

Między przeszłością a przyszłością, Polską i Japonią: heterotopie Avalonu

EWA MAZIERSKA

Lech Wałęsa obiecał przekształcić Polskę w drugą Japonię, jeśli tylko Polakom uda się pokonać komunizm. Jego słowa, wyśmiewane później przez tych, którzy przeżyli rozczarowanie postkomunistyczną Polską, przypomniały mi się, gdy oglądałam *Avalon* (2001), pierwszą i jedyną polsko-japońską koprodukcję filmową. Międzynarodowe koprodukcje budzą oczekiwanie spotkania dwóch kultur w połowie drogi, a *Avalon* budzi je specjalnie, ponieważ jest koprodukcją bardzo zrównoważoną. Film ten został wyreżyserowany przez Japończyka Mamoru Oshii, znanego zwłaszcza jako twórca *Ghost in the Shell* (1995), uważanego za jedno z największych osiągnięć *anime*, gatunku, który wywodzi się z Japonii, ale zdobył popularność na całym świecie. W obsadzie występują jednak wyłącznie Polacy, z Małgorzatą Foremniak w roli głównej, używający polskiego języka, a zdjęcia do filmu wykonał Polak Grzegorz Kędzierski. *Avalon* nakręcono w Polsce, ale ostateczny kształt został mu nadany w studiach japońskich korzystających z wysokiej klasy technik cyfrowych.

W tym eseju pragnę zbadać, jak na poziomie tekstualnym jest odzwierciedlone to spotkanie dwóch kultur i jak oceniła je publiczność. Będzie to zatem refleksja nad zjawiskiem określanym jako kino transnarodowe.

Heterotopia Avalonu

Głównym pojęciem, którym będę się posługiwać w mojej analizie, jest „heterotopia”, termin zaproponowany przez Michela Foucaulta w wykładzie wygłoszonym w 1967 r. i opublikowanym po raz pierwszy po francusku w 1984 r., zatytułowanym *Inne przestrzenie* ¹. Foucault pisał o heterotopii także w książce *Archeologia wiedzy* ². Po przetłumaczeniu *Innych przestrzeni* na angielski w 1986 r. termin ten przyswoili sobie tacy anglojęzyczni autorzy, jak David Harvey ³, Kevin Hetherington ⁴ i Giuliana Bruno ⁵. Użyli go oni do uchwycenia specyfiki postmodernistycznej kultury i sztuki, którą cechuje brak wyraźnych centrów geograficznych i ideologicznych, albo do nowej interpretacji modernizmu ⁶. Moja interpretacja będzie podążać ich śladem. Będę się także odwoływać do Ewy Närepei i mojej własnej ⁷ aplikacji pojęcia heterotopii do badań nad wschodnioeuropejskim kinem *science fiction* i międzynarodowymi koprodukcjami. Dodatkowo będę się

odnosiła do pojęcia *płynnego modernizmu* Zygmunta Baumana⁸, koncepcji historii Sylvere Lotringer i Paula Virilio jako historii rozwoju aparatury wojennej⁹, jak również do myśli Jeana Baudrillarda dotyczącej rzeczywistości symulowanej (wirtualnej)¹⁰.

Foucault definiuje heterotopię jako miejsce zawieszone między istnieniem a nie-istnieniem, „kontr-miejsce”, w którym wszystkie rzeczywiste miejsca naszej kultury są równocześnie reprezentowane, kontestowane i odwracane. Miejsca tego rodzaju są poza wszystkimi innymi miejscami, nawet jeśli można określić ich położenie w materialnym świecie¹¹. Jako przykłady heterotopii Foucault wymienia cmentarze, szpitale psychiatryczne, ogrody orientalne, domy publiczne, kolonie, morskie statki i ekrany filmowe¹². W mej interpretacji heterotopia to pewna figura retoryczna czy sposób widzenia świata. Znaczy to, że coś, co z pewnej perspektywy można uznać za heterotopię, z innej może się wydać kawałkiem normalnej przestrzeni.

Twierdząc, że w filmie *Avalon* Oshii tworzy heterotopię, a nawet „multiheterotopię”, składającą się z kilku połączonych heterotopii. Choć sam reżyser nie używa takiego terminu, w wywiadach ujawnia „heterotopieczną wrażliwość”. Na przykład zapytany o różnicę między filmami żywej akcji a animacjami, odpowiedział: *To to samo (...). W przyszłości nie będzie różnicy między [nimi]*¹³. W rozmowie z polskim dziennikarzem stwierdził: *Nie miałem ambicji opisywania rzeczywistości. Zresztą czym jest rzeczywistość? Dla mnie ten film jest rzeczywistością. Moją ambicją jest wykraczać poza tzw. realność, mieszać przeszłość i przyszłość*¹⁴. Krytycy piszący o filmie także rozpoznali tę wrażliwość. Steven T. Brown, autor książki *Tokyo Cyberpunk*, użył w odniesieniu do filmów Oshii, a w szczególności do *Avalonu*, terminu „kino granicy” (*borderline cinema*), twierdząc, że reżyser łączy w swoich filmach rzeczy, które uważamy za niedające się połączyć, takie jak żywa akcja i animacja, jak również przeszłość i teraźniejszość¹⁵.

Już pierwsza scena filmu *Avalon* zapowiada sposób doświadczania rzeczywistości, w którym różne porządki ontologiczne mieszają się i nakładają. Ukazuje ona coś, co wygląda jak fragment mapy wprowadzonej w ruch, odzwierciedlając zmianę perspektywy, z której jest oglądana. Ten obraz ustępuje realistycznie przedstawianemu polu bitwy, na którym rozgrywa się wojna, ale nie „materialna”, lecz wirtualna. Podczas bitwy czołgi i żołnierze rozpadają się na części, które następnie giną w wirze pikseli, a trójwymiarowe przedmioty zmieniają się w płaskie obrazy. Kolejne epizody pokazują, że procesy te można odwrócić – to, co rozpadło się na maleńkie elementy, można złożyć w pierwotną całość; to, co zostało spłaszczone, może odzyskać trzy wymiary. Widzimy także, że gdy bohaterka filmu pisze coś na komputerze, jej tekst rozmnaża się, składa na powrót i uzyskuje trzeci wymiar dzięki warstwowi tekstu umieszczonemu jakby wewnątrz ekranu komputera, tworząc efekt echa czy powidoku. To „tekstualne echo” prowadzi do następnego tekstu lub obrazu i jeszcze do następnego, w końcu przynosząc odpowiedź na postawiony na początku problem. Literary przekształcają się w figury geometryczne, a te w ludzkie kształty. Film sugeruje zatem, że efektem pisania jest trójwymiarowy świat, a nawet zbiorowisko światów, które mają wpływ na materialną rzeczywistość. Rzeczywistość produkowana przez Oshii jest zatem w dosłownym sensie *inter-tekstualna*. Innym efektem tych wielokrotnych przekształceń jest dezorientacja epistemologiczna. Wiemy wprawdzie, że coś się wydarzyło, zaszły jakieś zmiany, ale nie wiemy, gdzie: w rzeczywistości materialnej, na ekranie komputera czy w czymś

mózgu. Być może wydarzenia, których jesteśmy świadkami, zachodzą we wszystkich tych miejscach lub odbywają się jeszcze gdzie indziej, jak Foucaultowskie heterotopie, które „żywią się” wieloma rzeczywistymi miejscami, ale nie można ich zredukować do żadnego z nich.

Tę interpretację potwierdza fabuła filmu. W jej centrum jest Ash, młoda kobieta żyjąca w niedalekiej przyszłości, w kraju o nieznanym tożsamości, zgodnie z tradycją *science fiction*, przedstawiającą przyszłość jako czas, w którym granice narodowe i partykularyzmy zanikną¹⁶, i z nowym zwyczajem przedstawiania cyberprzestrzeni jako obojętnej wobec różnic narodowych, etnicznych i rasowych¹⁷. Jej imię, które jest w istocie pseudonimem używanym do gier komputerowych, podobnie jak imiona innych postaci, takie jak Murphy, Stunner i Bishop, sugerują, że mamy do czynienia ze światem anglosaskim. Wszystkie postaci filmu mówią jednak po polsku i widzimy także polskie etykiety na jedzeniu, reklamy polskich produktów i polskie elementy wystroju wnętrz (o czym więcej w dalszej części wywodu), co sugeruje, że akcja filmu toczy się w Polsce, a dokładnie w Polsce późnego komunizmu. Ludzie tej epoki jednak tęsknią za naturalną żywnością, nawet tak prostą, jak kapusta, której w Polsce nigdy nie brakowało, i większość czasu spędzają na grach komputerowych, co oczywiście nie miało miejsca w Polsce lat 70. i 80. Rekompensowanie naturalnych przyjemności syntetycznymi kojarzy się z Japonią, krajem, który nadrobił brak bogactw naturalnych osiągnięciami technologicznymi. Ucieczkę w świat wirtualny od rozczarowań, które przynosi materialna rzeczywistość, można uważać za metaforę „wewnętrznej emigracji”: ucieczki w wyobraźni od nieprzyjemnej bądź nudnej rzeczywistości w sytuacji, w której prawdziwa ucieczka nie jest możliwa. „Wewnętrzna emigracja” uchodziła za strategię radzenia sobie z niedogodnościami życia w warunkach komunizmu, jak i w sytuacji innych typów politycznej opresji¹⁸.

W tym hybrydycznym świecie życie ludzkie jest zredukowane do zaspokajania podstawowych potrzeb: jedzenia, snu i podróży tramwajami. Nie widzimy tu osób zaangażowanych w pracę ani inną dochodową działalność, poza grą w gry komputerowe, co wskazuje na ograniczoną potrzebę pracy w czasach współczesnych. Ash także gra w komputerową grę o nazwie „Avalon”, która stanowi połączenie elementów gatunku *first-person shooter* (FPS) i *role-playing games* (RPG)¹⁹. Ich uczestnicy wstępują do rzeczywistości wirtualnej przez nałożenie specjalnego hełmu w pomieszczeniu, które jest centrum gry. Jak inne gry z gatunku FPS „Avalon” jest grą wojenną. Zadaniem graczy jest zniszczenie wrogów i ich sprzętu. Mogą grać pojedynczo albo w drużynach określanych jako „partie”. Używanie takiego terminu wskazuje na polityzację świata wirtualnego, jak i depolityzację „prawdziwego” życia. Jeśli graczom uda się pokonać przeciwnika, mogą przejść na wyższy poziom. Granie w „Avalon” jest nielegalne, ale w filmie nie pada wyjaśnienie dlaczego. Najprawdopodobniej jest to niebezpieczne dla mózgu. Niektórzy gracze po przejściu na stronę wirtualną nie wracają do materialnej rzeczywistości jako świadomi ludzie, lecz w stanie śpiączki, stając się ciężarem dla zdrowej części społeczeństwa, pobierając z niego energię. Nawet jednak ci, których mózg pozostał zdrowy, zachowują się tak, jakby nie interesowało ich nic poza przyjemnościami z „tamtego świata”. Dotyczy to również Ash. Praktycznie jedynym ogniwem łączącym ją z materialną rzeczywistością jest jej pies. Dba o niego bardziej niż o swych znajomych, a nawet samą siebie.



Bycie graczem wysokiej klasy przynosi znaczny zysk. Ash, która jest zaklasyfikowana jako Wojownik Klasy A, ma, jak się wydaje, więcej pieniędzy niż ludzie z jej otoczenia, dlatego może pozwolić sobie na pewne luksusy, takie jak naturalne pożywienie. Możliwe też, że Ash prowadzi się lepiej niż innym, dlatego że nie dba o ziemskie przyjemności, całe życie przeżywając w swojej głowie. Nie jest więc ona atrakcyjnym konsumentem i możemy wnioskować, że jest to dodatkowy powód, dla którego władze nie patrzą przychylnie na „Avalon”. Oczywiście, na ironię zakrawa to, że nagrodą za odnoszenie sukcesów w świecie wirtualnym jest doznawanie naturalnych przyjemności w świecie materialnym, ale takie paradoksy są typowe dla heterotopii łączącej składniki, które normalnie nie dają się pogodzić.

Nie tylko trudno jest określić, w jakim kraju toczy się akcja filmu, ale także jaka jest jego organizacja polityczna. Pewne aspekty, takie jak zakaz gry w „Avalon”, deficyt pożywienia wysokiej jakości, kolejki w stołówce, konspiracyjne zachowanie bohaterów sugerują, że w filmie jest przedstawiona rzeczywistość wschodnioeuropejskiego komunizmu, często określaną jako totalitarna. Jeśli jednak tak jest, to jest to osłabiony, „miękki” totalitaryzm, przywodzący na myśl Polskę późnych lat 70. Choć wiele działań było wtedy nielegalnych, ludzie oddawali się im prawie w jawny sposób.

Przedstawiciele władzy w filmie nie widać. Jediną osobą, którą można tak określić, jest przywódca gry, który rozmawia z Ash z ogromnego ekranu telewizora, umieszczonego w centrum gry. Kiedy Ash pyta go, czy istnieje naprawdę, odpowiada on, że nie ma to znaczenia. Taka odpowiedź wskazuje na to, że obcujemy ze światem przyszłości, w którym wirtualna rzeczywistość jest odczuwana tak samo silnie jak świat materialny, jakby potwierdzając tezę Baudrillarda, że w czasach „symulacji” świat materialny się skurczył²⁰. Obraz władcy zwracającego się do obywateli z ekranu telewizora budzi także skojarzenie z czasem polskiego stanu wojennego, którego ikonicznym obrazem stał się obraz generała Jaruzelskiego ogłaszającego to wydarzenie z ekranu telewizora²¹. Quasi-formalny ubiór przywódcy potwierdza to podobieństwo. Z drugiej strony to, że ludzie mogą robić praktycznie to, co chcą, że nikt ich nie pilnuje, ale mają niewielkie możliwości korzystania ze swej wolności, wskazuje, że należą oni do okresu „płynnej nowoczesności”. To pojęcie zostało wprowadzone przez Zygmunta Baumana²² do opisu późnego kapitalizmu charakteryzującego się zanikiem wyraźnych centrów politycznych, końcem państwa opiekuńczego i polaryzacją ekonomiczną. W istocie mieszkańcy świata, w którym porusza się Ash, są pozbawieni iluzji co do lepszej przyszłości, o czym Oshii informuje nas na samym początku filmu. „Kraj”, w którym mieszka Ash, z pewnością nie jest utopią, ale nie jest także totalitarną dystopią w rodzaju tych, które opisywali Orwell czy Solżenicyn, gdzie nikt nie był w stanie uniknąć wszechobecnego oczu władzy. Taką heterotopijną hybrydę późnego socjalizmu z późnym kapitalizmem można uznać za narzędzie krytyki drogi politycznej, którą poszedł Zachód od lat 80. i europejski Wschód po 1989 r. Można ją także interpretować bardziej pozytywnie jako zapowiedź przyszłości, która wprawdzie nie będzie szczęśliwa, ale nie będzie też w niej ekscesów charakterystycznych dla totalitarnego komunizmu czy pewnych wersji kapitalizmu.

Na hybrydyczny charakter rzeczywistości, w której porusza się Ash, wskazuje także *mise en scène* filmu nawiązująca do takich zachodnich klasyków gatunku, jak *Łowca androidów* (1982) Ridleya Scotta, i wschodnich, jak *Test pilota Pirxa*

(1978) Marka Piestraka²³. Możemy wyróżnić trzy główne okresy, do których nawiązuje film przez wybór architektury i wystroju wnętrza. Jeden to okres przedkomunistyczny, reprezentowany przez zaniedbane, ale solidnie zbudowane kamienice. W rzeczywistości Oshii odnalazł je w Krakowie i Wrocławiu, dwóch miastach, których architektura przetrwała zawieruchę wojenną w lepszym stanie niż w innych dużych miastach Polski, a zwłaszcza w Warszawie. To, że takie budynki można było odnaleźć w Polsce, było jednym z powodów, dla których Oshii zdecydował się nakręcić *Avalon* właśnie tutaj²⁴. W *Avalonie* takie budynki wciąż są używane i Ash mieszka w jednym z nich. Ich historia przestała jednak mieć znaczenie dla życia miasta, ludzie najpewniej mieszkają w nich z braku lepszych możliwości. Muszą korzystać z tego, co zostało z przeszłości, ponieważ przestali produkować nowe rzeczy albo nie mają dostępu do takich produktów. Widzimy także przedmioty z bardziej odległej przeszłości, takie jak staroświeckie lampy uliczne i barokowe rzeźby, które robią wrażenie wyłączonych z ich naturalnego środowiska. Są one pokazywane w miejscach, które do nich nie pasują, jak mała rzeźba przedstawiająca amorki umieszczona w recepcji centrum gry, albo sprawiają wrażenie ekstradiegetycznych wstawek. Ponadto są „okaleczone”, na przykład jednemu z amorków brakuje głowy. W tym królestwie przyszłości można zatem odnaleźć ślady przeszłości, ale nie są one w stanie zmienić biegu chwili obecnej.

Kolejny okres, który jest przywoływany w filmie, to późny komunizm. Wnętrza miejsc publicznych są ciemne, brudne, ciasne i niewygodne. Wyglądają jak niekończące się korytarze, a nie pokoje, do których prowadzą korytarze. Typowym przykładem jest stołówka, gdzie Ash je posiłki ze swym kompanem do gry, Stunnerem, jakby wyjęta z *Misia* (1980) Stanisława Barei. Jak w *Misiu*, bohaterowie muszą stać w długiej kolejce, by otrzymać jedzenie, które okazuje się nieapetyczną papką podawaną w metalowych miskach. Pożywienie jest tak nieapetyczne, że Ash nie może się zmusić, by je skończyć, ale jej towarzysz chętnie pożywia się resztkami, podobnie jak biedniejsi z klientów odwiedzający bar w filmie Barei.

Oshii korzysta również z ikonografii typowej dla kina *science fiction*; przykładem sprzęt, którego używają gracze, by przenieść się do rzeczywistości wirtualnej, a który przypomina hełmy stosowane w pojazdach kosmicznych. Jednak ich ciężar i mnóstwo kabli wskazuje na ich przestarzałość. Przyszłość ukazywana przez japońskiego twórcę, jak ta w *Łowcy androidów*, jawi się zatem jako epoka, która utraciła zdolność tworzenia prawdziwie nowoczesnych przedmiotów i żywi się tylko nowoczesnością z przeszłości²⁵. Heterogeniczność *mise en scène* potwierdza heterotopiczność ukazwanego świata.

„Rzeczywista” przestrzeń, w której porusza się Ash, robi wrażenie zdecentralizowanej i „zakreconej”, jak heterotopia, którą Foucault określa jako przestrzeń bez geografii, w rodzaju cmentarza czy orientalnego ogrodu. Ash zawsze podróżuje tym samym tramwajem, który mija te same budynki. Jak zauważa Brian Ruh, *w każdej podróży ci sami pasażerowie pojawiają się w tym samym miejscu, oddając się tym samym czynnościom, jakby istnieli tylko po to, by dostarczyć iluzji życia, naprawdę bowiem są zaledwie dekoracją*²⁶. Według Ruha świadczy to o tym, że dla osób uzależnionych od wirtualnych gier świat materialny jest w najlepszym wypadku półrealny. Jednak z opisanej sytuacji równie dobrze możemy wywnioskować, że miasto, w którym mieszka Ash, utraciło centrum życia społecznego.

Każda z jego części wygląda tak samo; nic ekscytującego nie dzieje się ani w centrum, ani na peryferiach.

Materialny świat to tylko jeden z trzech ukazanych w filmie. Drugi to przestrzeń wirtualna gry „Avalon”. Ukazuje się ona jednak jako nie mniej realna niż świat rzeczywisty, po części dlatego, że jak wspomniałam, świat realny jest zagrożony w apatii. W rzeczywistości w „Avalonie” bez przerwy toczy się wojna. Jest to znów wojna „hybrydyczna”, w której można rozpoznać elementy konfliktów zapośredniczonych przez obrazy z filmów i programów telewizyjnych, na przykład z serialu *Cztery pancerni i pies* (1966) Andrzeja Czekalskiego i Konrada Nałęczkiego, z którego Oshii pożyczył staroświeckie czołgi przemierzające otwartą przestrzeń. W scenach przejazdów czołgów przez miasto można też rozpoznać odbicie inwazji władz komunistycznych na własnych obywateli, szczególnie polski stan wojenny z 1981 r.²⁷

Warto wspomnieć, że stan wojenny, jak wojna z gry „Avalon”, był wojną zdecentralizowaną i niemalże pozbawioną geografii, gdyż nie upamiętnił się żadną ikoniczną bitwą czy wyraźnym centrum oporu, a ludzie zdobywali informacje o jej przebiegu głównie z telewizji²⁸. Najlepiej znany obraz stanu wojennego, po generale Jaruzelskim na ekranie telewizora, to czołg w okolicy kina Moskwa, gdzie reklamowany jest seans filmu Francisca Forda Coppoli *Czas apokalipsy* (*Apocalypse Now*, 1979), uchwycony kamerą polsko-brytyjskiego fotografa, Chrisa Niedenthala. Obrazy ciężkich samolotów i innych latających maszyn bezzałogowych, które unoszą się w powietrzu, jakby były ogromnymi ptakami czy smokami dokonującymi inwazji na Ziemię z odległej planety, przypominają reportaże telewizyjne z ostatnich wojen w Afganistanie i Iraku.

Mieszając elementy różnych wojen i nazywając grę, w której te wszystkie wojny są reprezentowane, „Avalon”, co jest też nazwą „stacji docelowej” wojowników z legendy arturiańskiej, Oshii sugeruje, że każda wojna jest powtórką wojny wcześniejszej i zapowiedzią nowej. To łączy japońskiego twórcę z Paulem Virilio, który postrzega historię jako dzieje przygotowywania się do wojen, prowadzenia wojen i rozwijania wiedzy militarnej²⁹. Rozwój ten polega między innymi na wprowadzaniu coraz bardziej wyszukanych maszyn wojennych i redukowaniu udziału ludzi w bezpośrednich potyczkach. Ostatnim stadium jest „czysta wojna”, która nie potrzebuje w ogóle ludzi, dlatego jest czysta³⁰. Wojna, którą ukazuje Oshii, nie jest całkowicie „czysta”, ponieważ ludzie wciąż biorą w niej udział, ale jest ich niewiele w porównaniu z ilością broni i terytorium, na którym toczą się bitwy. Oshii podąża także śladem filmu Petera Watkina *Zabawa w wojnę* (*The War Game*, 1965), w którym wojna nuklearna jest przedstawiana jako uboga w żołnierzy, ale bogata w technologię i prowadząca do tragicznych skutków. Ponadto ta wojna nigdy się nie kończy, gdyż zawsze trwa w wirtualnej przestrzeni „Avalonu”, niezależnie od tego, kto gra w niej w danym momencie. Wojna u Oshii, jak w modelu historii proponowanym przez Virilio, jest więc stałym czynnikiem, ludzie są czynnikiem zmiennym. Ponadto głównym zajęciem ludzi w przestrzeni materialnej są przygotowania do wojny: przyglądanie się, jak inni walczą, obmyślanie nowych strategii, spotkanie potencjalnych partnerów i przeciwników.

Podobnie też do Virilio, który rozwój aparatury wojennej postrzega w kategoriach zwiększania szybkości pojazdów wojennych i broni oraz zdolności pokonywania przeszkód, Oshii ukazuje wojnę wirtualną jako wojnę bez granic. Gracze są

w stanie pokonywać ogromne dystanse w ułamku sekundy i żadne naturalne przeszkody, takie jak góry czy morze, nie mogą ich powstrzymać. W przeciwieństwie do dawnych prawdziwych wojen, takich jak II wojna światowa, która pozostawiła za sobą ciąg trupów i ruin zmniejszających szansę na wywołanie następnej wojny, wojna przyszłości, jak przedstawia ją Oshii, nie produkuje odpadów. Przedmioty materialne zniszczone w walce znikają w wirze pikseli. Jak wspomniałam, nie jest ona również ograniczona w czasie. Gracze mogą się włączyć do walki, kiedy im odpowiada i grać tak długo, jak im się będzie podobało albo aż zostaną wyeliminowani. Ponadto wojna ta jest praktycznie wolna od ideologii. Nie wiemy, kto walczy z kim i z jakiego powodu, czy jest to wojna zaborcza czy obronna, „sprawiedliwa” czy „niesprawiedliwa” i nikogo to nie interesuje. Choć cywile cierpią i umierają podczas walki, ich los nie budzi niczyjego zainteresowania. Jedynym powodem uczestnictwa w konflikcie jest wygranie go i otrzymanie nagrody finansowej. Jak w przypadku rzeczywistości materialnej, nie wiemy też, kto ustala zasady gry w „Avalon” i kto pilnuje ich przestrzegania. Oba porządki przywodzą na myśl wspomnianą wcześniej koncepcję *płynnej nowoczesności* Baumana.

Wojna w *Avalonie* przywołuje idee Virilio także dlatego, że japoński reżyser kojarzy ją ze spektaklem i kinem. Virilio pisze: *celem wojny jest spektakl*³¹ i *nie ma wojny bez jej reprezentacji*³². Autor uzasadnia te tezy, między innymi wskazując na równoległy rozwój aparatury wojennej i aparatury filmowej. Ich konstruktorzy i użytkownicy próbują podbić świat za pomocą wszechobecnego spojrzenia, pozwalającego im jednak pozostać w ukryciu. Produkcja fotografii lotniczej była krokiem milowym tak w rozwoju techniki militarnej, jak i filmowej. To samo, zdaniem Oshii, dotyczy technik cyfrowych.

Postacie filmu oglądają na dużych monitorach postęp gry „Avalon” i można się domyślać, że zarobki profesjonalnych graczy pochodzą z pieniędzy płaconych przed widzów. Broń, której używają gracze, służy nie tylko niszczeniu przeciwnika, ale i obserwacji, jak pokazuje to już pierwsza scena filmu, kiedy to widzimy mapę przez obiektyw umieszczony w broni. Wirtualna wojna, chociaż toczy się tak na ziemi, jak i w powietrzu, jest ukazywana głównie z lotu ptaka, jakby Oshii chciał potwierdzić tezę Virilio: *kino to nie jest „ja widzę”, ale „ja lecę”*³³. Wydaje się nawet, że idzie dalej niż Virilio w podkreślanu związków między wojną a filmem. Dla Virilio bowiem wojna i film wciąż są różnymi działaniami; Oshii natomiast łączy te dwa porządki, na co wskazuje wieloznaczność słowa „Avalon”³⁴. Jest to zarówno nazwa gry/spektaklu, jak i wojny, której uczestnikom grozi trwałe kalectwo. „Avalon” jest więc następcą zarówno kina, jak i wojny. Jest heterotopią w znaczeniu łączenia różnych porządków ontycznych.

Dzięki wysokim kompetencjom wirtualnego gracza Ash może osiągnąć poziom „Class Real”, który jest zarazem trzecim rodzajem rzeczywistości ukazywanym w tym filmie. „Class Real” wygląda jak postkomunistyczna, zwernizowana Polska. Nazwa, którą Oshii nadał tej rzeczywistości, wyraża pogląd autora filmu, że dobrze skonstruowana rzeczywistość wirtualna może się wydać bardziej rzeczywista niż świat materialny, potwierdzając tym samym tezę Roberta Stama, że *digitalizacja obrazów prowadzi do de-ontologizacji obrazu Bazinowskiego*³⁵. Ash przekracza próg tej rzeczywistości po tym, jak udaje się jej z sukcesem przejść przez niższe szczeble gry i „zabić ducha”, czyli strzelić do wygenerowanego przez komputer obrazu dziewczynki. Rola „ducha” jest niejasna. Być może jego funkcją



jest zaprowadzenie gracza do najwyższego poziomu gry, ale może prowadzić graczy na manowce. Po tym wydarzeniu widzimy Ash we współczesnej Warszawie, pomiędzy elegancko ubranymi ludźmi w centrum nowoczesnego, dobrze prosperującego miasta. Wygląda więc na to, że ostateczną nagrodą za wygranie wojny jest transfer do lepszego, może nawet utopijnego miejsca. Nie jest jednak pewne, że Ash w tym miejscu zostanie. Na końcu widzimy bowiem, że znowu próbuje zabić ducha, może po to, by powrócić do dawnej rzeczywistości albo w nadziei przeniesienia się w jeszcze lepsze miejsce.

W tym (jakby) postkomunistycznym świecie Ash spotyka Murphy'ego, z którym w przeszłości grała w drużynie o nazwie Wizard. Murphy stał się *unreturned*; Ash zobaczyła go wcześniej w szpitalu, jak leżał nieprzytomny pośród innych ofiar wirtualnego uzależnienia. W istocie Murphy nie ma ochoty powrócić do materialnej rzeczywistości, woli pozostać w świecie wirtualnym. Nic też dziwnego, że on sam nie jest już bytem materialnym, ale wirtualnym, a przynajmniej tak widzi go Ash.

Kiedy do niego strzela, Murphy rozpada się na piksele jak inne postacie i maszyny na niższych stadiach gry. Jako szczęśliwy więzień świata wirtualnego Murphy odróżnia się od bohaterów *Matrix* (1999) braci Wachowskich (filmu, do którego *Avalon* jest najczęściej porównywany), gdzie ideałem jest powrót do „prawdziwego” świata. Jak wszystkie pozostałe miejsca ukazane przez Oshii, „Class Real” także sprawia wrażenie labiryntu pozbawionego centrum, z „dziurami” i „pasażami” prowadzącymi do kolejnych rzeczywistości.

Trzy rzeczywistości (materialna, która jest podobna do późnokomunistycznej, wirtualna, w której bez przerwy toczy się wojna, i „rzeczywista”, przypominająca postkomunistyczną) ujawniają wiele podobieństw. Jedno polega na tym, że ludzie w każdej z nich poruszają się w zwolnionym tempie, jakby we śnie. Wydaje się, że żaden ze światów ukazywanych w filmie nie jest ani całkiem realny, ani zupełnie wymyślony, potwierdzając opinię, że komputery de-ontologizują świat rzeczywisty, wszystkim rzeczywistościom nadając charakter widma. Zwolniony ruch jest też często wykorzystywany w kinie „realistycznym”, by ukazać trudność w poprawnym odtworzeniu tego, co się wydarzyło w przeszłości. Takie skojarzenie jest na miejscu także w tym przypadku – jeśli *Avalon* dotyczy komunistycznej przeszłości, to pokazuje też, że tej przeszłości nie można dokładnie odtworzyć; może ona pojawić się tylko jako widmo.

Trzy rzeczywistości łączy także muzyka. Choć jej autorem jest japoński kompozytor Kenji Kawai, jej styl i sposób korzystania z niej, zwłaszcza w końcowej scenie rozgrywanej się w Filharmonii Narodowej, przypomina muzykę Zbigniewa Preisnera do filmów Krzysztofa Kieślowskiego. W *Dekalogu* (1989-1990), *Podwójnym życiu Weroniki* (1991) i *Trzech kolorach* (1993-1994) muzyka tworzyła nastrój niepewności co do statusu rzeczywistości doświadczanej przez bohaterów. Tak jest również w *Avalonie*. Ponadto w tym filmie muzyka wskazuje na to, że wszystko się powtarza, że postaci powracają do tych samych miejsc, a wszystkie trzy rzeczywistości mają „miękkie”, przepuszczalne granice i są pozbawione centrum.

Z drugiej strony istnieją między nimi poważne różnice. „Rzeczywistość komunistyczna” jest w kolorze sepii. Trwa tam stale noc, potwierdzając stereotyp czasów komunistycznych jako „nocy” w dziejach Polski i wschodniej Europy. Z kolei część „postkomunistyczna” jest w kolorze. Najpewniej została nakręcona podczas ciepłej pory roku, wiosną lub latem, i trwa tam dzień. Kamera koncentruje się na obszarach dobrobytu, postępu czy kultury wysokiej, takich jak metro, lotnisko czy filharmonia. Niemniej czas, który Ash spędza w tym pejzażu, jest punktowany momentami, które podważają te pozytywne skojarzenia. Widzimy na przykład, że obok wejścia do filharmonii stoi armata, którą można uznać za symbol niekończącej się wojny. Ponadto w pewnym momencie na scenie pojawia się dziewczynka-duch, a na billboardzie reklamującym papierosy widzimy napis: *Test It*. W innych okolicznościach takie słowa wydają się pozbawione podtekstu, ale w sytuacji gdy status doświadczanej rzeczywistości nie jest jasny, wyglądają one złowieszczo. Film sugeruje, że ten postkomunistyczny raj należy traktować z ostrożnością, ponieważ jest połączony z mniej sielskimi obszarami. Ponadto, choć Ash pojawia się tu w czarnej, kobiecej sukni, dalej zachowuje się jak wojownik. Ma przy sobie broń i strzela z niej do Murhy’ego oraz niewinnie wyglądającej dziewczynki-ducha. Być może to właśnie Ash, przybijając z komunistycznej przeszłości, destabilizuje ten nowy świat.

Różnice między światami kreowanymi przez Oshii są również zaznaczone wielkimi zmianami zachodzącymi w Ash. Jedną jest fizyczna – kiedy gra w „Avalon”, ma kosmyk białych włosów (stąd jej imię Ash – popiół), który zanika w rzeczywistości materialnej. Ponadto po powrocie z rzeczywistości wirtualnej bohaterka jest dezorientowana, jakby nie była pewna, czy wciąż jest sobą. Taki stan przywodzi na myśl opis zwierciadła podany przez Foucault, który uważa je za ostateczną heterotopię: *W zwierciadle widzę siebie tam, gdzie mnie nie ma, w nierealnej, wirtualnej przestrzeni, która otwiera się za jego powierzchnią (...). Wychodząc od zwierciadła, odkrywam moją nieobecność w miejscu, w którym jestem*³⁶. Oshii również ukazuje efekt zwierciadła wywołany przez rzeczywistość wirtualną, wskazując na to, że tym, którzy są od niej uzależnieni, trudno jest odzyskać sens swej tożsamości, z którą ludzie patrzący w normalne lustro przeważnie nie mają problemów.

Avalon jako film transnarodowy

Heterotopie można odnaleźć w polskich filmach; jako przykłady warto wymienić wspomniany wcześniej *Test pilota Pirxa* Marka Piestraka i jego późniejszy film *Kłątwa Doliny Węży* (1988)³⁷, *Goto, wyspa miłości* (*Goto, l'île d'amour*, 1968) Waleriana Borowczyka³⁸ i *Odłot* (*Le Départ*, 1966) Jerzego Skolimowskiego³⁹. Filmy te jednak znajdują się na marginesie historii polskiego kina. Dotyczy to także *Avalonu*, który rozbudził znaczne oczekiwania polskiej publiczności ujawniane w relacjach z planu i wywiadach z Oshii przed premierą⁴⁰. Ostatecznie jednak rozczarował polską widownię, czego świadectwem kiepskie wyniki *box office* (zaledwie 13 000 sprzedanych biletów), w większości negatywne recenzje i pomijanie go w pracach akademickich. Krytycy żalili się na wolne tempo filmu, scenerię zbyt znajomą polskim widzom, by z sukcesem mogła udawać świat wirtualny, zbyt skromne korzystanie z efektów specjalnych prowadzące do wrażenia niskiego budżetu, obraz raczej jak z gry komputerowej niż jak z prawdziwego filmu, banalną historię i wreszcie brak klarownej ideologii⁴¹. Choć nie sposób tego dowieść na podstawie recenzji, a tylko z rozmów ze znajomymi krytykami filmowymi, czynnikiem niepowodzenia filmu pośród polskiej publiczności było także obsadzenie w głównej roli Małgorzaty Foremniak, kojarzonej z bohaterką serialu *Na dobre i na złe*. Jej udział obniżył wartość *Avalonu* jako produktu niszowego. Można rzec, że polscy widzowie nie chcieli pozwolić Foremniak na „heterotopieczną egzystencję” między telewizją głównego nurtu a kultowym cyberpunkiem.

Aby lepiej zrozumieć porażkę *Avalonu* u polskiej publiczności, warto też porównać ten film do dwóch obrazów, z którymi wiele go łączy, a które jednak w Polsce osiągnęły dużo większy sukces odbiorczy. Jeden to *Matrix*⁴², który w polskich kinach obejrzało 400 000 widzów. Wielu polskich krytyków ten właśnie film uważa za pozytywny model filmu *science fiction* o rzeczywistości wirtualnej dzięki temu, że jest pełen akcji oraz ma jednoznaczne i pozytywne przesłanie, wskazując na wyższość świata realnego nad syntetycznym. Drugi film to romantyczna komedia Juliusza Machulskiego *Ile waży koń trojański* (2008), którą w Polsce obejrzało ponad 600 000 widzów. Jak *Avalon*, film Machulskiego także dotyczy podróży między komunistyczną przeszłością a postkomunistyczną teraźniejszością. W podróż tę udaje się kobieta dobiegająca czterdziestki, która podczas ciąży traci

przytomność i śni o tym, że zostaje przeniesiona do komunistycznej przeszłości, kiedy była żoną swego pierwszego męża. Mężczyzna ten reprezentuje typ cwanika, który zarabia na utrzymanie w nie całkiem uczciwy sposób i zdradza żonę. Główny pomysł filmu Machulskiego to wyraźne oddzielenie komunistycznej i postkomunistycznej historii Polski przez pokazanie, że przeszłość była dużo gorsza niż teraźniejszość, która jest niemalże utopijna. Podejście Machulskiego do historii Polski można określić jako modernistyczne; takie też podejście dominuje w podręcznikach do nauki historii Polski⁴³. Natomiast podejście do historii proponowane w *Avalonie* można określić jako postmodernistyczne. Historia w tym filmie miesza się z teraźniejszością i przyszłością. To jeden z powodów, dla których film Machulskiego okazał się większym sukcesem niż *Avalon*.

Prowincjonalność i rzekomo niskie wartości artystyczne, a także wymykanie się kategoriom kina polskiego i japońskiego sprawiły, że *Avalon* jest pomijany w badaniach nad tymi paradygmatami przeprowadzanych w Polsce. Nie znajdziemy wzmianki o nim na przykład w najnowszej historii kina polskiego Tadeusza Lubelskiego⁴⁴ i dwutomowej historii kina japońskiego Krzysztofa Loski.

Inaczej wygląda międzynarodowa recepcja *Avalonu*. Cytowany tu już przeze mnie Brian Ruh twierdzi, że *Avalon* to pod względem filozoficznym najbardziej wartościowy z filmów Oshii. Także pod względem oryginalności stylu stanowi on najwyższe osiągnięcie tego reżysera, gdyż z sukcesem udało się mu przekroczyć ograniczenia tradycyjnego kina⁴⁵. Do podobnych wniosków można dojść, czytając książkę Stevena Browna, który analizuje *Avalon* jako przykład awangardy japońskiego cyberpunku⁴⁶. Obaj autorzy podpierają też swe tezy opiniami krytyków z różnych krajów. Ponadto *Avalon* otrzymał 7000 głosów na stronie internetowej IMDb, wielokrotnie więcej niż jakikolwiek polski film zrealizowany po 1989 r. W komentarzach użytkowników tej strony większość cech, które zniechęciły do filmu polskich krytyków (np. wrażenie heterogeniczności i płynności prezentowanej rzeczywistości oraz wolny rytm), figurują jako mocne punkty filmu. Niektórzy recenzenci twierdzili, że te cechy przydają filmowi Oshii realizmu, ponieważ współczesne życie jest doświadczane w taki właśnie „heteropijny” sposób. Również Małgorzata Foremniak jest chwalona za to, że potrafiła przekazać tajemniczość Ash. Niektóre z tych cech są także wymieniane w specjalistycznych pismach i na portalach internetowych adresowanych do użytkowników gier komputerowych.

Praktycznie te same powody, dla których *Avalon* nie zdołał przyciągnąć polskich widzów do kin, sprawiły zatem, że zdobył on uznanie publiczności transnarodowej oraz widzów ceniących filmy kultowe tego gatunku. W tym przypadku jego recepcja przypomina reakcję na filmy Marka Piestraka, które były wyśmiewane w Polsce za to, że dalekie są od ideału szybkiego, wypełnionego technologią amerykańskiego kina *science fiction* i pomijane w historiach polskiego kina, choć cieszyły się uznaniem wśród fanów *sci-fi*.

Choć sama jestem wielbicelką *Avalonu*, nie jest moją intencją krytykowanie kolegów recenzentów i historyków za niedocenienie tego filmu. Raczej odwołuję się do ich opinii, by pokazać, że choć w teorii film może być równocześnie narodowy i transnarodowy⁴⁷, z reguły jest mu przypisywana tylko jedna z tych pozycji. Publiczność narodowa ma tendencję do wyrzekania się filmów, które nie opowiadają ich narodowych historii w narodowy sposób. Oczywiście dla Oshii, japońskiego reżysera o międzynarodowej sławie, warto było podjąć ryzyko

wyalienowania polskiej publiczności, choć jak pokazują jego wywiady, starał się, by film był atrakcyjny także dla polskich odbiorców. W przeciwieństwie do niego polskim reżyserom dysponującym – by sparafrazować termin Pierre’a Bourdieu – minimalnym transnarodowym kapitałem filmowym nie opłaca się kręcić „transnarodowych filmów”. Nic dziwnego, że *Avalon* pozostaje niezwykle filmem pośród tych, które powstały w Polsce po 1989 r. Nie jest jednak filmem niezwykle, jeśli umieścimy go pośród postkomunistycznych produkcji należących do gatunku cyberpunk. Los *Avalonu* w Polsce i za granicą można porównać do *One Point O* (2004), filmu wyreżyserowanego przez Jeffa Renfro’a i Marteinna Thorssona. Ta cyberpunkowa koprodukcja amerykańsko-islandzko-rumuńska nie spotkała się z uznaniem w Rumunii, ale zdobyła pewną popularność na Zachodzie. Oczywiście porównanie losu filmów takich jak *Avalon* i *One Point O* pozwoliłoby na ujawnienie dynamiki recepcji filmów transnarodowych. Aby jednak dokonać takich badań, potrzeba grupy badaczy należących do różnych kultur narodowych i posługujących się wieloma językami, co jest jednak ideałem, do którego studia nad filmem rzadko się zbliżają.

EWA MAZIERSKA

¹ M. Foucault, *Inne przestrzenie. Heterotropie*, tłum. A. Rejniak-Majewska, „Teksty Drugie” 2005, nr 6.

² M. Foucault, *Archeologia wiedzy*, tłum. A. Siemek, PIW, Warszawa 1977.

³ D. Harvey, *The Condition of Postmodernity*, Blackwell, London 1989.

⁴ K. Hetherington, *The Badlands of Modernity: Heterotopia and Social Ordering*, Routledge, London 1997.

⁵ G. Bruno, *Ramble City: Postmodernism and „Blade Runner”*, w: *Alien Zone: Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*, red. A. Kuhn, Verso, London 2002.

⁶ Heterotopia jest jednym z terminów wymyślonych bądź „odgrzanych” w XX w., by oddać wielość i różnorodność ludzkich doświadczeń. Należą do nich jeszcze „heteroglossia” wymyślona przez Michaiła Bachtina, „heteronimia” wprowadzona do obiegu kulturowego przez portugalskiego poetę Fernanda Pessoa, „multitude” (wielość) pożyczona przez Michaela Hardta, Antonia Negriego i Paola Virno od Spinozy i Hobbesa, ale przepracowana tak, by pasowała do postfordowskiego społeczeństwa, i „uchronia” przeniesiona do postmodernistycznego dyskursu z powieści Charles’a Renouviera z 1876 r. To ostatnie pojęcie jest prawdopodobnie najbliższe „heterotopii”.

⁷ E. Năripea, *Postcolonial Heterotopias in Marek Piestrak’s Estonian Co-Productions: A Paracinematic Reading*, w: *Beyond Borders:*

Polish Cinema in a Transnational Context, red. E. Mazierska, M. Goddard, University of Rochester Press, Rochester 2012; E. Mazierska, *International Coproductions as Productions of Heterotopias*, w: *A Companion to Eastern European Cinema*, red. A. Imre, Blackwell, Malden – Oxford 2012.

⁸ Z. Bauman, *Phylna nowoczesność*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2006.

⁹ P. Virilio, S. Lotringer, *Pure War*, Semiotext(e), New York 1983; P. Virilio, *War and Cinema: The Logistic of Perception*, Verso, London 1989; tenże, *The Vision Machine*, Indiana University Press, Bloomington 1994.

¹⁰ J. Baudrillard, *Selected Writings*, II wyd., red. M. Poster, Stanford University Press, Stanford 1994; tenże, *Symulakry i symulacja*, tłum. S. Królak, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2005.

¹¹ M. Foucault, *Inne przestrzenie*, dz. cyt., s. 120.

¹² Tamże, s. 121.

¹³ B. Ruh, *Sray Dog of Anime: The Films of Mamoru Oshii*, Macmillan, Houndmills – Basingstoke 2004, s. 166.

¹⁴ Ł. Figielski, *Czym jest rzeczywistość? – rozmowa z Mamoru Oshii*, reżyserem filmu *Avalon*, <http://www.stopklatka.pl/wywiady/wywiad.asp?wi=8197> (dostęp: 16.03.2011).

¹⁵ S. T. Brown, *Tokio Cyberpunk: Posthumanism In Japanese Visual Culture*, Palgrave Macmillan, Houndmills – Basingstoke 2010, s. 134.

¹⁶ Por. S. Sontag, *Wyobrażenia katastrofy*, w: *Przeciw interpretacji i inne eseje*, tłum. M. Pa-

- sicka, A. Skucińska, D. Żukowski, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2012.
- ¹⁷ Por. L. Nakamura, „Where do you want to go today?” *Cybernetic Tourism, The Internet, and Transnationality*, w: *The Visual Culture Reader*, red. N. Mirzoeff, II wyd. Routledge, London 1998, s. 255-263.
- ¹⁸ H. Naficy, *An Accented Cinema: Exilic and Diasporic Filmmaking*, Princeton University Press, Princeton 2001, s. 11.
- ¹⁹ S. T. Brown, dz. cyt., s. 133.
- ²⁰ J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, dz. cyt.
- ²¹ E. Mazierska, *Polish Martial Law of 1981 in Polish Post-communist Films: Between Romanticism and Postmodernism*, „Communist and Post-Communist Studies” 2009, nr 2, s. 289-304.
- ²² Z. Bauman, *Plynna nowoczesność*, dz. cyt.
- ²³ E. Närepea, *Transnational Spaces of Science Fiction: An Estonian-Polish Coproduction „The Test of Pilot Pirx”* (Test pilota Pirxa, *Navigaator Pirx*, 1978), „KinoKultura”, Special Issue (2010), nr 10: Estonian Cinema (March), <http://www.kinokultura.com/specials/10/estonian.shtml> (dostęp: 7.10.2010); E. Mazierska, *International Coproductions...* dz. cyt.
- ²⁴ M. Wiktor, *Futuryzm po japońsku*, „Dziennik Łódzki” 2002, 12 kwietnia, s. 27.
- ²⁵ G. Bruno, *Ramble City...* dz. cyt.
- ²⁶ B. Ruh, dz. cyt., s. 176.
- ²⁷ Polskie recenzje *Avalonu* wskazywały na podobieństwo między pokazaną w filmie wirtualną wojną a stanem wojennym z 1981 r. z kolei w analizach dokonywanych przez niepolskich autorów stan wojenny nie jest wymieniany. Wojna pokazywana w filmie jest natomiast porównywana z powstaniem na Węgrzech w 1956 r. i inwazją na Czechosłowację w 1968 r. (por. B. Ruh, dz. cyt., s. 180; S. T. Brown, dz. cyt., s. 134). Można z tego wynioskować, że tamte wydarzenia są lepiej znane za granicą niż polski stan wojenny, a także, że wszystkie one mają z sobą wiele wspólnego.
- ²⁸ E. Mazierska, *Polish Martial Law...* dz. cyt.
- ²⁹ P. Virilio, S. Lotringer, dz. cyt.
- ³⁰ Tamże, s. 171.
- ³¹ P. Virilio, *War and Cinema*, dz. cyt., s. 5.
- ³² Tamże, s. 6.
- ³³ Tamże, s. 11.
- ³⁴ S. T. Brown, dz. cyt., s. 133.
- ³⁵ R. Stam, *Film Theory: An Introduction*, Blackwell, Oxford 2000, s. 319. Por. też: G. Bat-chen, *Spectres of Cyberscape*, w: *The Visual Culture Reader*, dz. cyt., s. 237-242.
- ³⁶ M. Foucault, *Inne przestrzenie*, dz. cyt., s. 120.
- ³⁷ E. Närepea, *Postcolonial Heterotopias...* dz. cyt.
- ³⁸ J. Owen, *An Island Near the Left Bank: Walerian Borowczyk as a French Left Bank Filmmaker*, w: *Beyond Borders: Polish Cinema in a Transnational Context*, dz. cyt.
- ³⁹ E. Mazierska, *International Coproductions...* dz. cyt.
- ⁴⁰ Np. M. Wiktor, dz. cyt. czy B. Hollender, *Cierpienie polskich ulic*, „Rzeczpospolita” 2002, 12 kwietnia, s. A 12.
- ⁴¹ Por. M. Sobieszkańska, *Avalon*, „Cinema Polska” 2002, nr 4, s. 51; T. Turyn, *Fantazje z PRL-u*, „Film” 2002, nr 4, s. 48.; J. Wójcik, *Wojownicza kroi kapustę*, „Rzeczpospolita” 2002, 12/04, s. A12.
- ⁴² Można również zauważyć wiele podobieństw między *Avalonem* a *eXistenZ* (1999) Davida Cronenberga i *Welt am Draht* (1973), miniserialem telewizyjnym Rainera Wernera Fassbindera.
- ⁴³ Najbardziej cenioną wersją historii Polski, tak w kraju, jak i poza granicami, jest *Boże igrzysko* (God's Playground: A History of Poland) Normana Daviesa, opublikowane po raz pierwszy w 1979 r. i przetłumaczone na polski w 1989 r. Proponuje on to, co Alun Munslow określa jako historię „rekonstrukcjonistyczną” (A. Munslow, *Deconstructing History*, Routledge, London 1997, s. 18-19), czyli historię realistyczną, empirystyczną, pozytywistyczną. Historia „dekonstrukcjonistyczno-postmodernistyczna”, której adwokatami są autorzy tacy jak Michel Foucault i Hayden White, wśród historyków zajmujących się dziejami Polski jest traktowana raczej jako propozycja teoretyczna niż recepta na ich opisywanie. Upadek komunizmu był postrzegany wręcz jako szansa na opowiedzenie prawdy o polskiej przeszłości.
- ⁴⁴ T. Lubelski, *Historia kina polskiego: Twórcy, filmy, konteksty*, Videograf, Katowice 2009.
- ⁴⁵ B. Ruh, dz. cyt., s. 172.
- ⁴⁶ S. T. Brown, dz. cyt., s. 135.
- ⁴⁷ A. Higson, *Ograniczona wyobraźnia kina narodowego*, tłum. T. Rutkowska, „Kwartalnik filmowy” 2008, nr 62-63, s. 6-18; *Transnational Cinema*, red. E. Ezra, T. Rowden, Routledge, London 2006, s. 1-12.