

ER(R)GO

varia | kontynuacje | antycypacje

Maciej Stasiowski

Jeśli spekulować to z nostalgią...
Filmowe spotkania utopii literackich
i architektonicznych.

Pierwszą, rozgrywającą się w 1990 roku, sekwencję *Dwunastu małp*, Terry Gilliam otwiera skadrowanym obrazem renesansowego miasta. Jedną z wersji *Idealnego miasta* Leona Battisty Albertiego, choć przypisywanych Pierro Della Francesce, znajduje się w Baltimore. Gdzie zatem rozgrywa się akcja filmu? W mieście, w którego muzeum wisi obraz, czy też w obrazie – utopii nieskażonej wirusem przyszłości, o którą walczył będzie, grany przez Bruce'a Willisa, bohater. Wpadając na trop organizacji terrorystycznej – tytułowych *Dwunastu małp* – nie tylko musi stawić czoła obłąkanej ideologii zoosabotażu, ale i własnej, (nazbyt) idealistycznej wizji świata, do którego zostaje wysłany. Odkrywa przy tym jedną z cech charakterystycznych utopijnego myślenia – tęsknotę za nieosiągalnym. Czy aby na pewno nie jesteśmy w obrazie?

Dwanaście małp jako kartonowy model świata

Scena rozgrywająca się w The Walters Art Museum jest dla Cole'a częścią „złotej ery”. Znany mu świat to schroniska urządzone w rupieciarniach miejskich systemów kanalizacyjnych, ludzie trzymeni w klatkach oraz dzikie zwierzęta ganiające po ulicach postapokaliptycznego Baltimore. Ponadto, rok 1990 przypada na okres jego dzieciństwa – niewyraźne fragmenty i klisze z pamięci ejdetycznej, które dorosły Cole zna z opowieści, wycinków prasowych, komiksów i dokumentów jakie przetrwały do roku 2035. Idealne miasto – oglądane przez naiwnego podróżnika, zafascynowanego światem przeszłości i powierzchni – dla jego mieszkańców jest industrialnym śmietnikiem. Gilliam w ironiczny sposób pokazuje dychotomię utopijnego myślenia: modele idealnych społeczeństw buduje się na bazie wyidealizowanych tęsknot. Jak pisał Nathaniel Coleman, „bez wyidealizowanej, złotej ery, stanowiącej źródło pomysłów na to jak przeobrazić przyszłość, nie byłoby ani utopii ani też wzorcowej architektury”¹. Relatywizm filmu Gilliana – odwracającego wektor utopii wysyłając podróżników w przeszłość, w poszukiwaniu załóżka lepszego świata, uniemożliwia realizację

1. Nathaniel Coleman, *Utopias and Architecture*, Routledge, London–New York 2005, s. 11.

wizji idealnego (nieskażonego wirusem) porządku. Stawia nas przed obrazem i podobnie jak w projekcie Albertiego, w wizji tej nie ma miejsca dla człowieka.

Nawet jeśli *Dwanaście małp* nie stanowi domknięcia gatunku utopijnych fikcji, na pewno ilustruje jego postmodernistyczne stadium. By poznać jego kanoniczne teksty, trzeba cofnąć się do renesansu. *Utopia* Tomasza Morusa, *Miasto Słońca* Tomasza Campanelli czy też *Nowa Atlantyda* Francisa Bacona, pisane były w tonie relacji podróżniczych – raportów z wypraw w nieopisane obszary map. Znajdujące się w nich państwa-miasta, poziomem techniki, jak również etyki obywatelskiej, rozwijały te aspekty XV-to i XVI-wiecznych systemów, które za czasów Morusa bądź Bacona pozostawały w zaniku. Nieprzypadkowo Campanella hołdował w *Mieście słońca* metafizyce, wiedzy i równości społecznej, sam będąc osadzonym w celi więziennej. Sięgając do wyidealizowanej przeszłości lub też oddając się spekulacjom, film Gilliana wprowadza dodatkową perspektywę, pokazując, że utopia nie jest tylko materialnym świadectwem dojrzałości cywilizacyjnej, ale funkcją (w matematycznym znaczeniu) umysłu – procesem, który motywuje wizję idealnego porządku, ale i z tego samego powodu dręczy. Wizją, która żąda ładu za cenę unicestwienia poprzedniego, niedoskonałego świata. Utopijna literatura w XIX wieku pozbywa się quasi-satyrycznej formy na rzecz programowości właściwej socjalizmowi wielkich miast. Utopijne wątki w erze przemysłu ubrane są już w konwencję fantastyki naukowej. Nowe wynalazki zrewolucjonizowały transport, komunikację i systematykę nauk. Pisarze zmuszeni zostali do „ukrywania” utopii nie w przestrzeni, a w czasie. U Henry’ego George’a Wellsa stary świat niszczyła wojna (*Rzeczy, które nadejdą, Wojna światów*). Edward Bellamy w *W roku 2000*, wymazywał błędy przeszłości z pamięci Bostończyków roku 2000. Dzięki temu nakreślana była nieprzekraczalna granica, zwalniająca autora z potrzeby prześledzenia zmian aż po stadium „końca historii”, w którym idealne porządki funkcjonują.

Linie literackiego fantazjowania o przyszłości społeczeństwa uzupełnia architektura. Monumentalne projekty neoklasycyzmu, autorstwa Claude’a Nicolasa Ledoux i spadkobierców jego myśli, takich jak Antonio Sant’Elia, Buckminster Fuller czy Le Corbusier, łączy z pomysłami Wellsa i Bellamy’ego idea budowania od podstaw. W tym kontekście kataklizm jest nie tylko tragedią, ale i drugą szansą dla cywilizacji. *Carte blanche* „nowego wspaniałego świata” nie zapewnia lepszego startu kurczowo trzymając się ruin starego. Inaczej być nie może, gdyż obie dziedziny podlegają prawom bachtinowskiego dialogizmu. Przykładem *Nowy wspaniały świat* Huxley’a, napisany w reakcji na powieści Wellsa. Krytykował nie tyle nieprawdopodobny kierunek przemian cywilizacyjnych, jaki opisywał twórca *W dni komety*, co fikcyjny obraz społeczeństwa, które wyzbyło się pragnień i wolnej woli. Również słynne *Wieści z Nikąd* (1890) Williama Morrisa powstały jako krytyka militarystycznej utopii z *W roku 2000*

(1887) (oryginalny tytuł *Looking Backward*) Bellamy'ego. Monumentalne projekty Alberta Speera przetwarzały neoklasycystyczne wzorce Étienne-Louis'a Boullée, a włoski futurizm spod znaku Sant'Elia – również od Boullée czerpiący – stał się scenerią III Rzeszy. Drugą rzeczą, łączącą obie dziedziny jest fakt, że istnieją one niemal tylko i wyłącznie na papierze. Tradycja niewybudowanych projektów (zachowanych na rysunkach, szkicach, planach), będąca nieodzowną dla praktyki architektonicznej, pozwalała – na mocy eksperymentu – odciąć się od historii, od przestrzeni miasta, od kosztów realizacji. Budynki i propozycje nowej metropolii rodziły się z eksperymentu, nieoszlifowanego pomysłu będącego wprawką przed właściwym projektem. Nie zawsze. Pozostając na papierze, stawały się alternatywą dla wybudowanej struktury – idealistycznym konceptem dla idealnego mieszkańca.

Na przecięciu dróg architektury i literatury tworzyli pisarze zainspirowani wybudowanym świadectwem czasów (wadami i zaletami miast, w których żyli, obyczajowością społeczeństwa, *episteme* epoki), oraz architekci sięgający po intrygujące pomysły autorów fantastyki naukowej. Fantastyczne opisy szklanych struktur Bruno Tauta i jego „Szklanego Łańcucha” złożonego z weimarskich artystów dwudziestolecia międzywojennego, nie powstałyby gdyby nie poetyckie eseje Paula Scheerbarta. Ta wymiana zdań i koncepcji, w literaturze pozbawiona była materialności, w rysunkach zaś narracji wiążącej formy z zasadą ich funkcjonowania. XX wiek dał im nowe medium do kontynuowania tej rozmowy – kino.

Dialog prowadzony językiem filmu przeszedł ewolucję pokrewną rozwojowi obu dziedzin – od modernistycznej negacji ornamentu ku ekspresji powierzchni i podkreśleniu jej niestałego charakteru, a w kinie od tworzonych w studiu makiet miast, po cyfrowe symulacje projektów niemożliwych miast i budowli. Kino umożliwiło także rozliczenie się ze spuścizną ery industrialnej – ideą niepohamowanego rozwoju, krytyczną weryfikacją ahistoryzmu projektów Oscara Niemeyera, Constanta Nieuwenhuysa i Ebenezera Howarda. Film Terry'ego Gilliana zabiera głos w tej dyskusji pokoleń, oponując przeciw biernemu trwaniu w złudzeniu, że utopie rozwiążą doczesne problemy społeczeństwa. Nie neguje on jednak ich potrzeby. Co więcej – przy pomocy montażu, scenografii i manipulacji przestrzenią profilmową – przybliża ich materialny wymiar.

W poszukiwaniu szczęśliwego miejsca

Eu-topos oznacza miejsce szczęśliwe. *Ou topos* – miejsce, którego nie ma. Oba greckie terminy przybliżają etymologię nazwy, jaką Tomasz Morus wymyślił dla znajdującej się na wyspie, gdzieś na południowej półkuli, krainy – królestwa króla Utoposa, odciętego od znanego na początku XVI wieku, świata. Wyprawy

zamorskie Amerigo Vespucciego i nieco późniejsze Abła Tasmana, podsycali wyobraźnię współczesnych, pozwalając tym samym ukryć utopijną fantazję w jednym z nieopisanych obszarów mapy. Dodatkowo, potrzebny był rytuał przejścia, a raczej akcesji do utopijnej społeczności. Podobnie do miasta Campanelli trzeba było być zaprowadzonym przez jego mieszkańców, a by wejść do Bensalem (*Nowa Atlantyda*) – odbyć kwarantannę w „izbie obcych”. XIX wiek nie pozostawiał już takich możliwości, czego doskonałym przykładem są powieści Juliusza Verne’a, w których podróżnicy zagłębiają się w odmęty oceanów, podróżują do wnętrza Ziemi i lądują na księżycu. Tajemnica musi pozostać niezbadana. Nie dziwi też, że Mary Shelley osadziła finał swojej najśłynniejszej powieści na Biegunie Północnym – krańcu świata dla przed-wiktoriańskiego umysłu. Te prawidłowości układają się w mapę zjawiska, które za Karlem Mannheimem² można nazwać stadiami utopijnego myślenia. Wyszczególnił on cztery postacie świadomości utopijnej, obecnej w historii: orgiastyczny chiliazm anabaptystów, czyli przed-renesansowy model „nieosiągalnego królestwa”, idea liberalno-humanitarna, idea konserwatywna oraz utopia socjalistyczno-komunistyczna. Piątym punktem postulował „relatywne zanikanie utopii” w wyniku m.in. konfliktu istniejących równolegle postaci świadomości utopijnej. XX wiek dowiódł, że nie tylko potrzebne jest dopisanie jeszcze jednego punktu, ale i utopia doczekała się swojej antytezy. Dynamiczne obrazy dystopii *Nowego wspaniałego świata* oraz *Roku 1984*, wraz z ciekawostkami, takimi jak przetworzenie ich libertyńskiej odmiany (*Wyspa* Aldousa Huxley’a), oraz feministycznymi transpozycjami renesansowych i wiktoriańskich idei (*Herland* Charlotte Perkins Gilman, *Wracać wciąż do domu* Ursuli K. Le Guin), określiły nowe prądy wewnątrz gatunku.

Po rozprawieniu się z kwestią locum, przyszła kolej na wprowadzenie problematyki skali projektu (utopia nie jest już tylko odcięta od świata wyspą, ale jego przyszłością, czy też alternatywą), jego stasis³, a także nieprzystawalności samych projektów do rzeczywistości – tak obecnej jak i przyszłej. Zmiana skali zazwyczaj idzie ku redukcji. Zawęża pojęcie utopii do ściśle zdefiniowanego mikrosystemu – społeczności rozbitków na tropikalnej wyspie lub mieszkańców apartamentowca. Wszystko mieści się w zaproponowanej przez Mannheima definicji utopii, jako „siły napędowej społecznych wyobrażeń”, co miało podkreślić jej fragmentaryczność i elastyczną aplikowalność. „[W]zględne utopie, w przeciwieństwie do absolutnych, możliwe są do realizacji. [Mannheim] sugeruje, że pojedyncze budynki, rozpatrywane jako ograniczone (częściowe lub względne)

2. Karl Mannheim, *Ideologia i utopia*, tłum. Jan Miziński, Aletheia, Warszawa 2008, s. 174–210.

3. O ile renesansowe utopie literackie formą nasuwają skojarzenia z tableaux vivants, po których narratora oprowadzał ich mieszkaniec, o tyle powieści XX-wieczne wyróżniała dynamiczna walka bohatera z ustrojem, którego – co istotne – sam był częścią.

utopie, traktować można jako poligon doświadczalny do sprawdzenia utopii.”⁴ – pisze Nathaniel Coleman. Takowymi były projekty Planu Obus w Algierze Le Corbusiera, oraz Pruitt-Igoe w St. Louis Minoru Yamasakiego. Opuszczając definicje Darko Suvina⁵ i Northropa Frye’a⁶, za stwierdzeniem Colina Rowe, każdy (wciąż) niezrealizowany projekt architektoniczny uznać można za utopię. „Projekty architektoniczne są odmianą porównywalnej z utopią fikcji. Rysunki, a w tym plany, przekroje i elewacje (pośród innych ekspresywnych reprezentacji) są środkami retorycznymi, dzięki którym nie-rzeczywistość projektu zostaje skrupulatnie przedstawiona jako realistyczna, na długo zanim, jeżeli w ogóle, zostanie skonstruowana”⁷. Te właśnie pomysły – raz usytuowane bliżej teorii architektonicznych, raz literackich fikcji – trafiają na plany filmowe. W przypadku *Metropolis* Fritza Langa okazało się nim całe miasto wybudowane w pomniejszonej skali, w studiu filmowym. Filmy rysunkowe mają w tej sferze więcej elastyczności, animując zrealizowane wcześniej jedynie na papierze, miejsca. W zasadzie wystarczy sama formuła opowieści podróźniczej, jak historia wyprawy hipisów w głąb tropikalnej dżungli (*Dolina Barbeta* Schroedera), aby omówić problem wolności osobistej, w kontekście obyczajów, ukazanych w tej filmowej pielgrzymce do szczęśliwego miejsca.

Tradycja niewybudowanego

Nie tylko renesansowe utopie położone były w niedostępnych obszarach globu. W reakcji na ruchy i procesy industrializacyjne, które doprowadziły do wybuchu I Wojny Światowej, niemiecki architekt Bruno Taut usytuował swój utopijny kompleks ze szkła na szczytach Alp. Inspirowany poetyckimi esejami Paula Scheerbarta, opiewającego architekturę szkła, Taut skonstruował na papierze transparentne i majestatyczne miasto, złożone z kryształowych katedr, mających dosłownie świecić przykładem cywilizacji skłóconej Europy. Nieosiągalny projekt

4. Nathaniel Coleman, *Utopias and Architecture...*, s. 24.

5. Utopia jest „werbalnym konstruktem specyficznej, quasi-ludzkiej społeczności, w której socjo-polityczne instytucje, normy oraz związki indywidualne zorganizowane są wedle reguł doskonalszych niż współczesne autorowi; konstrukcja ta oparta jest na chwycie wyobcowania spowodowanego postawieniem alternatywnej hipotezy historycznej.” – Ruth Levinas, *Educated Hope: Ernst Bloch on Abstract and Concrete Utopia*, w: *Not Yet: Reconsidering Ernst Bloch*, red. Jamie Owen Daniel i Tom Moylan, Verso, London–New York 1997, s. 66.

6. „Utopia to oparty na domysłach mit; zaprojektowany w taki sposób, by zawierał bądź dostarczał wizję idei społecznych, nie będący jednak teorią wiążącą ze sobą fakty społeczne. [...] Autor literackich utopii wychwytuje najistotniejsze aspekty współczesnej mu społeczności. Utopia jest obrazem takiego społeczeństwa, w którym aspekty te byłyby w pełni rozwinięte.” – Northrop Frye, *Varieties of Literary Utopias*, „Daedalus” vol. 94, nr 2, 1965, s. 323.

7. Nathaniel Coleman, *Utopias and Architecture...*, s. 46.

stał się przyczynkiem do dyskusji na temat formy jaką przybrać powinno „miasto jutra”, toczącej się na łamach *Fruhlicht* – czasopisma redagowanego przez Tauta. „Szklany łańcuch” korespondencji objął szereg słynnych architektów i artystów epoki: Waltera Gropiusa, Miesa van der Rohe. Pomimo że nurt architektury ekspresjonistycznej realizował się głównie na papierze, nieliczne budynki, takie jak szklany pawilon zaprezentowany na wystawie w Werkbund czy też Wieża Einsteina Ericha Mendelshona, dają powód do spekulacji jak wyglądałyby całe miasta z nich złożone. Tradycja projektów „niewybudowanych” towarzyszy teorii i praktyce architektonicznej, sięgając daleko w przeszłość, poza obiecujący acz krótkotrwały okres Republiki Weimarskiej. Ze względu na konkurencję w przetargach na projekty, skalę samych planów jak i często nazbyt eksperymentalną formę, ta dziedzina realizacji – w połowie artystycznych, w połowie uziemionych w rzeczywistości – budowli, pozostaje zaledwie przypisem w historii architektury. Jednak to właśnie techniczne rysunki pozwalają zarówno na ćwiczenie warsztatu, wyobraźni jak i eksperymentowanie z formą. Stąd też dla projektów neoklasy-cystycznych wizjonerów (Ledoux, Boullée), XIX-wiecznych „kulturalistów”⁸, bądź też awangardy spod znaku Archigramu, Team X i Superstudia, przestrzeni do ich wizualnej reprezentacji najlepiej szukać w kinie.

Od samego początku perspektywa filmowców obejmowała to, co aktualne – problemy industrializacji i zagęszczenia ruchu ulicznego, odbijały się w zwierciadle „city filmów” (Alberto Cavalcantiego, Dzigi Wiertowa, Waltera Ruttmana), ale i procesy powojennej odbudowy wypierały naturalne scenerie włoskiego neorealizmu, a suburbanizacja stawała się tłem melodramatów Douglasa Sirka i Franka Capry. Towarzyszy im praktyka architektoniczna, aczkolwiek kino najchętniej korzysta z jej „ślepych zaułków”. Epizod jakim były secesyjne projekty „ukoronowane” kopułami ze szkła oraz monumentalne miasta, utworzone ze zrośniętych z sobą bloków, projektu Antonio Sant’Elii, stanowią dziś ciekawostkę ulokowaną na marginesie dominujących nurtów Stylu Międzynarodowego, Nowego Obiektywizmu, Szkoły Chicagowskiej i powojennego brutalizmu. Literackie utopie pod płaszczykiem fantastyki naukowej, powieści przygodowej i mitów o zaginionych cywilizacjach, prezentują wizje miast, fascynując się nie tylko ich radykalnym wyglądem, ale i alternatywnym stylem życia, jaki swoją formą proponują. Impulsem jest też niewykorzystany potencjał. Potencjał, który jeszcze nie zmalął w kontakcie z rzeczywistością. Absolutystyczne projekty (utopie) są z natury eskapistyczne – jak uważał Colin Rowe. Nie inaczej kino. O ile jednak

8. Wyróżnionej przez Françoise Choay linii teoretyków nostalgicznie zapatrzonych w średnio-wieczny model organizacji przestrzeni i życia społecznego, stojący w opozycji do progresywnych idei Charlesa Fouriera. Cytowane za: Colin Rowe, Fred Koetter, *Collage City*, MIT Press, Cambridge, MA–London 1984, s. 40.

Rowe uważał utopię za ograniczenie dla rozwoju architektury, argumentując swoje zdanie nierozzerwalnością projektu i praktyki, o tyle kino potrafi symulować (i wizualizować) ten aspekt projektów, czy to w futurystycznych wizjach z *Łowcy Androidów*, *Pamięci Absolutnej* czy też dystopii *Brazil*, przedstawiając użytkowy aspekt utopijnych projektów. „Projekty miast i budynków, nawet już wzniesionych, pozostają częściowymi, niedokończonymi pomysłami na przyszłe formy aktywności, które zaistnieją natychmiastowo za sprawą obecności świadomych otoczenia ciała: życie społeczne dopełnia budynek”⁹. Tak też fabuła dopełnia scenografię. Narrację tę, prezentującą utopijne miasto i jego mieszkańców w działaniu, odnajdziemy w filmie.

Wells, nasz brat

„Niedawno widziałem bardzo niemądry film. Nie da się chyba zrealizować niczego bardziej niedorzecznego. [...] Nazywa się *Metropolis*”¹⁰. Autor *Wojny Światów* i *Wehikułu Czasu* – realizując wraz z Williamem Cameronem Menziesem swój „własny” film, w studiu Alexandra Kordy – tłumaczył powód tak żarliwej krytyki. Fritz Lang ukradł jego pomysł z powieści *Śpiący budzi się*¹¹, realizując go przez pryzmat 1927 roku i weimarskich Niemiec. W 1936 roku H. G. Wells odcinał się zarówno od własnej, jak i Langowskiej prognozy, w której ludzie eksploatują klasę robotów-robotników. Wpierw odpowiedział artykułem. Następnie filmem. W ten sposób nakreślić można okoliczności powstania *Rzeczy, które nadejdą*. O ile kino zawsze miało słabość do Wellsa (choć głównie po jego śmierci), o tyle filmowcy w 1936 roku mieli okazję współpracować z autorem *Wojny światów* na planie. Wells sam opracował scenariusz, oparty na napisanej trzy lata wcześniej powieści. Mimo to, dzieło autora *Wyspy doktora Moreau* nie trafiło do produkcji w zamierzonym kształcie. Tylko część pierwotnych pomysłów inscenizacyjnych znalazła się w ostatecznej wersji montażowej. Menzies kontrolował całe przedsięwzięcie. To on zaangażował László Moholy-Nagy’ego do zaprojektowania wnętrza futurystycznego miasta i konsultował się z Le Corbusierem w kwestii projektu wnętrza oraz stylu życia przyszłych mieszkańców filmowego Everytown. Architekt odrzucił jednak propozycję współpracy, skarżąc się, że wizja Wellsa jest zbyt zachowawcza. Film Menziesa to wycinek powieści, w którym widz śledzi wydarzenia stanowiące pokłosie Wielkiej

9. Nathaniel Coleman, *Utopias and Architecture...*, s. 62.

10. „H. G. Wells on *Metropolis* (1927)”, ostatnio zmodyfikowany 29 września, 2012 <http://erkelzaar.tsudao.com/reviews/H.G.Wells_on_Metropolis%201927.htm>

11. W artykule Wells wymienia także Karela Čapka i jego „roboty”, jako współ-poszkodowany podmiot prawny.

Wojny. Fantastyka naukowa bazuje na rekonfiguracji współczesnych autorowi ideologii. Tak też w wizji Wellsa, obok śmiertelnych gazów¹², pojawiają się motywy podboju kosmosu – podobnie jak u Georges Mélièsa – zdobywanego nie rakieta, a gigantycznym pociskiem artyleryjskim. Co istotne, w koncepcji Wellsa to nie technologiczne innowacje, ale przebieg dwóch kolejnych etapów rozwoju, zainspirowanych bipolarną atmosferą XIX wieku – tradycjonalistów spod znaku William Morrisa i progresywnistów popierających Charlesa Fouriera (koncepcje te znaleźć można pod postacią militarnego modelu rządów z *W roku 2000* Bellamy'ego) – zarysowują centralny konflikt w filmie.

W filmie Menzies, po zakończeniu wyniszczającej wojny i pladze „wędrującej choroby” (chmury powstałej z nagromadzenia gazów bojowych), społeczeństwo cofa się do poziomu średniowiecza, ale zorganizowane jest wokół autorytarnej jednostki. Sielankowa wizja Williama Morrisa, w której tempo życia zwalnia, pozwalając na ponowną synchronizację z naturalnym cyklem wegetacyjnym, u Wellsa zmienia się w horror egzystencji bez paliw kopalnych, z handlem wymiennym zamiast twardej waluty, prowadzonym w scenerii zniszczeń wojennych. Stary świat leży w ruinach. Nie rozpoczęto jeszcze budowy nowego. Wells nie był zwolennikiem agrarnej wizji Morrisa, zawartej w *Wieściach z Nikąd*, jednak na polemikę z modelem zawartym w *W roku 2000*, poświęcił znacznie więcej miejsca. Bellamy opisał Boston roku 2000 jako system złożony z baraków i kantin. Ta socjalistyczna aglomeracja posiada własną przemysłową armię odpowiedzialną za produkcję i dystrybucję dóbr – bezpośrednio do każdego domu, każdemu wedle jego wkładu w rozwój państwa, z obowiązkiem pracy spełnianym do wieku emerytalnego - 45 lat. Pierwsza wizja przyszłości rozgrywała się w ruinach, a więc większa część scenografii przygotowana została z myślą o drugiej. „Budząc się” w roku 2036, widzimy opływowe, pozbawione detali, elewacje budynków. Chodniki suną jak pasy transmisyjne, kamera panoramuje eleganckie (sterylne) wnętrza mieszkań. Ekran projekcyjny w apartamentach i na placu zgromadzeń, zastąpiły radioodbiorniki. Zmieniła się obudowa – funkcja pozostała ta sama.

Uwagę zwracają wieżowce – apartamentowce zespolone z poziomem ulicy, skwerkami i z sobą nawzajem – żywcem przeniesione z projektów Sant'Elia. Ten włoski architekt zginął na wojnie w wieku 28 lat, pozostawiając po sobie szkice monumentalnych fabryk i osiedli futurystycznych metropolii. W Menziesowskim Everytown (choć w Langowskim *Metropolis* także) dostrzegalna jest obsesja wzajemnych połączeń struktur i wiążąca się z nią powszechność środków

12. Ostateczną bronią zagłady w trakcie Wielkiej Wojny są – jak w Pierwszej Wojnie Światowej – gazy bojowe. Ofiary śmiertelne i skutki oparzeń gazem musztardowym, użytym w bitwie o Ypres, przeraziły generację Wellsa tą bronią „masowej zagłady”. W 1936 nikt nie mógł się spodziewać bomby atomowej.

transportu: ścieżek, linii kolejki, dróg. Przeciwdziałając chaosowi rozrastających się miast, urbaniści marzyli o stylistycznej jedności wznoszonych budowli. Sant'Elia pisał: „ulica przestanie leżeć jak wycieraczka na poziomie gruntu, ale zanurzać się będzie kilka pięter w głąb ziemi, przechwytyjąc ruch uliczny miasta, będzie też połączona metalowymi kładkami i sunącymi szybko, chodnikami”¹³. Wells nie tylko rozliczał się z XIX-wiecznym progresywizmem, ale i wyrażał obawę o tempo w jakim przesuwa się „fordowska linia montażowa” czasów, ku zautomatyzowanej przyszłości. U Wellsa/Menziesa, inaczej niż u Langa, dochodzi do buntu nie ze strony wyzyskiwanych robotników, ale luddystów stających postępowi – pierwszej misji kosmicznej – na drodze. Fanatyzm futurystów, postulujących zerwanie z przeszłością, sam przeszedł do historii, ustępując miejsca projektom bardziej wyważonym, choć – jak się okazało – nie mniej fantastycznym. Broadacre City Franka Lloyda Wrighta bazowało na koncepcji „miastogrodu” Ebenezera Howarda. Mieszkaniec tej podmiejskiej utopii Wrighta miał posiadać swoją własną parcelę, samochód i aeroplan. W związku z powojennym przyrostem ludności i falą przeprowadzek na przedmieścia, prywatny jeden akr z rezerw federalnych dla każdego Amerykanina, stał się jeszcze mniej realny od wizji zawartych *Metropolis*.

Kanibalizm po sąsiedzku

Ucieczka co zamożniejszych obywateli z miast dokonywała się równocześnie z realizacją masowych projektów budowlanych. Wzrost populacji i boom ekonomiczny w Stanach Zjednoczonych (i w Europie), miały podobne rezultaty – ekspansję przedmieść i zagęszczanie się centrów miast. W Wielkiej Brytanii po wojnie realizowane były programy socjalne, mające wydzwignąć kraj z ruiny. Stały się też okazją do przetestowania modernistycznych projektów na masową skalę (schematu osiedla złożonego z „jednostek mieszkalnych” – Unites d’Habitation – Le Corbusiera) realizowanych przez zakochanych w surowym betonie apologetów szwajcarskiego architekta. Kiedy na mocy Housing Act z 1949 roku, deweloperzy wznosili w Stanach Zjednoczonych nowe osiedla na miejscu wyburzonych slumsów, w Wielkiej Brytanii powstawały bloki mieszkalne projektu Alison i Petera Smithsonów. Tanie i szybkie w budowie, mieściły w sobie windy, sklepy (wzorem podmarsyjskiego osiedla Le Corbusiera) umieszczone na parterze budynku, oraz szerokie tarasy – tzw. „podniebne ulice” (*streets in the sky*) – pomyślane jako miejsca spotkań mieszkańców. Zestandardyzowany model powojennej odbudowy, z powodu tempa realizacji planów, w praktyce był

13. Antonio Sant'Elia/Filippo Tommaso Marinetti, *Futurist architecture*, w: *Programs and manifestoes on 20th-century architecture*, red. Ulrich Conrads, MIT Press, Cambridge 1971, s. 36.

niedbale wykończony, mało estetyczny, nieprzemyślany. Budownictwo wielkiej płyty szybko popadało w ruinę, z której kraj miał zostać wydzwignięty. Przykład osiedla Pruitt-Igoe (projektu Minoru Yamasakiego) w St. Louis pokazał, że budownictwo tego typu staje się sceną konfliktu i degeneracji. Po jego likwidacji w latach 70-tych (zaledwie po dwudziestu latach użytkowania), gazety obwieściły śmierć modernistycznego projektu. Utopia brutalistycznej architektury, mającej chronić i zapewnić spokój, legła w gruzach. Kryzys utopii na mikroskalę osiedla zainspirował Jamesa Grahama Ballarda do napisania w 1975 roku *Wieżowca*. W tym samym czasie powstały *Dreszcze* Davida Cronenberga – film osadzony w nowoczesnym apartamentowcu w Ontario, projektu Miesa van der Rohe, w którym rozprzestrzenia się wirus zmieniający ludzi w kierowane pierwotnym instynktem bestie. Analogiczny scenariusz realizował w swojej powieści Ballard. Stopniowa degeneracja moralna cechuje obie opowieści, których autorzy próbują wyciągać wnioski z porażki Yamasakiego, i nie popaść w banalną logikę opieki społecznej, winą obarczającej mieszkańców słynnego osiedla – czarnoskórej biedoty.

Zarówno Cronenberg jak i Ballard ukazują w groteskowy, wyróżniający się ostrością obserwacji, sposób, stopniowe zezwierżenie białej wyższej klasy średniej. Wskazują na wady samej idei masowych projektów, odlanych z „Le Corbusierowskiej formy”, jednostek mieszkalnych – bliskiego sąsiedztwa mieszkań, problemu wspólnych przestrzeni (wind, klatek schodowych), a także izolacji – z jednej strony wynikłej ze społeczno-kulturowego deprecjonowania cielesności, z drugiej podglądactwa, jakie wiąże ze sobą filmy: *Okno na podwórze*, *Podglądacz* i *Lokatora*, demaskując sąsiedzką mentalność i ogólnie, sposób funkcjonowania stłoczonych na małym obszarze, społeczności. Użycie materiałów tańszych, o niższej izolacji akustycznej, tylko sprzyja podobnym działaniom. W niedługim czasie, jak też we wziętym z życia przykładzie Pruitt-Igoe, ściany korytarzy pokryją się graffiti, winda przestanie być serwisowana, a w wieżowcach u Ballarda i Cronenberga, poczucie bezpieczeństwa spadnie do zera. Ciemne zakamarki klatek schodowych, powybijane szyby, wewnętrzne podwórka zamienione w scenie przemocy, zmusiły mieszkańców osiedla Yamasakiego do wyprowadzki. Ballard wiąże ze sobą warunki mieszkalne i wpisane w strukturę budowli hierarchizację, postulując uaktualnioną wersję repertuaru zachowań człowieka pierwotnego: zaznaczania swojego terenu (pozycją społeczną), polowania (cechy konsumerskiej mentalności), budowania kryjówek. Kiedy wirus opanowuje wieżowiec w filmie Cronenberga, również w *Dreszczach* formuje się coś na kształt epidemicznej hierarchii – biologicznej sekty złożonej z kolejnych ofiar pasożyta. Wygląd Starliner Towers, w których rozgrywa się akcja filmu, zaprezentowanych w otwierającej film „telewizyjnej reklamówce”, przypomina gładkie powierzchnie i pozbawione ozdób elewacje Stylu Międzynarodowego,

którego Rohe był propagatorem w Stanach Zjednoczonych. Brutalistyczne budownictwo chwalone było za spełnienie postulatów „wertikalnych miast”, jednak w dziełach Cronenberga i Ballarda, ich chropowata faktura symbolizuje już coś innego – surowe warunki życiowe w scenerii, która wyostreza pierwotne instynkty. Jeśli otoczenie kształtuje zachowania, dystopijne wizje nie dają się zwieść ich gładkiej powierzchni, uwypuklając patologiczną strukturę. Temat ten, u Ballarda, sięga technologicznych transformacji współczesnego życia (*Concrete Island, Kraksa*). U Cronenberga (także we wcześniejszych o pięć lat *Zbrodniach przyszłości*), przedstawiony zostaje jak entomologiczna obserwacja zwyrodniałej mikrospołeczności: tam apartamentu, tu: sejentystycznego kompleksu, w którym, pod osłoną dyskursu psychiatrycznego, funkcjonuje powszechne przyzwolenie na seksualne dewiacje i perwersje pracowników placówki. Narracje te wpasowują się w nastrój rozczarowania powojennym boomem budowlanym, lat 70-tych. Rozczarowania tym, że pomysły modernistyczne – niezbyt przystające do świata po II Wojnie Światowej – z konieczności aplikowane były w bezkrytyczny sposób na ogromną skalę. Rozbiórka Pruitt-Igoe nie była ostatecznym „końcem modernizmu”. Stała się natomiast symbolem kryzysu mikro-utopii bloków mieszkalnych i wertykalnych miast. Alternatywą dla surowego betonu mogła być już tylko ucieczka do Arkadii.

Shangri-la Trzeciego Świata

Nadziei i porażce kojarzącej się z kompleksem Pruitt-Igoe, Chad Freidrichs poświęcił film dokumentalny (2011, *The Pruitt-Igoe Myth*). Dużo wcześniej, bo w zrealizowanym w 1983 roku filmie Godfrey’a Reggio, *Koyaqatsi*, umieszczona została sekwencja ukazująca zdewastowane bloki mieszkalne, wybite szyby, sprawiające wrażenie jakby budynki przeszyte zostały na wylot, i pokryte napisami korytarze. Statyczny, martwy krajobraz wkrótce zastępuje szereg dynamicznych ujęć, w których monumentalne osiedle zostaje zredukowane do sterty gruzu. Alternatywą dla mikroutopii osiedli była wyprowadzka na przedmieścia. Zmieniła się sceneria oraz gęstość zaludnienia. Model funkcjonowania w powojennym świecie definiować zaczęły trzy czynniki (autostrada, przedmieścia, supermarket), które według Kennetha Framptona przyczyniły się do upadku miast¹⁴. Młode pokolenia buntowały się przed uzależnieniem swojego życia duchowego od tych wynalazków, wyznaczających nowy standard monotonii. Architekci wrażliwi na przemiany obyczajowe lat 60-tych, dołączali do buntu. Idea społeczności wolnej od przywar cywilizacji odnajdywała swoje spełnie-

14. Por. Kenneth Frampton, *Modern Architecture: A Critical History*, Thames and Hudson, London 1980, s. 9.

nie w zaproponowanych przez Timothy'ego Leary, komunach, jak również mobilnych miastach Archigramu – w „nomadycznej architekturze” włoskiego Superstudia, czy też w projekcie Nowego Babilonu Constanta Nieuwenhuysa. Kontrkultura odrzucała zastane schematy oraz wygody, kontestując tradycyjny model rodziny, społeczeństwa, gospodarki. Propozycja Nieuwenhuysa z 1958 roku, artysty związanego z grupą Sytuacjonistów, przybrała kształt metropolii osadzonej niby na „platformach wiertniczych”. Z zachowanych do dziś planów (szkiców, kolaży, obrazów) wyłania się projekt miasta złożonego z budynków do „składania i rozkładania”, jakie odpowiadałyby zmiennej naturze człowieka. Formą i wykonaniem uniemożliwiały powstawanie nawyków i przyzwyczajęń, postrzeganych jako kres kreatywności. Właśnie kreatywna zabawa w miejsce monotonnej pracy była dla Nieuwenhuysa motorem tej alternatywnej cywilizacji. Jego koncepcję wyróżnia próba oddania dynamiki życia i związanych z nim przemian. Mieszkaniec Nowego Babilonu pozostaje nomadem a nie bioindykatorem. Tak też utopia jest dla niego rozciągniętym w czasie procesem.

Niewykluczone, że w ten sposób wyglądałoby anty-miasto usytuowane w przesłoniętej chmurami *Dolinie*, której poszukują bohaterowie filmu Barbeta Schroedera. *Dolina* jest więc opowieścią o inicjacji. Już w pierwszej scenie poznajemy Monique, żonę biznesmena, która w Nowej Gwinei poszukuje barwnych ptasich piór dla swojego paryskiego butiku. Dołączając do grupy hipisów, przejmuje ich styl życia, odrzucając zgiełk cywilizacji, pęta monogamii, dzieląc fascynację życiem dzikich społeczeństw i ich rytuałami. „Prototypową” utopią jest życie proste i bliskie naturalnemu środowisku, toczące się w harmonii z biosferą, a zatem w arkadyjskiej „ekotopii”, przywołując tytuł powieści Ernesta Callenbacha. W latach 60-tych, za sprawą *Wyspy* Aldousa Huxley'a, powraca w kulturze wątek odizolowanej od świata społeczności, utopii zaginionego łądu, oczekującego na odkrycie. Na wzór *Nowej Atlantydy* Bacona, przedstawieni w niej zostają pielgrzymi w drodze do iluminacji, poszukujący „buddyjskiej” nirwany na Ziemi. Orientalny zwrot u Huxley'a wyprzedził epokę Mehera Babji i muzyków pielgrzymujących do Indii. Autor *Nowego wspaniałego świata* w swojej ostatniej książce (1962) rozliczył się z wątkami zaczerpniętymi od Lorda Byrona, Williama Blake'a i innych ezoterycznych poetów oraz prozaików, obecnymi w jego twórczości już od lat dwudziestych. Bohaterowie książki trafiają na wyspę Pala jako rozbitkowie, nie potrafiąc potwierdzić jej lokalizacji. Tam, pod okiem doktora MacPhaila, medytują zażywając mokshę – psychodeliczny narkotyk – i zwiedzając ten nowy, odległy świat. Idealny obraz społeczeństwa trwającego w stasis transu i upojenia, przerywa przewrót pod wodzą młodego radży. Decyzją nowego władcy i sprzymierzonego z nim pułkownika Dipy, po przejęciu władzy MacPhail zostaje zabity. W książce Huxley'a przeszkodą staje się to, co Nieuwenhuys wygnał z Nowego Babilonu – dogmat. Zestaw

prawd i reguł jest fundamentem każdego społeczeństwa. Nie da się od nich uciec. Film Schroedera, poprzez zawartą w nim parafrazę Goethego, mówi podobnie. Nie można uciec od cywilizacji, której jest się produktem.

Bricolage mitycznych utopii

Zaginiony horyzont – powieść Jamesa Hiltona, a od 1937 roku także film Franka Capry – w podobny sposób opowiada o losach rozbitków. Bohaterowie powieści są pasażerami porwanego samolotu, którzy odnajdują tybetańską dolinę. Mieszkający w niej lamowie uczą przybyłych samokontroli i samodoskonalenia – sekretu długiego życia. Sami nie angażują się jednak w chaotyczny nurt wydarzeń. Laputa, podniebny zamek z animowanego filmu Hayao Miyazakiego, zrealizowanego ponad pół wieku później, łowcom przygód oferuje już materialne bogactwa w miejsce duchowej supremacji. Królestwo Laputy ukryte w chmurach jest w zasięgu marzeń, ale poza zasięgiem możliwości ich realizacji. Pożyczona od Jonathana Swifta przypowieść o latającej wyspie, na którą oryginalnie zawitał Gulliver, u japońskiego reżysera okazuje się mitem; kolażem zapomnianych utopii, zaginionym miastem, podsycającym wyobraźnię dziecięcych bohaterów. Lewis Mumford, autor *The Story of Utopias* (1922), za pośrednictwem laputiańskiej metafory przeciwstawił sobie „dwie utopijne skłonności eksponujące różnicę pomiędzy fantazjami a planami: w pierwszej wznosimy niemożliwe zamki w przestworzach; w drugiej konsultujemy się z geodetą, architektem i kamieniarzem, by zbudować dom mający sprostać naszym podstawowym potrzebom”¹⁵. Projekt podniebnego miasta Miyazakiego jest jednak jak najbardziej konkretnym zestawieniem urzeczywistnionych i niezrealizowanych projektów. Łączy w sobie elementy architektury rotund renesansu zwieńczonych bizantyjskimi kopułami, osłonięte średniowiecznymi murami. W drugiej części filmu, kiedy Pazu – chłopak z górniczej osady – i księżniczka Sheeta – spadkobierczyni pradawnego rodu budowniczych Laputy – trafiają do lewitującego wysoko nad ziemią miasta, przygodowa narracja zawieszona zostaje na rzecz opisu – eksploracji bogactw i tajemnic zrujnowanego już grodu. Z zewnątrz (na rycinach w gabinecie ojca, czy też otwierającej film sekwencji), struktura Laputy przypomina Wieżę Babel z obrazu Petera Bruegela Starszego. Inspiracją były także rysunki Minas Tirith, stworzone przez Alana Lee, na potrzebę kolejnych edycji książkowych *Władcy Pierścieni* J. R. R. Tolkiena. Podobnie jak w *Mieście słońca* Campanelli, Laputa składa się z koncentrycznych pierścieni, oddzielających poziomy miasta. Gdy bohaterowie docierają do jego centrum, znajdują w jego miejscu pień olbrzymiego

15. Lewis Mumford, *The Story of Utopias*, Boni and Liveright, New York 1922, s. 16.

drzewa. Opuszczone przez mieszkańców miasto porośnięte jest teraz przez dziką roślinność. To malownicza ruina, z porostami kruszącymi cegły i kamień, z uliczkami zatopionymi niczym w sadzawce. Część mostów została zerwanych, bramy są już samotnymi monumentami, precyzyjnie przerysowanymi z prac Giovaniego Battisty Piranesiego. Żyjący w XVII wieku artysta pozostawał pod silnym wpływem starożytnej architektury i ksiąg Witruwiusza, jednak w zgodzie z epoką, swoją inspirację postrzegał przez pryzmat szczątków i wykopalisk. Odkrycie Herkulanum w 1708 roku, a także postępy w pracach wykopaliskowych w Pompejach zapładniały wyobraźnię artystów, jednak to rysunki Piranesiego stały się inspiracją dla przyszłych pokoleń. „Klasyczne obrazy” – pisze Kenneth Frampton, opierając się o obserwacje Manfredo Tafuriego – „były traktowane jako mit, z którym się rywalizuje: jako szczątkowe fragmenty, zdeformowane symbole, organizmy mające o „porządku” podczas gdy same znajdują się w stanie rozkładu”¹⁶. Archeologię szkiców Piranesiego w filmie Miyazakiego uzupełnia archeologia koncepcji: literackich i tych związanych ze sztukami wizualnymi, architektonicznymi i utopijnymi.

Filmowych również – o czym przekonujemy się w finale, gdy bohaterka zostaje uprowadzona i wraz z oprawcą dociera do ukrytego centrum Laputy – wysokiego szybu z ciemnego, gładkiego kamienia, wypełnionego lewitującymi blokami. Ta sceneria przypomina wnętrze Wielkiej Maszyny – podziemnego kompleksu z *Zakazanej planety* Freda Wilcoxa z 1956 roku. Tak odmienne wizje „lepszej przyszłości” ewidentnie przesłoniły teraźniejszość dobrą. Zestawione ze sobą nie tylko w tym samym filmie, ale i w tej samej strukturze, doskonale wpasowują się postmodernistyczny dyskurs lat 80-tych, który do architektury wprowadziła książka Freda Koettera i Colina Rowe, *Collage City*, krytykując modernizm wraz z jego dogmatami i ahistoryzmem. Rowe dał się poznać jako krytyk utopijnych tendencji, pisząc, że każdy projekt modernizmu – nieważne czy byłby to Broadacre City Wrighta czy PlugIn City Petera Cooka – posiada naczelną wadę ignorowania potrzeb ich hipotetycznych mieszkańców. Każdorazowo odbywa się to za cenę lepszej przyszłości i wymaga zastąpienia znanego świata *carte blanche* pod nowy projekt. Projekt bloków w centrum Paryża – część planu ville radieuse Le Corbusiera – wymagał wyburzenia monumentów i zabytków epoki barona Haussmana (Łuku Triumfalnego, Placu Gwiazdy, Pól Elizejskich). Brutalny dogmatyzm nowych projektów Rowe przeciwstawił koncepcji miasta-bricolage'u – zorganizowanego wokół konkretnych problemów i lokalnych mikro-rozwiązań. Każde uwydatniałoby funkcję (charakter i przeznaczenie) danej dzielnicy czy budowli oraz rolę jaką spełnia w tkance metropolii. W tym właśnie duchu utrzymany jest Berlin Archipelago Oswalda Mathiasa Ungersa –

16. Kenneth Frampton, *Modern Architecture...*, s. 13.

projekt postulujący zaniechanie walki z chaosem podzielonego murem Berlina i uwydatnienie jego spontanicznego i fragmentarycznego uroku. Miasto w niebie z baśni Miyazakiego w podobny sposób syntetyzuje przeszłość, uchylając się od prób jej homogenizacji.

W kontekście Collage City, lekcja japońskiego animatora jest dość przekorna. Istnienie i zestawienie obok siebie odmiennych przykładów utopijnego porządku, zaczerpniętych z literatury i historii myśli architektonicznej, sprawdzić się może jedynie na obrazie. Zgodnie z prognoza Mannheima, w starciu, przeciwstawne tendencje znoszą się. Wieża Babel Bruegela, bądź też wiszące na ścianie studia ojca Pazu, zdjęcie Laputy, zatrzymane są w ruchu. Nieruchome i martwe jest i mityczne miasto. Powrót do znanych koncepcji, aczkolwiek takich, które zakończyły się niepowodzeniem, sam w sobie pozostaje ucieczką w mit. Mit, który bohaterowie filmu Miyazakiego budują i testują „od nowa”. Potwierdzają przy tym to o czym pisał Rowe: utopia służyć powinna ćwiczeniu wyobraźni a nie jej uśmierzeniu.

Brakujący element

Opisując cenioną przez siebie architekturę, Alberti pisał, że „[p]iękno jest jakąś zgodnością i wzajemnym zgraniem części w jakiegokolwiek rzeczy, w której części te się znajdują. Zgodność tę osiąga się poprzez pewną określoną liczbę, proporcję i rozmieszczenie, tak jak tego wymaga harmonia [...], która jest podstawową zasadą natury”¹⁷. Kierując się tą zasadą, niniejszy wywód o ewolucji literackich, architektonicznych i filmowych utopii byłby niekompletny bez poruszenia kwestii Nowego Urbanizmu – projektu skierowanego – jak poprzednie – ku poprawie warunków życia i próbie uczynienia z miasta/polis lepszego miejsca. Dotychczas opisane projekty zakładały, że wprowadzenie nowego porządku idzie w parze ze szczęściem członków przyszłej społeczności: Solarian, mieszkańców Baconowskiego Bensalem, lub też podwładnych króla Utoposa. Ani obywatele Wellsowskiego Everytown, ani też lokatorzy wertykalnego miasta u Ballarda czy też duchowi pielgrzymi z Huxley’owskiej wyspy nie stanowili jednolitej masy i pod koniec swoich wędrówek, szczęśliwszymi się nie stali. Dlaczego odgórne planowanie szczęśliwego miejsca (eu topos) kończy się klęską, a ucieczka od cywilizacji nie stanowi rozwiązania? Głos Nowego Urbanizmu dobiega z obu tych miejsc – zarówno z „ulicy”, jak i biur projektowych. Począwszy od lat 60-tych, stanowił krytykę masowych projektów budowlanych, których produktem były jednolite osiedla, monotonne dzielnice i rozwiązania prezentujące się atrakcyjnie

17. *Myśliciele, kronikarze i artyści o sztuce: od starożytności do 1500 r.*, wybór źródeł i opracowanie: Jan Białostocki, PWN, Warszawa 1978, s. 41.

tylko z ptasiej perspektywy. W *The Death and Life of Great American Cities*, Jane Jacobs serią artykułów w magazynie „Fortune” skrytykowała nie tylko urbanistykę miasta, autorstwa Roberta Mosesa, ale i zaproponowała konkretne rozwiązania w skali detalu. Skracanie długości ciągu bloków, tworzenie parków osiedlowych, podkreślanie unikalnego charakteru dzielnic. W podobny sposób Kevin Lynch opisywał współczesną metropolię w *The Image of the City*, zwracając uwagę na problem „zaginionych miejsc”, obszarów mało atrakcyjnych i omijanych przez mieszkańców.

Zmiany jakie zaszły w światowych metropoliach w reakcji na nurt zainicjowany w latach 60-tych¹⁸, stały się tematem dokumentu Gary’ego Hustwita, *Zurbanizowani* (2011). Film ten jest przeglądem przypadków rozsianych po całym globie zmian na wielką i lokalną skalę, takich jak odciążenie centrum z ruchu ulicznego linią szybkich niskopodłogowych autobusów, bądź też promocją ścieżek rowerowych i propagowanie niskiego zużycia energii, za pomocą malowanych na osiedlowej jezdni pasów zużycia mediów: prądu, gazu, wody. Omówione zostają kolosalne projekty pokroju Brasilii Lucio Costy i Oscara Niemeyera – miasta dostosowanego do zmotoryzowanych mieszkańców, a jednocześnie dyskryminującego pieszych. Zaprezentowany jest problem ekonomicznej stagnacji Detroit, przekształcającego się w jedno z miast-duchów. Procesowi przeciwdziałać próbują obywatelskie inicjatywy zakładania ogródków oraz organizowania targów zdrowej żywności. Przed kosztowną rozbiórką nowojorskiej linii kolejki naziemnej ratuje miasto inicjatywa przekształcenia jej w zazielenioną trasę spacerową. Niejako za przykładem Collage City, pomysły te czerpią z rezerwuaru utopijnych projektów. Aplikowane są doraźnie, w konkretnych przypadkach, stanowiących segmenty, a nie sektory, urbanistycznej zabudowy. Te „częściowe utopie”¹⁹ okazują się być kolejnym krokiem w ewolucji utopijnej myśli w cynicznym XX wieku, nieufnie weryfikującym totalistyczne projekty. Jak pisze Nathaniel Coleman, „absolutyzm jest trudny do zaakceptowania. Utopia staje się zła, patologiczna, gdy postulowany przez nią model nadrzędnego ładu musi zostać bezwzględnie zrealizowany”²⁰. Finał filmu Hustwita rozgrywa się wokół protestu mieszkańców, zorganizowanego przeciwko budowie podziemnej kolei w Stuttgarcie (projekt Stuttgart 21), dowodząc, że nawet częściowe utopie dalekie są od bycia bezdyskusyjnie wdrażanymi. Istotne, że *Zurbanizowani* nie bagatelizują roli debaty społecznej przy wprowadzaniu zmian w najbliższym otoczeniu. Ten dynamiczny model prezentacji

18. Problem optymalizacji warunków życia w mieście i poprawy samopoczucia obywateli silnie dyskutowany był już na przełomie XIX/XX wieku w kontekście miast-ogrodów i działalności City Beautiful Movement.

19. Rem Koolhaas nazwał je *kieszonkowymi* („vest-pocket utopias”).

20. Nathaniel Coleman, *Utopias and Architecture...*, s. 2.

przeciwstawia się statycznym opisom znanym z literatury, w której zobrazowanie przemian ustępuje miejsca prezentacji „ulepszeń”. „W przeciwieństwie do utopii patologicznych [potrafią one] pogodzić w sobie dynamikę i praktykę z przeszkodami i niekompatybilnością”²¹.

Do zilustrowania, prześledzenia, czy też rozpatrzenia złożoności tych konfliktów – idealistycznych modeli z ich praktyczną aplikacją – kino stanowi żyzny grunt. Możliwość zderzenia literackich opisów i scenariuszy, takich jak opisane powyżej, ze stworzonymi w studiu scenografiami, art designem, czy też zaprezentowanymi w filmie zmodyfikowanymi rzeczywistymi sceneriami, skutkuje pojawieniem się szansy na przynajmniej częściowe zaistnienie projektów. Futurystyczne monumenty Antonio Sant’Elia, miasto stanowiące kolaż zamierzonych utopii, portret degenerującego bloku mieszkalnego – wyobrażone od podstaw na ekranie stają się przedłużeniem (i rozwinięciem) tradycji rysunku architektonicznego i „papierowej architektury”. *Idealne miasto* Albertiego²² zostaje w przekorny sposób „urzeczywistnione” w filmie Terry’ego Gilliana. Perspektywa ta nie redukuje abstrakcyjnego myślenia o utopii do dualizmu spekulacji bądź nostalgii. Poszerza je o dodatkowy wymiar – czas teraźniejszy.

21. Nathaniel Coleman, *Utopias and Architecture...* s. 20.

22. Do czasu ekspertyzy zespołu Maurizio Seraciniego, obraz przypisywany był Piero della Francesce.