

Szymon Drzażdzewski

***Alphaville* (1965) Jean-Luca Godarda
– od radykalnej polemiki z tradycją kina
fantastyczno-naukowego
po akcesję do gatunkowego kanonu**

Jean-Luc Godard przed *Alphaville* (1965) dokonał trawestacji gatunkowych w dziedzinie filmu gangsterskiego (m.in. *Do utraty tchu*, 1960) oraz musicalu (*Kobieta jest kobietą*, 1961). Gra z konwencją w jego wykonaniu to zawsze więcej niż łatwa drwina z masowych gustów lub podporządkowana „autorskim” idiosynkrazjom swobodna wariacja na temat klisz kina popularnego. *Alphaville* to m.in. logiczny rozbiór konwencji fantastyczno-naukowej, dyskusja z jej jeszcze nie całkiem okrzepłymi prawami, dokonana w odniesieniu zarówno do tradycji fantastyki literackiej, co filmowej. Co istotne, film powstał, gdy literatura SF przekroczyła już swój „złoty wiek” i uchodziła za skostniałą w oczach pokolenia *New Wave*¹. Z kolei filmowa odmoga fantastyki, nieco młodsza, rozwijała się jeszcze ociężale wobec wymogów niewybrednej rozrywki i w cieniu kilku wielkich, nie zawsze zresztą znanych, „pionierskich” dzieł. Pod tym względem *Alphaville* trafił na swój czas.

Gra z regułami gatunku zaczyna się już na etapie tytułu, którego konstrukcja powieliła tradycyjny onomastyczny wzorzec. Brzmienie nazwy *Alphaville* może – a nawet powinno – przywołać na myśl *Metropolis* (1927) Fritza Langa albo *Everytown* z filmu *Rok 2000* Williama

¹ Czyli literackiej „nowej fali” w SF, której nie należy mylić z (niemal jej współczesną) francuską filmową Nową Falą, choć Jean-Luca Godarda jako twórcę fantastyki i Johna Ballarda, czołowego przedstawiciela wspomnianego nurtu, łączy bezkompromisowość w szukaniu radykalnie nowego, poetyckiego języka. Więcej na temat nowatorstwa *New Wave*: S. Lem, *Fantastyka i futurologia*, Kraków 1970, s. 234–278.

C. Menziesa² (1936). Można doszukiwać się w tym – z perspektywy zakończonej projekcji – pierwszej wskazówki, by *Alphaville* rozpatrywać jako kolejny, po *Metropolis* i *Roku 2000*, równoważnie prawomocny³ „głos w sprawie *science fiction*”. Po fantasmagorii Langa, spektakularnym prototypie filmowej dystopii i po „unaukowanym” filmie Menziesa, swoistym wykładzie ze sposobu uprawiania „historii możliwej” według scenariusza Herberta George’a Wellsa, Godard zaproponował dosyć metodyczną, mimo pozorów bezładu, wiwisekcję *science fiction*.

Zważywszy na profesję głównego bohatera *Alphaville*, tj. służbę wywiadowczą, można dla określenia strategii Godarda zaproponować analogię ze znaną ze szpiegostwa przemysłowego praktyką „inżynierii wstecznej”. Ta nie zawsze legalna, ale często praktykowana procedura polega na analizie danego urzędnika (lub np. oprogramowania), identyfikowaniu jego elementów składowych oraz próbie rekonstrukcji samego procesu projektowania. Efektem takiej analizy jest nie tylko wiedza o gotowym artefakcie, ale również dane wystarczające do jego powielenia, a nawet ulepszenia, częstokroć przy obniżeniu kosztów produkcji, co może godzić w interesy twórcy oryginału.

Jean-Luc Godard, nieoczekiwany reformator fantastyki (obok równie zasłużonego w tej mierze Chrisa Markera⁴) jako praktyk artystycznej inżynierii wstecznej, wywraca na nice główne założenia konstytuujące wyobrażony model filmu SF i na swój sposób opracowuje tańszą wersję „oryginału”, pozbawioną jego rzekomo nieodzownych cech. W *Alphaville* nie ma oznak wielkiego budżetu, wystawnych dekoracji i efektów specjalnych, a przy tym tekst czyni zadość wysokim standardom intelektualnym, tak jak na to zasługują sam twórca i jego odbiorcy. To ostatnie zwłaszcza w kinie SF, już po *Zakazanej planecie* – freudystycznej adaptacji Szekspi-

² Polski tytuł jest nietrafiony; oryginalny brzmi *Things to Come* i wywodzi się z pierwowzoru literackiego pod tytułem *The Shape of Things to Come*, futurologicznej rozprawy Herberta George’a Wellsa. Ten mało znany film Menziesa, późniejszego reżysera *Przemiętło z wiatrem*, to – obok *Metropolis* – największe widowisko SF w kinie przed II wojną światową. Zob. A. Kołodyński, *100 filmów angielskich*, Warszawa 1975, s. 36.

³ Lub też „prawodawczy”, jak sądzi Agnieszka Ćwikiel, nazywając Godarda „logotetą” w kontekście kina SF (zob. A. Ćwikiel, *Spawacz tęczy*, [w:] A. Helman (red.), *Kino gatunków*, Warszawa–Kraków 1991, s. 110). Autorka w co najmniej dwu swoich tekstach na różne sposoby podkreśla znaczenie *Alphaville* w historii *genre’u* jako tekstu, który doń należy, a nie sytuje się obok, niejako na jego marginesach. To podstawowy prze(d)sąd dotyczący *Alphaville* i niniejszy szkic również jest przeciw niemu wymierzony. Zob. także przypis 21.

⁴ Chris Marker nakręcił w 1962 roku *La jetée*, krótkometrażowy film w konwencji SF, złożony z serii fotografii i narracji z *offu*. Marker, choć podobnie jak Godard manifestuje dystans do gatunkowego sztafazu (interesuje go prawie wyłącznie życie wewnętrzne bohatera), ma niepośledni wkład w jego rozwój.

rowskiej *Burzy*, ale jeszcze przed precyzyjną pod względem naukowym *Odyseją kosmiczną 2001*, należało do rzadkości. Godard wydaje się zatem zwracać do czytelników prozy Aldous'a Huxleya i Jewgienija Zamiatina czy metafikcyjnych opowiadań Jorge Luisa Borgesa, do bywalców galerii z dziełami sztuki konceptualnej (czyniąc zresztą możliwą aluzję do lokalnego nurtu⁵) i wreszcie – do miłośników arcydzieł kina niemego. Świadczy o tym pula obecnych w filmie odniesień intertekstualnych i szczególnie charakter wykorzystanych w nim chwytów, zdradzających powinowactwo z praktykami neoawangardy.

Godard gromadzi – w sposób umożliwiający identyfikację – dziesiątki nawiązań i zapożyczeń, podnosząc ich źródła, „niskie” i „wysokie”, do rangi kanonu (w znaczeniu tego podzbioru treści kultury, które w pierwszej kolejności podlegają cytowaniu, kiedykolwiek zachodzi potrzeba cytowania). Charakter tych źródeł jest urozmaicony: od imion rodem z komiksu (bądź filmów) o Flashu Gordonie po wymyki z eseju *Nowa refutacja czasu* Borgesa; jak to ujął jeden z badaczy, John Baxter, spektrum odniesień obejmuje tutaj wpływy *od porno do pop-artu*⁶. Istotnie, film porywa w intertekstualny nurt rozmaite elementy, w tym kulturowe odpady (w Schwittersowskim niemal sensie) „wysane” uprzednio przez kulturę popularną z macierzystych kontekstów. To właśnie dzieje się z terminem „lata świetlne” (odebrany fizyce i wypaczonym), nazwiskiem i budzącą bogate konotacje postacią profesora Wernhera von Brauna („anektowaną” nie tylko przez NASA, ale w ogóle przez amerykańskie marzenie o kosmosie⁷) oraz wspomnianym pojazdem marki Ford Galaxy, samochodem ery wyścigu kosmicznego. Tym samym *Alphaville* wpisuje się w tzw. nurt posterowsko-hiperrealistyczny sztuki neoawangardowej, „obejmujący dzieła przetwarzające papkę informacyjną, którą karmi się zbiorowa świadomość społeczeństw zachodnich”⁸.

⁵ Chodzi o paryski „nowy realizm”, prąd w konceptualizmie, którego reprezentanci mogli wpłynąć na Godarda. Jean Tinguely zafascynowany był działaniem maszyn i tworzył osobliwe instalacje na nich wzorowane (które warto zestawić ze sposobem przedstawiania urządzeń elektronicznych w *Alphaville*). Martial Raysse używał w swoich instalacjach neonów, co zapewniło mu sławę (W *Alphaville* większość plansz imitujących dawne *intertitles* ma postać neonów). Na temat „nowego realizmu” – zob. U. Czartoryska, *Od pop-artu do sztuki konceptualnej*, Warszawa 1973, s. 92–111.

⁶ J. Baxter, *Science Fiction in the Cinema*, New York 1974, s. 200; cyt. za: A. Ćwikiel, dz. cyt., s. 110.

⁷ Dość powiedzieć że Wernher von Braun, w latach 40. konstruktor nazistowskich bomb latających, w latach 50. występował u boku Walta Disneya w popularyzatorskich filmach o podróży w kosmos. Zob. zwłaszcza *Man in Space* (1955).

⁸ M. Giżycki, *Słownik kierunków, ruchów i kluczowych pojęć sztuki drugiej połowy XX wieku*, Gdańsk 2002, hasło: „neoawangarda”, s. 100–101.

Ustrój Alphaville jest spotworniałą odmianą technokracji – utopią negatywną – nie dziwi więc znaczny w tym katalogu zapożyczeń udział odniesień do utworów dziś postrzeganych jako ścisły kanon dwudziestowiecznej antyutopii⁹. Wobec tej mnogości cytatów, dosłownych i niedosłownych, tym bardziej zasadne jest pytanie o to, jak też w tym kontekście został opracowany dorobek fantastyki w ogóle – zwłaszcza zaś filmowej. Można dowodzić, że pod tym względem *Alphaville* chce uchodzić zarazem za małą rewizjonistyczną *summę* i szkic o możliwościach *genre'u*, a więc przedsięwzięcie dalece wykraczające poza ramy „ćwiczenia stylistycznego”.

Nie przypadkiem więc *Alphaville* zdaje się powielać *à rebours* główne założenia *Metropolis* i *Roku 2000*, swoich głównych „klasycznych” poprzedników. Dla filmu Menziesa rzecz zasadniczą stanowił problem projektowania przyszłości – to był nie tylko temat utworu (fabuła obejmuje całe przeszłe stulecie, zaprezentowane niemal dekada po dekadzie), ale i jego *idée fixe*. Duchem Wellsowskiej prognostyki z jej wiarą w przyszłość przewidywalną (i w sposób nieunikniony doskonalszą) przepełnione są dialogi; ten cywilizacyjny entuzjazm warunkuje styl dekoracji i samego klarownie linearnego opowiadania. Godard, niezależnie od tego czy film Menziesa znał, poświęca problemowi projektowania przyszłości – jednemu z kluczowych w fantastyce – jednakową uwagę: komputerowa technologia przewidywania *kształtu rzeczy które nadejdą* jest tutaj narzędziem terroru; sama przyszłość – jako idea – staje się przyszłością niechcianą, w której nie ma nic pociągającego. Z ekstrapolacyjnym wymiarem SF (a więc i z marzeniem o przyszłości w wydaniu Wellsa) Godard rozlicza się redukując każdy związany z nim element gatunkowego sztafażu do najprostszej postaci i poddając go konceptualnej inwersji. Dość wspomnieć, jakiej dekonstrukcji podlega konwencjonalny zabieg kreacji efektownej wizji plastycznej: otóż przyszłość u Godarda w ogóle *jest* dlatego, że to zostaje powiedziane. W Duchampowskim geście reżyser „obsadza” współczesny sobie Paryż w roli metropolii przyszłości; wystarczy mu osadzenie obrazów ulic tego miasta w kontekście zaledwie sugerującym przyszłość, aby składały się one na swoiście rozumianą „wizję plastyczną”. Tym samym Godard godzi w wymóg – czy też, sięgając do bliskiej mu leksyki „rewolucyjnej” – *obala* wymóg kreacji konwencjonalnie pojętej, wystawnej oprawy plastycznej.

⁹ Bez trudu można w *Alphaville* zidentyfikować m.in.: motyw penalizacji indywidualizmu z powieści *My Zamiatina*, „hybrydowe” nazwy własne jak w *Nowym wspaniałym świecie* Huxleya, oraz opisane przez George’a Orwella w *Roku 1984* doraźne rewizje treści słowników.

W niemniej przewrotny sposób zostaje zresztą przetworzony inny tradycyjny chwyt dotyczący czasu akcji. Chodzi o pomysł znany bodaj najlepiej ze *Śpiocha* Woody'ego Allena, a wcześniej z antyutopii *When The Sleeper Wakes* wspomnianego już Wellsa, polegający na uśpieniu protagonisty na okres wielu lat oraz – gdy się już zbudzi – prezentacji jego spojrzenia na niezwykły „świat jutra”. Godard zmienia układ odniesienia: tym razem to bohater z przeszłości, „weteran Guadalcanal”, czytający na dobranoc *Wielki sen* Raymonda Chandlera¹⁰, trafia do obcej, budzącej moralny i estetyczny sprzeciw terażniejszości.

Osobno należy rozpatrywać relację *Alphaville* do *Metropolis*, jedyne-go tekstu, którego nieobecność w puli bezpośrednich odniesień i cytatów wydaje się uderzająca, zwłaszcza wobec licznych przesłanek przemawiających za tym, że Godard przyswoił dzieło Langa¹¹. W ogólnym zarysie te dwie dystopie są zasadniczo podobne; Chris Darke, autor monografii poświęconej *Alphaville*, określa ten film mianem „*Metropolis* dla mod-sów”¹² oraz „«Metropolis» w wersji niskobudżetowej [low-budget] zarządzanej przez doktora Mabuse we wcieleniu high-tech”¹³. Podobieństw subtelniejszej natury – wymagającej raczej oddzielnego obszernego komentarza – jest zresztą więcej, brak jednak choćby jednego tak eksplcytnego nawiązania, jakie Godard czyni do powieści Orwella, Huxleya czy mitologii greckiej. A przecież z łatwością można rozpoznać odniesienia do wybitnych dzieł epoki kina niemego, na czele z nazwiskiem makiawelicznego tyrauna i twórcy rządzącego *Alphaville* komputera, profesora Vonbrauna *vel* Nosferatu¹⁴. Dlaczego Godard nie użył mu nazwiska „Mabuse”? – przecież nazwisko arcykryminalisty i władcy marionetek

¹⁰ Powieść Chandlera konotuje „miejsce pochodzenia” protagonisty – *film noir* lat 40. i w ogóle minioną epokę w sensie aksjologicznym.

¹¹ Skądinąd wiadomo, że Godard traktował Langa jak mentora: twórca *Metropolis* wystąpił w takiej roli w jego *Pogardzie* (1963), a także w wywiadzie filmowym, który Godard przeprowadził z nim w przerwie między zdjęciami. Wymowny tytuł nadany zapisowi tej rozmowy brzmi *Dinozaur i dziecko* [*Le dinosaure et le bébé*] i nader łatwo daje się zinterpretować w kontekście relacji jaka łączy *Metropolis* z *Alphaville*. To relacja jaka istnieje między wielkim, pół-mitycznym „przodkiem” i „potomkiem”, który zajął jego miejsce, relacja w tym specyficznym kontekście określająca stosunek nowej fantastyki filmowej do swych korzeni. Nie od rzeczy zresztą będzie dodać, że w quasi-sequelu *Alphaville* – *Niemcy, znów zero* (1991) Godard cytuje już wprost (stosując wstawki montażowe) tak *Metropolis*, jak i inne nieme filmy Republiki Weimarskiej.

¹² C. Darke, „*Alphaville*”: *the French Film Guide*, Chicago 2005, s. 82.

¹³ Tamże, s. 26. Chodzi o zarządzający miastem *Alphaville* superkomputer, Alpha 60.

¹⁴ Co stanowi nawiązanie do dzieła *Nosferatu – Symfonia grozy* (1922) Friedricha Wilhelma Murnaua, jednego ze sztandarowych dzieł nurtu później znanego jako niemiecki ekspresjonizm filmowy. Godard nawiązuje także m.in. do *Portiera z Hotelu Atlantic* tegoż reżysera (wizualny cytat – powtórzenie jazdy kamery przez drzwi obrotowe) oraz czyni zawołowaną aluzję do dorobku Leni Riefenstahl (groteskowa scena reżimowych egzekucji na basenie olimpijskim).

z Langowskiej serii filmowej uznano by za równie, jeśli nie bardziej trafne. Wydaje się jednak, że Fritz Lang jest w *Alphaville* znacząco obecny przez swoją nieobecność – jest w tym zresztą być może coś z próby taktownego uniku¹⁵.

Nowatorstwo *Alphaville* dobrze poddaje się opisowi na zasadzie zestawienia z *Metropolis*; są to bowiem dwa skrajnie odmienne sposoby wykonania zadania, jakim jest realizacja filmu SF. *Metropolis*, pionierskie dzieło kina z tego gatunku (choć wtedy jeszcze tak się nie nazywało) określało wzajemne relacje komponenty „science” i „fiction”, ustalało co jest w tym zakresie możliwe i co jest pożądane. Wydaje się, że Jean-Luc Godard próbuje te relacje w przewrotny sposób określić na nowo¹⁶. W *Metropolis* najważniejszym z kodów, w jakim mówi się o przyszłości jest kod dawnych baśni i legend: maszyny są absurdalne niczym czarodziejski młynek, który nigdy nie ustaje, a moment narodzin cyborga dla światowego kina otrzymał oprawę rodem z pracowni Fausta z nieodzownym pentagramem na ścianie. W *Alphaville*, pełnym przenośni traktowanych dosłownie (trochę jak w fantastyce nurtu *New Wave* czy – później – *cyberpunk*) nauki ścisłe tylko na pozór są potraktowane z ignorancją; okoliczność, że w filmie celowo błędnie używa się terminów o powszechnie znanych desygnatach („lata świetlne”, „elektryczność”) stanowi fałszywy trop. Godard wręcz postuluje wysoką rangę konwencji *science fiction* w kinie, pokazując jak te dwa rzekomo antagonistyczne reżimy, *nauka* i *baśń* mogą także i w filmie istnieć w owocnej synergii. Ponieważ nie miejsce tutaj na szczegółowe omówienie naukowej kompetencji reżysera¹⁷, niech wystarczy jeden efektowny przykład biegłości w adapta-

¹⁵ Godard sięgnął po formułę dystopii między innymi po to, by dokonać rozliczeń z totalitaryzmem niemieckim. Reżyser w ramach tej refleksji sięga po aparat filmoznawczy z własnego zaplecza, mianowicie teorii związanej z *Cahiers du Cinéma* Lotte Eisner oraz Siegfrieda Kracauera, którzy – jak wiadomo – doszukiwali się w kinie niemieckiego ekspresjonizmu „przeczuć” i prefiguracji terroru nazistowskiego. (zob. L. Eisner, *Ekran demoniczny*, przeł. K. Eberhardt, Warszawa 1974; S. Kracauer, *Od Caligario do Hitlera: Z psychologii filmu niemieckiego*, przeł. Wanda Wertenstein, E. Skrzywanowa, Warszawa 1958). Aluzje do niemieckiego kina niemego w *Alphaville* występują *de facto* w funkcji znaków konotujących niedawne doświadczenie nazizmu; choć razem znaki te składają się wyłącznie na serię skojarzeń, wyzuty z oskarżycielskiego tonu, Godard mógł uznać, że nawiązania do tekstu *Metropolis* byłyby w takim akurat kontekście niezręcznością, a nawet aktem niewdzięczności wobec mentora (por. przypis 11).

¹⁶ Agnieszka Ćwikiel zwraca uwagę, że *Alphaville* jest w istocie grą Godarda z tradycyjnymi opozycjami gatunku *science fiction*, a więc dotyczącymi *relacji teraźniejszego-przyszłego, [...] naukowego-magicznego, ludzkiego-nieludzkiego (a więc także indywidualizmu i zniewolenia)*; zob. tejeż, dz. cyt., s. 112.

¹⁷ Niech kompetencja Godarda – krytyka filmowego – w przyswojeniu podstaw cybernetyki (odwołanie się *implicite* do pojęć systemu i sygnału, *explicite* do zarysu teorii sterowania, koncepcji społeczeństwa jako mrowiska, itd.) nie wydaje się jakimś szczegól-

cji wiedzy ścisłej dla celów poetyckich: błyskotliwe „unaukowienie” właściwej baśniom czasoprzestrzeni – owego „dawno temu, za górami, za lasami”.

Nie wiemy, gdzie leży Alphaville. Wiadomo jednak, że miasto posiada dzielnice takie jak „strefa północna” i „strefa południowa”, (w jednej świeci słońce, w drugiej śnieży); wiadomo także (z filmowych dialogów), że w mieście znajduje się most o nazwie Galata. Tę samą nazwę nosi znany most w Istambule, czyli Konstantynopolu, a więc leżący na symbolicznej granicy między wschodem i zachodem. Otrzymawszy już te szczątkowe informacje, świadczące o tym, że Alphaville znajduje się jak gdyby pośrodku róży kierunków, słyszymy z ust bohatera pogardliwe określenie miasta: „Zeroville”. Nasuwa się skojarzenie, że w tym „karterzjańskim” z ducha filmie (w którym słowo *la conscience* odmienia się przez wszystkie przypadki) baśniowe „nigdzie” zostało swoiście zreinterpretowane jako środek karterzjańskiego układu współrzędnych, punkt oznaczony jako (0,0), tożsamy z miejscem przecięcia osi rzędnych i odciętych. To zarówno cały układ współrzędnych, co żaden z jego punktów – to „wszędzie i nigdzie”; trudno pod tym względem o doskonałą fuzję „science” i „fiction”, a to zaledwie jeden z przykładów.

Radykalne opracowywanie przez Godarda tradycyjnych rozwiązań właściwych konwencji SF doprowadza nieledwie do jej totalnego zaprzeczenia, czy też refutacji – by nawiązać w ten sposób do eseju Borgesa. Ale Godard nie tyle „zniszczył” filmową fantastykę, co trafnie wykreślił dalsze kierunki jej rozwoju; minęły jednak dziesięciolecia, nim można było zacząć wskazywać *Alphaville* jako tego rodzaju drogowskaz.

Alphaville, co nader rzadko bywa odnotowywane, niewątpliwie stanowi precedens w wykorzystaniu hybrydy stylistycznej SF i *filmu noir*, szczególnie popularnej w ostatnim ćwierćwieczu XX wieku, od *Lowcy androidów* Ridleya Scotta po *Mroczne miasto* Alexa Proyasa. Niemalże znaczenie zdają się mieć w tym kontekście trafne intuicje Godarda dotyczące wykorzystania atemporalności, pastiszu i nostalgii – kategorii charakterystycznych dla analiz filmów SF doby postmodernizmu, nie wyłączając wyżej wymienionych¹⁸.

nym wyczynem. Wystarczyło ze zrozumieniem czytać trudniejsze artykuły w prasie – cybernetyka była powszechnym obiektem fascynacji w owym okresie, nie tylko we Francji. Na temat zachwytów prasy francuskiej nad potęgą komputerów – zob. S. Lem, *Fantastyka i futurologia*, t. 2, Kraków, 1970, s. 159; z kolei świadectwo fascynacji elit nauką o sterowaniu daje Salvador Dali w słynnym wywiadzie-rzecz (zob. A. Bosquet, *Conversations with Dali*, New York 1969, s. 34, 83, 99 *et passim*).

¹⁸ Zob. zwłaszcza tekst, w którym to ujęcie pojawia się po raz pierwszy – G. Bruno: *Miasto zamętu: postmodernizm i „Lowca androidów”*, przeł. J. Niedzielska, „Film na Świecie” 2000, nr 401.

Chwyty rodem z *Alphaville* nie przestały wydawać się aktualne, nawet gdy na przełomie wieków estetyka postmodernistycznego kolażu stawała się nieco *démodé*. Chris Darke doszukuje się w *Alphaville* pierwszego z utworów popularnego w ostatnich latach nurtu tzw. *steel and glass cinema*¹⁹, tekstów kina SF (lub jego pograniczy), których twórcy rezygnują w ogóle z wizji plastycznej świata przyszłości i to nie z pobudek *stricte* budżetowych. Przyszłość, która w kinie SF począwszy od *Alphaville* stawała się z dekady na dekadę sprawą coraz bardziej niechcianą, w końcu stała się przyszłością już nawet nie czarną, ale nijaką. Tę „już niechcianą” przyszłość *in statu nascendi*, dostrzeżoną przez twórcę *Alphaville* w Paryżu lat 60., swoistemu pomnikowi pomyłek architektów-wizjonerów XX wieku, odnajdujemy, jak dowodzi Darke, w *nie-miejscach*²⁰ dzisiejszych metropolii. To przyziemne dziedzictwo świetlnych marzeń à la Metropolis lub Everytown: jednakowe biurowce, terminale lotnisk, parkingi i stacje metra, gdzie rozgrywa się wiele scen wspomnianego nurtu i współczesnego kina SF w ogóle. Częstość filmów tego rodzaju mogą uchodzić za ilustrację tezy, że „przyszłość stała się już” i nie ma w niej nic z fantastycznego widowiska rodem ze złotego wieku SF.

Film Godarda zdaje się więc sytuować na rozdrożu ewolucyjnych ścieżek kina SF i tym samym, dopiero z perspektywy czasu zyskuje w historii gatunku należną mu rangę. Zajmując – jak trafnie dowodzi Agnieszka Ćwikiel²¹ – miejsce pomiędzy *Metropolis* a *Łowcą androidów*, tekstem reprezentatywnym dla fantastyki końca XX wieku, *Alphaville* jawi się jako restytucja wzorca gatunku i jego nowy początek zarazem.

Bibliografia

- Bosquet Alain, *Conversations with Dali*, Dutton & Company, New York 1969.
 Czarторыńska Urszula, *Od pop-artu do sztuki konceptualnej*, Wydawnictwo Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1973.
 Ćwikiel Agnieszka, „*Metropolis*” albo z archiwum filmowej ikonografii, [w:], *Kino niemieckie w dialogu pokoleń i kultur: studia i szkice*, red. A. Gwóźdź, Rabid, Kraków 2004.

¹⁹ C. Darke, dz. cyt., s. 89. Znane utwory z tego nurtu to: *Kodeks 46*, M. Winterbotoma (2003) oraz *Ludzkie dzieci* A. Cuaróna (2006).

²⁰ Kariera pojęcia „nie-miejsca” zaczęła się zresztą w nie tak odległych latach 90., kiedy Marc Augé opublikował *Nie-miejsca. Wprowadzenie do antropologii hipernowoczesności* (pełny polski przekład Romana Chymkowskiego ukazał się nakładem PWN w 2010 r.).

²¹ A. Ćwikiel, „*Metropolis*” albo z archiwum filmowej ikonografii, [w:] A. Gwóźdź (red.), *Kino niemieckie w dialogu pokoleń i kultur: studia i szkice*, Kraków 2004.

- Ćwikiel Agnieszka, *Spawacz tęczy*, [w:] *Kino gatunków*, A. Helman, Universitas, Warszawa–Kraków 1991.
- Darke Chris, „*Alphaville*”: *the French Film Guide*, Urbana Chicago 2005.
- Eisner Lotte, *Ekran demoniczny*, przeł. K. Eberhardt, Wydawnictwo Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1974
- Giżycki Marcin, *Słownik kierunków, ruchów i kluczowych pojęć sztuki drugiej połowy XX wieku*, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2002.
- Kołodzyński Andrzej, *100 filmów angielskich*, Wydawnictwo Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1975.
- Kracauer Siegfried, *Od Caligario do Hitlera: Z psychologii filmu niemieckiego*, przeł. Wanda Wertenstein, E. Skrzywanowa, Filmowa Agencja Wydawnicza, Warszawa 1958.
- Lem Stanisław, *Fantastyka i futurologia*, t. 2, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1970.