
WSCHODNI ROCZNIK HUMANISTYCZNY
TOM XVI (2019), №1
s. 167-180
doi: 10.36121/dkutyła.16.2019.1.169

Damian Kutyla
(Uniwersytet Rzeszowski)
ORCID: 0000-0002-3256-4578

Postapokaliptyczna przyszłość świata w kinematografii SF

Streszczenie: Zagłada ludzkości od zawsze była obecna w ludzkich refleksjach dotyczących losów świata i samego człowieczeństwa. W drugiej połowie XX wieku filmy o tematyce postapokaliptycznej stają się coraz popularniejsze. Wszelkie interpretacje porządku społecznego po globalnej katastrofie stają się od tego czasu nieodłącznym elementem kinematografii science-fiction. Wizje te są jednocześnie artystycznymi egzemplifikacjami postapokaliptycznej dystopii – czyli piekła, jakie człowiek sam sobie może zgotować w różnie rozumianej i ukazywanej przyszłości. Globalna pustynia staje się w nich największą obawą, egzystencjalnym lękiem, koszmarem rodzącym się w głowie człowieka, wyrastającym na bazie pesymizmu historiozoficznego. Na przełomie XX i XXI wieku człowiek jak nigdy dotąd posiadał narzędzia skłonne doprowadzić do globalnej zagłady. Dystopie postapokaliptyczne są także pewną interpretacją idei katastroficznej, doskonale znanej z historii filozofii i socjologii. Ze względu na sposób ukazania owego postapokaliptycznego świata, wizje te możemy podzielić na: technokratyczne, pandemiczne, anarchistyczne, postapokaliptyczne kino wędrówki, postapokaliptyczne kino azyłu.

Słowa kluczowe: dystopia, przyszłość, kinematografia, science-fiction, katastrofizm, anarchia, apokalipsa.

Post-apocalyptic future of the world in science fiction cinematography

Annotation: The destruction of humanity has always been present in human reflections about the fate of the world and humanity itself. In the second half of the 20th century, post-apocalyptic films became more and more popular. All interpretations of the social order after the global disaster have since become an inseparable element of science-fiction cinematography. At the same time, these visions are artistic exemplifications of post-apocalyptic dystopia - that is, hell that man can prepare for himself in a differently understood and shown future. The global desert becomes the greatest fear in them, existential fear, a nightmare born in the head of man, arising on the basis of historiosophical pessimism. At the turn of the 20th and 21st centuries, man has never before had tools that would lead to global destruction. Post-apocalyptic dystopias are also a certain interpretation of the catastrophic idea, well known

in the history of philosophy and sociology. Because of the way this post-apocalyptic world is portrayed, these visions can be divided into: technocratic, pandemic, anarchist, post-apocalyptic wandering cinema, post-apocalyptic asylum cinema.

Keywords: dystopia, future, cinematography, science fiction, catastrophism, anarchy, apocalypse.

Постапокалиптическое будущее мира в научно-фантастическом кино.

Аннотация: Разрушение человечества всегда присутствовало в человеческих размышлениях о судьбе мира и самого человечества. Во второй половине 20-го века постапокалиптические фильмы становились все более и более популярными. Все интерпретации социального порядка после глобальной катастрофы с тех пор стали неотъемлемым элементом научно-фантастического кинематографа. В то же время, эти видения являются художественными примерами постапокалиптической дистопии - то есть ада, которое человек может подготовить себя в по разному понимаемом и указываемом в будущем. Глобальная пустыня является там величайшим страхом, экзистенциальным кошмаром, рожденным в голове человека, возникающим на основе историософского пессимизма. На рубеже 20 и 21 веков у человека как никогда прежде были орудия, которые могли бы привести к глобальному разрушению. Постапокалиптические дистопии также являются определенной интерпретацией катастрофической идеи, хорошо известной в истории философии и социологии. Из-за того, как этот постапокалиптический мир изображается, эти видения можно разделить на: технократическое, пандемическое, анархистское, постапокалиптическое блуждающее кино, постапокалиптическое кино убежища.

Ключевые слова: дистопия, будущее, кинематография, научная фантастика, катастрофа, анархия, апокалипсис.

Wstęp

Zagłada ludzkości od zawsze była, jest i zapewne będzie obecna w naszych refleksjach dotyczących losów świata i samego człowieczeństwa. Jednakże to właśnie bezpośrednie skutki globalnej katastrofy i teoretyzowanie na jej temat dają większe pole do intelektualnego i profetycznego opisu niż samo potencjalne zaistnienie owej apokalipsy. Stąd też w miejsce refleksji stricte apokaliptycznej pojawia się refleksja postapokaliptyczna. Rozmyślanie w tej kwestii jest w zasadzie nieograniczone, jednakże rzeczą jasną jest, że skupia się na działaniach ludzkich po kataklizmie globalnym (ujmowanym i ukazywanym w różnych kategoriach). Strach przed tym co może dziać się z ludzkością po apokalipsie stał się większy od strachu przed samą apokalipsą. W wieku XX powstało wiele powieści i filmów biorących na swój warsztat badawczy tę tematykę – można by tutaj wymieniać dzieła Herberta George’a Wellsa¹, Philipa K. Dicka², czy nawet Stephena Kinga³.

Z biegiem czasu, gdy dwudzieste stulecie dobiegało końca, a nauka i technika rozwijały się dość gwałtownie i prężnie, sam człowiek jako istota zaczął odczuwać głębokie trudności przystosowawcze, spotęgowane naporem nowości, zdarzeń nieoczekiwanych i zaskakujących, których przyczyną był oczywiście dynamiczny rozwój nauki

¹ H.G. Wells, *Wojna światów*, przeł. H. Józefowicz, Warszawa 1958.

² P. K. Dick, *Czy androidy śnią o elektrycznych owcach?*, przeł. S. Kędziński, Poznań 2012.

³ S. King, *Bastion*, przeł. R. Lipski, Poznań 2000.

i proponowanych przez nią zastosowań. Ten nagły cywilizacyjny skok naprzód wywołał w społeczeństwach psychologiczny szok. Wszystkie te wydarzenia końca XX wieku spowodowały, iż pojawił się pesymizm historiozoficzny. Powstało pytanie – czy we własnym postępie nie zajdziemy tak daleko, że sami sobie wyrządzimy krzywdę?

Końcówka wieku XX przynosi ze sobą także ważne wydarzenia historyczne. A mianowicie – rok 1989 okazał się datą niezmiernie istotną dla dalszych dziejów świata i bez wątpienia jedną z ważniejszych w całym XX wieku. Ten czas rewolucyjnych przemian na całym świecie, na nowo umodelował i ukształtował jego polityczno-gospodarcze oblicze.

Wspomniany okres to również przede wszystkim rozwój kina science-fiction. Bowiem to właśnie ten gatunek filmowy, będąc syntezą artystyczności i naukowości, w największym stopniu korzysta z dobrodziejstw i nowinek techniki audiowizualnej. Coraz popularniejsze stają się filmy o tematyce postapokaliptycznej. Co prawda pojawiały się już w latach wcześniejszych, ale epizodycznie. Rozkwit tego rodzaju produkcji następuje dopiero w latach 80 i 90. Wszelakie interpretacje porządku społecznego po globalnej katastrofie stają się od tego czasu nieodłącznym elementem kinematografii science-fiction. Wizje te są jednocześnie artystycznymi egzemplifikacjami postapokaliptycznej dystopii – czyli piekła, jakie człowiek sam sobie może zgotować w różnie rozumianej i ukazywanej przyszłości.

Nie ulega wątpliwości, że świat, w którym żyjemy nacechowany jest postawą antropocentryczną. Jednakże losy człowieka i przyrody zależą od tego, czy jako istoty rozumne będziemy potrafili odnaleźć właściwe zasady współistnienia i je realizować. Jak pisze H.G. Gadamer:

„Być może przetrwamy jako ludzkość gdy uda nam się nauczyć, że nie powinniśmy po prostu wykorzystywać środków naszej władzy i możliwości sprawczych, lecz że powinniśmy nauczyć się zatrzymywania przed innymi jako innymi, przed przyrodą tak samo, jak przed dojrzałymi kulturami ludów i krajów i że musimy to, co inne oraz innych doświadczyć tak, jak doświadczamy innych spośród nas samych. Aby uczestniczyć w sobie nawzajem”⁴.

W duchu podobnym do słów H.G. Gadamera wypowiadali się również tacy myśliciele jak np. J. Bentham⁵, F.W.J. Schelling⁶, czy w wielu aspektach także A. Schweitzer⁷, i M. Buber⁸. Wszyscy oni opowiadali się za potrzebą jedności i przymierza człowieka z przyrodą.

Ze względu na sposób ukazania owego postapokaliptycznego świata, możemy wizje te podzielić na: technokratyczne, pandemiczne, anarchistyczne, postapokaliptyczne kino wędrówki, postapokaliptyczne kino azylu.

Wizje technokratyczne

Rozpoczynając rozważania dotyczące apokalipsy stricte technologicznych warto przytoczyć słowa Paula Virilio. Na początku swojej książki pt. *Bomba informacyjna* pisze on: „Prawdę współczesnej nauki stanowi nie tyle zasięg postępu, ile rozmiary, jakie przybie-

⁴ H.G. Gadamer, *Dziedzictwo Europy*, tłum. A. Przyłębski, Warszawa 1992, s. 23.

⁵ J. Bentham, *Wprowadzenie do zasad moralności i Prawodawstwa*, tłum. B. Nawroczyński, Warszawa 1958.

⁶ Zob. P. Dehnel, *Przyroda i historia: studium wczesnej filozofii F.W.J. Schellinga*, Wrocław 1992.

⁷ A. Schweitzer, *Życie*, tłum. J. Piechowski, Warszawa 1974.

⁸ M. Buber, *Ja i Ty*, tłum. J. Doktor, Warszawa 1992.

rają katastrofy technologiczne, które on powoduje. Uwikłana przez niemal półwiecze w wyścig zbrojeń nauka podlegała ewolucji, której jedynym celem były dokonania graniczne, ze szkodą dla poszukiwanej niegdyś przez nią spójnej i użytecznej dla ludzkości prawdy⁹. W opinii Virilio taka nauka, która porzuca swoje filozoficzne podstawy to „techno-nauka”.

Już w 1925 roku Max Scheller przestrzegał przed nadejściem czasów, w których jednostronny rozwój kultury sprowadzony do uprawiania tylko wiedzy stricte pragmatycznej i służącej władzy może spowodować, że człowiek jako „istota duchowa pozostanie absolutnie pusty i podbudowane systematycznie pod względem naukowym barbarzyństwo będzie barbarzyństwem wręcz najstraszliwszym ze wszystkich możliwych do pomyślenia¹⁰. Podobnego zdania był także Hans Jonas¹¹ czy Christian Godin¹². Techno-naukę potępiał także papież Jan Paweł II. W latach 80. dość intensywnie krytykował „militaryzację nauki i propagowaną przez nią kulturę śmierci”, dostrzegając zagrożenie w tym, że nauka i technika „w miarę rozwoju coraz bardziej stają się środkiem dla zdobycia władzy lub jej utrzymania przez tak zwane elity rządzące¹³”.

Mając na uwadze krytykę i liczne przestrogi, także i kino postanowiło odpowiedzieć na lęki związane z progresem technologicznym. Pierwsze produkcje poruszające ów motyw sięgają już lat 20., kiedy to światło dzienne ujrzał niemiecki film *Metropolis*, jednak prawdziwy rozkwit następuje dopiero w latach 80 i 90, kiedy to właśnie technologia pozwala kinematografii na bardziej wyrazistą i wymowną realizację tej problematyki.

Bez wątpienia najbardziej znaną produkcją przedstawiającą świat po technokratycznej apokalipsie jest saga *Terminator* (pięć części w latach 1984-2016). Tytułowy bohater to humanoidalny robot, połączenie trzech naukowo-technologicznych marzeń człowieka: doskonałej kopii człowieka, niezniszczalnej maszyny oraz sztucznej inteligencji¹⁴. Formalnie został on stworzony nie przez ludzi, a przez Skynet-system komputerowy, który zyskał samoświadomość na drodze ewolucji prac naukowców. Akcja *Terminatora* toczy się w czasach współczesnych, a jednym z motywów są podróże w czasie. W historii jaką poznajemy na przestrzeni pięciu części wydarzenia nie są ukazywane chronologicznie – balansują między rokiem 1984 a 2029.

Najważniejszy w rozpatrywanym kontekście jest jednak obraz świata przyszłości zarysowany przez twórców serii. W większości postapokaliptycznych opowieści ludzkość wegetuje wśród ruin po spowodowanej przez siebie wojnie. *Terminator* wprowadza pewne zmiany w tej konwencji – w przyszłości bowiem nadal trzeba walczyć, gdyż pomimo globalnej katastrofy, wojna z maszynami nadal trwa. W ukazywanym roku 2029 ludzkość z dominującego gatunku przeobraziła się w garstkę niedobitków, krzyczących się wśród zgliszczy zniszczonego świata.

⁹ P. Virilio, *Bomba informacyjna*, tłum. S. Królak, Warszawa 2006, s. 7.

¹⁰ M. Scheller, *Formy wiedzy i kształcenia*, [w:] *Pisma z antropologii filozoficznej i teorii wiedzy*, tłum. S. Czerniak, A. Węgrzecki, Warszawa 1987, s. 320-384.

¹¹ Zob. H. Jonas, *Zasada odpowiedzialności. Etyka dla cywilizacji technologicznej*, tłum. M. Klimowicz, Kraków 1996.

¹² Zob. Ch. Godin, *Koniec ludzkości*, przeł. Z. Pająk, Kraków 2004.

¹³ Jan Paweł II, *Odpowiedzialność nauki i technologii*, Wystąpienie w Hiroszynie, 25.02.1981.

¹⁴ Por. P. Jeziński, *Sila strachu. Wpływ apokalipsy i leków zimnowojennych na wybrane nurty kultury popularnej*, Gdańsk 2012, s. 148.

Inną znaną serią poruszającą motyw świata opanowanego przez maszyny jest trylogia *Matrix* (1999-2003). Można stwierdzić, idąc za kulturoznawcą Piotrem Jezierskim, że świat opisany w tym filmie mógłby opisywać wydarzenia następujące bezpośrednio po tych przedstawionych w *Terminatorze*¹⁵. Inteligentne maszyny ostatecznie wygrały wojnę i uwięziły ludzi jako naturalne źródło energii – na ziemi istnieją „uprawne pola”, na których hodowani są ludzie. Dawna ludzka cywilizacja legła w gruzach, jednakże ludzie nadal są przekonani, że żyją pod koniec wieku XX. Wszystko za sprawą symulacji – maszyny bowiem podłączyły ludzi do sieci komputerowej, imitującej dawny świat z przełomu wieków. Istnieją jednak nieliczne jednostki, które potrafiły wyrwać się z tej wirtualnej rzeczywistości. Znając prawdę, decydują się stanąć naprzeciw supremacji maszyn i uwolnić resztę zniewolonych ludzi.

Świat zdominowany przez maszyny ukazany jest także w takich produkcjach jak trylogia *Appleseed* (2004-2014), *Robot Jox* (1989), *Amerykański cyborg* (1993), *Rycerze* (1993), *Projekt APEX* (1994), *Omega Doom* (1996), *9* (2009), *Piąta fala* (2016), *Zabójcze maszyny* (2018). Ten ostatni ukazuje sugestywną wizję świata po tzw. Wojnie Sześćdziesięciminutowej, która niemal całkowicie zniszczyła dotychczas znaną cywilizację. Tysiąc lat po kataklizmie miasta nie są już stałymi obiektami na mapach geograficznych, teraz to ruchome obiekty, poruszające się na kołach, polujące na inne ludzkie siedliska i wchłaniające je. Ludzie którzy zamieszkują owe postapokaliptyczne miasta zupełnie zatracili ludzkie odruchy, liczy się dla nich tylko przetrwanie i ulepszanie swoich siedlisk. Świat ukazany w *Zabójczych maszynach* to świat permanentnej globalnej wojny, w której miasta-maszyny (a w nich ludzie) walczą nie tylko o przetrwanie, lecz także o władzę w nowej cywilizacji pełnej chaosu i bezprawia. Co ważne, jednym z bohaterów jest cyborg Shrike, zwany „zmartwychwstańcem”, będący reliktem dawnych czasów i minionej złotej ery technologicznej.

Powyższe wizje wcale nie muszą dotyczyć odległej przyszłości. Pierwiastek „science” staje się tutaj bardziej dostrzegalny i uderzający niż pierwiastek „fiction”. Hans Moravec, amerykański profesor robotyki twierdzi, że już w roku 2040 wzrastająca moc obliczeniowa komputerów umożliwi robotom odczuwanie i wyrażanie wszelkich emocji. Wtedy też ewolucja maszyn może gwałtownie przyspieszyć, znacznie wyprzedzając ludzką. Aktualnie najlepsze komputery mają wydajność porównywalną do mózgu gupika, a w 2040 roku powinny osiągnąć poziom ludzkiego umysłu¹⁶.

Nie ulega wątpliwości fakt, że w ciągu ostatnich dekad postęp nauki i techniki radykalnie poszerza możliwości ludzkie w zakresie ingerencji w naturę i jej modyfikacji. W świecie technonauki istnieje pewna tendencja, polegająca na tym, że każda techniczna nowinka rodzi pokusę (a nawet konieczność) jej dalszego i głębszego rozwijania (przykładowo powstanie telefonii komórkowej zrodziło bankowość mobilną oraz rozwój technologii internetowych)¹⁷.

Technonauka znacznie przybliży człowieka do swych wytworów, wręcz uzależnia, jednocześnie oddalając go od przyrody i świata natury. Człowiek jako podmiot staje się w znacznym stopniu uległy wobec techniki, która wyznacza jego postrzeganie świata. Aby zabopiec absolutnemu prymatowi techniki nad człowiekiem należałoby

¹⁵ Zob. tamże, s. 153.

¹⁶ Zob. tamże, s. 158.

¹⁷ Zob. L. Gawor, *Ekoszkie*, Rzeszów 2017, s. 61.

rozpowszechnić postawę lęku i obaw przed tym, co w wyniku postępu naukowo-technicznego może przynieść przyszłość.

Przedstawione powyżej postapokaliptyczne wizje technokratyczne, obecne we współczesnej kinematografii science-fiction w dobitny sposób obrazują negatywne konsekwencje rozwoju naukowo-technicznego. Są artystycznym wyrazem obaw związanych z niniejszą problematyką, oraz przestrożą dla wszystkich tych, którzy technonaukę stawiają ponad światem natury.

Wizje pandemiczne

Temat epidemii pochłaniającej całe kontynenty a nawet i cały świat to kolejny znamieny element kina science-fiction. Śmiercionośny potencjał niektórych wirusów i bakterii ujawnił się już na świecie w XX wieku¹⁸. W zasadzie każdego dnia ludzkość jest zagrożona wybuchem epidemii obejmującej całą planetę. Coraz to nowsze obszary zakażeń wirusem Ebola zmuszają medycynę do nieustannego wyścigu z jego mutacjami. Tak oto u bram XXI wieku uwierzyliśmy, że „nauka to alfa i omega ludzkości, ostateczny sędzia, którego należy słuchać wszędzie tam, gdzie zaczynają cichnąć głosy ulicznych kaznodziejów. I chociaż nie ma niczego złego w penicylinie zamiast modlitwy czy psychoterapii zamiast rozgrzeszenia, zmiana perspektywy przeobraża oczekiwania wobec rzeczywistości”¹⁹. Co jednak ważniejsze – ten ponowoczesny punkt widzenia generuje również szereg biotechnologicznych lęków związanych z przyszłością ludzkości.

Powyższa tematyka stała się niezmiernie popularna w kinematografii science-fiction na przełomie wieków, nie tylko w kinie głównego nurtu, lecz także w niszowych produkcjach. Filmy opowiadające o śmiercionośnych wirusach niszczących ludzkość w dużej mierze ilustrują społeczny niepokój, który wyrazić można w pytaniu: „Czy medycynie wolno zrobić wszystko co potrafi, nie zważając na ewentualne skutki”?

Uosobieniem, czy też symbolem pandemicznych wizji świata post-apokalipsy stało się to co określamy terminem „zombie”. Samo to pojęcie pochodzi z kultu voodoo i oznacza osobę ślepo podążającą, sterowaną wręcz przez innego człowieka lub moce. Pierwsze kinowe realizacje tego motywu sięgają już lat sześćdziesiątych XX wieku, a mianowicie chodzi tutaj o *Plagę Żywych Trupów* z 1966 roku i *Noc żywych trupów* z 1968 roku. Te dwa obrazy kinowe stały się nowym gatunkiem w kinie, o czym świadczą liczne kontynuacje i eksploatacja tego motywu, nie tylko w filmach grozy, lecz przede wszystkim w filmach science-fiction.

Bodaj najpopularniejszą produkcją filmową poruszającą wizję świata po „epidemii zombie” jest inspirowana grammi komputerowymi saga pt. *Resident Evil*²⁰. W latach 2002-2016 powstało 6 części filmowej serii.

¹⁸ Można tutaj wymienić choćby epidemię grypy „hiszpanki” w latach 1918-1919 - ponad 50 mln ofiar śmiertelnych na całym świecie, grypy azjatyckiej (1957) - około 1 mln ofiar śmiertelnych na całym świecie grypy Hong-Kong (1968) - około 1 mln ofiar śmiertelnych na całym świecie, czy niedawnej grypy A/H1N1 (od 2009).

¹⁹ K. Górczyńska, *Apokalipsa wychodzi z laboratorium*, [w:] A. Andrysek, N. Kaniak (red.) *Apokalipsa w kinie, apokalipsa kina*, Katowice 2013, s. 49.

²⁰ Saga filmowa została oparta na popularnej serii gier komputerowych i konsolowych istniejącej na rynku od roku 1996. W przeciągu 6 lat produkty opatrzone szyldem „Resident Evil” - (gry, komiksy, książki, figurki) przyniosły producentowi programu, japońskiej firmie Capcom, ponad 600 milionów dolarów zysków.

Innym znanym obrazem poruszającym tę tematykę jest film pt. *12 małp* (1995)²¹. Akcja tej opowieści osadzona jest w 2035 roku, gdy ludzkość została zdziesiątkowana przez epidemię bliżej nieokreślonego wirusa – zginęło 99% populacji. Szalony naukowiec-ekolog uwolnił bowiem broń biologiczną, która oszczędza zwierzęta, a zabija jedynie ludzi. Garstka ukrywających się pod ziemią ocalałych, podejmuje próbę naprawy zniszczonego świata. W tym celu wysyłają w przeszłość więźnia, który za cenę odzyskania wolności ma zebrać informacje o pochodzeniu choroby, aby zapobiec przyszłej tragedii.

Kolejnym filmem poruszającym motyw epidemii zombie jest produkcja Danny'ego Boyle'a z 2002 roku pt. *28 dni później*, gdzie grupa ekologów uwalnia z laboratorium małpy zainfekowane wirusem o nazwie „Furia”. Wkrótce epidemia obejmuje cały kraj. Apokalipsa rozprzestrzenia się w postępie natychmiastowym, w przeciągu 28 dni wyludniając miasto. Pięć lat później powstała kontynuacja horroru – *28 tygodni później*, ukazująca dalsze losy londyńskiej apokalipsy pandemicznej.

Epidemię zupełnie innego rodzaju ukazuje film *Ludzkie dzieci* (2006)²². Akcja przypada na rok 2027. Ludzkość zмага się z epidemią niepłodności – od kilkunastu lat nie rodzą się żadne dzieci. Świat pogrążony jest w chaosie wojen religijnych, domowych i zamachów terrorystycznych, natomiast sam człowiek zмага się nie tylko z bezpłodnością, lecz także z bezprawiem, nihilizmem, chaosem i anarchią. Względny spokój panuje jedynie w zamienionej w państwo totalitarne Wielkiej Brytanii. Naszemu gatunkowi grozi wymarcie – jeśli nie uda się powstrzymać owej epidemii niepłodności, to za kilkadziesiąt lat homo sapiens całkowicie wymrze. Pewna kobieta niespodziewanie zachodzi w ciążę, stając się najważniejszym człowiekiem na ziemi.

Wizje pandemicznych apokalips ukazane są także w takich produkcjach jak *Jestem legendą* (2007), *Doomsday* (2008), *World War Z* (2013), *Wylęczeniu* (2018), *Patient Zero* (2018), *Wyspa psów* (2018).

Z pandemią nieco innego rodzaju spotykamy się natomiast w filmach *Zdarzenie* (2008) oraz *Nie otwieraj oczu* (2018). Tam z kolei tajemnicze toksyny znajdujące się w powietrzu sprawiają, iż ludzie wpadają w furję i masowo zaczynają popełniać samobójstwa. W dość szybkim czasie ten biologiczny kataklizm urasta do miana globalnej apokalipsy.

Wizje pandemicznych apokalips można odbierać dwubiegunowo. Z jednej strony jako obawę przed biotechnologicznym progresem, często kontrolowanym przez korporację i będącym poza wpływami państw. Z drugiej strony jest to też pewna metafora upadku człowieczeństwa, bardzo wymowna w dobie globalizacji, konsumpcjonizmu oraz regresu duchowości i moralności.

Wizje anarchistyczne

Anarchia już z samej swej definicji oznacza brak władzy (z jęz. greckiego „anarchis” – „bez władcy”). Zwolennicy tej idei za najwyższą wartość uznają wolność jednostki, której warunkiem jest zniesienie władzy państwa, kapitału i religii. Państwo jako instytucja wyklucza wolność i równość, dlatego trzeba eliminować jego struktury i wpływy. Społeczeństwo anarchistyczne w ideowym znaczeniu, w swym zamierzeniu

²¹ W 2015 roku zrealizowano także serial telewizyjny pt. *12 małp*.

²² P. D. James, *Ludzkie dzieci*, przeł. M. Gębicka-Frać, Warszawa 2006.

miało być bezpaństwową, wolną od wyzysku formą kooperacji, opartą na zasadach moralnych, rozumie i harmonijnych stosunkach międzyludzkich.

Jak wiadomo, same idee mają różne oblicza, a ich przeniesienie na praktyczny wymiar ludzkiej realizacji nierzadko pociąga za sobą skutki uboczne. Swoistego przewartościowania pojęcia anarchii dokonano w filmach science-fiction. Tak oto coraz mocniej zarysowuje się artystyczna wizja świata zupełnie pozbawionego jakichkolwiek zasad, świata w którym takie pojęcia jak polityka, prawo, porządek to terminy obce i puste.

Jedną z najważniejszych produkcji ukazujących społeczeństwo chaosu i bezprawia jest australijska trylogia *Mad Max* z lat 1979-1985 w reżyserii George'a Millera²³. Miejszem akcji jest tutaj wszechogarniająca pustynia, będąca efektem ubocznym globalnej wojny nuklearnej. Ludzie rozsiani po pustkowiach i bezdrożach tworzą małe przyczółki, które są czymś na kształt cywilizacji, ale to cywilizacje przeżarte przez anarchię, nieład i szaleństwo. *Mad Max* ukazuje metaforyczny pościg za życiem i ucieczkę przed tyranią. Świat, w jakim są zanurzeni bohaterowie to post-apokaliptyczna okolica, której nie da się ujarzmić. Rdzawy piasek, brak wody – to wszystko nie sprzyja ocalałej garstce ludzkości. Bezprawie sięga po horyzont. Nie obowiązują żadne reguły poza tymi, które wyznaczają bestialscy przywódcy. Bez wątplenia można stwierdzić, że *Mad Max* wyznaczył pewne post-apokaliptyczne trendy w pojmowaniu kina science-fiction. Stał się inspiracją dla wielu późniejszych produkcji, biorących na swój warsztat właśnie wizję świata po katastrofie o charakterze „apokaliptycznym”.

Filmem, który w dużej mierze czerpie z pionierskich pomysłów ukazanych w *Mad Maxie* jest *Krew bohaterów* z 1989 roku. Amerykańsko-australijska produkcja w reżyserii Davida Webba Peoplesa również ukazuje nieokreśloną daleką przyszłość, tuż po globalnej wojnie atomowej, a miejscem akcji również jest rozległa pustynia, na której osiedliła się ludzkość, tworząc swoje kolonie, i coś na wzór cywilizacji.

Fabula filmu oscyluje wokół grupki tzw. „graczy” – tzw. „juggersów”. W owym post-apokaliptycznym świecie są oni czymś w rodzaju sportowców. Największą rozrywką ludzi jest bowiem gra polegająca na nabiciu psiej czaszki na pal należący do drużyny przeciwnej. Jest ona bardzo brutalna, zawodnicy często łamią kości, a nawet tracą oczy. Bardzosugestywnesłowa z samego początku filmu: „*People no longer remembered the Golden Age of the 20th Century. They didn't remember the miraculous technology or the cruel wars that followed. They didn't remember when Juggers first played The Game or how it came to be played with a dog skull*”²⁴. Tak właśnie uczestnicy owej gry zyskują miano gladiatorów w tym świecie bezprawia i nieładu, zapewniając pożywkę i rozrywkę dla mas, jednocześnie walcząc o swoją godność, honor, sławę i prawa. Brutalne rozgrywki można również potraktować jako metaforę zmagani ogólnoludzkich w ukazanym w świecie post-apokaliptycznym, a zniszczone pokiereszowane twarze tytułowych bohaterów (graczy) są jakby odzwierciedleniem zepsutego, zdegenerowanego świata.

Innym filmem, który porusza tematykę bezprawnego społeczeństwa przyszłości jest inspirowany komiksem *Sędzia Dredd* z 1995 roku. Czas akcji to daleka przyszłość

²³ W maju 2015 roku swą premierę miała czwarta część kultowej serii – *Mad Max: Na drodze gniewu*.

²⁴ „*Ludzie nie pamiętali już Złotego Wieku 20-ego stulecia. Nie pamiętali cudownej technologii, ani wojen, które potem nastąpiły. Nie pamiętali również kiedy pierwszy raz Juggersi rozegrali mecz, ani jak to się stało, że grano psią czaszką*” – tłum. własne.

(dokładnie rok 2139). Ludzkość zniszczyła swoją planetę, czyniąc z niej zdewastowane i toksyczne miejsce. Egzystencję da się prowadzić tylko w tzw. „Megalopolii”, rozciągającej się od Bostonu po Waszyngton, jednakże dominują w niej zło, przemoc i przestępstwa. Tylko Sędziowie, będący „policjantami przyszłości” są w stanie pełnić funkcję prawa. W tym oto ostatnim bastionie cywilizacji mieszka i swoją społeczną misję wykonuje tytułowy bohater Dredd, sędzia uliczny. Jest najlepszy w swoim fachu, nie ma życia prywatnego, kobiety, przyjaciół, hobby – żyje tylko i wyłącznie pracą, a jego podejście do kodeksu prawnego jest skrajnie radykalne. Słynne słowa „*I am the law*”²⁵ uwydatniają status i pozycję społeczną tytułowego bohatera, przy czym pokazują, że sędziowie są nie tylko egzekutorami prawa, ale co ważniejsze – uosobieniem prawa, a właściwie samym prawem. W 2012 roku zrealizowano remake tej produkcji pt. *Dredd*.

Postapokaliptyczny chaos jest głównym motywem także w filmie pt. *Wojownicy z wydm* (1990), *Atomowe amazonki* (1993), *Encrypt* (2003), *Kraina śmierci* (2003), *Downstream* (2010), *Dzień* (2011), *Pogromcy korporacji* (2013), *Molly* (2017), *The Domestics* (2018)

Powyżej wymienione anarchistyczne wizje przyszłości wcale nie są tak nieprawdopodobne, jak z pozoru się wydaje. Perspektywa atomowej zagłady jest tylko mało znaczącym tłem, dla głównej osi fabularnej i tematycznej jaką są atmosfera dekadencji i schyłku, oraz obraz szalonego świata, który zamienił się w dżunglę, gdzie panuje prawo silniejszego. W pewnym sensie wizje te ukazują nam powrót do stanu natury. Kwestia ta ma jednak drugą stronę medalu, ukazaną choćby we wspomnianych już filmach *Mad Max* i *Krew bohaterów*. Zasadniczym problemem pozostawania w stanie natury jest to, że: „ (...) ludzie, którzy są sędziami we własnej sprawie, zawsze będą rozstrzygać wątpliwości na swoją korzyść oraz przyjmować, że to oni mają słuszość. Będę zawyżać wielkość szkód lub krzywd, których doznali, a namiętności przywiodą ich do tego, że będą usiłovali karać innych bardziej niż proporcjonalnie oraz egzekwować nadmierne zadośćuczynienie”²⁶.

Konkludując, ludzkość w obliczu budowania „nowego świata” po apokalipsie staje twarzą w twarz ze swą naturą, natomiast jej interpretacja i sposób jej wyrażenia może być już zupełnie inny niż u zarania dziejów. Budowanie świata po katastrofie, tuż po jego zniszczeniu jest czymś zgoła trudniejszym niż budowanie świata tuż po jego stworzeniu.

Postapokaliptyczne kino wędrówki

Motyw wędrówki i podróży jest nieodłącznym elementem różnych tekstów kultury (zarówno literatury jak i kina). Właściwie jest obecny w twórczości człowieka już od zarania dziejów – od Biblii, poprzez Odyseję, mitycznych herosów, czy współczesnych superbohaterów. Podróż może oznaczać chęć poznania, ucieczkę, poszukiwanie szczęścia i lepszych warunków do życia, może też wiązać się z misją czy posłannictwem.

Postapokaliptyczne filmy drogi to produkcje, w których podróż jest metaforą życia i czasów, w których przyszło żyć bohaterom. Nadrzędnym celem przedstawionych wędrówek zawsze jest przetrwanie w skrajnie ciężkich, postapokaliptycznych warunkach, niekiedy celem jest także dotarcie do bezpiecznego, wolnego od zniszczeń miejsca.

Z postapokaliptycznym kinem wędrówki powiązać można wiele mitów: mit podróży przez życie, mit poszukiwania, mit człowieka wędrówca, mit pędu ku wolności

²⁵ „*I am the law*” – tłum. własne.

²⁶ R. Nozick, *Anarchia, państwo, utopia*, tłum. M Szczubiałka, P. Maciejko, Warszawa 1999, s. 108.

i niezależności, motyw wyzwolenia od trudów codziennego życia, oraz mit drogi jako metafory ludzkiego życia. Przedstawione powyżej filmy dobitnie ilustrują też dążenie człowieka do ustabilizowanej cywilizacji. Jednocześnie skrywają w sobie drugie dno w postaci obaw związanych z utratą naszego ziemskiego, naturalnego dziedzictwa.

W latach 90. XX wieku swoją premierę miały dwa ważne i głośne filmy poruszające ten motyw. Są to: *Wodny świat* (1995) oraz *Wysłannik przyszłości* (1997). Pierwszy z nich przedstawia wizję świata po globalnym ociepleniu, w wyniku którego lodowce na biegunach stopniały, zalewając wodą wszystkie kontynenty. Ocalała ludzkość żyje na pływających miastach, nieustannie marząc o stałym lądzie. Natomiast drugi, inspirowany opowiadaniem Davida Brina opowiada o losach listonosza. Akcja filmu toczy się w roku 2131, tuż po globalnej wojnie, kiedy to wszelka znana cywilizacja upadła – nie istnieją bowiem państwa, urzędy, komunikacja i telefony. Samotny wędrowiec znajduje porzucony samochód pocztowy, a w nim torby z listami i mundur listonosza. Nie mając żadnego celu w życiu, postanawia rozwozić korespondencję. Gdziekolwiek się pojawia, jest życzliwie przyjmowany przez ludzi. Roznoszone przez niego listy stają się symbolem nadziei, że wkrótce powrócą dawne, uporządkowane czasy.

Co ciekawe, oba te filmy okazały się spektakularnymi porażkami – zarówno finansowymi jak i artystycznymi. Realizacja *Wodnego świata* kosztowała 175 milionów dolarów (film zarobił w USA jedynie połowę tej kwoty), z kolei budżet *Wysłannika przyszłości* wyniósł 80 milionów dolarów (film zarobił w kinach jedynie 18 milionów)²⁷. Oba te filmy były też nominowane do Złotych Malin²⁸. *Wodny świat* zebrał 4 nominacje (w tym 1 nagrodę), a *Wysłannik przyszłości* otrzymał 6 nominacji (w tym 2 nagrody).

Jednym z najbardziej znanych i udanych filmów poruszających tematykę wędrowni jest przede wszystkim *Droga* z 2009 roku, będąca ekranizacją powieści Cormaca McCarthy'ego²⁹, w której ojciec wraz z synem podróżują przez postapokaliptyczną Amerykę. O samej katastrofie niewiele wiadomo, jednak musiała mieć ogromną skalę, gdyż ruin metropolii praktycznie nie widać. Świat przedstawiony w *Drodze* to świat w którym nie ma słońca, gdyż skrywa je wieczna powłoka chmur. Nie ma też zwierząt i roślinności, a wokół grasują kanibale – wszelka wcześniejsza cywilizacja przestała istnieć. Film ma głęboki wydźwięk moralny i stawia pytanie: "jak pozostać człowiekiem w tak pustym świecie?". W istocie nakreślono sugestywny i mało optymistyczny obraz ludzi jako istot słabych, które pozbawione cywilizacji upadają niżej niż zwierzęta, a jedynym ratunkiem wydaje się być umiejętność nawiązania autentycznej więzi z drugą osobą. Z jednej strony widzimy w bohaterach chęć przetrwania i walkę z głodem, z drugiej zaś niegasnącą nadzieję na lepsze jutro.

Motyw wędrowni po postapokaliptycznych bezdrożach jest mocno zaakcentowany także w takich dziełach sztuki filmowej jak *Cyborg* (1989), *Żegnaj XX wieku* (1998), *Ever since the world ended* (2001), *Dragon Head* (2003), *Księga ocalenia* (2010), *Hell* (2011), *1000 lat po Ziemi* (2013), *2030: Woda* (2014), *Interstellar* (2014), *P.L.U.G.* (2014), *Rover* (2014), *Turbo Kid* (2015) *Głusza* (2015), *Survivalista* (2015), *Martwy świat* (2018), *How It Ends* (2018). Ładunek (2018).

²⁷ Zob. www.boxofficemojo.com/movies/?id=postman.htm [dostęp 17.02.2019]

²⁸ Zob. www.filmweb.pl/awards/Zlote+Maliny [dostęp 17.02.2019]

²⁹ C. McCarthy, *Droga*, przeł. R. Sudół, Kraków 2008.

Wszystkie przedstawione wyżej filmy opowiadają o wędrówce przez świat, przez ulice, a właściwie bezdroża upadłych miast i metropolii. Inne spojrzenie na motyw postapokaliptycznej wędrówki proponują twórcy hiszpańskiej produkcji pt. *Mroczna godzina* (2006). Akcja tego filmu toczy się w podziemnych tunelach, które stały się nowym domem nielicznych ocalałych. III wojna światowa, prowadzona przy pomocy broni chemicznej i atomowej, doprowadziła niemalże całą ludzkość do zagłady. Ci którzy przeżyli walczą o dalsze przetrwanie we wspomnianym systemie podziemnych tuneli. Film ten bliźniaczo przypomina rosyjską powieść Dmitrija Glukhovskijego pt. *Metro 2033*, aczkolwiek nie jest jej oficjalną ekranizacją³⁰. Motorem napędowym tej opowieści jest wędrówka bohaterów, jednak akcja jest osadzona w zupełnie innym miejscu niż we wcześniej wymienionych filmach. Mamy do czynienia z przejściem od przestrzeni otwartej (pustynia, metropolia, las, itd.) do przestrzeni zamkniętej (tunele, podziemia, zamknięte strefy). W tym kontekście mamy już do czynienia z postapokaliptycznym kinem azylu.

Postapokaliptyczne kino azylu

W obliczu wielkiej katastrofy praktycznie każdy człowiek (inne istoty żywe także) próbuje znaleźć schronienie, bezpieczne miejsce w którym zmaksymalizuje swoje szanse przeżycia i dalszego przetrwania. W fantastyce postapokaliptycznej dominują co prawda obrazy zniszczonych miast i w znacznej mierze największy nacisk kładzie się na wymiar katastroficznego, ale motyw odseparowania się od zagłady jest także istotnym wyznacznikiem omawianej problematyki. Tym bezpiecznym schronieniem może być zarówno miejsce przypadkowe, miejsce nietknięte katastrofą, lub jakaś mityczna utopijna kraina.

Przykładem takiego miejsca odseparowanego od zniszczonego świata jest „Rajski ogród” z filmu *Gwałt na Edenie* (1994). Jego akcja rozgrywa się tuż po tym, jak Japonia zdobyła w świecie rolę przodującego supermocarstwa. W tej postapokaliptycznej wizji Stany Zjednoczone są ukazane jako piaszczyste pustkowia, a ludzkość jest dziesiątkowana przez nieuleczalną, zaraźliwą chorobę krwi. Jeden z głównych bohaterów postanawia zbudować na swym ranczo „Rajski ogród” oddzielony od pochłoniętego zarazą świata. Gromadzi wokół siebie garstkę zdrowych mężczyzn, a do pełni szczęścia i stworzenia wymarzonego „raju na ziemi” brakuje mu tylko zdolnych do rozrodu kobiet, które w tym postapokaliptycznym świecie są niebywałą rzadkością.

Kolejną produkcją ukazującą odseparowane od zniszczonego świata miejsce jest animacja *Sky Blue* (2003). Jego akcja toczy się w 2142 roku, kiedy to przeludnienie i zanieczyszczone środowisko są głównymi problemami nękającymi ludzkość. Aby odizolować się od „zepsutego świata”, naukowcy postanawiają zbudować czyste i piękne, wręcz doskonale państwo-miasto o nazwie ECOBAN.

Następny film to *Elizjum* (2013). Tutaj akcja toczy się w roku 2154, kiedy to Ziemia stała się miejscem zdegradowanym, zrujnowanym i zniszczonym poprzez globalne konflikty zbrojne. Ludzkość podzieliła się na dwie kasty: bogaczy żyjących na luksusowej stacji kosmicznej (tytułowe Elizjum), oraz pozostałych obywateli, walczących o przetrwanie na przeludnionej powierzchni kuli ziemskiej. Cechą charakterystyczną tego filmu jest właśnie dualizm świata przedstawionego. Z jednej strony mamy steryl-

³⁰ D. Glukhovskij, *Metro 2033*, przeł. P. Podmiotko, Kraków 2010.

ne, doskonale, idealne miejsce wolne od chorób, wojen, zanieczyszczonego środowiska, jakim jest Elizjum dostępne tylko dla uprzywilejowanych. Z drugiej zaś widzimy zdezastrowaną ekologicznie Ziemię oraz brudne slumsy i lepianki, gdzie przyszło żyć reszcie ludzi. Tytułowa stacja kosmiczna jest nie tylko schronieniem – pełni także funkcję arki, raj, marzenia, prawdziwej utopii niedostępnej dla „zwykłego” człowieka.

Omawiana konwencja „bezpiecznej arki” jest motywem przewodnim także w takich filmach jak *Cyberstrefa* (1995), *Ostatni brzeg* (2000), *Battle Queen 2020* (2001), *Miasto cienia* (2008), *Araneum* (2010) oraz *The Divide* (2011). *Kolonia* (2013), *Niepamięć* (2013), *To przychodzi po zmroku* (2017), *Broken Darkness* (2018), a także w trylogii pt. *Więzień labiryntu* (2014-2018).

Zakończenie

Wszystkie wyżej wymienione produkcje filmowe ukazują świat po globalnej katastrofie, a nie w jej trakcie. Stąd też określa się je mianem postapokaliptycznych, a nie apokaliptycznych bądź katastroficznych. Jak wykazano, przyczyny i rodzaje apokalipsy mogą być różne – od naturalnych, przez biologiczne, aż po techniczne. Z jednej strony kataklizm może być spowodowany działalnością człowieka, a z drugiej może być zupełnie od niego niezależny i w pełni naturalny. W większej mierze skupiłem się na tych apokalipsach, które wynikają z działań człowieka, oraz z jego stosunku do natury i jego samego. Mając na uwadze powyższe wizje, nasuwa się oczywiste pytanie – czy jest się czego obawiać?

Co istotne, znany z kinematografii postapokaliptyczny scenariusz może mieć charakter naturalny, aczkolwiek sprokurowany działalnością człowieka. Zagrożenie środowiska naturalnego szczególnie nasiliło się w ciągu ostatnich kilku dziesięcioleci. W tym czasie zaczęły ujawniać się skutki bez troskiej działalności człowieka, związane z rozwojem gospodarczym, lawinowym, wzrostem konsumpcji surowców, paliw kopalnych i żywności. Lata te ukazują wyraźny związek pomiędzy aktywnością człowieka a coraz częściej występującymi klęskami żywiołowymi. Z globalnego punktu widzenia najbardziej niebezpiecznymi ekologicznymi zagrożeniami są efekt cieplarniany, dziura ozonowa, kwaśne deszcze, deforestacja, oraz zanieczyszczenie planety ziemskiej odpadami i śmieciami³¹.

Warto tutaj zaznaczyć, że szacunki zlokalizowanych zasobów nieodnawialnych surowców naturalnych są na dzień dzisiejszy bezlitosne. Mówi się, iż w światowej skali, przy zachowaniu dotychczasowego wymiaru spożycia, ropy wystarczy na około 50 lat, gazu naturalnego na 70, zaś węgla na 150. Z ważnych dla przemysłu metali ciężkich, przewiduje się iż miedzi zabraknie za 66 lat, cynku za 23, ołowiu za 60, rtęci za 50, a kadmu za 30³². Zwracając uwagę na te prognozy, dość łatwo można wyliczyć czas załamania się dotychczasowego modelu ludzkiej cywilizacji. Tym samym, wizja globalnej pustyni jawi się jako coś naprawdę możliwego.

Postapokaliptyczne dystopie pokazują wizję świata, który w żaden sposób nie jest już harmonijnie poukładanym systemem, świata w którym zanika wszelka kultura. W znacznej większości przypadków ograniczony jest dostęp do pożywienia,

³¹ Zob. L. Gawor, *Ekoszkice*, Rzeszów 2017, s. 17-18.

³² Zob. A. Pawłowski, L. Pawłowski, *Zrównoważony rozwój we współczesnej cywilizacji*, cz. I: Środowisko a zrównoważony rozwój, „Problemy Ekorozwoju” 2008, vol. 3, no 1, s. 56-57.

wody, benzyny czy prądu. W takim zdegradowanym pod względem gospodarczym świecie, ludzkie poczynania i działania nie są już kierowane koniecznością zaspokajania potrzeb materialnych, lecz koniecznością przetrwania. Toteż z ucywilizowanego człowieka z powrotem stajemy się łowną zwierzyną, która gotowa jest zabić, aby tylko przetrwać w tej „postapokaliptycznej dżungli”. To świat, w którym wszystkie utrwalane od tysięcy lat moralne i prawne zasady tracą sens i przestają mieć jakiegokolwiek znaczenie. Postapokaliptyczne obrazy dystopii znane z kinematografii są przestrożą dla naszego pokolenia, bowiem wcale nie jest powiedziane, że nigdy nie doświadczymy tak czarnych scenariuszy. Można przyjąć, że tragedia, jaka dotyka Ziemię, najczęściej wywołana jest trzema czynnikami: wybuchem nuklearnym, katastrofą ekologiczną oraz pandemią. Fabuła i styl postapokalipsy mogą mieć charakter bardzo heterogeniczny. Może to być dramatyczna opowieść (np. *Droga*), film przygodowy (np. *Wodny świat*), western (np. *Wyścig z czasem*), horror (np. *28 dni później*), film sensacyjny (np. *Sędzia Dredd*), klasyczna dystopia (np. *Elizjum*), film młodzieżowy (np. *Wieżnia Labiryntu*), czy też wizja cyberpunkowa (np. *Matrix*). W istocie postapokalipsa jest nie tylko podgatunkiem science-fiction, a także swoistym metagatunkiem kultury popularnej, który w wykreowanym świecie po wielkiej katastrofie umieszcza akcję rozgrywającą się wedle reguł danego gatunku³³.

Filmowe obrazy dystopii postapokaliptycznych są artystyczną interpretacją idei katastroficznej, doskonale znanej z historii filozofii i socjologii³⁴. Globalna pustynia staje się w nich największą obawą, pewnym egzystencjalnym lękiem, koszmarem rodzącym się w głowie człowieka, wyrastającym na bazie pesymizmu historiozoficznego. Na przełomie XX i XXI wieku człowiek jak nigdy dotąd posiadał narzędzia skłonne doprowadzić do globalnej zagłady.

Gdy świat zetknął się z wydarzeniami II wojny światowej (zwłaszcza Nagasaki czy Hiroszimą), uzmysłowiono sobie, jak wielką siłą rażenia mogą dysponować mocarstwa i z czym może wiązać się rozdysponowanie tej siły. Współczesne wyobrażenia postapokaliptyczne są więc owocem rewolucyjnych przemian zapoczątkowanych przez II wojnę światową, a dopełnionych progresem cywilizacyjnym na przełomie XX i XXI wieku. W szczególności postęp technologiczny, w tym zwłaszcza wzrastająca siła rażenia broni atomowej³⁵, dynamiczny rozwój przemysłu farmaceutycznego, zdolność do manipulacji genetycznych, rozwój technik teleinformatycznych wstrząsnęły masową wyobraźnię, prowadząc do powstawania coraz to nowszych i bardziej sugestywnych światów postapokaliptycznych.

Co stanie się z ludźmi jeśli tak potężne narzędzia zostaną wykorzystane w szerszej skali? Czy cywilizacja będzie mieć szansę odbudowy i jak taka odbudowa będzie wyglądać? Te i inne dylematy stanowią główną oś problematyki kina postapokaliptycznego. Tego typu filmu działają jak swoistego rodzaju katharsis, ponieważ po

³³ Por. L. M. Nijakowski, *Popularne postapokalipsy późnej nowoczesności*, [w:] P. Kowalski (red.), *Mit, prawda, imaginacja*, Wrocław 2011, s. 249.

³⁴ Mam tu na myśli takie nazwiska jak np. Witkacy, Florian Znaniecki, Oswald Spengler, Samuel Huntington, Francis Fukuyama, Jose Ortega y Gasset, Arnold Toynbee,

³⁵ Bomby zrzucone na Hiroszimę i Nagasaki wybuchły z siłami odpowiednio 13 kiloton oraz 22 kiloton. Dla porównania, późniejsze, detonowane w warunkach eksperymentalnych bomby atomowe miały siłę rażenia przekraczającą kilkadziesiąt megaton, czyli około kilka tysięcy razy większą niż te znane z historii II wojny światowej.

seansie, przesiąknięci audiowizualnym, emocjonalnym, narracyjnym brudem, chcemy rozejrzeć się dookoła, by raz jeszcze docenić obecne położenie i obecną kondycję świata. To jedna z ważniejszych zalet większości realistycznych wizji postapokaliptycznych – po prostu uczą doceniać teraźniejszy świat.

BIBLIOGRAFIA - REFERENCES

- Bentham J., *Wprowadzenie do zasad moralności i Prawodawstwa*, tłum. B. Nawroczyński, Warszawa 1958.
- Buber M., *Ja i Ty*, tłum. J. Doktor, Warszawa 1992.
- Dehnel P., *Przyroda i historia: studium wczesnej filozofii F.W.J. Schellinga*, Wrocław 1992.
- Dick P.K., *Czy androidy śnią o elektrycznych owcach?*, przeł. S. Kędziński, Poznań 2012.
- Gadamer H.G., *Dziedzictwo Europy*, tłum. A. Przyłębski, Warszawa 1992.
- Gawor L., *Ekoszkice*, Rzeszów 2017.
- Glukhovskiy D., *Metro 2033*, przeł. P. Podmiotko, Kraków 2010.
- Godin Ch., *Koniec ludzkości*, przeł. Z. Pająk, Kraków 2004.
- Górczyńska K., *Apokalipsa wychodzi z laboratorium*, [w:] A. Andrysek, N. Kaniak (red.) *Apokalipsa w kinie, apokalipsa kina*, Katowice 2013.
- James P.D., *Ludzkie dzieci*, przeł. M. Gębicka-Frać, Warszawa 2006.
- Jan Paweł II, *Odpowiedzialność nauki i technologii*, Wystąpienie w Hiroszynie, 25.02.1981.
- Jeziński P., *Siła strachu. Wpływ apokalipsy i leków zimnowojennych na wybrane nurty kultury popularnej*, Gdańsk 2012.
- Jonas H., *Zasada odpowiedzialności. Etyka dla cywilizacji technologicznej*, tłum. M. Klimowicz, Kraków 1996.
- King S., *Bastion*, przeł. R. Lipski, Poznań 2000.
- McCarthy C., *Droga*, przeł. R. Sudoł, Kraków 2008.
- Nijakowski L.M., *Popularne postapokalipsy późnej nowoczesności*, [w:] P. Kowalski (red.), *Mit, prawda, imaginacja*, Wrocław 2011.
- Nozick R., *Anarchia, państwo, utopia*, tłum. M. Szczubiałka, P. Maciejko, Warszawa 1999.
- Pawłowski A., L. Pawłowski, *Zrównoważony rozwój we współczesnej cywilizacji*, cz. I: *Środowisko a zrównoważony rozwój*, „Problemy Ekorozwoju” 2008, vol. 3, no 1.
- Scheller M., *Formy wiedzy i kształcenia*, [w:] Tenże, *Pisma z antropologii filozoficznej i teorii wiedzy*, tłum. S. Czerniak, A. Węgrzecki, Warszawa 1987.
- Schweitzer A., *Życie*, tłum. J. Piechowski, Warszawa 1974.
- Virilio P., *Bomba informacyjna*, tłum. S. Królak, Warszawa 2006.
- Wells H.G., *Wojna światów*, przeł. H. Józefowicz, Warszawa 1958.
- Adresy internetowe:**
www.boxofficemojo.com/movies/?id=postman.htm [dostęp 17.05.2019]
www.filmweb.pl/awards/Zlote+Maliny [dostęp 17.05.2019]