

Smutek wiecznego życia

Filmowe wyobrażenia mitu o nieśmiertelności

PIOTR ZWIERZCHOWSKI

Mity pozwalają nam oswoić się z okrutnymi i tajemniczymi fenomenami natury. Człowiek współczesny odwołuje się do mitów wówczas, kiedy nie może poradzić sobie z własną codziennością, a rozum zawodzi, zaś odpowiedzi, których może udzielić, nie wystarczają, rozczarowują. Rozum daje w dodatku możliwość wyboru, a to jest często równoznaczne z odebraniem poczucia bezpieczeństwa. Mit wprowadza ład i spokój, wyjaśnia rzeczywistość w sposób jednoznaczny i definitywny. Nadaje znaczenie i wprowadza sens także do spraw ostatecznych, one bowiem są najtrudniejszym wyzwaniem dla rozumu. W rozmowach z Josephem Campbellem Bill Moyers mówił: *Mity to opowieści o naszych trwających wieki poszukiwaniach prawdy, sensu, znaczeń*¹.

Jedno z odwiecznych marzeń człowieka dotyczy nieśmiertelności ziemskiego ciała: oszukać śmierć, żyć bez tego ciężaru, który sprawia, że na naszą codzienną egzystencję spada cień smutku i przygnębienia; być nieśmiertelnym jak bogowie. Zresztą, bogowie nagradzali czasem śmiertelników wiecznym życiem za jakąś przysługę, chwalebny czyn, a niekiedy po prostu dla kaprysu lub z litości (historia Amora i Psyche). Ale, jak to bywa, dar bogów może nieść ze sobą przykre niespodzianki. Nieśmiertelność niekoniecznie musi być wielkim szczęściem. Czy w naszych marzeniach bierzemy pod uwagę, że świadomość własnej nieśmiertelności mogłaby być przekleństwem?

Pragnienie nieśmiertelności jest jednym z najstarszych mitów ludzkości. W mitologiach i wierzeniach religijnych, pochodzących z najróżniejszych stron świata, niejednokrotnie natrafiamy na opowieści o poszukiwaniu wiecznego życia². Jedną z najwspanialszych, i zarazem najbardziej znanych, jest mezopotamska historia legendarnego władcy sumeryjskiego miasta Uruk, Gilgamesza. Mit ów jest świadectwem zmagania się człowieka z ograniczeniem jego kondycji, zakończonego bolesnym rozczarowaniem. Porażka Gilgamesza ma tym większe znaczenie, że nie był on zwykłym śmiertelnikiem, ale wielkim herosem, synem bogini Ninsuny i kapłana. Skoro więc nawet jemu, spokrewnionemu z bogami, nie udało się, coś mają czynić inni?

Kiedy umiera przyjaciel Gilgamesza, Enkidu, i nie można przywrócić go do życia, bohater zaczyna zastanawiać się nad swoim losem. Odtąd myśl o nieśmiertelności będzie dla niego motywacją do poszukiwań. Wyprawił się zatem po ziele nieśmiertelności (według innej wersji o ziele dowiedział się dopiero później). Dotarł do legendarnego Utnapisztima, który przeżył potop i został obdarzony

przez bogów nieśmiertelnością. Ten uważa, że bogowie nie powtórzą tego daru, poddaje więc Gilgamesza próbie, której bohater nie przechodzi pomyślnie. W końcu jednak Utnapisztim zdradza mu tajemnicę – na dnie morza znajduje się roślina nieśmiertelności. Heros, pokonując wiele przeszkód, dokonując cudownych czynów, zjednując sobie łaskę bogów, zdobywa wreszcie ów eliksir życia. Kiedy jednak znużony postanawia odpocząć i zasypia (inna wersja mitu głosi, iż Gilgamesz poszedł się wykapać), ziele zjada wąż. Natychmiast zrzuca skórę i staje się młody. Gilgamesz może jedynie zapaść się³.

Nieśmiertelność, nawet w mitycznej opowieści o wielkim bohaterze, pozostała niespełnionym marzeniem. Kiedy wydaje się, że szczęście jest nadszpedzanie blisko, wydarza się coś, co uniemożliwia dorównanie bogom. Taka interpretacja mitu o mezopotamskim herosie nie jest, rzecz jasna, jedyna. „*Epos o Gilgameszu*” – pisał Mircea Eliade – był uważany za dramatyczną ilustrację ludzkiej kondycji, określonej przez nieuchronność śmierci. Jednakże owo pierwsze arcydzieło literatury powszechnej można rozumieć także i w ten sposób, że pewne istoty są zdolne, nawet bez pomocy bogów, zyskać nieśmiertelność pod warunkiem, że zwycięsko wyjdą z serii inicjacyjnych prób. W tej perspektywie opowieść o Gilgameszu byłaby raczej dramatyzowanym przekazem inicjacji nieudanej⁴.

Zdarzało się, że ludzie tracili szanse na nieśmiertelność przez głupotę. Takie zdarzenie miało miejsce wówczas, gdy bogini Demeter, ogarnięta żalostí po utracie córki, porwanej przez Hadesa Kory-Persefony, wędrowała wśród śmiertelników. Dotarła wreszcie do Eleusis, gdzie panowali Keleos i Metanejra. Córki Keleosa zaprosiły staruszkę (tak bowiem ukazała się im bogini) do domu rodziców. Mimo przebrania dostojeństwo gościa było tak wielkie, że Metanejra poprosiła ją, aby zaopiekowała się jej małym synkiem, Demofontem. Demeter wyraziła zgodę i od tej pory *Demofont rósł jak bóstwo, bo nie karmiła go ziemskim pokarmem. Przyciskała go do swego boskiego łona i co dzień namaszczała ambrozją, a nocą boskimi rękami trzymała go w samym środku ognia (na palenisku Hestii, jak można mniemać) niby żagiew*⁵. Chłopiec dzięki łasce bogini miał szansę osiągnąć wieczną szczęśliwość, zaznaćby życia, które przeznaczone było tylko dla bogów. Okazało się jednak, że nawet łaska bogów może być niekiedy niewystarczająca, aby przełamać prawa natury.

Pewnej nocy matka chłopca zauważyła niezrozumiałe dla niej praktyki opiekunki. Ujrzała, że zanurza go w ogniu, a płomienie ogarniają dziecko, które tak kochała. Krzyknęła więc ze zgrozą. *Straszny był gniew bogini. Wyjęła dziecko z ognia, rzuciła je na ziemię. Załamała ręce nad głupotą ludzką, jaka jej przeskodziła w uczynieniu Demofonta nieśmiertelnym, kimś, kogo i starość by nie tknęła*⁶. Nie było istotne, że moc bogini i tak częściowo przeniknęła chłopca. Trzymały go jej ręce, miał się więc stać kimś wyrastającym ponad przeciętność (według innej wersji mitu Demofont zginął w palenisku). Na życzenie Demeter Keleos wybudował świątynię, aby ją przebłagać. Nieśmiertelność została jednak bezpowrotnie utracona. Historia Demofonta symbolizuje niemożność zaspokojenia pragnienia wiecznego życia. W większości mitów, niezależnie od tego, skąd pochodzą, zawarte jest pragnienie osiągnięcia nieśmiertelności (fizycznej), ale i jednocześnie przekonanie, że praw natury stanowiących, iż każdy musi umrzeć, złamać nie sposób. Inna rzecz, że nieuchronność śmierci w licznych baśniach jest przedstawiana jako symbol równości i sprawiedliwości⁷.

Opowieści o Gilgameszu i Demofoonie są głośnymi, ale oczywiście nie jedynymi przykładami świadczącymi o tym, jak trudno, jeżeli to w ogóle możliwe, dostąpić łaski wiecznego życia. Co prawda, niektórym bohaterom udało się uniknąć losu zwykłych śmiertelników, zostawali obdarzeni nieśmiertelnością, było to jednak zazwyczaj równoznaczne z opuszczeniem tego świata. Herosi udawali się w miejsce poza czasem lub też, kiedy skończył się ich ziemski czas, przenosili się do siedziby bogów. Nie było to przecież ziemskie bytowanie wśród śmiertelników, ale przeniesienie w inny wymiar. Heros zostaje obdarzony nieśmiertelnością po swojej śmierci. Nie ma zatem mowy o nieśmiertelności ciała. Herakles spłonął na stosie i wtedy dopiero, gdy wypaliło się w nim to, co śmiertelne, został przyjęty na Olimpie. Artur odpłynął na wyspę Avalon, gdzie cały czas przebywał. Trzeba jednak pamiętać, że inna wersja odejścia króla Artura głosi, iż zmarł on od ran zadanych przez Mordreda, a jego ciało zostało zabrane na Avalon.

Człowiek współczesny, pozornie odrzucając klasyczne mity, traktując je jedynie jako baśnie, wraca do nich i kreuje według własnych wyobrażeń. Cały czas świadczą one o naszej naturze, uzewnętrzniając skryte pod płaszczem rozumu nadzieje i pragnienia. Nie mają zapewne już takiej mocy jak kiedyś, gdy były w stanie zagłuszyć egzystencjalne problemy, dając przynajmniej złudzenie jakiegś szansy. Przetrwały jednak zawarte w nich marzenia, a to oznacza, że nie do końca straciliśmy wiarę w zbawczą moc mitów o nieśmiertelności. Pojawiają się one cały czas, przyjmując inną postać. Ludzkie dążenie do nieśmiertelności przejawia się współcześnie również w próbie wykorzystania do tego celu autorytetu nauki, traktowanej zresztą często, jak współczesna odmiana magii.

Pomimo świadomości, że każdy z nas już w momencie narodzin jest, używając sformułowania Louisa-Vincenta Thomasa, *potencjalnym zmarłym*⁸, staramy się oszukać śmierć choćby w niewielkim stopniu. Korzystając z osiągnięć medycyny, przedłużamy ludzkie życie o kilka lat, czasem miesięcy. Czy można uznać to za namiastkę dążenia do potencjalnej nieśmiertelności? Trudno odpowiedzieć jednoznacznie, ponieważ dla bardzo wielu osób działania związane z istniejącymi współcześnie metodami lepszego dbania o swój organizm i wynikające z tego szanse na przedłużenie życia są tylko próbą odsunięcia śmierci bez nadziei na jej całkowite wyeliminowanie. Z drugiej strony, niekiedy wiara w możliwości nauki wydaje się nieograniczona. Pozbawione nierzadko racjonalnych podstaw przekonanie o perspektywach medycyny przekształca się niemalże w quasi-religię.

John Bowker, analizujący poszukiwanie przez człowieka sensu śmierci zawarte w różnych religiach, pisząc o rozpaczliwych często próbach odrzucenia śmierci ciała, przywołuje książkę R. C. W. Ettingera, *The Prospect of Immortality*, która okrzyknięta w swoim czasie wydarzeniem, odwoływała się do naszych najskrytszych marzeń: *Większość z nas, osób współczesnych, ma szansę na dalsze życie po śmierci: chodzi tu o odmierzoną z naukową trzeźwością możliwość przywrócenia życia i młodości zamrożonym ciałom*⁹. Było to wezwanie do zainteresowania się i zarazem wspomagania kriogeniki, która miała dawać nadzieję na pokonanie śmierci. Wiele osób uwierzyło w to i wierzy nadal. Czy kriogenika rzeczywiście daje nadzieję przezwyciężenia śmierci, stanowi obietnicę wiecznego życia? Bowker podaje przykład, zaledwie jeden, ale za to charakterystyczny, nieudanego eksperymentu kriogenicznego, który zakończył się wielomiliono-

wym zadośćuczynieniem dla rodzin zmarłych. *Ale to odszkodowanie – pisał – wyda się ledwie piórkiem, jeśli na drugiej szali położymy kolejny krach ludzkiej nadziei na nieśmiertelność* ¹⁰. Czy jednak cokolwiek może zniweczyć nasze marzenia o wiecznym życiu? W tym kontekście zanika gdzieś fakt, że kriogenika, nawet jeżeli zakończyłaby się pełnym sukcesem, nie byłaby zniwelowaniem śmierci, a jedynie jej odsunięciem.

Poszukiwania eliksiru życia, prowadzone przez stulecia we wszystkich stronach świata (chiński filozof Ko Hung usiłował przygotować pigułki nieśmiertelności; w XVI wieku Juan Ponce de Leon odkrył Florydę, poszukując źródła wiecznej młodości ¹¹), trwają nadal. Rozpalają wyobraźnię nawet wówczas, gdy staramy się zachować dystans wobec fizycznej nieśmiertelności. Nie mogąc zapanować nad ułomnością własnego ciała, szukamy czegoś w zamian. Wynikiem niemożności osiągnięcia nieśmiertelności na tym świecie są wszelkie koncepcje „życia wiecznego”. Rzecz bowiem w tym, czy nieśmiertelność pojmujemy dosłownie jako „trwanie ciała”, czy chodzi o coś innego. Według Josepha Campbella, *jeśli źle pojmujemy nieśmiertelność – mianowicie jako wiecznie trwające ciało – to zmienia się ona w coś naprawdę komicznego. Jeśli natomiast rozumiemy ją jako utożsamienie się z tym, co już tu i teraz jest w naszym życiu wieczne – a, to zupełnie inna sprawa* ¹².

Nieśmiertelność niekoniecznie musi być zatem związana z fizycznie istniejącym ciałem. Wystarczy wspomnieć o obecnej w większości religii wierze w przyszłe życie, do którego to doczesne jest zaledwie drogą dojścia. Wśród dawnych mitów i wierzeń także niejednokrotnie spotykamy przekonanie, że śmierć ziemskiego ciała jest jedynie etapem w wędrówce duszy. Wiele ludów było przeświadczonych, iż nieśmiertelność można było osiągnąć dzięki chwale zdobytej np. w walce. Wielcy wojownicy stawali się nieśmiertelni – wikingowie, którzy zginęli z bronią w ręku, udawali się do Walhalli, by tam, u boku Odyna, oczekiwać na nadejście Ragnarök, dnia ostatecznego starcia. Inną formą jest pamięć społeczna. Według Zygmunta Baumana, *nieśmiertelność jest ostatecznie relacją społeczną* ¹³. Lecz aby zapewnić sobie nieśmiertelność, a więc pamięć, trzeba na nią zasłużyć. *Przyszła nieśmiertelność wyrośnie z dzisiejszych zapisów. Jutrzejsi nieśmiertelni muszą się najpierw znaleźć w dzisiejszych archiwach* ¹⁴. Kino samo w sobie, a właściwie każdy zapis obrazu, dźwięku, może być swoistym zapewnieniem nieśmiertelności, zbliżonym nierzadko do znaczenia przyjętego przez Baumana.

Pragnienie nieśmiertelności, niespełniony sen człowieka, opiera się jednak przede wszystkim na marzeniu o nieumieraniu. Bojąc się śmierci i mając świadomość jej nieuchronności, marzymy o świecie, w którym umierania nie ma, lub też o ludziach, których śmierć nie dotyczy. Za nieśmiertelność najczęściej trzeba jednak zapłacić wysoką cenę. Przekonał się o tym Lemuel Guliwer. Historia, którą opowiedział, była wielce pouczająca, zarówno dla słynnego podróżnika, jak i dla czytelnika. W czasie swoich licznych podróży Guliwer trafił do królestwa Luggnagg. Mogło się ono wydawać krainą szczęśliwości. Tu właśnie żyli Struldbuggowie, czyli Nieśmiertelni. Królestwo wydaje się więc niemalże rajem na ziemi, miejscem dla wybranych. Pozór doskonałości kryje wszakże koszmar znacznie gorszy od życia zakończzonego śmiercią. Guliwer, ku swojemu wielkie-

mu zdumieniu, przekonuje się, iż ludzie tylko dlatego pragną wiecznego życia, ponieważ nie są w stanie dostrzec dobrodziejstwa śmierci.

Kiedy podróżnik dowiaduje się o istnieniu nieśmiertelnych, wpada w zachwyt. Na pytanie, co by zrobił, gdyby okazał się takim właśnie wybrańcem losu, w uniesieniu zaczyna roztaczać wspaniałe wizje. Jak wspaniałym człowiekiem mógłby się stać. Ile rzeczy mógłby zrobić, nie tylko dla siebie, ale i dla innych. Jego rozmówcy postanawiają wyprowadzić go z błędu, który wynika nie z jego winy, ale z „niedorzeczności ludzkiej natury”. Jeden z nich stwierdza, iż w trakcie swoich licznych podróży odkrył, że *długowieczność jest wspólnym pragnieniem całej ludzkości. A ktokolwiek był już jedną nogą w grobie, starał się ustać na drugiej ile tylko miał sił; najstarsi mieli nadzieję przeżycia jeszcze jednego dnia i spoglądali na śmierć jako na największe zło, przed którym natura każe im uciekać. A jedynie na tej tu wyspie Luggnagg pragnienie życia nie było tak gorące, gdyż mieli przed oczyma nieprzemijający przykład Struldbrugów*¹⁵.

Kim zatem byli Struldbrugowie? Guliwer błędnie założył, iż wieczne życie jest związane z nieustającą młodością. Tymczasem starzeją się oni tak jak inni ludzie, tyle że jest to o wiele bardziej bolesne. Choroby ich w pewnym momencie przestają się rozwijać, ale nigdy się już nie cofną. Nieśmiertelność Struldbrugów jest przyczyną zmartwień i nieszczęścia zarówno dla nich, jak i ich bliskich. Są otoczeni niechęcią, a ich narodziny są traktowane jako złowróżbny znak. *Są nie tylko zrzedni, uparci, zawistni, posępni, próżni i gadatliwi, lecz niezdolni do przyjaźni i obcy wszelkim przyrodzonym uczuciom, które nigdy nie sięgają dalej niż do wnuków. Niechęć i bezsilne pragnienia są ich główną namiętnością*¹⁶. Swiftowski Guliwer przedstawił jeden z najbardziej wstrząsających i smutnych opisów nieśmiertelności. Struldbrugowie z zazdrością patrzą na nieosiągalną dla nich śmierć starych ludzi, śmierć przynoszącą nie cierpienie, lecz ukojenie. Być może podświadome pragnienie śmierci, o czym pisał choćby Freud, jest wpisane w istotę człowieka? Zastanawiające, że w tak wielu dziełach zawarta jest swoista obawa przed wiecznym życiem.

Czy nasza śmiertelność zatem ma jakiś niepokojący urok? Pytanie to zadał znany amerykański psycholog i psychiatra Rollo May w książce *Błaganie o mit*¹⁷. Według niego wśród licznych mitów, które są potrzebne człowiekowi do przeżycia, znajdują się nie tylko opowieści o wiecznym życiu, spełniające odwieczne marzenie o nieśmiertelności, ale pojawiają się także mity o przyjaznej śmierci. Odyseusz odrzucił nieśmiertelność ofiarowaną mu przez zakochaną w nim nimfę Kalipso. Gotów był na ciężką przeprawę, dalszą tułaczkę i oczekiwanie na przyście śmierci, jeżeli było to warunkiem ujrzenia przez niego raz jeszcze Penelopy i domu. Innym wspomnianym przez May'a przykładem jest grecka opowieść o Amfitrionie. Autor *Miłości i woli* przywołuje jego współczesne przedstawienie: dramat *Amphytrion* 38, napisany przez Jeana Giraudoux.

Oto Zeus postanowił pościć piękną Alkmenę, żonę Amfitriona. Ona jednak była wierna mężowi. Zeus uciekł się więc do podstępu, który podsunął mu Merkury (następuje tu pomieszanie imion greckich i rzymskich). Przybrał postać Amfitriona i w ten sposób zmylił Alkmenę. Niedługo później przybył sam Amfitrion. Alkmena jednej nocy obcowała z nim i Zeusem, w wyniku czego poczęła bliźnięta. Jednym z nich był Herakles, przez Rzymian zwany Herkulesem, który

później, w nagrodę za swoje czyny i cierpienia, stał się nieśmiertelnym bogiem¹⁸. Sens dramatu Giraudoux polega jednak na czymś innym. Nie tyle opowiada on o nieśmiertelności, za którą trzeba zapłacić wysoką cenę, ile o uroku przemijania i śmiertelności. Rozmowa, która nastąpiła po miłosnym zbliżeniu, wprawiła Zeusa w niepokój. Zwierza się Merkuremu:

– *Merkuriuszu, ona może powiedzieć: „kiedy byłam młoda” albo „kiedy będę stara”, albo „kiedy umrę”. To mnie zabolalo. Coś nam, Merkuriuszu, umyka.*

– *Umyka nam gorycz przemijania... ten słodki smutek sięgania po coś, o czym wiemy, że nie może być zatrzymane*¹⁹.

Ulotność chwili i radość z jej choćby ulotnego zatrzymania daje coś, czego nigdy nie zaznałby ktoś mający przed sobą chwilę właściwie nieustającą. Cieszyć się jakimś momentem w życiu można jedynie wtedy, kiedy ma się świadomość jego skończoności i nietrwałości, co chwilę czyni czymś wyjątkowym i niepowtarzalnym. Inaczej radość zostanie zmieniona w monotonię powtarzania. Dostrzegamy piękno czy miłość wtedy jedynie, gdy podlegają zmianom, inaczej nie ma nawet powodu, by usiłować je dostrzec. *Świadomość śmiertelności* – pisał Rollo May pod wpływem Paula Tillicha – *stanowi wyzwanie, by wykorzystać wszystko w sposób najgłębiej satysfakcjonujący dla nas i dla tych, których kochamy. Jest tu, jak to pisze Giraudoux, gorycz i żywotność, i witalność obecna w śmiertelności*²⁰. Czy można by było odnaleźć sens życia, gdyby nie istniał jego kres? Co stałoby się wówczas, gdy ten sens zostałby utracony? Czym byłyby lata spędzone w poszukiwaniu czegoś, co zostało utracone na zawsze?

W śmiertelności odnajdziemy wieloraki sens. May przytacza fragment listu, który otrzymał od Abrahama Masłowa: *Zastanawiam się, czy my, ludzie, moglibyśmy kochać, kochać namiennie, gdybyśmy wiedzieli, że nigdy nie umrzemy*²¹. Odyseusz rezygnuje z przebywania z Kalipso, o wiele przecież doskonalszej od Penelopy, oraz z nieśmiertelności, którą mógłby zyskać, gdyż nade wszystko silniejsza jest tęsknota za żoną. Miłość jakże często jest przyczyną, dla której bohaterowie rezygnują z wiecznego życia (filmowym przykładem niech będzie *Niebo nad Berlinem /Der Himmel über Berlin*, 1987/ Wima Wendersa, jak również utrzymana w hollywoodzkim stylu amerykańska wersja tego filmu – *Miasto aniołów /City of Angels*, 1998/ Brada Silberlinga). W śmierci boimy się samotności, ale samotność związana z nieśmiertelnością byłaby jeszcze bardziej okrutna. Jej konsekwencją musiałby być brak miłości. Sens wspólnego przemijania ma wartość o wiele większą niż samotne trwanie bez końca.

Potwierdzenie słów Maya można znaleźć w niejednym ze starych mitów, które znacznie wcześniej niż psychiatrzy wyjaśniały ludziom sens świata, życia i śmierci. Pochwałę śmiertelności znajdziemy również w jednej z najwspanialszych współcześnie stworzonych mitologii, *Władcy pierścieni (The Lord of the Rings)* Johna Ronalda Reuela Tolkiena. Wśród licznych bohaterów opowieści pełnej odwołań do wielu mitów znajdują się nieśmiertelne elfy. Miały one prawo, gdy poczuły się już zmęczone życiem wśród śmiertelników, wejść w Szarej Przystani na pokład statku i odpłynąć na Najdalszy Zachód; przywilej ten zachował moc nawet po odmianie świata. Dzieciom Elronda również dano wybór: mogły albo wraz z nim odejść z tych krain, albo tracąc dar nieśmiertelności zostać w Śródziemiu i tu umrzeć, gdy czas się dopełni²².

Arwena, córka Elronda, rezygnuje z szansy odpłynięcia razem z innymi, z ojcem, do świata, w którym śmierć nie istnieje. Wybiera, jak sama mówi, *los słodki i gorzki zarazem*²³. Miłość do Aragorna, możliwość zestarzenia się razem z nim, stanowi dla niej wartość o wiele większą niż cokolwiek innego. Czy śmiertelność jest zatem Przywilejem Człowieka czy też Przekleństwem, jak zaczęto ją później nazywać? Elfy obdarzone nieśmiertelnością nie potrafią żyć tak intensywnie jak ludzie, nieśmiertelność równoznaczna jest z brakiem motywacji. Trudno myśleć o sensie życia, wiedząc, że nie nastąpi koniec.

Jeżeli bowiem pojmować życie jako bycie w czasie, to konsekwencją nieśmiertelności byłby czas niezauważalny. Czas bowiem jest mijaniem, wieczne życie musiałoby stać się stagnacją. Człowiek może żyć, doświadczać życia tylko w czasie, życie jest bowiem uświadamianym byciem ku śmierci. Nieśmiertelność byłaby wówczas nie-byciem. Ową sytuację, z pewną ostrożnością, odnieść by można do Heideggerowskiego „bytowania-ku-śmierci” (*Sein-zum-Tode*). Życie można pojąć, jedynie mając świadomość ostatecznego celu, *ostatecznej możliwości Dasein*²⁴.

Bezpowrotnie minęły już czasy wędrownych bazarzy. W przeszłość odeszli starcy snujący wieczorami przy ognisku opowieści o wielkich czynach sławnych wojowników oraz o płomiennej miłości bogów i ludzi. Nie oznacza to jednak, że zapomnieliśmy o mitach, że możemy je odnaleźć tylko w starych księgach i szkolnych lekturach. Mitologia po prostu się zmieniła. Opowieści, najczęściej anonimowe, przekazywane z ust do ust, a później mozolnie ryte na glinianych tabliczkach i zapisywane na kartach papieru, zostały dziś w dużej mierze zastąpione przez współczesną mitologię – film. Być może za kilkadziesiąt lat filmowe opowieści o Jamesie Bondzie, Batmanie czy Luke'u Skywalkerze będą badane podobnie jak dziś mity o Heraklesie i Gilgameszu.

Warto raz jeszcze przypomnieć często przywoływane słowa Mircei Eliadego, doskonale zdającego sobie sprawę z tego, iż *życie człowieka współczesnego roi się od mitów na wpół zapomnianych, od zdegradowanych hierofanii, od wytartych symboli. Nieustająca desakralizacja człowieka współczesnego wypaczyła treść jego życia duchowego nie niszcząc jednak wzorców jego wyobraźni: w strefach wymykających się kontroli trwa i żyje cała zdegradowana mitologia*²⁵. Współczesna kultura popularna przejęła funkcje dawnych mitologii. Nie zawsze uświadamiając sobie owe powinowactwa, na fundamentach starych mitów tworzy własne.

Niełatwo współcześnie przedstawiać opowieści o fizycznej nieśmiertelności, nieumieraniu, trwaniu ciała. Kino musiało wkroczyć na grunt szeroko rozumianej fantastyki, wykorzystując reguły takich gatunków, jak fantasy i horror. W nich właśnie warto poszukać swoistych wizji nieśmiertelności, chociaż te same reguły sprawiają, że obdarzeni wiecznym życiem bohaterowie rzadko są zwykłymi ludźmi. Zdarza się, rzecz jasna, i takie rozwiązanie, czego dowodem jest *Kokon* (*Cocoon*, 1985) Rona Howarda: sympatyczna, zabawna i na swój sposób wzruszająca opowieść o cudownym odrzuceniu śmierci. Andrzej Kołodyński w swej historii kina SF pisał o tym filmie, że *wyrasta z najszerzej pojętej tradycji komedii obyczajowej, ale (...) powodzenie formuły wynika ze zręcznego przesunięcia akcentów: konwencja SF służy podkreśleniu właśnie warstwy obyczajowej, ob-*



Nieśmiertelny II, reż. Russel Mulcahy (1991)



Nosferatu wampir, reż. Werner Herzog (1979)



Wywiad z wampirem, reż. Neil Jordan (1994)

serwacji zachowań i układów społecznych w określonym czasie i środowisku. *Kokon* Rona Howarda z łagodnym humorem ukazuje kontakt grupy starych ludzi, emerytów, z urodziwymi przybyszami z kosmosu. To spotkanie przynosi cudowne spełnienie marzenia o wiecznej młodości i nieśmiertelności²⁶. Co więcej, starzy bohaterowie odzyskują siły vitalne, młodnieją, w końcu wyruszają w kosmos. *Kokon*, aczkolwiek zawierający ciekawe obserwacje na temat wizji starości w kulturze amerykańskiej²⁷, można jednak uznać za proste i w zasadzie pretekstowe potraktowanie motywu nieśmiertelności.

Z wielu filmów fantastycznych, w najszerszym tego słowa rozumieniu, poświęconych życiu i śmierci, w kilku przynajmniej, niekoniecznie świadomie, pojawiają się stare pytania dotyczące nieśmiertelności. Konwencja gatunku i przyzwyczajenia odbiorcze widzów uniemożliwiają niekiedy zauważenie przesłania ukrytego pod pozorem bezinteresownej rozrywki. Stało się tak m.in. w przypadku czarnej komedii Roberta Zemeckisa *Ze śmiercią jej do twarzy* (*Death Becomes Her*, 1992). Bohaterki tego filmu, dwie kobiety, zdobywają cudowny napój, dzięki któremu ich ciała mają zachować wieczną młodość. Niestety, okazuje się, że nieostrożne „użytkowanie” takiego ciała prowadzi do nienaprawialnych uszkodzeń i licznych kłopotów. W bardzo inteligentny i przewrotny sposób Zemeckis ukazuje, jak poszukiwanie i co najgorsze – odnalezienie eliksiru życia zamienia się w karykaturę, a *koszmarem staje się nieśmiertelność spędzona na pielęgnowaniu swojej martwoty*²⁸. Śmierć okazuje się całkiem niezłym rozwiązaniem, zgodnym z prawami natury, natomiast nieśmiertelność wynaturzeniem sprawiającym znacznie więcej problemów niż radości.

Rzecz jasna, literatura i film fantasy bardzo często powielają stereotypy, zdarza się to wszakże i w innych gatunkach. Fantasy obfituje w symbole, znaczenia, korzysta z mitów i legend, a odpowiedź na pytanie, czy zajmuje się również poszukiwaniami antropologicznymi, aksjologicznymi czy eschatologicznymi, musi być pozytywna²⁹. Wśród twórców, których książki należą do światowej klasyki, wystarczy wymienić Johna Ronalda Reuela Tolkiena lub Ursulę Le Guin. Porównywanie *Nieśmiertelnego* (*Highlander*, 1985) w reżyserii Russella Mulcahy do dzieł wspomnianych autorów byłoby, delikatnie mówiąc, nadużyciem. Z pewnością są to utwory o zdecydowanie zróżnicowanej wartości artystycznej i „mitologicznej”, dokonywanie jakiegokolwiek hierarchii nie powinno mieć wszakże w tym przypadku większego znaczenia. Niezależnie bowiem od wszystkiego w *Nieśmiertelnym* można dostrzec i to jest najważniejsze, przebijającą spod powierzchni wizualnej atrakcyjności – choć nie jestem przekonany, na ile wynikającą z egzystencjalnych bądź intelektualnych niepokojów, a na ile ze stereotypowych zapożyczeń – niepewność związaną z nieśmiertelnością.

Russell Mulcahy był wcześniej znany przede wszystkim jako autor wideoklipów. Współpracował przy nich z takimi gwiazdami jak: Paul McCartney, Elton John, Eric Clapton czy grupa Duran Duran. Zrealizował również kilkadziesiąt filmów krótkometrażowych i programów muzycznych. Przygotował zapis filmowy sztuki *Derek and Clive Get the Horn* (1980). Zadebiutował w 1984 roku horrorem *Razorback*. Rok później powstał *Nieśmiertelny*, a w 1991 roku *Nieśmiertelny II* (*Highlander II: The Quickening*, 1991); później kolejne filmy, m.in. będący ekranizacją komiksu *Cień* (*The Shadow*, 1984). Rodzaj dokonań Russella

Mulcahy jest o tyle znaczący, że jego wcześniejsze doświadczenia dają znać o sobie w *Nieśmiertelnym*.

Andrzej Kołodyński pisał o tym filmie, że wywołał mierne zainteresowanie. Według niego główną tego przyczyną była telewizyjna estetyka. Wystarczyłoby *nieco więcej artystycznej świadomości i poezji, a powstałaby może surrealistyczna ballada o wędrowce przez stulecia szkockiego górala*³⁰. Nie wnikając bynajmniej w kwestię wartości artystycznej *Nieśmiertelnego*, trudno odmówić racji tym stwierdzeniom. Nawet jeżeli zaakceptujemy swoisty klimat tego filmu, wydaje się, że twórcy nie potrafili się zdecydować, jaką właściwie historię chcieliby nam opowiedzieć: pełną posępnego uroku sagę o trwających wieki zmaganiach z życiem i śmiercią, czy też zrealizowaną w poetyce wideoklipu krwawą opowieść o ucinających sobie głowy nieśmiertelnych.

Zwracał na to uwagę Jaques Zimmer, pisząc, że *będzie się szukało kilku zwykłych paradoksów, jakimi są na przykład – odwieczne marzenie ludzkości o nieśmiertelności, szybko przekształcające się w koszmar, przerażająca samotność istoty wiecznej, oglądającej starzenie się i umieranie tych wszystkich, których kocha itd. Nie pomijając całkowicie tych nielicznych odniesień, reżyser głównie zajmuje się wprowadzaniem nas w obszar wizualności*³¹. Wszystko to się zgadza, na dwie sprawy jednak można, jak sądzę, spojrzeć inaczej. Po pierwsze, równie uzasadnione wydaje mi się odwrócenie znaczeń, tzn. że spod nawałnicy wizualnej efektowności (czasem także efekciarstwa) przebijają mniej lub bardziej oryginalne refleksje na temat nieśmiertelności. Często oczywiste, to fakt, znane od wieków. To wszakże druga rzecz: *Nieśmiertelny* jest właśnie próbą opowiedzenia odwiecznych mitów przetworzonych przez współczesną popkulturę.

Czy jednak rzeczywiście *Nieśmiertelny* nie osiągnął sukcesu? Andrzej Kołodyński pisał te słowa w roku 1989. W ciągu następnych lat pojawiły się kontynuacje opowieści o nieśmiertelnym góralu ze Szkocji. Pięć lat po powstaniu pierwszego filmu ten sam reżyser nakręcił kontynuację, a w 1994 roku Andy Morahan zrealizował *Nieśmiertelnego III: Maga* (*Highlander III: The Final Dimension*). W roku 2000 powstał *Nieśmiertelny: Ostatnia rozgrywka* (*Highlander: Endgame*) w reżyserii Douglasa Aarniokoski. Niewykluczone, że powstanie kolejna część. Zrealizowano także serial telewizyjny i serial animowany³². Niestety, były one o wiele gorsze od oryginału. *Nieśmiertelny* nie był z pewnością filmem wybitnym, ale zawierał mimo wszystko przynajmniej tę odrobinę magii, która spowodowała, że po kilkunastu latach od premiery wciąż ma zwolenników. Został też wysoko oceniony jako sprawnie zrealizowane kino akcji, czemu dał wyraz np. Marshall Julius w swoim leksykonie³³.

Z powodu licznych nieścisłości i wzajemnie wykluczających się rozwiązań fabularnych wolę traktować wszystkie cztery filmy fabularne jako warianty tej samej opowieści, a nie złożone w sensowną całość części cyklu. Mimo iż pojawiali się ci sami bohaterowie, kolejne części nie miały ze sobą wiele wspólnego, nawet nie spróbowano zachować pozorów ich logicznego powiązania. Konwencja gatunku pozwala zaakceptować „cudowność” zdarzeń, nie usprawiedliwia jednak braku sensu wewnątrz świata przedstawionego. Tłumaczy natomiast np. przerysowanie niektórych scen, które w innym przypadku musiałyby zostać zaliczone do filmowego kiczu. Kiedy jednak dochodzi do pojedynku dwóch nieśmiertelnych, a stawką jest dusza przegranego, zniszczenie starej wieży przy

akompaniamencie błyskawic, wichru i deszczu nie wydaje się niczym niezwykłym. O wiele bardziej interesujące wydaje się pytanie, czy pod oszałamiającym widowiskiem kryje się coś więcej, czy też autorzy mają nas jedynie pozorami kreacji współczesnego mitu i przynajmniej próbą rozważań nad śmiercią i nieśmiertelnością.

Nieśmiertelność mogła stanowić nagrodę bogów za szczególnie chwalebne czyny, lecz przecież równie często bywała karą. Obdarzeni nią, wbrew swej woli, skazani byli na wieczne potępienie. Ahaswer, Żyd Wieczny Tułacz, który odegnał idącego na ukrzyżowanie Chrystusa od swoich drzwi, wędruje przez wieki, cierpiąc za ten uczynek. Starzeje się, ale w pewnym momencie ponownie staje się młodym mężczyzną. Ten cykl powtarza się nieustannie, a Ahaswer, zdobywając ciągle nowe doświadczenia i wiedzę, pełen pokory, pokutuje za to, co zrobił. Wieczne życie jest równoznaczne z nieustającą udręką. Daleka to od szczęścia wizja, równie niepodobna do nie tylko Guliwerowych wyobrażeń o nieśmiertelności, jak los niektórych mieszkańców królestwa Luggnagg.

Wędrówka przez stulecia, zastygnięcie w niezmienności, z poczuciem jakiegoś nie do końca uświadamianego braku – tak skończyłby Odyseusz, gdyby nie oparł się namowom pięknej Kalipso i nie postanowił wrócić do Penelopy, aby starzeć się razem z nią i w końcu umrzeć. Dla Connora MacLeoda, tytułowego bohatera *Nieśmiertelnego*, życie jest wieczną wędrówką, a wieczna wędrówka życiem. Przemierzając stulecia, poszukuje odpowiedzi na pytanie o sens, odnajdując je niespodziewanie w końcowej możliwości zesterzenia się i śmierci u boku ukochanej kobiety. Connor dręczony niepokojem jest Zeusem z dramatu Giraudoux, wybiera jak Odyseusz, we wspólnym podążaniu ku śmierci, z pełną tego świadomością, upatrując sensu życia.

W przeciwieństwie do dawnych herosów Connor MacLeod nie wędruje w kierunku nieśmiertelności jako nagrody za dokonane czyny, wychodzi od nieśmiertelności w podążaniu ku śmierci. Przypadek *Nieśmiertelnego* stanowi zatem odwrócenie tradycyjnej sytuacji, gdzie nagrodą dla bohatera jest wieczne życie. Tak było w przypadku np. Heraklesa. Heros, dokonawszy wielu znamienitych czynów, został w końcu zatruty przez nasączoną krwią i nasieniem Nessosa szatę Dejaniry. Kiedy umarł w męczarniach na stosie żałobnym, *stał się nieśmiertelny, był to już bóg Herakles. Otrzymał nagrodę za cierpienia i trudy, za wszystko, czego na ziemi dokonał w obronie ludzi i ładu*³⁴. Mamy tu więc do czynienia z nieśmiertelnością jako nagrodą za ziemskie życie, nie można jednak zapominać, że nie była to nagroda dla zwykłego człowieka. Herakles jednak od samego początku, jako syn Zeusa, był półbogiem, a nieśmiertelność bogów (jak wskazuje chociażby przykład mitologii germańskiej i losu Baldra – niekoniecznie oczywista) jest w samej istocie czymś całkowicie innym.

Polski tytuł filmu Russella Mulcahy, *Nieśmiertelny* (woryginalie *Highlander*, czyli góral), od razu zdradza sens filmu. Connor MacLeod, szkocki góral, należy do wybrańców. Chociaż w czasie bitwy otrzymuje cios, który dla zwykłego człowieka byłby śmiertelny, nie umiera. Po dosyć nieszczęśliwej próbie wyjaśnienia w *Nieśmiertelnym II*, skąd wzięli się nieśmiertelni (przybysze z kosmosu), w kolejnych częściach na szczęście zrezygnowano z tego. Przyjęto zasadę, że po prostu są, sami nie wiedząc, jakie były przyczyny ich pojawienia się. Z napisu na

początku pierwszego filmu dowiadujemy się jedynie, że istnieje jakaś grupa wybranych. *Zrodziliśmy się u zarania dziejów i nierozpoznawalni trwaliliśmy przez stulecia. Dowiadujemy się również, że zbliża się czas zgromadzenia, gdy ci nieliczni, którzy przetrwają, staną do ostatniej walki.*

Nieśmiertelny rozpoczyna się płynnym ruchem kamery, przemierzającej Madison Square Garden. Oglądamy wiwatujący, podniecony wrestlingiem³⁵ tłum. Tylko jedna postać siedzi nieruchomo, nie zwracając uwagi na to, co dzieje się na arenie. Wie lepiej niż inni, że to wszystko pozór, przedstawienie. Obraz Madison Square Garden symbolizuje, że świat jest areną zmagania. Kiedy jednak w blasku reflektorów, przy oszałamiającym aplauzie publiczności, żadnej mocnych wrażeń, toczy się walka, której wynik jest z góry ustalony, prawdziwe zmagania trwają poza wiedzą zwykłych śmiertelników. Kamera obserwująca halę w długiej jeździe zatrzymuje się na jednym punkcie, jednym widzu, jego twarzy.

Mężczyzna ów nie potrafi emocjonować się walką toczącą się według z góry ustalonych reguł, zgodnie ze scenariuszem, który znany jest uczestnikom widowiska. W jego pamięci pojawia się obraz prawdziwej bitwy, toczonej w średniowiecznej Szkocji. Prawdziwy ból, zapach krwi i śmierć. Otrzymujemy pierwszy sygnał, że mężczyzna należy do tajemniczej grupy wybranych, o których poinformował napis na początku filmu. Kamera przenosi nas nagle do średniowiecznego zamku (jest rok 1536), z którego jeden ze szkockich klanów wyrusza na bitwę. Wśród wojowników odzianych w futra widzimy mężczyznę z Madison Square Garden. Ma jeszcze twarz młodzieńca, niewiele przeżył. Nazywa się Connor MacLeod z klanu MacLeodów. Jeszcze nie wie, że należy do nieśmiertelnych. Odtąd będziemy towarzyszyli mu w wędrówce przez stulecia.

Kierowany niemyim wezwaniem Connor opuszcza salę widowiskową i schodzi do podziemnego garażu. Pojawia się inny mężczyzna. MacLeod zostaje nagle zaatakowany mieczem, odpowiada tym samym. Pojedynek na miecze, rozgrywany w scenerii podziemnego parkingu Madison Square Garden, wprowadza nas w surrealistyczny klimat całego filmu. Przechodzi od gwałtownego ruchu do chwil wyczekiwania na przeciwnika. Mistycyzm odwiecznego starcia dwóch nieśmiertelnych zderza się z dźwiękami klaksonów i alarmów, uruchomionych podczas starcia. Po zaciętej walce MacLeod ścina swojemu przeciwnikowi głowę, ciosem tak mocnym, że miecz wbija się w betonowy filar. Rozpoczynają się silne wyładowania energii. Martwe ciało unosi się, samochody zaczynają eksplodować.

Co jest najistotniejsze w przytoczonym fragmencie? Widowiskowa, rozbuchana atrakcyjność kina akcji, zabarwiona mistyką, zdaje się skutecznie przesłaniać jakiejkolwiek inne zawarte w nim znaczenia. Konsekwencją odczytania tych scen przez przyjęcie prymatu wizualności i poetyki wideoklipu, jak uczynił cytowany wcześniej Jaques Zimmer, a co jest zabiegiem w pełni uprawnionym, byłoby zepchnięcie na drugi plan dającego się odczytać w opowieści o Connorze MacLeodzie swoistego „komentarza do nieśmiertelności”, świadomego, rzecz jasna, dziesiątków istniejących mitów i wierzeń o wiecznym życiu. W wyniku tak skomponowanej sekwencji nie tyle zyskujemy orientację w konkretnych punktach czasu i przestrzeni, ale wychodzimy poza nie. W konsekwencji w pierwszej chwili atrybutami nieśmiertelności wydają się moc, potęga i wielkość. Tymczasem już na początku filmu pojawiają się zagrożenie, znużenie i smutek.

Twarz Connora, wychwycona przez kamerę z bezimiennego tłumu zaludniającego Madison Square Garden, od razu staje się znaczącym punktem nie tylko kadru, sceny, ale całego filmu. Już Cycleron pisał o twarzy, że jest *obrazem duszy, a oczy jej tłumaczem*. Oblicze MacLeoda ma niepokojący urok wieczności. Ukazuje jego stan ducha: zmęczenie trwaniem, egzystencją, której sens ciągle się wymyka. Oczy Christophera Lamberta grającego główną rolę mają niesamowity wyraz. Udało mu się oddać znużenie życiem. Pojawiający się czasem uśmiech nie rozjaśnia twarzy, ale nadaje jej pełen zadumy wyraz. To głównie dzięki spojrzeniu kryjącemu jakąś tajemnicę oraz smutnemu, gorzkiemu uśmiechowi nietrudno uwierzyć, że Connor przeżył kilkaset lat i od dawna pragnie umrzeć. Między twarzą MacLeoda, który jeszcze nic nie wie o swoim przeznaczeniu, a jego obliczem naznaczonym doświadczeniem kilku stuleci jest wyraźny kontrast – to różnica między radością a smutkiem. Warto dodać, że nie jedyna to w filmie twarz będąca obrazem duszy nieśmiertelnego. Prawdę o przeznaczeniu Connora wyjawia mu inny nieśmiertelny. Ramirez, grany przez Seana Connery, poznał już przekleństwo wiecznego życia, pogodził się z tym. Na twarzy Connery'ego widać doświadczenie, znużenie, wreszcie akceptację świata takiego, jaki jest. Tak właśnie wygląda twarz Connora MacLeoda, kiedy poznajemy go w sali Madison Square Garden.

Nieśmiertelność w filmie Russella Mulcahy nie jest bezwarunkowa. W szczególnych okolicznościach można ją utracić (a jednak!) i ponieść dodatkową karę – wieczne potępienie. Nieśmiertelni muszą ze sobą walczyć. Jeden ginie, kiedy drugi zetnie mu głowę (film nie do końca wyjaśnia, co się stanie, jeśli dekapitacji dokona zwykły śmiertelnik). Dusza pokonanego trafia wówczas do piekła (nieśmiertelność jako dar szatana?!). Kiedy na świecie zostanie tylko jeden z wybranych, otrzyma Nagrodę. Będzie mógł mieć wszystko, spełnią się jego ukryte marzenia. Dopóki tak się nie stanie, alternatywa stojąca przed nieśmiertelnymi jest nie do pozazdroszczenia: nieustająca droga przez czas albo śmierć przynosząca potępienie. Ten motyw nie został jednak zbyt dobrze wygrany. W końcu MacLeod pozostaje jedynym nieśmiertelnym. Kiedy nadchodzi czas Nagrody, szkocki góral, który przez kilka wieków musiał żyć i walczyć, wybiera możliwość zestarzenia się i śmierci. To największa Nagroda. Wreszcie będzie mógł kochać i być kochanym. Connor MacLeod nigdy nie bał się śmierci, bał się życia, które nie ma kresu.

W *Nieśmiertelnym* zauważalny jest brak radości. Pojawia się ona niesłychanie rzadko. Pozornie wydaje się, że Mulcahy potrafi pokazać także niemal humorystyczny aspekt nieśmiertelności. W czasie spotkania z przyjacielem Connor wspomina swój udział w pojedynku. Jest kompletnie pijany, toteż przeciwnik bez problemu wbija mu szpadę prosto w serce, po czym zadowolony odbiera gratulacje od swojego sługi. Cóż, kiedy Connor wstaje gotów do dalszej walki. Ta sytuacja powtarza się kilka razy, aż szczerze ubawiony MacLeod proponuje przeprosiny. Niebezpieczny dla każdego śmiertelnika pojedynek, Connorowi, od setek lat biorącemu udział w walce, której stawką jest nie tylko życie, ale i zachowanie duszy, może wydawać się jedynie zabawny. Jest jeszcze jeden aspekt tej sytuacji: Connor wspomina pojedynek sprzed kilkuset lat; wszystko już było. Ta zabawna sekwencja jest zabarwiona smutkiem. Radość z życia, które nigdy się nie kończy, zanika gdzieś w przeszłości, która w dodatku trwając tak długo, traci swoje atrybuty.

Fakt, iż finałowa walka nie rozgrywa się na tle majestatycznego górskiego krajobrazu, ale na wielkim neonie reklamowym, nie pośród szkockich jezior, ale w dwudziestowiecznym, hałaśliwym Nowym Jorku, staje się dowodem nie na zmienność świata Connora, jak mogłoby się wydawać, ale wręcz przeciwnie. W sumie te pojedynki niczym się nie różnią. Zmienia się scenografia, ale nie sens starcia. Tak właśnie przedstawia się życie Connora. Zmienia się świat, natomiast on co najwyżej dostosowuje się do niego, pozostaje jednak taki sam – niezmienny w zmienności. Nie inaczej, jak się okaże, rzecz będzie się miała w przypadku nieśmiertelnych wampirów. Konsekwencją wiecznego życia byłaby wieczna nuda.

Smutek, samotność, brak miłości, a wręcz ucieczka przed nią, to atrybuty nieśmiertelności. Wiecznego życia nie otrzymuje się za darmo, zapłata jest wysoka. Nieśmiertelny nie może kochać, nie może założyć rodziny. Wszyscy wokół umierają, a on musi patrzeć bezsilny na śmierć bliskich. Scenom starzenia się, a później śmierci ukochanej Connora towarzyszy wzruszająca w swoim majestacie, patetyczna piosenka zespołu Queen. *Who wants to live forever* – śpiewa Freddie Mercury. Któż chciałby żyć wiecznie? Ramirez ostrzegł MacLeoda, by nigdy nie kochał, aby później nie musiał cierpieć. Jego przeznaczeniem jest samotność. W *Nieśmiertelnym* można dojrzeć dalekie echo, chociaż zapewne nieuświadomione, mitu o Amfitrionie z dramatu Giraudoux. Zresztą, pragnienie doznania poczucia przemijalności życia pojawia się nie tylko tam. Czy można kochać, będąc nieśmiertelnym? zastanawia się Abraham Maslow. To samo pytanie dręczy Connora MacLeoda. Ciągłe pamięta o Hether. Napotykać na drodze przez wieczność różne kobiety, korzystając z ich wdzięków, nie potrafi zapomnieć o kobiecie, w której zakochał się kilkaset lat temu. Co roku, w rocznicę jej urodzin, zapala świecę w kościele. Boi się zaangażowania i czułości, a jednocześnie pragnie każdego, choćby najdrobniejszego gestu. *Wiesz, co jest najdziwniejsze?* – pyta Brenda, kolejna kobieta w jego życiu. – *Większość ludzi boi się śmierci. Ale nie ty. Ty boisz się żyć.*

Może dlatego, że bohaterowie zostali obdarzeni nieśmiertelnością niezależnie od swojej woli, nie pragną jej. Przymus życia czyni je niezdolnymi. O tym jednak przekonuje się tylko ten, kto go zaznał, dla niewtajemniczonych nieśmiertelność zawsze będzie czymś godnym pożądania. W ostatniej części cyklu, *Nieśmiertelnym: Ostatniej rozgrywce*, okazuje się, że potencjalny nieśmiertelny wieczne życie osiągnie tylko wówczas, kiedy poniesie nagłą śmierć. Jeżeli nic takiego się nie stanie, zestarzeje się i umrze jak każdy inny człowiek. Pierwsza śmierć, podobnie jak następne, są więc niczym innym jak początkiem nowego życia. Nieśmiertelny może się odrodzić tylko wtedy, gdy umrze. Podobnie jak w niezliczonych wierzeniach, tak jak w opowieściach o wampirach, śmierć i nowe narodziny splatają się w jedno. W filmie mamy do czynienia z dwoma takimi przypadkami. Jednym z nich jest żona Duncana MacLeoda, jednego z nieśmiertelnych, przyjaciela i krewnego Connora. Minęły wieki, ale ona ciągle nienawidzi męża za to, że ofiarował jej nieśmiertelność. Tego nie może mu wybaczyć (podobnie będzie z wampirami – przykład Claudii w *Wywiadzie z wampirem* /*Interview with the Vampire*, 1994/ Neila Jordana). Nie uważa nieśmiertelności za dar, ale za przekleństwo, które towarzyszy jej od kilkuset lat.

Przekleństwo to może przybrać różne postaci. Nieśmiertelność musi być związana nie tylko z samotnością z wyboru, ale również z odrzuceniem przez

wszystkich, którzy nie są w stanie zaakceptować tego daru. Samotność nieśmiertelności, tak przejmująco opisana przez Swifta, ukazującego jak wszyscy odwracają się od Struldbreggów, a ich narodziny przyjmowane są za złą wróżbę, towarzyszy i Connorowi, niezależnie od tego, gdzie się znajduje, w średniowiecznej Szkocji czy dwudziestowiecznym Nowym Jorku. Dzieje się tak zarówno w jego przypadku, jak i bohaterów opisanego niżej *Wywiadu z wampirem*. Inną rzeczą jest wieczne życie w wymiarze jednostkowym, inną natomiast – w społecznym. Posądzony o konszachty z diabłem Connor zostaje wypędzony z wioski. To przecież nie innego jak doskonale znana niechęć do „obcych”, odrzucająca każdego, kto nie jest taki sam jak my. Nie ma znaczenia, że MacLeoda przepędzają współplemieńcy, a więc, biorąc pod uwagę czasy, „ciemni ludzie”. Dzisiaj Struldbreggowie byłiby tak samo negatywnie naznaczeni społecznie jak kiedyś w królestwie Luggnagg.

W filmie Russella Mulcahy cały czas obecne jest przekonanie o niemożliwości doświadczenia życia bez świadomości jego skończoności. Jeżeli doświadczenie jest bliskie zrozumieniu, to Connor osiąga je nie podczas swojej specyficznej odysei, ale dopiero u jej zakończenia. Można by zatem odczytać jego wędrówkę jako poszukiwanie sensu życia. Trudno go odnaleźć w sytuacji, kiedy do niczego nie dążymy, niczego nie oczekujemy, tylko trwamy, choć jest to możliwe. Cel i sens życia nie muszą być tym samym; sens możemy czerpać chociażby z zachwyty chwilą. Można być nieszczęśliwym, ale jednak mieć poczucie sensu³⁶. Aby cieszyć się chwilą, trzeba mieć poczucie jej wyjątkowości. Connor nie potrafi tego doświadczyć. Sens życia potrafi bowiem odnaleźć tylko ten, kto ma przed sobą wizję śmierci. Co prawda, przez cały czas jest mowa o Zgromadzeniu, które zakończy zmagania nieśmiertelnych, wszakże perspektywa ta, nawet w obrębie świata przedstawionego, po pierwsze, jest dosyć mglista, po drugie jest celem, ale nie stanowi sensu.

Bohater *Nieśmiertelnego* uzyskuje w końcu prawo do długo wyczekiwanej śmierci. W przeciwieństwie do zwykłych śmiertelników jest szczęśliwy, że może umrzeć. Udaje mu się wyzwoić z przekleństwa wiecznego życia. Czymś innym jest śmierć kogoś, kto i tak musi umrzeć, czymś innym dążenie do niej kogoś, kto umrzeć nie może. Film kończy się sceną powrotu do Szkocji. Connorowi towarzyszy Brenda, kobieta, z którą spędzi resztę swoich dni. W porównaniu z gwałtownością całego filmu koniec jest niezwykle spokojny. O śmierci tylko się wspomina, wiadomo jedynie, że kiedyś nadejdzie. Connor MacLeod, „niewolnik życia”, wyzwolił się od niego i dobrowolnie wybrał śmierć.

Wśród filmowych, choć nie tylko, postaci, z którymi związany jest mit o nieśmiertelności, poczesne miejsce zajmują wampiry. Są one jednymi z najbardziej fascynujących i tajemniczych stworów, które ośwładnęły światem opowieści pełnych grozy. Najczęściej są to, niestety, wyobrażenia stereotypowe, nierzadko ocierające się o kicz³⁷. Nie oznacza to przecież, że tak trudno dotrzeć do horroru wampirycznego będącego czymś więcej niż tylko próbą wywołania strachu w widzu. Horror w ogóle jest gatunkiem odbieranym w sposób co najmniej niejednoznaczny. Marek Haltof pisze o nim: *Będąc zjawiskiem bardziej z pogranicza psychologii i socjologii narażony bywa na opinie o miałkości treści, jej bylejakości, o nadużywaniu formy i żerowaniu na niskich instynktach widza.*

W odróżnieniu jednak od tzw. filmów artystycznych, które dyskusję o tym co ważne wiodą wprost (np. cykl Bergmana), horror porusza istotne kwestie w sposób zawołowany, ukryty pod płaszczem pozornie nijakich znaczeń, bądź też, z drugiej strony, grzeszy przesadną dosłownością w określaniu rzeczy trudnych do określenia³⁸.

Filmom o wampirach, jeżeli traktowano je jako coś więcej niż tylko „opowieści z dreszczykiem”, przypisywano niezliczone interpretacje: polityczne, etyczne, psychologiczne, egzystencjalne, seksualne itd.³⁹ Bywało, że próby odczytania tych filmów szły dosyć daleko, np. w *Draculi* (*Bram Stoker's Dracula*, 1992) Francisa Forda Coppoli i *Wywiadzie z wampirem* Neila Jordana doszukiwano się sygnałów o zagrożeniu ze strony AIDS, w tym pierwszym filmie również symbolicznego uosobienia fali emigrantów ze Wschodu. Pośród możliwych odczytań filmu wampirycznego, który tak jak każdy horror u podstaw ma lęk, można odnaleźć ukrytą obawę przed nieśmiertelnością. Lęki człowieka dotyczą zazwyczaj tajemnicy, której nie można wyjaśnić, a zarazem destrukcji, zniszczenia, niekoniecznie fizycznego, ale i duchowego. W horrorze jest zawarty jednocześnie lęk przed byciem i nie-byciem. Wprowadzający do świata przedstawionego element nadnaturalności, rozgrywający się na pograniczu życia i śmierci, staje się zatem predestynowany do zabrania głosu na temat nieśmiertelności⁴⁰.

Do najciekawszych przykładów należą *Nosferatu – wampir* (*Nosferatu: Phantom der Nacht*, 1978) Wernera Herzoga i wspomniany już *Wywiad z wampirem*, a więc filmy zrobione przez wybitnych reżyserów, co samo w sobie jest zapowiedzią nie tylko rzemieślniczej sprawności, ale także gry konwencjami gatunkowymi i wychodzenia poza nie na rzecz filozoficznej dysputy o istocie i granicach człowieczeństwa⁴¹. Co ciekawe, te właśnie filmy nie zawsze satysfakcjonowały wielbicieli klasycznego (w sensie oczekiwań widza) horroru. Znaczący może być przykład filmu Herzoga, który nie spełnił oczekiwań miłośników horroru. Trudno się zresztą temu dziwić. Niemiecki reżyser wykorzystał zaledwie niektóre cechy gatunku, jak również, rzecz jasna, jego tradycje literackie i filmowe, dla przekazu własnej wizji artystycznej.

Nosferatu – symfonia grozy (*Nosferatu, eine Symphonie des grauens*, 1922) Friedricha W. Murnaua odczytywano jako wizję tryumfującej, wszechogarniającej śmierci. Kilkadziesiąt lat później Werner Herzog nakręcił swoistego rodzaju *remake* zatytułowany *Nosferatu – wampir*. Nie było to jednak wieme naśladownictwo, ale raczej wariacja na ten temat: oddająca hołd Murnauowi, będąca wszakże wizją odrębną. „*Wampir uczłowieczony*” – pisał Andrzej Kołodyński – grany przez Klausa Kinskiego, przy całej niesamowitości charakteryzacji, nie budzi grozy, raczej poraża nieograniczonym smutkiem. Jest to smutek wiecznego trwania, niemożności śmierci⁴². Wampir osaczony przez własną nieśmiertelność jest nie panem życia ludzi, ale niewolnikiem własnego istnienia. Dopiero śmierć, jakkolwiek paradoksalnie to brzmi, wyzwala go od nieśmiertelności. Śmierć i nieśmiertelność łączą się w kręgu udręki i wyzwolenia, nie sposób jednak przypisać ostatecznie jedno do drugiego. Dracula jest postacią groźną, ale i tragiczną; najtragiczniejszą w i tak posępnym świecie Wernera Herzoga. Zbigniew Wałaszewski pisze wprost: *Naczelnym problemem dzieła Herzoga jest tajemnica śmierci, przynosząca dziwne ukochanie nieuniknionego kresu ludzkiego życia*⁴³.

Świat wampira jest pustką. W *Nosferatu...* zamek Draculi przeraża martwością pustych przestrzeni ścian, ascetyzją, brakiem koloru. Pajęczyny w pokojach, niewielka liczba mebli są świadectwem nie-bycia nikogo: to miejsce, w którym nikt nie przebywa, lub może przebywa Nikt. W *Wywiadzie z wampirem* pozornie jest inaczej. Przestrzeń Lestata, Louisa, Claudii czy Armanda, wydaje się tętnić życiem, jakkolwiek ironicznie by to zabrzmiało. To jednak tylko złudzenie, tak jak dla Jonathana złudzeniem był zamek hrabiego Draculi. Ceną, jaką bohaterowie *Wywiadu z wampirem* płacą za wydarcie ich z mroku śmierci, jest mrok życia, zarówno w metaforycznym, jak i dosłownym sensie, czyli ucieczka przed dniem i pogrążenie się w nocy. Biel ścian zamku Draculi nie rozjaśnia tego świata, jej efektem jest raczej jeszcze większe zagubienie.

Czas jest otchłanią, głęboką jak tysiąc nocy – mówi Dracula. – *Wieki nastają i mijają. To straszne, nie móc się zestarzeć. Śmierć wcale nie jest najstraszniejsza, są rzeczy straszniejsze. Czy może pan sobie wyobrazić, co znaczy trwać całe wieki, co dzień doświadczając tych samych marność?* W tej skardze oprócz braku możliwości przemijania – bycia w czasie, który nie mija, nie sposób więc go doświadczyć – zawarty jest strach przed monotonią. To samo poczucie monotonii i niezmienności mają bohaterowie *Wywiadu z wampirem*. Konsekwencją tego jest znudzenie i zmęczenie. *O ile niezmiennosc ciała* – pisze Zbigniew Wałaszewski – *gwarantuje jego nieśmiertelność, o tyle niezmiennosc umysłu, niezdolność do zmian (synonimicznie rozumianych jako rozwój) oznacza stagnację i – śmierć mentalną*⁴⁴. Wampir usiłuje sobie z tym poradzić. Miriam z *Zagadki nieśmiertelności* (*The Hunger*, 1983) Tony'ego Scotta przystosowuje się do życia i od tysięcy lat adaptuje do nowych warunków, znajdując w tym swoistą przyjemność. Doznaje jej wszakże również w nostalgicznych wycieczkach w przeszłość. Miriam trwa jednocześnie w czasie i poza czasem. Nie zmienia się, ale się zmienia. Odczucie to ambiwalentne, łączące radość z bólem; to, co pozwala jej przetrwać, staje się zarazem przyczyną cierpienia. Przekleństwem Miriam jest pozwalająca jej żyć pamięć, od której nie potrafi się wyzwolić⁴⁵.

Śmierć koi strach i wspomnienia. Louis żyje wiecznie ścigany przez pamięć o Claudii zabitej przez inne wampiry. Został skazany na brak możliwości zapomnienia (choć dla Jonathana, który staje się wampirem, zapomnienie to tylko niewielka pociecha). Człowiek został obdarzony darem pamięci, aby ocalić kulturę, oraz darem zapominania, aby ocalić samego siebie. Człowiek pozbawiony pamięci nie jest w stanie określić własnej tożsamości, nie może stwierdzić, kim jest. Wspomnienia własnego bycia są niezbędne, aby nie zagubić się w pytaniach o dzień dzisiejszy. Co jednak zrobić, kiedy ich liczba przekracza granice wytrzymałości? Pamięć minionych dni może prześladować. Irwin Shaw napisał kiedyś opowiadanie pt. *Śloneczne brzegi Lety*. Bohater, obdarzony fenomenalną pamięcią, prawdziwie szczęśliwy poczuł się dopiero wówczas, kiedy o wszystkim zapomniał⁴⁶. Pamięć o minionym, nieznająca kresu, nieodłącznie związana z samotnością, staje się przekleństwem Connora MacLeoda, jak również Louisa i Miriam. Ucieczka przed śmiercią nie jest równoznaczna z ucieczką przed pamięcią⁴⁷.

Wampiry z *Zagadki nieśmiertelności* i *Wywiadu z wampirem* nie mają takiego szczęścia jak bohater *Gobelinu z wampirem*: *Zrozumiał, dlaczego podczas każdego długiego snu zapominał wszystko, co się wydarzyło w przeszłości. Zapominał,*

*ponieważ nie mógłby żyć z pamięcią zaludnioną przez tych wszystkich, którzy w ciągu stuleci stali się dla niego ważni. Nic dziwnego, że sztuka, sny albo ludzka historia stanowiły dla niego poważne niebezpieczeństwo. Potrafiły dotknąć właśnie tych ukrytych pokładów pamięci, oddzielonych od teraźniejszości ochronną warstwą snu. Nie zniósłby bólu, żalu i cierpienia nagromadzonego w ciągu wieków. Nawet ludzie, choć żyją tak krótko, mają ograniczoną odporność*⁴⁸. Swoiste zapominanie o minionym życiu, jeszcze w jego trakcie, dostrzec można natomiast u Jonathana Harkera, kiedy „zarażony” przez hrabiego Draculę zamienia się w wampira i po jego unicestwieniu przez Lucy sam kontynuuje ciąg śmierci. I tu jednak można się spodziewać, że powtórzy się dramat Draculi: Jonathan zapomni o zdarzeniach, ale gdzieś w jego głębi będzie kryć się pamięć uczuć i emocji.

Nawet nieśmiertelny wampir, znudzony czasem, który nie ma końca, jest świadomy przemijania świata: *Czy wiesz – mówi jeden z nich, Armand – jak niewiele wampirów radzi sobie z nieśmiertelnością? Jak szybko same odbierają sobie życie? Świat się zmienia, my – nie. W tym leży ironia, która nas zabija.* Armand jest jednak postacią zdecydowanie niejednoznaczną, o ambiwalentnych emocjach. W jego słowach smutek przeplata się z ironią, pożądanie z żalem. Louis, nieśmiertelny o duszy śmiertelnika, przeżywający emocje, budzi podziw starego (ale o młodym wyglądzie Antonio Banderasa) wampira, ale również erotyczne pożądanie. W innym momencie, po tym, jak Louis dokonał rzezi wampirów w zemście za śmierć Claudii, Armand tłumaczy, że wampir musi być potężny, piękny i bez żalu. To on spowodował śmierć dziewczynki, aby zatrzymać Louisa u swojego boku. Czy jego wcześniejsze słowa były zatem prawdziwym odczuciem, czy też zaledwie grą? Prawdopodobnie jednym i drugim, bo też nic innego nie pozostało wampirowi, który trwa niezmiennie od wieków.

Dla Claudii, w przeciwieństwie do Swiftowskich Struldbruggów, dla których wieczne życie było równoznaczne z wieczną starością, nieśmiertelność jest związana z nieprzemijającą młodością. Nie jest to jednak dla niej fakt radosny. Żyje już kilkadziesiąt lat, a cały czas pozostaje uwięziona w ciele dziecka. Za powtórne narodziny zapłaciła wysoką cenę, tym wyższą, być może, że niezawinioną. Claudia nie miała wyboru, w przeciwieństwie do Louisa. W momencie buntu obcina włosy, które upodabniały ją do lalki (o to też obwinia Lestata – że uczynił z niej swoją lalkę). Jednakże już po chwili rozlega się jej krzyk – włosy błyskawicznie odrosły. Określenie „wieczne trwanie” nabiera tu szczególnie dwuznacznej wymowy. Trwanie w przypadku wampira oznacza niezmiennność, brak możliwości przeobrażeń – dla Claudii, zmuszonej fizycznie pozostać dzieckiem, jest to tym bardziej dotkliwie. Claudia, oskarżając Lestata o obecny stan rzeczy, wspomina, że kiedyś miała matkę, tak samo jak Louis miał żonę. *Był śmiertelny jak ona – mówi. – I ja też.* W tym oskarżeniu brzmi nuta zazdrości wobec śmiertelników. Ucieczka przed starością okazuje się innym wariantem tej samej pułapki. Niezależnie od rozwiązania, entuzjazm Guliwera dotyczący nieśmiertelności jest zawsze czymś nie na miejscu.

Claudia pyta Louisa o przyczyny istniejącego stanu rzeczy. *Widzisz tę starą? Nigdy się taka nie staniesz. Nigdy się nie zestarzejesz i nigdy nie umrzesz.* Dziewczynka nie ma jednak wątpliwości: *Ale to znaczy coś jeszcze, prawda? Nigdy nie dorosnę.* Grająca Claudię Kirsten Dunst ma w sobie coś niesamowitego. Łączy

niewinność i beztroskę roześmianej dziewczynki z wyrazem twarzy dojrzałej, zmęczonej kobiety. Dzięki temu piętno nieśmiertelności, z perspektywą wieczności, która nie daje radości, staje się tym bardziej wyraźne i przygnębiające. Oblicze bohatera w horrorze wampirycznym ma pierwszorzędne znaczenie. Na twarzy Klausa Kinskiego, który zagrał tytułową rolę w filmie Wernera Herzoga, maluje się cierpienie. Już w pierwszych scenach, w których się pojawia – kiedy Jonathan Harker przybywa na zamek – twarz Draculi znajduje się w centrum uwagi. Nie chodzi tylko o jej nienaturalną błądź, wręcz białozę, chociaż i to ma znaczenie, przez odwołanie do maski. Rzecz w tym, iż dzięki utrzymaniu całego kadru w czerni, tak m.in. ubrany jest sam hrabia, biały punkt twarzy wampira staje się dominujący. Dziwne, naznaczone niezwykłością oblicze Draculi – Klausa Kinskiego, dręczone jakimś smutkiem, naznaczone czasem spojżenia Seana Connery i Christophera Lamberta, bezczasowe, tajemnicze, nienaturalnie piękne twarze Catherine Deneuve i Davida Bowie w *Zagadce nieśmiertelności* – obecność tych aktorów, ich twarze, nadaje filmom dodatkowe znaczenia.

Lestat dokonuje przemiany Claudii, dziewczynki, która tak jak jej rodzina padła ofiarą zarazy. Louis nie potrafi jednoznacznie stwierdzić, czy ten akt ratuje jej życie, czy też raczej odbiera. Skazana na wieczne życie i... wieczną młodość – nigdy już fizycznie nie doroźnie, będąc cały czas małą dziewczynką, w której ciele będzie mieszkał umysł dorosłej kobiety. Dlaczego jednak Lestat uczynił z Claudii wampira? Czy chciał zatrzymać przy sobie Louisa, wiedząc, że ten nie opuści dziewczynki? Mógł być również inny powód – Louis podejrzewa, że nawet Lestat czuł się samotny. Lestat cieszy się swoją obecną postacią, ale gdzieś w głębi jest smutny. Niech więc nie zmyli nas ostatnia scena filmu, w której Lestat odradza się, żywiąc się krwią dziennikarza. Pozornie powraca Lestat libertyński, cieszący się egzystencją władcy nocy. Nie zabija jednak swojej ofiary, daje jej szansę odrodzenia się, nowego życia, przemiany w wampira. Może jest to szansa, którą Lestat daje samemu sobie?

Jeszcze jedna rzecz przebiega bowiem przez *Wywiad z wampirem*, podobnie było w przypadku *Nieśmiertelnego* i innych wyobrażeń nieśmiertelności, np. w *Amphytrionie* 38 Giraudoux. To poczucie samotności i odrzucenia, a jednocześnie potrzeba posiadania kogoś bliskiego. Dlatego przecież Lestat stworzył Claudię. Lestata, Louisa i Claudię łączyły specyficzne więzi przywiązania (bo przecież nie można mówić o miłości) i nienawiści. Potrzebowali siebie nawzajem, dlatego że nie mogli mieć nikogo w zamian. Może się wydawać, że narodziny wampira, równoznaczne ze śmiercią człowieka, oznaczają rezygnację z uczuć. Jak jednak nie jest on w stanie odrzucić pamięci, tak samo nie może całkowicie zapomnieć o uczuciach (jak w przypadku Draculi i, zapewne, Harkera).

Los wampirów w filmie Jordana jest mimo wszystko szczególnie okrutny: odczuwając mroczne strony nieśmiertelności, nie są w stanie wyzwolić się z obawy przed śmiercią. Zastanawiający jest fakt, że nieśmiertelność we współczesnych mitach nigdy nie jest bezwarunkowa. Świadczą o tym przytoczone przykłady – nieśmiertelnych, jak również wampirów, można unicestwić. Są nieśmiertelni, gdyż śmierć sama po nich nie przyjdzie. Oczywiście, to przecież jedynie baśnie, mity, legendy, fantazje, jedynie kino. Można dyskutować nad spójnością i wiarygodnością (w stosunku do konwencji, rzecz jasna) świata przedstawionego. Gatunki, takie jak fantasy i horror, mają jednak swoje prawa,

które pozwalają snuć podobne rozważania. „Wywiad z wampirem” (...) proponuje w miejsce klasycznej, „ludzkiej” opozycji życie – śmierć nowe przeciwstawienie: nie-śmierć – nicość. Pełne ironii, przez odniesienie do popularnych stereotypów *Draculi*, wyznania Louisa uzmysławiają, że marzenie o przezwyciężeniu śmierci przez „przemianę” w wampira jest mrzonką naiwnych umysłów. W swym byciu nie-martwym, a więc pozornie wyzbytym wszelkiego lęku, wampir jest równie jak za życia nieodporny na strach przed własną zagładą i utratą najbliższych⁴⁹. Wampir żyje w nie-życiu, bojąc się zarówno trwania, jak i zagłady.

Paradoksem, znajdującym źródło zapewne w naszej podświadomości, jest bowiem fakt, iż nieśmiertelność we wszystkich tych filmach jest właśnie swoistą formą śmiertelności. Louis, nakarmiony krwią Lestata, poddany wampirycznej przemianie, skręca się z bólu, a Lestat tłumaczy mu, że jego ciało umiera. Louis, jak sam kilkaset lat później powie przeprowadzającemu z nim wywiad dziennikarzowi, narodzi się wówczas na nowo. Czy jednak dalej jest Louisem, czy też stał się całkowicie inną osobą? Śmiertelność klasycznych bohaterów dotyczy zazwyczaj wyłącznie ich ciała. W *Nosferatu – wampirze*, *Wywiadzie z wampirem*, jak i w innych filmach wampirycznych, sytuacja jest odwrotna.

W wielu horrorach istnieją postaci, które wręcz błagają o przeobrażenie dzięki ukąszeniu wampira. Pociąga je moc, siła czy wieczne życie. Nie zdają sobie sprawy, że owa nieśmiertelność jest zaledwie pozorna. Wampiry trudno określić jako nieśmiertelne, gdyż przebywają one w stanie między życiem a śmiercią. Nie są już ludźmi, stali się bowiem upiorami. Nieśmiertelność ciała jest równoznaczna ze śmiercią duszy. Dziennikarz, który wysłuchał historii Louisa, niczego się z niej nie nauczył. Sen o potędze i nieśmiertelności przesłonił obawę przed nią, tak dobrze poznaną przez Louisa. Bohaterowie (wizjonerzy?) spragnieni wiecznego życia odrzucają jakiekolwiek dylematy moralne (wampir to przecież Zło! głosi tradycja)⁵⁰. Nie każdy ma siłę doktor Sarah Roberts, która odrzuca w *Zagadce...* dar zakochanej w niej Miriam.

Przemiana w wampira niesie ze sobą niebezpieczeństwo nie tylko utraty duszy, ale coś, być może, znacznie groźniejszego – zatrącenie sensu życia, o ile przyjmujemy, że stan ten w ogóle można nazwać życiem. Trwanie między czasem i nie-czasem w konsekwencji równa się niemożności dostrzeżenia sensu ani w chwili, ani w wieczności, brakowi celu ostatecznego, jakim jest koniec życia, byciem poza życiem i poza śmiercią. *Jesteśmy zarażeni* – mówią mieszkańcy miasta w *Nosferatu...* – *Po raz pierwszy cieszymy się każdym dniem, który nam pozostał*. Ludzie skazani na zagładę przez zarazę przyniesioną przez *Draculę*, świadomi jak nigdy dotąd własnej śmiertelności, zaczynają doceniać każdy dzień życia. W obliczu nadchodzącego końca dostrzegają w swoim życiu sens, którego nieśmiertelny wampir nigdy nie będzie w stanie pojąć.

Zawsze dążymy do nieosiągalnego – może na tym polegają marzenia. Niezależnie od osiągnięć nauki, lub może raczej należałoby powiedzieć – od uświadamiania sobie jej ograniczeń, niezależnie od wyznawanej wiary, podświadomie będzie tkwić w pozornie całkowicie racjonalnym człowieku współczesnym pragnienie świata pozbawionego konieczności śmierci. *Nieśmiertelny* stanowi jedno z uzewnętrznień tego mitu, oplatając stare wzory dwudziestowieczną potęgą wyobraźni i audiowizualnymi możliwościami jej projekcji. Pozbawiony siły oddziaływania, uwikłany w funkcje popkultury, nasycony wideoklipową wizualno-

ścią, intrygujący sensacyjną akcją, na podobieństwo dawnych mitów, nie do końca świadomie, stanowi odczytanie pragnień o życiu, w którym nie istnieje śmierć i strach przed nią. Wydaje się, że warto zapłacić każdą cenę za spełnienie tego marzenia, bez względu na Dobro i Zło, perspektywa etyczna bowiem znika pod naporem obaw przed śmiercią i potencjalną możliwością własnej mocy. Tak jednak nie jest, głoszą *Nosferatu* – wampir, *Wywiad z wampirem* i inne filmy o Książętach Ciemności. A i w *Nieśmiertelnym* stosunek do życia i śmierci nie jest przecież jednoznaczny. Śmierć odgrywa w tym filmie pozytywną rolę, a jej poszukiwanie stanowi jego istotę. Znak rozdarcia: mit nieśmiertelności zderza się z mitem „dobrej śmierci”. *Nieśmiertelny* nie jest, wbrew pozorom, filmem o wiecznym życiu.

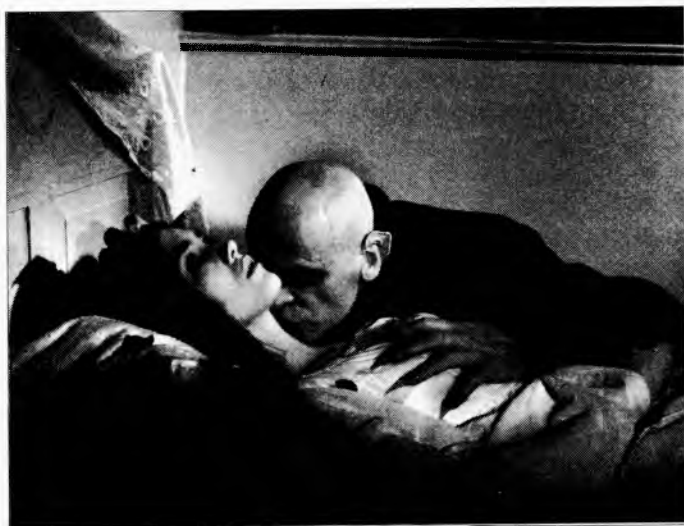
Wieczne życie w starych i nowych mitach bądź jest niedostępne, przez ludzką głupotę, nieszczęśliwy zbieg okoliczności, bądź też stanowi nader nieatrakcyjną perspektywę, łącząc się z nieustannym bólem i cierpieniem. Bohaterowie *Nosferatu*, jak również *Wywiadu z wampirem*, nie potrafią czerpać ze swojej nieśmiertelności jedynie wiecznego poczucia mocy. Brak świadomości śmierci, ostatecznego ukojenia, okazuje się większym wyzwaniem i cierpieniem niż groza jej nadejścia. Nie jesteśmy w stanie – niestety lub na szczęście – sprawdzić, jak naprawdę wyglądałoby życie, gdyby nie istniała śmierć cielesna. Nie możemy od niej uciec. Skoro więc przyjdzie do nas tak czy inaczej, wcześniej lub później, zapewne lepiej uwierzyć, że jest ona najlepszym losem, jaki może nas spotkać. Czy można więc się dziwić, że człowiekowi łatwiej jest znaleźć sens w śmierci niż w nieśmiertelności?

Fantasy i horror w przypadku *Nieśmiertelnego*, w jeszcze większym stopniu *Nosferatu* – wampira oraz *Wywiadu z wampirem*, stanowią maskę, za którą ukrywają się nasze lęki i marzenia. Udzielają odpowiedzi i wyjaśnień irracjonalnych z punktu widzenia świata materialnego, ale racjonalnych i sensownych, jeżeli spojrzeć na nie przez pryzmat tzw. kondycji ludzkiej, chociaż niemających już zapewne egzystencjalnego znaczenia. Kto wie, może strach przed nieśmiertelnością to coś o wiele bardziej przerażającego niż śmierć. Rzecz jasna, można wytłumaczyć to tak: obawa przed wiecznym życiem jest obroną przed groźną śmiercią, która wydaje się wówczas perspektywą znośniejszą czy wręcz przyjemniejszą. Z drugiej strony, nie da się również wykluczyć i takiej ewentualności, że gdyby nieśmiertelność istniała, byłaby czymś absolutnie nie do zniesienia.

PIOTR ZWIERZCHOWSKI

- ¹ *Potęga mitu. Rozmowy Billa Moyersa z Josephem Campbellem*, opracowała B. S. Flowers, tłum. I. Kania, Kraków 1994, s. 22-23.
- ² Motyw poszukiwania nieśmiertelności szczególnie widoczny jest np. w taoizmie religijnym dawnych Chin. Zob. M. Eliade, *Historia wierzeń i idei religijnych*, t. II, *Od Gautamy Buddy do początków chrześcijaństwa*, tłum. S. Tokarski, Warszawa 1994, s. 25-28.
- ³ Zob. J. Campbell, *Bohater o tysiącu twarzy*, tłum. A. Jankowski, Poznań 1997, s. 139-140; M. Eliade, *Historia wierzeń i idei religijnych*, t. I, *Od epoki kamiennej do misteriów eleuzyńskich*, wyd. II, tłum. S. Tokarski, Warszawa 1997, s. 52-54.
- ⁴ M. Eliade, dz. cyt., t. I, s. 54.
- ⁵ Z. Kubiak, *Mitologia Greków i Rzymian*, wyd. drugie, poprawione, Warszawa 1998, s. 213.
- ⁶ Tamże.
- ⁷ Por. K. Kowalski, *Eros i kostucha*, Warszawa 1990, rozdział *Sen o nieśmiertelności*.
- ⁸ L.-V. Thomas, *Wprowadzenie do antropologii*, tłum. S. Cichowicz, w: *Antropologia śmierci. Myśl francuska*, wyb. i tłum. S. Cichowicz i J. M. Godzimirski, wstępem opatrzył S. Cichowicz, Warszawa 1993, s. 24. Tekst ten jest fragmentem pracy: *Anthropologie de la mort*, Paris 1975.
- ⁹ R. C. W. Ettinger, *The Prospect of Immortality*, London 1965, s. XXI. Cyt. za: J. Bowker, *Sens śmierci*, tłum. J. Łoziński, Warszawa 1996, s. 11.
- ¹⁰ J. Bowker, dz. cyt., s. 9-10.
- ¹¹ Zob. J. Campbell, dz. cyt., s. 143.
- ¹² *Potęga mitu...* dz. cyt., s. 351.
- ¹³ Z. Bauman, *Śmierć i nieśmiertelność. O wielości strategii życia*, tłum. N. Leśniewski, Warszawa 1998, s. 69.
- ¹⁴ Tamże, s. 71.
- ¹⁵ Zob. J. Swift, *Podróże do wielu odległych narodów świata*, tłum. M. Słomczyński, Kraków 1979, s. 227.
- ¹⁶ Tamże, s. 228.
- ¹⁷ R. May, *Blaganie o mit*, tłum. B. Moderska, T. Zysk, Poznań 1997, s. 256-261.
- ¹⁸ Zob. Z. Kubiak, dz. cyt., s. 443 i n.
- ¹⁹ Cyt. za: R. May, dz. cyt., s. 257.
- ²⁰ Tamże.
- ²¹ Tamże, s. 258.
- ²² J. R. R. Tolkien, *Władca pierścieni. Powrót króla*, tłum. M. Skibniewska, Warszawa 2001, s. 395.
- ²³ Tamże, s. 315.
- ²⁴ E. Gilson, T. Langan, A. A. Laurer, *Historia filozofii współczesnej. Od Hegla do czasów najnowszych*, tłum. B. Chwedeńczuk, S. Zalewski, Warszawa 1977, s. 135-136.
- ²⁵ M. Eliade, *Pojęcia podstawowe*, w: tegoż, *Sacrum – mit – historia. Wybór esejów*, tłum. A. Tatarkiewicz, wyboru dokonał i wstępem opatrzył M. Czerwiński, wyd. trzecie, Warszawa 1993, s. 31.
- ²⁶ A. Kołodyński, *Dziedzictwo wyobraźni. Historia kina SF*, Warszawa 1989, s. 261.
- ²⁷ Zob. P. Zwierchowski, *Dwie wizje starości*, w: „Trzeci wiek”. *Szanse – możliwości – ograniczenia*, red. A. M. de Tchorzewski i A. Chrapkowska-Zielińska, Bydgoszcz 2000.
- ²⁸ J. Szytak, *Fantastyka i Kino Nowej Przypadłości*, *Leksykon filmowy*, Gdańsk 1997, s. 160.
- ²⁹ Por. np. W. J. Burszta, *Literatura i badania nad kulturą, albo o powinowactwie idei*, w: tegoż: *Czytanie kultury. Pięć szkiców*, Łódź 1996; E. Pitera, *Wizja nowego człowieka. Rozważania nad niektórymi aspektami ideowymi literatury fantastyki*, w: *Znierzch świata? Artystyczne wizje współczesnych przemian kulturowych*, red. D. Ossowska, Olsztyn 1997, s. 133-134.
- ³⁰ A. Kołodyński, dz. cyt., s. 248.
- ³¹ „La Revue du Cinéma” nr 415, 1986. Cyt. za: „Filmowy Serwis Prasowy” 1987, nr 10, s. 16-17.
- ³² Zob. np. R. Fulton, *The Encyclopedia of TV Science Fiction*, New Edition, London 1997, s. 185-186.
- ³³ J. Marshall, *Action! The Action Movie A-Z*, London 1996, s. 100.
- ³⁴ Z. Kubiak, dz. cyt., s. 472.
- ³⁵ R. Barthes pisał: *Zauważono już, że w Stanach wolnoamerykanka wyobraża swego rodzaju mitologiczną walkę Dobra ze Złem (...)*. W Madison Square Garden prawdziwa walka rozpocznie się za kilka chwil w podziemiach. Początek filmu byłby więc mitycznym zderzeniem dwóch potęg? Czy bohaterowie reprezentują Dobro i Zło? Jakkolwiek są wyraźnie ocenieni i rozróżniani przez sympatię widza, nieporozumieniem byłoby przypisywać im postawy etyczne. Por. R. Barthes, *Świat wolnoamerykanki*, w: tegoż, *Mitologie*, tłum. A. Dziadek, wstępem opatrzył K. Kłosiński, Warszawa 2000, s. 40. Warto jednak dodać, że Barthes zauważa parapolityczny charakter wolnoamerykanki, pisząc zarazem, że jej wydanie francuskie jest związane z heroizacją etyczną.
- ³⁶ Por. J. M. Bocheński, *O sensie życia*, w: tegoż, *Sens życia i inne eseje*, Kraków 1993.
- ³⁷ Por. I. Kolasiński, *Zęby wampira – dyskretny urok pożądania*, w: *Niedyskretny urok kiczu*.

- Problemy filmowej kultury popularnej*, red. G. Stachówna, Kraków 1997. Zob. też D. Pirie, *The Vampire Cinema*, London 1993.
- ³⁸ M. Haltof, *Tarcza Ateny. Parę uwag o horrorze*, w: tegoż, *Kino łęków*, Kielce 1992, s. 22.
- ³⁹ Por. J. Szyłak, *Oblicza Draculi*, w: tegoż, *Horror i Kino Nowej Przygody*, Gdańsk 1996, s. 72; A. Pitrus, *100 filmów grozy*, Kraków 1999, s. 103.
- ⁴⁰ Oczywiście, nie zawsze historia wampirów musi być związana z nieśmiertelnością. W niezwykle interesującej, głębokiej i wprowadzającej nowe wątki powieści *Gobelin z wampirem* (*The Vampire Tapestry*, 1980, wyd. pol. 1992) S. MacKee-Charnas wampir jest przedstawicielem odrębnego gatunku, nie może nikomu przekazać swojego „daru”. Nie miałby zresztą na to najmniejszej ochoty; uważa się za drapieżnika, który nie potrzebuje konkurencji. Wampir z *Gobelinu...* nie jest nieśmiertelny, cechą jego gatunku jest „jedyne” niezmiernie długie życie, rozłożone w czasie, przerywane długimi okresami letargu.
- ⁴¹ Por. I. Kolaszińska, *Kiedy spojrzenie Gorgony budzi upiory... – horror filmowy i jego widz*, w: *Kino gatunków: wczoraj i dziś*, red. K. Loska, Kraków 1998, zwłaszcza s. 119-120.
- ⁴² A. Kołodyński, *Przebudzenie Księcia Ciemności*, „Kino” 1993, nr 2-3.
- ⁴³ Z. Wałaszewski, *Wampir – zamaskowana tożsamość, ukryta śmierć*, „Kwartalnik Filmowy” 2000, nr 31-32, s. 252-253.
- ⁴⁴ Tamże, s. 263.
- ⁴⁵ Ten dualizm relacji pamięci i śmierci, czy też raczej zapominania i śmierci, był dobrze widoczny w ruchu orfickim. Zapomnienie oznacza początkowo śmierć, później natomiast przywrócenie do życia. Por. M. Eliade, *Historia...*, t. II, dz. cyt., s. 127-131.
- ⁴⁶ I. Shaw, *Słoneczne brzegi Lety*, tłum. H. Józefowicz, w: tegoż, *Głosy letniego dnia i inne utwory*, wyb. Ł. Nicpan, Katowice 1993.
- ⁴⁷ Por. Z. Wałaszewski, dz. cyt., s. 261-262.
- ⁴⁸ S. MacKee-Charnas, *Gobelin z wampirem*, tłum. J. Ruskowski, Poznań 1992, s. 281.
- ⁴⁹ Z. Wałaszewski, dz. cyt., s. 262.
- ⁵⁰ Por. tamże, s. 263; K. Walc, *Postać wampira we współczesnym horrorze*, *Literatura i Kultura Popularna*, t. V, red. T. Żabski, Wrocław 1996, s. 148.



Nosferatu wampir, reż. Werner Herzog (1979)