

Cezary Wąs

 ORCID 0000-0002-5163-9248

Instytut Historii Sztuki
Uniwersytet Wrocławski

DOI 10.18778/2084-851X.07.10

Reprezentacje architektury w filmach science fiction jako symboliczny wyraz wizji przyszłości*

Widziałem rzeczy, w które nie uwierzyliby ludzie. Zionące ogniem statki szturmowe poza ramionami Orionu. Patrzyłem jak nieopodal Bramy Tannhäusera rozbłyskują w ciemności promienie lasera. Wszystko to jednak przemija, jak lzy w deszczu. Czas umierać.

Monolog replikanta Roya Batty'ego z filmu *Łowca androidów*

Streszczenie. W filmach gatunku science fiction z II poł. XX i początku XXI w. zawartych zostało wiele wizji przyszłości, które były jednocześnie refleksją nad osiągnięciami i mankamentami współczesności. W latach 60. XX w. w dziełach kinematografii dominował optymizm i wiara w możliwość nigdy nie kończącego się postępu. Przewidywano zanik podziałów politycznych między blokami państw i wspólną eksplorację kosmosu. Scenografowie podejmowali współpracę z naukowcami, która przejawiała się w ukazywaniu kosmicznych konstrukcji dalece przewyższających realne możliwości techniczne.

Poczynając od lat 70. XX w. w filmach zaczął narastać pesymizm i przekonanie, że przyszłość przyniesie przede wszystkim nasilenie negatywnych zjawisk teraźniejszości. Obawy przed przyszłością nasycone były wskazaniem na różne możliwe defekty i nierozwiązywalne sprzeczności między nimi. Kiedy zatem pewna część dystopijnych wizji obrazowała zagrożenie wzrostem przestępczości, to inna przedstawia przyszłość jako nasyconą mechanizmami kontroli państwowej i powszechnością inwigilacji. Pokazywane na ekranach lęki wzbudzał także przez rozrost wielkich korporacji, zwłaszcza zaś zyskiwanie przez nie wpływów politycznych czy też pozostawanie poza systemem demokracji.

* Artykuł stanowi zmienioną i rozszerzoną wersję tekstu opublikowanego w języku angielskim pt. *The Tannhäuser Gate. Architecture in science fiction films of the second half of the 20th and beginning of the 21st centuries as a component of utopian and dystopian projections of the future*, „Quart. Kwartalnik Instytutu Historii Sztuki Uniwersytetu Wrocławskiego” 2018, nr 3.

Twórcy filmów przedstawiali też swoje przypuszczenia związane z tworzeniem przez korporacje nowych rodzajów broni, których stosowanie przekraczało aktualne normy prawne. Szczególne zastrzeżenia dotyczyły badań nad bronią biologiczną i możliwością rozprzestrzenienia się śmiertelnych wirusów. Trwogę wzbudził ponadto rozwój robotyki i badań nad sztuczną inteligencją, której skutkiem musiało być pojawienie się androidów i nieuchronnych napięć w ich relacjach z ludźmi. Osobnym problemem stały się dla filmowców hybrydy będące połączeniem ludzi i części elektronicznych.

Podobnie zastanawiał scenarzystów i reżyserów rozwój inżynierii genetycznej, który prowadził do tworzenia zmutowanych osobników ludzkich. Pewna część filmowych dystopii rozważała możliwość upadku systemów demokratycznych i rozwoju w ich miejsce reżimów autorytarnych, często w oparciu o szerokie poparcie społeczne. W obrębie tej odmiany dystopii mieszczą się także filmy przedstawiające konsekwencje współczesnego hedonizmu i konsumpcjonizmu. Problemem jest jednak, iż dzieła krytyczne wobec wymienionych zjawisk same bywały reklamami atrakcyjnych produktów.

Słowa kluczowe: XX wiek, filmy science fiction, utopia, dystopia, przyszłość, fantastyka naukowa.

Filmy na wiele sposobów reprezentują poglądy na temat życia społecznego w bardziej lub mniej odległej przyszłości. Pluralizm zawartych w nich przekazów rozciąga się od wizji tzw. świetlanej przyszłości do manifestowania przekonań o upadku czy nawet zagładzie cywilizacji ziemskiej. Również w przypadku, kiedy twórcy danego filmu tworzyli swoje wyobrażenie egzystencji w mających dopiero nadejść epokach w oderwaniu od obiektywnych uzasadnień i puszczali wodze fantazji, ich dzieła należały do zasobu prognoz zakorzenionych w konkretnych uwarunkowaniach historycznych. Fantastyczne wizje miały zatem granice wyznaczone przez teraźniejsze sytuacje ideowe i polityczne. Przekonania o radykalizmie utopii były błędne, bowiem „nawet najdziksze wytwory naszej wyobraźni są zaledwie zlepkiem efektów doświadczenia, konstruktami wytworzonymi z odprysków tego, z czym obcujemy na co dzień”¹. Jeżeli badania nad projekcjami przyszłości w filmie ograniczyć do czasów po zakończeniu II wojny światowej, to zauważyć można, że optymizm powszechny jeszcze w latach 50. i 60. XX wieku, zarówno na komunistycznym Wschodzie, jak i kapitalistycznym Zachodzie, sukcesywnie przemieniał się w pesymizm i brak perspektyw. Przyglądając się natomiast filmom z przełomu XX i XXI wieku, zarejestrować można bezkierunkowość przewidywań odpowiadającą bezradności demokracji liberalnych wobec negatywnych zjawisk współczesności i przejawianie się niedoboru koncepcji modernizacji systemów politycznych.

¹ JAMESON 2011, s. XIII.



1. Kadr z filmu *Metropolis*, reż. Fritz Lang, Universum Film AG (UFA), Neubabelsberg 1927

Wśród różnych gatunków filmów obrazy przyszłości najczęściej prezentowane były w filmach umownie definiowanych jako fantastyczno-naukowe. Poczynając od *Metropolis* (filmu Fritza Langa z roku 1927), wyobrażenia zjawisk teraźniejszości łączone były z ukazywaniem dzieł architektury². Ważną rolę w refleksji nad współczesnością odgrywał zwłaszcza strach przed przenikaniem rozwiązań technicznych do wszystkich dziedzin życia społecznego. Przedstawienia dzieł architektury o spotęgowanych wymiarach czy wykonanych w estetyce maszynowej trafnie oddawały zagrożenia będące konsekwencją dominacji zjawisk techniki w cywilizacji Zachodu. Filmowe reprezentacje budowli nie odgrywały przy tym jedynie roli kulis, lecz nie rzadko trafnie komunikowały ważne treści ideowe poszczególnych dzieł kinematografii. Nawet najbardziej śmiało wizerunki architektury stosowane w filmie miały jednak swoje realne wzorce, jak było to przykładowo z pokazaną w *Metropolis* monumentalną siedzibą magnata przemysłowego Joha Fredersena inspirowaną imponującą wieżą wodną zbudowaną w 1911 roku przez Hansa Poelziga w Poznaniu³. Refleksja nad źródłami filmowej architektury i przetwarzaniem rzeczywistych obiektów

² ALEKSANDROWICZ 2017.

³ Autorem scenografii filmu był Erich Kettelhut, zob. GUSCHELBAUER 2010, s. 82, 86–87; KAES 2008, s. 175; PEHNT 1985, s. 81–82; *Metropolis. Ein filmisches Laboratorium der modernen Architektur* 2000, il. 9 (s. 15), il. 26 (s. 106).



2. Hans Poelzig, Wieża Górnosłaska w Poznaniu, 1911. Źródło: Bildarchiv Foto Marburg, <http://www.bildindex.de>: Objekt 20044670 [dostęp: 15.12.2019]

pozwała wydobyć dodatkowe przesłania konkretnych dzieł, a należy zauważyć, że dokonywane przez scenografów wzmocnienia ekspresyjnych wartości oryginałów czyniły niekiedy z budowli aktorów wypowiadających proklamacje wykraczające poza możliwości naturalnego języka.

Dzieła sztuki filmowej gatunku science fiction rzadko wydają się nośnikami poważnych treści, takie bowiem ukierunkowanie pozostawałoby w sprzeczności z ich widowiskowym charakterem i rozrywkowymi celami. Jak orzekł Werner Herzog: „Film nie jest sztuką dla uczonych, lecz dla analfabetów”⁴. Jakkolwiek to opinia ekscentrycznego reżysera, należy jej przyznać trafność i wartość heurystyczną. Nawet wśród wytworów kinematografii zawierających wątki filozoficzne czy zaangażowanych społecznie bądź politycznie dominują formy zapewniające odbiorcy przyjemność (czy może odwrotnie – wzbudzające strach). Filmy omawianego gatunku z założenia nie były traktowane jako badawczo nastawione do świata czy przynoszące wartościowe poznanie. Wiązanie z filmami niedostatków w zakresie poznawczości jest tylko jedną stroną ich charakteru. Autonomia sztuki wobec problemów moralnych czy epistemicznych, silnie zarysowana w estetyce Kanta, budziła

⁴ KENT 1977, s. 83.

wątpliwości już w czasach, kiedy została po raz pierwszy sformułowana. Dzieła sztuki nie dają się oderwać od praktyki życia jednostkowego czy społecznego i nawet utwory muzyczne stawały się składnikami rozważań o przeznaczeniu człowieka czy pożądanym ustroju społecznym. Także w przypadku filmów jakby z rozmysłem pozbawionych intelektualnych wątków można zauważyć, że odzwierciedlają one krytycyzm wobec określonych tendencji życia zbiorowego i w wyolbrzymiony sposób przenoszą aktualne niedostatki na koncepcje czasów przyszłych.

Przewidywanie pewnych zjawisk społecznych czy zmian w podstawach zachowania jednostek w oparciu o rozpoznanie ich dokuczliwych przejawów w bieżącej egzystencji ma charakter na tyle niepewny, że rzadko prowadzi do trafnych prognoz naukowych. Taka sytuacja wręcz zachęca do snucia mniej zorganizowanych logicznie przepowiedni, których intuicyjny charakter nie jest jednak przeszkodą do uzyskiwania trafnych rezultatów. Utwory filmowe są bodaj najlepszym obszarem, w którym z dużą swobodą dokonywano projekcji przyszłości i zarazem obrazowano diagnozy współczesności oraz lęki przed tym, co może nastąpić.

Zawarte w filmach rozważania dotyczące nadchodzących czasów pogrupować można w wyobrażenia utopijne i dystopijne. Różnorodność definicji wymienionych typów prognozowań skłania do przyjęcia, iż w poniższych analizach pierwszym określeniem objęte zostaną przewidywania przeniknięte **optymistyczną wiarą w pozytywne wartości**, jakie przyniesie przyszłość, zaś pod drugim **wizje pesymistyczne**. Nasilenie przejawiania się tych pierwszych kończy się na początku lat 70. XX wieku, a dokumentem tej zmiany jest wydany przez tzw. Klub Rzymski raport *Granice wzrostu*⁵. Drugi typ rokowań jest wielokrotnie obszerniejszy i powiązany z wielorakimi lękami.

Wyobrażenia utopijne – wizje optymistyczne: architektura świetlanej przyszłości

Lata 50. i 60. XX wieku w historii państw europejskich (zarówno socjalistycznych, jak i kapitalistycznych), a także Stanów Zjednoczonych, Japonii i ZSRR były okresem rozwoju gospodarczego i przemysłowego. Silna konkurencja między politycznym Wschodem i Zachodem częściowo osłabła po kryzysie berlińskim w 1961 i kubańskim w 1962 roku i przeszła w politykę tzw. odprężenia (*détente*). Sytuacja taka była tłem dla wizji rozwoju świata, który po spodziewanym kolejnym globalnym konflikcie podąży w stronę nigdy niekończącego się postępu i dobrobytu. W obu blokach politycznych rozwinęła się wówczas proza science fiction ukazująca zjednoczoną ludzkość podbijającą kosmos i wchodzącą w związki z mieszkańcami pozaziemskich cywilizacji.

⁵ MEADOWS/MEADOWS/RANDERS/BEHRENS 1972.

Najpopularniejszym motywem powieści tego gatunku stała się podróż statkiem kosmicznym na odległe galaktyki i rozwiązywanie problemów wynikających z zetknięcia się różnorodnych kultur. W dziedzinie sztuki filmowej treści tego rodzaju dobitnie przejawiały się w serialu *Star Trek*, którego pierwsza seria emitowana była w latach 1966–1969⁶. Wieloetniczna załoga, w skład której wchodził m.in. Amerykanin, Rosjanin, Szkot, ciemnoskóra Afrykanka Nyota Uhura, Japończyk, ale także pochodzący z planety Wolkan komandor Spock, przemierzała odległe przestrzenie w statku kosmicznym USS Enterprise (NCC-701), którego filmowy wizerunek stworzył głównie Matt Jefferies, były amerykański pilot bombowców w okresie II wojny światowej, a następnie projektant filmowy. Załoga okrętu tworzyła model przyszłej rozciągającej się na cały kosmos cywilizacji nastawionej na racjonalne pokonywanie wszelkich trudności. Wytworzony przez scenografów utopijny habitat nasycony był atmosferą dysput jakby z posiedzeń Rady Bezpieczeństwa ONZ i skrywał fakt, że w zasadzie był połączeniem samolotu bombowego z okrętem wojennym – krążownikiem bądź lotniskowcem. Jego lotniczo-morska architektura nasycona była we wnętrzach oszczędnym wyposażeniem przypominającym sterownię zautomatyzowanej fabryki czy elektrowni. Kolejne wersje serialu *Star Trek* pochodzące z lat 80. (*Star Trek: Następne pokolenie*), 90. (*Star Trek: Stacja kosmiczna DS9*) i następne aż do początku XXI wieku zamieniły nieugięty optymizm oryginalnej serii w klimat zmagania się z mrocznym złem przejawiającym się nieustannie w niezliczonych odmianach.

Spotkanie z metafizycznym złem mającym zdolność przejawienia się w niespodziewanej postaci (np. w duszy komputera) ukazał m.in. film Stanleya Kubricka z roku 1968 *2001: Odyseja kosmiczna*, który opowiada historię lotu kosmonautów na pokładzie statku kosmicznego „Discovery One”. W trakcie kosmicznej podróży główny komputer HAL 9000 próbuje, częściowo skutecznie, wymordować załogę statku, demonstrując technikę jako nie tyle pozytywne narzędzie w egzystencji człowieka, co raczej potencjalną przyczynę jego zagłady⁷. Okręt kosmiczny w swej zewnętrznej postaci był efektem koncepcji pochodzących od liczego grona pomysłodawców, podobnie jak wyposażenie wnętrza wykorzystujące projekty znanych artystów, m.in. Arne Jacobsena, Oliviera Mourgue’a czy Eero Saarinen. Pomysłowość wielu rozwiązań zastosowanych w filmie obustronnie powiązana była z ówczesnym rozwojem technologii, co pozwala zwrócić uwagę, iż modularność budowy statku „Discovery One” była motywowana nie tylko technicznie, ale miała także pewien walor estetyczny, który podjęty został chociażby w zbudowanym w Tokio w roku 1972 przez Kisho Kurosawę budynku Nakagin Capsule Tower. Wprawdzie wcześniej, bo już w roku 1967, Moshe Safdie wykorzystał zasadę modułów

⁶ CHALLANS 2008, s. 91–94; DECKER 2008, s. 131–146.

⁷ SCHAUER 2017, s. 108.

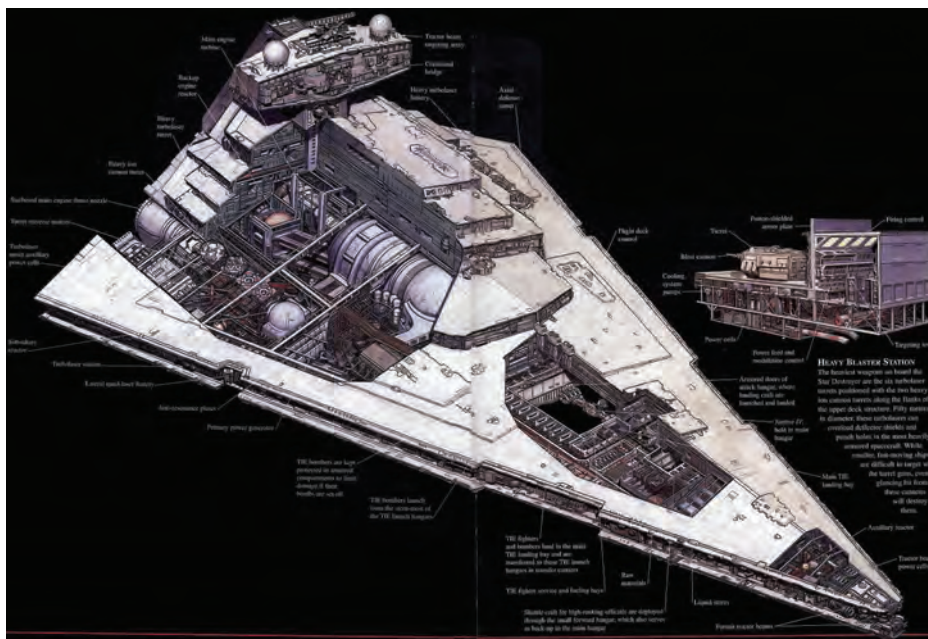


3. Devastator, wizualizacja: Ansel Hsiao, Riverside, Stany Zjednoczone.
Źródło: <https://cdna.artstation.com> [dostęp: 15.12.2019]

w kompleksie mieszkalnym w Montrealu, niemniej stwierdzić można, że również estetyka prezentowana w filmie wpływała na wzory produktów przemysłowych i architekturę.

Grozę statku kosmicznego wprowadził w miejsce otaczającej go niegdyś atmosfery optymizmu kolosalny pojazd lorda Vadera „Devastator”, pokazany w IV epizodzie *Gwiezdnych wojen*. Gwiezdny niszczyciel, pochodzący z zakładów stocznio-
wych na planecie Kuat, miał 1600 m długości i 450 m wysokości. Konieczne jest dostrzeżenie jego architektonicznych wartości, gdyż był mieszkaniem dla 35-tysięcznej załogi oraz 10 tys. żołnierzy („szturmowców”), ale jednocześnie mógł olśniewać swą urodą miłośników wysoce śmiertelnych broni. Pojazd kosmiczny, czy właściwie jego model, który pojawia się w pierwszych scenach sagi filmowej z roku 1977, w rzeczywistości powstał w utworzonej przez George’a Lucasa firmie tworzenia filmowych efektów specjalnych kierowanej przez Johna Dykstrę. „Devastator” w swej warstwie architektonicznej i wizualnej dziedziczy wiele z okrętów wojennych: dawnych lotniskowców (jak chociażby „Saratoga”, 1927), pancerników (w rodzaju „Yamato”, 1940), krążowników (jak radziecki „Groznyj”, 1965) czy niszczycieli (jak pochodzący z czasów końca II wojny światowej „Prichett”, 1944).

Wymienione statki, z różnych okresów i o różnym przeznaczeniu, wykorzystywały elementy, które przetworzone zostały do stworzenia wyobrażenia o okręcie flagowym Dartha Vadera. Pomijając różnice w strukturze wnętrza między oryginałami a ich filmową interpretacją, na główne cechy tych dzieł wpływał przede wszystkim ostry kształt dziobu oraz system nadbudówek i osłon dział. Mostek dowodzenia „Devastatora” umieszczony został w nadbudowie przypominającej bryłę charaktery-



4. Schemat Devastatora. Źródło: Kerrie Dougherty, Curtis Saxton, David West Reynolds, Ryder Windham (authors), Hans Jenssen, Richard Chasemore (illustrators), *Star Wars: Complete Vehicles*, London 2013, s. 134–135 (Star Destroyer)

styczny dla statków wojennych kształt anteny radaru. Za lotniskowcami ich filmowe naśladownictwo otrzymało zdolność przyjmowania na pokłady statków latających. W architekturze powojennej podobne cechy estetyczne wystąpiły w dziełach brutalistycznych, często stosujących rozwiązania przypominające budownictwo okrętowe. Z dziełem eksponującym warstwowość wzorowaną na pokładach oceanicznych statków cywilnych oraz surowość i szorstkość okrętów wojennych mamy do czynienia w liceum Sainte-Marie Lyon w La Verpillière wzniesionym w roku 1976 przez Georges Adilona⁸.

Obumieranie pozytywnych utopii już u schyłku lat 60. XX wieku dostrzec można w wizji stacji kosmicznej, jaką zaprezentował Kubrick w *2001: Odysei kosmicznej*. Z jednej strony stacje kosmiczne orbitujące w pobliżu planet i wyposażone w porty do dokowania statków kosmicznych wydają się czymś mniej niszczycielskim niż wytwory techniki wojskowej, jednak amerykańskie i radzieckie programy kosmiczne, mimo porozumień z 1963 i 1967 roku ograniczających umieszczanie broni w kosmosie⁹, zawsze zawierały ukryte komponenty militarne. Wizja stacji orbitalnej, jaką posłużył się Kubrick, oparta była na koncepcji współtwórcy rakiet

⁸ ADILON/DAVID/MAUBANT/NICOL/PERROT 2001, s. 18, 38.

⁹ Deklaracja zasad prawnych rządzących działalnością państw w zakresie badania i wykorzystywania przestrzeni kosmicznej Zgromadzenia Ogólnego ONZ z 13 grudnia 1963 r.; Układ o zakazie prób broni nuklearnej w atmosferze, w przestrzeni kosmicznej i pod wodą z 5 sierpnia 1963 r.;

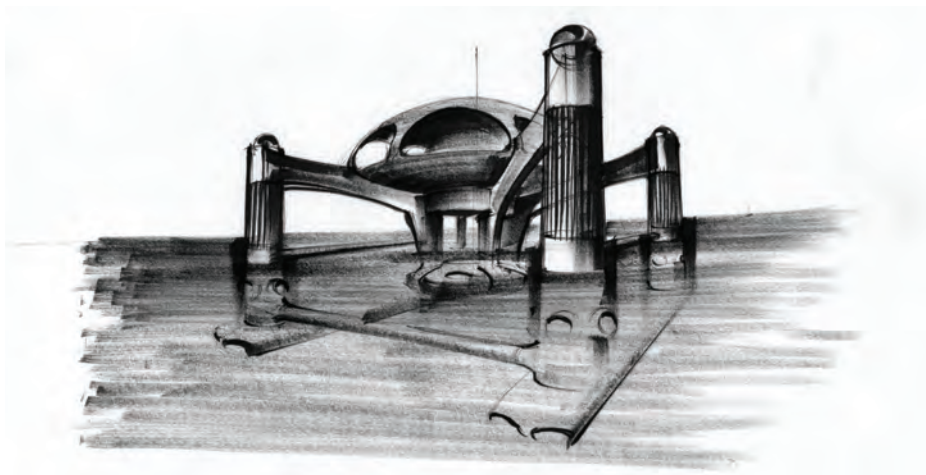
balistycznych V-2 Wernhera von Brauna, majora SS oskarżonego o wydawanie rozkazów mordowania więźniów pracujących w zakładach obozu Mittelbau-Dora, natomiast po II wojnie światowej twórcy amerykańskiego programu kosmicznego. Von Braun rozwinął pomysły Hermanna Obertha i w roku 1952 w magazynie „Colliers Weekly” przedstawił pomysł kolistej stacji, która obracając się wokół swej osi, wytwarzałyby namiastkę ciążenia ziemskiego¹⁰. Rzeczywiste stacje nigdy nie osiągnęły stopnia zaawansowania rangi pomysłów von Brauna i w wersji Salut dopiero dwie ostatnie (Salut 6 z roku 1977 i Salut 7 z 1982) miały porty do dokowania rakiety zaopatrzeniowych. Natomiast w rozwiniętych formach pojawiły się w dziełach kinematografii.

W roku 1979 pojawia się jedenasta część serii filmów o Jamesie Bondzie zatytułowana *Moonraker*, której negatywnym bohaterem jest Hugo Drax, amerykański miliarder i właściciel firmy budującej wahadłowce. Szalony wizjoner zbudował potajemnie w przestrzeni kosmicznej stację, w której zamierza rozmnożyć członków nowej doskonałej rasy ludzkiej i jednocześnie wysłać z niej na Ziemię kapsuły, które rozpylą toksynę powodującą u ludzi bezpłodność. W powieści Iana Fleminga, która stanowiła punkt wyjścia dla scenariusza, Drax to Hugo von Drache, były nazista, który podstępem przedostał się do Wielkiej Brytanii i tam z pomocą wywiadu radzieckiego konstruuje rakietę z głowicą jądrową zdolną zniszczyć Londyn. Film zignorował oryginalne wątki powieści i skupił się na wizji potężnej stacji kosmicznej zdolnej przyjąć załogi aż kilku promów kosmicznych.

Na pomysłach von Brauna oparta została także stacja kontroli droidów, którą zniszczył młodziutki Anakin Skywalker w *Mrocznym widmie* (części *Gwiezdnych wojen* z roku 1999) i – w mniejszym stopniu – „Gwiazda Śmierci” – stacja bojowa z IV epizodu sagi Lucasa z roku 1977. „Death Star”, mimo militarnego charakteru i braku możliwości porównania do jakiegokolwiek dzieła architektury, była miejscem zamieszkania ponad miliona osób, w tym m.in. ćwierćmilionowej załogi, 160 tys. pilotów i setek tysięcy żołnierzy różnych formacji. W dużej części pomysłodawcą nowego gatunku broni wielkości planety był twórca modeli do potrzeb filmu Colin Cantwell, będący również projektantem „Sokoła Millennium” – pirackiego statku Hana Solo oraz innych kosmicznych okrętów w sadze Lucasa. Zamiana pozaziemskich laboratoriów, jakimi miały być stacje kosmiczne, w broń zdolną niszczyć całe

Układ o zasadach działalności państw w zakresie badań i użytkowania przestrzeni kosmicznej łącznie z Księżycem i innymi ciałami niebieskimi z 27 stycznia 1967 r.

¹⁰ Magazyn „Collier” od marca 1952 do kwietnia 1954 roku opublikował serię artykułów wybitnych ekspertów badań nad kosmosem, które opisywały potencjalne możliwości eksploracji przestrzeni kosmicznej i urządzeń, które mogą temu służyć. W dyskusjach obok Brauna udział wzięli m.in. astronom z Harvardu Fred W. Whipple, fizyk Joseph Kaplan i specjalista problemów medycyny kosmicznej, fizyk, a ponadto konsultant filmów Disneya Heinz Haber. Artykuł von Brauna prezentujący orbitalną stację kosmiczną ukazał się już w marcu 1952 roku, zob. BRAUN 1952, s. 24–29. Tekst został zilustrowany słynnym wyobrażeniem bazy przez Chesleya Bonestella, *ibidem*, s. 25; por. także: MCALEER 1989, s. 20.



5. Ken Adam, *Baza Atlantis*, rysunek. Źródło: <http://s.objectuur.nl> [dostęp: 15.12.2019]

planety, może być uznana za przejaw zachwiania wiary w pokojowy rozwój, nie tylko w sferze polityki międzyplanetarnej, ale także międzypaństwowej. Podobnie ewoluowały inne optymistyczne wizje lat 60. XX wieku.

W opinii futurologów przeludnienie Ziemi miało nie tylko wymuszać kolonizację kosmosu, ale także prowadzić do zaludniania terenów dotąd trudno dostępnych, w tym mórz i oceanów. Miasta wyniesione wysoko ponad powierzchnię ziemi, umieszczone na pływających wyspach czy zatopione pod powierzchnią mórz i oceanów, zdecydowanie przekraczały możliwości finansowe i technologiczne lat 50. i 60. XX wieku, a tym, co skłaniało do rozważań o ich budowaniu, był optymizm tego okresu. Kiedy doszło do budowy chociażby załączkowych podwodnych habitatów, były to obiekty przeznaczone zaledwie do badań oceanograficznych bądź bazy dla ćwiczeń wojskowych jednostek morskich. Późniejsze realizacje miały z kolei cele komercyjne, jak hotele czy oceanaria. W kinematografii przejawy się w dziewiątej części przygód Jamesa Bonda zatytułowanej *Szpieg, który mnie kochał* z roku 1977 oraz jako podwodne miasto będące siedzibą Gungan na planecie Naboo, które można było poznać w roku 1999 w epizodzie *Mroczne widmo Gwiezdnych Wojen*.

W filmie z Bondem typowy dla tej serii szaleniec miliarder Karl Stromberg planuje zagładę ludzkości i osiedlenie ocalałych wybrańców w podwodnym habitacie nazwanym „Atlantyda”. Pomysłodawcą suboceanicznej bazy był Ken Adam, projektant wielu śmiałych rozwiązań w filmach o agencji 007, urodzony w żydowskiej rodzinie berlińczyk, który jako nastolatek zmuszony został, w 1934 roku, wraz z rodziną do emigracji z Niemiec¹¹. W Londynie Klaus Hugo Adam studiował m.in. architekturę, w czasie II wojny był pilotem RAF-u, zaś po wojnie został sceno-

¹¹ FRAYLING 2005.



6. Baza Atlantis, kadr z filmu *Szpieg, który mnie kochał*, Lewis Gilbert, 1977.
Źródło: <http://jamesbondradio.com> [dostęp: 15.12.2019]

grafem filmowym i inscenizował siedem filmów o przygodach brytyjskiego agenta, poczynając od filmu *Dr. No* z roku 1962 aż do *Moonraker* z roku 1979¹².

Rozmach i architektoniczna ranga pomysłów Adama mogą być w pełni porównywalne z pracami członków grupy Archigram, którzy podobnie nie zasłynęli z powodu realizacji swych projektów. Projekty Petera Cooka, Davida Greene'a czy pozostałych członków grupy nie wydawały się przeznaczone do realizacji i jakby ignorowały aspekt praktyczny, ale – podobnie jak omawiane wyżej filmy – wydobywały i uwypuklały określone tendencje społeczne i czyniły to w duchu niepokornego optymizmu. Przewidywały umasowienie społeczeństw, nomadyzm, popolityzację gustów, wzrost znaczenia technologii i jej szersze niż kiedykolwiek dotąd wkraczanie do świata wartości estetycznych. Niepokojąco wysokie znaczenie techniki było może problemem dla filozofów i znalazło swój wyraz w późnych pismach Martina Heideggera, jednak znacznie powszechniej wywoływało fascynację i znalazło w końcu odzwierciedlenie w rzeczywistych dziełach budowniczych, jak chociażby w architekturze Renza Piano, Richarda Rogersa czy Terry'ego Farrella.

Futurystyczne wizjonerstwo Kena Adama i grupy Archigram zbiegło się w realizacji budynku brytyjskiego wywiadu MI6 (właściwie Secret Intelligence Service) zbudowanego przez Farrela w Londynie w roku 1994. W budowlu w sposób charakterystyczny dla pomysłów Archigramu zastosowano nawarstwianie poziomów prowadzące do wytworzenia megastruktury, która przypomina azteckie świątynie schodkowe. Ten swoisty „bizantyjski” charakter symbolizuje siłę i złożony globalny zasięg działań brytyjskiego wywiadu, wartości równie złudne jak przygody Jamesa

¹² EDE 2010, s. 119–123; EDE 2012, s. 55.

Bonda. Pewna „nierzeczywistość” tego obiektu i jego wykraczanie poza rozsądne rozmiary były przyczyną, dla których budynek z powodzeniem posłużył jako scenaria filmów *GoldenEye* (1995), *Świat to za mało* (1999), *Skyfall* (2012) i *Spectre* (2015).

Próba zestawienia stworzonego przez Kena Adama scenograficznego wyobrażenia bazy Atlantyda z projektami różnego rodzaju „morskich miast” kreowanych przez architektów prowadzi do niejednoznacznych spostrzeżeń. Swoboda, jaką nacechowane były literackie i filmowe wizje podwodnych habitatów, wśród których obok dzieła Adama wyróżniają się także pomysły z kilku wersji filmu *Miasto pod wodą* Irwina Allena (1969 i 1971 rok), wskazuje, że czysto artystyczne kreacje nie we wszystkich aspektach są nośnikami realnych problemów, lecz mogą być również formą ucieczki od nich i rozwinięcia możliwości całkowicie odrębnego świata literatury i opowieści filmowych. Eskapistyczne właściwości dzieł sztuki prezentują się wyraźnie właśnie wówczas, kiedy dokona się ich porównania z pomysłami architektów, które jakkolwiek silnie byłyby nasycone myśleniem o przyszłości, to zawsze w większym stopniu niż filmowe czy literackie fantazje zawierają rys dążeń do realizacji. Badacze architektonicznych projektów „morskich miast”, jak chociażby Sandra Kaji-O’Grady i Peter Raisbeck, zwracają uwagę, że nawet futurystyczne projekty Warrena Chalka i Rona Herrona z grupy Archigram (zwłaszcza *City Interchange* z roku 1963) zawierają rozwinięcia rzeczywistej problematyki rozwoju miast u schyłku lat 50. i na początku lat 60. XX wieku¹³. Takie ukierunkowanie można zauważyć w projektach zabudowy Zatoki Tokijskiej nakreślonych przez Kenzō Tangego w roku 1960 oraz trzech projektach miast morskich Kiyonoriego Kikutakego z lat 1958, 1960 i 1963. Projekt Tangego bywa uznawany za utopijny i nigdy nawet w poszczególnych elementach nie został zrealizowany, jednak – podobnie jak pomysły przebudowy Londynu z czerwca 1942 roku autorstwa Arthura Korna i Felixa Samuely’ego, dwóch członków grupy MARS – był konsekwencją racjonalnych zasad typowych dla kręgu architektów CIAM i zwolenników ustaleń zawartych w Karcie Ateńskiej.

Doktryna „miasta liniowego”, leżąca u podstaw planu generalnego Londynu z roku 1942 i rozbudowy Tokio z roku 1960, nie znalazła pełnego zastosowania we współczesnej urbanistyce, jednak obrazowała konieczność przedkładania w projektowaniu rozwoju miast racjonalnych konieczności ponad bardziej tradycyjne wartości życia miejskiego. Polityczne konieczności umożliwiły ponadto jednostkową realizację niewielkiej części pomysłów Tangego i Kikutakego w postaci modułu pływającego miasta Aquapolis zrealizowanego przez Kikutakego w roku 1975 na potrzeby międzynarodowej wystawy oceanicznej w roku 1975 na Okinawie¹⁴. W kręgu twórczości Kenzō Tangego powstał także w roku 1960 projekt pływającego

¹³ KAJI-O’GRADY/RAISBECK 2005, s. 459–460.

¹⁴ NYILAS 2016, s. 99; BLAXELL 2010, s. 14–17.

miasta autorstwa Paula Maymonta, który po powrocie z Japonii do Francji zaproponował w roku 1963 pływającą kolistą wyspę pod nazwą Thalassa, będącą morskim rozszerzeniem Monako. Wymienione struktury autorstwa Tangego, Kikutakego i Maymonta były reakcją na gwałtowny rozrost miast i niezależnie od projektowego rozmachu nie mogły zostać wprost uznawane za odmianę prospektywnych utopii¹⁵. Należy raczej przyjąć, że były niezbędnym elementem rozwoju idei urbanistycznych i twórczym eksperymentem, który miał wpływ chociażby na stworzenie na sztucznej wyspie portu lotniczego Kansai w Japonii. Projekt Atlantydy Kena Adama był przejawem irracjonalnego strachu przed przyszłością, podczas gdy projekty japońskie reprezentowały wizjonerstwo naukowo-techniczne.

Wizualnie i artystycznie koncepcje Adama zbliżone były do pomysłów Jacques'a Rougiere'a, których uroda i fantazja nie stały się przeszkodą na drodze do realizacji. Działalność Rougiere'a, jako oceanografa i propagatora zrównoważonego rozwoju, odbywała się w czasach, kiedy zasoby ziemskie były poddawane wyniszczającej eksploatacji, co obdarzyło utopijnym charakterem stwarzane przez niego obiekty przeznaczone do penetracji mórz i oceanów. Estetycznie wynalazki tego wizjonera były podobne do szkiców latających maszyn Leonarda da Vinci, nosiły ducha oporu reprezentowanego przez kapitana Nemo i stanowiły podwodną wersję statku kosmicznego „Enterprise” z filmu *Star Trek*.

Wraz z dziełami Rougiere'a pojawia się paradoks, iż jego zrealizowane fantazje były jakby śmielsze od rysunków i modeli preparowanych przez scenografów. Takie porównania nie mogą być wynikiem ściśle naukowych analiz, lecz mimo tego powinny stać się przedmiotem refleksji. Bezpośrednie związki między rysunkami Adama do filmu z Bondem a dążeniami Rougiere'a są niemożliwe do ustalenia, jednak w obu przypadkach mamy do czynienia z atmosferą śmiałości w projektowaniu przyszłych rozwiązań, która była charakterystyczna dla lat 60. XX wieku i zaczęła wygasać w latach 70. tegoż stulecia. Nie mamy tu do czynienia z przejawami ducha czasu, lecz ze złożoną wymianą inspiracji, z których większość nie może być dokładnie zbadana. Architektura fantastyczna, chociaż od wieków stanowi pełnoprawną część architektury, i podobnie działalność scenografów, nawet kiedy tworzą wybitne dzieła sztuki, pozostają nadal na marginesie głównych nurtów badawczych historii sztuki i architektury. Twórczość Adama i Rougiere'a nie pozostała natomiast bez konsekwencji w odniesieniu do sposobów projektowania zarówno kolejnych pokoleń scenografów, jak i projektantów czy architektów, również w przypadku projektów wojskowych lub komercyjnych. Zaawansowanie badań w tym obszarze jest obecnie zbyt nikłe, by dokonać precyzyjnych analiz relacji między poszczególnymi projektami, jednak możliwe jest uszeregowanie niektórych podstawowych informacji.

¹⁵ DOBRASZCZYK 2019, s. 51–52.

Rougier zyskał zainteresowanie swoimi pomysłami w roku 1973 wraz z powstałym we współpracy z dwoma amerykańskimi agencjami rządowymi, NOAA (National Oceanic and Atmospheric Administration) i NASA, projektem podwodnej kolonii badawczej. Projekt zakładał zbudowanie osady na głębokości około 40 m pod powierzchnią morza, która umożliwiałaby badanie morskiej fauny i flory, a zarazem odbywanie ćwiczeń amerykańskich astronautów. W roku 1977 Rougier zrealizował niewielkich rozmiarów batyskaf Galatea, który dał początek długiej serii pokrewnych obiektów o nazwach Aquascope (1979), Aquasolar, Aquaspace (1978), aż do dużych rozmiarów półzanurzonego statku SeaOrbiter zaprezentowanego w roku 2012 podczas wystawy w Korei Południowej. W dużo większej tajemnicy niż projekty Rougiera powstawały estetycznie porównywalne prace militarne, jak chociażby zbudowany na potrzeby marynarki USA w roku 1984 przez koncern Lockheed katamaran „Sea Shadow” (IX-529), który stał się inspiracją dla Johna Richardсона przy budowaniu modelu niewykrywalnego statku „Sea Dolphin II”, będącego własnością Elliota Carvera, negatywnego bohatera filmu *Jutro nie umiera nigdy* (1997) z Jamesem Bondem. Analogiczną estetykę reprezentuje ponadto HSV-2 („High Speed Vessel Swift”, 2003) hybrydowy katamaran zbudowany przez australijską firmę Incat w porcie Hobart na Tasmanii i wynajmowany przez 10 lat przez marynarkę Stanów Zjednoczonych.

Należy ubolewać, że historia sztuki i architektury ignoruje wartościowe estetycznie dzieła współczesnych fantastów ze świata architektury, ponieważ nie istnieją przesłanki, by odnosić się do nich inaczej niż do dzieł zrealizowanych. W przeciwnym przypadku niepoznane naukowo zostają projekty, które prócz wartości artystycznych są także nośnikami idei polemicznych wobec cywilizacji nakierowanej na niepojętą rozwój. W obrębie tych alternatywnych propozycji mieszczą się prace belgijskiego architekta i ekologa Vincenta Callebauta, twórcy szeregu futurystycznych projektów, wśród których znalazło się podwodne miasto Aequorea, zdobywca pierwszej nagrody w konkursie Fundacji Godecharle w 2001 roku. Podobne plany w cyfrowych wersjach tworzą architekci z Uniwersytetu w Westminsterze: Arthur Mamou-Mani i Toby Burgess. W roku 2014 japońska korporacja Shimizu ogłosiła, że jest w stanie w okresie 15 lat zbudować podwodne miasto Ocean Spiral, w którym podwodną kulę o średnicy 500 m (zamieszkałą przez około 5 tys. osób) połączy spiralna struktura z instalacjami na dnie morskim, które pozyskiwałyby zasoby oceanu w zakresie energii, powietrza i czystej wody.

Propozycje takie uwidaczniają związki między propozycjami rodzącymi się w środowiskach artystycznych, wizjami architektów i próbami ich realizacji. Poznawanie pomysłów filmowych scenografów i utopijnych architektów może być pomocne w definiowaniu przyszłości cywilizacji, której dotychczasowe wyznaczniki doprowadziły do stanu kryzysu. Wiara w możliwości stworzenia racjonalnego świata, w którym ludzkość wyzbyłaby się zła i osiągnęła stan szczęścia, rozpraszała się wolno,

lecz konsekwentnie. Aktualny stan niepewności skłania jednak do ponownego pytania o sposoby odrodzenia zaufania do przyszłości. Prawdopodobne, że tradycyjnie w takim postępowaniu będzie zawarty udział artystów.

Najwyższą formą optymizmu lat 60. i 70. XX wieku było przekonanie, że podróże statkami kosmicznymi doprowadzą do kolonizacji i zaludnienia innych planet i układów odległych od naszej gwiazdy centralnej. W II połowie lat 70. taka wiara w sferze rzeczywistych działań w przestrzeni kosmicznej była już tylko przeżytkiem, ale odżyła w filmie, przynosząc pewną różnorodność w wyobrażeniach obcych istot i ich sposobów zamieszkiwania. Postmodernistyczne kino fantastyczne, jak chociażby filmy Georga Lucasa, miało jednak w sobie coś raczej regresywnego niż progresywnego i jedynie wyносиło w kosmos obrazy czerpane z całkowicie ziemskiej rzeczywistości. Pustynna planeta Tatooine, którą można było poznać w kilku częściach *Gwiezdnych wojen* (w *Nowej nadziei* z roku 1977, *Powrocie Jedi* z roku 1983, lecz w szczególności w *Mrocznym widmie* z roku 1999) nie tylko krajobrazy, lecz nawet nazwę zaczerpnęła z obszaru geograficznego i miasta Tataouine w Tunezji, a pozornie niezwykle domy, wśród których rozgrywają się losy młodego Anakina Skywalkera, to tzw. ksary, czyli typowe dla tych okolic osady z gliny i kamienia, spośród których berberyjskie miasteczko Matmata z formacją Sidi Driss (użytkowaną obecnie jako hotel) było już podstawą opisu Herodota dotyczącego domów drążonych w skałach. Nie jest zatem kosmiczną osobliwością, lecz raczej pospolitą atrakcją turystyczną, a z pewnością nie można ksarę uznać z niespotykany pozaziemski habitat. W Tunezji powstało wiele scen z czterech pierwszych części filmu, w tym zapadająca w pamięć scena pożegnania Anakina z matką Shmi nakręcona 9 sierpnia 1977 roku w ksarze Medenine odgrywającej miasteczko niewolników Mos Espa¹⁶.

Wykorzystywanie przez filmowych scenografów niecodziennych, acz znanych podróżnikom od stuleci krajobrazów potwierdza wyjściową tezę o ograniczonych możliwościach kreowania skrajnych utopii i ich oparciu na prostych zabiegach ekstrapolacji bieżących stanów w przyszłość zaledwie pozornie odległą. Różnica między fantazją a rzeczywistością bywała w tym filmie znikoma. Bagnista planeta Dagobah, gdzie młody Luke Skywalker pobierał nauki od mistrza Jody, z dużą bezpośredniością przypominała tropikalne dżungle. Śnieżna planeta Hot to w rzeczywistości miejscowość Finse w Norwegii ulokowana na wysokości 1222 m n.p.m., gdzie Roald Amundsen w roku 1910 przygotowywał się do zdobycia bieguna północnego. Nie ma do niej dostępu drogami samochodowymi, ale dociera tam kolej i turyści.

Przewrotnie fantastyczne krajobrazy filmów science fiction w niejawnym sposób przekazują wiedzę o bezsilności ludzkiego intelektu w projektowaniu przyszłości i pozostawanie w obrębie tych samych problemów mimo upływu całych epok.

¹⁶ WINDHAM 2009, s. 51; FINLAY 2011, s. 129. Przyjmujące kształt półksiężycy wydmy z wolna zagrażają pochłonięciem ksary Medenine, zob. LORENZ/GASMI/RADEBAUGH/BARNES/ORI 2013, s. 264–271.



7. George Lucas, *Gwiezdne Wojny: Część IV Nowa Nadzieja*, 1977, Mos Espa, Tatooine, Zewnętrzne Rubieże Galaktyki / ksara Medenine, Tunezja. Źródło: <https://wall.alphacoders.com> [dostęp: 15.12.2019]

Zmieniające się kostiumy decydujących zagadnień wykorzystywane są przez utalentowanych twórców literackich czy naukowych narracji, bez przynoszenia solidnych rozwiązań. Rozbudowa wątków *Gwiezdnych Wojen* ukazuje, jak zaskakujące postawienie politycznych i moralnych sporów w części pierwszej z roku 1977 było następnie uzupełniane o niezliczone szczegóły, bez rozsypłania podstawowych kwestii, a w zamian popadanie w narastający pesymizm i przygnębienie. Detale zamieniane były w całe nowe segmenty, przynosząc złudne zadowolenie zwiększającej się grupie widzów.

Początkowo widzowie niewiele dowiadywali się o Alderaan, rodzinnej planecie księżniczki Lei, ponieważ została unicestwiona przez „Gwiazdę śmierci” już w części sagi noszącej tytuł *Nowa nadzieja*¹⁷. Również w prequelu *Zemsta Sithów* pokazana została krótko jako górzysty obszar pokryty śniegiem. Rozwój wyobrażeń na jej temat przyniosły dopiero książki i komiksy rozwijające poszczególne wątki głównych części filmu. Wiedzę poszerzyły następnie liczne przewodniki omawiające miejsca rozgrywania się epizodów filmu¹⁸. Również dzięki kolejnym autorom, a zwłaszcza pisarstwu Rydera Windhama, admiratorzy serii mogli się dowiedzieć, że Alderaan spełniała marzenie wielu architektów o tzw. zrównoważonym rozwoju, była zurbanizowana, lecz z zachowaniem szacunku dla piękna krajobrazu. W dużej części pokryta górami, zamieszkała przez przekonanych pacyfistów, zdemilitaryzowana, ze znakomitym uniwersytetem i wyrafinowaną architekturą, przekracza-

¹⁷ SANSWEET/HIDALGO/VITAS/WALLACE/CASSIDY/FRANKLIN/KUSHNIS 2008, s. 18–19. Leia była córką Padme Amidali i Anakina Skywalkera, adoptowaną przez władców planety Alderaan, zob. HIDALGO 2016, s. 159 oraz BARR/BRAY/WALLACE/WINDHAM 2015, s. 112–115.

¹⁸ ANDERSON/MCQUARRIE 1995, s. 186–207; MCKINNEY/KOLINS/WALLACE 1998, s. 6–7.



8. Galactic City, Coruscant, *Gwiezdne Wojny: Część I Mroczne widmo*, 1999.
Źródło: <https://i.redd.it> [dostęp: 15.12.2019]

ła nawet wizję „miasta ogrodu” rozwijaną według koncepcji Ebenezera Howarda. Filmowa kontynuacja tej wizji ośmielona została także wątkami z kilkudziesięciu prób zrealizowania takiego zamierzenia, m.in. w Stanach Zjednoczonych, Kanadzie i Wielkiej Brytanii, a wśród nich również w Garden City na Long Island, z całkiem nieodległym Manhattanem widocznym na horyzoncie tego miasteczka. Skolonizowaną przez ludzi planetą była Naboo, ojczysta planeta Padme Amidali, gdzie prócz kolonizatorów egzystowali w podwodnych miastach Gunganie. Centralnym miastem Ziemi było miasto Theed z rozbudowywanym przez kolejnych władców pałacem królewskim łączącym cechy budowli rzymskich, bizantyjskich i barokowych. W tym otoczeniu Padme i Anakin potajemnie zawarli ślub i tam też po śmierci matka Lei i Luke’a została pochowana.

Najbardziej architektonicznie rozbudowanym siedliskiem ukazany w *Gwiezdnym wojnach* było Coruscant – planeta będąca w całości olbrzymich rozmiarów miastem. Scenarzyści wyodrębnili na niej stolicę Galactic City i ulokowali tam wiele budowli ważnych dla przebiegu filmowej fabuły, w tym m.in. Senat Galaktyki i Świątynię Jedi. Przy dokładniejszym rozpatrzeniu jej cech ujawnia się, że pomysłodawcy filmowego wizerunku skupili w jej charakterze bolączki trapiące większość rzeczywistych metropolii na świecie, w tym problemy wynikające z zaniku przemysłu, przejawianie się rozwarstwienia społecznego i wzrostu przestępczości oraz presję

stałych gróźb zamachów terrorystycznych. Krajobraz miasta nie odbiegał od wyglądu Singapuru, Hong Kongu czy Nowego Jorku i również w tym przypadku wizje scenografów nie wykroczyły daleko poza rzeczywiste obrazy obszarów silnie zurbanizowanych.

Wyobrażenia dystopijne – wizje pesymistyczne

Pierwsza z obaw zilustrowana w grupie filmów dystopijnych dotyczy nieopanowanego rozrostu miast, zaniku podstaw ekonomicznych w ich funkcjonowaniu i w konsekwencji narastania zjawisk negatywnych, w tym przede wszystkim wzrostu przestępczości. Przyszłość przedstawiana w tych dziełach jest nieodległa, a powtarzającym się motywem są odseparowane części miast podległe wyłącznie władzy bandytów. Amerykańskim przykładem takiego dzieła jest film *Ucieczka z Nowego Jorku* Johna Carpentera z 1981 roku ukazujący nowojorski Manhattan w roku 1997 jako odizolowany od pozostałej części miasta obszar zasiedlony przez zesłanych tam kryminalistów¹⁹. Niemal identyczną sytuację w warunkach europejskich przedstawia film *13 dzielnic* z roku 2004. Wyreżyserowana przez Pierre'a Morela i oparta na scenariuszu Luca Bensona opowieść uczyniła bohaterem sektor Paryża w roku 2013. Realnym tłem tych wyobrażeń było funkcjonowanie ulicznych gangów w dużych miastach Ameryki Północnej i zamieszki uliczne w paryskich dzielnicach zamieszkałych przez emigrantów.

Film Carpentera był zakorzeniony w oburzeniu na rolę, jaką odegrał prezydent Richard Nixon w aferze Watergate. Reżyser wyciągał z niej wnioski, iż zepsucie panujące na szczytach władzy może mieć konsekwencje w sferze społecznej. Przewidywane w scenariuszu zwiększenie przestępczości w Nowym Jorku o kilkaset procent logicznie musiało prowadzić do utraty kontroli policji nad niektórymi obszarami miasta, zdominowania ich przez przestępców i w efekcie popadnięcia opanowanych dzielnic w ruinę. Zdewastowany Manhattan „zagrany” został w filmie przez East Saint Louis w stanie Illinois, które wskutek problemów gospodarczych niemal upadło, a ponadto uległo zniszczeniu podczas potężnego pożaru w roku 1976²⁰. Wypalone kwartały miasta silniej niż fabuła wyrażały obrzydzenie i zniechęcenie do władzy politycznej uchylającej się od norm moralnych, przestrzegania prawa i reguł demokratycznych.

Zbliżony do opisanego wyżej dystans do rządzących polityków był też kanwą filmu Morela i Bessona, w którym także przedstawiono wyodrębnioną potężnym murem dzielnicę opanowaną przez gangi²¹. Większość scen kręcono w podupadłych

¹⁹ SHAIL 2004, s. 107–127.

²⁰ BEELER 1996, s. 24. Liczne teksty prasowe na temat filmu zostały zestawione na stronie <http://www.theefnylapage.com/pressarticles.htm>.

²¹ ARCHER 2015, s. 188–190.

częściach Épinay-sur-Seine niedaleko Paryża, ale za podniszczone budynki pokazane w *Banlieue 13* i jego sequele *Banlieue 13: Ultimatum* posłużyły także fragmenty osiedli w rumuńskim Pitești i serbskim Belgradzie. Można się więc zastanawiać, czy wybór obiektów dokonany do potrzeb filmu nie zrównywał kanwy filmu odnoszącej się do degrengolady funkcjonariuszy państwowych z konsekwencjami socjalizmu i okrutnej wojny²².

Drugi z wyróżniających się typów niepokojów społecznych chętnie obrazowanych w filmach odnosi się do niekontrolowanego przez władze miast i państw rozwoju korporacji i przejmowania przez nich kontroli nad polityką, w tym zwłaszcza wpływów w zakresie rozwoju uzbrojenia i urzędzeń kontroli społecznej. Charakterystyczny dla takich produkcji był film *RoboCop* Paula Verhoevena z roku 1987 pokazujący opanowane przez przestępców Detroit, które ma zostać zastąpione przez nowe doskonałe miasto Delta City zbudowane przez korporację Omni Consumer Product (OCP). Do tej samej grupy zaliczyć można film *Resident Evil* Paula Andersona z roku 2002 opowiadający o fikcyjnej Umbrella Corporation prowadzącej prócz powszechnie pożytecznej produkcji tajne badania nad groźnym wirusem.

Film Verhoevena trudno uznać za opowieść o możliwej przyszłości, ponieważ opowiedziana w nim godna komiksu historia miała mocne podstawy w rzeczywistości. Zanim bowiem Detroit ogłosiło w 2013 roku upadłość i ostatecznie zamknięto słynne fabryki samochodów, rozkład miasta trwał nieprzerwanie od czasów zamieszek rasowych w roku 1967. Sukcesywnie miasto traciło nie tylko zamożnych mieszkańców, ale też ogólnie zmniejszyło swą populację o ponad 60%. Na przełomie lat 80. i 90. XX wieku osiągnęło najwyższy w Stanach Zjednoczonych wskaźnik ubóstwa oraz bezrobocia i określono je jako amerykańską stolicę podpaień i morderstw, a przez obraz opuszczonych fabryk, magazynów i dziesiątków tysięcy domów mieszkalnych zyskało status najbardziej zrujnowanego miasta w skali całego kraju.

W czasach kręcenia filmu można było jeszcze żywić złudzenia odnośnie do przyszłych losów Detroit, a błędy w jego zarządzaniu tkwiły niekiedy bardziej w afro-rasistowskiej polityce zarządu miasta, niż były wyłącznie winą jednej korporacji, niemniej w rzeczywistości osiągnięto efekt przekraczający filmową fantazję. Obecnie do kręcenia scen w nieczynnej stalowni nie trzeba by było korzystać z zakładów w Pittsburgu na przedmieściach Monessen w Pensylwanii, ponieważ lepszą scenografię zapewniłoby samo Detroit. Można ponadto zauważyć, że wybór 170-metrowej Reunion Tower (1978) w Dallas oraz sąsiadujących budynków hotelu Hyatt Regency na siedzibę skorumpowanej korporacji przemysłowej został dokonany z przekonujących powodów²³. Wieża bowiem jednoznacznie sugeruje panowanie biznesu nad miastem, natomiast pokrycie hotelu refleksyjnym szkłem symbolizuje

²² PETERSEN 2014, s. 47.

²³ Architektem obu budynków był Welton Becket; por. DOUGLAS 1996, s. 244.

izolację i tajemnicę w zakresie decyzji podejmowanych przez zarząd OCP. Na siedzibę policji wybrano z kolei brutalistyczny betonowy budynek ratusza w Dallas (dzieło Ieoha Minga Peiego z roku 1978), który metodami filmowymi podwyższono, nadając mu charakter twierdzy osaczonej przez gangi i wewnętrznie uwikłanej w układy między władzą publiczną a zdegenerowaną korporacją.

Pierwsza część *Resident Evil* z Millą Jovovich rozgrywa się w ukrytym pod miastem Raccoon laboratorium czy właściwie rozległym ośrodku badawczym, w którym rozpowszechnił się zombifikujący personel wirus. Charakter filmu wiele dziedziczy z klaustrofobicznych klimatów gry komputerowej, ale też wykorzystuje szklany i laboratoryjny charakter wnętrza do wywołania strachu przed niekontrolowanymi badaniami naukowymi prowadzonymi w tajemnicy przez prywatne firmy. Do scen dziejących się w podziemnym pociągu wybrano stację berlińskiego metra, w tym zwłaszcza nietypowo wysoką ultramodernistyczną U-Bahnhof Bundestag projektu Axela Schultesa, której wygląd posłużył także scenografom *Aeon Flux* i *Equilibrium*. Bezosobowość udoskonalonego technologicznie architektonicznego modernizmu niejednokrotnie była kojarzona z odhumanizowaniem nauki i techniki i służyła refleksji nad ewentualnymi konsekwencjami takich tendencji.

Trzeci gatunek strachu na ekranie dotyczy właśnie możliwości wymknięcia się spod nadzoru badań nad bronią biologiczną, wirusami czy konsekwencjami innych eksperymentów naukowych (również w zakresie nauk technicznych). Do dzieł o takich treściach zaliczyć można *12 Małp* wyreżyserowane przez Terry'ego Gilliama w roku 1995 czy wspomniane *Aeon Flux* – dzieło Karyn Kusamy z roku 2005.

Film Gilliama w nietypowy sposób dla dzieł science fiction ulokowano głównie w szpitalu psychiatrycznym. Za jego scenerię posłużyło wzorcowe więzienie Eastern State Penitentiary w Filadelfii, zbudowane w 1929 roku przez Johna Havilanda, zamknięte w roku 1971, a obecnie przeznaczone do zwiedzania chociażby ze względu na celę, w której odbywał wyrok Al Capone. Zestawienie szpitala i więzienia nie zaskakuje w kontekście filozofii Michela Foucaulta, który zwracał uwagę na ich podobieństwo w zakresie kontroli nad ciałem i umysłem, jaka tworzy fundament nowoczesnych społeczeństw. Prowadzone przez bohatera filmu poszukiwania w przeszłości miejsca wykluczenia się stworzonego w laboratorium dra Lelandy Goinesa wirusa, który w 2035 roku doprowadził do zagłady ludzkości, dzięki zastosowanej scenografii rozciągają tropienie korzeni zagłady na naukę pojmowaną przez Foucaulta jako część władzy. Rozszerzenie roli wiedzy naukowej i szkolnictwa czy duma, jaką społeczeństwa czerpały z budowania doskonałych więzień i rozwoju medycyny, pozwalają zatem przewidywać nie wyłącznie postęp społeczny, lecz raczej krańcową opresję i zagładę²⁴.

²⁴ Nowoczesność, której końcową stacją jest obóz koncentracyjny, była też treścią namysłu Zygmunta BAUMANNA w książce *Modernity and the Holocaust* (1989).



9. Ieoh Ming Pei, *City Hall*, Dallas, 1978. Źródło: reddit.com [dostęp: 15.12.2019]



10. Detroit, *RoboCop*, Paul Verhoeven, 1987, Orion Picture Corporation.
Źródło: <https://www.keraneus.org> [dostęp: 15.12.2019]

Film Karyn Kusamy, mimo że był dziełem córki dwojga psychiatrów, nie rozwijał wątku kontroli nad umysłami jako pochodnej deprawującej się nieustannie nauki, niemniej podobnie do filmu Gilliana poruszał zagadnienie zagrożeń, jakich źródłem są badania naukowe. Również w tym przypadku dokonano pozornie nieoczywistego zestawienia nowoczesności, nauki i zagłady, ale tym razem z nadzwyczajnym wykorzystaniem dzieł architektury modernistycznej²⁵. Scenerią wydarzeń

²⁵ RYBICKY 2009, s. 263–264.

opowiedzianych w filmie stało się kilkadziesiąt wybitnych dzieł architektury Berlina, głównie z okresu po zakończeniu II wojny. Oglądając omawiane dzieło, początkowo można przyjąć, że relacjonowana w nim historia ocalałych po zagładzie ludzi, którzy osiedli w izolowanym mieście Bregna i żyją tam w doskonałych warunkach zarządzani przez grupę naukowców, jest kolejną krytyką społeczeństwa opresyjnego, zaś modernistyczna architektura ma zadanie wzmocnić lęk przed potencjalnymi konsekwencjami przerostu racjonalizmu. Treść filmu nie realizuje jednak zasady prostej fabuły na wzór postkomiksowych filmów w rodzaju *Batman* czy *SpiderMan*. Opowieść wprawdzie oparta jest na animowanym serialu filmowym Petera Chenga, lecz wprowadza nietypowe ambiwalencje, do których należy m.in. fakt, iż wraz z przebiegiem filmu okazuje się, że nie wyłącznie ruch oporu przeciw opresyjnej władzy został zmanipulowany, ale manipulacji ulegli też członkowie rządzącej miastem grupy naukowców. Zawarte w filmie dwuznaczności wychodzą poza fabułę i dotyczą wykorzystanej tam architektury. Każde głębsze wykroczenie poza podstawową treść tej produkcji, zwłaszcza w stronę bliższego poznania zaprezentowanej w niej architektury i jej politycznego kontekstu, wyłania opowieść inną niż ta wprost zawarta w ekranizacji.

Członkowie rządu Bregny spotykają się na posiedzeniach w pomieszczeniu, które w pozafilmowej rzeczywistości jest salą kolumnową berlińskiego krematorium w dzielnicy Treptow. Już ten fakt powinien skłaniać do interpretacji, iż wykorzystanie takiego miejsca miało posłużyć wzbudzeniu przerażenia bezduszością hiper-racjonalnej władzy. Być może jednak nie wszystkich obecnie można łatwo przestraszyć. Wyniosła elegancja wewnętrznej hali sanktuarium ceremonii pogrzebowych nie została bowiem zrodzona wyłącznie z ducha czystego rozumu, lecz dziedziczy wiele po perystylach egipskich świątyń i antycznych domów, a ponadto opatrzona została elementami symbolicznymi z zasobów refleksji nad śmiercią i wiecznością. Warto wysunąć tezę, że właśnie w charakterze tego pomieszczenia znajduje się rozwiązanie problemu diametralnie odrębnej opowieści o doskonałym państwie i społeczeństwie. Opowieści wcale przez scenarzystów niezamierzonej, natomiast dotyczącej – co szczególnie zaskakujące – utopii w sporej mierze zrealizowanej. Aby rozwinąć ową opowieść, należy odwołać się do innego niż pokazane w filmie, lecz równie sterylnego ideowo berlińskiego wnętrza, jakim jest *Pokój ciszy* utworzony w północnym aneksie Bramy Brandenburskiej.

Pokój ciszy (*Raum der Stille*) reprezentuje marzenie o możliwości wytrwania społeczeństwa w wartościach zdrowego rozsądku, nie tyle w bardzo odległej przyszłości, co obecnie, w teraźniejszości. Podczas gdy codziennie tysiące osób przekracza Bramę, to niewielkie pomieszczenie, jakkolwiek powszechnie dostępne, nie wzbudza w turystach wielkiego zainteresowania. Jego pomysł zrodził się wśród elit Berlina Wschodniego jeszcze w latach 80. XX wieku, lecz doszedł do realizacji dopiero w kilka lat po zjednoczeniu Niemiec. Niemal puste pomieszczenie – jakby ducho-

we serce nowej republiki – poświęcone jest tolerancji, powstrzymaniu ksenofobii, zgodnemu współżyciu ludzi różnego pochodzenia, ale także – jakkolwiek dyskretnie – osłabieniu roli ideologii religijnych. Charakterystyczną dla dzieł modernistycznej architektury prostotę formy może należałoby w związku z tym kojarzyć nie wyłącznie z kultem rozumu, lecz także z religią wolności od natrętnych, a niekiedy też morderczych idei Boga, narodu czy państwa. Schłodna architektura sali Teatru Anatomicznego projektu Carla Gottharda Langhansa czy budynku Archiwum Bauhausu, ale również inne „występujące” w tym filmie dzieła architektury, mogą być zatem odczytywane jako ilustracje historii starań o społeczeństwo bardziej otwarte niż wiele z dotychczasowych. Odtwarzałyby tym samym baśń w dużej mierze odmienną od tej źródłowo zakorzenionej w scenariuszu, a ponadto wartą tego, by była z uporem przenoszona w świat rzeczywisty.

Czwarty z filmowych lęków związany jest z rozwojem robotyki i inżynierii genetycznej, w tym zwłaszcza z budzącym zatrwożenie pojawieniem się androidów – robotów humanoidalnych oraz dalekosiężnych skutków badań nad sztuczną inteligencją. Koncepcja budzącej grozę istoty stworzonej przez człowieka na jego własne podobieństwo ma korzenie w Biblii, Talmudzie (traktacie Sanhedryn) i Sefer Jecira (Księżde Stworzenia). Na początkach XIX stulecia idea Golema przejawiała się w powieści Mary Shelley *Frankenstein* i filmie Jamesa Whale’a z roku 1931. W filmach schyłku XX wieku cyborgi łączące elementy elektroniczne z organicznymi bądź całkowicie już naśladowujące organizmy ludzkie pojawiły się w filmie *Łowca androidów* Ridleya Scotta z 1982 i *Terminator* Jamesa Camerona z roku 1984, chociaż nie należy zapomnieć, że połączenie szczątków na wpół zmarłego człowieka z rozbudowanymi częściami elektronicznymi prezentował też wspomniany wyżej *RoboCop*, ponadto Darth Vader w *Gwiezdnych wojnach*, a osobnikiem podreperowanym elektroniką jest również detektyw Del Spooner walczący z gromadami robotów w filmie *Ja, robot* Alexa Proyasa z roku 2004.

Po kilku dekadach od premiery film Scotta uznany został za najbardziej ekspresyjne dzieło swego gatunku. Również ono, podobnie jak *Æeon Flux*, zawiera dwie opowieści – jedną wprost opowiedzianą przez fabułę i drugą wyrażoną przez scenografię. W przypadku filmu *Łowca androidów* postąpiono inaczej niż w *Æeon Flux* i obie opowieści, jakkolwiek nie będąc w pełni tożsame, korespondują ze sobą. Pierwsza z nich, motywowana psychiką autora powieści stanowiącej podstawę scenariusza, jest rozważaniem na temat decydujących składników tożsamości jednostki. Z filmowych rozmyślań wynika, że nie są one zbyt głębokie i sprowadzić je można do funkcjonowania pamięci, nierozsądnych snów, posiadania marzeń i zdolności do empatii. Jeżeli przyjąć, że owe składowe świadczą o człowieczeństwie jednostki, to wyłania się problem inny: czy jest człowiekiem android, któremu zakodowano powyższe funkcje? Dlaczego replikant nie podlega takiej samej ochronie życia co naturalny człowiek? Zwłaszcza w sytuacji, kiedy przewyższy on oryginał

bogactwem przeżyć i człowieczą głębią. O tym właśnie zaświadcza finałowa scena, w której replikant Roy Batty kończy swe życie monologiem wspominającym z zachwytem widziane w przestrzeni kosmicznej „promienie lasera w pobliżu Bramy Tannhäusera”, formacji planetoid wymyślonej na potrzeby filmu. „Wszystko to jednak przemija, jak łzy w deszczu” – dodaje na chwilę przed zgonem frazą godną poety.

Użyta w filmie scenografia przedstawia wizję świata, który właściwie się już skończył i dogorywa wraz z tymi, którzy się do tego przyczynili. Śmierć genialnego pomysłodawcy replikantów z ręki jego twórców dopowiadana jest przez powolną zagładę środowiska, w którym ludziom i dublerom przyszło egzystować. Przedstawione w filmie miasto to Los Angeles w roku 2019 zaludnione przez 90 mln osób, w dużej mierze emigrantów z Azji ubranych w dziwne orientalizujące kostiumy. Dominacja Azjatów podkreślona została przez potężne reklamy pokazujące Japonkę ubraną w kimono. Panuje nieustanna ciemność i pada kwaśny deszcz, będące skutkami wybuchów bomb jądrowych, które wyniosły w atmosferę olbrzymie ilości pyłów. Wizja ta jest zadziwiająco prawdopodobna w świetle wiedzy o wybuchach wulkanów, które, tak jak erupcja w roku 1815 Gunung Tambora na wyspie Sumbawa w Indonezji, są w stanie wyrzucić w atmosferę miliardy ton popiołu, zmieniać klimat na Ziemi i powodować efekt braku dostępu promieni słonecznych na całej planecie.

Większość scen życia miejskiego nakręcono w studiu filmowym w Burbank, gdzie metodami bliźniaczo podobnymi do zastosowanych w *Metropolis* Langa zbudowano makiety starych domów, które w nowych warunkach atmosferycznych opasane zostały rurami dostarczającymi świeże powietrze. Wcześniej niż w filmie Scotta, bo w roku 1978, Peter Cook przedstawił wizję Tricling Tower, w której starszą budowlę opięto nowszymi modernizującymi ją elementami. Wyolbrzymione rury obiegające budynek po jego zewnętrznej stronie zastosowano także w rzeczywistej architekturze a najbardziej spektakularnym przykładem takiego rozwiązania pozostaje paryskie Centrum Pompidou autorstwa Richarda Rogersa i Renza Piano, obiekt ukończony w roku 1977²⁶. Może więc należy przyjąć, że futurystyczna wizja Syda Meada, głównego scenarzysty filmu, przynajmniej w tych elementach nie wybiegała zbyt daleko w przyszłość²⁷. Mead zresztą przyznawał, że w kształtowaniu modeli budowli wykorzystywał wzorce budowli nowojorskich, które jedynie z rozmachem powiększał.

W filmie „wzięły udział” także budynki studia w Burbank wykorzystywane wcześniej do gangsterskich i detektywistycznych filmów w stylu noir, przyswojonego produkcjom amerykańskim przez mistrzów niemieckiego ekspresjonizmu – Fritza

²⁶ Trudno jest orzec o prawdziwości tezy ogłoszonej przez Scotta w 2015 roku, iż scenografia Meada była kopiowana przez słynnych architektów, por. GRAHAM 2016, s. 396.

²⁷ HODGEST/MEAD 2017.

Langa i Ottona Premingera. Posłużenie się obiektami z dawnych filmów było częścią ogólniejszej postawy reżysera komponowania dzieła z odwołań do znanych wytworów kultury czy cywilizacji. Zastosowane cytaty nie zawsze miały logiczne uzasadnienia, ale właśnie przez to trafnie odzwierciedlały świadomość reżysera i przewidywaną przez niego przyszłość. Ów bieżący i potencjalny stan ducha określić można jako spotęgowany pluralizm, w którym ważne do pewnego czasu składniki kultury trwają już tylko w stanie zdegradowanym i nie stanowią wyznaczników świata wartości indywidualnych czy zbiorowych. Każda z filmowych postaci, co uwypukla architektoniczne tło nasycone elementami podupadłej cywilizacji, dotknięta jest słabością swych systemów moralnych i poznawczych.

Film rozpoczyna się perspektywą Los Angeles widzianą z pewnego dystansu i z góry. Miasto prezentuje się przez koronę z kominów fabrycznych, z których co pewien czas wybuchają płomienie zapalających się gazów przemysłowych. Jak zauważył Jonathan Glancey, wizja ta odpowiadała silnie zindustrializowanym widokom konurbacji Tyneside i Teeside, znanych reżyserowi z czasów dzieciństwa w Anglii²⁸. Jak wielu innych współczesnych krytyków cywilizacji, Scott przyjął tym wyobrażeniem, iż wszystkie bolączki egzystencji w skrajnie zurbanizowanych środowiskach mają źródło w nieopanowanym i gwałtownym rozwoju techniki i przemysłu. Nad miastem dominuje, jak w *Metropolis* Langa, gigantycznych rozmiarów budynek korporacji Eldona Tyrella, wytwarzającego humanoidy zastępujące człowieka we wszystkich zawodach. Douglas Trumbull, pomysłodawca umieszczenia siedziby korporacji w piramidzie o azteckich motywach, miał zapewne podobne powody takiego ukształtowania budynku jak Antonio Saint'Elia w projektach ukośnych wieżowców z roku 1914. W obu przypadkach przyjęte ukształtowanie bryły umożliwiało lepsze doświetlenie pomieszczeń, podczas gdy jej podziały pozwalały wyodrębnić różne funkcje obiektu.

Przedstawiony w filmie kreator androidów, genialny J.F. Sebastian, mieszka w opuszczonym budynku, który „zagrany” został przez kilkakrotnie już wykorzystany w innych filmach Bradbury Building w Los Angeles. Można mieć pewne wątpliwości odnośnie do logiki tej lokalizacji, kiedy główny współpracownik korporacji Tyrella mieszka w rozpadającej się kamienicy, natomiast niezamożny łowca androidów w rozległym Ennis House, domostwie projektu Franka Lloyda Wrighta. Wy tłumaczenie przyjętego wyboru leży w nadzwyczajnej wizualności budynku Bradbury'ego i możliwościach, jakie dawał filmowcom do kręcenia niezbędnych w filmie tego rodzaju scen pościgu. Skradający się po schodach niecodziennego obiektu Harrison Ford (grający w filmie głównego bohatera Ricka Deckarda) i staczający tam ostateczną potyczkę z Rutgerem Hauerem wcielającym się w postać Roya Batty'ego, mogli być dobrze sfilmowani wówczas, gdy scenerią ich walki był obiekt o charakte-

²⁸ GLANCEY 2009.

rze zadziwiającym od początku. Mając po zewnętrznej stronie wygląd dość pospolity, wewnątrz skrywał sporej szerokości klatkę schodową z wewnętrznym szybem w całości przykrytą dużym szklanym dachem. Żeliwne balustrady schodów o filigranowych ozdobach i również w kutym żelwie wykonane klatki wewnętrznych wind prześwietlone są górnym światłem, tworząc wrażenie przebywania w katedrze nowoczesności sprzed 120 lat. Z całą pewnością taki efekt był zamierzony przez architekta budowli Georga Wymanna, który zachętę do jej wybudowania otrzymał od swego sześć lat wcześniej zmarłego brata podczas zabiegów spirytystycznych, a dodatkowo oparł się na wpływowej książce Edwarda Bellamy'ego *Looking Backward* z roku 1888. Dzieło Bellamy'ego, prezentujące socjalistyczną utopię, zawierało wyobrażenie budynku publicznego z roku 2000, który w wnętrzu zalany był światłem płynącym z umieszczonej na jego szczycie kopuły. Efekt taki przy późniejszych możliwościach technicznych byłby łatwy do uzyskania, jednak u schyłku XIX wieku cechował się wizyjną odwagą i z tego właśnie powodu zyskał wpływ na podatnego na niecodzienne sugestie projektanta. Charakter scen w budowli dla wielbicieli filmu dopełniony był faktem, że nazwa Bradbury może być kojarzona z Rayem Bradburym, autorem dystopijnej powieści *451 stopni Fahrenheita*. Takie zapętlenie skojarzeń można uznać za typowe dla postmodernizmu lat 80. XX wieku, a odzwierciedliło się ponadto w charakterystycznym dla filmu Scotta supłaniu różnych okresów historycznych i osłabianiu podziałów czasu na przeszłość, teraźniejszość i przyszłość.

Konsekwencje robotyki i wytwarzania humanoidów obdarzonych sztuczną inteligencją rozważone zostały także we wspomnianym wcześniej filmie *Ja, robot* Alexa Proyasa. Reżyser próbował w nim rozwiązać problem zagrożenia ze strony androidów przez przyjęcie założenia, iż podstawą projektowania ich świadomości powinno być zakodowanie w niej, jako warunku decydującego, zakazu krzywdzenia ludzi. Założył ponadto, że ich wytwórcą powinien być człowiek spełniający najwyższe wymogi moralne, zaś produkująca roboty korporacja winna funkcjonować w sposób jawny i przejrzysty. Wzmocnieniu wrażenia zastosowania wszelkich racjonalnych i technicznych zabezpieczeń przed niewłaściwym działaniem myślących automatów był budynek korporacji U.S. Robotics przedstawiony jako wielkie szklane laboratorium z atrialną przestrzenią przenikającą całe wnętrze obiektu. Zamiast mroku, jaki przesycił film Scotta, film Proyasa rozgrywał się we wnętrzach starannie oświetlonych światłem naturalnym i sztucznym. Wieżowiec USSR dominował w krajobrazie Chicago roku 2039, ale jego wielki hol był powszechnie dostępny, a otwarta przestrzeń wewnętrzna pozwalała spoglądać na większość jego kondygnacji. Przejrzystość obiektu miała zaświadczać o czystości intencji firmy.

Dzieło Proyasa ukazywało jednocześnie nierozwiązywalne sprzeczności w zakresie ochrony przed buntem maszyn. Prowadziło do wniosku, że uzyskanie bezpiecznego produktu wyposażonego w sztuczny umysł jest niemożliwe. Wytwory człowieka mogą być obdarzane tylko taką inteligencją, która naśladuje swoich twór-

ców, zatem dziedziczą po nich skłonności do zła, paranoję i żądzę nieograniczonej władzy sprawowanej rzekomo w imieniu i dla dobra „suwerena”. Suwerenem w filmie przestaje jednak być wytwórca, a staje się centralny komputer V.I.K.I. (Virtual Interactive Kinesthetic Interface), siostrzany model komputera HAL 9000, który przejął kontrolę nad „Discovery One” Kubricka. Myśląc V.I.K.I., jak każdy inny autokrata, znajduje w pełni racjonalny sposób zignorowania zasady niekrzywdzenia człowieka i otacza ludzi systemem opieki, w którym bezpieczeństwo jest ważniejsze niż wolność. Inaczej niż to bywa w rzeczywistości politycznej, bohaterom filmu udaje się ocalić tradycyjny zakres swobód, na który w świecie XXI wieku zaczyna brakować popytu.

Wymogi, jakie mogą być postawione człowiekowi będącemu wynikiem inżynierii genetycznej, czynią go ostatecznie istotą niewiele różniącą się od androida, co stało się przedmiotem namysłu w filmie *Gattaca – szok przyszłości* Andrew Niccola z roku 1997. Człowieczeństwo musi być na nowo zdefiniowane, jeżeli decyduje o nim wyłącznie specyficzna świadomość i relikty ciała umieszczone w elektronicznej obudowie. Równie problematyczna staje się odrębność tworów technologicznych, w których prócz inteligencji wzbudzone uczucia. Kolejny problem sprawić może osobnik pozbawiony wsparcia czysto mechanicznego, lecz udoskonalony biologicznie. Wzbudza on bowiem pytanie, czy doskonale genetycznie indywiduum nie jest zaprzeczeniem człowieczeństwa, któremu z najgłębszej istoty przynależna jest pewna ułomność, opisana chociażby w micie o grzechu pierworodnym.

W filmie *Gattaca* architektura w zastanawiający sposób polemizuje z przesłaniem filmu. Nie dochodzi do zignorowania głównej myśli, ale jej ranga zostaje obniżona. Dzieło obrazuje los jednostki w społeczeństwie, w którym dyskryminacja genetyczna jest niedozwolona, niemniej podczas przyjmowania do pracy w korporacjach decyduje przynależność do grupy osób ze sztucznie zmodyfikowanymi genami. Nieposiadający odpowiedniego genomu bohater filmu aspiruje jednak do zawodu kosmonauty w firmie Gattaca Aerospace Corporation. W złożony sposób oszukuje system rekrutacji, a przy okazji wykazuje nie tylko pomysłowość oszusta, lecz także siłę charakteru, którego nierzadko brakuje jednostkom genetycznie doskonalszym. Jak można wnioskować: eugenika przegrywa moralnie po raz kolejny w swej historii, ponieważ polepszanie materiału genetycznego nie dotyczy duchowości człowieka i jego zdolności adaptacyjnych. Triumf jednostki nad systemem selekcji jest jednak incydentalny, co potwierdza architektura ukazana jako tło zdarzeń.

Siedzibę firmy filmowcy umiejscowili w zespole budynków administracyjnych hrabstwa Marin w San Rafael w Kalifornii, późnym dziele Franka Lloyd Wrighta. Ten ekstrawagancki kompleks budowli mieści różne urzędy, a ponadto bibliotekę powiatową i budynek lokalnego sądu. Głównej części zespołu towarzyszą trzy mniejsze, w których ulokowano urząd pocztowy, audytorium i teatr. Dzieło, które nosi wiele cech charakterystycznej dla tego architekta odwagi projektowej i powstało

w atmosferze gwałtownych sprzeciwów, doskonale nadawało się na siedzibę potężnej korporacji mogącej ignorować regulacje prawne i kreować nowe zasady moralne. Główna postać filmu przelamuje wprawdzie systemy bezpieczeństwa firmy, lecz jest to zwycięstwo cząstkowe i akcydentalne i nie przesłania faktu, że to koncern narzuca nowe normy całemu społeczeństwu. Przedsiębiorstwo lotów kosmicznych reprezentuje jednak nie wyłącznie zuchwałość biznesową i przekraczanie tradycyjnych zasad, lecz samo podporządkowane jest logice rozwoju naukowego, która zdominowała postępowanie ludzi i społeczeństw. Inne architektoniczne obiekty użyte jako tło działań bohaterów utwierdzają przekonanie, że jednostki nie odgrywają już decydującej roli w formułowaniu systemów wartości. Romantyczna scena spaceru wyznających sobie uczucie dwojga osób przedstawiona została na tle potężnych ścian zapory przeciwpowodziowej Sepulveda w Los Angeles, co pokazywało, w jakich proporcjach pozostają obecnie ludzkie wartości wobec potęgi współczesnej techniki.

Niebezpieczeństwa wynikające z połączenia wybitnych ludzkich talentów, jak chociażby daru jasnowidzenia (w pozafilmowej rzeczywistości jedynie rzekomego), z najdalej rozwiniętą techniką przedstawione zostały w Stevena Spielberga *Raport mniejszości* z roku 2002. Zobrazowane tam zagadnienie kontroli nad przestępczością ukazuje jednocześnie hipokryzję warstwy rządzącej (dla której tło stanowią luksusowe, historyzujące wnętrza), ponadto przesadnie skupioną na procedurach elitę technokratów i policjantów (pokazaną w połączeniu z nowoczesną architekturą i zaawansowaną technologią) oraz zubożałe masy (zlokalizowane w zdegradowanym, a jednocześnie nasyconym instrumentami kontroli mieście). Intelktualnym problemem filmu jest poszukiwanie w nowoczesnej technice narzędzi rozwiązywania problemów zapewnienia społeczeństwu doskonalszych formuł zorganizowania, w czym architektura tradycyjnie pragnęła mieć swój udział. Zawsze jednak, kiedy na horyzoncie marzeń pojawia się doskonałość, ostateczne rozwiązania okazują się morderczą fikcją, niewykluczającą jednak powszechnego entuzjazmu przy jej realizacji. Trudnym do zignorowania faktem jest, iż nawet skrajnie okrutne dyktatury miały zawsze większe poparcie społeczne niż rządy wybrane demokratycznie.

Raport mniejszości łączył cechy utopii i dystopii. Z jednej strony reprezentował charakterystyczny dla większości filmów Spielberga optymizm, wzmocniony szczęśliwym zakończeniem, z drugiej zaś dotknięty był klimatem paranoi typowej dla twórczości Philipa K. Dicka. Opowiadanie Dicka, na którym oparto scenariusz, pochodziło z roku 1956, zatem kiedy w latach 90. XX wieku podjęto jego adaptację i osadzono akcję w roku 2054, konieczne było uwspółcześnienie, a nawet stworzenie profesjonalnych wyobrażeń świata przyszłości. W tym celu do hotelu w Santa Monica zaproszono kilkunastu specjalistów, których zadaniem stało się wyobrażenie składników odległej o półwiecze codzienności. Po 16 latach od premiery filmu należy stwierdzić, że ich przewidywania okazały się w dużej części trafne. Samo-

chody funkcjonujące bez ingerencji swoich pasażerów, skanery siatkówki, dotykowe ekrany sprzętów komputerowych, urządzenia uruchamiane głosem i szereg innych pomysłów zostały bądź to zrealizowane, bądź trwają próby ich wdrożenia. Także główny wątek filmu, to jest zapobieganie przestępstwom przed ich zaistnieniem, stał się aktywnym składnikiem teraźniejszości. Niezliczone kamery rozmieszczone na ulicach, w metrze czy sklepach, połączone z systemem rozpoznawania twarzy i bazą danych o przestępcach i terrorystach, umożliwiają stałe śledzenie tysięcy osób na całym świecie. Dane lokalizujące miejsca połączeń telefonów komórkowych wraz z analizą treści listów wysyłanych pocztą elektroniczną oraz badaniem aktywności w serwisach społecznościowych już obecnie stają się podstawą prewencyjnych akcji służb specjalnych na całym świecie.

W tle tych niepoahamowanych ingerencji w sferę prywatności pozostaje sięgające św. Augustyna pytanie o zakres wolnej woli człowieka. Nawet bez przyjmowania koncepcji predestynacji (czy jej modyfikacji w późniejszych systemach filozoficznych, w tym m.in. w myśli Hegła) można przyjąć, że obecnie determinacja ludzkiej woli przez czynniki zewnętrzne uchodzi za bardziej prawdopodobną niż wiara w zdolność człowieka kierowania do własnym losem. Spielberg rozstrzyga jednak ten problem raczej w duchu kina familijnego (zwłaszcza fantazji w rodzaju serii filmów *Powrót do przyszłości*) i wyraża przesłanie, że osoba znająca swą przyszłość może zmieniać negatywne cechy przeznaczenia. Takie rozwiązanie wydaje się wprawdzie naznaczone błędem logicznym, niemniej wskazuje również na ułomność logiki.

Dzieła architektury pokazane w filmie Spielberga ukazały podziały społeczne typowe dla supernowoczesnych społeczeństw. Reżyser posłużył się w tym względnie zestawem stereotypów. Ubodzy stanowią biomasę, która powiązana została z nędzną i zaniedbaną architekturą miejską. Domy warstw średnio zarabiających nie różnią się od przeciętnych budowli z XX wieku. Główne wątki filmu wzmocnione zostały przez wykreowane komputerowo wyobrażenia tras autonomicznych samochodów poruszających się w oparciu o system lewitacji magnetycznej. Alex MacDowell, główny projektant wirtualnych scenografii filmu, oparł się zarówno na conceptach grupy ekspertów, jak i na wzorach podsuwanych przez architekta Grega Lynna, a oscylujących między tzw. foldingiem a architekturą typu *blob*. W podobny sposób starano się także przedstawić wnętrze wydziału policji zajmującego się przewidywaniem przestępstw. Biuro zorganizowane zostało przez spiralną szklaną rampę, wokół której umieszczono pomieszczenia systemu prewencji wyposażone w przestrzenne ekrany obsługiwane gestami. Wizja szklanych pomieszczeń dopełniona została przez dominującą w filmie szarą i jasnoniebieską kolorystykę nadającą miejscom akcji klimat wnętrza obrazu telewizyjnego. Jako elewację biura policji wykorzystano ciężki klasycyzujący budynek Reagan Building w Waszyngtonie. Można stwierdzić, że zestaw skojarzeń podsuwanych widzowi nie zawierał żadnych niespodziewanych elementów.

Rozstrzygające sceny filmu, w których dochodzi do ujawnienia, iż u podstaw zbudowania systemu eliminowania zbrodni przed ich popełnieniem leżało morderstwo dokonane przez założyciela firmy zarządzającej systemem, rozgrywają się hotelu Willard InterContinental w Waszyngtonie, który od czasu zbudowania w roku 1901 uchodzi za jeden z najbardziej prestiżowych w Stanach Zjednoczonych. Budynek wzniesiony został przez Henry'ego Janeway'a Hardenbergha w tzw. stylu Beaux Arts łączącym francuski neoklasycyzm z elementami neorenesansowymi. W sto lat po wybudowaniu wnętrza reprezentują luksus o raczej muzealnym charakterze. Organizacje hotelarskie obecnie wstrzemięźliwie oceniają jakość hotelu, w którym niegdyś nocowało wielu amerykańskich prezydentów. Teatralny wdzięk pomieszczeń był jednak odpowiedni w sytuacji, kiedy potrzebna była klisza komfortu i wystawności. Dobroczyńca i zarazem zbrodniarz z wyższych warstw, kierujący się dobrymi intencjami i jakby tylko z ważnych przyczyn przekraczający podstawowe normy moralne, w prosty sposób zestawiony został z estetyką wybujałości i pozoru. W takim połączeniu wartości etyczne ujawniały przynależność do świata, w którym są jedynie odgrywane, lecz nie rzeczywiste.

Piąta z filmowych odmian „horrorów przeznaczenia” rozważa przyczyny podążania społeczeństw w stronę centralizacji władzy, bada powody zapędów technokratycznych i źródła powszechnej inwigilacji oraz egzystencji w stanie ciągłego zagrożenia. Odrębnym, lecz powiązanim z tym problemem jest bezradność społeczeństw wobec tych sytuacji, a nawet ich popadanie w stan zbiorowego uszczęśliwienia. Rozważane są w dziełach tej odmiany filmów okoliczności, kiedy zmiany w systemach produkcji (w tym zwłaszcza dalszy rozwój produkcji maszynowej) prowadzą do degradacji warstw średnich i niższych, a ich frustracje mogą być groźne dla liberalnych form porządku społecznego. Konsekwencją upadku pozycji dużych grup społecznych może być ucieczka od wolności i demokracji oraz zwrot w stronę systemów autorytarnych czy totalitarnych, obecnie realizowanych także narzędziami techniki. Nie można jednak rozstrzygnąć, czy odwrót od wolności wynika z sytuacji, kiedy jednostki w przeważającej liczbie nie mają ekonomicznych podstaw do dbałości o niezawisłość i stają się częścią niezróżnicowanej masy domagającej się jedynie zaspokajania podstawowych potrzeb, zatem dobrowolnie rezygnują z wolności na rzecz uśrednionego i upowszechnionego dobrobytu, czy też – z innej strony patrząc – z tego, że skłonność do porzucania ideałów samostanowienia jest jedynie sztucznie podsycana przez klasę polityków i wynika z rozmyślnych zaniedbań w edukacji społecznej.

Niezależnie od tego, jakie są źródła autorytaryzmu czy totalitaryzmu, w filmach przesadnie prosto wykładane jest narzędzie popadnięcia w system opresyjny i represyjny, a najczęściej okazuje się nim dobrowolne przyjmowanie przez ludzi narkotyku uwalniającego od życia uczuciowego. Taką wersję utrzymywania ludzi w błogostanie prezentuje m.in. film Georga Lucasa *THX 1138* z roku 1971 czy dzieło Kurta

Wimmera *Equilibrium* z roku 2005. Znacznie bardziej prawdopodobną drogą osiągnięcia daleko posuniętej kontroli społecznej jest operowanie zbiorową pamięcią czasów minionych. Tego środka polityki nie trzeba było wymyślać, jako że władza polityczna sięgała po niego od bardzo odległych epok, a operacja określona później jako *damnatio memoriae* stosowana była już w starożytnym Egipcie. W powieści George'a Orwella procedura taka nazwana została ewaporacją, ale jej literackie ujęcie nie zaprzecza całkiem realnym sytuacjom, kiedy władza o dyktatorskich zapędach chętnie traktuje bohaterów walki o wolność z wcześniejszego okresu jako zdrajców narodu w czasach bieżących. Do takich posunięć niezbędne jest pozbycie się dawnych ksiąg, który to motyw wykorzystany został filmie François Truffaut'a *Fahrenheit 451* z roku 1966.

THX 1138 był debiutem filmowym Lucasa opartym na jego etiudzie filmowej z czasów studenckich opatrzonej tytułem *Electronic Labyrinth: 1138 4EB*²⁹. Kilkunastominutowy pierwowzór skłania do stwierdzenia, iż żaden z późniejszych filmów tego reżysera, w tym *Gwiezdne Wojny*, nie zachował podobnej do tej noweli wybuchowej dawki artystycznego gniewu, porównywalnej może jedynie z kilkanaście lat późniejszym manifestem *Unabombera* technopaty Theodore'a Kaczynskiego pt. *Industrial Society and its Future* (1995)³⁰. Pełnometrażowy film jest dystopią, ale dokładniejsza analiza wykazuje, że przede wszystkim jest zawołowaną opowieścią o cechach kultury zachodniej na przełomie lat 60. i 70. W filmie pokazano osadzone głęboko w podziemiach miasto przyszłości, którego mieszkańcy, odziani na biało i z ogolonymi głowami, skupieni są na wykonywaniu swojej pracy, a dla utrzymania spójności społecznej przyjmują lekarstwa hamujące potrzeby emocjonalne i wzmacniające zaangażowanie w wykonywanie zawodów. Autor w żadnym miejscu filmu nie tłumaczy, dlaczego cywilizacja musiała ulokować się pod powierzchnią ziemi ani co powoduje, że ludzie dobrowolnie przyjmują medykamenty sprowadzające ich do roli żywych robotów. Rozwiązanie tego problemu tkwi właśnie w braku wskazania jednej przyczyny i wielostopniowym trybie popadnięcia w stan inercji. Gdyby surowszym spojrzeniem obrzucić własną codzienność, można by pomyśleć, że film Lucasa pokazuje raczej współczesność niż przyszłość.

Wygolone głowy mieszkańców podziemi, biel pomieszczeń, pozostawanie pod nieustanną kontrolą czy kult pracy są jedynie zmetaforizowanymi cechami cywilizacji przemysłowo-technicznej. Niejednokrotnie już zwracano uwagę na pozycję higieny i medycyny czy wysoką ocenę moralną pogrążenia się w obowiązkach narzucanych przez kulturę jako wyróżniki nowoczesności. W powszechnym przekonaniu wydają się one naturalne, chociaż ich metryka sięga zaledwie końca XVIII wieku. Mimo pozornej odwieczności najbardziej dziś ważkie normy postępowania

²⁹ ANDERSON 1985, s. 25–28.

³⁰ KACZYNSKI 1995. Por. także BARNETT 2015, s. 60–71.

jednostek utrwaliły się dopiero w początkach XX stulecia, aczkolwiek przez wiek XIX zdążyły zatrzeć wrażenie swej nienaturalności czy nawet nieludzkości. Przy powszechnym użyciu psychoaktywnych stymulantów w rodzaju kofeiny (zawartej w kawie czy napojach energetycznych) równie niezauważalne stało się nieustanne pozostawanie pod wpływem narkotyków.

Film Lucasa dobitnie sugeruje ponadto zastąpienie tradycyjnych związków seksualnych praktykami autoerotycznymi, ku którym skłonność musi być określana proporcjonalnie do aktualnej dostępności pornografii. Mechanizmy kontroli społecznej nie zasadzają się jedynie na inwigilacji za pomocą gęstej sieci monitoringu czy na narzucaniu poglądów przez upaństwowione media, lecz także działaniu przez systemy edukacji, natarcywe reklamy i doprowadzoną do poziomu poważnego schorzenia potrzebę nabywania promowanych towarów. Otumanienie i stan inercji, wywoływane niegdyś przez religię czy ideologie narodowe, obecnie uzyskiwane są przez powszechną dostępność rozrywki dostarczanej już nie tylko kanałami telewizyjnymi, ale przede wszystkim przez smartfony.

W filmie Lucasa osoby wykraczające poza nowy porządek były izolowane, ale przedstawienie tej pomniejszonej próbki całego społeczeństwa pokazuje, że zdolność do buntu, oporu czy samoorganizowania się zaniknęła wraz z utratą zdolności do krytycznego myślenia czy myślenia w ogóle. Zawarta w młodzieńczym dziele Lucasa diagnoza nie była dalej rozwijana, ponieważ żadna większa grupa społeczna nie mogła na niej oprzeć swej egzystencji zbiorowej. Film *THX 1138* kończy się wprawdzie udaną ucieczką pojedynczej osoby na powierzchnię ziemi, ale nie sposób wyobrazić sobie, by jej dalszy los mógł być naznaczony czymś innym niż rychłym zgonem. Reżyser sam wycofał się przed taką konsekwencją i powrócił w obręb kontestowanego stylu życia, tworząc z rozmachem filmy rozrywkowe dla niedojrzałej publiczności.

Cały film rozgrywał się w podziemnym mieście, któremu scenerii dostarczyły zarówno filmowe dekoracje (dla scen w białych pomieszczeniach), jak również budowany wówczas system szybkiej kolei podziemnej w San Francisco (BART). Końcowa scena pościgu rozegrała się w tunelu Caldecotta między miastami Oakland i Orinda oraz tunelu Poseya łączącym miasta Oakland i Alameda w Kalifornii. Zamieszkiwanie w podziemiach i uzależnienie od maszyn pojawiło się już w powieści Herberta Georga Wellsa *Wehikuł czasu* (1895), a ponownie w noweli Edwarda Morgana Forstera *The Machine Stop* (1909). W kinematografii po raz pierwszy podziemne miasto jako miejsce pracy mas robotniczych pokazał Fritz Lang w *Metropolis*, rozpoczynając długą tradycję przedstawiania zagłębionych w ziemi cywilizacji.

Sprowadzenie miast do podziemi, jako sposób ochrony przed atakiem bronią chemiczną, stało się także motywem filmu *Rzeczy, które nadchodzą* (1936) wyreżyserowanego przez Williama Camerona Menziesa w oparciu o powieść Wellsa

The Shape of Things to Come (1933). W ascetycznym formalnie filmie Lucasa podziemia nie zostały przedstawione zbyt atrakcyjnie, jednak w czasach kręcenia filmu przestawały służyć wyłącznie podziemnej komunikacji i zaczynały łączyć się z przestrzeniami handlowymi i rozrywkowymi. Kompulsywne nabywanie towarów i uzależnienie od rozrywki stało się decydującym czynnikiem realnego rozwoju podziemnych miast. Od roku 1971, kiedy wprowadzono film na ekrany, liczba podziemnych pomieszczeń czy ciągów komunikacyjnych wzrosła bardzo poważnie. Obecnie do standardu przy budowie każdego większego obiektu miejskiego należy zaprojektowanie kilku podziemnych kondygnacji. Bez udziału przyczyn natury katastroficznej spora grupa miast na świecie rozbudowała swoje zagłębione w ziemi przestrzenie, gdzie tunele komunikacyjne obudowano – jak w Montrealu, Toronto czy Ottawie – centrami handlowymi, biurami i lokalami gastronomicznymi. Pod powierzchnią ziemi lokowane są także stadiony sportowe (jak arena hokejowa w norweskim mieście Gjøvik), kościoły (jak TempPELLIAUKION w Helsinkach) czy laboratoria naukowe (jak zagłębione 2,5 km laboratorium Jinping w Liangshan w Syczuanie).

Pewne uściślenie należy dodać do ujednoczenia do bieli koloru większości wnętrza, gdzie rozgrywała się akcja filmu. Aktualnie wielkie publiczne przestrzenie zamknięte nie bywają zbyt często malowane na biały kolor, ale szpitalny czy laboratoryjny charakter można przypisać zdecydowanej większości współczesnych wnętrza i to zarówno prywatnego, jak i zbiorowego użytku. Architektura modernistyczna dla uzyskania takiej właśnie estetyki posługuje się także wielkimi przeszkleniami czy detalami z chromowanej stali. Rozróżnienie między filmową metaforą a bieżącą rzeczywistością również w tej sprawie nie rysuje się w sposób mocny.

Equilibrium Wimera było sumą lęków zawartych w dystopii Aldousa Huxleya (*Nowy, wspaniały świat*, 1932), Georga Orwella (1984, 1949) oraz Raya Bradbury'ego (*Fahrenheit 451*, 1953)³¹. Przykrą właściwością tego filmu jest estetyzowanie problemów, które z całą powagą były stawiane w dziełach poprzedników reżysera. Terapeutyczne działanie obrazu przesłania zatem jego przyłączanie się do zjawisk, którym powinien się przeciwstawiać. Filmowa opowieść dotyczy miasta Librium, w którym schronili się ludzie ocaleli po wygaśnięciu III wojny światowej. Chcąc chronić się przed kolejnymi katastrofami społecznymi, ludność przyjmuje lek Prozium tłumiący emocje. Jednocześnie zakazane jest korzystanie z dawnych dzieł kultury, zwłaszcza książek.

Te dwa wątki filmu zakorzenione są w twórczości Huxleya i Bradbury'ego. Badanie roli środków psychoaktywnych było częścią osobistych doświadczeń Huxleya z początku lat 50. XX wieku ocenianych przez niego pozytywnie, jakkolwiek wcześniej w swej książce powszechne stosowanie Somy, fikcyjnego halucynogenu, potraktował jako kulminację społecznego zła. Rozpiętość w poglądach pisarza przenosi

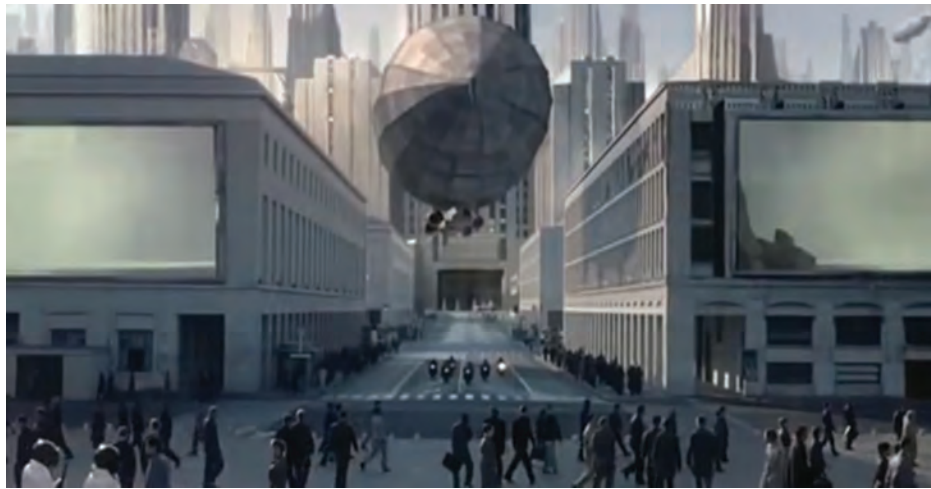
³¹ OPREANU 2013, s. 23; CHARLES/HALL 2013, s. 121–132; RAWSKA 2017, s. 355–370.

się też na systemy państwowe zakazujące lub dopuszczające pozalecnicze stosowanie narkotyków. Natomiast wpływ na zbiorową i indywidualną pamięć przez niszczenie i zakazywanie książek, jak opisał to Bradbury, jedynie wyolbrzymiał w powieści tego autora zjawiska zachodzące w nowoczesnych społeczeństwach w sposób samorzutny, a aktywowane poprzez obniżanie rangi literatury i zastępowanie jej telewizją³². Wimer w swym filmie nie czyni jednak diagnoz Bradbury'ego bardziej dobitnymi i nie uzupełnia ich o wiedzę, jaka zgromadziła się przez ostatnie pół wieku, lecz tworzy kolejne rozrywkowe dzieło stępujące wrażliwość na zjawiska mogące budzić grozę. Estetyczna aura filmu ma wiele z charakteru gry komputerowej i wspomagana jest przez wizerunki dzieł architektury.

Ponieważ przenikliwe rozpoznanie współczesnych patologii Wimer zastąpił czysto teatralnym obrazem totalitarnego społeczeństwa, wypreparowanym z nawiązań do świata realnego, scenografię filmu oparto na odwołaniach do faszystowskiej architektury Włoch i Niemiec. Wykorzystano w tym celu zwłaszcza Palazzo dei Congressi, którego budowę według projektów Adalberto Libery rozpoczęto w 1938 z zamiarem wzniesienia jednego z obiektów mającego uczcić dwudziestą rocznicę marszu faszystów na Rzym w roku 1922 i przejęcie przez nich władzy. Innym budynkiem rzymskiej architektury wykorzystanej w filmie było Museo della Civiltà Romana, które Pietro Aschieri, Cesare Pascoletti, Gino Peressutti i Domenico Bernardini zaprojektowali u schyłku lat 30. XX wieku również w celu sławienia włoskiego faszyzmu. Do potrzeb filmu zmonumentalizowano ponadto dzwonnice stadionu olimpijskiego w Berlinie, która w latach 1934–1936 zbudowana została przez Wernera Marcha. W sprzeczności z ideą sportu olimpijskiego trybuna pod wieżą była także mauzoleum bitwy pod Langemarck mitologizowanej w okresie faszyzmu. Powody, dla których obiekty te również obecnie budzą zachwyt i są starannie restaurowane, mogą budzić poważne zastanowienie. Wydaje się, że przy roztaczanych pozorach potępienia prawicowej wersji totalitaryzmu ekspozycja tych dokonań, w tym film Wimera, zawiera jednak pierwiastek niegodnej fascynacji ustrojami, które zyskały niegdyś potężne poparcie społeczne i nie należą wyłącznie do przeszłości.

Brak pamięci i punktów odniesienia w przeszłości osiągnąć był w II połowie XX wieku i później znacznie prostszymi środkami niż wyłącznie przyjmowanie leków stępujących emocje, a stały się nimi konsumpcjonizm, hedonizm, hołdowanie prostym rozrywkom (m.in. w postaci rozwoju i szerokiego dostępu do wytworów sztuki filmowej), obsesje doskonalenia ciała czy tzw. rewolucja seksualna. Spełniającym się już w teraźniejszości ideałem życia i architektury stał się wielki hipermarket połączony z kinami, salonami urody, restauracjami i kawiarniami. Handlowy *hortus conclusus* wspierany jest przez wewnętrzny system strażników i wyposażony w wewnętrzną zielen, a dzięki pięknu produktów prezentowanych w witrynach

³² REID 2000, s. 59.



11. Libria (miasto), *Equilibrium*, Kurt Wimer, 2002. Źródło: <https://steemit.com/spanish> [dostęp: 15.12.2019]



12. Palazzo dei Congressi, Adalberto Libera, Rzym, 1938–1943, fot. Ricardo Bundini, Dublin. Źródło: <https://www.riccardobudini.com> [dostęp: 15.12.2019]

sklepów dostarcza także kontaktu z wartościami wyższymi, może wręcz sakralnymi, skoro określenie „świątynie komercji” przyłgnęło do domów towarowych już w XIX stuleciu. Do korzystania z takich dobrodziejstw konieczna jest młodość i nieprzekraczalnie trzydziestego roku życia, dlatego w filmie Michaela Andersona *Ucieczka Logana* z roku 1976 społeczeństwo żyjące jakby we wnętrzu handlowego centrum,

pod kopułą przypominającą warszawskie Złote Tarasy, regularnie pozbywa się starszych jednostek. „Przyszłość już się rozpoczęła”, jak głosi hasło często wykorzystywane w filmach science fiction.

Wyobrażony w filmie Andersona świat roku 2274 przedstawia społeczeństwo chronione kopułą geodezyjną, które składa się wyłącznie z pełnych urody osobników³³. Wątek nieustannego pozostawania w dobrej kondycji, będący częścią obsesji młodości, zdrowia i pięknego wyglądu, stał się wyróżniającym składnikiem zrationalizowanych modernistycznych społeczeństw, znajdującym wyraz w nazewnictwie wczesnomodernistycznych kierunków w sztuce w rodzaju *Jugendstil*, *art nouveau* czy Młoda Polska. Reżyser powiązał ten motyw z życiem w środowisku będącym połączeniem wielkiego centrum handlowego, salonu odnowy biologicznej i luksusowego hotelu. Tłem wielu scen filmu były dwa obiekty Dallas Market Center: Apparel Mart i World Trade Center. Decydujące dla klimatu filmu spacerowanie dużej liczby kobiet w krótkich spódniczkach i kolorowo ubranych mężczyzn filmowano w roku 1975 w Great Hall i tzw. Arcade w Apparel Mart, budynku wznoszonym w kilku fazach od roku 1964 do 1972 przez architektów z Dallas: Jamesa Pratta, Harolda Boxa i Philipa Hendersona. Umieszczenie szczęśliwych ludzi przyszłości w centrum zakupowym okazało się trafnym rozpoznaniem celów licznych osób, którym obecnie przebywanie w pomieszczeniach tego rodzaju przynosi maksimum satysfakcji. Na drugim miejscu niemal pełni szczęścia doznawanego przez współczesnego człowieka umieścić należy pobyt w luksusowym hotelu, co w filmie znalazło odzwierciedlenie w posłużeniu się jako scenografią wnętrzami hotelu Hyatt Regency w Huston zaprojektowanego przez konsorcjum JV III (będące połączeniem firm Neuhaus & Taylor oraz Koetter, Tharp & Cowell) i zrealizowanego pod kierunkiem Charlesa E. Lawrence’a z firmy Caudill Rowlett Scott.

Kopuła geodezyjna, pod którą rozgrywa się akcja filmu, zainspirowana została wysuniętą w roku 1960 przez Richarda Buckminstera Fullera propozycją przykrycia strukturą tego rodzaju części nowojorskiego Manhattanu od East River do Hudson River i od 21th do 64th Street. W roku 1967 tenże architekt zbudował pawilon wystawienniczy Stanów Zjednoczonych na terenie wystawy światowej EXPO 67 w Montrealu, wykorzystując przy tym koncepcję niemieckiego inżyniera Walthera Bauersfelda. Wprawdzie to specjaliście z Niemiec przypisuje się pierwszeństwo w zakresie wynalezienia sferycznej budowli opartej na połączeniu trójkątów, niemniej to Fuller opatentował taką konstrukcję w roku 1947 i przez usilne jej propagowanie doprowadził do powstania licznych kulistych budynków na całym świecie.

Wykorzystanie zasady Fullera do przykrycia dziedzińca British Museum w Londynie czy zbudowania w tym samym mieście wysokiego na 180 m biurowca

³³ ANDERSON 1985, s. 115–118.

30 St Mary Axe przez Normana Fostera wskazuje zasadniczą poprawność konstrukcyjną kopuły geodezyjnej. Chociaż nie można zaprzeczyć, że Fuller był rzeczywiście usilnym propagatorem koncepcji zrównoważonego rozwoju, oszczędzania energii i zwiększenia roli jej odnawialnych źródeł, to w skrywaniu populacji ludzkiej pod sztuczną kopułą jest coś dwuznacznego. Z jednej strony jest oczywiste, że przykrycie Manhattanu kopułą przynosiłby oszczędności związane z zaniknięciem potrzeby odśnieżania czy redukcją kosztów ogrzewania zimą, jednak z drugiej w całym zamysle odczuć można wyraźny przerost racjonalności i optymistycznej wiary w postęp. Pływające podwodne miasta, inny z pomysłów Fullera, prawdopodobnie też ma zalety, jednak być może rozwiązanie niektórych problemów cywilizacyjnych tkwi raczej w ograniczaniu rozwoju niż wyłącznie w nieustannej progresji. Tym samym można przyjąć, że fantazje Fullera wyniszczająco działają na czynnik krytycznego myślenia, który mógłby być pomocny w niwelowaniu mankamentów postępu technicznego, i zastępują go konceptami degradującymi zdrowy rozsądek. Podobnie jak zamysł miasta liniowego Nikołaja N. Milutina, wizje Fullera mogą zachwycać racjonalnością, lecz ignorują przypisane istocie człowieczeństwa skłonności do życia w pewnym niedefiniowalnym wycofaniu.

* * *

Przegląd filmowych utopii i dystopii wskazuje na zaskakująco krótką perspektywę w zakresie przewidywania przyszłości. Chociaż wizje czasów przyszłych bywają lokowane w odległych epokach, to są najczęściej prostą i wcale nieodległą ekstrapolacją aktualnych problemów i możliwości. Można ponadto uznać, że wszystkie prognozy najlepiej sprawdzają się jako diagnozy stanów bieżących. Wśród zawartych w filmach opinii o współczesności wyodrębnić można powtarzający się motyw sugerujący, iż źródłem dzisiejszych bolączek jest niepoohamowane pogrążanie się cywilizacji i kultury zachodniej w racjonalizmie, jakby bez możliwości jakiegokolwiek alternatywy, a z coraz większymi niebezpieczeństwami takiego ukierunkowania. Utopie i dystopie pokazują obecny brak należytych zdolności przewidywania czy kierowania przyszłością. Reprezentowana jest w nich bezradność wobec udręk cywilizacji naukowo-technicznej i przecucie katastrofy rozłożonej na powolne konanie.

Filmy omawianego rodzaju nie sprawdzają się jako narzędzia potencjalnych zmian kulturowych czy politycznych, podtrzymują bowiem związek ze światem rozrywki, a nawet przechodzą na poziom filmu reklamowego. Trudno zaprzeczyć, że widzów zafascynowanych nęcącymi modelami samochodów jest dużo więcej niż poszukujących tam przykrych opinii o pogrążaniu się w konsumpcjonizmie³⁴.

³⁴ Samochody są drugim po architekturze elementem uzupełniającym treści filmów i odegrały ważne role w filmach takich jak *Szpieg, który mnie kochał* (brytyjski Lotus Esprit S1), *Powrót*

Ten specyficzny aspekt filmów science fiction wskazuje, że odbiorca dzieł kultury pożąda dziś niewiele więcej niż zaopatrywania go w atrakcyjne produkty.

Wybrana bibliografia

- ADILON/DAVID/MAUBANT/NICOL/PERROT 2001 – Jacqueline Adilon, Brigitte David, Jean-Louis Maubant, Monique Nicol, Père Marc Perrot, *Georges Adilon. Architecture, peinture*, Lyon 2001.
- ALEKSANDROWICZ 2017 – Paweł Aleksandrowicz, *Metropolis Fritz Langa jako pierwowzór i inspiracja współczesnych filmowych dystopii*, [w:] *Narracje fantastyczne*, red. Ksenia Olkusz, Krzysztof M. Maj, Kraków 2017.
- ANDERSON 1985 – Craig W. Anderson, *Science Fiction Films of the Seventies*, Jefferson 1985.
- ANDERSON/MCQUARRIE 1995 – Kevin James Anderson, Ralph McQuarrie, *The Illustrated Star Wars Universe*, New York 1995, s. 186–207.
- ARCHER 2015 – Neil Archer, *Paris ja l'aime (plus). Europhobia as Europeanness in Luc Besson and Pierre Morel's Dystopia Trilogy*, [w:] *The Europeanness of European Cinema: Identity, Meaning, Globalization*, ed. Mary Harrod, Mariana Liz, Alissa Timoshkina, London 2015.
- BARNETT 2015 – Brett A. Barnett, *20 Years Later A Look Back at the Unabomber Manifesto*, „Perspectives on Terrorism” 2015, nr 6, s. 60–71.
- BARR/BRAY/WALLACE/WINDHAM 2015 – Patricia Barr, Adam Bray, Daniel Wallace, Ryder Windham, *Ultimate Star Wars. Characters. Creatures. Locations. Technology. Vehicles*, New York 2015, s.v. *Princess Leia*, s. 112–115.
- BEELER 1996 – Michael Beeler, *Escape from N.Y.: Filming the Original*, „Cinefantastique” 1996, nr 2 (28).
- BLAXELL 2010 – Vivian Blaxell, *Preparing Okinawa for Reversion to Japan: The Okinawa International Ocean Exposition of 1975, the US Military and the Construction State*, „The Asia-Pacific Journal” 2010, nr 2 (29).
- BRAUN 1952 – Werner von Braun, *Crossing the Last Frontier*, „Colliers”, March 22, 1952.
- CHALLANS 2008 – Tim Challans, *The Enterprise of Military Ethics: Jean-Luc Picard as Starfleet's Conscience*, [w:] *Star Trek and Philosophy. The Wrath of Kant*, red. Jason T. Eberl, Kevin S. Decker, Chicago–La Salle (Illinois) 2008.
- CHARLES/HALL 2013 – Alexander Charles, Olivier Hall, *Tech-Noir and the Critical Dystopia in the 21st Century: Wimmer's Equilibrium*, [w:] *Marxism and the Movies. Critical Essays on Class Struggle in the Cinema*, red. Mary K. Leigh, Kevin K. Durand, Jefferson 2013.
- DECKER 2008 – Kevin S. Decker, *Inhuman Nature, or What's It Like to Be a Borg*, [w:] *Star Trek and Philosophy. The Wrath of Kant*, red. Jason T. Eberl, Kevin S. Decker, Chicago–La Salle (Illinois) 2008, s. 131–146.
- DOBRSZCZYK 2019 – Paul Dobraszcyk, *Future Cities: Architecture and the Imagination*, London 2019.
- DOUGLAS 1996 – George H. Douglas, *Scyscrapers. A Social History of the Very Tall Building in America*, Jefferson 1996.

do przyszłości (DeLorean DMC-12), *Raport mniejszości* (Dimensia oparta na Lexusie 2054), THX 1138 (brytyjska sportowa Lola T70) czy *Ja, Robot* (Audi RSQ).

- EDE 2010 – Laurie N. Ede, *British Film Design: A History*, London–New York 2010.
- EDE 2012 – Laurie N. Ede, *British Film Design in the 1970s*, [w:] *British Film Culture in the 1970s. The Boundaries of Pleasure*, red. Sue Harper, Justin Smith, Edinburgh 2012.
- FINLAY 2011 – Hugh Finlay (et. al.), *Africa on a Shoestring*, Melbourne 2011.
- FRAYLING 2005 – Christopher Frayling, *Ken Adam and the Art of Production Design*, London–New York 2005.
- GLANCEY 2009 – Jonathan Glancey, *From Metropolis to Blade Runner: architecture that stole the show*, „The Guardian” 5 November 2009, <https://www.theguardian.com/artanddesign/2009/nov/05/architecture-film-riba>.
- GRAHAM 2016 – Stephen Graham, *Vertical noir: Histories of the future in urban science fiction*, „City. Analysis of urban trends, culture, theory, policy, action” 2016, nr 3.
- GUSCHELBAUER 2010 – Caroline Dorothea Guschelbauer, *Formensprachen der Filmarchitektur im Weimarer Kino*, praca magisterska pod kier. Univ.-Prof. Dr. Brigitte Marschall, Universität Wien 2010.
- HIDALGO 2016 – Pablo Hidalgo (et al.), *Star Wars Character Encyclopedia, Updated and Expanded*, New York 2016, s.v. *Princess Leia*, s. 159
- HODGEST/MEAD 2017 – Craig Hodgest, Syd Mead, *The Movie Art of Syd Mead: Visual Futurist*, London 2017.
- JAMESON 2011 – Frederic Jameson, *Archeologie przyszłości. Pragnienie zwane utopią i inne fantazje naukowe*, przeł. Maciej Płaza, Małgorzata Frankiewicz, Andrzej Misk, Kraków 2011.
- KACZYNSKI 1995 – Theodore Kaczynski, *Industrial Society and its Future*, „Washington Post” (1995).
- KAES 2008 – Anton Kaes, *Metropolis (1927). City, Cinema, Modernity*, [w:] *An Essential Guide to Classic Films of the Era Weimar Cinema*, red. Noah Isenberg, New York 2008.
- KAJI-O'GRADY/RAISBECK 2005 – Sandra Kaji-O'Grady, Peter Raisbeck, *Prototype cities in the sea*, „The Journal of Architecture” 2005, nr 4 (10).
- KENT 1977 – Leticia Kent, *Werner Herzog: „Film Is Not the Art of Scholars, But of Illiterates”*, „The New York Times” 1977, September 11.
- LORENZ/GASMI/RADEBAUGH/BARNES/ORI 2013 – Ralph D. Lorenz, Nabil Gasmi, Jani Radebaugh, Jason W. Barnes, Gian G. Ori, *Dunes on planet Tatooine: Observation of barchan migration at the Star Wars film set in Tunisia*, „Geomorphology” 2013, nr 201, s. 264–271.
- MCALÉER 1989 – Neil McAleer, *Space Stations of the Mind: The First Space Station. Was a Big Hollow „Moon” Made Entirely of Brick*, „Boy's Life” 1989 (September), nr 9.
- McKINNEY/KOLINS/WALLACE 1998 – Brandon McKinney, Scott Kolins, Daniel Wallace, *Star Wars: The Essential Guide to Planets and Moons*, New York 1998.
- MEADOWS/MEADOWS/RANDERS/BEHRENS 1972 – Donella H. Meadows, Dennis L. Meadows, Jørgen Randers, William W. Behrens III, *The Limits to Growth: A report for the Club of Rome's Project on the Predicament of Mankind*, New York 1972 (eadem, *Granice wzrostu*, przeł. Wiesława Rączkowska, Stanisław Rączkowski, wstęp Kazimierz Secomski, Warszawa 1973).
- METROPOLIS. Ein filmisches Laboratorium der modernen Architektur 2000 – *Metropolis. Ein filmisches Laboratorium der modernen Architektur*, Hg. Wolfgang Jacobsen, Werner Sudendorf, Stuttgart 2000.
- NYILAS 2016 – Agnes Nyilas, *On the Formal Characteristics of Kiyonori Kikutake's 'Marine City' Projects Published at the Turn of the 50's and 60's*, „Architecture Research” 2016, nr 6 (4).
- OPREANU 2013 – Lucia Opreanu, *Remembrance versus Reinvention: Memory as Tool of Survival and Act of Defiance In Dystopian Narratives*, „University of Bucharest Review” 2013, nr 2.
- PEHNT 1985 – Wolfgang Pehnt, *Expressionist Architecture in Drawings*, New York 1985.
- PETTERSEN 2014 – David Pettersen, *American Genre Film in the French Banlieue*, „Cinema Journal” 2014, nr 3 (53).

- RAWSKA 2017 – *Narracje fantastyczne*, red. Ksenia Olkusz, Krzysztof M. Maj, Kraków 2017.
- REID 2000 – Robin Anne Reid, *Ray Bradbury: A Critical Companion*, Westport 2000.
- RYBICKY 2009 – Dan Rybicky, „*And Maybe There Is a Way to Give Hollywood the Kick in the Ass That It Leads*”. *An Interview with Filmmaker Karym Kusama*, [w:] *Filming Difference. Actors, Directors, Producers and Writers on Gender, Race and Sexuality in Film*, red. Daniel Bernardi, Austin 2009.
- SANSWEET/HIDALGO/VITAS/WALLACE/CASSIDY/FRANKLIN/KUSHNIS 2008 – Stephen J. Sansweet, Pablo Hidalgo, Bob Vitas, Daniel Wallace, Chris Cassidy, Mary Franklin, Josh Kushnis, *The Complete Star Wars Encyclopedia*, t. 1: A–G, New York 2008, sub voce: *Alderaan*, s. 18–19.
- SCHAUER 2017 – Bradley Schauer, *Escape Velocity: American Science Fiction Film, 1950–1982*, Middletown 2017.
- SHAIL 2004 – Robert Shail, *Masculinity, Kurt Russell and the Escape Films*, [w:] *The Cinema of John Carpenter. The Technique of Terror*, red. Ian Conrich, David Woods, London–New York 2004.
- WINDHAM 2009 – Ryder Windham, *Rise and Fall of Darth Vader*, New York 2009.

Representations of architecture in science-fiction films as a symbolic expression of the vision of the future

Science fiction films from the second half of the 20th and early 21st century, contain many visions of the future, that were also a reflection on the achievements and shortcomings of the present. In the 1960s, works of cinematography were dominated by optimism and faith in the possibility of never-ending progress. People predicted the vanishing of political divisions between blocks of states and future joint space exploration. The set designers collaborated with scientists, which manifested in the depiction of cosmic constructions far beyond the real technical possibilities.

Beginning in the 1970s, pessimism and the belief that the future would primarily intensify the negative phenomena of the present began to increase in films. Fears of the future were saturated with an indication of various possible defects and insoluble contradictions between them. Therefore, while a certain part of dystopian visions portrayed the threat of an increase of crime, another presented the future as saturated with state control mechanisms and the universality of surveillance. The fears shown on the screens were also caused by the growth of large corporations, especially of their growing political influence or possibility of them remaining outside the system of democracy.

The filmmakers also presented their suppositions related to the creation of new types of weapons by corporations, the use of which exceeded current legal norms. Particular reservations concerned the research on biological weapons and the possibility of the spread of deadly viruses. Moreover, the development of robotics and artificial intelligence research aroused fear, which must have resulted in the appearance of androids and the inevitable tensions in their relations with people. Hybrids being a combination of human body and electronic components have become a separate problem for filmmakers.

Similarly, screenwriters and directors wondered about the development of genetic engineering that led to the creation of mutated human individuals. Some film dystopias considered the possibility of democratic systems collapsing and authoritarian regimes developing in their place, often based on broad public support. Within this variety of dystopia there are also films showing the consequences of modern hedonism and consumerism. The problem is, however, that works critical to these phenomena were themselves advertisements for attractive products.

Keywords: 20th century, science fiction films, utopia, dystopia, future, science fiction.