muzyce, czyli tak zwanej artystycznej przetwórczości (*recreativity*)², jest zbyt łatwy dostęp do archiwum, od którego nie jesteśmy w stanie się uwolnić. Jeśli potrafimy dzisiaj zmieścić w naszym telefonie całą historię muzyki i nosić ją ze sobą w kieszeni, to nic dziwnego, że przeszłość nie jest w stanie nas opuścić. Reynolds w ciekawy sposób analizuje muzyczny pejzaż XXI wieku, który paradoksalnie nie niesie ze sobą wcale muzyki przyszłości, zupełnie nowych i odmiennych gatunków muzycznych, lecz poprzez *covery*, *sample* oraz *remixy* sprawia, że niezwykle trudno zorientować się, w jakiej dokładnie epoce żyjemy. W moim tekście chciałbym spojrzeć na zjawisko powrotów przeszłości we współczesnym kinie popularnym i spróbować scharakteryzować, na czym polega nostalgia w przestrzeni ruchomych obrazów.

Powroty

Sztuka filmowa właściwie już od momentu swojego powstania związana była ściśle z rzeczywistością znajdującą się pomiędzy światłem i ciem-

» 1 Zob. S. Reynolds, *Retromania: Jak popkultura żywi się własną przeszłością*, tłum. F. Łobodziński, Kosmos, Warszawa 2018.

» 2 Zob. S. Reynolds, *You Are Not a Switch: Recreativity and the modern dismissal of genius*, http://www.slate.com/articles/arts/books/2012/10/against_recreativity_critics_and_artists_are_obsessed_with_remix_culture_.html [dostęp: 4.02.2018].

nością, czyli sympatyzującą z cieniami oraz widmami. Polegała przede wszystkim na sugestywnym przywoływaniu nieistniejącego już świata przeszłości lub wywoływaniu przyszłości, która jeszcze nie miała szansy zaistnieć. Prawdopodobnie nie znajdziemy w kulturze przestrzeni bardziej sprzyjającej powrotom z zaświatów i umożliwiającej przywracanie zmarłym życia niż kino. Nie bez powodu telewizor w latach 70. XX wieku nazywany był na Wyspach Brytyjskich pudełkiem z duchami (*ghost box*). To właśnie za jego pomocą na ekranie możemy zazwyczaj oglądać ludzi, którzy już dawno są martwi, lecz pojawiają się znów przed naszymi oczami jak żywi i wciąż do nas mówią, generując tym samym poczucie niesamowitości.

Slavoj Žižek twierdzi, że powrót żywych trupów, czyli fenomen, który w świecie spełnionej i przede wszystkim racjonalnej nowoczesności był czymś nie do pomyślenia, współcześnie okazuje się jedną z najważniejszych fantazji kultury masowej³. Skąd jednak pochodzi to dziwne, lecz intensywne, współczesne oczekiwanie, że kultura wizualna, a dokładnie kino głównego nurtu spełni nasze pragnienie bycia świadkiem powrotu z martwych? Słoweński filozof próbuje wyjaśnić to zjawisko na gruncie psychoanalizy Lacanowskiej i uważa, że zmarli powracają tylko wówczas, gdy nie są przez nas odpowiednio pochowani. Sam rytuał pogrzebu jest jego zdaniem dość niejednoznaczny, gdyż służy przede wszystkim uzyskaniu pewności, że zmarły raz pochowany nie powróci już więcej z zaświatów. Gwarancję rozdzielności świata żywych i umarłych stanowi solidny, czyli odpowiednio ciężki kamień nagrobny. Jest w stanie dostarczyć nam nie tylko niepodważalnych informacji o tym, kto pod nim spoczywa, ale również zapobiega poprzez swój ciężar potencjalnemu wydostaniu się martwej osoby spod ziemi.

Jeśli rozważania Žižka zastosować do współczesnego świata kultury, okaże się wówczas, że nie dysponujemy obecnie odpowiednim kamieniem nagrobnym, który byłby w stanie skutecznie oddzielić naszą teraźniejszość od przeszłości i pozwolić nam o niej zapomnieć. Współczesność w tym kontekście jawi się jako rozczarowana przyszłością, utopijnymi wizjami, obietnicami i projektami kreślonymi przez nowoczesność⁴. Między innymi właśnie dlatego ucieka od mocnych postaci sensu, wokół którego mogłyby się ukształtować oraz nabrać unikalnego charakteru i w ten sposób odróżnić się, odciąć raz na zawsze od przeszłości. W czasach świadomości wybranej słabości, stronimy raczej od radykalnych postaw, które zazwyczaj rozpoczynały i kończyły poszczególne epoki. Nie chcemy przewycięzać

» 3 Zob. S. Žižek, *Patrząc z ukosa: od Lacana przez kulturę popularną*, tłum. J. Margański, KR, Warszawa 2003, s. 42.

» 4 Zob. F. Bifo Berardi, *After the Future*, AK Press, Edinburgh, Oakland 2011.

(*Verwindung*)⁵ tego, co samo odchodzi, mającąc za widnokreślone. W tej sytuacji jesteśmy raczej zainteresowani wspomnianiem, archiwizowaniem oraz ocalaniem pozostałości, którym nie pozwalamy odejść i całkowicie zniknąć.

Czas wyszedł z formy

Ten melancholijny wymiar kultury związany z nikłą, śladową obecnością przeszłości w naszej teraźniejszości odnajdziemy w późnej myśli Jacques'a Derridy. Stan niezdecydowania, rozchwiania czy też zawieszenia pomiędzy początkiem i końcem, obecnością i nieobecnością francuski filozof nazywa widmowością. W przeciwieństwie do procesu żałoby, która umożliwia akceptację straty oraz rozstanie z naszymi zmarłymi, nastrój melancholii pozwala nieustannie rozpamiętywać i przechowywać w sobie ślad innego. Derrida pokazuje, że mesjańskie pojęcie nowości, czyli to, co ma się uobecnąć, nadchodząc z przyszłości, jest zawsze skazane na rozczarowanie. Żyjemy w świecie przechodzonym, w rzeczywistości z drugiej ręki, w której każde istnienie jest kontynuacją i dlatego przybiera postać śladu, resztki, widma. To znaczy, że nigdy nie będziemy mieć do czynienia z *creatio ex nihilo*, a postulowany radykalny początek i koniec są jedynie fikcją.

Derrida dokonuje również ciekawego przesunięcia w dotychczas obowiązującej linearnej koncepcji czasowości. Według niego, nie możemy mówić już o postępie jako rozwoju, lecz jedynie o upływie czasu, który zawieszają teleologię, gdyż nie przybliża nas do wcześniej obranego przez nas celu. Francuski filozof posługuje się Hamletowskim stwierdzeniem: „czas wyszedł z formy” (*the time is out of joint*)⁶, po to, aby pokazać, że nie jesteśmy już w stanie myśleć o teraźniejszości poprzez pryzmat obecnego, dostępnego i namacalnego teraz, lecz powinniśmy postrzegać ją raczej jako dynamiczny splot, nieustannie przenikającej się przeszłości oraz przyszłości. Współczesność, według Derridy, okazuje się niewspółczesna, można porównać ją do nawiedzzonego domu, przestrzeni widmowo odwiedzanej poprzez rozkładające się ślady wczoraj oraz mgliste obietnice jutra.

Niekończąca się opowieść

Zarówno funeralne intuicje Žižka, jak również Derridiańska koncepcja czasu pozwalają nam, przynajmniej w części, wyjaśnić, dlaczego nie jesteśmy w stanie odpowiedzieć na pytanie, w jakiej właściwie epoce żyjemy. Rzu-

» 5 Zob. G. Vattimo, *Koniec nowoczesności*, tłum. M. Surma-Gawłowska, Universitas, Kraków 2007.

» 6 Zob. J. Derrida, *Widma Marksa. Stan długu, praca żałoby i nowa Międzynarodówka*, tłum. T. Załuski, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2016.

cają również światło na genezę powrotów z kulturowych zaświatów. Przyjrzyjmy się w takim razie temu, co dokładnie powraca we współczesnym kinie głównego nurtu oraz spróbujmy scharakteryzować obecny w nim fenomen nostalgii. Powroty oraz powtórki w przypadku filmów nie są zjawiskiem szczególnie nowym i nie chodzi tutaj jedynie o to, że lubimy po prostu oglądać nasze ulubione tytuły więcej niż tylko jeden raz. W ostatnim czasie możemy zaobserwować zdecydowanie częstsze pojawianie się w światowej kinematografii remake'ów, czyli nowych wersji starych dzieł filmowych oraz sequeli, ukazujących dalszy ciąg losów znanych nam już bohaterów.

Odnosimy nieodparte wrażenie, że jakiegokolwiek rozstania i wszelkiego rodzaju końca, przynajmniej w świecie filmów, a nie w ich warstwie fabularnej, już dawno przestały być możliwe. Między innymi w ten właśnie sposób można tłumaczyć zniknięcie klasycznego napisu „The End” kończącego zazwyczaj wszelkie klasyczne produkcje filmowe. Współcześnie, gdy zbliża się obiecany finał, właściwie nikt nie dowierza tej obietnicy. Przeciwnie, każdy z nas w oparciu o ostatnie sceny wyobraża sobie, jakby mogła wyglądać następna część oglądanego przez nas filmu. Możemy zaryzykować twierdzenie, że żyjemy w świecie kontynuacji, gdzie traumatyczny i niepokojący koniec stał się niemożliwy, gdyż za wszelką cenę pragniemy go uniknąć.

Kolejnym zjawiskiem potwierdzającym współczesne zamięłowanie do kontynuacji jest rosnąca w niezwykłym tempie popularność seriali, które niegdyś nazywane pogardliwie „tasiemcami”, w ostatnim czasie stały się pełnoprawnym przedmiotem badań filmoznawców. Serialowe produkcje, entuzjastycznie przyjmowane przez filmową krytykę, coraz częściej znajdują swoje miejsce również na międzynarodowych festiwalach filmowych. Warto podkreślić, że w 2017 roku podczas Festiwalu w Cannes zaprezentowany został najnowszy sezon *Twin Peaks* Davida Lyncha. Jednak chyba najbardziej ciekawym fenomenem w kontekście tzw. kultury dalszego ciągu jest sam sposób konsumowania serialowych odcinków. Jeszcze do niedawna amatorzy seriali z niecierpliwością, w emocjach oczekiwali na kolejne części swoich ulubionych produkcji, skrupulatnie i niezwykle oszczędnie wydzielane im przez stacje telewizyjne. Dzisiaj najczęściej już w dniu premiery mamy dostęp do wszystkich części danego sezonu, które możemy od razu w całości obejrzeć na platformie internetowej typu Netflix. Między innymi stąd bierze się zjawisko *binge-watching*, czyli napadowe, kompulsywne oglądanie kolejnych odcinków serialu bez końca, by nie powiedzieć do upadłego. Dzięki temu, że kolejne części odtwarzają się niemalże same, z pominięciem napisów końcowych, właściwie nigdy niemusimy zderzyć się z przykrą świadomością końca, która zostaje skutecznie odroczone lub po prostu wyparta.

Nostalgiczny powrót do dzieciństwa

Nostalgia, z jaką spotykamy się w kinie głównego nurtu, najczęściej przybiera postać romantyczną. Do tej pory niedoścignione w jej skutecznym wzbudzaniu były filmy historyczne oraz kostiumowe, dzięki którym chociaż na chwilę mogliśmy przenieść się w odległe i niedostępne nam czasy. Jednak okazuje się, że zdecydowanie trudniej nam tęsknić np. za rzeczywistością XVII wieku, która nawet jeśli zostanie przedstawiona w niezwykle sugestywny sposób, zawsze będzie jednak zbyt daleka, zakurzona i muzealna, aby mogła wzbudzić w nas tęsknotę. Dlatego największy nostalgiczny potencjał posiadają raczej produkcje filmowe odnoszące się do niedawnej przeszłości, gdyż podkreślają w ten sposób nieuchronny upływ czasu oraz odwołują się do bliskich, zrozumiałych kodów kulturowych.

Sukces *Stranger Things* (2016) można wyjaśnić m.in. niezwykle estetycznym i przede wszystkim skutecznym zagospodarowaniem społecznego apetytu na nostalgię za latami 80. XX wieku. Twórcy serialu, opowiadając o niesamowitych przygodach czwórki młodych chłopców (Mike, Dustin, Lucas i Will), sprawiają, że zmurszała, przykurzona, wypłowiała do tej pory przeszłość staje się nagle barwna, nabiera rumieńców życia i wydaje się nam niezwykle atrakcyjna. Wielokrotnie wykorzystywany w kulturze, klasyczny motyw powrotu do dzieciństwa sprawia, że widzowie niezwykle łatwo ulegają nastrojowi tęsknoty za własną młodością (lub samą ideą młodości), która może powrócić jedynie za sprawą barwnej iluzji serialu.

Svetlana Boym dokonywała rozróżnienia pomiędzy dwoma rodzajami tęsknoty za przeszłością, mówiąc o nostalgii refleksyjnej i odzyskującej (restorative)⁷. W tym przypadku mielibyśmy do czynienia z drugim jej typem, czyli próbą odzyskania utraconego raz na zawsze czasu, pragnieniem powrotu do rzeczywistości, która po prostu już nie istnieje. *Stranger Things* odświeża i odmładza stare już lata 80. XX wieku, sprawia tym samym, że wspomniany powrót żywych trupów Żiżka zostaje skutecznie ukryty pod maską niewinnego, uroczego i przytulnego dzieciństwa. Jednak serial, mimo estetycznych fajerwerków oraz ciekawej i trzymającej w napięciu fabuły, okazuje się powracającym z martwych lub po prostu kulturalnych zaświatów zombie. Opowieść o grupie dzieciaków z przedmieść, ścigających na swoich rowerach mniej lub bardziej wyimaginowane, lecz wciąż tak samo przerażające potwory, jest tak naprawdę jedynie przykrywką dla intertekstualnej zabawy z zaawansowanymi wiekowo widzami.

Wystarczy rzucić okiem na plakat *Stranger Things*, aby bez trudu rozpoznać nawiązanie do rozwiązań stylistycznych pochodzących z trylogii *Gwiezdnych Wojen*, które towarzyszyło dzieciństwu pokolenia Y (czyli tak

» 7 Zob. S. Boym, *The Future of Nostalgia*, Basic Books, New York 2002, s. 41.

zwanych millenialsów). Serial całkiem świadomie, niczym Frankenstein kultury wizualnej, utkany jest z szeregu odwołań do produktów popkultury, czyli głównie filmów oraz gier lat 80. XX wieku. Dlatego też większość z widzów z radością odnajdzie tutaj odniesienia do znanych, ulubionych i kanonicznych już: *Pogromców duchów* (1984), *Bliskich spotkań trzeciego stopnia* (1977), *E.T.* (1982), *Gremlinów* (1984) oraz wielu innych filmów, które kiedyś potrafiły przyprawić swoich widzów o wypieki na twarzy oraz bezsenne noce, jednak dzisiaj są już zbyt słabe i wyblakłe, aby móc zrobić to ponownie.

Nie należy się przejmować, jeśli sami czujemy się lekko zagubieni w przytłaczającym nadmiarze odniesień do przeszłych dzieł popkultury (kulturalnych powstań z martwych). Podczas oglądania *Stranger Things* można odnieść nieodparte wrażenie, że serial powstał głównie w wyobraźni męskiej grupy fanów filmów, literatury science fiction i gier wideo. Gdy wyobrazimy sobie dorosłych bohaterów tego serialu, przed naszymi oczami pojawi się grupa introwertycznych, brzuchatych, lecz niezwykle dobrodusznym starszych, łysiejących panów, którzy spędzając noce i dni przed komputerem, wciąż mieszkają pod jednym dachem z rodzicami (*Computer Chess*, 2013 reż. A. Bujalski). Zamiast tego lekko niepokojącego obrazu, otrzymujemy poruszającą i przede wszystkim słodką opowieść o nieporadnych chłopcach, młodych outsiderach, śniących swój sen o innym świecie, gdzie mogą stać się suberbohaterami.

Podobny zabieg, związany z próbą odmłodzenia przeszłości, został zastosowany przez twórców *Trzynastu powodów* (2017). Serialowa fabuła opowiada o losach zmarłej samobójczą śmiercią nastolatki, która postanawia nagrać własne wspomnienia na kasetach magnetofonowych i tym samym wyjaśnić powody swojej dramatycznej decyzji. Spotykamy się tutaj z typowym zabiegiem dla nostalgii odzyskującej (*restorative*), czyli ożywieniem przeszłości, a dokładniej w tym przypadku kultury analogowej, która nie jest kojarzona czymś przestarzałym i martwym, lecz zostaje nieodłącznie związana z młodością, świeżością, a nawet paradoksalnie z tym, co najnowsze. Wbrew pozorom jednak nie jesteśmy w stanie nigdy wrócić do tego, co odeszło, natomiast to, co powraca z martwych, jest już zawsze w jakiś sposób zmienione, związane z rozkładem, rozpadem i dekompozycją⁸. To właśnie tych składników powrotu z przeszłości nie jesteśmy w stanie zobaczyć w świecie przypudrowanych serialowych produkcji Netflixa, które są dlatego tak bardzo pociągające, gdyż oferują nam spotkanie z niemożliwym – odmłodzoną przeszłością.

» 8 Zob. J. Castricano, *Cryptomimesis: The Gothic and Jacques Derrida's Ghost Writing*, McGill-Queen's University Press, Montreal 2001, s. 70.

Powrót żywych trupów

Wydawało się, że kino głównego nurtu znajdowało się do tej pory poza czasem. Produkcje hollywoodzkie charakteryzowały się niezwykle konserwującą mocą, obiecywały swoim bohaterom i bohaterkom nieśmiertelność, chroniąc ich przed przemijaniem, starością oraz destrukcyjnym upływem czasu. Tymczasem ostatnie powroty, wznowienia i kontynuacje w kinematografii przyniosły wraz ze swoim pojawieniem się zupełnie nieoczekiwany obrót spraw. Wciąż oglądamy na ekranach kin swoich ulubionych aktorów, ale są to w tym momencie ludzie starzy, zmęczeni i wyeksploatowani hollywoodzkim życiem, którzy lata swojej świetności mają już dawno za sobą.

Warto w tym wypadku wspomnieć choćby o nieudanej próbie wskrzeszenia *Z archiwum X*, kultowego amerykańskiego serialu lat 90. XX wieku. W nowej odsłonie nieustraszony agent FBI Fox Mulder nie udaje nowej, lepszej wersji siebie, lecz jest świadomym swoich ograniczeń, starzejącym się mężczyzną po przejściach. W trakcie jednej z akcji, gdy łapie zadyszkę, wspinając się po schodach, nie ukrywa przed widzami swojej słabnącej kondycji fizycznej, lecz przyznaje, że niegdyś mógł zrobić to lepiej i szybciej. Być może to właśnie zadziwiająca, by nie powiedzieć bohaterka szczerość i autentyczność aktorów sprawiła, że współczesna wersja serialu nie odniosła znacznego sukcesu.

Bardzo podobne reakcje można było zaobserwować w przypadku długo (25 lat) oczekiwanego powrotu *Twin Peaks*. Większość wiernych widzów, którzy przez lata karmili się niesamowitą i idylliczną opowieścią o amerykańskiej prowincji, oczekiwało powrotu do równie sielskiej, magicznej rzeczywistości lat 90. David Lynch rozczarował nostalgików, którzy spodziewali się, że ulubiony serial powróci w jeszcze lepszej formie i odzyska swój dawny blask. Reżyser uświadomił swoim widzom bolesną prawdę, że tym razem to nie Laura Palmer, ale samo *Twin Peaks* padło ofiarą skrytego zabójcy, którym jest czas. Lynch znów zaprasza nas w sentymentalną wędrówkę, ta jednak posiada niewiele wspólnego z beztróską małomiasteczkową operą mydlaną. Pokazuje dobrze nam znanych aktorów, lecz większość z nich zmieniła się nie do poznania. Nie wiemy dokładnie, co działo się z nimi przez ten czas, w którym my — widzowie wciąż odtwarzaliśmy ich młode, pełne energii i życia postaci. Jednak twarze mieszkańców *Twin Peaks* mówią same za siebie, przydarzyło się im coś straszliwie niepokojącego i zdecydowanie trudno nam wyjaśnić, dlaczego tak się stało.

Lynch w doskonałym stylu kończy swoją filmową karierę, odważnie przekracza ograniczenia własnej stylistyki, nie stroniąc od zaskakujących eksperymentów formalnych. Jednak mimo artystycznego kunsztu reżysera *Mulholland Drive*, to nie on posiada tutaj ostateczny głos, lecz upływający

bezlitośnie czas, który odegrał najważniejszą rolę w kreacji głównych bohaterów serialu. Oglądając nową odsłonę *Twin Peaks*, obserwujemy porysowane zmarszczkami, zdeformowane twarze, które wyrażają mieszaninę pogody ducha i smutku związanego z doświadczeniem przemijania. Pojawiają się w nim również aktorzy, którzy dosłownie umierają na naszych oczach, gdyż w chwili zakończenia zdjęć do serialu już nie żyli. Chodzi tutaj o agenta FBI Alberta Rosenfielda (Miguel Ferrer), doktora Willa Haywarda (Warren Frost) czy też legendarną Damę z pieńkiem (Catherine Coulson), której złowrogie, niezrozumiałe do tej pory przepowiednie wreszcie się spełniają i przyjmują w jej ustach postać egzystencjalnej przestrogi. To jednak nie wszystko, gdyż Lynch jest znany również jako wytrawny i zręczny krytyk hollywoodzkiego sposobu życia. Część z twarzy mieszkańców Twin Peaks jest zdeformowana nie tylko przez wyniszczający tryb życia, ale również przez wielokrotne operacje plastyczne (nieudane próby powstrzymania czasu), które sprawiły, że ich oblicza dosłownie rozpływają się na naszych oczach, przyjmując monstrualny charakter. Okazuje się, że wyobraźnia Lyncha, która do tej pory wydawała się niezwykle ekscentryczna i surrealistyczna, znalazła się zdecydowanie bliżej życia niż się tego po niej spodziewaliśmy.

Filmowi replikanci

Jedną z najbardziej oczekiwanych nostalgicznych premier roku 2017 była z pewnością kontynuacja *Łowcy androidów*, czyli obrazu, który ukształtował mroczny pejzaż gatunku science fiction lat 80. XX wieku. *Blade Runner 2049* zmusza do wysiłku, gdyż powoduje, że to widz sam staje się łowcą androidów. Wciela się w likwidatora filmów podszywających się pod własne oryginały i coraz lepiej je naśladujące, wreszcie niemalże lepsze od własnego pierwowzoru. Dlatego każdy z widzów musi sam zdecydować, czy ma do czynienia z replikantem (repliką pierwowzoru), czy też z autentycznym filmowym doświadczeniem, na tyle kalorycznym, że będzie można się nim bez trudu karmić przez następnych 35 lat. W filmie Denisa Villeneuve'a i jego nostalgicznej estetyce można się rozkochać lub, podkreślając jego wtórność oraz mielizny fabularne, bez skrupułów, niczym replikanta, „wysłać na emeryturę”.

Łowca androidów Ridleya Scotta skupiał się na poszukiwaniu androida bardziej ludzkiego niż człowiek, natomiast *Blade Runner 2049* to obraz zdecydowanie bardziej filmowy niż pierwowzór. Szukanie autentyzmu, oryginalności i nieszablonowości to w tym przypadku ślepa uliczka. Warto skupić się raczej na filmowych zapożyczeniach i je celebrować, obserwować, w jaki sposób przyjmują własną, lecz powtarzalną formę. Bez trudu odnajdziemy nawiązania do *Stalker* (Andrei Tarkow-

ski), *Her* (Spike Jonze) i przede wszystkim do pierwowzoru z lat 80. *Blade Runner 2049* doskonale wyjaśnia mechanizm kina, gdyż pozwala nam uczestniczyć w mroku, który nie należy do nas, śnić cudzy sen i przeżywać cudze lęki, nadzieje, rozterki – myśląc wciąż, że uda nam się samym uciec od klisz, konwencji i szablonów. Dlatego zastanawianie się czy *Blade Runner 2049* jest bękartem, czy też prawowitym dziedzicem, synem/córką swego trzydziestopięcioletniego pierwowzoru, będzie jedynie stratą czasu. Warto przypatrzeć się raczej temu, czy film jest w stanie działać, oddziaływać i jakiej kinematograficznej, ludzkiej bądź nie-ludzkiej sprawie się przysłuży.

Najciekawszym w kontekście starzejących się i umierających na filmowym ekranie bohaterów jest przypadek Harrisona Forda (75 lat), gdyż ten pojawia się nie tylko w *Blade Runner 2049* (Rick Deckard), ale również w odświeżonych *Gwiezdnym Wojnach* (Han Solo). Ten niezwykle doświadczony aktor w większości sensacyjnych filmów odgrywał postaci, które w różny sposób walczyły o życie, jednak w swoich ostatnich kreacjach jego wysiłki przyjmują charakter egzystencjalny i staje się walką o przeżycie. Z ogromną ulgą obserwujemy, gdy Han Solo w jednej z ostatnich części *Gwiezdnym Wojen – Przebudzenie mocy* wreszcie umiera. Od tej chwili możemy być już spokojni, że Harrison Ford w wieku emerytalnym nie będzie już musiał dłużej walczyć, biegać ani skakać w zmaganiach z złowrogimi siłami Imperium. To właściwie chyba jeden z niewielu końców, na jakie możemy natrafić w filmach według koncepcji George'a Luca, przejętych przez imperium Disneya. Gdyż w każdej części bez wyjątku spotykamy się z obietnicą całkowitego, ostatecznego zniszczenia rebeliantów, która jednak nigdy nie zostaje spełniona, jest podobnie niemożliwa, jak obietnica apokalipsy⁹.

Okazuje się, że współczesne kino w przeważającym stopniu zrezygnowało z roli orędownika oraz gwaranta wieczności. Wręcz przeciwnie, coraz częściej zdaje sprawę ze śmiertelności, materialności i upływu czasu. W refleksji nad zjawiskiem powrotu tego, co stare w kulturze wizualnej, najbardziej interesująca jest odpowiedź na pytanie: dlaczego dzisiaj lubimy albo wręcz musimy oglądać w kinach bohaterów starych, zniszczonych życiem, a zatem w jakiś sposób niebohaterskich. Zdecydowanie ciekawsze wydają się filmy, dla których główną inspiracją nie jest nostalgia odzyskująca (restorative), która desperacko pragnie przywrócić nieistniejącą już dawno rzeczywistość, lecz jej postać refleksyjna¹⁰. Ta druga forma tęsknoty za przeszłością jest nie tylko o wiele bardziej twórcza i bliższa ludzkiemu

» 9 Zob. J. Derrida, *No Apocalypse, Not Now (Full Speed Ahead, Seven Missiles, Seven Missives)*, tłum. C. Porter, P. Lewis, „Diacritics” 1984, vol. 14(2), s. 20-31.

» 10 Zob. S. Boym, *The Future of Nostalgia*, Basic Books, New York 2002, s. 49.

życiu, lecz przede wszystkim zdaje sprawę z przemijalności i niezbędnego również w przypadku samego kina: ruchu. ●

